

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009动画专业教程影视后期制作全实例详解>>

13位ISBN编号：9787894876737

10位ISBN编号：7894876739

出版时间：2009-5

出版时间：北京科海电子出版社

作者：杜明章，郝红杰 编著

页数：392

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>

前言

在工作中经常听到这样的疑问：影视广告制作和影视片头制作有什么不同？

对于这个问题，我的看法是，影视广告制作需要紧抓创意，一切画面都是为表现创意服务的；而在影视片头制作时，一般情况下对于节奏感的要求比广告要高，并且片头都有一个主题要表现，相对于广告，它的创意要简单一些。

本书中的每个实例大家都可以衍生为其他创意，希望可以解决读者制作影视广告和片头的难题。

在制作特技时，有一些很小的细节差错就能使你的努力付诸东流，避免这种情况的方法只有一种，那就是观察生活。

我在十几年里不停地观察别人不注意的细节，例如玻璃在不同光照条件下的反射、汽车的发动过程，甚至还有在梦中出现的光影……在这十几年里我积攒了无数素材，所以在进行影视广告或片头制作时能够胸有成竹。

希望正在为素材发愁的朋友听听我的建议，它会使你如虎添翼的。

最后，我还想对为本书出版付出努力的各位朋友表示感谢！

感谢你们为此书的反复修改所提供的案例和宝贵意见。

在这里尤其要感谢我的妻子，在我写作期间，她一直在我身边给我力量和全心全意的信任。

此刻，我坐在计算机前，窗外天已经微微发亮，又是美好的一天。

我还会继续努力下去，期待有一天，中国的动画制作水平可以让全世界为之动容。

另外，还需要向广大用户说明的是，大家在学习的过程中调用素材文件时，若插图中所显示的文件路径与光盘路径不符，则是由于我在写作时调用的素材文件都是在自己的硬盘上，而光盘中的部分素材则进行了压缩。

请大家以光盘解压目录为准，在打开工程文件时如果有素材文件路径错误，则请重新指定光盘解压的相关目录。

本书作者2009年3月

内容概要

本书主要介绍影视后期合成与特技制作技术，通过三维模型制作、材质渲染设置、合成技巧、插值控制运动法、遮罩的运用、特效应用、抠像技术、粒子运动场、三维合成、运动跟踪、渲染影片以及使用Audio Editor进行音频合成的各项技术，详细地介绍了3ds Max和After Effects在影视制作方面的应用。

本书由国内从事一线计算机图形图像、数字视频开发研究的资深教师撰写。

全书内容全面、重点突出、层次分明、针对性强，可作为电影学院、广播学院相关专业的教材，同时也可作为广大三维动画、影视制作、多媒体制作人员和影视爱好者的参考资料，以及各级电视台后期制作（栏目包装）部门的培训教材。

书籍目录

Chapter 01 3ds Max与After Effects影视后期制作概述 1.1 影视动画 1.1.1 初期阶段 1.1.2 二维动画 1.1.3 三维动画 1.1.4 电脑动画应用范围 1.2 After Effects制作的基本概念 1.2.1 对素材进行处理 1.2.2 对层与层之间的处理 1.2.3 特效处理 1.2.4 时间线动画 1.2.5 三维合成 1.2.6 数学表达式Chapter 02 光的艺术 2.1 文字图像的制作 2.1.1 模型的制作 2.1.2 渲染图像 2.2 后期合成Chapter 03 体内病变 3.1 细胞动画的制作 3.1.1 制作细胞模型 3.1.2 渲染图像 3.2 后期合成 3.2.1 制作细胞环境 3.2.2 制作细胞动画 3.2.3最终合成Chapter 04 mp3产品广告制作 4.1 mp3模型的制作 4.1.1 外形制作 4.1.2 按键制作 4.2 渲染图像 4.3 光线流动特效制作Chapter 05 冲入地球 5.1 地球材质的制作 5.2 制作星云材质 5.3 EArth ZnomChapter 06 手机广告制作 6.1 手机动画渲染 6.2 异度空间后期制作 6.2.1 扭曲的光 6.2.2 空间文字 6.2.3 空间粒子Chapter 07 星球爆炸特技 7.1 飞船的制作 7.1.1 模型的制作 7.1.2 动画的制作 7.2 后期合成 7.2.1 太空场景 7.2.2 星球爆炸Chapter 08 汽车渲染 8.1 HDRI&32位图像介绍 8.2 在3ds Max中进行汽车渲染 8.2.1 环境和渲染设置 8.2.2 汽车材质设置 8.3 景深处理Chapter 09 影视校色 9.1 局部校色 9.2 置换天空 9.2.1 跟踪 9.2.2 替换背景 9.3 视频去场 9.4 美化皮肤 9.5 图像校色Chapter 10 环境特效 10.1 三维反射效果 10.1.1 搭建场景 10.1.2 为场景添加灯光 10.1.3 制作倒影 10.1.4 记录摄像机动画 10.2 反射效果 10.3 海面反射 10.4 魔术玻璃跟踪技术 10.5 三维通道Chapter 11 光效特效 11.1 流动的光线 11.2 扰动的光线 11.2.1 创建三维环境 11.2.2 创建粒子 11.3 飘动的文字 11.4 跳动的字幕 11.5 高级粒子应用 11.6 光斑文字Chapter 12 影视特效 12.1 老电影效果 12.2 蓝幕抠像 12.3 模拟景深 12.4 卷页效果 12.5 地震抖动效果 12.6 水滴效果Chapter 13 影视合成特效 13.1 滴落的墨渍 13.2 手写文字 13.3 时间停滞 13.4 置换眼球 13.5 3D图像合成 13.6 电子相册 13.6.1 批处理照片 13.6.2 制作电子相册Chapter 14 After Effects快捷键一览表 项目窗口 合成图像、层和素材窗口 显示窗口和面板 时间布局窗口中的移动 合成图像、时间布局、素材和层窗口中的移动 预示 合成图像、层和素材窗口中的编辑 合成图像和时间布局窗口中的层操作 合成图像、层和素材窗口中的空间缩放 时间布局窗口中的时间缩放 时间布局窗口中查看层属性 时间布局窗口中工作区的设置 时间布局窗口中修改关键帧 合成图像和时间布局窗口中层的精确操作 合成图像窗口中合成图像的操作 层窗口中遮罩的操作 合成图像和实际布局窗口中的遮罩操作 效果控制窗口中的操作 合成图像和实际布局窗口中使用遮罩 渲染队列窗口 工具箱操作

章节摘录

插图：

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>