

《CGWANG书籍之《ZBrush/3》》

图书基本信息

书名：《CGWANG书籍之《ZBrush/3ds Max次世代游戏角色制作全解析》》

13位ISBN编号：9787115320152

出版时间：2013-9-1

作者：王康慧,源东方

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.tushu111.com

内容概要

详细讲解了用ZBrush、3ds Max、xNormal、Deep Paint、8monkeyLabs等软件进行次世代游戏角色和道具创作的完整流程，全面展示了次世代模型、材质、贴图及渲染的知识和技巧《ZBrush/3ds Max次世代游戏角色制作全解析》的配套DVD光盘内含书中案例的源文件、素材文件、参考图片，以及完整的教学视频。本教学视频时长超过15小时，深入讲解了各步骤的操作细节和技巧。

《ZBrush/3ds Max次世代游戏角色制作全解析》适合广大数字艺术初学者、爱好者和次世代游戏从业者阅读，也可以作为大中院校动漫专业学生的教材。

作者简介

王康慧：

中国 CG 行业的领头人、CG 新锐艺术家、3DSMAX 主讲

多幅作品入围 CCGF 最佳静帧奖

多幅作品被收录到全球顶级 CG 艺术家作品精选画册《EXPOSE'4》和《EXOTIQUE'2》。

成功举办多个高端角色讲座，其作品和教学被多家数字艺术杂志、媒体和门户网站刊登。

培养的学生遍布全球华语地区。

书籍目录

第1章 次世代游戏制作基础

- 1.1 次世代游戏的概念及发展前景 16
- 1.2 次世代游戏角色制作 16
 - 1.2.1 次世代游戏制作重点 17
 - 1.2.2 次世代游戏角色制作流程 17
- 1.3 次世代游戏制作软件 20
 - 1.3.1 三维制作软件——3ds Max、Maya、Softimage XSI、Silo 21
 - 1.3.2 雕刻软件——ZBrush、Mudbox 22
 - 1.3.3 拓扑软件——TopoGun、3D-Coat 24
 - 1.3.4 UV拆分软件——HeadusUVLayout 24
 - 1.3.5 法线贴图软件——xNormal 25
 - 1.3.6 图像处理软件——Photoshop、BodyPaint 3d 26
 - 1.3.7 游戏引擎——Unreal、8monkeyLabs 26

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.tushu111.com