第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max游戏美术制作火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max游戏美术制作火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115294364

10位ISBN编号：7115294364

出版时间：2012-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：张宇

页数：374

字数：773000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max游戏美术制作火星课堂>>

内容概要

《3ds Max游戏美术制作火星课堂(第2版)》是火星时代推出的游戏美术制作实际应用型教材。全书结合了游戏动画设计与制作的具体案例，配合文字和视频教学向读者呈现出了一套完整而全面的游戏美术制作流程与操作方法，为读者进入游戏行业铺平道路。

《3ds Max游戏美术制作火星课堂(第2版)》内容主要包括游戏场景制作、网络游戏角色制作、角色动画设置、次世代游戏建模技术，以及游戏特效制作等技术，在讲解过程中穿插了行业知识和规范，以及最新的游戏引擎设计与应用讲解，使读者在学习之后能够制作出符合行业要求的游戏作品。

《3ds Max游戏美术制作火星课堂(第2版)》适合于具有3ds Max软件初级知识的读者、三维软件建模爱好者，以及从事游戏美术制作、虚拟现实制作、游戏引擎应用等创作者学习使用。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

张宇，火星时代实训基地游戏美术讲师，华中师范大学传媒学院动画学院特聘教授，美国August Mobile公司三维动画设计师，北京爱迪斯通虚拟现实专家组成员，中国职教学会设计创意教学中心培训专家，吉林工程技术师范学院动画专业教师

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max游戏美术制作火星课堂>>

书籍目录

第1课　游戏制作基础知识
1.1　游戏理论的诞生
1.2　游戏的分类
1.2.1　传统游戏
1.2.2　电子游戏
1.3　电子游戏的发展
1.3.1　电子管游戏
1.3.2　街机游戏
1.3.3　家用电子游戏
1.4　电子游戏的类型
1.4.1　按电子游戏内容进行分类
1.4.2　按游戏制作技术进行分类
1.5　游戏模型的分类
1.5.1　低多边形模型
1.5.2　高多边形模型
1.6　游戏制作流程
1.6.1　游戏美术方面
1.6.2　游戏引擎方面
1.6.3　游戏制作团队的规划与组织
第2课　　网游场景与道具制作
2.1　场景造型设计分析
2.1.1　造型风格分析
2.1.2　场景构思
2.2　单体场景低面数模型制作方法
2.2.1　水果摊场景制作案例
2.2.2　单体模型UV展平与贴图技术
2.3　整体场景低面数模型制作方法
2.3.1　大场景分析
2.3.2　场景中的道具制作分析
2.4　整体模型制作与UV重复贴图技术
2.4.1　宝塔制作案例
2.4.2　古代房屋制作案例
2.4.3　合并场景设置
2.5　地表与道路的贴图方法
2.5.1　地形编辑器与置入式地形
2.5.2　道路的贴图方法
2.6　武器的制作
2.7　制作贴图的透明通道
2.8　贴图的存储格式
第3课　网游角色模型与贴图制作
3.1　角色设计分析
3.1.1　机械类角色
3.1.2　写实类风格的角色
3.1.3　卡通类风格的角色
3.1.4　生物类角色

第一图书网, tushu007.com

3.1.5　科幻类角色
3.2　低面数游戏模型的优化
3.3　角色头部模型制作
3.4　角色身体模型制作
3.5　角色的UV制作
3.5.1　展开多张UV贴图
3.5.2　角色UV制作案例
3.6　游戏贴图绘制
3.6.1　前期准备
3.6.2　面部绘制
3.6.3　毛发绘制
3.6.4　布料绘制
3.6.5　金属盔甲绘制
3.6.6　装饰物绘制
3.6.7　添加贴图
第4课　模型制作规范与要求
4.1　项目制作规范
4.1.1　软件版本规范
4.1.2　单位设置规范
4.2　模型制作规范
4.2.1　造型规范
4.2.2　布线规范
4.2.3　平滑组
4.2.4　轴心制作规范
4.3　UV制作规范
4.3.1　基本规范
4.3.2　UV重复规范
4.4　碰撞体制作要求
4.4.1　碰撞体
4.4.2　碰撞体的基本要求
4.4.3　碰撞体形状
4.4.4　制作碰撞体
4.4.5　查看引擎中的碰撞体
第5课　游戏中的光影构成方法
5.1　游戏中的光源分类
5.2　静态光与动态光
5.3　顶点着色工具使用
5.4　烘焙贴图的制作
5.5　游戏中的日照系统
第6课　次世代游戏角色模型制作
6.1　次世代游戏应用与制作流程概述
6.2　次世代游戏模型制作详解
6.2.1　基础模型制作与规范
6.2.2　怪兽头部制作
6.2.3　怪兽身体制作
6.2.4　怪兽盔甲制作
6.2.5　UV展平(与Unfold3D软件结合)

第一图书网, tushu007.com

6.3　次世代游戏雕刻技术(与ZBrush软件结合)
6.3.1　ZBrush使用基础
6.3.2　角色模型细节绘制
6.3.3　盔甲模型细节刻画
第7课　　次世代游戏角色贴图制作
7.1　法线贴图技术原理
7.2　怪兽贴图制作
7.3　ZBrush中的制作技巧
7.4　Mudbox软件应用
7.4.1　增加模型的细分级
7.4.2　笔刷雕刻
7.4.3　Stamp(图章)雕刻标签
7.4.4　Stencils(模板)雕刻标签
7.4.5　旋转模版、位移模版、缩放模板
7.4.6　Mudbox 2011版应用
第8课　　游戏角色动作制作
8.1　游戏角色动作分析
8.2　3ds　Max中的骨骼系统
8.2.1　认识骨骼类型
8.2.2　Character Studio骨骼与模型的匹配
8.2.3　Bones骨骼的设定及匹配
8.3　游戏角色的绑定与权重
8.3.1　Physique蒙皮修改器的应用
8.3.2　Skin蒙皮的运用
8.4　角色面部表情控制
8.5　游戏动画的调制
8.5.1　动画的基本调节
8.5.2　导入BIP格式
8.5.3　Character Studio动作混合器的使用
8.6　动作捕捉
8.7　MotionBuilder动画制作
第9课　游戏中的特效制作
9.1　游戏特效的种类和范围
9.1.1　特效制作分类
9.1.2　特效制作范围
9.2　魔法球效果制作(3ds Max与Illusion软件结合)
9.3　飘扬旗帜效果制作
9.4　Ghost Trails拖尾效果制作
第10课　Shader FX材质特效
10.1　图形显示技术介绍
10.2　Shader FX硬件纹理显示
10.2.1　纹理基础
10.2.2　法线凹凸的细节纹理表现
10.2.3　纹理混合
10.2.4　发光特效
10.2.5　Relief(地形)起伏效果
10.2.6　反射效果

第一图书网, tushu007.com

10.2.7　透明效果
10.2.8　毛发效果
10.2.9　输出FX格式
10.2.10　在Virtools中实现HLSL-Fx
第11课　Virtools游戏程序设计
11.1　Virtools引擎简介
11.1.1　Virtools安装与使用
11.1.2　Virtools界面介绍与操作
11.1.3　Building Blocks(行为模块)
11.2　Virtools实例制作
11.2.1　格式转换
11.2.2　人物动作设定与移动控制
11.2.3　场景属性设定
11.2.4　碰撞属性设定
11.2.5　摄影机控制
11.2.6　栏杆升降控制
11.2.7　特效制作
11.2.8　投影设置
11.2.9　声音设置
11.2.10　人工智能
11.2.11　测试游戏
第12课　Unreal引擎应用
12.1　Unreal引擎简介
12.2　建立笔刷空间
12.3　置入静态模型
第13课　Unity3D多平台开发引擎应用
13.1　Unity3D简介
13.1.1　Unity3D开发流程
13.1.2　Unity3D特点
13.1.3　多样化的游戏发布平台
13.2　Unity3D界面
13.2.1　Project(项目)选项卡
13.2.2　Hierarchy(层级)选项卡
13.2.3　Toolbar(工具条)
13.2.4　Scene(场景)选项卡
13.3　建立资源库
13.3.1　建立新项目
13.3.2　从3ds Max导出动画模型
13.3.3　在Unity3D中导入模型
13.3.4　动画设置
13.3.5　测试动画
13.4　地形编辑器简介
13.4.1　创建地形
13.4.2　绘制地形
13.4.3　添加地形贴图
13.4.4　绘制树木
13.4.5　绘制草地

第一图书网, tushu007.com

13.5　制作天空盒
13.5.1　导入天空盒文件包
13.5.2　渲染设置
13.5.3　创建灯光
13.5.4　创建灯光阴影
13.5.5　制作镜头光斑
13.6　制作雾效
13.7　粒子系统

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图：

第一图书网, tushu007.com

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