

<<3ds Max/VRay建筑动画 >>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay建筑动画技法>>

13位ISBN编号：9787030291547

10位ISBN编号：7030291549

出版时间：2010-10

出版单位：科学出版社

作者：顾涛 等编著

页数：349

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

在FREE-BOX建筑表现师培训讲堂的QQ群里总会有朋友问如何才能入行，如何才能提高？初学三维的朋友觉得软件复杂、命令难懂，不知从何开始；已经入行的朋友觉得遇到瓶颈，希望能够掌握最新的制作技法，提高水平。

我在此只想以一个过来人的身份给各位朋友提供有效的知识和学习建议，希望大家有志事竟成！

本书主讲建筑动画。

动画，顾名思义就是动起来的画面，如何将画面动起来，如何将画面处理好，使动起来的画面漂亮，是本书的主旨，因此我们不吝传授制作动画的精髓，不惜揭露行业最新制作技法，也要使动画生动而美丽。

不要问我动画是否难学，不要问我可不可以掌握制作建筑动画的技能，也不要问我如何才能找到心仪的工作，因为答案不应出自我口，它们全部在书中。

但是关于其他的专业问题，请加入本书的QQ群“FREE-BOX建筑动画教室”，在这里，我将竭力解答大家的疑问，同时也为大家提供可以相互学习的平台。

内容概要

本书秉承“FREE—BOX建筑表现师培训讲堂”系列的一贯风格，寓教于学，将视频教学与书中内容有机结合，使您如亲临顾涛老师的培训课堂，深刻地学习建筑动画的制作方法和实用技巧，快速达到行业人才的工作技能。

全书共10讲，通过一个完整的动画制作案例，全面揭示建筑动画制作流程，其中糅合了建筑动画行业概述、制作动画所需软件的使用方法及最新的行业制作技巧等多个重点、难点内容，使您在轻松学习的同时有效掌握制作建筑动画的全部技能。

本书及配套光盘不但适用于广大有志自学建筑动画的准从业人员及从业人员，亦适合大中专院校及社会培训机构作为教材使用。

作者简介

顾涛，2002年毕业于中南大学建筑学专业，曾任职水晶石数字科技有限公司从事渲染师、动画师(项目负责人)；后进入水晶石数字教育学院先后任渲染班、动画班主讲讲师，教研组组长，为水晶石数字教育学院创始讲师之一。

后进入北京中建建筑设计院、北京市建筑设计院、中国建筑科学研究院等知名设计院从事数字设计工作，进一步探寻建筑设计可视化的实际应用。

部分参与及负责项目：国家体育场动画项目，奥运体操馆动画项目，北京南站动画项目，大连医科大学动画项目，哈萨克斯坦北京大厦项目(设计+表现)，台湾内湖联开住宅项目、景美都市更新住宅项目等三维表现，贵州贵阳二中新校区规划(设计+表现)，CEVA宣传片包装。

编著图书：《3ds max 4建筑与室内设计经典2》(中国青年出版社，2002年)《3ds max 5室外效果经典作品解析》(中国电力出版社，2003年)《3ds max 6室内设计高级实例教程》(中国电力出版社，2004年)《Photoshop CS效果图后期制作经典作品赏析》(中国电力出版社，2004年)《3ds max 8建筑动画表现完全手册》(电子工业出版社，2006年)。

书籍目录

第1讲 建筑动画初识 1.1 建筑动画的基本知识 1.2 建筑动画制作的常用软件及插件 1.3 建筑动画制作流程简述 1.4 影视基本知识讲解第2讲 脚本策划、制作线框预演 2.1 脚本策划的思路及方法 2.2 运动镜头制作技法 2.3 创建分镜头及线框预演 2.4 线框预演后期剪辑第3讲 三大常用插件应用技法 3.1 Forest森林插件应用技法 3.2 SpeedTree树木插件应用技法 3.3 RPC全息模型库插件应用技法第4讲 组镜一制作技法 4.1 创建完成场景的主要配景层次 4.2 布置次要配景 4.3 添加人物及车辆配景 4.4 c01镜头渲染 4.5 c02镜头制作 4.6 c03镜头制作第5讲 组镜二制作技法 5.1 c04镜头制作 5.2 c05镜头制作 5.3 c06镜头制作 5.4 c07镜头制作第6讲 组镜三制作技法 6.1 为室内空间营造主体光环境 6.2 设置主体空间的材质 6.3 添加室内家具并设置材质 6.4 调整细节参数，完成制作第7讲 组镜四制作技法 7.1 c09镜头黄昏转夜景初步设定 7.2 c09镜头后期阶段的制作 7.3 c10镜头制作第8讲 抓帧校色合成技法 8.1 c01镜头校色抓帧输出 8.2 其他镜头校色抓帧第9讲 后期剪辑并完成短片 9.1 Premiere成片剪辑 9.2 MPEG文件制作第10讲 VRay代理物体技法 10.1 模型物体导出成代理物体 10.2 VRay代理物体应用实例

章节摘录

插图：收集资料，进行构思策划，并完成脚本绘制等工作；与此同时，可以展开模型制作，这部分工作应该有相关的部门及人员协调配合。

项目前期的策划和脚本制作其实是一个项目成败的基础，就像写作文一样，好的立意能让整篇文章“下笔如有神”，那么好的策划也是一个动画短片的灵魂，是制作过程中不可或缺的组成部分。

因此大家需要认真地对待这一块的工作，要让整部短片的主题突出，并且体现出自己的特点。

模型制作在此时展开，可以很有效地利用这一段策划思考的时间。

让两个制作环节同时进行，是因为此时的这两个环节相关性并不是很大。

需要提醒大家注意的是，这个阶段的沟通工作非常重要，切不可埋头自己做，一定要集思广益，多和甲方沟通，以期表达出大家都想要表现的效果。

策划完毕后，根据脚本制作线框预演。

线框预演是利用镜头语言将策划思路转变为短片的一个过程，这里面涉及到音画同步、转场效果等视觉上的技法和元素，需要大家认真学习领会。

编辑推荐

《3ds Max/Vray建筑动画技法(全彩)》：原水晶石数字教育学院教研组组长顾涛先生亲自执笔并主讲，秉承本丛书一贯教学风格及理念，将最科学、最前沿的建筑表现技法毫无保留地呈献给广大读者4DVD620分钟，超大容量高清视频教学+完整动画项目素材及avi原始文件浓缩建筑动画240课时培训课程精华完整动画流程制作技法完美呈现全部镜头使用VRay渲染，展示主流渲染技巧独有全模代理技术，提示行业最新技法

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>