

## <<3DS MAX R3影视广告特技& P>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX R3影视广告特技& Premiere 5.1后期合成范例精粹（1CD）>>

13位ISBN编号：9787980044507

10位ISBN编号：7980044509

出版时间：2000-09

出版时间：中国水利水电出版社

作者：科大工作室

页数：373

字数：543000

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 R3影视广告特技& P>>

### 内容概要

用3DS MAX R3和Premiere 5.1系统制作一套高品质的影视广告动画作品，是许多动画制作专业创作人员和业余爱好者梦寐以求的事情。

制作精彩的广告动画作品，除了要熟练掌握相关软件的命令和工具之外，还要对制作中用到的相关技巧也能纯熟运用，而且在制作之前，必须要有一套完整的创作构思。

本书从实际工作中的应用范例入手，针对如何利用3DS MAX R3系统失败影视广告特技效果，以及使用Premiere 5.1系统进行影视动画后期合成处理中遇到的技术问题，将动画创作中用到的命令与操作技巧、创意理念有机地融为一体，详细讲述了制作合成各类广告和影视片头常用的制作技法。

本书所列操作步骤详尽易懂，具有很强的可读性，适合于各个层次的读者参考学习。

本书内容共分为三大部分，分别讲述了如何制作商品广告、影视片头和公益广告的全过程。

本书的许多内容都是作者在实际工作与教学过程中积累的经验和制作技巧，有很高的参考价值。

本书光盘，收录了本书全部实例的线架文件和“.avi”格式的动画。

为了便于读者工作学习，在本书光盘中还收录了许多其他三维线架文件，其中包括常用到的动物、人物、飞机、车辆等三维造型。

另外还收录了大量在影视广告动画制作时非常有用的贴图和背景素材图片，便于读者在进行制作时调用。

# <<3DS MAX R3影视广告特技& P>>

## 书籍目录

丛书前言前言第一章 手机广告动画场景（一） 1.1 手机广告之“高速发展”动画所用技法分析 1.1.1 二维放样物体的制作方法 1.1.2 质量雾的使用方法 1.2 手机广告之“高速发展”动画制作过程详解 1.2.1 “高速发展”动画场景的搭建 1.2.2 “高速发展”动画的录制第二章 手机广告动画场景（二） 2.1 手机广告之“意外惊喜”动画所用技法分析 2.2 布尔运算的应用 2.3 轨迹视窗 2.4 光线跟踪贴图的设置 2.5 “意外惊喜”动画场景的搭建 2.6 “意外惊喜”动画的设置第三章 手机广告动画场景（三） 3.1 手机广告之“非凡品质”动画所用技法分析 3.2 涟漪空间扭曲命令的使用 3.3 Displace位置转换变形工具的应用 3.4 “非凡品质”动画场景的搭建 3.5 “非凡品质”动画的制作第四章 手机广告后期合成 4.1 Premiere 5.1快速入门 4.1.1 创建一个新影片 4.1.2 输入原始片段 4.1.3 如何使用【时间线窗】 4.1.4 编辑【时间线窗】内的影片 4.2 手机广告动画后期合成制作过程第五章 科技探索节目片头动画场景（一） 5.1 科技探索节目片头之“粒子时空”动画所用技法分析 5.1.1 【链阵列】系统的使用 5.1.2 “滤镜效果”的应用 5.1.3 【路径阵列】工具的应用 5.2 “粒子时空”动画制作过程详解 5.2.1 “粒子时空”动画场景搭建 5.2.2 “粒子时空”的动画设置第六章 科技探索节目片头动画场景（二） 6.1 科技探索节目片头之“星系运转”动画所用技法分析 6.1.1 【星空滤镜】效果的应用 6.1.2 【质量光】的应用 6.2 科技时代之“星系运转”动画制作过程详解 6.2.1 “星系运转”动画场景的搭建 6.2.2 “星系运转”动画设置第七章 科技探索节目片头动画的后期合成 7.1 Premiere 5.1使用进阶 7.1.1 为影片设置“转换效果” 7.1.2 为影片附加素材 7.1.3 “音频效果”的设置 7.2 “科技探索”片头动画的后期合成制作第八章 太空激战场景（一） 8.1 太空激战之“追逐”动画所用技法分析 8.2 利用编辑网格命令制作飞机造型 8.3 使用粒子云系统制作光子弹 8.4 太空激战之“追逐”动画制作过程详解 8.4.1 “追逐”动画场景搭建 8.4.2 “追逐”动画设置第九章 太空激战场景（二） 9.1 “坠毁”动画所用技法分析 9.1.1 爆炸空间扭曲物体的应用 9.1.2 燃烧大气效果的应用 9.2 “坠毁”动画设置过程详解第十章 太空激战场景后期合成 10.1 虚拟素材的应用 10.1.1 建立屏幕分离效果 10.1.2 建立三维空间的演示 10.2 “太空激战”场景后期合成过程详解 附录A 3DS MAX R3的汉化方法 附录B 如何使用本书光盘

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>