第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6动画片头设计风暴>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6动画片头设计风暴>>

13位ISBN编号：9787801722904

10位ISBN编号：7801722906

出版时间：2005-2

出版时间：兵器工业出版社,北京希望电子出版社

作者：李绍勇

页数：438

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

内容概要

《3ds max6动画片头设计风暴（全彩印刷）》主要针对已经初步掌握了3ds max基本操作的用户而编写的，通过经典的案例讲解了如何使用3ds max、Premiere和Photoshop来进行影视片头的设计和制作，以使读者更好地通过集合软件的特点来制作影视片头。

本书通过精心的编排，把作者长期的影视制作经验和心得以特殊的方式提炼出来，突出重点和难点，无论是三维动画的老用户还是新手，本书都可以将你引入丰富的动画世界。

本书特别适合有3ds max基础或者想进一步提高三维动画制作水青壮年 读者使用，同时也可以作为社会培训教材、大中专院校相关专业的教学参考书。

本书配套光盘的内容为书中部分实例、素材及多媒体教学文件。

书籍目录

Part 1 基础篇第1章 预备知识1.1 认识三维动画1.1.1 什么是三维动画1.1.2 三维动画的应用范围1.1.3 三维动画的制作原理与流程1.2 动画的数字化1.3 素材的获取1.4 3ds max的系统配置1.5 软件配置1.5.1 三维动画软件1.5.2 位图处理软件1.5.3 矢量处理软件1.5.4 视频类软件1.5.5 工具软件1.6 常用文件格式1.6.1 BMP格式1.6.2 GIF格式1.6.3 TGA格式1.6.4 JPEG格式1.6.5 TIFF格式1.6.6 PNG格式1.6.7 PSD格式1.6.8 EPS格式1.6.9 AVI格式1.6.10 FLC、FLI格式1.6.11 CEL格式1.6.12 MOV格式1.6.13 WAV格式1.7 常用术语1.7.1 NTSC制式1.7.2 PAL1.7.3 SECAM制式1.7.4 SMPTE时间编码1.7.5 RGB颜色1.7.6 CMYK色彩模式1.7.7 Lab色彩模式1.7.8 HSB色彩模式1.7.9 色彩深度Color Depth1.7.10 真彩色1.7.11 Compression（压缩）1.7.12 Video for Windows1.7.13 Quick Time1.7.14 Timebace（时基）1.8 安装与启动1.8.1 安装1.8.2 启动3ds max 61.9 3ds max 6工作方法1.9.1 开始动画1.9.2 了解工作窗口1.9.3 视图区1.9.4 菜单栏1.9.5 工具行1.9.6 状态行与提示行1.9.7 动画时间控制区1.9.8 命令面板1.9.9 视图控制区1.9.10 设置工作环境1.9.11 创建三维模型1.9.12 创建表面材质1.9.13 创建灯光和摄像机1.9.14 创建动画效果1.9.15 渲染场景1.9.16 特殊操作方法1.10 小结第2章 动画制作基础2.1 动画制作的基本常识2.1.1 基本概念2.1.2 动画调试的方法2.2 动手制作2.2.1 创建山脉对象2.2.2 创建文字对象2.2.3 创建摄像机2.2.4 动画的设定2.2.5 设置材质2.2.6 粒子系统的添加2.2.7 渲染输出2.3 相关材质变换知识点介绍2.3.1 材质的制作流程2.3.2 材质贴图动画的设置2.4 认识轨迹视图2.4.1 层级列表2.4.2 轨迹视图工具2.4.3 视图控制工具2.5 功能强大的动画控制器2.5.1 位置动画2.5.2 旋转动画2.6 小结Part 2 广告动画篇第3章 制作自己的动画片3.1 制作基本动画3.1.1 弹跳的卡通球3.1.2 灯光和材质动画3.2 粒子特技动画3.2.1 粒子动画的制作3.2.2 绽放的礼花3.3 小结第4章 牙膏广告4.1 模型与材质贴图的理论关系4.1.1 三维模型与材质贴图的关系4.1.2 贴图的获取4.1.3 贴图素材的处理4.2 制作牙膏盒4.2.1 基本对象的创建4.2.2 对象材质ID号的设置4.2.3 调协多维次物体材质4.3 制作牙膏筒4.4 制作动画背景4.5 创建摄像机4.6 梦幻水滴4.7 制作光圈4.8 动画的设置4.8.1 牙膏盒与牙膏筒的动画4.8.2 光圈动画4.8.3 摄像机动画4.8.4 水滴动画4.9 为光圈设置发光效果4.10 设置灯光4.11 渲染输出4.12 小结Part 3 标版文字篇第5章 文字版片头表现技巧1——标版文字的描绘5.1 文字标版片头表现的方法5.2 描摹文字路径5.3 创建文本对象5.4 设置文本对象材质5.5 设置背景色彩5.6 设置材质动画5.7 摄像机与摄像机动画的设置5.8 动画的渲染输出5.9 小结第6章 文字标版片头表现技巧2——简单的光影动画6.1 标版字体的制作6.1.1 制作文字标题6.1.2 文字标题的动画材质6.2 光影的制作6.2.1 制作光影6.2.2 光影材质设置6.2.3 光影动画6.3 制作文字动画6.3.1 制作文字档板6.3.2 制作文字动画6.4 设置背景6.5 小结第7章 文字标版片头表现技巧3——材质、粒子高级设置7.1 创建文本标题7.1.1 创建并分解文本标题7.1.2 文本对象有的编辑7.2 文本标题材质的编辑7.2.1 设置Blend类型材质中的Ma-terial 1通道7.2.2 设置Blend类型材质中的Ma-terial 2通道7.2.3 设置Blend类型材质中的Mask通道 7.2.4 设置梯度动画背景7.3 设置分解文本标题材质7.4 创建字母标题7.5 字母标题材质的编辑7.5.1 设置“ ZhengDian Copy ”对象材质7.5.2 设置“ ZhengDian BoBao ”对象材质7.6 创建摄像机与灯光7.7 标题动画7.7.1 字体动画7.7.2 创建字体电光效果7.8 创建粒子系统7.9 创建Flare7.10 渲染输出7.11 小结Part 4 栏目片头篇第8章 地球故事8.1 旋转的宇宙8.1.1 制作地球8.1.2 制作太阳8.1.3 制作宇宙的旋转动作8.1.4 制作星空8.2 地球探索8.2.1 制作文字标题8.2.2 设置文字的不可见动画8.3 划过文字的光芒8.3.1 创建聚光灯8.3.2 设置体积光8.3.3 设置体积光的开关动画8.3.4 设置体积光的位移动画8.4 输出动画8.5 小结第9章 影视特效9.1 制作文字造型9.1.1 制作镂空文字9.1.2 制作爆炸的文字9.2 制作运动模糊效果并设置灯光9.2.1 为粒子指定ID号并设置运动模糊9.2.2 设置灯光与体积光动画9.3 设置火焰效果9.4 设置碎块的燃烧特效9.5 设置图像输出9.6 小结第10章 数字世界10.1 设置时间长度10.2 设置环境背景10.3 创建飞出的数字10.4 创建摄像机与灯光10.5 输出10.6 小结第11章 行业信息11.1 音效的选择11.2 素材的编辑11.2.1 图像的编辑修改11.2.2 批处理素材图像11.3 变换的图像11.4 Title文字的制作11.5 标版图像的处理11.6 影像合成11.6.1 项目的添加11.6.2 设置场景切换效率11.6.3 设置项目11.7 制作三维字体11.7.1 创建背景11.7.2 创建字体11.7.3 制作材质11.7.4 设置摄像机11.7.5 Glow辉光的制作11.7.6 字体动画11.7.7 Line动画的制作11.7.8 渲染输出11.8 合成11.9 小结结束语

编辑推荐

《3ds max6动画片头设计风暴（全彩印刷）》特点：主要是针对已经初步掌握了3ds max基本操作的用户而编写的，通过经典的案例讲解了如何使用3ds max. Premiere和Photoshop来进行影视片头的设计和制作，使读者学习如何更好地通过集合软件的特点来制作影视片头　　本书适用于：　　广告设计、平面设计、电脑美术设计从业人员　　高等院校电脑美术相关专业师生　　社会相关领域培训班学员

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