

<<卡通游戏场景设计教程>>

图书基本信息

书名：<<卡通游戏场景设计教程>>

13位ISBN编号：9787508462028

10位ISBN编号：7508462025

出版时间：2009-4

出版时间：房晓溪 中国水利水电出版社 (2009-04出版)

作者：房晓溪

页数：152

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>

<<卡通游戏场景设计教程>>

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”。

本套“动漫游戏美术设计系列教程”共有10本，使读者循序渐进地掌握动漫游戏美术设计知识及技术。

· 《游戏原画设计教程》· 《游戏角色原画与界面设计教程》· 《卡通游戏场景设计教程》· 《卡通游戏角色贴图设计教程》· 《卡通游戏角色动画设计教程》· 《游戏道具设计教程》· 《游戏材质节点设计教程》· 《游戏场景灯光设计教程》· 《写实风格游戏角色制作教程》· 《写实风格游戏角色动画制作教程》本套“动漫游戏美术设计系列教程”适合于有志于动漫游戏事业的大中专学生和各个层次的动漫游戏爱好者。

本丛书得到中国电子视像行业协会数字影像推广办公室的大力支持，并将作为其中国数字影像行业人才培养工程数字艺术设计工程师专业技术资格认证指定培训教材。

数字影像推广办公室长期以来致力于中国数字影像行业人才培养工程，负责国内数字艺术设计工程师职称（专业技术资格）认证工作（<http://dgan.org.cn>, peixun3000@163-com）。

认证专业方向有：数码影视制作、多媒体艺术设计、室内设计、游戏设计、数字艺术设计、建筑设计、动漫设计、视觉传达设计、平面设计、包装设计、工业设计、计算机辅助设计。

本系列教材所引举例的图片只做教学之用，不能作为任何商业目的，如有违反，所有责任自负。

<<卡通游戏场景设计教程>>

内容概要

《卡通游戏场景设计教程》全面讲述卡通游戏场景设计的基本概念和意义，卡通游戏场景设计是游戏制作中的重要元素，其质量影响整个游戏的美感。

卡通游戏场景设计就是根据游戏策划文案进行描述，从而制作出满足卡通游戏场景的图形及其思维过程。

通过学习场景制作实例——室外场景和室外场景，详细讲解场景的制作流程以及在制作过程中应该注意的问题，使读者能够独立地制作游戏中的场景，能够掌握一定的表现技巧，绘制出属于自己风格并能被市场接受的场景，能够胜任游戏原画设计和制作技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

《卡通游戏场景设计教程》可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可作为希望从事卡通游戏场景设计和制作的初学者的入门参考书。

<<卡通游戏场景设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 三维游戏制作概述课后练习第2章 3dsmax游戏制作基础2.1 界面介绍2.2 创建对象2.2.1 标准基本体2.2.2 二维样条线2.3 物体的选择与变换2.3.1 三维坐标的概念2.3.2 对象的选择2.3.3 基本变换2.4 复制对象2.4.1 利用“克隆”命令复制对象2.4.2 利用Shift键复制对象2.4.3 镜像复制对象2.4.4 阵列复制对象2.4.5 间隔复制对象2.5 动画和轨迹视图2.5.1 动画2.5.2 轨迹视图课后练习第3章 多边形建模基础3.1 多边形物体的转换3.2 多边形子物体的命令3.2.1 公有卷展栏3.2.2 特有卷展栏课后练习第4章 三维游戏中的道具模型4.1 游戏道具——宝剑制作4.1.1 形体结构的理解4.1.2 宝剑模型的制作流程4.2 游戏道具——头盔制作4.2.1 形体结构的理解4.2.2 头盔模型的制作流程4.3 游戏道具——铠甲制作4.3.1 形体结构的理解4.3.2 铠甲模型的制作流程4.4 修改器的基本应用4.4.1 “法线”修改器4.4.2 “对称”修改器课后练习第5章 场景制作基础5.1 场景的制作方法5.1.1 二维游戏场景的制作方法5.1.2 2.5D游戏场景的制作方法5.1.3 三维游戏场景的制作方法5.2 游戏场景的制作流程课后练习第6章 场景制作实例——室外场景6.1 创建室外场景模型6.1.1 制作房屋主体6.1.2 制作平台6.1.3 制作其他装饰物6.2 展开室外场景6.2.1 展开房屋主体和平台6.2.2 展开椰子树的6.3 绘制室外场景贴图课后练习第7章 场景制作实例——室内场景7.1 创建室内场景模型7.1.1 制作房屋主体7.1.2 制作房屋装饰7.2 展开室内场景7.3 绘制室内场景贴图课后练习

<<卡通游戏场景设计教程>>

章节摘录

插图：

<<卡通游戏场景设计教程>>

编辑推荐

《卡通游戏场景设计教程》系动漫游戏美术设计系列教程丛书之一，丛书特点：取自游戏公司实战案例，模拟游戏公司制作流程，系统传播动漫，游戏美术制作技术，实现所学知识与企业需求无缝链接。

<<卡通游戏场景设计教程>>

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>