

<<建筑动画揭秘>>

图书基本信息

书名：<<建筑动画揭秘>>

13位ISBN编号：9787302264279

10位ISBN编号：7302264279

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学出版社

作者：彭超，张国华，齐羽 编著

页数：344

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>

## <<建筑动画揭秘>>

### 内容概要

本书分为两部分，共10章。

第一部分为基础知识，包括第1章建筑动画应用与前景，第2章建筑动画软件应用。

第二部分为实际范例，包括第3章道路规划制作案例，第4章绿化装饰制作案例，第5章室内房间制作案例，第6章楼体建筑制作案例，第7章交通配饰制作案例，第8章生物角色制作案例，第9章居住社区制作案例，第10章城市规划与演示制作案例。

整个学习流程联系紧密，范例环环相扣，一气呵成。

配合配套光盘的多媒体视频教学，让读者在掌握建筑动画创作技巧的同时，享受无比的学习乐趣。

本书具有很强的实用性和指导性，不仅适合初、中级建筑动画和效果图设计者使用，还可作为各类艺术院校及社会建筑动画与三维动画设计培训班的教材或参考书。

## &lt;&lt;建筑动画揭秘&gt;&gt;

## 书籍目录

- 01 建筑动画的应用与前景
  - 1.1 建筑动画的基本分类
    - 1.1.1 按项目种类划分
    - 1.1.2 按形式题材划分
  - 1.2 建筑动画的优势
    - 1.2.1 直观的交流方式
    - 1.2.2 快捷的审批平台
    - 1.2.3 方便的设计工具
    - 1.2.4 先进的营销手段
  - 1.3 制作流程
    - 1.3.1 前期策划
    - 1.3.2 模型制作
    - 1.3.3 动画制作
    - 1.3.4 材质灯光
    - 1.3.5 环境道具
    - 1.3.6 渲染输出
    - 1.3.7 后期剪辑
  - 1.4 镜头表现手法及技巧
    - 1.4.1 表现手法
    - 1.4.2 镜头技巧
  - 1.5 建筑动画的时间掌握
    - 1.5.1 动画时间的单位
    - 1.5.2 设计表的时间
  - 1.6 本章小结
- 02 建筑动画软件应用
  - 2.1 3ds Max--维软件
    - 2.1.1 3ds Max的发展
    - 2.1.2 3ds Max的实际应用
    - 2.1.3 3ds Max的界面风格
    - 2.1.4 第三方程序插件
    - 2.1.5 3ds Max软件界面分布
  - 2.2 V-Ray渲染
    - 2.2.1 V-Ray版本特点
    - 2.2.2 V-Ray材质设置
    - 2.2.3 V-Ray标准材质
    - 2.2.4 V-Ray材质类型
    - 2.2.5 V-Ray灯光设置
    - 2.2.6 V-Ray物体
    - 2.2.7 V-Ray渲染设置
  - 2.3 After Effects合成软件
    - 2.3.1 界面布局
    - 2.3.2 工作流程
    - 2.3.3 支持文件格式
    - 2.3.4 输出设置
  - 2.4 本章小结

<<建筑动画揭秘>>

03 道路规划制作案例

3.1道路模型的建立

3.2周边模型的建立

.....

04 绿化装饰制作案例

05 室内房间制作案例

06 楼体建筑制作案例

07 交通配饰制作案例

08 生物角色制作案例

09 居住社区制作案例

10 城市规划与演示制作案例

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>