

<<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>