

## <<传奇的复活>>

### 图书基本信息

书名：<<传奇的复活>>

13位ISBN编号：9787121006029

10位ISBN编号：7121006022

出版时间：2005-1-1

出版时间：电子工业出版社

作者：宋力

页数：286

字数：532800

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>

## <<传奇的复活>>

### 内容概要

本书共分7章，主要介绍了游戏的发展历史和游戏类型的介绍、运用Maya制作游戏的图标和界面、制作游戏中的道具和建筑场景的方法和流程，中间穿插游戏中灯光和材质的实际运用，最后介绍游戏中制作人物身体模型的详细过程及在Maya中捆绑人物骨骼及调试动画的过程。

在讲解过程中，从实际制作的经验出发，语言简洁、图文并茂，边讲边练。

书中制作实例的方法和制作流程，是笔者多年教学与实际经验的总结，具有很强的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了本书所有实例的文件及制作中的相关文件。

本书既适合于从事游戏开发制作的初中级用户、三维动画的设计人员及广大CG爱好者学习使用，同时也可作为高校相关专业及社会培训的辅导教材。

## <<传奇的复活>>

### 书籍目录

第一章 游戏设计简介 1.1 游戏制作的简要历史 1.2 游戏制作的基本类型和代表案例 1.3 游戏团队的构成和制作开发流程 1.4 本章小结第二章 游戏设计软件的基本介绍 2.1 Photoshop在游戏美术设计中的基本运用 2.2 Maya在游戏美术设计中的基本运用 2.3 本章小结第三章 设计软件在游戏制作中的基本使用实例 3.1 运用Maya制作鼠标按键 3.2 用Photoshop制作游戏的基本界面 3.3 本章小结第四章 游戏设计中道具的制作 4.1 Maya制作古埃及魔法之剑模型 4.2 传奇宝剑的质感表现 4.3 本章小结第五章 游戏设计中场景的制作 5.1 用Maya构建奇迹之城 5.2 制作神殿的材质 5.3 神殿的灯光和渲染 5.4 本章小结第六章 游戏设计中人物的制作 6.1 原画造型的设定制作 6.2 头部的制作 6.3 身体的制作 6.4 人物材质的制作 6.5 人物的最终渲染效果 6.6 本章小结第七章 游戏人物的动画制作 7.1 人物的表情动画 7.2 人物动画的基本原理和设置 7.3 人物动画的制作 7.4 本章小结

<<传奇的复活>>

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>