

图书基本信息

书名：<<3ds max5建筑动画设计实例精解>>

13位ISBN编号：9787112062614

10位ISBN编号：7112062616

出版时间：2004-2

出版时间：中国建工

作者：刘旭 编

页数：324

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

3dsmax发展到今天已经升级到了5.0版。

3dsmax5从推出开始就受到热烈的欢迎，它的界面和使用习惯完全符合Windows，熟悉windows操作的人很容易上手，再加上从1.0版到今天5.0版的不断完善，现在的3dsmax5无论在建立模型、渲染，还是可操作性上，都可以说是一个成熟的、功能非常强大的、让人心动的三维软件。

建筑动画和建筑效果图的区别是很大的，建筑效果图只是表现建筑的单一效果，而建筑动画则是表现建筑的全面效果。

制作建筑动画需要的计算机配置比较高，以前只是一些大型的计算机才可以制作建筑动画，然而在今天计算机技术不断完善的前提下，建筑动画也可以应用到个人计算机上面。

建筑动画和一些动画片不同，它需要尽可能地表现建筑的特点以及建筑的结构，通过一段模拟摄像机拍摄的运动路线来表现建筑。

当今已经有越来越多的人使用计算机进行建筑动画的创作，还有更多人对此颇感兴趣，却还没有找到入门的途径。

为此，我们根据几年的创作和设计经验，总结一些心得体会，毫无保留地奉献给大家。

本书主要从建筑动画方面着手，讲解建筑动画制作的全部过程。

本书共分为八章，每一章都非常详细地讲解了建筑动画的制作过程以及制作经验，使读者可以非常清楚地了解建筑动画的制作流程。

本书根据作者的实践经验，精心编写了建筑动画制作的全部过程，让各位跟随我们一步一步地学习和操作，完成每一个建筑动画的制作过程。

在逐步的练习中使你深入地领会和掌握每一个技巧。

本书内容通俗易懂，对操作步骤都详细说明，并配有适当的图形，以帮助读者理解和掌握。

本书还配有一张光盘，包含了书中介绍的建筑动画场景文件和经过后期处理的最终动画文件。

相信书中介绍的很多知识会对您制作建筑动画有所帮助。

本书由刘旭主编，张江涛、赵磊、周松建、周鸣扬、冉林仓、吴建文、徐日强、范翠丽、杜江、俞雷、窦中兆、张峻岭、仇谷峰、黄丽娜、范荣、纪云飞、李东玉、周家新、王建平等同志参加了部分内容编写及素材整理工作，在此一并表示感谢。

本书不仅将作者多件的动画创作经验都倾注到了每一部分内容中，同时也将作者多年积累的大量技巧无私奉献给所有的读者，但是可能还无法满足所有读者的需要，希望读者提出宝贵意见。

内容概要

本书采用范例的形式，通过一个完整的建筑动画制作，让读者跟随我们一步一步的学习和操作，写成每一个练习和精美的动画。

即使是初学者，也有随着书中的逐步引导完成每一章的学习，从深层次理解 3ds max 5 的每一项功能。

书籍目录

开篇 建筑动画概论 第1章 脚本制作 第2章 片头制作 第3章 室外动画 第4章 大堂 第5章 地下一层
第6章 二层 第7章 碱层四层 第8章 后期合成附录A 3ds max 5快捷键附录B 常用灯光照度附录C 一些材
质参数

章节摘录

插图：大家看到脚本设计出了动画的镜头分配、镜头时间、表现内容等等。

在设计脚本之前要在心中有一个大概的框架，要以主次之分来分配镜头，主要表现的部分要留有充分的时间来表现，而次要的表现内容可以一带而过，下面就来看看制作脚本的思路。

1.动画制作分为几个步骤，第一是片头，即动画的开头；第二是动画的正文，即动画所要表现的主要内容；第三是动画的结尾，即动画的收场。

有了以上的思路后，我们就可以大概初步想像一下动画的大体内容。

2.片头的制作是需要有一定思路的，本书动画是要表现水世界游乐园，所以片头就要以水为主，有了主要思路以后就可以发挥你的想像来设计一个好的片头，本书动画的片头思路为一滴水从太空落入地球，在进入地球后就出现了我们要表现的水世界游乐园。

其实片头的设计没有什么局限性，尽可以发挥你的想像来设计一个非常具有创意的片头。

3.正文的表现就需要我们好好地推敲了，首先我们要了解建筑物的结构，要知道表现的主次关系，要知道镜头的连接，要会运用镜头，把语言表达变为画面表现。

4.片尾的设计就如同片头一样，不过片尾并没有片头那么重要，片尾只是动画的一个收场。

音乐的选择有了基本的动画思路以后就可以选择音乐了，选择音乐也是一个非常重要的环节，所以把这个内容作为一个小结来说明。

1.对音乐要有一定的理解能力，因为每一段音乐所表达的含义是不一样的。

每个人对于音乐的理解是不一样的，这和自己的生活阅历、情感是分不开的。

2.动画与音乐的结合也是至关重要的，选择音乐就必须考虑到和动画的结合性。

有人说“音乐是一部影片的灵魂”，这句话说得非常正确。

3.对于音乐每个人会因不同的教育而有不同的理解，对动画而言，只要是能够和动画结合得好，我们所选的音乐就是想要的。

总而言之，音乐的选择是和动画内容要一致的，选择了一个好的配乐，就等于把动画提高了一个档次。

镜头的运用镜头对于场景的表现是至关重要的，它涉及到镜头的选择、镜头的组装、镜头的长度计算、镜头间的切换以及画面与音乐音响的配合效果。

每一个场景都需要用镜头来代替语言表现所要说明的内容，而镜头的表现需要用摄像机来完成，在三维软件中，虚拟的摄像机和真实的摄像机没有什么两样，三维软件中的摄像机调节就是模拟真实的摄像机而定的，一个是镜头尺寸，另一个是视野。

其中镜头尺寸用来描述镜头的规格单位，镜头的长短决定镜头的视角、视野、景深范围的大小，影响再现物体的透视关系，因此它对场景的表现尤为重要。

一个镜头是由一架摄像机摄录的一个连续的画面，它包含几个视觉因素：镜头长度：它保证观众能够有足够的时间来了解其中的信息和情趣，它关系到动画的节奏。

镜头角度：它由摄像机的运动方向决定的，特殊角度能向观众表达特殊感觉。

编辑推荐

《3ds max5建筑动画设计实例精解》：通过一个完整的建筑动画制作，让读者在练习中深入领会和掌握每一个技巧。

适合于用计算机从事建筑及建筑动画的专业人士，也可作为广大三维爱好者的提高教材。

总结3dsmax5快捷键、常用灯光照度以及部分材质参数，盘书结合。

从范例讲解使用，每一章中都由动画制作讲解3dsmax5的各项功能，使读者能真正触类旁通。

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>