

# 《POD-印象3ds Max/Vray 超写实建筑动画表现技法》

## 书籍信息

版次：1

页数：9999

字数：9999

印刷时间：1970年01月01日

开本：16开

纸张：

包装：平装-胶订

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787115222459

## 编辑推荐

POD产品说明：1. 本产品为按需印刷（POD）图书，实行先付款，后印刷的流程。您在页面购买且完成支付后，订单转交出版社。出版社根据您的订单采用数字印刷的方式，单独为您印制该图书，属于定制产品。2. 按需印刷的图书装帧均为平装书（含原为精装的图书）。由于印刷工艺、彩墨的批次不同，颜色会与老版本略有差异，但通常会比老版本的颜色更准确。原书内容含彩图的，统一变成黑白图，原书含光盘的，统一无法提供光盘。3. 按需印刷的图书制作成本高于传统的单本成本，因此售价高于原书定价。4. 按需印刷的图书，出版社生产周期一般为15个工作日（特殊情况除外）。请您耐心等待。5. 按需印刷的图书，属于定制产品，不可取消订单，无质量问题不支持退货。

## 内容简介

本书采用理论与实际相结合的方式，根据笔者多年积累的建筑漫游动画教学和创作经验，深入讲解了建筑漫游动画创作思路及技法，具有很高的实战参考价值。

本书主要介绍3ds Max/VRay建筑漫游动画制作技法，全书分为10章。第1章讲解了建筑漫游动画制作的相关知识，其中包括建筑动画的相关理论知识、制作建筑动画的常用插件、VRay渲染器的一些重要参数，以及如何进行场景的单机渲染和网络渲染。第2~10章为案例教学，共有9个不同类型的精彩案例，全方位介绍建筑漫游动画制作的各个层面，能够让读者在实战中快速掌握全套建筑动画制作技术。

本书所有案例均由3ds Max 9和VRay1.5

RC5制作，建议读者使用相应版本的软件进行学习。

本书附带3张DVD光盘，内容包括案例模型和贴图，以及所有案例的视频教学录像，以方便读者学习和使用。

本书适合有一定软件操作基础的、有志于从事建筑漫游动画制作的学生和从业人士选用。

## 作者简介

暂无相关内容

## 目录

### 第1章 制作建筑动画前的一些准备工作

#### 1.1 建筑动画的相关知识

- 1.1.1 三维动画技术的应用
  - 1.1.2 房地产销售3D影片主要定义
    - 1.1.2.1 建筑动画的领域
    - 1.1.2.2 制作软件
    - 1.1.2.3 场景建模
    - 1.1.2.4 材质灯光
    - 1.1.2.5 动画制作
    - 1.1.2.6 后期处理
    - 1.1.2.7 非编输出
  - 1.1.3 商业三维动画的操作流程
  - 1.1.4 项目流程及时间节点
  - 1.2 建筑动画常用插件详解
    - 1.2.1 Forest插件的使用技巧
    - 1.2.2 Treestorm插件的使用技巧
  - 1.3 与建筑动画制作关系密切的VRay参数
    - 1.3.1 Global switches ( VRay全局开关 )
      - 1.3.1.1 Geometry
      - 1.3.1.2 Lighting
      - 1.3.1.3 Indirect illumination
      - 1.3.1.4 Materials
      - 1.3.1.5 Raytracing
    - 1.3.2 Image sampler ( Antialiasing ) ( VRay图形采样 ( 抗锯齿 ) )
      - 1.3.2.1 Image sampler ( 图形采样 )
      - 1.3.2.2 Antialiasing filter ( 抗锯齿过滤 )
    - 1.3.3 Indirect illumination ( GI ) ( VRay间接光照 ( GI ) )
      - 1.3.3.1 关于GI的解释
      - 1.3.3.2 VR的GI参数面板
      - 1.3.3.3 Irradiance map ( 辐照度贴图引擎 )
      - 1.3.3.4 Quasi-Monte Carlo GI ( 准蒙特卡罗GI )
      - 1.3.3.5 Light Cache ( 灯光缓存 )
      - 1.3.3.6 Photon map ( 光子贴图 )
    - 1.3.4 Environment ( VRay环境 )
    - 1.3.5 rQMC Sampler ( VRay\*\*准蒙特卡罗 )
    - 1.3.6 System ( VRay系统设置 )
  - 1.4 如何进行场景渲染
    - 1.4.1 单机渲染
    - 1.4.2 网络渲染
- 第2章 西班牙风格水景别墅表现
- 2.1 项目分析
  - 2.2 场景的前期初步整理
- 技术看板——三种方法解决在场景打开及指定贴图速度非常慢的问题
- 2.3 摄像机的设置

- 2.3.1 创建摄像机
- 2.3.2 设置摄像机的动画路径
- 技术看板——关于摄像机运动轨迹
- 2.4 对场景进行精简及优化
  - 2.4.1 删除场景中多余的物体
  - 2.4.2 模型的分类整理
  - 2.4.3 对模型进行塌陷处理
- 2.5 场景的初步设置
  - 2.5.1 材质的设置
    - 2.5.1.1 玻璃材质的设置
    - 2.5.1.2 水面材质的设置
  - 2.5.2 灯光的布置
  - 2.5.3 渲染参数的初步设定
  - 2.5.4 模型及材质的调整
    - 2.5.4.1 水底模型的创建及材质的调节
    - 2.5.4.2 水面材质的调节
- 2.6 场景的丰富
  - 2.6.1 创建球天
  - 2.6.2 环境光的设置
  - 2.6.3 使用Forest插件创建灌木
  - 2.6.4 添加小石头、小草、杂草和芦苇等丰富场景细节
    - 2.6.4.1 在水边添加石头和小草
    - 2.6.4.2 继续添加杂草和芦苇
  - 2.6.5 添加灌木和大树
- 2.7 动画的调节
  - 2.7.1 中天空亮度的调节
  - 2.7.2 水面动画的调节
  - 2.7.3 风车动画的调节
  - 2.7.4 测试渲染的设置
- 2.8 \*终渲染参数的设置
  - 2.8.1 渲染光子
  - 2.8.2 设置\*终渲染序列参数
- 2.9 图像的后期校色

第3章 多层住宅庭园景观表现

第4章 雪景表现技法

第5章 明清古街

第6章 水下古城

第7章 徐州行政区规划

第8章 世博主题馆下沉式广场灯光工程

第9章 大型城市规划

第10章 夜景商业街灯光生长表现

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)