

<<3DS MAX流线型神话<三维建筑>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX流线型神话<三维建筑深层接触>(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787505392137

10位ISBN编号：7505392131

出版时间：2003-11-1

出版时间：电子工业出版社

作者：赫晔

页数：437

字数：716800

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流线型神话<三维建筑>>

### 内容概要

全书分为两篇共11章。

效果图篇运用商业效果图实例，讲解了3DS MAX在建模、灯光、后期制作等方面的实战技巧。

在动画篇则讲解了动画的流程、动画制作的特点，深刻剖析一切属于动画的技术难点，使动画不再神秘。

书中实例具有非常实用的参考价值。

附书光盘内容包括了实例制作的造型线架及渲染效果。

本书特别适合具有一定基础的设计界从业人员、从事各类样板工程效果图制作的设计人员、电脑设计爱好者及想进入设计领域的大中专院校学生和研究生等各界人士作为学习电脑效果图和动画制作的专业教材。

书籍目录

第一篇 效果图 第1章 AutoCAD和3DS MAX 1.1 AutoCAD在建筑模型制作方面的简介 1.2 常用命令 1.3 初识3DS MAX 5 1.4 3DS MAX 5的常用命令 1.5 材质编辑 1.6 小结 第2章 效果图的预备知识 2.1 构图 2.2 色彩原理 2.3 透视原理 2.4 小结 第3章 Town House起居室 3.1 设计方案 3.2 创建起居室主体模型 3.3 增加摆设 3.4 灯光 3.5 后期处理 3.6 小结 第4章 单体效果图(医院) 4.1 资料的来源与准备 4.2 整理CAD文件 4.3 创建医院模型和材质 4.4 地盘 4.5 摄像机 4.6 灯光 4.7 输出 4.8 后期合成 4.9 小结 第二篇 动画 第5章 脚本制作 5.1 脚本的设计 5.2 音乐的选择 5.3 镜头的运用 5.4 插件的选择 5.5 漫游动画的制作流程 5.6 做好项目文件管理 5.7 小结 第6章 室外场景建模 6.1 建模的原则 6.2 创建商务楼模型 6.3 小结 第7章 环境 7.1 整理CAD文件 7.2 导入CAD文件 7.3 地盘创建 7.4 RPC全息建模 7.5 RPC实战 7.6 车的配置 7.7 创建天空 7.8 小结 第8章 分镜头5 8.1 合并场景 8.2 灯光布局 8.3 灯光实战 8.4 摄像机动画 8.5 摄像机实战 8.6 渲染输出 8.7 小结 第9章 室内场景 9.1 走廊 9.2 办公室 9.3 小结 第10章 文字及logo动画 10.1 分镜头1 10.2 分镜头2 10.3 分镜头3和分镜头4 10.4 分镜头9 10.5 小结 第11章 后期制作 11.1 Premiere初体验 11.2 logo动画 11.3 增加音乐 11.4 成品输出 11.5 小结

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>