第一图书网, tushu007.com

<<电脑建筑动画完全攻略>>

图书基本信息

书名：<<电脑建筑动画完全攻略>>

13位ISBN编号：9787801775252

10位ISBN编号：7801775252

出版时间：2006-2

出版时间：中国计划出版社

作者：顾涛

页数：255

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

第一图书网, tushu007.com

<<电脑建筑动画完全攻略>>

内容概要

本书分为两个部分，分别为初级基础篇和高级实例篇。
　初级基础篇主要介绍了制作建筑动画所需的软件和部分插件，并通过实例的方式介绍了After Effects、Premiere软件的一些使用技法。
另外，还介绍了建筑动画的分类及流程，并重点讲解发3ds max中部分重要特效的使用以及粒子系统的强大功能等。
　高级实例篇则是以一个住宅小区的具体动画制作为例，系统而详细地讲解了整个动画的制作流程。
　在本书的附书光盘中，还提供了精彩镜头鉴赏以及各个软件的快捷键，希望大家在学习本书的同时，能够参照并灵活应用。
　本书从基础篇到高级篇，由浅入深地讲解了建筑动画的各种制作技巧，初学者可以从基础篇开始，慢慢掌握和学习动画；中高级读者可以直接进入高级篇，学习整个项目的动画制作流程。
　本书适用于各个层次的读者，具有较强的可读性。
另外，关于本书中的各项参数，笔者主要给出的是一个控制范围，大家可以参考这些参值。
建议读者在这些数值上进行变动，然后观察场景的变化，从而完全掌握命令的使用，而不是记下一堆意义不大的参数。

第一图书网, tushu007.com

<<电脑建筑动画完全攻略>>

书籍目录

上篇 基础篇 第1章 电脑建筑动画制作基础 1.1 电脑建筑动画的特点 1.2 建筑动画的分类 1.3 建筑动画制作流程 1.4 常用的制作软件 1.5 3ds max常用动画插件 1.6 本章小结 第2章 建筑动画镜头常用技法 2.1 推拉镜头制作 2.2 摇移镜头制作 2.3 升降镜头制作 2.4 本章小结 第3章 建筑动画后期及剪辑制作 3.1 常用字幕效果制作 3.2 文字发光效果制作 3.3 Premiere软件基本剪辑技法 3.4 本章小结 第4章 建筑动画的灯光类特效 4.1 圆形广场灯的灯光特效制作 4.2 Effects下的路灯灯光特效制作 4.3 Video Post下的路灯灯光特效制作 4.4 本章小结 第5章 建筑动画的粒子特效 5.1 创建调整粒子系统 5.2 添加动力学系统 5.3 设置材质并完成制作 5.4 本章小结下篇 高级案例篇——住宅小区动画制作 第6章 项目策划、脚本及线框预演制作 6.1 项目概述 6.2 项目策划及脚本 6.3 线框预演制作 6.4 镜头预演剪辑 6.5 本章小结 第7章 分镜头场景布置、渲染制作 7.1 C-01镜头渲染制作 7.2 C-02镜头渲染制作 7.3 C-03镜头渲染制作 7.4 C-04镜头渲染制作 7.5 C-05镜头渲染制作 7.6 C-06镜头渲染制作 7.7 C-07镜头渲染制作 7.8 C-08镜头渲染制作 7.9 C-09镜头渲染制作 7.10 C-10镜头渲染制作 7.11 本章小结 第8章 抓帧、校色等后期处理 8.1 C-01镜头后期处理 8.2 其他镜头的后期处理 8.3 本章小结 第9章 剪辑全片并完成制作 9.1 导入制作好镜头的avi文件，制作转场效果 9.2 设置参数并输出影片 9.3 压缩该片成可观看的mpg格式，完成DVD影片制作 9.4 本章小结

第一图书网, tushu007.com

<<电脑建筑动画完全攻略>>

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