

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009建筑动画及后期表现技法精讲>>

13位ISBN编号：9787113104511

10位ISBN编号：7113104517

出版时间：2010-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：刘正旭

页数：328

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

3ds Max是目前制作建筑动画最为流行的三维软件，它功能强大而完善，而且有很好的兼容性，能与多种相关软件配合，广泛应用于建筑动画行业。

建筑动画有6种类型，分别是建筑设计投标、建筑工程施工、房地产销售、项目招商引资、城市规划和旧城复原。

单从经济方面来讲，它的市场广阔、利润大、见效快，非常值得个人和团体从事该行业。

而另一方面，随着市场的完善，竞争也日趋激烈。

无人能超出优胜劣汰的自然法则，所以只有不断更新技术，力求做到最好，才会有更有利的生存空间。

掌握最新的技术、制作出更好的建筑动画是本书的宗旨。

建筑设计投标类动画的特点是建筑味浓，以表现建筑的空间感为主，包括建筑形态、建筑设计思路、构成手法等。

这类动画的制作要点：把握好设计的总体思路，提炼出一些有特色的空间进行重点表现。

镜头语言凝练简洁，说明性强。

建筑工程施工类动画的特点是针对性强，以表现工程施工的整个流程为主，具有很强的说明性。

这类动画的制作要点：对整个流程把握清晰，在保证动画设计正确的基础上，注意整个气氛的烘托。

在一些细节工艺的处理上，一定要注意交代清楚。

房地产销售类动画的特点是主要面对大众或某个人群，需要具备很浓的商业气氛或文化特征，在场景的制作中也多以写实为主。

在影片的处理上，也较具有煽动性和一定的广告效应。

这类动画的制作要点：把握好整个项目的基调和氛围，要较好地运用镜头速率来表现小区的安逸舒适。

在手法上更多地抓住人们的心理，用一些有亲和力的景致来表现整个影片。

项目招商引资类动画的特点是主要为吸引投资商来作投资，其手法运用比较商业化，更要突出整个环境的商机所在，动画风格也更接近于广告宣传。

这类动画的制作要点：要选择一个比较有吸引力的主题。

尽可能说明项目占据的天时、地利、人和等各方面的有利条件，构思要在整个影片中体现出来。

动画应体现出项目的人文环境、商业价值等。

城市规划类动画的特点是需要对方案意图作比较准确的说明，有时也用一些比较概念的手法来表现影片。

这类动画的制作要点：要比较深入地了解整个项目的设计意图。

内容概要

本书围绕建筑动画的各项关键制作技术进行编写。

作者由从业多年的建筑动画制作人员组成，全部使用经典的实例作品进行教学。

本书巧妙地穿插了各种制作漫游动画的鲜为人知的技法，对建筑漫游动画的制作过程进行了全面的介绍，是目前市场上同类图书中最全面的建筑漫游动画书籍。

本书大部分实例的制作软件为3ds Max 2009，后期制作为软件After Effect CS3。

内容包括动画脚本创作、手动和自动关键帧动画、摄像机动画、建筑物增长脚本动画、飞鸟动画、游鱼动画、镂空人物动画、RPC动画、三维实模人物动画、动力学布料动画、水动画、船舶尾迹动画、建筑建模、高级曲面建模、建筑动画材质贴图、灯光渲染、大型场景的动画实战、镂空植物、Forest森林插件、SpeedTree插件、日景和夜景水面、大范围鸟瞰全景、景深、雾效等技术。

配套光盘中提供书中所有实例的贴图文件和场景文件。

本书适合作为各类建筑动画制作公司的参考书，也可作为相关院校的培训教材。

书籍目录

Chapter01 建筑动画基础和脚本镜头运用	Lesson1-1 建筑动画概述	1.建筑动画表现手法
2.操作系统概述	3.动画脚本创意	建筑动画企划案例：1.主题诠释——
用心营造高档办公建筑空间	2.表现基调	3.设计思路
单位设定	6.素材库的积累与使用	Lesson1-2 镜头基础知识
画的插件	1.动力学模拟插件	Lesson1-3 建筑动
器插件	5.特殊效果插件	2.模型插件
动画制作	Lesson2-1 动画的制作方法	3.质感贴图插件
3.手动关键帧	Lesson2-2 镜头动画	4.渲染
2.路径约束动画	Lesson2-4 彩灯材质动画	【本章小结】
Lesson2-6 动力学动画	1.创建旗杆和彩旗	【作业练习】
Lesson2-8 路径动画	2.动力学生成飘动红旗	Chapter02 建筑
漫游动画	Lesson3-1 客厅空间简介	1.自动关键帧
Lesson3-4 场景灯光设置	Lesson3-2 调整摄像机位置	2.噪波控制器
设置墙体材质	Lesson3-5 场景材质设置	1.噪波控制器
的材质	3.设置地面材质	Lesson2-5 大楼增长动画
的渲染设置	6.设置视频材质	Lesson2-7 飞鸟动画
Lesson3-7 摄像机动画设置	7.设置壁画材质	Chapter03 室内
Chapter04 建筑动画的灯光打法和大场景动画制作	Lesson4-1 ds Max 灯光基础知识	Lesson3-3 测试渲染设置
打法	Lesson4-3 景深效果	1.设置渲染参数
Lesson4-6 灯光与渲染	Lesson4-4 大场景动画制作规范	2.
.....Chapter05 水面、植物和人物的制作方法	Lesson4-5 材质	5.设置茶几及其上摆设品
Chapter06 全景动画制	Lesson3-6 动画	【本章小结】
作Chapter07 丽都世纪建筑动画制作	【作业练习】	【作业练习】
Chapter08 After Effect 后期制作		

章节摘录

插图：Lesson 1-1 建筑动画概述建筑动画采用动画虚拟数码技术结合电影的表现手法，根据房地产的建筑、园林、室内等规划设计图纸，将楼体外观、室内结构、物业管理、小区环境、生活配套等未来建成的生活场景进行提前演绎展示，让人们轻松而清晰地了解未来的家园。

建筑动画镜头无限制地自由，可全面逼真地演绎楼盘整体的未来形象，可以拍到实拍都无法表现的镜头，把楼盘设计大师的思想完美无误地演绎出来，让人们感受未来家园的美丽和真实。

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、压缩比高，能够以真彩色、大幅面细腻地表现出建筑物的造型、外部场景与内部的装修效果、材料质感、光照、反射、阴影等，达到几乎可以乱真的程度，如图1，1所示。

建筑动画表现手法建筑漫游动画的表现手法呈现两种状况，一是现实性的，这一类主要追求的是真实，尽量贴近现实生活；二是建筑性的，这一类主要用来体现建筑师在设计某一座建筑的创作 - 构想 - 设计 - 完成的过程，这种表现可以不需要蓝色的天、宽广的地、很多的人和车，也不需要装饰环境的花草，主要是展示建筑本身。

在静态效果图的表现中也是同样的道理，重点是体现建筑本身的美，所以天空、背景、树木等都可以不要。

这类效果图主要用于投标。

装修效果图相对就简单多了，我们只需要按设计师提供的方案，按一定的比例制作就行了，只是在打灯光的时候要注意空间的层次，因为室内空间不像室外空间那样宽阔，在打灯光的时候很容易让整个空间显得平淡，尽量采用暖色调。

编辑推荐

《3ds Max 2009建筑动画及后期表现技法精讲》内容围绕着建筑动画的各项关键制作技术编写。作者由从业多年的建筑动画制作人员组成，全部使用经典的实例作品进行教学。

《3ds Max 2009建筑动画及后期表现技法精讲》巧妙地穿插了各种制作漫游动画的各种鲜为人知的技法，对建筑漫游动画制作过程进行全面的介绍。

《3ds Max 2009建筑动画及后期表现技法精讲》大部分实例的制作软件为3ds Max，后期为After Effect软件。

配套光盘为《3ds Max 2009建筑动画及后期表现技法精讲》所有实例的贴图文件和所有实例的场景文件。

《3ds Max 2009建筑动画及后期表现技法精讲》适合作为各类建筑动画制作公司人员的参考书，也适合作为相关院校学生的培训教材。

详解3ds Max 2009软件的7大类动画制作的关键技术，6个典型动画实例囊括了室内，室外建筑动画以及全景动画制作，600分钟的多媒体视频教程，轻松掌握制作流程。

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>