第一图书网, tushu007.com

<<影视动画后期合成>>

图书基本信息

书名：<<影视动画后期合成>>

13位ISBN编号：9787801888365

10位ISBN编号：7801888367

出版时间：2008-3

出版时间：现代出版社

作者：曾军梅 等主编

页数：265

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

<<影视动画后期合成>>

内容概要

众所周知，影视动画后期合成是从事动漫游戏创作者必备的一课，掌握好后期合成理念和技术关系到作品的最终品质。
该课程的特点是将在二维、三维中制作成素材以及拍摄的素材进行最后一道工序的加工处理，使作品的最终效果锦上添花、更上一层楼。
　该教材遵循“由浅入深，循序渐进，有理论有实例，知识点、重点、难点相结合”的原则进行编写，通过案例的讲解分析，使学习者在兴趣的牵引下，较快地掌握影视合成的理论与技术，为创作完整作品打好基础。
　全书分为一个导论，九大章节，较为概括全面的介绍了目前市场上应用最广泛的后期合成软件After Effect的实际应用方法。
主要从基本剪辑、较色、蒙版动画、文字特效、扣像、运动跟踪、特效插件、3D空间表现、配合三维MAYA的后期合成、以及如何创意制作片头等方面进行讲解。
书中将由动画公司提供部分案例和编者多年教学中制作的教学案例相结合，以案例中涵盖知识点的方式进行说明，并针对相关章节列出相应的知识点和难点、重点，进行单独讲解，以使本书尽量全面详细，又有一定的深度和实战性。
　从专业角度出发该书是一套符合本科、大专、高职、高专普通高等教育动漫游戏专业学生、动漫游戏爱好者量身定做的实例教材。
在每个章节的后面都有和本章内容紧密相联的思考题引导学生互动讨论、作业练习与知识总结，并提供课堂教学多媒体课件辅助光盘。

<<影视动画后期合成>>

书籍目录

导论 第一节 影视动画后期合成概述 第二节 常用的后期合成软件介绍 第三节 初识After Effect6.5第一章 AE的基本剪辑方法 第一节 工作界面的介绍 第二节 项目的设置 第三节 动画素材的导入和基本剪辑 第四节 图层动画制作和关键帧设置 第五节 声音的导入和控制 第六节 影片的渲染发布设置第二章 遮罩在动画合成中的应用 第一节 遮罩和动态遮罩层定义 第二节 创建和应用遮罩 第三节 动态遮罩层的应用第三章 文字的动画效果 第一节 文字的创建与基本类型 第二节 内置文字动画程序应用 第三节 文字特效第四章 三维空间和镜头的运用技巧 第一节 三维空间的创建 第二节 摄像机的运用 第三节 灯光与阴影 第五章 稳定、跟踪与反求摄像机 第一节 稳定及稳定在实例中的运用 第二节 跟踪及跟踪在实例中的运用 第三节 反求摄像机MatchMover的应用第六章 扣像技术的应用 第一节 扣像的几种方式 第二节 扣像应用案例讲解第七章 特效合成应用 第一节 光效 第二节 粒子特效 第三节 综合特效第八章 三维动画与后期的结合 第一节 三维片头案例讲解 第二节 中近景镜头分层处理 第三节 全景镜头分层处理 第四节 实拍场景和三维角色的合成第九章 影视动画片头创意与制作 第一节 前期构思 第二节 分镜头脚本 第三节 MAYA素材制作 第四节 后期合成及特效处理

<<影视动画后期合成>>

章节摘录

导论　第一节 影视动画后期合成概述　影视动画后期合成是利用影视编辑设备，运用各种编辑技巧，对采集或制作的影视动画素材进行艺术特技效果制作并剪辑合成的技术。
在传统技术中，影视动画的后期制作需要具备足够专业的操作能力和极其昂贵的专业设备。
对大众来说神秘且遥不可及。
随着数字技术的全面提高和运用，数字化浪潮猛烈冲击传统的影视制作。
计算机逐步取代许多原有的影视合成设备，同时，随着PC性能的显著提高，影视后期制作的专业硬件和软件又逐步向PC平台上转移，而且价格也日趋大众化，使更多的影视制作爱好者能参与其中。
在影视媒体无处不在的今天，后期合成技术飞速拓展着其应用范围，从专业影视制作，到现在的游戏效果、网络视频、家庭DV、影视广告、动画合成、电视包装等等领域，为更广泛的群体提供了研究机会，也对行业制作人员们提出了更高的专业技术和艺术修养要求。
……

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