

<<3ds max广告与影视动画设计精解>>

图书基本信息

书名：<<3ds max广告与影视动画设计精解>>

13位ISBN编号：9787030129895

10位ISBN编号：703012989X

出版时间：2004-4-1

出版单位：科学出版社

作者：腾龙视觉设计工作室,文华,张文革

页数：377

字数：560000

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广告与影视动画设计精>>

内容概要

本书以3ds max制作实例为主要内容，详尽地介绍了使用3ds max制作广告、海报、宣传页、产品展示、杂志广告等实例的具体过程，其中高级动画制作系列包括户外动画广告、电视广告、品牌宣传广告、形象宣传广告等。

本书涉及到的每一种设计类型均集中在单独的章节中给予详细的讲解，在每一章的开始部分，编者对每个实例都精心设计了一个虚拟的客户，读者可以通过每章中“客户要求”、“设计思路”、“设计前的准备工作”这三个小节的内容，将一个实例的构思过程与实例的具体制作过程结合起来，使设计理念和设计准则的论述具有较强的针对性。

本书实例丰富，内容翔实、实用性强，将大量的软件使用技巧融入到实例制作中。本书不仅可作为广大三维动画爱好者的初、中级学习教程，也可作为专业设计人员的参考书。

书籍目录

第1章 3ds max与广告设计 1.1 广告基础知识 1.1.1 广告的定义 1.1.2 广告的载体 1.1.3 广告的创作过程
1.1.4 广告作品的构成 1.1.5 广告中美术基础知识的运用 1.2 3ds max功能概览 1.2.1 3ds max概述 1.2.2
3ds max功能 1.2.3 本书实例的主要内容第2章 雷霆音响效果图 2.1 客户要求 2.2 设计思路 2.3 设计前的
准备工作 2.4 场景对象的创建 2.5 场景的布局 2.6 材质的设置 小结第3章 浪琴表宣传页 3.1 客户要求
3.2 设计思路 3.3 设计前的准备工作 3.4 场景对象的创建 3.5 场景布局 3.6 材质的设置 小结第4章 珍珠
饰品海报 4.1 客户要求 4.2 设计思路 4.3 设计前的准备工作 4.4 三维模型的创建 4.5 灯光摄像机的布局
4.6 场景材质的设置 小结第5章 Eidolon葡萄酒广告 5.1 客户要求 5.2 设计思路 5.3 设计前的准备工作
5.4 场景对象的创建 5.5 场景灯光摄像机的布置 5.6 材质的设置 小结第6章 墙纸广告 6.1 客户要求 6.2
设计思路 6.3 设计前的准备工作 6.4 设置石材质 6.5 设置纺织品材质 6.6 设置木材质 6.7 设置金属材质
6.8 设置墙纸材质 6.9 设置复合材质 小结第7章 概念车效果图 7.1 客户要求 7.2 设计思路 7.3 设计前的
准备工作 7.4 场景对象的创建 7.4.1 塞车车体部分的创建 7.4.2 轮子的创建 7.4.3 赛车挡板部分的创
建 7.4.4 玻璃罩部分的制作 7.4.5 赛车驾驶位各部分的制作 7.4.6 赛车上其他部件的设置 7.4.7 场景
中其他对象制作 7.5 灯光摄像机的布局 7.6 材质的设置 7.6.1 车库、镜子及其架子材质的设置 7.6.2 赛
车各部分材质的设置 小结第8章 手机广告 8.1 客户要求 8.2 设计思路 8.3 设计前的准备工作 8.4 场景对
象的创建 8.5 灯光摄像机的布局 8.6 材质的设置 8.7 动画 小结第9章 儿童食品广告 9.1 客户要求 9.2 设
计思路 9.3 设计前的准备工作 9.4 场景对象的创建 9.5 场景的布局 9.6 材质的设置 9.7 动画 小结第10章
形象宣传广告 10.1 客户要求 10.2 设计思路 10.3 设计前的准备工作 10.4 场景1的设置 10.5 场景2的设置
10.6 场景3的设置 10.7 场景4的设置 10.8 场景5的设置 10.9 合成 小结

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>