

<<巅峰之路>>

图书基本信息

书名：<<巅峰之路>>

13位ISBN编号：9787508342962

10位ISBN编号：7508342968

出版时间：2006-8

出版时间：中国电力

作者：刘正旭

页数：327

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>

<<巅峰之路>>

内容概要

《巅峰之路：3ds max8建筑动画表现技法》说尽地叙述了建筑动画前期策划、中期制作到后期渲染输出等技术。

《巅峰之路：3ds max8建筑动画表现技法》详细介绍了建筑动画脚本和人员分配及分工、摄像机动画、彩旗动画、水中游鱼动画、飞鸟动画、人物动画、各类水面喷泉动画的制作方法，并介绍了很多实用的技巧；同时还介绍了高级建模的方法、建设动画光和材质的运用、树木的制作方法、大范围鸟瞰环境动画的制作，并通过一个CBD中央商务区动画的实例综合各类方法的运用；最后详细介绍了建筑动画的渲染输出和后期处理。

《巅峰之路：3ds max8建筑动画表现技法》在介绍各类建筑动画制作的时候通过选取非常有代表性的实例，详细分析每类动画的制作技术要点，使读者真正能够达到举一反三的目的。

《巅峰之路：3ds max8建筑动画表现技法》适合各种层次的建筑动画制作人员和三维动画爱好者阅读，也可作为大中专院校及各类社会培训班建筑表现及其相关专业的教材。

<<巅峰之路>>

书籍目录

丛书序前言第1章 建筑动画基础 1.1建筑动画的特点 1.2建筑动画制作前的准备工作 1.3在中间制作阶段与客户的沟通及确认 1.4建筑动画操作系统的选择 1.5硬件性能的选择 1.6建筑动画常用插件简介 1.6.1插件的分类 1.6.2建模插件 1.6.3材质插件 1.6.4动画插件 1.6.5特效插件 1.6.6渲染插件第2章 动画脚本和人员分配及分工 2.1动画脚本创意 2.1.1脚本范例(一) 2.1.2脚本范例(二) 2.2单位设定 2.3素材库的积累与使用 2.4动画制作分工流程范例 第3章 动画制作 3.1关键帧动画 3.1.1自动关键帧 3.1.2手动关键帧 3.1.3控制动画时间 3.2动画控制器 3.2.1路径约束 3.2.2噪波控制器 3.3摄像机动画方式 3.4圣诞树材质动画 3.5脚本动画——大楼增长 3.6彩旗动力学动画 3.6.1创建旗杆和彩旗 3.6.2动力学生成飘动红旗 3.7制作水中游鱼路径动画 3.8制作飞鸟动画 3.9人物动画 3.9.1镂空贴图人物动画制作 3.9.2 RPC人物动画制作 3.9.3三维模型人物动画制作第4章 动画的灯光与材质 4.1 3ds max 8灯光基础知识 4.2建筑动画的灯光打法 4.3在3ds max 8中实现景深效果 4.4在后期软件中实现景深效果第5章 CBD中央商务区动画 5.1模型制作规范 5.2制作商务区大楼 5.2.1制作地面 5.2.2制作辅楼的墙 5.2.3制作窗户 5.2.4建立装饰墙 5.2.5制作圆形建筑 5.2.6制作带有坡度的辅楼 5.2.7制作楼顶 5.2.8制作主楼 5.2.9制作圆形柱子 5.2.10制作柱子 5.3材质 5.4灯光与渲染 5.4.1给出基本的环境光 5.4.2灯光的衰减范围 5.4.3建筑夜间室外灯光 5.4.4建筑夜间室外灯光的后期制作第6章 高级建模实例 6.1 准备工作 6.2图纸的处理 6.3软件设置 6.4制作沙发靠背和扶手的大体形状 6.5雕刻沙发扶手细节 6.6雕刻沙发花纹 6.7制作沙发坐垫 6.8制作沙发的底座 6.9制作4个沙发腿 6.10制作沙发上的钮扣第7章 树木的制作技巧 7.1 动画中制作树木的方法分析 7.2制作远景树木以及群体灌木植物 7.2.1十字面片制作植物 7.2.2大片场景园林制作实例 7.3制作中景树木及相关插件的使用 7.4制作近景树木及相关插件的使用第8章 水面及喷泉的制作 8.1平面水面的制作 8.1.1夜晚的水面材质 8.1.2白天的水面材质 8.2喷泉的制作技巧 8.2.1普通单体喷泉的制作技巧 8.2.2 RPC喷泉制作技巧 8.2.3大体形状音乐喷泉广场 8.3帆船尾迹的制作技巧 第9章 大范围鸟瞰环境制作 9.1制作天空贴图 9.2制作天空球 9.3地面的制作 9.4加入森林效果 9.5制作大气环境第10章 After Effects与3ds max 8软件结合应用 10.1从3ds max 8中输出rla / rpf文件 10.2导入rla序列 10.3添加景深效果 10.4添加3D雾效果 10.5应用ID Matte效果 10.6应用Depth Matte效果第11章 用Premiere Pro进行动画后期处理 11.1基本设置并导入素材 11.2加入转场过渡效果 11.3视频轨道的颜色调整 11.4加入音乐 第12章 建筑动画的输出 12.1常用视频压缩编码格式的介绍 12.2实用的视频编码运用流程 12.3结合MovieFactory(电影工厂)制作DVD、SVCD、VCD

<<巅峰之路>>

编辑推荐

本书详尽地叙述了建筑动画前期策划、中期制作到后期渲染输出等技术。

本书在介绍各类建筑动画制作的时候通过选取非常有代表性的实例，详细分析每类动画的制作技术要点，使读者真正能够达到举一反三的目的。

本书适合各种层次的建筑动画制作人员和三维动画爱好者阅读，也可作为大中专院校及各类社会培训班建筑表现及其相关专业的教材。

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>