第一图书网, tushu007.com

# <<3ds Max&VRay建筑动画 >

## 图书基本信息

书名：<<3ds Max&VRay建筑动画火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115269720

10位ISBN编号：7115269726

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代

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

## 内容概要

全书共15章，第1～4章介绍了建筑动画表现基础知识，包括建筑动画表现所需掌握的软件、相关插件、项目制作流程与规范，以及相关的设置；第5章介绍了汽车运动动画、游鱼和飞鸟动画、角色动画、水幕动画、喷泉动画、生长动画、车流线、霓虹灯、车灯、激光、树叶与花瓣飘落、旗帜动画、风吹树木动画的表现；第6章介绍了建筑动画中雨景效果的表现；第7章介绍了建筑动画中水墨镜头的表现；第8章介绍了After Effects后期校色与常见特效的制作；第9章介绍了Vegas的剪辑输出；第10～13章分别介绍室内漫游、商务中心建筑、城市规划建筑，以及别墅群建筑动画的表现；第14章介绍了日景、黄昏、夜晚等各种类型镜头的渲染方法；第15章介绍了大型园林景观——苏州街的制作流程。

随书附赠3张DVD多媒体教学光盘，视频内容包括书中大部分案例的实现过程，素材内容包括书中所有案例的场景文件和素材文件。

《3ds Max&VRay建筑动画火星课堂(第2版)》非常适合建筑、装潢、环艺等从业人员，以及从事建筑动画表现的初、中级用户学习，同时也可作为环境艺术、建筑表现等相关设计专业学生的辅导教材。

## 作者简介

火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为代表北京市的创意动漫龙头企业，其自主开创的业内知名教学品牌“火星人”，从1993年延续至今，已拥有超过百万的读者和学员。
早在1997年该品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。
目前火星时代已成为Autodesk公司在中国惟一认可的标准认证教材研发机构，并成为Atuodesk 3ds Max／Maya授权认证教师培训中心。

## 书籍目录

第1章 建筑动画导读
1.1 建筑动画制作流程及技术需要
1.2 常见建筑动画表现类型
1.3 操作系统与硬件要求
第2章 动画制作环节涉及的软件及插件
2.1 3ds Max、CS和Particle Flow
2.2 AutoCAD
2.3 Photoshop
2.4 After Effects
2.5 Vegas和Premiere
2.6 Speedtree、Treestorm和Forest
2.7 RPC
2.8 VRay
2.9 Poser
2.10 其他插件介绍
第3章 建筑动画制作流程与规范
3.1 文案与策划
3.2 前期工作
3.3 分镜脚本
3.4 建筑动画表现
3.5 建筑动画制作规范
第4章 动画设置与制作
4.1 摄影机动画基础
4.2 常见镜头运动规律
4.3 镜头运动制作及预览
第5章 多种镜头的制作方法
5.1 制作汽车运动动画
5.2 制作游鱼和飞鸟动画
5.3 制作角色动画
5.4 制作水幕动画
5.5 喷泉效果表现
5.6 制作生长动画
5.7 车流线、霓虹灯、车灯和激光表现
5.8 制作树叶和花瓣的飘落动画
5.9 制作旗帜动画
5.10 制作风吹树木动画
第6章 建筑动画中的雨景表现
6.1 制作思路分析
6.2 制作灯笼的飘动动画
6.3 设定雨景场景的灯光
6.4 制作近处木桥材质
6.5 制作远处旧墙材质
6.6 制作水面材质
6.7 制作水面涟漪动态贴图
6.8 输出雨景镜头序列帧

6.9 后期校色与添加雨雾特效
第7章 水墨镜头表现
7.1 制作思路分析
7.2 制作竹子模型
7.3 使用PF粒子制作随风飘落的竹叶
7.4 制作远处竹丛的摆动动画
7.5 制作镜头预演动画
7.6 制作竹子材质
7.7 制作渔船材质
7.8 制作山、水和水草材质
7.9 渲染输出序列
第8章 后期校色与常见特效
8.1 After Effects常见校色方法
8.2 树林阳光效果
8.3 穿越云层效果
8.4 车灯追踪效果
8.5 地图导航效果
8.6 冲击波效果
8.7 After Effects的渲染输出方法
第9章 Vegas剪辑输出
第10章 室内漫游动画
第11章 商务中心建筑动画
第12章 城市规划建筑动画
第13章 别墅群建筑动画
第14章 多种镜头的渲染方法
第15章 建筑动画项目制作
附录 建筑动画制作常见问题及常用插件速查

## 编辑推荐

火星时代主编的《3ds Max & VRay建筑动画火星课堂(第2版)》重点围绕“建筑动画”技术进行讲解，在学习过程中，读者将会学习到使用3ds Max和相关插件来表现各种类型动画的技法，使用VRay渲染日景、黄昏、夜景和鸟瞰的各种技法，使用After Effects进行后期校色技法与特效制作，使用Vegas剪辑建筑动画的技法；另外还安排了室内漫游、商务中心建筑、城市规划建筑，以及别墅群建筑动画的案例。

## 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