

<<影视动画数字合成技术教程>>

图书基本信息

书名：<<影视动画数字合成技术教程>>

13位ISBN编号：9787302212867

10位ISBN编号：7302212864

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：周进，崔贤 编著

页数：245

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>

## <<影视动画数字合成技术教程>>

### 前言

每一部引人入胜又能给人以视听极大享受的完美动画片，均是建立在“高艺术”与“高技术”的基础上的。

从故事剧本的创作到动画片中每一个镜头、每一帧画面，都必须经过精心设计。

而其中表演的角色，也是由动画家“无中生有”地创造出来的。

因此，才有了我们都熟知的“米老鼠”和“孙悟空”等许许多多既独特又有趣的动画形象。

同时，动画的叙事需要运用视听语言来完成和体现。

因此，镜头语言与蒙太奇技巧的运用，是使动画片能够清晰而充满新奇感地讲述故事所必须掌握的知识。

另外，动画片中所有会动的角色，都应有各自的运动形态与规律，才能构成带给人们无穷快乐的具有别样生命感的活的“精灵”。

而对于对动画的创作怀着“痴心”的朋友来说，要经过系统严谨的专业知识学习和有针对性的课题实践才能逐步掌握这门艺术。

此套“清华大学教育培训动漫影视系列教材”的编写，就是基于对国内外动漫游戏相关行业对人才必须具备的专业知识与掌握的必要技术的充分的调研基础上，并特别邀请了北京相关院校、行业内及文化部、教育部的专家进行认真讨论，对此套教材的定位、内容作审定工作，集中了清华大学美术学院、北京电影学院动画学院、北京印刷学院设计艺术学院等院校的富有专业教学和实践经验的教师进行编写。

充分体现了他们最新的教学与研究成果。

此套教材突出了案例分析和项目导人的教学方法与实际应用特色，并融入每一个具体的教学环节之中，将知识和实操能力合为一个有机的整体。

不同的教学模块设计更方便不同程度的学习者的灵活选择，保证学以致用。

当然，再好的教科书都只能对学习起到辅助的作用，如想获得真知，则需要倾注你的全部精力与心智。

## <<影视动画数字合成技术教程>>

### 内容概要

本书从创作影视动画的角度出发，选择国内外经典作品，介绍了数字合成技术在影视动画创作方面的应用，讲授了数字图像处理技术中与创作关系最为密切的核心内容；结合数字合成创作实践，按照不同的功能模块，全面系统地介绍了应用于PC平台最为流行的数字合成软件After Effects和应用于Mac平台的强大的数字合成软件Shake的各项功能及制作流程；在软件教学过程中，精心设计各个教学案例，注重案例的实用性和典型性，以求达到举一反三的教学效果；在软件实际操作方面，注重操作流程与具体操作技巧的结合，希望让读者能够“大处着眼、小处着手”地学到数字合成软件最为核心的功能模块，并很好地应用到影视动画制作中。

本书的适用对象包括：中高等院校影视、动画、游戏及相关专业师生，各类计算机培训机构影视、动画培训的师生，以及广大影视动画爱好者。

## <<影视动画数字合成技术教程>>

### 作者简介

周进，1999年，清华大学本科毕业，分配到北京电影学院动画学院，作为教师和工程师，负责北京电影学院动画学院电脑动画专业课教学及科研；2004年，获得电影学院文学硕士学位；2005年，参与教育部高等院校动漫专业建设调研小组，负责动漫产业及西南地区院校的调研工作，完成相关调研报告；2009年，任杭州动漫原创高级总裁培训班教学总监。

主要作品：国庆50周年献礼影片《冲天飞豹》——国内电脑特效镜头最多的电影；大型动画电影《青娜》——国内第一部全数字MTV电影；国内大型游戏《战上海》、《大秦悍将》；大型高清武侠电视连续剧《天龙八部》、《神雕侠侣》等（在这些影片中主要负责软硬件技术支持和动画制作工作）崔贤，1999年，清华大学本科毕业；1999年至今，一直从事计算机图形图像处理和电脑动画工作；精通PC、MAC、Linux、unix等多种平台系统及网络协作；熟悉各种平台的非线性编辑及数字合成软硬件系统；作为技术支持参与制作多部电影电视剧；担任各种非线性编辑及数字合成软件培训教师

## <<影视动画数字合成技术教程>>

### 书籍目录

第1篇 数字合成基础知识 第1章 影视动画合成创作艺术概述 第2章 主流数字合成系统 第3章 数字图像基础知识第2篇 After Effects入门与应用 第4章 After Effects的功能及硬件配置要求 第5章 After Effects CS4的基本界面 第6章 基本二维合成及动画—钟摆实例 第7章 多关键帧制作—儿童动画实例 第8章 路径动画—汽车实例 第9章 位移动画—弹球实例 第10章 遮罩动画—笔刷水果实例 第11章 遮罩动画—脸部遮罩实例 第12章 绘画工具及其克隆图章 工具—图像修饰实例 第13章 滤镜—模糊动画实例 第14章 调色—“换天”动画实例 第15章 抠像合成—舞蹈动画实例 第16章 路径文字—文字动画实例 第17章 渲染输出第3篇 Shake入门与应用 第18章 Shake工作界面及流程 第19章 卡通女生—基本合成实例 第20章 蒙板控制合成 第21章 色彩校正 第22章 QuickPaint 第23章 RotoShape 第24章 抠像 第25章 跟踪方法 第26章 Shake的命令行参考文献

## <<影视动画数字合成技术教程>>

### 章节摘录

插图：一是拍摄对象或环境在现实生活中根本不存在，或者即使存在也不可能拍摄到，例如恐龙、外星人。

二是拍摄的对象和环境虽然在实际生活中存在，但无法同时出现在同一个画面中，例如影片的主角从剧烈的爆炸中逃生。

对于第一种原因造成的问题，就必须利用别的东西来模仿拍摄对象。

常用的手段包括，制作模型，利用对人的化妆来模仿其他生物，以及制作计算机三维动画。

实际上，计算机三维动画也是一种模型，只不过它是存在于计算机中的虚拟模型而已。

总之，要解决这类问题，需要利用一种“无中生有”的办法，如图1-3和图1-4所示。

对于第二种原因造成的问题，解决的办法就是合成。

既然拍摄的对象和环境都是存在的，就可以单独拍摄他们，然后再把分别拍摄的这些画面合成到同一个画面中，让观众以为这是实际拍摄的结果。

这种技术可以创作出荧屏上的奇观，既使人感到真实可信，又有很大的视觉冲击力，给观众极大的震撼和愉悦。

过去，合成主要依靠特技摄影和洗印时的技巧来完成，但数字合成技术的发展迅速使这些手段相形见绌。

近年来，数字合成技术不断推动特技电影迅速发展，并带动了整个电影行业的发展。

数字合成技术与三维动画有很大的区别，它本身不是一种“无中生有”的手段，而是对已有素材画面进行组合，同时可以对画面进行大量的修饰、美化，可以说是一种“锦上添花”的手段，如图1-5~

图1-7所示。

## <<影视动画数字合成技术教程>>

### 编辑推荐

《影视动画数字合成技术教程》是清华大学教育培训动漫影视系列教材。

<<影视动画数字合成技术教程>>

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>