

<<Maya三维动画与游戏设计宝典>>

图书基本信息

书名：<<Maya三维动画与游戏设计宝典>>

13位ISBN编号：9787121101595

10位ISBN编号：7121101599

出版时间：2010

出版时间：电子工业出版社

作者：刘跃军

页数：521

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三维动画与游戏设计宝典>>

前言

本书是作者三维从业经历与多年教学经验的总结，以企业流程为依据全面系统地讲解了Maya三维动画与游戏设计制作的基础知识、应用技巧以及鲜为人知的核心技术与流程。

本书主要有以下三个方面的特点： 一、从职业需求的角度引导读者，学以致用提升就业竞争力。

本书开篇系统地讲解了开发流程、职业要求，以及如何有效地提升就业竞争力。

现在很多应聘者虽然准备了充分的应聘资料，但却连面试的机会都没有，这是为什么？

原因在于不了解公司的职业状况与需求，没有准确的定位。

本书以笔者多年项目经验为基础，明确提出公司的流程与需求，并按照项目的标准和要求引导大家学习并进行相关作品创作，提升就业竞争力。

二、从艺术创作的角度指导读者创作作品。

很多读者在阅读完一些书籍或教程后，始终无法完成一件像样的作品。

这是为什么？

原因在于不正确的学习方式，一种分散的、技术的、命令的学习，学完后对各个命令了如指掌，但却做不出高质量的作品。

本书杜绝单纯工具的说解，而是侧重于从艺术创作的角度指导读者完成高质量的作品。

三、内容系统、全面、深入。

本书以企业系统流程为依据，通过多个专业案例深入讲解实践应用的方法和技巧，全书有超过50个高质量专业实践案例。

学完后既系统掌握了基础知识，又能制作出高质量的专业作品。

<<Maya三维动画与游戏设计宝典>>

内容概要

本书是作者多年三维动画与游戏项目实践及教学经验的总结，以专业公司项目流程和职位需求为依据，深入浅出、全面系统地讲解了Maya三维动画与游戏设计的基础知识、应用技巧以及鲜为人知的核心技术与流程。

本书通过大量不同专业项目环节的实践演练深入地讲解三维动画与游戏设计的核心知识点，并分享相关应用技巧和行业实践经验。

本书不但是一本知识体系完整的使用手册，也是一本制作高质量专业动画与游戏三维作品的参考书。

本书适合于相关行业的从业人员以及三维动画与游戏设计的爱好者阅读，也可以作为高等院校动画和游戏专业的教材。

作者简介

刘跃军，1998年进入三维动画行业，曾就职于中央电视台、广州先机影视等多家一线公司并担任三维骨干及项目主管，参与主持近百个商业项目的策划与制作。

独立设计制作的三维游戏CG《烽火时代》获中国数字盛典、CCGF及中国动画学会等大赛专业组最佳动画短片奖。

此外，作者为中国第一位数字动画及游戏专业方向博士，现为北京电影学院电脑动画与游戏专业资深教师，所教学生的作品曾获多个国际、国内大奖。

<<Maya三维动画与游戏设计宝典>>

书籍目录

第1章 进入Maya三维动画与游戏设计的专业领域	1.1 Maya三维技能的职业概述	1.1.1 Maya三维技能的职业应用领域	1.1.2 Maya三维动画的生产流程与专业公司的职位分工	1.2 Maya快速入门
1.2.1 Maya的安装	1.2.2 Maya的工作界面	1.2.3 Maya的常规设置	1.3 Maya的基本操作	1.4 Maya的快捷操作
1.4.1 控制视图的快捷键	1.4.2 切换视图显示模式的快捷键	1.4.3 创建自己的快捷键	1.4.4 建立自己的快捷工具图标	第2章 多边形造型基础与扩展应用
2.1 多边形基础模型创建工具	2.1.1 认识多边形基础模型创建工具	2.1.2 技术细节与扩展应用	2.2 多边形选择工具	2.2.1 认识多边形选择工具
2.2.2 技术细节与扩展应用	2.3 多边形整体编辑工具	2.3.1 认识多边形整体编辑工具	2.4 多边形内部结构编辑工具	2.4.1 认识多边形内部结构编辑工具
2.4.2 技术细节与扩展应用	第3章 多边形造型实战应用	3.1 复杂立体Logo的制作	3.1.1 使用Photoshop创建Logo路径	3.1.2 制作Logo图案立体造型
3.1.3 制作Logo中文文字立体造型	3.1.4 规范Logo造型和排布	3.2 冷兵器造型的制作	3.2.1 刀片的制作	3.2.2 装饰造型的制作
3.2.3 刀把的制作	3.3 现代单兵武器的制作	3.3.1 M16步枪枪管和枪身的制作	3.3.2 M16步枪瞄准构件的制作	3.3.3 M16步枪枪体部分的制作
3.3.4 M16步枪枪托和手柄的制作	3.3.5 M16步枪小部件的制作	3.4 大型战车的制作	3.4.1 战车轮子的制作	3.4.2 履带的制作
3.4.3 其他关键部件的制作	第4章 专业级动画、游戏角色的制作方法与技巧	4.1 高细节角色头部的制作方法与技巧	4.1.1 角色头部整体造型	4.1.2 角色面部五官细节造型的制作
4.1.3 角色造型布线的方法与技巧	4.1.4 角色眼球及头发的制作	4.2 高细节角色身体的制作方法与技巧	4.2.1 角色身体整体轮廓的制作	4.2.2 角色躯干细节造型的制作
4.2.3 角色手部细节造型的制作	4.2.4 角色腿、脚细节造型的制作	4.2.5 角色身体的镜像与整体修饰	4.3 高细节角色服装的制作方法	4.3.1 角色上衣的制作
4.3.2 角色裙子和腰带的制作	4.3.3 角色靴子的制作	4.3.4 角色枪械、道具及配饰的制作	4.3.5 ZBrush的细节雕刻	第5章 UV展开的基本技术与高级应用
第6章 材质与贴图	第7章 灯光与渲染	第8章 动画基础及高级应用	第9章 粒子、布料与肌肉系统	第10章 流体、毛发与笔刷特效
第11章 ZBrush与次世代游戏美术技巧				

<<Maya三维动画与游戏设计宝典>>

媒体关注与评论

我对刘跃进的了解是：一位年轻有为的三维动画创作人，有多御的项目实践制作经验，一些不俗的独立三维动画作品获得多项全国大奖，也不知什么时候他开始写书了。

不知不觉地读完了整部书，觉得实践性很强，案例丰富详实，为完后应该能做不错的作品，值得推荐。

——北京水晶石影视传媒科技有限公司副总裁 陈明 艺术总是要靠技术去实现的，就像卡梅隆为《阿凡达》研究3D技术一样。

同样，读者可以通过本书学习到三维制作技术，对于影视动画和游戏方面的知识也可以获益良多。

——周湘君 金山软件/西山居游戏工作室美术执行总监剑网3项目主管 一本实用的三维教材，基本按照专业三维动画公司的核心工作流程进行知识点设计，逐项展开进行深入讲解。

书中内容详细而丰富，一方面通过对相关核心技术的全面系统讲解，帮助提升读者的基础能力，另一方面也通过对大量实践案例的深入解析，提升读者的实践创作技能，应对公司商业项目制作需求。

——陆丽娜 上海育碧电脑软件有限公司外包部产品经理 这是一本技术与艺术融合很好的图书，读者可以在书中学习三维制作技术，实践制作经验，同时也可以学习到动画与游戏设计艺术方面的知识，从整体上提升自己的从业能力。

——赵建国 中央电视台新科动漫频道节目总监

<<Maya三维动画与游戏设计宝典>>

编辑推荐

一、从职业需求的角度引导读者，学以致用提升就业竞争力。

《Maya三维动画与游戏设计宝典（全彩）》开篇系统地讲解了开发流程、职业要求，以及如何有效地提升就业竞争力。

现在很多应聘者虽然准备了充分的应聘资料，但却连面试的机会都没有，这是为什么？

原因在于不了解公司的职业状况与需求，没有准确的定位。

《Maya三维动画与游戏设计宝典（全彩）》以笔者多年项目经验为基础，明确提出公司的流程与需求，并按照项目的标准和要求引导大家学习并进行相关作品创作，提升就业竞争力。

二、从艺术创作的角度指导读者创作作品。

很多读者在阅读完一些书籍或教程后，始终无法完成一件像样的作品。

这是为什么？

原因在于不正确的学习方式，一种分散的、技术的、命令的学习，学完后对各个命令了如指掌，但却做不出高质量的作品。

《Maya三维动画与游戏设计宝典（全彩）》杜绝单纯工具的说解，而是侧重于从艺术创作的角度指导读者完成高质量的作品。

三、内容系统、全面、深入。

《Maya三维动画与游戏设计宝典（全彩）》以企业系统流程为依据，通过多个专业案例深入讲解实践应用的方法和技巧，全书有超过50个高质量专业实践案例。

学完后既系统掌握了基础知识，又能制作出高质量的专业作品。

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>