第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6建筑动画漫游>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6建筑动画漫游>>

13位ISBN编号：9787111151920

10位ISBN编号：7111151925

出版时间：2005-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民

页数：278

字数：430000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6建筑动画漫游>>

内容概要

本书是一本专门介绍建筑漫游动画制作全过程的书，以使用技巧结合实战项目的组合方式对建筑漫游动画制作过程进行全面的讲解，文字表达通俗易懂、内容全面详实、制作方法新颖实用。

本书全面讲解了3dsmax6制作建筑动画的流程和方法，内容包括建筑动画模型的创建、材质贴图、场景灯光、建筑动画渲染、摄像机动画、人物动画、喷泉制作、水面制作、树木制作、人物制作、汽车制作、环境制作、多层渲染和网络渲染、景深、运动模糊、雾效、后期特效、剪辑配音、字幕合成、动画输出、制作VCD／DVD光盘等。

内容全面，几乎涵盖了建筑动画的方方面面，是一个完整的行业制作流程。

另外本书还涉及了很多相应的插件和软件，包括AutoCAD建模、天正软件平面图绘制、Poser人物模型、RPC全息模型库、Forest制作人群和树木、SpeedTree和TreeStorm制作树木和灌木花草、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。

书适合于对建筑动画制作感兴趣并渴望进入这个行业的初学者入门与提高用，也可作为大中专院校、培训学校相关专业作为建筑动画的学习教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6建筑动画漫游>>

书籍目录

前言第1章 建筑动画概述 1.1 建筑效果图与建筑动画 1.1.1 建筑效果图的发展历程 1.1.2 建筑动画与效果图制作方法比较 1.2 建筑动画的分类 1.3 建筑动画的制作流程 1.4 建筑动画制作常用软件 1.5 使用插件 1.5.1 插件的安装 1.5.2 插件的管理第2章 建筑动画建模 2.1 建筑动画建模基础 2.1.1 建筑动画建模原则 2.1.2 单位设置 2.1.3 常用建筑建模方法 2.1.4 3ds max 6建筑模型 2.2 3ds max常用建模修改器 2.2.1 Extrude挤压 2.2.2 Lathe旋转 2.2.3 Bevel倒角 2.2.4 Bevel Profile轮廓倒角 2.2.5 Bend弯曲修改 2.2.6 Lattice结构线框修改 2.3 AutoCAD与3ds max结合建模 2.3.1 使用AutoCAD绘图 2.3.2 导入CAD图形至3ds max 2.3.3 使用AutoCAD绘制建筑平面图形 2.3.4 使用天正绘制建筑平面图形 2.4 简化场景的方法 2.4.1 统计场景多边形数量 2.4.2 删除不可见的面 2.4.3 简化场景模型第3章 为摄像机制作动画 3.1 摄像机基础 3.1.1 建立摄像机 3.1.2 焦距和视角 3.1.3 摄像机参数调节 3.2 摄像机运动的方式 3.3 为摄像机制作动画 3.3.1 为摄像机制作路径动画 3.3.2 为摄像机制作关键帧动画 3.3.3 编辑、调整动画 3.3.4 使用自由摄像机第4章 建筑动画的材质与灯光 4.1 3ds max 6材质编辑基础 4.1.1 使用材质编辑器 4.1.2 材质类型 4.1.3 基本参数的调整 4.1.4 使用贴图 4.1.5 设置正确的贴图坐标 4.1.6 次物体贴图坐标 4.2 使用Architectural建筑材质 4.2.1 建筑材质界面 4.2.2 Templates材质模板卷展栏 4.2.3 Physical Qualities物理属性卷展栏 4.2.4 Special Effects特殊效果卷展栏 4.3 灯光 4.3.1 灯光概述 4.3.2 标准灯光的类型 4.3.3 灯光的参数调节 4.3.4 灯光阴影 4.3.5 灯光视图第5章 建筑动画树木制作技巧 5.1 树木制作方法概述 5.2 使用不透明贴图制作远景树林 5.2.1 使用Photoshop制作不透明贴图 5.2.2 制作远景树林背景 5.3 使用不透明贴图制作近景树木 5.4 使用SpeedTree插件制作树木 5.4.1 建立树木 5.4.2 修改树木 5.4.3 SpeedTree的阴影 5.4.4 制作风吹效果 5.5 使用SpeedTree插件制作灌木 5.5.1 创建灌木 5.5.2 制作灌木丛 5.6 使用Tree Storm插件制作树木 5.6.1 在3dsmax中使用Tree storm插件 5.6.2 使用Tree Professional 5.7 使用Forest Pro插件制作森林效果 5.7.1 Forest Pro面板 5.7.2 创建树林 5.7.3 调整树木的大小和形状 5.7.4 调整树木的排列方式 5.7.5 为树木设置材质 5.7.6 将树木与摄像机关联 5.7.7 根据地形创建树木 5.7.8 树木的移动、旋转和缩放第6章 建筑动画水特效处理技巧 6.1 制作水面 6.2 制作喷泉 6.2.1 使用粒子系统制作喷泉 6.2.2 使用RPC插件制作喷泉第7章 建筑动画人物制作技巧 7.1 使用RPC三维全息模型库 7.1.1 RPC插件模型库路径设置 7.1.2 RPC人物库类型 7.1.3 使用RPC创建行走人物 7.1.4 RPC人物使用技巧 7.2 使用不透明贴图制作人物 7.2.1 制作静态人物 7.2.2 制作动态人物 7.2.3 制作人群 7.3 使用Character Studio制作人物动画 7.3.1 创建人物三维模型 7.3.2 创建Biped骨骼 7.3.3 Physique蒙皮 7.3.4 制作行走动画第8章 其他建筑动画制作技巧 8.1 建筑环境的制作 8.1.1 山峰的制作 8.1.2 山峰与地面材质制作 8.1.3 制作天空 8.2 汽车的制作 8.2.1 汽车路径动画 8.2.2 使用RPC车辆库 8.2.3 汽车跟踪动画 8.3 为场景加雾 8.3.1 添加雾 8.3 .2 添加体积雾第9章 渲染与后期处理 9.1 渲染和渲染器 9.2 渲染设置 9.2.1 指定渲染器 9.2.2 渲染设置 9.2.3 渲染文件格式 9.2.4 分层渲染元素 9.2.5 渲染输出特殊信息 9.2.6 网络渲染 9.3 后期合成的意义 9.4 使用Combustion进行后期处理 9.4.1 使用Combustion进行校色 9.4.2 制作景深 9.4.3 添加雾 9.4.4 使用Combustion添加光晕 9.5 使用Premiere合成动画 9.5.1 新建项目并导入素材 9.5.2 制作动画之间的转场过渡 9.5.3 添加字幕 9.5.4 添加音乐和解说 9.6 建筑动画的最终输出 9.6.1 用于电视台播放的广播级输出 9.6.2 输出Windows视频文件 9.6.3 制作视频光盘

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6建筑动画漫游>>

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