

3ds Max游戏美术制作火星课堂



[3ds Max游戏美术制作火星课堂_ 下载链接1](#)

著者:张宇

出版者:人民邮电

出版时间:2009-10

装帧:

isbn:9787115213259

《3ds Max游戏美术制作火星课堂》是火星时代推出的一套游戏美术制作实际应用型教材。全

书结合了游戏动画设计与制作的具体案例，配合文字和视频教学向读者呈现出了一套完整而全面的游戏美术制作流程与操作方法，为读者进入游戏行业铺平道路。本教材内容主要包括游戏场景制作、网络游戏角色制作、角色动画设置、次世代游戏建模技术，以及游戏特效制作等技术，在讲解过程中穿插了行业知识和规范，以及最新的游戏引擎设计与应用讲解，使读者在学习之后能够制作出符合行业要求的游戏作品。

本教材适合于具有3ds Max软件初级知识的读者、三维软件建模爱好者，以及从事游戏美术制作、虚拟现实制作、游戏引擎应用等创作者学习使用。 [点击链接进入新版：](#)

火星时代游戏设计系列图书:3ds Max游戏美术制作火星课堂(第2版)(附光盘)

作者介绍:

- 吉林工程技术师范学院动画专业教师
- 火星时代实训基地游戏美术讲师
- 北京电影学院动画学院研究生
- 美国August Mobile公司三维动画设计师
- 华中师范大学传媒学院动画学院特聘教授
- 北京爱迪斯通虚拟现实专家组成员

学术著作

- 《游戏动画设计》
- 《动画设计基础》
- 《中国动画史》
- 《世界动画艺术史》

目录: 第1课 游戏制作基础知识 1.1 游戏理论的诞生 1 1.2 游戏的分类 2 1.2.1 传统游戏 2 1.2.2 电子游戏 2 1.3 电子游戏的发展 2 1.3.1 电子管游戏 2 1.3.2 街机游戏 3 1.3.3 家用电子游戏 4 1.4 电子游戏的类型 6 1.5 电子游戏模型制作分类 13 1.5.1 游戏模型的分类 13 1.5.2 低多边形模型 15 1.5.3 高精度模型 20 1.6 游戏制作流程 20 第2课 网游场景与道具制作 2.1 场景造型设计分析 25 2.1.1 造型风格分析 25 2.1.2 场景构思 29 2.2 单体场景低面数模型制作方法 31 2.2.1 水果摊场景制作案例 32 2.2.2 单体模型UV展平与贴图技术 38 2.3 整体场景低面数模型制作方法 47 2.3.1 大场景分析 48 2.3.2 场景中的道具制作分析 49 2.4 整体模型制作与UV重复贴图技术 50 2.4.1 宝塔制作案例 50 2.4.2 古代房子制作案例 54 2.4.3 合并场景设置 57 2.5 地表与道路的贴图方法 59 2.5.1 地形编辑器与置入式地形 59 2.5.2 道路的贴图方法 60 2.6 制作贴图的透明通道 62 2.7 贴图的存储格式 64 第3课 网游角色模型与贴图制作 3.1 角色设计分析 67 3.2 低面数游戏模型的优化 70 3.3 角色头部模型制作 72 3.4 角色身体模型制作 75 3.4 角色的UV制作 79 3.4.1 展开多张UV贴图 79 3.4.2 角色UV制作案例 81 3.5 游戏贴图绘制 86 3.5.1 前期准备 87 3.5.2 面部绘制 87 3.5.3 毛发绘制 88 3.5.4 布料绘制 88 3.5.5 金属盔甲绘制 90 3.5.6 装饰物绘制 90 3.5.7 添加贴图 91 第4课 模型制作规范与要求 4.1 项目制作规范 95 4.1.1 软件版本规范 95 4.1.2

单位设置规范 96 4.2 模型制作规范 97 4.2.1 造型规范 97 4.2.2 布线规范 98 4.2.3 平滑组
101 4.2.4 轴心制作规范 102 4.3 UV制作规范 105 4.3.1 基本规范 105 4.3.2 UV重复规范
105 4.4 碰撞体制作要求 107 4.4.1 碰撞体 107 4.4.2 碰撞体的基本要求 108 4.4.3
碰撞体形状 108 4.4.4 制作碰撞体 109 4.4.5 查看引擎中的碰撞体测试 110第5课
游戏中的光影构成方法 5.1 静态光与动态光 115 5.2 顶点着色工具使用 116 5.3
烘焙贴图的制作 118 5.4 游戏中的日照系统 120第6课 次世代游戏角色模型制作 6.1
次世代游戏应用与制作流程概述 123 6.2 次世代游戏模型制作详解 125 6.2.1
基础模型制作与规范 125 6.2.2 角色模型详细制作 126 6.2.3 怪兽盔甲制作 142 6.2.4
UV展平(与Unfold 3D软件结合) 147 6.3 次世代游戏雕刻技术(与ZBrush软件结合) 158
6.3.1 ZBrush使用基础 158 6.3.2 角色模型细节绘制 166 6.3.3 盔甲模型细节刻画
174第7课 次世代游戏角色贴图制作 7.1 法线贴图技术原理 179 7.2 怪兽贴图制作 192 7.3
ZBrush软件中的制作技巧 211 7.4 Mudbox软件应用 220第8课 游戏角色动作制作 8.1
游戏角色动作分析 227 8.2 3ds Max中的骨骼系统 230 8.2.1 认识骨骼类型 230 8.2.2
Character Studio骨骼与模型的匹配 231 8.2.3 Bones骨骼的设定及匹配 233 8.3
游戏角色的绑定与权重 236 8.3.1 Physique蒙皮修改器的应用 236 8.3.2 Skin蒙皮的运用
241 8.4 角色面部表情控制 242 8.5 游戏动画的调制 245 8.5.1 动画的基本调节 245 8.5.2
导入BIP格式 251 8.5.3 Character Studio动作混合器的使用 252 8.6 动作捕捉 256第9课
游戏中的特效制作 9.1 游戏特效的种类和范围 263 9.1.1 特效制作分类 264 9.1.2
特效制作范围 265 9.2 魔法球效果制作(3ds Max与Illusion软件结合) 268 9.3
飘扬旗帜效果制作 272 9.4 Ghost Trails拖尾效果制作 273第10课 Shader FX材质特效
10.1 图形显示技术介绍 277 10.2 Shader Fx硬件纹理显示 278 10.2.1 纹理基础 278 10.2.2
法线凹凸的细节纹理表现 282 10.2.3 纹理混合 285 10.2.4 发光特效 286 10.2.5
Relief地形起伏效果 287 10.2.6 反射效果 289 10.2.7 透明效果 290 10.2.8 毛发效果 291
10.2.9 输出Fx格式 292 10.2.10 HLSL——Fx在Virtools中实现 294第11章
Virtools游戏程序设计 11.1 Virtools引擎简介 297 11.1.1 Virtools安装与使用 298 11.1.2
Virtools界面介绍与操作 299 11.1.3 行为模块(Building Blocks) 302 11.2 Virtools实例制作
302 11.2.1 格式转换 302 11.2.2 人物动作设定与移动控制 306 11.2.3 场景属性设定 309
11.2.4 碰撞属性设定 311 11.2.5 摄影机控制 318 11.2.6 栏杆升降控制 321 11.2.7
特效制作 326 11.2.8 投影设置 332 11.2.9 设置声音 333 11.2.10 人工智能 337 11.2.11
测试游戏 341第12课 Unreal引擎编辑器应用 12.1 Unreal引擎简介 345 12.2
建立笔刷空间 347 12.3 置入静态模型 348
· · · · · (收起)

[3ds Max游戏美术制作火星课堂_下载链接1](#)

标签

设计

计算机科学-计算机图形学-游戏行业-游戏美术

游戏美术

Autodesk

设计,美术

美术

照片级3D作品能力

值得一读，不值得购买！

评论

此书大量运用了zbrush，但此方面讲解很少，新手根本不够用，老手也就不用看了
关于人体建模部分讲的很粗略，
总体看此书写得过于简略，不合理，光盘内容也很简略，照成看完书还要去网上找相关教学.....，如此不如单买场景建模，人物建模，动作设定...等等分开专门讲的书

[3ds Max游戏美术制作火星课堂 下载链接1](#)

书评

[3ds Max游戏美术制作火星课堂 下载链接1](#)