

《TVart技法 Maya/After Effects影视包装技术解析(超值版)》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2012年09月01日

开本：12k

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787115292230

编辑推荐

TVart影视包装教育机构奉献给读者的集技术与创作为一体的实战书籍作者曾参与CCTV、旅游卫视、北京电视台、北京奥运会等电视节目的包装设计详细的制作步骤，精彩的图片效果，读者可根据讲解轻松完成书中效果

DVD光盘随书赠送12小时视频教程、全部案例场景文件、影视包装素材

内容简介

《TVart技法 Maya/After Effects影视包装技术解析(超值版)》在出版之前，一直是TVart内部培训资料，是集材质技巧与光影特技为一体的实战书籍。作者站在读者的角度思考，让读者通过对本书的学习，在技术上能有真正意义上的飞跃和进步。书中所有章节的案例都有详细的制作步骤，让读者轻松地从头到尾完成效果制作，没有任何技术保留。

《TVart技法 Maya/After Effects影视包装技术解析(超值版)》主要针对Maya和After Effects的相关知识以案例的形式进行综合讲解，共有35章，涵盖Maya光效调节、粒子特技、材质调节、动画制作、特技制作、渲染设置等内容，以及系统的设计制作和合成技巧，案例均来自编者的实际工作中，尤其有助于读者的快速提高并理解材质的内部结构和特殊的链接方法。《TVart技法 Maya/After Effects影视包装技术解析(超值版)》附带一张DVD教学光盘，内容包含本书所有实例的文件和官方视频，另外，光盘中还为读者精心准备了工作中常用的视频素材、贴图文件和Maya的材质场景文件，以及有关学习方面的快捷指导。《TVart技法 Maya/After Effects影视包装技术解析(超值版)》适合初、中级用户使用。对软件了解程度不同的读者，会有不同的收获，初学者可以通过对本书的学习，了解高层次的知识要点；中级用户通过对本书的学习，可以将所学内容直接运用到商业工作中，也可以整理和开拓新思路。

目录

Gary Bennett 资深软件开发工程师，xcelMe.com总裁，曾在多家公司担任CIO和总裁，并在2002年带领VistaCare成功上市。xcelMe.com是一家提供在线iPhone/iPad编程课程的网站，已培训了数千名iPhone/iPad应用程序开发人员。iTunesAppStore上有不少大卖的应用程序都是xcelMe.com的学员开发出来的。除本书外，Gary还与人合著了《精彩iPhone炫酷

开发：七位一线高手的编程和设计范例》（人民邮电出版社出版）。

Mitch Fisher 资深软件开发工程师，20世纪80年代就投身于计算机领域，先后担任过多家大中型企业的软件工程师、软件架构师和软件经理。目前致力于开发iOS应用程序、创建Unix服务器端技术以及在xcelMe.com教授iOS开发。

Brad Lees 在应用程序开发和服务器管理方面有过15年的经验，尤其擅长设计房地产开发系统和金融机构的软件程序。Brad先后担任过The LyleAnderson公司信息系统经理、Sm arsh产品研发经理、iNation应用程序开发副总裁，以及亚利桑那州最大的建筑设计事务所Orcutt/WinslowPartnership的信息技术经理。a

目录

1.1 模型制作

1.2 光效材质调节

1.3 路径动画调节

2.1 模型制作

2.2 光环材质制作

3.1 Maya模型的创建

第1章 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

第3章 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

第5章 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

第7章 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

第9章 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

第11章 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

第13章 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

第15章 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

第17章 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

第19章 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

第21章 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

第23章 终极光丝23.1 基础光丝调节23.2 网格光丝调节23.3 层材质的创建和使用

第25章 方片翻转动画贴图25.1 模型制作25.2 贴图材质调节25.3 动画调节

第27章 流体水墨制作

第29章 动态流墨29.1 模型制作29.2 路径动画制作29.3 材质调节

第31章 粒子水流动画31.1 粒子的创建31.2 环境搭建31.3 材质和渲染

第33章 飘逸的视觉元素制作33.1 曲线绘制33.2 变形调节33.3 材质调节

第35章 体育频道片头制作35.1 曲线绘制35.2 模型制作35.3 阵列动画制作35.4 材质调节35.5 灯光设置35.6 输出动画调节35.7 实际工作中的应用135.8 实际工作中的应用2

[显示全部信息](#)

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)