

图书基本信息

书名：《3ds max/After Effects典型三维片头和广告制作教程》

13位ISBN编号：9787115115768

10位ISBN编号：7115115761

出版时间：2003-10

出版社：人民邮电出版社

作者：张立

页数：213

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

本书根据作者多年使用3ds max和After Effects制作三维影视片头和广告的经验，挑选了两个典型的制作案例——记者视点片头和火星太阳能热水器广告，循序渐进地介绍了如何使用3ds max 5和After Effects 4.1制作三维片头和广告。书中就脚本设计、场景规划、模型和材质制作、动画控制、后期合成和各种特效制作进行了详细的讲解。本书可作为从事影视制作、专题片制作、电视台栏目包装、多媒体制作人员及电脑影视制作爱好者的学习教程，也可以作为影视制作的培训用书。

书籍目录

制作典型三维片头——记者视点 第1章 片头脚本和基础建模 1.1 快速熟悉3ds max 5界面和操作 1.2 片头设计中的注意事项和相关人员的职责 1.3 记者视点的脚本设计 1.4 三维基础建模 第2章 制作动画素材 2.1 制作太空背景 2.2 设置Logo的材质和灯光效果 2.3 制作Logo的材质和灯光效果 2.4 制作金箭飞人动画 2.5 制作焦点、热点、重点和难点的字体动画 2.6 用Photoshop制作箭头字图形 2.7 制作门的动画 2.8 定格背景 2.9 制作“视”字飞人动画 第3章 合成动画 3.1 设置After Effects工作窗口 3.2 引入素材 3.3 合成编辑的基本方法 3.4 编辑视框场景的空间变形效果 3.5 编辑视框背景的同步变形效果 3.6 编辑字体场景 3.7 编辑“视”定格场景 3.8 输出动画 制作典型三维广告——火星太阳能 第4章 广告脚本和基础建模 4.1 脚本创意 4.2 基础建模 第5章 制作动画素材 5.1 第一个分镜头动画素材的制作 5.2 制作热水器的旋转动画 5.3 制作阳台场景动画 5.4 制作电路板动画 5.5 制作标志动画 第6章 合成动画 6.1 导入素材 6.2 为第1场景镜头添加宇宙背景动画 6.3 为第2场景镜头设置远山移动动画 6.4 编辑第3场景的动态数码背景 6.5 编辑第4场景的淡入效果 6.6 编辑第5场景字体的阴影移动动画 6.7 渲染最终动画

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:www.tushu000.com