

<<影视后期编辑合成技术>>

图书基本信息

书名：<<影视后期编辑合成技术>>

13位ISBN编号：9787115184498

10位ISBN编号：7115184496

出版时间：2008-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：姜全生 编

页数：186

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>

<<影视后期编辑合成技术>>

内容概要

本书采用案例教学的编写方式，内容包括影视后期制作基础知识、素材导入与处理、层及合成的管理与应用、运动追踪的使用、素材的基本加工及完美抠像技术、文字设置及动画制作、动感光效的制作方法、输出影片的设置、After Effects 7.0的仿真与外挂插件等。

本书采用“实例分析、操作步骤、新知解析、实战演练”的体例结构，知识点与操作紧密结合，可切实提高学习者的实践操作技能。

本书适合中、高等职业学校影视动漫、影视广告设计及相关专业作为教材使用，也可供影视动漫设计制作者学习参考。

<<影视后期编辑合成技术>>

书籍目录

第1章 影视后期特技制作基础	1.1 影视后期制作	1.2 影视后期制作软件	1.3 合成技术
1.4 学习After Effects 7.0的方法	1.5 设置After Effects 7.0	1.5.1 General (常规)	
1.5.2 Preview (预览)	1.5.3 Display (显示)	1.5.4 Import (输入)	1.5.5
Output (输出)	1.5.6 Gride & Guides (网格与参考线)	1.5.7 Label Color (标签颜色)	
1.5.8 Label Defaults (默认标签)	1.5.9 Memory & Cache (内存和缓存)	1.5.10	
Video Preview (视频预演)	1.5.11 User Interface Colors (用户界面颜色)	1.5.12	
Auto-Save (自动保存)	1.6 After Effects 7.0的界面介绍	1.6.1 菜单栏	1.6.2 工具栏
1.6.3 部分浮动面板	1.6.4 软件工作界面主要窗口	1.7 After Effects 7.0操作基础	
1.7.1 新建、保存项目文件	1.7.2 新建一个合成影像文件	习题	第2章 素材导入与处理
2.1 导入素材	2.1.1 导入素材文件	2.1.2 导入多个素材	2.2 管理、设置和查看
2.2.1 管理素材	2.2.2 设置素材	2.2.3 查看素材	习题
3.1 创建合成	3.2 层的应用	3.3 三维合成	习题
4.1 运动追踪	4.2 表达式控制动画	习题	第3章 合成与层
习题	第4章 动画控制	4.1 运动追踪	
第5章 素材加工	5.1 色彩校正	5.2 抠像工具使用	
6.1 路径文字	6.2 手写文字	习题	第7章 光效应用
7.1 Shine特效	7.2 3D Stroke特效	习题	第8章 在After Effects 7.0中输出影片
8.1 渲染输出的设置	8.1.1 渲染队列窗口	8.1.2 渲染状态	8.1.3 渲染设置
8.1.4 渲染模板设置	8.1.5 输出设置	8.1.6 输出模板设置	8.2 After Effects 7.0所支持的输出格式
习题	第9章 After Effects 7.0的仿真与外挂插件	9.1 模仿真实的特效	9.1.1 Card Dance (动态卡片)
9.1.2 Caustics 290	9.1.3 Foam (气泡)	9.1.4 Particle Playground (粒子运动场)	9.2 特效外挂插件
9.1.5 Shatter (粉碎)	9.1.6 Wave World (水波纹)	9.2.1 部分外挂插件介绍	9.2.2 外挂插件的安装
9.2.1 部分外挂插件介绍	9.2.2 外挂插件的安装	9.3 调色插件——Color Finesse	
9.3.1 初识Color Finesse	9.3.2 Color Finesse的示波监控区域	9.3.3 显示区域	9.3.4
9.3.5 参数控制面板	9.3.6 Color Finesse调色实例	习题	

章节摘录

第1章 影视后期特技制作基础 1.1 影视后期制作 影视作品的创作过程，可以分为3个部分。

第一部分，也即前期阶段，由编剧创作影片的文学剧本。文学剧本与小说有一定的不同，文学剧本应该具有严谨的戏剧结构和时空结构、戏剧冲突较强、人物性格突出，并且适合使用影视语言表达，也即平时所说的“镜头感”。

第二部分，是影视片的拍摄创作阶段，由导演将文学剧本划分成适合拍摄的分镜头脚本，再联合摄、录、美等各个部门共同进行影片的拍摄。

在这个阶段中，影片由原先的文字状态转化成以镜头为单位的视频影像。

但是这些影像是非连续的，还不能称其为一部“影片”。

第三部分，是影片形成的最终环节，即影视后期制作阶段。

在这一阶段中，工作人员将拍摄的素材进行剪辑、合成、调色、录音合成，最后完成影片的输出。

本书只讨论影视后期中的剪辑和合成部分。

影视剪辑在后期的工作中占有很重要的位置，因为拍摄的素材是以镜头为单位的，从镜头到影片这一形成过程是由剪辑来完成的。

因此，剪辑的定义为：将零散的镜头按照一定的顺序连接形成一段完整的影像。

影视合成是指影视制作者利用多种合成手段，把各种视觉元素合成到一个镜头中，创作出一个全新的影视镜头。

了解电影史的人都知道电影的发展历程。

在电影发明初期人们热衷于用电影的形式来表现一些奇特的画面，如法国电影大师梅里爱的一系列探索，他使用停机再拍的手法创造了当时的视觉奇迹，这些拍摄的技巧也促进了早期的影视特技合成技术的发展。

<<影视后期编辑合成技术>>

编辑推荐

《影视后期编辑合成技术：Adobe After Effects 7.0》适合中、高等职业学校影视动漫、影视广告设计及相关专业作为教材使用，也可供影视动漫设计制作者学习参考。

为能够切实提高学习者的实践技能，书中采用了以实例操作为先导、巩固和提高新知识点的编写体例。

在编写体例中体现出四个模块：实例操作、新知解析、实战演练、思考与练习四个部分。

<<影视后期编辑合成技术>>

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>