

<<动画影视后期编辑及软件应用>>

图书基本信息

书名：<<动画影视后期编辑及软件应用>>

13位ISBN编号：9787308057912

10位ISBN编号：7308057917

出版时间：2008-8

出版单位：浙江大学出版社

作者：黄伟，陈建俊 编著

页数：119

字数：150000

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>

<<动画影视后期编辑及软件应用>>

内容概要

无纸动画这项技术的发展使动画从纸上搬上了计算机，令创作者更能简单直接地表达出自己的构思，其好处是随时可以作出修改，将免去以前把一张张绘画手稿扫描入计算机的繁琐步骤，提高创作者绘图的视觉效果和效率，大大节约创作者的劳动，极大地激发创作者的灵感。后期合成及特效制作是影视动画制作基础上的一个重要环节，能直接影响到一部动画片的最终效果。《动画影视后期编辑及软件应用》介绍的重点是在动画制作的后期合成特效部分。

书籍目录

导度

一、视频的基本内容

- 1.1、流行的后期编辑(软件)系统
- 1.2、流行的无纸动画软件及种类
- 1.3、专业动画扫描仪
- 1.4、高清的制作流程和分辨率标准
- 1.5、视频扫描场(Frameand Field)
- 1.6、播放制式
- 1.7、时间显示
- 1.8、帧频和分辨率
- 1.9、压缩

二、After Effects的工作界面

- 2.1、工作界面介绍
- 2.2、菜单栏的简单介绍
- 2.3、基本环境参数设置
- 2.4、面板窗口介绍

三、After Effects的工作流程

- 3.1、After Effects的工作流程

四、层的理解(Layer)

- 4.1、层的分类
- 4.2、关于Parent(父子图层)

五、Mask的应用

- 5.1、Mask的类型
- 5.2、Mask的高级应用

六、稳定与跟踪

- 6.1、跟踪的应用方法
- 6.2、跟踪的两大类型

七：渲染输出

- 7.1、输出影片的几种方式
- 7.2、输出设置
- 7.3、Flash输出设置

八、高级运用

- 8.1、Stroke Line
- 8.2、立体LOGO的制作

附：后期制作设备软件详图

章节摘录

版权页：插图：

<<动画影视后期编辑及软件应用>>

编辑推荐

《动画影视后期编辑及软件应用》：21世纪高等院校动漫专业系列教材·动画影片

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>