

图书基本信息

书名：<<After Effects CS3标准教程>>

13位ISBN编号：9787302182252

10位ISBN编号：7302182256

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：李志国 等编著

页数：422

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

本书全面介绍After Effects CS3影视后期合成和特效制作技术，全书共分12章，内容包括：After Effects CS3基础概述、操作环境、过滤特效、色彩校正、扭曲与生成特效、艺术类特效、外挂特效插件、层与蒙版、关键帧动画、文本与表达式、渲染输出等，最后介绍了多个典型应用案例的制作过程。

本书部分采用全彩印刷，实例丰富，图文并茂，配书光盘提供了多媒体语音视频教程和实例素材库，适合作为高等院校和职业院校影视制作和特效、动画设计、广告创意的教材，也可以供After EffectsCS3普通用户学习参考。

书籍目录

第1章 After.EffectsCS3基础概述 1.1 影视后期合成 1.1.1 影视合成方式 1.1.2 后期合成概要 1.2 功能简介 1.2.1 基本功能简介 1.2.2 新增功能简介 1.3 AE的特点 1.3.1 全新的操作平台 1.3.2 曲线编辑器 1.3.3 自动跟踪与OpenGL 1.3.4 对HDR的支持 1.3.5 先进的动画预设 1.3.6 整合系列产品 1.4 视频基础知识 1.4.1 认识视频信号 1.4.2 电视基本原理 1.4.3 电视扫描方式 1.4.4 相关概念概述 1.5 思考与练习第2章 AE操作环境 2.1 初识AE环境 2.1.1 操作界面简介 2.1.2 更改参数设置 2.2 Project面板 2.2.1 项目设置 2.2.2 工具简介 2.2.3 导入素材 2.2.4 管理素材 2.2.5 解释素材 2.3 Composition窗口 2.3.1 新建Composition 2.3.2 Composition窗口 2.4 工具面板 2.5 其他面板 2.5.1 Flowchart View面板 2.5.2 Layer面板 2.5.3 Footage面板 2.5.4 TimeControls面板 2.5.5 Audio与Info面板 2.6 素材格式简介 2.7 课堂练习：AE初体验 2.8 思考与练习第3章 常见特效简介 3.1 使用特效 3.1.1 添加特效 3.1.2 编辑特效 3.1.3 参数设置简介 3.2 3DChannel特效 3.2.1 3DChannel Extract 3.2.2 Depth Matte 3.2.3 Depth of Field 3.2.4 其他特效 3.3 Blur & Sharpen特效 3.3.1 Box Blur特效 3.3.2 Charmer Blur特效 3.3.3 Compound Blur特效 3.3.4 Directional Blur特效 3.3.5 Fast Blur特效 3.3.6 Gaussian Blur特效 3.3.7 Lens Blur特效 3.3.8 Radial Blur特效 3.3.9 Sharpen特效 3.3.10 其他模糊特效 3.4 Channel特效 3.4.1 AlphaLevels特效 3.4.2 Arithmetic特效 3.4.3 Blend特效 3.4.4 Calculations特效 3.4.5 其他特效简介 3.5 课堂练习：影视镜头矫正 3.6 课堂练习：大好河山 3.7 思考与练习第4章 色彩校正与抠像处理 4.1 ColorCorrection特效 4.1.1 AutoColor、Contrast、Levels特效 4.1.2 Brightness & Contrast特效 4.1.3 Broadcast Colors特效 4.1.4 Change Color特效 4.1.5 Change ToColor特效 4.1.6 Color Balance特效 4.1.7 Color Link特效 4.1.8 Colorama特效 4.1.9 Levels特效 4.1.10 其他特效 4.2 Utility类特效 4.2.1 Cineon Converter特效 4.2.2 Color Profile Converter特效 4.2.3 HDR Compunder特效 4.3 Keying特效 4.3.1 Color Difference Key特效 4.3.2 ColorKey特效 4.3.3 ColorRange特效 4.3.4 DifferentMatte特效 4.3.5 Extract特效 4.3.6 Inner/OuterKey特效 4.3.7 Linear ColorKey特效 4.3.8 Spill Suppressor特效 4.4 Matte特效 4.4.1 Matte Choker特效 4.4.2 Simple Choker特效 4.5 课堂练习：调整素材质量 4.6 课堂练习：抠像处理 4.7 思考与练习第5章 扭曲与生成特效 5.1 Distort特效 5.1.1 Bezier Warp特效 5.1.2 Bulge特效 5.1.3 Corner Pin特效 5.1.4 Displacement Map特效 5.1.5 Liquify特效 5.1.6 Magnify特效 5.1.7 Mesh Warp特效 5.1.8 Mirror特效 5.1.9 Optics Compensation特效 5.1.10 Polar Coordinates特效 5.1.11 Ripple特效 5.1.12 Spherize特效 5.1.13 TurbulentDisplace特效 5.1.14 Twirl特效 5.1.15 Warp/WaveWarp特效 5.2 Generate类特效 5.2.1 4-Color Gradient特效 5.2.2 Advanced Lightning特效 5.2.3 Beam特效 5.2.4 Cell Pattern特效 5.2.5 Checkerboard特效 5.2.6 Circle特效 5.2.7 Fill/Eyedropper Fill特效 5.2.8 LensFlare特效 5.2.9 Lightning特效 5.2.10 RadioWaves特效 5.2.11 Ramp特效 5.2.12 Scribble特效 5.2.13 Stroke特效 5.2.14 Vegas特效 5.2.15 Write-on特效 5.2.16 其他特效 5.3 课堂练习：制作片头落版 5.4 课堂练习：主题飘动动画 5.5 思考与练习第6章 艺术类特效第7章 其他特效第8章 层与蒙版第9章 关键帧动画第10章 文本与表达式第11章 渲染输出第12章 综合实例

章节摘录

第1章 After.EffectsCS3基础概述 1.1 影视后期合成 所谓影视后期合成，就是利用实际拍摄所得到的素材，通过三维动画和合成手段制作特技镜头，然后将镜头剪辑到一起形成一个完整的影片，并制作音效和添加声音。

AE是一个典型的后期合成软件，在使用AE前有必要介绍一些关于后期合成的知识，例如影视合成技术的方式、后期合成的概要等。

1.1.1 影视合成方式 传统的影视剪辑是真正的剪接。

将拍摄得到的底片经过冲洗，制作成一套工作样片，剪辑师从这些大量的样片中挑选需要的镜头和胶片，用剪刀将胶片剪开，再用胶水将它们粘在一起，然后在剪辑台上观看剪辑的效果。

这个过程虽然看起来很原始，但这种剪接却是真正非线性的。

剪辑师不必从头到尾顺序地工作，因为他们可以随时将样片从中间剪开，插入一个镜头或者剪掉一些画面而不影响整个片子。

但是，这种方法对于很多技巧的制作是无能为力的，剪辑师无法在两个镜头之间制作一个叠加动画，也无法实现画面色彩的调整，所有这些技巧只能在洗印的过程中完成。

传统的电视节目一般都是在编辑机上进行的。

编辑机通常由一台放像机和一台录像机组成。

剪辑师通过放像机选择一段合适的素材，并把它记录到录像机的磁带上，然后再寻找下一个镜头。

一般高端编辑机还具备很强的特技功能，可以制作各种转场，调整画面颜色，甚至制作字幕等。

但是，由于磁带记录画面是顺序的，人们无法在现有的画面之间插入一个镜头也无法删除一个镜头，所以这种编辑被称为线性编辑。

通过两种传统的编辑方法可以看到：传统的编辑手段虽然各有特点，但却存在很大的局限性，大大阻碍了剪辑人员的创造力，并把许多宝贵的时间浪费在烦琐的操作过程中。

基于计算机的数字非线性编辑技术使剪辑方法得到了很大的发展，这种技术将素材记录到计算机中，利用计算机进行剪辑，它采用了影视剪辑的非线性模式，但用简单的鼠标和键盘操作代替了剪刀的手工操作，剪辑结果可以马上回放，所以大大提高了效率。

同时，它不但可以提供各种编辑机所提供的功能，还可以通过软件和硬件的扩展提供编辑机无能为力的复杂的特技效果。

数字非线性编辑不仅综合了传统电影和电视编辑的优点，还对其进行了拓展，是影视剪辑技术的一个重大进步。

从20世纪80年代开始，数字非线性编辑在国外的电影制作中逐步取代了传统方式，成为影视剪辑的标准方法。

而在我国，利用数字非线性编辑进行影视剪辑还是近几年的事，但它的发展速度却相当惊人，目前大多数导演都已经认识到数字剪辑的方便性和实时性，而且现今的影视制作已经逐渐由标清向高清标准过渡。

随着影视制作技术的迅速发展，后期制作又肩负起了一个非常重要的职责：特技镜头的制作。

所谓特技镜头是指通过设备直接拍摄不到的镜头。

早期的影视特技大多数是通过模型制作、特技摄影、光学合成等手段完成，主要在拍摄阶段和洗印阶段产生效果。

计算机的应用为特技制作提供了更好的方法，也使许多过去必须使用模型和摄影手段完成的特技可以通过计算机来实现，所以更多的特技就成了后期制作的工作。

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>