第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects 印>>

图书基本信息

书名：<<Maya/After Effects 印象电视包装专业技法>>

13位ISBN编号：9787115174406

10位ISBN编号：7115174407

出版时间：2008-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：文卫军

页数：314

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

第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects 印>>

内容概要

《Maya/After Effects 印象电视包装专业技法》是一本介绍利用Maya和AfterEffects完成电视包装设计的三维和后期合成技术的实例类图书。
共分14章，包含了14个Maya电视包装技术专题，如金属材质专题、玻璃材质专题、粒子飞散专题、粒子特效专题、光效专题、Maya水专题、Realflow水专题、Maya水墨专题、PaintEffects水墨专题、实拍加三维风格专题、时尚风格专题、餐饮类片头专题、音乐类片头专题、二三维空间转换专题等。

《Maya/After Effects 印象电视包装专业技法》完全从实际出发，所介绍的特效制作方法都是作者多年设计工作的经验积累，实用价值很高。
书中案例的制作方法不拘泥于形式，富有创意。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

文卫军，卓越视界创始人。
国内著名电视包装师，参与中央电视台、北京电视台等众多电视频道及优秀栏目的包装工作。
担任国内最早的原创三维动画《噜噜》的动画导演以及动作指导。
AutodeskMaya栏目包装、动画高级讲师。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects 印>>

书籍目录

第1章 金属材质专题 1.1 文字金属材质的运用 1.1.1 创建倒角字体 1.1.2 制作文字材质 1.1.3 灯光的调节 1.2 金属材质的扩展 1.2.1 不锈钢材质 1.2.2 黄金材质 第2章 玻璃材质专题 2.1 在Maya里创建三维场景 2.2 有色玻璃材质的调节 2.3 光效的制作 2.3.1 光效模型的制作 2.3.2 光效材质的调节 2.4 合成镜头 2.5 后期调色 2.5.1 在Maya中制作场景元素 2.5.2 在After Effect中进行合成 第3章 LOGO飞散效果 3.1 LOGO飞散效果的制作 3.2 球元素质感的体现 3.2.1 模型的制作 3.2.2 材质的制作 3.3 粒子替代 3.4 后期合成效果 第4章 水流LOGO演绎 4.1 利用动力学粒子制作液体环绕动画 4.1.1 LOGO的制作 4.1.2 创建路径粒子 4.1.3 利用Blobby Surface(融合表面)粒子制作分形 4.1.4 制作液体材质 4.1.5 背景的制作 4.2 制作液体聚合动画 4.2.1 利用动力场制作聚合粒子特效 4.2.2 摄像机的运动 4.2.3 渲染输出 4.3 后期合成 第5章 实拍加三维风格 5.1 Photoshop抠像处理拍摄素材 5.2 三维元素的制作与输出 5.2.1 场景的搭建 5.2.2 材质的制作 5.3 三维镜头匹配 5.3.1 摄像机广角的匹配 5.3.2 灯光的调节 5.4 After Effects合成技巧 第6章 柔美时尚风格 6.1 制作绸缎元素 6.1.1 制作绸缎模型 6.1.2 制作绸缎材质 6.1.3 绸缎的动画调节 6.2 背景光效果的制作 6.2.1 制作场景 6.2.2 制作背景光效的材质 6.3 制作水泡效果 6.3.1 制作水泡模型与材质 6.3.2 制作水泡动画 6.4 后期合成的层级关系处理 第7章 光效类片头的制作 7.1 光效的制作 7.1.1 制作基本模型 7.1.2 制作走光流动动画 7.1.3 制作走光材质 7.1.4 在后期软件中合成光效 7.2 文字和图像勾边光效的制作 7.2.1 人物图像的勾边 7.2.2 人物轮廓光效材质 7.2.3 文字的勾边 7.2.4 文字光效的后期处理 7.2.5 人物图像的后期处理 第8章 水墨专题 8.1 用NURBS制作昆虫模型 8.2 在Maya中水墨材质的调节 8.3 昆虫动画的调节 8.4 镜头的后期合成 8.5 花瓣调色 第9章 Paint Effects水墨风格 9.1 在Maya里用Paint Effects完成水墨素材的绘制 9.2 制作水墨素材的生长动画 9.2.1 笔划路径生长动画 9.2.2 植物生长动画 9.3 合成素材 9.4 关于Paint Effects 第10章 餐饮类栏目包装 10.1 三维场景部分的制作 10.1.1 制作水果模型 10.1.2 制作蔬菜模型 10.1.3 制作青椒模型 10.2 水果蔬菜类材质 10.3 制作飘带动画以及渲染输出 10.3.1 飘带动画制作 10.3.2 渲染输出 第11章 电视音乐类栏目包装 11.1 三维部分的制作 11.1.1 复杂贴图的处理 11.1.2 三维部分的制作 11.1.3 制作动画 11.1.4 渲染输出 11.2 后期合成 第12章 粒子特效应用 12.1 三维部分的制作 12.1.1 创建粒子匹配动画 12.1.2 粒子云材质的制作 12.1.3 在Maya里天空环境的调节 12.2 后期合成 第13章 二维和三维空间转换 13.1 Maya中制作需转换的两个场景 13.1.1 制作气球场景 13.1.2 制作金属像架的场景 13.2 Maya中制作气球破碎变蝴蝶效果 13.3 制作落版文字的材质 13.4 后期合成 第14章 Realflow LOGO演绎 14.1 在Maya中建立模型 14.2 将模型导出到Realflow 14.3 在Realflow中设置动力学参数 14.4 模拟输出mesh序列文件 14.5 导入mesh序列并调节材质和灯光

第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects 印>>

编辑推荐

《Maya/After Effects 印象电视包装专业技法》适合对Maya和AfterEffects软件有一定操作基础，对电视包装技术有所了解并希望进一步提高的读者阅读，同时适合想从事和刚从事电视包装设计的读者阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects 印>>

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