

<<3ds max2008建筑动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max2008建筑动画制作基础与典型案例解析>>

13位ISBN编号：9787111232889

10位ISBN编号：7111232887

出版时间：2008-2

出版时间：机械工业

作者：本社

页数：508

字数：805000

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 max2008建筑动画制作>>

内容概要

本书全面细致地介绍如何运用3ds max 2008制作建筑动画的经验和方法。全书分为共11章，分别介绍了建筑动画模型、材质、灯光的创建与制作方法。书中案例均为实际工程案例，具有极高的参考价值。

本书适合初级用户对建筑动画进行了解和入门、中级用户对建筑动画的使用进一步提高技术，适合从事建筑外观表现的用户了解动态建筑表现原理和实用技巧。

<<3ds max2008建筑动画制作>>

书籍目录

前言第1章 初识3ds max 2008 1.1 3ds max的发展 1.2 3ds max的应用领域 1.2.1 建筑行业的应用 1.2.2 广告包装行业的应用 1.2.3 影视行业的应用 1.2.4 电影特效行业的应用 1.2.5 游戏行业的应用 1.3 3ds max的工作流程 1.3.1 设置场景 1.3.2 建立对象模型 1.3.3 使用材质 1.3.4 放置灯光及摄影机 1.3.5 设置场景动画 1.3.6 渲染场景 1.4 认识3ds max界面 1.5 物体的显示方式 1.6 3ds max的视图布局 1.7 3ds max的视图设置 1.8 3ds max的视图背景 1.9 操作视图 1.10 隐藏冻结物体第2章 动画制作的前期策划与准备 2.1 创意构思 2.2 坐标与单位的设置 2.3 材质的收集 2.4 在AutoCAD中进行工作 2.5 在3ds max中导入AutoCAD文件, 搭建场景 2.6 主体建筑模型的制作 2.7 合成场景 第3章 建筑动画常用灯光技术 3.1 灯光在动画中的重要性 3.2 灯光基础知识 3.3 Standard Lights.....第4章 材质编辑器第5章 制作中需要掌握的动画技法第6章 建筑动画基础特效篇 第7章 建筑动画中常用插件详解第8章 渲染与合成第9章 实战篇——别墅区环境第10章 实战篇——创建德胜门浏览动画第11章 实战篇——钟鼓楼的制作与表现

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>