第一图书网, tushu007.com

<<3D游戏美术基础>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏美术基础>>

13位ISBN编号：9787532268047

10位ISBN编号：7532268047

出版时间：2010-6

出版时间：上海人民美术出版社

作者：林大为

页数：144

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

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的。
但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。
尤其是青少年。
动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。
　动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。
社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。
我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。
，我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。
教材推向市场后取得了预期的效果。

作者简介

林大为，2005-2007年清华SGAD创办人，2006-2008年VYK副总裁及创办人之一、2008年至今西岸科技总裁及创办人之一。
作为一位最早在uBI$OFT从事3D制作的专家，在国内游戏制作行业中具有广泛的影响。
作为上海一所高水平游戏培训学校的创建者，他有着培训游戏美术制作人员的独特经验。
并成为该行业的领军人物。

<<3D游戏美术基础>>

书籍目录

前言序论第一章 游戏中的道具和场景的要求第二章 道具制作——剑第三章 道具制作——油桶第四章 3D游戏场景建模第五章 3D场景贴图第六章 优秀三维作品赏析

第一图书网, tushu007.com

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