

<<3DS MAX建筑动画>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX建筑动画>>

13位ISBN编号：9787562923145

10位ISBN编号：7562923140

出版时间：2005-8

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：王宏岳，郝少波主

页数：106

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建筑动画>>

内容概要

《21世纪高等学校艺术设计专业新系列：3DMAX建筑动画》主要介绍：建筑漫游动画的基本操作技巧。

通过三个场景实例对建筑漫游动画进行了系统的讲解，实例分为室内和室外两部分，分别介绍了室内室外的动画制作方法以及人物、汽车、树木等动画中常用的物体制作方法。

但是，毕竟—《21世纪高等学校艺术设计专业新系列：3DMAX建筑动画》的容量是有限的，假如你是一名3D的初学者，可能本书在室外建模方面对你来说有些不够详细，你可以参看一下其他建筑效果图方面的书籍。

本书的目的是使你从中得到建筑漫游动画的基本操作技巧与制作经验。

而且，对于建筑漫游动画的操作，不仅仅是单纯使用软件功能的过程，对建筑的认识以及美术功底，都会直接影响到作品的表现效果。

所以，提高自身的综合素质，是成为一名优秀的CG人才的必须条件。

<<3DS MAX建筑动画>>

书籍目录

- 1 认识建筑漫游动画
 - 1.1 认识建筑漫游动画
 - 1.2 常用建筑动画制作软件
 - 1.3 常用插件与安装
- 2 3DSMAX动画制作基础
 - 2.1 3DSMAX的工作原理
 - 2.2 建筑动画的建模原则
 - 2.3 建筑漫游动画与制作流程
- 3 漫游动画制作基础
 - 3.1 创建室内动画场景
 - 3.2 材质使用基础
 - 3.3 制作摄像机动画
 - 3.4 物理光度学灯光照明
 - 3.5 使用Architectural (建筑材质)
 - 3.6 简化场景的方法
 - 3.7 使用光能传递的渲染输出
- 4 建筑漫游动画环境景观的制作
 - 4.1 室外场景制作
 - 4.2 创建场景阵列灯光
 - 4.3 为场景制作天空和远景
 - 4.4 制作摄像机关键帧动画
 - 4.5 建筑漫游动画树木的制作
 - 4.6 使用插件制作树木
 - 4.7 水面制作
 - 4.8 水边的别墅
 - 4.9 动画预览
 - 4.10 制作高层建筑
- 5 建筑动画的高级制作
 - 5.1 水幕喷泉效果
 - 5.2 车辆行驶动画
 - 5.3 场景中的人物
- 6 建筑动画的渲染与输出
 - 6.1 3DSMAX7的Scanline (线性扫描) 渲染器
 - 6.2 渲染设置与输出
 - 6.3 3DSMAX7渲染输出文件的格式
 - 6.4 建筑动画输出格式
- 7 建筑漫游动画的后期处理
 - 7.1 使用Combustion进行后期处理
 - 7.2 用AfterEffects 6.5制作光晕效果
 - 7.3 使用PremierePro进行剪辑

章节摘录

版权页：插图：摄像机是将3DSMAX创建的场景实现拟人化观察的工具。3DSMAX中的摄像机也类似于真实的摄像机，建筑漫游动画也就是以摄像机运动为主的动画方式。

摄像机动画一般有路径动画和关键帧动画两种制作方式，本节介绍路径动画的制作。

其步骤为使用二维图形绘制曲线路径，然后用路径约束控制器将摄像机绑定到路径上，并沿路径运动变换视点，形成动画效果。

在制作中，目标点也可制作路径约束，还可以在Y轴方向上进行调整，丰富动画的空间显示。

3.3.1 创建摄像机在场景中我们已经建立了一架摄像机，在3DSMAX中可以同时建立多架摄像机，并制作摄像机动画，对不同摄像机动画的观察可以按键盘C键，选择所需的摄像机即切换至此摄像机视图。

。

<<3DS MAX建筑动画>>

编辑推荐

《3DMAX建筑动画》是21世纪高等学校艺术设计专业新系列之一。

<<3DS MAX建筑动画>>

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>