

<<TVart技法Maya/AfterE>>

图书基本信息

书名：<<TVart技法Maya/AfterEffects影视包装技术解析>>

13位ISBN编号：9787115209955

10位ISBN编号：7115209952

出版时间：2009-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：郭术生 著

页数：422

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

《TVart技法Maya / After Effects影视包装技术解析》一书终于和大家见面了，本书是由北京TVart影视包装教育机构和人民邮电出版社联合推出。

本书适合初级、中级用户使用，内容非常精彩。

书中案例都是从实际工作中的效果演绎而来。

读者不用长时间、长篇幅地阅读，如果喜欢哪个效果，可以直接翻到那一章进行学习。

希望通过本书的学习，大家能制作出高质量的作品。

如果在学习中遇到问题，可以直接到WWW.maya98.com和WWW.tvart.cn留言探讨。

本书共分为21章：第1章到第4章讲解各种光效特技制作，第5章到第7章讲解动力学粒子特技，第8章到第12章讲解了金属材质、玻璃材质、LOGO常用材质、反射球材质等，第13章到第15章讲解Maya常用特技，第16章讲解万花筒特技，第17章到第21章讲解实战技巧。

首先，感谢参与本书编写的同事和朋友们，他们是熊磊、米文静、岁容宇、李涛、邢德义、郭小宇、康一宁、程立新、张立新、郭小宇、张晓梅、刘艳、高佳月、苗国胜、王义、赵昕、张卫民、姚建杰、王利生、刘国丽、代冕清、于寒、师晓红、陈立鹤、李丽坤、韩慧彬、徐晨乘、宋仪增、姚前、张艳丽、徐玲玲、张晓龙、史丹丹等。

在他们的配合下，此书才能顺利完成。

还要感谢北京世纪工场和北京火星时代，我在这两个公司工作期间，学习到了很多专业技能和为人准则。

最后感谢我的亲人和朋友。

特别感谢我的好朋友张森、孟飞和刘纪刚。

在他们的帮助下，本书的内容才更精彩，读起来才更顺畅。

在生活中张森是我的良师益友，我在他身上学到了很多方面的知识。

刘纪刚老师身在海外心系TVart，我们全体员工在北京祝福刘老师。

读者永远是最好的批评家和评论家，书中如有不足，请批评指正。

关于本书的问题可直接联系本书的责任编辑或本书编者郭术生（gsslife@163.com）。

最后送上我的座右铭：If you think you can, you can.

<<Tvirt技法Maya/AfterE>>

内容概要

《Tvirt技法影视包装技术解析(附光盘)》是一本讲解如何用Maya和After Effects制作影视包装的书。

《Tvirt技法影视包装技术解析(附光盘)》在出版之前，一直是TVart内部培训资料，是集技术与创作为一体的实战书籍。

书中所有案例都有详细的制作步骤，读者可以轻松地从头到尾完成效果制作。

全书共分为21章，内容包括光效特技、动力学粒子特技、高级材质贴图技术、神奇画笔特技、路径动画技巧、真实飘带特技、万花筒特技、元素分解特技、电视栏目串播系统设计制作、创意图制作流程和整体包装制作等。

随书光盘中包括所有章节场景文件、分层文件、合成文件和贴图文件，还包括TVart经典视频教学录像，以及工作中常用的视频素材和序列素材。

《Tvirt技法影视包装技术解析(附光盘)》适合Maya和After Effects初、中级用户使用，根据读者对Maya和After Effects了解程度的不同，都会有很大收获。

初级用户可以通过《Tvirt技法影视包装技术解析(附光盘)》的学习，了解高层次的知识要点；中级用户通过《Tvirt技法影视包装技术解析(附光盘)》的学习，可以将所学内容直接运用到商业工作中，也可以通过《Tvirt技法影视包装技术解析(附光盘)》的学习开拓思路。

作者简介

郭术生，Autodesk Maya master教育专家；Adobe认证讲师；TVart艺术创作总监。
TVart Maya长期班课程总设计师，Maya高级讲师，后期合成专家讲师。

工作经历：北京世纪工场视觉设计师 北京火星时代Maya栏目包装班和后期合成班讲师
代表作品：曾参制作的项目有CCTV5、CCTV7、CCTV9、CCTV10、CCTV12、旅游卫视、中国教育电视台、北京电视台、山西电视台、内蒙电视台、沈阳电视台、河南电视台、深圳电视台等媒体的栏目包装，以及北京奥运会电视包装、欧洲杯电视包装、F1方程式比赛电视包装等。

书籍目录

01 Maya光效基础1.1 模型制作1.2 光效材质调节1.3 路径动画调节02 Maya光环特效2.1 模型制作2.2 光环材质制作03 用Ramp Shader材质制作炫丽光效3.1 Maya模型的创建3.2 Maya光材质的调节3.3 Maya渲染设置04 Maya常用光线效果4.1 挤压模型制作线条4.2 光线材质调节05 Maya精灵粒子特技5.1 创建模型和粒子5.2 Goal属性控制粒子被吸引5.3 控制粒子颜色和透明5.4 用变形器控制粒子翻滚5.5 Goal属性控制粒子被曲线吸引06 用柔体制作丝绸布料6.1 柔体模型创建6.2 分配粒子权重值6.3 控制柔体飘动动画6.4 材质调节07 用粒子替代制作飞舞的玻璃块7.1 用方块替代物体制作7.2 玻璃材质调节7.3 粒子动画制作7.4 粒子替代设置7.5 渲染设置08 LOGO材质调节8.1 LOGO模型制作8.2 LOGO材质调节8.3 灯光调节8.4 LOGO边缘辉光效果制作09 万能角度金属字9.1 模型和灯光9.2 金属材质调节9.3 渲染设置9.4 反光板制作10 Maya环境球节点高级应用10.1 模型制作10.2 材质调节10.3 球元素在实际工作中的运用10.3.1 镜头1的制作10.3.2 落版的制作11 圆环材质调节11.1 材质介绍11.2 模型制作11.3 材质调节11.4 反射环境12 复杂玻璃LOGO材质调节12.1 LOGO模型制作12.2 LOGO材质制作12.2.1 内侧红色半透明星体材质制作12.2.2 外侧玻璃星体材质制作12.2.3 内侧圆形球体材质制作12.3 灯光调节和渲染设置 (mental ray渲染) 12.3.1 渲染设置和渲染测试12.3.2 主光的参数调节和渲染测试12.3.3 辅光的参数调节和渲染测试12.3.4 整体环境的把握和渲染测试12.3.5 mental ray渲染12.3.6 投射方式制作LOGO贴图12.4 场景合并12.5 LOGO元素在Photoshop中的处理方法13 水墨龙动画制作13.1 Photoshop绘制水墨贴图13.2 Maya中材质和动画调节14 超级仿真飘带制作14.1 飘带模型制作14.2 飘带动画调节14.3 飘带材质调节15 Maya中的Paint Effects特技15.1 Paint Effects控制水墨生长动画15.2 将笔触结合到曲线15.3 LOGO的水墨效果动画15.3.1 在Maya中设置水墨笔触生长动画15.3.2 在After Effects中合成LOGO与水墨16 万花筒特技制作16.1 在After Effects中控制花朵动画16.2 After Effects特效运用17 漂亮的虚幻花朵17.1 花瓣模型制作和动画调节17.2 花瓣材质调节17.3 Digital Fusion后期合成18 新闻成片创意绘制18.1 Photoshop新闻背景绘制18.2 Photoshop处理三维元素18.3 地图嵌套的蒙版制作18.4 光效合成18.5 版式绘制19 Maya制作元素分解特技19.1 模型制作19.2 材质制作19.3 动画调节20 串播系统设计制作20.1 Photoshop高级绘制技巧20.2 After Effects背景制作20.3 After Effects三维图层动画调节20.4 After Effects三维倒影制作21 时尚类型栏目片头制作21.1 创意图要点21.2 电视频道或栏目的色彩设计21.3 Photoshop创意图绘制21.3.1 第1个镜头创意图绘制21.3.2 第2个镜头创意图绘制21.3.3 第3个镜头创意图绘制21.3.4 第4个镜头创意图绘制21.4 Maya音波条制作21.4.1 第一个镜头音波条制作21.4.2 其他镜头音波条制作21.5 After Effects后期合成21.5.1 第1个镜头合成制作21.5.2 第2个镜头合成制作21.5.3 第3个镜头合成制作21.5.4 第4个镜头合成制作

编辑推荐

随书赠送12小时视频教程； 全部案例场景文件； 影视包装素材赠送。

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>