

<<Maya+Photoshop游戏场景>>

图书基本信息

书名：<<Maya+Photoshop游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787111314776

10位ISBN编号：7111314778

出版时间：2011-1

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡 等编著

页数：199

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>

<<Maya+Photoshop游戏场景>>

内容概要

本书由设计软件教师协会组织专业人士编写。

全书共分5章：第1章详细讲解了游戏场景的概念和分类，分析了游戏行业的现状和就业前景，介绍了几款功能强大的引擎，以及游戏场景的制作流程等；第2章以游戏室外场景宫殿入151的制作为例，详细讲解了如何使用Maya 2010创建简单的3D中式室外场景；第3章以游戏室外场景碉房的制作为例，详细讲解了真正游戏项目中的室外场景——碉房的制作方法和流程；第4章以游戏室外场景古代楼台的制作为例，详细讲解了游戏项目中完整的中式宫殿的制作方法；第5章以游戏室内场景技能大厅的制作为例，详细讲解了网络游戏中室内场景的具体表现方法。

为了辅助初学游戏场景制作的读者学习，本书的配套光盘中含有相关实例的高清晰度视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件供读者练习时参考。

本书可作为本专科院校艺术类专业和相关培训班的教材，也可作为游戏和美术工作者的参考书。

<<Maya+Photoshop游戏场景>>

书籍目录

出版说明前言第1章认识游戏场景 1.1游戏场景的概念和分类 1.1.1 2D游戏场景 1.1.2 2.5D游戏场景
1.1.3 3D游戏场景 1.1.4 3D主机游戏场景 1.2行业分析及就业前景 1.3游戏引擎简述 1.3.1 Cry Engine引擎
1.3.2 Unreal引擎 1.3.3 Big World引擎 1.4贴图分类 1.4.1手绘贴图 1.4.2照片贴图 1.4.3无缝贴图
1.4.4动画贴图 1.4.5混合纹理贴图 1.4.6法线贴图 1.5场景对游戏产生的影响 1.5.1场景决定游戏的风格
1.5.2场景影响游戏角色的塑造 1.5.3场景关系游戏的氛围构成 1.6游戏场景的制作流程 1.7课后练习
第2章游戏室外场景制作——宫殿入口 2.1场景设定分析 2.2创建场景模型 2.2.1制作立柱模型 2.2.2
制作浮雕模型 2.2.3制作铁链模型 2.2.4制作火盆模型第3章 游戏室外场景制作——碉房第4章
游戏室外场景制作——古代楼台第5章 游戏室内场景制作——技能大厅

<<Maya+Photoshop游戏场景>>

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>