
三维场景(3Ds Max&Unreal-Engine)开发学习资料

1.1. 3Ds Max

3Ds Max 是基于 PC 系统的三维动画渲染和制作软件，在广告、影视、工业设计、建筑设计、三维动画、多媒体制作、游戏、以及工程可视化等领域中广泛应用。3ds Max 具有专业三维建模、渲染和动画软件使您能够创建广阔的世界和优质设计。使用强大的建模工具为环境和景观注入活力。使用直观的纹理和明暗处理工具创建精细的设计和道具。迭代和生成具有全方位艺术控制的专业级渲染。

官方地址见：<https://www.autodesk.com.cn/products/3ds-max/overview?term=1-YEAR&tab=subscription>,

官方入门教程见：<https://www.autodesk.com/training>。

1.2. Unreal Engine

UE (Unreal Engine) 是目前世界最知名授权最广的顶尖游戏引擎，占有全球商用游戏引擎 80% 的市场份额。自 1998 年正式诞生至今，经过不断的发展，虚幻引擎已经成为整个游戏界--运用范围最广，整体运用程度最高，次世代画面标准最高的一款游戏引擎。UE4 是美国 Epic 游戏公司研发的一款 3A 级次时代游戏引擎。它的前身就是大名鼎鼎的虚幻 3 (免费版称为 UDK)，许多我们耳熟能详的游戏大作，都是基于这款虚幻 3 引擎诞生的，例如：剑灵、鬼泣 5、质量效应、战争机器、爱丽丝疯狂回归等等。其渲染效果强大以及采用 pbr 物理材质系统，所以它的实时渲染的效果做好了，可以达到类似[Vray]静帧的效果，成为开发者最喜爱的引擎之一。

官方地址见：<https://www.unrealengine.com/zh-CN/?lang=zh-CN>,

官方入门教程见：<https://docs.unrealengine.com/5.0/zh-CN/>