

<<3D Studio MAX R2.0广告>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX R2.0广告.影视范例大演练>>

13位ISBN编号：9787980026534

10位ISBN编号：7980026535

出版时间：1998-11

出版时间：北京希望电脑公司

作者：柴永茂

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>

## <<3D Studio MAX R2.0广告>>

### 内容概要

#### 内容简介

广告、影视已成为三维应用的沃土，现在几乎所有的广告、电视、电影、多媒体等都大量运用三维图像，运用三维中文字的变化更是来创建飞动的字幕及节目的开始仪式的重要手段。

字幕的变化能引起观众的注意，它既是信息又是抓住观众的诱饵。

因此，文字的制作变化的技巧将是最基础和实用的。

本书以十个精选实例来介绍

这方面的内容。

全书共分为三章，第一章主要介绍三维动画的基础知识，包括三维生成图像的基础、创建三维动画的基础、制作动画的基础等；第二章主要介绍3DStudioMAX R2.0新增功能，包括3DStudioMAX R2.0要求运行环境、安装方法与启动和新增功能等；第三章主要介绍文字制作的基础以及本书的重点十个动画的制作实例，包括光影流动的文字、光束文字、依次飞出的文字、透光文字、路径文字、镜头光斑照耀的文字、星光拖出的文字、爆炸碎片形成的文字、材质转换的文字、蒙板作材质转换的文字，十个范例由浅入深，编排合理。

本书配套光盘中提供了这十个范例的场景原文件和动

画演示文件及全部贴图。

光盘中还超值赠送“火星汉化使者for3DStudioMAXR2.5”

和“卡通三维精品模型库”的全部内容。

本书内容丰富、实用性强，是从事三维动画、平面设计、影视广告设计、美术设计人员和多媒体开发人员的自学读物，同时可作为美术院校、大专院校相关专业师生的自学读物和教学参考书，也可作为社会相关培训班的教材。

## <<3D Studio MAX R2.0广告>>

### 书籍目录

#### 目录

#### 第一章 三维动画基础知识

##### 1.1 三维生成图像的基础

##### 1.2 动画的基础

##### 1.3 创建三维动画的基础

##### 1.4 制作动画的基础

##### 1.5 多方学习

#### 第二章 3DSTUDIOMAX2.0新增功能

##### 2.1 3DSTUDIOMAX2.0运行环境

##### 2.2 3DSTUDIOMAX2.0安装与启动

##### 2.3 新增功能

#### 第三章 字幕动画的制作

##### 3.1 三维文字的制作基础

###### 3.1.1 (挤压)

###### 3.1.2 (倒角)

##### 3.2 摄像机的设置

###### 3.2.1 目标摄像机创建步骤

##### 3.3 制作实例

###### 3.3.1 制作 光影 流动的文字 动画

附：KPTSeamlessWelder3.0 (无缝焊接) 使用方法

###### 3.3.2 光束 文字 动画

本例主要是通过调节透明文字的厚度来制作光束效果。

本例主要是通过使用TickView (轨迹观察器) 调节物体运动的时间来完成的

###### 3.3.4 透光的文字 动画

本例主要运用VolumeLight (体积光) 来表现透光的效果。

###### 3.3.5 路径文字动画

本例主要运用PathDeform (路径变形) 制作出在曲线上运动的文字。

本例主要介绍运用VideoPost制作动画的方法 及Lens Effects Flare的使用方法

###### 3.3.7 星光 拖出 的文字 动画

本例主要利用以Matte/Shadow材质的物体做蒙板, 拖动星光移动来完成拖出文字的效果。

###### 3.3.8 爆炸 后的碎片形成 的文字动画

本例主要利用Bomb (爆炸) 和VideoPost (视频后期处理) 中的Glow来制作完成的。

###### 3.3.9 材质 转换 的文字 动画

本例主要利用Blend (融合) 制作材质转换的动画效果。

###### 3.3.10 利用 蒙板作 材质 转换 的文字动画

本例较为复杂, 在材质中使用了两个Blend, 并主要利用两个动画蒙板来制作材质的转换。

#### 附录A 常用工具一览表

#### 附录B 常用菜单曲谱图



<<3D Studio MAX R2.0广告>>

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>