

<<3ds max 6&After Effe>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6&After Effects 6.0影视片头制作>>

13位ISBN编号：9787502761622

10位ISBN编号：7502761624

出版时间：2005-5

出版时间：海洋出版社

作者：林浩

页数：224

字数：331000

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>

<<3ds max 6&After Effe>>

内容概要

影视片头制作和影视后期合成是高等院校动画专业必修课之一，本书是作者数年一线实际项目开发 and 教学经验的全面总结。

本书通过《今日报导》、《北京?奥运》、《古文字会徽》、《未来都市》等7个典型范例，对如何用3ds max 6、After Effects 6.0、Poser 4.0来包装广播级电视栏目、制作震撼人心的公益广告片和影视特效的总体设计思路、方法、技巧、实际制作流程和步骤均进行了淋漓尽致的描述。

本书内容丰富、语言流畅、重点突出，精彩连连。

7个典型范例与配套光盘中的全程动画教学演示紧密互动，对读者深入了解、学习、借鉴和掌握一流的栏目包装、影视广告和影视特效制作的核心技术和基本制作流程，提高自身的设计创作水平，开阔视野，开启智慧，更强创新大有裨益。

附录A为Sand Blaster（沙漠风暴）插件使用指南，附录B为Stitch（布料）插件使用指南，附录C为快捷键一览表。

本书配套3张光盘：1号、2号盘为书中7个典型范例制作的全程动画教学立体演示和练习素材文件；附赠一张超值DVD盘（4G容量），内含8大类129个精美动态影像素材文件，仅供读者学习本书时借鉴、临摹、分析之用。

作者简介

林浩，2001年，从北京广播学院毕业后进入广州电视台工作，至今一直致力于影视后期制作、栏目包装等方面的研究。
设计、编导、制作多部广告片、企业专题片、城市规划三维动画短片以及公益广告等，具有丰富的影视后期制作的实践经验。
以往主要作品都体现着“以简单的制作

书籍目录

第1章 数字特效时代 1.1 动画技术发展概论 1.2 三维软件功能简介 1.3 合成软件功能简介 1.4 3ds max的基础知识 1.5 After Effects的基本知识 1.6 影视拍摄的基本技巧 1.7 DV摄像机的优势 1.8 影视片头制作浅析 1.9 本章小结 第2章 电视栏目包装——《今日报导》 2.1 地球场景制作 2.2 文字场景制作 2.3 后期合成 2.4 本章小结 2.5 课堂练习 2.6 影视特效鉴赏 2.7 专业小知识：电视广告制作流程 第3章 公益广告——《北京·奥运》 3.1 场景建模 3.2 镜头一 3.3 镜头二 3.4 镜头三 3.5 后期合成 3.6 本章小结 3.7 课堂练习 3.8 学习借鉴 3.9 专业小知识：3ds max中的布光技巧 第4章 公益广告——《古文字会徽》 4.1 场景建模 4.2 环境设置 4.3 布料模拟 4.4 场景动画 4.5 后期合成 4.6 本章小结 4.7 课堂练习 4.8 画面鉴赏 4.9 专业小知识：3ds max中的场景打包 第5章 虚拟与现实的结合——《未来都市》 5.1 模型制作 5.2 场景合成 5.3 灯光模拟 5.4 后期合成 5.5 本章小结 5.6 课堂练习 5.7 影视特效鉴赏 5.8 专业小知识：显示卡对3ds max的影响 第6章 After Effects的高级应用 6.1 动态跟踪 6.2 稳定运动 6.3 随机运动 6.4 本章小结 6.5 课堂练习 6.6 影视特效借鉴 6.7 专业小知识：常见图像文件格式 附录A Sand Blaster（沙漠风暴）插件使用指南 附录B Stitch（布料）插件使用指南 附录C 快捷键一览表

<<3ds max 6&After Effe>>

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>