

<<3ds max 8建筑动画表现完全>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8建筑动画表现完全手册>>

13位ISBN编号：9787121020780

10位ISBN编号：7121020785

出版时间：2006-1

出版时间：电子工业

作者：顾涛，高月 编著

页数：345

字数：556001

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>

<<3ds max 8建筑动画表现完全>>

内容概要

本书全面细致地介绍如何运用3ds max 8制作建筑动画的经验和方法。

全书分为两部分，共8章：第1部分为建筑动画分步解析（第1章到第5章），介绍了运用3ds max 8制作电脑建筑动画的基础知识和要求，以及运用3ds max 8的各种插件制作电脑动画特效的方法；第2部分为实际案例全案剖析（第6章到第8章），运用实例解析的方法逐步讲解如何结合Combustion及Premiere软件对电脑动画影片完成制作和剪辑的全过程。

本书是一本立足于建筑设计动画表现，面向初中级读者的图书。

本书所附光盘包含书中实例所用到的素材及多媒体演示文件。

本书适合于建筑设计人员、室内设计与装潢人员、广大三维爱好者和电脑效果图从业人员参考学习，也可作为大中专院校建筑装潢专业的参考用书。

<<3ds max 8建筑动画表现完全>>

作者简介

顾涛，2002年获中南大学建筑学专业工学学士学位。
2002年就职于北京水晶石数字科技有限公司，参与并负责制作多个大型项目。
2002年先后任水晶石培训研究发展中心渲染班、动画主讲讲师，培养海内外学员200多人。
2005年现任北京唐戎建筑设计咨询有限公司设计总监，正致力于建筑数

<<3ds max 8建筑动画表现完全>>

书籍目录

第1部分 建筑动画分步解析	第1章 电脑建筑动画概论	1.1 建筑动画的分类	1.2 建筑动画制作流程
1.3 相关理论解释	1.4 本章小结	第2章 场景篇	2.1 中远景景别的种树技巧
2.2 近景景别的种树技巧	2.3 其他配景的添加制作技法	2.4 本章小结	第3章 运动篇
3.1 运动镜头制作技巧	3.2 粒子系统制作喷泉	3.3 路径动画的制作	3.4 本章小结
第4章 渲染篇	4.1 清晨摇镜头效果表现技法	4.2 雪景天色转换效果表现技法	4.3 本章小结
第5章 后期篇	5.1 Combustion软件抓帧校色技法	5.2 After Effects软件片头特效制作技法	5.3 After Effects软件抓帧校色及滤镜使用技法
5.4 Premiere软件的剪辑使用技法	5.5 本章小结	第2部分 实际案例全案剖析	
第6章 实例前期阶段	6.1 项目概述	6.2 项目策划及脚本	6.2.1 策划构思
6.2.2 脚本构思	6.3 线框预演制作	6.3.1 C-01镜头预演制作	6.3.2 C-02镜头预演制作
6.3.3 C-03镜头预演制作	6.3.4 C-04镜头预演制作	6.3.5 C-05镜头预演制作	6.3.6 C-06镜头预演制作
6.3.7 C-07镜头预演制作	6.4 镜头预演剪辑	6.5 本章小结	第7章 实例中期阶段
7.1 C-01分镜头制作	7.1.1 场景布置	7.1.2 灯光设置	7.1.3 调整材质和渲染输出
7.2 C-03分镜头制作	7.2.1 场景布置	7.2.2 调整材质	7.2.3 布置灯光系统和渲染输出
7.3 C-06分镜头的夜景效果制作	7.3.1 添加车行线	7.3.2 设置灯光系统	7.3.3 调整材质和渲染输出
7.4 本章小结	第8章 实例后期阶段		8.1 制作片头效果
8.2 加强 C-01镜头清晨的效果表现	8.3 加强夜景的效果控制	8.4 剪辑成片 and 完成制作	8.5 压缩影片成DVD格式
8.6 本章小结	附录A 3ds max 快捷键	附录B Photoshop 快捷键	附录C Premiere快捷键
附录D After Effects快捷键			

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>