

## <<Maya游戏设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya游戏设计>>

13位ISBN编号：9787504654359

10位ISBN编号：7504654353

出版时间：2011-9

出版时间：中国科学技术出版社

作者：迈克尔·英格拉夏

页数：370

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游戏设计>>

### 内容概要

很少有哪本是有关3D建模的书，并且还能保持全书的风格能像本书一样的实用、有趣。在这本书中，你将会学到如何创造下一代让人印象深刻的游戏形象。

著名的Maya专家将带领你创造具有独一无二风格的模型：

“幻想风格模型”，同时还将创作具有现实风格的模型。

Maya专家将教你创作出属于你自己的概念角色形象和物体。

你将会从建立基本的模型开始，到能够创造出自我风格的游戏形象。

本书不仅仅教授有效的游戏设计方法，还包括大量的演示卷轴和形象包。



## <<Maya游戏设计>>

### 书籍目录

#### 第一章 Maya基础知识：用户界面

Maya基础：设置参数

自定义参数的设置

从中心到整个面的选择

属性窗口

无限的撤销

打开边界边缘的高光

插件管理器

Maya基础：热键

热键

Maya帮助

Maya基础：创建Custom Tool Shelf

(自定义工具架)

简要说明每个工具的功能

创建自定义工具架

工具架如何组织新添加的工具

Maya 2011版本中每个工具的位置

改变工具的名称

Maya基础：设置新的工程目录

步骤1

步骤2

步骤3

#### 第二章 石拱门

我们将学到什么

开始之前

步骤1：准备开始

我们为何要复制、粘贴？

步骤2：准备模型模板

创建一个新模板

创建一个新图层

创建一个新的着色器

创建一个模板贴图着色器

在模板网格上应用着色器

复制模板

开始建模

挤压面

步骤3：创建拱

分割顶点

步骤4：镜像几何体

完成模型

镜像几何体

合并顶点

吸附点

结合网格

使用增补多边形工具

## <<Maya游戏设计>>

收尾工作

步骤5：运用平面UV投射

运用UV完成拱门

应用uV坐标

复制一个新的着色器

创建一个新的着色器

运用着色器贴图

并非十全十美

为何现在才完成

第三章 破碎的拱门

准备模板图像

建立项目和模板

准备建模着色

步骤1：开始建模

使用Create Polygon Tool

(创建多边形工具)

结合此形状

步骤2：完成墙面

分割顶点

完成基础墙

3个、4个、5个噢，我的天

应用uV坐标

核查进展

挤压墙

添加基本细节

.....

第四章 斯普林菲尔德步枪

第五章 虚拟摄像机投射建模

第六章 著名的Sopwith Camel(索普维思骆驼战斗机)

第七章 飞行员胸像：低多边形的头部建模

第八章 塑造逼真的手

第九章 真人头部建模

第十章 MayaNMudbox建模：士兵

第十一章 纹理贴图技术

第十二章 Mudbox的数字雕刻

建造一个转盘动画模型

DVD目录

作者的话

章节摘录

版权页： 插图：

## <<Maya游戏设计>>

### 编辑推荐

如果你是一个初学者，那么你走运了！

《北京电影学院中国动画研究院推荐优秀动漫游系列教材:Maya游戏设计:Maya和Mudbox建模与贴图技术》会让你爱不释手，因为这里所呈现的技术将帮助你成长为一个合格的建模师。

而如果你是一个中等程度想晋级为高手的3D艺术家，那么你会深感庆幸！

做为一个建模师，这样一本独一无二、探求方法的财富书，会使你的工作更加顺利，也许会更加有趣。

#### 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>