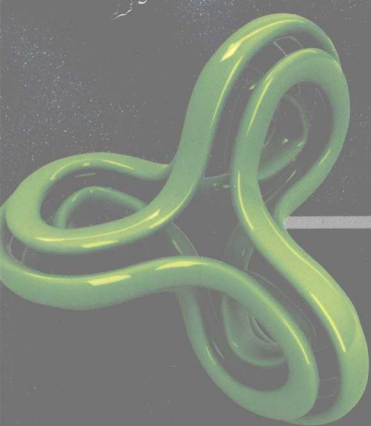




Maya

完全培训实录(下册)

ANIMATION WINDSTORM

为期半年价值6000元的培训班课程大公开

初, 中, 高级课程全面覆盖

配套11 DVD 44小时

动画 | 动力学 | 毛发和布料 | 渲染 | Paint Effects | Live | Mel

李宇宁 雷宗夏◎编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

风动三年



Maya

完全培训实录(下册)

ANIMATION WINDSTORM

为期半年价值6000元的培训班课程大公开 ▲

初, 中, 高级课程全面覆盖 ▲

配套11 DVD 44小时 ▲

动画 | 动力学 | 毛发和布料 | 渲染 | Paint Effects | Live | Mel

李宇宁 雷宗夏 © 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是由中国影视特效网与三维影视培训基地联合推出。

《Maya 完全培训实录》分为上下两册；配套 22 张语音教学视频 DVD，可以说其规模庞大。说起它的制作团队也可圈可点，本套书将 Maya 各个模块的命令进行了总结和注解；教学视频也是由影视制作的一线人员录制。它即具有一定的专业高度，又囊括了培训班授课的基础与全面，因为它的制作蓝本是由实实在在的培训教材升华改进而来。

配套光盘中的高级教程具有一定的制作难点和专业高度，为了保证读者能够从中受益，在录制视频时没有忽略任何一个细节。

本书面向初、中级读者。对于初级读者，可以快速地了解并掌握 Maya 各模块的操作；对于中级读者，便于制作中命令的查询。

本书配套光盘内容为视频教学文件及部分场景素材文件。

需要本书或技术支持的读者，请与北京清河 6 号信箱（邮编：100085）发行部联系，电话：010-62978181（总机）、010-82702660，传真：010-82702698，E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目（CIP）数据

三维：Maya 完全培训实录. 下册/李宇宁，雷宗夏编著.

—北京：科学出版社，2008.7

ISBN 978 - 7 - 03 - 021986 - 2

I. 三... II. ①李... ②雷... III. 三维—动画—图形软件，Maya IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2008）第 069796 号

责任编辑：李志云

/ 责任校对：赵丽丽

责任印刷：密 东

/ 封面设计：史宪罡

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码：100717

<http://www.sciencep.com>

北京市密东印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2008 年 7 月第 一 版

开本：787×1092 1/16

2008 年 7 月第一次印刷

印张：19.375 （双色印刷）

印数：1-2500 册

字数：408 000

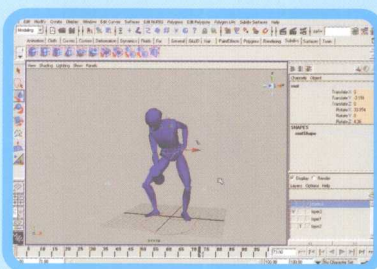
定价：99.00 元 （配 11 张 DVD）

229 分钟

DVD 01

共 5 段视频, 4 个课时。理论知识与实践相结合。

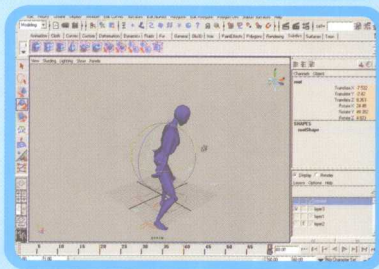
42 分钟



举哑铃.AVI

制作角色举起一个哑铃动作的全过程。

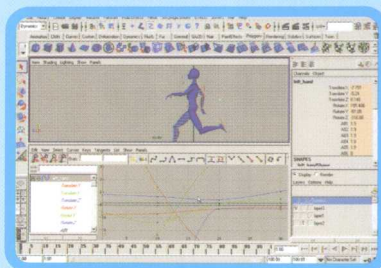
38 分钟



起身.AVI

角色的起始姿势是卧着, 制作其从地上站起的全过程。

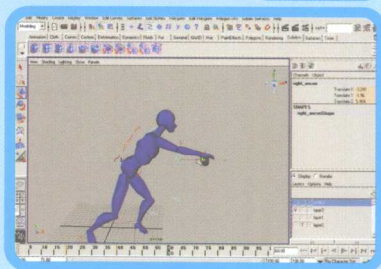
61 分钟



跳舞.AVI

该角色接下来要实现一个舞蹈演员轻盈的飞跃一跳动作。

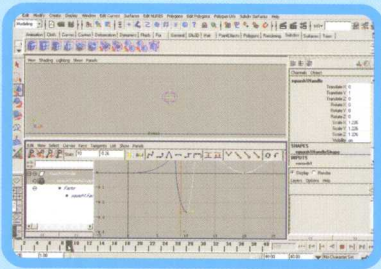
50 分钟



投掷.AVI

制作角色投掷手榴弹的动作全过程。

18 分钟



小球.AVI

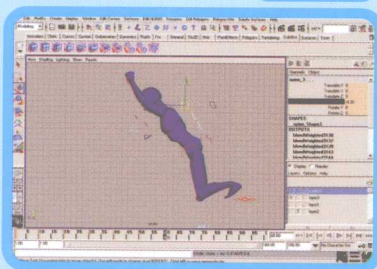
制作小球弹跳的动画。小球动画是一切动画制作的基础。

212 分钟

DVD 02

共4段视频，6个课时。理论知识与实践相结合。

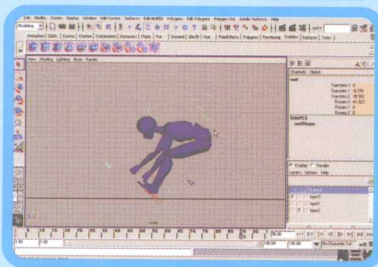
42 分钟



跳跃01.AVI

制作角色完整地实现一个跳远动作。

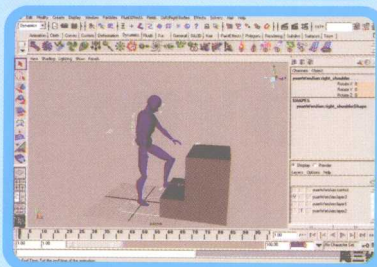
42 分钟



跳跃02.AVI

制作角色跳远的落地动作。

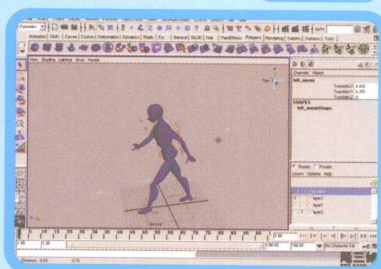
67 分钟



下台阶.AVI

制作角色上楼梯，然后从高处跳下的动作。

61 分钟



行走.AVI

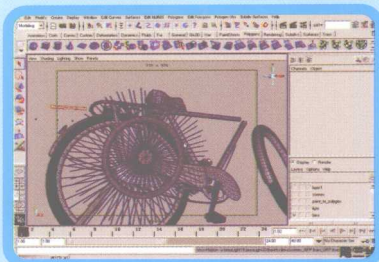
制作一个角色行走的循环动作。

316 分钟

DVD 03

共6段视频，5个课时。理论知识与实践相结合。

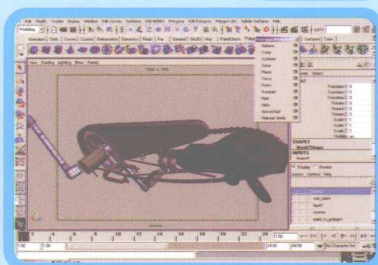
58 分钟



中级实例 01 外景01.AVI

综合案例，涉及建模，材质，灯光，渲染。从一个自行车建模开始。

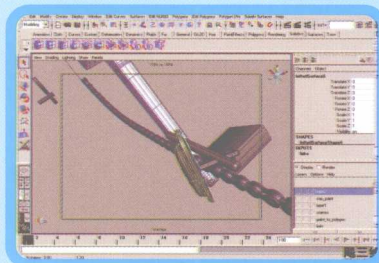
27 分钟



中级实例 01 外景02.AVI

自行车模型是由多个部件组成的，各个部分分别制作，最终组合而成。

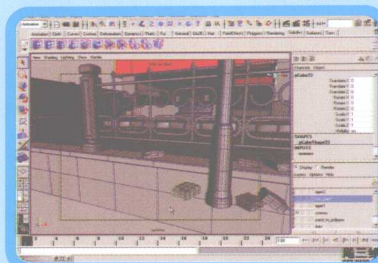
50 分钟



中级实例 01 外景03.AVI

制作齿轮和链条模型。

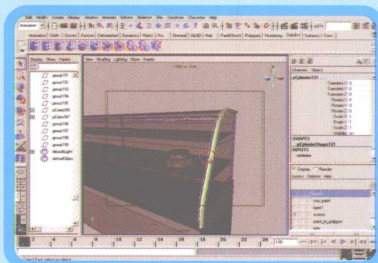
42 分钟



中级实例 01 外景04.AVI

制作场景模型。包括长椅，室内的桌椅，整体的走廊等模型。

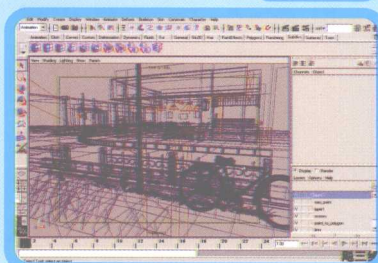
22 分钟



中级实例 01 外景05.AVI

对室内模型进行细化，制作出建筑模型的整体结构。其中包括窗户等细节。

43 分钟



中级实例 01 外景06.AVI

为模型进行材质的制作，包括地面材质，车子表面的质感。

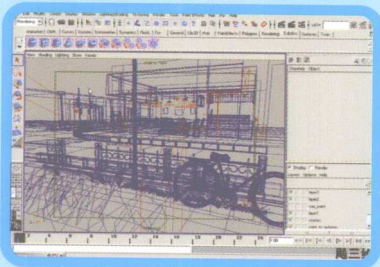
44 分钟



中级实例 01 外景07.AVI

完善自行车所有部件的材质，并制作场景中的草地，砖面以及店外的各种材质。

30 分钟



中级实例 01 外景08.AVI

创建室内和室外的各种灯光。室内创建天光，室内创建壁灯，最终进行渲染完成制作。

177 分钟

DVD 04

共 5 段视频，6 个课时。理论知识与实践相结合。

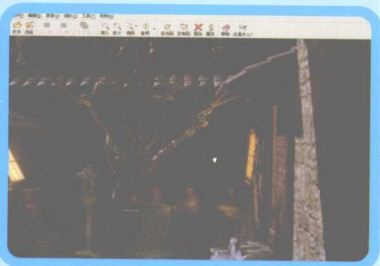
46 分钟



中级实例 02 乡村庭院01.avi

制作夜色下的庭院场景。在开始制作之前先对整体的制作概念和所使用的技术进行讲解。

46 分钟



中级实例 02 乡村庭院02.AVI

对整体的灯光创建情况进行说明，并根据灯光的反射原理进行讲解。

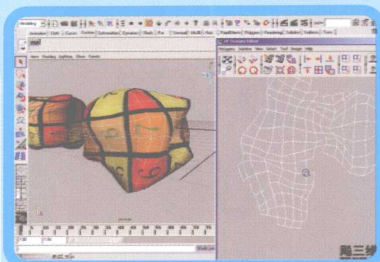
26 分钟



中级实例 02 乡村庭院03.AVI

对材质的创建过程逐个进行分析场景气氛的表现难点实质在于灯光和材质。

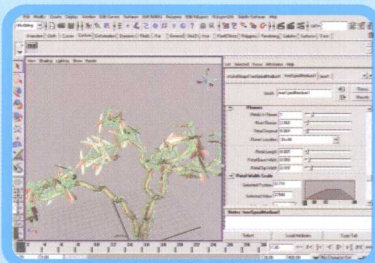
35 分钟



中级实例 02 乡村庭院04.AVI

从场景中最基本的组成元素，单个石块入手，使用表达式创建出形状各异的单个石块，并讲解其UV展开的技巧。

24 分钟



中级实例 02 乡村庭院05.AVI

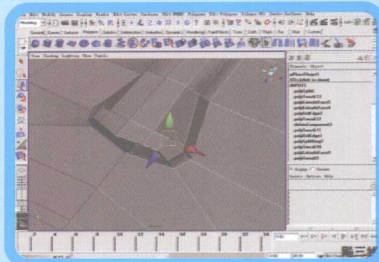
讲解屋顶瓦片的创建过程，以及如何创建植物全过程的技巧。

211 分钟

DVD 05

共6段视频，4个课时。理论知识与实践相结合。

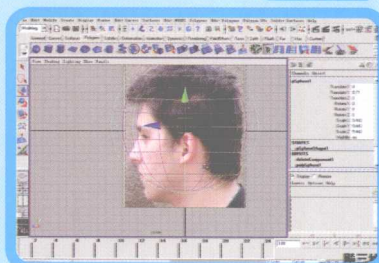
43 分钟



人头01.AVI

在开始头部建模之前，分析制作流程和技巧。开始建模，模型的起始状态是一个平面。

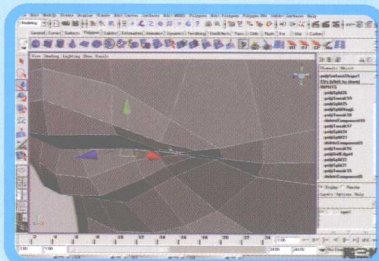
34 分钟



人头02.AVI

在建模之前先讲如何在平面上布线，这是市面教学中独一无二的技巧。

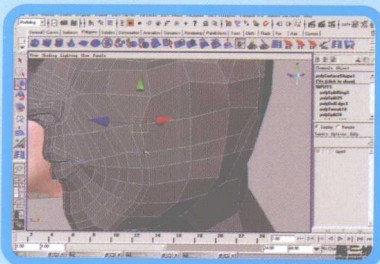
27 分钟



人头03.AVI

从一个球体开始我们的人头创建之旅，构建三视参考图。

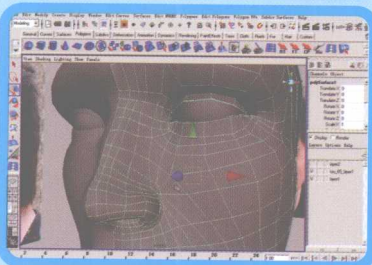
48 分钟



人头04.AVI

创建出基本的头部轮廓，然后再不断地对其进行细化。

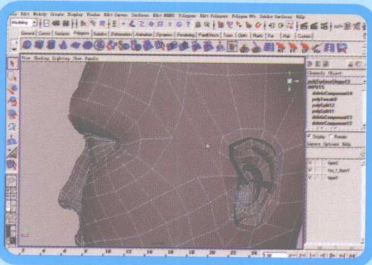
20 分钟



人头05.AVI

制作眼睛部分的布线。布线讲究其必要的规则。

39 分钟



人头06.AVI

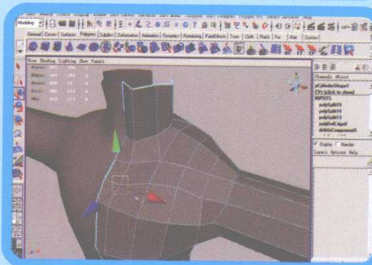
对模型不断地进行细化，并讲解与耳朵模型进行连接的技巧。

305 分钟

DVD 06

共7段视频，5个课时。理论知识与实践相结合。

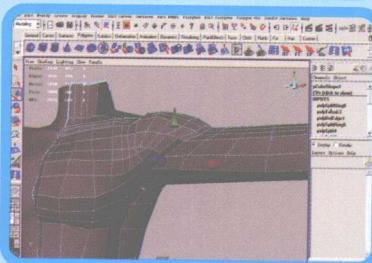
39 分钟



身体教程1.AVI

分析身体模型的创建技巧。以参考图为例开始脑部轮廓的创建。

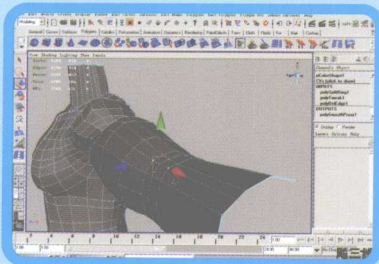
40 分钟



身体教程2.AVI

创建胸部对称模型，细化模型并刻画出肩部肌肉。

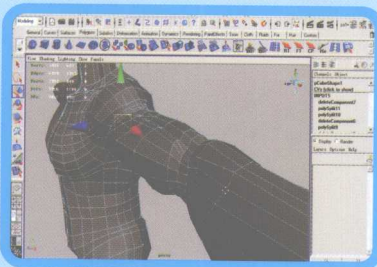
32 分钟



身体教程3.AVI

制作腹部造型, 以及手臂部位的造型。

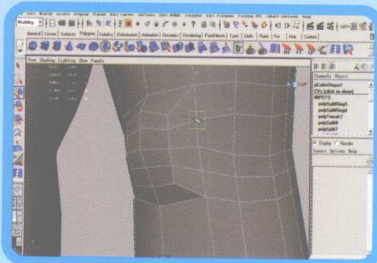
48 分钟



身体教程4.AVI

深入细化角色背部和手臂造型。

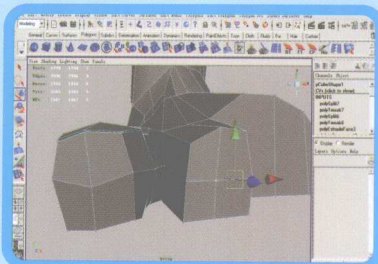
68 分钟



身体教程5.AVI

将身体和腹部造型进行完美, 并塑造出膝盖部位的造型。

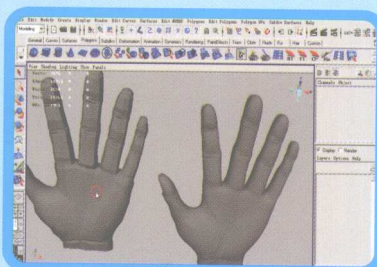
45 分钟



身体教程6.AVI

创建小腿部分和脚部的造型。

32 分钟



身体教程7.AVI

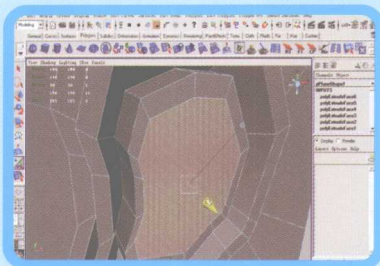
完成脚部的造型, 并且将手臂与手部模型进行缝合。

279 分钟

**DVD
07**

共 8 段视频, 5 个课时。理论与实践相结合。

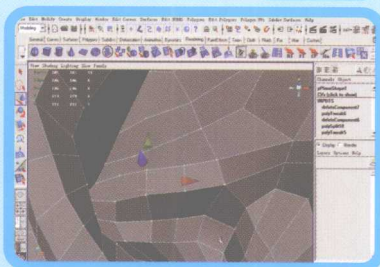
23 分钟



耳朵01.AVI

耳部模型的制作，开始之前先开始分析。从一个平面开始进行耳朵模型的布线。

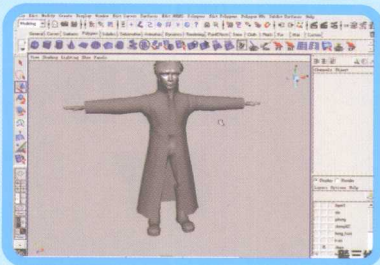
43 分钟



耳朵02.AVI

耳朵部位模型相当复杂，需要细致制作。

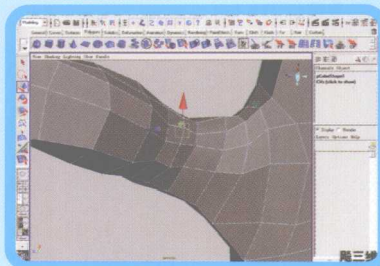
50 分钟



风衣建模.AVI

制作风衣模型，以一个柱体作为原始模型的起始。

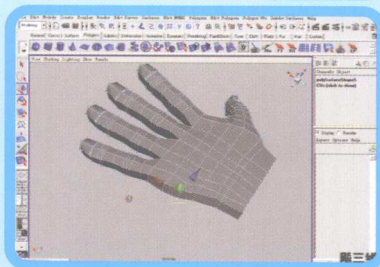
33 分钟



手建模01.AVI

手部模型都属于相当精致的模型，需要花费相当大的时间。以一个方体开始模型的制作。

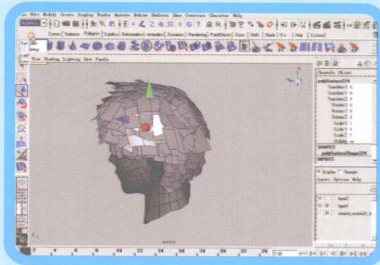
36 分钟



手建模02.AVI

挤压出5个手指，在手指节位置进行加线和塑造。

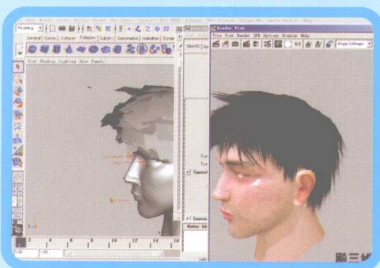
32 分钟



头发建模01.AVI

头发建模是由面片组成，按照头部造型搭建出头发。

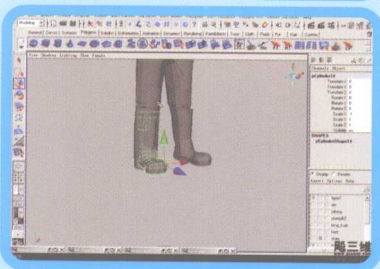
23 分钟



头发建模02.AVI

用 PHOTOSHOP 绘制毛发贴图，遮罩贴图和凹凸贴图。以及使用 Maya 制作毛发的特有材质。

37 分钟



鞋子建模.AVI

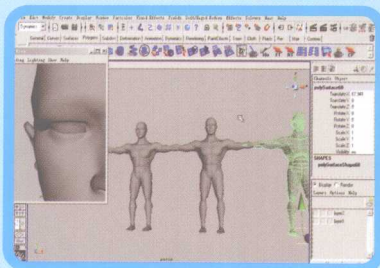
以一个圆柱体作为模型的起始状态，不断地挤压和加线，塑造靴子模型。

164 分钟

DVD 08

共 6 段视频，3 个课时。理论知识与实践相结合。

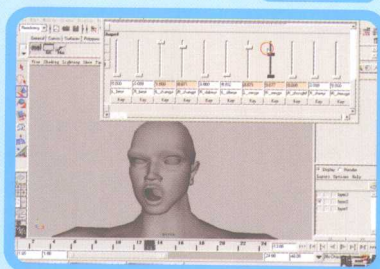
25 分钟



表情动画 1.AVI

为角色制作了表情动画。

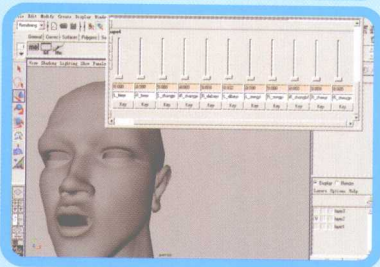
16 分钟



表情动画 2.AVI

复制出多个模型，根据需要说的话制作表情和口型。

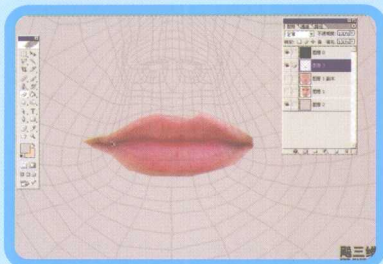
26 分钟



表情动画 3.AVI

使用 BlendShape 技巧将其串联在一起，调节出需要的表情。

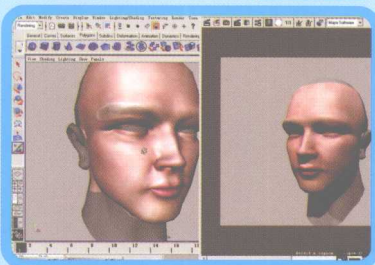
36 分钟



面部材质 1.AVI

用 PHOTOSHOP 绘制角色的面部材质, 使用照片先获取面部的材质, 再绘画出所需要的部分。

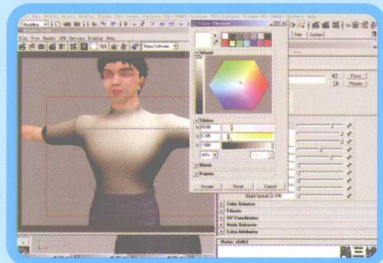
42 分钟



面部材质 2.AVI

材质的绘制一定要参照其 UV 线框图, 细节的表现, 诸如眉毛, 胡须, 嘴唇。

19 分钟



衣服材质.AVI

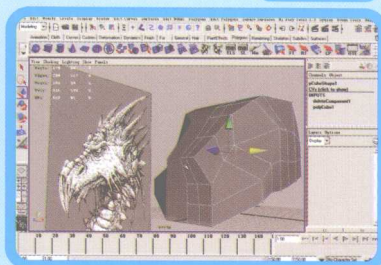
分别对牛仔裤和毛线上衣的材质制作方法进行全程记录。

212 分钟

DVD 09

共 5 段视频, 3 个课时。理论知识与实践相结合。

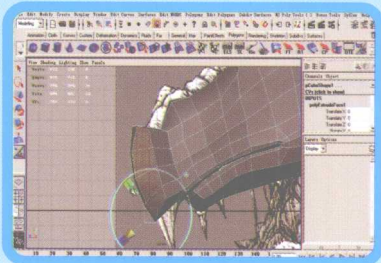
47 分钟



龙 Maya 初模的制作 1.AVI

龙头属于生物体模型, 制作难度很高, 布线非常讲究, 我们从一个方体开始。

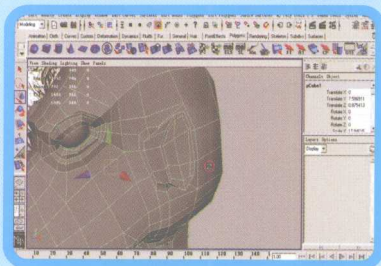
33 分钟



龙 Maya 初模的制作 2.AVI

制作出头部大型, 拉伸出颈部。

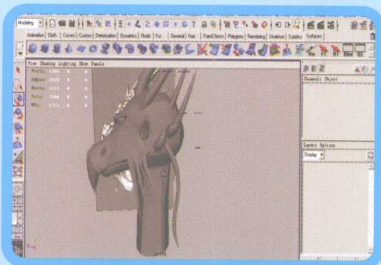
40 分钟



龙Maya初模的制作3.AVI

制作眼眶和耳朵部位的形状。

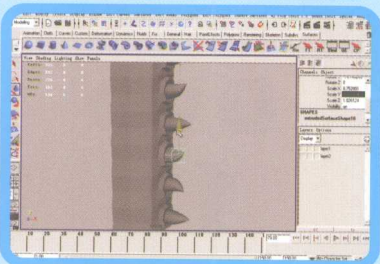
62 分钟



龙Maya初模的制作4.AVI

制作出鼻孔，嘴部及触角的造型。

29 分钟



龙Maya初模的制作5.AVI

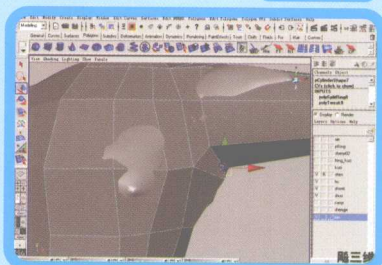
深入细化头部模型，并为颈部增加细节。

238 分钟

DVD 10

共7段视频，4个课时。理论知识与实践相结合。

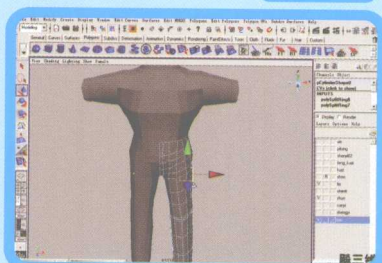
22 分钟



衣服建模1.AVI

根据身体的造型，为其制作衣服模型，从一个圆柱开始。

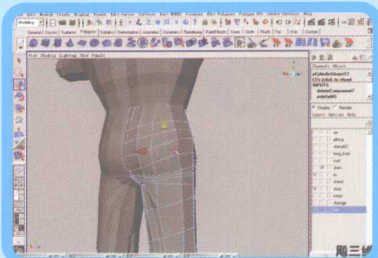
40 分钟



衣服建模2.AVI

裤子与上衣模型进行相互匹配，先整体后细部进行调整。

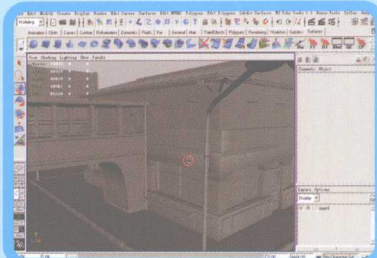
35 分钟



衣服建模3.AVI

衣服模型要根据身体的关节位置进行特别的布线处理。

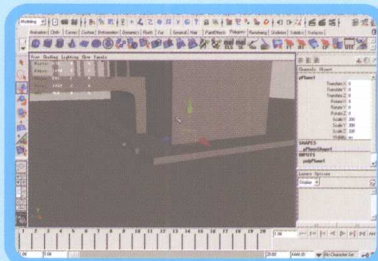
28 分钟



游戏场景3.AVI

揭示模型UV制作的全过程，与PHOTOSHOP同步制作材质，再导入Maya进一步调节。

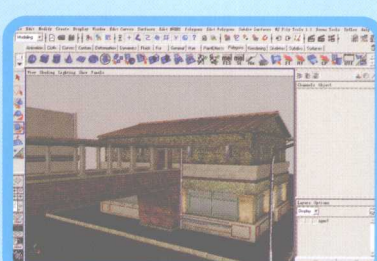
46 分钟



游戏场景1.AVI

制作一个高难度的复杂场景。其中场景的模型优化和制作思路最为重要。

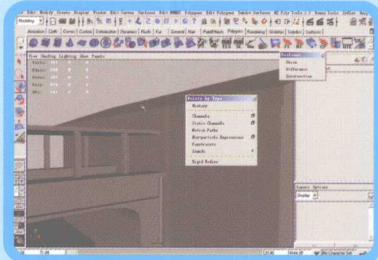
27 分钟



游戏场景4.AVI

制作材质，渲染测试，对材质进行调整。完成整个场景的制作，渲染输出。

39 分钟



游戏场景2.AVI

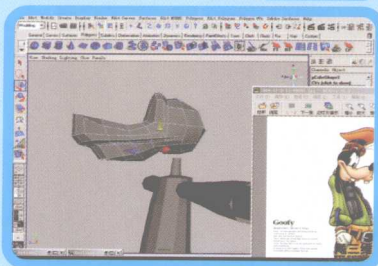
从一块砖的布线结构和墙体单一模型的制作思路讲起，循继渐进。

272 分钟

DVD 11

共5段视频，5个课时。理论知识与实践相结合。

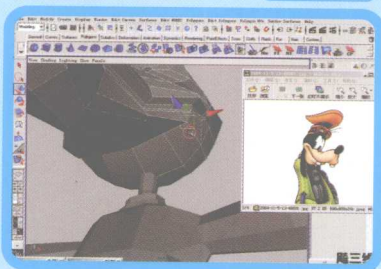
45 分钟



卡通狗模型制作01.AVI

高级角色建模教程，揭示不需要任何三视图，仅一张角色平面图的建模技巧。

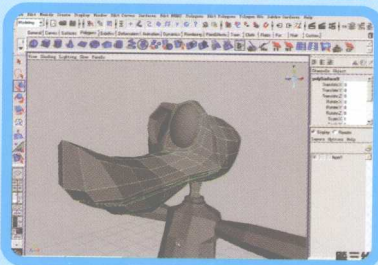
70 分钟



卡通狗模型制作02.AVI

完成整个角色的大体造型，为后面的深入打基础。型的准确是前提。

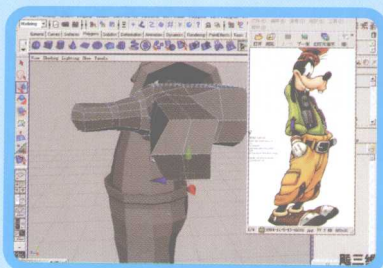
52 分钟



卡通狗模型制作03.AVI

细化头部造型。耳部的造型非常特别需要大家注意。

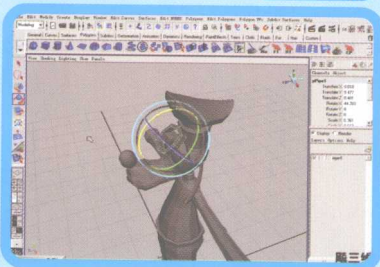
57 分钟



卡通狗模型制作04.AVI

肩部造型和手部造型一步成型，模型间的缝合及布线非常关键。

48 分钟



卡通狗模型制作05.AVI

完成手部模型的细化。制作角色的帽子。帽子的造型具有一定的代表性。掌握好其方法对今后的提高打下坚实的基础。



游戏场景（全景）



游戏场景（局部）



游戏场景（一角）