

<<电影风暴>>

图书基本信息

书名：<<电影风暴>>

13位ISBN编号：9787302211426

10位ISBN编号：7302211426

出版时间：2010-3

出版时间：清华大学出版社

作者：王任等著

页数：362

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>

前言

与其说这是本书的前言,不如说是一份关于游戏产业方面的报告。随着科学技术的日新月异、人们生活水平的提高以及计算机技术的发展,促使了这一产业的飞速发展。同时,也为处于21世纪的人们提供了新的从业方向。本书致力于游戏行业发展,从一个全新的高度,向广大读者传授游戏制作方面的实用技术,本着以书育人的原则,以实际经验传授实际技术。

网络游戏产业是一个新兴的朝阳产业,经历了20世纪末的初期形成期阶段,以及近几年的快速发展阶段。现在中国的网络游戏产业处在成长期,并快速走向成熟期的阶段。在中国整个网络经济的发展过程中网络游戏产业从无到有,目前已经发展到成为中国网络经济的重要组成部分。网络游戏产业之所以可以打破中国原有整个网络经济中的平衡,主要缘于在20世纪末中国网络经济泡沫的破灭。当整个网络经济大受打击的时候,网络游戏却异军突起成为整个网络经济发展的领头羊。得到迅猛的发展。

尽管亚洲及全球都受到了美国金融风暴的袭击,未来面临很大的不确定因素,但全球网络游戏市场规模未来数年仍将高速增长。2009年全球网络游戏市场规模将达500亿美元。其中亚洲市场为150亿美元,预计未来数年网络游戏市场规模将增加至250亿美元。而中国和日本将成为亚洲地区最大的两个在线游戏市场。随着运营手段的成熟,未来十年研发将成为产业链的核心,呈现出各方拼创意和细节以及执行力的竞争格局。在这些方面有能力的企业将能获得脱颖而出的机会。网络游戏企业的核心竞争力在研发,未来网络游戏企业也将大部分精力和资源放在研发,尤其是策划方面。

2008年第三季度中国网络游戏市场规模同比增长51.%,环比增长7.7%,达54.7亿元。盛大网络以8.6亿元稳坐游戏榜首,网易、巨人、腾讯和九城分列2~5位。与第二季度相比,前八位的排名没有任何变化。金山则是以1.6亿元首次进入前10,排名第10,此外值得注意的是,以研发能力见长的成都梦工厂凭借出色的表现,以3000万元挤入前15名。从市场占有率来看,排名前三的运营商占总市场规模的37.3%,比第二季度和第一季度分别下降0.7和1.6个百分点。由此可见第一集团运营的优势正逐步受到蚕食,随着处于第二集团运营商在产品储备、技术研发以及运营经验等多方面能力的加强,这一差足巨还将缩小。中国网络游戏行业竞争的偶然性正在缩小,靠一款产品打天下的时期已过,只有拥有自身优势和特色的企业才拥有更好的发展机会。从近期网游市场的发展来看,腾讯、搜狐和金山3家企业的优势比较突出,会有较大的上升空间。

<<电影风暴>>

内容概要

《电影风暴：Maya游戏场景大曝光》介绍利用Maya软件开发网络游戏的实现技术。内容包括常用的游戏设计工具，Maya的基础知识；Maya建模技术、材质纹理以及灯光等专业模块的应用；网络游戏场景设计，游戏场景中的材质纹理实现和灯光照明等技术要点；游戏角色的动作设定知识；游戏中的特效进行讲解，包括角色升级、攻击敌人的特效以及角色施法的特效等。

《电影风暴：Maya游戏场景大曝光》光盘提供了实例全程配音教学视频。

《电影风暴：Maya游戏场景大曝光》适合具有一定Maya操作基础的读者学习，可以作为艺术类院校学生、各类培训机构电脑美术专业相关师生的培训教程，也可以作为网络游戏设计师和动漫游戏爱好者的参考用书。

书籍目录

第1章 场景设计概述	1.1 关于场景设计制作概述	1.1.1 场景构思要点	1.1.2 场景纹理效果表现	1.1.3 为场景提供照明	1.1.4 特效与环境气氛	1.2 常用的制作工具	1.2.1 Maya 2009	1.2.2 3ds Max 2009	1.2.3 ZBrush雕塑	1.2.4 Body Paint	1.2.5 Photoshop	1.3 游戏场景设计流程	1.3.1 准备阶段	1.3.2 搜集素材	1.3.3 构思阶段	1.3.4 定稿阶段	1.3.5 制作阶段																																																									
第2章 Maya的建模技术	2.1 NURBS建模	2.1.1 NURBS曲线	2.1.2 NURBS曲面基础	2.1.3 创建曲面基本几何体	2.1.4 常用的曲面成型	2.2 Polygon建模技术	2.2.1 多边形的概念和构成元素	2.2.2 多边形的基本编辑方法	2.2.3 编辑多边形几种常用的操作	2.3 编辑多边形几种常用的操作	2.3.1 细分建模概述	2.3.2 创建及编辑细分建模的方法	第3章 Maya的质感表现	3.1 材质的理论知识	3.1.1 材质的应用构成	3.1.2 贴图的作用	3.1.3 节点的概念	3.2 材质的基础	3.2.1 认识Hypershade编辑器	3.2.2 材质的种类简介	3.2.3 材质的通用属性	3.2.4 材质的高光属性	3.2.5 材质的光线跟踪属性	3.3 纹理与贴图	3.3.1 2D纹理	3.3.2 3D纹理	3.3.3 UV的编辑	3.3.4 常用Utilities节点	3.4 灯光和摄像机	3.4.1 灯光及应用	3.4.2 摄像机及其应用																																											
第4章 游戏兵器制作攻略	4.1 游戏建模的构思理念	4.2 模拟制作游戏兵器	4.2.1 护具——盾牌	4.2.2 冷兵器——剑	4.2.3 冷兵器——刀	4.2.4 冷兵器——戟	4.3 兵器模型的UV编辑	4.4 制作模型贴图纹理	第5章 矮人村庄	5.1 游戏场景制作要点	5.2 制作草屋模型	5.2.1 制作灶锅模型	5.2.2 创建其他模型	5.3 制作模型贴图材质	5.3.1 编辑场景模型的UV	5.3.2 编辑模型贴图纹理	第6章 米庭斯要塞的种族冲突	6.1 场景的概念及构成因素	6.2 大象建模与材质制作	6.2.1 大象模型制作	6.2.2 大象贴图材质的制作	6.3 大象武装战争的场景制作	6.3.1 大象的武装配饰造型制作	6.3.2 大象的开战场面	6.3.3 大象的战争场面	6.3.4 大象战后情景	第7章 天空之城	7.1 场景造型方法	7.1.1 自然景观造型方法	7.1.2 人文景观造型方法	7.1.3 自然景观和人文景观的造型方法	7.2 创建山体造型	7.2.1 创建山体模型	7.2.2 制作山体材质	7.3 创建房子模型	7.3.1 创建房子模型	7.3.2 制作房子材质	7.4 创建亭子造型	7.4.1 创建亭子模型	7.4.2 制作亭子材质	7.5 创建石桥造型	7.6 布置场景与灯光	7.6.1 场景的布置	7.6.2 灯光的布置	7.7 动画录制																													
第8章 夏日海湾	8.1 场景制作	8.2 制作整体场景	8.2.1 制作岛屿模型	8.2.2 制作其他模型	8.2.3 制作材质与纹理	8.2.4 创建植物造型	8.3 制作房子效果	8.3.1 制作房子	8.3.2 制作材质	8.4 制作雨棚	8.4.1 制作雨棚	8.4.2 制作雨棚材质	8.5 制作栏杆与台阶	8.5.1 制作栏杆模型	8.5.2 制作台阶	8.5.3 制作材质纹理	8.6 制作码头与亭子	8.7 渲染输出结果	第9章 魔龙邪眼	9.1 高端角色布线法则	9.1.1 模型布线的疏密要求	9.1.2 布线疏密的依据	9.2 构建模型	9.2.1 制作基体	9.2.2 创建身体部分	9.2.3 创建眼部和嘴部细节	9.2.4 创建腿部模型	9.2.5 制作脚部模型	9.3 制作贴图	9.3.1 编辑身体UV	9.3.2 腿部模型UV编辑	9.3.3 缝合连接UV	9.3.4 绘制贴图	9.4 布置场景	9.4.1 环境的布置	9.4.2 环境气氛的模拟	第10章 忍者动作设定	10.1 人物角色的运动规律	10.1.1 人物角色的行走	10.1.2 人物角色的奔跑	10.2 腿部骨骼的设置	10.2.1 创建腿部骨骼	10.2.2 创建腿部约束	10.3 创建手臂骨骼和IK	10.3.1 创建手臂骨骼	10.3.2 手臂IK的创建	10.4 创建躯干和头部骨骼	10.5 添加约束	10.6 对角色进行绑定设置	10.7 录制动作	10.7.1 制作前冲侧踢的动画	10.7.2 制作跃起旋踢的动画	10.7.3 优化动作效果	第11章 游戏特效	11.1 光柱特效	11.1.1 制作升级特效	11.1.2 制作传送点特效	11.2 武器特效	11.2.1 制作金枪武器特效	11.2.2 制作紫云剑武器特效	11.3 奇幻星璨特效	11.3.1 制作奇幻星璨特效(1)	11.3.2 制作奇幻星璨特效(2)	第12章 精灵圣地	12.1 笔触特效的技术理念	12.2 制作房子模型	12.2.1 小屋模型制作	12.2.2 小屋配饰模型制作	12.3 调整崎岖地面模型形状	12.4 现场模拟逼真石头模型	12.5 编辑模型的UV及纹理贴图材质	12.5.1 编辑模型的UV	12.5.2 制作纹理贴图	12.6 笔触工具制作鲜花草木

章节摘录

使用ZBrush中的笔触不仅可以像传统的二维绘制软件那样绘制出颜色信息，还可以同时绘制出深度、材质和方向等属性。

ZBrush采用Pixel渲染技术，绘制的笔触之间可以互相作用，使交接出的图案纹理能自然融合，图1-22所示为融合着色效果。

在ZBrush 3.0中，可以使用多种样式的笔触进行绘制。

这些笔触可以改变色相、饱和度和亮度，甚至可以修改阴影和高光区域，并且交互速度相当快，即使在3D空间进行绘制，也可以实时显示出结果。

对于一个3D模型，可以使用ZBrush的2D、2.5D和3D工具直接在物体上进行绘制纹理。

这样就可以抛开那种映射UV后在平面上绘制纹理的方式，从而把所有的精力都集中到模型本身上。

其中2.5D工具是ZBrush软件特有的绘图工具，模糊了二维绘图和三维建模之间的界限，能够直接绘制出带有深度的笔触。

ZBrush自2.0版本之后，整合了ProjectionMaster（投影大师）插件，其纹理绘制功能变得更加强大，操作也更加流畅。

投影大师可以让我们单独使用颜色、材质或者同时使用两者进行绘制纹理。

图1-23所示是使用投影大师进行绘制的角色贴图。

3 新增功能 从ZBrush 2.0升级到ZBrush 3.0的过程中，很多功能模块得到了比较大的调整和改进，技术上达到了一个全新的高度。

下面就ZBrush 3.0的几个重要的新功能做一些简单的分析。

ZBrush 2.0的一个重要缺陷就是无法同时编辑多个对象，即使可以使用多重标记来弥补，但还是让人感觉很不方便。

ZBrush 3.0多重工具的推出弥补了这个缺陷，虽然还是不能像3ds Max、Maya等主流3D软件那么方便，但是也改进了很多。

多重工具以层的方式把多个对象分在不同的层上，然后要操作哪个对象就选取该对象所在的层。

操作的时候其他层的对象不受影响。

我们可以对这些分在不同层里的对象进行合并、克隆、镜像和删除等操作，当然普通的雕刻更是在话下，像图1-24所示多层次的场景也可以在ZBrush中完成。

<<电影风暴>>

编辑推荐

18段全程配音教学视频，20个书中实例完整文件。

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>