

<<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：9787115213259

10位ISBN编号：7115213259

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电

作者：张宇

页数：352

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>

<<3ds Max游戏美术制作火星课堂>>

前言

在火星授课时一直想写一本关于游戏制作的图书，但是由于工作时间较紧，未能如愿。恰逢一天上课，一个学生问我引擎是什么，我解释了一遍，但是感觉只是通过口述并没有将使用引擎的种种体验传达给他们。

于是机会来了，编辑找到我，我欣然答应，于是进入了疯狂的写作状态……4个月完成编撰后已经进入了北京的盛夏季节。

在中国近几年的游戏动漫产业发展中，国家相应出台了多个扶持政策，在这个大环境下，游戏公司、动画公司大量涌现，学习游戏、动画的人也越来越多，这对国内游戏业的发展无疑是件好事。

上海每年都举办游戏节，国内外的厂商也使出了浑身解数比拼着自己新开发的游戏。

游戏内容由单机版到网络版，再由网络版到各种形式的游戏，游戏的形式由各式游戏机到个人电脑游戏，再到现在交互式的WII游戏机，可以看出游戏本身也开始向肢体运动转变，同时技术上的升级也使视觉画面更加绚丽多彩。

国外的游戏种类日趋完善，而国内由于3G时代的到来，手机3D游戏又将是游戏厂商厮杀的一个平台，所以无论国内外，游戏市场的青春期才刚刚到来。

对于想要学习游戏制作的朋友们来说，这段时期也是一个非常好的机会，游戏制作并不是我们想象中的那么神秘，那么高不可攀，技术只是制作游戏的基础，软件也只是制作的工具，关键还要看设计师的创作概念。

中国游戏的创作和策划还未成熟，这方面需要有真才实学的人来完成，我想越来越多的年轻力量是游戏创作的源泉，热爱游戏并坚持不懈的人，一定会走到游戏创作的最前沿。

本书以多个实际案例为主，详细讲解了从网络游戏场景到次世代游戏（Next Generation Games）角色的制作步骤，还包含了材质、灯光、特效、动作及引擎等方面的综合知识。

本书知识点丰富、内容全面系统，几乎涵盖了所有游戏制作中常用的软件和插件，如UrMod专业展开UV工具、ZBrush和MudBox雕刻软件、Particle IllusSion特效粒子生成器等，同时还讲解了Shader FX硬件实时显示技术及Virtools和Unreal游戏引擎系统。

本书的目的是让欲从事游戏或虚拟现实工作的读者，能够快速掌握所需的理论和概念，并且能够娴熟地制作各种场景和角色。

对于一个游戏美术师来说，不能只停留在制作环节的某一部分上，应对引擎、模型、贴图、特效、动作、接口、规范等都有所了解，这样才能有意识地去优化并合理配置资源。

建议本书的学习者掌握一定的3ds Max、Photoshop、ZBrush软件基础知识。

本书适合于游戏美术工作者或有一定美术功底的专业人士来强化软件技能。

<<3ds Max游戏美术制作火星课堂>>

内容概要

本教材是火星时代推出的一套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。

本教材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。

本教材适合于具有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。

作者简介

张宇，吉林工程技术师范学院动画专业教师，火星时代实训基地游戏美术讲师，北京电影学院动画学院研究生，美国August Mobile公司三维动画设计师，华中师范大学传媒学院动画学院特聘教授，北京爱迪斯通虚拟现实专家组成员。

学术著作：《游戏动画设计》《动画设计基础》《中国动画史》《世界动画艺术史》

<<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 1.5 电子游戏模型制作分类 1.5.1 游戏模型
 的分类 1.5.2 低多边形模型 1.5.3 高精度模型 1.6 游戏制作流程 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 古代房子制作案
 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 制作贴图的透明通道 2.7 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 3.2 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 3.4 角色的UV制作 3.4.1 展开多张UV贴图 3.4.2
 角色UV制作案例 3.5 游戏贴图绘制 3.5.1 前期准备 3.5.2 面部绘制 3.5.3 毛
 发绘制 3.5.4 布料绘制 3.5.5 金属盔甲绘制 3.5.6 装饰物绘制 3.5.7 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测试 第5课 游戏中的光影构成方法 5.1
 静态光与动态光 5.2 顶点着色工具使用 5.3 烘焙贴图的制作 5.4 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 角色模型详细制作 6.2.3 怪兽盔甲制
 作 6.2.4 UV展平(与Unfold 3D软件结合) 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 第8课 游戏角色动作制作 第9课 游戏中的特效制作 第10课 Shader FX
 材质特效 第11章 Virtools游戏程序设计 第12课 Unreal引擎编辑器应用

章节摘录

插图：第1课游戏制作基础知识1.1游戏理论的诞生游戏是一种人类的娱乐活动。

英文中的Game一词，亦有体能比赛的含义，而体育运动最早也是由游戏演变而来的。

甚至有很多学者认为游戏不仅存在于人类当中，在许多其他生物群体中，也存在着大量的游戏行为。

游戏的历史非常悠久，但将其作为理论进行研究是从近代才开始的。

如果人类没有游戏，社会将不会进步。

有科学表明，孩提时代玩捉迷藏游戏可以促进大脑的生理发育，因此，游戏的发展也是人类向前进步，科学向前发展的重要历程。

德国诗人和剧作家席勒提出了一种关于游戏的理论。

这种理论认为：“人类在生活中要受到精神与物质的双重束缚，在这些束缚中就失去了理想和自由。

于是人们利用剩余的精神创造一个自由的世界，它就是游戏。

这种创造活动，产生于人类的本能。

”席勒说：“只有当人充分是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才完全是人。

”剩余能量说是英国哲学家赫伯特·斯宾塞提出的一种游戏理论，他是对席勒游戏本能说的进一步补充。

这种理论认为：“人类在完成了维持和延续生命的主要任务之后，还有剩余的精力存在，这种剩余精力的发泄，就是游戏。

游戏本身并没有功利目的，游戏过程的本身就是游戏的目的。

”德国生物学家谷鲁斯对英国哲学家赫伯特·斯宾塞的剩余能量说和席勒的本能说进行了修正。

这种理论认为，游戏不是没有目的的活动，游戏并非与实际生活没有关联。

游戏是为了将来面临生活的一种准备活动，这就是练习理论。

例如，小猫抓线团是在练习抓老鼠，小女孩给布娃娃喂饭是在练习当母亲，男孩子玩打仗游戏是在练习战斗。

<<3ds Max游戏美术制作火星课堂>>

编辑推荐

《3ds Max游戏美术制作火星课堂》为“火星课堂”系列教材之一。

该教材是一本游戏美术制作实际应用型图书，全书结合了游戏动画设计工作的具体案例，配合视频教学，为读者呈现了一个完整全面的游戏制作流程。

通过阅读《3ds Max游戏美术制作火星课堂》，读者可以了解软件技术、行业规范等各方面的知识，为进入游戏行业铺平道路。

火星时代专业教师讲解高品质与专业视频教学；剖析游戏专业项目案例打造火星专业图书出版；揭秘高效专业工作流程注重读者专业技能培养；传授游戏专业美术技能造就游戏专业制作人才。

造就非凡，成就梦想，拥有长达300分钟的视频教学，带您走进游戏设计与制作课堂。

3DS MAX图形图像艺术IMSGE ART，大型多媒体教学录像。

火星时代，附赠DVD光盘内含Virtools视频实例，300分钟实录视频讲解，深入学习游戏美术制作。

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>