

<<水晶石技法Maya 2008模型制>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法Maya 2008模型制作>>

13位ISBN编号：9787115193681

10位ISBN编号：7115193681

出版时间：2009-4

出版时间：水晶石数字教育学院 人民邮电出版社 (2009-04出版)

作者：水晶石数字教育学院

页数：372

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>

## <<水晶石技法Maya 2008模型制>>

### 前言

在全球图像化市场迅猛增长的过程中，水晶石得益于广大合作伙伴的信任和自身不懈的努力，历经13年的时间，发展成为一家以三维图像为技术核心的数字影像制作和多媒体应用服务公司。

今年，我们实现了奥运会赞助的成功，开创r cG公司赞助国际活动的新形式。

作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商，我们深知，信任，才是最重要的财富。

受人信任的程度越高，应该承担的责任就越大。

2003年，依托公司多年专业制作经验的积累，水晶石数字教育学院成立，致力于数字媒体技术的推广普及工作。

教育的意义在于引导和促进学生的发展和自我完善，在于引领行业发展的技术研发与革新，在于为社会的发展和需要输入源源不断的新鲜血液。

秉持这个大的原则，水晶石数字教育学院初始就将教育重点立足在学员操控实际项目能力的培养上。

水晶石公司将参与过国内国际重大项目的数字技术表现专家和高级人才组成教育学院的师资队伍，目的就是使这些来自第一线的专家级教师在教授理论知识的同时，更能将水晶石多年丰厚的实际项目制作经验传授给学员，以培养行业真正需要的人才。

时至今日，水晶石数字教育学院成果丰硕，更是把培养中国cG行业实用型人才作为自身责无旁贷的使命。

图书作为教育环节的一个重要形式，将和水晶石数字教育学院的面授相辅相成。

水晶石的专业图像技术在大量的实践项目中获得迅速发展，并在主营业务领域具备相当的自主创新能力及国际竞争能力。

此次和人民邮电出版社合作出版水晶石系列教材，目的就是将这些图像技术转换为教学案例，以飨读者。

我们诚意将公司多年的制作经验，分享给行业中共同奋斗的人，为发展中国民族创意产业尽自己的绵薄之力。

水晶石愿继续与业界同仁保持沟通、相互学习、共同进步！

## <<水晶石技法Maya 2008模型制>>

### 内容概要

《水晶石技法Maya2008模型制作》由水晶石数字教育学院编著，是由珍贵的水晶石内部培训资料整理而成的教材。

它凝聚着水晶石影视动画的技术精髓，饱含水晶石人的技巧经验。

《水晶石技法Maya2008模型制作》主要介绍Maya模型的制作方法和技巧。

全书共分6章，第1章和第2章介绍了Maya模型制作的背景知识和制作流程；第3章介绍了Maya软件中建造模型的常用命令，并通过几个道具模型的建造使读者掌握基本的造型能力；第4章至第6章分别从场景、生物角色和表情目标体等方面加强读者使用Maya建模的能力。

《水晶石技法Maya2008模型制作》内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深且循序渐进，涵盖面广又不失细节描述的清晰细致。

同时《水晶石技法Maya2008模型制作》附带3张DVD多媒体教学光盘，内容包括书中所有案例的视频教学录像，以及书中所有案例的场景源文件。

《水晶石技法Maya2008模型制作》适合广大CG爱好者，尤其是想进入和刚从事影视动画工作的初、中级读者阅读，也可供从业多年的业内人士参考。

## &lt;&lt;水晶石技法Maya 2008模型制&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 造型杂谈	11.1 空间	21.2 审美取向	21.3 学会观察	51.3.1 寻找规律	51.3.2 对比	61.3.3 错觉	61.4 延展造型设计	71.5 本章总结	8										
第2章 CG生产流程及软件介绍	92.1 动画的历史	102.2 三维动画片的制作流程	132.2.1 前期部分	132.2.2 中期部分	152.2.3 后期部分	182.3 模型模块工作的生产要求及规范	192.4 Maya软件界面介绍	232.5 软件中的空间概念和常规操作	272.6 创建工程文件	292.7 本章总结	30								
第3章 道具建模	313.1 曲面建模	323.1.1 曲线的概念及常用命令	323.1.2 曲面的概念及常用命令	443.1.3 Edit NURBS(编辑NURBS)中的常用命令	623.1.4 精美的秦琵琶：阮	823.1.5 仿古电话	1013.2 多边形建模	1133.2.1 Mesh(网格)里的常用命令及属性	1153.2.2 Edit Mesh(编辑网格)中的命令	1293.2.3 Proxy(代理)中的常用命令	1573.2.4 Normals(法线)中的命令	1623.2.5 短柄战斧	1663.2.6 蛇头法杖	1813.3 本章总结	190				
第4章 场景建模	1914.1 对场景原设的分析	1924.2 场景制作的前期准备	1934.3 房屋的建造	1964.3.1 房屋的主体	1964.3.2 屋顶的小阁楼	2054.3.3 屋边的小凉棚	2084.3.4 可爱的小角灯	2104.3.5 门前石路	2124.4 文件整理	2124.5 本章总结	214								
第5章 生物角色建模	2155.1 卡通角色塑造	2165.1.1 从“头”开始	2175.1.2 身体	2295.1.3 穿上小衣服	2355.1.4 加上小道具	2395.2 写实人头	2425.2.1 人头结构分析	2425.2.2 头型要找准	2455.2.3 眼睛要有神	2535.2.4 鼻子非三角，结构不能少	2565.2.5 嘴巴做精到，传神更有效	2595.2.6 不要忽略耳朵	2615.2.7 头型和脖子	2645.2.8 睫毛、眉毛、头发	2655.3 尝试一下做身体	2675.3.1 人体结构分析	2685.3.2 身体的制作	2725.4 本章总结	280
第6章 角色的表情与口型	2816.1 了解面部肌肉	2836.1.1 下颌肌肉群	2846.1.2 口部肌肉群	2846.1.3 眼部肌肉群	2866.1.4 额部和颈部肌肉群	2876.2 肌肉运动与表情变化	2876.3 表情目标体的制作	2956.3.1 制作表情目标体的原则与思路	2966.3.2 变形器的应用	2966.3.3 表情目标体的制作	3056.4 本章总结	372							

章节摘录

插图：第1章 造型杂谈模型在三维CG%作中起着奠基的作用。

没有模型，其他模块的制作都是空谈，模型做得是否合理，直接影响着后面各个模块的工作，可见模型制作的重要性！

模型在工作中的具体流程要求会在后面的内容中进行详细的讲解。

现在和大家交流一下将模型作为一个虚拟的形体塑造，其内在的灵魂因素的意见。

虽然用到了“艺术”这个词，但是实在不敢认为自己能对“艺术”有多么深刻的理解，只有一些初浅的认识，还希望大家包容海涵。

1.1 空间 “空间”是一种环境，它是“造型”存在的依托。

“造型”可以理解为形体与姿态的塑造。

它可以体现在二维的平面上，也可以表现在三维的空间中。

但是，在平面空间中由于少了一维的限制，所以在形态和空间关系的塑造上会比在三维空间中自由得多。

所有三维空间中的景物在被人们观察的时候都是呈现在一个平面上，只不过随着人们观察视角的变化，景物的形态轮廓也在被映射到不同平面而已。

但是，并不是所有在二维平面上表现的立体空间都能够转换到三维空间中去，非常具有代表性的就是荷兰艺术家埃舍尔的一些貌似合理、实则错乱的空间表现作品，如图1-1所示。

虚拟的三维空间与现实的三维世界在空间构造上是相同的。

它自身已经存在了深度和广度，我们唯一能做的，就是根据自己的需要，去突出这种空间的某个表现角度。

1.2 审美取向在教学过程中，我比较喜欢跟学生说的一句玩笑话是“不要把做坏了的人体模型修饰成所谓的怪兽作品”。

这句话有三层含义：一是不要逃避自身的不足；二是不要忽视了写实人体的训练目的；三是不要忽视了“审美”。

## <<水晶石技法Maya 2008模型制>>

### 编辑推荐

《水晶石技法Maya2008模型制作》的编写过程中，教师们对技术精益求精，竭力将新技术、重要知识点奉献给读者。

在配套光盘中，还有教师亲自录制的视频教学演示过程，使读者的学习更为轻松有效。

水晶石影视动画教材系列简介作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商，水晶石诚意将公司多年的制作经验，分享给同行业中共同奋斗的人。

水晶石图书系列包括：《水晶石教材系列》《水晶石案例系列》《水晶石手册系列》此次出版的《水晶石教材系列。

影视动画》是水晶石数字教育学院推出的专门针对影视动画行业的精品教材。

水晶石公司将参与过国内国际重大项目的数字技术表现专家和高级人才组建成水晶石数字教育学院的师资队伍，使这些来自第一线的专家级教师在教授理论知识的同时，更能有效地传达水晶石多年丰厚的实际项目制作经验。

· 水晶石、资深专家编写· 体现国际设计新理念· 揭秘影视动画制作流程· 传授业内顶尖新技术· 突出业内制作高水准· DVD超大容量视频教学

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>