

图书基本信息

书名：<<Zbrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械>>

13位ISBN编号：9787302249788

10位ISBN编号：7302249784

出版时间：2011-5

出版时间：清华大学

作者：游艺网教育部

页数：348

字数：592000

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

《游戏艺术工厂》次世代游戏美术系列书籍是由国内最大的游戏研发交流站点GAME798组织业内8位资深游戏美术研发人员共同编写完成的专业书籍。

掌握次世代游戏美术制作是进入游戏行业的一个捷径，也是现有从业人员必须学习的新课题，同时由于次世代游戏制作的高模特性，对影视制作、动漫制作也是非常好的参考。

本书中的教程以游戏研发中的开发实例为案例，通过详细的操作配合完整的视频教学，让读者更便捷、直观地学习到游戏美术制作的核心内容。

由于参与本书编写的作者均为业内各大游戏公司的美术总监及资深开发人员，可以让读者充分了解次世代游戏真实的开发流程及方法，书中总结了作者长期工作中得到的经验点滴，对学习者来说甚至比技术本身更有价值。

本书最大的特点是书籍学习和网站交流的完美结合，读者在学习过程中所做的作业和遇到的任何问题都可以在论坛BBS.GAME798.COM相应版块发帖与作者及网友交流，及时得到正确反馈。

通过学习，读者可以通过网站的推荐寻求相应的工作，使学习、交流、就业完美组合在一起。

本书学习案例中主要涉及的软件有Maya、ZBrush、Photoshop、3DSMax等。

本书附赠3张DVD光盘除了提供本书的部分基本素材、最终文件和大量电子书教程等，还提供了书中所有案例的完整视频教学以及更多拓展视频教学，总长度40小时。

另外，还附送超精美海报一张。

作者简介

“游戏艺术工厂”次世代游戏美术系列书籍是由国内最大的游戏研发交流站点www.game798.com组织多位业内资深游戏美术研发人员共同编写完成的专业书籍。

本套书籍由【写

游戏艺术工厂 (www.Game798.com) 创始人

杨霆

资深游戏设计师 (7年游戏开发经验) 主要参与开发《人间》、《海盗王》、《速度与激情3》、《骑士》、《峥嵘天下》曾编写出版《游戏艺术工厂》一书取得当当网同类书籍销售第一名!

游戏艺术工厂 (www.Game798.com) 网站核心成员 秦卫明

上海昱泉信息技术有限公司任技术指导、上海摩力游任美术场景负责人, 目前在上海唯晶科技任场景美术经理。

主要参与开发《MOTOGP3》、《魔法骑士》、《启示录》、《恶灵骑士》、《Rainywoods》(多雨之林) 等游戏。

游戏艺术工厂 (www.Game798.com) 网站版主

袁丽丽

中科亚创 (ERDO) 美术总监。

主要参与开发《决战明日世界》、《佣兵传奇-越狱》、《夺宝奇兵》、《梦回唐朝》、《大唐双龙》、《武林奇侠》等手机游戏。

游戏艺术工厂 (www.Game798.com) 网站贵宾

楼海航

资深特效师 (6年游戏开发经验)。

先后任职于福州天晴、杭州渡口、2KGames

(中国分部)。

参与过XBOX360、PS2、PSP、PC等各种游戏平台的特效制作。

游戏艺术工厂 (www.Game798.com) 网站版主 杜磊

资深原画设计师, 先后任职于北京华义、上海摩力游、腾讯上海研发部。

主要参与开发游戏《仙侣奇缘》、《海盗王》及腾讯正在内部开发的项目《.....不能说啊.....》

书籍目录

第1章 次世代游戏制作基础第1节 次世代游戏制作基础知识第2节 Maya烘焙法线的流程第3节 3ds Max烘焙法线的流程第4节 ZBrush烘焙法线的流程第5节 xNormal烘焙法线的流程第6节 xNormal常用指令第2章 次世代宝箱第1节 宝箱模型的制作第2节 保护线的制作技巧第3节 使用Maya拓扑模型第4节 使用Unfold3D为模型分UV第5节 使用Maya烘焙法线及AO第6节 绘制宝箱色彩贴图第3章 次世代枪械第1节 制作火枪高模第2节 拓扑火枪模型第3节 为火枪模型分展UV第4节 制作法线及AO第5节 制作火枪色彩贴图第6节 制作火枪高光贴图第7节 调整最终文件第4章 次世代坦克第1节 坦克高模制作第2节 划分虎式坦克UV第3节 烘焙坦克贴图第4节 使用3ds Max烘焙坦克贴图第5节 制作法线贴图第6节 制作坦克素模贴图第7节 制作坦克色彩贴图第8节 制作坦克高光贴图第9节 完善坦克细节第5章 次世代角色第1节 制作角色基础模型第2节 角色划分UV第3节 使用ZBrush雕刻背包细节第4节 制作背包法线贴图第5节 制作防弹衣法线贴图第6节 为法线贴图增加细节纹理第7节 使用Bodypaint绘制色彩贴图第8节 使用3ds Max烘焙假AO第9节 完善及调整贴图细节第6章 制作跟人物动作匹配的技能特效第1节 分析要匹配特效的动作文件第2节 安排、组合特效所需的素材第3节 创建特效所需的动态模型第4节 制作火焰特效第5节 制作武器刀光拖尾第6节 制作击出的剑气

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》：首次解密次世代游戏角色及机械的专业制作方法，设计工具Maya、ZBrush、Photoshop、3DSMax。

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>