第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法Nuke 5影视后期合成>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法Nuke 5影视后期合成>>

13位ISBN编号：9787115216908

10位ISBN编号：7115216908

出版时间：2010-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：姚德义，张淼 著

页数：438

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

第一图书网, tushu007.com

前言

在全球图像化市场迅猛增长的过程中，水晶石得益于广大合作伙伴的信任和自身不懈的努力，历经14年的时间，发展成为一家以三维图像为技术核心的数字影像制作和多媒体应用服务公司。
2008年，我们成功地赞助了奥运会，开创了CG公司赞助国际活动的新形式。
作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商，我们深知，信任才是最重要的财富。

受人信任的程度越高，应该承担的责任就越大。
2003年，依托公司多年专业制作经验的积累，水晶石数字教育学院成立，致力于数字媒体技术的推广普及工作。

教育的意义在于引导和促进学生的发展和自我完善，在于引领行业发展的技术研发与革新，在于为社会的发展和需要输入源源不断的新鲜血液。

秉持这个大的原则，水晶石数字教育学院初始就将教育重点立足在学员操控实际项目能力的培养上。
水晶石公司将参与过国内国际重大项目的数字技术表现专家和高级人才组成教育学院的师资队伍，目的就是使这些来自第一线的专家级教师在教授理论知识的同时，更能将水晶石多年丰厚的实际项目制作经验传授给学员，以培养行业真正需要的人才。
时至今日，水晶石数字教育学院成果丰硕，更是把培养中国CG行业实用型人才作为自身责无旁贷的使命。

图书作为教育环节的一个重要形式，将和水晶石数字教育学院的面授相辅相成。
水晶石的专业图像技术在大量的实践项目中获得迅速发展，并在主营业务领域具备相当的自主创新能力及国际竞争能力。
此次和人民邮电出版社合作出版水晶石系列教材，目的就是将这些图像技术转换为教学案例，以飨读者。

我们诚意将公司多年的制作经验，分享给行业中共同奋斗的人，为发展中国民族创意产业尽自己的绵薄之力。
水晶石愿继续与业界同仁保持沟通、相互学习、共同进步！

第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法Nuke 5影视后期合成>>

内容概要

《水晶石技法Nuke 5影视后期合成》是国内第一本系统介绍Nuke软件的教材，由国内著名Nuke影视合成专家与水晶石数字教育学院专家共同编著而成。

《水晶石技法Nuke 5影视后期合成》主要介绍高端影视合成软件Nuke的使用方法和操作技巧。

全书共分6章：第1章介绍了Nuke软件的历史、系统需求和特色，第2章是Nuke入门基本概念的讲解，第3章具体讲解了Nuke强大的三维合成功能，第4章通过12个实例详细讲解了Nuke的综合应用，第5章介绍了Nuke的高级三维合成、预览和渲染、插件及脚本语言的使用等内容，第6章讲解了Nuke的高级设置与技巧。

附录中还包括Nuke常见疑难问题解答、节点中英文对照和快捷键列表等资料。

《水晶石技法Nuke 5影视后期合成》内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深循序渐进，同时《水晶石技法Nuke 5影视后期合成》附带2张DVD高清多媒体教学光盘，内容包括书中重点案例的视频教学录像，以及书中所有案例的场景源文件。

《水晶石技法Nuke 5影视后期合成》适合广大CG爱好者，尤其是想进入和正从事影视后期合成工作的初、中级读者阅读；对于具有After Effects合成经验的业内人士，同样具有很高的参考价值。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

姚德义（网名：姚瑞卿，键盘上的舞者），水晶石数字教育学院客座讲师。
影视后期合成专家，AboutNuke网站创始人，在《CGM数字娱乐技术》杂志和网络上发表了大量的Nuke系列教程。
现就职于江苏省宿迁市广播电视总台。

张淼，水晶石系列教材执行主编，影视后期合成专家，著有《After Effects 5.5影视合成风暴》等书。

第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法Nuke 5影视后期合成>>

书籍目录

第1章 Nuke软件介绍1.1 软件历史11.2 系统需求31.2.1 Windows和Linux平台31.2.2 MacOSX平台31.3 合成软件比较31.3.1 两类合成软件的主要区别41.3.2 两种合成软件的比较41.4 软件特色及其他51.4.1 软件特色51.4.2 软件结构81.4.3 工作流程81.4.4 用户界面81.4.5 其他8第2章 Nuke基础入门2.1 界面布局102.1.1 主窗口的布局102.1.2 组合面板112.1.3 分割面板132.1.4 主菜单142.1.5 工具栏152.1.6 视图窗口172.1.7 节点图面板182.1.8 曲线编辑器面板182.1.9 参数箱192.2 基础合成192.2.1 基本设置202.2.2 导入素材212.2.3 连接节点222.2.4 背景制作232.2.5 基本合成262.2.6 画面调色282.2.7 遮罩工具292.2.8 文本动画332.2.9 渲染输出362.3 本章总结37第3章 Nuke三维合成3.1 三维视图操作383.1.1 转换到三维视图383.1.2 三维视图导航393.1.3 改变三维视图控制方式393.1.4 使用摄像机视图403.1.5 视图窗口参数设置403.2 Nuke三维物体基本操作423.2.1 使用Card433.2.2 使用Cube483.2.3 使用Cylinder493.2.4 使用Sphere513.2.5 使用ReadGeo523.2.6 使用Axis533.2.7 使用Camera553.2.8 使用Light573.2.9 三维物体的显示和渲染613.2.10 变换三维物体633.2.11 修改三维物体形状693.3 Nuke的三维场景渲染763.4 环幕制作783.4.1 使用Sphere制作环幕793.4.2 使用Card制作环幕883.5 本章总结99第4章 Nuke综合应用4.1 调色类1004.1.1 池塘秋色1004.1.2 季节变换1144.2 光效类1314.2.1 文字光效1314.2.2 镜头光晕1504.3 时间类1634.3.1 极速冲浪1634.3.2 拼接素材1674.4 抠像类1704.4.1 Primatte抠像1704.4.2 Keylight抠像1784.5 画笔类1854.5.1 群鹰荟萃1854.5.2 钢丝擦除1934.6 跟踪类2094.6.1 去除抖动2094.6.2 运动匹配2094.7 本章总结209第5章 Nuke高级应用5.1 Nuke的高级三维合成2105.1.1 OBJ物体的操作技巧2105.1.2 FBX物体的操作技巧2115.1.3 高级三维合成2185.2 预览和渲染2845.2.1 预览输出2845.2.2 渲染输出2925.3 Nuke插件的应用2975.3.1 可执行类插件的安装2985.3.2 脚本类插件的安装3005.3.3 Gizmo插件的安装3045.3.4 Gizmo插件的制作3065.4 Nuke脚本语言的应用3155.4.1 Python脚本语言3155.4.2 表达式3305.4.3 配置PAL制式合成环境3365.5 Nuke与其他软件的结合使用3415.5.1 Nuke与Photoshop的结合使用3415.5.2 Nuke与Maya的结合使用3505.5.3 Nuke与SynthEyes的结合使用3545.5.4 Nuke与Scratch的结合使用3625.6 本章总结373第6章 Nuke高级设置与技巧6.1 参数设置3746.1.1 全局参数设置3746.1.2 合成项目设置3856.1.3 节点参数设置3906.1.4 从视图中拾取颜色3946.1.5 动画参数设置3956.1.6 右键菜单参数3976.2 Nuke的节点操作技巧3986.2.1 添加节点3986.2.2 选择节点3986.2.3 重命名节点3996.2.4 编辑节点3996.2.5 克隆节点4006.2.6 关闭和删除节点4006.2.7 连接节点4016.2.8 节点上的标识4026.2.9 查找节点4036.2.10 显示节点信息4036.2.11 自定义节点显示4046.2.12 成组节点4046.2.13 添加节点图注释4066.2.14 节点导航4086.3 Nuke的视图操作技巧4086.3.1 添加显示节点4086.3.2 连接显示节点4096.3.3 平移和缩放视图窗口4096.3.4 视图控制工具4106.3.5 使用视图复合显示模式4216.4 Nuke的曲线编辑器操作技巧4226.4.1 显示曲线编辑器4226.4.2 编辑曲线4236.5 Nuke5.2 新增功能介绍4286.6 本章总结428附录1 Nuke5常见疑难问题解答429附录2 Nuke5节点中英文对照431附录3 Nuke5快捷键列表435

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

丰富的图像处理工具。
用户可以变换对2D和3D的链接，并选择添加滤镜达到可能的最好效果。
完全成熟的动画编辑器。
参数关联复制。
高级运动调节。
高度可定制的布局：可保存和恢复多达6个自定义布局的标签面板或浮动窗口。
1.4.2软件结构　　以扫描线为基础的渲染引擎具有很高的内存使用效率，能提供快速的反馈。
1023个通道的32位浮点数据，支持用户自定义层。
Nnke是一个独立的解决方案，可以导入素材，加工处理然后输出自己需要的格式。
可以使用第三方插件或者使用NDK或OFX API来开发自己的插件。
多线程跨平台支持，可以充分利用多处理器系统。
1.4.3工作流程　　使用Nuke广泛的定制功能，可以把复杂的效果集成为一个工具。
纯文本文档，可以非常方便地使用外部程序编辑修改。
表达式支持贯穿整个界面。
方便的下拉菜单，其中列出格式名称和相应的精度和像素宽高比。
先进的代理功能。
使用Nuke的32位浮点高质量扫描线渲染可以注意到每一个细节。
1.4.4用户界面　　先进的窗口管理，可保存布局，图形用户界面定制能力和快速存取功能，在处理大项目时比以前更加容易。
基于节点的工作流程，可以快速设计和编辑复杂的2D和3D合成。
提供多样化的节点说明、分组、自定义背景颜色、缩略图等。
全面的3D空间，可以使用OperlGL加速。
任何节点都可以方便使用一个或者多个视图节点显示。
所有的视图都支持OperlGL加速，如3D场景显示、AB视图显示、自定义LUT等。
使用同一脚本进行多图像输出。
图形化和命令行互动。
Nuke支持第三方渲染队列应用并且提供了一个用于定制系统的简易的命令行渲染整合界面。
1.4.5其他　　Nuke的优势可以用8个字来总结：易学、专业、开放、强大。
易学。
Nuke软件在自学和自我扩展方面的功能极其优秀，多级的撤销恢复操作可以对每个参数不断调整试验，直至得到理想效果。
每个节点都有着良好的帮助功能，在制作过程中可以起到很好的提示作用。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

提供所有实例场景文件全面讲解实例操作过程。

Nuke是一款世界领先的高端数码合成软件，被广泛应用于电影、动画片、广告、MTV的后期制作。
Nuke合成的影片获得过包括奥斯卡最佳视觉效果奖和奥斯卡技术成就奖在内的众多国际大奖，几乎所有的好莱坞一线制作公司都在使用Nuke进行影片的后期合成。

Nuke具有无与伦比的速度和可扩展性，支持多通道和高动态范围合成，拥有纯正的三维空间合成系统，支持立体电影的合成制作。
Nuke高效、强大的节点合成方式，也得到众多国内影视制作公司的青睐。

水晶石影视合成教材系列简介　　作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商，水晶石诚意将公司多年的制作经验。
分享给同行业中共同奋斗的人。

水晶石图书系列包括：　　《水晶石教材系列》《水晶石案例系列》《水晶石手册系列》　　此次出版的《水晶石教材系列·影视合成》是水晶石数字教育学院推出的专门针对影视合成行业的精品教材。

水晶石公司将参与过国内国际重大项目的数字技术表现专家和高级人才组建成水晶石数字教育学院的师资队伍，使这些来自第一线的专家级教师在教授理论知识的同时，更能有效地传达水晶石多年丰厚的实际项目制作经验。
在本套图书的编写过程中，教师们对技术精益求精，竭力将新技术、重要知识点奉献给读者。
在配套光盘中，还有教师亲自录制的视频教学演示过程，使读者的学习更为轻松有效。

水晶石资深专家编写　　体现国际设计新理念　　揭秘影视合成制作流程　　传授业内顶尖新技术　　突出业内制作高水准　　DVD超大容量视频教学

第一图书网, tushu007.com

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