

<<高级游戏美术设计>>

图书基本信息

书名：<<高级游戏美术设计>>

13位ISBN编号：9787801727008

10位ISBN编号：7801727002

出版时间：2006-9

出版时间：兵器工业

作者：龙奇数位艺术工作室

页数：285

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<高级游戏美术设计>>

内容概要

本书以项目开发的实际思路为引线贯穿整个教材始终，以项目的实际案例列举并分析如何培养和提高游戏美术人才自身基本素养及所需要的基本美术技能。

本书适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院，也可供示范性软件职业技术学校、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才的培养使用，还可供本科院校、计算机专业人员和游戏开发的初、中、高级研发人员及所有CG爱好者使用。

书籍目录

第1章 游戏制作前的准备1.1游戏中的色彩学1.2游戏中的光1.3游戏中的视角1.4小结1.5思考与练习第2章 2D游戏制作2.1人物设定2.2场景设定2.3道具设定2.4二维游戏制作2.5小结2.6思考与练习第3章 3D游戏场景模型制作3.1人工场景3.2自然场景3.3小结3.4思考与练习第4章 贴图的基本原理4.1游戏贴图的尺寸及分辨率4.2游戏贴图的输出格式4.3贴图尺寸大小的修改4.4贴图凹凸效果的展示4.5贴图Alpha通道4.6无缝贴图4.7法线量贴图4.8小结4.9思考与练习第5章 3D游戏场景贴图5.1人工场景5.2自然场景5.3人为自然场景5.4小结5.5思考与练习第6章 三视图的制作6.12D游戏制作中的三视图6.2 3D游戏制作中的角色的三视图6.3 3D游戏制作中的道具的三视图6.4小结6.5思考与练习第7章 3D角色模型制作7.1人体外观及比例7.2人体模型在游戏类型中的变换7.3角色模型的布线原理7.4角色模型的制作7.5模型的外延与道具的添加制作7.6小结7.7思考与练习第8章 3D角色贴图制作8.1游戏角色贴图的特点8.2角色贴图制作流程8.3小结8.4思考与练习第9章 角色的骨骼9.1游戏角色骨骼绑定9.2游戏服装的骨骼对位9.3面部骨骼对位9.4游戏角色骨骼的绑定9.5调整封套9.6小结9.7思考与练习第10章 道具的表现10.1 2D道具的再现10.2 3D道具10.3小结10.4思考与练习第11章 3D游戏中的顶点颜色的运用11.1基本原理11.2不同效果下的实现方式11.3小结11.4思考与练习第12章 3D特效的实现12.1水花的效果12.2火的效果12.3闪电的效果12.4云的效果12.5雾的效果12.6水的表现12.7弹坑的效果12.8其他特效12.9小结12.10思考与练习第13章 3D游戏中法线贴图的运用13.1小结13.2思考与练习第14章 游戏UI设计14.1结构设计(structure[esign)14.2交互设计(Interactive Design)14.3视觉设计(Visual Design)14.4小结14.5思考与练习附录A 龙奇数字艺术游戏班寒假作业附录B 龙奇数字艺术游戏班理论考核题目

<<高级游戏美术设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>