第一图书网, tushu007.com

<<游戏特效设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏特效设计>>

13位ISBN编号：9787302274018

10位ISBN编号：7302274010

出版时间：2012-4

出版时间：清华大学出版社

作者：朱毅，刘若海　编著

页数：370

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

本书全面讲述了游戏特效的定义、特点、分类和制作方法，并介绍了游戏特效的作用和意义，特别是重点介绍了各种类型游戏特效的制作方法和流程。
书中列举了大量实例，分析了2D游戏、2.5D游戏、3D游戏特效制作过程中的区别和特点，详细讲述了3ds
Max、partileIllusion、Photoshop各类特效制作软件结合使用的制作技巧，以及游戏特效制作的最终编辑阶段——引擎特效编辑器的介绍。

本书可作为大中专院校艺术类专业和相关专业培训班的教材，也可作为游戏美术工作者的入门参考书。

<<游戏特效设计>>

书籍目录

第1章 游戏特效设计概述
1.1 游戏特效制作的基本思路
1.1.1 分析设计需求
1.1.2 进行具体制作
1.2 游戏特效制作的一般流程
1.3 游戏特效制作的特点与分类
1.3.1 2d游戏特效
1.3.2 3d游戏特效
1.3.3 引擎粒子特效
1.3 本章小结
1.4 本章习题
第2章 3dsmax中粒子系统及空间扭曲的应用
2.1 3dsmax粒子系统概述
2.1.1 粒子系统的概念
2.1.2 游戏特效粒子系统的应用
2.2 pfsource（粒子流）的基本操作
2.2.1 粒子流的工作方式
2.2.2 粒子的工作特点
2.2.3 粒子流的基本操作
2.2.4 粒子流效果制作实例
2.3 非事件驱动的粒子系统
2.3.1 非事件驱动的粒子系统简介
2.3.2 使用粒子系统
2.3.3 spray（喷射）粒子系统
2.3.4 snow（雪）粒子系统
2.3.5 superspray（超级喷射）粒子系统
2.3.6 blizzard（暴风雪）粒子系统
2.3.7 pcioud（粒子云）粒子系统
2.3.8 parray（粒子阵列）粒子系统
2.4 3dsmax中空间扭曲的应用
2.4.1 空间扭曲简介
2.4.2 空间扭曲——力的扭曲
2.4.3 空间扭曲——导向器的扭曲
2.4.4 空间扭曲——几何/可变性的扭曲
2.4.5 粒子系统与空间扭曲结合应用制作实例
2.5 本章小结
2.6 本章习题
第3章 particlelllusion的应用
3.1 parfielelllusion在特效设计中的应用
3.1.1 particlelllusion简介
3.1.2 particlelllusion3.0的界面及主要功能
3.1.3 particlelllusion在游戏中的应用
3.2 emitter的基本操作
3.2.1 emitter的基本操作与文档输出
3.2.2 emitter形态的编辑

3.2.3 emitter的移动与路径
3.3 particlelllusion相关功能的基本操作
3.3.1 emitter资料库
3.3.2 偏向板（deflector）
3.3.3 隐藏板（blocker）
3.3.4 图示窗口的基本操作
3.3.5 粒子的参数设定与编辑
3.4 emitter与particle的结合应用及参数设定
3.4.1 emitter与particles的关系
3.4.2 weight（重力）参数
3.4.3 spin（旋转）参数
3.4.4 emissionangle（发射角度）、emissionrange（发射范围）及angle（发射角度）参数
3.4.5 active（动画控制）参数
3.4.6 position及path参数的调整
3.5 particlelllusion特效制作应用实例
3.5.1 图层的应用
3.5.2 烟火的制作
3.5.3 particlelllusion与3dsmax的结合应用
3.6 本章小结
3.7 本章习题
第4章 2d及2.5 d游戏特效制作
第5章 3d游戏中场景特效的制作
第6章 3d游戏中武器特效的制作
第7章 3d游戏中角色特效的制作
第8章 3d游戏开发制作中粒子编辑器的使用

章节摘录

版权页： 插图： 我们在玩一款电子游戏时，常常会被其游戏中那些精美炫目的特殊效果所深深吸引，如使用魔法或兵器攻击时所发出的火焰、烟雾、冲击波，天气变化中的风、雨、雪、闪电等效果，从而让我们投入其中。
所谓游戏特效是指游戏中为游戏场景和角色添加的绚丽的特殊效果。
通常游戏美术制作后期，整个游戏画面的风格也基本形成，最后都要加上各种炫目的游戏特效，以达到更加逼真的视觉效果来吸引和打动玩家们，进而提高整款游戏的市场口碑和投资收益。
1．1游戏特效制作的基本思路 一名优秀的特效制作人员需要有着丰富的软件使用技巧，以及项目制作经验，更为重要的是，要有流畅和富有创意的制作思路。
例如：一个简单的攻击技能，会涉及攻击者的具体结构和使用的具体道具，是地面攻击还是空中攻击，是近身攻击还是远程攻击等，制作者会根据这样的情况设计具体的特效，所以，经验和技巧需要不断地积累，但一个清晰的、理性的思维必须时刻具备。
在学习特效制作之前，我们首先来了解一下游戏特效的基本制作思路。
1．1．1分析设计需求 首先，特效设计师要根据游戏策划人员提供的特效制作需求，如图1—1所示，了解自身要参与制作的工作内容，其中包括：技能名称，技能性质（功能），技能范围和数值等信息。
在通过策划文字了解了游戏特效的制作需求后，特效师就要对策划文档所提供的信息进行分析，然后构思如何使用软件来表现效果。
接下来，我们以“泰山压顶”这一攻击招式作为实例，来说明游戏特效从构思到实现制作是如何完成的。
（1）首先从“泰山压顶”的效果表现重点来分析，这一招式应该具有压倒一切的气势，如“泰山压顶之势”，给对手造成一种沉重的打击，甚至无力抗拒的感觉，因此在制作时要配合攻击动作进行恰如其分的特效处理，招式的动作效果如图1—2所示。
（2）从“泰山压顶”的字面含义来理解，这是重型兵器的攻击招式，包括“重”和“压”两个特点，因此在制作特效时要表现出这两个方面，如图1—3所示，达到技能名称与特效的融合。
（3）既然是重型兵器的招式，那么在把动作和特效结合时应该合理地表现出战士力大无比的动作特点，如图1—4所示。
1．1．2进行具体制作 接下来我们进行“泰山压顶”技能的设计过程。
（1）特效元素的选择。
尽管是单体攻击，但由技能名就能联想到重型兵器砸到地面时那种强烈的震荡，同时造成尘土飞扬并向四周形成冲击波的画面，因此可以把“冲击波”这个元素结合到招式中，制作“冲击波”效果的方法很简单，可以选择一张素材图片进行创作，如图1—5所示。
（2）形式的定义。
因为是强调攻击的力量，那么冲击波就应该在攻击点到达地面时开始出现，如图1—6所示，然后逐渐向四周快速地扩散，如图1—7所示，同时还要结合动作给角色的武器添加一些光晕的效果，如图1—8所示，表示战士在发出此招时，能量、气势等方面已经处于一种巅峰状态。
（6）如果把粒子／重力参数往正值调整，代表粒子变“重”，则Emitter（发射器）喷出该粒子后，粒子就会向下运动；此时Emitter（发射器）的Weight（重力）参数向下调整代表粒子更加“重”，向下运动速度加快，如图3—55所示（注意：Emitter（发射器）的weight（重力）参数不能调整为“0”，否则效果就会没有）。
这种效果可以制作火箭或者导弹往上发射而喷射出的气体。
（7）需要注意的是，当Emitter（发射器）的Weight（重力）参数调整为“0”时，Particle（粒子）的weight（重力）参数如何调整都没有用。
当Particle（粒子）的Weight（重力）调整为“0”时，Emitter（发射器）的Weight（重力）如何调整都没有用，如图3—56所示。

编辑推荐

中国电影电视技术学会数字特效与三维，动画专业委员会，中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会，中国文化创意产业技术创新联盟推荐教材。

《RGDC游戏开发课程体系·第九艺术学院游戏开发系列：游戏特效设计》全面讲述了游戏特效的定义、特点、分类和制作方法，介绍了游戏特效的作用和意义，尤为重点地介绍了各种类型游戏特效的制作方法和流程。

书中通过大量实例分析了2D游戏、2.5D游戏、3D游戏的特效制作过程中的区别和特点，详细讲述了3dsMax、particleIllusion、Photoshop各类特效制作软件结合使用的制作技巧，以及游戏特效制作的最终编辑阶段--引擎特效编辑器的介绍。

北京递归开元教育科技有限公司（简称递归教育），是国内最早与高等院校游戏专业合作的公司。

递归教育从2003年起，组织国内精英级游戏制作人员，结合国内游戏开发、设计、运营、管理的特点和行业规范，历时多年设计开发并不断改进，形成了一套完整的游戏开发课程体系RGDC（Recursion Game Develop Curriculum）。

递归教育根据多年服务于中国游戏行业，帮助游戏企业进行人力资源建设总结出的经验，设计了一系列适合普通高校、高等职业院校和培训机构使用的专业课程解决方案，方案包括游戏美工、游戏程序设计、手机游戏开发等方向。

第九艺术学院丛书作为RGDC游戏开发课程体系配套教材，由递归教育组织力量，集国内外游戏业内精英人才打造而成。

全套丛书共包括：游戏开发基础，游戏美术设计，程序开发3个部分。

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