

<<3ds max 7/After Effe>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7/After Effects 三维影视片头制作技法实例详解>>

13位ISBN编号：9787115142993

10位ISBN编号：7115142998

出版时间：2006-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：艾莉莉

页数：378

字数：652000

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 7/After Effe>>

内容概要

本书主要以实例的形式介绍了中文版3ds max 7和 After Effects 6.5在影视片头制作领域中的应用。

全书共分8章，包含了8个典型的三维影视片头的制作实例。

这8个实例从技术上基本覆盖了三维影视片头制作常用到的技法和技巧；从内容上也包含了应用最广泛的新闻、娱乐等栏目类型。

本书由多名影视片头制作设计师和培训教师编著而成，旨在把更多和更好的片头制作技术和知识，以及老师的制作经验传达给读者，也希望本书能对读者的学习起到一定的促进和借鉴作用。

本书适合有一定操作经验的3ds max的中级读者阅读，也适合想从事或刚从事影视片头制作行业的读者阅读。

书籍目录

第一章 “新闻探索”片头制作 11.1 制作字母“O”图形的三维效果 21.1.1 创建字母“O”图形的模型 21.1.2 设置字母“O”模型的材料 51.1.3 创建场景中的灯光 61.1.4 指定渲染器进行渲染 71.2 制作“地球”三维效果 71.2.1 创建“地球”的模型 71.2.2 设置“地球”的材质 91.3 创建模型动画 101.3.1 设置字母“O”模型的动画 101.3.2 设置“地球”的动画 121.4 创建摄像机并制作摄像机动画 131.4.1 创建摄像机 131.4.2 创建摄像机动画 141.5 制作“DISCOVERY”文字的三维动画效果 151.5.1 创建“DISC VERY”文字 151.5.2 制作“DISC VERY”的文字动画 181.6 制作“新闻探索”三维效果 221.6.1 创建“新闻探索”文字 221.6.2 制作“新闻探索”的文字动画 231.7 制作动态背景——玻璃幕墙 251.7.1 创建玻璃幕墙 251.7.2 灯光的创建 271.7.3 玻璃幕墙材质的制作 281.7.4 编辑摄像机动画 281.8 制作动态背景——玻璃幕墙二 311.9 制作动态背景——“世界地图”动画 341.9.1 创建“世界地图”平面 341.9.2 设置“世界地图”背景动画 371.10 After Effects后期合成处理 381.10.1 导入序列帧素材 381.10.2 导入背景素材 401.10.3 加入特效 411.10.4 白色光效 431.10.5 最终的合成 451.10.6 输出动画 48

第二章 “动感3频道”片头制作 492.1 制作“标志”的三维动态效果 502.1.1 绘制“标志”的图形 502.1.2 创建倒角轮廓 522.1.3 编辑标志材质 552.1.4 创建场景灯光 552.1.5 制作“标志”动画 562.1.6 创建摄像机以及编辑摄像机动画 582.2 创建镜头二“标志”的三维动态效果(一) 602.2.1 创建场景光源 602.2.2 编辑Logo材质 622.2.3 “标志”动画的调节 632.3 创建镜头二“标志”的三维动态效果(二) 642.4 创建镜头三“标志”的三维动态效果 672.4.1 创建摄像机 672.4.2 设置“标志”和“摄像机”动画 682.5 创建镜头四“标志”的三维动态效果 692.5.1 创建“标志”动画 692.5.2 复制“标志”模型 712.6 动画的合成——镜头一 722.6.1 导入素材,创建遮幅合成 722.6.2 创建光效合成 742.6.3 创建最终合成 762.7 动画的合成——镜头二 792.7.1 创建“Logo”标志合成 792.7.2 创建“min”标志合成 802.7.3 创建镜头二最终合成 812.8 最终的合成 832.8.1 创建“镜头三素材”合成 832.8.2 “镜头三\四”的动画合成 84

第三章 “玻璃五套”片头制作 873.1 制作标志的三维效果 883.1.1 创建标志的模型 883.1.2 创建模型的材料ID 893.1.3 创建文字的模型 903.1.4 创建眼睛的模型 913.2 设置“标志模型”的材质 933.2.1 设置“标志模型”的材质 933.2.2 创建场景中的灯光 983.2.3 指定模型进行渲染 993.3 创建摄像机并制作摄像机动画 993.3.1 创建摄像机 993.3.2 创建摄像机动画 1003.4 制作金属标志模型 1023.4.1 创建银色金属标志模型材质 1023.4.2 创建场景中的灯光 1073.5 创建摄像机并制作摄像机动画 1083.5.1 创建摄像机 1083.5.2 创建摄像机动画 1083.6 After Effects后期合成处理 1103.6.1 导入序列帧素材 1103.6.2 导入背景素材 1113.6.3 加入特效 1123.6.4 合成三维标志 1153.6.5 合成镜头一 1173.6.6 合成三维标志 1253.6.7 合成镜头二与合成落幅镜头 1263.7 最终的合成 127

第四章 “后期动力”片头特效 1294.1 绘制“动力”标志的图形 1304.1.1 导入背景素材 1304.1.2 创建“标志”的圆环外轮廓 1304.1.3 创建“标志”的内部轮廓 1344.2 制作“动力”标志的三维效果 1354.2.1 创建“动力”标志模型 1354.2.2 创建“动力”标志材质 1384.3 创建摄像机及动画 1394.3.1 创建摄像机 1394.3.2 创建摄像机动画 1404.4 制作“AFTEREFFECTS”文字动画 1434.4.1 创建文字“AFTEREFFECTS”模型 1434.4.2 创建文字“POWER”模型 1444.4.3 创建文字“POWER”模型材质 1454.4.4 创建文字“POWER”模型场景的灯光 1464.4.5 创建文字“POWER”模型场景的摄像机及动画 1474.5 制作合成素材 1504.5.1 创建“1背景调色”合成 1504.5.2 创建“2背景渐变处理”合成 1544.5.3 创建“3背景最终”合成 1564.6 制作文字动画 1584.6.1 创建“文字特效1”合成 1584.6.2 创建“文字特效2”合成 1614.6.3 创建“文字特效final”合成 1624.7 制作“标志”动画 1634.7.1 创建“logo”合成 1634.7.2 创建“logo2”合成 1664.8 最终的合成 168

第五章 @时代片头的制作 1695.1 创建“@”标志的三维效果 1705.1.1 创建“@”标志的三维模型 1705.1.2 创建“@”标志的内部三维模型 1715.1.3 制作“@”模型的材料 1735.1.4 制作“@”内部圆状的模型材质 1775.2 创建场景光源 1795.3 创建场景摄像机 1795.3.1 创建摄像机 1795.3.2 创建摄像机动画 1805.4 创建“mix”图形的三维效果 1815.4.1 创建“圆”模型 1815.4.2 创建“mix”文字模

<<3ds max 7/After Effe>>

型 1825.4.3 制作“圆”和“mix”文字模型材质 1835.5 制作成组模型动画 1865.5.1 创建模型成组 1865.5.2 创建摄像机动画 1905.6 合成镜头一 1915.6.1 创建“镜头一”合成 1915.6.2 导入序列素材 1915.6.3 制作“渐变层” 1925.6.4 制作“@字母”层 1945.6.5 创建“字母”合成 1955.6.6 创建“标志动画”合成 1975.6.7 创建“@mix”合成 1985.6.8 创建“闪光”合成 2005.7 合成镜头二 2025.7.1 创建“镜头二”合成 2025.7.2 制作图层“m”效果 2045.7.3 制作图层“@文字2”效果 2055.7.4 制作图层“@”效果 2065.7.5 最终动画调整 208第六章 “FOX”片头制作 2116.1 制作“CKM”标志三维效果 2126.1.1 导入背景素材 2126.1.2 创建“CKM”标志的图形轮廓 2126.1.3 创建“CKM”标志的图形倒角轮廓 2156.1.4 制作“CKM”标志倒角模型 2176.1.5 设置“CKM”标志模型的材质 2186.1.6 创建“CKM”标志场景的灯光 2246.1.7 创建“CKM”标志场景的摄像机 2256.1.8 设置“CKM”标志模型的动画 2256.1.9 制作“CKM”标志动画效果(二) 2266.2 制作“彩带”效果 2276.2.1 制作“彩带”模型 2276.2.2 制作“彩带”模型动画 2286.2.3 创建场景摄像机 2306.2.4 制作“彩带”模型材质 2316.3 制作“轨迹拖尾”效果 2326.3.1 “Ky_Trail”插件的安装 2326.3.2 创建“轨迹”线 2326.3.3 创建“虚拟对象”并制作动画 2336.3.4 添加轨迹光效 2346.4 制作“FOX”标志效果 2366.4.1 制作“FOX”标志模型 2366.4.2 制作“FOX”模型材质 2406.4.3 创建场景灯光 2446.4.4 添加场景摄像机 2456.5 合成镜头一 2496.5.1 创建“彩带”合成 2496.5.2 创建“绿光”合成 2516.5.3 创建“镜头一”合成 2546.6 合成镜头二 2646.6.1 创建“ckm2”合成 2646.6.2 创建“镜头二”合成 2656.7 合成镜头三 2696.8 合成镜头四 2726.8.1 创建“天花板”合成 2726.8.2 创建“镜头四”合成 2736.9 合成镜头五 2766.9.1 创建“天花板二”合成 2766.9.2 创建“黑白光带”合成 2776.9.3 创建“镜头五”合成 279第七章 “都市频道”片头制作 2837.1 制作“酒杯”模型 2847.1.1 绘制酒杯轮廓 2847.1.2 “车削”成型 2857.2 制作“酒杯”材质 2867.2.1 指定材质ID 2867.2.2 调节“酒杯”材质 2907.3 制作“酒杯”模型的贴图坐标 2987.3.1 指定1号贴图通道的坐标 2987.3.2 指定2号贴图通道的坐标 2987.3.3 指定3号贴图通道的坐标 2997.4 制作“酒杯”模型的跳动动画 3007.4.1 制作第一组“酒杯”模型的跳动动画 3007.4.2 制作第二组“酒杯”模型的跳动动画 3047.4.3 制作第三组“酒杯”模型的跳动动画 3087.5 制作摄像机动画 3127.5.1 创建摄像机 3127.5.2 制作摄像机动画 3137.6 制作“酒杯”动力学动画 3177.6.1 创建并加入动力学集合 3177.6.2 创建碰撞物体 3197.7 制作散落的纸片 3247.7.1 创建纸片模型 3247.7.2 创建粒子流 3257.7.3 制作粒子流材质 3287.8 最终的合成 3327.8.1 创建“杯子”合成 3327.8.2 创建“杯子二”合成 3337.8.3 创建“final”合成 334第八章 “影视频道”片头制作 3438.1 制作“胶片滚轮”三维效果 3448.1.1 绘制“胶片滚轮”轮廓 3448.1.2 制作“胶片滚轮”模型 3478.1.3 制作“胶片滚轮”材质 3518.1.4 创建场景灯光 3558.1.5 创建场景摄像机 3558.2 制作“胶片”三维效果 3578.2.1 创建胶片模型 3578.2.2 设置胶片动画 3598.2.3 制作“胶片”材质 3628.2.4 创建场景灯光 3638.3 制作“胶片滚轮”三维效果(二) 3648.4 最终的合成 3658.4.1 创建“胶片滚轮一”合成 3658.4.2 创建“胶片滚轮二”合成 3668.4.3 创建“胶片”合成 3678.4.4 创建“背景”合成 3688.4.5 创建“文字一”合成 3698.4.6 创建“镜头一”合成 3718.4.7 创建“文字二”合成 3758.4.8 创建“镜头二”合成 375

<<3ds max 7/After Effe>>

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>