

<<Autodesk Maya影视动画设>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya影视动画设计师标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115192813

10位ISBN编号：7115192812

出版时间：2009-2

出版时间：火星时代、王琦 人民邮电出版社 (2009-02出版)

作者：火星时代 著

页数：504

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

Autodesk公司是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商之一，其产品被广泛应用于建筑设计、土地资源开发、生产、公用设施、通信、媒体和娱乐等行业。

Autodesk公司始创于1982年，致力于为用户提供设计软件、Internet门户服务、无线开发平台和定点应用。

拥有超过700万用户的Autodesk公司，是专为工程、设计领域，电影、广播和多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业之一。

随着中国文化创意产业的崛起，中国在三维动画、影视特效、工业设计及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间。

<<Autodesk Maya影视动画设>>

内容概要

本教材是Autodesk Maya影视动画设计师的标准配套教材。它注重实际操作技能的培养，采用完整案例教学方式，也是一本影视动画行业制作人员的晋级教材。全书分3篇共8章，由浅入深地讲解了如何使用Maya和Combustion软件进行影视特效和电视栏目包装的制作及相关知识。

涉及的案例包括战斗中的轰炸机、西沙宝岛上空的机群、云海上空的预警机编队、广告中常用素材、教育成长频道片头全解析及BTV5财经频道片头制作揭秘。

本教材为Autodesk授权培训中心（ATC）认证教材之一，由Autodesk公司与火星时代（www.hxsd.com）联合倾力打造，集标准性、权威性、实践性、适用性于一体，由国内动画界教育专家王琦亲任主编，聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士进行编写，教材和考试大纲在丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富，语言生动详实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

为了方便读者学习，《Autodesk Maya影视动画设计师标准培训教材》配带的DVD光盘中包含了所有实例的素材、部分案例的示例工程文件及多媒体教学文件。

本教材可作为应试学习用书，也可作为Maya影视动画行业爱好者的自学用书。

书籍目录

行业基础篇第1章 影视动画行业概述1.1 知识重点 21.2 行业概述 21.3 行业发展史 71.3.1 中国影视行业发展史 81.3.2 中国动画行业发展史 91.4 行业的现状与展望 121.4.1 影视行业 121.4.2 动画行业 141.4.3 影视动画行业的人才缺口 141.5 软件技术在行业中的应用 15第2章 影视动画应用行业制作流程2.1 知识重点 202.2 三维动画制作流程 202.3 商业电视广告制作流程 222.4 电视栏目包装片头制作流程 27影视特效篇第3章 Combustion抠像合成制作——战斗中的轰炸机3.1 知识重点 323.2 案例1——巡航中的轰炸机 333.2.1 案例分析 333.2.2 案例制作 343.2.2.1 建立基本合成 343.2.2.2 多手段处理——轰炸机的绿布抠像 363.2.2.3 云雾环境合成制作 473.2.2.4 最终输出设置 563.3 案例2——战斗中的轰炸机 573.3.1 案例分析 573.3.2 案例制作 583.3.2.1 驾驶员的绿布抠像 593.3.2.2 机舱背景合成制作 663.3.2.3 最终输出设置 773.4 本章小结 78第4章 Maya+boujou摄像机反跟踪应用——西沙宝岛上空的机群4.1 知识重点 804.2 案例分析 804.3 案例制作 814.3.1 摄像机反求 814.3.1.1 校正素材颜色 814.3.1.2 boujou 3.0界面简介 844.3.1.3 反求摄像机运动轨迹 854.3.2 反求摄像机在Maya中的应用 944.3.3 场景灯光照明 994.3.4 分层渲染输出 1084.3.5 后期合成 1114.3.5.1 合成前的准备工作 1114.3.5.2 对飞机进行分层设置 1134.3.5.3 对图像进行校色处理 1164.3.5.4 为画面添加大气雾效 1174.3.5.5 制作画面遮幅 1184.3.5.6 输出预览及最终渲染 1204.4 本章小结 122第5章 Maya流体特效应用——云海上空的预警机编队5.1 知识重点 1245.2 案例分析 1245.3 案例制作 1255.3.1 设置机群飞行动画 1255.3.2 设置场景灯光照明 1295.3.3 Maya海洋的制作 1335.3.3.1 Maya海洋简介 1345.3.3.2 制作海洋特效 1395.3.4 Maya流体云的制作 1455.3.5 设置分层渲染 1515.3.6 particleIllusion制作雾效 1545.3.6.1 particleIllusion 3.0的基本应用 1545.3.6.2 particleIllusion制作云雾 1625.3.7 后期合成 1665.3.7.1 导入素材并解释通道 1665.3.7.2 调整各层属性及相互关系 1685.3.7.3 绘制遮罩并调整单个元素 1725.3.7.4 制作飞机落在海面的投影 1755.3.7.5 检查效果及最终渲染输出 1765.4 本章小结 178第6章 Maya默认材质分层制作——广告片常用素材：地球6.1 知识重点 1806.2 案例分析 1806.3 案例制作 1816.3.1 三维部分——制作地球模型 1816.3.2 三维部分——制作颜色层 1856.3.3 三维部分——制作阴影层 1956.3.4 三维部分——制作反射层 1976.3.5 三维部分——制作云层 1996.3.6 后期合成 2026.3.7 建立基本合成 2036.3.8 处理图层颜色 2056.3.9 制作太阳光斑 2076.3.10 制作大气效果 2116.3.11 最终渲染输出 2156.4 本章小结 216栏目包装篇第7章 Maya+Combustion栏目包装实战——教育成长频道片头全解析7.1 知识重点 2187.2 案例分析 2197.3 案例制作——三维部分 2207.3.1 制作落版金属文字 2207.3.1.1 Illustrator制作文字路径 2207.3.1.2 在Maya中导入文字路径并调整坐标 2217.3.1.3 制作文字倒角模型 2237.3.1.4 制作文字金属材质 2247.3.1.5 创建摄像机和灯光 2277.3.1.6 渲染并输出金属文字 2287.3.2 制作落版Logo 2297.3.2.1 制作并输出Logo路径 2297.3.2.2 在Maya中导入Logo路径并修整曲线 2307.3.2.3 制作Logo倒角模型 2327.3.2.4 赋予Logo材质 2337.3.2.5 创建摄像机和灯光 2347.3.2.6 渲染并输出Logo 2367.3.3 制作花开动画 2377.3.3.1 制作花瓣模型 2377.3.3.2 制作花朵模型 2387.3.3.3 制作花开动画 2417.3.4 场景——藤蔓生长场景的搭建 2447.3.4.1 制作路径放样的生长动画 2447.3.4.2 制作路径粒子流动画 2477.3.4.3 制作粒子替代和表达式控制 2487.3.4.4 添加场景元素 2527.3.4.5 制作场景元素的材质 2537.3.4.6 制作摄像机动画 2587.3.4.7 设置天光渲染并输出动画序列 2597.3.5 场景二——粒子穿梭场景的搭建 2627.3.6 场景三——花开场景的搭建 2627.3.6.1 导入花开场景并设置摄像机动画 2627.3.6.2 制作方向性的粒子发射 2637.3.7 场景四——Logo汇聚场景的搭建 2657.3.7.1 制作Logo的粒子汇聚 2657.3.7.2 渲染场景四的花开动画 2727.4 案例制作——后期合成 2727.4.1 建立基本合成 2737.4.2 添加合成特效 2747.4.3 添加辅助元素 2847.4.4 最终渲染输出 2917.5 本章小结 292第8章 Maya+Combustion栏目包装实战——BTV5财经频道片头制作揭秘8.1 知识重点 2948.2 案例分析 2958.3 案例制作——镜头一 2968.3.1 基础元素制作 2968.3.1.1 动态水泡——使用柔体制作水泡 2968.3.1.2 动态水泡——使用晶格制作水泡 3028.3.1.3 制作喷射水泡动画 3048.3.1.4 制作静态水泡 3168.3.2 场景一的搭建 3188.3.3 文件整理及规范命名 3238.3.4 粒

<<Autodesk Maya影视动画设>>

子缓存设置 3248.3.5 摄像机的关键——动画曲线 3268.3.6 水泡材质及场景灯光设置 3308.3.7
 独立渲染层设置 3408.3.8 渲染输出设置 3418.3.9 元素water制作 3448.4 案例制作——镜头二
 3528.5 案例制作——镜头三 3538.5.1 场景二的搭建 3548.5.2 摄像机设置 3588.5.3 制作景深
 材质 3588.5.4 颜色材质及灯光设置 3638.5.5 渲染层及输出设置 3638.6 案例制作——镜头四
 3658.6.1 场景四的搭建 3658.6.2 摄像机设置 3688.6.3 材质、灯光及渲染设置 3698.7 案例制
 作——镜头五 3718.7.1 水泡元素制作 3718.7.2 粒子花制作 3798.7.3 落版标志制作 3878.7.3.1
 Logo——BTV部分 3888.7.3.2 Logo——方块部分 3988.7.3.3 Logo——数字部分 4028.7.3.4
 Logo——文字部分 4028.7.3.5 摄像机设置及场景动画 4078.7.3.6 材质及灯光设置 4108.7.3.7
 模型的精度设置 4318.7.3.8 渲染输出 4348.7.4 地图背景的制作 4358.8 案例制作——后期合成
 4488.8.1 镜头一——基础合成流程 4488.8.1.1 制作烘托气氛的背景 4488.8.1.2 合成水泡——模
 拟景深效果 4558.8.1.3 关键的点睛之笔——应用字效 4638.8.1.4 锦上添花——添加光效 4748.8.2
 镜头二——巧妙的假转场 4818.8.3 镜头三——Z通道的应用 4818.8.4 镜头四——过渡承接场景
 4928.8.5 镜头五——绚烂后的沉静 4928.8.5.1 丰富的粒子花效果 4928.8.5.2 能量汇聚爆炸瞬间
 4968.8.5.3 LOGO落版 4978.8.6 镜头间的不同组接方式 5018.9 本章小结 504

章节摘录

插图：RAM渲染后将会自动关闭视图的反馈功能，所有的操作都不能在视图中显示，如果想清除RAM渲染结果，在Workspace中双击任意一个素材即可。

步骤2：通过RAM渲染预览影片，确保没有潜在性的错误发生后，在Workspace[工作区]中取消遮幅的显示，执行菜单File>Render...[文件>渲染]命令，打开渲染队列窗口。

步骤3：在Presets预置方案区的方案列表中选择Targa sequence (32-bit) -Best*方案，此时可以看到下方的Video Output[视频输出]中的数据变为与选择的方案相对应的参数设置；因为输出的影片不带Alpha通道，所以把Channels[通道]设置为Color；点击位于窗口中部的Filename...[文件名称]按钮，在打开的窗口中，设置文件名称及保存路径；确认输出的时间长度，点击Process[处理]按钮进行渲染输出，具体设置如图4.079所示。

最终的成品画面如图4.080所示。

<<Autodesk Maya影视动画设>>

编辑推荐

《Autodesk Maya影视动画设计师标准培训教材》配带的DVD光盘中包含了所有实例的素材、部分案例的示例工程文件及多媒体教学文件。

《Autodesk Maya影视动画设计师标准培训教材》可作为应试学习用书，也可作为Maya影视动画行业爱好者的自学用书。

Autodesk一直致力于用户的创意实现，是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商拥有超过700万用户的Autodesk是向工程和设计领域及电影、广播和多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业。

随着中国文化创意产业的崛起，中国的三维动画、影视特效、工业设计以及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间，也让设计人员迫切地感受到提高自身创意、设计水平的重要性市场也急需大量有着良好创意思路和设计水平的人才。

为了充分利用Autodesk品牌价值和其软件中所包含的先进设计思想，Autodesk在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试考试通过后可以获得由Autodesk公司签发的全球通行的认证证书。

Autodesk授权培训中心（Authorized Training Center）简称ATC，是唯一获得Autodesk公司授权的、能对用户及其合作伙伴提供正规化和专业化技术培训的独立培训机构，ATC是Autodesk公司和用户之间进行技术传输的重要纽带。

ATC系列标准培训教材和辅导资料完全依据Autodesk各种软件产品的官方技术标准开发而成，因此对各软件产品提供了最为准确、完全的讲解，是软件用户掌握技术、获得Autodesk权威认证的标准化教材。

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>