

<<印象>>

图书基本信息

书名：<<印象>>

13位ISBN编号：9787115204578

10位ISBN编号：7115204578

出版时间：2009-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：张坚

页数：350

字数：662000

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

影视包装设计是有效树立媒体整体形象、彰显频道风格特色、争取和吸引观众的重要途径和手段。电视上的频道包装、台标演绎、节目包装、片头片花到处都有影视包装的痕迹。

同时影视包装也是三维技术和合成技术的重要应用领域之一,各种各样眼花缭乱、独具个性的片花在观众眼前划过,其中凝结着影视包装设计师多少的冥思苦想和不眠之夜。

本书是介绍影视包装设计的二三维和后期合成技术的实例类图书,其中包括了影视包装中许多鲜为人知的特效制作技法和快速完成影视包装的方法和技巧。

本书作者是资深的影视包装设计人员,从事了多年的影视包装设计工作。

书中的所有内容都是从作者独立制作的各种风格的包装案例中精选的,可以说这本书也记录了作者在影视包装领域逐步深入进取的过程,因此本书具有较高的实用价值。

全书由19章组成,其中包含了大量大小不同、难度各异的包装案例。

同时,本书力求做到图文并茂,以图解的形式诠释其中的技术知识,使读者一目了然。

本书附带1张DVD光盘,其中包含了书中所有文件的素材源文件、影视包装设计素材等。

本书适合对3ds Max和After Effects软件有一定操作基础并对影视包装技术有所接触的读者阅读。

本书的案例讲解都是直奔效果制作的核心,没有过多基础操作的描述。

案例中用到的模型也都可以直接在光盘中找到。

对于有“进阶”学习要求的读者,建议把主要精力放在技术重点和难点上,这才是“进阶”之道。

在案例讲解过程中本书突出重点和难点,在一些重点章节,对同一效果的多种不同应用方向也进行了分类剖析。

另外,本书还对较难理解的部分做了附加说明和图例指导。

同时参与本书编写或为本书写作提供了帮助的还有张正申、迟桂银、赵柏林、魏福芹、孙化生、赵松红、孙化宝、刘淑荣、郎小霞、李晓红、侯寅峰、张静、王利波、赵建国、孙雪姣、赵爱滨、孙强、张勇、韩敏、孙丽、孙培培、吴恩来、王秀新、白双、刘德彬、马占华、齐大勇、马海兵、王殿伍、白井申等。

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。

全书共分为19章，主要内容包括多种影视包装特效的制作方法和技巧，如铬金字效果、碎裂特效、泡沫效果、Realflo流液效果、置换绸缎效果、奇幻光效、星光拖尾效果、水波与物体碰撞效果、山体写实效果、钢笔画效果、炭笔淡彩画效果、科技感效果、3ds Max水漩涡效果、简洁水墨材质效果、天光效果和动感舞台效果等。

最后一章还通过大量实例介绍了影视包装创意技法。

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。

本书附带1张DVD光盘，其中包含了书中所有文件的素材源文件、影视包装设计素材等。

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 铬金字效果 1.1 简单的铬金字制作方法 1.2 铬金字模型的制作 1.3 铬金字材质的制作 第2章 碎裂特效 2.1 创建模型 2.2 真实破碎的技术 2.3 制作裂开动画 2.4 用PF粒子制作碎块下落 2.5 材质与渲染 第3章 咖啡泡沫效果 3.1 咖啡泡沫动画的制作 3.2 创建茶杯和碟子模型 3.3 创建材质与灯光 第4章 用Reaflow 4.0制作Logo演绎 4.1 在3ds Max中制作并输出Logo模型 4.2 Reaflow 4.3基本操作概述 4.3 在Reaflow中制作液体动画 4.4 在3ds Max中制作液体材质 第5章 全局光效果 5.1 建立模型 5.2 布置灯光 5.3 制作材质 5.4 finalRender全局光效果 5.5 mental ray全局光效果 第6章 置换绸缎 6.1 创建置换绸缎 6.2 调制绸缎动态 6.3 制作绸缎材质 第7章 奇幻光效 7.1 Ky_Trail的参数总览 7.2 利用Ky_Trail制作奇幻光效 第8章 星光拖尾 8.1 制作PF Source粒子内部碰撞动画 8.2 制作星光运动 8.3 制作拖尾光效 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 写实山体 10.1 制作山体 10.2 创建环境 10.3 制作写实山体材质 10.4 创建体积雾气 第11章 钢笔画风格 11.1 为三维调制钢笔画材质 11.2 将实拍素材调制为钢笔画效果 第12章 炭笔淡彩画风格 12.1 调制炭笔画材质 12.2 调制淡彩材质 第13章 科技感效果 13.1 处理科技感素材 13.2 制作科技感场景 13.3 后期合成特效 第14章 ds Max水漩涡 14.1 制作PF source粒子漩涡 14.2 制作水流材质 第15章 简洁水墨材质的实现 15.1 制作描边笔触的材质 15.2 制作内部细节的材质 15.3 制作纹理细节 第16章 天光效果专辑 16.1 手动模拟天光 16.2 mental ray天光 16.3 均衡而快速的材质天光 16.4 DreamScape天光 第17章 AE风格化专辑 17.1 AE风格化效果 17.2 万花筒效果 第18章 动感舞台效果 18.1 人物动作设定 18.2 线描效果 18.3 Particle Illusion制作流动星光 18.4 后期合成 第19章 创意关键词 19.1 创意关键词 19.2 创意案例剖析 19.3 技术测试与创意实施

<<印象>>

章节摘录

插图：

编辑推荐

全书由19章组成，其中包含了大量大小不同、难度各异的包装案例。

同时，《3ds Max/After Effects印象 影视包装技术精粹 3》力求做到图文并茂，以图解的形式诠释其中的技术知识，使读者一目了然。

《3ds Max/After Effects印象 影视包装技术精粹 3》附带1张DVD光盘，其中包含了书中所有文件的素材源文件、影视包装设计素材等。

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>