

<<影视特效制作>>

图书基本信息

书名：<<影视特效制作>>

13位ISBN编号：9787121085994

10位ISBN编号：7121085992

出版时间：2009-5

出版时间：电子工业出版社

作者：徐正坤，肖永亮 著

页数：322

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>

前言

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。

动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。

这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。

在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念、产生了新思维。

动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画、游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。

动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想像力。

动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧以及网络等多种载体。

综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别，游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通讯）。

创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。

对照动漫产业的动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。

中国的动漫游戏产业发展，是以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机（这里还需要请肖老师补充一下游戏方面的内容）。

人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。

京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。

本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套动漫游戏职业技能教育标准教材。

首先，基于我们对产业的认识和教育规律，并搜集整理全国近百家院校的课程设置，从中挑选动画、漫、游范围内公共课和骨干课程作为参照。

其次，该套教材体系内容符合工业和信息化部《全国信息化人才培养职业认证》考试内容，配套完整的考试体系，根据国家相关岗位设置的要求，联合工业和信息化部全国信息化人才培养职业认证考试中心为动漫游戏相关职业提供专业的职业认证，通过这套教材的系统学习，可以申请获得工业和信息化部《全国信息化人才培养职业认证证书》。

再次，为了便于开展教学或自学，我们为授课老师设计并开发了内容丰富的教学配套资源，包括配套教材、课时安排表、考试大纲、视频课件、电子教案、考试题库、以及相关素材资料，为广大教师解决了缺少课件、参考资料的燃眉之急。

本套教材邀请国内多所知名学校的骨干教师组成编审委员会，参与教材的编写和审稿工作，教材采用了理论知识结合实际制作的讲解形式，使设计理念和制作技术完美的结合，很好的解决了当前教材中普遍存在的重软件轻设计的问题，教材中部分实际制作的部分选用了行业中比较成功的实例，由学校教师和行业高手共同完成，教师可以根据学生的学习重点把握好讲解形式和结构安排，行业高手重点讲解实际工作中的经验和技巧，采用这种形式可以提高学生在实际工作中的能力。

另外，本教材考虑到较广的适用范围，力求适合普通高校的本、专科以及职业院校和社会培训机

<<影视特效制作>>

构，提供影视、动漫或者是数字艺术等相关专业的师生和动漫爱好者使用。

通过本套教材的学习，学生可以从事漫画设计、动画编剧、二维、三维动画设计、游戏设计等工作。

最后，我要感谢电子工业出版社对这套教材的大力支持，特别是北京易飞思信息技术有限公司的精心策划和严谨认真的编辑工作。

<<影视特效制作>>

内容概要

全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍影视的制作技巧和制作理念。

《影视特效制作》使用After Effects进行制作，介绍了全新的制作技术和制作理念。

全书分为10章，第1章讲述了影视特效的基本理念，使读者对影视特效有一个初步的了解。

第2章介绍了影视特效所应用到的软件，有三维制作软件、后期合成软件及音频处理软件等。

第3章讲述了After Effects的基本操作，主要包括项目管理及基本特效的使用。

第4章深入介绍了After Effects的一些高级技巧，主要包括画面调色、遮罩的使用、运动追踪及表达式的使用等。

第5章通过具体的实例介绍了影视片头动画的制作流程和技巧。

第6章介绍了产品广告动画制作。

第7章介绍了实拍视频合成动画制作，讲述了如何将实拍素材和后期特效完美地融合到一起。

第8章介绍了使用Fume.FX模拟流体的动画效果，Fume.FX插件可以模拟包括烟雾、火焰、流水等流体

。第9章讲述了角色动画的制作，制作了一个可爱的卡通角色。

第10章主要讲述了一些炫目特效的制作。

在每一章的最后还设置了练习题部分，使读者在学习了本章的内容后，对所用到的知识点进行思考和温习，从而受到更深层次的启发。

读者对象：《影视特效制作》可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，同时也适合广大影视制作爱好者，以及影视后期设计师阅读使用，还可以作为社会相关培训班的参考教材。

<<影视特效制作>>

书籍目录

第1章 影视特效泛概念 11.1 影视特效的概念及应用 21.1.1 影视特效的概念 21.1.2 影视特效的应用 21.2 常
 的影视特效 31.2.1 光影变换 31.2.2 爆破发光 31.2.3 生长变幻 41.2.4 文本动画 41.3 影视特效的应用技巧
 整体风格的和谐统一 51.3.2 个性特征鲜明凸显 51.3.3 文化底蕴的体现 51.4 影视片头 51.4.1 三维动画概
 述 61.4.2 三维动画应用 61.4.3 三维动画制作流程 131.5 本章小结 141.6 本章练习 14第2章 影视特效软件
 基础 152.1 影视特效制作软件 162.1.1 三维类软件 162.1.2 后期合成类软件 172.1.3 音频编辑类软件 182.2
 AfterEffects软件基础知识介绍 192.2.1 AfterEffects的应用领域 192.2.2 AfterEffects的系统要求 202.2.3
 AfterEffects7.0的界面 202.2.4 AfterEffects7.0新特性 252.3 其他辅助软件简介 282.3.1 与Illustrator结合 282.3.2
 与Photoshop结合 292.3.3 与Premiere结合 302.3.4 与Audition结合 312.4 本章小结 352.5 本章练习 35第3章
 AfterEffects快上手 373.1 AfterEffects的基本概念 383.1.1 项目 383.1.2 合成影像 393.1.3 图层的概念 393.2 P
 项目管理 403.2.1 创建项目 413.2.2 调用素材 423.3 图层的使用 433.3.1 素材图层 433.3.2 固态图层 443.3
 图层 453.4 基本动画设置 453.4.1 关键帧的使用 453.4.2 文本动画 483.5 几种常用特效的使用 513.5.1
 3DChannel 513.5.2 Blur&Sharpen 553.5.3 Distort 563.5.4 Generate 573.5.5 Noise&Grain 593.5.6 Paint 603.5.7
 Simulation 613.5.8 Transition 633.6 本章小结 643.7 本章练习 64第4章 深入了解AfterEffects 674.1 画面的校
 化 684.1.1 MTV类颜色校正 684.1.2 虚幻类颜色校正 704.1.3 写实类颜色校正 724.2 遮罩的使用 734.2.1 遮
 工具 734.2.2 路径工具 734.2.3 遮罩菜单 754.2.4 移动遮罩或遮罩后面的层 764.3 运动追踪 764.4 表达式的
 用 824.5 插件管理 874.5.1 插件的定义 874.5.2 安装插件 874.5.3 查找插件 884.6 影像合成 884.6.1 时间轴
 板 884.6.2 2D合成 884.6.3 3D合成 894.6.4 记录动画 914.6.5 灯光与摄影机 914.7 本章小结 934.8 本章练
 章 影视片头动画制作 955.1 影视片头动画简介 965.1.1 影视片头分析 965.1.2 电视栏目包装的主要形
 式 975.1.3 电视栏目的组成元素 975.2 动画创意及脚本制作 995.2.1 动画创意 995.2.2 脚本制作 995.3 前期
 作 100 5.3.1 第一场景动画的制作 1005.3.2 第二场景动画的制作 1105.3.3 转场动画的制作 1235.4 后期合
 成 1265.4.1 创建背景层 1275.4.2 创建第一场景 1295.4.3 创建第二场景 1325.4.4 创建文字 1355.4.5 合成
 音效合成 1415.6 最终合成 1445.7 本章小结 146第6章 产品广告动画制作 1476.1 产品广告动画简介 1486
 画创意及脚本制作 1486.2.1 动画创意 1486.2.2 脚本制作 1486.3 前期制作 1496.3.1 材质的制作 1496.3.2 设
 摄影机 1526.3.3 设置灯光 1546.3.4 渲染输出 1566.3.5 喇叭的制作 1576.4 后期合成 1586.4.1 创建背景
 层 1586.4.2 创建冲击波 1606.4.3 创建飘带 1636.4.4 创建随机点 1666.4.5 创建音乐字符 1706.4.6 创建文
 字 1726.4.7 合成 1756.5 音效合成 1816.6 最终合成 1856.7 本章小结 1876.8 习题 187第7章 实拍视频合成
 制作 1897.1 合成动画简介 1907.2 动画创意及脚本制作 1907.2.1 动画创意 1907.2.2 脚本制作 1917.3 前期
 作 1917.3.1 地球光动画的制作 1917.3.2 金球动画的制作 2017.4 后期合成 2067.4.1 数据流的制作 2067.4.2
 入合成的制作 2117.4.3 地球光效的制作 2137.4.4 合成 2207.5 音效合成 2227.6 最终合成 2257.7 本章小
 结 2277.8 习题 227第8章 流体模拟动画制作 2298.1 动态流体动画简介 2308.2 动画创意及脚本制作 2308
 期制作 2308.3.1 场景的制作 2318.3.2 设置摄影机 2428.3.3 设置灯光 2438.3.4 流体模拟 2448.3.5 渲染输
 出 2548.4 后期合成 2568.5 本章小结 2598.6 习题 259第9章 角色动画制作 2619.1 角色动画制作流程 26
 色建模 2639.3 贴图展开 2809.4 贴图绘制 2899.5 设置材质灯光并渲染场景 2939.6 本章小结 2979.7 习题
 第10章 特效综合应用 29910.1 粒子云的制作 30010.2 中国风 30910.2.1 荷花池的三维模拟 30910.2.2 荷花池
 水彩效果 31210.2.3 荷花池的水墨效果 31810.3 本章小结 322

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>