第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX大型场景浏览动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX大型场景浏览动画制作经典范例>>

13位ISBN编号：9787508425078

10位ISBN编号：7508425073

出版时间：2005-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清编

页数：382

字数：562000

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

本书系统地讲述了3dsmax6及其插件制作室外建筑漫游动画的常用技法，对大型公建和住宅小区设置动画浏览进行了详细的讲解。
本书对每个范例的制作都下了很大功夫，与制作动画场景相结合，逐步带领读者进入建筑漫游动画的领域。
本书中讲述的每个范例的制作步骤都达到最优化，尽量减少面数，提高渲染速度。
通过学习，读者不仅能明白制作建筑漫游动画场景的模型与制作静态效果图模型的区别，还能清楚地意识到建筑漫游动画在未来建筑效果展示中的优越性。
本书不仅适合于想进入建筑漫游动画领域的初学者学习，对有一定动画基础的三维动画爱好者也有较高的参考价值。
本书从实际工作中的应用范例入手，利用3dsmax6及其插件中的相关工具和命令将制作建筑漫游动画的操作技巧、故事脚本等有机地融为一体。
书中详细介绍了范例的制作过程，并在随书光盘中附有本书范例用到的素材。
范例经典，制作步骤详尽易懂，具有很强的可读性。
在写作方式上，尽量做到深入浅出、图文并茂，使本书真正成为读者学习的好助手。

书籍目录

丛书前言本收导读第一章 动画的基础知识 1.1 3d smax 6新增功能简介 1.2 关键帧动画 1.3 轨迹视图(Track View) 1.4 制作建筑动画的工程流程 1.5 本章小结第二章 动画模型的制作 2.1 建筑动画与效果图模型在制作上的区别 2.2 别墅设计理念与制作构思 2.3 制作别墅模型和调配材质 2.4 本章小结第三章 制作建筑环境和动画 3.1 运用3d smax 6制作环境并设置动画 3.2 运用Real People插件制作植物和人物 3.3 使用树木风暴插件制作植物动画 3.4 使用森林(Forest)快速制作 3.5 本章小结第四章 综合实例——本屋的环境景观 4.1 木屋环境景观动画的设计理念 4.2 制作木屋环境景观动画 4.3 本章小结第五章 大型公建的动画浏览 5.1 编写大型公建动画的故事脚本 5.2 制作场景 5.3 为场景设置灯光 5.4 设置分镜头动画 5.5 本章小结第六章 住宅小区动画浏览 6.1 住宅小区动画浏览故事脚本 6.2 设置分镜头画和制作场景 6.3 本章小结第七章 建筑动画的后期合成 7.1 动画常用视频名词解释 7.2 视频的创意与非性线编辑过程 7.3 Abobe Premiere 6.5 系统简介 7.4 大型公共建筑动画的后期合成 7.5 住宅小区动画的后期合成 7.6 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