

## <<Maya游戏美工角色设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya游戏美工角色设计>>

13位ISBN编号：9787121023118

10位ISBN编号：7121023113

出版时间：2006-4

出版时间：电子工业

作者：宫振宇，李可 编著

页数：356

字数：626

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>

## <<Maya游戏美工角色设计>>

### 内容概要

本书从实践的角度出发，详细介绍了Maya 3D游戏角色制作过程。

全书着重讨论5个主题：游戏开发制作流程，游戏人物原车设定，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3D游戏角色制作提供一个完善的教学系统，将游戏理论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，并初步具备游戏角色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。

本书适合作为高等院校相关专业的教学参考书，同时可从相关设计人员和游戏开发人员阅读。

## <<Maya游戏美工角色设计>>

### 书籍目录

1 3D游戏介 1.1 3D游戏概述 1.2 3D游戏分类 1.3 游戏发展的重大事件 1.4 游戏制作过程及游戏团队的构成和分工 1.5 游戏美工的现状及分工 1.6 本章小结2 原画设定的基础和草图制作 2.1 了解相关艺术的基础知识 2.2 角色草图在游戏前期设定中的功能 2.3 绘制角色草图实例 2.4 本书角色的形象设计及草图制作 2.5 本章小结3 游戏制作使用的软件 3.1 Photoshop的主要功能模块 3.2 Maya的主要功能模块 3.3 本章小结4 角色红魅的色彩参考 4.1 色彩参考在游戏设定中的功能 4.2 游戏角色制作的绘画表现基本技法 4.3 制作角色红魅的色彩参考 4.4 制作角色红魅的材质参考 4.5 本章小结5 角色红魅的模型制作 5.1 Maya软件在游戏建模中的作用 5.2 黑剑武器的模型制作 5.3 游戏角色建模的结构表现 5.4 角色红魅模型的制作 5.5 模型UV的拓展 5.6 本章小结6 角色红魅的材质制作7 角色红魅的装配制作8 角色红魅的动画制作9 游戏场景制作

<<Maya游戏美工角色设计>>

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:<http://www.tushu007.com>