

掌握3ds Max影视包装技术精粹，感受3ds Max为我们带来的视觉印象

印象家

3ds Max/AfterEffects 影视包装技术精粹 III

张坚 编著



DVD



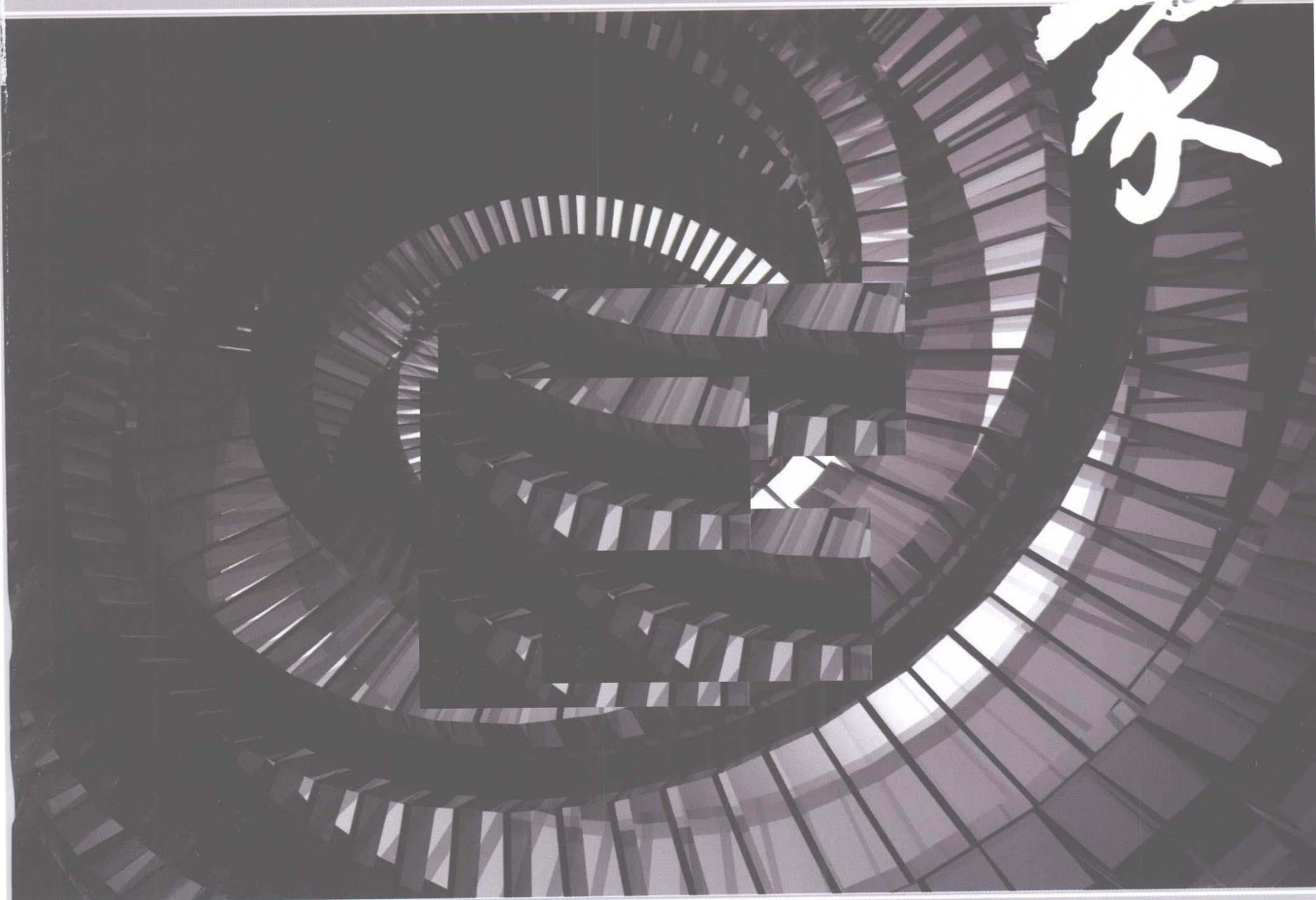
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

3ds Max/AfterEffects

影视包装技术精粹 III

张坚 编著

印家



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

3ds Max/After Effects印象. 影视包装技术精粹. 3 /
张坚编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 4
ISBN 978-7-115-20457-8

I. 3… II. 张… III. 三维—动画—图形软件, 3ds Max、
After Effects IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第031592号

内 容 提 要

本书是一本介绍利用 3ds Max 和 After Effects 完成影视包装设计的三维和后期合成技术的实例类图书。

全书共分为 19 章, 主要内容包括多种影视包装特效的制作方法和技巧, 如铬金字效果、碎裂特效、泡沫效果、Reallflow 水演绎效果、置换绸缎效果、奇幻光效、星光拖尾效果、水波与物体碰撞效果、山体写实效果、钢笔画效果、炭笔淡彩画效果、科技感效果、3ds Max 水漩涡效果、简洁水墨材质效果、天光效果和动感舞台效果等。最后一章还通过大量实例介绍了影视包装创意技法。

本书完全从实际出发, 所介绍的特效制作方法都是作者多年设计工作的经验积累, 实用价值很高。书中部分案例的制作方法不拘泥于形式, 富有创意。

本书附带 1 张 DVD 光盘, 其中包含了书中所有文件的素材源文件、影视包装设计素材等。

本书适合于对 3ds Max 和 After Effects 软件有一定操作基础、对影视包装技术有所了解并希望进一步提高的读者阅读。

3ds Max/After Effects 印象 影视包装技术精粹III

◆ 编 著 张 坚

责任编辑 孟 飞

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京鑫丰华彩印有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 22.25

彩插: 10

字数: 662 千字

2009 年 5 月第 1 版

印数: 1—4 000 册

2009 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-20457-8/TP

定价: 98.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

前 言

影视包装设计是有效树立媒体整体形象、彰显频道风格特色、争取和吸引观众的重要途径和手段。电视上的频道包装、台标演绎、节目包装、片头片花到处都有影视包装的痕迹。同时影视包装也是三维技术和合成技术的重要应用领域之一,各种各样眼花缭乱、独具个性的片花在观众眼前划过,其中凝结着影视包装设计师多少的冥思苦想和不眠之夜。

本书是介绍影视包装设计的三维和后期合成技术的实例类图书,其中包括了影视包装中许多鲜为人知的特效制作技法和快速完成影视包装的方法和技巧。

本书作者是资深的影视包装设计人员,从事了多年的影视包装设计公司。书中的所有内容都是从作者独立制作的各种风格的包装案例中精选的,可以说这本书也记录了作者在影视包装领域逐步深入进取的过程,因此本书具有较高的实用价值。

全书由 19 章组成,其中包含了大量大小不同、难度各异的包装案例。同时,本书力求做到图文并茂,以图解的形式诠释其中的技术知识,使读者一目了然。

本书附带 1 张 DVD 光盘,其中包含了书中所有文件的素材源文件、影视包装设计素材等。

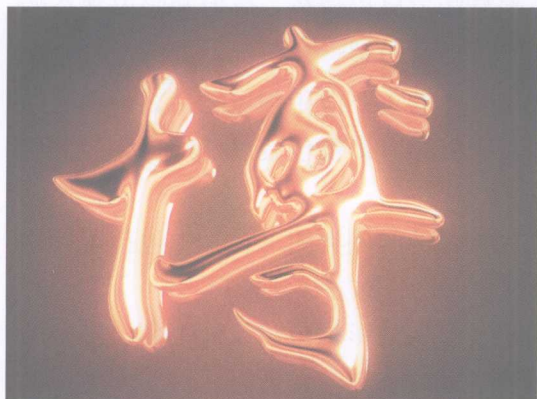
本书适合对 3ds Max 和 After Effects 软件有一定操作基础并对影视包装技术有所接触的读者阅读。本书的案例讲解都是直奔效果制作的核心,没有过多基础操作的描述。案例中用到的模型也都可以直接在光盘中找到。对于有“进阶”学习要求的读者,建议把主要精力放在技术重点和难点上,这才是“进阶”之道。在案例讲解过程中本书突出重点和难点,在一些重点章节,对同一效果的多种不同应用方向也进行了分类剖析。另外,本书还对较难理解的部分做了附加说明和图例指导。

同时参与本书编写或为本书写作提供了帮助的还有张正申、迟桂银、赵柏林、魏福芹、孙化生、赵松红、孙化宝、刘淑荣、郎小霞、李晓红、侯寅峰、张静、王利波、赵建国、孙雪姣、赵爱滨、孙强、张勇、韩敏、孙丽、孙培培、吴恩来、王秀新、白双、刘德彬、马占华、齐大勇、马海兵、王殿伍、白井申等。

由于时间仓促,书中难免会有不妥之处,敬请广大读者批评指正,也欢迎读者登录作者的博客 <http://blog.sina.com.cn/wazizj>,就本书所写内容以及影视包装设计相关知识与作者讨论,以求共同进步。

编 者
2009.3

目 录



第1章 铬金字效果

001

- 1.1 简单的铬金字制作方法 002
- 1.2 铬金字模型的制作 004
- 1.3 铬金字材质的制作 014



第3章 咖啡泡沫效果

051

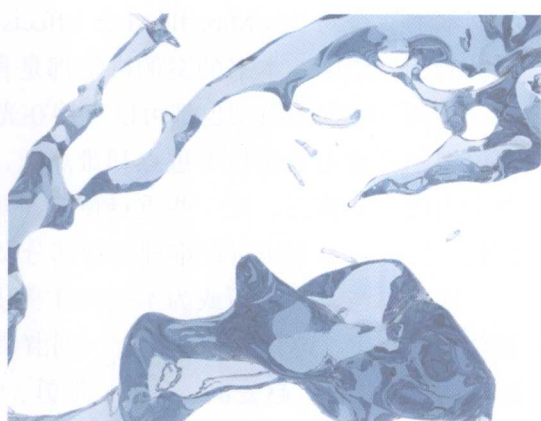
- 3.1 咖啡泡沫动画的制作 052
- 3.2 创建茶杯和碟子模型 069
- 3.3 创建材质与灯光 076



第2章 碎裂特效

021

- 2.1 创建模型 022
- 2.2 真实破碎的技术 024
- 2.3 制作裂开动画 028
- 2.4 用PF粒子制作碎块下落 032
- 2.5 材质与渲染 043



第4章 用Realflow 4.0制作Logo演绎083

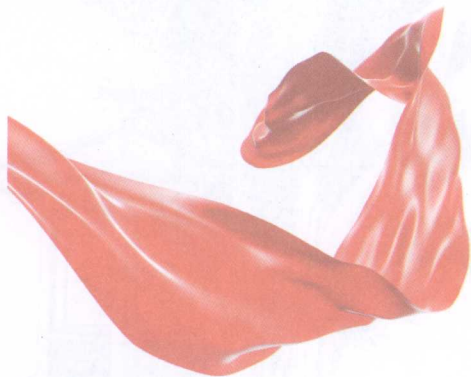
- 4.1 在3ds Max中制作并输出Logo模型 085
- 4.2 Realflow 4.3基本操作概述 087
- 4.3 在Realflow中制作液体动画 090
- 4.4 在3ds Max中制作液体材质 099



第5章 全局光效果

105

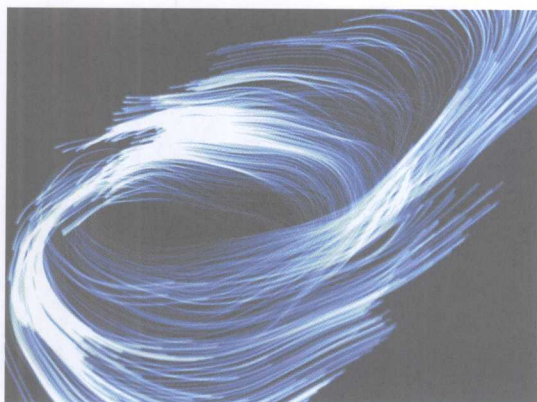
- 5.1 建立模型 106
- 5.2 布置灯光 111
- 5.3 制作材质 113
- 5.4 finalRender全局光效果 116
- 5.5 mental ray全局光效果 117



第6章 置换绸缎

119

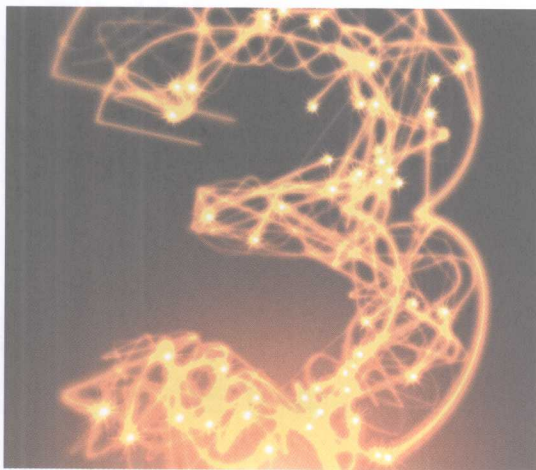
- 6.1 创建置换绸缎 120
- 6.2 调制绸缎动态 124
- 6.3 制作绸缎材质 125



第7章 奇幻光效

131

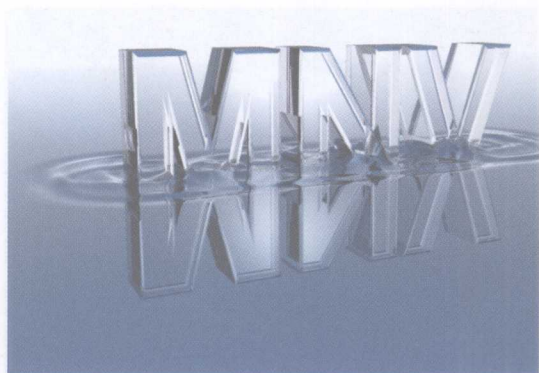
- 7.1 Ky_Trail的参数总览 132
- 7.2 利用Ky_Trail制作奇幻光效 138



第8章 星光拖尾

151

- 8.1 制作PF Source粒子内部碰撞动画 152
- 8.2 制作星光运动 159
- 8.3 制作拖尾光效 166



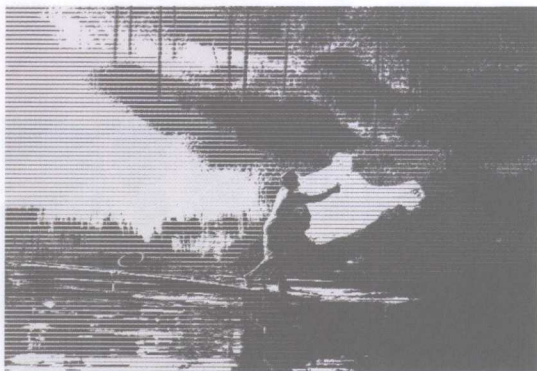
第9章 水波与物体碰撞效果 171

- 9.1 制作模型 172
- 9.2 制作水波与物体碰撞动画 174
- 9.3 水面与环境质感的表现 178



第10章 写实山体 189

- 10.1 制作山体 190
- 10.2 创建环境 192
- 10.3 制作写实山体材质 195
- 10.4 创建体积雾气 199



第11章 钢笔画风格 203

- 11.1 为三维调制钢笔画材质 204
- 11.2 将实拍素材调制为钢笔画效果 216



第12章 炭笔淡彩画风格 225

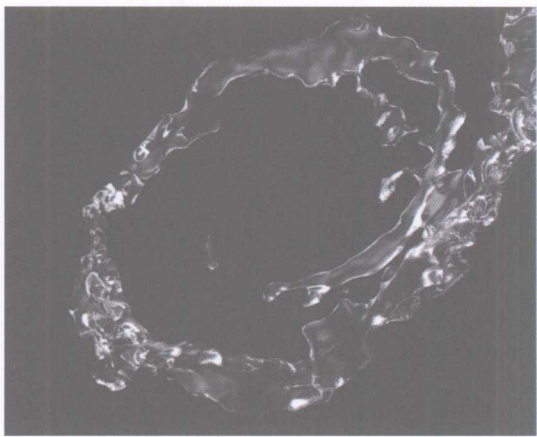
- 12.1 调制炭笔画材质 226
- 12.2 调制淡彩材质 233



第13章 科技感效果

235

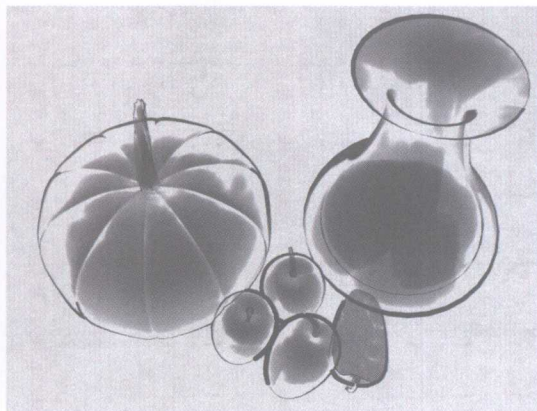
- 13.1 处理科技感素材..... 236
- 13.2 制作科技感场景..... 236
- 13.3 后期合成特效..... 245



第14章 3ds Max水流涡

255

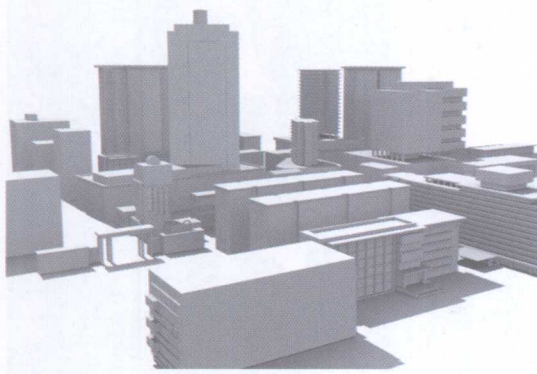
- 14.1 制作PF source粒子漩涡..... 256
- 14.2 制作水流材质..... 261



第15章 简洁水墨材质的实现

265

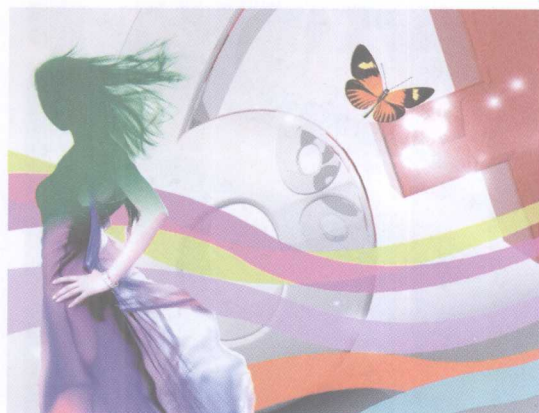
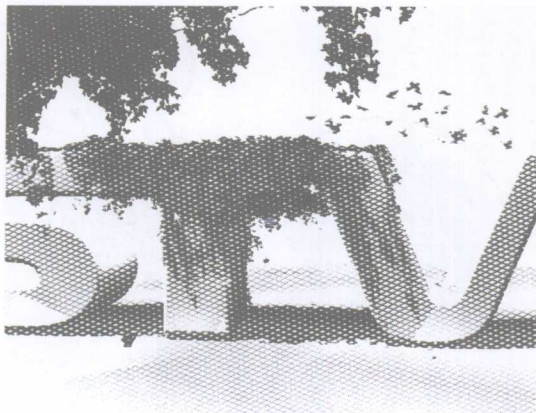
- 15.1 制作描边笔触的材质..... 266
- 15.2 制作内部细节的材质..... 269
- 15.3 制作纹理细节..... 273



第16章 天光效果专辑

275

- 16.1 手动模拟天光..... 276
- 16.2 mental ray天光..... 281
- 16.3 均衡而快速的材质天光..... 286
- 16.4 DreamScape天光..... 288



第17章 AE风格化专辑

291

- 17.1 AE风格化效果 292
- 17.2 万花筒效果 302



第18章 动感舞台效果

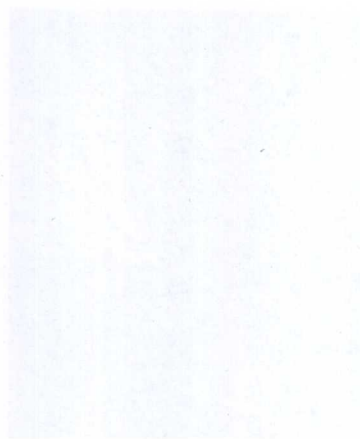
305

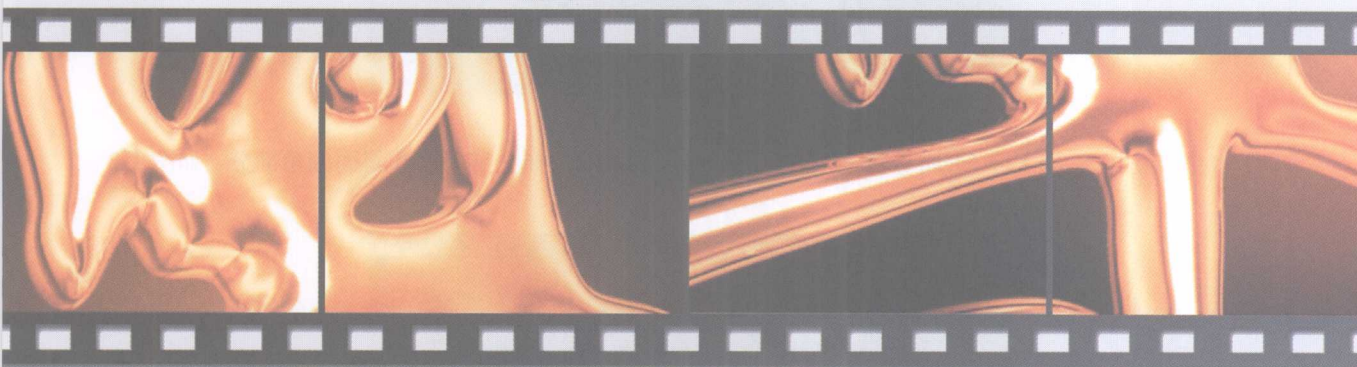
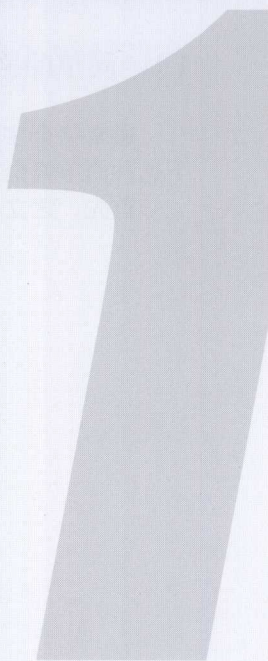
- 18.1 人物动作设定 306
- 18.2 线描效果 308
- 18.3 Particle Illusion制作流动星光 312
- 18.4 后期合成 316

第19章 创意关键词

323

- 19.1 创意关键词 324
- 19.2 创意案例剖析 332
- 19.3 技术测试与创意实施 350





第1章 铬金字效果

铬金字是现实生活中常见的效果字，大街小巷的牌匾、大门上方的招牌，都常用到这种匀滑的文字，但这样的效果在三维制作中却很少见到。本章中，我们就来学习这种文字的做法。

本章主要内容

- 简单的铬金字制作方法
- 铬金字模型的制作
- 铬金字材质的制作

1.1 简单的铬金字制作方法

通常铬金字可以通过一种简单的方法来实现,但是简单的效果肯定也有它的局限性,先学习一下这种简单铬金字的做法,再根据效果来看看它的局限性在哪里。

首先,建立一个简单的英文文字,并为文字加入倒角 Bevel,如图 1-1 所示。

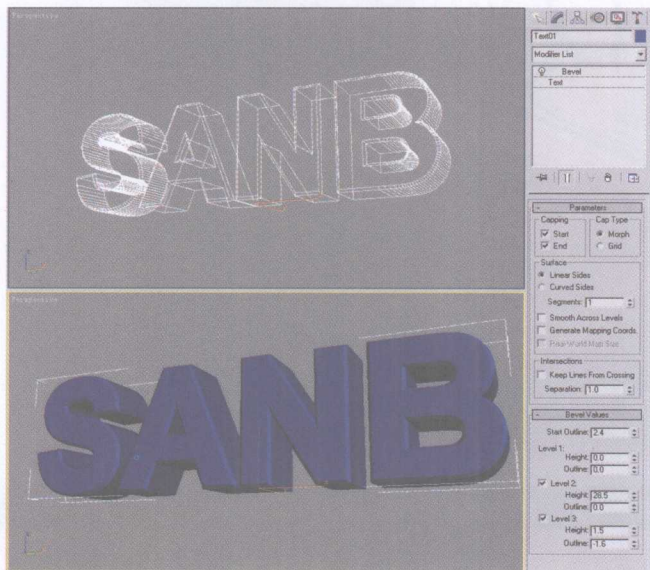


图1-1

为文字加入一个 Edit Mesh 修改器,进入 Polygon 层级,选择文字前面和斜面倒角部分,如图 1-2 所示。

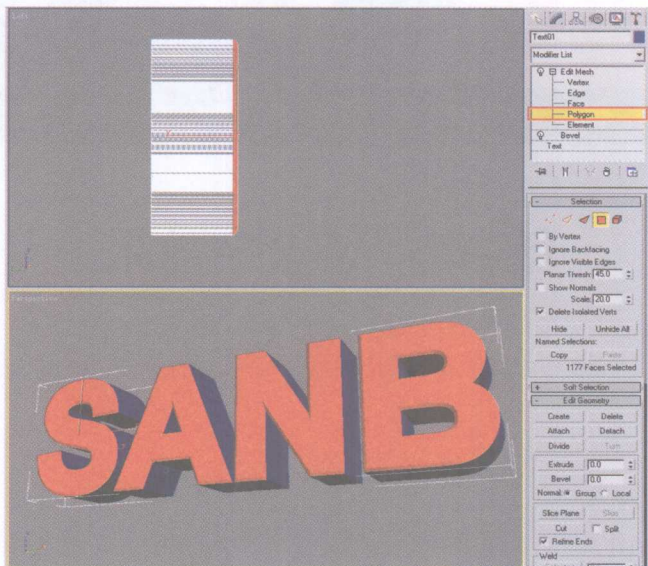


图1-2

将 Auto Smooth 的值设为 180.0,单击 Auto Smooth 按钮,可以看到被选择的面变得圆滑了许多,这主要是我们把这些被选择面的法线柔化了,如图 1-3 所示。

渲染视图,可以看到虽然柔化了法线,带来视觉上的柔滑,但是因为默认倒角产生的结构不是

很合理,柔滑的效果在靠近文字特写观察的时候出现了锯齿效果,所以这一种铬金字效果只适合在没有细节要求的情况下使用,如图1-4所示。

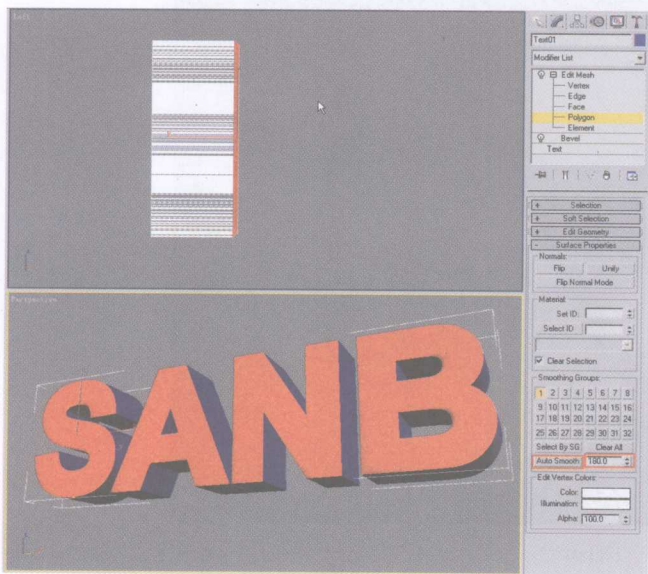


图1-3

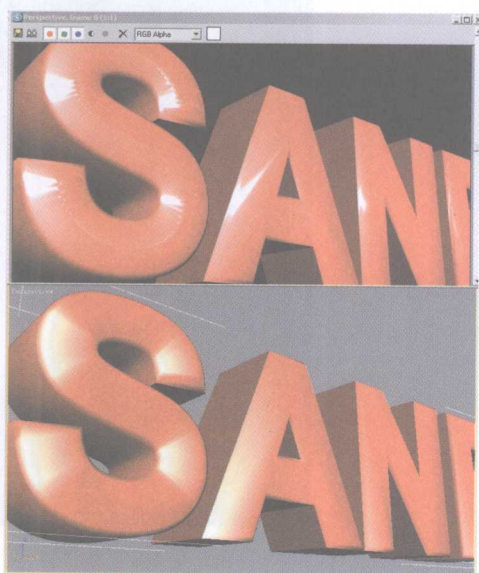


图1-4

如果选择所有的面柔化法线,可以带来整体的圆滑效果,这样整体都圆滑的文字适合玻璃材质效果,如图1-5所示。

玻璃文字的材质在《3ds Max/After Effects 印象影视包装技术精粹 I》和《3ds Max/After Effects 印象影视包装技术精粹 II》中都有详述,这里不再赘述,赋予圆滑文字玻璃材质的渲染效果如图1-6所示。

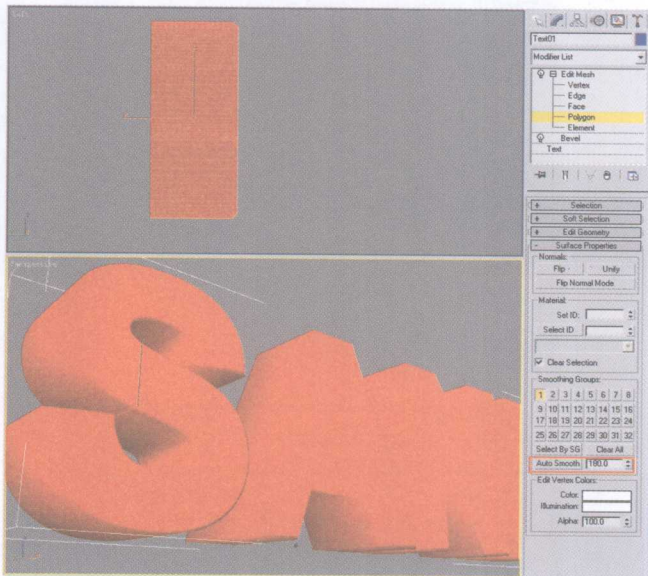


图1-5

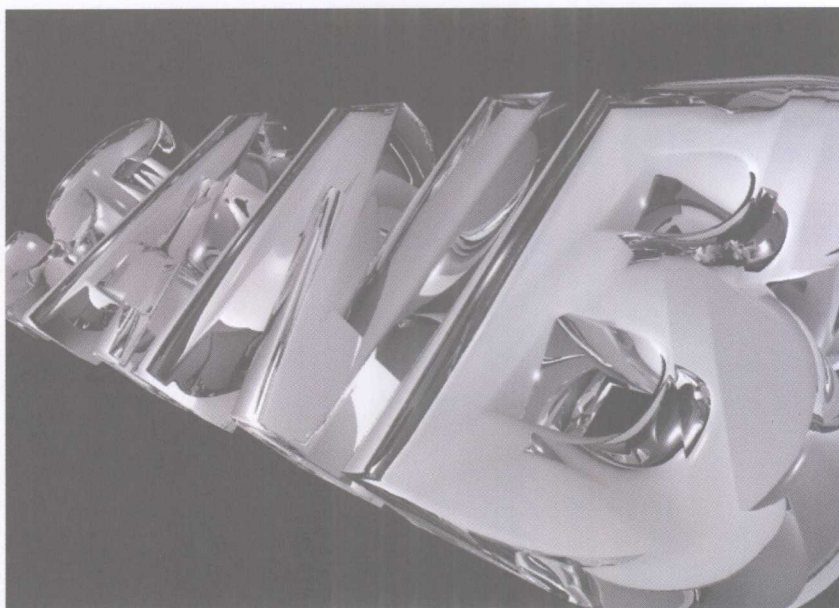


图1-6

1.2 铬金字模型的制作

首先，打开 3ds Max，导入光盘上本章目录下的“博.ai”文件，如图 1-7 所示。

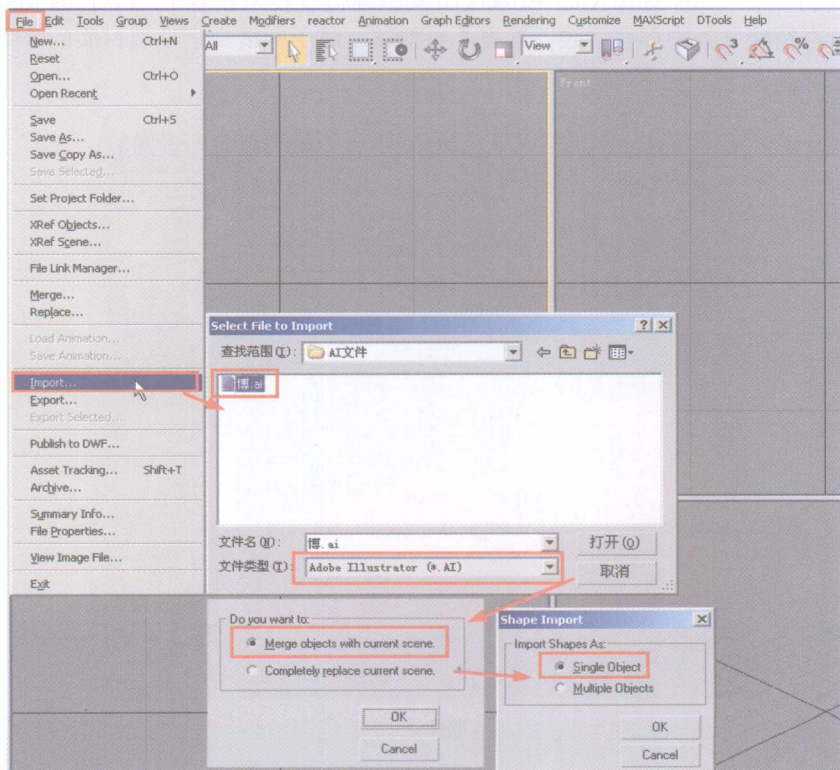


图1-7

导入的文件目前是平躺状态,选择“博”字,在旋转图标按钮上单击鼠标右键,在弹出窗口中的 x 轴上输入 90.0 后按回车键,让它沿着 x 轴旋转 90° ,继续在缩放图标上单击鼠标右键,输入缩放值为 1000% 后按回车键,放大所选择的文字,如图 1-8 所示。

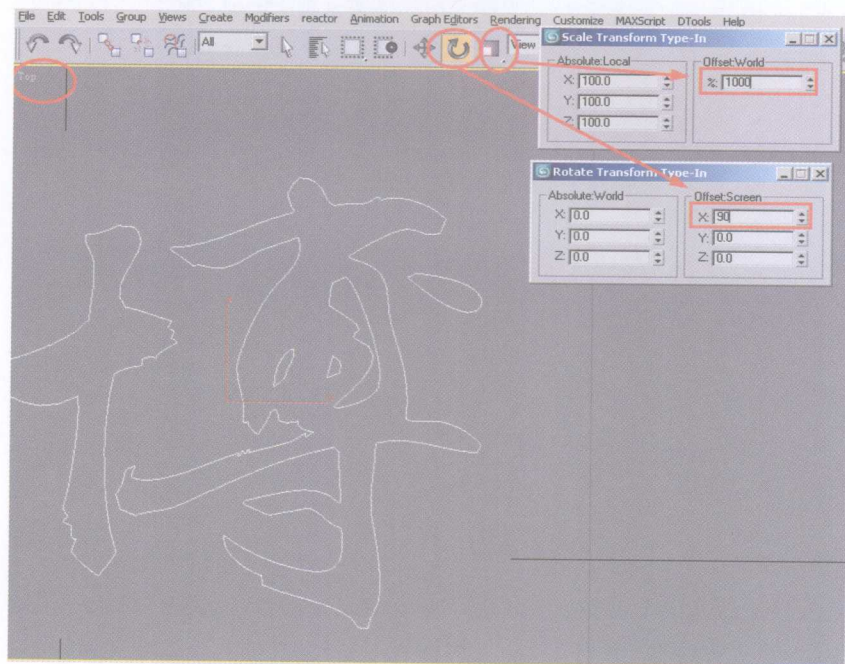


图1-8

在 Front 视图建立一个 Box 物体。为使文字的每一部分结构都具有相同的厚度,按住 Shift 键,结合移动工具复制出 2 个立方体,将这 3 个立方体分别摆放到如图 1-9 所示的位置。

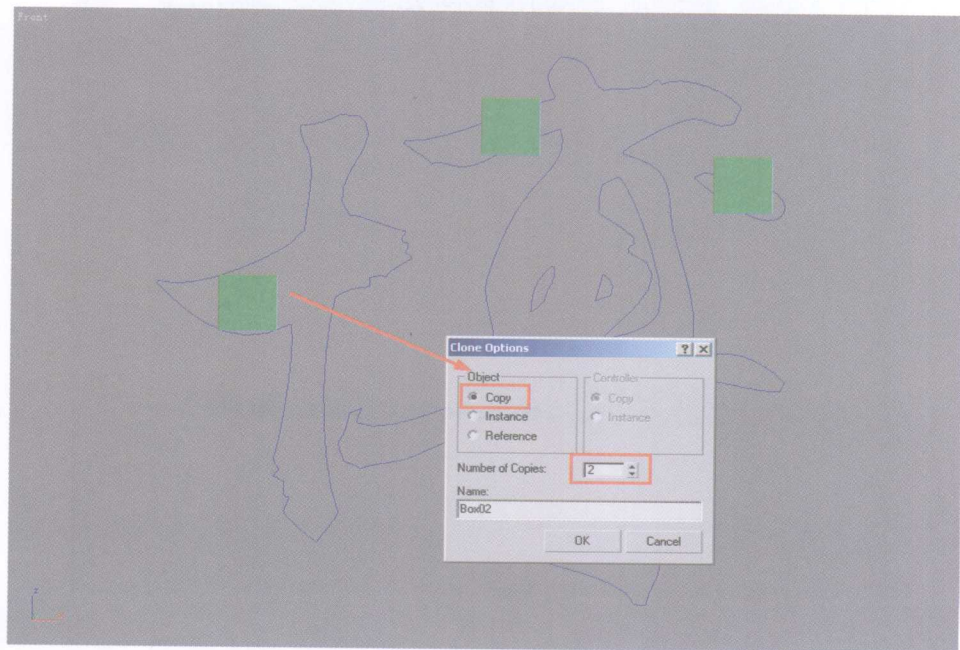


图1-9

选择最左侧的立方体，为它加入一个 Edit Poly 修改器，进入 Polygon 层级，选择右侧的面，用 Extrude 工具把选中的面向右挤出 5 次，如图 1-10 所示。

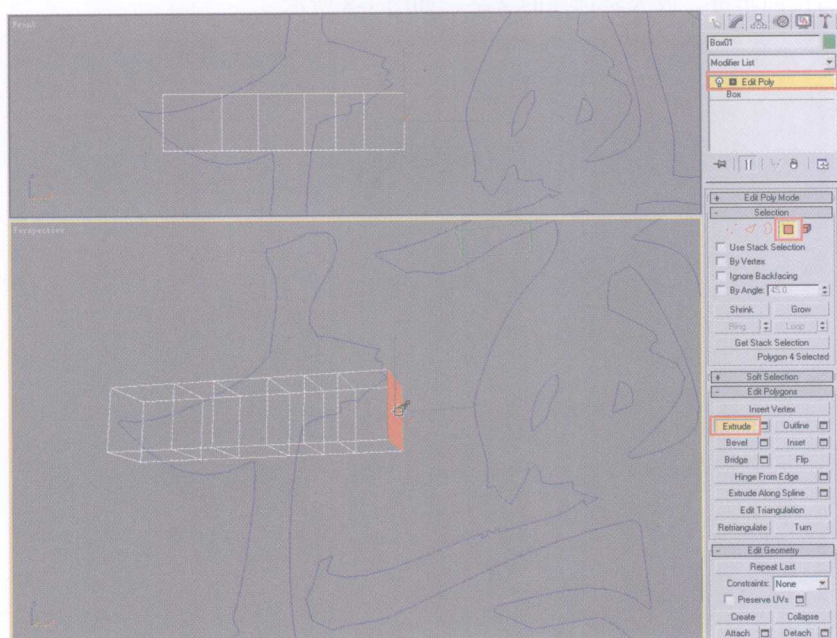


图1-10

进入点层级，在 Front 视图对齐挤出的结构点，如图 1-11 所示。

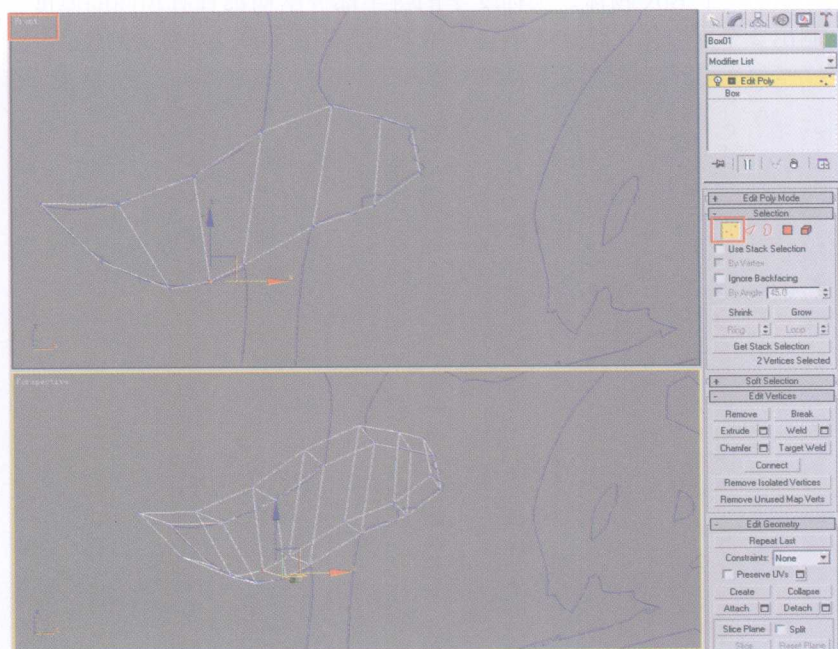


图1-11

再次进入 Polygon 层级，选择如图 1-12 所示的面，使用 Extrude 工具把选中的面向下挤出 6 次。

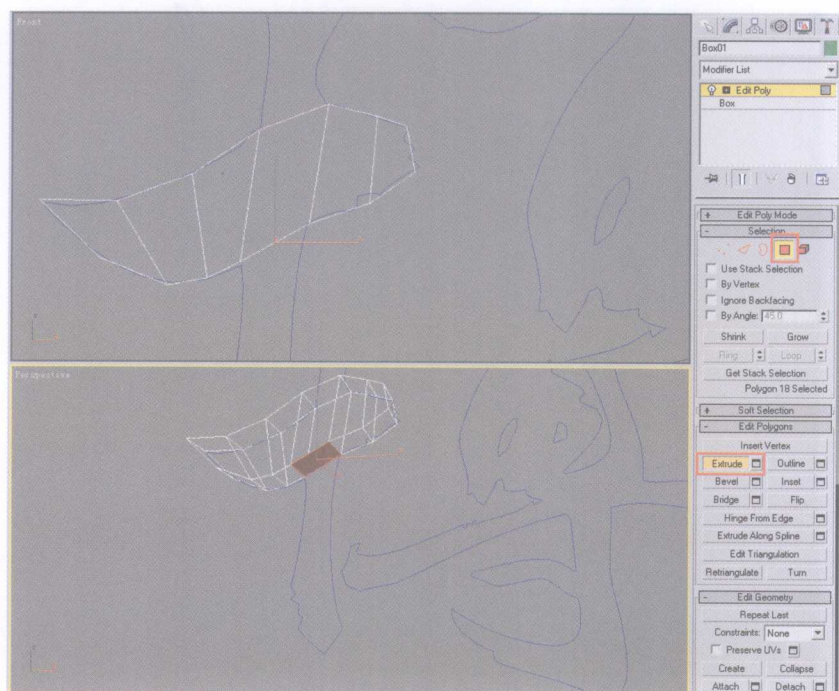


图 1-12

进入点层级，在 Front 视图中，对齐挤出的结构点，如图 1-13 所示。

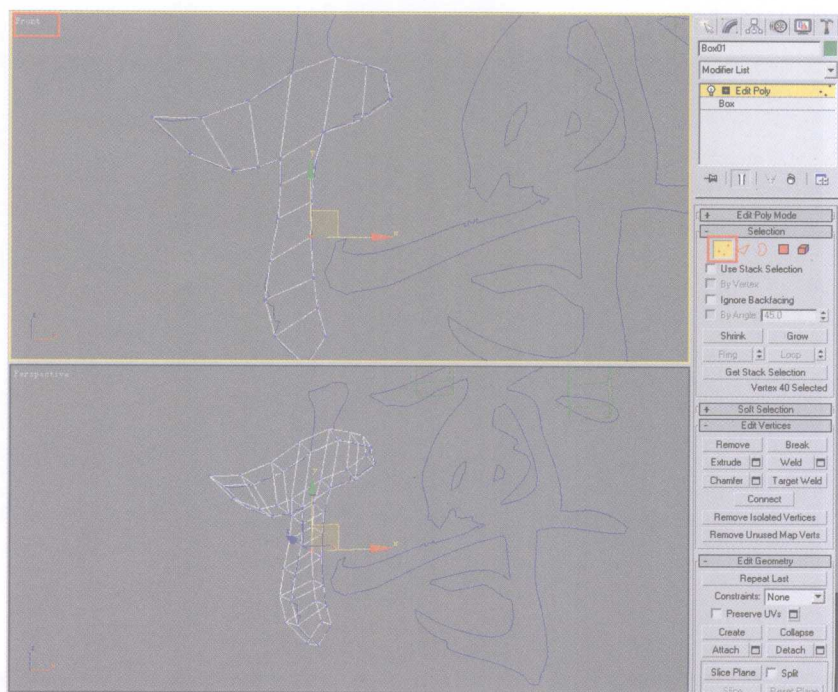


图 1-13

再用前面所述的方法挤出并对齐上方的点，如图 1-14 所示。

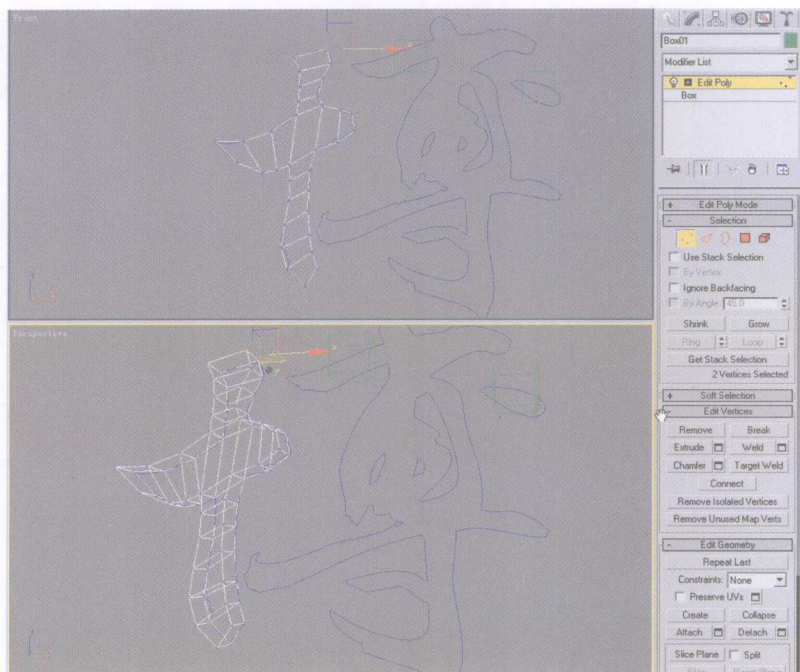


图1-14

选择最中间的立方体，为它加入一个 Edit Poly 修改器。进入 Polygon 层级，选择右侧的面，利用 Extrude 工具向右挤出 4 次，选择左侧的面向左挤出 4 次。进入点层级，在 Front 视图中，对齐挤出的结构点，如图 1-15 所示。

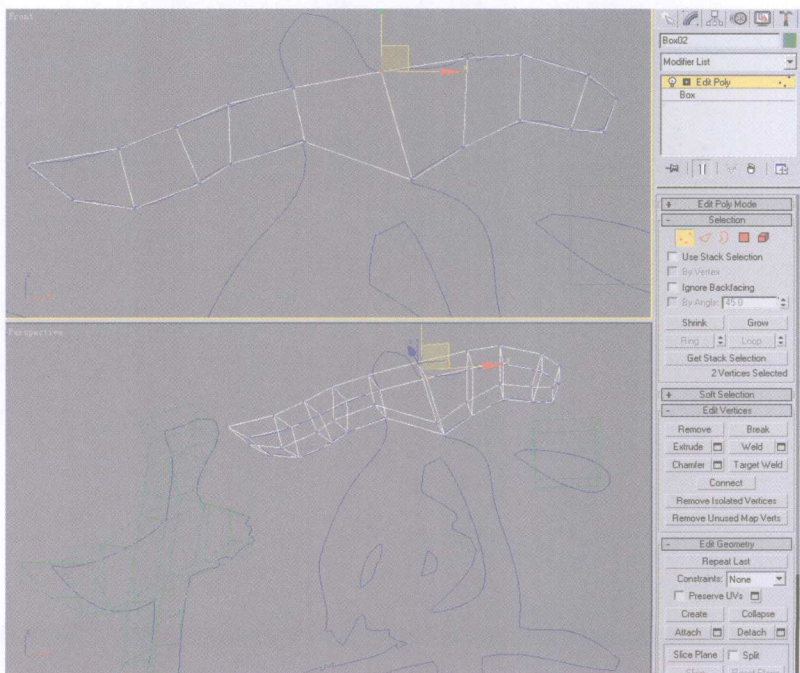


图1-15