

## <<Maya静帧火星风暴>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya静帧火星风暴>>

13位ISBN编号：9787115241375

10位ISBN编号：7115241376

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：吕睿丹 宋超 周矜汐

页数：266

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静帧火星风暴>>

### 前言

能够制作出漂亮、震撼的画面，是大多数3D艺术爱好者的愿望，而技术和艺术就是构成完美3D作品的两个重要条件。

在CG这个行业里，“技术”和“艺术”就像CG艺术家的两条腿，两者不仅缺一不可，更要步调一致、齐头并进。

相信每一个3D艺术爱好者都有痴迷“技术”的阶段，也相信崇尚“艺术”的3D从业者大有人在。

在多年从业和教学的过程中，遇到过不少走极端的初学者，对于“技术”和“艺术”的认知比较极端和偏激，这些学生大多数要在很长一段时间才能够转变过来，也有一些无法转变而最终放弃的。

其中有一种比较极端的情况就是唯“技术”独尊！

怀抱着以技术为中心、技术可以解决一切的“精神”，不停地研究新技术、新软件、新插件……，而忽略了艺术方面的提升，到头来学会了一大堆“工具”，但就是做不出令人满意的东西。

另外一种极端的学生是“害十白”技术，总觉得技术太难，限制太大，没有2D绘画来得快、来的直接，当初怀抱着3D的梦想学习三维软件，学了一段的技术后，创作的“平台”始终转变不过来，最终又调回头去做2D。

相信大部分有传统绘画经验的同行有过这种体会，在3D技术学习的初级阶段，总觉得束手束脚，创作的限制性太大，但一旦突破了这个阶段，就会有一个很大的进步。

关于技术和艺术重要性的争论在这个行业里已经是一个老话题，纯粹研究“技术”有TD，纯粹研究“艺术”的有概念设计师和原画师，而对于大多数3D从业者来说，“艺术”和“技术”的完美结合才是最重要的！

本书正是结合了“技术”和“艺术”的一本很好的教材，三位作者历时一年多的时间倾力打造的这本书，是三位艺术家多年从业经验和教学经验的结晶，书中不仅系统介绍了大量技术知识，更重要的是详细讲解了具体的制作方法、技巧和经验。

相信无论是初学者，还是行业中的从业者都能从中获益匪浅！

## <<Maya静帧火星风暴>>

### 内容概要

本书采用生产线流程制作方式，通过多个精品案例全面系统地讲解了如何制作出精美的静帧艺术作品，并探讨了3D静帧作品的完全制作流程。

全书具有很强的实用性与专业性，系统地讲述了Maya与其他几款软件相配合的使用方法及技巧，并对模型制作、场景布光、贴图绘制、材质调节、高精渲染到后期合成几个模块进行了讲解，读者通过学习本书可以在短期内全面掌握静帧作品的制作方法。

本书适合Maya软件初中级学习者、3D创作者阅读，可作为3D动画制作培训班教材及高等院校相关专业的辅助教材，同日寸也是电脑艺术人员与CG爱好者自学的参考用书。

## <<Maya静帧火星风暴>>

### 作者简介

吕睿丹，现任火星时代Maya高级讲师毕业于北京电影学院，曾任北京蓝月谷文化传媒有限公司设计总监，项目导演·2009年3月作品《Defend Garth》收录于《EXPOSE7》·2008年5月作品获Dominance War III世界游戏角色设计大赛3D组优秀奖·2008年3月作品《Watchers》收录于ELEMENTAL3·2007年9月作品在Aniwow2007动画节中获ASIFA中国奖·2007年6月作品《守望者（watchers）》获得CGTALK网站3DChoiceAwards精品作品奖。

宋超，现任火星时代Maya高级讲师具有丰富的动画制作、教学和图书编写经验，曾在中央电视台、多家广告公司担任项目负责人，曾参与《快乐驿站》、动画电影长片《欢笑满屋》等动画项目制作工作。

曾参与出版·《AutodeskMaya2008标准培训教材I》·《AutodeskMaya2009标准培训教材II》·《AutodeskMaya2009标；佳培训教材》。

## <<Maya静帧火星风暴>>

### 书籍目录

开篇 1.Maya的应用领域 2.为何选择Maya 3.我们能学到什么Chapter 01 Maya基础 1.1 初识Maya  
1.1.1 关于Maya 1.1.2.Maya.2010界面基础 1.2 常用面板简介 1.3 常用命令简介 1.4 Maya的工程  
管理 1.5 本章小结Chapter 02 Maya创作技术简介 2.1.Maya建模技术 2.1.1 创建曲线基础 2.1.2  
NURBS曲面基础 2.1.3 Poloygon[多边形]建模基础 2.2 Maya灯光技术简介 2.3 Maya材质技术简介  
2.4 Maya渲染技术简介 2.5 本章小结Chapter 03奇幻小蘑菇 3.1 制作流程 3.2 建模攻略 3.2.1  
Surface菜单命令详解 3.2.2 制作前景小蘑菇 3.2.3 制作背景藤蔓 3.3 场景布光 3.4 场景的整理  
与优化 3.5 精美材质 3.5.1 赋予材质球 3.5.2 绘制蘑菇纹理 3.5.3 调节蘑菇纹理 3.5.4 制  
作小草纹理 3.6 特效与渲染 3.7 后期处理Chapter 04匕首制造Chapter 05吉他时代Chapter 06虎式坦  
克Chapter 07第0区

## <<Maya静帧火星风暴>>

### 章节摘录

插图：2.为何选择Maya？

当我们选择学习一款三维软件之后，心中难免会有些忐忑和疑问，例如：“我所选择的软件功能到底是否强大，是否专业？

” “我所选择的软件与其他软件相比到底好在哪里？

” “我所选择的软件教学资料够不够多？

会不会经常遇到技术阻碍？

” “我所选择的软件有没有发展前景，会不会将来出新版本软件时，我还要重新学习新软件？

” “我所选择的软件难不难，有没有中文版，我能不能学会？

” “我选择的软件学会了，到底能有多大的机会就业？

” 三维动画行业经过了多年的发展，已经由开始的稚嫩渐渐趋于成熟，而Maya这款软件从诞生之初至今也有10余年的历史，经过了早期三维软件群雄争霸，优胜劣汰的市场选择后，现今能和Maya一较高下并存活于世的三维软件所剩无几。

期间Maya虽然几经易主，但至今仍健康发展着，并且拥有越来越多的用户群。

在国外著名的制作公司，如梦工场、迪斯尼等都将Maya作为生产中的必备软件，换句话说，Maya已经成为一个操作平台，这本身就是软件强大与否的最好证明。

Maya作为一款强大的动画软件，其强大之处在于其各个模块比较完备，不必过分依赖插件等外界工具来实现各种功能，且各模块之间的衔接较好，自带的Mel语言能使专业人员根据制作项目的需求轻松编写出更多软件本身不具备的特殊功能。

简单地说就是Maya功能完备，流程健全，且易于开发。

由于Maya具备众多的优点，现今许多软件在开发过程中都会或多或少地借鉴Maya中的功能：这样一来，Maya几乎成了业界的基础标准。

今后三维技术的发展，软件的更新都会秉承旧有基础，在此之上开花结果。

## <<Maya静帧火星风暴>>

### 编辑推荐

《Maya静帧火星风暴》：火星风暴·Maya艺术系列图书，1560分钟全程视频讲解，Autodesk授权培训中心推荐！

4DVD，26小时视频讲解，全面公开屡获国际大奖的顶尖一线创作人的制作实录，全线揭秘CG静帧作品生产流程，带您畅游Maya艺术殿堂，探寻艺术与科技完美结合的灵感世界。

艺术家们总是擅长于将他们的灵感通过自己的方式表现出来。

阅读完《Maya静帧火星风暴》，你可以看到思想自勺火花是如何通过Maya及他相关软件展现给人们的。

配合学习软件的使用方法和技巧，追随灵感，创作出属于自己的艺术作品。

<<Maya静帧火星风暴>>

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>