

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011游戏场景与道具设计>>

13位ISBN编号：9787113131210

10位ISBN编号：7113131212

出版时间：2011-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：尚明祥

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

《3ds max

2011游戏场景与道具设计》通过数十个典型实例的实现过程，详细讲解了利用3dsmax

2011制作游戏场景与道具的流程、方法和技巧。

全书共11章，在场景部分详细介绍了哨塔、帐篷部落、空中花园、农田、植被、建筑物、地形和岩石峭壁等场景的制作过程；在道具部分详细介绍了盔甲、刀、弹药箱、货物、旗帜、单杠、矿车、挖掘机、海螺、动物残骸、矿石和石头容器等常见道具的制作过程。

本书的实例具有较强的代表性，涵盖了游戏场景和道具领域的所有常见应用。

配套光盘中提供了书中所有实例的场景文件和所用到的素材文件，同时还提供了实例制作的语音视频教学文件。

《3ds max

2011游戏场景与道具设计》深入介绍了游戏场景和道具制作的核心技巧和经验，适合游戏、三维建模等相关行业的从业人员阅读学习，也可作为游戏设计与制作及相关专业的教材。

书籍目录

chapter 01 制作哨塔模型

- 1.1 哨塔模型的创建
- 1.2 哨塔模型的uv拆分
- 1.3 哨塔模型的贴图制作
- 1.4 重点和难点分析

chapter 02 制作帐篷部落模型

- 2.1 帐篷模型的创建
- 2.2 帐篷模型的uv拆分
- 2.3 帐篷模型贴图的制作
- 2.4 重点和难点分析

chapter 03 制作空中花园模型

- 3.1 空中花园模型的创建
- 3.2 空中花园模型材质的制作
- 3.3 重点和难点分析

chapter 04 制作农田场景模型

- 4.1 农田场景模型的创建
- 4.2 农田场景模型材质的制作
- 4.3 重点和难点分析

chapter 05 制作游戏场景中的植被模型

- 5.1 游戏中的植被模型
- 5.2 发光菌植物模型的制作
- 5.3 树模型的制作
- 5.4 卡通玉米模型的制作
- 5.5 重点和难点分析

chapter 06 制作游戏场景中的建筑物模型

chapter 07 制作游戏中的地形和岩石峭壁模型

chapter 08 制作游戏中的武器装备模型

chapter 09 制作游戏中的小物件模型

chapter 10 制作游戏中的运输工具模型

chapter 11 制作游戏中的生物和容器模型

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>