第一图书网, tushu007.com

<<After Effects CS5完全剖>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS5完全剖析>>

13位ISBN编号：9787115250773

10位ISBN编号：7115250774

出版时间：2011-5

出版时间：人民邮电

作者：[美] Mark Christiansen

页数：358

译者：李际

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

内容概要

本书是全球公认的最佳After Effects图书之一。
书中全面、深入、详细地介绍了After Effects CS5特效合成所需的核心技术：颜色匹配、键控、动态蒙版、运动跟踪以及物理摄影机的模拟。
书中阐述了逼真的视频特效创建艺术，能够帮助读者理解After Effects的内部工作方式，掌握真实地再现我们周围现象的方法，使画面变得更可信，就像摄影机拍摄的效果一样。

本书能够帮助有一定After Effects使用经验的读者掌握多种增强画面真实感的方法，从而使视频特效作品更上一层楼。
对于高级用户，本书也非常具有参考价值。

作者简介

Mark Christiansen的各种创造性事业总体上来说从未远离过图像合成，尤其是After Effects。
他为故事影片、电视、计算机游戏和客户偶尔想要的其他各种媒体格式创建视频特效和计算机生成的动画。
The Orphanage创建的电影特效作品包括《后天》和罗伯特·罗德里格兹的两部电影，Mark从这些视频特效作品中学到许多关键知识。
他观在是位自由作家，居住在旧金山，他的主页是http：//christiansen.com。
他独立导演和设计的作品在2004洛杉矶国际电影节上放映。
他制作的电视作品已经在HBO、HistoryChannel以及ABC等频道播出。

他与Nathan Moody合作编写了After Effects 5.5 Magic一书，并长期为DV Magazine杂志撰稿。
Mark曾作为特邀嘉宾在NAB、DV Expo以及GDC演讲，同时也为湾区(Bay Area)专业群体演讲。
Mark被After Effects 6.0开发人员正式任命为“一号测试员”，他还直接与Adobe公司签定协议，提供相关开发和培训方面的支持。

Mark的创作生涯始于LucasArts Entertainment公司的艺术部门，在他担任Behind the Magic首席艺术家时达到巅峰，Behind theMagic获得1998年“多媒体类”Entertainment Weekly(《娱乐周刊》)首选大奖。

Mark是Pomona学院的Phi Beta Kappa(美国大学优等生)毕业生。
他们夫妇有两个优秀孩子。

书籍目录

第一部分　工作基础
第1章　After Effects中的合成
1.1　组织
1.2　控制设置
1.3　查看面板和预览
1.4　特效：插件和动画预设
1.5　输出和渲染队列
1.6　组装镜头
第2章　时间轴
2.1　组织
2.2　关键帧和图形编辑器
2.3　Timeline面板的快捷键
2.4　空间偏移
2.5　运动模糊
2.6　设置时间
2.7　为什么要再次试验弹力球
第3章　选择工具：合成的关键
3.1　组合图层的方法
3.2　光学和边缘
3.3　透明度：Alpha通道和边缘叠加
3.4　遮罩模式
3.5　合并选择
3.6　动画式遮罩
3.7　带有或不带选择的合成：混合模式
3.8　轨道蒙版
3.9　完成工作的适当工具
第4章　优化项目
4.1　嵌套的合成与多个项目
4.2　调节图层和向导图层
4.3　快点！
控制渲染管道
4.4　优化项目
4.5　结论
第二部分　特效合成基础
第5章　校色
5.1　针对图像优化的校色
5.2　Levels特效：直方图和通道
5.3　Curves特效：Gamma值和对比度
5.4　色相/饱和度：色彩和强度
5.5　色彩查找的发展
5.6　配色
5.7　结论
第6章　色键
6.1　程序性蒙版
6.2　线性抠像特效和高对比度蒙版

6.3 绿屏和蓝屏抠像
6.4 用于抠像的Keylight
6.5 微调和问题解决
6.6 拍摄完美的蒙版
6.7 结论
第7章 动态蒙版和绘图
7.1 Roto Brush工具
7.2 人造的蒙版
7.3 优化的蒙版
7.4 变形
7.5 绘图和克隆
7.6 备用工具
第8章 有效的运动跟踪
8.1 点跟踪器
8.2 跟踪场景
8.3 平滑摄影机移动
8.4 平面跟踪器：mocha-AE
8.5 跟踪动态蒙版/绘图
8.6 3D跟踪
第9章 摄影机和光学原理
9.1 摄影机：虚拟和真实
9.2 3D
9.3 摄影机和故事
9.4 焦点深度
9.5 颗粒
9.6 镜头的光学原理和视觉效果
9.7 结论
第10章 表达式
10.1 什么是表达式
10.2 创建表达式
10.3 表达式的语言
10.4 把特效参数链接到属性
10.5 使用图层的索引
10.6 循环关键帧
10.7 使用标记
10.8 时间重置表达式
10.9 图层空间转换
10.10 色彩取样和转换
10.11 额外的收获
10.12 结论
第11章 高级色彩选项和HDR
11.1 动态范围：位深度和胶片
11.2 色彩真实性：线性HDRI
11.3 色彩逼真度：管理、深度、LUT
11.4 结论
第三部分 创造性探索
第12章 光线

12.1　源和方向
12.2　色彩视觉效果
12.3　源、反光和阴影
12.4　多通道3D合成
第13章　气候与环境　光盘
第14章　烟火特效：热量、火焰与爆炸　光盘

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