

《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎》

图书基本信息

书名：《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎》

13位ISBN编号：9787302366985

出版时间：2015-3-1

作者：游戏网教育部著

页数：205

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎》

作者简介

游戏网教育部编著的《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎（附光盘）》是次世代游戏模型制作中相对高端的内容，内容涉及游戏开发过程中的一些标准、流程、规范、高级技术 / 技巧以及游戏引擎的应用等。不但讲解高精度游戏角色的制作，也讲解了虚幻引擎在美术制作中的一些应用。掌握了这些知识才能在工作中更好地去完成3A级别的游戏产品。

本书共分两部分（共10章）。第一部分包含7章，主要讲解企业级开发的标准、流程以及游戏引擎等高级技术规范。其中：第1章讲解了如何设计有创意的生物角色，第2章讲解了各类生物体皮肤质感的表现，第3章讲解了骨骼的快速搭建和绑定，第4章讲解了灯光的应用，第5章用较大篇幅讲解了次世代游戏引擎的使用，第6章讲解了在游戏中碰撞物体的制作以及模型的LOD方法，第7章讲解了一般游戏公司在完成任务时的最终文件提交格式和注意要点。第二部分包含3章，基于第一部分的内容，通过案例讲解将知识点融会贯通。其中：第8章和第9章为视频案例章节，分别为一个高精度唯美女性游戏角色和一个次世代游戏室内场景的制作案例，在书中仅点评关键技术和关键步骤、设置等要点，具体操作请参考本书光盘中的视频操作。第10章是世界游戏CG类比赛（DominanceWar）3D组冠军作品教程。

本书光盘提供了部分案例的素材与源文件以及本书部分案例的视频制作教程。

本书主要面向广大游戏、动漫爱好者，包括艺术类专业师生、社会培训师生、游戏创作爱好者、CG行业从业人员等。

《次世代游戏高端制作技术与游戏引擎》

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:www.tushu000.com