

<<After Effects影视合成与特效火星风暴>>

图书基本信息

书名：<<After Effects影视合成与特效火星风暴>>

13位ISBN编号：9787115276278

10位ISBN编号：7115276277

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：张天骐

页数：340

字数：665000

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影视合成与特效>>

### 内容概要

《After

Effects影视合成与特效火星风暴(第2版)》是“火星风暴·影视后期”系列中的一本。

通过近40个案例系统地介绍了After

Effects影视合成与特效制作技术。

全书共9章，第1章介绍了After

Effects影视制作基础与影片输出的方法；第2章介绍了软件配置方法、基础动画、Mask抠像等技术；

第3章介绍了影视后期色彩校正与处理等知识；第4章介绍了色彩差异或亮度差异抠像技术；第5章介绍了

四点追踪与两点追踪技术在影视后期中的实际应用；第6章介绍了几种文字动画与特效的制作；第7

章介绍了如何将2D空间转化为3D空间、摄影机动画与摄影机对焦效果、灯光和投影等；第8章介绍了

如何使用软件自带的特效来制作光效；第9章介绍了插件在After

Effects影视后期与特效制作中的应用。

随书附带两张DVD多媒体教学光盘，盘中的视频内容包括书中绝大部分案例的教学视频和 After

Effects基础部分的教学视频，以及书中所有实例的工程文件和素材文件。

《After Effects影视合成与特效火星风暴(第2版)》内容丰富、结构严谨、文字精炼，不仅适合 After Effects

的初中级用户学习，而且对从事影视后期制作的人员也有较高的参考价值，同时也可作为各大专院校和社会培训机构相关专业的教材。

书籍目录

第1章 掌握好基础

1.1 影视合成与特效制作的基本概念

- 1.1.1 场的概念
- 1.1.2 电视制式
- 1.1.3 帧与帧速率
- 1.1.4 画面宽高比
- 1.1.5 像素宽高比
- 1.1.6 视频编码
- 1.1.7 图像格式
- 1.1.8 视频格式
- 1.1.9 数字音频

1.2 After Effects CS4基础

- 1.2.1 窗口
  - 1.2.2 合成
  - 1.2.3 特效
  - 1.2.4 关键帧
- 1.3 影片输出

- 1.3.1 基本输出流程
- 1.3.2 了解输出的3个模块
- 1.3.3 设置编码

1.4 指定贴图

第2章 暖身在前头

2.1 配置After Effects

- 2.1.1 General [ 常规 ]
- 2.1.2 Previews [ 预览 ]
- 2.1.3 Display [ 显示 ]
- 2.1.4 Import [ 导入 ]
- 2.1.5 Output [ 输出 ]
- 2.1.6 Grids& Guides [ 网格和辅助线 ]
- 2.1.7 Label Colors [ 标签颜色 ]
- 2.1.8 Label Defaults [ 默认标签 ]
- 2.1.9 Media& Disk Cache [ 媒体与磁盘缓存 ]
- 2.1.10 Video Preview [ 视频预览 ]
- 2.1.11 Appearance [ 界面 ]
- 2.1.12 Auto-Save [ 自动保存 ]
- 2.1.13 Memory & Multiprocessing [ 内存和多处理器 ]
- 2.1.14 Audio Hardware [ 音频硬件 ]
- 2.1.15 Audio Output Mapping [ 音频输出映射 ]

2.2 模糊人影

- 2.2.1 导入PSD文件
- 2.2.2 建立合成并设置背景
- 2.2.3 创建动画效果
- 2.2.4 运动模糊
- 2.2.5 合成嵌套

2.3 Mask动画

## <<After Effects影视合成与特效>>

- 2.3.1 矢量绘图功能
- 2.3.2 描边动画——吃豆
- 2.3.3 Mask抠像合成动画——鬼手
- 2.4 三眼猫
- 2.5 七彩倒计时
  - 2.5.1 创建元素
  - 2.5.2 设置表达式
  - 2.5.3 父子关系运动
  - 2.5.4 快速完成其他倒计时数字
- 第3章 玩转调色
  - 3.1 色彩基础
    - 3.1.1 色彩原理
    - 3.1.2 色深
    - 3.1.3 RGB加色模式
    - 3.1.4 色彩三要素
  - 3.2 精彩向日葵
    - 3.2.1 综合分析
    - 3.2.2 Auto Contrast [ 自动对比度 ]
    - 3.2.3 Levels [ 色阶 ]
  - 3.3 岛国晚霞
    - 3.3.1 曲线基础
    - 3.3.2 岛国晚霞
  - 3.4 古楼换新貌
    - 3.4.1 处理偏色
    - 3.4.2 调整颜色
    - 3.4.3 边角处理
  - 3.5 化妆术
    - 3.5.1 Matte 浅析
    - 3.5.2 创建选区
    - 3.5.3 美白处理
    - 3.5.4 光滑皮肤
  - 3.6 绚丽烟花、老胶片与人造疤痕
    - 3.6.1 混合模式概述
    - 3.6.2 混合模式应用1——变亮组之绚丽烟花
    - 3.6.3 混合模式应用2——变暗组之老胶片效果
    - 3.6.4 混合模式应用3——叠加组之疤痕效果
  - 3.7 水墨效果
    - 3.7.1 创建基本水墨笔触
    - 3.7.2 创建浸墨效果
    - 3.7.3 混合多层元素
- 第4章 深入抠像
  - 4.1 偷天换日
    - 4.1.1 素材分析
    - 4.1.2 键控抠像
    - 4.1.3 主体与背景的色彩匹配
    - 4.1.4 主体与背景的透视匹配
  - 4.2 亮度抠像

## <<After Effects影视合成与特效>>

### 第5章 跟踪与稳定

#### 5.1 追踪之光绘摄影

##### 5.1.1 追踪前的准备

##### 5.1.2 了解追踪技术

##### 5.1.3 实现追踪

##### 5.1.4 描线效果

##### 5.1.5 发光效果

#### 5.2 蝴蝶之舞

##### 5.2.1 四点追踪使用方法

##### 5.2.2 融合追踪后的图像边缘

##### 5.2.3 匹配追踪后的景深

#### 5.3 巧夺天工

##### 5.3.1 两点追踪使用方法

##### 5.3.2 两点追踪原理剖析

### 第6章 创造精彩字效

#### 6.1 时码动画

##### 6.1.1 设置文字动画

##### 6.1.2 设置效果与环境

#### 6.2 炫光文字

##### 6.2.1 设置基本文字

##### 6.2.2 设置文字动画

##### 6.2.3 制作文字动画的多彩背景

#### 6.3 舞动文字

##### 6.3.1 制作游动文字效果

##### 6.3.2 制作文字拖影效果

##### 6.3.3 制作文字消失效果

##### 6.3.4 制作镜头光斑效果

#### 6.4 斑驳文字效果

### 第7章 感受三维空间

#### 7.1 花丛蝴蝶

##### 7.1.1 设置蝴蝶动画

##### 7.1.2 组织场景

##### 7.1.3 摄影机动画

##### 7.1.4 摄影机对焦效果

#### 7.2 3D空间光线的魅力

##### 7.2.1 创建3D空间

##### 7.2.2 3D空间的光影设置

### 第8章 炫目光效合集

#### 8.1 电闪雷鸣

##### 8.1.1 制作光柱效果

##### 8.1.2 制作闪电效果

##### 8.1.3 制作地面流光

##### 8.1.4 处理环境

##### 8.1.5 设置动画

#### 8.2 发光五环

##### 8.2.1 创建发光五环

##### 8.2.2 制作动画

## 第9章 综合合成与插件特效

- 9.1 点燃一支香烟
  - 9.2 火焰DeFire
  - 9.3 旋转光球
  - 9.4 合成城堡
    - 9.4.1 创建云雾效果
    - 9.4.2 色彩匹配
    - 9.4.3 创造空间感
  - 9.5 倦鸟归巢
    - 9.5.1 创建群鸟
    - 9.5.2 合成场景
  - 9.6 流光溢彩
    - 9.6.1 创建流光形态
    - 9.6.2 创建发光效果
  - 9.7 文字组人
    - 9.7.1 创建贴图
    - 9.7.2 调整发射器
    - 9.7.3 调整粒子
    - 9.7.4 设置动画
  - 9.8 变脸
  - 9.9 冰火掌
    - 9.9.1 调整全局色彩
    - 9.9.2 创建光焰
    - 9.9.3 创建气浪波动效果
- 附录：常用插件集锦

## 章节摘录

版权页：插图：1.1 影视合成与特效制作的基本概念1.1.1 场的概念说起非编（非线性编辑）的时候通常会聊到场（Field），可能很多人乍听之下会感到陌生，有些朋友在翻阅了一些资料后依然弄不明白，甚至某人制作了一个不错的影片，但在电视台播出的时候却发现画面会莫名其妙的抖动，效果不佳。不可否认，场的概念在后期编辑中是不可回避的，同时也是很难理解的。

为了解决这个疑问，下面来探讨一下场的一些工作原理和操作技巧。

什么是场？

现代人接受视频画面的渠道越来越多，比如说电视机、电影院大银幕、电脑显示器，甚至是手机屏幕

。大家在接受它们呈现的美妙画面信息的同时，是否想过这些画面是如何显示出来的呢？

比如说电脑显示器，人们可以通过它观看影片，这些影片之所以能够流畅地呈现在我们面前，是因为显示器的屏幕在不停地刷新，也就是电脑通过高速运算，将每秒几十幅的画面依次呈现在我们面前

。此时能感觉到画面是流畅的，即使滑动鼠标也不会感到明显的延滞，这个数值叫做显示器的刷新频率

。那每一幅画面又是怎么显示的呢？

显示器以电子枪扫描的方式来显示图像，电子枪进行扫描时，从屏幕左上角的第一行开始逐行进行，整个图像扫描一次完成，点动成线，然后成面，扫描按1、2、3.....顺序进行，这种扫描方式称为逐行扫描。

## <<After Effects影视合成与特效>>

### 编辑推荐

《After Effects影视合成与特效火星风暴(第2版)》以“课程培训”的形式进行编写，全书共9章，以“技术要点+实例”为主线，既向读者介绍了理论，又通过实例的讲解，使读者掌握实际的操作技术。

《After Effects影视合成与特效火星风暴(第2版)》是After Effects(缩写AE)初级用户的速成书，也是用户走向专业领域的阶梯，想从事影视后期制作的广大爱好者可以把它作为技术学习手册，也可以作为高等院校影视动画等相关专业的教材和社会相关培训的辅导教材。



<<After Effects影视合成与特效>>

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>