

<<影视后期特效合成>>

图书基本信息

书名：<<影视后期特效合成>>

13位ISBN编号：9787302212010

10位ISBN编号：7302212015

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：《工作过程导向新理念丛书》编委会 编

页数：320

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>

<<影视后期特效合成>>

前言

在计算机日益普及的现代社会中，“人人都是生活的导演，人人都可以成为影视编辑高手”的趋势也日益盛行。

After Effects CS4由于操作简便，非常容易上手，而成为拥有最多用户的专业影视后期特效处理软件。以前，影视制作使用的一直是价格昂贵的专业硬件和软件，非专业人士很难见到这些设备，更不用说熟练掌握这些工具来制作自己的作品了。

随着科技的进步，数字技术全面进入影视制作过程，计算机逐步取代了许多原有的影视设备。

随着PC性能的显著提高和价格的不断降低，影视制作从以前专业的硬件逐渐向PC平台上转移，专业软件也日益大众化。

同时影视制作的应用也从专业影视制作扩大到游戏、多媒体、网络、家庭娱乐等更为广阔的领域。

许多这些行业的从业人员与大量的影视爱好者，现在都可以利用自己的计算机来制作自己喜欢的影视节目。

本书的最大特色是“案例式教学，每个案例均可作为独立的项目来运作”。

在每个案例的知识点前面，尽量先让读者动手操作，使得读者对该知识点有个理性的认识。

然后在案例中展开详尽的解释，争取让读者尽快掌握该知识点。

本书所有案例均有源文件以及素材插件等，而且每个案例均配有视频教学，解除了在学习过程中可能会遇到绊脚石的后顾之忧。

本书以“课”的形式展开，全书共30课。

课前有情景式的“课堂讲解”，包含了任务背景、任务目标和任务分析。

课后有“课堂练习”，可分为任务目标和任务要求。

“课堂练习”之后是“练习评价”，还有本课小结。

每课的后面还安排了“课后思考”。

为了拓展知识，本书还准备了“课外阅读”。

最后安排了“实战练习”，详细讲解了两个影视后期制作的全过程。

全书共分8章30课，并配有教学光盘。

电子课件可在清华大学出版社网站下载。

<<影视后期特效合成>>

内容概要

本书根据教育部教学大纲，按照“工作过程导向”的教学模式编写。

为便于教师排课、备课、授课以及学生预习、上机练习、复习，本书将教学内容分解到每一课时，通过“课堂讲解”、“课堂练习”、“本课小结”、“课后思考”、“课外阅读”五个环节实施教学。

全书共分8章30课，并配有教学光盘。

从实用的角度出发，通过实例循序渐进地讲解了After Effects CS4的常用功能，并对初学者在使用软件进行影视后期合成时经常会遇到的问题进行实例剖析和讲解，以免初学者在起步的过程中走弯路。

本书可作为中等职业学校影视后期合成或影视动漫专业的教材，也可作为各类技能型紧缺人才培养班的教材。

读者可在清华大学出版社网站下载本书的教学课件。

<<影视后期特效合成>>

书籍目录

第1章 影视后期特效合成概述 第1课 影视后期特效行业简介 第2课 影视后期特效合成常用软件和素材收集 第3课 认识After Effects CS4软件 第4课 制作一个影视特效——暴风雨中的自由女神 第2章 After Effects CS4软件初探 第5课 镜头的运动方式 第6课 After Effects CS4中3D效果的应用 第7课 灯光与摄像机的应用 第8课 遮罩的应用 第3章 After Effects CS4文字特效 第9课 如何在After Effects CS4里做文字特效 第10课 中国书法字特效 第11课 波纹荡漾的文字特效 第12课 粒子聚集成字实例 第13课 3D文字飞入动画特效 第14课 文字光芒放射特效 第4章 After Effects CS4进阶训练 第15课 After Effects CS4图层混合模式的应用 第16课 After Effects CS4与其他软件的结合 第17课 After Effects CS4与Maya结合实例——熊熊烈火 第18课 After Effects CS4的嵌套功能 第5章 After Effects CS4滤镜特效高级编辑技巧 第19课 常用滤镜特效简介 第20课 飞舞的流光特效制作 第21课 LOGO成烟特效制作 第22课 三维空间光束特效制作 第23课 三维空间图像特效制作 第6章 After Effects CS4常用功能工具应用 第24课 色彩校正在影视中的运用 第25课 抠像与影片合成 第26课 动态影像跟踪 第27课 画面的稳定 第7章 渲染输出影像作品 第28课 将做好的作品渲染输出 第8章 课业设计 第29课 电视栏目包装——国际时尚周 第30课 影视广告宣传设计——都市数码宽屏 参考文献

<<影视后期特效合成>>

章节摘录

插图：1977年的《星球大战》是电影史上有记录的、第一部使用动作控制摄像机拍摄的电影。

在这部电影里，卢卡斯还创造了多项意义深远的发明。

他发明的一个机械装置，可以把实拍画面和后期合成画面轻松地协调成同步，这把多少年来只能靠手工硬涂胶片记述的效率一下提高了几十倍。

这个机械装置对电影工业的发展，绝对是里程碑式的。

1982年，工业光魔发明了一项名为“源序列”的计算机处理方法，并应用在科幻电影《星际旅行：可汗之怒》上，该片出现了电影史上第一个完全由计算机生成的场景。

1985年，工业光魔在电影《年轻的福尔摩斯》中，制作了电影史上第一个计算机生成的角色“彩色玻璃人”，这也为《星战前传》里众多虚拟角色的制作打下了基础。

1989年，工业光魔为科幻经典电影《深渊》制作了电影史上第一个计算机三维角色，这为《星战前传》里制作Yoda大师打下进一步的基础。

工业光魔在1991年为《魔鬼终结者2》创作的T1000成了电影史上第一个计算机生成的主角。

讽刺喜剧《飞跃长生》为工业光魔带来了第五尊奥斯卡金像奖，因为工业光魔第一次用计算机模拟成功了人类的皮肤。

最突出的成就大概就是1994年的《侏罗纪公园》了，电影史上第一次出现了由数字技术创造的，能呼吸的，有真实皮肤、肌肉和动作质感的角色。

<<影视后期特效合成>>

编辑推荐

《影视后期特效合成:After Effects CS4中文版》：工作过程导向新理念丛书,中等职业学校教材·计算机专业

<<影视后期特效合成>>

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>