

<<电视包装宝典>>

图书基本信息

书名：<<电视包装宝典>>

13位ISBN编号：9787565706110

10位ISBN编号：7565706116

出版时间：2013-1

出版时间：中国传媒大学出版社

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>

<<电视包装宝典>>

内容概要

《Cinema 4D电视包装宝典》针对Cinema4D这款软件，分别从建模、材质、渲染、动画、动力等各个模块，由浅入深地进行了详细讲解，能够帮助广大的CG爱好者。

系统地学习并掌握Cinema4D三维软件。

这里也给各位读者朋友们一些学习建议，无论是哪款三维软件。

都有较为复杂的命令参数，还有多种多样的工具组合。

在学习的过程中，书本可以指引你学习的方向和教会你制作的技巧。

但是要达到炉火纯青的程度，就需要我们进行大量练习，在不断的练习中。

你会发现很多问题，带着这些问题再去看书或者视频教学，你就能得到事半功倍的效果。

<<电视包装宝典>>

作者简介

肖艺，锐点中视传媒艺术顾问；极具前瞻性的电视品牌塑造专家；“锐客”概念的创始人和倡导者；“锐课”教育中心品牌顾问；新媒体开发策略专家。

毕业于中央工艺美术学院，十余年的从业经验和项目积累成为一笔不可多得智慧财富，致力于电影、电视和新媒体创作，长期服务于CCTV、BTV以及省级卫视等各大电视媒体，BMW、SONY、时尚集团、西风集团等着名品牌，拥有丰富的影视广告制作与品牌塑造经验，策划并领导执行了国内众多电视媒体的重大包装项目及多部影视广告作品。

作为影视科技发烧友，为应对新时代新技术的挑战，组织团队洞悉软硬件风向，持续改进项目流程，优化设备参数，为影视制作的顺利进行保驾护航。

两年来带领团队完成了从SD、HD向2K、4K过渡！

孙春星，锐点中视传媒策划总监；电视品牌形象包装创意人；影视后期教育专家；达芬奇认证调色师；于2004年进入影视制作行业，历年来从事过与影视媒体相关的制作、创意、文案、策划、网络及教育等多项工作，对电视包装的前期策划与后期制作有着丰富经验和众多成功案例。

多次担任《达芬奇影视调色班》、《After Effects标准班》、《3dsMAX标准班》、《电视包装案例班》的主讲；另不定期讲授《创意一定有方法》、《CorelDraw与版式设计》、《锐客有效沟通》、《影视人生大突围》和《电视包装概论》等专业讲座。

已出版的著作为《After Effects / 3dsMax电视包装完全学习手册》和《3dsMax / AfterEffects电视品牌形象包装完全解码》（合著），于2012年主编《Cinema 4D电视包装宝典》一书。

<<电视包装宝典>>

书籍目录

第一章认识Cinema 4D 1.1 Cinema 4D介绍及应用 1.1.1 Cinema 4D开发公司及软件开发历史 1.1.2在不同领域的应用 1.2 Cinema 4D适合电视包装制作的需求 1.2.1特有的运动图形模块 1.2.2丰富的预设及插件 1.2.3优秀的渲染及材质 1.2.4强大的粒子系统 1.2.5与后期软件的良好结合 第二章Cinema 4D基本操作与设置 2.1菜单与界面 2.1.1菜单介绍及工作命令 2.2对象管理器 2.2.1对象管理器 2.2.2隐藏 / 显示区 2.2.3标签区 2.3属性管理器 2.4坐标管理器 2.5 “材质” 管理器 2.6状态栏 2.7动画编辑栏 2.8自定义界面布局 2.8.1管理器的设置 2.8.2工具栏的设置 2.9用户设置 2.10如何自定义快捷键 2.11工程文件的保存、合并、导入及导出 2.11.1工程文件的保存 2.11.2工程文件的导入 2.11.3工程文件的导出 2.12 Cinema 4D的工作视图 2.12.1视图的切换与布局 2.12.2视图的操作 2.12.3视图编辑 2.12.4摄像机视角 2.12.5显示 2.12.6增强OpenGL 2.12.7透显 2.12.8视图过滤器 2.12.9内容浏览器 第三章建模篇 3.1创建对象物体 3.1.1空白对象 3.2样条曲线 3.2.1自由绘制样条曲线 3.2.2原始样条 3.3快捷菜单 “V” 键 3.4多边形的点、线、面的编辑 3.4.1原始几何体转化为编辑对象 3.4.2点、线、面的选择 3.4.3可编辑对象的三种编辑模式 3.4.4法线 3.5样条线的编辑 3.6建模案例（建模训练） 第四章材质篇 4.1材质的创建与指定 4.1.1.材质球的功能菜单介绍 4.1.2双面材质 4.1.3材质贴图 4.1.4不同的贴图投射方式 4.1.5材质的保存 4.1.6材质编辑器各属性的作用 4.1.7基本材质球、玻璃、木材、有机物、金属、大理石、复合物 4.1.8不同状态的材质球预览 4.2 iphone手机材质调节 第五章变形器、造型对象篇 5.1创建变形器 5.1.1扭曲对象 5.1.2膨胀对象 5.1.3斜切对象 5.1.4锥化对象 5.1.5螺旋对象 5.1.6 FFD对象 5.1.07网格对象 5.1.8挤压&伸展对象 5.1.9融解对象 5.1.10爆炸对象 5.1.11爆炸FX对象 5.1.12破碎对象 5.1.13修正对象 5.1.14颤动对象 5.1.15变形对象 第六章场景与灯光 第七章Cinema 4D的标签 第八章渲染与输出 第九章动画 第十章粒子系统篇 第十一章动力学 第十二章运动图形模块 第十三章骨骼与毛发初识 第十四章 Cinema 4D的插件、脚本与预设 第十五章BTV新闻频道——传播篇 第16章BTV新闻频道春节ID剪纸篇

<<电视包装宝典>>

章节摘录

版权页：插图：刚体：激活此设置可加重弹簧连接的质量的百分点，样条会尽量保持其形状，而不是简单地下落，假如勾选此选项，样条会倾斜处于或接近其初始状态，这取决于刚性。

设置初始化：使用此设置定义一个样条线动力学影响的起点。

样条动力学属性面板如图7-35所示。

黏滞：使用此设置来限制样条曲线的运动。

半径：此设置用于定义样条半径内碰撞的影响程度，该值越高，样条线会偏向碰撞物体表面。

硬度：基本上，刚度定义到什么程度弹簧会影响样条。

较低的值将提供阻力较小的引力和其他力量，较高的值将向这些力量提供更多的阻力。

样条百分点越少，刚度的影响将更加明显。

橡皮：此设置定义硬度。

静止最小：此设置定义样条曲线点之间的弹簧的刚度程度。

静止保持：0%没有任何效果；100%每一个点都将受到影响。

弹性限制 / 变形：当导轨倾斜弹力会达到一定程度。

如果你想让弹性持续更长的时间，提高变形值。

显示锚定：如果你想在编辑器视图中显示锚点（固定点，不影响样条动力学），激活此设置。

所有的锚点将显示为紫色。

质量 / 设置：设置样条线点的质量。

固定 / 设置 / 释放 / 清楚：选择曲线上的点，创建锚点进行固定。

这样样条会移动。

单击取消固定的锚点，单击清除来删除所有的锚点（设置质量为0），当然样条点将依然存在。

样条动力学影响属性面板如图7—36所示。

重力：重力总是存在的，该重力值默认为负值，因为它产生相反的Y轴（世界坐标系）。

重力设置允许定义重力的方向和强度。

模式：如果其他重力（如Cinema 4D的粒子修饰符）影响样条线，可以或排除使用这些设置。

只需拖动重力场各自的对象，并选择适当的模式包含或排除。

样条动力学缓存属性面板如图7—37所示。

动力学缓存：如果此设置处于未激活状态，动力学将进行计算。

如果此设置处于活动状态时，将使用缓存的解决方案。

如果没有办法解决缓存，将计算动力学。

计算 / 压缩：单击此按钮将计算动力学，还将创建并缓存解决方案。

随后将自动激活动态高速缓存和缓存的解决方案，可以在编辑器视图中查看。

<<电视包装宝典>>

编辑推荐

《Cinema 4D电视包装宝典》由肖艺、孙春星编著。
在学习Cinema4D的同时，也希望各位读者能够结合AfterEffects进行学习。
因为Cinema4D的另一个优势就是和AfterEffects结合的非常紧密。
电视包装的制作，也需要三维软件和后期软件的配合才能达到最佳效果。

<<电视包装宝典>>

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>