

游戏美术



[游戏美术 下载链接1](#)

著者:弗朗松

出版者:清华大学出版社

出版时间:2006年8月1日

装帧:平装

isbn:9787302129042

本书介绍了游戏美工在整个游戏创作过程中所涉及的方方面面的工作。作者首先对游戏美工行业做了非常精练的历史回顾，然后通过等离子枪和食人懒怪这两个典型的游戏元素，以专业的游戏制作流程为主线，详细地展示了利用trueSpace、DeepUV、Photoshop、Deep Paint 3D、3D Studio

Max和Torque引擎等软件建立模型、制作纹理、整合资产和设计关卡的方法与技巧。本书的作者经验丰富、态度严谨。书中介绍的很多创作手法既巧妙又高效。此外，作者还从职业角度为想进入游戏行业的人们提供了许多宝贵的意见。从某种意义上说，这是第一本真正将艺术和游戏设计有机地结合在一起的书籍。

如果你热爱电脑游戏，想了解游戏美工的工作内容，或有志于步入游戏美工的行列，本书将是不可多得的优秀读物。

作者介绍:

目录: 目录

第1章 游戏图形的历史

1.1 游戏美工的诞生

1.2 把街机搬回家

1.3 个人计算机的蓬勃发展

1.4 游戏革命

1.5 图形革命

1.6 第三次推波助澜

1.7 新千年

1.8 未来的计算机游戏

第1部分 使用trueSpace建立3D模型

第2章 建模前的准备工作——概念图

2.1 草图作品的重要性

2.2 资产加工

2.3 两个复合资产的形成

2.3.1 我眼中的食人懒怪

2.3.2 RF-9等离子枪

2.4 终极目标

2.5 摘要

第3章 使用trueSpace 6建立RF-9等离子枪的模型

3.1 概述

3.2 设置trueSpace 6的工作环境

3.3 建模中的注意事项

3.4 建立RF-9的模型

3.4.1 步骤1：规划模型的尺寸和多边形数量，然后构建参考平面

3.4.2 步骤2：构建枪口

3.4.3 步骤3：构建枪管

3.4.4 步骤4：构建枪把

3.4.5 步骤5：构建钢环和软管

3.4.6 步骤6：优化和三角剖分

3.4.7 步骤7：导出模型

3.5 摘要

第4章 使用trueSpace 6建立食人懒怪角色的模型

4.1 建模前的考虑事项

4.2 建立食人懒怪的模型

4.2.1 步骤1：构建躯干

4.2.2 步骤2：建立腿部模型

4.2.3 步骤3：建立手臂模型

4.2.4 步骤4：完成模型（其实是一半模型）

4.3 导出网格

4.4 摘要

第2部分 使用DeepUV处理U-V坐标

第5章 使用DeepUV制作RF-9等离子枪的U-V贴图

5.1 安装软件

5.2 DeepUV 1.0简介

5.3 示例：展开小部件

5.3.1 自动贴图

5.3.2 手动贴图：拆分后展开

5.4 制作RF-9的贴图

5.4.1 处理模型以备制作纹理时使用

5.4.2 运筹帷幄

5.4.3 步骤1：展开枪把和扳机

5.4.4 步骤2：展开后面的钢环

5.4.5 步骤3：展开枪管

5.4.6 步骤4：展开前面的钢环和软管

5.4.7 步骤5：展开枪口

5.4.8 步骤6：紧缩贴图

5.4.9 步骤7：更新U-V坐标

5.5 摘要

第6章 使用DeepUV制作食人懒怪的U-V贴图

6.1 在3D Studio Max 5中完善食人懒怪模型

6.1.1 优化网格

6.1.2 编辑网格

6.1.3 克隆和附着

6.1.4 添加獠牙

6.1.5 平滑凹凸区域

6.1.6 导出至DeepUV

6.2 展开食人懒怪的U-V坐标

6.2.1 步骤1：展开腿部

6.2.2 步骤2：展开手臂

6.2.3 步骤3：展开头部和躯干

6.3 紧缩贴图

6.4 在Max中更新和查看结果

6.5 摘要

第3部分 使用Photoshop和Deep Paint 3D进行渲染

第7章 游戏纹理的制作

7.1 游戏纹理制作简介

7.2 纹理类型

7.2.1 手绘纹理

7.2.2 无机物和有机物

7.2.3 基于照片的纹理

7.2.4 合成纹理

7.2.5 无缝纹理

7.2.6 动画纹理

7.3 摘要

第8章 使用Photoshop制作无机纹理

8.1 纹理的创作

8.2 砖块纹理

8.2.1 砖块制作方法1：从零开始

8.2.2 砖块制作方法2：从已有图像开始

8.2.3 砖块制作方法3：快速合成

8.2.4 设置可供游戏使用的纹理

8.2.5 调整大小和归纳颜色

8.3 水泥纹理

8.3.1 平抹的水泥

8.3.2 非平抹的水泥

8.3.3 创建可随机平铺的纹理组

8.3.4 用现有图像创作无缝可平铺水泥纹理

8.4 岩石和石块纹理

8.4.1 矿石

8.4.2 花岗岩

8.4.3 砂岩

8.4.4 带图案的砂岩

8.4.5 热熔岩

8.4.6 冷熔岩

8.4.7 大理石

8.4.8 沥青

8.4.9 石墙纹理组

8.5 金属

8.5.1 基本的金属
8.5.2 发光的金属
8.5.3 利用图像制作金属
8.5.4 生锈的金属
8.5.5 花纹板金属
8.5.6 掉漆的金属
8.5.7 金属面板（宇宙飞船船体）
8.5.8 管道、电线、铆钉和螺钉

8.6 其他纹理

8.6.1 木材
8.6.2 玻璃
8.6.3 贴画
8.6.4 弹孔
8.6.5 爆炸痕迹
8.6.6 血迹

第9章 高级纹理制作

9.1 装炸药的木板箱
9.2 中世纪城堡大门/鬼屋大门
9.3 高科技装饰
9.4 工作时长
9.5 摘要

第10章 使用Photoshop制作有机纹理

10.1 皮肤和骨骼
10.1.1 蜥蜴/恐龙皮
10.1.2 犀牛皮
10.1.3 （使用置换贴图的）骨骼
10.1.4 皮开肉绽的伤口
10.2 布料
10.2.1 迷彩服
10.2.2 （使用置换贴图制作的）褶痕
10.3 行星纹理
10.3.1 陆地
10.3.2 干旱的河床
10.3.3 水
10.4 摘要

第11章 使用Deep Paint 3D和Photoshop为RF-9等离子枪蒙皮

11.1 剖析RF-9等离子枪
11.2 纹理制作的考虑事项
11.3 要采用的纹理制作技术
11.4 制作RF-9的纹理
11.4.1 步骤1：建立U-V贴图与Deep Paint 3D和Photoshop之间的链接
11.4.2 修正U-V坐标：添加棋盘格贴图
11.4.3 步骤2：制作钢环的纹理
11.4.4 步骤3：制作底部软管的纹理
11.4.5 步骤4：制作枪把和扳机的纹理
11.4.6 步骤5：制作枪管的纹理
11.4.7 步骤6：制作枪口的纹理
11.5 准备供3D Studio Max使用的贴图
11.6 摘要

第4部分 使用3D Studio Max制作游戏成品

第12章 使用Deep Paint 3D和Photoshop为食人懒怪蒙皮
12.1 剖析食人懒怪的身体
12.2 纹理制作的考虑事项
12.3 制作食人懒怪的纹理

12.3.1 步骤1：建立U-V贴图与Deep Paint 3D和Photoshop之间的链接

12.3.2 修正U-V坐标：添加棋盘格贴图

12.3.3 步骤2：制作头部的纹理

12.3.4 步骤3：制作手臂、双腿和躯干的纹理

12.3.5 步骤4：制作脚和手的纹理

12.3.6 步骤5：制作腕箍纹理

12.3.7 整理纹理

12.4 准备可供3D Studio Max使用的贴图

12.5 摘要

第13章 使用3D Studio Max制作可供游戏使用的RF-9等离子枪

13.1 给RF-9应用蒙皮

13.2 对齐轴点

13.3 创建边界框

13.4 添加和操纵节点

13.4.1 嵌入图形（针对Torque用户）

13.4.2 添加虚拟对象

13.5 为Torque游戏引擎导出RF-9

13.6 在Torque中查看模型

13.7 添加细节级别（LOD）

13.8 在Torque引擎中查看新的细节级别

13.9 其他游戏引擎的导出技巧

13.10 摘要

第14章 使用3D Studio Max和Character Studio制作可供游戏使用的食人懒怪

14.1 给食人懒怪应用蒙皮

14.2 缩放和对齐轴点

14.2.1 缩放网格

14.2.2 设置轴点

14.3 网格的最终调整

14.4 创建边界框

14.5 在Torque中预览

14.6 导出模型

14.7 骨骼、骨骼权重和Character Studio动画制作

14.7.1 Character Studio的工作原理

14.7.2 添加和附着两足动物

14.7.3 添加、调整和对齐两足动物

14.7.4 使两足动物的骨骼和食人懒怪相匹配

14.7.5 使用蒙皮修改器附着两足动物和食人懒怪

14.7.6 设置模型的权重

14.8 添加和操纵虚拟节点

14.9 创建基本姿势

14.10 导出食人懒怪并在Torque中查看

14.11 细节级别（LODs）

14.12 关于其他游戏引擎的注意事项

14.13 摘要

第5部分 集合资产：关卡设计

第15章 将作品导入Torque游戏引擎

15.1 使用食人懒怪和RF-9玩Realm Wars

15.1.1 测试食人懒怪

15.1.2 找到RF-9等离子枪

15.2 编辑场景

15.2.1 地形编辑器

15.2.2 添加其他对象

15.2.3 制作建筑物纹理

15.2.4 保存修改

15.3 结束语

附录A 3D建模基本知识

附录B 2D图形基本知识

附录C Photoshop中的快捷键

附录D 2D和3D相关词汇术语表

附录E 相关网站和链接

附录F 光盘内容

· · · · · (收起)

[游戏美术](#) [下载链接1](#)

标签

设计

游戏美术

游戏

计算机科学

美工

计算机科学-计算机图形学-游戏行业-游戏美术

计算机

照片级3D作品能力

评论

敢情看下，发现和建模的大体的思路是一样的，就是这是属于游戏类的

喜欢纹理制作!不喜欢网格建模! 这本书虽然写得挺好的,就是老了点

[游戏美术 下载链接1](#)

书评

[游戏美术 下载链接1](#)