第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2012/ZBursh 4/U>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2012/ZBursh 4/Unreal 3-影视级次世代游戏人物创建>>

13位ISBN编号：9787301190401

10位ISBN编号：7301190409

出版时间：2011-7

出版时间：北京大学出版社

作者：孙嘉谦 编著

页数：184

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，主要阐述高级次世代游戏角色制作中的技术流程和设计理念，内容囊括高级游戏人物创作以及Unreal（虚幻）游戏引擎设定的方方面面，适合有一定相关软件操作基础、有志从事次世代游戏制作的人士阅读。
同时，它也是希望进一步提高次世代游戏制作水平的从业人员的重要参考书。

为了更好地体现高级次世代游戏角色的制作流程和设计理念，本书配有全面展示实例制作过程的DVD光盘，用10个小时的高清视频＋全程普通话录音进行讲解，细节上无一遗漏，读者完全可以在阅读本书的基础上，在光盘的辅助下，完成高级次世代游戏角色的创建。
而为了方便读者学习，本书附带的DVD光盘中包含了所有工程文件及相应素材，并且赠送两个月诺宝答疑论坛的答疑服务，笔者将亲自为读者就学习中的疑问进行解答。

为避免软件冲突，本书实例制作的主要软件均使用最稳定版本（Maya 2012、ZBrush 4、Unreal 3、Photoshop
CS5），建议读者使用相应版本的软件进行学习。

作者简介

孙嘉谦，IDA Digital（IDA数码）高级外包制作师，诺宝动画高级讲师；曾参与多个电视栏目包装创作，独立完成若干次世代游戏人物外包制作，其作品备受甲方好评。
他的作品Girl with Earrings在CGTALK（世界三大CG网站之一）上发布后，获得5星评价，并在发表于英国的2009年6月3D World期刊上，同年还接受了火星时代网站编辑的专访。
在诺宝动画出版过《高级游戏场景解析》、《MAYA高级角色创建》等音像制品。

书籍目录

第1章 次世代游戏制作理念
1.1 次世代游戏的起源及发展
1.2 制作次世代游戏的软件
1.2.1 三维设计利器——Maya
1.2.2 数字雕刻大师——Zbrush
1.2.3 顶尖游戏引擎——Unreal（虚幻）
1.2.4 帖图处理行家——BodyPaint
1.2.5 UV分解工具——Headus UVLayout
1.2.6 图像处理元老——Photoshop
第2章 次世代角色人物模型创建
2.1 制作身体模型
2.2 制作头部模型
2.3 创建靴子模型
2.4 创建腿部护甲
2.5 创建防弹衣
2.5.1 给模型套上防弹衣
2.5.2 创建胸口能量柱
2.6 创建肩部护甲
2.7 创建腹部护甲
2.8 创建腰带
2.9 创建武器装置
2.9.1 创建闪光弹及引爆机制
2.9.2 创建大、中型子弹及承载器
2.10 创建其他配件
第3章 使用ZBrush细化模型
3.1 使用UVLayout展开模型UV
3.2 将模型导入到ZBrush
3.3 在ZBrush中细化角色模型
3.3.1 细化头部
3.3.2 细化身体
3.3.3 细化肩部
3.3.4 细化防弹衣
3.3.5 细化手套
3.4 在Maya中细化角色配件
3.4.1 细化靴子
3.4.2 细化武器
3.4.3 细化腰带
3.4.4 细化腿部护甲
3.5 导出法线贴图及模型
第4章 使用Photoshop+ZBrush绘制模型贴图
4.1 创建头部贴图
4.1.1 使用Projection Master（映射大师）绘制贴图
4.1.2 使用Photoshop结合贴图文件
4.2 绘制身体贴图
4.3 绘制护甲贴图

4.4 绘制武器贴图
4.5 绘制防弹衣贴图
4.6 绘制手套贴图
4.7 绘制靴子贴图
第5章 使用Maya Mental Ray进行渲染
5.1 为场景增加灯光
5.2 为头部设定3S材质
5.2.1 创建3S皮肤材质
5.2.2 设置3S皮肤材质节点
5.2.3 选择摄影机并调节渲染参数
5.2.4 调节3S皮肤材质参数
5.2.5 创建用于皮肤材质的贴图
5.2.6 将贴图贴入皮肤材质
5.2.7 调节皮肤材质并渲染
5.3 设定能量柱的发光材质
5.4 设定其他材质
5.4.1 设定防弹衣材质
5.4.2 设定靴子材质
5.5 Mental Ray渲染场景
5.6 图像后期调整
第6章 Unreal（虚幻）游戏引擎详解
6.1 Unreal引擎的安装
6.2 Unreal引擎的材质添加
6.3 Unreal引擎的灯光设置
6.4 Unreal引擎实战实例
6.4.1 创作武器低模
6.4.2 细化武器模型
6.4.3 绘制枪身贴图
6.4.4 利用高模产生法线贴图
6.4.5 将模型导入到Unreal引擎中
6.4.6 设定材质并贴入贴图
6.4.7 设定灯光完成实例
6.5 烘培所有模型，开始游戏！

编辑推荐

囊括高级游戏人物创作全部过程封面人物的建模+贴图+材质设定+游戏引擎讲解、 DVD光盘中含含有10小时的高清视频+全程普通话录制，无损流程细节无一遗漏。

赠送两个月诺宝答疑论坛答疑服务，笔者将亲自为读者解惑。

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