

<<3ds max园林表现教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max园林表现教程>>

13位ISBN编号：9787030151971

10位ISBN编号：7030151976

出版时间：2005-5

出版时间：科学出版社

作者：黄心渊

页数：268

字数：422000

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园林表现教程>>

内容概要

本书系统地讲述了园林景观设计的概念、方法与技巧。

通过园林效果图制作实例，讲解相关命令、工具和操作方法，学以致用，并为读者今后的继续学习奠定良好的基础。

全书共分7章，主要介绍计算机辅助园林景观设计的流程和要素、植物建模技术、常用植物建模方法、常用的植物建模插件、园林表现中材质和灯光的使用方法与技巧、园林动画的制作方法、渲染的方法与技巧以及园林景观场景后期处理等内容。

本书的读者对象是园林、建筑、游戏、广告和工程模拟等领域的三维设计人员和计算机动画制作人员，以及有志于进入这些领域工作的所有青年朋友。

本书为中国林业大学指定教材，也适合作为其他院校相关专业的教材，以及相关培训学校的教程。

<<3ds max园林表现教程>>

书籍目录

第1章 园林景观设计的计算机表现概述 1.1 园林景观设计的概念 1.1.1 园林景观 1.1.2 园林景观设计 1.1.3 园林景观设计图的类型和作用 1.2 计算机辅助园林景观设计 1.2.1 计算机辅助园林景观设计 1.2.2 园林景观设计计算机表现的形式 1.3 计算机设计园林景观的流程和要素 1.3.1 建模 1.3.2 材质 1.3.3 摄像机和灯光 1.3.4 渲染 1.3.5 后期 1.4 计算机设计园林景观所需软件概述 1.4.1 建模所需软件 1.4.2 渲染所需软件 1.4.3 后期所需软件 1.5 习题 第2章 植被的建模技术 2.1 树木植被建模的主要工作和方法 2.2 利用Photoshop和3ds max材质贴图实现方法介绍 2.2.1 使用Photoshop创建Alpha通道的贴图 2.2.2 利用3ds max贴图通道实现 2.3 利用相关建模插件 2.3.1 Forest Pro 2.3.2 Speed Tree 2.3.3 Tree Storm 2.4 习题 第3章 植被的建模实例 3.1 3ds max输入输出方式 3.1.1 输入 3.1.2 输出 3.2 树木插件文件的输入输出 3.2.1 Forest Pro 3.2.2 Speed Tree 3.2.3 Tree Storm 3.3 树木植被建模实例 3.3.1 Forest Pro使用实例 3.3.2 Speed Tree使用实例 3.3.3 Tree storm使用实例 3.4 习题 第4章 材质和灯光 4.1 材质 4.1.1 材质编辑器 4.1.2 明暗器类型 4.1.3 材质渲染模式 4.1.4 贴图通道 4.1.5 材质实例：天空的制作 4.1.6 材质实例：水材质的制作 4.1.7 材质实例：水珠的制作 4.2 灯光 4.2.1 灯光类型 4.2.2 布光原则 4.2.3 灯光实例1 4.2.4 灯光实例2 4.3 习题 第5章 园林动画的制作 5.1 动画的制作方法和技巧 5.2 镜头语言 5.2.1 景的概念及分类 5.2.2 镜头的转动 5.3 3ds max摄像机基础知识 5.3.1 摄像机类型 5.3.2 摄像机的使用 5.3.3 摄像机基本参数介绍 5.3.4 Depth of Field (景深) 5.3.5 Motion Blur (运动模糊) 5.3.6 摄像机与构图 5.4 摄像机动画 5.4.1 为摄像机制作路径动画 5.4.2 使用关键帧制作动画 5.4.3 利用虚拟体辅助创建摄像机动画 5.5 分析园林场景——结合场景特色制作摄像机动画 5.5.1 场景分析 5.5.2 为场景设置摄像机路径动画 5.6 习题 第6章 渲染 6.1 基本渲染 6.1.1 渲染知识 6.1.2 渲染格式 6.1.3 压缩格式 6.1.4 渲染器 6.2 环境渲染和渲染特效 6.2.1 使用Fog (雾) 效果为场景添加雾 6.2.2 使用Volume Fog (体雾) 效果为场景设置动态雾 6.2.3 使用Volume Light (体光) 效果为场景添加体积光 6.2.4 Motion Blur (运动模糊) 效果 6.3 习题 第7章 后期处理 7.1 用Combustion制作光斑镜头 7.1.1 Combustion简介 7.1.2 Combustion 3工作界面一览 7.1.3 Combustion制作实例 7.1.4 渲染输出 7.2 用After Effects制作片头 7.2.1 After Effects简介 7.2.2 After Effects 6.5工作界面一览 7.2.3 用After Effects制作片头动画 7.2.4 渲染输出 7.3 用Premiere合成 7.3.1 Premiere简介 7.3.2 Premiere Pro界面一览 7.3.3 文件管理 7.3.4 使用Premiere剪辑连接片断 7.3.5 背景音乐的添加 7.3.6 渲染输出 7.4 习题 附录 3ds max支持的图形数据类型及导入导出方式

<<3ds max园林表现教程>>

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>