

<<After Effects CS4影视特效>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS4影视特效制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787508392585

10位ISBN编号：7508392582

出版时间：2010-1

出版时间：中国电力出版社

作者：陈伟

页数：338

字数：571000

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 CS4影视特>>

内容概要

本书共11章，内容包括影视后期特效制作基础知识、素材导入与处理、层及合成的管理与应用、运动追踪的使用、各抠像特效的应用方法、遮罩技术、调色特效、文字特效、影片渲染与输出、After Effects CS4的仿真特效与外挂插件等。

本书适合中、高等职业学校影视动漫、影视广告设计及相关专业作为教材使用，也可供影视动漫设计制作者学习参考。

本书附赠1张多媒体光盘，内容包括书中大量基础知识的视频教学录像，以及案例、After Effects源文件和素材文件，以帮助读者更好地学习和掌握书中的知识。

书籍目录

前言

第1章 影视后期特效制作基础

1.1 本章导读

1.2 要点讲解

1.2.1 合成技术

1.2.2 After Effects CS4简介

1.2.3 设置After Effects CS4

1.2.4 认识After Effects CS4的界面

1.2.5 菜单栏的介绍

1.2.6 工具栏

1.2.7 部分浮动面板的介绍

1.2.8 软件工作界面主要窗口

1.3 习题与上机练习

第2章 素材导入与处理

2.1 本章导读

2.2 要点讲解

2.2.1 导入素材

2.2.2 管理、设置和查看素材

2.3 案例表现——关键帧动画

2.4 习题与上机练习

第3章 合成与层

3.1 本章导读

3.2 要点讲解

3.2.1 层的概念

3.2.2 层的管理与使用

3.2.3 关键帧的概念及使用

3.2.4 关键帧插值

3.2.5 速度控制

3.2.6 After Effects CS4的合成

3.3 案例表现——翻转动画

3.4 习题与上机练习

第4章 运动追踪

4.1 本章导读

4.2 要点讲解

4.2.1 运动追踪的设置

4.2.2 运动追踪的类型及其实例

4.2.3 平滑器(The Smoother)

4.3 习题与上机练习

第5章 抠像特效

5.1 本章导读

5.2 要点讲解

5.2.1 特效的应用与控制

5.2.2 Color Difference Key(颜色差值键控)

5.2.3 Color Key(色键)

5.2.4 Color Range(颜色范围)

<<After Effects CS4影视特>>

- 5.2.5 Difference Matte(差异蒙版)
- 5.2.6 Extract(提取)
- 5.2.7 Inner/Outer Key(内/外键)
- 5.2.8 Linear Color Key(线性颜色键)
- 5.2.9 Luma Key(亮度键)
- 5.2.10 Spill Suppressor(溢出抑制)
- 5.3 案例表现——蓝屏抠像之海洋天空
- 5.3.1 添加素材文件
- 5.3.2 给素材添加特效
- 5.4 习题与上机练习

第6章 遮罩技术

- 6.1 本章导读
- 6.2 要点讲解
- 6.2.1 关于图层的透明度
- 6.2.2 遮罩的产生
- 6.3 案例表现——替换天空
- 6.4 习题与上机练习

第7章 After Effects CS4的调色特效

- 7.1 本章导读
- 7.2 要点讲解
- 7.2.1 Auto Color(自动色彩)
- 7.2.2 Auto Contrast(自动对比度)
- 7.2.3 Auto Levels(自动色阶)
- 7.2.4 Brightness & Contrast(亮度 & 对比度)
- 7.2.5 Broadcast Colors(广播级颜色)
- 7.2.6 Change Color(改变颜色)
- 7.2.7 Change to Color(替换颜色)
- 7.2.8 Channel Mixer(通道混合)
- 7.2.9 Color Balance(色彩平衡)
- 7.2.10 Color Balance(HLS)[色彩平衡(HLS)]
- 7.2.11 Color Link(颜色链接)
- 7.2.12 Color Stabilizer(颜色稳定器)
- 7.2.13 Colorama(彩光)
- 7.2.14 Curves(曲线)
- 7.2.15 Equalize(均衡)
- 7.2.16 Exposure(曝光)
- 7.2.17 Gamma/Pedestal/Gain(伽马/基准/增益)
- 7.2.18 Hue/Saturation(色调/饱和度)
- 7.2.19 Leave Color(颜色预留)
- 7.2.20 Levels(色阶)
- 7.2.21 Photo Filter(照片过滤器)
- 7.2.22 PS Arbitrary Map
- 7.2.23 Shadow/Highlight(阴暗/高光)
- 7.2.24 Tint(色彩)
- 7.3 案例表现——黑白电影效果
- 7.3.1 黑白电影效果
- 7.3.2 电影胶片效果

<<After Effects CS4影视特>>

7.4 习题与上机练习

第8章 文字特效

8.1 本章导读

8.2 要点讲解

8.2.1 After Effects CS4的文字工具

8.2.2 After Effects CS4的文字属性

8.3 案例表现——变化的字幕

8.3.1 实例观察

8.3.2 使用Photoshop CS4制作素材图片

8.3.3 把文本做成动画文字

8.3.4 为文本添加灯光

8.4 习题与上机练习

第9章 在After Effects CS4中渲染输出影片

9.1 本章导读

9.2 要点讲解

9.2.1 输出电影

9.2.2 渲染队列

9.2.3 渲染设置与输出模块

9.2.4 渲染一个任务为多种格式

9.2.5 输出单帧图像

9.3 习题与上机练习

第10章 After Effects CS4的仿真特效与外挂插件

10.1 本章导读

10.2 要点讲解

10.2.1 模仿真实的特效

10.2.2 外挂特效插件

10.2.3 调色插件——Color Finesse

10.3 习题与上机练习

第11章 综合实例训练

11.1 本章导读

11.2 魔幻粒子

11.3 炫彩立体空间

11.4 流星划空特效

11.5 缥缈出字

11.6 焰火效果

11.7 傍晚水面效果

11.8 电流特效

编辑推荐

After Effects CS4是After Effects（简称AE）系列的最新版本，是Adobe公司开发的一个视频剪辑及特效制作软件。

AE是制作动态影像设计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。

AE应用范围广泛，涵盖影片、电影、广告、多媒体以及网页等，时下最流行的一些电脑游戏，很多都使用它进行合成制作。

《After Effects CS4影视特效制作标准教程（附盘）》侧重于对AE进行后期合成所需要的基础知识进行介绍，并讲解了大量的实例。

书中将影视特效制作的设计理念和电脑制作技术巧妙结合，既注重了知识的系统性与连贯性，且更加注重实例的可操作性与实用性。

《After Effects CS4影视特效制作标准教程（附盘）》可帮助读者朋友在实际操作中迅速掌握软件的使用方法。

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>