

<<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：9787115156297

10位ISBN编号：7115156298

出版时间：2007-2

出版时间：人民邮电

作者：张坚

页数：416

字数：788000

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

本书是一本介绍利用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22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 1.2 定版专用金属 1.3 细节特写金属 第2章 Brazil玻璃及金属材质 2.1 Brazil玻璃材质 2.2 Brazil r/s金属材质 2.3 金属材质调色效果第3章 简洁风格片头包装 3.1 创建场景 3.2 创建小字体元素 3.3 制作第一个镜头 3.4 制作第二个镜头 3.5 制作第三个镜头 3.6 制作定版镜头第4章 多彩花瓣特效与景深 4.1 制作花瓣 4.2 制作花瓣材质 4.3 喷射花瓣 4.4 分配三色材质 4.5 后期景深应用第5章 飞溅特效 5.1 创建粒子 5.2 创建冲击波 5.3 加入Lens Effects特效 5.4 加入Video Post特效第6章 聚集效果 6.1 创建PF Source粒子 6.2 创建与测试动态纹理对粒子影响 6.3 替代粒子与力场控制 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 火焰矩阵效果 7.1 真实火焰的制作 7.2 制作干净的Alpha通道的火焰 7.3 阵列点的控制 7.4 让火焰呈现多种形态 7.5 用PF粒子制作火焰阵列 7.6 制作火焰阵列延伸动画 7.7 用PF粒子制作火焰填充第8章 简单的水流LOGO演绎 8.1 液体流出的动画 8.2 制作液体聚合动画第9章 Trapcode特效组合应用 9.1 制作字体移动动画 9.2 添加Shine特效 9.3 添加3D Stroker特效 9.4 添加Starglow特效 9.5 添加Particular特效第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 10.5 合成第二个镜头 10.6 合成定版第11章 汽车结构草图动画效果 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 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控制 13.5 更灵活自如地控制绸缎 13.6 绸缎覆盖物体与揭开动画制作 13.7 用3ds Max中最原始的命令制作绸缎 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 插件GroundCrew简介 14.2 制作海面中隆起的山体 14.3 山体演绎为台标 14.4 定版的前奏-烟消云散第15章 海面LOGO演绎 15.1 建立太阳光和海面 15.2 大气环境与云层设置 15.3 海面与标志的同镜头动画 15.4 后期合成 第16章 Realflow浇筑效果 16.1 RealFlow介绍 16.2 在3ds Max中建立模型 16.3 将模型导出到RealFlow 16.4 设置动力学参数和流体 16.5 模拟输出mesh序列 16.6 导入meshes和动力学结果并渲染 16.7 Mesh表皮重要参数的测试和经验总结第17章 Aura火焰特效 17.1 建立字母 17.2 设定字母生长动画 17.3 加入Aura火焰特效第18章 工业风格 18.1 greeble效果简介 18.2 创建工业感字体与材质 18.3 加入构造物与框架 18.4 设定与输出五个镜头 18.5 后期合成五个镜头第19章 水墨专题之一 19.1 虚实水墨植物材质 19.2 水墨竹子的拂动动画 19.3 八角塔的虚实水墨效果第20章 水墨专题之二 20.1 制作水墨融开效果 20.2 制作水墨润开效果 20.3 制作水墨飞舞效果 20.4 制作水墨荡开效果 20.5 拍摄的素材调水墨效果 20.6 水墨动画的综合案例第21章 After Effects调色专题 21.1 为单独元素添加色彩 21.2 统一色彩 21.3 去色效果 21.4 特定色彩的保留及应用实例 21.5 色彩替换 21.6 添加色彩 21.7 色彩反相第22章 卡通欢乐秀 22.1 关于素材 22.2 关于合成

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>