

<<3ds Max/After Effect>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/After Effects影视包装材质与特效>>

13位ISBN编号：9787115298959

10位ISBN编号：7115298955

出版时间：2013-1

出版时间：精鹰公司 人民邮电出版社 (2013-01出版)

作者：精鹰公司

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

精鹰公司编著的《3ds Max/After Effects影视包装材质与特效》详细讲解了当下最典型的8大影视包装案例，重点是通过3ds Max和After Effects制作材质和特效，并按流程完成最终效果。

《3ds Max/After Effects影视包装材质与特效》共8章，各自采用各种不同的技法制作材质和特效，并完成一个典型的影视包装实战案例，这些案例包括水花LOGO、水墨ID、流体呼号、玻璃破碎、金属质感、粒子特效、粒子呼号等。

所有案例不但有完整的制作过程，还有全套的素材文件，更有制作人员的心得体会；不是单一的材质制作，也不是单一的特效制作，而是将其逐一融入效果完美的实际案例中，实现对最终效果的整体操控。

本书适合对3ds Max和After Effects软件有操作基础，并对影视包装技术有所了解的从业者和想进一步提高的中、高级读者阅读，同时也适合作为影视包装行业的实战技能培训教材。

## 书籍目录

目 录	第1章 水花LOGO演绎	1.1 水花LOGO演绎的创作分析和特点	241.2 创建场景元素	241.2.1 创建水面、水花和花朵	241.2.2 设置水花、水面和花朵材质	481.2.3 设置渲染器	521.3 渲染输出动画	601.4 后期合成	611.5 本章总结	74											
	第2章 水墨ID演绎	2.1 水墨ID演绎的创作分析和特点	762.2 创建水墨元素	762.2.1 制作水墨人物	772.2.2 制作手部拖尾水墨	842.2.3 制作龙的拖尾水墨	912.2.4 制作定版水墨标志	962.3 后期合成	992.4 本章总结	112											
	第3章 流体呼号演绎	3.1 流体呼号演绎的创作分析和特点	1143.2 准备模型	1143.3 在RealFlow中制作水	1193.3.1 制作水花飞溅	1193.3.2 制作第二部分的水	1253.3.3 制作水灌注成标志	1313.3.4 用Glu3d制作环绕的水柱	1333.4 设置水材质	1363.4.1 布置场景	1363.4.2 指定水材质	1383.5 制作背景元素	1433.6 分层渲染输出	1453.7 后期合成	1463.8 本章总结	152					
	第4章 风景呼号演绎	4.1 风景呼号演绎的创作分析	1544.2 制作悬浮山体场景	1544.2.1 森林插件的介绍	1554.2.2 制作悬浮山体	1624.2.3 制作镜头动画	1794.2.4 添加辅助元素	1854.3 后期合成处理	1874.4 本章总结	202											
	第5章 玻璃破碎演绎	5.1 玻璃破碎演绎的创作分析和特点	2045.2 创建玻璃破碎效果	2045.2.1 创建破碎玻璃模型	2045.2.2 利用RayFire破碎插件进行破碎	2095.2.3 创建撞击物体模型	2145.2.4 创建破碎动画	2155.3 制作玻璃材质	2195.4 镜头动画设置	2275.4.1 镜头三的动画设置	2275.4.2 镜头四的动画设置	2345.4.3 镜头五的动画设置	2395.4.4 镜头六的动画设置	2425.4.5 镜头七的动画设置	2455.4.6 镜头八的动画设置	2495.5 后期合成	2515.5.1 衔接图层	2515.5.2 处理图层	2535.5.3 添加辅助元素	2655.6 本章总结	266
	第6章 金属质感演绎	6.1 金属质感演绎的创作分析	2686.2 金属材质解析	2686.3 金属材质制作	2746.4 创建场景模型	2796.4.1 制作五棱锥	2806.4.2 制作辅助元素	2826.5 创建元素动画	2896.5.1 整体的动画设置	2896.5.2 元素的动画设置	2926.6 制作场景元素材质	2976.7 后期合成处理	3036.8 本章总结	312							
	第7章 粒子呼号演绎	7.1 粒子呼号演绎的创作分析和特点	3147.2 制作螺旋上升的飞沙	3157.2.1 制作粒子螺旋上升动画	3157.2.2 渲染粒子动画	3207.3 制作辅助飞沙元素	3277.3.1 制作环绕线条元素	3277.3.2 制作环绕飞沙流元素	3337.3.3 制作LOGO飞沙动画	3377.4 后期合成处理	3437.5 本章总结	354									
	第8章 后期粒子特效演绎	8.1 后期粒子特效演绎的创作分析和特点	3568.2 Plexus 3D粒子插件讲解	3578.2.1 Plexus的Object(对象)	3588.2.2 Plexus的Effectors(效果器)	3658.2.3 Plexus的Rendering(渲染)	3728.3 Plexus动画演绎制作	3738.3.1 制作Plexus延伸动画	3738.3.2 制作Plexus网格球动画	3838.3.3 制作Plexus爆炸效果	3908.3.4 制作Plexus汇聚成LOGO的动画I	3928.3.5 制作Plexus汇聚成LOGO的动画II	3948.4 本章总结	396							

## <<3ds Max/After Effect>>

### 编辑推荐

本书详细讲解了当下最典型的8大影视包装案例，重点是通过3ds Max和After Effects制作材质和特效，并按流程完成最终完整效果。

<<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>