

<<影视动画后期特效制作>>

图书基本信息

书名：<<影视动画后期特效制作>>

13位ISBN编号：9787115221988

10位ISBN编号：7115221987

出版时间：2010-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨琴 等主编

页数：235

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>

## <<影视动画后期特效制作>>

### 前言

随着人才培养模式改革与教学模式改革的深化,建立工学结合的人才培养体系、确立基于工作过程的教学体系成为高职高专教育改革的趋势,传统的教学模式已不能符合教学的需求。在实际教学中,教材对教学内容、教学形式和学习绩效考评具有重要指导意义,而且直接体现出教学质量标准导向。

目前市场上各三维游戏美工设计相关专业教材

材基本都是各培训机构自编教材,没有专业的高职高专教材。

在这种背景下,重新制定规范的、学做一体的高职高专精品教材就成为我们亟待完成的工作。

针对这一现状,课程开发组组织了智趣动漫团队(GameFun)、高校专业教师和企业专家们倾心打造、共同编写了“动漫数字艺术类”丛书,包括《游戏场景设计与制作》、《游戏角色设计与制作》、《游戏动画设计与制作》、《影视动画后期特效制作》等。

其中,《游戏场景设计与制作》详细介绍了创建网络游戏3D道具、游戏环境、游戏建筑的基础技术;

《游戏角色设计与制作》详细介绍了创建网络游戏四足动物、有羽类动物、两足角色的基础技术;

《游戏动画设计与制作》详细介绍了创建网络游戏场景动画、角色动画、特效动画的基础技术;《影视动画后期特效制作》详细介绍了影视动画后期特效制作的思路和技巧。

我们还将陆续开发新的专业课程教材,有意向参与编写的老师可以与我们联系。本套教材完全是基于建立工学结合的人才培养体系的理论指导下编写的,并且基于工作过程的教学体系进行课程开发,具有极强的时代性和前瞻性。

与其他同类教材相比,本套教材在编写中突出了3大特色:(1)基于工作过程组织教学内容,按照三维游戏设计师岗位必备技能和实际工作流程来筛选案例,强调实战性。

书中的案例具有连贯性,易于学生学习完整的制作流程,体验实际工作领域中的典型工作任务。

## <<影视动画后期特效制作>>

### 内容概要

本书从影视动画后期特效制作岗位的典型工作任务中归纳出影视动画后期特效制作的4个工作领域，然后转化成4个学习领域，分别是：基础动画的设计与制作，光效与粒子的制作，文字特效的制作，特效的制作与合成。

全书共包含了25个项目，每个项目又有不同的任务。

本书所有案例都是作者多年进行设计工作的积累，有很强的实用性。

本书以项目为引导，结合了影视动画后期特效制作工作领域的最前沿技术，将后期特效制作中需要掌握的知识分布在各个项目之中，读者在操作中能够有效地学习其制作思路和技巧，具有很强的可操作性。

本书配套的教学光盘，提供了书中案例的素材、制作结果的源文件供读者参考。

本书适合于高职高专动漫数字艺术类专业以及影视动画类专业作为教材使用，也适合于影视动画后期制作岗位的在职人员作为参考书使用。

## <<影视动画后期特效制作>>

### 书籍目录

绪论 影视动画后期特效制作工作领域概述	第一篇 基础动画的设计与制作	项目一 电子报的制作
项目二 “紧急轰炸”电视小广告的设计与制作	项目三 用摄像机制作漫步花海效果	项目四 明星镜头的制作
项目五 城市夜景的制作	第二篇 光效与粒子的制作	项目六 光效设计制作
项目七 粒子反弹效果的制作	项目八 彩球漫天的设计与制作	项目九 制作漫天大雪的效果
项目十 制作炫光开幕的效果	第三篇 文字特效的制作	项目十一 文字动画的设计与制作
项目十二 文本特效的制作	项目十三 电影宣传片的字效制作	项目十四 制作“随风而逝”的文字效果
项目十五 “燃烧的城市”的制作	项目十六 火炬的制作	项目十七 电视开机特效的制作
项目十八 植物生长特效的制作	项目十九 泡泡浮动效果的制作	项目二十 水面倒影的制作
项目二十一 阴雨连绵效果的制作	项目二十二 舞蹈空间的制作	项目二十三 车流的制作
项目二十四 滤镜特效的制作	项目二十五 稳定器的应用	附录 After Effects CS4的操作界面

## <<影视动画后期特效制作>>

### 章节摘录

**制作思路与流程** 本项目中电子报的运动粗略采看比较简单,实质上作为前景的电子报和作为背景的电子报最终的表现好坏取决于制作者对关键帧动画理解的深浅程度。

在背景的运动中,视频背景的出现是淡出,运动路线是S形,电子报的尺寸大小还可以有旋转等变化;在作为前景的电子报中,除尺寸、透明度、运动路径变化之外,还存在用亲子阶层简化步骤,以及运动速度与时间和阴影变化的把握,等等。

本项目的制作首先是导入素材,建立一个新的Composition,然后设置位置、尺寸、旋转、透明度等属性,接着建立Keyframe,建立亲子阶层结构(Parenting),应用阴影效果Drop Shadow,最后进行预览和渲染。

.....

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>