第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法3ds Max建筑动>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法3ds Max建筑动画制作>>

13位ISBN编号：9787115191656

10位ISBN编号：7115191654

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：水晶石数字教育学院

页数：502

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

第一图书网, tushu007.com

前言

在全球图像化市场迅猛增长的过程中，水晶石得益于广大合作伙伴的信任和自身不懈的努力，历经13年的时间，发展成为一家以三维图像为技术核心的数字影像制作和多媒体应用服务公司。
今年，我们实现了奥运会赞助的成功，开创了CG公司赞助国际活动的新形式。
作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商，我们深知，信任，才是最重要的财富。

受人信任的程度越高，应该承担的责任就越大。
2003年，依托公司多年专业制作经验的积累，水晶石数字教育学院成立，致力于数字媒体技术的推广普及工作。

教育的意义在于引导和促进学生的发展和自我完善，在于引领行业发展的技术研发与革新，在于为社会的发展和需要输入源源不断的新鲜血液。

第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法3ds Max建筑动>>

内容概要

《水晶石技法3ds Max建筑动画制作》由水晶石数字教育学院编著，是由珍贵的水晶石内部培训资料整理而成的教材，它凝聚着水晶石建筑动画制作的技术精髓，饱含水晶石人的技巧和经验。
《水晶石技法3ds Max建筑动画制作》主要通过实例教学的形式介绍用3ds Max等软件制作建筑动画的方法和技巧。
《水晶石技法3ds Max建筑动画制作》共分11章，第1章和第2章介绍了建筑动画的基础知识和制作流程。
第3章至第9章列举了7个极具代表性的案例及场景，并且每章都有重点专题特色，分别介绍了小区日景、鸟瞰、室内、雨景、雪景、水墨卡通和汽车等动画的制作。
这些实例全部来自水晶石数字科技有限公司的实际工作项目。
第10章和第11章介绍了建筑动画后期制作的概念、流程，以及影片剪辑和其他常见问题。
《水晶石技法3ds Max建筑动画制作》内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深、循序渐进、涵盖面广，细节描述清晰细致。
同时《水晶石技法3ds Max建筑动画制作》附带3张DVD多媒体教学光盘，其中包括书中所有案例的视频教学录像，以及极具价值的水晶石场景源文件。
《水晶石技法3ds Max建筑动画制作》适合广大CG爱好者，尤其适合打算从事建筑表现相关的动画工种人群，初学者可以直接获取此行业的最佳技术指导。
中、高级读者及从业多年的业内人士，可以通过学习《水晶石技法3ds Max建筑动画制作》流程规范的知识，获取水晶石项目外包的工作标准。

第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法3ds Max建筑动>>

书籍目录

第1章 建筑动画制作基础1.1 电脑建筑动画简介1.2 建筑动画制作软件1.2.1 常用制作软件1.2.2 常用辅助软件1.2.3 常用插件1.3 操作系统与硬件要求1.3.1 操作系统的选择1.3.2 硬件性能选择1.4 本章总结第2章 建筑动画制作流程2.1 建筑动画分类2.1.1 按表现主体分类2.1.2 按项目用途分类2.2 建筑动画制作流程2.2.1 分析项目2.2.2 开始模型制作、构思策划、制作脚本2.2.3 与客户沟通、调整思路2.2.4 制作线框预演、配好音乐2.2.5 确认模型、影片预演2.2.6 分镜渲染2.2.7 后期制作2.2.8 剪辑、完成整片制作2.3 音乐的选择与脚本制作2.4 镜头的运用2.4.1 画面布局的基本因素2.4.2 画面2.4.3 景别2.4.4 运动摄影2.5 建筑动画制作规范2.5.1 模型制作规范2.5.2 渲染规则2.5.3 后期制作人员工作规范2.6 本章总结第3章“ 汤泉逸墅 ”日景3.1 项目背景分析3.2 案例要点3.3 场景的整理与精简3.3.1 工作环境的设置3.3.2 场景的整理3.3.3 场景的精简3.4 灯光的设定与调整3.4.1 天空环境的设定3.4.2 灯光的设定与调整3.4.3 场景材质及贴图的精细调整3.4.4 动画场景的细化及插件的使用3.4.5 最终渲染设定3.5 本章总结第4章 鸟瞰4.1 日景鸟瞰4.1.1 案例分析4.1.2 制作准备4.1.3 镜头及渲染设置4.1.4 细化场景4.1.5 灯光制作及渲染参数设置4.1.6 添加环境和大气效果4.1.7 细化主体建筑材质4.1.8 渲染输出4.1.9 后期调节4.1.1 0案例小结4.2 夜景鸟瞰4.2.1 案例分析4.2.2 场景布置4.2.3 灯光制作及渲染参数设置4.2.4 细化主体建筑材质4.2.5 渲染输出4.2.6 后期调节4.3 本章总结第5章 室内场景5.1 室内客厅场景制作流程5.2 镜头要求及制作时间5.3 镜头运动路径及制作要求5.4 模型场景交接及精简细化5.4.1 模型场景交接5.4.2 精简与细化场景5.4.3 添加窗外天空模型和贴图5.5 渲染器和布光思路5.5.1 渲染器5.5.2 布光思路5.6 具体打光操作步骤5.6.1 渲染面板基本设置和渲染器的选定5.6.2 V-Ray渲染器渲染面板基本设置5.6.3 场景布光5.6.4 亮度控制和灯光参数调整5.7 材质与贴图设置5.7.1 天空的材质调整5.7.2 墙体的材质调整5.7.3 窗户玻璃和窗帘材质设置5.7.4 地面的材质调整5.7.5 沙发的材质设置5.7.6 茶几等模型材质设置5.7.7 地毯模型材质5.7.8 书柜等材质模型设置5.7.9 吊灯模型的材质设置5.7.1 0冰箱模型的材质设置5.7.1 1电视机及音响等模型材质设置5.7.1 2小提琴材质设置5.7.1 3书架材质设置5.8 渲染输出优化与设置5.9 后期校色与景深效果5.9.1 后期校色5.9.2 景深效果5.1 0 本章总结第6章 雨景6.1 雨天的特征6.2 案例分析6.3 布景6.3.1 天空6.3.2 布景6.4 环境光6.4.1 主灯6.4.2 环境光-全局光6.5 主体建筑6.5.1 屋顶补光6.5.2 主体室内灯光效果6.6 中心区域6.7 中央地面6.8 前景走廊6.8.1 走廊灯光6.8.2 长廊的彩绘材质6.8.3 长廊的装饰柱的材质制作6.8.4 灯笼6.8.5 最终效果6.9 本章总结第7章 秋景转雪景7.1 秋景和雪景的作用7.2 分场景7.3 秋景的制作7.3.1 秋景的特点分析7.3.2 秋景打光，色调把握7.3.3 秋景植物材质调节7.3.4 粒子制作落叶动画7.4 雪景的制作7.4.1 雪景的特点分析7.4.2 雪景打光，色调把握7.4.3 制作积雪模型7.4.4 设定积雪材质7.4.5 设定植物表面的积雪材质7.4.6 设定冰面材质7.4.7 粒子制作飘雪动画7.5 本章总结第8章 水墨卡通效果8.1 案例分析8.2 水墨意境——汤泉逸墅一8.2.1 单位设置8.2.2 渲染设置8.2.3 动画制式与时间设置8.2.4 合并和保存8.2.5 创建摄影机8.2.6 创建摄影机动画8.2.7 制作远山8.2.8 制作其他远山8.2.9 制作远处植物8.2.10 制作房屋8.2.11 制作近山8.2.12 制作近处植物8.2.13 制作行船8.2.14 制作水材质8.2.15 制作背景8.2.16 渲染输出8.3 水墨意境——汤泉逸墅二8.3.1 调整树干材质8.3.2 调整树叶材质8.3.3 调整山材质8.3.4 调整石材质8.3.5 调整草材质8.3.6 制作落叶动画8.3.7 制作涟漪动画8.3.8 制作水材质8.4 绘画时光——英式小镇8.4.1 打开场景8.4.2 制作灯光8.4.3 制作船材质8.4.4 制作水材质8.4.5 制作其他物体材质8.5 本章总结第9章 汽车动画9.1 汽车动画分析9.2 分出车体和车轮9.3 制作车轮动画9.4 设定IK系统9.5 制作转弯动画9.6 调节汽车材质9.7 本章总结第10章 后期的概念和流程10.1 常用的后期软件10.2 后期软件对硬件的要求10.3 视频规范10.4 制式中要注意的问题10.4.1 分辨率10.4.2 帧速率10.4.3 场10.4.4 长宽比和像素比10.4.5 安全框10.5 dsMax和AfterEffects中对制式的设置10.5.1 dsMax中的参数设定10.5.2 AfterEffects的参数设定10.6 文件格式以及编码的使用10.6.1 AVI10.6.2 MOV10.6.3 JPEG10.6.4 TGA10.6.5 RPF10.6.6 PSD10.6.7 RM等流媒体10.6.8 MPEG10.7 本章总结第11章 影片剪辑11.1 建筑动画剪辑的流程11.2 AdobePremierePro2.0实际操作11.2.1 新建或打开项目11.2.2 采集或导入素材11.2.3 剪辑并整合影片11.2.4 加入字幕11.2.5 添加特效11.2.6 音频处理11.2.7 输出影片11.3 本章总结附录 建筑动画制作常见问题1.策划表2.预演的作用与重要性3.镜头画面常见问题4.种树的方法5.省面的方法6.提高渲染速度7.带场的应用

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 建筑动画制作基础 1.1 电脑建筑动画简介 三维动画是一种用计算机模拟空间造型和运动的动画形式，是纯粹的计算机技术的产物。
三维动画的本质是通过计算机的运算和处理，建立三维物体造型，并使该物体在三维空间运动。
三维动画已经发展了很多年，从最初的三维物体造型发展到目前的虚拟现实技术，在三维模拟的建立手段、计算方法以及三维真实效果等方面，具备了很高的技术水平。
用三维动画来表现内容主题，具有概念清晰、直观性强、视觉效果真实等特点。
三维技术进入中国后，伴随着我国城市化进程的加快，建筑动画成为一个很有发展前景的应用领域，也将是未来建筑表现的一个发展方向。
图1.1所示就是建筑动画影片《新北京》中的一幅夜景图片。

第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法3ds Max建筑动>>

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