第一图书网, tushu007.com

<<典藏>>

图书基本信息

书名：<<典藏>>

13位ISBN编号：9787115158246

10位ISBN编号：711515824X

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：新视角文化行

页数：518

字数：831000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是一本关于3ds Max 8在影视广告片头制作应用方面的专著，由一线制作人员和教学人员编写，通过50多个技术性和应用性都很强的案例，循序渐进地讲述了影视广告片头制作过程中的各种方法和技巧。

全书共分13章，包括影视广告基础知识、3ds Max基础知识、建模、材质和贴图、灯光、摄像机、轨迹视图、动态背景制作、标志和文字制作、特效制作、产品广告、企业宣传以及栏目包装等内容。

本书内容系统全面，讲解清楚易懂，案例专业实用，不仅可以作为影视广告片头制作爱好者的学习用书，而且适合作为大中专院校相关专业以及社会培训班的学习教材。

为了读者学习方便，本书附带了2张DVD光盘，包含书中所有案例的源文件、素材文件、最终渲染输出文件和多媒体语音视频教学。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 影视广告基础知识 1.1 概述 1.2 数字视频基本概念 1.2.1 电视制式 1.2.2 色彩表达模式 1.2.3 颜色深度、Alpha通道、图像和视频格式 1.2.4 帧、帧速率、SMPTE时间码 1.2.5 数字视频压缩及解码 1.3 3ds max中数字视频选项设置 1.3.1 帧速率、时间码和动画长度设置 1.3.2 图像和视频格式、图像和视频尺寸、场设置 第2章 3ds max基础知识 2.1 用户界面 2.1.1 Menu Bar（菜单栏） 2.1.2 Command Panel（命令面板） 2.1.3 Track Bar（轨迹栏） 2.1.4 Status Area（状态区） 2.1.5 Time Controls（动画时间控制区） 2.1.6 Viewport controls（视图控制区） 2.1.7 Quad Menu（嵌入鼠标快捷菜单） 2.2 自定义用户视图 2.3 视图显示模式 2.4 3ds max系统单位设置 2.5 设置显卡显示驱动 2.6 移动、旋转、缩放第3章 建模 3.1 Spline（样条） 3.1.1 Spline（样条）的概念 3.1.2 Modifier Stack（修改堆栈） 3.1.3 Editable Spline（可编辑样条线）的参数设置 3.1.4 典型样条实例：Logo1的绘制 3.1.5 典型样条实例：Logo2的绘制 3.1.6 典型样条实例：Logo3的绘制 3.2 挤压成型 3.2.1 Extrude（挤出） 3.2.2 典型挤出实例：三维Logo1的制作 3.2.3 Bevel（倒角） 3.2.4 典型倒角实例：三维Logo2的制作 3.2.5 Bevel Profile（倒角剖面） 3.2.6 典型倒角剖面实例：三维Logo3的制作 3.3 Editable Poly（可编辑多边形） 3.3.1 通用参数栏 3.3.2 次物体（点）参数面板 3.3.3 次物体（边）参数面板 3.3.4 次物体（边界）参数面板 3.3.5 次物体（多边形）参数面板 3.3.6 典型可编辑多边形实例：杯子1的制作 3.4 Mesh Smooth（网格平滑） 3.4.1 网格平滑参数面板 3.4.2 典型网格平滑实例：杯子2的制作 3.4.3 典型网格平滑实例：将军的制作 3.5 Optimize（优化） 3.5.1 Optimize（优化）参数面板 3.5.2 典型优化实例：腐蚀球体的制作 3.6 Boolean（布尔） 3.6.1 布尔命令参数面板 3.6.2 典型布尔实例：电影频道的制作 3.7 ShapeMerge（图形合并） 3.7.1 图形合并的参数面板 3.7.2 典型图形合并实例：断背山的制作 3.8 PathDeform[WSM]（路径变形） 3.8.1 PathDeform[WSM]（路径变形）参数命令面板 3.8.2 典型路径变形实例：路径动画的制作 3.9 Lathe（车削） 3.9.1 车削参数面板说明 3.9.2 典型车削实例：酒杯的制作 3.10 Loft（放样） 3.10.1 Creation Method（创建方法）卷展栏 3.10.2 Surface Parameters（曲面参数）卷展栏 3.10.3 Path Parameters（路径参数）卷展栏 3.10.4 Skin Parameters（蒙皮参数）卷展栏 3.10.5 Deformations（变形）卷展栏 3.10.6 典型放样实例：锥子的制作 第4章 材质和贴图 4.1 Standard（标准材质） 4.1.3 Extended Parameters（扩展参数）卷展栏 4.1.3 SuperSampling（超级采样）卷展栏 4.1.4 Maps（贴图）卷展栏 4.2 Blend（混合材质） 4.3 Raytrace（光线跟踪）材质 4.3.1 Raytrace Basic Parameters（光线跟踪基本参数）卷展栏 4.3.2 Extended Parameters（扩展参数）卷展栏 4.4 Ink'n Paint（墨水和绘图）材质 4.4.1 Paint Controls（绘制控制）卷展栏 4.4.2 Ink Controls（墨水控制）卷展栏 4.5 Bitmap（位图贴图） 4.5.1 Coordinates（坐标）卷展栏 4.5.2 Noise（噪波）卷展栏 4.5.3 Bitmap Parameters（位图参数）卷展栏 4.5.4 Time（时间）卷展栏 4.5.5 Output（输出）卷展栏 4.6 FallOff（衰减贴图） 4.6.1 FallOff Parameters（衰减参数）卷展栏 4.6.2 Mix Curve（混合曲线）卷展栏 4.7 Flat Mirror（平面镜） 4.7.1 Flat Mirror Parameters（平面镜参数）卷展栏 4.7.2 Distortion（扭曲）卷展栏 4.8 Raytrace（光线跟踪贴图） 4.8.1 Raytrace Parameters（光线跟踪）卷展栏 4.8.2 Attenuation（衰减）卷展栏 4.8.3 Basic Material Extensions（基本材质扩展）卷展栏 4.8.4 Refractive Material Extensions（折射材质扩展）卷展栏 4.9 UVW贴图坐标 4.9.1 UVW Map（UVW贴图）的Parameters（参数）卷展栏 4.9.2 Channel（通道）卷展栏 4.9.3 Alignment（对齐）卷展栏 4.10 典型材质实例 4.10.1 金属材质 4.10.2 玻璃材质 4.10.3 水材质 4.10.4 卡通材质 第5章 灯光 5.1 灯光类型 5.2 灯光形态和参数 5.2.1 灯光形态 5.2.2 灯光参数 5.3 Light Tracer（光线跟踪器） 5.4 SkyLight（天光） 5.5 Light Lister（灯光列表） 5.6 典型灯光实例 5.6.1

第一图书网, tushu007.com

体积光 5.6.2 灯光投影 第6章 摄像机 6.1 基本知识 6.2 摄像机的分类 6.3 摄像机参数项 6.3.1 Parameters（参数）卷展栏 6.3.2 Multi-Pass Effect（景深效果）卷展栏 6.4 典型摄像机实例 6.4.1 摄像机景深 6.4.2 摄像机运动模糊 第7章 Track View（轨迹视图） 7.1 Track View（轨迹视图）工具 7.1.1 在Curve Editor（曲线编辑）模式下工具栏1 7.1.2 在Curve Editor（曲线编辑）模式下工具栏2 7.1.3 在Dope Sheet（表单编辑）模式下工具栏1 7.1.4 在Dope Sheet（表单编辑）模式下工具栏2 7.2 典型Track View（轨迹视图）实例 7.2.1 物体动画效果 7.2.2 材质动画效果 第8章 动态背景的制作 8.1 彩铃动态背景 8.1.1 实例概述 8.1.2 操作步骤 8.1.3 实例总结 8.2 谛点企划动态背景 8.2.1 实例概述 8.2.2 操作步骤 8.2.3 实例总结 8.3 国际新闻动态背景 8.3.1 实例概述 8.3.2 操作步骤 8.3.3 实例总结 8.4 诗词欣赏动态背景 8.4.1 实例概述 8.4.2 操作步骤 8.4.3 实例总结 8.5 天气预报动态背景 8.5.1 实例概述 8.5.2 操作步骤 8.5.3 实例总结 第9章 Logo（标志）和文字动画的制作 9.1 文字渐显遮罩动画 9.1.1 实例概述 9.1.2 操作步骤 9.1.3 实例总结 9.2 文字扫光动画 9.2.1 实例概述 9.2.2 操作步骤 9.2.3 实例总结 9.3 文字体光动画 9.3.1 实例概述 9.3.2 操作步骤 9.3.3 实例总结 9.4 文字卷展动画 9.4.1 实例概述 9.4.2 操作步骤 9.4.3 实例总结 9.5 标志文字排列 9.5.1 实例概述 9.5.2 操作步骤 9.5.3 实例总结 9.6 文字沿路径运动动画 9.6.1 实例概述 9.6.2 操作步骤 9.6.3 实例总结 9.7 文字涟漪动画 9.7.1 实例概述 9.7.2 操作步骤 9.7.3 实例总结 9.8 霓虹灯文字光照动画 9.8.1 实例概述 9.8.2 操作步骤 9.8.3 实例总结 9.9 标志折叠动画 9.9.1 实例概述 9.9.2 操作步骤 9.9.3 实例总结 9.10 标志翻滚动画 9.10.1 实例概述 9.10.2 操作步骤 9.10.3 实例总结 第10章 特效的制作 10.1 虚拟物体坠落特效 10.1.1 实例概述 10.1.2 操作步骤 10.1.3 实例总结 10.2 物体运动模糊特效 10.2.1 实例概述 10.2.2 操作步骤 10.2.3 实例总结 10.3 礼花特效 10.3.1 实例概述 10.3.2 操作步骤 10.3.3 实例总结 10.4 物体爆炸特效 10.4.1 实例概述 10.4.2 操作步骤 10.4.3 实例总结 10.5 虚拟立方体视觉特效 10.5.1 实例概述 10.5.2 操作步骤 10.5.3 实例总结 10.6 材质光环特效 10.6.1 实例概述 10.6.2 操作步骤 10.6.3 实例总结 10.7 星光特效 10.7.1 实例概述 10.7.2 操作步骤 10.7.3 实例总结 10.8 燃烧特效 10.8.1 实例概述 10.8.2 操作步骤 10.8.3 实例总结 10.9 光线-1特效 10.9.1 实例概述 10.9.2 操作步骤 10.9.3 实例总结 10.10 光线-2特效 10.10.1 实例概述 10.10.2 操作步骤 10.10.3 实例总结 10.11 光线-3特效 10.11.1 实例概述 10.11.2 操作步骤 10.11.3 实例总结 10.12 光线-4烟雾特效 10.12.1 实例概述 10.12.2 操作步骤 10.12.3 实例总结 第11章 产品广告——海琴MP3 11.1 实例概述 11.2 海琴MP3 11.3 海琴MP3非线配音 11.4 实例总结 第12章 企业宣传——正方集团 12.1 实例概述 12.2 正方集团 12.3 正方集团特效合成 12.4 正方集团非线配音 12.5 实例总结 第13章 栏目包装——电影频道 13.1 实例概述 13.2 电影频道分镜头-1 13.3 电影频道分镜头-1特效合成 13.4 电影频道分镜头-2 13.5 电影频道转场镜头 13.6 电影频道分镜头-2特效合成 13.7 电影频道分镜头-3 13.8 电影频道分镜头-3特效合成 13.9 电影频道非线合成 13.10 实例总结

第一图书网, tushu007.com

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