第一图书网, tushu007.com

<<Maya游戏角色制作完全攻略>>

图书基本信息

书名：<<Maya游戏角色制作完全攻略>>

13位ISBN编号：9787508338644

10位ISBN编号：7508338642

出版时间：2006-1

出版时间：中国电力出版社

作者：沃德

页数：497

字数：765000

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

内容概要

目前，在北美、欧洲和日本的顶级旅游公司都是使用Maya来制作游戏模型和游戏动画的，尤其是游戏角色制作方面，已经制作出了很多公认的优秀案例，比如Lara Croft、Master Chief，以及Jak and Daxter游戏中的角色。
但是知道如何使用该软件只是这场“会战”中的一部分。
在游戏市场竞争激烈的今天，知道如何创建具有吸引力的游戏角色对于一款游戏的成功与否起着举足轻重的作用。
在本书内容中，游戏角色设计大师安东尼·沃德（Antony Ward）将向你详细地介绍如何从一个最初的概念和背景故事开始制作出一个完整的游戏角色。
在本书中，你将学习到如何为今天的游戏平台制作3D角色，如何为角色制作和使用纹理来添加逼真的细节，如何装配角色，如何设置它们的姿势等等。
如果你不想使用自己的草图来制作角色的话，那么可以使用随书光盘中的项目文件。
另外，在本书中，作者还向你提供了很多非常有用的提示、技巧和建议。
本书适合于游戏角色设计人员及Maya爱好者阅读和使用。

作者简介

Antony Ward曾经在多家著名的游戏公司工作过，一直从事于游戏开发方面的工作。
他是一位艺术家、动画师，同时也一位高级技术专家。
他自1992年开始涉足3D设计领域，2000年开始学习使用Maya进行角色设计工作。
他使用MEL和Maya的脚本语言开发了很多非常实用的工具和用于角色装配

书籍目录

致谢 概述前言 第1章 设计角色 怎样才能制作出一个成功的角色？
 设计概念的三个阶段 研究阶段 准备阶段 设计阶段 总结 第2章 卡拉模型的制作 准备工作 开始在Maya中工作 创建占位符角色 卡拉的基本形状 肢体组 总结 第3章 把模型制作完成和调整模型 绘制肌肉轮廓线 制作腿部细节 制作面部和上半身细节 制作脚模型 总结 第4章 细节建模 创建头发 创建耳朵模型 创建眼睛模型 创建口腔（inner mouth）模型 为卡拉着装 总结 第5章 优化模型 决定删除什么了解多边形的数量 优化胳膊模型 优化躯干模型 优化腰模型与腿模型 优化脚模型 优化头发、脸和颈部模型 当前多边形的数量 优化手模型 最后的检查工作 总结第6章 变形测试 测试胳膊模型与腿模型的变形效果 测试下半身的变形效果 测试脸模型的变形效果 总结 第7章 创建格雷的模型 创建躯干模型与肢体模型 创建格雷的头模型 绘制肌肉轮廓线 添加细节 创建翅膀模型 优化模型 测试变形效果 总结 第8章 纹理准备 第9章 绘制纹理 第10章 低细节水平的模型 第11章 设置骨架 第12章 角色装配 第13章 设置面部动画 第14章 角色的最终变形效果 第15章 定案及整理 第16章 游戏动画 附录A 在Maya中的法线贴图 系统要求 法线贴图的制作 查看法线贴图附录B 参考书籍及站点 解剖学书籍 有关于动物的参考书籍 站点 关于图形写字板

第一图书网, tushu007.com

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