

<<数字动画视频合成与特效制作>>

图书基本信息

书名：<<数字动画视频合成与特效制作>>

13位ISBN编号：9787508480015

10位ISBN编号：7508480015

出版时间：2010-11

出版时间：水利水电出版社

作者：张英杰 编

页数：149

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>

<<数字动画视频合成与特效制作>>

前言

数字艺术是计算机技术与传统艺术相结合的产物。

随着计算机技术，尤其是计算机图像处理技术的发展，数字艺术这种新兴的艺术形式也得以飞速发展，其应用领域也越来越广泛。

“数字艺术设计”是以计算机及其相关技术飞速发展为背景孕育产生的交叉性专业方向，是科学与艺术的完美结合，具有很强的实用性与艺术性。

本专业侧重培养学生在数字科技与艺术设计方面的整合能力，以及以用户体验为中心的创新设计能力。

本系列教材是中国水利水电出版社联合国家工业和信息化部中国电子视像行业协会，在推进中国数字艺术设计工程师专业技术资格认证的同时，面向高等院校、职业院校数字艺术设计领域推出的系统的、完整的大型系列教材。

本系列教材目前涵盖的专业方向有：艺术设计、环境艺术设计、工业设计、动漫游戏、数码影视等。本系列教材按艺术设计、动画、影视等专业的课程体系设置进行编写，并根据实际情况确定明确的培养目标，重构课程体系，改革教学方法，注重能力的培养，强调实践活动；教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现；以案例教学的形式进行讲解与阐释，让读者形象、直观地了解数字艺术作品的创意设计与实践过程。

本系列教材努力在以下几个方面做出特色：（1）紧密配合课程内容与课程体系改革和实验教学改革的要求。

（2）体现课程内容的基础性和系统性。

（3）内容通俗易懂，理论联系实际，使学生真正学到有用的知识。

（4）保证教材内容的先进性和实用性。

（5）重视教学资源的建设，提供多媒体教学课件和光盘资料。

希望本系列教材的编写与出版能够有力地推动数字艺术设计新课程体系的建立与发展，同时也能为数字艺术设计教育带来与时俱进的活力和生机。

参与本系列教材编写工作的都是具有多年一线教学实践经验的教师，很多教材是相关学校的“教改优质课程”和“精品课程”。

在教材编写过程中，本着学术性、艺术性、示范性、实用性等多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，多次征求专家的意见，对教材的编写进行了多次修改与完善。

很多人为本系列教材的编写做出了努力，付出了心血，由于到目前为止，一些专业方向仍然没有完善的教学体系与统一的教学大纲，加之新技术的发展速度很快，因此本系列教材一定会有各种不足与缺点，恳请使用教材的师生提出宝贵意见，以便再修订再版时改进。

<<数字动画视频合成与特效制作>>

内容概要

数字动画视频合成是影视后期制作的主要环节，特效制作丰富和完善了影片的视觉效果。

本书以数字动画专业学生为对象，用简单且具有实效性的方法化解原本繁复的工作步骤；以实例带动进程，全书共分12章，图文并茂、例简理深、即学即用、由浅入深、步骤清晰，能够在很大程度上激发学生的想象力和创作欲望。

书中每章都有课后研讨题目。

本书通过与合成技术涉及到的基础知识，如Photoshop、Audition、Premiere、Combustion等软件各种特效的综合运用，灵活地掌握视频合成的核心技术，使读者能够轻松地把理论与实践结合起来。

本书配套光盘提供书中练习的素材文件、工程文件以及实例最终的动画演示效果等。

本书可以作为高校动画专业学生的教材，同时也可以作为新媒体等专业的学生和喜爱并从事影视后期爱好者的参考用书。

<<数字动画视频合成与特效制作>>

书籍目录

丛书序前言第1章 概述 1.1 什么是线性与非线性编辑 1.1.1 线性编辑的概念及特点 1.1.2 非线性编辑的概念及特点 1.1.3 在线编辑与离线编辑 1.2 视频的基本概念 1.2.1 电视制式及帧速率 1.2.2 采集 1.2.3 场 1.2.4 压缩比 1.2.5 颜色深度 1.2.6 通道及时间码 本章小结 课后研讨题目第2章 视频中的镜头语言 2.1 镜头的概念及景别 2.1.1 镜头的概念 2.1.2 景别 2.2 镜头运动 2.3 蒙太奇的运用和镜头组接方法 本章小结 课后研讨题目第3章 视频的采集和初步调整 3.1 怎样采集拍摄的视频素材 3.1.1 视频采集所需的设备 3.1.2 Prcmiere Pro中视频采集的方法 3.2 rcmiere Pro项目设置及参数要求 3.3 Combustion中的项目设置 3.4 2D和3D模式的合成 3.4.1 2D模式的合成 3.4.2 3D模式的合成 3.5 灯光与摄像机的调整 本章小结 课后研讨题目第4章 素材的加工与图层编辑 4.1 导入文件进行层的理解 4.1.1 文件的导入方法 4.1.2 导入实例 4.1.3 素材的上下层及大小的调整方法 4.1.4 层连接 4.2 素材的色调调整 4.2.1 色调调整实例 4.2.2 速度调节和更改素材的起始点 4.3 运动的记录与调节 4.3.1 运动的记录实例 4.3.2 时间线及其调整 4.3.3 实例：飞舞的蜻蜓 4.4 音频的导入及调节 4.4.1 认识Combustion中的音频编辑 4.4.2 辅助音频编辑 4.5 Combustion中的素材剪辑 4.5.1 剪切素材 4.5.2 插入素材 本章小结 课后研讨题目第5章 文字(字幕的制作) 5.1 文字工具 5.2 字幕制作 5.2.1 对白字幕的制作 5.2.2 滚动字幕的制作 5.2.3 路径文字的制作 5.2.4 特效发光字的制作 5.2.5 效果倒计时实例 本章小结 课后研讨题目第6章 画纸及画笔的特效应用 6.1 画笔的应用 6.2 实例：飘舞的彩带 6.3 素材的替换 6.4 画笔的遮罩 本章小结 课后研讨题目第7章 色彩校正与抠像 7.1 色彩校正 7.1.1 色彩调整 7.1.2 高级色彩调整 7.2 抠像 7.2.1 简单抠像 7.2.2 复杂抠像 7.3 综合实例 本章小结 课后研讨题目第8章 特效制作 8.1 各种效果制作 8.1.1 水墨、书法效果的制作 8.1.2 淡彩效果的制作 8.1.3 彩色浮雕效果的制作 8.2 利用Photoshop和Combustion制作动感效果 本章小结 课后研讨题目第9章 粒子与燃烧特效 9.1 加载粒子 9.2 发射器参数调节 9.3 粒子应用实例 9.3.1 燃烧的照片 9.3.2 模拟蒸汽 9.3.3 模拟闪电 本章小结 课后研讨题目第10章 图像跟踪与稳定 10.1 追踪的方法与应用 10.1.1 一点追踪 10.1.2 两点追踪 10.1.3 四点追踪 10.2 稳定的方法与应用 10.2.1 稳定 10.2.2 一点稳定追踪的方法 10.2.3 两点稳定追踪的方法 本章小结 课后研讨题目第11章 与3D的无缝衔接 11.1 3ds maX中的输出要求 11.2 Combustion中输入3D文件调整 11.3 物体发光小实例 11.4 灯光在物体间穿梭 本章小结 课后研讨题目第12章 渲染输出选项胫视频压缩要求 12.1 输出选项 12.2 输出标签选项 本章小结 课后研讨题目参考文献

章节摘录

插图：数字化的视频、音频信息，它的存储信息位置平行，可任意调整。

非线性编辑是以计算机为工作平台的专用设备，可以实现多种传统视频制作设备的功能，对素材可以随意地改变顺序，随意地缩短或加长某一段，添加各种效果等。

非线性编辑系统实际上是扩展的计算机系统，由高性能的计算机、视频与音频输入/输出卡（即非线性编辑卡）、大容量SCSI磁盘阵列等基本硬件构成。

随着计算机技术的发展，非线性编辑得到越来越广泛的应用，同时非线性编辑技术也在不断地更新和进步，并对传统的影视广告制作产生了极大的影响。

从商业简报、教学资料片、多媒体读物、产品演示宣传、企业专题片、网页动画到大型的电影和电视剧都有非线性编辑的应用。

非线性编辑既是一种编辑技术，也是一种编辑方式或编辑系统，还是一种编辑思维方式。

素材的随机存储和编辑方式是非线性的特点。

在计算机软件编辑的环境下可以随时随地多次反复地编辑和处理。

因为非线性编辑系统在实际编辑过程中是编辑点和特技效果的记录，所以对其任意的剪辑、修改、复制、调整画面先后顺序都不会引起画面质量的下降，克服了传统设备的弱点。

非线性编辑系统的设备小型化，功能集成度高，与其他非线性编辑系统或普通个人计算机易于联网，以进行网络资源的共享。

专业级的非线性编辑系统的处理速度快，对数据的压缩比小，因此视频和伴音的质量高，在编辑过程中不破坏画面质量。

此外，高处理速度还使得专业级的特技处理功能更强。

编辑推荐

《数字动画视频合成与特效制作》：数字艺术设计系列教材

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>