

<<水晶石影视后期精粹>>

图书基本信息

书名：<<水晶石影视后期精粹>>

13位ISBN编号：9787121155093

10位ISBN编号：7121155095

出版时间：2012-2

出版时间：电子工业出版社

作者：水晶石教育 编著

页数：248

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>

<<水晶石影视后期精粹>>

内容概要

本书由水晶石教育学院编著，是由珍贵的水晶石教育内部培训资料整理而成的教材。秉承水晶石教育“实战教学、实用教学、实时教学”的理念，本书主要通过案例的制作来讲解运用Nuke、After Effect软件进行影视后期合成的方法和技巧。

本书以案例教学的方式进行讲解，全书分2篇：第1篇为After Effects后期合成，包括After Effect后期合成、三维动画、调色剪辑；第2篇为Nuke影视后期合成，包括Nuke的软件基础、Nuke中的通道调用、Nuke通道的调用和修正、RotoPaint基本用法、Nuke的调色、Nuke的二维跟踪、Nuke的三维合成、Nuke的三维投射及应用、Nuke的Motionblur（运动模糊）。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，更有水晶石教育学院老师精选的部分案例视频及操作素材在“帮我学”网站上供读者观摩。

书籍目录

第1章 二维动画——随音乐跳动的彩条

- 1.1 案例概述
- 1.2 制作步骤
- 1.3 本章小结

第2章 三维动画

- 2.1 粒子扩散运动案例
 - 2.1.1 案例概述
 - 2.1.2 制作步骤
- 2.2 跟随的光效
 - 2.2.1 案例概述
 - 2.2.2 制作步骤
- 2.3 层父子关系——飞入地球
 - 2.3.1 案例概述
 - 2.3.2 制作步骤
- 2.4 本章小结

第3章 调色剪辑

- 3.1 调色——仿留银工艺校色
 - 3.1.1 案例概述
 - 3.1.2 制作步骤
- 3.2 调色——四季校色
 - 3.2.1 案例概述
 - 3.2.2 制作步骤
- 3.3 本章小结

第4章 Nuke的软件基础

- 4.1 Nuke基础界面
 - 4.1.1 Viewer (视图操作区域)
 - 4.1.2 Properties (属性操作区域)
 - 4.1.3 Node Graph (节点操作区域)
 - 4.1.4 Tool Bar (工具栏)
 - 4.1.5 Menu (菜单)
- 4.2 Nuke基础操作
 - 4.2.1 Nuke界面的自定义
 - 4.2.2 素材在Nuke中的读取 - Read (导入) 节点
 - 4.2.3 素材在Nuke中的输出 - Write (输出) 节点
 - 4.2.4 小结
- 4.3 Nuke的合成流程
 - 4.3.1 案例概述
 - 4.3.2 制作步骤
- 4.4 本章小结

第5章 Nuke中的通道调用

- 5.1 通道计算的常用节点
 - 5.1.1 理解Channel (通道) 和Set (集)
 - 5.1.2 通道的转换
 - 5.1.3 通道的复制合并
 - 5.1.4 通道的添加与删除

<<水晶石影视后期精粹>>

5.1.5 小结

5.2 Nuke通道的调用和修正

5.2.1 本节概述

5.2.2 制作步骤

5.3 本章小结

第6章 RotoPaint 基本用法

6.1 Roto技术的实质

6.1.1 案例介绍

6.1.2 制作思路

6.1.3 本章小结

6.2 Bezier曲线的应用

6.2.1 Roto节点与RotoPaint节点的区别

6.2.2 RotoPaint节点

6.2.3 Bezier曲线

6.2.4 B-Spline线性曲线

6.2.5 Ellipse (椭圆) 和Rectangle (矩形) 节点的创建

6.2.6 RotoPaint节点的属性

6.3 Bezier的动画以及时间轴

6.3.1 自动设置关键帧

6.3.2 设置动画

6.4 本章小结

第7章 Nuke的调色

7.1 Nuke中定义色调范围

7.1.1 用Histograms (直方图) 节点调整色调

7.1.2 用Grade (分阶) 节点调整色调

7.2 Nuke中颜色的基本校正

7.2.1 Colorcorrect (颜色调整) 节点

7.2.2 ColorLookup (曲线调色) 节点

7.3 Nuke中色相、饱和度及明度的调整

7.3.1 HSVTool (色相、饱和度和明度调节工具) 节点

7.3.2 HueCorrect (色相调整) 节点

7.4 通过Mask (遮罩) 对指定区域调色

7.5 Nuke中色彩空间的转换

7.5.1 忽略默认的胶片 (cineon) 色彩空间转换

7.5.2 停止并更改默认的colorspace (色彩空间) 转换

7.5.3 其他色彩空间的转换

7.6 本章小结

第8章 Nuke的二维跟踪

8.1 “二维跟踪” (2D Track) 的概念

8.2 “Tracker” 节点

8.2.1 基础参数面板

8.2.2 基础操作流程

8.2.3 跟踪点

8.2.4 优化跟踪曲线

8.2.5 常见问题及解决方法

8.3 “CornerPin2D (四点变形)” 节点

8.3.1 参数面板

<<水晶石影视后期精粹>>

8.3.2 定义“to”点的起始位置

8.4 “Tracker”配合“CornerPin2D”进行补像的方法

8.4.1 跟踪物体的运动轨迹

8.4.2 提取补像的素材

8.4.3 “Tracker（追踪器）”节点配合“CornerPin2D（四点变形）”节点进行补像

第9章 Nuke的三维合成

9.1 Nuke的三维视图操作

9.1.1 转换三维视图

9.1.2 三维视图控制方式

9.1.3 视图窗口参数设置

9.2 Nuke三维物体基本操作

9.2.1 Card（面片）

9.2.2 Cube（立方体）

9.2.3 Cylinder（圆柱体）

9.2.4 Sphere（球体）

9.2.5 ReadGeo（读入外部几何体）

9.2.6 Axis（轴）

9.2.7 Camera（摄像机）

9.2.8 Light（灯光）

9.3 Nuke的三维场景渲染

9.3.1 渲染输出三维场景

9.3.2 调整渲染参数

9.4 本章小结

第10章 Nuke的三维投射及应用

10.1 Project3D节点

10.1.1 Project3D节点基础操作

10.1.2 简单理解Project3D节点

10.2 Robot（机器人）案例分析

10.2.1 分析镜头，制定解决方案

10.2.2 制作步骤

10.3 本章小结

第11章 Nuke的Motionblur（运动模糊）

11.1 纯后期运动模糊——OFlow节点

11.1.1 OFlow的功能

11.1.2 OFlow节点的介绍

11.1.3 OFlow的个人使用经验

11.2 三维软件配合实现运动模糊

11.2.1 准备工作

11.2.2 Maya输出运动矢量信息

11.2.3 进Nuke中进行运动模糊效果合成

11.2.4 生成Motion Vector（运动矢量）的替代方法

11.3 本章小结

<<水晶石影视后期精粹>>

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>