第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects三维>>

图书基本信息

书名：<<Maya/After Effects三维影视片头制作技法实例详解>>

13位ISBN编号：9787115158741

10位ISBN编号：7115158746

出版时间：2007-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：杜晓亮

页数：369

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

第一图书网, tushu007.com

前言

近几年来，做电视的人认识了越来越多的新词汇，频道意识、频道战略和频道设计等电视理论越来越被广泛认知和全面实施。
频道包装，尤其是影视片头被作为一种能够有效树立频道整体形象、彰显频道风格特色、争取和吸引观众的重要手段应运而生。
电视频道的整体包装既是打造电视品牌的重要手段，也已成为媒体内在的经营销售理念。
就此看来，频道包装行业有很大的发展潜力，频道包装技术也就相应地成为近几年来人们探讨的热点。

Maya是目前应用最广泛的集建模、渲染、动画于一身的三维制作软件之一，它非常适合影视动画、三维游戏、建筑表现等领域的需要，尤其在影视行业里应用广泛，可以实现许多实拍所不能达到的效果。

Aftier Effccts是一款专业的视频非线性编辑及后期合成软件，深受专业视频爱好者欢迎。
Atier Effects能够让我们使用快速、精确的方式制作出具有视觉创新革命的运动图像和特效，并将其运用到电影、视频、DvD和网络上。

本书是针对应用广泛的三维软件Mava和影视合成软件Aftcr。
Ef"tbcts的应用实例类图书。
相信本书对于一些有志于在影视片头制作领域发展的读者，会有一定的借鉴和参考作用。

本书全面介绍了Maya和Atier Effects在三维影视片头制作过程中所要涉及到的软件功能和制作技巧，读者可以通过专业、典型的制作实例，全面学习片头动画制作流程、制作经验和技巧，快速地系统掌握三维动画软件与后期软件进行无缝结合的片头动画制作技术。

全书共分10章，包含了10个典型的三维影视片头的制作实例。
书中内容全面，常用的片头制作技术在书中都可以找得到，相信读者在学习完本书后完全可以从容地面对编导给出的片头设计和制作任务。

感谢参与本书写作的朋友为本书出版所做的工作，他们是：陈凯明、李德兵、刘凯艳、丛红艳、雷桐、戈录花、高硕、杜伟、杜丽丽、薛永顺、刘宁、唱红岩、于虹、臧雁北、宁晓北、徐铭、李可、胡庚亮、张英健、沈滢、刘树言、修亚杰、艾复忠、谢婧等。

感谢杨杰和刘青为本书所做的校对工作，.　　由于作者水平有限，书中难免会有错漏之处，欢迎读者交流指正，读者可以与本书的责任编辑联系(ITlcngfci@ptDreSS．COlTl．cn)。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects三维>>

内容概要

《Maya/After Effects三维影视片头制作技法实例详解》主要以实例的形式介绍了中文版Maya和After Effects在影视片头制作领域中的应用。
全书共分10章，包含10个典型的三维影视片头的制作实例。
这10个实例从技术上基本覆盖了三维影视片头制作常用到的技法和技巧，从内容上也包含了应用最广泛的新闻、娱乐等栏目类型。

《Maya/After Effects三维影视片头制作技法实例详解》由多名影视片头制作设计师和培训教师编写，旨在把更多和更好的片头制作技术和知识，以及老师的制作经验传达给读者，也希望《Maya/After Effects 三维影视片头制作技法》能对读者的学习起到一定的促进和借鉴作用。

《Maya/After Effects三维影视片头制作技法实例详解》适合有一定操作经验的Maya的中级读者阅读，也适合想从事或刚从事影视片头制作行业的读者阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects三维>>

书籍目录

第一章 “水果女孩”片头制作1.1 制作“飞船”三维效果1.1.1 创建“三维飞船”的模型1.1.2 设置“飞船”的材质1.2 制作“树叶飞舞”三维效果1.2.1 创建“树叶飞舞”的模型和材质1.2.2 创建“树叶飞舞”的运动路径动画1.2.3 创建摄像机1.2.4 设置渲染参数并输出1.3 制作“玻璃杯”、“坦克”和“地面”三维动画效果1.3.1 创建“玻璃杯”的模型1.3.2 创建“坦克”的模型1.3.3 创建“地面”的模型1.3.4 设置“玻璃杯”、“坦克”和“地面”的材质1.3.5 制作“玻璃杯”和“坦克”的动画1.3.6 创建摄像机并编辑摄像机动画1.3.7 创建渲染输出设置和路径1.3.8 开始渲染指定1.4 在After Effects中制作第一镜头1.4.1 设置第一镜头基本的影视常量1.4.2 导入第一镜头背景素材1.4.3 导入“飞船”单帧图片并制作1.4.4 导入“树叶飞舞”序列帧1.4.5 制作绚亮斑点元素1.4.6 创建到第二镜头转场动画1.5 在After Effects中制作第二镜头1.5.1 导入第二镜头背景素材1.5.2 设置“飞船”动画1.5.3 创建到第三镜头转场动画1.6 在After Effects中制作第三镜头1.6.1 导入第三镜头背景素材1.6.2 导入“玻璃杯”序列帧并制作1.6.3 导入“坦克”序列帧并制作1.6.4 导入“地面”序列帧并制作1.6.5 制作光斑流动效果1.7 在After Effects中制作第四镜头1.7.1 导入第四镜头背景素材1.7.2 导入“苹果卡通”单帧图片并做Mask出图动画1.7.3 导入“Girl Fruit”文字单帧图片并作动画1.8 在After Effects中最终的合成1.8.1 镜头的连接1.8.2 输出动画第二章 “莉莉说事”片头制作2.1 制作“玻璃板”三维场景2.1.1 创建“方板”的模型2.1.2 镜头“方板”位置摆放2.2 制作三维场景动画2.3 制作三维材质和输出2.3.1 创建材质2.3.2 渲染输出2.4 制作片头中后期部分2.4.1 创建After Effects合成层2.4.2 输出动画第三章 “体育运动”片头制作3.1 制作三维Logo模型3.1.1 在Maya中创建Logo主版型3.1.2 在Maya中创建主题字体3.2 制作第一镜头的三维效果3.2.1 在Maya中设置场景材质3.2.2 一镜头三维渲染输出3.3 制作第二镜头的三维效果3.3.1 在Maya中设置场景材质3.3.2 在Maya中设置半透明材质3.3.3 在Maya中制作动态贴图3.3.4 二镜头输出序列图片3.4 制作第一镜头的后期合成3.4.1 导入序列3.4.2 加特效3.5 制作第二镜头的后期合成3.5.1 导入序列3.5.2 一镜头和二镜头连接3.5.3 渲染输出第四章 “WAKE”片头制作4.1 制作“WAKE”的三维成品4.1.1 在Maya中创建“WAKE”字母的材质4.1.2 在Maya中创建“转盘”的材质4.1.3 在Maya中创建“网球”的三维效果4.2 制作“WAKE”的成品输出4.2.1 在Maya中创建分层渲染4.2.2 “WAKE”的分层渲染输出4.3 在After Effects中制作光圈扩散4.3.1 创建光圈基本形态4.3.2 制作光圈发光点4.3.3 制作光圈的发光4.3.4 制作光圈扩散动画4.4 在After Effects中后期合成4.4.1 导入序列4.4.2 动画设置4.5 在After Effects中最终合成第五章 “国际新闻”片头制作5.1 制作片头中的三维效果5.1.1 创建“圆盘字体”的模型5.1.2 创建“圆盘字体”的材质5.2 片头三维效果输出5.2.1 创建摄像机5.2.2 制作动画5.2.3 渲染输出5.3 制作片头中后期部分5.3.1 创建After Effects合成层5.3.2 渲染输出成品第六章 “流动的水体”片头制作6.1 制作“球体”三维效果6.1.1 创建“圆盘”的模型6.1.2 创建“圆盘”的材质6.2 渲染输出三维效果6.2.1 创建摄像机角度6.2.2 保存图片6.3 后期中制作第一镜头6.3.1 创建合成面板6.3.2 进行制作第一镜头画面6.4 后期中制作第二镜头6.5 后期中制作第三镜头6.5.1 创建合成面板6.5.2 创建合成制作6.6 后期中制作第四镜头6.6.1 创建合成面板6.6.2 创建合成制作第七章 “流动”片头制作7.1 制作“流动”三维场景7.1.1 创建“圆盘”的模型7.1.2 创建路径动画7.2 制作“流动”景材质7.2.1 导入材质球7.2.2 选择材质球7.3 输出渲染7.3.1 输出设置7.3.2 输出动画7.4 后期合成7.4.1 创建合成图层7.4.2 创建合成背景7.4.3 输出动画第八章 “炫光玻璃”片头制作8.1 制作“玻璃”三维效果8.1.1 创建“圆盘”的模型8.1.2 创建“圆盘”的材质8.2 制作“玻璃”三维效果8.2.1 创建“地面”的模型8.2.2 创建“地面”的材质8.3 反射板的模型与材质制作8.3.1 创建字体模型8.3.2 创建字体材质8.4 制作渲染输出8.5 在After Effects中制作镜头8.5.1 导入渲染序列8.5.2 输出动画第九章 “事实追踪”片头制作9.1 制作镜头的三维效果9.1.1 创建场景的模型9.1.2 设置场景的材质9.1.3 设置场景的动画9.1.4 设置场景的灯光9.1.5 渲染设定9.2 制作镜头的合成特效9.2.1 创建合成图层9.2.2 合成图层输出第十章 用Maya和RealFlow实现广告片头制作10.1 “字母”的模型及动画效果10.1.1 制作“字母”模型10.1.2 制作“标志”动画10.1.3 制作“字母”动画10.1.4 制作“摄像机”动画10.1.5 导出动态的“标志”模型10.2 在RealFlow中制作“水流”与动态“标志”碰撞效果10.2.1 导入动态“标志”模型10.2.2

第一图书网, tushu007.com

制作“水流”的动画效果10.2.3　制作动态“标志”和“水流”的碰撞效果10.2.4　调整“水流”的形态10.2.5　导出动态的“水流”模型10.3　制作“水流”与动态“标志”的材质及碰撞效果10.3.1　导入动态的“水流”模型10.3.2　用Mentalray制作“标志”和“水流”的材质10.3.3　制作“标志”的材质动画效果10.4　“水面”的效果制作10.4.1　“水面”材质的制作10.4.2　用Maya的程序纹理和节点实现水面的“涟漪”的动画效果10.5　细节的刻画10.5.1　创建字母模型后的“叹号”模型和水面的“起伏”模型10.5.2　用布尔运算实现“叹号”的生长动画10.5.3　用“blendshape”制作水面的起伏效果10.6　在Maya中分层渲染10.6.1　设置渲染层10.6.2　进行分层渲染10.7　在After Effects中完成最终效果10.7.1　建立工作窗口10.7.2　导入各层制作标志特效10.7.3　输出最终的片头动画效果

第一图书网, tushu007.com

<<Maya/After Effects三维>>

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