

## <<游戏场景灯光设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<游戏场景灯光设计教程>>

13位ISBN编号：9787508460550

10位ISBN编号：7508460553

出版时间：2009-1

出版时间：房晓溪 中国水利水电出版社 (2009-01出版)

作者：房晓溪

页数：148

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>

## <<游戏场景灯光设计教程>>

### 前言

创意产业作为在全球化的消费社会的背景中发展起来的新兴经济模式，不仅是可观的新增长点，更因其知识密集、高附加值、高整合的特性，对快速发展中的中国经济的全面协调发展、优化产业结构有着不可低估的作用。

动漫游戏是创意产业的主体，动漫游戏专业从业人员必须兼具软件行业专家和艺术家的创造力。

随着动漫游戏从电影时代、电视时代、网络时代到现在的移动媒体时代，动漫游戏的表现形式和内容不断发展变化，动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了动漫游戏人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。

为推动我国动漫游戏产业的发展、培养本土动漫游戏专业人才，作者集多年动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出本套“动漫游戏美术设计系列教程”。

## <<游戏场景灯光设计教程>>

### 内容概要

《游戏场景灯光设计教程》全面讲述了游戏场景灯光设计的基本概念和意义，以及作为一个游戏场景灯光设计师所要具备的基本素质，主要内容包括Maya灯光的建立、分类和基本属性；灯光的颜色、亮度、衰减、阴影、关联、基本的照明入门和三点式照明，摄像机的建立、基本属性以及架设摄像机的基本规律。

学习完本课程，学生将具备良好的游戏场景灯光设计技术的理论和实践能力，能够胜任游戏场景灯光设计技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

《游戏场景灯光设计教程》可以作为本科及高职高专学生的教材，也可以作为希望从事游戏场景灯光设计开发的初学者的入门参考书。

## <<游戏场景灯光设计教程>>

### 作者简介

房晓溪，现任中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家、湖北省动漫家协会主席、北京吉利大学动画与游戏学院院长。

中国动漫游戏教育家、动漫游戏专家、游戏引擎设计专家、中国电子视像行业协会专家组专家、全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家、3DVIAVirtoolsChinaChiefConsultant、法国Virtools中国首席顾问专家、金龙奖评委、知音集团《知音漫客》顾问、中国动漫游戏课程体系设计者。

创作多部《可可西里》、《网上斗地主》、《虚拟反恐》等多款网络游戏动漫游戏作品。

西藏大型民族网络游戏和百集动画片项目《格萨尔》总策划,总设计师、总导演。

参与制作了《风云决》《战无双》等动漫影视作品。

## <<游戏场景灯光设计教程>>

### 书籍目录

丛书序前言第1章 游戏场景制作概述1.1 图素拼图1.2 整图制作1.3 地图的衔接第2章 游戏场景制作实例——室内场景2.1 原画分析2.2 制作室内场景模型2.3 室内场景的UV分展2.4 场景材质绘制第3章 游戏场景制作实例——室外场景3.1 游戏原画分析3.2 场景模型制作3.2.1 基础模块创建3.2.2 深入刻画细节3.3 场景的UV分展3.4 场景贴图绘制课后练习第4章 灯光概述4.1 创建灯光4.1.1 从Maya主视窗中创建灯光4.1.2 在Hypershade视窗中创建灯光4.2 灯光类型4.2.1 点光源4.2.2 聚光灯4.2.3 平行光4.2.4 环境光4.2.5 区域光4.3 灯光的基本属性4.4 灯光视图4.5 灯光操纵器4.6 阴影4.6.1 阴影类型4.6.2 创建阴影4.6.3 除去阴影第5章 灯光实例——为室内场景创建灯光第6章 游戏中的摄像机6.1 创建摄像机6.2 摄像机简介6.3 默认摄像机第7章 烘焙贴图课后练习

## <<游戏场景灯光设计教程>>

### 章节摘录

插图：（4）这样基本上可以把教堂分为5个部分：教堂的正面、教堂的侧面和顶面、教堂的反面、教堂的地面、教堂的台阶和讲坛。

这5个部分可以单独进行制作并且只需要制作其一半即可，在进行制作的时候可以根据需要首先进行UV线的分布。

（5）在经过分析后就应该开始着手进行制作，但是在制作时应该不时地观察原画和自己的模型，以便及时发现有错误的地方进行修改。

2.2 制作室内场景模型（1）由于教堂的整体结构比较复杂，没有什么基本几何体能够直接变形得来，所以一般情况下还是从立方体开始。

下面用Maya创建一个立方体，如图2-4所示。

## <<游戏场景灯光设计教程>>

### 编辑推荐

《游戏场景灯光设计教程》取自游戏公司实战案例，模拟游戏公司制作流程，系统传授动漫、游戏美术制作技术。

实现所学知识与企业需求无缝链接。

<<游戏场景灯光设计教程>>

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>