第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8建筑动画表现技>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8建筑动画表现技法>>

13位ISBN编号：9787503842702

10位ISBN编号：7503842709

出版时间：2006-3

出版时间：中国林业

作者：叶德辉，陈勇，张

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

附光盘。

本书内容涵盖建筑动画的基础知识、制作流程、建模、材质、灯光、动画、渲染、后期以及刻录成VCD。
所介绍的实例非常丰富，并提供了大量的插图注释，有很强的实用性和操作性。
本书首先介绍了使用3ds max 8制作建筑动画方面的一些基础知识，包括建筑动画的分类、建筑动画的制作流程以及建筑动画制作过程中的一些设计概念等；然后讲解了制作建筑模型的整个流程，包括在AutoCAD 2005中处理图纸，将处理完成的图纸导入到3ds max以及根据图纸制作出所需各个对象的方法；之后详细地介绍了在3ds max中加入材质、灯光、动画，并最终渲染、输出以及刻录的过程。
在灯光方面，重点介绍了Target Spot（目标聚光灯）和Omni（泛光灯）两种灯光；在渲染方面，详细介绍了3ds max 8渲染中相关设置及系统自带的8种渲染效果。
本书还介绍了3ds max 8新增加的专用于建筑的Architectural材质、常用的材质贴图、棋盘材质等，另外还包括用户怎样自制材质。
本书适合广大三维爱好者、建筑设计专业人员、建筑效果图和建筑动画从业人员自学使用，也可以作为相关院校或者培训中心的教材使用。
本书配套光盘内容包含本书部分实例的原始素材，包括max模型、贴图、场景文件、动画漫游序列文件。

<<3ds max 8建筑动画表现技>>

书籍目录

前言第1章　建筑动画概述1.1　建筑动画的应用1.2　建筑动画的制作要求1.3　常用三维设计软件1.4　计算机软硬件要求1.4.1　操作系统要求1.4.2　硬件性能要求1.5　优秀3D建筑作品的7个标准1.6　本章小结第2章　建筑动画制作基础2.1　建筑动画的分类2.2　建筑动画的制作流程2.3　设计概念2.3.1　对象的概念2.3.2　创建与修改概念2.3.3　材质贴图概念2.3.4　层级概念2.3.5　三维动画概念2.4　本章小结第3章　建筑环境制作3.1　准备图纸3.1.1　处理CAD图纸3.1.2　将图纸导入3ds max3.2　根据图纸制作环境3.2.1　制作道路3.2.2　制作水池3.2.3　制作绿化带3.2.4　制作凉亭3.3　本章小结第4章　室外建筑模型制作4.1　3ds max建模概述4.2　室外建模4.2.1　模型尺寸单位及设定4.2.2　导入CAD模型4.2.3　创建建筑墙体模型4.2.4　制作窗户模型4.2.5　制作窗户材质4.2.6　完成墙体造型4.2.7　完成屋顶造型4.2.8　完成屋顶材质4.3　室内建模4.3.1 设置单位4.3.2　创建房间模型4.3.3　创建天花吊顶4.3.4　创建室内家具模型4.3.5　指定材质4.3.6　创建室内灯光4.3.7　渲染输出4.4　本章小结第5章　建筑动画的材质与灯光……

编辑推荐

本书内容涵盖建筑动画的基础知识、制作流程、建模、材质、灯光、动画、渲染、后期以及刻录成VCD。
所介绍的实例非常丰富，并提供了大量的插图注释，有很强的实用性和操作性。
本书首先介绍了使用3ds max 8制作建筑动画方面的一些基础知识，包括建筑动画的分类、建筑动画的制作流程以及建筑动画制作过程中的一些设计概念等；然后讲解了制作建筑模型的整个流程，包括在AutoCAD 2005中处理图纸，将处理完成的图纸导入到3ds max以及根据图纸制作出所需各个对象的方法；之后详细地介绍了在3ds max中加入材质、灯光、动画，并最终渲染、输出以及刻录的过程。
在灯光方面，重点介绍了Target Spot（目标聚光灯）和Omni（泛光灯）两种灯光；在渲染方面，详细介绍了3ds max 8渲染中相关设置及系统自带的8种渲染效果。
本书还介绍了3ds max 8新增加的专用于建筑的Architectural材质、常用的材质贴图、棋盘材质等，另外还包括用户怎样自制材质。
本书适合广大三维爱好者、建筑设计专业人员、建筑效果图和建筑动画从业人员自学使用，也可以作为相关院校或者培训中心的教材使用。
本书配套光盘内容包含本书部分实例的原始素材，包括max模型、贴图、场景文件、动画漫游序列文件。

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