

<<Maya/After Effects影视>>

图书基本信息

书名：<<Maya/After Effects影视包装技法深度剖析>>

13位ISBN编号：9787030247186

10位ISBN编号：7030247183

出版时间：2009-7

出版时间：科学出版社

作者：廖熙丰，何成战，廖熙品 编著

页数：395

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>

前言

本书是一本累积了作者多年制作影视包装实战经验的影视动画书籍，通过在实际工作中为电视台等传播机构设计制作的真实案例，详细地讲述每个作品的创作思想、技术要点以及制作流程。每个实例都包含技术要点和艺术创新，两者结合引领读者充分的拓展思维。

通过对书中每一个实例制作过程的学习，能使读者举一反三，真正掌握影视包装设计强有力的工具，让软件为设计服务，通过每一个实例后的思考题都可以为读者展开更大的思维空间，开阔思路，最终达到实现完美创意的目的。

本书面向初、中级用户，旨在帮助读者用较短的时间快速熟练掌握电视包装设计制作的技巧，开拓创意思路，掌握高效的创作流程，不断提高制作效率和作品质量，对于刚进入影视设计行业的朋友，可以学习每个作品的创作思想，从而快速入门。

随书赠送3张DVD，光盘内容为书中实例的After Effects工程文件、Maya场景文件、输出序列帧、素材、最终效果供读者学习、参考。

本书适用于在校大中专学生，影视、CG爱好者、影视制作工作人员等。

这里我要感谢我的父母，他们的开明思想一直影响着我，还有就是我的爱人韦梅宋，她的支持、鼓励给了我不断向前的动力；最后感谢我的同事们，在编写过程中得到了他们的帮助，他们是何振芳、杨秉程、刘渝、赖瑾、陈佳欢、陈尚志、蒋安娜、曾祥图、李坚恒、冯柱斌。

书中如有不足之处，希望读者给予指正，也可以与作者交流。

<<Maya/After Effects影视>>

内容概要

本书讲解的软件包括After Effects CS4、Illusion 3.0、Maya 2009，共13章。

第1章讲解常用特效的制作，第2章讲解After Effects的校色、调色、抠像及降噪的应用，第3章讲解After Effects的高级特效制作，第4章讲解After Effects与Illusion软件的应用，第5章～第13章是综合实例制作，使学到的知识得到应用，让读者更好地掌握学到的内容。

本书讲解过程由浅入深，力求使本书言简意赅、易学、易用，以及大量After Effects插件的实际应用。

本书注重实战性，针对该特点结合实际的制作案例来讲解软件运用制作全过程，使读者更快更好地掌握软件的操作与实际制作。

本书适用于在校大中专学生、影视、CG爱好者、影视制作工作人员等。

本书配套光盘内容为书中实例的After Effects工程文件、Maya场景文件、输出序列帧、素材、最终效果供读者学习、参考。

书籍目录

第1章 AfterEffects常用特效 1.1 骇客帝国落字特效 1.2 手写文字动画效果 1.3 Shine光效 1.4 描边字幕 1.5 破碎文字特效 1.6 遮罩文字 1.7 溶化的文字 1.8 转动的光 1.9 3DStroke走光效果 1.10 Paint流光特效 1.11 Shine制作的电视墙 1.12 线条光效果 1.13 动态背景制作一 1.14 动态背景制作二 1.15 舞台背景 1.16 风吹发散文字特效第2章 AfterEffects调色/上色/降噪/抠像 2.1 调色鹅卵石 2.2 调色桃花 2.3 调色傍晚 2.4 文字上色 2.5 LOGO上色 2.6 图像降噪 2.7 蓝背抠像 2.8 绿背抠像第3章 AfterEffects高级特效制作 3.1 波纹文字特效 3.2 碎片文字 3.3 卡片光文字 3.4 电视墙制作 3.5 数字图像 3.6 激光扫图 3.7 粒子变字 3.8 三维空间光线第4章 AfterEffects与Illusion3.0的应用 4.1 粒子环绕地球 4.2 路径粒子文字 4.3 手写心形粒子效果 4.4 粒子光波效果 4.5 彗星撞月球第5章 综合实例《稍后收看》 5.1 LOGO模型的创建 5.2 创建文字“HSX-TV” 5.3 调节LOGO材质 5.4 制作文字“HSX.TV”的材质 5.5 灯光的设置 5.6 LOGO的动画设置 5.7 创建摄像机 5.8 输出设置 5.9 制作背景 5.10 制作LOGO效果 5.11 制作流动化云雾 5.12 制作文字效果第6章 综合实例《电影人物讲述》 6.1 网格的制作 6.2 变动数字的制作 6.3 英文字母组合的制作 6.4 圆点动画的制作 6.5 光效的制作 6.6 箭头动画 6.7 制作M的动画 6.8 制作“O”、“V”、“I”和“E”的动画 6.9 背景的制作 6.10 最后的合成第7章 综合实例《红双喜数码》 7.1 三维文字的制作 7.2 灯光的设置 7.3 制作材质 7.4 设置文字旋转动画 7.5 设置摄像机 7.6 输出设置 7.7 AfterEffects背景天空的制作 7.8 设置三维文字动画 7.9 制作LOGO效果第8章 综合实例《暑期档案》 8.1 在Maya中搭建场景 8.2 创建灯光 8.3 制作纸张的材质 8.4 设置摄像机动画 8.5 输出设置 8.6 在After Effects中制作背景 8.7 合成序列帧动画 8.8 加入文字和光效第9章 综合实例《经济7频道》 9.1 创建7根柱体 9.2 制作柱体材质 9.3 创建三维字“经济7频道” 9.4 制作文字材质 9.5 创建环形台阶 9.6 制作台阶材质 9.7 创建圆形文字 9.8 制作圆形文字材质 9.9 制作LOGO标版 9.10 LOGO标版材质的指定 9.11 主光源的设定 9.12 排除灯光对物体的照明 9.13 LOGO标版动画的设置 9.14 文字动画设置 9.15 设置摄像机动画 9.16 镜头载入 9.17 镜头的合成 9.18 镜头的合成二 9.19 最终合成第10章 综合实例《娱乐在线》 10.1 创建圆柱 10.2 创建圆柱形面 10.3 设置弧形面动画 10.4 制作弧形面的材质 10.5 制作圆柱材质 10.6 复制模型 10.7 制作光环 10.8 制作穿梭的光 10.9 灯光的设置 10.10 制作第一个分镜 10.11 制作第二个分镜 10.12 制作第三个分镜 10.13 制作第四个分镜 10.14 镜头的制作第11章 综合实例《360度宣传篇》 11.1 模型的制作 11.2 材质的制作 11.3 文字表面材质的制作 11.4 文字倒角材质的制作 11.5 灯光的设定 11.6 动画设置 11.7 摄像机镜头的使用 11.8 渲染输出TGA序列动画 11.9 调入素材 11.10 制作镜头 11.11 制作镜头二 11.12 制作镜头三 11.13 制作镜头四 11.14 制作镜头五 11.15 制作镜头六 11.16 合成分镜头第12章 综合实例《中国 - 东盟览会》 12.1 创建主会馆模型 12.2 创建主会馆材质 12.3 创建LOGO模型 12.4 制作LOGO的材质 12.5 创建LOGO上的光 12.6 制作LOGO上光的材质 12.7 创建穿梭主会馆的光 12.8 创建穿梭LOGO的光 12.9 制作背景星空 12.10 AfterEffectCS4中合成效果第13章 综合实例《电视天空频道》 13.1 LOGO的制作 13.2 制作三维文字“NNTV” 13.3 制作LOGO上的材质 13.4 制作三维文字“NNTV”的材质 13.5 摄像机的设置 13.6 输出序列帧动画的设置 13.7 在AfterEffectsCS4中制作背景 13.8 制作破碎的文字动画 13.9 合成输出

编辑推荐

《Maya/After Effects影视包装技法深度剖析》是一本累积了作者多年制作影视包装实战经验的影视动画书籍，通过在实际工作中为电视台等传播机构设计制作的真实案例，详细地讲述每个作品的创作思想、技术要点以及制作流程。

每个实例都包含技术要点和艺术创新，两者结合引领读者充分的拓展思维。

本书适用于在校大中专学生、影视、CG爱好者、影视制作工作人员等。

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>