

### 图书基本信息

书名：<<Adobe 创意大学动漫特效合成标准教材-配1张DVD>>

13位ISBN编号：9787514203936

10位ISBN编号：7514203931

出版时间：2012-2

出版时间：印刷工业出版社

作者：王一夫，张炜 编写

页数：268

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>

## 内容概要

王一夫、张炜编写的《Adobe创意大学动漫特效合成标准教材》首先介绍了传统的合成环节的制作技术，重点讲解了合成这一制作环节所涉及到的基本概念和制作理念，以制作流程为主线，分析合成的每一个步骤，讲解透彻。

另一方面，《Adobe创意大学动漫特效合成标准教材》通过大量实例的分析和讲解，一步一步介绍动画的合成区别于广告、栏目包装和传统影视特效制作的独有的技术特点及其针对性的技术，以期能够将动画合成这一环节的技术共性和特性完全的展现了出来，最终培养制定渲染方案以及指导渲染的合成师。

《Adobe创意大学动漫特效合成标准教材》非常适合欲从事影视后期、特效合成、电视包装制作的专业人员使用。

读者通过学习，能在极短的时间内，掌握影视特效制作人员所必须掌握的相关技术，并加深特效合成技术功底，达到从入门到精通的专业水平。

另外，《Adobe创意大学动漫特效合成标准教材》也可以作为各类影视动画学院、培训机构的教学方面的相关专业用书，其中大量的实例能够方便教师授课，丰富的知识点总结能够清晰明白地阐述原本晦涩的影视制作概念。

## 书籍目录

### 第1章 数字视频的基本概念

#### 1.1 数字图像

##### 1.1.1 矢量图

##### 1.1.2 位图

##### 1.1.3 图像压缩编码

##### 1.1.4 图像格式

#### 1.2 数字视频

##### 1.2.1 描述一个视频文件

##### 1.2.2 视频文件的标准

##### 1.2.3 视频格式

#### 1.3 通道的概念

##### 1.3.1 颜色通道

##### 1.3.2 透明通道

##### 1.3.3 多通道

#### 1.4 小结

### 第2章 合成的基本方法

#### 2.1 合成的概念

#### 2.2 图层

##### 2.2.1 图层的概念

##### 2.2.2 图层叠加的方式

#### 2.3 空间的运用

#### 2.4 嵌套的运用

#### 2.5 时间因素的运用

##### 2.5.1 帧速率

##### 2.5.2 节奏控制

#### 2.6 小结

### 第3章 Adobe After Effects简介

#### 3.1 常见后期解决方案

##### 3.1.1 Adobe后期解决方案

##### 3.1.2 Autodesk后期解决方案

##### 3.1.3 AVID后期解决方案

##### 3.1.4 Apple后期解决方案

#### 3.2 Adobe After Effects简介

##### 3.2.1 界面构成

##### 3.2.2 基本操作

##### 3.2.3 合成理念

#### 3.3 合成的基本流程

##### 3.3.1 建立并管理工程文件

##### 3.3.2 管理合成

##### 3.3.3 创建并操作图层

##### 3.3.4 控制画面效果

##### 3.3.5 控制动画效果

##### 3.3.6 渲染输出

#### 3.4 基本合成实例

##### 3.4.1 任务简介

3.4.2 操作步骤

3.5 小结

第4章 基本元素控制

4.1 Project窗口的操作

4.1.1 Project属性设置

4.1.2 Project其他指令

4.2 控制Composition属性

4.3 控制素材属性

4.3.1 素材的导入

4.3.2 素材属性的控制

4.4 控制Timeline图层属性

4.4.1 控制Timeline上的图层

4.4.2 通过Layer指令控制图层

4.5 视图区域的相关控制

4.5.1 视图面板

4.5.2 视图菜单

4.5.3 工具应用

4.6 小结

第5章 特效综述

5.1 3D Channel(3D通道)组

5.2 Audio(音频)组

5.3 Blur & Sharpen(模糊与锐化)组

5.4 Channel(通道)组

5.5 Color Correction(色彩校正)组

5.6 Distort(扭曲)组

5.7 Expression Controls(表达式控制)组

5.8 Generate(生成)组

5.9 Keying(键控)组

5.10 Matte(蒙板)组

5.11 Noise & Grain(噪波与颗粒)组

5.12 Obsolete(旧版本)组

5.13 Perspective(透视)组

5.14 Simulation(模拟仿真)组

5.15 Stylize(风格化)组

5.16 Text(文本)组

5.17 Time(时间)组

5.18 Transition(过渡)组

5.19 Utility(实用工具)组

5.20 小结

第6章 构建画面

6.1 关键帧动画

6.1.1 关键帧控制

6.1.2 关键帧曲线的控制

6.1.3 自动记录动画

6.2 Animation菜单的指令

6.3 表达式动画

6.3.1 表达式的概念

6.3.2 表达式的添加、控制和删除

6.3.3 书写表达式的方式

6.3.4 向量、阵列、索引、维数

6.3.5 数学运算、函数、语句

6.4 小结

## 第7章 多通道合成案例分析

7.1 素材的准备

7.2 认识各个通道

7.3 通道的基本融合

7.4 添加辅助效果

7.5 渲染输出

7.6 小结

## 第8章 扭曲及键控效果案例分析

8.1 新建项目并导入素材

8.2 定义素材

8.3 制作项目背景

8.4 抠像

8.5 新建最终合成

8.6 变形特效

8.7 建立三维立体感

8.8 渲染输出

8.9 小结

## 第9章 合成的基本方法

9.1 新建项目并导入素材

9.2 制作涟漪黑白图

9.3 制作涟漪效果

9.4 出墙效果

9.5 营造三维场景

9.6 字幕动画

9.7 输出影片

9.8 小结

## 第10章 文字效果案例分析

10.1 新建项目并导入素材

10.2 制作项目背景

10.3 制作标题和裂纹

10.4 制作标题的破碎脱落效果

10.5 画面美化

10.6 小结

## 第11章 综合特效分析

11.1 素材的准备

11.2 搭建3D场景

11.3 管理项目

11.4 射击动画制作

11.5 枪口的火花

11.6 创建代理

11.7 添加子弹和子弹壳

11.8 元素整合

11.9 最终效果控制和输出

11.10 小结

### 编辑推荐

王一夫、张炜编写的《Adobe创意大学动漫特效合成标准教材》是Adobe创意大学指定教材。该教材共分11章，内容包括：数字视频的基本概念，合成的基本方法，Adobe After Effects简介，基本元素控制，特效综述，构建画面，多通道合成案例分析，扭曲及键控效果案例分析，合成的基本方法，文字效果案例分析，综合特效分析。

本书不仅适合高等院校动画设计相关专业的学生使用，也适合希望进入动画相关领域的自学者用作参考资料。

#### 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>