

<<MAYA MODELING模型卷>>

图书基本信息

书名：<<MAYA MODELING模型卷>>

13位ISBN编号：9787502759568

10位ISBN编号：7502759565

出版时间：2004-7-1

出版时间：海洋出版社

作者：金龙,崔颖,汤琳晔,陈明,许翎,韦坚

页数：212

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>

前言

进入崭新的21世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动漫画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。

而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。

这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。

虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。

随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训1等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。

中国动画教育正表现出极好的发展态势。

但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。

不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。

一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。

不仅要授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

<<MAYA MODELING模型卷>>

内容概要

《MAYA MODELING模型卷》是动画专业的必修课。

作者系亚洲最大的CG制作基地——深圳环球数码媒体培训中心（IDMT）多年从事一线教学与生产的老师，具有丰富的教学和动画制作经验。

本书以深入浅出的文字、图文并茂的方式，以IDMT公司首部大型全CG影片《Thru the Moebius Strip》生产流程为核心，以片中的角色、道具和场景模型为蓝本，系统地讲解了多边形建模、NURBS建模和细分建模在影片制作中的应用规律、使用方法和技巧。

本书内容：全书共8章。

第2章主要介绍环球数码公司生产部的整个生产流程，以及团队合作和管理协调的原则；第3、4章按照制作电影角色的标准，详细讲解了制作完整人物角色的过程，以及角色面部表情产生的原理、表情和口形目标体的制作方法等，同时指导读者如何将艺用人体解剖方面的知识运用到角色建模中；第5章通过制作Metalbee模型学习NURBS曲面建模方法；第6、7章通过影片中“飞船”道具和“宫殿”场景的现场制作巩固对多边形建模方法的掌握；第8章介绍了细分建模的基本概念和基本操作方法，并以影片中的“怪兽”模型为例讲解细分建模的操作技巧和应用方法。

本书特点：1. 首次披露国内CG制作公司动画角色、道具、场景建模的技术核心内幕，专业性、启发性、指导性强。

2. 针对三维动画培训专业课的教学任务系统地安排全书结构，将影片中的制作经验和模型源文件作为活的教学案例，最大程度地激发读者的学习兴趣，力求使读者学习轻松、上手容易。

3. 图文并茂，讲解循序渐进，重点突出，光盘内容丰富、实用，可大大提高学习效率，从而获得事半功倍的学习效率。

光盘内容：书中涉及到的电影中的角色、场景和道具模型文件，IDMT培训部简介，IDMT Siggraph 2003作品展，三维动画作品（Ragged Ann）和IDMT培训部学员作品欣赏。

读者对象：高等院校电脑动画专业教科书，社会三维动画培训班教材和广大CG爱好者优秀的自学范本。

作者简介

金龙，受电影及游戏CG震撼力的影响而进入CG行业，至今已四年多。
通过Discreet、Alias教师认证。
曾就任于DIMT角色模型组，现任IDMT培训部教师，从事CG教育工作。
擅长Maya、MAX角色建模和面部表情动画等技术。

书籍目录

第1章 绪言——浅谈CG技术 第2章 IDMT电影生产流程内幕 2.1 IDMT公司简介 2.2 影片《Thru the Moebius Strip》和作者简介 2.3 IDMT生产流程 2.3.1 前期准备 2.3.2 影片制作 2.4 流程中各部门的规范 2.4.1 项目中的核准和变化 2.4.2 项目中的常规规范与指导性原则 2.5 本章小结

第3章 多边形角色建模 3.1 人体造型基础 3.1.1 总览人体的比例 3.1.2 掌握艺术家常用的人体比例 3.1.3 两性不同特征的比较 3.1.4 头部的比例结构 3.1.5 造型骨点的分析 3.1.6 头部的五官结构 3.2 Maya多边形建模功能简介 3.2.1 几种常用建模方法优势比较 3.2.2 多边形的基本概念 3.2.3 多边形建模常用工具简介 3.2.4 Maya 5.0多边形建模新增常用功能介绍 3.2.5 MJ Poly Tools简介 3.3 电影角色的制作 3.3.1 Jac头部模型的制作 3.3.2 Jac身体部分的制作 3.4 游戏中多边形模型的制作 3.5 本章小结 第4章 面部表情及口形目标体的制作 4.1 面部肌肉的分析 4.2 面部器官在表情和语言中的变化 4.2.1 面部表情的变化形式 4.2.2 人物在说话时嘴部口形的分析 4.3 面部表情目标体的制作 4.3.1 角色表情动画的实现思路 4.3.2 了解几个常用变形器(Deformer) 4.3.3 表情目标体的制作 4.4 表情动画的制作思路 4.5 本章小结 4.6 课后练习 第4章 NURBS曲面建模 5.1 NURBS概念及常用命令 5.1.1 NURBS的基本概念 5.1.2 NURBS曲线的创建 5.1.3 NURBS曲面基本概念 5.2 用NURBS方法制作Metalbee 5.3 本章小结 5.4 课后练习

第6章 道具建模——飞船模型的建造 6.1 飞船外舱的建模 6.2 飞船内舱部分的建模 6.3 发动机建模 6.4 飞船起落架建模 6.5 本章小结 6.6 本章难点 6.7 课后练习 第7章 宫殿场景建模 第8章 细分建模

章节摘录

插图：2.4.1 项目中的核准和变化在电影生产中，导演和艺术家的协调是个关键的问题。

工作中客户的审核是制作中比较耗时的阶段。

在电影中导演可能还是比较了解3D的制作特性的，会在电影艺术、视觉艺术和制作能力上协调以达到一个平衡，以做出好的作品。

所以在每一个环节上都应与导演达成共识，比如说在原画和故事板阶段每一项工作都要经过导演的核准，使后面的制作都在同一个思想的指导下进行，同理后续环节每一个阶段的渲染成果也需经导演审核，这样才可以尽早发现问题。

对于小型的项目，有的时候客户是不了解3D的制作特性的，在他们看来问题绝不出在他们，而是出在制作者。

可能客户和艺术家的欣赏角度也是不同的，尽管这种状况不会出现在每个项目中，但还是告诉大家计划在阶段尽早考虑到核准的严格性是非常必要的，并对这样的变动可能性和工作量作出预计。

所以在角色确定阶段就应该与客户进行认可，要比在最后的渲染阶段讨论更加可取。

不过在客户不懂3D制作的情况下应该尽量减少修改的次数，客户会在前期大量要求修改模型材质，这会占用原本计划分配给其他部门制作的时间，最后不能按时完成任务也将由艺术家承担责任。

这样矛盾就产生了，艺术家会发现他们夜以继日的工作都是徒劳的，而为了按时完成影片，制作公司还要外聘艺术家加入制作队伍，这样又出现了预料之外的磨合期。

虽然这样的问题在大部分的电影和游戏的制作中屡见不鲜，但是提早认识到这些问题还是可以在某种程度上减少对项目的影响的。

如同生活一样，变化是惟一的真理。

无论我们多么自信，是多么有前途的艺术家，制作过程中来自导演或者客观上的变化都是经常出现的，所以不管我们接到什么样的项目，都要本着一真理：“商业活动不是艺术”。

<<MAYA MODELING模型卷>>

编辑推荐

《MAYA MODELING模型卷》是由海洋出版社出版的。

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>