

<<UDK虚幻3游戏引擎火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<UDK虚幻3游戏引擎火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115277831

10位ISBN编号：7115277834

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：葛莹莹，高华，黄剑锋 编著

页数：237

字数：468000

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>

<<UDK虚幻3游戏引擎火星课堂>>

内容概要

葛莹莹、高华、黄剑锋编著的《UDK虚幻3游戏引擎火星课堂》是《火星课堂·游戏设计》系列中的一本，详细讲解了UDK虚幻3游戏引擎技术的应用。

全书共14章，第1章讲解UDK的基础知识，第2章讲解模型的创建及导入，第3章和第4章分别讲解灯光和材质，第5章讲解景观系统，第6章讲解可破裂的静态网格物体，第7章讲解Unreal动画系统的自定义角色，第8章和第9章分别讲解Kismet和IMatinee的使用方法，第10章讲解特效的制作方法，第11章讲解声音系统，第12章讲解体积与后期特效，第13章讲解物理资源，第14章讲解综合实例的制作。

随书附带1张多媒体教学DVD。

视频内容包括书中重点章节的案例表现过程，以及所有案例的场景文件和素材文件等。

《UDK虚幻3游戏引擎火星课堂》不仅可作为影视制作、游戏设计、三维动画等设计相关领域的参考书，而且也可作为高等院校艺术设计相关专业的教材。

<<UDK虚幻3游戏引擎火星课堂>>

作者简介

葛莹莹，出生于1983年，毕业于吉林大学艺术设计专业。

Autodesk 3ds

Max认证教师、Adobe平面认证教师。

现任职于吉林动画学院游戏分院。

从事三维、后期教学工作七年，曾发表学术论文多篇。

参与过多款游戏项目的研发与制作工作。

拥有丰富的制作、研发和教学经验。

高华，出生于1981年，毕业于长春工业大学，吉林省美学学会会员，现任职于长春大学旅游学院动画专业。

从事动画制作、影视后期、游戏引擎、游戏特效教学工作6年，曾发表多篇学术论文。

参与制作过动画片《幸福大街一号》、

《乌龙院》等，具有丰富的教学及制作经验。

黄剑锋，出生于1980年，毕业于长春工业大学，现任职于吉林动画学院游戏分院。

从事三维动画、影视后期、游戏引擎、游戏特效教学工作10年。

主编了教材《Premiere

Pro应用与提高》，并且参与过制作动画短片《小鸡想飞》。

书籍目录

第1章 初识UDK

1.1 UDK概述

1.1.1 什么是UDK

1.1.2 UDK适合的人群范围

1.1.3 UDK对计算机的要求

1.1.4 与UDK相兼容的操作是什么

1.1.5 UDK的更新

1.1.6 目前市场上流行的3D引擎对比介绍

1.2 UDK中场景制作的基本流程

1.3 UDK Editor界面介绍

1.3.1 内容浏览器的组成及其作用

1.3.2 “源”面板

1.3.1.2 过滤面板

1.3.1.3 标签面板

1.3.1.4 资源交互预览窗口

1.3.1.5 视图控制区

1.3.2 UDK Editor界面

1.3.2.1 菜单栏

1.3.2.2 工具栏

1.3.2.3 工具箱

1.3.2.4 视图控制栏

1.3.2.5 信息栏

1.3.2.6 视图操作区

1.3.3 视图操作及常用快捷键

1.4 创建属于你的第一个关卡

第2章 模型的创建及导入

第3章 灯光

第4章 材质

第5章 景观系统

第6章 可破裂的静态网络物体——制作破碎效果

第7章 Unreal动画系统——自定义角色

第8章 Kismet的使用

第9章 Matinee的使用

第10章 特效制作

第11章 声音系统

第12章 体积与后期特效

第13章 物理资源

第14章 综合体例制作

附录A 虚幻引擎术语表

附录B 材质表达式中英文对照表

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>