

<<3ds max游戏美工设计风云>>

图书基本信息

书名：<<3ds max游戏美工设计风云>>

13位ISBN编号：9787801726063

10位ISBN编号：7801726065

出版时间：2006-3

出版地点：北京科海电子

作者：张涛

页数：206

字数：328000

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游戏美工设计风云>>

内容概要

本书以3ds max为工具，借助范例，用专业视角循序渐进地解网络游戏制作流程和技巧，读者可领略游戏制作的全过程，掌握游戏制作精髓。

本书内容包括：游戏制作基础、场景制作、武器装备和动画制作、角色制作、怪物NPC制作、游戏特效制作；并邀请专业人士对游戏制作发展趋势进行预测，对几款成功游戏的制作流程和经验进行交流。

本书适合网络游戏美工和对游戏制作感兴趣的人员参考学习。

多媒体光盘提供了书中所有精彩实例的视频教学，并给出所有实例的源文件及素材，供读者练习时参考。

书籍目录

第1章 游戏制作和基本知识 1.1 场景制作的基础知识和规范性 1.2 角色制作的基础知识和规范性 1.3 怪物NPC制作的基础知识 1.4 灯光和摄像机的灵巧运用第2章 游戏的场景制作 2.1 制作围墙、箭楼和帐篷 2.2 制作流水、水车及其动画 2.3 制作废弃的城堡 2.4 游戏中建筑物的安排和动画的实现方法第3章 游戏武器及动画的制作 3.1 制作弩车、投石车 3.2 弩车、投石车的动画实现第4章 游戏角色制作 4.1 从原画到角色建模 4.2 调整整个模型 4.3 手的制作 4.4 整体到局部建模方法 4.5 完成角色贴图并制作衣服 4.6 制作角色行走动画第5章 怪物NPC的制作 5.1 低模两足动物的制作和动画 5.2 飞行动物、四足动物与多足动物的制作 5.3 飞行动物、四足动物与多足动物的运动第6章 游戏中的特效和灯光 6.1 角色攻击的动画特效制作 6.2 船、投石车拖尾动画特效制作 6.3 游戏中灯光的几种使用方法附 网络游戏制作流程和美术制作

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>