第一图书网, tushu007.com

<<iLike苹果Motion 4 影视 >

图书基本信息

书名：<<iLike苹果Motion 4 影视动画制作>>

13位ISBN编号：9787121110146

10位ISBN编号：7121110148

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：郭圣路

页数：433

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

Motion是苹果公司开发的用于进行影视特效合成及动画制作的著名软件，是一款专门为高分辨率影视特效设计的高速动画特效制作软件。
它的目标是高质量、高速度和高效率，因此，很快就成为了当前电影制作公司或者制作者的首选合成系统。
美国好莱坞的很多大片都是使用Motion合成的，在当今的很多国内电影中，也经常看到Motion的身影。

现在，随着经济的高速发展，不仅有越来越多的影视制作公司开始使用Motion来进行影视制作，而且随着苹果电脑逐渐走入寻常百姓家，很多的普通用户也可以在苹果电脑上制作和编辑一些高清晰的电影和IDV产品了。
因此，Motion不仅受到专业人士的追捧，也受到了更多普通用户的关注和青睐。

本书基于Motion的最新版本：Motion 4编写而成，全书分15章。
首先介绍Motion的基本操作和工具，其次介绍一些基本的应用，然后介绍的是稍微高级一些的内容。
在讲解内容时，我们从初级读者的角度出发，概念介绍得非常清楚，选择的实例都比较简单、实用，这样可以使读者很容易地进行操作，从而也可以更好地帮助读者掌握Motion的使用方法。

本书在内容介绍上由浅入深，结构清晰，每个知识点都配有相应的实用案例介绍，而且重点突出，脉络清楚。
希望本书能够帮助读者很好地学习并掌握Motion软件的使用方法，如果达到这样的目的，我们将不胜欣慰。
特别提示　　在编写本书之时，我们使用的是Motion 4英文版，它相对于之前的版本而言（比如Motion 3等），大部分功能是相同的，因此也可以参阅本书学习之前版本的软件。

另外，在编写本书时，由于内容的需要，使用到了一些人名或者公司的名称，这些都是虚构或者拟定的，如有雷同，纯属巧合。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

Motion 4是苹果公司于2009年最新发布Motion软件版本。
Motion 是专门为影视动画制作而开发的制作软件，它具有制作文本动画、制作形状动画、制作粒子动画和创建影像变形等高级功能。
世界上很多电影制作公司都使用该软件来制作电影，而且在很多广为人知的电影作品中都可以看到使用不Motion制作的特效动画，比如《蜘蛛侠》、《金钢狼》、《黑客帝国》等。
随着苹果电脑的广泛应用与普及，使用Motion软件的人也越来越多。
本书详细介绍了Motion 4的各种命令、操作工具和应用技巧，阅读本书可以使读者很轻松地掌握Motion 4的基本知识与高级技巧，从而成为影视特效的制作高手。
　本书适合打算学习Motion 4的初级和中级读者阅读和使用，也可以作为相关院校和培训机构的学生及电脑爱好者的学习参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<iLike苹果Motion 4 影视 >

书籍目录

第1章 电影制作与视频特效第2章 认识工作界面及工具第3章 合成第4章 使用Timelin第5章 使用动作第6章 动画、关键帧和曲线第7章 文本动画第8章 粒子动画第9章 复制器第10章 滤镜第11章 生成器第12章 形状和遮罩第13章 运动跟踪第14章 音频第15章 项目输出附录A 常用键盘快捷键附录B 相关网址

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

1.线性编辑　　在先前的传统电视节目制作中，电视编辑是在编辑机上进行的。
所谓线性编辑，实际上就是让录像机通过机械运动使磁头模拟视频信号顺序记录在磁带上，编辑人员通过放像机选择一段合适的素材，然后把它记录到录像机中的磁带上，再寻找下一个镜头，接着进行记录工作，通过一对一或者二对一的台式编辑机（放像机和录像机）将母带上的素材剪接成第二版的完成带，其特点是在编辑时也必须按顺序找寻所需要的视频画面。
用这种编辑方法插入与原画面时间不等的画面或者是删除视频中某些不需要的片段时，由于磁带记录画面是有顺序的，无法在已有的画面之间插入一个镜头，也无法删除一个镜头，除非把这之后的画面全部重新刻录一遍；这中间完成的诸如出入点设置、转场等都是模拟信号到模拟信号的转换，转换的过程就是把信号以轨迹的形式记录到磁带上，所以无法随意修改；当需要在中间插入新的素材或改变某个镜头的长度等操作时，后面的所有内容就需要重新来过。
从某种意义上说，传统的线性编辑是低效率的，常常为了一个小细节而前功尽弃，或以牺牲节目质量作为代价省去重新编辑的麻烦。
所以传统的线性编辑存在很多缺陷，现在已逐渐不再使用了。
2.非线性编辑　　非线性编辑是相对于线性编辑而言的。
所谓非线性编辑，就是应用计算机图像技术，在计算机中对各种原始素材进行各种反复的编辑操作而不影响质量，并将最终结果输出到计算机硬盘、磁带。
录像机等记录设备上这一系列完整的工艺过程。
现在的非线性编辑实际上就是非线性的数字视频编辑。
它是利用以计算机为载体的数字技术设备完成传统制作工艺中需要十几套机器才能完成的影视后期编辑合成以及其他特技的制作，由于原始素材被数字化地存储在计算机硬盘上，信息存储的位置是并列平行的，与原始素材输入到计算机时的先后顺序无关。
这样，我们便可以对存储在硬盘上的数字化音频素材随意进行排列组合，并可以在完成编辑后方便快捷地进行修改而不损害图像质量；非线性编辑的优势即体现在这里，它实质上就是把胶片或磁带的模拟信号转换成数字信号存储在计算机硬盘上，继而通过非线性编辑软件的反复编辑再一次性输出。
下面是一幅非线性编辑的图示，可以在：Motion中的不同视频轨道上添加或者插入其他的视频剪辑，如图1-24所示。
它和Final Cut Pro中的Timeline面板基本相同。
非线性编辑的原理是利用系统把输入的各种视频和音频信号进行从模拟到数字（A／D）的转换，并采用数字压缩技术把转换后的数字信息存入计算机的硬盘而不是录入磁带。
这样，非线性编辑不用磁带而是利用硬盘作为存储媒介来记录视频和音频信号。
由于计算机硬盘能满足任意一张画面的随机读取和存储并能保证画面信息不受损失，这样就实现了视频、音频编辑的非线性。
我们现在所要关心的就是如何去创作自己的作品，而再也不用受线性编辑的限制了。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《iLike苹果Motion 4 影视动画制作》基于Motion的最新版本Motion 4编写而成，全书分15章。首先介绍Motion的基本操作和工具，其次介绍一些基本的应用，然后介绍的是稍微高级一些的内容。在讲解内容时，我们从初级读者的角度出发，概念介绍得非常清楚，选择的实例都比较简单、实用，这样可以使读者很容易地进行操作，从而也可以更好地帮助读者掌握Motion的使用方法。

《iLike苹果Motion 4 影视动画制作》在内容介绍上由浅入深，结构清晰，每个知识点都配有相应的实用案例介绍，而且重点突出，脉络清楚。

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