

<<3DS MAX游戏美术设计>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX游戏美术设计>>

13位ISBN编号：9787544918558

10位ISBN编号：7544918556

出版时间：2011-11

出版时间：延边人民出版社

作者：金玄(韩国)

译者：崔光豪 金成

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游戏美术设计>>

内容概要

3DS MAX 游戏设计 , ISBN : 9787544918558 , 作者 : 崔光豪

<<3DS MAX游戏美术设计>>

作者简介

作者：（韩国）金玄

书籍目录

Chapter 01.3D游戏美术基础 Section 01.游戏开发团队的结构与作用 Section 02.3D游戏开发团队的结构与作用 Section 03.3ds max 2011的基本界面与操作方式 Section 04.3ds max 2011及3ds max 2012的新功能与新增内容 Chapter 02.3D游戏角色建模 (Modeling) Section 01.游戏角色建模流程 1.Edit Mesh属性 2.Edit Poly属性 3.制作Teapot [Special Page-Object Paint] Section 02.低面数角色的基础建模 1.创建身体模型 2.创建腿部模型 3.创建臂部模型 4.创建手部模型 5.创建胸部模型 6.整理整体模型 [Special Page-Face Maker] Chapter 03.3D游戏的写实风贴图方式 (Mapping) Section 01.材质编辑器 (Material Editor) 1.Material and Map Node in the Active View 2.Material 3.Map 4.Parameter Editor Section 02.常用的贴图命令 1.贴图坐标系与UVW MAP 2.贴图过程中的Unwrap UVW 3.提高贴图效率的Pelt命令 Section 03.Normal Map Section 04.GI渲染器 (Render) 1.V-Ray 2.Mental Ray 3.Sky Light [Special Page-Crazy Bump] Chapter 04.制作游戏角色 Section 01.制作鲨鱼 1.建模 2.贴图 [Special Page-UDK] Section 02.制作绝地战士 1.创建头部模型 2.创建头发 3.创建身体模型 4.创建身体模型 5.创建面罩模型 6.创建护肩模型 7.创建腰带模型 8.创建膝盖护甲 9.最终整理模型 10.展开UV 11.绘制贴图及适用 12.制作Lighting Map [Special Page-Face Modeling] Chapter 05.游戏动画 (Animation) Section 01.Rigging [设定Biped] ESkin] ESpecial Page-Weight Tool] Section 02.Walk Section 03.Run Section 04.Attack Section 05.Tumbling ESpecial Page-Bouncing Ball Animation] Chapter 06.3D游戏特效 Section 01.光线剑 (Video Post) Section 02.火焰喷发 (Particle System) Section 03.地球爆炸 (Fire Effect) Section 04.飘扬的旗帜 (Cloth) Section 05.创建头发 (Hair & Fur) 1.创建基本头发 2.Hair菜单 ESpecial Page-CAT]

章节摘录

版权页：插图：贴图具有很强的2D美术特性，是给模型赋予纹理与色彩的过程，需要准确把握策划及原画的意图。

贴图可以表现为写实卡通的风格。

贴图一般使用128*128大小的图片，而大型游戏也可以使用1024*1024的贴图，甚至一个角色可以使用2、3张以上的贴图，但在一般情况下使用256*256或者512*512的大小图片。

在进行贴图之前，首先要做的就是展开UV。

展开UV是将3D的面片展开成2D的过程，这叫做UnwrapUVW。

完成Unwrap才可以顺利进行贴图工作。

在贴图5bUnwrap过程是非常重要的，而且需要较长的时间去调节。

自从3ds max 8版本开始新增TPelt（自动展开面）功能后，这使Unwrap]工作变得更加简便。

04动画(Animation)动画是特别注重时间感的领域。

比如一个角色行走10步的动画，首先要考虑需要几帧(Frame)动画来表现，而且胖人和瘦人行走的姿态与需要的时间各不相同，行走10步也是需要不同的时间。

一小时是60分钟，一分钟是60秒，一秒通常计算为30帧(Frame)，因此要养成用Frame计算的习惯。

为了制作动画，首先需要进行蒙皮(Rigging)。

蒙皮是创建骨骼并且将骨骼与肌肉（模型）进行连接的过程。

蒙皮是极其复杂且需要长时间的工作，但为了顺利完成角色动画，也是必不可少的过程。

动画的基础是行走与奔跑。

几乎所有的游戏公司在招聘动画设计师的时候，要求其应聘作品里包含基本的行走与奔跑动画，即使作品中的视频非常华丽，这些基本的动作必须体现出来。

除了行走与奔跑，另一个重要的动作是举起重物的动作。

总之，角色的行走、奔跑和举重动作都需要符合重力原则，要体现动作的沉重感。

通常角色的动画是参考Wait Disney工作室Ollie Johnston的12规律制作。

Squash & Stretch：Squash是压扁(flattening)，而Stretch则是拉长(elongating)的意思。

角色的运动不能是固定(fixed)、僵硬(rigidity)或者是硬邦邦(solidshape)的，而是赋有活力的生命体，需要根据内部的力量（生命体本身的意志或者影响力）的Squash & Stretch，或者是根据外部力量（来自其它力量根源的影响力）的Squash & Stretch。

Anticipation：准备动作又称事先动作、先行动作或者预备动作，在游戏动画中是最基础而且最重要的规律。

当作出一次前进动作的时候，首要的动作是利用反作用(reverse action)做准备。

<<3DS MAX游戏美术设计>>

编辑推荐

《3DS MAX游戏美术设计》是为热爱游戏美术的初学者编写的入门教材，着重讲授游戏开发等实际应用技法。

因此，相信通过《3DS MAX游戏美术设计》可以给喜欢游戏美术和初学者带来一些帮助。

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>