

《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

出版社：清华大学出版社

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.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51.1%，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
 - 2.1.5 编辑曲面的常用方法
 - 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 灯光及其应用

- 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 米廷斯要塞的种族冲突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 制作雨棚模型
 - 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 制作台阶模型
 - 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 构建身体部分
 - 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 场景环境的布置
 - 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 创建腿部约束控制
- 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不在话下，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。

精彩短评

1、看着游戏场景做室内--

《电影风暴》

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