

<<3DS Max2012效果图表现与动画基础>>

图书基本信息

书名：<<3DS Max2012效果图表现与动画基础>>

13位ISBN编号：9787562936275

10位ISBN编号：7562936277

出版时间：2012-1

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：叶解向孟琛 主编

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

随着我国经济的高速增长，人们生活水平的不断提高以及对生活质量的更高要求，设计行业也随之得到更大的发展。

由于计算机硬件与软件的不断更新，人们可以利用计算机对设计目标进行全方位的深度设计。

设计基本上可以分为两部分，即设计创作和设计表现，在国内建筑与装饰行业中体现得尤其突出。

为了展示设计效果，需要绘制大量的设计方案，不论是针对客户还是参与投标，建筑室内外渲染表现以其出众的表现力得到了发展的空间，并衍生出一个充满希望与挑战的行业——效果图制作与建筑漫游动画制作。

本书主要介绍室内外效果图表现与建筑漫游动画制作的基本操作，通过实例教程对3DS Max软件制作程序进行讲解，分别介绍室内外的静态渲染表现、简单的动画制作方法，以及人物、汽车等动画中常用物体的制作方法。

本书作为初学者打开通往3D殿堂大门的钥匙，希望读者从中学到建筑渲染与漫游动画的基本操作技巧与制作经验。

而且，渲染表现与建筑漫游动画的操作，不仅是单纯使用软件功能的过程，操作者对建筑的认识以及自身美术功底，都会直接影响到作品的表现效果。

所以，提高自身的综合素质，是成为一名优秀的CG人材的必要条件。

<<3DS Max2012效果图表现与动>>

书籍目录

- 1 3DS Max 2012软件介绍
 - 1.1 软件发展及应用领域
 - 1.2 3DS Max的设计表现程序
 - 1.3 软件基本操作界面
- 2 建模基础
 - 2.1 建模与建模原则
 - 2.2 基础建模
 - 2.3 图形建模
 - 2.4 复制建模
 - 2.5 修改建模
- 3 灯光与摄影机
 - 3.1 灯光类型与设置
 - 3.2 摄影机
 - 3.3 实例应用
- 4 材质基础
 - 4.1 材质的基本应用
 - 4.2 材质的制作
 - 4.3 材质使用实例
- 5 室内设计效果图
 - 5.1 处理CAD文件
 - 5.2 创建场景模型
 - 5.3 创建室内装饰构造
 - 5.4 创建摄影机
 - 5.5 建立材质
 - 5.6 建立场景灯光
 - 5.7 完善场景
 - 5.8 Photoshop后期制作
- 6 建筑设计效果图
 - 6.1 精确建模
 - 6.2 制作底层模型
 - 6.3 制作标准层模型
 - 6.4 制作窗户和玻璃
 - 6.5 制作顶层部分
 - 6.6 创建环境
 - 6.7 设置灯光和摄影机
 - 6.8 材质设置
 - 6.9 渲染出图
 - 6.10 环境效果图后期处理
- 7 建筑场景漫游动画基础
 - 7.1 认识建筑漫游动画
 - 7.2 建筑漫游动画的制作流程
 - 7.3 摄影机动画制作
- 8 动画配景制作
 - 8.1 水幕喷泉效果制作
 - 8.2 车辆行驶动画制作

- 8.3 场景中的人物制作
- 9 建筑动画的渲染与输出
 - 9.1 渲染器介绍
 - 9.2 渲染设置与输出
 - 9.3 渲染输出文件的格式

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>