

<<3ds Max/VRay印象>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象>>

13位ISBN编号：9787115222459

10位ISBN编号：7115222452

出版时间：2010-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨兴春

页数：420

字数：672000

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

建筑表现行业已经走过了近十年的历程，随着制作软件和硬件的性能提升，该行业在近几年发展迅速，造就了一大批从业人员。

作者作为建筑表现从业者的一员，在这个行业打拼多年，并形成了一套行之有效的制作手法，在这个领域（尤其是建筑漫游动画）取得一定的成绩。

在成都时代印象文化传播有限公司的盛情邀请并支持下，我有机会拿起笔来将自己多年总结的建筑漫游动画制作技术和经验以图书的形式呈现出来，将其献给有这方面技术需求的学生和从业人员，希望能够给大家带来裨益。

本书主要以案例的形式进行讲解，承载了我在建筑表现的渲染、后期等方面的技术与实战经验。

下面简要介绍一下本书各章的主要内容。

第1章着重讲解了建筑动画制作中的相关知识，包括建筑动画的相关知识，制作建筑动画时常用到的插件，vRay渲染器中的一些参数的解释，以及如何进行场景的单机渲染和网络渲染。

第2章介绍的是西班牙风格水景别墅表现，讲解了建筑动画制作的一般制作流程，如何在制作前对场景进行优化，Max的插件如何在实际制作场景时使用，同时重点讲解了植物的创建及调节技法，以及如何在后期软件中进行最终的校色输出。

第3章主要介绍多层住宅庭园景观表现，讲解了小区绿化的布置技巧，Max场景中如何使用代理，真实草地的制作方法，以及最终渲染的优化设置技巧。

<<3ds Max/VRay印象>>

内容概要

本书采用理论与实际相结合的方式，根据笔者多年积累的建筑漫游动画教学和创作经验，深入讲解了建筑漫游动画创作思路及技法，具有很高的实战参考价值。

本书主要介绍3ds Max/VRay建筑漫游动画制作技法，全书分为10章。

第1章讲解了建筑漫游动画制作的相关知识，其中包括建筑动画的相关理论知识、制作建筑动画的常用插件、VRay渲染器的一些重要参数，以及如何进行场景的单机渲染和网络渲染。

第2~10章为案例教学，共有9个不同类型的精彩案例，全方位介绍建筑漫游动画制作的各个层面，能够让读者在实战中快速掌握全套建筑动画制作技术。

本书所有案例均由3ds Max 9和VRay1.5 RC5制作，建议读者使用相应版本的软件进行学习。

本书附带3张DVD光盘，内容包括案例模型和贴图，以及所有案例的视频教学录像，以方便读者学习和使用。

本书适合有一定软件操作基础的、有志于从事建筑漫游动画制作的学生和从业人士选用。

作者简介

杨兴春，国内知名建筑动画师，主要从事建筑动画的创意与制作，现任上海影邑数码科技有限公司技术总监，在多年的职业生涯中，参与制作了众多大型环幕立体电影，如杭州《千岛湖》、上海艺术博物馆《中华武魂》、常州《嘉宏盛世》等。

精准的策划能力，强大而极富朝气的专业执行团队，上海影邑数码有限公司现已成为复合媒体整合推广先锋，主要业务包括影视动画制作、建筑动画影片3D-Film数字化演示、特种影院（3D电影、环幕影院）搭建及影片制作、虚拟现实应用等多媒体应用业务。

凭借突出的技术优势以及前瞻·性的服务意识，为各行各业的客户提供全方位一体化解决方案，推动他们的梦想完美实现。

从全局出发，从细节着手，运用先进的视觉传播工具，协助客户提升产品品牌形象，促进产品销售。

销售层面的保障，视觉层面的完美，更是专业层面的典范。

优良的作品品质和良好的服务信誉赢得了许多客户的认同，公司团队成员更是具备国内同行知名企业多年工作经验。

在实践中得到了市场的检验和客户的高度认可。

公司合作伙伴涵盖房地产、传媒、规划设计和营销策划等多个领域，通过优秀的媒体组合创造最佳的投入产出比，为客户创造更大的价值，作为复合媒体整合推广先锋的影邑，已成为房地产行业营销推广的得力助手。

<<3ds Max/VRay印象>>

书籍目录

第1章 制作建筑动画前的一些准备工作	1.1 建筑动画的相关知识	1.1.1 三维动画技术的应用
1.1.2 房地产销售3D影片主要定义	1.1.2.1 建筑动画的领域	1.1.2.2 制作软件
1.1.2.3 场景建模	1.1.2.4 材质灯光	1.1.2.5 动画制作
1.1.2.6 后期处理	1.1.2.7 非编输出	1.1.3 商业三维动画的操作流程
1.1.4 项目流程及时间节点	1.2 建筑动画常用插件详解	1.2.1 Forest插件的使用技巧
1.2.2 Treestorm插件的使用技巧	1.3 与建筑动画制作关系密切的VRay参数	1.3.1 Global switches (VRay全局开关)
1.3.1.1 Geometry	1.3.1.2 Lighting	1.3.1.3 Indirect illumination
1.3.1.4 Materials	1.3.1.5 Raytracing	1.3.2 Image sampler (Antialiasing) (VRay图形采样(抗锯齿))
1.3.2.1 Image sampler (图形采样)	1.3.2.2 Antialiasing filter (抗锯齿过滤)	1.3.3 Indirect illumination (GI) (VRay间接光照(GI))
1.3.3.1 关于GI的解释	1.3.3.2 VR的GI参数面板	1.3.3.3 Irradiance map (辐照度贴图引擎)
1.3.3.4 Quasi-Monte Carlo GI (准蒙特卡罗GI)	1.3.3.5 Light Cache (灯光缓存)	1.3.4 Environment (VRay环境)
1.3.4.1 Photon map (光子贴图)	1.3.4.2 Environment (VRay环境)	1.3.5 rQMC Sampler (VRay随机准蒙特卡罗)
1.3.5.1 rQMC Sampler (VRay随机准蒙特卡罗)	1.3.6 System (VRay系统设置)	1.4 如何进行场景渲染
1.4.1 单机渲染	1.4.2 网络渲染	第2章 西班牙风格水景别墅表现
2.1 项目分析	2.2 场景的前期初步整理	技术看板——三种方法解决在场景打开及指定贴图速度非常慢的问题
2.3 摄像机的设置	2.3.1 创建摄像机	2.3.2 设置摄像机的动画路径
技术看板——关于摄像机运动轨迹	2.4 对场景进行精简及优化	2.4.1 删除场景中多余的物体
2.4.2 模型的分类整理	2.4.3 对模型进行塌陷处理	2.5 场景的初步设置
2.5.1 材质的设置	2.5.1.1 玻璃材质的设置	2.5.1.2 水面材质的设置
2.5.2 灯光的布置	2.5.3 渲染参数的初步设定	2.5.4 模型及材质的调整
2.5.4.1 水底模型的创建及材质的调节	2.5.4.2 水面材质的调节	2.6 场景的丰富
2.6.1 创建球天	2.6.2 环境光的设置	2.6.3 使用Forest插件创建灌木
2.6.4 添加小石头、小草、杂草和芦苇等丰富场景细节	2.6.4.1 在水边添加石头和小草	2.6.4.2 继续添加杂草和芦苇
2.6.5 添加灌木和大树	2.7 动画的调节	2.7.1 中天空亮度的调节
2.7.2 水面动画的调节	2.7.3 风车动画的调节	2.7.4 测试渲染的设置
2.8 最终渲染参数的设置	2.8.1 渲染光子	2.8.2 设置最终渲染序列参数
2.9 图像的后期校色	第3章 多层住宅庭院景观表现	第4章 雪景表现技法
第5章 明清古街	第6章 水下古城	第7章 徐州行政区规划
第8章 世博主题馆下沉式广场灯光工程	第9章 大型城市规划	第10章 夜景商业街灯光生长表现

章节摘录

随着计算机影像技术的不断发展，三维图形技术也越来越被人们所看重，尤其是三维动画技术。当前，三维动画技术被广泛运用到各行各业，比如建筑、规划、园林景观、产品演示、片头广告等领域。

从简单的几何体模型（比如一般产品展示、艺术品展示等），到复杂的人物模型；从静态、单个的模型展示到动态、复杂的场景（比如建筑漫游动画、三维虚拟城市、角色动画等），所有这一切都依赖于强大的三维动画技术来实现。

三维动画制作是以多媒体计算机为工具。

综合文学、美学、动力学、电影艺术等多学科的产物。

实际操作中要求多人合作、大胆创新、不断完善，紧密结合社会现实，反映人们的需求，倡导正义与和谐。

作为致力于服务房地产领域、建筑规划设计领域和影视传媒领域的专业——三维动画行业，凭借突出的技术优势以及前瞻性的服务意识，为各行各业的客户提供全方位一体化解决方案，推动他们的梦想完美实现。

三维动画行业的合作伙伴涵盖房地产、传媒、规划设计和营销策划等多个领域。通过优秀的媒体组合创造最佳的投入产出比，为客户创造更大的价值。

本书主要讲述三维动画技术在建筑领域的应用。

这也是目前三维动画技术应用的核心领域之一。

媒体关注与评论

随着计算机图像技术日新月异。近年来新载体的普及，依托于房地产的发展而起来的建筑动画已经成为创意产业的重要组成部分。建筑动画已摆脱了单纯的建筑浏览，而越来越广告化、电影化，对从业人员的素质要求也相应提高，这就要求所有想；有作所为的从业人员与时俱进、在技术和审美层面不懈追求。本书的作者本着开放的心态，把自己多年一线的制作经验和大家分享，让有志者可以事竟成。

——深圳骄阳数字图像动画总监 邓祖云 做一个好的建筑动画，不单纯是基于简单的渲染技巧，更重要的是要有想法，这个想法是动画和建筑的切入点，有幸拜读过本书作者的几个作品，这些作品无疑单纯从创意角度就足以区别于传统类型。

相信本书能让大多数人受益匪浅。

——骄阳数字图像上海分公司经理 李先坤 本书作为针对行业培训的书籍，有最新的技术和制作理念。

在现今软件模块化和集成化的背景下，制作理念的重要性开始大大超越了技术性。

本书便立足于制作理念和制作策略上，不缺乏细节，不缺乏独到见解，是你迈向更高台阶的有力武器。

最后希望作者能出更多这样的好书。

——上海大象无形数码科技有限公司艺术总监 朱卫军

<<3ds Max/VRay印象>>

编辑推荐

多媒体视频教学光盘 含所有案例的源文件和视频教学录像

<<3ds Max/VRay印象>>

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>