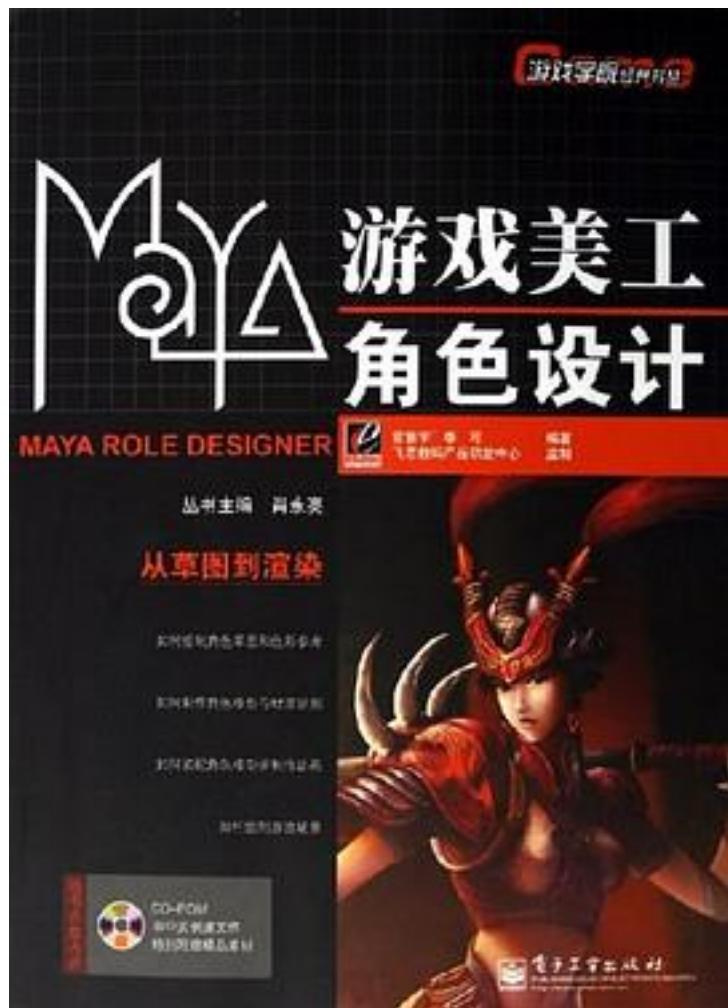


# Maya游戏美工角色设计



[Maya游戏美工角色设计 下载链接1](#)

著者:宫振宇, 李可 编著

出版者:电子工业

出版时间:2006-4

装帧:

isbn:9787121023118

本书从实践的角度出发, 详细介绍了Maya

3D游戏的前期制作过程。全书着重讨论5个主题：游戏开发制作流程，游戏人物的原画设定，游戏角色模型制作，游戏角色贴图绘制，角色动画设定。所有主题均围绕商业游戏成片的具体要求加以介绍。本书旨在为当今的三维游戏前期制作提供一个完善的教学系统，将游戏理论与与实际运用技术相结合，使读者尽快地了解游戏制作的整体要求，并初步具备游戏前期制作能力和正确的学习方法。附书光盘内容为本书实例源文件和素材。

作者介绍:

目录:

[Maya游戏美工角色设计 下载链接1](#)

**标签**

3D

照片级3D作品能力

教程

插画

动画

**评论**

---

[Maya游戏美工角色设计 下载链接1](#)

**书评**

[Maya游戏美工角色设计 下载链接1](#)