

《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)