

<<3D游戏角色动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏角色动画制作>>

13位ISBN编号：9787040188943

10位ISBN编号：7040188945

出版时间：2006-07-01

出版时间：高等教育出版社

作者：吴慧剑

页数：307

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：<http://www.tushu007.com>

<<3D游戏角色动画制作>>

内容概要

《3D游戏角色动画制作》共8章。

第一章对游戏角色的发展史与制作特点进行简单介绍；第二章详细讲解3D制作软件3dsMax各工具项的构成与使用技巧；第三、四章通过两个角色人物的创建实例让初学者对角色模型的创建、材质的编辑、贴图的绘制有所领会；第四至第八章借助真实案例，对游戏角色骨骼的创建、蒙皮的技巧、角色动画制作工具的运用及常用角色动作进行剖析，并将如何把角色导入引擎，实现与玩家的互动进行了详尽的阐述。

<<3D游戏角色动画制作>>

书籍目录

第一章 概论第二章 3ds Max基础功能第三章 M先生第四章 Q武士第五章 3D基本动画技术第六章 角色动画制作工具第七章 游戏角色动作实战第八章 游戏引擎初探与游戏测试

<<3D游戏角色动画制作>>

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:<http://www.tushu007.com>