

图书基本信息

书名：<<3ds max6建筑漫游动画制作快速入门(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787111143819

10位ISBN编号：7111143817

出版时间：2004-5-1

出版时间：机械工业

作者：刘峰

页数：257

字数：368

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

本书利用3DS MAX6的最新动画技术深入到建筑动画的核心，用实例向读者解释如何创建真实的建筑动画场景。

在本书中将向读者介绍最科学最高效的操作方法，这一点是其他图书无法比拟的。

本书语言简练，条理清楚，图文并茂，范例代表性、实用性和指导性强，是一本实例性教材。

本书不但适合于广大三维动画爱好者，而且还特别适合正在用电脑进行建筑动画制作的设计师。

无论你是3DS MAX6的初学者，还是对3DS MAX6的熟练使用者都是一本极好的建筑动画精通指南。

此外，对于在建筑行业中制作建筑动画的设计工作者以及院校建筑专业的师生来说，本书既可以作为辅导教程，也可以作培训教材。

书籍目录

前言第1章 建筑动画所要掌握的知识1.1 掌握动画制作环境1.2 使用Track View第2章 摄像机与镜头的应用2.1 创建摄像机对象2.2 移动摄像机2.3 移动摄像机的理论2.4 模拟摄像机技术2.5 通过移动目标摄像机制作动画2.6 使用自由摄像机制作动画第3章 创建建筑环境气氛3.1 光线和表面法线3.2 建筑表现中常用灯光介绍3.3 室外环境设定3.4 建立全局灯光第4章 粒子和动态模拟4.1 3DS max6中强大的粒子系统4.2 使用Super Spray创建微小尘粒4.3 创建一个PArray Particle系统4.4 使用Spline曲线发送粒子4.5 制作真实自来水动画4.6 制作真实喷泉4.7 制作小区内假山流水景观第5章 在建筑表现中使用Character Studio5.1 Character Studio的工作原理5.2 创建两足动物5.3 操纵两足动物5.4 设置两足动物的动作5.5 使用Poser创建人物5.6 使用Physique工具为两足动物蒙皮5.7 制作上楼梯的人

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>