

<<片头动画制作盛典>>

图书基本信息

书名：<<片头动画制作盛典>>

13位ISBN编号：9787302175452

10位ISBN编号：7302175454

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学出版社

作者：王敖，胡雪松，王朋伟 著

页数：402

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>

<<片头动画制作盛典>>

内容概要

《片头动画制作盛典》是一本以实例制作讲述制作方法和学习软件用法的图书。

《片头动画制作盛典》中实例运用到了Photoshop、Maya、AfterEffects和Premiere四款软件，实例当中穿插了软件使用的方法。

《片头动画制作盛典》中二维部分涉及图像制作、图像修改、颜色调整和图像整合，充分发挥Photoshop的图像制作能力，带领读者以最快捷的步骤制作最有效的高质量图片；三维部分使用Maya制作，实例将深入学习Maya的建模、材质、粒子系统、动画设置，以及三维软件中镜头的运用，另外也介绍了在三维制作中需要特别注意的事项，使得三维制作的文件能很好地配合到后期制作中；后期制作使用了操作简便，功能强大的After Effects。

通过实例读者将了解到After Effects层的制作概念，以及制作动画、合成特效等知识，丰富的滤镜叠加也阐明了在后期制作中可以大胆地运用各种效果调节出丰富特殊的视觉效果；最后Premiere剪辑合成部分也介绍了制作短片最后阶段所需注意的事项和镜头之间连接的制作方法。

在配套光盘中，有书中实例的图片素材案例原文件，保证了读者在学习过程中遇到问题能够随时随地查看原文件进行研究。

光盘同时还附带了实例的原片，供所有读者配合原文件和书本教材参考学习。

《片头动画制作盛典》内容针对刚接触影视包装的学习者和爱好者，也适合资深的影视包装制作人员和从事三维和图形图像工作者。

<<片头动画制作盛典>>

书籍目录

第1章 Maya工作界面和建模特点1.1 Maya 2008的主界面1.1.1 菜单栏1.1.2 状态栏1.1.3 常用工具栏和工具架1.1.4 快速布局栏1.1.5 通道栏1.1.6 时间滑块和范围滑块1.1.7 命令栏1.1.8 帮助栏1.1.9 工作空间1.2 主视窗和浮动视窗1.3 定义界面1.4 使用物体1.4.1 物体的显示1.4.2 物体属性1.4.3 属性和节点1.5 使用操作和工具1.5.1 使用操作1.5.2 使用工具1.5.3 操纵器和手柄1.6 MEL命令1.7 使用Hot Box功能1.7.1 显示最近选项1.7.2 改变浮动菜单的显示和内容1.8 使用标记菜单1.9 场景管理1.10 获取帮助1.11 Maya的建模特点1.11.1 先进的工作流程1.11.2 个性化的操作1.11.3 快捷、卓越的创作工具1.12 Maya的三种建模方法1.12.1 NURBS建模1.12.2 NURBS曲线1.12.3 NURBS曲面1.12.4 多边形建模介绍1.12.5 多边形的元素1.12.6 多边形顶点1.12.7 多边形的面1.12.8 多边形面的法线1.12.9 多边形边1.13 工具和操作1.14 平面多边形和非平面多边形1.15 有效和无效的多边形几何体1.16 用Maya细分表面1.17 什么是细分表面1.18 本章小节第2章 三维特技字幕2.1 高科技字幕特技2.2 拖尾粒子2.2.1 制作文字动画2.2.2 制作粒子动画2.3 镭金字体光芒2.3.1 在Maya中制作标版文字及材质2.3.2 创建光效2.4 新闻联播特效2.4.1 制作场景2.4.2 建立材质2.4.3 创建动画2.5 本章小结第3章 阿迪达斯足球宣传片3.1 Maya制作部分3.1.1 绘制Adidas Logo线框3.1.2 制作Adidas Log0模型3.1.3 为Adidas Log0添加渲染细分设置3.1.4 为Adidas Log0添加正面材质3.1.5 为Adidas Log0添加侧面材质3.1.6 为Adidas Log0添加倒边材质3.1.7 为Adidas Log0布置灯光3.1.8 制作镜头13.1.9 制作镜头23.1.10 制作镜头33.1.11 制作镜头43.2 Photoshop制作后期素材3.2.1 制作第一个镜头后期所用的素材3.2.2 制作第二个镜头后期所用的素材3.2.3 制作第三个镜头后期所用的素材3.2.4 制作第四个镜头后期所用的素材3.3 After Effects制作后期合成3.3.1 在After Effects中载入素材3.3.2 在After Effects中载入制作镜头13.3.3 输出镜头1动画3.3.4 在After Effects中载入制作镜头23.3.5 在After Effects中载入制作镜头33.3.6 在After Effects中载入制作镜头43.4 Premiere制作部分第4章 传奇工作室宣传片4.1 After Effects前期制作部分4.1.1 制作文字线框4.1.2 制作变幻的字条4.2 Maya制作部分4.2.1 制作Log0模型4.2.2 制作文字模型4.2.3 制作字母模型4.2.4 制作Log0模型材质4.2.5 制作文字和字母模型材质4.2.6 制作Log0、文字和字母动画4.2.7 制作Log0、文字和字母镜头14.2.8 制作Log0、文字和字母镜头24.2.9 制作变动英文字母4.2.10 制作变动英文字母镜头14.2.11 制作变动英文字母镜头24.3 After Effects制作后期合成4.3.1 制作镜头14.3.2 制作镜头24.3.3 制作镜头34.4 Premiere制作部分第5章 西湖博览会宣传片5.1 Photoshop前期制作部分5.2 Maya制作部分5.2.1 制作Log0模型5.2.2 制作Log0模型倒边材质5.2.3 制作Log0模型侧面材质5.2.4 制作Log0模型正面材质5.2.5 制作Log0模型背景图片5.2.6 制作花瓣5.2.7 制作花瓣动画路径5.2.8 用粒子制作花瓣动画5.3 Photoshop制作后期素材5.3.1 制作后期需要的素材5.3.2 制作镜头2的素材5.3.3 制作镜头3的素材5.3.4 制作镜头4及其他的素材5.4 After Effects制作后期合成5.4.1 制作镜头15.4.2 制作镜头25.4.3 制作镜头3中的书法字5.4.4 制作镜头35.4.5 制作镜头45.5 Premiere制作部分第6章 宝马轿车全系列宣传片6.1 Maya制作部分6.1.1 制作Log0模型6.1.2 制作Log0模型中心材质6.1.3 制作Log0模型外圈材质6.1.4 制作Log0模型中心和字母的倒边材质6.1.5 制作Log0模型字母的正面材质6.1.6 将制作好的中心、外圈和字母材质6.1.7 将制作的Log0模型打组6.1.8 制作Log0模型动画镜头16.1.9 制作Log0模型动画镜头26.1.10 制作Log0模型动画镜头36.1.11 制作粒子动画6.1.12 制作粒子动画镜头26.2 Photoshop制作后期素材6.3 After Effects制作合成6.3.1 制作镜头16.3.2 制作镜头26.3.3 制作镜头36.3.4 整片剪辑第7章 柏琴休闲服饰宣传片7.1 Maya制作部分7.1.1 制作花模型7.1.2 制作花蕊的材质7.1.3 制作花瓣的材质7.1.4 制作花开放动画7.1.5 制作花粉模型的材质7.1.6 制作花粉动画7.1.7 制作花粉粒子动画7.1.8 制作花瓣粒子动画7.1.9 制作花瓣粒子和花粉粒子混和动画7.1.10 制作爆炸粒子动画7.1.11 制作光线动画7.1.12 制作光线材质7.2 Photoshop制作后期素材7.3 After Effects制作后期合成7.3.1 制作镜头17.3.2 制作镜头27.3.3 制作镜头37.3.4 在Premiere中合成镜头2和镜头37.3.5 制作镜头2+37.3.6 制作镜头47.3.7 制作镜头57.3.8 制作镜头67.3.9 合成剪辑

<<片头动画制作盛典>>

章节摘录

第1章 Maya工作界面和建模特点 制作三维模型和动画对于制作者而言是一项非常具有挑战性的工作，同样也使我们的生活充满了激情。

将自己和其他艺术家的想法或图稿转化成为计算机图像的过程不仅需要时间和毅力，还需要科学的方法和对计算机图形艺术表现的领悟。

Alias | Wavefront的工程师们花费了大量的时间和精力，创造了Maya这个复杂而有用的工具，使我们有机会制作出过去难以想象的动画。

要使用像Maya这样大型复杂的软件，如果有一个对给软件各个部分的详细介绍，就会加快用户的学习速度。

本章将介绍了Maya的界面，并依次学习工作环境中的每个元素。

学习完本章后，用户应该对Maya的图形用户界面的主要部分有了很好地了解，并且可以知道如何使用这些部分来进行建模和制作动画。

Maya究竟与众不同之处在哪里呢？

首先，在任何情况下，我们都能直观地交互所有的场景窗口，可以很方便地通过键盘和鼠标组合实现窗口视图的缩放跟踪旋转功能。

同样地，在Maya中对物体的操作也相当直观，选择Move、Rotate或Scale或其他工具，控制操作手柄就可以改变物体。

例如，在Maya中建立一个新的场景，选择菜单栏中的Create | NURBS Primitives | Sphere命令建立一个NURBS球体，在场景中我还制作了一个指南针用于标示方向，如图1-1所示。

现在按住Alt键和鼠标左键，拖动鼠标，我们可以轻易地实现场景视图旋转，如图1-2所示。

要让球体产生自转，可以从常用工具栏中选择Rotate工具，然后选择球体周围的任意一个操控器圆环，通过拖动鼠标左键旋转所选球体。

<<片头动画制作盛典>>

编辑推荐

10多种片头制作的核心技术，10个经典案例。

2000多个素材图片，300多个实用素材。

本书DVD附带所有案例的源文件和部分案例视频。

通过本书可以学到Maya建模、Maya材质、Maya渲染、After Effects、Premiere和Photoshop做影视后期处理等多种技巧。

<<片头动画制作盛典>>

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>