

<<红色风暴III>>

图书基本信息

书名：<<红色风暴III>>

13位ISBN编号：9787500666295

10位ISBN编号：7500666292

出版时间：2006-2

出版时间：中国青年

作者：姚勇，鄢竣编著

页数：428

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>

## <<红色风暴III>>

### 内容概要

本书是《红色风暴》系列图书的第3部，延续了该系列图书品质卓越、细节丰富的特点，在2006年震撼推出，一经推出立刻荣登北京西单图书大厦、王府井书城、上海书城、深圳书城等全国各大书城的排行榜前列。

本系列图书累计销量已经突破10万册，成为读者追捧的焦点，也是目前计算机图书市场最受读者认可的知名品牌。

本书顺应了建筑表现行业，从静态到动态、从单一角度到全方位展示的发展趋势，完全针对建筑表现动画的特点而编写，开创性地以实际的工程项目为蓝本，揭示了一段长达4分20秒的纯三维建筑表现动画的制作全貌，真正做到技巧密技毫无保留，是市面上惟一一部建筑动画方面的实例类参考书，也是该领域最真实、最全面、最值得信赖的权威著作。

此外，随书超值赠送3张DVD，内含本书建筑动画完整的35个分镜头场景模型、图片素材、分镜头后期工程文档，以及部分渲染序列，并配有385分钟的精彩视频教学，现场演示一线高手的制作过程。

## &lt;&lt;红色风暴III&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 第1章 建筑动画的前期准备 1.1 创作建筑动画的硬件和软件要求 1.2 建筑动画方案的确定 1.3 建筑动画的脚本创作 1.4 建筑动画的音乐编辑 1.5 创建建筑动画场景的基本要求 第2章 确定建筑动画的分镜表 2.1 创作建筑动画的简单场景模型 2.2 创建摄像机并筛选分镜效果 2.3 初期样片的简单合成 2.4 确定完整的分镜表 第二篇 中期创建篇 第3章 场景模型的创建 3.1 建筑精模的创建方法 3.2 建筑简模的创建方法 3.3 植物模型的创建方法 第4章 材质的创建 4.1 建筑精模材质的创建方法 4.2 建筑简模的UV分解与贴图的创建 4.3 建筑夜景简模的创建方法 4.4 砖纹和木纹材质的创建方法 4.5 公路地面材质的创建方法 4.6 草坪地面材质的创建方法 4.7 天空材质的创建方法 4.8 远景效果处理技巧 第5章 场景动画的创建 5.1 水车动画的创建方法 5.2 汽车动画的创建方法 5.3 人物模型的绑定方法 5.4 人物动画的创建方法 5.5 摄像机动画的创建方法 第6章 场景特效的创建 6.1 水幕特效的创建方法 6.2 海水效果的创建方法 6.3 湖水效果的创建方法 6.4 落雨特效的创建方法 6.5 喷泉特效的创建方法 6.6 落叶特效的创建方法 第7章 场景效果的创建 7.1 分镜场景的合成 7.2 创建别墅场景中午效果 7.3 创建海滨清晨效果 7.4 创建夜景效果 第8章 建筑动画的渲染输出 8.1 用于输出建筑动画的设置 8.2 网络渲染及命令行渲染的设置方法 第三篇 后期特效剪辑篇 第9章 After Effects 后期特效制作 第10章 Cool Edit Pro 2.1 配乐剪辑 第11章 剪辑合成与输出压缩

## <<红色风暴III>>

### 媒体关注与评论

书评本书是《红色风暴》系列图书的第3部，是IT金牌作者姚勇先生、鄢竣女士的又一力作，凝聚了多年的制作经验，符合建筑表现行业从静态向动态转变的趋势。

展现了一段长达4分20秒的纯三维建筑动画的真实制作过程，跳出了个人创作的范畴，前期创意规划、流程、动画的分解与组合以及团队合作是本书讲解的重点。

本教材赠送了3张DVD配套光盘。

内含本建筑动画短片完整的35个分镜头场景模型、图片素材、长达385分钟的多媒体视频教学，部分分镜头后期处理工程文档，以及8个分镜头的原始渲染输出序列帧。

## <<红色风暴III>>

### 编辑推荐

本书是《红色风暴》系列图书的第三部，是IT金牌作者姚勇先生、鄢竣女士的又一力作，凝聚了多年的制作经验，符合建筑表现行业从静态向动态转变的趋势。展现了一段长达4分20秒的纯三维建筑动画的真实制作过程，条出了个人创作的范畴，前期创意规划、流程、动画的分解与组合以及团队合作是本书讲解的重点。

<<红色风暴III>>

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>