第一图书网, tushu007.com

<<MAYA极速引擎>>

图书基本信息

书名：<<MAYA极速引擎>>

13位ISBN编号：9787121029011

10位ISBN编号：7121029014

出版时间：2006-9

出版时间：电子工业

作者：完美动力

页数：396

字数：659

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

内容概要

本书是完美动力前沿技术报道系列丛书的《Maya极速引擎》系列中的一本，通过6个实例：机甲狂龙、绿尾羽龙、人马勇士、冷酷鳗鱼、森林灵兽和飞行晰蝎，着重讲解了如何运用NURBS曲面建模技术、多边行建模技术和细分面建模技术制作机械、动物及怪兽，以用于影视和游戏的制作。
本书不但细致地讲解了实例制作，也对Maya特效制作的理论进行了深入剖析，对于不同层次的读者都有很好的参考价值。
随书光盘内容为书中实例源文件、效果图和视频教学文件。
　本书适合影视广告片头制作人员、影视特效制作人员、游戏三维制作人员、三维动画爱好者及相关专业师生和社会培训班人员使用。

书籍目录

第1章 机甲狂龙 1.1 NURBS建模特点和优势 1.2 模型建造的准备 1.3 机械臂的建造 1.3.1 机械臂制动部分制作 1.3.2 机械臂传动部分制作 1.3.3 机械肢传动部分制作 1.3.4 机械脚的制作 1.4 机械主控舱的建造第2章 绿尾羽龙 2.1 绿尾羽龙角色介绍 2.2 个性化建模工具架 2.3 绿尾羽龙模型的制作 2.3.1 建立基本形体 2.3.2 深入刻画绿尾羽龙 2.3.3 创建头发和羽毛 2.3.4 创建附加物品第3章 人马勇士 3.1 基本模型的建造 3.2 马身部分细节刻画 3.3 人体部分的细节刻画 3.4 头部细节的刻画第4章 冷酷镘鱼 4.1 细分面介绍 4.2 冷酷镘鱼造型分析 4.3 建立基本形状 4.3.1 制作头部 4.3.2 制作身体 4.3.3 制作头部细节第5章 森林灵兽 5.1 角色介绍 5.2 建造躯干和头部的基本形体 5.2.1 创建基本形体前的准备 5.2.2 建造躯干和头部的基本形体 5.3 建造腿部的基本形体 5.3.1 创建基本形体前的准备 5.3.2 建造腿部的基本形体 5.4 调整结构布线并画形体 5.4.1 头部形体布线的调整 5.4.2 脖子及躯体布线和形体的调整 5.4.3 深入刻画形特征 5.4.4 结合模型并管理 5.5 绑定骨骼并摆出姿势 5.5.1 设置骨骼 5.5.2 绘制权重并摆出姿势 5.6 纠正变形的结构第6章 飞行晰蝎

第一图书网, tushu007.com

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