

<<渲染王>>

图书基本信息

书名：<<渲染王>>

13位ISBN编号：9787302157649

10位ISBN编号：7302157642

出版时间：2007-11

出版时间：清华大学

作者：林军政

页数：384

字数：826000

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>

## &lt;&lt;渲染王&gt;&gt;

## 内容概要

本书是一本通过实例讲解如何制作动画，如何使用Vray渲染器渲染动画的专业书。

书中所有实例均为真实的工作案例，适合不同层次的学习者阅读，对读者掌握3ds Max程度没有太大的限制，你可以在其中学习到基础的动画知识，也可以学习到例如SpeedTree、TreeStorm、Forest、E-Light、RPC等常用的动画插件，还可以学习到例如Vray、Xfrog、CAT、Greeble、RPF应用、大气粒子、镜头较色等高级技术。

涉及到的动画类型包括房地产、建筑投标、室内设计和景观方案等。

讲解的内容十分丰富，从清晨、日景、黄昏、夜景的表现到自然气候的变化，风、雨、雪等，再到特殊的植物生长、室内陈设生长、卡通材质动画以及角色绑定等。

大到规模宏大的城市规划，小到秀美宜人的景观动画都有详细的讲解。

除此之外，还以实例的形式讲解了关于分镜头的较色和添加特效等操作方法。

本书各章内容独立，可拆分阅读，在实际工作遇到问题时，可对照书中相应类型的实例章节解决问题。

可以说，本书是即将踏入建筑动画行业人员、效果图技术人员升级动画渲染师、动画制作人员提高渲染质量的实用型手册。

## <<渲染王>>

### 作者简介

林军政，从事建筑CG表现行业近十年，担任过多家公司的技术总监，参与制作的国内外各类动画案例百余部。

对项目的运作、策划、制作直至成片的品质有着丰富的管理和制作经验。

长期致力于建筑表现的研究，2003年期间编写出版《3ds Max经典渲染器》一书。

## 书籍目录

第1章 建筑动画概述 1.1 建筑动画在实际领域中的应用 1.2 建筑动画的制作流程 1.3 分析项目定位影片风格 1.4 建筑动画影片的构成 1.5 关于创意脚本 1.6 关于分镜头制作脚本 1.7 动画建模要点及规范 1.8 分镜头制作要点及技巧 1.9 工作计划进度表第2章 华仁逸景国际（日景） 2.1 相关知识1：摄像机动画实用设置 2.2 相关知识2：VRay渲染器的各项参数 2.3 项目场景分析 2.4 架设摄像机并设置动画 2.5 整理场景并对模型进行减面 2.6 制作镜头预览 2.7 调整场景中的材质 2.8 制作场景配景 2.9 制作背景天空以及设置VRay天空光照明 2.10 创建并调试灯光 2.11 设置最终测试分帧 2.12 进行最终渲染设置并输出序列第3章 富兰克林别墅（夜景） 3.1 相关知识：植物插件SpeedTree实用功能简介 3.1.1 创建植物 3.1.2 将风场与植物绑定 3.1.3 更改植物的显示模式 3.1.4 修改植物形态 3.2 项目场景分析 3.3 优化并检查场景 3.4 定置镜头时间 3.5 定置镜头输出尺寸 3.6 架设摄像机并设置平移动画 3.7 制作摄像机预览文件 3.8 使用VRayMtl制作玻璃材质 3.9 使用SpeedTree制作小区景观植物 3.10 制作米字型片面远景贴图树 3.11 制作枝叶摇摆效果 3.12 利用VRay位图映色功能制作夜景环境 3.13 调试VRay位图光照效果 3.14 添加VRay面光源并放置RPC人物 3.15 提高VRay渲染级别设置最终参数 3.16 计算VRay动画叠加光子贴图并保存 3.17 调用VRay光子贴图进行最终动画序列的输出第4章 江南清漪园（秋景黄昏） 4.1 相关知识：TreeStorm实用技法 4.1.1 创建植物 4.1.2 调整植物 4.1.3 使植物产生风动效果 4.1.4 给TreeStorm赋予材质 4.2 项目场景分析 4.3 定置镜头并设置起始帧角度 4.4 制作摄像机动画 4.5 制作带有假反射的玻璃 4.6 对配景模型进行优化 4.7 用FFD编辑器为荷花制作随风摇摆的效果 4.8 利用Path Deform Bindling编辑器制作水中游鱼 4.9 使用粒子系统制作秋风落叶 4.10 制作VRay动态材质水面 4.11 使用TreeStorm进行布景 4.12 采用Light cache模式设置光照 4.13 修改VRay物体属性使球天不再对场景产生光照 4.14 为场景建立主光源 4.15 为场景添加反射环境 4.16 调整VRay光线偏移值去除场景黑斑 4.17 设置最终VRay渲染参数 4.18 计算并保存VRay光子贴图 4.19 进行最终动画序列的输出第5章 凯润金城（雨景） 5.1 相关知识：3ds Max的粒子系统 5.2 项目场景分析 5.3 架设仰角摄像机并设置动画 5.4 冻结隐藏不必要的物体加快渲染速度 5.5 利用Tiles程序贴图制作墙体材质 5.6 制作玻璃材质 5.7 调整场景内其他主要材质 5.8 利用位图映色制作雨景环境 .....第6章 阅城生态度假村（雪景）第7章 张家港市公卫中心规划设计项目（小规模规划动画）第8章 东方曼哈顿·尚东区规划方案（大规模规划动画）第9章 吴宫丽都休闲会所（半封闭空间动画）第10章 山西司马矿业集团报告厅（封闭空间动画）第11章 York Street Animation（变形生长动画）第12章 欧风花都（多元素景观动画）第13章 久隆碧云天（植物生长特效）第14章 天使湾（角色动画）第15章 爱法奥朗·新庄园（卡通特效）第16章 后期处理与压缩生成附录

## <<渲染王>>

### 编辑推荐

《渲染王：3ds Max+VRay建筑动画表现技法》各章内容独立，可拆分阅读，在实际工作遇到问题时，可对照书中相应类型的实例章节解决问题。

可以说，《渲染王：3ds Max+VRay建筑动画表现技法》是即将踏入建筑动画行业人员、效果图技术人员升级动画渲染师、动画制作人员提高渲染质量的实用型手册。

《渲染王：3ds Max+VRay建筑动画表现技法》附光盘2张。

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>