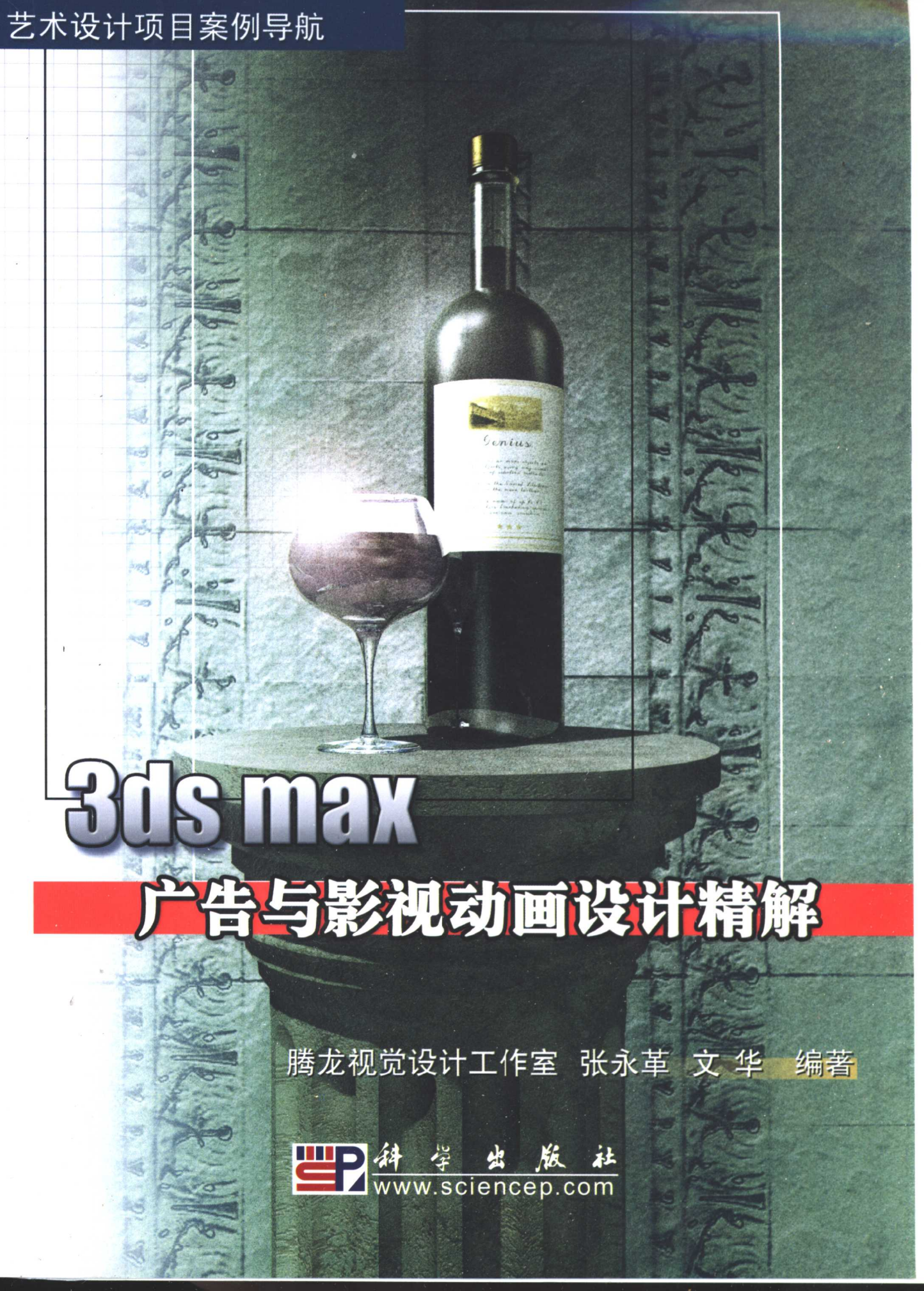




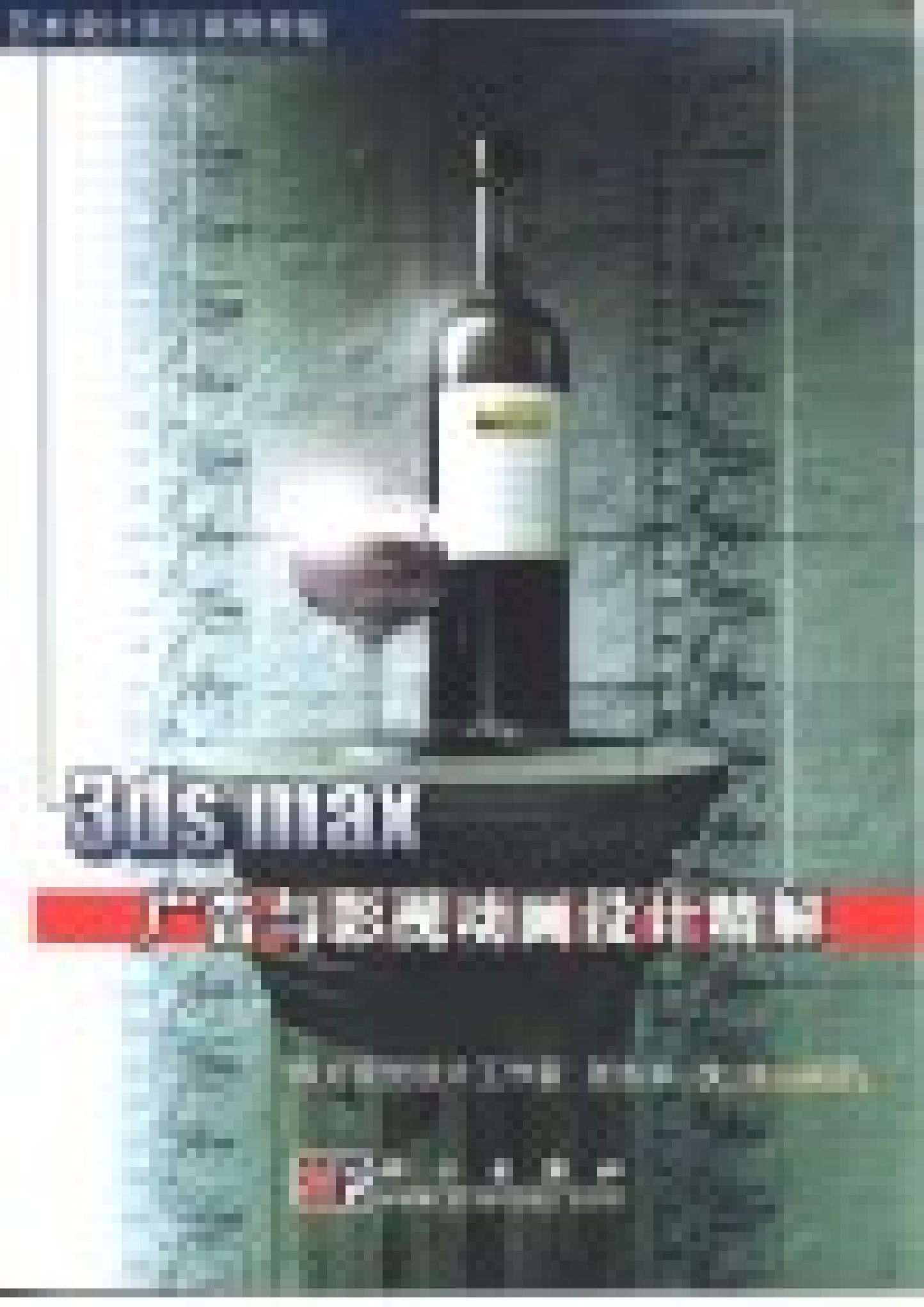
3ds max

广告与影视动画设计精解

腾龙视觉设计工作室 张永革 文华 编著



科学出版社
www.sciencep.com



MR. S. M. H. A.

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

艺术设计项目案例导航

3ds max 广告与影视动画设计精解

腾龙视觉设计工作室 张永革 文 华 编著

科 学 出 版 社

北 京

内 容 简 介

本书以 3ds max 制作实例为主要内容, 详尽地介绍了使用 3ds max 制作广告、海报、宣传页、产品展示、杂志广告等实例的具体过程, 其中高级动画制作系列包括户外动画广告、电视广告、品牌宣传广告、形象宣传广告等。本书涉及到的每一种设计类型均集中在单独的章节中给予详细的讲解, 在每一章的开始部分, 编者对每个实例都精心设计了一个虚拟的客户, 读者可以通过每章中“客户要求”、“设计思路”、“设计前的准备工作”这三个小节的内容, 将一个实例的构思过程与实例的具体制作过程结合起来, 使设计理念和设计准则的论述具有较强的针对性。

本书实例丰富、内容翔实、实用性强, 将大量的软件使用技巧融入到实例制作中。本书不仅可作为广大三维动画爱好者的初、中级学习教程, 也可作为专业设计人员的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 广告与影视动画设计精解/腾龙视觉设计工作室, 张永革, 文华编著. —北京: 科学出版社, 2004

(艺术设计项目案例导航)

ISBN 7-03-012989-X

I. 3... II. 腾... III. 三维—动画—图形软件, 3ds max IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 014533 号

策划编辑: 吕建忠/责任编辑: 韩 洁

责任印制: 吕春珉/封面设计: 腾龙视觉设计工作室

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

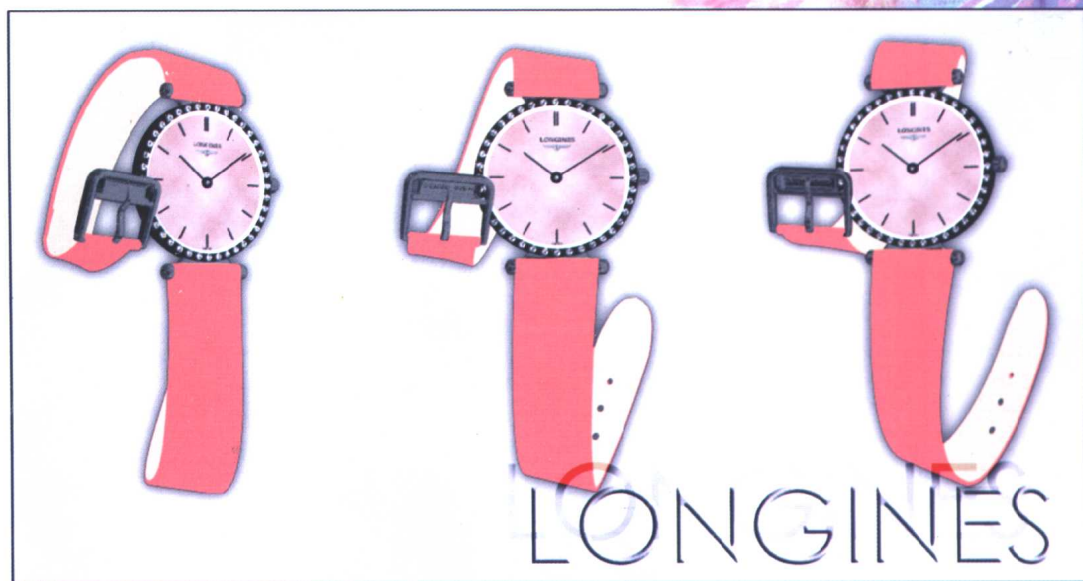
2004 年 4 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 4 月第一次印刷 印张: 24 1/4 插页: 4

印数: 1—4 000 字数: 560 000

定价: 42.00 元 (含光盘)

(如有印装质量问题, 我社负责调换(环伟))



浪琴表外形



浪琴表嘉岚系列

L4 . 204 . 0 . 92 . 2

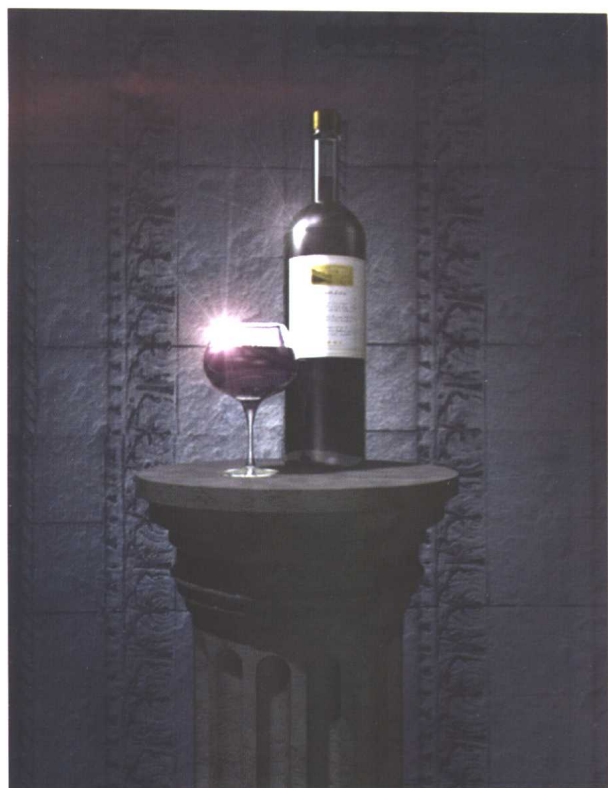
浪琴表嘉岚系列宣传页



珍珠饰品海报



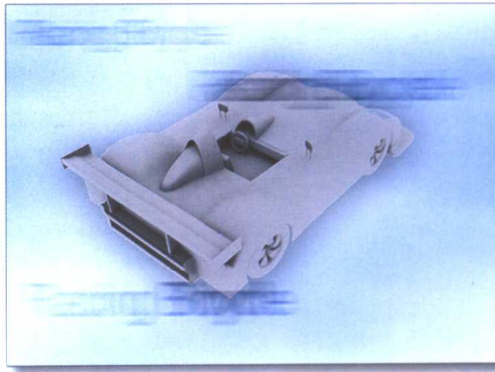
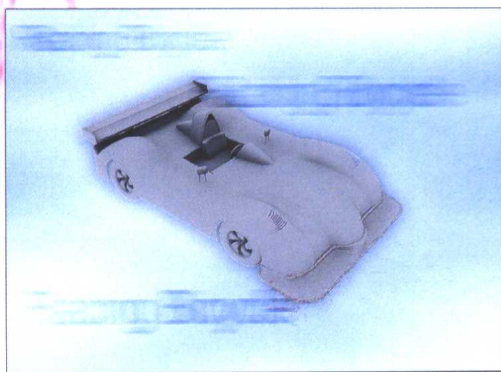
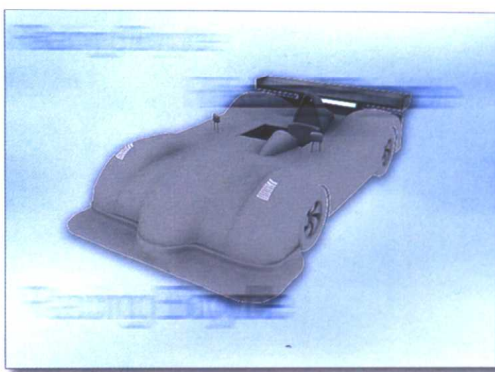
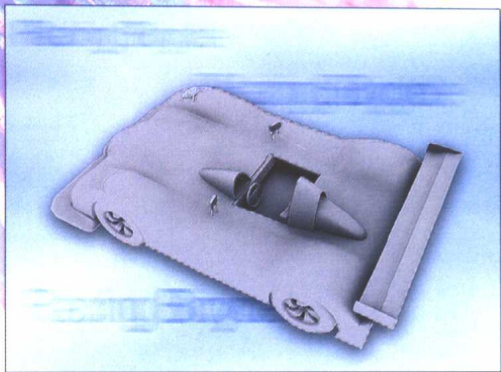
ARTE 牌墙纸广告



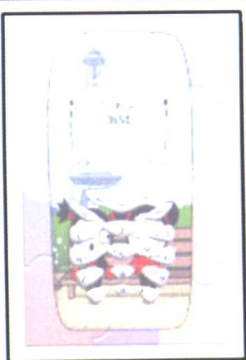
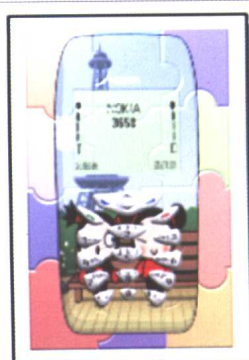
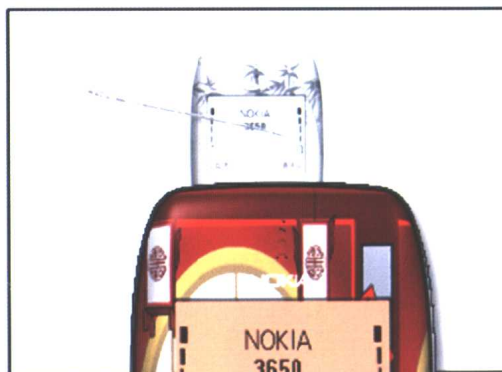
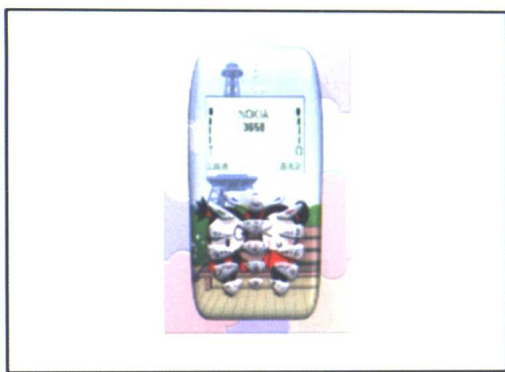
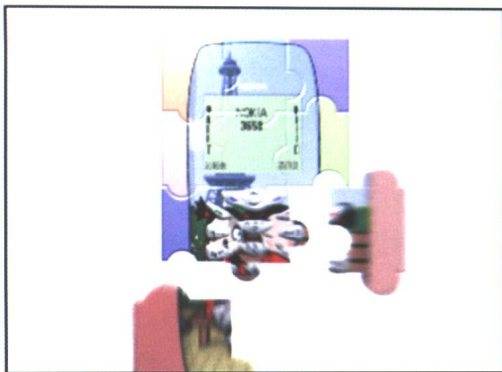
Eidolon葡萄酒广告



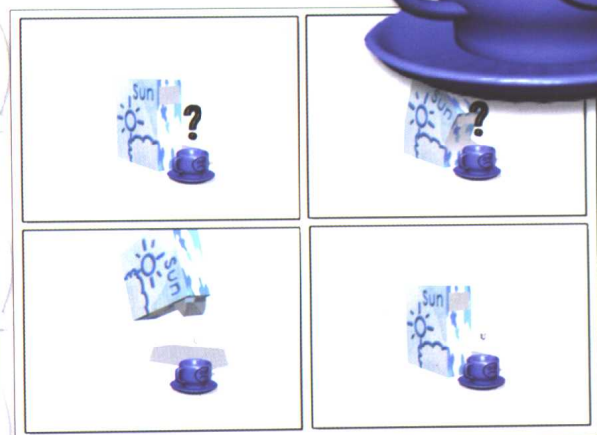
雷霆音响效果图



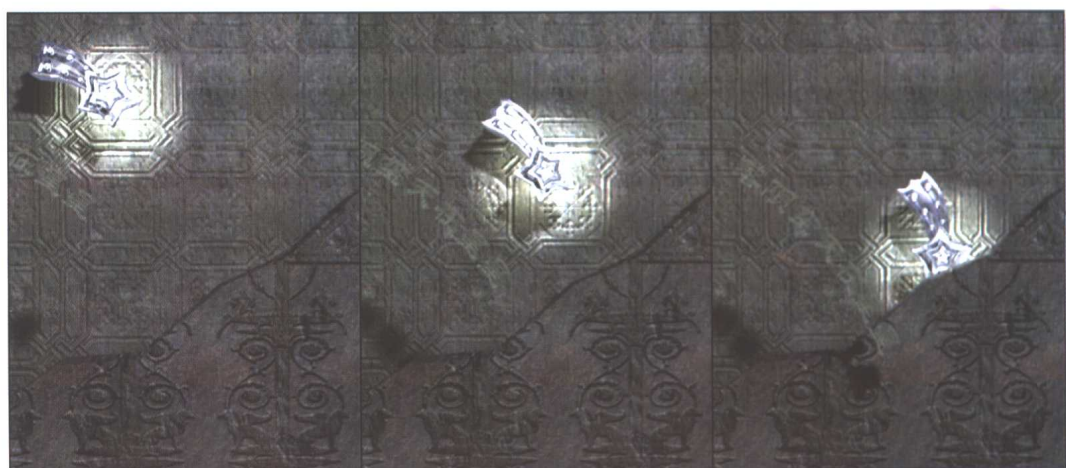
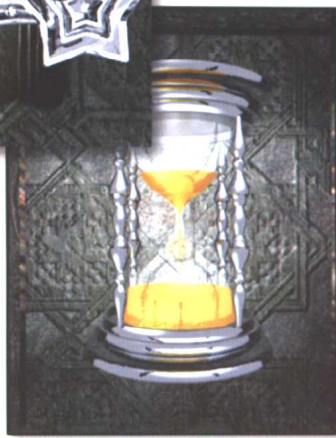
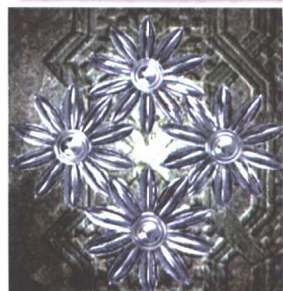
赛车效果图



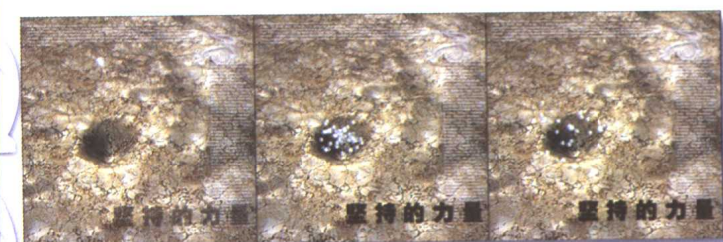
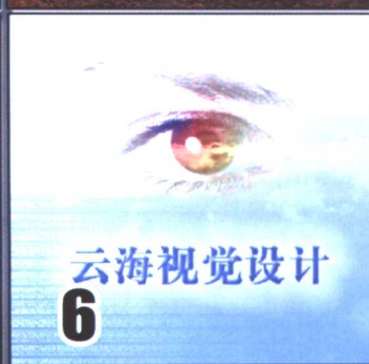
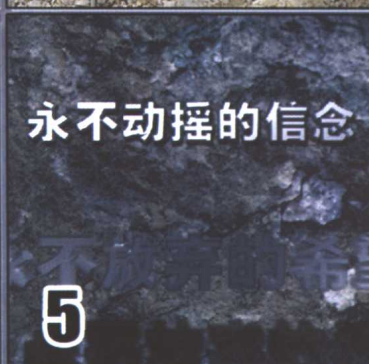
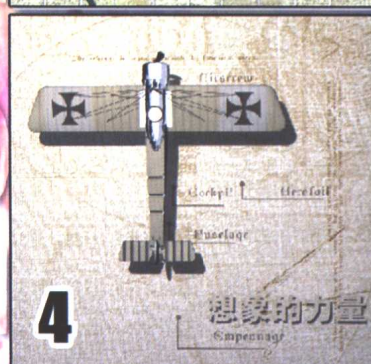
NOKIA
手机广告



SUN牛奶广告



卡地亚饰品广告



云海视觉设计
形象广告

前 言

电脑美术设计作为一种新型的艺术设计形式,在我国才刚刚起步。随着电脑的广泛普及和大量电脑绘图软件的出现和不断完善,电脑绘图软件以其制图方便快捷,制作程序简单,可操作性强且易修改、易复制、易传播的特点,已迅速渗透到与美术设计相关的各个领域和行业中,成为广大美术设计人员的得力助手。

熟练使用电脑绘图软件是设计电脑美术作品的前提和基础,正所谓“工欲善其事,必先利其器”。当读者对电脑绘图软件有一定的了解后,要设计出符合美术设计要求的电脑作品来,需要将电脑设计技巧与美术设计作品的设计思路和原理紧密地结合起来。就三维动画的设计制作来说,将一个好的设计想法通过电脑展现出来,涉及到作品的造型、色彩、构图和空间、时间等构成因素的设计,处理好这些设计因素之间的关系,是设计一幅优秀的三维动画的关键。为此,我们推出的这套项目导航丛书,将电脑绘图软件的使用方法和操作技巧,与美术设计作品的相关设计思路和设计理念紧密结合起来,以一例一议,专项专讲的方法,深入浅出地将美术设计领域中相关的艺术设计类型,以一个个具体精彩的实例进行有针对性的专项分析和讲解,使一个好的设计创意在明确的创作思路和设计准则的指导下快速、准确、完整地创作出来。

3ds max 是一个基于 Windows 操作平台的优秀三维动画制作软件。自 1996 年问世以来已经荣获了近百项行业大奖,获得了业内人士的诸多好评,成为 Windows 环境下 3D 设计师的首选开发工具。用户通过 3ds max 可以创建出各式各样的虚拟现实效果以及生动逼真的动画场景。本书中的实例使用 3ds max,既有最基本的广告实例设计,如海报、宣传页、产品展示、杂志广告等;又有高级动画系列广告设计,如户外动画广告、电视广告、品牌宣传广告、形象宣传广告等。每一种设计类型均集中在单独的章节中给予详细的讲解。为了使理论的讲解具有极强的针对性,我们为本书的每个设计实例都精心安排了一个虚拟的客户,读者可以通过每章的“客户要求”、“设计思路”、“设计前的准备工作”这三个小节的内容了解到这一章的设计实例在创作过程中的客户要求及对客户要求的界定、设计主题的传达、具体思路表述、设计素材的收集与整理、设计技巧概述等有针对性的设计理念和设计准则的讲解。使每个实例从客户要求、创意构思到收集素材、再到最终的制作成图的一套完整的设计制作流程全部而详细展现在读者面前。

书中以大量的篇幅,详细地介绍了每个实例的制作步骤和制作技巧,读者通过本书不仅可以掌握到 3ds max 中相关工具的使用方法和大量的制作技巧,而且还能学到针对性极强的设计理念和设计准则,即学即用、举一反三。

参与本书编写与整理工作的人员有周珂令、王珂、姚柯君、侯媛、张瑞娟、尚峰、焦昭君等,由于编者水平有限,书中难免有差错和不足之处,敬请广大读者给予批评指正。如果读者在阅读本书的过程中有什么意见和问题,可发送电子邮件至 TL-plan@263.net,我们将不胜感激。

编 者

目 录

第 1 章 3ds max 与广告设计.....	1
1.1 广告基础知识.....	2
1.1.1 广告的定义.....	2
1.1.2 广告的载体.....	2
1.1.3 广告的创作过程.....	4
1.1.4 广告作品的构成.....	6
1.1.5 广告中美术基础知识的运用.....	7
1.2 3ds max 功能概览.....	11
1.2.1 3ds max 概述.....	12
1.2.2 3ds max 功能.....	12
1.2.3 本书实例的主要内容.....	14
第 2 章 雷霆音响效果图.....	15
2.1 客户要求.....	16
2.2 设计思路.....	17
2.3 设计前的准备工作.....	18
2.4 场景对象的创建.....	18
2.5 场景的布局.....	36
2.6 材质的设置.....	41
小结.....	52
第 3 章 浪琴表宣传页.....	54
3.1 客户要求.....	55
3.2 设计思路.....	57
3.3 设计前的准备工作.....	57
3.4 场景对象的创建.....	58
3.5 场景布局.....	79
3.6 材质的设置.....	83
小结.....	92
第 4 章 珍珠饰品海报.....	93
4.1 客户要求.....	94
4.2 设计思路.....	95

4.3 设计前的准备工作.....	96
4.4 三维模型的创建.....	96
4.5 灯光摄像机的布局.....	109
4.6 场景材质的设置.....	115
小结.....	126
第5章 Eidolon 葡萄酒广告.....	127
5.1 客户要求.....	128
5.2 设计思路.....	129
5.3 设计前的准备工作.....	130
5.4 场景对象的创建.....	130
5.5 场景灯光摄像机的布置.....	138
5.6 材质的设置.....	143
小结.....	151
第6章 墙纸广告.....	153
6.1 客户要求.....	154
6.2 设计思路.....	155
6.3 设计前的准备工作.....	156
6.4 设置石材质.....	156
6.5 设置纺织品材质.....	162
6.6 设置木材质.....	167
6.7 设置金属材质.....	173
6.8 设置墙纸材质.....	176
6.9 设置复合材质.....	178
小结.....	185
第7章 概念车效果图.....	187
7.1 客户要求.....	188
7.2 设计思路.....	189
7.3 设计前的准备工作.....	190
7.4 场景对象的创建.....	190
7.4.1 赛车车体部分的创建.....	190
7.4.2 轮子的创建.....	199
7.4.3 赛车挡板部分的创建.....	204
7.4.4 玻璃罩部分的制作.....	207
7.4.5 赛车驾驶位各部分的制作.....	212
7.4.6 赛车上其他部件的设置.....	214

7.4.7 场景中其他对象制作.....	216
7.5 灯光摄像机的布局.....	219
7.6 材质的设置.....	222
7.6.1 车库、镜子及其架子材质的设置.....	222
7.6.2 赛车各部分材质的设置.....	224
小结.....	235
第8章 手机广告.....	236
8.1 客户要求.....	237
8.2 设计思路.....	238
8.3 设计前的准备工作.....	239
8.4 场景对象的创建.....	239
8.5 灯光摄像机的布局.....	250
8.6 材质的设置.....	252
8.7 动画.....	263
小结.....	275
第9章 儿童食品广告.....	277
9.1 客户要求.....	278
9.2 设计思路.....	279
9.3 设计前的准备工作.....	280
9.4 场景对象的创建.....	280
9.5 场景的布局.....	293
9.6 材质的设置.....	296
9.7 动画.....	304
小结.....	324
第10章 形象宣传广告.....	326
10.1 客户要求.....	327
10.2 设计思路.....	328
10.3 设计前的准备工作.....	329
10.4 场景1的设置.....	329
10.5 场景2的设置.....	341
10.6 场景3的设置.....	347
10.7 场景4的设置.....	361
10.8 场景5的设置.....	366
10.9 合成.....	369
小结.....	377

第 1 章

3ds max 与广告设计

本章点睛:

3ds max 的出现为广告业增添了一种得力的工具,该软件易于操作,功能强大,在静帧渲染、动画和合成方面都有优秀的表现。在本章中,将为读者讲解有关广告设计和 3ds max 的基础知识,使读者了解怎样将 3ds max 更为有效地应用到实际工作当中。

