

《Unity游戏动画设计》

图书基本信息

书名：《Unity游戏动画设计》

13位ISBN编号：9787302442665

出版时间：2016-10

作者：[美] Alan Thorn

页数：136

译者：李强

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Unity游戏动画设计》

内容概要

本书详细阐述了与 Unity游戏动画相关的基本解决方案，主要包括动画基础知识、精灵对象动画、本地动画、基于 Mecanim的非人物角色动画、游戏角色动画的基础知识、高级角色动画、形状混合、IK和电影纹理等内容。此外，本书还提供了相应的示例、代码，以帮助读者进一步理解相关方案的实现过程。

本书适合作为高等院校计算机及相关专业的教材和教学参考书，也可作为相关开发人员的自学教材和参考手册。

《Unity游戏动画设计》

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:www.tushu000.com