

# 《视频合成及特效制作教程》

## 图书基本信息

书名：《视频合成及特效制作教程》

13位ISBN编号：9787302281900

10位ISBN编号：7302281904

出版时间：2012-4

出版社：清华大学出版社

作者：彭国斌

页数：243

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《视频合成及特效制作教程》

## 内容概要

《高等学校数字媒体专业规划教材:视频合成及特效制作教程》根据教学课时安排和该专业软件所覆盖的知识体系较全面的讲述了该软件的教学内容，主要包括：软件的认识了解、软件的必备的基础知识、软件的界面的介绍和管理、软件的重点知识点实例教学、软件的后期输出、与其它软件的结合使用等。

## 书籍目录

### 第1章 概论

#### 1.1 影视合成的概念

#### 1.2 adobe公司简介

#### 1.3 aftereffects简介

##### 1.3.1 版本简介

##### 1.3.2 界面简介

##### 1.3.3 功能简介

##### 1.3.4 运行环境

##### 1.3.5 最新版本

#### 1.4 aftereffectscs4的安装

#### 本章小结

### 第2章 视频技术基础知识

#### 2.1 宽高比

#### 2.2 彩色信息的表述

#### 2.3 电视制式

##### 2.3.1 彩色电视机的制式种类及特点

##### 2.3.2 彩色电视机制式的现状

##### 2.3.3 ntsc、pal、secam三种彩色电视制式的优缺点

#### 2.4 场的顺序

##### 2.4.1 帧率与场频的来历

##### 2.4.2 低分辨率下的场序

##### 2.4.3 制作dvd时的场序

##### 2.4.4 不同场序的素材混编时的设置

##### 2.4.5 基于帧

#### 2.5 smpte时间码

#### 2.6 几种常见的视频格式

#### 本章小结

### 第3章 aftereffects基础入门

#### 3.1 项目窗口

##### 3.1.1 初识项目窗口

##### 3.1.2 项目设置

##### 3.1.3 偏好设置

##### 3.1.4 在项目中导入素材

##### 3.1.5 在项目窗口中管理素材

#### 3.2 合成图像窗口

##### 3.2.1 认识合成图像窗口

##### 3.2.2 建立合成图像

##### 3.2.3 在合成图像窗口中加入素材

#### 3.3 时间线窗口

##### 3.3.1 时间线区域

##### 3.3.2 层工作区域

##### 3.3.3 其他控制面板区域

#### 3.4 状态栏面板

#### 3.5 图层

##### 3.5.1 层的概念

##### 3.5.2 层的产生

##### 3.5.3 层的管理

## 3.5.4 改变层顺序

本章小结

## 第4章 层属性动画及关键帧动画制作

### 4.1 层属性动画

#### 4.1.1 认识关键帧

#### 4.1.2 轴心点设置

#### 4.1.3 位置设置

#### 4.1.4 比例设置

#### 4.1.5 旋转设置

#### 4.1.6 透明度设置

### 4.2 层属性动画综合实例

#### 4.2.1 层属性动画实例

#### 4.2.2 关键帧动画实例

本章小结

## 第5章 遮罩

### 5.1 遮罩的概念及创建

#### 5.1.1 认识遮罩

#### 5.1.2 创建遮罩

#### 5.1.3 编辑遮罩

### 5.2 遮罩应用实例

#### 5.2.1 遮罩制作实例

#### 5.2.2 遮罩动画制作实例

本章小结

## 第6章 抠像技术

### 6.1 抠像的概念

### 6.2 颜色键操作实例

#### 6.2.1 颜色键抠像操作实例

### 6.3 蓝屏抠像

#### 6.3.1 蓝屏抠像的概念

#### 6.3.2 蓝屏抠像原则

#### 6.3.3 蓝屏抠像操作实例

#### 6.3.4 溢出抑制

本章小结

## 第7章 色彩校正

### 7.1 色彩校正功能介绍

### 7.2 曲线校色

#### 7.2.1 曲线

#### 7.2.2 曲线校色实例

### 7.3 使用色阶的一级校色

#### 7.3.1 色阶

#### 7.3.2 色阶应用实例

### 7.4 使用插件的二级校色

#### 7.4.1 colorfinesse 2的安装及使用

#### 7.4.2 sacolorfinesse 3简介

#### 7.4.3 magicbulletmojo的安装及使用

#### 7.4.4 其他调色技法

本章小结

## 第8章 动画控制

### 8.1 追踪的介绍

## 8.1 1运动追踪的概念

### 8.1.2 运动追踪介绍

### 8.1.3 追踪搜索的特征定位

## 8.2 运动追踪操作实例

## 8.3 关键帧插值及速度控制

### 8.3.1 改变插值

### 8.3.2 插值种类

### 8.3.3 速度控制

## 8.4 时间控制

### 8.4.1 启用时间重置

### 8.4.2 时间反方向

### 8.4.3 时间伸缩

## 8.4 4冻结帧

### 本章小结

## 第9章 三维合成

## 9.1 三维空间

### 9.1 1初识三维空间

### 9.1.2 三维图层操作

### 9.1.3 二维与三维图层的合成设置

## 9.2 灯光的应用

### 9.2.1 灯光简介

### 9.2.2 灯光操作实例

## 9.3 摄像机应用

### 9.3.1 摄像机简介

### 9.3.2 摄像机的参数

### 9.3.3 摄像机操作实例

### 本章小结

## 第10章 插件应用

## 10.1 插件的安装与注册

### 10.1.1 插件安装

### 10.1 2插件注册

### 10.1.3 插件trapcode的安装

### 10.1.4 插件trapcode简介

## 10.2 综合应用实例

### 10.2.1 宣传片片头制作

### 10.2.2 彩霞动画制作

### 10.2.3 彩绸动画制作

### 10.2.4 城雕设计制作

### 10.2.5 主题文字特效制作

### 10.2.6 文字变形动画制作

### 本章小结

## 第11章 与其他软件的结合使用

### 11.1 与adobephotoshop的结合使用

### 11.2 与premiere的结合使用

### 11.3 与sonyvegas的结合使用

#### 11.3.1 sony vegas简介

#### 11.3.2 aftereffects与sony vegas结合使用的应用实例

### 11.4 与主流三维软件的结合使用

#### 11.4.1 maya简介

11.4.2 aftereffects与maya结合使用的应用实例

本章小结

第12章 渲染与输出

12.1 渲染输出设置

12.1.1 渲染技巧

12.1.2 编码解码器

12.1.3 渲染操作实例

12.2 视音频导入、输出中的常见问题及解决方法

12.2.1 常见声音输出问题及解决方法

12.2.2 常见视频导入问题及解决方法

12.2.3 常见视频输出问题及解决方法

本章小结

参考文献

# 《视频合成及特效制作教程》

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)