

<<动漫游戏道具制作>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏道具制作>>

13位ISBN编号：9787111269052

10位ISBN编号：7111269055

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：房晓溪 编

页数：278

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>

<<动漫游戏道具制作>>

前言

道具是动漫游戏的重要表现形式。

本书从学习基本几何体和扩展几何体开始，到能够掌握各类道具的制作思路和方法。

本书的宗旨是为动漫游戏的道具制作打好牢固基础。

第1章介绍了3ds max软件的操作界面和视图操作，讲解了基本几何体和扩展几何体、以及二维几何模型的创建方法。

第2章介绍了2D样条曲线对象层级下的编辑与修改方法，分别学习了使用“Extrude”、“Bevel”和“Lathe”修改器制作三维模型的方法。

调节2D样条曲线的顶点，并编辑成三维截面图形，再通过修改器制作出三维模型。

熟练地操作样条曲线的编辑方法为以后更加灵活快速地创建模型打下基础。

第3章学习了3ds max的修改命令面板，通过对一些实例的讲解，掌握好“Taper”、“Bend”、“Twist”、“Noise”、“Symmetry”修改器的用法。

第4章通过游戏中的简单道具屠龙刀的制作，初步学习了Editable Poly编辑几何体的方法，而且对其面板中的“Extrude”、“Chamfer”、“Attach”、“Cut”、“Weld”、“Target Weld”等常用命令都进行了运用。

熟悉Editable Poly及其命令和快捷操作方法，是提高建模效率的关键。

第5章讲解了贴图坐标的概念，对“UVW Map”坐标的7种映射方式和面板上的功能按钮进行了介绍，重点介绍了“LInwl.ap uVW”面板、“Edit UVWs”视图菜单及选项的用法。

第6章对材质的创建和分类、材质编辑器参数面板的功能、明暗器的分类及贴图通道的用法进行了讲解，重点针对不透明度贴图通道、纹理贴图通道、Bitmap贴图和Checker贴图的详细用法以及高级材质的使用进行了举例说明。

第7章完成了游戏道具屠龙刀在Photoshop中的贴图绘制。

从前几章的模型创建到展开UV，再到本章的贴图绘制，完成了一个简单游戏道具制作的全过程。

<<动漫游戏道具制作>>

内容概要

《动漫游戏道具制作》讲解了游戏道具的分类，制作游戏道具的流程等知识点。通过对《动漫游戏道具制作》的学习，读者可以对游戏道具的制作有较全面系统的了解和认识。

《动漫游戏道具制作》从学习基本几何体和扩展几何体开始，到能够掌握各类游戏道具的制作思路和南法。

通过对屠龙刀，手枪和大炮的模型制作、Uv展开以及贴图绘制过程的实例讲解，使读者掌握“Taper”、“Bend”、“Twist”、“Noise”、“Symmetry”修改器的用法，并可以举一反三，学会独立地制作此类刀械兵器。

总之，本书的宗旨是为学生学习动漫游戏的道具制作打好牢固基础。

《动漫游戏道具制作》语言通俗易懂，内容翔实，突出了以实用为中心的特点，可以作为本科及高职高专学校动漫游戏及相关专业的教科书，也可以作为希望从事动漫游戏方面开发的爱好者的入门参考书。

书籍目录

前言第1章 3D游戏制作基础 11.1 3ds max简介 21.1.1 软硬件配置和需求 21.1.2 3ds max的界面元素 21.2 视图操作 31.2.1 默认视图 31.2.2 视图窗口设置 51.2.3 视图导航控制 61.3 界面介绍 81.3.1 工具栏介绍 81.3.2 主菜单介绍 91.3.3 命令面板介绍 141.3.4 状态栏介绍 161.3.5 动画播放工具 161.4 物体的选择与变换 161.4.1 三维坐标的概念 161.4.2 对象的选择 201.4.3 基本变换 241.5 创建对象 271.5.1 创建长方体 271.5.2 创建球体 281.5.3 创建锥体 301.5.4 创建圆环 311.5.5 创建茶壶 321.6 创建扩展几何模型 331.6.1 创建倒角长方体 331.6.2 创建倒角圆柱体 341.6.3 创建软管造型 341.6.4 创建环形结 351.7 创建二维几何模型 361.7.1 创建样条线 361.7.2 圆形、椭圆形、圆环形和弧形样条曲线 381.7.3 螺旋线 381.7.4 建立组合模型 391.8 复制对象 401.8.1 Clone (克隆) 401.8.2 结合 Shift 键复制对象 421.8.3 Mirror (镜像) 421.8.4 Array (阵列) 431.8.5 Spacing (间隔) 复制 461.9 本章小结 471.10 自测题 471.11 课后作业 48第2章 2D形体的修改及编辑 492.1 2D样条曲线的编辑与修改 492.1.1 2D样条曲线的子对象层级修改 492.1.2 组合样条曲线 522.1.3 2D样条曲线的布尔运算 532.2 二维转成三维模型 552.2.1 “Extrude” (挤出) 修改器 552.2.2 “Bevel” (倒角) 修改器 562.2.3 “Lathe” (车削) 修改器 572.3 本章小结 592.4 自测题 592.5 课后作业 60第3章 常用物体修改器 613.1 “Modify” 面板 613.2 常用修改器分类 623.3 常用修改器 633.3.1 “Taper” (锥化) 修改器 633.3.2 “Bend” (弯曲) 修改器 663.3.3 “Twist” (扭曲) 修改器 673.3.4 “Noise” (噪声) 修改器 693.3.5 “Symmetry” (对称) 修改器 713.4 本章小结 733.5 自测题 733.6 课后作业 74第4章 Editable Poly 754.1 Editable Poly的用法 754.1.1 把几何体转成Editable Poly物体 754.1.2 Poly编辑修改面板 764.2 屠龙刀模型的制作过程 774.2.1 刀刃的制作 774.2.2 刀柄的制作 794.3 本章小结 864.4 自测题 864.5 课后作业 87第5章 UVW坐标和UVW展开 885.1 贴图坐标 885.2 UVW坐标 895.2.1 参数面板介绍 895.2.2 “Mapping” (贴图) 选区 905.2.3 “Channel” (通道) 选区 925.2.4 “Alignment” (对齐) 选区 925.3 Unwrap UVW (展开贴图坐标) 925.3.1 “Unwrap UVW” 面板介绍 935.3.2 “Edit UVWs” 视图菜单及面板介绍 945.4 屠龙刀的UVW展开 1035.4.1 屠龙刀刀柄UV展开 1035.4.2 屠龙刀刀刃UV展开 1125.5 本章小结 1155.6 自测题 1155.7 课后作业 116第6章 材质基础 1176.1 材质编辑器 1176.1.1 材质贴图简介 1186.1.2 工具按钮区 1186.1.3 将材质赋予指定对象 1186.1.4 热、冷材质 1196.2 标准材质 1216.2.1 明暗器基本参数 1216.2.2 材质基本参数 1236.2.3 创建透明材质 1246.2.4 创建线框材质 1266.3 贴图通道 1266.3.1 Opacity (不透明度贴图) 1276.3.2 Bump (凹凸贴图) 1286.3.3 Flat Mirror (平面镜反射贴图) 1286.3.4 Self-Illumination (自发光贴图) 1296.3.5 Basic Reflection Map (基本反射贴图) 1296.3.6 Refraction (折射贴图) 1296.3.7 Automatic Reflection (自动反射贴图) 1306.4 常用贴图 1306.4.1 Bitmap (位图贴图) 1306.4.2 Checker (棋盘格贴图) 1346.5 高级材质 1356.5.1 “Multi/Sub-Object” (多维/子对象) 材质 1366.5.2 “Double Sided” (双面) 材质 1386.6 本章小结 1396.7 自测题 1406.8 课后作业 140第7章 游戏材质基础 1417.1 屠龙刀UV图导出及刀刃贴图绘制 1417.2 屠龙刀刀柄贴图绘制 1447.3 本章小结 1477.4 自测题 1477.5 课后作业 148第8章 生活用品类制作 1498.1 水缸模型制作 1498.2 水缸UV贴图展开 1538.3 水缸贴图绘制 1568.4 本章小结 1628.5 自测题 1628.6 课后作业 163第9章 刀械类兵器制作 1649.1 宝剑制作 1659.1.1 宝剑剑刃模型制作 1659.1.2 宝剑剑柄模型制作 1699.1.3 宝剑UV贴图展开 1789.1.4 宝剑贴图绘制 1869.2 弓的制作 1939.2.1 弓模型制作 1949.2.2 弓UV贴图展开 1989.2.3 弓贴图绘制 2009.3 流星锤制作 2069.3.1 流星锤模型制作 2079.3.2 流星锤UV贴图展开 2149.3.3 流星锤贴图绘制 2219.4 本章小结 2269.5 自测题 2279.6 课后作业 227第10章 枪炮类兵器制作 22810.1 手枪制作 22810.1.1 手枪模型制作 22910.1.2 手枪UV贴图展开 23410.1.3 手枪贴图绘制 24310.2 大炮制作 25310.2.1 大炮模型制作 25310.2.2 大炮UV贴图展开 26210.2.3 大炮贴图绘制 26810.3 本章小结 27710.4 自测题 27710.5 课后作业 278

<<动漫游戏道具制作>>

章节摘录

第1章 3D游戏制作基础 本章主要内容 3dsmax操作界面介绍 视图操作和导航控制的使用
主菜单及命令面板介绍 创建基本几何体和扩展几何体 物体基本变换操作 二维几何体的创建和编辑
对象的复制方法 本章重点 创建基本几何体 使用移动、旋转和缩放命令对物体进行变换操作
二维几何体的创建和编辑 复制对象 三维坐标概念 四视图工作原理 本章难点 复制对象
三维坐标概念 四视图工作原理 本章学习目标 熟悉3ds max的界面和视图操作
掌握3ds max变换和复制对象的方法 能够通过参数修改基本几何体和二维几何体
引言 美术是基础，软件是工具，游戏画面制作中这两者缺一不可。

所以要想成为一个优秀的游戏美术制作人员，除了必须具有深厚的美术功底外，熟练地运用软件就显得非常重要了。

目前，在大部分游戏制作公司中，3D美术制作采用的三维软件都是3ds max，本章主要讲述的就是3ds max软件的基础知识。

.....

<<动漫游戏道具制作>>

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>