

《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

出版社：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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.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。

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》

精彩短评

- 1、中午在图书馆快速的浏览了一遍用以加强对游戏引擎的使用的直观了解 了解了一些关于分工的细节信息。之前一直忽略了利用图书里的信息进行情报收集和思考完善的意义，而是过于局限于网络了。图书馆的价值现在才被充分利用？
- 2、L
- 3、花了我六十六个大洋，终于买来了！

《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:www.tushu111.com