

**Editions Pearson : 3ds Max Modéliser pour le jeu vidéo**

**Info**

Posté par : JulieM

Publié le : 28/3/2011 15:00:00

Maîtrisez les dernières techniques de modélisation sous **3ds Max pour le jeu vidéo** et améliorez la qualité de vos personnages, de vos accessoires et de vos décors.

Cet ouvrage de formation, assermenté par Autodesk, contient un grand nombre d'exemples de travaux de qualité professionnelle et de didacticiels conviviaux pour vous aider à créer et concevoir vos modèles de jeux.

**Un condensé d'expérience et de bonnes pratiques** agréé Autodesk indispensable pour faire carrière dans l'industrie du jeu vidéo



**Vous y apprendrez :**

- À créer des modèles 3D adaptés au jeu vidéo et aux systèmes de simulation ;
- À modéliser, texturer et animer des personnages ainsi que des accessoires et des décors de niveaux ;
- À concevoir votre portfolio et à l'agréementer de travaux de grande qualité.

**Complet et très pédagogique**, ce guide aidera tout aspirant infographiste à acquérir les compétences de base et à préparer sa carrière dans l'industrie du jeu vidéo.

INCLUS ! Un DVD contenant tous les fichiers requis pour mener à bien les projets du livre, des exemples d'objets que vous pourrez ajouter à vos créations personnelles, et plus de 2Go de références photographiques tirées de prises de vues d'un hôpital victorien abandonné, qui vous serviront à créer vos propres niveaux, modèles et scènes de jeux.

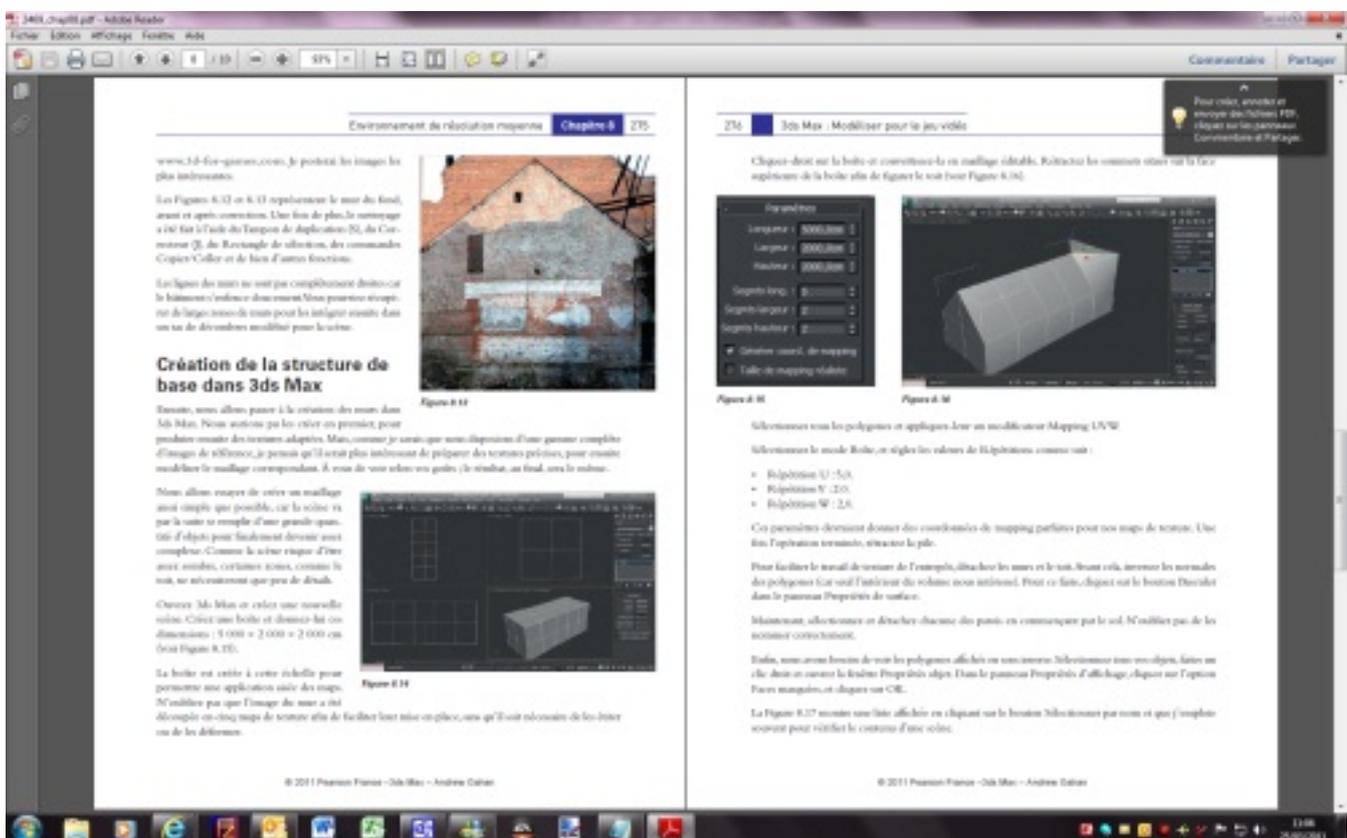
Tout pour maîtriser les dernières techniques de modélisation sous 3ds Max pour le jeu vidéo et améliorer la qualité de ses personnages, accessoires et décors.

Des didacticiels conviviaux pour créer et concevoir ses propres modèles de jeux.

Un guide complet et très pédagogique :

- Des astuces de professionnels pour créer des modèles 3D adaptés au jeu vidéo et aux systèmes de simulation.
- De nombreux exemples de travaux de qualité professionnelle.
- Traite aussi bien les aspects techniques que l'organisation et la mise en valeur de son travail.
- Des méthodes pour concevoir son portfolio et l'agrandir de travaux de grande qualité.

Inclus : Un DVD contenant tous les fichiers requis pour mener à bien les projets du livre, des exemples d'objets que l'on pourra ajouter à ses créations personnelles, et plus de 2Go de références photographiques tirées de prises de vues d'un hôpital victorien abandonné, qui serviront à créer ses propres niveaux, modèles et scènes de jeux.



### **A propos de son auteur...**

Andrew Gahan est le directeur artistique de la société Evolution Studios. Il s'occupe de développer la franchise MotorStorm pour le compte de Sony Computer Entertainment Europe.

### **[Forum d'échange sur le livre](#)**

Livre + DVD-Rom 35€

### **[Plus d'info sur le livre](#)**