

<<3DS MAX建筑效果图案例实训>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX建筑效果图案例实训>>

13位ISBN编号：9787302174028

10位ISBN编号：7302174024

出版时间：2008-9

出版时间：张海卿、张战军 清华大学出版社 (2008-09出版)

作者：张海卿，张战军 编

页数：273

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>

前言

由于自己创作建筑效果图及动画已经有很多年，积累了丰富的经验，偶尔会有将自己的心得经验编写成书的念头。

但想法总是一闪而过，当真的有机会拿起笔写作的时候，却发现远没有想象的轻松。

不过经过自己的努力及大家的帮助，最终能够使本书与读者见面。

在阅读本书之前，我希望读者明确一点：软件永远只是创作者的工具。

虽然软件在不断地发展，但要想使画面给人以视觉的美感和冲击力，个人的艺术素养起着决定性作用。

只注重软件的使用只能成为一名熟练的操作工，而不是一个艺术创作者。

要想成为三维建筑艺术设计的高手，经常在专业人士之间进行相互交流是非常重要的，也是提高自己水平的最快捷的方法之一。

常言道：“三人行，必有我师”。

三维建筑创作是一门博大精深的艺术，需要经验与技巧的积累，每个涉足这个行业的人都可能有自己独到的见解和窍门，所以要经常向周围的人学习，为了提高设计水平应能做到不耻下问。

本书共包括6章内容，结构如下：第1章主要向读者介绍三维动画的现状和发展，以及建筑效果图及动画制作需要的软硬件配置。

第2章通过一个相对简单的建筑效果图的完整制作实例，向读者介绍了很多实用的基本命令，并使大家对建筑效果图的制作流程有了比较具体和深入的了解。

第3章介绍了建筑浏览动画制作的全过程。

限于篇幅，本章的建模和材质部分写得比较简单。

环境的制作是动画制作中关键的一环，也是本章要重点讲述的内容。

第4章介绍了一个室内效果图的完整制作过程，并配合Li曲tscape进行效果图的渲染，使其效果更加理想。

第5章介绍了一个规划小区的设计方法，这种小区的规划设计是实际工作中比较常见的，因此掌握其制作方法，以后就可以方便地设计出其他类似项目。

第6章介绍了一个较复杂的室外效果图的制作过程，并穿插讲述了许多经验与技巧。

本书编写过程中，孙英编写了第5章，刘云朋、陈阳编写了第6章，刘旭、许社村、赵磊、于丙超、杜江、郑砚、张俊岭、李志伟、李龙、吴金华、冉林仓、周松建、仇谷峰、沈应逵、周迅、范翠丽、王琪、陈文军、李子婷、陈策、刘秋红、陈小兰、周鹏等也参加了部分内容的编写及素材整理工作，在此一并表示感谢。

由于时间仓促、作者水平有限，不当及错误之处在所难免，希望读者批评指正。

<<3DS MAX建筑效果图案例实训>>

内容概要

《3ds max建筑效果图案例实训（附光盘）》以实例为主，深入浅出，手把手帮助读者迈入建筑效果图及动画制作的大门，并将几个大型的室内外建筑效果图及小区建筑动画实例进行了详细讲解。由于面向初、中级读者，因此讲解细致是《3ds max建筑效果图案例实训（附光盘）》的一大特色。书中除了对3ds max的建模、材质、灯光、动画等功能作了详细介绍外，还对效果图在Photoshop中的后期处理一步一步地做了示范，给大家展示了提高画面效果和工作效率的一个捷径。

《3ds max建筑效果图案例实训（附光盘）》不但可以作为高等院校艺术设计相关专业学生的教材，也可以作为专业培训教材，还可以作为建筑设计人员、效果图制作人员、动画制作人员的入门级教材。

书籍目录

第1章 基础知识1.1 三维动画简介1.2 软硬件配置1.2.1 建筑效果图及动画所需硬件配置1.2.2 建筑效果图及动画软件介绍1.3 基础知识1.3.1 动画理论基础1.3.2 色彩理论基础1.4 建筑效果图及浏览动画的制作流程第2章 室外效果图基础——办公楼2.1 准备工作2.2 建立场景2.3 材质设定2.4 灯光设置2.5 渲染输出2.6 后期制作第3章 室外浏览动画实战——住宅小区3.1 建立模型3.2 材质设定3.3 建立环境3.4 灯光设置3.5 动画设置3.6 渲染输出第4章 室内效果图实战——客厅4.1 模型的制作4.1.1 导入平面图4.1.2 建立墙体4.1.3 建立天花板和地面4.1.4 创建摄像机4.1.5 创建一级吊顶4.1.6 制作墙体装饰条4.1.7 制作筒灯4.1.8 创建储物间门4.1.9 创建柜子4.1.10 创建沙发4.1.11 创建沙发靠垫4.1.12 创建茶几4.1.13 创建椅子4.1.14 创建台灯4.1.15 创建陈设品4.2 制作客厅灯光4.2.1 设置筒灯光源4.2.2 设置射灯光源4.2.3 设置台灯光源4.2.4 设置补光源4.3 导出模型4.4 在Lightscape中渲染客厅4.4.1 加载文件4.4.2 准备数据阶段4.4.3 求解阶段4.4.4 设置处理参数4.4.5 执行求解过程4.4.6 输出图像4.5 后期制作4.5.1 调整画面4.5.2 加入植物第5章 规划效果图实战——小区规划5.1 小区规划图的设计5.2 小区模型的制作5.2.1 小区楼房制作5.2.2 小区楼房模型的贴图5.2.3 小区规划地面的制作5.2.4 小区规划地面的贴图5.2.5 灯光、摄像机及渲染5.3 后期制作第6章 室外效果图实战——商业楼6.1 室外效果图6.1.1 主体建筑模型的制作6.1.2 主体建筑模型的贴图6.1.3 主体建筑的灯光、摄像机及渲染6.2 后期制作6.2.1 场景制作6.2.2 后期处理参考文献

章节摘录

第1章 基础知识 三维动画作为近年来新兴的计算机艺术，发展势头非常迅猛，已经在许多行业得到了广泛的应用。

三维动画的创作由于极具挑战性与趣味性，在造就大量的三维动画制作人员的同时，也吸引了越来越多的爱好者，成为计算机艺术与应用的一道新的风景线。

1.1 三维动画简介 所谓三维动画，就是利用计算机进行动画的设计与创作，从而产生真实的立体场景与动画。

与传统的二维手工制作的动画相比，计算机第一次真正地使三维动画成为可能，从而极大地提高了工作效率，增强了动画制作效果。

利用计算机进行三维动画的创作不仅使动画制作摆脱了传统的手工劳动的繁琐，把人真正地解放出来，也使动画制作跨入一个全新的时代。

根据人的视觉暂留原理，如果许多动作连贯的单张图像以至少每秒12张的速度播放，我们就认为这些图像是连续的、活动的。

一般来说，传统的手工动画制作要完成一分钟的动画，就得手工绘制720张以上的图片；尽管使用制作技巧可以减少部分工作量，但是制作过程还是相当繁琐的，一般人根本无法参与这样的动画制作活动。

而借助于一台普通的计算机，就可以使每个人能拥有属于自己的个人动画“工作室”，使每个人都能享受到自己动手做动画的乐趣；同时使每个人都有了充分展示自己的才华、进行创造性劳动的机会，因此计算机动画制作受到了广泛的欢迎。

目前三维动画在众多领域得到广泛的应用。

根据国内外的实际情况，三维动画主要在以下方面得到较为广泛的应用。

(1) 影视广告制作。

在国内，计算机三维动画广泛应用于影视广告制作行业。

不论是科幻影片、电视片头，还是行业广告，都可以看到三维动画的踪影。

可能大家对“失落的世界”等世界巨片中恐龙狂奔的镜头还记忆犹新，如果没有计算机的帮助，使早已从地球上灭绝的恐龙栩栩如生地出现在电影镜头上几乎是不可能的。

各个电视台的片头也经常可以看到计算机三维动画的踪迹。

(2) 建筑效果图制作。

目前这在国内是一个相当巨大的行业，提供了很多的工作机会。

例如室内装潢效果图的制作，在进行投资很大的装潢施工之前，为了避免浪费，可以通过三维软件进行模拟并做出多角度的照片级效果图，以观察装潢后的效果。

如果效果不满意，可以改变为其他施工方案，从而节约时间与费用。

(3) 计算机游戏制作。

有很多著名的计算机游戏中的三维场景与角色就是利用三维软件制作而成的。

例如已经推出的即时战略游戏“魔兽争霸”，就是利用著名的三维动画制作软件3ds max来完成人物角色的设计、三维场景的制作的。

(4) 其他方面。

三维动画在其他很多方面同样得到了广泛应用。

例如在国防应用方面，用三维动画可以模拟火箭的发射、进行飞行模拟训练等。

在工业制造、医疗卫生、法律（例如事故分析）、娱乐、教育等方面同样得到了大量应用。

很多人从接触三维动画的那一天起，就深深地被三维动画的魅力所吸引。

三维动画的魅力主要体现在以下几个方面。

(1) 三维动画的制作过程非常具有挑战性与趣味性，进行三维动画的创作，可以锻炼人的空间构想能力，开发思维，激发人们的想象力。

可以说是一种全新的艺术。

难怪有很多人一旦接触三维动画，就会不知不觉地融入其中。

<<3DS MAX建筑效果图案例实训>>

(2) 三维动画制作由于有了强大的制作功能,可以满足人们进行发明创造的愿望。

很多人用三维动画制作软件创造出自己的作品,这些作品用常规方式可能是难以完成的。

例如,有的人在纸上可能连个苹果也画不好,但是有了计算机与三维动画制作软件,就可以在计算机上逼真地再现照片级的苹果效果,还可以做出动画片段。

难怪很多缺乏美术基础的人也对三维动画如痴如醉。

没有美术基础、缺乏创意的人可以做一些写实作品(例如专门从事模型的制作),而美术基础好、富有创造性的人可以创造出更具艺术效果的作品。

(3) 三维动画制作作为一个新兴的行业,提供了大量的就业机会。

从事三维动画制作的人员具有较高的待遇。

1.2 软硬件配置1.2.1 建筑效果图及动画所需硬件配置3ds max 9所要求的系统配置并不太高,但制作大型的建筑场景甚至动画则需要较专业的配置。

在此给出两套配置建议,一般配置可以满足一般性的学习需要。

专业工作站配置可以成为理想的三维动画工作站。

1.一般配置(1) 操作系统。

一般的家用计算机配上windows xP或windows 2000(最佳)操作系统并安装最新的升级包就可以运行。

(2) CPU。

至少为奔腾1GHz以上。

CPU的主频越高越好,是影响软件运行速度的最主要因素。

(3) 内存。

256MB以上。

如果已经购买计算机,可以找机会对内存进行升级以提高性能。

因为内存不足将使处理大场景时变得非常困难。

(4) 显示卡。

要求显卡至少支持分辨率1024 × 768 × 16位色。

如果想使显示流畅,那么推荐使用ATI公司的高性能显卡,与其他显示卡相比,除显示速度得到极大提高外,画面质量非常出众,颜色鲜艳柔和,即使是较大场景,显示也较为流畅。

编辑推荐

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>