

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 图书基本信息

书名：《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

13位ISBN编号：9787500695080

10位ISBN编号：750069508X

出版时间：2010-10

出版社：刘明昆 中国青年出版社 (2010-10出版)

作者：刘明昆

页数：562

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.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 前言

不知不觉中，为VT所写的范例书已经是第6本了，有时会想是不是就此打住，因为市面上很少有作者为一个工具软件可以出完全不同范例的书达到6本。但随着使用者越来越多，学生在各项比赛中的表现也得到丰硕的成果，再加上常常遇到各地的学生提出想要了解更多关于VT功能的教学要求，就想还是应该把更多的技术分享给大家，所以就又出了这一本《就是要做3D游戏——Virtools秘笈篇》。看来短时间内这VT教学的范例书是结束不了了，我已经在烦恼下一本书再出的时候我到底要写什么序的内容呢？本书主要通过范例的形式对VT的高级功能进行讲解，内容包括摄影机碰撞、摄影机切换、画面拾取、多重窗口、使用鼠标控制摄影机、范围圈选功能、吸附功能、制作色盘、模型涂鸦功能、创建投影光、墙壁涂鸦、设置倒计时功能、跟随角色的文字与计量表、设置2D角色的3D定位等。书中范例的难度也越来越高，最后两个综合范例制作图示道具表和制作纸娃娃，完整介绍了图示道具表和纸娃娃系统的制作方法，内容达百页以上，但想到这些范例对学习者是相当实用而且重要的，就不厌其烦的...一点一滴完成它，今天终于呈现在大家面前，心中一块石头也放下了。

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 内容概要

本书主要通过范例的形式对VT的高级功能进行讲解，内容包括摄影机碰撞、摄影机切换、画面拾取、多重窗口、使用鼠标控制摄影机、范围圈选功能、吸附功能、制作色盘、模型涂鸦功能、创建投影光、墙壁涂鸦、设置倒计时功能、跟随角色的文字与计量表、设置2D角色的3D定位等。书中范例的难度也越来越高，最后两个综合范例制作图示道具表和制作纸娃娃，完整介绍了图示道具表和纸娃娃系统的制作方法，内容达百页以上，但想到这些范例对学习者是相当实用而且重要的，就不厌其烦的一点一滴完成它，今天终于呈现在大家面前，心中一块石头也放下了。

本书的随书光盘中特别收录了我在教授这些范例时随堂上课的教学视频，如果视频有时有中断或杂音，那就是有学生提问，或发生了临时的状况，希望大家观看时就当作是在上课中吧。另外，光盘中包括所有范例的完成文件，方便大家学习使用。

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 作者简介

刘明昆，英文名：DarlieLiU，现任：世新大学专职助理教授级技术教师，中国戏曲学院客座教授，资深漫画家。

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 书籍目录

CHAPTER1 摄影机碰撞 CHAPTER2 摄影机切换 CHAPTER3 画面拾取 CHAPTER4 多重窗口  
CHAPTER5 使用鼠标控制摄影机 CHAPTER6 范围圈选功能 CHAPTER7 吸附功能 CHAPTER8 制作色盘  
CHAPTER9 模型涂鸦功能 CHAPTER10 创建投影光 CHAPTER11 墙壁涂鸦 CHAPTER12 设置倒计时功能  
CHAPTER13 跟随角色的文字与计量表 CHAPTER14 设置2D角色的3D定位 CHAPTER15 制作图示道具表  
CHAPTER16 制作纸娃娃

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 章节摘录

插图：

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 编辑推荐

《就是要做3D游戏:VIRTOOLS秘笈篇》：最新数字游戏动画规划教材

# 《就是要做3D游戏-Virtools秘笈篇》

## 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.tushu111.com](http://www.tushu111.com)