

<<影视片头创作无界限>>

图书基本信息

书名：<<影视片头创作无界限>>

13位ISBN编号：9787505386037

10位ISBN编号：7505386034

出版时间：2003-4-1

出版时间：电子工业出版社

作者：飞思科技产品研发中心

页数：400

字数：618000

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>

## <<影视片头创作无界限>>

### 内容概要

本书针对影视制作领域的不同类别，如新闻、娱乐、形象、宣传等，列举了九个有代表性的实例。实例联合使用了当前国内制作领域最为流行的几种软件，包括三维软件Maya、3ds max和后期特效合成软件After Effects、Maya Fusion、combustion。

全书注重实例从头至尾创作过程的完整性，每个实例都有清晰的创作思路和具体制作过程，并详细列举了制作中的命令参数、注意事项、制作技巧和深入研究，有很强的实用性和可操作性。

附录部分汇总了书中所用软件的快捷键及光盘使用说明，它是我们提高制作效率和了解功能的捷径。

随书赠送的光盘包括了全部实例场景、贴图、素材和最终的配乐片头动画文件，供读者学习参考。

本书适用于广大影视制作领域的工作人员和其他相关多媒体制作行业的学习者。

相信这本书会让读者省略很多中间环节，直接进入创作状态，把实例练习结合到实际创作中，从中领悟软件的精髓，实现创意，拓展影视制作的无限空间。

## <<影视片头创作无界限>>

### 书籍目录

引言 1. Maya 2. Maya Fusion 3. 3ds max 4. combustion 5. After Effects第1章 新闻片花 1.1 在Maya中建立第一个场景 1.2 用Maya. 3ds max做第二个场景 1.3 用Maya Fusion合成新闻时间 1.4 总结第2章 点歌台 2.1 创建隧道场景 2.2 创建点歌台场景 2.3 再combustion中合成场景 2.4 总结第3章 一周要闻 3.1 在3ds max中创建动画元素 3.2 在After Effects中创建动画 3.3 渲染输出 3.4 总结第4章 节目预告 4.1 创建动画场景 4.2 合成动画并输出 4.3 总结第5章 快乐大转盘 5.1 创建转盘模型 5.2 用After Effect制作贴图 5.3 设置材质和贴图 5.4 设置动画 5.5 合成动画并输出 5.6 总结第6章 宣传片头 6.1 剪辑素材 6.2 设置效果 6.3 文字设置 6.4 新建标题图层 6.5 标题动画设置 6.6 渲染输出 6.7 总结第7章 早间新闻 7.1 创建第一个合成图层 7.2 图层的三维合成 7.3 调整动画 7.4 在3ds max中创建标题文字动画 7.5 创建第二个合成层并渲染输出、 7.6 总结第8章 工作室短片 8.1 标志的创建 8.2 标志的动画与渲染 8.3 蚂蚁的创建 8.4 骨骼的设置 8.5 设置推球动画 8.6 渲染输出 8.7 合成动画 8.8 总结第9章 异飞思短片 9.1 LOGO的创建 9.2 LOGO的动画及渲染 9.3 小蜜蜂的建模 9.4 骨骼添加. 绑定 9.5 小蜜蜂动画及渲染 9.6 合成动画 9.7 总结附录 附录1 Maya快捷键 附录2 Maya Fusion快捷键 附录3 After Effects 5.5快捷键 附录4 3ds max快捷键 附录5 combustion快捷键 附录6 关于本书附赠的光盘

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>