

<<就是要做3D游戏>>

图书基本信息

书名：<<就是要做3D游戏>>

13位ISBN编号：9787500695066

10位ISBN编号：7500695063

出版时间：2010-10

出版时间：中国青年出版社

作者：刘明昆

页数：518

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>

<<就是要做3D游戏>>

前言

当我开始写这篇序时心中怀有无比的激动，20年来，我从画漫画到做游戏至现在任教撰写教学书籍，这本书是我花费时间最长、付出精力最多的一本，反复修改案例、不断优化场景……转眼即已两年半了。

市面上3D美术教学书籍几乎都锁定在动画制作方面，但3D游戏美术与动画差别很大，在学生与老师的要求下，我开始动笔撰写此书，而这已是两年半前的事情了。

动笔之初，即发现一个重要的问题：游戏美术与动画的最大区别在于，游戏美术必须要借助程序工具来验证美术设计是否有错误，否则无法完成游戏美术的制作。

因为游戏美术必须要考量模型面数、贴图容量、地板、墙壁、传送、迷你地图，并要了解制作的素材导入引擎工具后呈现出来的差异点，所以3D游戏美术制作与教学一定要有能随时验证成果的辅助工具。

此时我做出了一个重大的决定，那就是开发Beagle Game Designtools，这是一款可以让设计人员在做出美术设计后，不用写任何程序，轻松试玩游戏，快速检测美术设计是否存在问题的游戏检测与展示工具。

两年半过去了，BeagleGDT也确实应用在世新大学数字多媒体系三届学生教学中，不断吸取学生的建议，进行修正与改版，随书光盘中附赠的是目前最新版本的BeagleGDT。

在撰写此书过程中，我不断穿插于案例制作与工具改版修正之间，其间还常常对当初决定开发BeagleGDT这件事提出怀疑，偶尔会有放弃的想法，但总算有了具体成果，这本3dsMaxt/历景篇终于完成，工具也升级到一个新版本，接下来还会有角色篇，到时候工具会再次升级改版，新增哪些功能请大家拭目以待。

<<就是要做3D游戏>>

内容概要

《就是要做3D游戏3DS MAX场景篇》通过3个游戏场景设计案例，深入讲解了利用3ds Max设计游戏场景的方法与技巧。

书中案例具有较强的代表性，包含游戏中常见的各种场景的设计与制作。

全书共4章，第1章简要介绍软件的界面与工具，第2~4章详解3个综合案例，分别为“基础迷宫场景”、“火焰机械都市”以及“原野与水晶城”。

<<就是要做3D游戏>>

作者简介

刘明昆老师简介

中文名：刘明昆

英文名：Daniel LiU

现任：

世新大学专职助理教授级技术教师

中国戏曲学院客座教授

资深漫画家

曾任：

数位内容学院讲师

新艺术游戏学院特聘讲师

Virtools项目教育课程指定讲师

爱迪斯科技技术顾问

软亦奇科技技术顾问

游戏团队负责人

部分畅销著作：

游戏创作达人白皮书

游戏创作范例黑皮书

PLAY系列丛书

游戏数字动力——开发工具篇

游戏数字动力——范例篇

精灵世界系列(原创漫画)

<<就是要做3D游戏>>

书籍目录

CHAPTER 1 软件界面与工具设置 1—1 用户界面介绍 1—2 快捷键表 1—3 设置显卡 1—4
设置ViewCube 1—5 设置工具栏 1—6 设置快捷键 1—7 设置尺寸单位 1—8 认识3D模型
的构成元素 1—9 3D多边形的介绍CHAPTER 2 基础迷宫场景的制作 2—1 基础地形的制作 2
—2 基础贴图的制作 2—3 虚拟楼梯与无缝贴图的制作 2—4 方向性水流贴图的制作 2—5
移动地板与墙面的制作 2—6 尺寸修正与初始化 2—7 传送点与地板墙壁的制作 2—8 灯光的
设置 2—9 水效果的制作 2—10 动画对象与移动地板效果的制作 2—11 NormalMap设置 2
—12 魔法阵种植对象设置 2—13 传送点效果的制作 2—14 迷你地图的设置 2—15 文件打
包CHAPTER 3 火焰机械都市的制作 3—1 构建基础地形 3—2 UV拆分与贴图的制作 3—3
机械地板纹理的制作 3—4 无缝多边形的制作 3—5 墙面与栏杆的制作 3—6 门的制作 3
—7 2F过道的制作 3—8 旋转体对象的制作 3—9 管状对象的制作 3—10 管状对象的变形动
画 3—11 臂力架的制作 3—12 铁链的设置 3—13 铁链与Bones的连接 3—14 吊力臂动画的
制作 3—15 灯光贴图的制作 3—16 透空贴图与岩浆材质 3—17 设置移动路径与空间变形 3
—18 闪电动画的制作 3—19 动画贴图的制作 3—20 螺旋桨的制作 3—27 VertexColor的绘制
3—22 VertexAl1ha的绘制 3—23 隐藏墙壁的设置 3—24 将对象定义为角色进行输出 3—25
场景整合输出1 3—26 场景整合输出2 3—27 角色对象输入 3—28 传送点的设置 3—29
SkyCube的制作CHAPTER 4 原野与水晶城的制作

<<就是要做3D游戏>>

章节摘录

插图：

<<就是要做3D游戏>>

编辑推荐

《就是要做3D游戏:3ds Max场景篇》：史上第一本可以边做边玩的游戏教材！
内附刘明昆老师独家开发的专业游戏演示工具——Beagle。
您可以做到哪儿玩到哪儿，只需3步，即可轻松创建自己的游戏世界！
光盘：全书安全素材及场景文件，最新版本BeagleGDT工具，5小时配套多媒体视频教学。

<<就是要做3D游戏>>

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>