

<<After Effects CS3印象特效>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS3印象特效制作学习手册>>

13位ISBN编号：9787115185471

10位ISBN编号：7115185476

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象 马小克 金鑫 孙华

页数：424

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>

前言

AfterEffects是目前主流的影视后期合成软件之一，其强大的功能和便捷的操作，以及友好的用户界面，赢得了广大用户的青睐。

AfterEffectsCS3是Adobe公司推出的最新版本，在AfterEffects7.0的基础上增加了许多新功能，让用户在影视后期制作中更加得心应手。

作者根据自己多年影视后期制作的经验，通过通俗易懂的语言，对AfterEffectsCS3的界面、工作流程、图层、关键帧、动画制作和特效制作等作了系统全面的介绍。

纯理论的知识，很容易让读者在学习过程中感到枯燥乏味，学习趣味性不强，吸收效果不理想。有鉴于此，笔者在讲解理论知识的过程中，穿插了许多精心设计的案例，将理论与实践结合起来，让读者在学习了一段理论知识之后，再动手进行实践操作，这样读者就能更加形象直观地理解所学的知识，让学习更加轻松。

本书结构清晰，内容由浅入深，循序渐进，并且对软件中的英文添加了中文注释，非常适合初学者参考选用。

根据AfterEffectsCS3的功能和实际应用，本书分为了14章，分别介绍如下。

第1章介绍了影视制作中所涉及到的常用视频基础知识。

第2章介绍了AfterEffectsCS3界面组成及各部分的功能、工作流程和基本参数设置。

第3章介绍了AfterEffectsCS3常用工具的使用方法。

第4章介绍了AfterEffectsCS3每个菜单命令的用途，以及一些常用命令的使用方法。

第5章介绍了AfterEffectsCS3常用功能面板的各项功能以及功能面板中每个按钮的用途。

第6章介绍了视频制作中的图层与遮罩的原理与使用方法。

第7章关键帧是制作动画必须要掌握的知识，本章详细地介绍了关键帧的原理与动画制作方法。

第8章文字在视频制作中有着重要的意义，本章详细介绍了文字的输入以及文字动画的制作。

第9章在AfterEffects中将2D层转换为3D层后，可以创建出更加丰富的效果，本章详细地介绍了3D层以及灯光与摄像机的应用。

第10章介绍了AfterEffects表达式的用法。

第11章当一个合成制作完成以后，最后的步骤就是渲染。

本章介绍如何在AfterEffects中进行渲染输出以及相关设置。

第12章至第14章应用滤镜制作各种特效是影视后期制作中的重头戏，也是本书的重中之重。

第12章和13章对AfterEffectsCS3自带的每个滤镜的参数都有详细的介绍，并且穿插了大量的滤镜应用实例；第14章还专门提供了9个AfterEffectsCS3外挂滤镜的应用实例供读者学习。

本书不仅让读者理解AfterEffectsCS3的参数，更重要的是希望读者通过本书中的案例，能够举一反三，充分发挥自己的想象力，灵活应用AfterEffectsCS3进行后期制作。

由于作者水平有限，书中难免出现错误和疏漏之处，对专业术语的翻译也有值得商榷的地方，还请广大读者朋友批评指正。

如果读者朋友在阅读过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至mykinghong@126.com或者访问WWW.sdyx.cc，我们将竭诚为您服务。

<<After Effects CS3印象特>>

内容概要

本书系统全面地介绍了After Effects CS3的功能，还列举了大量滤镜应用实例，以及配合其他三维软件在影视包装中的综合应用，并深入分析了影视包装项目的制作流程，让读者能够学以致用。

本书内容通俗易懂，由易到难，循序渐进，案例步骤清晰，可操作性强，尤其适合作为初学者入门和提高的参考用书。

另外，为了让读者轻松掌握After Effects CS3，在本书配光盘中还提供了After Effects CS3的视频教程，以及大量的影视素材，供读者参考和练习。

本书适合After Effects的初级和中级读者阅读。

<<After Effects CS3印象特>>

书籍目录

第1章 常用视频基础知识	1.1 帧速率	1.2 逐行扫描与隔行扫描	1.3 像素宽高比	1.4 分辨率	1.5 电视播放制式 (NTSC、PAL和SECAM)	1.6 抗抖动的场	1.7 模拟视频与数字视频	1.8 常用视频压缩编码格式	1.9 常用音频压缩编码格式
第2章 After Effects CS3快速入门	2.1 软件界面介绍	2.1.1 菜单栏	2.1.2 工具栏	2.1.3 Project (项目) 面板	2.1.4 Composition (合成) 窗口	2.1.5 Timeline (时间线) 面板	2.1.6 Info (信息) 面板	2.1.7 Time Controls (时间播放控制) 面板	2.1.8 Effects & Presets (特效和预置) 面板
2.2 自定义工作界面	2.2.1 面板之间的组合	2.2.2 面板菜单	2.2.3 打开和关闭面板	2.3 工作流程	2.3.1 导入 (Import) 素材及素材管理	2.3.2 创建合成	2.3.3 添加滤镜	2.3.4 设置动画关键帧	2.3.5 预览
2.3.6 渲染	2.4 Preferences (基本参数设置)	第3章 常用工具的应用	3.1 基本工具	3.1.1 Selection Tool (选取工具) (快捷键V)	3.1.2 Hand Tool (抓手工具) (快捷键H)	3.1.3 缩放工具 (快捷键Z)	3.1.4 Rotation Tool (旋转工具)	3.1.5 Orbit Camera (旋转摄像机)	3.1.6 Pan Behind Tool (快捷键Y)
3.2 形状工具	3.2.1 基本几何形状工具	3.2.2 钢笔工具	3.3 形状属性	3.3.1 形状组	3.3.2 形状属性	典型实例——利用形状工具绘制花瓣	3.4 绘图工具	3.4.1 Brush Tool (画笔工具)	3.4.2 Clone Stamp Tool (克隆图章工具)
3.4.3 Eraser Tool (橡皮擦工具)	第4章 After Effects CS3菜单命令介绍	4.1 File (文件) 菜单	4.2 Edit (编辑) 菜单	4.3 Composition (合成) 菜单	4.4 Layer (图层) 菜单	4.5 Animation (动画) 菜单	4.6 View (视图) 菜单	4.7 Window (窗口) 菜单	4.8 Help (帮助) 菜单
第5章 After Effects CS3的窗口与面板	5.1 “项目” 面板详解	5.1.1 Project (项目) 面板概述	5.1.2 在Project窗口中导入素材	5.2 Composition (合成) 窗口详解	典型实例——利用参考线辅助制作动画	5.3 Time Line (时间线) 面板功能介绍	5.3.1 TimeLine面板基本布局概述	5.3.2 Timeline面板的基本功能	5.3.3 控制素材层的常用按钮
5.3.4 Switch面板的功能	5.3.5 Modes面板的功能	5.3.6 Parent面板的功能	5.3.7 Timeline面板中隐藏的面板	典型实例——利用物体的Alpha通道制作光芒四射的效果	5.4 其他窗口和面板	5.4.1 Layer (图层) 窗口	5.4.2 Footage (素材) 窗口	5.4.3 Motion Sketch (运动草图) 面板	5.4.4 Smart Mask Interpolation (精确遮罩插补) 菜单
5.4.5 The Smoother (平滑) 面板	5.4.6 The Wiggler (摇摆) 面板	5.4.7 Tracker Controls (跟踪控制)	典型实例——使用Tracker Controls进行动态跟踪	第6章 图层与遮罩	6.1 图层的基本操作	6.1.1 建立新的图层	6.1.2 改变图层的位置和排列顺序	6.1.3 编辑图层	6.1.4 设置图层的标签 (Layer Marker)
6.1.5 图层的5个基本属性	典型实例——应用Shape Layer制作花瓣生长动画	6.2 图层的混合模式	6.3 遮罩 (Mask)	6.3.1 创建遮罩	6.3.2 调节Mask的形状	6.3.3 设置遮罩的属性	6.3.4 设置遮罩的混合模式	典型实例——应用Mask制作光柱效果	第7章 动画与关键帧
7.1 关键帧的基本操作	7.1.1 激活关键帧	7.1.2 关键帧导航	7.1.3 选择关键帧	7.1.4 编辑关键帧	7.1.5 同时改变图层中的关键帧设置	7.2 关键帧的插值方法	7.2.1 时间关键帧	7.2.2 空间关键帧	7.2.3 Roving关键帧
7.3 动画曲线编辑器	第8章 文字动画	8.1 创建与编辑文字	8.1.1 创建文字	8.1.2 Character (字符) 面板和Paragraph (段落) 面板	8.2 文字的基本动画属性	8.2.1 Source Text动画和Animator动画	8.2.2 Animator Property (动画属性)	典型实例——创建文字轮廓动画	8.3 Animator Selector (动画选区)
8.3.1 Range Selector (范围选区)	8.3.2 Wiggly selector (随机选区)	典型实例——利用Wiggly selector制作音阶动画	8.3.3 Expression Selector (表达式选区)	8.3.4 文字路径	典型实例——制作路径动画	典型实例——文字组合动画	第9章 D效果的应用	9.1 D图层	9.1.1 D层的概念
9.1.2 转换为3D图层	9.1.3 D图层的属性控制	9.1.4 D视图	典型实例——3D空间的胶片运动动画	9.2 灯光和阴影	9.2.1 建立灯光	9.2.2 及参数设置	9.2.3 Material Options (材质选项)	9.3 摄像机	9.3.1 摄像机的基本参数设置
9.3.2 调节参数移动摄像机	9.3.3 摄像机移动工具	9.3.4 自动朝向 (Auto-Orientation)	典型实例——应用3D层制作盒子打开动画	第10章 表达式的应用	10.1 基本表达式	10.1.1 关于表达式	10.1.2 添加、编辑和删除表达式	10.1.3 保存和调用表达式	10.1.4 使用Expression Controls (表达式控制) 的滤镜
10.2 表达式语法	10.2.1 关于表达式语言	10.2.2 访问对象的属性 (attributes) 和方法 (methods)	10.2.3						

<<After Effects CS3印象特>>

数组与维数 10.2.4 向量与索引 10.2.5 表达式时间 典型实例——应用表达式制作“跳动的文字” 10.3 表达式库第11章 渲染输出 11.1 Render Queue (渲染序列) 窗口 典型实例——将合成渲染输出为AVI动画文件 11.2 渲染设置 11.2.1 Render Setting (渲染设置) 11.2.2 Output To (输出) 设置 11.2.3 Output Module Setting (输出模式设置) 11.2.4 Output Module Setting对话框 11.2.5 Compression (编码) 和Decompression (解码) 11.3 理解渲染顺序 11.3.1 标准的渲染顺序 11.3.2 改变渲染顺序第12章 After Effects CS3基本滤镜的应用 12.1 滤镜的基本操作 12.1.1 应用滤镜 12.1.2 设置滤镜的参数 12.1.3 复制与删除滤镜 12.2 D Channel (三维通道) 12.2.1 D Channel Extract (提取三维通道) 12.2.2 Depth Matte (深度蒙版) 12.2.3 Depth Of Field (场深度) 12.2.4 Fog 3D (3D雾化) 12.2.5 ID Matte (ID蒙版) 12.3 Audio (音频) 12.3.1 Backwards (倒播) 12.3.2 Bass & Treble (低音和高音) 12.3.3 Delay (延迟) 12.3.4 Flange & Chorus (变调与合声) 12.3.5 High-Low Pass (高低音过滤) 12.3.6 Modulator (调节器) 12.3.7 Parametric EQ (均衡器参数) 12.3.8 Reverb (回声) 12.3.9 Stereo Mixer (立体声混合) 12.3.10 Tone (音质) 12.4 Blur & Sharpen (模糊和锐化) 12.4.1 Box Blur (方形模糊) 12.4.2 Channel Blur (通道模糊) 12.4.3 Compound Blur (混合模糊) 12.4.4 Directional Blur (方向模糊) 12.4.5 Fast Blur (快速模糊) 12.4.6 Gaussian Blur (高斯模糊) 12.4.7 Lens Blur (镜头模糊) 12.4.8 Radial Blur (径向模糊) 典型实例——应用Radial Blur滤镜制作光芒放射效果 12.4.9 Reduce Interlace Flicker (减少交界处闪烁) 12.4.10 Sharpen (锐化) 12.4.11 Smart Blur (智能模糊) 12.4.12 Unsharp Mask (反锐化遮罩) 12.5 Channel (通道) 12.5.1 Alpha Levels (Alpha色阶) 12.5.2 Arithmetic (计算) 12.5.3 Blend (混合) 12.5.4 Calculations (计算器) 12.5.5 Channel Combiner (通道合成器) 12.5.6 Compound Arithmetic (复合算法) 12.5.7 Invert (反转) 12.5.8 Minimax (扩亮扩暗) 12.5.9 Remove Color Matting (删除遮罩颜色) 12.5.10 Set Channels (设置通道) 12.5.11 Set Matte (设置遮罩) 12.5.12 Shift Channels (转换通道) 12.5.13 Solid Composite (固态合成) 12.6 Color Correction (色彩校正) 12.6.1 Auto Color (自动颜色) 12.6.2 Auto Contrast (自动对比度) 12.6.3 Auto Level (自动色阶) 12.6.4 Brightness & Contrast (亮度和对比度) 12.6.5 Broadcast Colors (广播级色彩) 12.6.6 Change Color (转换颜色) 12.6.7 Change to Color (转换到颜色) 12.6.8 Channel Mixer (通道混合) 12.6.9 Color Balance (色彩平衡) 12.6.10 Color Balance (HLS) 12.6.11 Color Link (颜色链接) 12.6.12 Color Stabilizer (色彩平衡器) 12.6.13 Colorama (彩光) 典型实例——应用Colorama滤镜为光芒放射效果上色 12.6.14 Curves (曲线) 12.6.15 Equalize (均衡) 12.6.16 Exposure (曝光) 12.6.17 Gamma/Pedestal/Gain (伽马/基色/增益) 12.6.18 Hue/Saturation (色调/饱和度) 12.6.19 Leave Color (色阶颜色) 典型实例——应用Leave Color滤镜为图像去色 12.6.20 Levels (色阶) 12.6.21 Levels (Individual Controls) (色阶个体控制) 12.6.22 Photo Filter (照片滤镜) 12.6.23 PS Arbitrary Map (PS属性映射) 12.6.24 Shadow/Highlight (阴影/高光) 12.6.25 Tint (色彩) 12.6.26 Tritone (三色) 12.7 Distort (扭曲) 12.7.1 Bezier Warp (贝塞尔曲线弯曲) 12.7.2 Bulge (凹凸镜) 12.7.3 Corner Pin (边角定位) 12.7.4 Displacement Map (置换贴图) 12.7.5 Liquify (液化) 12.7.6 Magnify (扩大) 典型实例——放大镜效果 12.7.7 Mesh Warp (网格变形) 12.7.8 Mirror (镜像) 12.7.9 Offset (位移) 12.7.10 Optics Compensation (镜头变形) 12.7.11 Polar Coordinates (极坐标) 典型实例——使用Polar Coordinates滤镜制作彩色射光效果 12.7.12 Puppet (木偶) 12.7.13 Reshape (形变) 12.7.14 Ripple (波纹) 12.7.15 Smear (涂抹) 12.7.16 Spherize (球面化) 12.7.17 Transform (变换) 12.7.18 Turbulent Displace (湍动位移) 12.7.19 Twirl (旋转扭曲) 12.7.20 Warp (变形) 12.7.21 Wave Warp (波浪变形) 典型实例——利用Wave warp滤镜制作光线波动效果 12.8 Expression Controls (表达式控制) 12.8.1 Angle Control (角度控制) 12.8.2 Checkbox Control (检验盒控制) 12.8.3 Color Control (色彩控制) 12.8.4 Layer Control (层控制) 12.8.5 Point Control (点控制) 12.8.6 Slider Control (游标控制) 12.9 Generate (创建) 滤镜 12.9.1 -Color Gradient (四色渐变) 12.9.2 Advanced Lightning (高级闪电) 12.9.3 Audio Spectrum (声谱) 12.9.4 Audio Waveform (声波) 12.9.5 Beam (光束) 12.9.6 Cell

<<After Effects CS3印象特>>

Pattern (单元图案) 典型实例——应用Cell Pattern制作光束效果 12.9.7 Checkerboard (棋盘格)
) 12.9.8 Circle (圆形) 12.9.9 Ellipse (椭圆) 12.9.10 Eyedropper Fill (点眼药器填充)
 12.9.11 Fill (填充) 12.9.12 Fractal (分形) 12.9.13 Grid (网格) 12.9.14 Lens Flare (镜头
 光晕) 12.9.15 Lightning (闪电) 12.9.16 Paint Bucket (油漆桶) 12.9.17 Radio Waves (无线
 电波) 12.9.18 Ramp (渐变) 12.9.19 Scribble (涂写) 12.9.20 Stroke (描边) 12.9.21
 Vegas (勾画) 12.9.22 Write-on (书写) 典型实例——应用Vegas滤镜模拟心电图波动第13章
 After Effects CS3高级滤镜的应用 13.1 Keying (键控) 滤镜 13.1.1 Color Difference Key (色彩差值键
 控) 13.1.2 Color Key (色彩键) 13.1.3 Color Range (色彩范围) 13.1.4 Difference Matte (差
 异蒙版) 13.1.5 Extract (提取) 13.1.6 Inner/Outer Key (内/外轮廓键) 13.1.7 Linear Color
 Key (线性色彩键) 13.1.8 Luma Key (亮度键) 典型实例——使用Primatte Keyer滤镜进行抠像
 13.2 Matte (蒙版) 13.2.1 Matte Choker (蒙版清除) 13.2.2 Simple Choker (简单清除) 13.3
 Noise/Grain (杂色/颗粒) 13.3.1 Add Grain (添加颗粒) 13.3.2 Dust & Scratches (蒙尘与划痕)
 13.3.3 Fractal Noise (分形噪波) 典型实例——利用Fractal Noise制作云彩动画 13.3.4 Match
 Grain (匹配噪点) 13.3.5 Median (中值) 13.3.6 Noise (杂色) 13.3.7 Noise Alpha (Alpha杂
 色) 13.3.8 Noise HLS (HLS杂色) 13.3.9 Noise HLS Auto (自动HLS杂色) 13.3.10 Remove
 Grain (清除噪点) 13.4 Paint (绘画) 13.4.1 Paint (绘画) 13.4.2 Vector Paint (矢量绘画)
 典型实例——应用Vector Paint制作书写动画 13.5 Perspective (透视) 13.5.1 D Glasses (三维视
 觉) 13.5.2 Basic 3D (基础三维) 13.5.3 Bevel Alpha (Alpha倒角) 13.5.4 Bevel Edges (倒角
 边缘) 13.5.5 Drop Shadow (投影) 13.5.6 Radial Shadow (径向投影) 13.6 Simulation (仿真)
 13.6.1 Card Dance (卡片舞蹈) 典型实例——应用Card Dance滤镜制作卡片碎裂动画 13.6.2
 Caustics (焦散) 13.6.3 Foam (气泡) 13.6.4 Particle Playground (粒子运动场) 典型实例—
 —利用滤镜Particle Playground制作数字动画 13.6.5 Shatter (碎片) 13.6.6 Wave World (波纹)
 13.7 Stylize (风格化) 13.7.1 Brush Strokes (画笔描边) 13.7.2 Color Emboss (彩色浮雕)
 13.7.3 Emboss (浮雕) 13.7.4 Find Edges (查找边缘) 典型实例——应用Median、Find Edges
 和Tint滤镜制作国画风格的画面 13.7.5 Glow (辉光) 13.7.6 Mosaic 马赛克 13.7.7 Motion Tile
 (运动拼贴) 13.7.8 Posterize 多色调 (相当有16位色32位色) 13.7.9 Roughen Edges (粗糙边缘
) 13.7.10 Scatter (扩散) 13.7.11 Strobe Light (闪光灯) 13.7.12 Texturize (纹理化)
 13.7.13 Threshold (阈值) 典型实例——利用Wave World滤镜制作水波文字动画 13.8 Text (文
 字) 13.8.1 Basic Text (基本文字) 13.8.2 Numbers (数字) 13.8.3 Path Text (路径文字)
 13.8.4 Timecode (时间码) 典型实例——利用Fractal Noise 滤镜制作烟飘文字 13.9 Time (时间
) 13.9.1 Echo (重影) 13.9.2 Posterize Time (招贴画时间) 13.9.3 Time Difference (时间差
 异) 13.9.4 Time Displacement (时间置换) 13.9.5 Timewarp (时间扭曲) 13.10 Transition (转
 场) 13.10.1 Block Dissolve (块面溶解) 13.10.2 Card Wipe (卡片擦拭) 13.10.3 Gradient
 Wipe (渐变擦拭) 13.10.4 Iris Wipe (星状擦拭) 13.10.5 Linear Wipe (线性擦拭) 13.10.6
 Radial Wipe (径向擦拭) 13.10.7 Venetian Blinds (百叶窗) 典型实例——制作卡片翻转过渡动
 画 (Bevel Alpha、Drop Shadow) 13.11 Utility (效用) 13.11.1 Cineon Converter (转换Cineon文件
) 13.11.2 Color Profile Converter (色彩轮廓转换) 13.11.3 Grow Bounds (增长边缘)
 13.11.4 HDR Compaender (HDR压缩扩展) 13.11.5 HDR Highlight Compression (HDR高光压缩)
 典型实例——用Circle滤镜和Particular滤镜制作水泡动画效果第14章 外挂滤镜应用实例 14.1 光线
 勾画文字 14.1.1 制作背景 14.1.2 勾画文字边缘 14.1.3 设置描边动画 14.2 出字特效
 14.2.1 创建文字 14.2.2 制作出字效果动画 14.3 燃烧的文字 14.3.1 制作场景 14.3.2 制作火
 焰效果 14.4 生长动画 14.4.1 导入PSD格式的素材文件 14.4.2 设置花纹生长动画 14.4.3 组合
 花纹 14.5 行星运转 14.5.1 制作三维立体效果 14.5.2 制作文字动画 14.6 闪光灯下的明星
 14.6.1 制作场景 14.6.2 制作闪光动画 14.7 星光闪闪 14.7.1 创建文字 14.7.2 设置动画
 14.8 圆形光环 14.8.1 设置场景 14.8.2 设置动画 14.9 图形粒子动画 14.9.1 绘制粒子图形
 14.9.2 制作粒子动画第15章《十大电影排行榜》包装实例 15.1 在3ds Max中创建三维文字 15.1.1
 创建文字模型 15.1.2 为文字指定材质 15.1.3 创建摄像机和灯光 15.2 制作3D场景 15.2.1 制

<<After Effects CS3印象特>>

作场景物体的材质 15.2.2 丰富细节 15.2.3 创建摄像机动画 15.2.4 为场景布光 15.3 在After Effect中进行后期处理 15.3.1 为素材添加特效 15.3.2 在ParticleIllusion中制作粒子特效 15.3.3 后期处理 15.3.4 处理文字

章节摘录

第1章 常用视频基础知识 1.1 帧速率 PAL制电视的播放设备使用的是每秒25幅画面，也就是25fps，只有使用正确的播放帧速率才能流畅地播放动画。

过多的帧速率会导致资源浪费，过少的帧速率会使画面播放不流畅，从而产生抖动。

执行File（文件）/Project Settings（项目设置）菜单命令，就可以在打开的对话框中设置帧速率了。

<<After Effects CS3印象特>>

编辑推荐

《After Effects CS3印象特效制作学习手册》由国内资深电视包装师精心编写，对AfterEffects在影视特效方面的核心技术作了深入讲解。

内容丰富、技术领先。

40多个经典实例、20多集教学视频，系统深入地讲解了AfterEffectCS3的每一个细节，读者可以轻松掌握AfterEffectsCS3的强大功能和实际项目的制作流程，迅速从新手变成高手。

《After Effects CS3印象特效制作学习手册》内容由易到难、由浅入深、案例操作步骤清晰、简明，语言浅显易懂，即使AfterEffects初学者也可以轻松掌握。

附赠近50个视频特效素材和50个PSD精美分层素材，供读者参考和练习。

<<After Effects CS3印象特>>

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>