

3D设计与制作
系列

3ds max 4 FX

与 After Effects 5

影视特效必成攻略

中青电脑艺术部 / 策划

YoungJin.com Y.

(韩) 韩永俊 / 编著



- 本书由韩国资深影视制作专家韩永俊先生编著
- 深入介绍了影视特效合成的基本概念，并通过第二部分的5个基本实例，以 Step by Step 的方式介绍基本合成技术
- 通过第三部分的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
- 本书透彻讲解了影视特效合成技术，是影视制作技术人员必备参考书



随书附赠光盘，内含本书范例模型文件、建模数据、贴图文件以及实例视频效果文件



海洋出版社



中国青年出版社

3D设计与制作
系列

3ds max 4 FX 与 After Effects 5 影视特效必成攻略

中青电脑艺术部 / 策划

YoungJin.com **Y.**

(韩) 韩永俊 / 编著

杨俊娟 / 译



海洋出版社



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由韩国永进出版社授权中国青年出版社与海洋出版社合作出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

Copyright © 2001 by Youngjin.com

Originally published by Youngjin.com, Seoul, Korea

All rights reserved.

版权贸易合同登记号: 01-2002-0593

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 4 F/X 与 After Effects 5 影视特效必成攻略 / (韩) 韩永俊编著: 杨俊娟译. — 北京: 海洋出版社, 2002.9

ISBN 7-5027-5781-3

I. 3... II. ①韩... ②杨... III. ①三维 - 动画 - 图形软件, 3DS MAX 4 ②图形软件, After Effects

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 064972 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 苏 琰

曹 建

夏 晞

责任校对: 王志红

书 名: 3ds max 4 F/X 与 After Effects 5 影视特效必成攻略

编 著: (韩) 韩永俊

出版发行: 海洋出版社

地址: 北京市海淀区大慧寺 8 号 邮政编码: 100081

中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国青年出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 31.5

版 次: 2002 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000

书 号: ISBN 7-5027-5781-3/TP · 627

定 价: 78.00 元(1CD)

中青IT图书出版工程

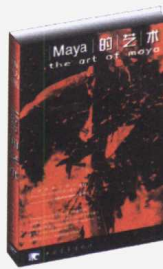
3D制作与设计系列



《3ds max 4 建筑与室内设计经典II》
116开/全彩/1CD/定价: 68.00元
本书由国内资深建筑效果图制作专家、建筑专业博士生导师指导编写。全书精选4个有代表性的效果图范例,以Step by Step的方式剖析了制作流程,全过程讲解,文字精练,关键步骤有重点介绍。全面揭示了建筑室外效果与室内效果的制作秘密,是目前国内较为系统和权威的建筑设计表现与室内设计教材。适合初学者和进阶者使用,还适合相关高级培训。



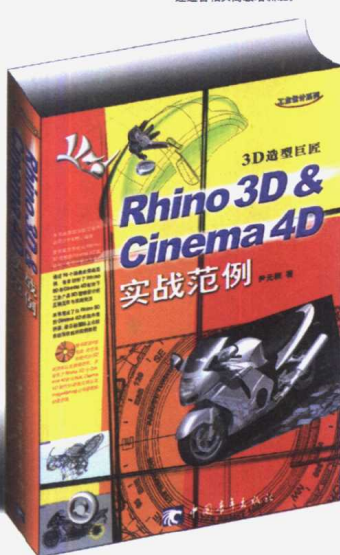
《MAYA 4.0动画精髓/材质篇》
16开/全彩/1CD/定价: 68.00元
本书由台湾资深MAYA培训专家精心编写,提供了完整实用的MAYA材质解决方案。本书详细介绍了MAYA最常用的功能与概念,涵盖了建模、材质、渲染等动画制作流程,并配合13个经典的实战案例全面剖析了动画制作的正确观念与实践技法,是目前国际上较权威的MAYA动画制作与材质处理教材。



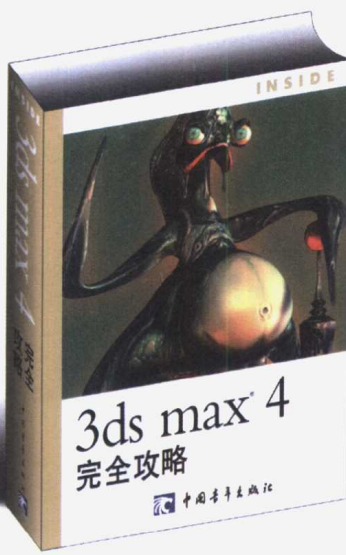
《Maya 的艺术(第二版)》
大16开/全彩/1CD/定价: 88.00元
Alias/Wavefront 全球 Maya 科学家集体创作,全面展示应用 Maya 进行三维设计的一部思想性著作。应用大量实例深入浅出地剖析学习 Maya 以及其他三维软件的正确观念和高级应用技巧,引导您真正进入三维动画的专业领域。



《3ds max 4 动画艺术》
16开/全彩/1CD/定价: 128.00元
本书与介绍基本入门的书籍不同,以实际生活中的常见实物为例,分阶段讲解,从MAX的基本功能到高级技巧,并且以Step by Step方式传授多种功能的组合技法、建模方法及动画的创建方法。全书收录了14个建模及动画范例,让您感受3D艺术的魅力。



《Rhino 3D & Cinema 4D 实战范例》
16开/全彩/4CD/定价: 128.00元
本书由韩国顶级3D制作专家精心编写,通过10个经典的实战范例,着重剖析了Rhino 3D与Cinema 4D配合下工业产品3D建模设计的正确流程与实战技法,是目前国际上比较系统而权威的实例教程,是3D设计,尤其是工业设计人员的必备参考书。



《Inside 3ds max 4 完全攻略》
16开/1CD/定价: 98.00元
该书是美国权威IT出版社New Riders的经典系列Inside的最新力作,该书的先前版本已分别由清华、希望翻译出版中文版,是MAX用户必读的经典图书。中曾获得MAX 4授权后,聘请国内专家认真翻译审核,全书既有3D设计理论和完整的概念,同时深入探讨了MAX 4的中高级应用技巧,指导读者在较短的时间里完全掌握MAX 4.0。



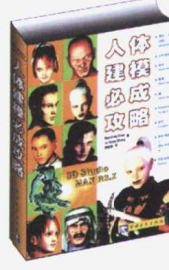
《3DS MAX 4 强力插件》
大16开/全彩/3CD/定价: 78.00元
本书由韩国资深3D设计大师精心编写,从3DS MAX成百上千个外挂插件中精选了7个作为本书主要内容,全面而详尽地讲解了插件基本知识和使用技巧,掌握了这些最经典实用的插件,您一定会向3D专家行列迈进一大步。书中推荐的3DS MAX专业网站将您的学习与设计工作带来极大的帮助。本书是介绍3DS MAX外挂插件的经典之作,是MAX专业用户必备参考书。



《3D Studio Max R4.x 完全征服手册》
16开/全彩/1CD/定价: 128.00元
全书收录了36幅剪辑图片和经典影片剪辑图,为您展现3D的无穷魅力。本书结合实例和说明文字全面而详尽地讲解了3D Studio MAX 4.x的所有功能的特点以及实际应用技法,帮助读者完全掌握3D Studio MAX 4.x的强大功能。是Max用户必备参考书。



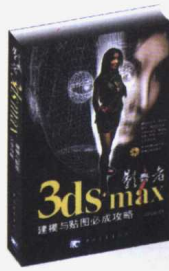
《3DS MAX 4.x 质感传奇》
16开/全彩/1CD/定价: 66.00元
本书由国内资深3ds max专家刘正旭先生精心编写。本书是3ds max渲染技术的经典著作,其技术含量在国内遥遥领先,是3ds max深入学习者必备参考书,同样也适合初学者使用。



《3D Studio MAX R3.x 人体建模必成攻略》
16开/全彩/1CD/定价: 69.00元
引进韩国经典版权,在韩国业内颇具影响。本书专门针对3DS MAX中功能强大的人体建模指令,由浅入深,举出实例分段说明,翔实地讲解了建模方式、步骤、贴图技巧等强大功能。



《3ds max 4 建筑表现高级实例教程》
16开/全彩/1CD/定价: 79.00元
本书由国内资深建筑效果图制作专家精心编写,全书精选6幅极具代表性的建筑效果图,涵盖了常见的建筑效果,更进一步剖析了建筑后期合成过程讲解,技术独到,没有省略任何关键步骤。本书适合初学者、进阶者和高级用户使用,同样适合相关高级培训班。



《舞者》3DS MAX 4 建模与贴图必成攻略》
16开/全彩/1CD/定价: 78.00元
该书是美国资深3D动画设计专家Boon先生的呕心之作。本书通过步骤化的讲解,以图片展示的方式教会您建模的方法与各种细节上的技巧,从而大大减少您在人体建模之路上的摸索的时间和精力,帮助您快速高效地生成各种生动逼真的人体模型。本书曾翻译成多种版本畅销世界,是人体建模的经典专著。



《MAYA 4.0 影视片头与广告制作大揭秘》
16开/1CD/定价: 78.00元
本书由国内顶级MAYA影视制作专家精心编写,全书精选并深入剖析5个经典范例,内容涵盖当前常见的MAYA影视特效。范例作品包括 CCTV-2 制作的3个栏目片头和广告动画,并以Step by Step的方式对制作过程进行全过程讲解。首次披露MAYA光影、MAYA Fusion和金属质感材质的应用秘技。本书适合MAYA的中高级用户,同样适合相关高级培训班。

中青IT图书出版工程

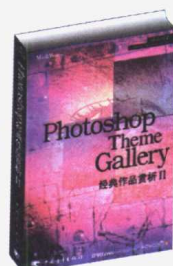
电脑绘图与设计系列



《Photoshop 创意圣堂》
16开/全彩/1CD/定价: 69.00元
本书由国际著名的专家编写, 全书收录了10余个精美的案例, 为您深入讲解艺术家的创意内涵, 并详尽介绍了Photoshop的强大功能, 具体讲解制作过程, 为您展现电脑艺术的奥妙之处, 是Photoshop进阶的宝典。



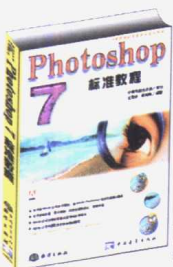
《Photoshop 经典作品赏析》
16开/全彩/1CD/定价: 68.00元
本书由韩国著名的专家编写, 版权销往美、日等国, 是一本利用Photoshop制作的经典作品集。其中收录了18幅优秀的艺术作品, 并且详细说明了如何把Photoshop与其他图形工具配合使用。本书属于电脑图形系列的中高级教程, 书中每一个作品都是设计师的艺术灵感与电脑科技完美结合的经典范例。



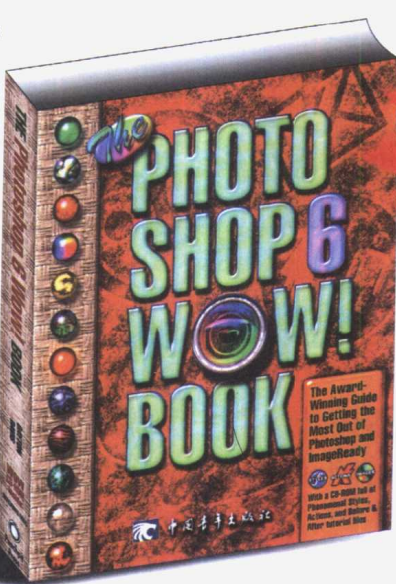
《Photoshop 经典作品赏析 II》
16开/全彩/1CD/定价: 98.00元
本书是全球畅销的《Photoshop 经典作品赏析》的续集, 精选26余个经典的Photoshop案例, 深入剖析艺术作品的创意内涵, 使用Step by Step的方式讲解了影像处理的步骤与应用技法。本书是国际上较权威的Photoshop实例教程, 是Photoshop用户必备的参考书。



《Photoshop 经典作品赏析 III》
16开/全彩/1CD/定价: 79.00元
全球畅销的《Photoshop 经典作品赏析》(I、II)的续集, 精选15个经典的Photoshop案例, 深入剖析艺术作品的创意内涵与制作技法, 使用Step by Step的方式讲解了艺术创意与软件功能的完美结合。是国内权威的Photoshop 7.0高级实例教程, Photoshop用户必备的参考书。

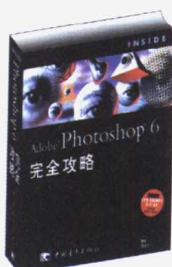


《Photoshop 7 标准教程》
16开/定价: 32.00元
本书是Adobe公司参与策划的Photoshop 7标准教材, 全书内容严格按照Adobe Photoshop 资格认证考试大纲的规定进行编写, 并从实际操作出发, 涵盖了Photoshop 7常用的概念和操作技巧。
本书结构合理, 层次清晰, 实例丰富, 图文并茂, 是理想的Photoshop 7培训教材, 也是Photoshop爱好者必备的参考书。



国际品牌
期盼已久
经典巨著
强力震撼

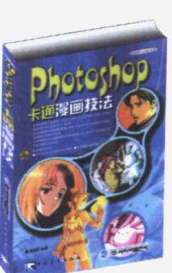
《The Photoshop 6 Wow! Book》
16开/全彩/1CD/定价: 98.00元
美国最经典的Photoshop图书品牌, 该书从1995年的Photoshop 2.5版, 历时6年不断升级修订, 畅销全球, 总印数超过100万册, 中育社投入重金首次翻译出版简体中文版。本书重点研究Photoshop的高级应用艺术, 剖析了美国多位专家的应用技巧, 光盘还赠送了大量精彩的Photoshop的外挂插件。学Photoshop精髓, 不可不读《The Photoshop 6 Wow! Book》。



《Inside Photoshop 6 完全攻略》
16开/2CD/定价: 86.00元
引进美国权威IT出版社New Riders的优秀版权, 美国资深电脑艺术专家Gary David Bouton执笔, 这是他的第11本有关Photoshop的专著。本书深入透彻地讲解了Photoshop的所有功能, 适合初中级读者完全掌握Photoshop, 可以说是入门与进阶读者不可缺少的宝典。



《Photoshop 7 从入门到精通》
16开/全彩/1CD/定价: 88.00元
本书是韩国最畅销的图书《Photoshop 6 Easy Learning》的升级版, 详尽剖析了Photoshop的各种功能的实现方法, 并且通过大量典型实例及相关精美图形传达了各种基础知识和高级技巧。书中还详细介绍了ImageReady, 使初学者设计老虎添翼! 全书为Photoshop的初学者以及初进阶者量身订做, 绝对是一本



《Photoshop 卡通漫画技法》
16开/全彩/1CD/定价: 58.00元
本书针对漫画制作, 除了为初学者讲解Photoshop的工具及功能外, 更以精美的卡通漫画范例传授制作技法, 并且全书连载了漫画小故事片段, 使读者不觉枯燥、乏味, 更觉兴趣盎然。本书是学习制作漫画不可多得的好书。



《Photoshop 7 完全征服手册》
16开/全彩/1CD/定价: 68.00元
本书由Photoshop资深培训专家编写, 着重介绍了图层、蒙版和通道的使用方法和技巧, 同时帮助您对图像进行精确的色彩校正。本书内容新颖, 图文并茂, 结构清晰, 讲解全面, 适合Photoshop初学者、专业人士以及培训中心使用。由于书中有中英文对照, 本书同样适合Photoshop中、英文版的所有学习者参考使用。



《Photoshop 与完美网页设计》
16开/全彩/1CD/定价: 79.00元
Photoshop已成为网页设计的必备工具, 其强大的影像处理能力和网页制作功能为增强网页的艺术感染力提供了广阔空间。本书由韩国资深Photoshop网页制作专家精心策划, 全面剖析Photoshop影像处理实用技巧和Web图像处理功能。本书应用大量实例深入浅出地讲解ImageReady交互网页与Web动画制作精髓, 引导您真正步入影像处理与网页设计艺术殿堂。



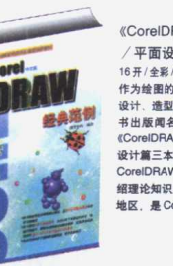
《美少女工坊一用Photoshop做卡通》
16开/全彩/1CD/定价: 29.80元
书中以多幅美少女CG作品为例, 配以多位日本CG名师的亲身指导, 教你学会如何使用Photoshop软件做卡通。随书光盘中还加入了很多视频文件, 动态演示了创作的全过程, 加深读者的印象, 使学习更加有趣。该书在日本高层畅销榜首。



《Photoshop 7 影像应用艺术》
16开/全彩/1CD/定价: 58.00元
本书由Adobe Photoshop培训专家精心编写, 从实际应用出发, 全面介绍Photoshop常用的影像处理技巧, 更以Step by Step的精美范例剖析影像处理中的重点和难点。本书是目前国内较为权威的Photoshop应用书籍, 适合Photoshop初中级用户使用, 适合高级培训班作为教材使用。



《CorelDRAW 10 标准培训教程/基础篇》
16开/定价: 26.00元
本书是Corel公司参与策划的CorelDRAW 10标准教材, 全书共分11章, 分别介绍了CorelDRAW 10的入门知识、基本的矢量绘图技巧、图形的变形、填充与轮廓线的编辑、图形对象的排列组合、文本的编辑技巧、绘图效果的应用以及图形页面的打印输出。本书结构合理, 层次清晰, 图文并茂, 是理想的CorelDRAW基础培训教材。



《CorelDRAW 经典范例/造型设计篇/插画设计篇/平面设计篇》
16开/全彩/1CD/定价: 45.00元/本
作为绘图的主流软件, CorelDRAW已经成为了平面设计、插画设计、造型设计和网页设计的常用工具。以CorelDRAW专业图书出版闻名的台湾汉科技历时两年, 精心策划编写了这套《CorelDRAW 经典范例》(包括平面设计篇、插画设计篇及造型设计篇三本)。本书以各类经典实例为主线, 深入浅出地讲解CorelDRAW的中高级技巧和影像处理综合应用秘笈, 既系统介绍理论知识又能迅速提升读者的实际操作水平。本书畅销港台地区, 是Corel公司培训专家力荐的进阶教材。

I n t r o d u c t i o n

最初是在很久以前的一个夏天的深夜，持续工作了很长时间以后，我忽然产生了一个想法：想要写一本关于使用Max和Effect的特殊效果的书。

我想：如果把当时使用的各种各样的特殊效果和技法涵盖在一本书里的话，该是多么有意思的事啊！

因为我的主要工作是制作音乐录影带（Music Video），所以在制作每一个音乐录影带的时候，都会尝试一些新的特殊效果技法，因此一般也都要操作一些实例。

虽然工作一直都很繁忙，但一直怀着这样一个愿望：希望能写出这样的一本书。现在，这个愿望终于实现了。

在本书中包括有3D和实景的各种特殊效果，使用合成技法制作的5个基础的合成实例，以及5个高级合成实例。

在每一个实例中，可以学习到少则一个，多则三、四个技法。跟着实例的制作过程进行操作，可以很自然地对合成CG和实景的特殊效果的最基本原理，以及各种技法有一个了解，并能够制作出个性化的东西。

为了在完成全部制作过程后，大家能够把在这里所学的内容很容易地应用到实际工作中，本书包含的实例并不只是单纯地介绍一些生硬的关于特殊效果的技术和技法，而是制作了一些有趣的素材和情景。

笔者非常希望能够通过这本书，把自己在工作中的一些小小的经验和心得与大家一起分享。

完成全部制作过程以后，我们会看到一个使用3ds max和After Effects制作的CG和实景的合成效果和特效轮廓。

另外，我还想说的就是，希望大家能对操作画面提出更好的想法和意见，以使这个特效更加完美。

我还要向对这本书给予莫大帮助的各位表示深深的感谢。

感谢youngjin.com的全锡京组长，还有为本书的出版辛勤工作的韩席浩先生。

还要向为我提供了很多优秀的建模数据的金钟顺，以及在我每次忙得焦头烂额的时候，都有办法为我解除疲劳的金女正表示我最真挚的谢意。

最后，我要把这本书献给我亲爱的父母！谢谢他们对我一直以来的关怀和照顾。

阅读本书的方法

本书与那些大家经常用到的使用手册或实例集不同。如果对它进行分类的话，与使用手册相比，它更接近于实例集。但是在操作实例的方式和过程上，它又与传统的书籍有着很多的不同点。在这里，我建议大家把重点放在某几项上进行学习。

本书是由3个部分构成的。

Part 1主要是关于3ds max和After Effects的介绍，对特殊效果和合成的基本理解，还有对摄影、捕捉和编辑方面的设备说明等。在进入实例之前，这里先整理了各种信息，相信会对大家有所帮助。

Part 2是通过5个实例，学习在合成操作中作为框架的基础的特殊效果手法。

Part 3则是在基础的手法上又加入了各个实例中新的特别手法，学习的是一些难度略高级的合成实例。

如果是初级学习者或者喜欢系统地进行学习的用户，对于本书中的实例，最好能够按照从前到后的顺序来进行学习。这是因为，本书中一共收录了10个实例，这10个实例相互之间存在着一定的关联，在按顺序进行操作的时候，对于对整体内容的理解是很方便的。

下面我们来看看在进行这个过程当中的一些需要注意的事项。

第一，请认真观看文中的图片

在操作实例的过程中，对于各种功能和顺序，图片说明要比文字说明容易理解得多。文中出现了很多整体画面，要仔细观察4个视图，跟着实例进行操作。这是因为在大多数情况下，都是把各个阶段的顺序在一个图片里进行说明。除了一些特别的情况之外，对于数值的输入全部都是在图片中处理的，所以一定要注意，不要超过在参数的红色框中输入的数值。

第二，绝对不要任意修改实例的操作过程

因为在实例的某一个过程中，任意输入或者调节数值，最终出现的结果都会与实例完全不同。

除了那些在实例的中间赋予了读者选择权的部分，所有的过程希望大家都能按照书中提示的顺序进行操作。

第三，理解流程

本书并不是一本需要无条件背下来的教材，也不是一本跟着操作一次就万事OK的书。在本书出现的各个实例中，都分别包括了几个笔者在实际工作中使用过的方法，而阅读这本书就好像在进行一项实际工作一样。把本书中的实例全部都操作一遍，学到应用在各个实例中的各种效果，在新的工作中就可以应用，理解这些方法了。

在操作这些实例的过程中，虽然也附带说明了一些与特殊效果和影像合成有关的必需的功能，但是对一般程序的使用方法和功能并没有做详细的描述。

本书把重点放在了完成一个项目所必需的工作过程和流程上，所以把这10个实例全部完成以后，一定会对特殊效果的轮廓有一个基本的认识，并且可以找到适合自己的工作方式。

下面这3种提示是用于帮助操作书中的实例的。

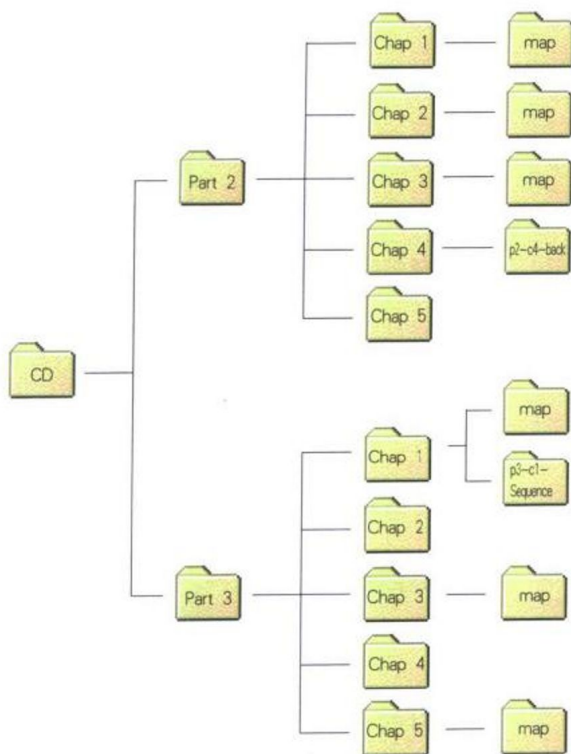
- **技巧：**在操作实例的过程中，如果掌握了这些小技巧，会对工作有一定的帮助。
- **注意：**这是在操作实例过程中所必需的内容，所以一定要阅读并掌握。
- **小知识：**它虽然与实例的进行没有什么直接的关系，但是是一些值得参考的内容。

CD-ROM的说明

在本书附带提供的CD中，包括有在进行各个实例操作时所需要的建模数据，贴图源文件和在完成实例以后可以看到的活动影像。

为了能够更容易地查找要使用的源文件的路径，在名为CD的文件夹中分别有两个Part文件夹，每个Part文件夹中有5个Chap文件夹。

举个例子来说的话，如果想查找Part 3中的Chapter 5的背景活动影像，只要查找CD\Part 3\Chap 5\p3-c5-back.avi就可以了。



目录

Part 1 在开始合成工作之前

12

chapter 0 关于3ds max和After Effects的介绍	14
--------------------------------------	----

chapter 1 什么是特殊效果	18
-------------------	----

电影中经常出现的特殊效果	18
1 Matte Painting	18
2 Chromakey	19
3 Animatronics	19
4 Miniature	20
5 CG (Computer Graphics)	20
音乐录影带中的特殊效果	21
1 恶魔和烟雾	21
2 热配合	23
3 暴风	24

chapter 2 对合成的基本理解	26
--------------------	----

摄像机	26
1 基本的摄影技巧	26
2 3D工作中的摄像机	28
灯光	30
1 设置成与实际世界一模一样的灯光	30
2 太突出的灯光	32
贴图	32
空间感	34
1 Depth of field	34
2 Fog	34
键控(Chromakey, Blue screen)	35

chapter 3 影像合成工作中需要的设备说明 38

摄像机 38

- 1 按照拍摄方式进行分类 38
- 2 按照用途进行分类 40
- 3 购买摄像机时的选择标准 41

Capture Board 42

- 1 按照方式分类 42
- 2 按照用途分类 42

计算机 44

Part 2 基本合成实例 48

chapter 1 摇动的木马(实景场面和CG场面的合成) 50

建模 51

- 1 建立地形 51
- 2 制作背景 52
- 3 生成摄像机 53
- 4 制作木马 61

贴图 98

- 1 地面的Matte/Shadow贴图 98
- 2 木马身躯的贴图 100
- 3 木马弹簧的贴图 103
- 4 木马鞍座、角、扶手、螺丝的贴图 104
- 5 木马的防滑搭脚板和螺钉的贴图 107
- 6 被挖出砖块的地面的贴图 108
- 7 土地和土坑的贴图 110

灯光 112

- 1 生成主光 113
- 2 生成扩散光 115

细节修改	118
1 木马角的修改	118
2 木马鞍座的修改	119
3 扶手的修改	120
4 防滑搭脚板的修改	120
5 土地和砖块竖面的修改	121
6 对弹簧的修改	122
渲染	124
进阶学习(Matte/Shadow)	125
chapter 2 跳动的球(实景场面和CG活动影像的合成)	128
建模	129
1 制作空间	129
2 生成摄像机	132
3 对房间对象的修改	135
4 制作室内对象	139
5 添加虚拟的对象	141
贴图	145
1 墙和框的Matte/Shadow贴图	145
2 画的贴图	146
3 木箱的贴图	152
4 球的贴图	156
灯光	161
1 聚光灯的安装	162
2 Omni的安装	164
3 阴影设置	166
动画	168
渲染	188
chapter 3 热气球(实景活动影像和CG活动影像的合成)	192
建模	193

1 制作空间	193
2 生成摄像机	198
3 制作气球	201

贴图 216

1 气囊的贴图	216
2 篮子的贴图	219
3 其他物品的贴图	219
4 Matte/Shadow贴图	221

灯光 222

1 生成主光	223
2 生成周围的光	226

动画 231

1 摄像机动画	231
2 热气球的动画	234

细节修改 236

渲染 237

chapter 4 替身演员(After Effects的动态捕捉) 238

开始设定项目 239

1 制作Composition	240
2 引入素材	241
3 通过Composition登陆素材	242
4 修改素材	243

动态捕捉(Motion Tracking) 247

渲染 252

chapter 5 摄像机匹配和摄像机捕捉 256

制作Camera Match的背景源文件 257

1 通过Sphere制作Point	257
2 背景源文件的渲染	263

摄像机匹配(Camera Match)	265
1 制作背景	265
2 制作CamPoint	266
3 生成摄像机	268
摄像机捕捉(Camera Tracker)	270
1 制作Tracker Gizmo	270

Part 3 专业合成实例

276

chapter 1 火箭人(Morph & AfterBurn)	278
---	------------

建模	279
1 打开背景	279
2 制作地形	281
3 建立摄像机	284

贴图	287
1 Matte/Shadow	287

灯光	288
-----------	------------

摄像机动画	294
--------------	------------

角色动画	301
1 打开火箭人	302
2 火箭人的飞行	303
3 火箭人的变形动画	313

动画	320
1 制作火花	320
2 制作烟雾	325
3 AfterBurn	331

细节修改	335
-------------	------------

进阶学习(AfterBurn)	338
------------------------	------------

Chapter 2 阿达姆斯家族遮罩动画(Mask Animation) 350

开始设定项目	351
1 Composition	351
遮罩动画(Mask Animation)	353
细节修改	363
1 Pre-compose	363
渲染	365

chapter 3 跟踪(Biped Animation) 366

建模	367
1 制作背景(打开背景图像)	367
2 制作背景对象和摄像机	369
Biped	383
1 打开骷髅	383
2 制作Biped	384
3 修改Biped	387
动画	396
1 生成脚印	398
贴图	406
1 Matte/Shadow	406
2 骷髅的贴图	407
灯光	409
1 制作灯光	409
2 制作3个强光源	411
3 制作扩散灯光	414
渲染	416
遮罩动画	418
1 开始设定项目	418
2 遮罩动画	421
3 修改骷髅	431
渲染(After Effects)	434

chapter 4 跳舞的骷髅(Camera Tracker) **436**

摄像机匹配(Camera Match) **437**

- 1 打开背景 437
- 2 生成摄像机 440

摄像机捕捉(Camera Tracker) **442**

- 1 制作Tracker Gizmo 442
- 2 添加对象 446

贴图 **449**

- 1 Matte/Shadow 449
- 2 骷髅的贴图 449

灯光 **450**

- 1 制作主光 450
- 2 制作扩散光 451

细节修改 **453**

渲染 **453**

chapter 5 未来城市(Matte Painting) **454**

开始操作范例之前 **455**

建模 **456**

- 1 打开背景 456
- 2 制作地形 457
- 3 生成摄像机 458
- 4 制作高塔 459
- 5 制作单轨列车 462
- 6 制作铁轨 464
- 7 单轨铁路动画 469
- 8 动画制作飞行器 472

贴图 **475**

- 1 高塔的贴图 475
- 2 单轨列车的贴图 477
- 3 飞行器的贴图 478

灯光	480
1 制作高塔的灯光	481
2 制作单轨列车的灯光	482
3 制作飞行器的灯光	484
渲染	485
合成	486
1 开始设定项目	486
2 制作遮罩	488
3 其他细节修改	492
4 飞行器的添加	494
渲染(After Effects)	497

索引	499
-----------	------------

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

Part

1