第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX建筑动画制作实战宝>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX建筑动画制作实战宝典>>

13位ISBN编号：9787302199564

10位ISBN编号：7302199566

出版时间：2009-6

出版时间：清华大学出版社

作者：袁紊玉，李茹菡，谢良鹏 著

页数：312

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

随着现在3D技术的提升与创作手法的多元化，建筑动画从脚本创作到精良的模型制作，后期的电影剪辑手法，以及原创音乐音效，情感式的表现方法，制作出的建筑动画综合水准越来越高。

本书以“建筑动画艺术教程”建筑动画实例的制作过程贯穿全书始终。

本书介绍应用Aut0CAD、3dsmax、Photoshop、AfterEffects、：Premiere等制作合成软件。

最初是素材的搜集，表现一个建筑动画前，需要了解所表现建筑的外貌、功能等；然后是思路的确立，如何确定片头和片尾，以及之间的镜头如何衔接，王线索如何贯穿其中，每个镜头所要表现的是什么效果：确定动画制作的主思路之后，就是脚本的定稿，脚本的作用就是将制作思路列详细有条理地列出每个镜头的内容：场景的创建是建筑动画表现的关键了，在这里就需要前面准备的效果图、CAD图纸等素材为参考，在max中进行场景的创建。

在maX中还将完成灯光、材质、相机运动的设置，以及渲染输出，做后期合成的准备；后期合成主要通过AtierEffects、Premiere软件进行，从建筑动画的最初准备工作到最后的合成成片，本书中都做了详细具体的介绍，读者可以在本书指导下更加具体地了解动画制作的步骤跟过程。

本书主要内容　　本书的作者有着多年的商业建筑动画设计及教学经验，书中的实例全部采用真实的商业网站，不仅页面设计精美，具有很强的实用性和针对性。

本书共9章，讲述了各类建筑动画的设计制作方法，精选了实例进行逐步讲解，涉及的内容丰富全面，并且穿插了各个知识点，使读者既能学习到建筑动画的各项操作，更可以掌握不同类型网站的建设技巧和实战经验.　　全书由9章组成，通过建筑动画中各个有特点的场景为小实例，分别加以介绍。

第l章主要介绍了建筑动画脚本的制作，以及在建筑动画中的作用。

第2章主要介绍了CAD图纸与max的结合应用。

第3章介绍了镜头的静态特性和动态特性，在建筑动画的制作中的重要作用。

第4章介绍了场景中灯光的设置和场景的渲染输出工作。

第5章介绍鸟瞰场景的创建过程。

第6章主要介绍了在建筑动画中水景的表现，并通过实例进行详细介绍。

第7章主要介绍了在建筑动画中，树木的表现形式。

第8章介绍了动画中人物的各种表现形式。

第9章介绍了场景和声效的最终合成。

内容概要

《3DS MAX建筑动画制作实战宝典》由曾独立负责过大型建筑动画规划建设和设计工作的资深动画设计师精心编著，对建筑动画设计流程和设计制作方法进行了深入剖析。
《3DS MAX建筑动画制作实战宝典》完全从工作实际出发，循序渐进地对多个建筑动画的设计和制作过程进行了详细讲解。
基本上涵盖了建筑动画设计与建设的方方面面，包括动画设计基础知识、布局、模板的创建、使用等具体知识。
《3DS MAX建筑动画制作实战宝典》附录部分收录了建筑动画设计与制作使用到的3ds max和After Effects快捷键。
《3DS MAX建筑动画制作实战宝典》配套光盘还收录了书中所有的实例和素材文件，为读者更好的扩展思路创造了空间。
《3DS MAX建筑动画制作实战宝典》融合了作者多年动画设计和建设的理念及经验技巧，具有很强的针对性和实用性，不但适合于对建筑动画制作的初级读者，也适合建筑动画设计与建设专业人员参考借鉴，还可作为大中专院校及社会培训班学员的教材。

书籍目录

第1章　建筑动画艺术概述1.1　建筑动画的特点及作用1.1.1　三维动画的兴起1.1.2　建筑动画的功利性1.2　建筑动画应用软件1.2.1　AutoCAD的应用1.2.2　3ds max的应用1.2.3　Photoshop的应用1.2.4　After Effects的应用1.2.5　Premiere的应用1.3　建筑动画前期准备工作及脚本的编写1.3.1　资料的搜集1.3.2　编写分镜头脚本1.4　建筑动画脚本制作实例1.4.1　项目分析1.4.2　影片策略1.4.3　镜头策划1.5　本章小结第2章　建筑识图及模型制作2.1　CAD图纸的整理2.1.1　建筑识图2.1.2　图纸的简化2.2　CAD图纸的识别2.2.1　CAD地形表现2.2.2　CAD建筑表现2.3　在3ds max中导入CAD图纸2.4　应用CAD图纸制作楼体模型2.4.1　简单楼体的制作2.4.2　复杂楼体的制作2.5　本章小结第3章　摄影机运动设置3.1　镜头语言在建筑动画中的运用3.1.1　平视镜头3.1.2　俯视镜头3.1.3　仰视镜头3.2　镜头的静态特性3.2.1　大全景3.2.2　全景3.2.3　中景3.2.4　中特写3.2.5　特写3.2.6　大特写3.3　镜头的动态特性3.3.1　推3.3.2　拉3.3.3　摇3.3.4　移3.3.5　虚3.3.6　晃和转3.4　摄影机运动在3ds max中的实现3.4.1　摄影机的自由运动3.4.2　摄影机的路径运动3.5　本章小结第4章　场景的灯光设置和渲染4.1　建筑动画中的灯光4.2　建筑动画日景灯光设置4.3　建筑动画夜晚灯光设置4.4　建筑动画的渲染4.4.1　建筑动画的渲染格式4.4.2　建筑动画的渲染过程4.5　本章小结第5章　建筑动画中的鸟瞰5.1　鸟瞰镜头的特点和作用5.2　鸟瞰水面的模拟5.3　山的创建5.4　创建草地和滩涂5.5　创建道路分割地面5.6　项目周边环境的制作5.7　拼合项目主体5.8　相机和灯光的创建5.8.1　相机的运动设置5.8.2　灯光的设置5.9　渲染5.10　本章小结第5章　建筑动画中的水系表现6.1　池塘水面的表现6.2　喷泉的表现6.3　水帘的表现6.4　本章小结第7章　树木花草的实现7.1　建筑动画中的花草树木7.1.1　贴图模拟法7.1.2　植树插件SpeedTree7.1.3　植树插件Treestorm7.2　鸟瞰等大场景树木的表现7.3　使用插件Speedtree制作树木7.4　使用插件Treestorm制作树木7.5　制作落叶7.6　本章小结第8章　建筑动画中的人物8.1　人物的实现形式8.2　3ds max模型人物的创建8.2.1　Poser软件简介8.2.2　Character Studio简介8.2.3　人物模型创建8.3　贴图人物的使用8.4　RPC人物场景的创建8.5　本章小结第9章　建筑动画的后期合成9.1　常用视频合成软件9.1.1　After Effects简介9.1.2　Premiere简介9.2　建筑动画的视频合成9.2.1　使用After Effects制作片头9.2.2　制作动画9.2.3　制作片尾9.3　配音、配乐9.3.1　软件介绍9.3.2　软件应用9.4　输出成品9.5　本章小结附录　3ds max常用命令中英文对照及常用快捷键

章节摘录

第1章　建筑动画艺术概述　　建筑动画是三维动画的一种，主要用于模拟尚未存在的建筑及环境。
正是基于这种提前展现性，建筑动画已被广泛的应用于建筑行业的宣传中。
1.1　建筑动画的特点及作用　　随着多媒体技术的发展和应用，现代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，凡是用这种手段去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、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，虚拟仿真动画等。
1.1.1　三维动画的兴起　　三维动画是计算机技术高速发展的衍生物，三维性、逼真性是其最重要的特点，三维动画的出现是动画行业的一大革命。
三维动画目前被广泛地应用于影视、广告、教学以及研究等领域，如图1-1所示。
根据不同的标准可以将三维动画分为不同的类型，例如根据所表现的内容，三维动画可以分为影视动画、游戏动画、建筑动画、广告动画等。
但是三维动画的分类不是绝对的，往往一个动画作品中融合了多种内容。
三维动画的制作不同于其他动画形式，传统的动画制作有胶片拍摄、手绘等方式，但这些都不适用于三维动画，三维动画的制作完全依赖于计算机和三维软件，通过三维软件搭建一个虚拟的三维空间是三维动画的制作之本，所以说，三维动画的发展依赖于计算机技术的发展。
1.1.2　建筑动画的功利性　　建筑动画是以建筑及环境为主要表现内容的三维动画形式。
建筑动画最大的特点就是模拟现实，三维软件搭建的虚拟世界要与真实世界保持一致，这是建筑动画的基本要求，如图1—2所示。

编辑推荐

《3DS MAX建筑动画制作实战宝典》共9章，讲述了各类建筑动画的设计制作方法，精选了实例进行逐步讲解，涉及的内容丰富全面，并且穿插了各个知识点，使读者既能学习到建筑动画的各项操作，更可以掌握不同类型网站的建设技巧和实战经验。
《3DS MAX建筑动画制作实战宝典》语言叙述通俗易懂，突出了实用性，采用由浅入深的编排方法，内容丰富、结构清晰、语言简练、实例众多、图文并茂。
可以适用于以下读者对象：动画设计与制作人员、建筑动画建设与开发人员、大中专院校相关专业师生、建筑动画制作培训班学员、个人建筑动画爱好者与自学读者。

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