

<<5DS+Maya建模技术实录>>

图书基本信息

书名：<<5DS+Maya建模技术实录>>

13位ISBN编号：9787302225928

10位ISBN编号：7302225923

出版时间：2010-10

出版时间：清华大学出版社

作者：杨庆钊

页数：347

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>

<<5DS+Maya建模技术实录>>

前言

“学习好似逆水行舟，不进则退”，这句话是我高中语文老师的口头禅，每次考试过后都一脸真诚的这样教导我们，说语文学学习一日不可断，否则将来是要吃大亏的。

当年懂懂的我们权当这句话是奋战在教职前线的老教师们，用来鞭策学生的又一伎俩，一边纷纷点头，一边我行我素，徘徊在各科的试题中。

有时某科目考试，为了备战经常几天不去关心其他科目。

多年后当在5DS培训部成为一名教师之后，在日复一日的教学工作中，这句话总是不时的出现在我的脑海中。

倒不是我在怀念过往的学生时代，而是看到我的学生们在犯当年我同样的错误。

作为老师的责任，让我对这样的错误不能释怀，真心希望学生们不要在CG学习的过程中犯下如此严重的错误。

说了这么久，到底学生们的错误是什么，为什么这么严重，会对他们的学习有什么影响，这件事又对各位想要学习CG的读者们有什么重要意义。

我认为为大家清楚的分析出来才是一个教师应尽的义务。

在当年中考高考的巨大压力下，要考一个好学校，老师家长用的最多的比喻就是千军万马过独木桥。

在这样的形式下，如果我的学习停滞了一段时间，从自身看不过就是浪费了几天时间而已。

但从整个参加考试的人群看来，当我停滞不前的时候，可能整个应试大军的平均水平上升了。

一开始我可能处于中上等水平，这样停滞一下我也就是个中等水平了。

所以这样从整体应试面来看，不进则退，说得一点不错。

学习CG知识和技巧的过程中同样是这样的道理，整个行业的从业人员都在向前发展，你不进步，就等同于退步落后。

这个道理和参加中考高考是一样的，但是不幸的是学习CG面临的压力不仅仅只有这一个，另一重压力甚至更加严重，那就是除去从业人员压力之外的行业压力。

行业压力从何谈起，想想这些年来我们看过的电影就能非常清楚的看到，整个CG行业的兴起和发展。

第一次看《侏罗纪公园》和《终结者2》的时候，深深为电脑技术折服，在电影里竟然能看到如此科幻，又栩栩如生的内容。

但经过短短几年发展，如今再进入影院，看到（《2012》、《阿凡达》）的时候，已经不能用栩栩如生来形容今天的CG技术了，以假乱真才更贴切。

我清楚的记得带我母亲去看完《2012》后从影院出来母亲问我：“这都是在哪拍的，炸了这么多楼...”。

所以在行业发展如此迅速的当代，一旦自己的知识和技术停滞不前，那用不了多久，你就会被行业淘汰。

<<5DS+Maya建模技术实录>>

内容概要

本书是5DS智作一线设计人员倾力之作，定位于Maya建模领域，内容包括传统艺术与数字建模、创建5DS Logo Boy、创建金色火枪、机械战士Maya篇、ZBrush魅力、机械战士完结篇以及创建美国大兵等。

本书采用理论与实践相结合的方式，详尽地讲述了Maya建模过程的方法、流程及难点。

本书适合Maya初中级读者，也可以作为业内同行的参考资料和高等院校相关专业的教材或者培训用书。

<<5DS+Maya建模技术实录>>

作者简介

杨庆钊

毕业于北京林业大学计算机艺术设计专业。

个人技术擅长：

数位板制造商友基科技的特约数字雕刻艺术家。

擅长三维高精模型雕刻、贴图制作以及材质渲染。

多年潜心研究Maya模型与ZBrush雕刻，形成了一套高效创建不同模型的制作流程，并在工作实践中取得了良好的效果。

多年从事影视动画行业教学工作，具有丰富的一线教学经验。
多次在数码杂志上发表详细的三维模型制作教程，深受读者好评。

钻研技术方向：

Zbrush数字雕刻。

成功案例：

微软亚洲研究院Peking Opera项目

安徽电视台青少儿频道

奥运专题

MTV网站

CCTV-7农业频道

BTV科教频道

乐视娱乐

机器侠宣传片等。

<<5DS+Maya建模技术实录>>

书籍目录

第1章 传统艺术与数字建模 1.1 传统艺术 1.1.1 绘画 1.1.2 雕塑 1.2 三维建模理论 1.2.1 肌肉走向
1.2.2 均衡间隙 1.2.3 四边面 1.3 Polygons模块中的命令 1.3.1 Mesh(面片)菜单 1.3.2 Edit Mesh(编辑
面片)菜单 1.3.3 Normals(法线)菜单 1.4 总结第2章 创建5DS Logo Boy 2.1 制作前的分析 2.2 概念图的
使用 2.3 创建背景图片 2.4 大型的创建 2.5 完成细节 2.5.1 身体与头部 2.5.2 腿部与脚部模型的制作
2.5.3 手部模型制作 2.5.4 头部模型的制作 2.6 总结第3章 创建金色火枪 3.1 分析参考图 3.2 创建大
型 3.2.1 枪管的大型 3.2.2 枪把的大型 3.2.3 完成大型制作 3.3 各个击破 3.3.1 枪管细节 3.3.2 枪
头细节 3.3.3 枪头饰物 3.3.4 枪把细节 3.3.5 枪把饰物 3.3.6 枪体饰物 3.4 总结第4章 机械战
士Maya篇 4.1 准备工作 4.1.1 概念图绘制 4.1.2 三视图绘制 4.2 搭建三视图 4.2.1 准备三视图模型
4.2.2 制作三视图材质 4.2.3 三视图调整 4.3 创建大型 4.3.1 躯干大型 4.3.2 四肢大型 4.3.3 头部大
型 4.3.4 手部大型 4.4 各个击破 4.4.1 头部制作 4.4.2 躯干制作 4.4.3 手部制作 4.4.4 下肢制作
4.4.5 二次细节制作 4.5 完成模型 4.5.1 接缝与布线调整 4.5.2 盔甲制作 4.6 总结第5章 ZBrush的魅力
5.1 雕塑——从传统到数字 5.2 ZBrush用户界面 5.2.1 欢迎界面 5.2.2 软件界面 5.3 冲破束缚 5.3.1
用Maya创建模型 5.3.2 导入模型雕塑 5.3.3 Brush笔刷管理器 5.3.4 笔触与Alpha贴图 5.4 生猛海鲜
5.4.1 Z球的搭建 5.4.2 雕刻怪鱼模型 5.5 总结第6章 机械战士完结篇 6.1 UVLayout软件介绍 6.1.1
UVLayout软件介绍 6.1.2 机械战士UV制作 6.2 身体造型的修改 6.2.1 头部结构雕刻 6.2.2 躯干结构
雕刻 6.2.3 胳膊结构雕刻 6.2.4 下肢结构雕刻 6.3 皮肤细节制作 6.3.1 头部皮肤细节 6.3.2 手部皮肤
细节 6.3.3 背部皮肤细节 6.3.4 钢铁接缝处 6.4 制作盔甲细节 6.5 总结第7章 美国大兵 7.1 搭建Z球
7.2 修改大型 7.2.1 五官大型的制作 7.2.2 耳朵的制作 7.2.3 眼睛的制作 7.3 雕刻头部细节 7.4 重建
拓扑结构 7.4.1 构思拓扑结构 7.4.2 制作拓扑结构 7.5 用Maya添加细节 7.6 分配UV 7.7 雕刻细节
7.7.1 摆设姿势 7.7.2 皮肤细节 7.7.3 服装制作 7.8 总结

<<5DS+Maya建模技术实录>>

章节摘录

在向学生讲解模型制作的过程中，总能听到这样的问题：“为什么要在模型上这样布线？”，“对于老师没有讲过的模型应该怎么布线？”

布线的问题总是在困扰着初学者，而每一位学习建模的人都要经历这一步。

那么，模型的布线应该怎样制作？

有什么规律？

回答这个问题，就一句话：按照肌肉的走向来布线。

从图中可以看出，线条是按照肌肉的走向来布置的，有什么形状的肌肉，就有对应形状的布线，只不过对于不同面数的模型，在制作布线的时候，需要相应地添加或减少布线而已。

如果需要制作一个之前没有练习过的动物，可以找到这种动物的解剖图，来参考布线。

如果需要制作一种现实中不存在的动物，就需要找到最相近、或者部分相近的动物，来研究其肌肉并布线了。

<<5DS+Maya建模技术实录>>

编辑推荐

《5DS+Maya建模技术实录（全彩印刷）》案例：定位于各种一线实战案例，穿插对软件命令与工具的介绍，案例涉及多种角色的类型、全面的模型创建方法，内容涵盖卡通角色、机械模型、动物角色、人物角色与怪物等。

适用人群：Maya与ZBrush零基础读者快速入门，有一定三维模型制作基础的读者迅速提高，三维、影视、动画行业从业人员的案头参考。

<<5DS+Maya建模技术实录>>

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>