

<<3ds Max/After Effect>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/After Effects印象影视包装技术精粹>>

13位ISBN编号：9787115274632

10位ISBN编号：7115274630

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：张坚

页数：380

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>

<<3ds Max/After Effect>>

内容概要

本书是一本介绍应用3ds Max和After Effects完成影视包装设计的三维和后期合成技术的实例类图书。全书共分20章，主要内容包括近40多种影视包装特效的制作方法和技巧。如常见的台标演绎效果、水凝结效果、聚集效果、矩阵效果、素描效果、绸缎效果、水墨效果、卡通效果等。

本书完全从实际出发，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。书中部分案例的制作方法不拘泥于形式，富有创意。书中还介绍了许多快速完成包装设计的捷径与技巧。

本书适合于对3ds Max和After Effects软件有一定操作基础，对影视包装技术有所了解并希望进一步提高的读者阅读。

书籍目录

第1章 常用的三种金属材质

- 1.1 透明金属
 - 1.1.1 建立导角字体
 - 1.1.2 透明金属材质
- 1.2 定版专用金属
 - 1.2.1 定版专用金属要素分析
 - 1.2.2 定版专用金属材质
 - 1.2.3 定版专用金属材质ID分配
 - 1.2.4 定版专用金属的使用推广与实例效果
- 1.3 细节特写金属
 - 1.3.1 细节特写金属的特征分析
 - 1.3.2 细节特写金属的材质制作
 - 1.3.3 细节特写金属材质的色彩调节
 - 1.3.4 细节特写金属的应用案例效果

第2章 FinalRender玻璃台标效果

- 2.1 制作圆滑导角的台标
- 2.2 制作玻璃材质

第3章 水聚标志

- 3.1 圆滑导角标志
- 3.2 建立PF Source粒子
- 3.3 制作材质
- 3.4 创建力场
- 3.5 制作液体表面

第4章 简洁时尚风格片头包装

- 4.1 创建场景
 - 4.1.1 创建导角长方体组
 - 4.1.2 设置FinalRender Stage 1渲染器
 - 4.1.3 编辑材质
 - 4.1.4 创建主题字体
- 4.2 创建小字体元素
- 4.3 制作第一个镜头
- 4.4 制作第二个镜头
- 4.5 制作第三个镜头
- 4.6 制作定版镜头
 - 4.6.1 制作背景元素
 - 4.6.2 制作定版字体元素

第5章 写意场景的制作

- 5.1 建立河岸和水面
- 5.2 制作场景材质
- 5.3 制作积雪的树
- 5.4 后期合成

第6章 聚集效果在影视包装中的应用

- 6.1 创建PF Source粒子
- 6.2 创建与测试动态纹理对粒子的影响
- 6.3 替代粒子与力场控制

<<3ds Max/After Effect>>

- 6.4 分配多重材质
- 6.5 制作红白两色粒子
- 6.6 粒子流系统功能的延伸
- 第7章 简单的水流Logo演绎
 - 7.1 液体流出的动画
 - 7.1.1 创建粒子
 - 7.1.2 粒子沿轨迹运动
 - 7.1.3 调节液体外表
 - 7.1.4 制作液体的材质
 - 7.2 制作液体聚合的动画
 - 7.2.1 制作字体消失动画
 - 7.2.2 制作液体粒子
 - 7.2.3 制作液体的材质
- 第8章 Trapcode特效组合应用专辑
 - 8.1 制作字体移动动画
 - 8.2 添加Shine特效
 - 8.3 添加3D Stroker特效
 - 8.4 添加Starglow特效
 - 8.5 添加Particular特效
- 第9章 水波与物体碰撞效果
 - 9.1 制作模型
 - 9.2 制作水波与物体碰撞动画
 - 9.3 水面与环境质感的表现
- 第10章 水波荡漾效果
 - 10.1 渲染台标
 - 10.2 Photoshop处理台标
 - 10.3 KPT处理图片
 - 10.4 合成第一个镜头
 - 10.4.1 制作第一个镜头的背景
 - 10.4.2 合成水波动荡的台标
 - 10.4.3 加入细节元素
 - 10.5 合成第二个镜头
 - 10.6 合成定版
 - 10.6.1 制作定版的背景
 - 10.6.2 合成定版的元素
- 第11章 汽车结构素描动画效果
 - 11.1 在3ds Max中处理和导出汽车模型
 - 11.2 在Poser中测试结构线效果
 - 11.3 配置Camtasia录屏软件
 - 11.4 录制动画
 - 11.5 后期处理和最终效果
- 第12章 流动的玻璃丝带效果
 - 12.1 制作基本模型
 - 12.2 制作沿曲线运动效果
 - 12.3 制作白色背景上用的玻璃材质
 - 12.4 镜头与构图
- 第13章 制作三维绸缎

<<3ds Max/After Effect>>

- 13.1 创建绸缎物体和力场
- 13.2 添加力场和约束
- 13.3 绸缎材质
- 13.4 绸缎遵循路径的力场的控制
- 13.5 更灵活自如随心所欲地控制绸缎
- 13.6 绸缎覆盖物体与揭开动画
- 13.7 用3ds Max中最原始命令制作绸缎
- 13.8 关于本章节绸缎素材合成使用技巧
- 第14章 山体Logo演绎
 - 14.1 建立山体模型
 - 14.2 制作材质
- 第15章 厚重的工业风格
 - 15.1 greeble效果简介
 - 15.2 创建工业感字体与材质
 - 15.3 加入构造物与框架
 - 15.4 设定与输出五个镜头
 - 15.5 后期合成五个镜头
- 第16章 简洁水墨材质的实现
 - 16.1 制作描边笔触的材质
 - 16.2 制作内部细节的材质
 - 16.3 制作纹理细节
- 第17章 水墨专题之一
 - 17.1 虚实水墨植物材质
 - 17.2 水墨竹子的拂动动画
 - 17.3 八角塔的虚实水墨效果
 - 17.3.1 制作八角塔的画面质感
 - 17.3.2 调节八角塔的虚实效果
 - 17.3.3 渲染八角塔的水墨效果
 - 17.3.4 后期合成八角塔的水墨效果
- 第18章 水墨专题之二
 - 18.1 制作水墨融开效果
 - 18.2 制作水墨润开效果
 - 18.2.1 制作水墨滑过效果
 - 18.2.2 制作水墨飞舞效果
 - 18.3 制作水墨荡开效果
 - 18.4 拍摄的素材调水墨效果
 - 18.4.1 荷花素材调水墨效果
 - 18.4.2 古建筑素材调水墨效果
 - 18.5 水墨动画的综合案例
 - 18.5.1 制作旧水彩用纸
 - 18.5.2 制作摇动的香蒲草
 - 18.5.3 制作水面流动的水气
- 第19章 卡通欢乐秀
 - 19.1 关于素材
 - 19.1.1 关于平面元素
 - 19.1.2 关于三维素材
 - 19.1.3 particleIllusion素材

<<3ds Max/After Effect>>

19.2 关于合成

19.2.1 关于合成方面用到的技术点

19.2.2 关于镜头和素材剪接

第20章 创意关键词

20.1 创意关键词

20.2 创意案例剖析

20.3 技术测试与创意实施

章节摘录

版权页：插图：OK按钮，Falloff纹理为上白下黑，这样会使被赋予此材质的物体靠近摄像机的部位比较亮，远离摄像机的部位比较暗，适合我们对字体侧面材质的要求，如图1—16所示。

选择一个新材质球将其命名为正面，选择材质为Blinn类型，设置控制高光的Specular Level值为106，Glossiness值为57，Specular的颜色为灰白色，过白的颜色会造成正面过曝，白成一片的效果，单击Diffuse后面的命令按钮，弹出材质，贴图浏览器Material / MaD Browser，在列表中选择Gradient选项后单击OK按钮，颜色由黑到灰，为正面材质带来适当的明暗过渡变化，如图1—17所示。

1.3.3细节特写金属材质的色彩调节 选择一个新的材质球，将其固有色颜色设置为橙黄色，将此材质命名为color，如图1—35所示。

将渲染器切换为FinalRender渲染器，取消材质编辑器的关联显示，在材质编辑器窗口，选择一个新的材质球，单击左下方的Get Material图标，弹出材质 / 贴图浏览器的列表中选择FR—Layer材质选项后单击OK按钮，方格内的材质类型也自动刷新为FR—Layer材质，再将银色金属材质拖曳到FR—Layer材质Base material后面的命令按钮上，勾选Layer 1材质，再将黄色的材质球拖曳到Layer 1右侧的命令按钮上，设置混合模式为Color，就得到了一个金黄色质感的材质，勾选Layer 2材质，将黄色的材质球拖曳到Layer 2右侧的命令按钮上，设置混合模式为Oveday，可以看到此材质色彩变得更加亮丽，将此材质赋予奖杯，如图1—36所示。

<<3ds Max/After Effect>>

编辑推荐

《3ds Max/After Effects印象:影视包装技术精粹(第2版)》适合于对3ds Max和After Effects软件有一定操作基础,对影视包装技术有所了解并希望进一步提高的读者阅读。

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>