

<<笑傲次世代>>

图书基本信息

书名：<<笑傲次世代>>

13位ISBN编号：9787122038111

10位ISBN编号：7122038114

出版时间：2009-1

出版时间：化学工业出版社

作者：宋佳儒 编

页数：199

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>

## &lt;&lt;笑傲次世代&gt;&gt;

## 内容概要

CG是Computer Graphics的缩写，是电脑图形的意思，需要依赖电脑来进行艺术创作，所以必须要掌握一定的软件技巧。

笔者从接触CG到现在也有很多年了，希望能在这本书里把学习CG的一些体会结合教学上的一些经验和大家分享，给深陷在苦恼和迷茫中的朋友们一点启示，少走些弯路。

对于走过的弯路，笔者是有切肤之痛的。

笔者曾受惑于一些对3D软件的夸张渲染及唯技术至上的观念，直到认识到了美术基础才是CG行业的灵魂，才重新找到正确的方向，而这期间浪费的时间已经是难以挽回了。

不提高美术的根底，软件掌握再多也只是天上的浮云，只能是看起来很美的摆设，只有扎实的美术根底才能脚踏实地的创作出优秀作品。

对于游戏行业的初学者来说，最具有指导意义的教程应该是完全按照实际工作流程，同时兼顾软件操作与艺术灵感的优秀实例，而不是重工具轻流程、只是详细讲解软件功能的字典型教程，这也正是本书的主旨。

因为是实例讲解，所以需要读者具备一些基础的软件操作能力，读者要先阅读一些Max的基础书籍，掌握基本Poly建模和展UV功能。

书中会涉及zBrush和BodyPainter3D软件，并对基本功能进行详细讲解，但更深入、全面地学习需要阅读其他的书籍或者网络上的资料。

本书包含了两个实例：鹿角武士和翼火蛇。

鹿角武士是按照国内通行的网络游戏低模标准来制作，读者可以从中学习到低模模型的布线技巧和贴图的高级绘画技巧；翼火蛇是按照游戏行业未来发展的趋势，采用了以法线贴图为代表的次世代游戏制作方法。

翼火蛇实例从技术到艺术上的难度都要超过鹿角武士实例，所以读者在学习过程中要按照书中的顺序循序渐进的学习。

本书着重阐述的是游戏角色制作中的流程和理念，容量很大，包含了游戏角色制作的方方面面，操作上的细节也无一疏漏，适用于希望从事游戏事业的CG爱好者和游戏从业者。

本书配有DVD光盘，约30个小时的高精度视频教学，方便读者学习。

本着授之以渔而非授之以鱼的原则，希望读者朋友能结合书中的例子勤加练习，早日成材。

## <<笑傲次世代>>

### 书籍目录

1 游戏美术介绍 1.1 游戏美术的发展及方向 1.2 游戏美术创作流程2 鹿角武士模型制作 2.1 身体建模制作 2.2 鹿角武士身体UV展开 2.3 鹿角武士盔甲建模 2.4 鹿角武士盔甲展UV 2.5 绘制身体贴图 2.6 使用BodyPaint3D深入绘制身体贴图 2.7 绘制盔甲贴图3 翼火蛇模型制作 3.1 翼火蛇身体基础模型制作 3.2 使用ZBrush加工翼火蛇身体基础模型 3.3 低模身体制作 3.4 身体模型展UV 3.5 制作身体法线贴图 3.6 绘制身体贴图 3.7 使用BodyPaint3D去除接缝 3.8 制作身体高光和透明贴图 3.9 修饰细节,完成身体制作 3.10 衣服模型制作 3.11 在ZBrush中加工衣服模型 3.12 修改衣服模型并展UV 3.13 绘制衣服贴图4 优秀作品欣赏

## &lt;&lt;笑傲次世代&gt;&gt;

## 编辑推荐

作者凭着在游戏行业的多年经验，向读者展示了游戏角色制作中的多种技法，通过理论和案例结合的讲解方法，让读者在学习中得到乐趣的同时也掌握了相应的理论。

本书除了对游戏角色建模的方法和贴图技术做了深入浅出地讲解外，还详细介绍了目前次世代游戏中法线贴图技术，对想进入游戏行业的新人和同行来说都是一本不可多得的游戏角色制作宝典。

——陈思 达高级3dsmax认证讲师 此书对人物造型进行了比较细致地讲解，对动漫及游戏方面的人物设定、色彩调配、服装、人体结构都有详细地解说和提示，突出了不同角色性格、造型的特点，让读者更容易把握细节刻画，提升自身的综合实力。

此书对初级和高级学者的造型能力及空间把握能力都有很好的提高和启示。

——徐飞 新闻总署·动漫游戏产业研究中心研究员 作者是我熟识的朋友，他给我的印象一直是非常好学上进的，做事情也是非常专注、非常用心的。

这本历经10个月精心完成的著作倾注了他很多的心血，秉承了他一贯严谨的作风和精益求精的精神。本书是他多年从事3DT作的经验积累，也是他自己对3D方面研究的一次沉淀后的再升华，相信对于初学者来说是一份大礼。

你可以通过他的书，按照他的足迹，一步步稳健提升。

现在Zbrush应用非常广泛，更是在很多大型游戏项目中备受青睐，本书对Zbrush在游戏角色制作应用方面有很详细地介绍，这对于热爱3D的读者来说是个很好的选择。

另外作者也有很强的美术绘画基础，对造型、人体结构等都有深刻地研究，因此不论是对于3D爱好者还是绘画爱好者都有很大帮助。

——李亚 著名游戏原画，插画艺术家

<<笑傲次世代>>

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>