

造就非凡 成就梦想

MAYA
图形图像
艺术
IMAGE
ART

火星时代®
www.hxsd.com

火星风暴·Maya 艺术系列
1560 分钟
全程视频讲解
Autodesk 授权
培训中心推荐
★★★

吕睿丹 宋超 周矜汐 编著

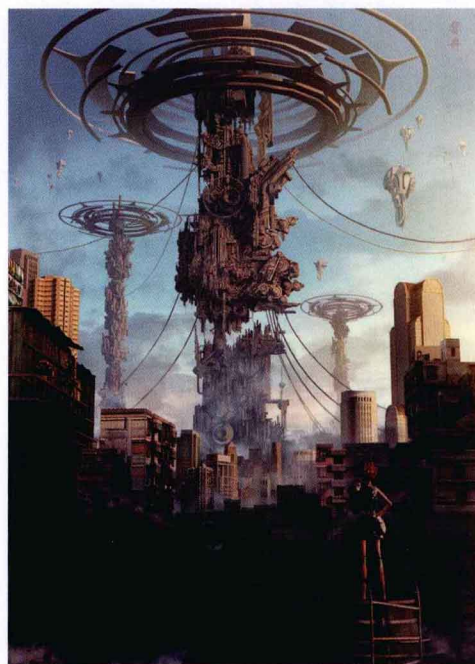
MAYA 静帧 火星风暴

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。

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Maya 靜怡



Maya静帧 火星风暴

• 吕睿丹 宋超 周矜汐 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Maya静帧火星风暴 / 吕睿丹, 宋超, 周矜汐编著

— 北京: 人民邮电出版社, 2011.1

ISBN 978-7-115-24137-5

I. ①M… II. ①吕… ②宋… ③周… III. ①三维—
动画—图形软件, Maya IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第207476号

内 容 提 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,同时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

-
- ◆ 编 著 吕睿丹 宋 超 周矜汐
责任编辑 郭发明
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 18.25
字数: 606千字
印数: 1—4 000册
- 2011年1月第1版
2011年1月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-24137-5

定价: 108.00元(附4张DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154



登 陆 火 星 成 就 梦 想

Maya 静帧

火星风暴

火星时代图书编委会

总编 Editor-in-chief	王 琦 Wang Qi
主编 Chief-editor	王文刚 Wang Wengang
执行主编 Executive Editor	王 琰 Wang Yan
技术编辑 Technical Editor	池津津 Chi Jinjin
文稿编辑 Editor	董 超 Dong Chao
图片编辑 Image Editor	池津津 Chi Jinjin
封面设计 Cover Design	张 逸 Zhang Yi
版面构成 Layout	王 琰 Wang Yan
多媒体编辑 Multimedia Editor	贾培莹 Jia Peiying
网络推广 Internet Marketing	吴 喆 Wu Zhe

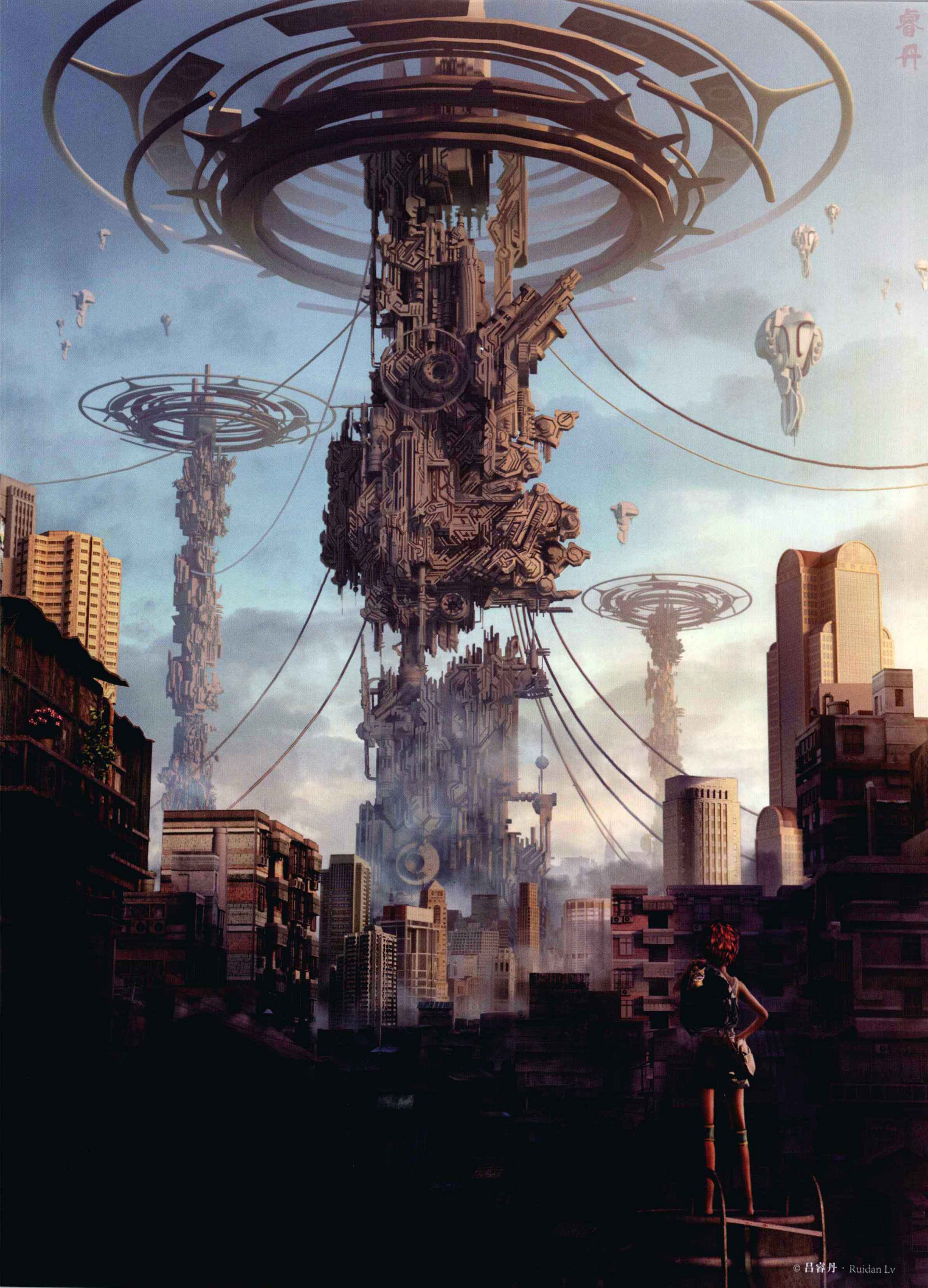
版权声明

本书版权归北京火星时代科技有限公司所有，未经书面授权同意，不得以任何形式转载、复制、引用于任何平面或网络媒体。

商标声明

书中引用之商标与产品名称分别属于其原合法注册公司所有，纯属介绍之用，绝无任何侵害之意。

版权所有 侵权必究





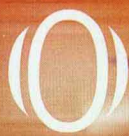




Tiger







raidiantv.com

OVER

THE WORLD

PARAMOUNT PICTURES PRESENTS A BAD ROBOT PRODUCTION "CLOVERFIELD" TIZZY CAPLAN JESSICA LUCAS T.J. MILLER MICHAEL STAHL DAVID MIKE VOGEL JOEY YUSTMAN
CASTING BY ELLEN MIRROVNIK EDITOR KEVIN STITT MUSIC BY MARTIN VEHSE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MICHAEL BENVILLAIN EXECUTIVE PRODUCERS GUY RIEDEL SHERYL CLARK PRODUCED BY J.J. ABRAMS BRYAN BURK WRITTEN BY DREW GODDARD DIRECTED BY MATT REEVES



PG-13 PARENTS STRONGLY CAUTIONED
Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13
Violence, Terrorism and Disturbing Images

01.01.2013

CloverfieldMovie.com



推荐序

Foreword

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“害怕”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！

火星时代实训基地
影视模型与渲染 主管
李晓栋
2010年11月

推荐序

Foreword

《Maya静帧火星风暴》从创意之初到全部编辑完稿，用了整整1年的时间，最初看到几位作者从讨论一个小蘑菇的用色开始，直到最后一个综合大场景“第0区”的完美实现，我想我这个旁观者或许是最有资格叙述这一过程的发言人。

一本书在孕育过程中，总会遇到无数读者所看不到的艰辛与困难，而讲述每本书的创作历程，我想是每个创作者最值得回忆的事情。由于作者平时课业繁重，想创作如此一套涉及Maya+静帧+艺术表现的图书，看似与他们的教学内容紧密相连，但实际这已成为了一种透支业余时间的“奢侈”表现，必须花费更多额外的时间与精力，再花费更多的灵感与认真劳作，才能得以实现。

追求完美是艺术家们的永恒目标。这句话在这套图书的创作过程中得到了充分体现。记得本书做到大概一半时，作者开始对之前创作的案例效果表示不满意，最初已创作用于本书的3个完整案例（机器人、电吉他、原综合场景）和完成的书稿内容也惨遭淘汰，这让当时的我为本书的真正面世日期更加担忧。好在他们并没有放弃，都非常积极重新投入创作，并且坚持、逐步积累，总能制作出真正适合于教学并且让学习者满意的作品，虽然之前的那3个案例最终无缘与读者相见，但收录到本书之中的几个新案例一定不会让您失望。

在整套图书的运作过程中，三人团队的默契创作着实提升了本书的教学内容品质，也让这套图书的出版计划尽快变成了可以捧在手中的印刷品。从精选创意案例、设计教学知识点到无缝协作，每一个实际操作环节都很具体到位。相信想使用Maya进行艺术创作的读者可以通过本书在第一时间学习到最具体实用的知识。我想几位作者的不懈坚持与默默努力，一定会得到读者最真诚的肯定。

期待读者们能够尽早阅读到本书，预祝每一位想要获取更高技术水平或更高艺术成就的读者朋友们最终都能达到自己的目标！

本书主编

王 琰

2010年11月

序言

Foreword

当画上最后一个句号，本书完稿之时，我们如释重负，心中充满了喜悦，但同时又有些许不安，感觉像一个送孩子去高考的家长，面对成果即将接受大众检验的这个事实，心中未免有些紧张。

本书从2009年起策划制作至出版，前后共经历了一年多时间。在这一年多的编写过程中，本书经历了多次内容上的调整与修改，类似战斗机器人、NURBS电吉他这些制作简单或者技术过时，实用性不强的案例都惨遭舍去。

为了让本书内容能够充分地与实际生产流程相结合，我们增加了许多全新的创作思路与制作技巧，以便读者看完本书后能够真正理解、掌握内容，并且能运用这些思路和技巧创作出自己的精彩作



品，从而顺利地找到满意的工作，或者在工作中有助于读者解决一些实际的生产制作问题，这才是我们为之努力的目标。

Maya这款三维制作软件从开发至今已走过十几年历史，它的教学书籍在市场上品种众多，但与同一公司Autodesk旗下的另一款三维制作软件3ds Max的教学书籍的数量相比来说，Maya教学书籍的数量还是相差甚远。

除了行业的发展规模差异之外，这也充分说明了国内的Maya读者群、作者群还相对匮乏，知识传播力度不够，我们衷心地希望更多的业内高手也能加入到Maya制作技术传播的队伍中来，我们需要更多的交流。当今3ds Max在国内的行业运用规模与行业的成熟度是成正比的，但是相比之下，Maya在国内的行业规模与当前行业的成熟度却有待提高！这种巨大的不平衡促使着我们下定制作出Maya优秀教学书籍的决心，为广大渴望学习Maya的读者提供学习参考。

本书是我们个人这些年在CG行业里摸爬滚打积累的制作经验和解决方案，以及在教学实践中总结出的一些成果。我们不能说这本书的内容与技术是先进的，甚至对于很多优秀的CG艺术家来说，有些内容也许还不够成熟，但我们的编写初衷就是分享和交流技术，希望读者能够通过这本书学到一些有用的制作技术与创作思路，读者只要根据光盘中的教学视频并结合书本来学习，是可以学会这些制作方法的。在本书中，从基本技术的学习到之后行业新技术的应用，再结合读者自身的艺术修养，是能够制作出精彩作品的。

由于时间有限，书中的技术不能覆盖Maya的全部应用领域，可以说这本书也只是对Maya的能力展现了一点而已。如果读者在阅读完本书后，还希望了解和学习更多的制作技术与技巧，可以通过自学Maya帮助手册和其他Maya相关图书或观看火星时代视频教学网站上的视频来继续提高。另外，我们还会继续努力，为广大读者推出更多更好的教学书籍。

在出版这本书时，可能存在某些不足或问题，请各位读者给予谅解，并给我们提出意见和建议。最后，再次感谢您关注本书！

吕睿丹 宋超

2010年11月