

Zbrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械



[Zbrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械 下载链接1](#)

著者:游艺网教育部

出版者:清华大学

出版时间:2011-5

装帧:

isbn:9787302249788

《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》内容简介简介：《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。《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》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《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》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。

《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》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相应版块发贴与作者及网友交流，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。

《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》学习案例中主要涉及的软件有Maya、ZBrush、Photoshop、3DSMax等。

《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》附赠3张DVD光盘除了提供《ZBrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械》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。

作者介绍:

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
制作坦克索模贴图第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
· · · · · (收起)

[Zbrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械_下载链接1](#)

标签

CG

游戏开发

照片级3D作品能力

zbrush

maya

评论

还行，不过有的案例我似乎在国外教程看过，很类似

买

[Zbrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械 下载链接1](#)

书评

[Zbrush+Maya全案塑造次世代游戏人物及机械 下载链接1](#)