

图书基本信息

书名：<<3ds Max&VRay建筑动画火星课堂I>>

13位ISBN编号：9787115221957

10位ISBN编号：7115221952

出版时间：2010-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代 编

页数：454

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

CG（计算机图形）是Computer Graphics的缩写。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。

在火星时代网站（WWW.hxsd.com）上与此相关的信息一应俱全。

包括CG信息、CG作品、CG教程、CG黄页、CG招聘、CG外包、CG视频、CG图库和CG图书等。

火星时代自1999年起创建，自主的业内知名品牌“火星时代”从1995年延续至今，“火星课堂”图书也畅销海内外，历经十多年的历史，也正好是CG产业在中国的10年发展历程。

火星时代涵盖了全部的CG领域项目，集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

响应市场需求和社会潮流，推动和普及CG领域中建筑表现技术的应用，为社会输送急需的建筑室内外表现人才，是火星时代的使命之一。

火星时代相继开设了3ds Max建筑表现渲染班、3ds Max建筑表现模型班、3ds Max室内表现班、3ds Max建筑表现班、3ds Max建筑表现长期班，与此同时策划出版了《3ds Max&VRay室内渲染火星课堂》、《3ds Max&VRay室外渲染火星课堂》、《3ds Max&VRay建筑动画火星课堂》、《3ds Max&SketchUp室外建模火星课堂》、《3ds Max&SketchUp室内建模火星课堂》等图书，另外为满足广大读者的需求，我们还策划出版了《3ds Max&VRay建筑全模型渲染火星课堂》。

内容概要

本书是“火星课堂”系列教材中的一本。

全书以“基础+流程+范例”的方式组织内容，详细讲解了3ds Max、VRay、After Effects和Vegas在建筑动画制作方面的应用。

全书共14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。

随书附赠4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。

本书非常适合建筑、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公司在中国权威的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk 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 V-Ray 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 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 附录 建筑动画制作常见问题

章节摘录

插图：早期的建筑动画受技术和硬件等限制，制作出来的作品是一个简单以效果图为基础的摄影机运动动画。

随着三维软件技术和计算机硬件技术的提升，建筑动画不再只是一个摄影机动画。

它如同一部电影一样，有多种表现方法、丰富的画面，以及优美的音效。

建筑动画在展示项目的同时也在表现三维艺术。

目前的建筑动画主要运用自由镜头和真实的画面，逼真地展示建筑项目，让人们能直接了解到建筑外观、内部结构、景观环境、配套设施与周围人文、交通等环境；能让设计师和投资方亲自感受方案，为方案作出评估，并且也为宣传、审批提供一个更明确的资料，避免设计上的一些失误，弥补一些不足；为提高项目质量，降低项目成本和风险，以及最好地规划和利用土地、资源做出最早的分析。

三维动画是一个新兴的行业，有着广阔的发展空间。

随着三维动画越来越多地应用于各行各业，它将与千家万户有着越来越紧密的联系。

与甲方沟通后对项目进行分析，从而对项目做出正确的评估，确立项目风格、内容表现等；收集各方面的资料是为整个项目的顺利进行做充分准备；脚本是详述每个分镜情况的，用以确定镜头内容、音乐、时间等内容；建筑模型是整个建筑动画的基础；镜头预演是对脚本的一个辅助和确认；场景制作和分镜渲染是对项目位置、设计、景观、人文等方面的具体表现和美化；后期剪辑及输出是对分散的镜头进行组合，加以对画面的美化处理和对音乐的处理，最终输出成一部完整的动画。

编辑推荐

《3ds Max&VRay建筑动画火星课堂1》造就非凡，成就梦想。

拥有长达12小时的教学视频，带您走进建筑动画课堂。

Autodesk授权培训中心推荐。

所附光盘内容：所有案例的场景文件、素材文件；4DVD近20GB的容量，包括书中大部分案例的教学视频，涉及3ds Max、After Effects、Vegas等软件在建筑动画中的应用。

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>