

<<3ds Max/After Effect>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴>>

13位ISBN编号：9787115192486

10位ISBN编号：7115192480

出版时间：2009-2

出版单位：人民邮电出版社

作者：新视角文化行

页数：380

字数：775000

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

关于“典藏”系列 “典藏”是经典、值得珍藏的意思。

由工作在第一线的设计师和教学人员编写专业的学习用书，让读者快速掌握实用的技能，步入设计行业的殿堂，是我们策划“典藏”系列的初衷。

从我们收到的读者反馈信息来看，“典藏”系列已经得到了广大读者的喜爱，帮助很多人提高了专业技能，成就了职业梦想。

很多读者将“典藏”比作是从“软件使用”升级到“设计应用”的快速通道，希望这条快速通道能够帮助越来越多的人。

在阅读本系列图书的过程中，读者应该能够体会到本系列图书的几个明显特点。

一线人员实战讲解。

本系列图书中不会出现繁琐的理论讲解，因为我们的作者来自工作第一线，他们每天接触的、使用的、学习的、研究的内容就是如何质量好、速度快地完成客户交代的工作，所以，在编写本套图书时，全部采用了“实战讲解”的教学方式。

案例来自实践。

本系列图书采用的案例几乎全部来源于实际工作，是经验的总结。

案例技术实用，很多案例可以变通以后直接应用在工作中；案例效果精美，读者不仅能掌握相关的技术，更能掌握一定的美术知识。

<<3ds Max/After Effect>>

内容概要

《3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴》是一本影视片头与包装制作方面的专业教程，由一线的制作人员和教学人员编写，采用完全剖析实战案例的方式针对3ds Max/After Effects在影视包装与片头制作领域的应用进行了全面的讲解。

全书共分为13章，包括典型Logo与三维文字建模，After Effects中Logo、文字和遮罩的制作，典型材质和贴图，色彩控制，三维动态背景制作，动态背景的合成，三维Logo和文字动画，水墨、书写动画，三维特效动画，外挂光效，产品广告，企业宣传和栏目包装等，共40个精彩案例。

《3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴》讲解通俗、内容全面，适合影视合成爱好者和相关制作人员作为学习用书，也适合大中专院校相关专业作为培训教材或教学参考用书。

另外，为了方便读者学习，《3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴》附带了3张DVD光盘。

盘中包含书中所有案例的源文件、素材文件、最终渲染输出文件、40个案例的多媒体视频教学，以及超值赠送的素材库。

读者学习《3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴》时，可以随时调用光盘中的文件和教学内容。

书籍目录

- 第1章 典型Logo和三维文字建模 1.1 Logo和文字样条曲线的绘制 1.1.1 用背景图像绘制Logo和文字曲线 1.1.2 用材质贴图绘制文字和Logo样条曲线 1.1.3 用AI矢量文件绘制文字和Logo样条曲线 1.2 挤压成型 1.2.1 用Extrude (挤出) 制作三维文字和Logo 1.2.2 用Bevel (倒角) 制作三维文字和Logo 1.2.3 用Bevel Profile (倒角剖面) 制作三维文字和Logo
- 第2章 After Effects中Logo、文字和遮罩的制作 2.1 用背景图像绘制Logo和文字路径 2.1.1 导入Logo图形文件并新建图形层 2.1.2 绘制Logo路径 2.1.3 绘制文字路径 2.1.4 设置Logo和文字路径填充模式 2.2 用遮罩绘制Logo和文字路径 2.2.1 导入Logo图形文件并新建固态层 2.2.2 绘制Logo路径 2.3 轨道遮罩 2.3.1 用图像的Alpha通道实现轨道遮罩 2.3.2 用图像的亮度值实现轨道遮罩 2.3.3 用手绘的样条路径作为轨道遮罩
- 第3章 典型材质和贴图 3.1 金属材质 3.1.1 调入标志 3.1.2 设置金属材质 3.1.3 设置渲染参数 3.1.4 进一步优化材质 3.2 玻璃材质 3.2.1 调入场景 3.2.2 设置地面材质和环境材质 3.2.3 设置玻璃材质 3.2.4 设置环境渲染选项 3.2.5 设置玻璃的头部的材质 3.3 水材质 3.3.1 调入场景 3.3.2 设置材质和光照效果 3.3.3 设置环境光和渲染 3.4 卡通材质 3.4.1 调入场景 3.4.2 设置背景材质 3.4.3 设置花盆材质 3.4.4 设置花材质 3.4.5 设置砖块和栅栏材质
- 第4章 After Effects中的色彩控制 4.1 色调控制 4.1.1 使用Brightness&Contrast (亮度&对比度) 滤镜调色 4.1.2 使用Levels (电平) 滤镜调色 4.1.3 使用Shadow/Highlight (阴影/高光) 滤镜调色 4.1.4 使用Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜调色 4.1.5 使用Color Balance (色彩平衡) 滤镜调色 4.1.6 使用Color Balance (HLS) (色彩平衡HLS) 滤镜调色 4.2 去色 4.2.1 使用Tint (着色) 滤镜去色 4.2.2 使用Channel Mixer (通道混合) 滤镜去色 4.2.3 使用Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜去色 4.3 色彩统一 4.3.1 转换为灰度后统一色彩 4.3.2 使用CC Toner滤镜统一色彩 4.3.3 使用素材的混合模式统一色彩 4.4 替换颜色 4.4.1 使用Change Color (色彩变更) 滤镜替换颜色 4.4.2 使用Change to Color (转换颜色) 滤镜替换颜色
- 第5章 三维动态背景制作 5.1 彩铃动态背景 5.1.1 创建文本 5.1.2 为文本赋予材质 5.1.3 为场景创建摄像机 5.1.4 对场景进行渲染输出 5.2 谛点企划动态背景 5.2.1 创建背景球体 5.2.2 创建场景灯光 5.2.3 调配球体材质 5.2.4 创建大气层并调制材质 5.2.5 创建摄像机 5.2.6 创建镜头光斑路径 5.2.7 创建镜头光斑光源 5.2.8 编辑灯光运动的方向 5.2.9 Video Post视频后处理 5.2.10 最终输出动画 5.3 国际新闻动态背景 5.3.1 创建螺旋二维物体 5.3.2 创建球体 5.3.3 指定Path Deform Binding (WSM) 命令到球体 5.3.4 设置动画 5.3.5 创建摄像机 5.3.6 创建灯光 5.3.7 调配球体材质 5.3.8 复制球体创建复杂背景 5.3.9 调配不同材质 5.3.10 最终输出动画 5.4 诗词欣赏动态背景 5.4.1 条纹贴图制作 5.4.2 诗词背景分镜头1 5.4.3 诗词背景分镜头2 5.4.4 诗词背景分镜头3 5.5 天气预报动态背景 5.5.1 创建平面物体 5.5.2 为物体调制材质 5.5.3 创建天气字符文本 5.5.4 制作当前平面物体的动画效果 5.5.5 渲染当前的场景
- 第6章 After Effects中动态背景的合成 6.1 动态背景合成——彩 6.1.1 导入素材并添加调色滤镜 6.1.2 新建固态层 6.1.3 新建文本层并绘制圆图形 6.1.4 为文本层添加滤镜 6.1.5 设置文本层缩放动画 6.1.6 设置Source Point位移动画 6.1.7 渲染输出 6.2 动态背景合成——谛点企划 6.2.1 导入素材并绘制遮罩 6.2.2 新建文本层并添加滤镜 6.2.3 新建固态层并绘制遮罩 6.2.4 制作文本动画 6.2.5 渲染输出 6.3 动态背景合成——诗词欣赏 6.3.1 导入素材并添加到合成 6.3.2 新建合成1 6.3.3 新建合成2 6.3.4 制作素材的淡入淡出 6.3.5 绘制素材遮罩 6.3.6 新建文本层并添加滤镜 6.3.7 制作文本层动画 6.3.8 渲染输出 6.4 动态背景合成——天气预报 6.4.1 导入素材并添加到合成 6.4.2 新建文本层 6.4.3 添加图素素材 6.4.4 渲染输出
- 第7章 三维LOGO和文字动画 7.1 文字渐显遮罩动画 7.1.1 制作平面遮罩动画 7.1.2 制作文字渐显动画 7.2 文字扫光动画 7.2.1 制作扫光物体

<<3ds Max/After Effect>>

- 位移动画 7.2.2 制作文字扫光动画 7.3 文字卷展动画 7.3.1 创建基本平面作为纸张
- 7.3.2 绘制矩形作为文字格 7.3.3 创建文本对象 7.3.4 制作第一句文本的卷展动画
- 7.3.5 制作其他语句的卷展动画 7.3.6 渲染输出 7.4 标志文字排列 7.4.1 创建平
- 面作为背景 7.4.2 创建标志图案 7.4.3 编辑标志图案 7.4.4 创建文本物体
- 7.4.5 设置场景灯光 7.4.6 设置摄像机 7.4.7 设置小标志文本动画 7.4.8 设置
- 三角标志动画 7.4.9 设置大标志文本动画 7.4.10 渲染输出 7.5 标志折叠动画
- 7.5.1 创建平面作为背景 7.5.2 创建底面标志物体 7.5.3 创建上面标志物体
- 7.5.4 创建左侧标志物体 7.5.5 镜像复制另一侧的标志物体 7.5.6 场景动画设置
- 7.5.7 创建场景灯光 7.5.8 制作摄像机视角变化动画 7.5.9 渲染输出 7.6 标志翻滚
- 动画 7.6.1 创建平面作为背景 7.6.2 创建标志物体 7.6.3 调整标志物体
- 7.6.4 制作位移效果 7.6.5 制作标志物体的翻滚效果 7.6.6 创建场景的其他物体
- 7.6.7 创建场景灯光 7.6.8 渲染输出 第8章 After Effects的水墨、书写动画 8.1 水墨动画
- 8.1.1 导入素材并添加滤镜 8.1.2 复制并设置层混合模式 8.1.3 创建纸纹效果层
- 8.1.4 创建文本 8.1.5 渲染输出 8.2 书写动画 8.2.1 新建合成 8.2.2 绘
- 制文字图形 8.2.3 制作书写动画 8.2.4 渲染输出 第9章 三维特效动画 9.1 礼花特效
- 9.1.1 创建超级喷射粒子作为礼花 9.1.2 指定粒子材质 9.1.3 制作第二组礼花效
- 果 9.1.4 制作第三组礼花效果 9.1.5 制作第四组礼花效果 9.1.6 创建重力系统
- 9.1.7 为ID1号粒子添加发光效果 9.1.8 为ID2号粒子添加发光效果 9.1.9 复制粒子
- 物体 9.1.10 渲染输出 9.2 物体爆炸特效 9.2.1 创建背景平面 9.2.2 创建文本
- 9.2.3 创建小长方体 9.2.4 创建倒角方体 9.2.5 创建爆炸装置 9.2.6 制作
- 爆炸特效动画 9.2.7 制作方体运动动画 9.2.8 创建场景灯光 9.2.9 渲染输出
- 9.3 虚拟立方体视觉特效 9.3.1 创建背景平面 9.3.2 创建立方体 9.3.3 创建虚拟
- 物体 9.3.4 更改链接物体的轴心及链接信息 9.3.5 制作虚拟物体的动画效果 9.3.6
- 设置体积光效果 9.3.7 设置场景灯光 9.3.8 渲染输出 9.4 燃烧特效 9.4.1 创
- 建大气装置 9.4.2 添加火焰特效 9.4.3 设置火焰运动动画 9.4.4 渲染输出 9.5
- 光线特效 9.5.1 创建灯光及摄像机 9.5.2 设置光线特效 9.5.3 设置光线动画
- 9.5.4 渲染输出 9.6 烟雾特效 9.6.1 创建灯光及摄像机 9.6.2 设置灯光动画特效
- 9.6.3 渲染输出 第10章 After Effects外挂光效——国际新闻 10.1 导入素材并添加滤镜
- 10.2 添加LF Spikeball (光线球) 滤镜 10.3 制作LF Spikeball (光线球) 滤镜光线旋转动画
- 10.4 添加LF Stripe (条带光) 滤镜 10.5 制作LF Stripe (条带光) 滤镜位移动画 10.6 新建
- 固态层并绘制遮罩 10.7 新建图形层 10.8 新建背景文本层 10.9 新建光效固态层
- 10.10 添加3D Stroke (3D描边) 滤镜 10.11 制作3D Stroke (3D描边) 滤镜偏移动画 10.12
- 添加Shine (体光) 滤镜 10.13 新建标题文本层 10.14 添加Glow (辉光) 滤镜 10.15
- 添加Drop Shadow (标准阴影) 滤镜 10.16 添加Shine (体光) 滤镜 10.17 渲染输出 第11章
- 产品广告——海琴MP3 11.1 海琴MP3前期制作 11.1.1 制作MP3主体 11.1.2 为MP3主
- 体制作材质 11.1.3 制作圆环状饰物 11.1.4 制作球状饰物 11.1.5 制作按钮区
- 11.1.6 制作屏幕外框 11.1.7 制作MP3吊框 11.1.8 制作MP3屏幕 11.1.9 制
- 作MP3铭牌 11.1.10 制作MP3屏幕文本 11.1.11 创建背景物体 11.1.12 创建主题文本
- 11.1.13 复制其他MP3物体 11.1.14 为复制的小MP3物体指定新材质 11.1.15 设置摄像机
- 并调整物体位置 11.1.16 设置场景灯光 11.1.17 设置场景动画 11.1.18 渲染输出
- 11.1.19 设置静帧效果 11.2 海琴MP3后期合成 11.2.1 输入并放置素材 11.2.2 编辑视
- 频效果 11.2.3 编辑音频效果 11.2.4 最终渲染输出 第12章 企业宣传——正方集团
- 12.1 正方集团前期制作 12.1.1 创建背景平面 12.1.2 创建标志物体 12.1.3 设置
- 场景灯光 12.1.4 创建摄像机 12.1.5 设置场景动画 12.1.6 渲染输出 12.2 正方
- 集团特效合成 12.2.1 新建合成及导入素材 12.2.2 新建固态层 12.2.3 为素材
- 添加遮罩 12.2.4 设置文本素材 12.2.5 制作文本运动效果 12.2.6 制作其他文本动
- 画效果 12.2.7 为固态层添加遮罩 12.2.8 导入电影素材 12.3 正方集团配音

<<3ds Max/After Effect>>

12.3.1 输入并放置素材	12.3.2 最终渲染输出	第13章 栏目包装——电影频道	13.1 电影
频道分镜头-1	13.1.1 创建背景平面	13.1.2 创建文本运动路径	13.1.3 创建文本
13.1.4 设置材质	13.1.5 制作中文文本运动效果	13.1.6 制作另一组文本运动效果	
13.1.7 制作平面运动效果	13.1.8 增加文本运动效果	13.1.9 增加汉字运动效果	
13.1.10 添加平面运动效果	13.1.11 设置场景灯光	13.1.12 创建并设置摄像机动画效果	
13.1.13 渲染输出	13.2 电影频道分镜头-1特效合成	13.2.1 制作发光特效	13.2.2 调整
混合模式	13.2.3 渲染输出	13.3 电影频道分镜头-2	13.3.1 创建背景平面
13.3.2	13.3.2 在Front (前视图) 创建文本	13.3.3 在Top (顶视图) 创建文本	13.3.4 在Left (左视图)
13.3.4	13.3.4 在Left (左视图) 创建文本	13.3.5 设置物体运动动画	13.3.6 指定材质并制作背景
13.3.7	13.3.7 创建场景灯光	13.3.8 创建并设置摄像机动画效果	13.3.9 渲染输出
13.4	13.4 电影频道转场镜头	13.4.1 创建背景球体	13.4.2 制作路径及文本
13.4.3	13.4.3 制作组物体运动效果	13.4.4 复制其他运动效果	13.4.5 渲染输出
13.5.1	13.5 电影频道分镜头-2特效合成	13.5.1 制作发光特效	13.5.2 调整混合模式
13.5.4	13.5.2 调整混合模式	13.5.3 导入电影素材片段	13.5.4 添加转场
13.5.5	13.5.3 导入电影素材片段	13.5.4 添加转场	13.5.5 渲染输出
13.6	13.6 电影频道分镜头-3	13.6.1 创建球体	13.6.2 创建文
13.6.3	13.6.1 创建球体	13.6.2 创建文	13.6.3 复制其他文本动画
13.6.4	13.6.2 创建文	13.6.3 复制其他文本动画	13.6.4 创建标志物体
13.6.5	13.6.3 复制其他文本动画	13.6.4 创建标志物体	13.6.5 创建
13.6.6	13.6.4 创建标志物体	13.6.5 创建	13.6.6 创建场景灯光
13.6.7	13.6.5 创建	13.6.6 创建场景灯光	13.6.7 设置组物体运动动画
13.6.8	13.6.6 创建场景灯光	13.6.7 设置组物体运动动画	13.6.8 设置星形物体
13.6.9	13.6.7 设置组物体运动动画	13.6.8 设置星形物体	13.6.9 创建并设置摄像机动画效果
13.6.10	13.6.8 设置星形物体	13.6.9 创建并设置摄像机动画效果	13.6.10 渲染输出
13.7	13.6.9 创建并设置摄像机动画效果	13.6.10 渲染输出	13.7 电影频道分镜头-3特
13.7.1	13.6.10 渲染输出	13.7 电影频道分镜头-3特	13.7.1 制作发光特效
13.7.2	13.7 电影频道分镜头-3特	13.7.1 制作发光特效	13.7.2 调整混合模式
13.7.3	13.7.1 制作发光特效	13.7.2 调整混合模式	13.7.3 渲染输出
13.8	13.7.2 调整混合模式	13.7.3 渲染输出	13.8 电影
13.8.1	13.7.3 渲染输出	13.8 电影	13.8.1 输入视频及音频
13.8.2	13.8 电影	13.8.1 输入视频及音频	13.8.2 编辑音频效果
13.8.3	13.8.1 输入视频及音频	13.8.2 编辑音频效果	13.8.3 渲染输出

编辑推荐

《3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴》特点： 图文并茂，制作精细，对书中插图进行了必要的标注处理。

语言流畅，学习轻松，由教学和制作经验丰富的专家编写。

源于实践，回归实战，所有案例均是实际工作技巧的体现。

新增一个“知识专栏”，内容丰富，开阔眼界。

<<3ds Max/After Effect>>

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>