

<<3ds Max印象.电视栏目包装动画>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max印象.电视栏目包装动画与特效制作>>

13位ISBN编号：9787115309686

10位ISBN编号：711530968X

出版时间：2013-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：麦乐工作室

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>

## <<3ds Max印象.电视栏目包装动>>

### 内容概要

《3ds Max印象 电视栏目包装动画与特效制作》通过实战制作方式全面讲解了使用3ds Max软件来完成电视栏目包装制作技术的解决方案。

全书包含近30个专业精品案例，从各个层面与角度介绍了数十种电视栏目包装特效的制作方法，如玻璃质感、金属材质、钻石效果、碰撞、破碎、水银和变形等栏目制作中常见特效效果。

《3ds Max印象 电视栏目包装动画与特效制作》完全从实际制作角度出发，书中所讲解的特效制作方法都是作者多年制作工作的积累，实用价值高、可操作性强，讲解形式深入浅出，易学易用。

《3ds Max印象 电视栏目包装动画与特效制作》适合于对3ds Max软件有一定操作基础、对电视栏目包装技术有所了解并希望进一步提高行业制作与应用技能的读者阅读与学习，也可作为影视广告、栏目包装的专业技术教材。

《3ds Max印象 电视栏目包装动画与特效制作》附带1张DVD教学光盘，内容包括书中所有实例的源文件与多媒体教学录像。

## 作者简介

麦乐工作室麦乐工作室是一家专业CG教育出版机构，多年来一直致力于CG影视特效、电视包装、游戏美术等与行业制作接轨的高端领域技术与出版工作，工作室开发成员均为业内一线资深制作人，拥有丰富的业内经验和教学经验，曾参与制作过众多影视特效、栏目包装、游戏美术等实战项目，麦乐工作室通过积极整合业内高端资源，希望能够将最前沿的第一手制作信息无保留地公开给读者，以使读者的制作水平尽快与行业接轨，达到新鲜知识共享，促进行业快速前进的目标。

## &lt;&lt;3ds Max印象.电视栏目包装动&gt;&gt;

## 书籍目录

目 录第1章 炫酷质感1.1 彩色玻璃 21.1.1 初始场景文件 21.1.2 旋转动画 21.1.3 灯光和材质 31.1.4 最终渲染 61.2 金光闪闪 61.2.1 初始场景文件 61.2.2 材质设置 81.2.3 最终渲染 211.3 银色金属 211.3.1 初始场景文件 211.3.2 模型设置 221.3.3 材质设置 311.3.4 最终渲染 351.4 璀璨钻石 351.4.1 初始场景分析 351.4.2 材质设置 361.4.3 最终效果 40第2章 手调关键帧动画2.1 悠闲入画 422.1.1 初始场景分析 422.1.2 碰撞动画 432.1.3 材质设置 462.1.4 最终渲染 482.2 小球弹跳变形——弹跳世界 492.2.1 初始场景文件 492.2.2 前后运动 492.2.3 自由落体 502.2.4 综合运动 532.2.5 材质设置 572.2.6 渲染设置 59第3章 路径约束和路径变形动画3.1 飞镖劲舞 623.1.1 镜头1 623.1.2 镜头2 683.1.3 材质设置 753.1.4 最终渲染 783.2 飞速滑轮 783.2.1 初始场景分析 793.2.2 动画设置 793.2.3 灯光设置 813.2.4 材质设置 823.2.5 其他调整 843.2.6 最终渲染 853.3 蛇形照明 853.3.1 初始场景分析 863.3.2 制作光带动画 863.3.3 灯光与材质 87第4章 动力学模拟应用4.1 撞来撞去 924.1.1 场景分析 924.1.2 动力学碰撞设置 934.1.3 灯光设置 964.1.4 材质制作 964.1.5 渲染设置 984.2 丝带飘舞 994.2.1 初始场景分析 994.2.2 动画设置 1004.2.3 动力学模拟 1014.2.4 渲染设置 104第5章 Hair and Fur毛发应用5.1 Particle Flow制作草地生长动画 1105.1.1 场景分析 1105.1.2 基本模型 1115.1.3 Particle Flow 1125.1.4 生成预览动画 1135.1.5 渲染设置 1145.2 立体字母与草坪生长动画 1155.2.1 场景分析 1155.2.2 材质制作 1165.2.3 草地制作 1185.2.4 渲染 1225.2.5 AE合成 124第6章 Particle Flow粒子特效6.1 冲击波浪前期制作 1276.1.1 初始场景分析 1276.1.2 粒子材质及动画 1286.1.3 初设粒子系统 1296.2 冲击波浪后期制作 1316.2.1 设置导向板动画 1316.2.2 设置粒子碰撞 1326.2.3 其他物体材质 1336.2.4 渲染设置 133第7章 脚本及外部插件应用7.1 拼图下落 1367.1.1 初始场景分析 1367.1.2 文字动画 1377.1.3 材质设置 1387.1.4 渲染设置 1407.2 RealFlow流体动画——水银文字 1407.2.1 初始场景分析 1407.2.2 字母「P」 1417.2.3 字母「U」和字母「B」 1457.2.4 材质设置 1477.2.5 渲染设置 1497.3 RayFire破碎动画——爆碎闹钟01 1507.3.1 秒针动画 1507.3.2 可见性动画 1517.3.3 粒子和碎块设置 1517.4 RayFire破碎动画——爆碎闹钟02 1547.4.1 场景整理 1547.4.2 粒子设置 1557.4.3 FumeFX烟雾 1597.4.4 灯光设置 1627.4.5 渲染设置 163第8章 综合实战之标志崩塌8.1 音符 1698.1.1 初始场景分析 1698.1.2 粒子动画 1698.1.3 材质设置 1738.1.4 渲染设置 1768.2 耳机 1778.3 标志涟漪 1798.3.1 初始场景分析 1798.3.2 粒子动画 1798.3.3 渲染设置 1868.4 标志崩塌 1878.4.1 基础设置 1878.4.2 立方体材质 1888.4.3 预览测试 1908.4.4 字母材质 1918.4.5 渲染设置 192第9章 综合实战之头晕目眩9.1 初始场景分析 1949.2 滚筒动画 1969.2.1 PhysX碰撞法 1969.2.2 漩涡空间扭曲法 2009.3 气泡动画 2039.4 材质赋予 2059.4.1 金属 2059.4.2 玻璃 2059.4.3 红色箭头 2069.4.4 白色长方体 2079.4.5 反光板 2079.4.6 气泡 2079.5 最终渲染 208第10章 综合实战之世界末日10.1 RayFire子弹射击效果制作 21010.1.1 初始场景分析 21010.1.2 注视约束 21010.1.3 RayFire枪击效果 21110.2 FumeFX玻璃火焰Logo效果 21610.2.1 初始场景分析 21610.2.2 材质设置 21710.2.3 FumeFX燃烧效果 21810.2.4 最终渲染 22310.3 RayFire&PF制作爆破效果 22310.3.1 初始场景分析 22410.3.2 RayFire爆破效果 22410.3.3 材质赋予 22610.3.4 Particle Flow爆炸 22610.3.5 摄影机抖动 237第11章 综合实战之真实掉落11.1 初始场景分析 23911.2 PF制作镜头1 23911.3 制作镜头2 24411.4 材质设置 245第12章 综合实战之变形世界12.1 镜头一 25112.1.1 初始场景文件 25112.1.2 旋转动画 25212.1.3 向后运动 25412.1.4 材质设置 25412.2 镜头二 25912.2.1 初始场景设置 25912.2.2 动画设置 26012.3 镜头三 26512.3.1 初始场景设置 26512.3.2 切片动画 26512.3.3 旋转动画 26912.3.4 设置材质 26912.4 镜头四 27112.4.1 初始场景文件 27112.4.2 切片动画 27212.4.3 旋转动画 27412.4.4 设置材质 275第13章 综合实战之扑面而来13.1 镜头一 27913.1.1 初始场景文件 27913.1.2 动画设置 27913.1.3 渲染设置 28313.2 镜头二 28813.2.1 初始场景分析 28813.2.2 灯光设置 28813.2.3 材质设置 29113.2.4 高精度渲染 29413.3 镜头三 29513.3.1 初始场景文件 29513.3.2 脚本动画 29513.3.3 最终渲染 299第14章 综合实战之粒子世界14.1 水

<<3ds Max印象.电视栏目包装动>>

滴涟漪 30114.1.1 初始场景分析 30114.1.2 水珠滴落动画 30214.1.3 涟漪动画 30814.1.4 其他  
设置 31114.1.5 最终渲染 31214.2 字母银河 31314.2.1 初始场景分析 31314.2.2 粒子设置  
31414.2.3 灯光和渲染 31814.3 粒子吊床 31814.3.1 初始场景分析 31914.3.2 摆动动画  
31914.3.3 设置布料 32014.3.4 设置粒子 32314.3.5 蝴蝶动画 32414.3.6 渲染设置 32614.4  
粒子生长 32914.4.1 初始场景分析 32914.4.2 粒子设置 33014.4.3 渲染设置 333

## <<3ds Max印象.电视栏目包装动>>

### 编辑推荐

3ds Max印象 电视栏目包装动画与特效制作通过实战制作方式全面讲解了使用3ds Max软件来完成电视栏目包装制作技术的解决方案。

书中详细介绍了电视栏目包装中常用的各种动画、特效制作技术，其中包括3ds Max内部模块（如放样建模技术、手调关键帧、各种常用修改器和控制器、贴图动画、Reactor动力学、Hair and Fur毛发、Particle Flow粒子系统、表达式和脚本）以及外部插件（如VRay渲染器、RayFire破碎插件、Particle Flow Tools Box#2粒子动力学插件、FumeFX气态流体插件、RealFlow液态流体插件等）。

材质方面的制作涉及了栏目包装中常用的玻璃、金属、钻石、光带、毛发、布料、烟、火、水、破碎、爆炸、草地以及各种粒子特效等。

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>