

图书基本信息

书名：<<全视频3ds Max游戏设计与制作深度剖析>>

13位ISBN编号：9787302300946

10位ISBN编号：7302300941

出版时间：2013-4

出版时间：清华大学出版社

作者：王珂

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>

内容概要

王珂主编的《全视频3ds Max游戏设计与制作深度剖析(附光盘全彩印刷)》共分为13章,分别介绍了3ds max游戏开发、低级模型创建、高精度模型创建、材质基础知识、游戏专用材质设置、贴图平铺方式设置、粒子系统、大气环境和特效、基础动画知识、设置骨骼动画、character studio动画设置、cat动画设置、虚拟现实动画控制测试等内容。

书中在介绍3ds max 2012软件功能的同时,讲解了大量实例,这些实例包括游戏建模、材质设置、贴图坐标设置、特效设置、动画设置等内容。

《全视频3ds Max游戏设计与制作深度剖析(附光盘全彩印刷)》采用“教程+实例”的编写形式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点,技术实用,讲解清晰,不仅可以作为动画相关初中、级读者的学习用书,而且也可以作为大中专院校相关专业及游戏培训班的教材。

书籍目录

第1章 3ds max 2012与游戏制作的基础知识 1.1 3ds max 2012的工作环境 2 1.1.1 自定义ui与默认设置 2
1.1.2 菜单栏和工具栏 4 1.1.3 设置视口布局 5 1.2 3ds max 2012中游戏制作相关知识 6 1.2.1 建模方法 6
1.2.2 贴图坐标设置 7 1.2.3 贴图制作 8 1.3 游戏相关新功能简介 9 1.3.1 视觉样式设置 9 1.3.2 prooptimizer
修改器 10第2章 初级模型创建 2.1 基础型建模 14 2.1.1 创建和编辑标准基本体 14 2.1.2 扩展几何体 17
2.2 布尔和proboolean复合对象 20 2.2.1 使用布尔操作 20 2.2.2 设置proboolean复合对象光滑效果 22 2.3
放样建模 25 2.3.1 创建和编辑放样对象 25 2.3.2 使用变形控件 29第3章 高精度模型创建 3.1 使用多边形
建模方法创建模型 34 3.1.1 在子对象模式下工作 34 3.1.2 多边形建模综合应用 38 3.2 使用面片建模方法
创建角色模型 43 3.2.1 在“顶点”子对象层编辑对象 43 3.2.2 在“面片”子对象层编辑对象 44 3.2.3 在
“边”子对象层编辑对象 45 3.3 nurbs建模 46第4章 材质基础 4.1 了解材质编辑器 50 4.2 材质贴图和贴
图通道 56 4.2.1 使用贴图通道 56 4.2.2 使用不透明度通道 60第5章 高级材质应用 5.1 复合材质的应用 65
5.2 使用合成材质 70 5.3 使用“视口画布”工具 75第6章 贴图设置 6.1 使用uvw贴图修改器 80 6.2 设置放
样对象贴图坐标 86 6.3 使用“uvw展开”修改器的基础编辑工具 87 6.4 设置“uvw展开”编辑修改器
的展开方式 91 6.4.1 使用“展平贴图”方式设置贴图坐标 91 6.4.2 使用“法线贴图”方式设置贴图坐标
94 6.4.3 使用“展开贴图”方式设置贴图坐标 97第7章 粒子系统与空间扭曲 7.1 初级粒子 100 7.2 高级粒
子 103 7.2.1 创建粒子系统 103 7.2.2 使用粒子运动模糊贴图 105 7.2.3 使用空间扭曲 106 7.3 粒子流 108
7.3.1 设置水效果 108 7.3.2 设置火焰效果 111 7.3.3 设置烟效果 115第8章 特效 8.1 大气环境设置 120 8.1.1
设置背景颜色和图案 120 8.1.2 设置雾环境效果 121 8.1.3 设置体积雾 123 8.1.4 设置火焰效果 126 8.1.5 设
置体积光 129 8.2 设置效果 132 8.2.1 使用“亮度和对比度”和“色彩平衡”效果 132 8.2.2 设置镜头效
果 134第9章 基础动画知识 9.1 基础动画设置和输出 138 9.1.1 设置关键点 138 9.1.2 编辑轨迹曲线 140
9.1.3 输出动画 140 9.2 动画控制器 141 9.2.1 使用路径约束控制器 142 9.2.2 使用链接约束控制器 143 9.3
正向运动和反向运动 145 9.3.1 设置正向运动 145 9.3.2 设置反向运动 149第10章 设置骨骼动画 10.1 设置
骨骼和解算器 157 10.1.1 创建骨骼 157 10.1.2 添加解算器 160 10.2 设置蒙皮 162 10.2.1 添加“蒙皮”修
改器 162 10.2.2 编辑封套 163 10.3 设置骨骼动画 164第11章 设置character studio动画 11.1 创建character
studio对象 170 11.2 设置character studio对象的蒙皮 173 11.2.1 添加physique修改器 173 11.2.2 编辑蒙皮
174 11.3 设置character studio对象的动画 176 11.3.1 设置自由形式动画 176 11.3.2 使用足迹模式设置动画
181 11.4 使用运动流模式设置动画 186第12章 cat动画设置 12.1 创建cat对象 190 12.1.1 使用预设模型创
建cat对象 190 12.1.2 创建自定义cat对象 191 12.1.3 编辑骨骼形态 198 12.2 设置cat基础动画 200 12.2.1 使
用cat工具设置关键点动画 201 12.2.2 使用cat工具设置循环脚步动画 205 12.3 设置cat对象复杂脚步动画
207 12.3.1 使对象沿路径行走 207 12.3.2 使对象沿曲面行走 212第13章 虚拟现实动画控制测试 13.1 键盘
互动设置 215 13.2 鼠标互动设置 218

编辑推荐

王珂主编的《全视频3ds Max游戏设计与制作深度剖析(附光盘全彩印刷)》在介绍3ds max 2012软件功能的同时, 讲解了大量实例, 这些实例包括游戏建模、材质设置、贴图坐标设置、特效设置、动画设置等内容。

本书不仅可以作为动画相关初中、级读者的学习用书, 而且也可以作为大中专院校相关专业及游戏培训班的教材。

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>