

《三维游戏设计》

图书基本信息

书名：《三维游戏设计》

13位ISBN编号：9787302183945

10位ISBN编号：7302183945

出版时间：2008-10

出版社：付志勇、高鸣 清华大学出版社 (2008-10出版)

页数：206

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《三维游戏设计》

前言

随着文化创意产业的发展，数字娱乐设计正在成为一个新兴的专业方向。数字娱乐设计是以大众的娱乐和休闲方式为主要研究对象，基于数字化和网络化的平台，通过多媒体的交互手段，创造具有参与性、互动性和娱乐性的产品或环境。具体的设计内容以数字游戏设计为主，同时也与移动内容设计、网络艺术设计、数字影音设计、数字动画及周边产品设计、虚拟现实技术应用、主题娱乐公园体验设计等领域有着密切的关联。数字娱乐设计是信息时代的媒体艺术、设计、影视、音乐与数字技术融合产生的新兴交叉学科领域，相关的教学和研究在国内还处于起步阶段。为了更好地探索该领域的人才培养模式，清华大学美术学院在2006年设立了艺术设计(数字娱乐设计方向)校内第二学士学位，同时也在信息艺术设计专业方向开展了相关的数字娱乐设计教学实践。《数字娱乐设计》系列丛书的推出正是为了满足教学实践的需要，在总结现有教学经验的基础上，进一步规范和推动数字娱乐设计教学的发展。在内容编排上，本丛书以培养复合型数字娱乐和游戏设计人才为目标，既注重培养学生的数字游戏设计创意和评价能力，同时也强调培养学生在游戏开发与制作表现方面的实践技能。本书内容包括数字游戏的理念、三维游戏的基础知识与代表作品、三维游戏引擎的介绍、数字游戏的设计流程、三维游戏原型制作的技巧、游戏作品的评价与发布、虚拟现实和交互技术在游戏中的应用等。在教学方面偏重于对游戏设计和制作流程的讲解，即如何利用一款三维游戏引擎以及各种游戏制作素材(三维模型、二维贴图等)实现游戏的核心玩法(ore Gameplay)。本书在游戏原型制作方面选择了“达索”Virtools Dev 4.0软件，它具有“可视化编程”以及“实时运行调试”的功能，使学习者能够回避复杂的游戏程序问题，而将更多的精力放在三维游戏的关卡设计与实现上。本书强调知识点的连贯和循序渐进，主要通过一个三维游戏原型的开发实例来讲解三维游戏设计与制作的知识和技能，以游戏研发团队中“关卡设计师”的工作为主要侧重，便于学习者充分理解和把握三维游戏设计的流程和方法，并为今后使用其他游戏引擎制作三维游戏奠定基础。

《三维游戏设计》

内容概要

《三维游戏设计》主要面向三维游戏的设计与制作，通过一个基于Virt00ls软件的三维游戏原型开发实例详细讲解相关的程序与方法，同时也介绍了三维游戏与交互娱乐技术的相关知识理念。介绍的方法和技能不仅适用于快速开发游戏原型，也可以满足制作在线的三维交互内容、三维界面设计以及三维虚拟展示设计的需要。

书籍目录

第1章 三维游戏设计概论	11.1
11.1 三维游戏的基础知识	11.1.1
11.1.1 数字游戏的概念与特性	11.1.2
11.1.2 三维游戏的概念	21.1.3
11.1.3 二维与三维游戏的比较	31.1.4
11.1.4 游戏中的时空元素	51.2
11.2 三维游戏的类型与范例	71.2.1
11.2.1 动作类游戏	81.2.2
11.2.2 冒险类游戏	81.2.3
11.2.3 角色扮演类游戏	91.2.4
11.2.4 解谜类游戏	101.2.5
11.2.5 模拟类游戏	111.2.6
11.2.6 体育类游戏	121.2.7
11.2.7 策略类游戏	131.3
11.3 三维游戏的基本构成要素	141.3.1
11.3.1 游戏引擎	141.3.2
11.3.2 图形用户界面	151.3.3
11.3.3 模型	151.3.4
11.3.4 材质与渲染	161.3.5
11.3.5 动画	181.3.6
11.3.6 脚本、特效与人工智能	201.3.7
11.3.7 声音与音乐	221.3.8
11.3.8 基础支持	221.4
11.4 常用的商业游戏引擎	231.4.1
11.4.1 idTech4引擎	231.4.2
11.4.2 CryENGINE2引擎	241.4.3
11.4.3 RAGE引擎	241.4.4
11.4.4 弯刀引擎	251.4.5
11.4.5 起源引擎	251.4.6
11.4.6 虚幻引擎	261.5
11.5 三维游戏设计的基本流程	271.5.1
11.5.1 游戏制作的基本流程	271.5.2
11.5.2 游戏美工部门的具体分	E301.6
11.6 本章回顾	321.7
11.7 课后思考	32
第2章 Virtools使用入门	332.1
332.1 VirtoolsDev4.0简介	332.1.1
332.1.1 Virtools的开发流程	342.1.2
342.1.2 使用Virtools开发游戏	342.2
342.2 Virtools使用初步	352.2.1
352.2.1 软件界面概览	352.2.2
352.2.2 3DLayout窗	H362.2.3
362.2.3 工具面板	372.2.4
372.2.4 脚本模块资源库	382.2.5
382.2.5 资源面板	392.2.6
392.2.6 状态栏	412.2.7
412.2.7 层级管理器	422.2.8
422.2.8 脚本流程图	432.3
432.3 快速原型制作	432.3.1
432.3.1 打开Virtools.Dev4.0	432.3.2
432.3.2 放置地板和角色	442.3.3
442.3.3 为角色添加简单的互动操作	512.3.4
512.3.4 测试	532.4
532.4 本章小结	532.5
532.5 课后练习	54
第3章 游戏原型制作	553.1
553.1 游戏原型制作初步	553.1.1
553.1.1 导出NMO文件格式	553.1.2
553.1.2 导入Virtools并进行调整	573.2
573.2 Virtools脚本初步	673.2.1
673.2.1 设置直接的继承属性	673.2.2
673.2.2 设置飞机的初始状态	693.2.3
693.2.3 编写第一个脚本	723.3
723.3 脚本书写进阶	783.3.1
783.3.1 旋转的浮空山	783.3.2
783.3.2 旋转的陨石	903.4
903.4 本章回顾	933.5
933.5 课后练习	93
第4章 完善游戏原型	944.1
944.1 粒子	944.1.1
944.1.1 浮空山火箭喷射器	944.1.2
944.1.2 陨石星尘	994.1.3
994.1.3 飞机爆炸效果	1014.2
1014.2 添加核心互动要素	1054.2.1
1054.2.1 碰撞检测	1064.2.2
1064.2.2 设置飞机生命数量	1084.3
1084.3 本章回顾	1134.4
1134.4 课后练习	114
第5章 游戏界面制作	1155.1
1155.1 游戏二维主选单制作	1155.1.1
1155.1.1 制作前的准备工作	1155.1.2
1155.1.2 添加游戏开始界面背景	1165.1.3
1165.1.3 添加startgame按钮	1195.1.4
1195.1.4 添加about按钮	1245.2
1245.2 游戏内部界面制作	1295.2.1
1295.2.1 制作前的准备工作	1295.2.2
1295.2.2 添加显示“剩余生命数量”的2DFrame	1305.2.3
1305.2.3 添加动态显示文字的互动脚本	1305.2.4
1305.2.4 动态显示生命剩余数量	1335.3
1335.3 本章回顾	1385.4
1385.4 课后练习	139
第6章 其他常用制作技巧	1406.1
1406.1 碰撞检测	1406.1.1
1406.1.1 LayerSlider模块	1406.1.2
1406.1.2 PreventCollision模块	1456.1.3
1456.1.3 ObjectSlider模块	1476.1.4
1476.1.4 SphereSlider模块	1496.2
1496.2 三维环境下鼠标单击物体	1516.3
1516.3 摄像机轨道漫游	1556.3.1
1556.3.1 绘制漫游轨道	1556.3.2
1556.3.2 添加漫游交互脚本	1576.4
1576.4 本章回顾	1616.5
1616.5 课后练习	162
第7章 游戏后期制作与优化	1637.1
1637.1 丰富游戏的视觉效果	1637.1.1
1637.1.1 光照技巧	1637.1.2
1637.1.2 简单阴影	1677.1.3
1677.1.3 高级阴影	1697.1.4
1697.1.4 Pre.1it模式	1717.1.5
1717.1.5 Shader效果	1727.2
1727.2 游戏优化建议	1767.3
1767.3 发布游戏为VMO格式	1767.4
1767.4 本章回顾	1787.5
1787.5 课后练习	178
第8章 交互娱乐技术的发展及应用	1798.1
1798.1 交互娱乐技术的发展	1798.1.1
1798.1.1 游戏控制技术发展概述	1798.1.2
1798.1.2 主要的游戏控制技术	1818.1.3
1818.1.3 数字游戏技术的扩展	1868.2
1868.2 虚拟现实技术的发展	1878.2.1
1878.2.1 虚拟现实的发展及特征	1878.2.2
1878.2.2 虚拟现实环境的现实度	1888.2.3
1888.2.3 虚拟现实与交互娱乐的结合	1908.3
1908.3 三维界面与混合现实技术的应用	1918.3.1
1918.3.1 多通道界面	1928.3.2
1928.3.2 三维界面技术与应用	1928.3.3
1928.3.3 网络虚拟环境	1938.3.4
1938.3.4 增强现实技术的应用	1948.4
1948.4 交互技术在游戏中的应用	1958.4.1
1958.4.1 创新性的游戏交互方式	1958.4.2
1958.4.2 常用的游戏交互设备	2008.5
2008.5 本章回顾	2058.6
2058.6 课后思考	206
206 参考文献	207

章节摘录

插图：

《三维游戏设计》

编辑推荐

《三维游戏设计》是清华大学美术学院艺术设计(数字娱乐设计方向)校内第二学士学位的教材,适合数字游戏设计、交互设计、数字媒体艺术和艺术设计等专业的本科生、研究生学习,也可作为游戏设计爱好者的自学用书。

《三维游戏设计》

精彩短评

- 1、有些地方讲的还是不够详细，比如BB为何这样连接等等。总体来说还行，可供初学者使用。
- 2、书里的内容比较基础，适合初学者个别例子比较复杂，此类型的书比较少，这本算是不错的了！
- 3、书完好无损。对初学者来讲，内容也很有帮助。
- 4、这本书可能是太基础了吧，感觉没必要买，直接去图书馆借比较划算吧
- 5、写得还是特别细致的虽然例子少了些但是功能涵盖的很多照着能做出来 我的期末作业全靠他了
- 6、讲的挺清楚，比较基础。

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:www.tushu000.com