

<<游戏道具设计教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏道具设计教程>>

13位ISBN编号：9787508462141

10位ISBN编号：7508462149

出版时间：2009-3

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：149

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>

## <<游戏道具设计教程>>

### 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”适用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。

## <<游戏道具设计教程>>

### 内容概要

本书全面讲述如何应用Maya软件制作游戏道具，以及作为一名Maya软件游戏道具设计师要具备的基本素质。

Maya是目前世界上最优秀的三维动画制作软件之一，凭借其强大的功能、友好的界面和丰富的视觉效果，Maya一经推出就引起了动画影视界和游戏制作界的广泛关注，成为顶级的三维制作软件之一。

除了在影视方面的应用外，Maya开始在三维动画制作和游戏制作领域崭露头角。

目前，国内外越来越多的游戏制作公司采用Maya作为内部制作的标准软件，著名的暴雪公司新组建的制作部门就采用了Maya软件。

本书通过介绍Maya的基本操作知识和各种常用功能的使用方法，目的是使大家能在较短的时间内熟悉和掌握Maya，为后面制作游戏三维模型奠定基础。

最后，在完成模型之后，为模型赋上材质，将UV线进行合理分布并导出，在Photoshop中根据导出的uV线绘制材质然后赋予模型。

学习完本课程，读者将具备良好的Maya软件游戏道具设计师的理论和实践能力，能够胜任Maya软件游戏道具设计师的职位，具备强劲的就业竞争力。

本书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Maya软件游戏道具设计的初学者的入门参考书。

## &lt;&lt;游戏道具设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

丛书序前言第1章 Maya游戏制作概述第2章 Maya使用基础 2.1 Maya的界面介绍 2.1.1 标题栏 2.1.2 菜单栏 2.1.3 状态栏 2.1.4 工具架 2.2 视图区 2.3 通道盒 2.4 层级窗口 2.5 命令栏 2.6 时间和范围滑块 2.7 帮助栏 2.8 项目管理 2.8.1 创建项目 2.8.2 设置当前项目 2.8.3 编辑当前项目 2.9 热盒 2.10 物体创建和复制 2.10.1 创建对象 2.10.2 复制物体 2.11 选择物体 2.11.1 个别地选择物体 2.11.2 选择一个物体 2.11.3 选择多个物体 2.11.4 选择所有物体 2.11.5 按类型选择物体 课后习题第3章 认识三维空间 3.1 视图概述 3.2 视图切换 3.3 视图操作 3.4 多边形视图显示 3.5 NURBS视图显示 3.6 XYZ坐标系统的定向 3.7 常用坐标系统 3.7.1 世界坐标 3.7.2 局部坐标 3.8 操纵器 3.9 移动物体 3.9.1 利用移动工具移动物体 3.9.2 利用旋转工具旋转物体 3.9.3 缩放物体 3.10 使用轴和枢轴点 3.10.1 什么是枢轴点 3.10.2 快速显示物体的枢轴点 3.10.3 使用属性编辑器显示物体的枢轴点 课后习题第4章 游戏制作常用的菜单命令 4.1 通用菜单及游戏制作的常用参数设定 4.1.1 File菜单 4.1.2 Edit菜单 4.1.3 Modify菜单 4.1.4 Create菜单 4.1.5 Display菜单 4.1.6 Window菜单 4.2 视窗菜单介绍 4.2.1 View菜单 4.2.2 Shading菜单 4.2.3 Lighting菜单 4.2.4 Show菜单 4.2.5 Panels菜单 课后习题第5章 多边形建模基础 5.1 多边形建模介绍 5.2 多边形基础知识 5.2.1 什么是多边形 5.2.2 Polygon的显示设置 5.2.3 多边形的元素 5.2.4 默认状况下的元素显示 5.2.5 多边形顶点显示 5.2.6 多边形面显示 5.2.7 多边形面的法线 5.3 Polygon物体的创建 5.4 Polygons菜单栏的命令介绍 5.4.1 使用Create Polygon Tool工具 5.4.2 使用Append to Polygon Tool工具 5.4.3 合并多边形物体 5.4.4 镜像多边形几何体 5.4.5 三角化多边形和四边化多边形 5.4.6 清除多边形几何体 5.5 编辑多边形 5.5.1 分割多边形 5.5.2 细分多边形 5.5.3 多边形突起面 5.5.4 多边形突起边 5.5.5 剪切表面 5.5.6 融合顶点和边 5.5.7 使用Merge Edge Tool工具融合边 5.5.8 多边形复制面 5.5.9 提取面 5.5.10 删除元素 5.5.11 塌陷 5.5.12 选择技巧 课后习题第6章 游戏道具制作实例——剑 6.1 形体结构分析 6.2 道具模型的制作流程 6.3 模型UV展开 课后习题第7章 游戏道具制作实例——弩 7.1 道具形体分析 7.2 模型的制作流程 7.3 弩的UV分布 课后习题

<<游戏道具设计教程>>

章节摘录

插图：

## <<游戏道具设计教程>>

### 编辑推荐

《游戏道具设计教程(全彩印刷)》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Maya软件游戏道具设计的初学者的入门参考书。

<<游戏道具设计教程>>

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>