

<<3ds max 4 F/X与After >>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4 F/X与After Effects 5影视特效必成攻略>>

13位ISBN编号：9787502757816

10位ISBN编号：7502757813

出版时间：2002-10

出版时间：中国青年出版社

作者：(韩)韩永俊

页数：499

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 4 F/X与After >>

### 内容概要

近年来，韩国在电视、电影等影视制作领域取得了长足的发展，同时也带动了影视特效合成技术的快速提升。

国内传媒行业的快速发展造成了影视制作作业人员对专业图书的需求，在这种情况下，我们特从韩国引起了这本经典的《3ds max 4 F/X与After Effects 5影视特效必成攻略》，希望能够对大家有所帮助。

本书由韩国资深影视制作专家韩永俊先生编者。

本书第一部分深入介绍了影视特效合成的基本概念；第二部分通过5个基本实例，以Step by Step的方式介绍基本合成技术；第三部分通过5个专业级的经典影视特效范例，深刻剖析专业影视特效的制作秘笈。

本书彻底讲解了影视特效合成技术，技术含量在目前属于领先水平，是影视制作技术人员必备参考书。

## <<3ds max 4 F/X与After >>

### 书籍目录

#### Part 1 在开始合成工作之前

chapter 0 关于3ds max和After Effects的介绍

chapter 1 什么是特殊效果

电影中经常出现的特殊效果

1 Matte Psinting

2 Chromakey

3 Animatronics

4 Miniature

5 CG(Computer Graphics)

音乐录影带中的特殊效果

1 恶魔和烟雾

2 热配合

3 暴风

chapter 2 对合成的基本理解

摄像机

1 基本的摄影技巧

2 3D工作中的摄像机

灯光

1 设置成与实际世界一模一样的灯光

2 太突出的灯光

贴图

空间感

1 Depth of field

2 Fog

键控 ( Chromakey,Blue screen )

chapter 3 影像合成工作中需要的设备说明

摄像机

1 按照拍摄方式进行分类

2 按照用途进行分类

3 购买摄像机时的选择标准

Capture Board

1 按照方式分类

2 按照用途分类

计算机

Part 2 基本合成实例

chapter 1 摇动的木马 ( 实景场面和CG场面的合成 )

建模

1 建立地形

2 制作背景

3 生成摄像机

4 制作木马

贴图

1 地面Matte/Shadow贴图

2 木马身躯的贴图

3 木马弹簧的贴图

<<3ds max 4 F/X与After >>

4 木马鞍座、角、扶手、螺丝的贴图

5 木马的防滑搭脚板和螺钉的贴图

6 被挖出砖块的地面的贴图

7 土地和土坑的贴图

灯光

1 生成灯光

2 生成扩散光

细节修改

1 木马角的修改

2 木马鞍座的修改

3 扶手的修改

4 防滑搭脚板的修改

5 土地和专块竖面的修改

6 对弹簧的修改

渲染

进阶学习 (Matte/Shadow)

Chapter 2 跳动的球 (实景场面和CG活动影像的合成)

建模

1 制作空间

2 生成摄像机

3 对房间对象的修改

4 制作室内对象

5 添加虚拟的对象

贴图

1 墙和框的Matte/Shadow贴图

2 画和贴图

3 木箱的贴图

4 球的贴图

灯光

1 聚光灯的安装

2 Omni的安装

3 阴影设置

动画

渲染

chapter 3 热气球 (实景活动影像和CG活动影像的合成)

建模

1 制作空间

2 生成摄像机

3 制作气球

贴图

1 气囊的贴图

2 篮子的贴图

3 其他物品的贴图

4 Matte/Shadow贴图

灯光

1 生成主光

2 生成周围的光

<<3ds max 4 F/X与After >>

动画

1 摄像机动画

2 热气球的动画

细节修改

渲染

chapter 4 替身演员 ( After Effects动态捕捉 )

开始设定项目

1 制作Composition

2 引入素材

3 通过Composition登陆素材

4 修改素材

动态捕捉 ( Motion Tracking )

渲染

chapter 5 摄像机匹配和摄像机捕捉

制作Camera Match的背景源文件

1 通过Shere制作Point

2 背景源文件的渲染

摄像机匹配 ( Camera Match )

1 制作背景

2 制作CamPoint

3 生成摄像机

摄像机捕捉 ( Camera Tracker )

1 制作Tracker Gizmo

Part 3 专业合成实例

chapter1 火箭人 ( Morph&AfterBurn )

建模

1 打开背景

2 制作地形

3 建立摄像机

贴图

1 Matte/Shadow

灯光

摄像机动画

角色动画

1 打开火箭人

2 火箭人的飞行

3 火箭人的变形动画

动画

1 制作火花

2 制作烟雾

3 AfterBurn

细节修改

进阶学习 ( AfterBurn )

Chapter 2 阿达姆斯家庭遮罩动画 ( Mask Animation )

开始设定项目

1 Composition

遮罩动画 ( Mask Animation )

<<3ds max 4 F/X与After >>

细节修改

1 Pre-compose

渲染

chapter 3 跟踪 ( Biped Animation )

建模

1 制作背景 ( 打开背景图像 )

2 制作背景对象和摄像机

Biped

1 打开骷髅

2 制作Biped

3 修改Biped

动画

1 生成脚印

贴图

1 Matte/Shadow

2 骷髅的贴图

灯光

1 制作灯光

2 制作3个强光源

3 制作扩散灯光

渲染

遮罩动画

1 开始设定项目

2 遮罩动画

3 修改骷髅

渲染 ( After Effects )

chapter 4 跳舞的骷髅 ( Camera Tracker )

摄像机匹配 ( Camera Match )

1 打开背景

2 生成摄像机

摄像机捕捉 ( Camera Tracker )

1 制作Tracker Gizmo

2 添加对象

贴图

1 Matte/Shadow

2 骷髅的贴图

灯光

1 制作主光

2 制作扩散光

细节修改

渲染

chapter 5 未来城市 ( Matte Painting )

开始操作范例之前

建模

1 打开背景

2 制作地形

3 生成摄像机

<<3ds max 4 F/X与After >>

- 4 制作高塔
- 5 制作单轨列车
- 6 制作铁轨
- 7 单轨铁路动画
- 8 动画制作飞行器
- 贴图
  - 1 高塔的贴图
  - 2 单轨列车的贴图
  - 3 飞行器的贴图
- 灯光
  - 1 制作高塔的灯光
  - 2 制作单轨列车的灯光
  - 3 制作飞行器的灯光
- 渲染
- 合成
  - 1 开始设定项目
  - 2 制作遮罩
  - 3 其他细节修改
  - 4 飞行器的添加
- 渲染 ( After Effects )
- 索引

<<3ds max 4 F/X与After >>

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>