

<<3dsMax2009动画专业教程>>

图书基本信息

书名：<<3dsMax2009动画专业教程>>

13位ISBN编号：9787894876744

10位ISBN编号：7894876747

出版时间：2009-5

出版时间：北京科海电子出版社

作者：师立德，倪茜 编著

页数：340

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

用3ds Max软件进行栏目包装制作并不是一件很难的事，因为当我知道如何建立一个动画文件时，我就开始用3ds Max来做东西了；学习3ds Max也绝不是一件容易的事，因为这并不仅是一个软件的操作问题，而更多地在于创意、在于思考。

写这本书的目的不在于提供多少实例给大家参考学习，而在于能给大家一个正确学习3ds Max的方法，使大家有一个良好的开端。

以往的很多关于3ds Max的书中并没有讲解关于视频方面的知识，而这些知识对3ds Max的学习又非常重要，做栏目包装和后期的目的是为视频或电影服务，如果对这方面一窍不通，那么学习3ds Max的困难就会层出不穷。

这里要强调的是：软件的操作不是主要问题，正确的制作理念才是我们追求的目标。

本书里的实例可能不是最精彩的，本书的讲解可能不是最完善的，但是我们首先要引导用户在开始学习3ds Max的时候就能走上一条正确的道路，而不是仅仅停留在软件的操作上。

在工作中，笔者时常注意各个电视台的信号是否符合标准（即亮度和色度是否超标），其结果令人不大满意。

大多数广告片的信号不是亮度超标就是色度超标，其实原因很简单，就是没有很好地和电视结合起来，毕竟电脑和电视的差异不是一点。

当然，有一些制作公司或工作室不具备电视台的相关设备，但如果了解视频方面的知识，就可以避免其中一些错误，而且如果具备了这些知识，对学习3ds Max和后期应用的进度会有相当大的帮助。

了解了电视视频的基本知识后，本书也通过一些实例来讲解在日常电视广告中看到的效果的制作方法，这些方法并不是出自原作，而是模仿原作，其实学习的最佳方法也就是模仿和引用。

本书的内容分为3个部分，第1部分主要学习后期制作和电视理论的结合及应当注意的问题；第2部分详细介绍了3ds Max的动画基本概念和基本操作；第3部分主要讲解了各种栏目包装实例的制作过程。

第3部分主要使读者了解3ds Max的制作技巧和后期合成与输出方法（后期软件主要使用After Effects），主要通过十多个小练习叠加成一个完整的片头效果，是对前面所讲知识的一个综合运用，从而使读者熟练运用3ds Max和After Effects后期软件。

通过对这3部分内容的学习，读者一定能够对3ds Max的创作思路有一个明确的认识，完全可以从一个“生手”提升为一个专业制作人员。

同时，对于有基础的读者来说，第一部分的知识应当引起足够的重视。

本书光盘中提供了相关实例的场景文件及素材文件，以方便读者的演练和查看相关设置。

由于编写时间仓促，书中难免会有一些不妥，敬请读者批评并指正。

编著者2009年3月

内容概要

这是一本适合具有一定影视制作基础的读者所使用的参考书。

书中集作者积累的教学和创作经验于一体，通过多个精彩栏目包装实例将3ds Max从软件的概念、使用方法、注意事项到实例制作与演示过程各个方面进行讲解，重点讲述了3ds Max中的高级应用技术，内容包括动画制作技术、高级渲染技术、后期合成技术、视频特效技术，以及各种外挂插件的应用等。本书光盘中提供了与各章实例相对应的素材、项目文件和渲染文件。

全书内容丰富，实用性强，是读者提高影视栏目包装编辑能力的智囊宝藏，适用于从事视频处理、多媒体制作、广告设计及相关专业技术人员学习、参考与借鉴。

书籍目录

PART01 电视栏目包装制作理论基础 Chapter01 视频制作理论基础 1.1 色度学理论 1.1.1 色彩三要素 1.1.2 三基色原理 1.1.3 混色 1.1.4 色度图的基本概念 1.1.5 彩色电视重现的色度范围 1.2 彩色电视基础知识 1.2.1 行扫描与帧扫描 1.2.2 逐行扫描与隔行扫描 1.2.3 彩色电视信号 1.2.4 视频制式 1.2.5 后期制作中的像素比 1.2.6 后期制作的信号标准 1.2.7 压缩编码PART02 3ds Max动画技术 Chapter02 3ds Max关键帧动画 2.1 移动动画 2.1.1 自动关键帧记录动画 2.1.2 手动关键帧记录动画 2.1.3 过滤动画轨迹 2.2 旋转动画 2.3 缩放动画 Chapter03 摄像机动画 3.1 摄像机的自由挪移动画 3.2 摄像机的沿曲线飞行动画 3.3 摄像机的视角动画 Chapter04 动画模拟器动画 4.1 路径动画 4.2 Look At动画 4.3 Noise噪波动画 4.4 音乐动画 4.5 蝴蝶飞舞动画 Chapter05 粒子动画 5.1 超级粒子喷泉动画 5.2 粒子云动画 5.3 粒子流体动画 5.4 粒子烟雾动画 Chapter06 材质贴图动画 6.1 霓虹灯动画 6.2 圣诞树动画 6.3 光效动画 6.4 海底体光动画PART03 栏目包装经典范例 Chapter07 百花奖颁奖典礼 7.1 三维模型的制作 7.1.1 花瓣的制作 7.1.2 字幕的制作 7.2 材质的渲染 7.2.1 花瓣的渲染 7.2.2 文字的渲染 7.3 后期合成 7.3.1 校色 7.3.2 制作动态背景 7.3.3 定格镜头 7.3.4 最终合成 Chapter08 金鸡奖颁奖典礼 8.1 三维模型的制作 8.1.1 金鸡奖杯的制作 8.1.2 胶片轮的制作 8.1.3 镜子的制作 8.1.4 墙的制作 8.1.5 扇子的制作 8.1.6 图案的制作 8.1.7 图案文字的制作 8.2 场景材质和渲染设置 8.2.1 胶片的渲染 8.2.2 镜子的渲染 8.2.3 落宇场景的渲染 8.2.4 麦克风的渲染 8.2.5 大门的渲染 8.2.6 门花的渲染 8.2.7 扇子的渲染 8.2.8 竹子的渲染 8.3 后期合成 8.3.1 制作光晕 8.3.2 校色 8.3.3 粒子动画 8.3.4 最终合成 Chapter09 伦敦电影节 9.1 三维模型的制作 9.1.1 雪花模型的制作 9.1.2 齿轮的制作 9.1.3 场景的制作 9.1.4 字幕的制作 9.1.5 时空隧道的制作 9.2 场景材质和渲染设置 9.2.1 设置场景材质 9.2.2 渲染摄像机屏幕 9.2.3 设置雪花材质 9.2.4 设置金鸡和齿轮材质 9.2.5 设置字母材质 9.3 后期合成 9.3.1 镜头1的制作 9.3.2 镜头2的制作 9.3.3 镜头3的制作 9.3.4 最终合成 Chapter10 法制进行时 10.1 三维文字的制作 10.1.1 文字模型的制作 10.1.2 文字渲染环境的设置 10.1.3 灯光的设置 10.1.4 测试渲染的设置 10.1.5 材质的设置 10.1.6 最终渲染设置 10.2 用RealFlow软件制作水珠碰撞效果 10.2.1 输出碰撞物体 10.2.2 建立工程文件 10.2.3 导入模型物体 10.2.4 建立水滴物体 10.2.5 建立水滴碰撞效果 10.2.6 导入水花模型 10.3 水滴材质的渲染 10.5.1 制作燃烧物体 10.5.2 设置燃烧效果 10.5.3 解算燃烧效果 10.6 后期合成 10.6.1 场景1的设置 10.6.2 场景2的设置 10.6.3 场景3的设置 10.6.4 场景4设置 10.6.5 最终合成

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3dsMax2009动画专业教程:栏目包装制作全实例详解》与国际接轨，从软件操作迈向行业技能指导。深入剖析3ds Max、After Effects在栏目包装方面的综合运用技术，完全应用实际工作案例讲解。介绍电视包装的含义、电视频道的品牌策略，栏目包装创意的重点要素、电视频道和栏目的类型。剖析国内外的最新技术效果，其中包括脚本的高级使用和色彩、构图、运动节奏的把握。再现整体包装创意的设计过程、栏目包装的制作规律和技巧。

1张DVD多媒体教学光盘（教学与辅助练习同步），内容本教程完整项目实例中涉及到的全部素材、70余个场景文件以及最终样片源文件供读者调用。

《3dsMax2009动画专业教程:栏目包装制作全实例详解》承载内容：深入解析3ds Max、After Effects在栏目包装方面的综合运用技术，完全应用实际工作案例进行讲解。

从栏目前期创意、艺术表现、色彩构图、运动匹配、调色、特效制作等方面开始，到学习各类节目包装、片头片尾的制作，深入浅出地介绍了整个栏目包装的制作流程和方法，完全适用于掌握了3ds Max——维影视设计软件的基本操作，但苦于没有实际工作经验和独立创意能力的读者使用。

详尽的辅助知识讲解：从前期策划与创意稿的绘制、色彩和构图的分析、模型和贴图的制作，庖丁解牛分析栏目包装的制作。

更对重要步骤、各阶段可能出错的原因及纠正方法均详解其原理，确保读者在学会方法的同时进一步掌握根本原理，从而可以举一反三，轻松应用到其他实例中。

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>