

图书基本信息

书名：<<Photoshop+3ds max游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787111206880

10位ISBN编号：7111206886

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业出版社

作者：肖永亮

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>

内容概要

本书共分5章：第1章详细介绍了游戏的类型，分析了游戏行业的现状就业前景，讲解了游戏场景的概念和制作流程等；第2章以游戏地图的绘制为实例，详细讲解了Photoshop软件在二维游戏场景设计中的应用；第3章以制作方法较简单的道具为实例，全面系统地讲解了制作游戏场景的基础知识和整个过程；第4章按照远景、中景、近景的分类，详细地讲解了游戏场景中植物的制作方法；第5章是前面几章的总结和提升。

为了辅助初学游戏场景制作的读者学习。

本书的配套光盘中含有相关实例的高清晰视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件供读者练习参考。

本书可作为大中专院校艺术类专业和相关培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

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>