

<<After Effects CS3完全剖析>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS3完全剖析>>

13位ISBN编号：9787115193391

10位ISBN编号：7115193398

出版时间：2009-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：Mark Christiansen

页数：391

译者：袁鹏飞

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>

<<After Effects CS3完全剖>>

前言

谁带来感染力？

“使它看上去像真的。

”这似乎是视觉特效艺术家的使命。

斯皮尔伯格要求并且他想要世人相信，恐龙是活着的，它们就生活在远离南美洲海岸的小岛上，这只要能持续90分钟就好。

您的工作是让它们看上去像真的。

对吗？

错。

我正打算要告诉您，作为一个视觉特效艺术家，您在这个业务中所了解的最重要的事情是：在创建视觉特效画面时，使这些恐龙（或吸血鬼、外星机器人或爆裂的水坝）“看上去像真的”绝对不应该是您关心的内容。

电影不是现实。

我们之所以喜欢它，是因为它给我们提供了一个升华的、理想化的现实版本。

对于一些常见的想法，我们要付出110%的努力，如一对夫妻正在争论：争论发生在帝国大厦的观景台上，夫妻两人都完全是背光的（但是他们彼此面对面），他们恰好在将近黄金时间的位置进行了十分钟的谈话。

夫妻两人真的非常非常迷人，而且无比的漂亮——事实上，他们其中的一位是Meg Ryan。

在手术之前，哦，音乐响起。

这一切真实吗？

一点也不——但我们喜爱它。

您认为电影《TheOthers》的导演Alejandro Amenabar会把摄影师Javier Aguirresarobe拉到一边对他说，“不管您怎么做，一定要让Nicole Kidman看上去像真的一样”吗？

当然不会。

导演会对设计员说：“使她的样子看上去像雕塑一样。

”“使他看上去像防弹的。

”“使她看上去像冰雕。

”觉得它是应有的样子吗？

让我们回顾一下《侏罗纪公园》。

还记得霸王龙步入小围场时，它看上去有多么恐怖吗？

嘿，它看上去不错。

它看上去不错。

那个时刻的真实性的确有部分来自于Industrial Light&Magic公司当时新成立的计算机图形部门的辛勤工作，他们开发的开创性技术给霸王龙带来了生命。

但是，霸王龙让人觉得真实的主要原因是因为它看上去效果很好。

它湿漉漉、黑乎乎的，而凭空冒出来的光线给它镀上了蓝色的镶边。

事实上，您应该很难看见它。

但是，您肯定能听到它。

您认为霸王龙走过泥地时的声音听起来像新THX宣传片的第一个音符吗？

您认为斯皮尔伯格会和音响设计师Gary Rydstrom坐在一起说，“我们要让脚步声听起来是可信的？

”不是的，他说，“让那个声音听起来像泰坦尼克号追尾撞上了好莱坞大剧院一样”（原话可能是这样，也可能不是）。

音响设计师的工作是为电影创建一个感觉真实的音景。

即使遗漏过程中的一些事实，也能使它们听起来感觉是正确的。

把枪移动半英寸（约1.3cm），就能使它听上去像猎枪被竖起来一样。

电话挂断了吗？

<<After Effects CS3完全剖>>

立即出现拨号音。
现代计算机屏幕上正在显示内容

<<After Effects CS3完全剖>>

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 CS3 特效合成所需的核心技术：颜色匹配、键控、Rotoscoping、运动跟踪以及物理摄像机的模拟。

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，就像摄像机拍摄的效果一样。

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。

<<After Effects CS3完全剖>>

作者简介

作者：(美国)Mark Christiansen 译者：袁鹏飞Mark Christiansen，一位自由职业者，是有创造力的导演、计算机图形艺术家和作家，现居住在旧金山。

他为故事影片、电视、计算机游戏等创建视频特效和计算机生成的动画。

他在The Orphanage公司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。

最近Mark为Evil Eye。

Pictures公司在电影《加勒比海盗：世界的尽头》中合成画面。

他独立导演和设计的作品在2004年洛杉矶国际电影节上放映，Mark与fxphd.com的员工一起合作创建了基于本书的类。

Mark曾参与撰写了多部书籍，并长期为DV Magazine杂志撰稿。

Mark曾作为特邀嘉宾在SIGGRAPH、NAB、DV Expo以及G.DC演讲，同时也为湾区(Bay Area)专业群体演讲。

Mark曾是正式的After Effects 6.0“一号测试员”，他的创作生涯始于Lucas Arts Entertainment公司的艺术部门，在那里，他所承担的项目Behind the Magic获得了1998年“多媒体类”Entertainment Weekly, (《娱乐周刊》)首选大奖。

Mark毕业于Pomona学院。

<<After Effects CS3完全剖>>

书籍目录

第一部分 工作基础	第1章 在After Effects内合成	1.1 工作空间和面板	1.2 充分利用用户界面
	1.3 项目、素材、合成	1.3 图像设置	1.4 预览和视图
		1.5 特效与预设	1.6 输出：渲染队列
	1.7 像特效艺术家一样	1.7 研究画面	第2章 时间线
		2.1 组织	2.2 动画处理方法
	关键帧和Graph Editor	2.4 U键	2.5 空间偏移
		2.6 运动模糊	2.7 时间处理
		2.8 小结	第3章 选区：合成的关键
	3.1 选区创建的多种方法	3.2 合成：科学与自然的	3.2 结合
	3.3 Alpha通道与预乘	3.4 蒙版	3.5 多蒙版组合
		3.6 在运动对象上放置蒙版	3.7 混合模式：合成高于
	3.7 选择	3.8 跟踪蒙版	第4章 优化工作流
		4.1 多合成图像，多项目	4.2 预合成与合成图像嵌套
	4.3 调整图层和参考图层	4.4 渲染工作流	4.5 项目优化
		4.6 创建一个剪辑	第二部分 特效合成基础
	第5章 颜色校正	5.1 优化色阶	5.2 颜色匹配
		5.3 高级技巧	第6章 颜色键控
	6.1 良好的习惯与最佳练习	6.2 线性键控和高对比度	6.2 蒙版
		6.3 蓝屏和绿屏	6.4 用Keylight获得最佳
	6.4 键控	6.5 典型键控问题	6.6 小结
		6.7 Rotoscoping与绘图	7.1 链接蒙版
	7.2 克服蒙版限制	7.3 变形	7.4 Puppet
		7.5 绘图与仿制	7.6 小结
	第8章 有效的运动跟踪	8.1 基本知识	8.2 5D跟踪
		8.3 扩展跟踪	8.4 Rotoscoping跟踪
	8.5 D跟踪	8.6 小结	第9章 摄像机和光学特性
		9.1 摄像机：虚拟和现实	9.2 故事情节和摄像机
	9.3 摄像机模糊	9.4 颗粒的作用	9.5 电影与视频效果
		9.6 小结	第10章 表达式
	10.1 值	10.2 链接和偏移	10.3 Mars作品
		10.4 模型	10.5 规则
		10.6 更多信息	第11章 HDR合成和颜色管理
	11.1 CS3的颜色管理	11.1 为什么很麻烦？	11.2 电影和动态范围
		11.3 线性浮点HDR	11.4 小结
		第三部分 创作研究	第12章 用光
	12.1 光源及其方向	12.2 色彩外观效果	12.3 光源、反射和阴影
		12.4 多遍3D合成	第13章 气候与环境
	13.1 微粒	13.2 替换天空	13.3 雾、烟和细雨
		13.4 滚滚浓烟	13.5 风
	13.6 降水	13.7 小结	第14章 烟火：热量、火光、爆炸
		14.1 火器	14.2 能量特效
	14.3 热变形	14.4 火	14.5 爆炸
		14.6 小结	

<<After Effects CS3完全剖>>

章节摘录

插图：

<<After Effects CS3完全剖>>

媒体关注与评论

“ 本书详细介绍了顶级视频特效的制作方法，Mark Christiansen的实际经验流露在本书的每一页中。”——David Simons Adobe公司首席科学家，After Effects(1 ~ 7版)工程经理 “ 所有视频特效艺术家都应该阅读本书。

” ——John Montgomery

<<After Effects CS3完全剖析>>

编辑推荐

《After Effects CS3完全剖析》将介绍颜色和灯光匹配、键控、运动跟踪、Rotoscoping、影片处理等内容。

高级技巧：您的目标应该是创建出的特效好到让人发现不了它们，从天空替换到爆炸，从烟雾到火，这些特效应该使画面焕发活力，增强场景效果，而又让所有人觉得他们所看到的100%真实。

附带DVD：提供大量的剪辑和例子项目，使您可以在自己创作的特效中试用它们。

《罪恶之城》等多部电影的视觉特效总监Stu Maschwitz倾力作序，Adobe公司首席科学家、After Effects工程经理隆重推荐，全球公认的最佳After effects图书之一。

您可以创作出比真实效果更好的视频特效。

为什么还要满足于那些逼真的特效？

《After Effects CS3完全剖析》将会教您一些实际例子和专业工作流程，包括像Industrial Light& Magic和The Orphanage这样的一流影室所使用的视频特效技术。

《After Effects CS3完全剖析》不像大多数After Effects书籍那样，它超越了常规的逐步指导，讲授一些实用的特效，您可以在无数的项目中采用和组合这些特效。

在您更深入钻研视频特效基本知识之后。

就能学会怎样制作出一鸣惊人的效果，而又不需要很高的预算。

来自真正专业人员的实际解决方案：学习高预算特效电影创建画面所使用的技术和方法。

掌握特效艺术家Mark Christiansen,片《加勒比海盗：世界的尽头》和《后天》中所使用的基本特效。

影片《罪恶之城》和《魔力玩具盒》的视觉特效总监Stu Maschwitz为《After Effects CS3完全剖析》写的序言会激励您去了解背后的技术细节，从而创作出激动人心的画面。

基本知识：无论多么复杂的特效，都是从同样的设计模块开始的。

<<After Effects CS3完全剖>>

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>