

<<3ds max8/Lightscape >>

图书基本信息

书名：<<3ds max8/Lightscape 3.2建筑动画宝典>>

13位ISBN编号：9787111186359

10位ISBN编号：7111186354

出版时间：2006-4

出版时间：机械工业

作者：温杰 编著

页数：291

字数：556000

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

本书全面介绍了利用3ds max 8 和Lightscape3?2制作室内外建筑漫游动画的方法和技巧。

本书分为4章，第1章通过介绍建筑动画常用软件，让读者熟悉建筑动画的流程合成方式。

第2章通过介绍室内场景漫游动画，让读者了解漫游动画的一般流程。

第3章更加细致地讲解如何在后期合成软件中运用相关特效来表现室内空间。

第4章结合工程实例，介绍了建筑动画制作的流程，主要以讲解后期合成为主。

本书内容详细全面，案例具有代表性，涵盖了建筑动画的相关知识内容。

本书适合建筑及影视后期设计、3D爱好者阅读，同时可供室内、建筑效果表现从业者参考，也可作为相关专业的培训教材。

书籍目录

前言第1章 建筑动画软件的学习与应用 1.1 建筑动画基础知识 1.2 建筑动画特效与插件学习 1.2.1 汽车车轮动画制作 1.2.2 动态水特效制作 1.2.3 雾效的制作 1.2.4 景深特效制作 1.2.5 光学特效制作 1.2.6 RPC素材的应用 1.2.7 运用 Speed Tree插件制作三维植物特效 1.2.8 运用 Forest Pro插件制作群体特效 1.2.9 运用粒子系统制作喷泉特效 1.2.10 城市的创建 1.3 后期软件的学习 1.3.1 After Effects 6.5软件介绍 1.3.2 Premiere Pro非线性编辑软件介绍 1.4 本章小结第2章 Lightscape室内漫游动画基础 2.1 模型的创建 2.1.1 前期设置与参数设定 2.1.2 创建客房墙面并赋予材质 2.1.3 创建客房地面并赋予材质 2.1.4 创建客房顶面并赋予材质 2.1.5 创建客房床头柜并赋予材质 2.1.6 创建窗户模型并赋予材质 2.1.7 创建窗帘模型并赋予材质 2.1.8 创建简单家具模型并赋予材质 2.1.9 创建办公桌模型并赋予材质 2.1.10 创建电视柜模型并赋予材质 2.1.11 创建小吧台模型并赋予材质 2.1.12 创建衣柜模型并赋予材质 2.1.13 创建门模型并赋予材质 2.1.14 创建卫生间地面模型并赋予材质 2.1.15 创建卫生间墙面模型并赋予材质 2.1.16 创建卫生间顶部模型并赋予材质 2.1.17 创建卫生间墙面B模型并赋予材质 2.1.18 创建卫生间帘子模型并赋予材质 2.1.19 创建卫生间镜子模型并赋予材质 2.1.20 创建卫生间梳妆台模型并赋予材质 2.1.21 创建卫生间顶部灯槽模型并赋予材质 2.1.22 导入模型并赋予材质 2.2 在3ds max 8中创建灯光与摄像机 2.2.1 在3ds max 8 中创建灯光 2.2.2 摄像机的最终定位 2.3 模型输出 2.4 在Lightscape中设置材质 2.4.1 打开模型并从多视角观察文件 2.4.2 前期分析 2.4.3 材质的讲解和编辑 2.5 在Lightscape中编辑场景中的光源和渲染调试 2.5.1 编辑普通筒灯参数 2.5.2 光域网的设置 2.6 在Lightscape中制作室内漫游动画 2.6.1 调整背景颜色亮度以及环境光的应用 2.6.2 输出动画单帧图片 2.7 在After Effects 6.5中进行颜色的调节与简单动画的合成 2.7.1 在After Effects 6.5中进行动画合成 2.7.2 输出动画 2.8 本章小结第3章 Lightscape室内漫游动画提高 3.1 在Lightscape中创建动画素材第4章 办公大楼完整漫游动画附录

<<3ds max8/Lightscape >>

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>