

<<影视后期编辑与合成>>

图书基本信息

书名：<<影视后期编辑与合成>>

13位ISBN编号：9787121097454

10位ISBN编号：7121097451

出版时间：2009-11

出版时间：电子工业出版社

作者：张祺 编著

页数：316

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>

<<影视后期编辑与合成>>

前言

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为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、漫画和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象力。

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（互联网和移动通信）。

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。

随着动漫产业的发展，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，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。

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数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

<<影视后期编辑与合成>>

内容概要

本书是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，重点介绍了Fusion在影视后期编辑中的应用及合成制作。

Fusion是由加拿大Eyeon公司开发的基于PC平台的节点式专用合成软件，因其与MAYA良好的合作性，成为目前PC平台上最好的合成软件之一。

通过本书的学习，读者将真正掌握影视后期合成的精髓，并灵活地应用于实际的工作与学习中。

本书共分为8章，内容包括：常用后期合成软件介绍、Fusion软件基础介绍、遮罩、文字动画、三维合成、色彩校正、抠像、跟踪、稳定，以及粒子特效等。

通过详细的讲解与生动的案例练习，帮助读者迅速掌握理论知识与应用技巧。

本书配套光盘包含书中实例所用的素材，以及实例教学视频。

读者可以通过观看光盘中的视频教程，体验真实的操作环境与步骤，提高合成技术的熟练程度，达到事半功倍的效果。

本书可作为高等院校、职业学院相关专业学生的授课教材，也可作为广大影视编辑人员的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

<<影视后期编辑与合成>>

书籍目录

第1章 常用后期合成软件介绍 1.1 数字合成的概念 1.2 主流合成软件介绍 1.2.1 层级式的合成软件 1.2.2 节点式的合成软件 1.3 后期合成流程介绍 1.3.1 常见的合成素材与合成工作流程介绍 1.3.2 常见的视频格式的介绍 1.3.3 场 1.3.4 “精心”整理你的每一个工作项目 1.4 Fusion的偏好设置 第2章 Fusion——合成的利器 2.1 学习Fusion从这里开始 2.1.1 基础界面介绍 2.1.2 工具栏 2.1.3 Bins 2.1.4 流程工作区 2.1.5 显示窗口 2.1.6 时间线窗口 (Timeline) 2.1.7 时间控制栏 2.1.8 状态栏 2.2 节点——合成的基本单位 2.2.1 素材节点 2.2.2 常用工具节点 2.3 关键帧动画 2.3.1 设置关键帧 2.3.2 动画曲线编辑器 2.4 Time Stretcher时间变速器 第3章 遮罩 3.1 认识遮罩 (Mask) 3.1.1 遮罩 (Mask) 的种类 3.1.2 矩形遮罩参数设置 3.1.3 修改遮罩和遮罩动画 3.1.4 神奇的Bitmap (位图) 遮罩 3.2 合成动画短片《Reason》 3.3 影片输出 3.3.1 添加Saver节点 3.3.2 Saver节点的控制参数 3.3.3 渲染对话框设置 第4章 灵活的文字动画 4.1 文字特效基础 4.2 文字动画实例 4.2.1 霓虹灯文字动画合成 4.2.2 After Effects插件在Fusion中的使用 4.2.3 文字特效与Displace节点 4.3 手写字动画制作 4.4 Paint节点 第5章 三维合成与色彩校正 5.1 三维合成 5.1.1 三维工具节点 5.1.2 三维合成的工作流程 5.2 深度合成 5.3 色彩校正 5.3.1 色彩的基础知识 5.3.2 色彩校正 5.3.3 Color Curves (颜色曲线) 节点 第6章 神奇的Fusion抠像 6.1 抠像节点 6.2 抠像的利器Ultra Keyer 6.3 特殊的抠像工具Difference Keyer 6.4 亮度抠像和通道控制 6.4.1 Luma Keyer (亮度抠像) 6.4.2 Matte Control (通道控制) 6.5 复杂的抠像合成实例 6.6 Primatte抠像插件 第7章 跟踪与稳定 第8章 粒子特效

章节摘录

目前，仍有许多朋友在为“究竟选择哪一种后期合成软件”进行影视、动画的后期制作而争论不休。

其实这是一个“仁者见仁，智者见智”的问题。

笔者在进行动画合成的实际工作中，也用过三种以上的软件，无论学习或是使用哪一种，都应该以“解决实际问题”为出发点。

每一款后期软件的价格、市场定位和用户群都不一样，在使用的范围上自然也就不一样。

目前，市场上有多种数字合成软件，可以分为面向流程的合成软件和面向层的合成软件两大类。

面向流程的合成软件将合成画面所需要的每个步骤作为单元，每个步骤都包含一个或几个输入画面，对这些画面进行处理并产生一个输出画面，通过把若干个步骤连接起来形成一个流程，从而使原始素材经过种种处理最终得到合成结果。

Shake、Digital Fusion、Nuke等软件都属于这一类。

面向层的软件把合成软件划分为若干层次，每个层次一般对应一段原始素材，通过对每一层进行操作，如增加滤镜、抠像、调整等，使每一层画面满足合成的需要，最后把所有层次按一定的顺序叠合起来，就可以得到最终的合成画面。

Discreet Logic公司的Inferno / Flame / Flint / Effect系列软件就属于此类，还有After Effects、Softimage DS、Henry等也属于此类。

对于面向流程和面向层的合成软件来说，前者更擅长制作精细的特技镜头，后者则具有较高的制作效率，可谓各有所长。

前者由于流程的设计不受层的局限，因此可以设计出任意复杂的流程，有利于对画面进行非常精细的调整，适用于电影的合成；后者则比较直观，易于上手，制作速度快。

.....

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>