

<<3ds max 6建筑动画风暴>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6建筑动画风暴>>

13位ISBN编号：9787030128638

10位ISBN编号：703012863X

出版时间：2004-2-1

出版时间：科学出版社

作者：龙季康

页数：368

字数：360000

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>

<<3ds max 6建筑动画风暴>>

内容概要

本书完全从实际应用的角度出发进行实例的设计和编排，因此不是单独地讲解一个软件，而是为了最终效果，根据实际工作经验选择对应的软件和插件进行学习，目的是效果和效率，因为作者专门从事建筑动画的制作工作，所以积累了大量的实际经验，这些都从书中的实例进行了体现。

对于新技术的应用，本书完全采用最新的3ds max 6版，学习了新版的mentalray渲染器、Architectural建筑专用材质、Character Studio 4角色动画、reactor 2动力学等，另外实例还涉及了很多相应的插件和软件，包括AutoCAD建模、Poser人物模型、RPC全息模型库、DeepPaint3D三维手绘制作无缝贴图、Forest制作人群、Illusion粒子系统制作瀑布、Photoshop绘制高精度地面贴图、SpeedTree和TreeStorm制作树木和灌木花草、Vray渲染器渲染汽车、MatchMover跟踪软件在实拍动态场景中加入三维建筑模型、AfterEffects和Combustion进行后期合成和特效制作、Premiere进行剪辑配音合成和添加字幕。

为了使读者更好地学习，配套的光盘还提供了多媒体教学录像，包括比较难掌握的建筑模型的创建、建筑材质的制作和Character Studio 4制作人物角色动画等数小时的课程内容。

全套教材由王琦电脑工作室策划，选题注重联系实际工作应用，知识点新颖、全面、实用，内容含量巨大，非常适合广大三维爱好者、建筑设计专业人员、建筑效果图和建筑动画从业人员学习使用。

<<3ds max 6建筑动画风暴>>

书籍目录

光盘使用说明第1章 建筑环景与电脑建筑动画 1.1 电脑建筑动画 1.2 建筑动画的制作要求 1.3 常用制作软件 1.3.1 常用辅助软件 1.3.1.1 Photoshop 1.3.1.2 Deep Paint 3D 1.3.1.3 combustion 1.3.1.4 After Effects 1.3.1.5 Premiere 1.3.2 常用插件 1.3.2.1 SpeedTree 1.3.2.2 Tree Storm 1.3.2.3 Druid 1.3.2.4 RPC 1.3.2.5 TERRASCAPE 1.3.2.6 Advanced Painter 1.4 操作系统与硬件要求 1.4.1 操作系统的选择 1.4.2 硬件性能选择

第2章 建筑动画制作基础 2.1 建筑动画的分类 2.1.1 室外建筑动画 2.1.2 室内建筑动画 2.1.3 环境规划动画 2.2 建筑动画的制作流程 2.2.1 准备工作 2.2.2 建立模型 2.2.3 动画设置 2.2.4 贴图灯光 2.2.5 环境制作 2.2.6 渲染输出 2.2.7 后期处理 2.2.8 非编输出 2.3 建筑动画建模 2.3.1 建模基础 2.3.1.1 模型尺寸单位及设定 2.3.1.2 解决建筑平面绘画 2.3.2 制作室外模型 2.3.2.1 建立外墙壁模型 2.3.2.2 建立墙壁造型模型 2.3.2.3 建立首层玻璃门 2.3.2.4 建立窗台和玻璃幕墙 2.3.3 Auto CAD与3ds max结合建立模型 2.3.3.1 Auto CAD三维建模 2.4 动画设置 2.4.1 摄影机运动动画 2.4.1.1 建立摄影机 2.4.1.2 设置摄影机动画 2.4.1.3 调整编辑动画 2.4.2 物体动画 2.4.2.1 飘动的旗帜 2.4.2.2 水中游动的鱼 2.4.2.2.1 自由关键帧动画 2.4.2.2.2 路径约束的游动动画 2.4.2.2.3 调整鱼的摆动 2.4.3 飞翔的鸟 2.4.3.1 建立骨骼 2.4.3.2 建立翅膀拍打动画 2.4.3.3 建立尾部动画 2.4.3.4 鸟的蒙皮设置 2.4.3.5 鸟的蒙皮调整 2.4.3.6 复制封套 2.4.3.7 调整翅膀起始位置 2.4.3.8 循环动画 2.4.3.9 飞行动画 2.5 建筑动画的材质与灯光 2.5.1 Architectural材质 2.5.1.1 Architectural材质界面 2.5.1.2 Architectural特殊效果应用 2.5.2 综合使用材质 2.5.2.1 使用材质建立副楼群 2.5.2.1.1 制作前准备 2.5.2.1.2 楼体外墙材质制作 2.5.2.1.3 贴图坐标的调整与拷贝 2.5.2.1.4 制作楼体玻璃材质 2.5.2.2 制作草地与泥土混合材质 2.5.3 材质应用实例 2.5.3.1 玻璃材质 2.5.3.2 外墙材质 2.5.3.3 楼层楼板材质 2.5.4 灯光设置应用实例 2.5.4.1 主光源设置 2.5.4.2 主体辅助光设置 2.5.4.3 左侧辅助光设置 2.5.4.4 右侧辅助光设置 2.5.4.5 材质与灯光设置 2.6 建筑动画的渲染输出 2.6.1 渲染输出设置 2.6.1.1 分层渲染元素 2.6.1.1.1 分层渲染元素与后期软件结合 2.6.1.2 渲染带三维信息图像 2.6.2 mental ray渲染器 2.6.2.1 赋予主要材质 2.6.2.1.1 水材质 2.6.2.1.2 玻璃材质 2.6.2.1.3 铬钢(不锈钢)材质 2.6.2.2 设置灯光和渲染 2.6.3 网络渲染 2.6.3.1 网络渲染前的准备工作 2.6.3.2 网络渲染管理器设置 2.6.3.3 加入渲染服务器

第3章 建筑动画高级技巧 3.1 为建筑动画加入人物 3.2 水特效 3.3 建筑动画中特殊材质的制作 3.4 建筑动画中的树木技巧 3.5 大范围鸟瞰环景制作 3.6 流动的汽车 3.7 实拍环境与三维动画结合

第4章 建筑动画的后期处理 4.1 多层渲染结合 4.2 景深与运动模糊 4.3 雾与流动的云 4.4 加入特效 4.5 非线性编辑

第5章 建筑动画的最终输出 5.1 视频格式 5.2 制作DVD光盘 5.3 广播级输出

<<3ds max 6建筑动画风暴>>

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>