

<<MAYA材质与灯光超白金视频教学>>

图书基本信息

书名：<<MAYA材质与灯光超白金视频教学>>

13位ISBN编号：9787894984340

10位ISBN编号：7894984345

出版时间：2005-5

出版时间：希望电子

作者：应文

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>

内容概要

游戏业在过去30年逐渐成熟，已经成为一种重要的娱乐方式，游戏设计是一项具有创造性、专业性、艺术性的工作。

本视频教程含概了游戏美工制作过程中所涉及的“游戏的道具制作”、“游戏场景制作”和“游戏角色制作”3大部分，所演示的过程有利于初学者的学习和操作，另外在教程的指导手册中又添加了游戏的资源篇论述，然后又列出了游戏道具的设计原则和技巧、场景的设计原则和技巧以及游戏角色的设计原则和技巧。

视频教程和指导手册的内容在编排上做到的理论与实践演示相结合。

书籍目录

第1篇 建议篇 第1章 游戏资源的合理使用 1.1 资源的计算方法 1.1.1 程序的工作流程 1.1.2 内存的使用与资源载入 1.1.3 模型面片数与贴图之间的资源计算 1.2 游戏美术开发工作流程 1.2.1 单位尺寸的设定 1.2.2 美工文件命名规则 1.2.3 贴图文件格式 1.2.4 工作文件的规范化 1.2.5 支持材质类型 1.2.6 模型

第2篇 道具篇 第2章 道具 - 吸引玩家的诱惑 2.1 道具的功能分类 2.2 道具的设计 2.2.1 道具在视觉上与其技能效果要均势对等 2.2.2 使用故事板对道具进行动作检测 2.2.3 设计的困扰 2.2.4 玩家的观点 2.3 道具的特效 2.4 道具的符号

第3篇 场景篇 第3章 建筑场景的灵魂 3.1 游戏场景谈论 3.2 西方古代建筑与游戏物景 3.1.2 游戏场景设计注意事项和构思方法 3.1.3 建筑的比例关系 3.1.4 建筑风格 3.1.5 建筑与地面的处理 3.1.6 建筑与环境的处理 3.1.7 建筑的贴图 3.1.8 注意建筑的碰撞检测 3.1.9 模型面数与贴图数量的资源计算 3.2 幻想与游戏世界——构成形式概括

第4篇 角色篇 第4章 角色游戏的灵魂 4.1 角色的属性 4.1.1 角色的形象属性及性格特点 4.1.2 角色的技能动作特征 4.2 人的绘画技巧 4.2.1 头 4.2.2 手 4.2.3 脚 4.2.4 身体 4.3 四足角色绘画技巧 4.3.1 肌肉结构的人性化 4.4 角色制作案例

编辑推荐

MAYA作为当今社会的三维软件之一，可算是功能强大，技术超前，在诸多影视领域起到重要的主导地位。

本产品以光盘为主，详细讲解灯光和材质。

11张视频教学光盘内容分别为：Maya材质介绍，三维纹理，三维纹理与凹凸贴图，二维纹理介绍与Nurbs贴图，投射贴图与颜色层次纹理，UV编辑介绍，高级UV编辑人头，层次材质，MAYA的灯光雾体及光学效果。

除此之外，还包括MAYA场景文件。

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>