

<<3ds Max 2009/VRay建筑>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009/VRay建筑动画制作实战从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115194428

10位ISBN编号：7115194424

出版时间：2009-4

出版时间：袁紊玉 人民邮电出版社 (2009-04出版)

作者：袁紊玉

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

关于本系列图书感谢您翻开本系列图书。

在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的DVD多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。

希望通过本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

自学教程。

书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

技术手册。

一方面，书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

老师讲解。

每本书都附带了CD或DVD多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样，您不仅可以通过本系列图书研究每一个操作细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

<<3ds Max 2009/VRay建筑>>

内容概要

《3ds Max2009、Vray建筑动画制作实战从入门到精通》是“从入门到精通”系列书中的一本。

《3ds Max2009、Vray建筑动画制作实战从入门到精通》使用最新版本的3ds Max 2009+VRay和After Effects进行动画制作，介绍了全新的建筑动画制作理念和制作技术。

全书共分为13章，分别介绍了建筑动画的理论知识、建筑动画的技术组成、建筑动画中LOGO的表现艺术、鸟瞰场景的表现、海上日出效果的表现、建筑生长动画的制作、建筑动画中水系的制作、植物场景和树木场景的创建、建筑动画中人物的表现手法、建筑动画中烟花的创建、室内大堂空间动画的创建及室内样板间空间的表现等内容。

在每一章的最后还设置了举一反三部分，使读者在学习完本章内容后，通过这部分的实例进行温习巩固，从而受到更深层次的启发。

附带的两张DVD光盘包含了书中所有案例的素材文件、源文件和多媒体视频教学文件。

《3ds Max2009、Vray建筑动画制作实战从入门到精通》采用“教程+实例”的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为建筑动画制作初中级读者的学习用书，而且也可以作为大中专院校相关专业及平面设计培训班的教材。

书籍目录

第1章 建筑动画的闪光点1.1 认识建筑动画1.1.1 建筑动画简析1.1.2 建筑动画制作流程1.2 建筑动画的闪光点1.2.1 建筑的卖点与表现1.2.2 观众的兴趣点与表现1.2.3 建筑动画的闪光点与难点1.3 建筑动画精品赏析1.3.1 建筑动画的组织与创意1.3.2 建筑动画闪光点剖析1.4 建筑动画的前景展望第2章 建筑动画制作技术基础2.1 3dsMax2009的新增界面2.2 使用参考图纸制作楼体2.2.1 住宅楼模型的制作2.2.2 住宅楼材质的调制2.3 快速渲染场景2.4 使用Vue制作场景2.4.1 Vue简介2.4.2 Vue场景的创建2.5 使用AfterEffects实现调色2.5.1 素材色彩的调整2.5.2 MTV类颜色校正2.5.3 虚幻类颜色校正2.5.4 写实类颜色校正2.6 使用Premiere导出mpeg文件第3章 LOGO的表现艺术3.1 LOGO含义及动画分析3.2 特效制作3.2.1 创建文字3.2.2 文字特效3.2.3 蝴蝶飞舞3.3 摄影机与灯光设置3.3.1 设置摄影机3.3.2 设置灯光3.4 渲染输出3.4.1 渲染设置3.4.2 场景渲染3.4.3 特效渲染3.5 LOGO的多种后期应用3.6 举一反三谈LOGO的其他表现方式第4章 城市的恢宏4.1 超大场景的处理技巧4.1.1 鸟瞰场景的看点4.1.2 超大场景的取舍4.2 超大场景的创建4.2.1 创建场地4.2.2 创建岛4.2.3 创建树木4.2.4 创建帆船4.3 楼体与天空的表现4.3.1 合并模型4.3.2 创建辅助楼体4.3.3 创建天空4.4 摄影机、灯光和渲染输出4.4.1 设置摄影机4.4.2 设置灯光4.4.3 使用VRay进行渲染4.5 城市规划与3dsMax插件Greeble4.5.1 创建地形4.5.2 使用插件Greeble创建城市4.5.3 设置摄影机4.5.4 设置灯光4.5.5 使用VRay进行渲染4.6 举一反三谈城市规划片的制作第5章 海与日出5.1 海与日出在建筑动画中的应用5.2 DreamScape简介5.3 建立日出场景5.4 设置海上日出的动画5.5 渲染输出5.6 后期合成5.7 举一反三谈日落场景的创建第6章 生长的高层建筑6.1 建筑的表现形式6.2 生长动画的实现方式6.3 高层建筑的模型6.3.1 创建承柱与承柱包边墙6.3.2 创建墙板与墙板包边6.3.3 创建墙体、翻玻璃、玻璃与框架6.3.4 创建环境与摄影机6.4 高层建筑的材质设置6.4.1 设置地面材质6.4.2 设置承柱与墙体的材质6.4.3 设置翻玻璃与玻璃的材质6.4.4 设置框架与环境材质6.5 切片的综合运用6.5.1 切片命令6.5.2 切片命令在动画中的应用6.6 灯光设置和渲染输出6.6.1 灯光设置6.6.2 渲染输出6.7 后期合成6.8 举一反三谈生长动画的其他应用第7章 水系的灵动性7.1 水系在社区场景中的作用7.1.1 水系的作用7.1.2 水系的分类7.2 创建场景7.2.1 创建地面7.2.2 创建路7.3 创建水池7.3.1 制作水池7.3.2 创建石板路7.3.3 创建石头7.4 创建叠水7.4.1 制作圆台7.4.2 制作叠水7.5 创建喷泉7.6 制作廊架7.7 合并模型7.8 创建环境7.8.1 创建植物7.8.2 创建环境7.9 摄影机、灯光和渲染输出7.9.1 设置摄影机7.9.2 设置灯光7.9.3 使用VRay进行渲染7.10 后期合成7.10.1 画面校色7.10.2 文字运动7.11 举一反三谈RPC的应用第8章 草坪与鲜花盛开8.1 使用Supergrass制作草坪8.1.1 创建模型8.1.2 调入模型8.1.3 创建摄影机8.1.4 设置灯光8.1.5 渲染输出8.2 使用毛发系统制作草坪8.2.1 创建草地8.2.2 创建场景8.2.3 创建摄影机8.2.4 设置灯光8.2.5 渲染输出8.3 插件OnyxFlower的使用8.3.1 OnyxFlower的作用8.3.2 OnyxFlower命令介绍8.4 使用OnyxFlower制作盛开鲜花8.4.1 创建模型8.4.2 调入模型8.4.3 创建摄影机8.4.4 设置灯光8.4.5 渲染输出8.5 制作植物生长的动画8.5.1 创建模型8.5.2 调入模型8.5.3 创建摄影机8.5.4 设置灯光8.5.5 渲染输出8.6 举一反三谈空间扭曲对象的应用第9章 树木的实现方法9.1 树木的实现方法9.1.1 面片的表现形式9.1.2 使用插件Speedtree和Treestorm表现树9.2 面片树9.2.1 创建地面9.2.2 创建路9.2.3 创建草9.2.4 创建石头9.2.5 创建面片树9.3 插件SpeedTree9.4 插件TreeStorm9.4.1 使用插件TreeStrom创建树木9.4.2 创建环境与天空9.4.3 合并场景主要构件9.4.4 设置摄影机9.4.5 设置灯光9.4.6 渲染输出9.5 后期合成9.6 场景植物的实现技巧9.7 举一反三谈季节的变化第10章 葡萄架下分楚汉10.1 葡萄架场景模型的创建10.1.1 创建场景10.1.2 调用模型10.2 藤类植物的实现10.3 人物的实现方法10.3.1 Poser软件简介10.3.2 创建人物模型10.4 人物动作设置10.5 设置摄影机10.5.1 丰富场景10.5.2 设置摄影机10.6 灯光设置与渲染输出10.6.1 灯光设置10.6.2 渲染设置10.7 后期合成10.7.1 文字运动10.7.2 合成10.8 举一反三谈人物表现第11章 烟花绽放11.1 夜景灯光设置技巧11.2 粒子的使用11.3 设置摄影机和灯光11.3.1 设置摄影机11.3.2 设置灯光11.4 烟花绽放11.5 渲染输出11.5.1 渲染设置11.5.2 渲染光子图11.5.3 最终输出11.5.4 烟花渲染11.6 后期制作11.7 举一反三谈粒子系统的应用第12章 金碧辉煌的商业大堂12.1 商业室内场景的表现重点12.2 室内空间的制作12.2.1 创建墙体12.2.2 创建柱子、棚线12.2.3 创建基本构件12.2.4 创建装饰墙12.3 环形楼梯的创建12.3.1 创建装饰柱12.3.2 创建楼梯12.4 瀑布和水帘的创建12.4.1 创建瀑布12.4.2 创建水帘12.4.3 创建筒灯12.4.4 调用模型12.5 室内空间的材质制作12.5.1 制作墙材质12.5.2 制作地面材质12.5.3 制作玻璃材质12.5.4 制作流水材质12.6 室内摄影机的运动12.7 室内灯光的设置12.8 渲染输出12.9 后期合成12.10 举一反三谈其他商业空间的表现第13章 精装样

<<3ds Max 2009/VRay建筑>>

板间的表现13.1 建筑动画中的户型与装饰13.2 室内整体模型的创建13.2.1 创建室内空间13.2.2 建装饰品13.2.3 调用家具13.3 室内空间的材质要求13.4 室内灯光的设置技巧13.4.1 家居空间灯光的表现13.4.2 整体空间透视的灯光表现13.5 室内空间的切换方式13.5.1 家居空间透视的表现13.5.2 室内空间的表现13.6 后期合成13.6.1 室内整体空间后期合成13.6.2 室内空间后期合成13.7 举一反三谈其他小空间的表现

章节摘录

插图：第1章 建筑动画的闪光点
本章内容认识建筑动画建筑动画的闪光点建筑动画精品赏析建筑动画前景展望随着多媒体技术的发展和应用，动画早已突破传统意义上卡通片的范畴，发展成集高科技的多媒体技术与传统绘画技法于一身的产业。

动画是一种艺术创作手段，凡是使用这种手段进行生产创作的相关行业及衍生产品，都应纳入动画产业的范畴。

如传统的二维动画、三维动画、影视视觉特技电脑动画、广告设计动画、建筑三维动画、游戏动画及虚拟仿真动画等。

新媒体艺术是一种与观众直接互动的新兴艺术，三维虚拟互动展示系统是集影视广告、动画、多媒体、网络技术于一身的新型的房地产营销方式，应用三维虚拟互动展示系统，目标客户可以在三维虚拟互动展示系统中自由行走，任意观看，突破了传统三维动画被动观察无法互动的瓶颈，给目标客户带来难以比拟的真实感与现场感，使他们获得身临其境的真实感，更快更准地加快了商品销售速度。

1.1 认识建筑动画实例目的：通过介绍建筑动画概念及应用和建筑动画的制作步骤，使读者对建筑动画有一定的了解。

建筑三维动画是可视化建筑设计技术的重要表现手段。

利用建筑物三维动画，在建筑物的设计阶段就能以可视的、动态的方式全方位展示建筑物所处的地理环境、建筑物外貌和各种附属设施，使人们能够在未来的建筑物中漫游，因而成为建筑设计方案及装修效果展示，建筑方案投标、论证、评审的有力工具，在建筑设计业、房地产业和建筑装饰业等领域有着日益广泛的应用前景。

由该技术制作成的建筑物三维动画画面流畅，能够以真彩色、大幅面细腻地表现出建筑物的造型、外部场景及内部装修效果、材料质感、光照、反射、阴影等，达到逼真的程度。

<<3ds Max 2009/VRay建筑>>

编辑推荐

《3ds Max2009、Vray建筑动画制作实战从入门到精通》设计了89个练习案例，由浅入深、从易到难、可以让您在实战中循序渐进地掌握建筑动画制作技术，适合自学。

技术手册：全书共13章，每一章都是一个专题，不仅可以让您充分掌握该专题的相关知识，还能举一反三掌握更多技巧。

老师讲解：超大容量的2张DVD多媒体教学光盘，89个案例的全程同步多媒体语音视频教学就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

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>