

<<3ds max 7游戏角色制作完全攻>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7游戏角色制作完全攻略>>

13位ISBN编号：9787508332871

10位ISBN编号：7508332873

出版时间：2005-10

出版时间：中国电力出版社

作者：肖冰

页数：316

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 7游戏角色制作完全攻>>

内容概要

本书由奥斯卡动画奖评委Becky女士与美国图形图像学会Siggraph委员Russell先生共同指导策划。书中全面详细地剖析了游戏角色建模到贴图制作的全过程。

全书分为6章，第1章介绍了游戏行业以及游戏历史、游戏类型等相关知识；第2章介绍了游戏制作的一些基本规则；第3章介绍了游戏角色的制作；第4章介绍了游戏贴图的绘制；第5章介绍了枪手角色的完整制作过程；第6章介绍了制作一条深海小鱼的过程。

而本书最后的附录将提供一些对你进入游戏行业有所帮助的信息。

本书适合于游戏制作人员和3D爱好者阅读，也可作为相关培训班的教材。

<<3ds max 7游戏角色制作完全攻>>

书籍目录

前言	第1章 电视游戏与电脑游戏	1.1 游戏的历史	1.2 电视游戏与电脑游戏	1.3 游戏分类	1.4 游戏分工
第2章 游戏制作规范	2.1 游戏的多边形艺术	2.2 游戏贴图规范	第3章 制作游戏角色		
3.1 Editable Poly编辑器	3.1.1 层级选择区域	3.1.2 选择选项区	3.1.3 Edit Edges面板	3.1.4 Edit Geometry面板	3.2 UVW Mapping编辑器
3.3 Unwrap UVW编辑器	第4章 游戏贴图绘制				
4.1 贴图绘制利器Photoshop	4.2 Photoshop的界面	4.3 Photoshop的菜单功能	4.3.1 File (文件)	4.3.2 Edit (编辑)	4.3.3 Image (图像)
4.3.4 Layer (图层)	4.3.5 Select (选择)	4.3.6 Filter (滤镜)	4.4 Photoshop的具条	4.5 Layers面板	4.6 History记录面板
4.7 其他面板	4.8 贴图绘制技巧	4.8.1 活用加深减淡工具	4.8.2 善用图层属性	第5章 枪手布莱恩	
5.1 项目实例分析	5.1.1 工作前的准备	5.1.2 角色背景分析	5.1.3 角色建模要求	5.2 创造头部模型	5.2.1 准备工作
5.2.2 实例操作——创建头部的基本模型	5.2.3 深入创建头部模型并调整	5.3 拆分头部的UV	5.4 绘制头部贴图	5.5 制作头发	5.6 制作布莱恩的身体
5.6.1 制作上半身躯体及胳膊	5.6.2 制作布莱恩的手	5.6.3 制作布莱恩的下半身	5.6.4 调整布莱恩的模型	5.7 拆分身体UV第6章 凶猛的深海鱼类附录

<<3ds max 7游戏角色制作完全攻>>

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>