

<<建筑动画及效果图场景制作 >

图书基本信息

书名：<<建筑动画及效果图场景制作技术>>

13位ISBN编号：9787111234364

10位ISBN编号：7111234367

出版时间：2008-3

出版时间：机械工业

作者：陈柄汗

页数：349

字数：513000

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>

<<建筑动画及效果图场景制作 >

内容概要

如何制作建筑场景?本书为您全面揭秘! 本书深入细致地介绍了建筑动画及效果图场景的各种制作方法和技巧,实例众多,软件涵盖面广,最突出的特点是,面向应用,书中介绍的软件、技术、方法和实例,都是实际制作中经常用到的,而且本书在章节的划分上也是针对应用,具体分为建筑物、植物、人物、车辆、水效果、道路、地形、天空和建筑设施等场景单元或效果的制作。

本书附有一张配套光盘,包含书中大部分素材、场景及效果文件。

本书涉及到的软件和插件有:3ds max、AutoCAD、SketchUp、天正建筑、Rhin0、Greeble、TreeStorm、SpeedTree, Forest、Advanced Painter、RPC。

Poser、DreamScape、ParticleIllusion、RealFlow、Mountain等。

本书是专业人士多年工作经验的总结,讲解通俗、步骤详尽、贴近实际、重点突出,适合建筑设计、城市规划、环艺设计及建筑动画、效果图制作人员的培训和自学使用,也可作为高等院校相关专业教学辅导用书。

<<建筑动画及效果图场景制作 >

书籍目录

前言第1章 建筑物的制作方法及实例 1.1 AutoCAD与3ds max结合制作建筑物 1.2 用SketchUp制作建筑物 1.3 用“天正建筑”制作建筑物 1.4 用Greeble制作配景建筑群 1.5 本章小结第2章 植物的制作方法及实例 2.1 Tree Storm制作近景树木 2.2 SpeedTree制作中景树木 2.3 Forest制作大面积树木 2.4 Advanced Painter手绘草石 2.5 RPC制作中近景树木 2.6 本章小结第3章 人物的制作方法及实例 3.1 用薄片加贴图制作远景静态人物 3.1.1 用3ds max制作少量人物 3.1.2 用Forest插件制作大量人物 3.2 用RPC制作中近景静态或动态人物 3.3 用Poser制作中近景静态或动态人物 3.3.1 用Poser制作静态人物 3.3.2 用Poser制作人物动画 3.4 本章小结第4章 车辆的制作方法 4.1 静态车辆的表现 4.1.1 合并或导入3D车模 4.1.2 添加RPC静态车模 4.2 动态RPC车模的应用 4.3 用3ds max制作车辆动画 4.4 本章小结第5章 水效果的制作方法 5.1 用材质制作动态水面效果 5.2 用RPC模型制作喷泉动画 5.3 用DreamScape制作海面效果 5.4 用材质贴图制作岸边水花效果 5.5 用超级喷射制作喷泉动画 5.6 用ParticleIllusion制作喷泉和瀑布 5.6.1 PartieleIllusion使用简介 5.6.2 用PartieleIllusion制作动态喷泉效果 5.6.3 用PartieleIllusion制作动态瀑布效果 5.7 用RealFlow进行流体模拟 5.7.1 RealFlow应用基础 5.7.2 用RealFlow制作水冲地面效果 5.7.3 用RealFlow制作水面行船效果 5.8 本章小结第6章 道路的制作方法 6.1 城市道路交通设施简介 6.1.1 道路交通标志 6.1.2 道路交通标线 6.1.3 路灯及绿化 6.2 弯曲道路的制作方法 6.2.1 用放样法制作弯曲道路 6.2.2 让道路随地形起伏 6.2.3 用Texture Layers插件制作弯曲道路 6.3 园林路的制作方法 6.4 城市道路交叉口的制作方法 6.4.1 用AutoCAD绘制道路及标线平面图 6.4.2 利用3ds max生成道路及标线模型 6.4.3 利用Photoshop绘制交叉口路面贴图 6.4.4 在3ds max中将贴图指定给路面 6.5 本章小结第7章 地形的制作方法 7.1 利用置换通道制作地形 7.2 在平面上手工绘制地形 7.2.1 利用软选择工具绘制地形第8章 天空的制作方法 第9章 建筑设施的制作方法

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>