

<<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6章 文字特效                      |
| 7.1 Shine特效                 | 7.2 3D Stroke特效                       | 习题                                | 第7章 光效应用                      |
| 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8章 在After Effects 7.0中输出影片           | 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>