

<<3ds Max游戏特效火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max游戏特效火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115267788

10位ISBN编号：7115267782

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：张天骥

页数：235

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游戏特效火星课堂>>

内容概要

本书是《火星课堂·游戏设计》系列中的第一本。

主要讲解了利用3ds

Max软件制作游戏特效的知识，全书共分6章，内容包括游戏特效基础知识，游戏特效贴图设计，2D、3D游戏特效制作，Gamebryo3.0游戏引擎和MAXScript游戏特效等知识点。

随书附带DVD多媒体教学光盘，教学视频时间长达350分钟，包含书中大部分实例的操作过程演示，以及需要使用到的场景及相关素材文件。

本书不仅适合3ds Max初中级读者阅读，也可以作为高等院校三维游戏设计相关专业的教辅用书及相关教师的参考图书。

书籍目录

第1章 游戏特效基础知识

1.1 游戏特效概述

- 1.1.1 什么是游戏特效
- 1.1.2 游戏特效的重要性
- 1.1.3 游戏特效的自然性

1.2 游戏特效类型

- 1.2.1 粒子动画特效
- 1.2.2 模型动画特效
- 1.2.3 贴图动画特效
- 1.2.4 混合特效

1.3 游戏特效基本点

1.4 游戏特效分类

1.5 游戏特效制作规范7

- 1.5.1 游戏特效的尺寸要求
- 1.5.2 游戏特效的格式要求

1.6 游戏特效贴图设计9

1.7 游戏特效的色彩

- 1.7.1 色彩基础概述
- 1.7.2 色彩的情感

1.8 游戏特效的情感设计

1.9 游戏特效制作常用软件

第2章 游戏特效贴图设计

2.1 Photoshop游戏特效贴图制作

- 2.1.1 度内射光圈
- 2.1.2 “八光柱”放射光
- 2.1.3 爆炸光线
- 2.1.4 漩涡光放射光
- 2.1.5 闪电效果
- 2.1.6 箭头
- 2.1.7 光线法阵
- 2.1.8 魔法阵贴图
- 2.1.9 场景法阵

2.2 AKVIS LightShop特效贴图

- 2.2.1 AKVIS LightShop简介
- 2.2.2 AKVIS LightShop基础概述
- 2.2.3 漩涡光贴图
- 2.2.4 开花光线

2.3 After Effects特效贴图

- 2.3.1 AE Optical_Flares_1.0概述
- 2.3.2 镜头光线制作

第3章 D游戏特效设计

3.1 Photoshop手机游戏特效

- 3.1.1 手机游戏特效概述
- 3.1.2 “火电”特效制作

3.2 使用particleIllusion制作特效

<<3ds Max游戏特效火星课堂>>

- 3.2.1 particleIllusion概述
- 3.2.2 particleIllusion3.0界面
- 3.2.3 particleIllusion粒子发射器
- 3.2.4 粒子设置栏分析
- 3.2.5 工程设置
- 3.2.6 冲击特效的制作
- 3.3 使用After Effects制作特效
 - 3.3.1 光特效
 - 3.3.2 动画贴图特效
 - 3.3.3 闪电特效
- 第4章 D游戏特效制作
 - 4.1 刀光
 - 4.2 剑刃流光
 - 4.3 治疗
 - 4.4 攻击
 - 4.5 防御攻击
 - 4.6 降龙之剑
 - 4.7 游戏“技能”
 - 4.8 魔魂技能
 - 4.9 漩涡飞剑
 - 4.10 莲花开放
- 第5章 Gamebryo 3.0游戏引擎
 - 5.1 Gamebryo 3.0游戏引擎概述
 - 5.2 Gamebryo 3.0游戏引擎基础
 - 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
 - 5.2.2 认识Gamebryo 3.0工具栏
 - 5.2.3 ds Max材质球中Gamebryo Shader面板介绍
 - 5.2.4 Gamebryo Shader和3ds Max材质
 - 5.2.5 Transparency Modes(透明模式)
 - 5.2.6 Gamebryo支持Particles with 3ds Max(粒子)系统
 - 5.2.7 支持的贴图类型
 - 5.2.8 Gamebryo支持在位图贴图中可用的参数设置
 - 5.3 改变顶点颜色
 - 5.3.1 使用参数面板改变顶点颜色
 - 5.3.2 使用笔刷改变顶点颜色
 - 5.3.3 Vertex Alpha通道
 - 5.4 Gamebryo 3.0与3ds Max游戏特效的制作
 - 5.4.1 被攻击
 - 5.4.2 符法咒术
 - 5.4.3 绝情剑
 - 5.4.4 诱敌术
- 第6章 MAXScript游戏特效
 - 6.1 MAXScript语言的基础概述
 - 6.1.1 MAXScript功能概述
 - 6.1.2 MAXScript的大小写
 - 6.1.3 MAXScriptListener脚本侦听器
 - 6.2 基础操作

<<3ds Max游戏特效火星课堂>>

- 6.2.1 创建对象
- 6.2.2 改变对象
- 6.2.3 变换对象
- 6.2.4 复制对象
- 6.2.5 其他方法
- 6.2.6 修改对象
- 6.3 MAXScript数据类型
- 6.4 MAXScript表达式
 - 6.4.1 算术表达式
 - 6.4.2 MAXScript数学运算符
 - 6.4.3 符号表达式
 - 6.4.4 增量表达式
 - 6.4.5 逻辑表达式
 - 6.4.6 赋值表达式
- 6.5 MAXScript的数组、循环语句关键词
 - 6.5.1 Array数组
 - 6.5.2 for循环
 - 6.5.3 while do循环
 - 6.5.4 if条件选择句
- 6.6 MAXScript星星动画特效

章节摘录

版权页：插图：3D特效是使用三维软件结合二维软件制作的特效。

3D特效都是使用三维软件制作的，主要使用3ds Max、Maya及游戏引擎的特效编辑器等软件。

三维游戏中的特效形式并不能完全用二维图片来实现，3D游戏特效是展现360°全视角的动态光影效果，这也是目前的世界游戏特效发展趋势。

三维游戏特效的玩家自己看到是立体效果，在同一个场景中的其他玩家看到的也是立体效果，这就是3D和2D特效的不同之处。

首先用Photoshop作特效需要的贴图，带有黑白通道的图片或引擎能透掉格式的图片，再用3ds Max等三维软件创建简单模型，面数在细节充足的前提下尽可能减少，以减少对游戏资源的占用。

然后将做好的贴图赋予展开的模型，之后就是做模型动画了，模型的旋转、缩放、透明度等也可加粒子系统，或是绑定到你所指定的模型动画上，这样就形成了模型与粒子混合的特效，形成复杂而又特殊的三维游戏特效，从而制作出有质感、自然、绚丽、逼真的游戏特效。

在这里要告诉大家的是由于各游戏公司使用的引擎有所不同，游戏引擎自身带有粒子系统，单纯地学习3ds Max或Maya等三维软件中的粒子系统对制作游戏特效没有多大的意义。

但是有的引擎支持3ds Max等三维软件的粒子系统，这对于新手会更好，像Gamebryog引擎就是这样，但是它不支持3ds Max里的PF粒子系统，所以对于一个新手来说，没有引擎做特效就有一定的难度。

我在前面给大家阐述过，学习游戏特效主要是学一种“思想”，软件只是工具，有软件没“思想”是做不出特效来的。

因此，特效制作的方法很多，主要是自己要会学以“智”用。

游戏中存在着大量的特效运用，特效有其不同的服务对象，游戏中各种令人目不暇接、华丽绝伦的光影效果常常能给人留下深刻的印象。

不同的服务对象在不同的情况下使用的特效也不相同，特效的华丽程度、攻击值大小、特效持续时间的长短、是单体或是群体特效等，都是需要考虑的因素。

在游戏中，玩家通过操纵自己的角色打出各种华丽必杀技能或魔法时，其绚丽逼真的视觉冲击效果能给玩家带来愉悦的成就感，一些经典的必杀技能的演绎令很多玩家津津乐道并沉醉其中。

那么游戏特效在游戏中的运用有哪些呢？

游戏中使用的魔法效果或是武器发出闪闪耀眼的光、角色衣服上的闪烁、常见的升级、加血、爆炸后的烟雾迷漫、空旷场景中的玩家在PK的场面、下雨和下雪的效果等都会用到游戏特效。

现在玩家也变得挑剔了，喜欢一款绚丽的、PK系统好的、特效漂亮的、优秀的游戏，特效的设计和制作是很重要的，也是必不可少的。

游戏特效不但主要表现绚丽的画面和华丽的效果，而且还要通过特效的色彩、动感来传达情感。

如果在游戏中使用了不合适的特效就会适得其反，给玩家造成一种错觉。

因此，在游戏特效设计的时候要有充分的考虑和准备。

<<3ds Max游戏特效火星课堂>>

编辑推荐

火星时代游戏特效专业精品教程 国内第一本介绍游戏特效制作的图书 丰富的特效设计与制作实例 Autodesk授权培训中心强力推荐

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>