

造就非凡 成就梦想 大家都在学的经典图书，买1本送7本火星电子书！

3DSMAX
图形图像
艺术
IMAGE
ART

3ds Max&VRay 建筑动画 火星课堂

第3版

■ 火星时代 主编

火星时代建筑
设计专业精品教程

- ◆ 建筑动画基础
- ◆ 建筑动画雨景表现
- ◆ 室内漫游动画
- ◆ 水墨镜头表现
- ◆ 别墅群建筑动画
- ◆ 各类镜头渲染方法
- ◆ 园林景观建筑动画
- ◆ 建筑动画插件教学



20周年

“火星图书感恩回馈”

需提供图书购买凭证

(可以是购书小票、网上交易记录、图书照片等)

购买本书获赠价值 676 元全套教学，内含《3ds Max 2011 白金手册》系列、《VRay渲染巨匠火星风暴》、《3ds Max&VRay 建筑全模型渲染火星课堂》、《火星人-SketchUp 8 大风暴》的教学视频和学习模型素材。

3ds Max&VRay 建筑动画火星课堂 第3版

• 火星时代 主编

人 民 邮 电 出 版 社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

3ds Max&VRay建筑动画火星课堂 / 火星时代主编

— 3版. — 北京: 人民邮电出版社, 2014. 12

ISBN 978-7-115-37341-0

I. ①3… II. ①火… III. ①建筑设计—计算机辅助设计—三维动画软件 IV. ①TU201.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第248311号

内 容 提 要

本书是“火星课堂”系列图书中的一本,详细讲解了3ds Max、VRay、After Effects和Vegas在建筑动画制作方面的应用。

全书共15章,第1~4章讲解了建筑动画表现基础知识,包括建筑动画表现所需掌握的软件、相关插件、项目制作流程与规范,以及相关的设置;第5章讲解了汽车运动动画、游鱼和飞鸟动画、角色动画、水幕动画、喷泉动画、生长动画,车流线、霓虹灯、车灯和激光动画,树叶与花瓣飘落动画、旗帜动画及风吹树木动画的表现;第6章讲解了建筑动画中雨景效果的表现;第7章讲解了建筑动画中水墨镜头的表现;第8章讲解了After Effects后期校色与常见特效的制作;第9章讲解了Vegas的剪辑输出;第10~13章分别讲解室内漫游、商务中心建筑、城市规划建筑,以及别墅群建筑动画的表现;第14章讲解了日景、黄昏和夜晚等多种类型镜头的渲染方法;第15章讲解了大型园林景观——苏州街的制作流程;附录讲解了建筑动画制作常见问题及常用插件速查。

随书附赠1张DVD9多媒体教学光盘,内容包括书中所有案例的场景文件和素材文件,以及大部分案例的制作过程和建筑动画常用插件的教学视频,时长总计20小时。

本书非常适合建筑、装潢和环艺等从业人员,以及从事建筑动画表现的初、中级读者阅读,同时也可作为环境艺术、建筑表现等相关设计专业师生的辅导教材。

如果您是大学教师,购买了火星图书作为授课教材,请联系我们(QQ: 896641381),我们竭诚为您私人定制教学PPT及相关资源包。

◆ 主 编 火星时代

责任编辑 杨 璐

责任印制 程彦红

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京盛通印刷股份有限公司印刷

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 21

字数: 544千字

2014年12月第3版

印数: 15 501—19 500册

2014年12月北京第1次印刷

定价: 98.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号



火星图书 造就非凡 成就梦想

3ds Max&VRay 建筑动画火星课堂 (第3版)

HXSD201410-170

本书作者

郭仕泓 朱平月 谢 鑫

丛书编委会

Editor-in-Chief 总编 王 琦 Wang Qi

Executive Editor 执行主编 李才应 Li Caiying

Project Manager 项目负责 陈 静 Chen Jing

Technical Editor 技术编辑 梅晓云 Mei Xiaoyun

Editor 文稿编辑 梅晓云 Mei Xiaoyun

陈 静 Chen Jing

Cover Design 封面设计 贾培莹 Jia Peiying

Layout 版面设计 王丹丹 Wang Dandan

Multimedia Editor 多媒体编辑 贾培莹 Jia Peiying

王丹丹 Wang Dandan

Internet Marketing 网络推广 网站部 Website Department

版权声明

本书版权归北京火星时代科技有限公司所有，未经书面授权同意，不得以任何形式转载、复制、引用于任何平面或网络媒体

商标声明

书中引用之商标与产品名称均属于其原合法注册公司所有，纯属介绍之用绝无任何侵害之意

版权所有 侵权必究

投稿热线 Tel : 010-59833333-8851

技术支持 Tel : 010-59833333-8852 网址 <http://book.hxsd.com>

淘宝旗舰店 <http://hxmdt.taobao.com/>

内容安排



丛书
导读

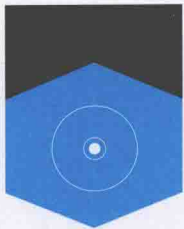


本书共 15 章，秉承火星时代图书结构严谨、讲解细腻的风格，贯彻“授人以鱼，不如授之以渔”的理念，将 3ds Max、VRay、After Effect 和 Vegas 建筑动画制作技术进行了详细的讲解，以“技术要点 + 实例”为主线，既向读者介绍了理论，又通过实例的讲解，使读者掌握实际的操作技术。

• 3dsMax&VRay 建筑动画火星课堂（第 3 版）

第1章	建筑动画导读
第2章	动画制作环节涉及的软件及插件
第3章	建筑动画制作流程与规范
第4章	动画设置与制作
第5章	多种镜头的制作方法
第6章	建筑动画中的雨景表现
第7章	水墨镜头表现
第8章	后期校色与常见特效
第9章	Vegas 剪辑输出
第10章	室内漫游动画
第11章	商务中心建筑动画
第12章	城市规划建筑动画
第13章	别墅群建筑动画
第14章	多种镜头的渲染方法
第15章	建筑动画项目制作

感谢 北京水魔方数字科技有限公司提供的《亿利·傲东国际》和《金隅凤麟洲》项目文件。



· 光盘使用说明

光盘内容说明

本书共15章，素材文件、场景文件及教学视频文件安排在1张DVD9中，光盘的内容结构如下图所示。



第11、12章
完整内容及
附赠项目

多媒体
教学启动
程序



各章素材

光盘使用建议

在配套光盘的“DVD\part\video”文件夹中存放了相应案例制作过程的教学视频文件。建议将该路径下的视频文件复制到硬盘中再播放，以减少对光驱的磨损。

光盘使用步骤

① 本书的教学视频以网页的形式提供给读者，为方便读者学习与查询，直接双击光盘根目录下的Index.html文件，即可打开界面，浏览教学视频，如下图所示。

② 单击标题选择视频内容

③ 单击图像打开视频

④ 打开的视频如下图所示。

* 建议使用IE 9.0以上版本的浏览器打开教学视频网页 *



视频导读
VIDEO-CONTENTS

第6章 建筑动画中的雨景表现

视频时长 0:49:56

- › 制作思路分析
- › 制作灯笼的飘动动画
- › 设定雨景场景的灯光
- › 制作近处木桥材质
- › 制作远处旧墙材质
- › 制作水面材质
- › 制作水面涟漪动态贴图
- › 输出雨景镜头序列帧
- › 后期校色与添加雨雾特效

第7章 水墨镜头表现

视频时长 1:02:43

- › 制作竹子模型
- › 使用 PF 粒子制作随风飘落的竹叶
- › 制作远处竹丛的摆动动画
- › 制作镜头预演动画
- › 制作竹子材质
- › 制作渔船材质



视频导读 VIDEO-CONTENTS



- › 制作山、水和水草材质
- › 渲染输出序列

第9章 Vegas剪辑输出

视频时长 0:41:07

- › Vegas 介绍
- › Vegas 基础界面
- › 项目属性设置
- › 创建项目、获取媒体文件
- › 剪辑并整合影片
- › 添加特效
- › 添加字幕
- › 音频处理 + 输出影片

第10章 室内漫游动画

视频时长 2:35:21

- › 设置材质
- › 设置场景灯光
- › 调节参数渲染光子图
- › 使用 RPC 插件为场景添加动态人物



视频导读
VIDEO-CONTENTS

第11章 商务中心建筑动画

视频时长 1:36:04

- › 鸟瞰镜头的后期校色与输出
- › 制作商务中心建筑动画模型

- › 制作商务中心鸟瞰日景的材质、灯光与雾效
- › 制作商务中心移镜头

第12章 城市规划建筑动画

视频时长 1:19:57

- › 城市规划鸟瞰镜头的材质、灯光调节
- › 城市规划鸟瞰镜头的后期校色与输出

- › 水边城市镜头渲染

第13章 别墅群建筑动画

视频时长 2:23:33

- › 别墅群建筑动画前期工作
- › 制作山形

- › 展开贴图制作简模
- › 使用贴图烘焙

- › 根据脚本制作分镜头预演动画
- › 细化场景周边建筑

- › 细化场景环境



视频导读 VIDEO-CONTENTS



- › 调节材质
- › 设置场景灯光

- › 制作鸟瞰夜景水面等材质
- › 制作鸟瞰夜景灯光

第14章 多种镜头的渲染方法

视频时长 2:38:11

日景效果

- › 项目场景分析
- › 细化场景
- › 设置灯光、调整材质和测试分帧
- › 进行最终渲染设置并输出序列

鸟瞰效果

- › 项目场景分析
- › 细化场景
- › 设置灯光与调整材质
- › 进行最终渲染设置并输出序列

夜景效果

- › 项目场景分析
- › 细化场景
- › 设置灯光与调整材质
- › 夜景渲染技术要点

黄昏效果

- › 项目场景分析
- › 细化场景
- › 调整灯光和材质效果
- › 测试分帧和输出序列



视频导读
VIDEO-CONTENTS

建筑动画常用插件

视频时长 4:08:31

› 体积烟雾·流体特效插件

› 骨骼绑定插件

› 动态自然环境特效插件

› 模拟天光插件

› 物理烟雾·流体特效插件

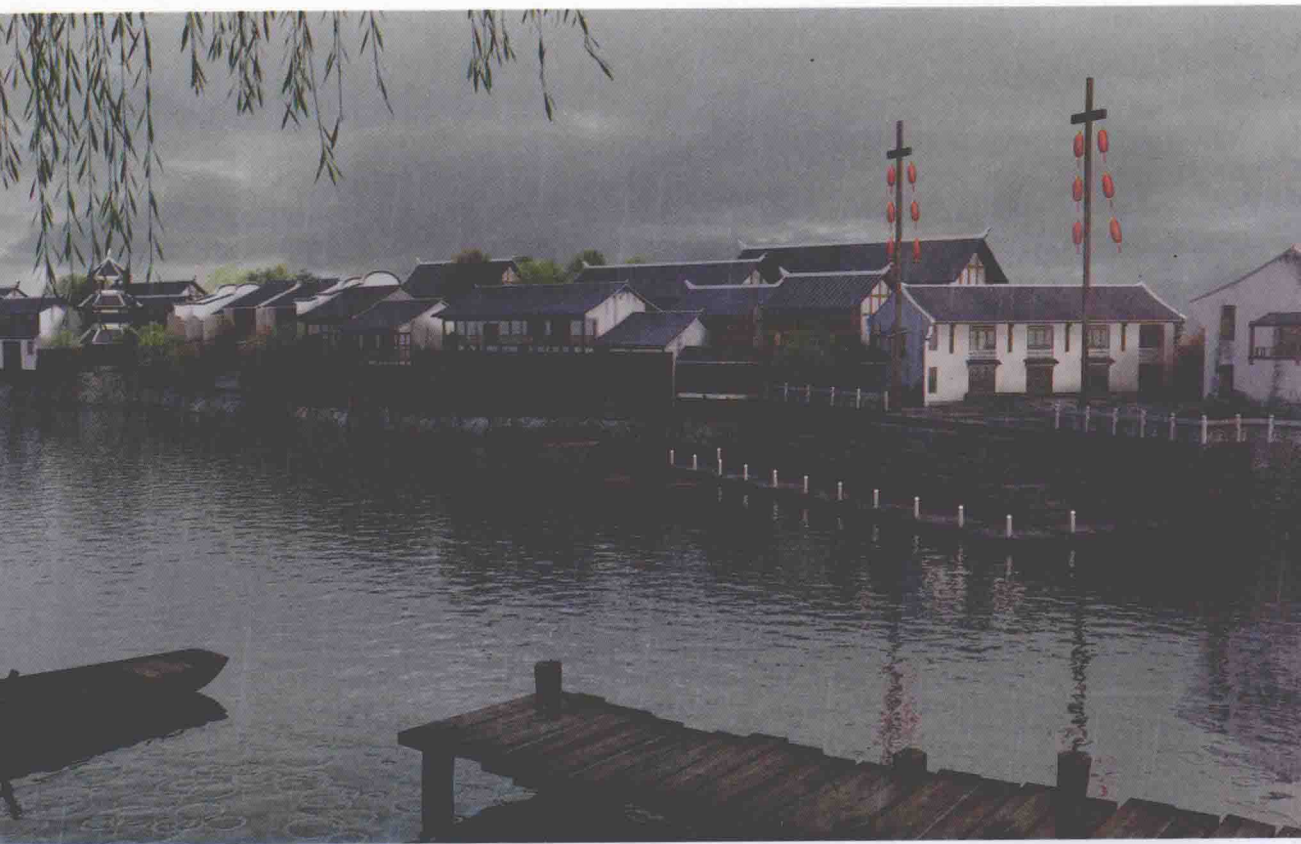
› 拖尾特效插件

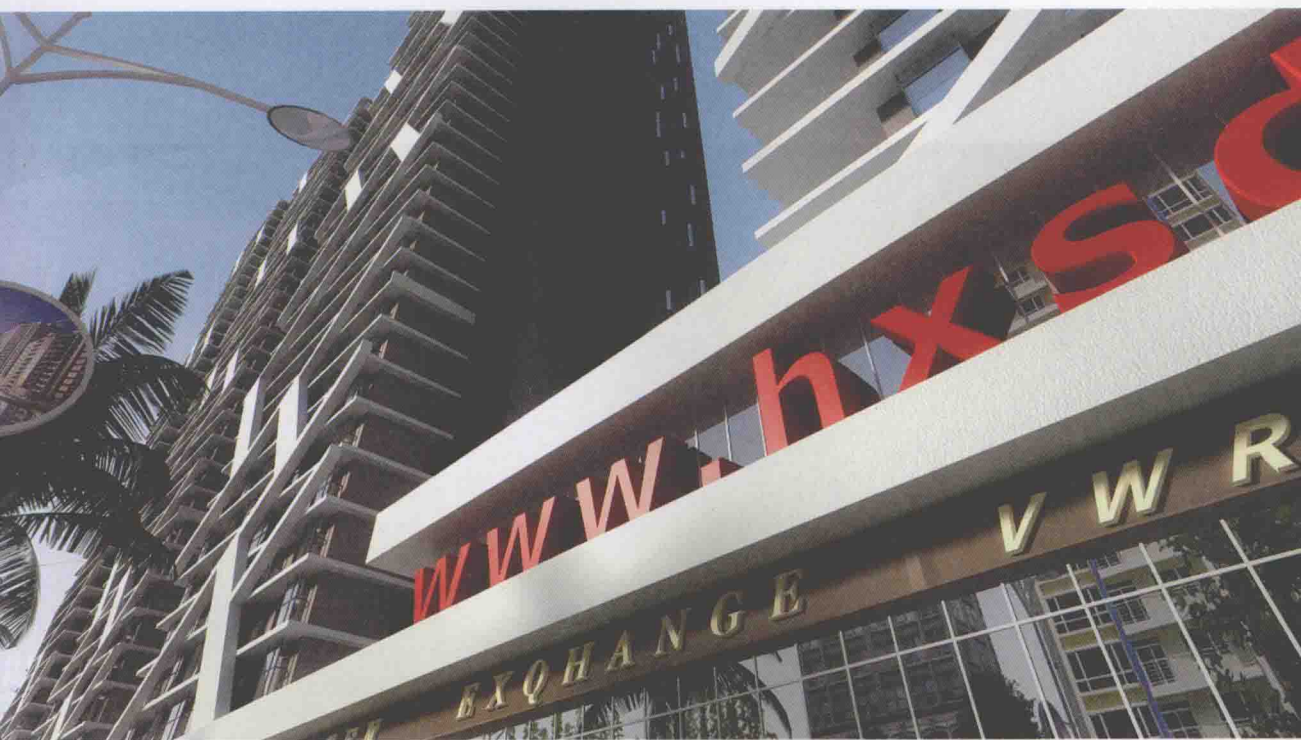
› 脚本

› 二维粒子特效插件

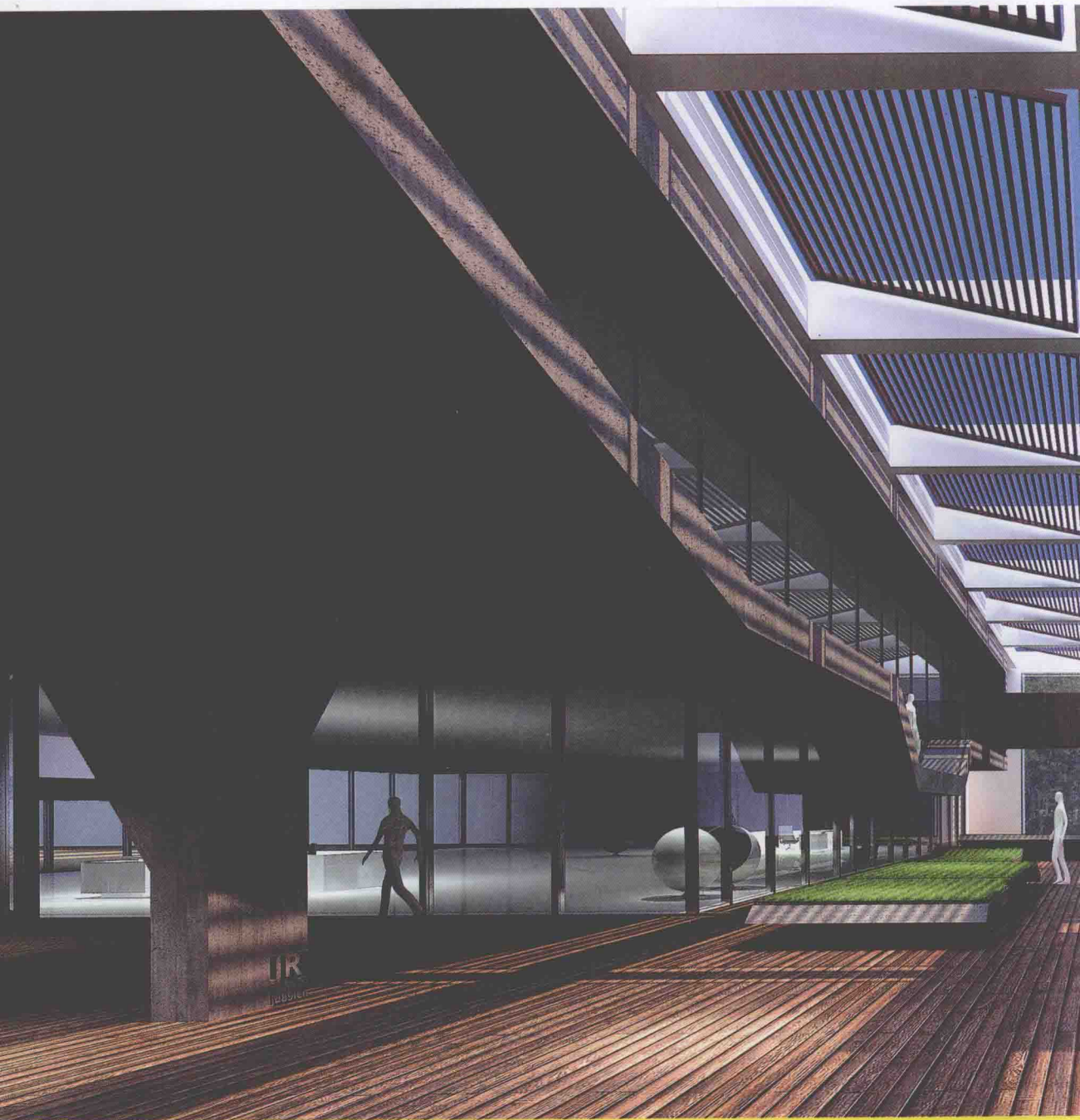
› 模拟流体·海洋等特效的插件

› 树皮制作插件





作品欣赏



作品欣赏





北京水魔方数字科技有限公司 · 《亿利·傲东国际》、《金隅凤麟洲》项目展示

项目文件联系火星图书售后服务QQ：896641381即可获得。



3ds Max&VRay 建筑动画火星课堂（第3版）

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com