

3ds max 8游戏设计与制作宝典



[3ds max 8游戏设计与制作宝典_下载链接1_](#)

著者:黄玉青、郑雨涵

出版者:科学出版社

出版时间:2006-12

装帧:简装本

isbn:9787030181220

3ds

max是一款非常优秀的动画、建筑与游戏设计软件。全书共分为7章，以实例的形式，详细全面地介绍游戏制作的过程。第1章为游戏制作概述（从游戏的玩法、平台等方面来介绍游戏的分类）；第2章为美术基础（介绍素描色彩等必备基础知识，并以Photoshop软件为例来讲解如何绘制道具、脸部和衣服纹理贴图）；第3章为建模（通过道具、场景和角色三大游戏要素实战学习游戏模型的整个创建过程）；第4章为游戏贴图（系统介绍游戏贴图的相关知识，针对目前软件的发展，介绍新兴辅助贴图）；第5章为动画（系统地介绍游戏动画相关知识，通过CS和Bone骨骼动画实例使读者掌握这些知识，能够独立地完成游戏动画制作工作）；第6章为游戏特效（使读者对游戏特效产生系统的认识并掌握特效分类及制作技巧）；第7章为引擎的运用（使读者掌握游戏建模过程中应注意的问题，以便于工作起来更加顺利）。

本书是中级学习者的指导书，是一本理论和实践相结合的书。对于初学者来说只要掌握一定的3ds max基础知识，通过本书的学习就能制作出精美游戏模型。

光盘内容：部分实例的源文件、素材和视频教学文件。

作者介绍:

目录: 第1章 游戏制作概述

1.1 游戏概述

1.2 关于游戏制作团队

第2章 美术基础

2.1 素描理论

2.2 色彩配色

2.3 解剖学

2.4 原画的绘制分析

2.5 Photoshop纹理贴图的绘制举例

第3章 建模

3.1 MAX建模方法总论

3.2 游戏建模实战——道具

3.3 游戏建模实战——场景

3.4 游戏建模实战——角色

第4章 游戏贴图

4.1 游戏贴图与其他应用的区别

4.2 UnwrapUVW和UVWMap的运用

4.3 其他辅助贴图绘制方法

第5章 动画

5.1 动画理论

5.2 游戏动画的形式

5.3 CharacterStudio

5.4 Bone骨骼系统

5.5 Character(角色)

5.6 游戏动画实战——CS和Bone骨骼的运用

第6章 游戏特效

6.1 游戏特效概论

6.2 游戏特效制作实例

第7章 引擎的运用

7.1 输出到引擎中所采用的方式

7.2 游戏建模过程中的注意事项

• • • • • ([收起](#))

[3ds max 8游戏设计与制作宝典 下载链接1](#)

标签

计算机科学-计算机图形学-游戏行业-游戏美术

评论

[3ds max 8游戏设计与制作宝典 下载链接1](#)

书评

[3ds max 8游戏设计与制作宝典 下载链接1](#)