

图书基本信息

书名：<<After Effects影视特效与合成>>

13位ISBN编号：9787301144589

10位ISBN编号：730114458X

出版时间：2009-3

出版单位：北京大学出版社

作者：张为凯，李情鹏 主编

页数：233

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

随着数码技术的迅速发展和人们对数字视频技术要求的不断提高，使数字特效影像的处理变得越来越重要。

现在，After Effects技术不但成为专业影视后期制作人员、多媒体技术开发人员和影视编辑等相关专业教学人员的必备技能，而且在日常生活中也开始普及应用。

After Effects是Adobe公司推出的一款专业的视频合成软件，到目前其软件版本已经达到CS4。

在众多的影视后期特效与合成软件中，After Effects在很多国家和地区备受推崇，并拥有众多专业与非专业的用户群，是前途最光明的影视后期软件之一。

After Effects在制作动态影像设计上是不可或缺的辅助工具，是视频后期合成处理的专业非线性编辑软件。

After Effects软件广泛应用于电影、广告、多媒体以及网页等的后期处理，时下最流行的一些电脑游戏大多都使用它进行合成制作。

随着版本的不断升级，After Effects增加了许多强大的新功能，并且加强了与Adobe其他软件的整合，使得After Effects功能越来越强大，与其他软件和影像格式兼容性越来越强。

本书的编者都是在高校多年从事教学的一线教师，无论在After Effects实践应用，还是在After Effects教学方面都积累了一定的经验，书稿的形成不但是编者多年实践经验沉淀的结果，而且也是多年影视后期编辑教学的总结。

概括来说本书主要有以下特色。

(1) 本书内容分为初级篇(第1章~第7章)和高级综合案例篇(第8章~第11章)两大板块，以便照顾不同层次的读者；本书以实用为原则，将After Effects嵌入到影视制作的工作流程中来讲解，使读者学完本书就可以了解影视后期制作的技术流程，基本能参加实际的相关工作。

(2) 本书为案例教程，初级篇通过多个不同的案例来使读者掌握After Effects的各种基本功能；高级综合案例篇通过After Effects与其他软件的协调工作流程来使读者学习到影视后期制作的高级技巧。

内容概要

影视特效与合成技术是目前世界上最流行的计算机应用技术之一，被广泛地应用于电影、电视、游戏、多媒体、建筑等行业。

在我国，影视特效技术正处于一个飞速发展的阶段；而After Effects正是进行影视特效与合成的利器，是目前拥有用户群最多的影视后期制作软件。

本书结合实例，由浅入深，较全面地讲解了使用AfterEffects进行影视后期制作的整个过程，同时也详细地讲解了AfterEffects与Maya、3D、Boujou、Photoshop等软件结合进行影视制作的流程。

此外，本书还包含了AfterEffects几个常用的外挂插件的使用实例。

本书图文并茂、引人入胜，适合作为影视制作、动漫、多媒体等专业的教育教学用书，也是值得电影、电视及多媒体制作工作者收藏的珍贵资料。

书籍目录

第1章 After Effects介绍 1.1 后期合成与后期特效技术在影视领域的应用 1.2 After Effects的界面介绍
 1.2.1 After Effects简介 1.2.2 After Effects的界面组成 本章小结 习题第2章 层、遮罩和蒙版 2.1
 After Effects的层 2.1.1 层的概念 2.1.2 层的应用和属性 2.2 遮罩 2.2.1 遮罩的概念 2.2.2 遮罩的应用与特征 2.3 蒙版 2.3.1 蒙版的概念 2.3.2 应用案例 2.4 形状和形状层 2.4.1 案例说明
 2.4.2 操作步骤 本章小结 习题第3章 动画与时间 3.1 动画的基础知识 3.2 应用案例 3.2.1 “弹跳的小球”案例
 3.2.2 “延伸的箭头”案例 3.2.3 “轻舞飞扬”案例 3.2.4 “梦幻”案例 3.2.5 “慢镜头”案例 本章小结 习题
 第4章 基础特效应用 4.1 分形噪波特效案例——晃动的舞台幕布 4.1.1 设置Fractal Noise参数 4.1.2 为幕布注入色彩及调节对比度 4.1.3 Mask (遮罩)羽化效果及插入字体 4.2
 综合案例——绚丽光影动态背景 4.2.1 设置Fractal Noise参数 4.2.2 应用Polar Coordinates (极坐标)特效实现放射效果 4.2.3 应用Radial Blur (放射模糊)特效 4.2.4 应用Colorama (彩色光)特效
 4.2.5 应用Grid (网格)特效 4.2.6 应用Ramp (渐变)特效 4.2.7 应用Compound Blur (混合模糊)特效 4.2.8 应用Mask (遮罩) 4.2.9 增加Fractal Noise层实现画面动态效果 4.2.10 再次使
 用Mask (遮罩)羽化 4.3 综合案例——晴空万里 4.3.1 设置Fractal Noise参数 4.3.2 通过建立摄像机层获得图像透视效果 4.3.3 应用Mask (遮罩)获得纵向羽化效果 4.3.4 应用CC Toner特效
 及Levels特效为天空注入颜色 4.3.5 应用Shine (扫光)特效 4.3.6 应用Hue/Saturation特效调节色彩饱和度 4.3.7 建立Lens Flare镜头眩光层结合Ramp渐变特效 4.4 综合案例——电闪雷鸣的雨夜 4.4.1
 创建乌云密布的天空 4.4.2 应用CC Power Pin特效获得透视效果 4.4.3 应用CC Toner色彩特效及Levels特效调节图像的色彩及明暗度 4.4.4 应用Mask (遮罩)获得纵向羽化效果 4.4.5 应
 用Hue/Saturation特效和CC Toner特效调节色调和明暗 4.4.6 应用CC Rain (下雨)特效创建下雨特效层 4.4.7 应用Advanced Lightning (高级闪电)特效创建闪电特效层 4.5 特别案例——美女变石像
 4.5.1 RE:Flex插件的作用和特点 4.5.2 RE:Flex特效的实例应用 本章小结 习题第5章 光效制作
 5.1 “极光”案例第6章 粒子特效制作第7章 文字特效制作第8章 电影片头制作——制作好莱坞科幻大片风格的片头案例第9章 电视片头制作——制作经典新闻电视片头案例 第10章 抠像技术 第11章 三维跟踪与合成 参考文献

章节摘录

插图：第2章 层、遮罩和蒙版本章学习的内容是After Effects的基础知识，只有深入地理解层、遮罩和蒙版的含义，才有可能更好地使用After Effects。

本章涉及的知识与Adobe公司的另一款著名软件Photoshop的相关知识具有很大的相通性，理解起来较容易。

本章首先在理解层的概念和属性的基础上介绍基本的层操作，然后学习遮罩的基础知识，并以一个实例讲解动画遮罩的使用方法，接下来仍然通过实例学习蒙版的相关知识，最后通过一个卡通风格的可爱水生物动画实例来综合应用各部分知识。

在这个例子中，重点学习After Effects CS3的新特色，包括形状层和Puppet工具。

本章重视的是基础知识，对基础知识的掌握一定要扎实。

理论与实践并重，在理解的基础上应用知识，在实践操作中加深对概念的理解。

2.1 After Effects的层2.1.1 层的概念层（Layer）是构成合成图像的基本组件，在合成图像窗口添加的素材都将作为层使用。

在After Effects中，合成影片的各种素材可以从项目窗口直接拖动放置到时间层TimeLayout Window窗口中（将自动显示在合成图像窗口中），也可以直接拖动到合成图像窗口中。

在时间布局窗口可以清楚地看到素材与素材之间存在的“层与层”的关系。

2.1.2 层的应用和属性1. 素材（层）的剪辑素材的长度并不总是符合需要的，所以需要进行素材的剪辑工作。

对素材进行剪辑的方法有如下两种。

（1）可以在时间布局窗口，直接通过拖动素材改变其出入点。

（2）在层窗口中，移动时间滑块到相应位置，单击in按钮设置素材入点，再单击Out按钮设置素材出点，如图2.1所示。

编辑推荐

《After Effects影视特效与合成》特点：切合高等院校艺术设计教学目标，把握艺术设计相关专业与课程之间的关系，形成了一个完整紧密的教学体系注重提高学生的综合素质和创新能力，加强学生对基本理论知识和专业基础知识的理解和运用借鉴国内外最新的优秀教材和设计实例，融会当前最新设计理念，注重培养学生的实践能力，增强学生的专业素养，让学生学而有用，学而能用

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>