

<<TVart技法 Maya/After>>

图书基本信息

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

13位ISBN编号：9787115292230

10位ISBN编号：711529223X

出版时间：2012-10

出版单位：人民邮电出版社

作者：TVart培训基地

页数：340

字数：1205000

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>

## <<TVart技法 Maya/After>>

### 内容概要

#### 《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。

## <<TVart技法 Maya/After>>

### 书籍目录

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。

iTunes

App

Store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超过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 Lyle

Anderson公司信息系统经理、Smash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/Winslow

Partnership的信息技术经理。

a

### 目 录

#### 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2章 Maya光环特效

##### 2.1 模型制作

##### 2.2 光环材质制作

#### 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4章 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

#### 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

## <<TVart技法 Maya/After>>

### 第6章 用柔体制作丝绸布料

- 6.1 柔体模型的创建
- 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

### 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8章 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

### 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10章 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

### 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12章 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

## &lt;&lt;TVart技法 Maya/After&gt;&gt;

- 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14章 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
- 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16章 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
- 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18章 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
- 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20章 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
- 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

## <<TVart技法 Maya/After>>

- 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22章 终极红球
  - 22.1 模型和基础材质调节
  - 22.2 凹凸效果调节
  - 22.3 反射材质调节
  - 22.4 层材质的创建和调节
  - 22.5 灯光和反光板的运用
- 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24章 终极反射板
  - 24.1 场景模型制作
  - 24.2 材质调节
  - 24.3 mental ray渲染设置
- 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26章 终极金属质感
  - 26.1 CCTV模型制作
  - 26.2 金属材质调节
  - 26.3 环境搭建
  - 26.4 渲染设置
- 第27章 流体水墨制作
- 第28章 Paint Effects制作水墨
  - 28.1 笔触模型创建
  - 28.2 笔触细节调节
  - 28.3 笔触动画调节
- 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30章 飘动的水泡
  - 30.1 模型和基础材质调节
  - 30.2 环境搭建
  - 30.3 水材质的折射调节
  - 30.4 水材质的反射调节
- 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32章 贴图眩光
- 第33章 飘逸的视觉元素制作

<<TVart技法 Maya/After>>

33.1 曲线绘制

33.2 变形调节

33.3 材质调节

第34章 红色新闻类型合成技巧

34.1 背景绘制

34.2 合成制作

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1

35.8 实际工作中的应用2

章节摘录

版权页： 插图：

## <<TVart技法 Maya/After>>

### 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

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>