

图书基本信息

书名：<<Cinema 4D特效制作与电视包装大揭秘>>

13位ISBN编号：9787302314882

10位ISBN编号：7302314888

出版时间：2013-6-1

出版时间：清华大学出版社

作者：雄视星空，田凯祥

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

编辑推荐

本书涵盖内容：

Cinema4D基本操作及使用技巧/快速创建模型命令及技巧全解析/灯光渲染技术全解析/运动图形与动力学全解析/数字频道演绎制作流程详解/美食频道栏目制作思路深入探究/经济生活栏目制作大揭秘/娱乐栏目制作大揭秘

内容推荐

《Cinema 4D特效制作与电视包装大揭秘》以基础内容加案例模式讲述，根据编者多年从业经验，由易到难、深入浅出地介绍了使用Cinema 4D制作电视栏目包装及影视特效的方法。

《Cinema 4D特效制作与电视包装大揭秘》内容涵盖Cinema 4D应用范畴及软件的基本操作、模型与修改命令，并通过几个实际的应用案例进行了实际说明、Cinema 4D灯光、材质与渲染的相关知识，并通过几个实际的应用案例进行了实际说明、Cinema 4D运动图形与动力学的相关知识，并通过几个实例的应用案例进行了实际说明，最后通过4个大型案例讲解Cinema 4D在影视特效制作中的实际应用与项目制作流程，为大家提供练习。

《Cinema 4D特效制作与电视包装大揭秘》的每个范例都是精心准备的，制作难度由易入难，制作步骤尽量详细，非常适合从事影视特效制作与电视包装的初学者使用，也可以作为大中专院校相关专业的教材使用。

书籍目录

第1章 初识Cinema 4D

1.1 Cinema 4D介绍及应用

1.1.1 影视特效制作

1.1.2 电视包装

1.1.3 新媒体

1.1.4 建筑设计

1.1.5 工业设计

1.2 Cinema 4D的发展进程与业内成就

1.2.1 Cinema 4D的发展进程

1.2.2 Cinema 4D特有的运动图形

1.2.3 Cinema 4D的渲染引擎

1.2.4 Cinema 4D快捷预设和插件组合

1.2.5 Cinema 4D与后期软件的良好结合

1.2.6 Cinema 4D在电视包装领域的优势

1.3 Cinema 4D的界面操作

1.3.1 Cinema 4D的菜单选项

1.3.2 Cinema 4D的工具栏

1.3.3 Cinema 4D粒子基础与应用

1.3.4 Cinema 4D毛发基础与应用

1.4 本章小结

第2章 Cinema 4D模型创建与修改

2.1 Cinema 4D几何体与修改

2.1.1 工作视窗操作

2.1.2 物体的显示方式

2.1.3 撤销、恢复视图

2.1.4 物体的Normal (法线)

2.1.5 转换多边形

2.1.6 多边形的编辑

2.1.7 选取元素

2.1.8 如何选择模型背面的元素

2.1.9 创建几何体模型

2.2 Cinema 4D曲线与Nurbs建模

2.2.1 控制点的删除

2.2.2 控制点的添加

2.2.3 选择多个点

2.3 Cinema 4D复合建模

2.3.1 Hyper NURBS (平滑细分)

2.3.2 Extrude NURBS (挤出NURBS)

2.3.3 Lathe NURBS (旋转NURBS)

2.3.4 Sweep NURBS (扫描NURBS)

2.3.5 Atom Array (晶格)

2.3.6 Boole (布尔)

2.3.7 Metaball (融球)

2.4 Cinema 4D多边形建模

2.5 Cinema 4D综合建模实例——麦克风模型

2.6 Cinema 4D综合建模实例——钻石模型

2.7 Cinema 4D综合建模实例——篮球模型

2.8 本章小结

第3章 Cinema 4D灯光、材质与渲染

3.1 灯光的类型与属性

3.1.1 Light (灯光)

3.1.2 SpotLight (聚光灯)

3.1.3 InfiniteLight (远光灯)

3.1.4 AreaLight (面光源)

3.1.5 IESLight (光域网)

3.1.6 灯光的属性

3.2 灯光的特效控制

3.3 材质创建与属性

3.3.1 创建材质

3.3.2 编辑材质

3.4 材质UV的投射

3.5 材质保存

3.6 输出Alpha通道

3.7 Cinema 4D的渲染面板

3.8 渲染格式与输出设置

3.9 渲染质量的控制

3.10 合成标签与多通道设置

3.11 灯光体积渲染

3.12 绚丽光效材质调节

3.13 本章小结

.....

第4章 Cinema 4D运动图形与动力学

第5章 数字频道演绎

第6章 中华美食

第7章 经济生活

第8章 快乐大焖烧

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>