

<<3ds Max建筑动画设计技法>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max建筑动画设计技法与实例详解>>

13位ISBN编号：9787500674634

10位ISBN编号：7500674635

出版时间：2007-7

出版时间：中国青年

作者：李洪明

页数：277

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建筑动画设计技法>>

内容概要

建筑动画是多学科交叉的产物，其相对于静帧效果图的表现来说要复杂得多，囊括的知识也较多。本书由国内动画设计与教学专家联合编著，层次清晰，细节丰富，是读者快速掌握建筑动画表现技法的最佳选择。

全书分为基础篇和操作篇两部分，通过古建庭园、建筑生长、夜间雪景、水墨动画和亲水别墅5大经典场景，介绍了影视、音乐和建筑动画方面的相关知识，全面涵盖建模、贴图、灯光、动画、渲染、插件与后期处理等诸多方面，完美演绎了3ds Max强大的动画功能。

<<3ds Max建筑动画设计技法>>

书籍目录

Chapter 1 建筑动画设计基础 1.1 电脑建筑动画 1.2 建筑动画制作软件 1.2.1 常用制作软件 1.2.2 常用辅助软件 1.2.3 常用插件 1.3 操作系统与硬件要求 1.3.1 操作系统的选择 1.3.2 硬件性能的选择 1.4 本章小结

Chapter 2 建筑动画制作基础 2.1 建筑动画分类 2.1.1 室内空间建筑动画 2.1.2 室外空间建筑动画 2.1.3 环境规划建筑动画 2.2 建筑动画制作流程 2.2.1 前期准备 2.2.2 脚本制作 2.2.3 创建模型 2.2.4 制作简模、设置镜头预演 2.2.5 制作景观 2.2.6 灯光和材质设定 2.2.7 渲染和后期制作 2.2.8 输出 2.3 音乐的选择与脚本制作 2.4 镜头的运用 2.4.1 画面布局的基本因素 2.4.2 画面构成因素的位置安排 2.4.3 影视画面的构图方式特点 2.4.4 景别 2.4.5 运动摄影 2.5 建筑动画制作规范 2.5.1 模型制作规范 2.5.2 渲染规则 2.5.3 后期制作人员工作规范 2.6 本章小结

Chapter 3 古建庭园 3.1 模型细化 3.1.1 削减模型 3.1.2 塌陷模型 3.2 场景细化 3.2.1 建筑动画与效果图比较 3.2.2 场景配景 3.2.3 制作球天 3.2.4 制作背景树 3.2.5 制作假山 3.2.6 制作树木和花草 3.3 设置灯光 3.3.1 布置主灯光 3.3.2 布置环境光 3.3.3 布置辅助灯光 3.4 调整材质 3.4.1 调整背景树材质 3.4.2 调整假山材质 3.4.3 调整前景植物材质 3.4.4 调整水、水草和池底材质 3.5 环境特效 3.5.1 制作雾效 3.5.2 制作特效 3.6 蝴蝶飞舞动画 3.6.1 旋转动画 3.6.2 路径跟随 3.7 摄影机动画 3.8 渲染动画 3.9 本章小结

Chapter 4 建筑生长 4.1 摄影机动画 4.2 生长动画 4.2.1 地面生长动画 4.2.2 主建筑底盘生长动画 4.2.3 主建筑楼板生长动画 4.2.4 主建筑外墙生长动画Chapter 5 雪景Chapter 6 水墨动画Chapter 7 亲水别墅 Chapter 8 建筑动画后期处理

编辑推荐

《3ds Max建筑动画设计技法与实例详解》由中国青年出版社出版。

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>