

<<3ds max/Maya三维游戏美工制>>

图书基本信息

书名：<<3ds max/Maya三维游戏美工制作实用手册>>

13位ISBN编号：9787115109385

10位ISBN编号：7115109389

出版时间：2003-4

出版时间：第1版(2003年1月1日)

作者：张宏图

页数：187

字数：306000

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>

<<3ds max/Maya三维游戏美工制>>

内容概要

三维游戏的开发和制作已经成为一个热点，其中三维游戏美工制作更是众多CG爱好者向往的工作。

本书根据作者多年的游戏美工制作经验，针对游戏美工应该了解的基础知识、假3D游戏和实时渲染3D游戏中的场景、人物、骨骼、动画、特效等方面作了深入浅出的介绍。

书中采用了大量的实例，全面讲解了三维游戏美工的制作流程和各种实战技巧。

根据书中的知识，可以提高实际工作效率，也能帮助读者进入游戏美工的角色。

本书适合有一定三维软件基础、对三维游戏开发感兴趣的读者和游戏开发人员阅读。

书籍目录

第1章 游戏开发制作概述 1.1 游戏开发的外围工作 1.1.1 市场调查和可行性方案 1.1.2 对游戏的认识
1.1.3 良好的组织协调 1.1.4 树立好的工作态度 1.1.5 营造良好的环境 1.1.6 上市前的准备 1.2 游戏策划
制作过程 1.2.1 前期工作 1.2.2 中期工作 1.2.3 后期工作 1.3 种玩家的分析和定位 1.4 追求游戏设计的
最高境界 1.5 主要人员的职责和分工 1.5.1 总策划人——游戏项目经理 1.5.2 游戏制作的灵魂——游戏
企划 1.5.3 核心支撑——游戏程序人员 1.5.4 画面美化师——游戏美工 1.5.5 吹响战斗的号角——游戏
音乐制作人员 1.6 常用游戏美工制作软件简介 1.6.1 ds max介绍 1.6.2 Maya介绍 1.6.3 Softimage介绍
1.6.4 Photoshop介绍 1.6.5 Premiere介绍 1.6.6 Illusion介绍 1.6.7 DEEP PAINT 3D介绍 第2章 三维游戏场
景与角色构成 2.1 场景构成 2.2 角色构成 第3章 场景制作 3.1 假3D游戏场景的制作规范 3.2 3D Realtime
游戏场景的制作规范 3.3 制作3D假游戏场景 3.4 3D Realtime游戏场景制作 第4章 场景贴图处理 4.1 顶点
色的操作 4.1.1 用Light对顶点色进行操作 4.1.2 用Vertexpaint对顶点色进行操作 4.1.3 用Edit Mesh对顶点
色进行操作 4.2 无缝贴图的色平衡处理 4.3 无缝贴图的制作方法 第5章 游戏NPC制作 5.1 3D游戏NPC
的制作规范 5.2 假3D游戏模型的制作规范 5.3 游戏NPC制作 5.3.1 制作服饰和装备 5.3.2 腿部制作 5.3.3
机器手的精细加工 5.3.4 头部制作 5.3.5 贴图材质制作 5.3.6 骨格绑定制作 5.4 调节动画 5.5 渲染出图
第6章 实时渲染游戏角色的制作 第7章 在Maya中制作精细角色模型 第8章 骨骼系统 第9章 灯光布置 第10
章 游戏制作经验实例 附录 附录1 常见电脑游戏术语 附录2 游戏开发史上30位最有影响力的人 附录3 如
何涉足游戏业 附录4 三足鼎立的世界电子游戏产业 附录5 游戏引擎

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>