

<<3ds max 6/Lightscape>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6/Lightscape 3.2室内外建筑效果表现>>

13位ISBN编号：9787115131348

10位ISBN编号：7115131341

出版时间：2005-2-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋凯,比特时代,陈勇,韦志锋

页数：330

字数：518000

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和Lightscape制作室内外建筑漫游动画的流程和方法。全书共分为3部分。

第1部分介绍简单的室外建筑漫游动画的制作方法；第2部分介绍室内家居漫游动画的制作方法，分别介绍了3ds max和Lightscape两种实现方法；第3部分通过一个工程实例，介绍了工程项目中漫游动画制作的完整过程。

本书内容全面，而且案例具有很强的代表性，基本涵盖了建筑漫游动画制作中所要掌握的所有知识内容。

本书适合想学习室内外建筑漫游动画制作的读者阅读。同时可供室内装饰从业者、建筑设计人员、建筑效果表现从业者参考。

## 书籍目录

- 第一部分 室外场景篇第1章 在3ds max中制作场景动画 21.1 整合场景 21.1.1 整理场景文件  
21.1.2 导入汽车模型 31.1.3 加入树的模型 51.2 制作场景材质 81.3 灯光的创建 251.4 创建摄像机 281.5 动画的制作 291.5.1 镜头的定义及景别划分 311.5.2 人物动画的制作 311.5.3 蝴蝶动画的制作 451.6 渲染输出 50
- 第二部分 室内场景篇第2章 3ds max室内漫游动画制作  
542.1 客厅场景的创建 552.1.1 地面、墙体、窗、门造型的创建及材质的设置 552.1.2 创建装饰墙和吊顶天花造型及材质设置 652.1.3 创建家具和材质调整 752.1.4 调入家具模型和材质设置以及创建灯光 882.2 通过路径制作漫游动画 1022.3 本章总结 106
- 第3章 Lightscape室内漫游动画制作 1073.1 在3ds max 6中创建模型 1083.1.1 创建整体结构模型 1083.1.2 装饰墙的创建 1163.1.3 天花装饰灯的创建 1243.1.4 地面和走道口的创建 1323.1.5 窗帘的制作 1363.1.6 调入家具模型 1383.1.7 小结 1393.2 场景模型材质的调节 1403.2.1 地面材质的调节 1403.2.2 窗帘布材质的调节 1413.2.3 装饰墙材质的调节 1413.2.4 石头墙材质的调节 1433.2.5 天花灯材质的调节 1433.2.6 天花玻璃材质的创建 1443.2.7 小结 1443.3 场景灯光的创建 1453.3.1 主光源的创建 1453.3.2 辅助光源的创建 1483.3.3 小结 1503.4 输出场景文件 1503.5 在Lightscape中设置材质和灯光并制作漫游动画 1513.5.1 在Lightscape中调节灯光 1513.5.2 在Lightscape中设置材质 1603.5.3 光能传递计算观察效果 1663.5.4 在Lightscape中制作室内漫游动画 1743.5.5 小结 1803.6 本章总结 180
- 第三部分 工程实例篇第4章 项目策划及CAD图纸处理 1824.1 项目流程及策划 1824.1.1 项目接触谈判阶段 1824.1.2 确定项目方案阶段 1824.1.3 建筑漫游动画制作阶段 1844.1.4 提交、修改阶段 1854.2 处理CAD图纸(小区总平面图) 1854.2.1 打开CAD图纸 1854.2.2 简化CAD图纸 1874.2.3 导出CAD图纸 1894.3 本章总结 189
- 第5章 创建地形 1905.1 制作道路模型 1905.1.1 设置场景单位 1905.1.2 导入CAD图纸 1915.1.3 制作道路路面 1935.1.4 制作花台和路沿 1955.1.5 设置道路、花台和路沿材质 1975.2 制作附属设施 2025.2.1 制作草地和步行道路 2025.2.2 制作草地材质 2025.2.3 制作步行道路材质 2035.3 创建游泳池 2045.3.1 制作游泳池模型 2045.3.2 制作水面模型 2065.3.3 制作游泳池材质 2075.3.4 制作水面材质 2085.4 制作绿化 2095.4.1 RPC全息模型库简介 2095.4.2 导入RPC模型 2095.4.3 制作小区绿化 2105.5 本章总结 212
- 第6章 生成建筑模型 2136.1 制作底层建筑 2136.1.1 制作底层建筑模型 2136.1.2 制作底层建筑材质 2186.1.3 制作二、三层建筑 2206.2 制作凉亭 2216.2.1 制作凉亭模型 2216.2.2 制作凉亭材质 2236.3 制作小区标志 2256.3.1 制作小区标志模型 2256.3.2 制作小区标志材质 2266.4 制作网球场 2276.4.1 制作网球场外网 2276.4.2 制作网球场 2286.5 制作喷泉 2296.6 制作路灯 2316.6.1 制作小区路灯 2316.6.2 布置小区路灯 2316.6.3 布置小区绿化 2336.7 制作小区其他设施 2346.7.1 布置草地石阶 2346.7.2 制作假山 2356.8 本章总结 236
- 第7章 合并场景 2377.1 合并场景 2377.1.1 合并地形和建筑场景 2377.1.2 调整场景参数 2397.2 制作场景背景 2397.2.1 制作背景模型 2397.2.2 制作背景模型材质 2397.3 设置场景灯光 2407.3.1 制作场景灯光的原理 2407.3.2 制作场景的灯光 2417.4 本章总结 243
- 第8章 动画制作 2448.1 建筑动画的分类 2448.1.1 室外建筑动画 2448.1.2 室内建筑动画 2448.1.3 环境规划动画 2458.2 制作建筑动画脚本 2458.2.1 如何制定动画脚本 2458.2.2 制定动画脚本主体 2458.2.3 制定动画脚本 2458.3 制作汽车动画 2468.3.1 调整场景参数 2468.3.2 制作汽车车轮动画 2478.3.3 汽车行驶动画 2518.3.4 制作摄像机跟踪动画 2518.4 制作小区环境动画 2528.4.1 场景设置 2528.4.2 制作俯视动画 2538.4.3 制作小区漫游动画(1) 2548.4.4 制作小区漫游动画(2) 2578.4.5 制作游泳池水面动画(1) 2598.4.6 制作游泳池水面动画(2) 2638.4.7 制作仰视楼顶动画 2658.5 制作人物动画 2688.5.1 制作静态人物 2688.5.2 制作动态人物 2708.5.3 使用RPC动态人物 2738.6 制作室内动画 2778.6.1 设置室内灯光 2778.6.2 设置室内光效 2818.6.3 制作第一架摄像机动画 2858.6.4 制作第二组摄像机动画 2878.6.5 制作第三组摄像机动画 2898.7 制作动画片头 2918.7.1 制作片头动画角本 2918.7.2 制作片头动画场景 2928.7.3 制作片头动画 3028.8 制作片尾动画 3068.8.1 制作片尾动画角本 3068.8.2 制作片尾动画 3068.9 本章总结 317
- 第9章 后期合成 3189.1 合成动画 3189.1.1

<<3ds max 6/Lightscape>>

制作光晕效果 3189.1.2 制作水面闪光特效 3209.2 后期合成 3239.2.1 导入素材 3239.2.2 转场  
过渡 3259.2.3 镜头处理 3269.2.4 加入字幕 3269.2.5 调整颜色 3289.2.6 加入音乐 3289.3  
本章总结 330

<<3ds max 6/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>