第一图书网, tushu007.com

<<Unreal 3+Maya 2012 3>>

图书基本信息

书名：<<Unreal 3+Maya 2012 3D次世代游戏开发创意与实战>>

13位ISBN编号：9787302278399

10位ISBN编号：7302278393

出版时间：2012-5

出版时间：清华大学出版社

作者：孙嘉谦,李金秋

页数：302

字数：569000

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

第一图书网, tushu007.com

前言

序转眼间和小孙认识已数年有余，我们是因Maya而结缘，而成为了好朋友。
几年前的一天，小孙和我说：郑老师，要不我把刚在CGtalk网站上获5星那个角色作品录成视频教程给您吧！
我说好啊！
当时国内还没有同等级的教程，推出后反响确实不错。
记得当时就有出版机构的编辑找到我，说要联系孙老师给他出书。
很多人学Maya是为了做栏目包装，也有为数相当可观的人是想做游戏，比如广东的一个学员就和我说过，他们那里想做游戏的非常多，只是苦于没有游戏制作这方面的专业书籍，所以经常强烈建议诺宝出游戏的教程。
这回有了。
做出一个完整的游戏要会编程，很多人视为常识。
但学完此书，你会发现，原来的想法有些OUT了。
就像自动相机的问世让成千上万的人出门随手带上一个一样，软件的发展也越来越智能化、傻瓜化，让有志于此的更多人介入其中。
比如现在要做出像CS这类的游戏，会使用Unreal软件中的命令就可以了，很多模型、场景全都造好了，调出来用可以了。
如果会用Maya软件，学Unreal更是如鱼得水，甚至有倍感亲切、似曾相识的感觉。
老外写的书专业、严谨、能学到东西，同行间也有共识，国内的同类型图书这里不做点评……而当看到这本书的样稿时，就有其他同行善意的让我提醒小孙：悠着点，技术上别写太多，点到为止就行了，书显得很炫，好卖就成啦！
当把这个意见转给小孙时，他淡淡地说了一句：“ 没事，明年我有更好的。
要出书就不怕别人学，算得太精有时容易把自己也算进去，反而让自己的路变窄。
”在此顺祝孙老师独立开发的苹果游戏上市后也会有不错的销量。
如果将来能再出一本如何在苹果系统上开发游戏的书，一看就懂、一学就会。
想来也是个不错的建议。
编者注：孙老师独立开发的苹果游戏即将上市，届时会同步出版一本苹果游戏《我的第一个苹果游戏》开发全攻略。
期待国内的CG和游戏能越做越好。
诺宝动画创始人郑志勇

第一图书网, tushu007.com

<<Unreal 3+Maya 2012 3>>

内容概要

本书阐述了顶尖次世代游戏场景制作中的技术流程和设计概念。
讲解方式由浅入深，把复杂的问题简化并用通俗的语言表达。
本书内容囊括了顶尖次世代游戏场景创作以及Unreal（虚幻）游戏引擎设定的方方面面。

为了方便读者学习，本书附带3张DVD光盘中包含了工程文件及相应素材，并且笔者将在诺宝论坛亲自为读者就学习中的疑问进行解答。
另外还包含本书三个大型场景实例的制作过程，10小时的高清视频＋全程普通话录音，细节上无一遗漏，大家可以通过学习视频并结合书中所讲技巧和流程，最终做出顶尖大型次世代游戏场景。

本书不仅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，对于没有软件操作基础的游戏制作爱好者也是极品资料。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

孙嘉谦，北美IDA Digital高级外包设计师，北京诺宝动画（ENOBEL ANIMATION）艺术总监，苹果（iOS）游戏独立开发者，制作的iOS游戏（Armor of War 3D）在苹果商店中销量颇高，参与过多款次世代游戏制作，独立完成若干次时代游戏场景及人物的外包工作，作品备受甲方好评。
其中Girl with Earrings在CGTALK（世界三大CG网站之一）上发布后，获得5星评价，并发表于英国3D World期刊（2009年6月），同年还接受了火星时代网站专访。
2009～2011年出版过《高级游戏场景解析》，《Maya高级角色创建》，《工业模型制作指南》等视频作品，2010～2012年出版多部专业书籍。

李金秋，北京师范大学电影学专业，硕士，现任大学教师。
曾在中央电视台、山东教育电视台、荷兰SVP公司任节目制作编导、主编等职务。
作品播出二十多部，上千小时。
熟悉Maya制作流程及技巧，参与制作的电视节目片头《诸子百家》获得教育类国家一等奖。
对于Maya及Unreal引擎的构成有很深理论造诣。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 一个游戏是如何制作的
1.1 开发团队的组成
1.1.1 游戏策划
1.1.2 游戏美术设计师
1.1.3 游戏编程
1.2 核心玩法的设定
1.2.1 射击类游戏
1.2.2 动作类游戏
1.2.3 即时战略类游戏
1.2.4 竞速类游戏
1.3 整体美术风格设定
1.3.1 幻想类风格
1.3.2 现实类风格
1.3.3 科幻类风格
第2章 使用unreal（虚幻）引擎制作 第一个关卡
2.1 unreal（虚幻）引擎概述
2.1.1 如何获得unreal（虚幻）引擎
2.1.2 unreal（虚幻）引擎的作品赏析
2.2 使用csg模式创建模型
2.2.1 使用csg创建地面模型
2.2.2 建立墙体模型
2.2.3 建立天花板模型
2.2.4 利用布尔运算制作门
2.3 为csg模型指定材质
2.3.1 在unreal中指定材质
2.3.2 给地面赋予金属方格材质
2.3.3 为墙体指定石质材质
2.3.4 调节墙体uv对位材质
2.3.5 为天花板指定材质
2.4 添加游戏开始程序集
2.5 为场景设定简单灯光
2.6 烘焙场景，运行游戏
2.7 使用unreal资源包完成场景
2.7.1 添加金属铁门
2.7.2 建立金属墙柱
2.7.3 为天花板放置吸顶灯
2.7.4 完成室内a的其他物件
2.7.5 在室内b中放置铁架及楼梯
2.7.6 完成室内b的其他物品放置
2.8 为场景加入light mass光能传递
2.8.1 在unreal中灯光是怎样运作的
2.8.2 添加light mass光能传递
2.8.3 烘培场景理解什么是light mass
2.9 为场景添加终极光照
2.10 导入武器更换系统，开始游戏

第一图书网, tushu007.com

第3章 利用maya+photoshop从零创建 游戏场景
3.1 三维软件maya概述
3.2 设定场景风格
3.3 使用maya创建场景模型
3.3.1 建立场景地面
3.3.2 创建场景主楼模型
3.3.3 建立辅助楼体模型
3.4 模型uv的建立与导出
3.4.1 使用planar map功能展开主楼uv
3.4.2 使用planar map功能展开辅楼uv
3.4.3 利用snapshot功能导出主楼与辅楼的 uv
3.5 绘制楼体贴图
3.5.1 使用photoshop处理导出的uv 文件
3.5.2 为主楼选定贴图的照片
3.5.3 利用照片完成主楼贴图的绘制
3.5.4 绘制辅楼的贴图
3.5.5 导出绘制好的贴图
3.6 在maya中创建材质并贴入贴图
3.6.1 用材质编辑器创建lambert材质
3.6.2 为材质贴入主楼的贴图
3.6.3 为辅楼建立材质并贴入贴图
3.7 根据贴图建立完整模型
3.7.1 完成主楼模型的创建
3.7.2 完成辅楼模型的创建
3.8 绘制楼体的法线及高光贴图
3.8.1 绘制并输出主楼的法线及高光贴图
3.8.2 绘制并输出辅楼的法线及高光贴图
3.9 在maya中贴入法线贴图
第4章 导入模型到unreal（虚幻）引擎 制作一个游戏
4.1 将模型从maya中导出
4.2 导入游戏资源到unreal
4.2.1 导入在maya中制作的模型
4.2.2 将绘制的贴图导入unreal
4.2.3 将资源保存到unreal
4.3 使用unreal材质系统建立材质
4.3.1 如何在unreal中创建材质
4.3.2 为主楼及辅楼建立的材质
4.4 将绘制好的贴图贴入材质
4.4.1 为主楼的材质贴入贴图
4.4.2 为辅楼的材质贴入贴图
4.5 将材质赋予主楼及辅楼模型
4.6 将模型放入世界中
4.6.1 将maya中制作的模型放入世界
4.6.2 利用csg建立地面模型并赋予材质
4.7 使用unreal资源包充实场景
4.7.1 添加树木及其他模型
4.7.2 为场景添加护栏

4.7.3 加入科幻物
4.8 使用unreal建立天空环境
4.8.1 为场景添加天空球
4.8.2 放入方向光模拟太阳方向
4.8.3 加入sky light模拟环境
4.8.4 为方向光添加太阳光辉效果
4.8.5 添加light mass完善场景
4.8.6 添加后期特效实时处理系统
4.9 烘培场景开始游戏！

第5章 利用unreal 3与maya 2012创建大型中世纪风格场景
5.1 使用maya创建场景模型
5.1.1 建立场景地面
5.1.2 创建连体楼a的模型
5.1.3 建立屋顶的模型
5.1.4 建立连体塔楼的模型
5.1.5 复制屋顶与完成制作
5.2 模型uv的建立与导出
5.2.1 展开连体楼a的uv
5.2.2 展开连体塔楼的uv
5.2.3 利用snapshot功能导出所有楼体的uv
5.3 绘制楼体贴图
5.3.1 使用photoshop打开导出的 uv文件
5.3.2 为所有楼体选定贴图的照片
5.3.3 利用照片完成连体楼a的贴图绘制
5.3.4 预览屋顶的贴图
5.3.5 导出绘制好的贴图
5.4 在maya中创建材质并贴入贴图
5.4.1 打开材质编辑器创建lambert材质
5.4.2 为材质贴入连体楼的贴图
5.5 让所有楼体使用同一张贴图
5.5.1 为连体楼a模型指定材质
5.5.2 修改连体楼a的uv完成贴图
5.5.3 创建屋顶的材质并指定
5.5.4 为连体塔楼指定同一材质
5.5.5 修改连体塔楼的uv并完成贴图
5.6 根据贴图建立完整模型
5.6.1 完成连体楼a模型的创建
5.6.2 完成连体塔楼模型的创建
5.7 绘制楼体的法线及高光贴图
5.7.1 绘制并导出楼体的法线及高光贴图
5.7.2 绘制并导出屋顶的法线及高光贴图
5.8 在maya中贴入法线贴图并进行预览
5.9 【练习】利用所学方法自主创建简单 路基模型
第6章 利用unreal 3与maya 2012创建大型中世纪风格场景
6.1 将模型从maya中导出
6.1.1 导出连体楼a

第一图书网, tushu007.com

6.1.2 导出连体塔楼
6.1.3 导出所有屋顶
6.1.4 导出路基
6.2 导入游戏资源到unreal
6.2.1 导入在maya中制作的模型
6.2.2 将绘制的贴图导入unreal
6.3 使用unreal材质系统建立材质
6.3.1 为连体楼建立新的材质
6.3.2 为屋顶建立材质
6.4 将绘制好的贴图贴入材质
6.4.1 为连体楼材质贴入贴图
6.4.2 为屋顶材质贴入贴图
6.5 将材质赋予连体楼及屋顶模型
6.6 将模型放入世界中
6.6.1 将路基模型放入世界
6.6.2 将模型连体楼a与屋顶放入世界
6.6.3 将连体塔楼与屋顶放入世界
6.6.4 根据路基模型摆放所有模型
6.6.5 利用csg建立地面模型并赋予材质
6.6 使用unreal资源包充实场景
6.7 使用unreal建立天空环境
6.7.1 为场景添加天空球
6.7.2 放入方向光模拟太阳方向
6.7.3 加入sky light模拟环境
6.7.4 为方向光添加太阳光辉效果
6.7.5 添加light mass完善场景
6.8 烘培场景
6.9 添加游戏开始事件
6.9.1 添加玩家事件
6.9.2 为关卡添加武器更换系统
6.9.3 为关卡添加可控制车辆系统
6.10 开始游戏！

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 2.游戏策划的职务划分 在大型游戏公司里游戏策划分成了这样几种职务。
■ 游戏主策划：又称为游戏策划主管，是游戏项目的整体策划者，主要工作职责是设计游戏的整体概念以及日常工作中的管理和协调，同时负责指导策划成员进行游戏设计工作。
■ 游戏系统策划：又称为游戏规则设计师，一般主要负责游戏的一些系统规则的编写，系统策划和程序设计者的关系比较紧密。
■ 游戏数值策划：又称为游戏平衡性设计师，一般主要负责游戏平衡性方面的规则和系统的设计，包括Al（人工智能系统）、关卡等，除了剧情方面以外的内容都需要数值策划负责。
游戏数值策划的日常工作和数据打交道比较多，比如你在游戏中所见的武器伤害值、HP值，甚至包括战斗的公式等都由数值策划所设计。
■ 游戏关卡策划：又称为游戏关卡设计师，主要负责游戏场景的设计以及任务流程、关卡难度的设计，其工作包罗万象，包括场景中的怪物分布、Al（人工智能系统）设计以及游戏中的陷阱等。
简单来说，关卡策划是游戏世界的主要创造者之一。
■ 游戏剧情策划：又称为游戏文案策划。
一般负责游戏的背景以及任务对话等内容的设计。
游戏的剧情策划不仅仅只是自己埋头写游戏剧情而已，而且还要与关卡策划者配合好设计游戏关卡。
■ 游戏脚本策划：主要负责游戏中脚本程序的编写，类似于程序员但又不同于程序员，因为会负责游戏概念上的一些设计工作。
通常是游戏设计的执行者。

第一图书网, tushu007.com

名人推荐

作为世界四大引擎的Unreal（虚幻游戏引擎），其高效、易用性无人不晓，国内外相当多的游戏公司都采用它来开发游戏，Unreal工程师的职位也是炙手可热，本书将Unreal的实用技术完美诠释，从理论与技术相结合的视角带领读者进入“虚幻世界”，值得推荐！
——郑农 Autodesk大中华区资深专家 本书使用Maya与Unreal结合做出完美效果，学完这本书你会了解次世代游戏的制作流程，是难得的Unreal（虚幻游戏引擎）实用技术宝典。
——郑志勇 北京诺宝动画创始人 游戏开发高级讲师

第一图书网, tushu007.com

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