

<<后期合成>>

图书基本信息

书名：<<后期合成>>

13位ISBN编号：9787121100291

10位ISBN编号：7121100290

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：北京寒武创世数字科技有限公司 编

页数：192

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

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式的生产和经营的产业。近年来，在有关政策和新技术传播手段的推动下，加上动漫企业的不懈努力，我国动漫产业得到了迅速发展，成为文化创意产业中发展最快的一个领域。

我国动漫市场发展潜力巨大，人才需求广阔，得到了政府高度重视。

国务院办公厅在“关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知”中提出将支持动漫人才的培养提高到增强产业发展后劲的高度上，要求扩大人才培养规模，改革人才培养模式。

当前，我国正处于由制造大国向原创大国迈进的关键时期，我们应该清醒地看到，在国内动漫产业振兴的同时还面临着人才的困惑。

目前我国缺乏动漫游戏相关的人才，其中最缺的是实用型的操作人才和有创新能力的高端人才，人才的短缺已经在一定程度上制约了动漫游戏产业的健康有序发展。

为推动动漫游戏领域职业培训工作的健康、快速发展，提高动画和游戏产业一线技能人才的就业质量，人力资源和社会保障部在“技能人才职业导向式培训模式标准研究”课题中设立了“动画、动漫”分课题，作为课题成果起草了“动画、动漫专项职业能力考核规范”。

北京寒武创世数字科技有限公司作为课题的积极参与者和业界技能人才培养的推动者，在此基础上组织编写了“影视动画职业技能培训系列丛书”及“手机游戏职业技能培训系列丛书”。

这两套丛书提倡以职业为导向，体现职业岗位的工作顺序，突出职业技能的培养。

丛书的编写人员均是来自企业一线的资深从业人员，他们结合自己的实践体验和总结，将自身“全接触”的独特感受奉献给广大读者，可以说是为动画和手机游戏的初学者及从业人员提供了学习技能的有效途径，从而帮助他们进入动画和手机游戏创作的自由空间。

“影视动画职业技能培训系列丛书”包括《原画设定》、《模型制作》、《动画制作》、《材质与渲染制作》、《特效制作》、《后期合成》6个专项职业能力培训教材。

“手机游戏职业技能培训系列丛书”包括《手机游戏测试》、《手机游戏策划设计》、《手机游戏程序开发》、《手机游戏美术设计》4个专项职业能力培训教材。

动漫游戏在我国尚属新兴产业，以上两套丛书的编写均是本着从实践出发的原则进行的。希望该系列丛书的出版，能够对动漫游戏领域的职业培训工作产生启发和借鉴作用，为培养高质量的动漫游戏产业实用型和高端创意型骨干技能人才提供智力支持，从而为增强我国动漫游戏产业的综合竞争实力和促进社会就业增长作出贡献。

<<后期合成>>

内容概要

本书是一本专门针对影视合成人员进行影视后期合成与特效制作编写的一本学习用书。

本书的首选实用软件为After Effects CS3。

影视后期合成和特效制作有很多专业制作软件。

其中，After Effects CS3易上手、功能齐全、制作特效合成的表现手法比较全面。

它出现最多的地方是电视台、影视制作公司、多媒体制作公司和一些工作室。

After Effects CS3可以满足大多数影片及电视节目制作专家的需求。

而且使有创造力的人能够创造出无法抗拒的动画及视觉效果。

通过对该软件的剖析讲解、功能介绍，读者可以应用到其他的专业制作软件上面，可以更快地上手。

本书通过完全剖析实战案例，让读者能够全方位地掌握软件的应用，并对案例进行了精心的选择和编排。

全书分为概论、软件的认识与应用、特效实例、综合实例及常用快捷键五部分，在全书中的每个案例部有详细的操作介绍，并且每个案例都有很强的操作性，对实际工作有很强的指导作用。

本书图文并茂，便于读者更好地学习，可以作为影视合成爱好者和相关制作人员的学习用书，也适合大中专院校相关专业作为培训教材或者教学参考书。

本书配有资源包，详见前言。

<<后期合成>>

书籍目录

第1章 概论	1.1 后期合成的含义	1.2 后期合成人员的素质要求	1.3 后期合成人员还要具备其他基本的知识
	1.3.1 色彩模式	1.3.2 图形、像素和分辨率	1.3.3 颜色深度
	Alpha通道	1.3.4 扫描格式	1.3.5 宽高比
	1.3.6 彩色信息的表述	1.3.7 NTSC	1.3.8 PAL和SECAM
	1.3.9 场的顺序	1.3.10 SMPTE时间码	1.3.11 数字视频的采样
	1.3.12 数字视频的标准	1.3.13 视频压缩基本概念及要求	1.3.14 数字视频的格式
	1.3.15 数字化影视基础	1.3.16 编码解码器	1.3.17 压缩编码
	1.3.18 常用的图像文件格式	第2章 After Effects的认识与应用	
	2.1 After Effects的认识	2.2 After Effects的窗口与面板的介绍	2.2.1 项目设置
	2.2.2 偏好设置	2.2.3 在项目中导入素材	2.2.4 在项目窗口中管理素材
	2.2.5 Comp合成图像窗口管理与应用	2.2.6 TimeLine (None) 时间线窗口管理与应用	2.2.7 Tools工具面板
	2.2.8 Time Controls时间控制面板	2.2.9 Audio音频面板	2.2.10 信息面板
	2.3 层的认识与应用	2.3.1 层的概念	2.3.2 层的管理
	2.3.3 层的产生	2.3.4 重组层	2.3.5 建立固态层
	2.3.6 建立调节层	2.3.7 改变层的顺序	2.3.8 对层进行编辑
	2.3.9 层的应用	2.4 基础动画	2.4.1 认识关键帧
	2.4.2 关键帧记录器	2.4.3 关键帧的显示方式	2.4.4 关键帧导航器
	2.5 层模式	2.6 轨道层模板	第3章 Effects特效
	3.1 跟踪实例	3.2 抠像实例	3.3 Particle Playground粒子实例
	3.4 其他基础效果介绍	3.4.1 Blur&Sharpen	3.4.2 Distort
	3.4.3 Text	3.4.4 Time	3.4.5 Transitions
	第4章 综合实例	4.1 实例1	4.2 实例2
	附录A 常用快捷键		

<<后期合成>>

章节摘录

5.HSB色彩模式 HSB色彩模式基于人对颜色的感觉而制定。它既不是。

RGB的计算机数值，也不是CMYK的打印机百分比，而是将颜色看做是由色相、饱和度和明亮度组成的。

HSB色环如图1-12所示。

Hue（色相）：在可见光谱中，红、橙、黄、绿、青、蓝、紫，俗称七彩色，人们给这些相互区别的色变出名称，当我们称呼到其中某一色的名称时，就会有一定的色彩印象，这就是色相的概念。色相是区分色彩的名称。

Saturation（饱和度）：是指某种颜色浓度的含量。饱和度越高，颜色的强度也就越高。

Brightness（明亮度）：是对一种颜色中光的强度的表述。明亮度高则色彩亮，明亮度低则色彩暗。

同一颜色中也有不同的明亮度值，如白色明亮度值较大，灰色明亮度值居中，黑色明亮度值较小。

1.3.2 图形、像素和分辨率 计算机图形分为位图图形和矢量图形。

位图图形也叫光栅图形，通常称之为图像。

它是由大量的像素组成。

位图图形是与分辨率相关的图形，每一幅都包含着一定数量的像素。

用户在创建位图图形时必须指定图形的尺寸和分辨率。

数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。

矢量图形是通过数学方程式得到，由叫做矢量的数学对象所定义的直线和曲线所组成。

矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。

矢量图形与分辨率无关，可以将它缩放到任意大小和任意分辨率打印输出设备上，也不会遗漏细节或损伤清晰度。

因此，矢量图形是文字（尤其是小字）和线条粗图形的最佳选择，这些图形（如徽标）在缩放时都能保持清晰的线条。

矢量图形还具有文件较小的特点。

像素是构成图形的基本元素，它是位图图形的最小单位。

像素有3种特性：像素间有相对位置；像素具有颜色能力，可以用bit（位）来度量，像素都是正方形的；像素的大小是相对的，它依赖于组成整幅图像像素的数量多少。

分辨率是指图像单位面积内像素的多少。

分辨率越高，则图像越清晰。

1.3.3 颜色深度 图像中每个像素所显示出的颜色数被称做颜色深度。

它和数字化过程中的量化数值有紧密联系。

量化比特越高，每个像素可显示出的颜色数目越多。

通常情况下，有以下颜色标准：32位真色彩、24位真色彩、16位增强色、8位色等。

1.3.4 Alpha通道 视频编辑除了使用标准的颜色深度外，还可以使用32位颜色深度。

32位颜色实际上是在24位颜色深度上添加了一个8位的灰度通道，为每一个像素存储透明度信息。这个8位的灰度通道被称为Alpha通道。

.....

<<后期合成>>

编辑推荐

《后期合成》是人力资源与社会保障部有关课题研究成果，符合专项职业能力规范的要求，可作为相关领域职业技能培训和职业院校专业教学使用，并列入教育部门和人力资源与社会保障部门推荐（选用）教材目录。

<<后期合成>>

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>