

<<3ds max6影视广告设计>>

图书基本信息

书名：<<3ds max6影视广告设计>>

13位ISBN编号：9787030144997

10位ISBN编号：7030144996

出版时间：2004-11

出版时间：科学出版社

作者：王杰强

页数：361

字数：565000

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 max6影视广告设计>>

内容概要

本书以实例的形式，图文并茂、循序渐进地介绍了如何使用3dsmax 6制作影视广告。全书共分8章。

第1章简单介绍与影视广告设计相关的基础理论。

第2-8章则以实例的形式，由浅入深地介绍影视广告制作的全过程。

其中第2章—第6章，讲述如何制作一些在广告中应用的场景，这些实例的特效都很具代表性；第7章与第8章，则以实际的广告为例，介绍如何制作完整的商业性广告。

本书将广告艺术与计算机技术完美结合，内容丰富，知识全面，思路新颖，注重实践，是作者多年从事广告片头制作的经验总结，具有很强的实用性、可操作性和指导性。

本书可作为影视广告设计、影视特效设计以及室内外装潢设计人员的参考手册，同时适用于对计算机三维设计感兴趣的爱好者，也可作为大专院校相关专业及技术培训班的初中级教程。

<<3ds max6影视广告设计>>

书籍目录

第1章 影视广告基础概述 1.1 概述 1.2 影视广告设计基础 1.2.1 广告与影视广告 1.2.2 影视广告的作用与功能 1.2.3 影视广告设计的任务 1.2.4 影视广告设计的原则 1.3 影视艺术语言的技巧 1.3.1 蒙太奇手法 1.3.2 蒙太奇的心理学 1.3.3 蒙太奇的分类 1.3.4 蒙太奇的构成 1.4 影视广告设计流程 1.4.1 调研分析 1.4.2 策划定位 1.4.3 制作表现 1.4.4 媒介发布 1.4.5 广告效果测定 1.5 影视广告设计的创意 1.5.1 创意的概念和特点 1.5.2 创意的基础和原则 1.5.3 创意的来源与过程 1.5.4 创意的思维方式 1.5.5 影视广告创意的指导 1.6 影视广告的色彩 1.7 影视广告的表现手法 1.7.1 理性诉求手法 1.7.2 感性诉求手法 1.8 影视广告和其他广告媒介 1.8.1 广告媒介概述 1.8.2 广告媒介的主要类型 1.8.3 广告媒介的特性 1.8.4 电视广告媒介的特征 1.8.5 网络广告媒介概述 1.9 电视广告的制作 1.9.1 电视广告设计制作要素 1.9.2 电视广告脚本(故事板)设计 1.9.3 电视广告设计制作的一般流程 1.10 3ds max在广告动画制作中的应用 1.11 本章小结 第2章 奥运会徽制作 2.1 概述 2.2 制作流程 2.3 制作步骤 2.3.1 为会徽勾边 2.3.2 将会徽进行倒角 2.3.3 材质的设置与指定 2.3.4 创建摄像机 2.3.5 光芒散射的设置 2.3.6 特效和动画的输出 2.4 本章小结 2.5 练习题 2.5.1 单项选择题 2.5.2 填空题 2.5.3 上机题 第3章 数字流特效制作 第4章 书写标志动画 第5章 烛光中的丝绸 第6章 片头广告设计 第7章 酒广告设计 第8章 展示设计参考答案

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>