

图书基本信息

书名：<<中文3ds max建筑动画制作实例与技巧>>

13位ISBN编号：9787111208174

10位ISBN编号：711120817X

出版时间：2007-3

出版时间：机械工业出版社

作者：陈柄汗

页数：536

字数：799000

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

这是一本详细介绍建筑动画前后期制作技术的书。

书中以大量实例介绍了建筑动画从脚本设计、模型建立、动画设置、材质编辑、灯光布置、渲染输出到后期制作的全过程操作方法及技巧，涉及到的软件除了3dsmax外，还包括Comdustion After Effects、Premiere三大后期制作软件，以及Poser、Shine、Starglow、Essential Textures、Deep Paint 3D、TMPGEnc等第三方插件和软件。

另外，也介绍了动画原理、影视镜头、画面布局、音乐配制等方面的知识和理论。

全书共分8章，内容包括建筑动画制作快速入门、建筑动画模型制作技术、建筑动画的形成及制作、建筑动画材质设计及编辑、建筑动画灯光效果控制、建筑动画渲染与输出技术、建筑动画后期制作技术、建筑动画制作实例。

书后附光盘一张，包括书中大部分场景及效果文件。

本书是专业人士多年工作的总结，讲解通俗、步骤详尽、贴近实际、重点突出、适合建筑设计、城市规划、环艺设计及建筑动画制作人员培训和自学使用，也可作为高校相关专业教学辅导用书。

书籍目录

前言第1章 建筑动画制作快速入门 1.1 建筑动画概述及分类 1.2 建筑动画制作软硬件的选用 1.3 建筑动画制作流程 1.4 建筑动画制作与效果图制作的区别 1.5 本章小结第2章 建筑动画模型制作技术 2.1 建筑动画建模的基本原则 2.2 建筑动画建模方式及示例第3章 建筑动画的形成及制作 3.1 物体变换动画及制作实例 3.2 动画编辑利器——轨迹视图 3.3 虚拟对象动画及制作实例 3.4 摄影机动画及制作实例 3.5 角色动画及制作实例 3.6 修改器动画及制作实例 3.7 材质动画及制作实例 3.8 灯光动画及制作实例 3.9 粒子动画及制作实例 3.10 控制器动画及制作实例 3.11 本章小结第4章 建筑动画材质设计及编辑 4.1 3ds max材质类型简介 4.2 建筑动画常用材质贴图 4.3 建筑动画常用贴图通道 4.4 贴图坐标的调整 4.5 用Deep Paint 3D插件绘制贴图 4.6 贴图扩展插件Essential Textures及应用 4.7 本章小结第5章 建筑动画灯光效果控制 5.1 3ds max灯光的分类及选用 5.2 阴影的分类及选用 5.3 灯光参数及效果控制 5.4 光线传播规律及“三点照明”法 5.5 本章小结第6章 建筑动画渲染与输出技术 6.1 动画渲染的基本操作及设置 6.2 分层渲染及实例 6.3 多通道渲染及实例 6.4 批处理渲染及实例 6.5 网络渲染及实例 6.6 命令行渲染操作 6.7 本章小结第7章 建筑动画后期制作技术 7.1 后期制作基础及要点 7.2 VideoPost特效制作与后期合成 7.3 Combustion在后期制作中的应用 7.4 After Effects在后期制作中的应用 7.5 Premiere在后期制作中的应用 7.6 用TMPGEnc压缩输出MPEG - 2文件 7.7 本章小结第8章 建筑动画制作实例 8.1 准备工作及脚本设计 8.2 精模制作与场景整合 8.3 材质编辑与灯光布置 8.4 渲染输出 8.5 后期制作 8.6 本章小结

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>