

进阶实战3DS MAX角色设计及游戏开发



[进阶实战3DS MAX角色设计及游戏开发 下载链接1](#)

著者:傅富垣

出版者:电子工业出版社

出版时间:2002-1-1

装帧:平装 (带盘)

isbn:9787505371323

本书属于《技胜e筹》系列丛书，是以我国台湾版的相应图书为蓝本改编而成。在随书附赠的光盘中，包含了本书学习时所需的文件：模型（场景）文件、材质、纹理贴图、免费Plug-In程序和游戏引擎等。本书共分两篇，分别介绍了一些相关的高级概念；使用3DS MAX时的应用技巧，制作人物模型；如何利用免费的Plug-In（插件）程序，制作人物脸部的纹理贴图；如何使用3DS MAX内置的骨骼系统（Bones），制作

作者介绍:

目录: 第1篇 角色设计及动画
第1章 3DS MAX基本知识简要介绍
第2章 由长方体制作模型
第3章 角色的纹理贴图
第4章 角色动画的设置
第2篇 游戏开发
第5章 三维游戏模型制作的介绍
第6章 Character Studio在游戏开发上的应用
第7章 进入游戏开发的环境
附录
· · · · · (收起)

[进阶实战3DS MAX角色设计及游戏开发](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[进阶实战3DS MAX角色设计及游戏开发](#) [下载链接1](#)

书评

[进阶实战3DS MAX角色设计及游戏开发](#) [下载链接1](#)