

MAYA极速引擎



[MAYA极速引擎_下载链接1](#)

著者:完美动力

出版者:电子工业

出版时间:2006-9

装帧:

isbn:9787121029011

本书是完美动力前沿技术报道系列丛书中的一本，通过6个实例：机甲狂龙、绿尾羽龙

、人马勇士、冷酷鳗鱼、森林灵兽和飞行蜥蜴，着重讲解了如何运用NURBS曲面建模技术、多边形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模型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、效果图和视频教程文件。

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。

作者介绍:

目录: 第1章 机甲狂龙1
1.1 NURBS建模特点和优势3
1.2 模型建造的准备4
1.3 机械臂的建造6
1.3.1 机械臂制动部分制作6
1.3.2 机械臂传动部分制作31
1.3.3 机械脚传动部分制作42
1.3.4 机械脚的制作49
1.4 机械主控舱的建造60
第2章 绿尾羽龙83
2.1 绿尾羽龙角色介绍84
2.2 个性化建模工具架86
2.3 绿尾羽龙模型的制作87
2.3.1 建立基本形体87
2.3.2 深入刻画绿尾羽龙104
2.3.3 创建头发和羽毛136
2.3.4 创建附加物品140
第3章 人马勇士155
3.1 基本模型的建造156
3.2 马身部分细节刻画174
3.3 人体部分的细节刻画191
3.4 头部细节的刻画200
第4章 冷酷鳗鱼215
4.1 细分面介绍216
4.2 冷酷鳗鱼造型分析217
4.3 建立基本形状218
4.3.1 制作头部218
4.3.2 制作身体231
4.3.3 制作头部细节247
第5章 森林灵兽259
5.1 角色介绍260
5.2 建造躯干和头部的基本形体261
5.2.1 创建基本形体前的准备261
5.2.2 建造躯干和头部的基本形体266
5.3 建造腿部的基本形体271
5.3.1 创建基本形体前的准备271
5.3.2 建造腿部的基本形体273
5.4 调整结构布线并刻画形体275
5.4.1 头部形体布线的调整276

5.4.2 脖子及躯体布线和形体的调整280
5.4.3 深入刻画形体特征284
5.4.4 结合模型并管理286
5.5 绑定骨骼并摆出姿势288
5.5.1 设置骨骼289
5.5.2 绘制权重并摆出姿势293
5.6 纠正变形的结构300
第6章 飞行蜥蜴305
6.1 角色介绍306
6.2 躯干模型的建造307
6.2.1 躯干模型创建前的准备307
6.2.2 躯干模型的建造312
6.3 头、胳膊、腿部模型的建造318
6.3.1 建造脖子和头部的基本形体318
6.3.2 胳膊及飞翼基本形体的建造324
6.3.3 腿部基本形体的建造333
6.3.4 飞行蜥蜴脚部基本形体的建造335
6.4 对基本形体做调整344
6.5 建造尾巴和飞翼部分的基本形体348
6.5.1 建造模型尾巴前的准备348
6.5.2 飞行蜥蜴尾巴基本形体的建造351
6.5.3 飞翼基本形体的建造359
6.6 飞行蜥蜴细节的建造362
6.7 飞行蜥蜴模型UV的编辑382
• • • • • [\(收起\)](#)

[MAYA极速引擎_下载链接1](#)

标签

MAYA

模型建造

建模

CG

评论

主要是机器人建造模型

[MAYA极速引擎_下载链接1](#)

书评

[MAYA极速引擎_下载链接1](#)