第一图书网, tushu007.com

<<精通Unreal Engine 3卷Ⅰ>>

图书基本信息

书名：<<精通Unreal Engine 3卷Ⅰ>>

13位ISBN编号：9787302258384

10位ISBN编号：7302258384

出版时间：2011-8

出版时间：清华大学出版社

作者：(美)巴斯比//帕里什//威尔逊|译者:武侠//孙德元//张青春//张美蓉

页数：690

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

内容概要

《精通Unreal Engine 3卷Ⅰ：3D游戏关卡设计基础篇（配光盘）》是您认识并掌握最新最热门的游戏引擎（虚幻引擎3）的首选指南，无论您是初次接触mod制作的爱好者，还是职业的关卡设计人员，都能从本书中受益、本书中包含了读者想要学习的所有技能，这些技能可以帮助读者创建出在游戏机和复读机上运行的极其出色的新内容和游戏。

作者简介

Jason“Buzz”Busby是3DBuzz公司的主席兼首席执行官，3DBuzz公司是一家面向全球的、致力于为当今最热门的三维设计领域提供教学服务的公司。
这一领域包括三维动画、程序和游戏开发等。
Buzz通过他的网站www．3dbuzz．com向全球提供其独具特色的教学内容，即视频教学模块(Video Training
Modules，VTM)，该模块非常专业，信息丰富且寓教于乐。
他的网站也在三维动画方面拥有一个健全、友好且实用的在线社区。

书籍目录

第1章 虚幻引擎技术简介
1.1 《虚幻》系列游戏的历史
1.2 虚幻引擎综述
1.3 虚幻引擎的构成
1.4 组件交互综述
1.5 工作中的引擎组件
1.6 使用虚幻引擎创建自己的游戏世界
第2章 游戏开发概述
2.1 循环开发的重要性
2.2 从创意着手
2.3 剧情简介
2.4 考量开发日程表
2.5 交流
2.6 测试与反馈
2.7 结束开发
第3章 开始行动：手把手创建关卡初级教程
3.1 开始创建您的第一个关卡
3.2 小结
第4章 画刷的世界：深入了解世界几何体
4.1 关键术语及概念：bsp和csg
4.2 画刷类型
4.3 构建简述
4.4 清除bsp材质
4.5 使用画刷
4.6 图元
4.7 布尔运算
4.8 画刷固体性
4.9 画刷操作
4.10 几何体模式(geometry mode)
4.11 使用阴影
4.12 小结
第5章 静态网格物体
5.1 静态网格物体的重要性
5.2 静态网格物体工作流概述
5.3 uv纹理贴图坐标
5.4 创建uv展平贴图时需要考虑的因素
5.5 创建纹理贴图
5.6 导入静态网格物体
5.7 使用static mesh(静态网格物体)编辑器
5.8 碰撞
5.9 放置静态网格物体
5.10 静态网格物体与阴影
5.11 小结
第6章 材质简介
第7章 光照简介

第8章 地形系统
第9章 kismet简介
第10章 unreal matinee简介
第11章 关卡优化
第12章 关卡动态载入
附录a unreaied用户指南
附录b 曲线编辑器

章节摘录

版权页： 插图： CounterClockwise：此参数设置为True时，阶梯会以逆时针方向盘绕上升。
如果将此参数设置为False，则阶梯会按照顺时针方向盘绕上升。
3.螺旋型阶梯 螺旋型阶梯类似于前面介绍的曲线型阶梯，但它不是从地面开始延伸。
相反，该阶梯的每个部分都与单个台阶一样厚，这意味着您可以创建多次包围自身的阶梯，并且旋转角度大于360°。
与曲线型阶梯一样，在需要这种形状时通常可以使用静态网格物体代替。
InnerRadius：此参数控制螺旋型阶梯的内径的大小，该参数的值必须至少为1。
StepWidth：此参数确定每个台阶的宽度。
将该参数值与InnerRadius参数值相加，得到的就是阶梯的总半径。
StepHeight：此参数控制每个台阶的高度。
该参数的值乘以台阶的数量就是阶梯的总高度。
StepThickness：此参数决定每个台阶的厚度，它对阶梯的高度没有任何影响，而只会影响阶梯出现的方式。
例如，如果StepHeight参数的值是16，StepThickness参数的值为8，那么每个台阶就是8个单位厚，并且台阶之间会有8个单位的落差。
NumStepsPer360：此参数控制每旋转360。
时经过的台阶数量。
例如，如果此参数的值设为60，那么要完成一个完整的360°旋转，就需要经过60个台阶。
NumSteps：此参数是阶梯中的实际台阶数量，它与NumStepsPer360参数值结合使用，控制阶梯上升时旋转多远。
例如，如果NurnStepsPer360参数的值是60，而NumStepS参数的值只有26，那么该阶梯只会旋转一半，或者说这是一个180°的螺旋型阶梯。
要完成所需的旋转，必须将NumStepsPer360参数的值加上1，也就是说，这时我们需要61个台阶才能完成完整的360°旋转。
另外说明一下，您可以自己计算出达到某个特定旋转角度所需的台阶总数，相应的数学 公式如下：（（NumStepsPer360×旋转角度）／360）+1=NumSteps 因此，如果NumStepsPer360参数的值为60，并且我们要得到270°的旋转角度，则公式计算如下：（（60×270）／360）+1=46 这就是说，要让阶梯精确地旋转270°，我们就需要46个台阶。
GroupName：允许将画刷加入到一个组中。
SlopedCeiling：如果将该参数设置为True，阶梯的下表面就会变成平缓的斜坡。
然而，如果将该参数设置为False，阶梯的下表面就仍然是阶梯状。
需要特别注意的是，该设置会将每个台阶底部后端的两个顶点与下一个台阶顶部前端的两个顶点对齐。
SlopedFloor：此参数类似于SlopedCeiling，不同之处在于它控制阶梯的底面是否为斜坡。
如果此参数生效，那么将会创建一个螺旋斜坡，而不是螺旋型阶梯。
CounterClockwise：如果将此参数设置为True，则阶梯会以逆时针方向盘绕上升。
如果将此参数设置为False，则阶梯会按照顺时针方向盘绕上升。
4.直线型阶梯 此按钮用于将构建画刷改为直线的阶梯，完全没有曲线或旋转。
因此，该按钮的用法非常简单。
但与前面的阶梯一样，在关卡中使用静态网格物体代替它会有效得多。

编辑推荐

《精通Unreal Engine 3(卷1):3D游戏关卡设计基础篇》涵盖了小技巧、于把手的教学指南和专业的技术，包含了您想要学到的所有知识。
通过掌握这些知识，您可以创建出宏伟壮阔并能有效运行的关卡，玩家将在您创建出的世界中流连忘返。
《精通Unreal Engine 3(卷1):3D游戏关卡设计基础篇》适合3D游戏关卡设计人员参考使用。

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