

<<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

新艺术游戏学院约聘讲师

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 基础贴图的设置 2—3 虚拟楼梯与无缝贴图的制作 2—4 方向性水流贴图的设置 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 水效果的设置 2—10 动画对象与移动地板效果的设置 2—11 NormalMap设置 2—12 魔法阵种植对象设置 2—13 传送点效果的设置 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的链接 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 动画贴图的设置 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>