

3ds Max游戏特效火星课堂



[3ds Max游戏特效火星课堂_下载链接1](#)

著者:张天骥

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2012-1-1

装帧:平装

isbn:9787115267788

3ds Max游戏特效火星课堂, ISBN: 9787115267788, 作者: 张天骥

作者介绍:

目录: 目录

第1章 游戏特效基础知识 1

1.1 游戏特效概述 2

1.1.1 什么是游戏特效 2

1.1.2 游戏特效的重要性 3

1.1.3 游戏特效的自然性 3

1.2 游戏特效类型 4

1.2.1 粒子动画特效 4

1.2.2 模型动画特效 5

1.2.3 贴图动画特效 6

1.2.4 混合特效 6

1.3 游戏特效基本点 7

1.4 游戏特效分类 7

1.5 游戏特效制作规范 7

1.5.1 游戏特效的尺寸要求 8

1.5.2 游戏特效的格式要求 9

1.6 游戏特效贴图设计 9

1.7 游戏特效的色彩 9

1.7.1 色彩基础概述 9

1.7.2 色彩的情感 10

1.8 游戏特效的情感设计 11

1.9 游戏特效制作常用软件 11

第2章 游戏特效贴图设计 12

2.1 Photoshop游戏特效贴图制作 13

2.1.1 360度内射光圈 13

2.1.2 “八光柱”放射光 18

2.1.3 爆炸光线 21

2.1.4 漩涡光放射光 23

2.1.5 闪电效果 26

2.1.6 箭头 27

2.1.7 光线法阵 29

2.1.8 魔法阵贴图 30

2.1.9 场景法阵 32

2.2 AKVIS LightShop特效贴图 34

2.2.1 AKVIS LightShop简介 34

2.2.2 AKVIS LightShop基础概述 35

2.2.3 漩涡光贴图 36

2.2.4 开花光线 40

2.3 After Effects特效贴图 41

2.3.1 AE Optical Flares_1.0概述 41

2.3.2 镜头光线制作 42

第3章 2D游戏特效设计 48

3.1 Photoshop手机游戏特效 49

3.1.1 手机游戏特效概述 49

3.1.2 “火电”特效制作 50

3.2 使用particleIllusion制作特效 51

3.2.1 particleIllusion概述 51

3.2.2 particleIllusion3.0界面 52

3.2.3 particleIllusion粒子发射器 53

3.2.4 粒子设置栏分析 53

- 3.2.5 工程设置 57
- 3.2.6 冲击特效的制作 58
- 3.3 使用After Effects制作特效 62
 - 3.3.1 光特效 62
 - 3.3.2 动画贴图特效 75
 - 3.3.3 闪电特效 84
- 第4章 3D游戏特效制作 90
 - 4.1 刀光 91
 - 4.2 剑刃流光 93
 - 4.3 治疗 95
 - 4.4 攻击 101
 - 4.5 防御攻击 105
 - 4.6 降龙之剑 111
 - 4.7 游戏“技能” 119
 - 4.8 魔魂技能 129
 - 4.9 漩涡飞剑 138
 - 4.10 莲花开放 147
- 第5章 Gamebryo 3.0游戏引擎 158
 - 5.1 Gamebryo 3.0游戏引擎概述 159
 - 5.2 Gamebryo 3.0游戏引擎基础 160
 - 5.2.1 Gamebryo 3.0引擎安装与Gamebryo 3.0插件工具栏在3ds Max 2009中的设置 160
 - 5.2.2 认识Gamebryo 3.0工具栏 161
 - 5.2.3 3ds Max材质球中Gamebryo Shader面板介绍 162
 - 5.2.4 Gamebryo Shader和3ds Max材质 164
 - 5.2.5 Transparency Modes(透明模式) 168
 - 5.2.6 Gamebryo支持Particles with 3ds Max(粒子)系统 168
 - 5.2.7 支持的贴图类型 169
 - 5.2.8 Gamebryo支持在位图贴图中可用的参数设置 169
 - 5.3 改变顶点颜色 170
 - 5.3.1 使用参数面板改变顶点颜色 170
 - 5.3.2 使用笔刷改变顶点颜色 173
 - 5.3.3 Vertex Alpha通道 175
 - 5.4 Gamebryo 3.0与3ds Max游戏特效的制作 177
 - 5.4.1 被攻击 177
 - 5.4.2 符法咒术 180
 - 5.4.3 绝情剑 193
 - 5.4.4 诱敌术 201
- 第6章 MAXScript游戏特效 214
 - 6.1 MAXScript语言的基础概述 215
 - 6.1.1 MAXScript功能概述 215
 - 6.1.2 MAXScript的大小写 215
 - 6.1.3 MAXScriptListener脚本侦听器 215
 - 6.2 基础操作 216
 - 6.2.1 创建对象 216
 - 6.2.2 改变对象 217
 - 6.2.3 变换对象 220
 - 6.2.4 复制对象 221
 - 6.2.5 其他方法 222
 - 6.2.6 修改对象 223
 - 6.3 MAXScript数据类型 223
 - 6.4 MAXScript表达式 225
 - 6.4.1 算术表达式 225
 - 6.4.2 MAXScript数学运算符 225
 - 6.4.3 符号表达式 225

- 6.4.4 增量表达式 226
- 6.4.5 逻辑表达式 227
- 6.4.6 赋值表达式 227
- 6.5 MAXScript的数组、循环语句关键词 228
- 6.5.1 Array数组 228
- 6.5.2 for循环 230
- 6.5.3 while do循环 231
- 6.5.4 if条件选择句 231
- 6.6 MAXScript星星动画特效 234
- • • • • [\(收起\)](#)

[3ds Max游戏特效火星课堂_下载链接1](#)

标签

游戏特效

计算机科学-计算机图形学-游戏行业-游戏美术

游戏设计

游戏开发

评论

2D / 3D 游戏特效。particleillusion 点到，Gamebryo 偏，MaxScript 无聊

3月份 图书馆里发现的 作为熟悉美工流程用 书不厚 内容也不多
也就前面那段讲讲几种光特效的贴图如果动手用ps加工该咋弄
后面就是各个软件各点一下 AE 粒子风暴 引擎 3d软件内置特效.. 蜻蜓点水
不过对何为游戏特效形成一个大题的流程式的认识还是有帮助的...不过似乎游戏特效的
书似乎不多啊 图书馆也就找到这么一本.

下着本电子版，一看内容，游戏分为2d , 2.5d , 2.8d.....哭了，不买了

没用

[3ds Max游戏特效火星课堂_下载链接1](#)

书评

[3ds Max游戏特效火星课堂_下载链接1](#)