



# 次世代游戏——直逼真实场景的游戏

从 PS3 到 XBOX 再到 Wii, 游戏科技进步的潮流一直没有停止过。“2009 年 IT 新品发布会”的第一站, 我们来到了江苏万和计算机培训中心。看看次世代游戏到底是如何引领游戏新浪潮的。

## 【时尚发布】

就“次世代”这个词而言, 指的是下一个时代、未来的时代。在当今, 这个词主要被运用在游戏业上, 现在我们所提及的“次世代游戏”是指以性能超现代主流的游戏主机为操作载体, 并运用了大量先进技术制作的游戏。目前, 比较典型的“次世代游戏机”有: 索尼的 PS3、微软的 XBOX360、任天堂的 Wii。而用这些机器为载体开发的游戏, 另外, 还有一小部分正在开发的, 运用了先进技术的即将上市的下一代网络游戏, 都被称之为“次世代游戏”。

次世代游戏的流行为中国游戏市场带来了新的巨大商机, 也为相关培训市场带来了新的亮点。次世代游戏美术的标志性技术就是法线贴图, 游戏开发过程中, 设计师大规模运用法线贴图制作角色。比起上一代游戏以大量手绘纹理为主的制作方式, 现在次世代更讲究使用真实图片素材来进行绘制, 这样使得游戏的画面效果更好地达到 3D 世界的逼真还原。现在市面上流行的游戏, 如《战争机器》《虚幻 3》《孤岛危机》等, 都可以算是次世代游戏的标榜。

## 【体验课堂】

在本次新品发布会上, 记者和在场所有人都领略了次世代游戏逼真的效果。比如拳击游戏中选手从额头慢慢流下的汗水, 被击中时肌肉的抖动, 头部被击中时慢慢肿起的过程, 还有细微到腿毛的人物形象设计, 都做到了和真实拳击赛几乎完全一样。超炫的画面设计, 让人感叹次世代游戏的技术进步。

来自上海唯晶科技南京分公司的薛寒老师讲解说, 次世代游戏更多的是使用照片处理, 并且通过法线处理使画面效果更加逼真。比如在制作游戏 3D 角色时, 常会出现的修接缝, 就可以通过之前设置 UV 的一些技巧, 再加上一些小插件的帮助来解决, 轻松搞定、一劳永逸。即使以后图片出现瑕疵也可以方便修整。

## 【答记者问】

为了让读者更加深入了解次世代游戏以及次世代游戏美术制作, 记者还现场采访了上海唯晶信息科技有限公司南京分公司 3D 美术角色组项目负责人——薛寒。试图从他的成长和工作经历中, 发现这个行业的不同之处。

问: 简单地说, 次世代游戏是什么样的游戏?

答: 是以次时代游戏机为载体进行操作的游戏, 是当下最前卫的、引领潮流的游戏, 代表了逼真的画面效果和角色设计, 运用了一系列比较先进的制作技术, 比如法线贴图。

问: 次世代角色设计师需要具备什么样的技能?

答: 美术基础, 熟悉人体结构、MAYA、3DMAX、ZBRUSH、PHOTOSHOP 等软件应用。

问: 游戏公司的工作节奏是什么样的?

答: 节奏相对还是比较快, 每个角色都会有指定的人员负责制作, 在我们公司 3D 美术角色师需要独立完成建模和绘制贴图的全部工作, 在其他公司有可能会将建模与贴图分成两个岗位, 我们正是希望能够尽可能地减少中间的沟通环节, 让员工有更好的适应项目的的能力, 才会要求建模和贴图由一个人来完成。同时我们也对完成的时间进行了限定, 具体时间, 是根据项目的难易程度而定的, 像以往我们说的传统游戏, 一个角色一个人负责建模以及贴图需要 5~7 个工作日, 而次世代游戏一个角色可能需要 20~30 个工作日,

可能更长。加班也是比较正常的, 不同的客户, 要求也不同, 相对欧美客户日韩客户的要求就非常高, 往往是一个人物制作下来, 客户会根据自己的不同审美观点, 提出很多的修改意见, 这时候加班就不足为奇了。

问: 游戏领域有哪些不同的岗位? 未来最被看好的岗位是什么?

答: 游戏公司一般会包括游戏策划、程序开发、2D 原画师、3D 角色设计师、3D 场景设计师、3D 动作设计师以及特效师等不同职能岗位。目前国内比较缺的是高水平的策划, 还有 3D 角色设计的需求也非常大, 同时出色的 3D 动作设计师也很难求。

问: 目前高校有类似的次世代游戏培训吗?

答: 高校教授的都是基础知识, 这些知识在游戏企业里并没有太多用处。学生需要到游戏企业磨练或到培训学校学习, 才能够真正掌握技能。

问: 对于想从事游戏行业的学生来说, 你有什么建议?

答: 虽然电脑技术已经能帮助设计师做出最逼真的效果, 但美术水平依然是衡量设计师好差的关键。特别是人体结构, 往往决定角色设计的成败, 越是高端的项目, 越是这样。此外, 运用软件的技能技巧也是必须掌握的。在游戏行业, 学历并不是非常被看重, 看重的还是实际操作能力。同时需要有非常好的学习能力, 因为游戏行业本身就是在不断发展的, 随着游戏操作载体的技术不断提升, 相应游戏制作要求以及技术也需要与时俱进, 所以一定要有进取精神。

快报记者 张曦



→第一场: 体验江苏万和的次世代游戏发布会  
→第二场: ……(敬请关注)  
有意参与课程项目发布的机构可拨打热线 84783604 参与展示。

# 今年可以参加两次的日语能力考

据悉, 2009 年日语能力考每年的考试次数增加到两次, 2010 年考试级别增加到 5 个, 题型也有一定变化。朝日日语校长魏海波就全新变化为广大考生进行了解析。

由于参加日语能力测试的考生人数不断增长, 一年一次的考试已经不能满足考生的

需求, 日本国际交流基金会决定从 2009 年开始分别于 7 月和 12 月实施两次考试。日本国际交流基金会决定自 2010 年起, 对日语能力测试进行改版。

据悉, 在这次的改版中, 现行测试的 4 级将变更为 5 级, 分别为 N1、N2、N3、N4、N5。N1: 与现行的 1 级水平及评价

合格标准大体相同, 只是在原有的基础上提高测定能否达到某种运用能力的难度范围; N2: 与现行的 2 级水平大体相同; N3: 介于现行的 2 级与 3 级之间的水平; N4: 与现行的 3 级水平大体相同; N5: 与现行的 4 级水平大体相同。咨询电话: 86980517、52185531

## 卡耐基成功素质经典课程

# 克服当众讲话紧张 自信面对谈判

### 敢于说话, 敢于面对现实, 敢于突破自我

学员王女士是一家企业总经理, 但最怕的就是与客户谈生意。有什么生意要谈, 她总会带上个人与自己一起作伴, 没有勇气一个人面对。

在学习过程中, 她告诉大家, 前几天, 我第一次有勇气与客户单独谈生意了, 虽然还有些紧张, 但对我来说这已经取得了重大的突破。在最后分享时, 她又给我们带来了好消息, 这次我不但单独与客户洽谈了具体的合作细节, 而且还守住了阵

脚, 按照自己最初的意愿达成了协议。高兴之情, 溢于言表。

**免费体验: 为什么当众讲话训练能这么有效地迅速提升自信, 克服紧张心理, 在谈判中底气十足? 卡耐基学校免费体验为您揭秘。卡耐基学校资深讲师主理, 名额有限, 请事先预约: 025-84210358 84210359 最近开课时间:**

《当众讲话》晚班 3月23 日开课  
《当众讲话》周末班 3月29 日开课  
《当众讲话》集训班清明三天四夜

快乐生活 快乐工作

## 南京卡耐基学校

网址: www.njknj.com.cn

# 万和就业实训

## 解决大学生就业难题

### 入学签订就业推荐协议, 毕业学员 100% 推荐就业!

## Java 软件开发工程师就业培训

6个月强化实战学习, 先就业, 后付款。真实IT企业开发环境, 零风险, 高回报。全部小班化教学, 企业一线专家面授。

招收对象: 年龄28岁及以下, 大专以上学历, 有志于从事软件开发行业发展。

就业岗位: 毕业学员推荐至IT相关企业从事软件开发工作。  
就业单位: 华为技术、联创科技、联迪恒盛、润和信息、诚迈科技、中兴软创、清华同方、嘉腾科技、烽火科技、苏高高科、正融科技、东大金智等。

## C++ 网游开发工程师就业培训

签订就业推荐协议, 100% 推荐就业!

招收对象: 年龄28岁及以下, 大专及以上学历, 懂基本的计算机操作, 并对游戏感兴趣的均可报名!

就业岗位: 游戏程序员、引擎程序员、测试程序员。  
就业单位: 唯晶科技、征途网络、灵禅科技、第九城市、掌中米糖、游戏米果、东天堂、手游部落、游戏蜗牛、润和信息、苏州飘渺等。

## 次世代 游戏设计就业培训

唯晶科技南京分公司、江苏万和计算机培训中心联合培养次世代游戏人才! 专家参与教学指导, 名企定向就业!

招收对象: 凡是21-30岁, 大专及以上学历, 有一定美术基础及软件应用基础的均可报名。

就业待遇: 毕业学员通过考核, 正式被唯晶科技南京分公司录用后, 薪资在2000-3000元, 再根据个人能力的提升提高薪资待遇。

## 次世代游戏制作大讲堂

主讲: 次世代游戏开发专家  
时间: 3月7日(周六)下午两点  
座位有限, 仅20个名额, 请电话预约!

## 万和所获授权



www.wanho.net



# 万和 IT 教育

因专业而精彩  
南京市软件人才培训基地

更多课程详细信息, 请电话咨询: 83242999

地址: 中山北路26号新晨国际大厦24层(地铁鼓楼4A出口)