

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max&ZBrush次世代游戏场景高端制作解密>>

13位ISBN编号：9787121125331

10位ISBN编号：7121125331

出版时间：2011-3

出版时间：电子工业出版社

作者：西安易游数码科技有限公司

页数：400

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&ZBrush次世代游>>

内容概要

3ds Max的材质编辑功能是三维制作人员长期以来的难题，陈佳铭和王宇辰编著的这本《3ds Max & ZBrush次世代游戏场景高端制作解密》以日常工作中最常用的材质效果为制作实例，通过深入浅出的材质理论知识和详细的操作步骤介绍了3ds Max各种材质制作的技巧和方法。

本书所介绍的实例涵盖了常用的建筑材料、晶体、金属、光效、毛皮和特效共100多种材质，非常实用。

《3ds Max & ZBrush次世代游戏场景高端制作解密》既是三维设计人员平时工作中的案头速查资料，也是提高制作水平的必备参考书。

本书介绍的上百种材质，个个精彩绝伦，很多都是目前首次公开的制作秘籍。配套光盘中不但包含书中介绍的场景文件，还赠送了作者多年来积攒的大量材质资源。

本书适合三维影视广告制作人员、多媒体开发人员和正准备学习3ds max进入三维领域的所有人员阅读，同时也可作为高等院校相关专业的教材，还可作为社会相关领域培训班的教材。

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

书籍目录

第1章 基础知识

1.1 我们的工具

1.1.1 3ds Max

1.1.2 ZBrush

1.1.3 Photoshop

1.1.4 游戏引擎

1.1.5 其他软件及硬件

1.2 次世代美术

1.2.1 什么是次世代

1.2.2 次世代中的名词解释

1.2.3 次世代美术制作流程

1.3 3ds Max 基础

1.3.1 初识Max界面

1.3.2 Max基本操作

1.3.3 Polygon基本知识

1.3.4 创建模型

第2章 载具设计

2.1 关于设计

2.1.1 概念设计

2.1.2 设定背景

2.1.3 设计合理的载具

2.2 开始设计

2.2.1 载具武器设计

2.2.2 设计载具的外形

第3章 模型制作

第4章 质感表现

第5章 场景模型

第6章 场景贴图

第7章 整合场景

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

编辑推荐

《3ds Max&ZBrush次世代游戏场景高端制作解密(全彩)》由电子工业出版社出版

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

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>