

<<游戏角色建模教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏角色建模教程>>

13位ISBN编号：9787508489650

10位ISBN编号：7508489659

出版时间：2011-9

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：42

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>

<<游戏角色建模教程>>

内容概要

本书从易教与易学的实际目标出发，用丰富的范例对游戏角色建模的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。

全书共5章，内容包括多边形建模基础、游戏道具制作、Maya女性头部模型制作及Maya卡通模型制作等内容。

本书注重学习模型的制作流程，让学生通晓基本的模型制作命令，熟练掌握操作的技巧，内容丰富、通俗易懂，边讲解边操作，大大降低学习难度，激发学生学习兴趣和动手的欲望。

全书从始至终以掌握游戏角色建模设计技能为重点，任务明确，步骤清晰，操作方便。

本书适用于全国高等院校游戏美术设计开发课程教材，也适用于广大的游戏美术设计从业人员和爱好者的自学用书。

<<游戏角色建模教程>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 多边形建模基础

1.1 多边形建模介绍

1.2 多边形基础知识

1.2.1 什么是多边形

1.2.2 Polygon的显示设置

1.2.3 多边形的元素

1.2.4 在默认情况下元素的显示

1.2.5 多边形顶点显示

1.2.6 多边形面显示

1.2.7 多边形面的法线

1.3 Polygon物体的创建

1.3.1 基本多边形几何体

1.4 Polygons菜单栏的命令介绍

1.4.1 使用Create PolygonTool工具

1.4.2 使用Append to Polygon工具

1.4.3 合并多边形物体

1.4.4 镜像多边形几何体一

1.4.5 三角化多边形和四边化多边形

1.4.6 清除多边形几何体

1.5 编辑多边形

1.5.1 Split Polygon

1.5.2 细分多边形

1.5.3 多边形突起面

1.5.4 多边形突起边

1.5.5 剪切表面

1.5.6 融合顶点和边

1.5.7 使用Merge EdgeTool工具融合边

1.5.8 多边形复制面

1.5.9 提取面

1.5.10 删除元素

1.5.11 塌陷

1.5.12 选择技巧

本章小结

习题

第2章 游戏道具制作——剑

第3章 游戏道具韦制作——弩

第4章 Maya女性头部模型制作

第5章 Maya卡通模型制作

<<游戏角色建模教程>>

章节摘录

版权页：插图：

<<游戏角色建模教程>>

编辑推荐

《游戏角色建模教程》：随着我国网络游戏产业的迅速崛起，成熟的游戏产业链逐渐形成。游戏专业人才的培养已经对产业的发展具有极大的意义。

目前有志于游戏行业或对此行业有浓厚兴趣爱好的人需要一套结合具体开发经验和开发案例、直接面向游戏企业网络游戏开发的实用教材，这个问题对如何尽快培养游戏人才显得尤为重要。

<<游戏角色建模教程>>

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>