

<<影视包装制作盛典>>

图书基本信息

书名：<<影视包装制作盛典>>

13位ISBN编号：9787302171645

10位ISBN编号：7302171645

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：王志新，黄建琴，肖剑 编著

页数：479

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>

## <<影视包装制作盛典>>

### 内容概要

本书是一本累积了作者多年制作电视包装实战经验的影视动画书籍，重点讲解利用三维软件3DS Max和最常用后期合成软件After Effects组合运用实现复杂的视觉效果，同时也选用了几个Combustion和Digital Fusion制作后期的典型实例。

通过在实际工作中为电视台等传播机构设计制作的真实案例，详细的讲述每个作品的创作思想、技术要点以及制作流程。

本书共分为两个部分，第一部分主要介绍电视包装与影视制作的基础知识、电视设计师应该具备的专业素质以及常用软件各自的特点和窗口应用，第二部分将详细地讲解8个典型实例，也是本书的重点部分。

本书配套光盘中为书中案例素材，原文件以及相关案例制作视频教学文件，同时，提供了第9章内容的PDF文件，供读者使用。

本书面向初、中级用户，旨在帮助读者用较短的时间快速熟练掌握电视包装设计制作的技巧，开拓创意思路，掌握高效的创作流程，不断提高制作效率和作品质量，对于刚刚进入电视设计行业的朋友，可以学习每个作品的创作思想，快速入门。

## &lt;&lt;影视包装制作盛典&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 视频技术基础	1.1 视频基础知识	1.1.1 视频编辑概述	1.1.2 视频技术基础	1.2 典型制作软件简介	1.2.1 3DS Max 9.0快速浏览	1.2.2 After Effect CS3快速浏览	1.2.3 Combustion快速浏览	1.2.4 Digital Fusion快速浏览
第2章 足球现在时	2.1 彩条随足球运动	2.1.1 彩条随足球下落	2.1.2 足球随彩条穿梭	2.1.3 彩条与球星擦身而过	2.1.4 彩条环绕球星	2.1.5 高斯模糊制作动感镜头	2.2 制作分图层动画	2.2.1 球星、光圈、足球完美结合
	2.2.2 球星和文字的接合运动	2.3 彩条与球星的动感组合	2.3.1 素材去色	2.3.2 制作剪影球星相对运动	2.3.3 素材留色	2.3.4 静态图片组合运动	2.3.5 制作射门进球喜悦镜头	2.3.6 制作分镜头11
第3章 赛事直播厅	3.1 制作淡蓝色调眩彩运动场景	3.1.1 创建场景以及Logo演绎	3.1.2 材质与后期效果	3.2 制作黄色调动感场景	3.2.1 篮球Logo演绎	3.2.2 篮球Logo材质与后期效果	3.2.3 设置场景动画	3.3 制作深蓝色调三维场景
	3.3.1 足球Logo演绎	3.3.2 足球Logo材质与后期效果	3.4 制作背景文字穿梭	3.5 制作定版镜头	3.6 Digital Fusion后期合成	3.7 本章小结	第4章 音舞前沿	4.1 制作三维元素
	4.1.1 模拟DJ台	4.1.2 制作耳机	4.1.3 制作喇叭	4.2 After Effect合成动感DJ台	4.2.1 高级抠像	4.2.2 制作音量表	4.2.3 镜头合成	4.3 After Effect合成动感舞者剪影
	4.4 喇叭与大小舞者组合	4.5 耳机与舞者组合运动	4.6 色块飘逸	4.7 大小舞者组合	4.8 制作色块飞舞镜头	4.9 制作音乐元素组合镜头	4.10 制作文字点题镜头	4.11 制作镜头(10)
	4.12 最终合成	4.13 本章小结	第5章 第五频道	第6章 明星堂	第7章 周末影院	第8章 身边科学	第9章 非常视听(内容在光盘中)	

## 章节摘录

**第1章 视频技术基础** 视频编辑作为当今应用最广的加工数字影像的方式,有其独特的工作流程和操作技巧,它的数字化和非线性与线性编辑相比较具有明显的优势,尤其在脱机编辑方面的应用,更是在保证质量的前提下大大降低了成本和提高了工作效率。

**1.1 视频基础知识** 本节主要讲述基本的视频知识,包括关于数字视频编辑的常用的概念,以及压缩编码和广播质量,还介绍了典型的文件格式和功能,这也是进行数字创作的基础。

**1.1.1 视频编辑概述** 我们常说的视频编辑,即数字化非线性视频编辑,简称“非线性编辑”,简而言之,就是利用计算机的数字技术,完成传统视音频制作工艺中需要多套机器配合(比如A/B卷编辑机、特技机、调音台、时基校正器、切换台等)才能完成的影视后期编辑任务,以及多种视觉特技的制作任务。

在编辑过程中可以随机地跳跃式进行编辑,既可从前向后,也可以从后向前,甚至从中问任何一点开始编辑,它不受节目顺序的限制,具有任意性。

不仅方便快捷,可以随意修改,而且图像质量不受损失。

当把胶片或磁带的图像信号转换成数字信号存储在高速硬盘上,即“素材的数字化”之后,然后使用视频编辑软件的反复编辑功能,直到完成全部编辑工作后再一次性输出,避免了传统编辑工作中磁带信号的多次转录所造成的质量损失。

由于计算机数字技术的飞跃发展,视频编辑的功能越来越强大,更重要的是随着广播电视的大力发展,大规模电视剧以及多种多样的电视栏目的迅速普及,数字非线性编辑系统作为一种全新的电视后期制作观念,它的应用范围也越来越广。

下面介绍几个常用的视频编辑的基本概念。

**1.文件** 在非线性编辑系统中,所有素材都以文件的形式存储在硬盘或光盘中。

在编辑工作中主要用到两种文件:素材文件和工程文件。

工程文件包括用来记录编辑状态的项目文件和管理素材的库文件等,比如Adobe Premiere Pr0的proproj文件和Adobe Effects的aep文件;素材文件可粗略分为图形、图像、音频、视频和字幕文件等。

素材文件中除了可记录画面和声音数据以外,还能够保存素材的名称、类别、大小、长度及存储位置等信息,极大地方便了节目的制作和素材的管理。

**2.图像** 通常可以用多种格式保存数字化彩色图像文件,而且不同格式的图像文件可互相转换。

编辑中较常用的是三维动画软件渲染生成的tga格式、平面图像处理用的tif格式和彩色位图图像bmp格式的文件,还有就是可以更方便地使用psd分层文件直接作为序列。

**3.图形** 字幕文件是编辑或合成软件内部生成的矢量图形文件。

它与图像文件的主要区别在于,任何时候都可以对图形进行修改,与图像文件相比,矢量图形文件在磁盘上占用的空间比较小。

**4.音频** 声音在非线性编辑系统中多以不压缩波形文件的形式保存。

在音频数字化时,模数转换的采样频率和采样深度影响系统中存储的声音信号的质量和其占用的存储空间。

采样频率越高,采样深度越大,录制的声音质量就越好,占用的存储空间也越大。

目前多数电视台播出时采用单声道电视伴音信号,一般采样频率22kHz以上,采样深度16比特即可满足要求。

大型电视剧和高质量的广告对伴音质量要求非常高,往往使用高保真立体声音频信号与视频相配,需要选择CD质量的声音处理方式,即以44.1kHz的频率采样,16比特记录的立体声信号。

**5.视频** 一般用分辨率、帧速率和色彩位数等参数作为描述数字视频信号的指标。

分辨率反映画面的清晰度,在电视广告后期制作中,要求图像分辨率为720×576(PAL制),帧速率为25fps(帧每秒),制作多媒体光盘时一般选15fps的帧速率,电影和NTSC制式电视的帧速率分别为24fps和30/29.97fps;描述每一像素的字节数决定了最多可同屏显示多少种颜色,一般力256色、65536色和16777216色(即16位真彩色),色彩数越多,能表现的彩色层次越丰富。

## <<影视包装制作盛典>>

非线性视频编辑系统显著的特点表现在它将非常成熟的计算机技术作为基础；以大容量磁盘作为存储媒体；利用计算机强大的软件、硬件功能；使人机对话方便灵活等几个方面。

在视频编辑系统中，其存储媒介的记录检索方式为非线性的随机存取，每组数据都有相应的位置码，对数字化的视、音频数据进行快速存储和读取，整段内容的插入、移动、复制、删除十分方便，省去了线性编辑时的大量卷带、搜索、预卷的时间。

由于非线性的本质是数字技术，视频编辑是以数字信号方式存储的，通过减少格式转换，避免多带复制，因而减少了画面信号复制的衰减问题。

## <<影视包装制作盛典>>

### 编辑推荐

《影视片头制作技术·影视包装制作盛典》中8个大型制作实例，涉及了三维动画软件3ds Max和后期合成软件After Effects、Combustion、Digital Fusion等特效插件，尤其是三维与合成软件的结合使用。

10个大型特效插件的学习，包括After Effects中的T-sparks、particles、shine、3d stroke以及3ds Max中的思想粒子、PF粒子和Mentalray渲染器。

光盘提供全部实例的制作工程文件和所需素材，最终效果演示动画文件（MOV格式）。

<<影视包装制作盛典>>

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>