第一图书网, tushu007.com

<<聚光制造>>

图书基本信息

书名：<<聚光制造>>

13位ISBN编号：9787121053764

10位ISBN编号：7121053764

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业

作者：本社

页数：294

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

内容概要

本书是《聚光制造》系列的第五本，讲解的内容是创建建筑动画短片的全部过程，详细地剖析了建筑动画创建过程中各个环节的操作技巧。
全书分6章，共26节，内容包括：在建筑动画创建过程中模型的创建方法；建筑分时段外观效果的创建方法；建筑动画场景中生物角色及非生物角色动画的创建方法；配乐及特效音乐的制作及加载方法；后期视频校色、后期特效动画的制作方法；后期分镜头批量渲染设置技巧等非常实用的经验。
　　本书选择的这个商业案例场景不大，非常便于读者操作和学习。
本案的制作过程包含的技术要点较全，适合中级以上读者提高技巧和水平。
特别是在动画相关篇章中，还讲解了由聚光团队自主开发的用于创建场景建筑生长等特效的3ds max插件，介绍了建筑生长动画的创建方法和技巧。
在场景创建篇章中讲解的建筑分时段外观效果的创建方法，对从事制作室内外场景表现的读者们也提供了有益的提示和帮助。
　附书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的源文件，以及重点章节的视频演示文件。
在聚光网站http：//www.cggood.com和飞思在线 http：//www.fecit.com.cn的“ 下载专区 ”提供本书贴图文件包下载。
为了便于读者快速获取更多实用、精美的素材资源，随书特别提供价值70元的聚光网站卜载充值卡，读者可以登录聚光网站www.cggood.com获取更多超值资源。

书籍目录

第1章 创作建筑动画的前期准备　1.1 建筑动画方案及脚本的确定　1.1.1 建筑动画方案的确定　1.1.2 建筑动画脚本的确定　1.2 建筑动画音乐的选定和编辑　1.2.1 Cool Edit Pro 2.1界面介绍和设置　1.2.2 音频的基本剪切和编辑　1.2.3 编辑音频的合成与输出　1.3 创建摄像机分镜头动画　1.3.1 创建简单场景模型　1.3.2 创建摄像机并筛选分镜头效果　1.4 样片的简单合成　1.4.1 Adobe Premiere Pro界面基本设置　1.4.2 编辑视频及音频　1.4.3 样片输出设置　1.4.4 确定分镜头表第2章 场景模型与材质的创建　2.1　场景沙盘模型　2.1.1　创建地平模型　2.1.2　创建马路牙子　2.1.3　创建公路行车线和斑马线　2.1.4　创建花坛模型　2.1.5　为场景合并配景及辅助设施　2.1.6　精减场景的模型数量　2.1.7　规范材质路径　2.2　创建商业步行街模型　2.2.1　创建商业步行街一楼模型　2.2.2　创建商业步行街二楼模型　2.2.3　创建商业步行街三楼模型　2.2.4　创建商业步行街四楼模型第3章　场景动画的创建　3.1　摄像机运动曲线的设置与调整　3.1.1　运动曲线变化对摄像机动画的影响　3.1.2　如何使用自由摄像机创建场景动画　3.1.3　如何使用目标摄像机创建场景动画　3.2　建筑生长动画的创建　3.2.1　楼层生长动画的创建方法　3.2.2　步行街生长动画的创建方法　3.2.3　栏杆生长动画的创建方法　3.3　人物动画的创建　3.3.1　人物模型的绑定方法　3.3.2　人物行走动画的创建方法　3.3.3　角色运动动画的创建方法　3.4　其他配景角色动画的创建　3.4.1　电梯动画的创建方法　3.4.2　汽车动画的创建方法　3.4.3　公路车流动画的创建方法……第4章 分镜头场景的合成与处理第5章 场景灯光效果的创建与渲染输出设置第6章 后期特效制作与渲染输出设置

章节摘录

插图：

第一图书网, tushu007.com

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