

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010游戏设计师必备实战宝典>>

13位ISBN编号：9787030279798

10位ISBN编号：7030279794

出版时间：2010-8

出版时间：科学出版社

作者：赵俊昌，程朝斌 编著

页数：386

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

近几年，随着计算机产业的不断发展，游戏产业已经引起了很多人的关注。但是由于国内游戏教育的缺乏，中国的游戏市场始终被韩国、日本、欧美等游戏开发商所占有。国产游戏产业被迫在夹缝中摸索生存的道路。要提高中国游戏开发的水平和质量，提升中国游戏在国际上的竞争力，大力加强游戏教育是当务之急。

目前国内已经有一些院校开设了游戏专业，但并没有形成成熟的教育知识体系。为此，本社本着教书育人的理念，特组织一些专业从事游戏场景开发的美工为大家编写了本书。快速浏览本书介绍了开发游戏场景所具备的必要知识，详细讲解了游戏行业的整体情况、常用工具的使用方法、低精度建模要点、贴图绘制技法、贴图烘焙技术、贴图手绘技法等内容，这些内容都是一个专业的游戏美工所必须具备的。

第1章主要介绍了游戏行业的现状、发展空间、游戏类型、常见的游戏引擎、游戏美工的职责，以及游戏的开发流程等知识。

第2章主要介绍低精度建模的构建方法，并详细介绍了3ds Max中的构建模型工具，包括多边形建模的使用方法、网格建模的使用方法等。

内容概要

电子游戏，对于现代人来说，已经不是一个陌生的名词，而成为我们娱乐、休闲的一部分。本书通过详细讲解游戏模型的创建，使读者充分了解开发游戏场景所具备的必要知识。

全书共分为12章，内容包括：游戏行业浅析、低精度建模概要、使用Photoshop绘制游戏贴图、制作游戏兵器——低精度建模、制作次时代武器道具、制作游戏机械、绘制贴图、制作场景模型、编辑模型UV、场景模型贴图的烘焙与绘制、科幻风格游戏建筑和游戏建筑贴图的烘焙与绘制。

本书适合游戏美术设计师、动漫游戏爱好者、各大艺术类院校学生、各行业美术在职设计师、网络游戏美术设计师、各类培训机构电脑美术专业相关师生等的学习用书。

本书光盘内容包含部分案例模型、贴图，以及超值赠送一套游戏设计专业多媒体教学和丰富的贴图素材。

书籍目录

第1章 游戏行业浅析第2章 低精度建模概要第3章 使用Photoshop绘制游戏贴图第4章 制作游戏兵器——低精度建模第5章 制作次时代武器道具第6章 制作游戏机械第7章 绘制贴图第8章 制作场景模型第9章 编辑模型UV第10章 场景模型贴图的烘焙与绘制第11章 科幻风格游戏建筑第12章 游戏建筑贴图的烘焙与绘制

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max 2010游戏设计师必备实战宝典》：大容量多媒体教学光盘2DVD深度探求技术核心跟进最新技术热点提升专业实战技能打造最高出版品质“深度”品牌给您绝对是不一样的知识超值赠送一套游戏设计专业多媒体教学，共计9课42节800多分钟

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>