

## 图书基本信息

书名：《3ds max+Photoshop游戏场景设计》

13位ISBN编号：9787111360001

10位ISBN编号：7111360001

出版时间：2012-1

出版社：机械工业出版社

作者：王世旭

页数：230

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 内容概要

《3ds max+Photoshop游戏场景设计(第3版)》共分6章：第1章详细介绍了游戏的类型，分析了游戏行业的现状和就业前景，讲解了游戏场景的概念和制作流程等；第2章以制作方法较简单的游戏道具为实例，全面系统地讲解了制作游戏场景中道具的基础知识和制作过程；第3章按照远景、中景、近景的分类，详细讲解了游戏场景中植物的制作方法；第4章详细讲解了网络游戏中游戏室外场景的制作方法；第5章从一个具体的游戏室内场景项目入手，详细讲解了网络游戏中游戏室内场景的制作方法；第6章从一个具体的网络游戏中的洞穴项目入手，详细讲解了网络游戏中洞穴的制作方法。为了辅助初学游戏场景制作的读者，《3ds max+Photoshop游戏场景设计(第3版)》的配套光盘中含有相关实例的高清晰度视频文件，以及所有实例的素材以及源文件，供读者练习时参考。

《3ds max+Photoshop游戏场景设计(第3版)》可作为大中专院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

## 作者简介

王世旭，1980年出生，艺术工作者，教师。

2002年就读于中央美术学院城市设计学院动画系。

2005年后以独立设计师的身份成功为联想、安利纽崔莱、中国移动、资生堂等知名品牌完成动画广告、企业形象宣传片、企业植入游戏等推广工作。

2007年工作于幸星数字娱乐科技有限公司及信必优数码娱乐科技有限公司。工作期间服务于微软、EA等国际著名公司，并因此丰富了国际化视野、完成了创作能力的积累。

2008年后以独立设计师的身份参与费翔、黄圣依、满江等歌手的MV制作。后逐渐扩展了三维动画、影视后期、虚拟现实与互动媒体、建筑表现、电视栏目包装等多种业务，成为全息的数字影像艺术工作者。

2009年至今开始兼职于北京各大艺术院校，教授三维动画、二维无纸动画及影视后期制作等课程。

已经出版的书籍有：

《Maya游戏动画设计》

《3ds max + Photoshop游戏角色设计》

《Photoshop+3ds max游戏场景设计》

《3ds max8模型制作实例教程》

《3ds max 9中文版基础与典型范例》

《3ds max9中文版实用教程第2版》

## 书籍目录

出版说明

前言

### 第1章 认识游戏场景

1.1 游戏的类型

1.2 行业分析及就业前景

1.3 游戏引擎简述

1.3.1 Doom / Quake引擎

1.3.2 Unreal引擎

1.3.3 Source引擎

1.4 游戏场景的概念及任务

1.4.1 交代时空关系

1.4.2 营造情绪氛围

1.4.3 场景刻画角色

1.5 游戏制作流程

1.6 课后练习

### 第2章 游戏场景中的道具

2.1 制作蓝影剑模型

2.1.1 将原画作为参考

2.1.2 绘制蓝影剑的样条线

2.1.3 创建蓝影剑的基本三维模型

2.1.4 对三维模型进行细节加工

2.2 调整贴图Uv|Wr坐标

2.2.1 赋予剑模型棋盘格贴图

2.2.2 剑的Uvw展开

2.2.3 剑的Uvw坐标的调整

2.2.4 输出剑的uvw

2.3 绘制贴图

2.3.1 从原画到贴图的转换

2.3.2 对贴图进行更深加工

2.4 课后练习

### 第3章 游戏场景中的植物

3.1 远景树的制作

3.1.1 基本模型的创建

### 第4章 游戏室外场景设计

### 第5章 游戏室内场景制作1-墓穴

### 第6章 游戏室内场景制作2-洞穴

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)