

<<3DS MAX+LightScape建筑>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX+LightScape建筑与室内动画巡游范例解析>>

13位ISBN编号：9787121031359

10位ISBN编号：7121031353

出版时间：2006-10

出版时间：电子工业

作者：温杰

页数：243

字数：267000

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+LightScape建>>

### 内容概要

随着建筑产业的迅速发展，建筑动画也兴旺起来。

建筑动画可以多角度、逼真地表现整个建筑的整体和局部效果，完美地表现出建筑设计师的设计理念和思想，从而给参观者留下完整、清晰的印象。

本书结合具体的商业案例（室内漫游动画、展厅漫游动画和室外建筑漫游动画），系统地讲解了3D S MAX、LightScape和After Effects 制作动画的全过程。

此外，本书的配套光盘还给出了本书的配套场景和贴图文件等，方便读者学习。

本书内容紧凑、结构合理、图文并茂、语言通俗易懂，适合于从事建筑和室内漫游动画制作的专业人士学习使用，同时也适合影视后期设计者、3D 爱好者作为学习参考用书。

## 书籍目录

第1章 常用后期软件的学习与应用	1.1 建筑动画基础知识	1.2 后期软件的重要性	1.3 After Effects 6.5介绍
	1.3.1 After Effects 6.5界面介绍	1.3.2 Premiere Pro 1.5非线性编辑软件介绍	1.4 动感字幕效果制作
第2章 LightScape室内漫游动画基础	2.1 模型的创建	2.1.1 前期设置与参数设定	2.1.2 创建地面并赋予材质
	2.1.3 创建外部墙壁并赋予材质	2.1.4 创建客房顶部模型并赋予材质	2.1.5 创建客房内部墙壁并赋予材质
	2.1.6 创建卫生间地面	2.1.7 创建卫生间顶部并赋予材质	2.1.8 创建卫生间镜子部分并赋予材质
	2.1.9 创建门框并赋予材质	2.1.10 创建卫生间通风口	2.1.11 门楣的创建
	2.1.12 门框的创建	2.1.13 门的创建	2.1.14 细节调整
	2.1.15 灯孔的创建	2.1.16 合并模型并赋予材质	2.2 在3DS MAX里创建灯光与摄像机
	2.2.1 创建灯光	2.2.2 创建摄像机	2.3 导出模型文件
	2.4 在LightScape中设置材质	2.4.1 打开模型并从多视角观察文件	2.4.2 前期分析
	2.4.3 材质的讲解与编辑	2.5 LightScape编辑场景光源和渲染调试	2.5.1 编辑筒灯参数
	2.5.2 光域网的设置与光能传递计算	2.6 在LightScape中制作室内漫游动画	2.6.1 调整背景颜色亮度及环境光
	2.6.2 输出动画单帧图片	2.7 在After Effects 6.5中进行颜色调节与简单动画的合成	2.7.1 在After Effects 6.5中进行动画合成
	2.7.2 渲染输出动画	第3章 LightScape室内漫游动画提高	3.1 模型设置与预览
	3.1.1 模型预览	3.1.2 导出Ip格式文件	3.2 在LightScape中创建动画素材
	3.2.1 在LightScape中进行材质与灯光设置	3.2.2 在LightScape中进行动画设置	3.2.3 输出单帧图片效果
	3.3 在After Effects 6.5中进行后期合成	3.3.1 导入文件	3.3.2 颜色调节
	3.3.3 层的剪辑与设置	3.3.4 制作特效	3.3.5 时间重映像处理技术
	3.3.6 导入音频素材	3.3.7 输出动画	第4章 展厅漫游动画
	4.1 脚本构思及分镜头构思	4.1.1 脚本构思	4.1.2 分镜头构思
	4.2 分镜头摄像机动画调节	4.2.1 场景一：Camera01摄像机动画	4.2.2 场景二：Camera02摄像机动画
	4.2.3 场景三：Camera03摄像机动画	4.2.4 场景四：Camera04摄像机动画	4.2.5 场景五：Camera05摄像机动画
	4.2.6 场景六：Camera06摄像机动画	4.2.7 场景七：Camera07摄像机动画	4.3 输出与分层渲染
	4.4 后期合成展厅动画	4.4.1 分镜头的合成与编辑	4.4.2 音频文件的设置
	4.4.3 字幕的创建	第5章 室外建筑漫游动画	5.1 指定动画脚本
	5.2 分镜头摄像机动画调节	5.2.1 场景一：Camera01摄像机动画	5.2.2 场景二：Camera02摄像机动画
	5.2.3 场景三：Camera03摄像机动画	5.2.4 场景四：Camera04摄像机动画	5.2.5 场景五：Camera05摄像机动画
	5.3 制作汽车车轮动画	5.4 RPC素材的应用	5.4.1 添加RPC植物素材
	5.4.2 添加RPC静态人物素材	5.4.3 添加RPC动态人物素材	5.5 在After Effects 6.5中进行后期合成
	5.6 输出动画	附录A LightScape用参数参考	附录B 3DS MAX 8快捷键一览表
	附录C After Effects常用快捷键一览表		

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>