

<<Maya游戏场景设计>>

图书基本信息

书名：<<Maya游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787113115456

10位ISBN编号：7113115454

出版时间：2010-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：张凡 等编著

页数：196

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游戏场景设计>>

前言

进入21世纪后，我国政府开始大力扶持动漫和游戏行业的发展。

截至2008年，中国网游产业收入规模已经超过传统的三大娱乐产业——电影、电视和音乐，成为中国娱乐业与互联网行业发展的排头兵。

网游行业的高速发展，导致企业对相关人才的需求更为迫切。

有调查显示，今后3年内，游戏开发人员缺口在20万左右。

在游戏产业发达国家，游戏人才的培养已经形成稳定的规模。

许多大学都有对口的专业来为游戏产业培养人才。

而在我国，多渠道人才培养体系还很薄弱，专业培训机构也无法完全满足网游公司对基础性人才的需求。

因此，中国的游戏产业必须加快突破，尽快建立起完善的多渠道人才培养体系。

目前，各大中专院校相继开设或即将开设动漫和游戏的相关专业。

然而，真正与这些专业相配套的教材却很少。

北京动漫游戏行业协会应各大中专院校的要求，在科学的市场调查的基础上，根据动漫和游戏企业的用人需要，针对高校的教育模式以及学生的学习特点，推出了这套动漫游戏系列教材。

本套教材凝聚了国内外诸多知名动漫游戏人士的智慧，课程内容安排科学合理，辅助教学资源丰富，步骤详细、实用性强，专为数字艺术紧缺人才量身定做。

本书所有实例均是高校（中央美术学院、中国传媒大学、清华美术学院、北京师范大学、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、山东理工大学艺术学院、河北艺术职业学院）教学主管和骨干教师从教学 and 实际工作中总结出来的。

同时，本书也是所有热爱数字艺术教育的专业制作人员的智慧结晶。

参与本书编写的人员有张凡、谌宝业、刘若海、李岭、谭奇、冯贞、顾伟、李松、程大鹏、关金国、许文开、宋毅、李波、宋兆锦、于元青、孙立中、肖立邦、韩立凡、王浩、张锦、曲付、李羿丹、刘翔、田富源等。

<< Maya游戏场景设计 >>

内容概要

北京动漫游戏行业协会应各大院校的要求，在科学的市场调查的基础上，根据动漫和游戏企业的用人需要编写本教材。

本书共分7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游戏引擎，以及游戏场景的制作流程等；第2章以游戏室内场景——地宫的制作为例，详细讲解了如何使用Maya 2010创建一个欧美主机游戏的3D室内场景；第3章以网络游戏室内场景——洞穴的制作为例，详细讲解了游戏场景中经常出现的洞穴的制作方法和流程；第4章以游戏室外场景——古堡的制作为例，详细讲解了欧美网络游戏中场景装饰物——山体、浮雕的具体制作方法；第5章以游戏室外场景——铁索桥的制作为例，详细讲解了网络游戏中室外场景由近及远的具体表现方法；第6章以游戏中的功能场景——传送台的制作为例，详细讲解了欧美网络游戏中功能场景的具体制作方法；第7章以制作欧美游戏中的重要道具——枪为例，全面系统地讲解了制作枪械道具的基本方法和整体技巧。

为了辅助读者学习和供读者练习时参考，本书的配套光盘中包含了全书所有章节的工程文件及全部实例的高清晰视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件。

本书适合作为大中专院校艺术类专业教材，同时也可作为相关专业培训班的教材，还可作为游戏美术工作者的参考书。

<< Maya游戏场景设计 >>

书籍目录

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 BigWorld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 课后练习第2章 游戏室内场景制作1——地宫 2.1 场景原画设定分析 2.2 创建场景模型 2.2.1 制作主体建筑模型 2.2.2 制作室内结构的模型 2.2.3 制作建筑内部装饰模型 2.3 制作场景的材质纹理 2.4 编辑场景的UV 2.4.1 认识UV编辑器 2.4.2 材质球的指定 2.4.3 调整场景模型的UV 课后练习第3章 游戏室内场景制作2——洞穴 3.1 场景原画设定分析 3.2 创建场景模型 3.2.1 洞穴主体模型的制作 3.2.2 洞穴附属建筑的制作 3.2.3 制作场景装饰 3.3 制作场景的材质纹理 3.4 编辑场景的UV 3.4.1 为模型指定材质 3.4.2 编辑洞穴主体的UV 3.4.3 编辑场景建筑的UV 3.4.4 编辑洞穴装饰的UV 课后练习第4章 游戏室外场景制作1——古堡 4.1 场景原画设定分析 4.2 创建场景模型 4.2.1 古堡主体建筑的制作 4.2.2 古堡附属建筑的制作 4.2.3 山体的制作 4.2.4 场景装饰的制作 4.3 制作场景的材质纹理 4.4 编辑场景的UV 4.4.1 为模型指定材质 4.4.2 编辑古堡主体建筑的UV 4.4.3 编辑附属建筑的UV 4.4.4 编辑场景装饰的UV 4.4.5 编辑山体的UV 课后练习第5章 游戏室外场景制作2——铁索桥 5.1 场景原画设定分析 5.2 创建场景模型 5.2.1 主体建筑的制作 5.2.2 铁索桥附属建筑的制作 5.2.3 建筑装饰的制作 5.3 制作场景的材质纹理 5.4 编辑场景的UV 5.4.1 材质球的指定 5.4.2 编辑场景材质的UV 课后练习第6章 游戏功能场景制作——传送台 6.1 场景原画设定分析 6.2 创建场景模型 6.2.1 主体建筑的制作 6.2.2 附属建筑的制作 6.3 制作场景的材质纹理 6.4 编辑场景的UV 6.4.1 为模型指定材质 6.4.2 编辑主体建筑的UV 6.4.3 编辑附属建筑的UV 课后练习第7章 游戏道具的制作——枪 7.1 原画设定分析 7.2 制作枪的模型 7.3 编辑枪的UV 7.3.1 赋予模型检测纹理 7.3.2 编辑枪的UV 7.4 绘制枪的贴图纹理 7.4.1 提取UV线框 7.4.2 绘制基础纹理 7.4.3 刻画纹理细节 课后练习

<<Maya游戏场景设计>>

编辑推荐

《Maya游戏场景设计（附光盘）》凝聚了国内外诸多知名动漫游戏人士的智慧，课程内容安排科学合理，辅助教学资源丰富，步骤详细、实用性强，专为数字艺术紧缺人才量身定做。本书所有实例均是高校教学主管和骨干教师从教学 and 实际工作中总结出来的。同时，本书也是所有热爱数字艺术教育的专业制作人员的智慧结晶。全书共分7个章节，主要对Maya游戏场景设计的基础知识作了介绍，具体内容包括游戏场景的概念和分类、行业分析及就业前景、贴图分类、场景对游戏产生的影响、制作场景的材质纹理等。

<<Maya游戏场景设计>>

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>