

<<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>

## 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

## <<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。

## 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。

## 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 核心玩法的设置

## 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 整体美术风格设置

## 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 为场景设置简单灯光

## 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 烘焙场景理解什么是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

## &lt;&lt;Unreal 3+Maya 2012 3&gt;&gt;

## 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

## &lt;&lt;Unreal 3+Maya 2012 3&gt;&gt;

- 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 烘焙场景开始游戏！

## 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

## <<Unreal 3+Maya 2012 3>>

- 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！

## 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AI（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、AI（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。

## <<Unreal 3+Maya 2012 3>>

### 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

<<Unreal 3+Maya 2012 3>>

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>