

<<典藏>>

图书基本信息

书名：<<典藏>>

13位ISBN编号：9787115242556

10位ISBN编号：7115242550

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：武海峰

页数：386

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

关于“典藏”系列“典藏”是经典、值得珍藏的意思。

由工作在第一线的设计师和教学人员编写专业的学习用书，从而让读者快速掌握实用的技能，步入设计行业的殿堂，这是我们策划“典藏”系列的初衷。

从我们收到的读者反馈信息来看，“典藏”系列已经得到了广大读者的喜爱，帮助很多人提高了专业技能，成就了梦想。

很多读者将“典藏”比作是从“软件使用”升级到“设计应用”的快速通道，希望这条快速通道能够帮助越来越多的读者。

在阅读本系列图书的过程中，读者应该能够体会到本系列图书的几个明显特点。

一线人员实战讲解本系列图书中不会出现繁琐的理论讲解，因为我们的作者来自工作第一线，他们每天接触的、使用的、学习的、研究的内容就是如何高质量、快速地完成客户交代的工作，所以，在编写本系列图书时，采用了“实战讲解”的教学方式。

案例来自实践本系列图书采用的案例几乎全部来源于实际工作，是经验的总结。

案例技术实用，很多案例可以变通后直接应用在工作中；案例效果精美，读者不仅能掌握相关的技术，更能掌握一定的美术知识。

紧扣实战技巧本系列图书在编写的过程中，设计了很多技巧提示，读者不仅可以快速掌握一定的实战技巧，而且可以掌握提高制作效率的专业技法。

## 内容概要

本书讲解了如何使用Maya和After Effects制作影视包装特效的技法。

通过12个完整案例——金属质感、玻璃质感、炫丽光效、Realflo流铸水晶花、流体烟雾、秋蝶恋花、水墨国画风格、烤漆质感、绚丽风格、nCloth布料、Blastcode爆破效果等的制作，详细介绍了建模、创建材质、制作动画、输出、合成到最后成片的完整过程，涵盖了影视包装特效制作中非常实用的表现技巧。

本书附带1张dvd光盘，包含书中所有章节的场景文件、分层文件、合成文件和贴图文件，另外还提供了制作案例时所用的一些外挂插件、动态素材、序列素材等。

本书内容丰富，图文并茂，结构清晰，具有实用性和可操作性强的特点，适合影视特效爱好者、动画制作人员、游戏美术设计人员和相关专业人员作为学习用书，也适合相关培训机构作为培训教材。

## 作者简介

武海峰，毕业于河北科技大学唐山分院动画系影视广告专业  
长期从事影视广告、电视栏目制作  
2010年创建蜀风影视广告公司和蜀风影视艺术  
培训基地  
曾服务客户  
河北电视台 石家庄电视台  
四川卫视  
中国移动通信  
中国顶级模特年度盛典  
一举成名推新人大赛  
四川省第六届少数民族文化艺术节  
作品展示  
茉莉花茶广告  
波导手机广告  
罗马假日  
龙贵名门  
飞跃时空娱乐  
宁波银行

## 书籍目录

第1章 金属质感 Logo演绎 1.1 金属Logo的表现 1.1.1 Logo模型的制作 1.1.2 金属材质的调节  
1.1.3 灯光、摄影机设置 1.1.4 材质动画、渲染层设置 1.1.5 渲染全局设置 1.2 背景光束的表现  
1.3 Maya粒子制作雪花 1.3.1 粒子置换雪花 1.3.2 粒子材质的调节 1.4 After Effects合成 第2章 玻璃  
质感元素 2.1 玻璃质感镜头01 2.1.1 玻璃元素模型制作 2.1.2 玻璃材质、灯光、摄影机设置  
2.1.3 渲染全局设置 2.2 玻璃质感镜头02 2.2.1 玻璃元素模型制作 2.2.2 玻璃材质、灯光、摄影机  
设置 2.3 玻璃质感镜头03 2.4 玻璃质感镜头04 2.5 玻璃质感镜头05 2.5.1 玻璃元素模型制作  
2.5.2 玻璃材质、灯光、摄影机设置 2.6 After Effects合成 2.6.1 玻璃元素镜头01 2.6.2 玻璃元素镜  
头02 2.6.3 玻璃元素镜头03 2.6.4 玻璃元素镜头04 2.6.5 玻璃元素镜头05 2.6.6 玻璃元素镜头06  
第3章 玻璃质感Logo演绎 3.1 玻璃Logo质感表现 3.1.1 玻璃Logo模型制作 3.1.2 玻璃材质、灯光、  
摄影机动画设置 3.1.3 渲染全局设置 3.2 Maya粒子替换玻璃方块 3.2.1 玻璃方块模型的制作  
3.2.2 玻璃方块材质的调节 3.2.3 Maya粒子替换方块 3.3 After Effects合成 第4章 Maya炫丽光效 4.1  
Maya炫丽光效的表现 4.1.1 光效动画设置 4.1.2 光效材质设置 4.1.3 摄影机动画设置 4.1.4 渲染  
全局设置 4.2 After Effects合成 第5章 Realflo流浇筑水晶花 5.1 Maya水晶花开放动画表现 5.1.1 水晶  
花花瓣模型的制作 5.1.2 水晶花花枝模型的制作 5.1.3 花瓣开放动画的制作 5.2 Realflo浇筑水晶  
花 5.2.1 Realflo浇筑水晶花花枝 5.2.2 Realflo浇筑水晶花花瓣 5.2.3 Realflo花瓣水流散开设置  
5.3 Maya水晶花渲染 5.3.1 花枝水流材质、灯光、摄影机动画的调节 5.3.2 花瓣水流材质、灯光、  
摄影机动画的调节 5.3.3 花瓣水流散开的镜头设置 5.4 After Effects合成 第6章 Maya流体烟雾 6.1  
Maya 烟雾流体 6.1.1 自由流体烟雾 6.1.2 流体烟雾随路径流动 6.1.3 烟雾Logo 6.1.4 烟雾文字  
6.2 After Effects合成 第7章 秋蝶恋花 7.1 文字质感表现 7.1.1 文字模型制作 7.1.2 加入动力学属性  
7.1.3 材质调节 7.1.4 摄影机动画设置 7.1.5 渲染全局设置 7.2 转动的水晶花 7.3 After Effects合  
成 第8章 水墨国画风格 8.1 牡丹花开 8.1.1 牡丹模型制作 8.1.2 牡丹花开动画 8.1.3 牡丹花材质  
设置 8.1.4 渲染全局设置 8.2 Fluid Effect的应用 8.3 After Effects合成 第9章 烤漆质感Logo演绎 9.1  
烤漆质感Logo表现 9.1.1 Logo模型制作 9.1.2 烤漆材质设置 9.1.3 灯光设置 9.1.4 摄影机动画设  
置 9.1.5 渲染全局设置 9.2 After Effects合成 第10章 绚丽风格 10.1 彩条制作 10.1.1 彩条模型制作  
10.1.2 彩条材质设置 10.2 蝴蝶飞舞 10.2.1 蝴蝶动画设置 10.2.2 蝴蝶材质设置 10.3 装饰伞  
10.3.1 伞的模型制作 10.3.2 伞材质调节 10.4 Maya PaintEffects表现玫瑰花开 10.5 人物贴图 10.6  
After Effects合成 第11章 Maya中N dynamics的应用 11.1 Maya布料制作风筝 11.1.1 风筝模型的制作  
11.1.2 建立nCloth布料 11.1.3 风筝材质设置 11.2 制作风车 11.3 After Effects合成 第12章 Blast Code  
爆破效果 12.1 制作瓷瓶爆破 12.1.1 制作瓷瓶模型 12.1.2 制作Blast Code爆破 12.1.3 材质、灯光  
、摄影机的调节 12.2 制作瓷瓶动画贴图 12.3 After Effects合成

章节摘录

插图：

### 编辑推荐

《典藏:Maya/After Effects影视特效制作完美风暴》：12个精彩案例的场景文件及最终输出文件，23个动态序列素材+56个高清视频素材+6个外挂插件材质，完美展示金属、玻璃、水晶、布料风筝、烤漆、瓷器等质感的表现。

特效，精彩演绎Maya丽光效、烟雾、流体、水墨国画风格、瓷瓶破碎等诸多效果。

插件全方位解说粒子直换、mentalray渲染器、方块粒子置换、Real flow、Blast Code的应用。

合成具体讲解在After Effects中进行素材校色、镜头组接、动画控制及渲染输出的技巧。

庞大的制作团队，严谨的制作流程，打造三维影视特效的一流品牌典藏。

#### 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>