

## <<精通Unreal引擎技术>>

### 图书基本信息

书名：<<精通Unreal引擎技术>>

13位ISBN编号：9787115160270

10位ISBN编号：7115160279

出版时间：2007-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：巴斯比

页数：670

译者：沙鹰

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>

## <<精通Unreal引擎技术>>

### 内容概要

《精通Unreal引擎技术：关卡设计艺术》全面介绍了Unreal引擎在动画、特效、实时演算方面的强大功能，并对使用Unreal引擎制作游戏的方法与技巧进行了详细阐述。

Unreal引擎是全球领先的游戏开发商和引擎研发商Epic Games的一款核心产品。

作为一款成熟的商业引擎，Unreal引擎以其出色表现和强大的功能征服着游戏开发业，成为全球一流游戏公司购买引擎的首选产品。

全书共分为三部分，以循序渐进的方式，配合一系列深入的教程，讲解了关卡的创建、角色的制作和静态模型的设计。

附录部分的Unreal引擎编辑器使用手册，介绍了Unreal引擎中重要的游戏部件及其相应属性。

随书附带的光盘中包含了书中教程使用的素材文件和演示版Unreal引擎2.0。

《精通Unreal引擎技术：关卡设计艺术》完整介绍了关卡设计及制作的全过程，内容全面、结构清晰，可作为游戏开发爱好者进行关卡设计的指导用书，也可供游戏关卡设计师、游戏美术师及游戏开发人员参考。

## <<精通Unreal引擎技术>>

### 作者简介

Jason “ Buzz “ ， Busby是3D Buzz公司的CEO、3D Buzz公司致力于如今热门的3D产业的艺术和技术的培训，其中包括游戏、电影和视觉艺术、通过3D Buz com这个网站，Buzz发布由他著名的视频教学模块（VTM），Buzz还是迪克逊都Rencissonce中心的动画系主任。

## <<精通Unreal引擎技术>>

### 书籍目录

第1部分 虚拟世界第1章 Unreal引擎概述第2章 游戏开发的过程第3章 用Unreal引擎编辑器制作第一个关卡第4章 高级造型笔刷技巧第5章 自然地形系统第6章 域及其使用第7章 Unreal引擎中的光影第8章 在Unreal引擎中制作材质第9章 互动元素第2部分 高级设计技术第10章 制作粒子效果第11章 Karma物理引擎第12章 高级程序角色寻路第13章 实时影片系统：创建游戏过场第14章 编写脚本化游戏桥段第15章 关卡优化及发布第16章 游戏模式第3部分 外围设计技术第17章 Maya概述第18章 多边形建模工具第19章 Maya的纹理艺术第20章 静态模型第21章 角色建模第22章 将角色导入到Unreal引擎编辑器中第23章 角色动画附录A Unreal引擎编辑器手册

<<精通Unreal引擎技术>>

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>