

### 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

出版单位：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 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>