

<<三维人体建模设计>>

图书基本信息

书名：<<三维人体建模设计>>

13位ISBN编号：9787565000386

10位ISBN编号：7565000388

出版时间：2009-12

出版时间：合肥工业大学出版社

作者：钱安明

页数：128

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>

<<三维人体建模设计>>

内容概要

现今的游戏产业已将写实三维角色摆放于次世代(Next-generation)游戏开发环境与要求之下,这意味着对角色的制作提出了更高的要求 and 标准。

本书重点研究写实三维角色制作的解剖学与拓扑结构理论与实践,对于如何把握写实三维角色的设计、制作进行总结与创新,得出了可以广泛应用于实际操作与教学研究的参考理论与设计体系,对学校相关专业学生专业能力的培养、公司内部培训或者作为制作参考都会有所助益。

<<三维人体建模设计>>

书籍目录

第一章 三维设计的概念 第一节 CG与三维设计软件 第二节 三维游戏与游戏产业第二章 三维角色的技术基础 第一节 三维角色建模方式 第二节 三维模型建构原则 第三节 三维模型构成要素 第四节 人体比例与结构 第五节 写实三维角色的特性第三章 男性角色建模 第一节 男性角色拓扑布线分析 第二节 男性角色建模实例第四章 女性角色建模 第一节 女性角色拓扑布线分析 第二节 女性角色建模实例第五章 老人与儿童模型构建 第一节 老人模型构建 第二节 儿童模型构建结语：角色的虚拟再现参考文献

<<三维人体建模设计>>

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>