

<<3ds Max 遊戲設計師實戰攻略>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 遊戲設計師實戰攻略>>

13位ISBN编号：9789862574416

10位ISBN编号：9862574410

出版时间：上奇

作者：趙俊昌.程朝斌 著

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>

## <<3ds Max 遊戲設計師實戰攻略>>

### 內容概要

本書介紹開發遊戲場景所具備的必要知識，詳細解析遊戲行業的整體情況、常用工具的使用方法、低精度建模要點、貼圖繪製技法、貼圖烘焙技術、貼圖手繪技法等內容，這些內容都是一個專業的遊戲美工所必須具備的。

以遊戲研發中的實際開發項目為教學案例，透過詳細的描述，讓讀者更輕鬆、直觀地學習書中的內容。

本書是經過一線遊戲開發人員精心編寫的遊戲開發普及教材，適合遊戲美術設計師、動漫遊戲愛好者、各大藝術類院校學生、各行業美術在職設計師、網絡遊戲美術設計師、各類培訓機構電腦美術專業相關師生等。

本書特色 1.定位鮮明，每一個章節都是針對遊戲設計打造，場景、道具的製作介紹 2.由於是製作範例為導向，讀者只要依照書中內容指引，就能做出相同的效果，所以對學習打造3ds Max的構圖，讀者可以有所收穫 3.書中內容沒有提及版本問題，故即使不是最新的2011版本，也不會對本書的重點造成妨害 4.圖片精美度有水準以上光碟簡介 本書部分案例模型以及豐富的貼圖素材。

九堂總合超過800分鐘的超值影音教學課程。

獨家贈送豐富的貼圖素材。

<<3ds Max 遊戲設計師實戰攻略>>

書籍目錄

第1章 遊戲行情淺析第2章 低精度建模概要第3章 使用Photoshop繪製遊戲貼圖第4章 製作遊戲兵器——低精度建模第5章 製作次時代武器道具第6章 製作遊戲機械第7章 繪製貼圖第8章 製作場景模型第9章 編輯模型UV第10章 場景模型貼圖的創造與繪製第11章 科幻風格遊戲建築第12章 遊戲建築貼圖的彩現與繪製

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>