

## 图书基本信息

书名：《iLike就业After Effects CS4多功能教材》

13位ISBN编号：9787121104046

10位ISBN编号：7121104040

出版时间：2010-3

出版社：袁紊玉、苟亚妮、李晓鹏 电子工业出版社 (2010-03出版)

页数：253

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 前言

随着软件合成技术的不断提高与影视制作技术的不断发展，人们对动画的欣赏水平也在不断提高，后期制作软件的学习和掌握的熟练程度因而变得更为重要。电脑技术的发展催生出了一系列的动画前期制作和后期合成软件，使得制作手段更加多样化。用户可以通过先进的图形图像软件对视频和图形进行编辑和设计，制作出绚丽多姿的视频效果。After Effects是Adobe公司开发的完全着眼于高端视频系统的专业型非线性编辑软件，汇集了当今许多优秀软件的编辑思想和现代非线性编辑技术，融合了影像、声音和数码特技的文件格式，并包括了许多高效、精确的工具插件，可以帮助用户制作出各种赏心悦目的动画效果。本书先对影视特效的概念及应用和影视特效的应用范围进行了介绍，然后由浅至深地对After Effects进行了详细讲解。全书由14课组成，基于After Effects CS4的相关基础知识，结合一些简单、常用的实例分别加以介绍和说明。第1课主要介绍影视后期制作的理论基础；第2课介绍After Effects的基本概念——图层，并通过一个产品广告的飞屏动画，让读者加深对图层的理解；第3课讲解动画理念与操作，通过实例介绍关键帧的使用和它在动画制作中的重要作用；第4课介绍了最为常用的文字动画，通过实例进行层层加深。第5课通过三维空间的介绍，讲解了三维空间的合成知识。第6课主要介绍After Effects中遮罩的重要性，并通过多个实例进行详细介绍。第7课主要介绍了在After Effects中的另外一个非常重要的知识——抠像。第8课介绍了画面调整的一些方法。第9课介绍了After Effects CS4中特效的相关知识，并对常用的特效进行了讲解。After Effects有很多插件，第10课主要介绍了几种常用的外挂插件的使用。第11课、第12课是After Effects的高级知识点部分，主要介绍了运动追踪和表达式的相关知识。第13课讲解了音频的基本处理及音频特效。最后一课即第14课，介绍的是生成作品的相关知识。After Effects CS4是Adobe公司继After Effects CS3后推出的新版本，在本书中将其简称为AE CS4，新版本的工具界面更加合理并富有时代感，建议读者的电脑配置方面，内存不要低2GB，CPU最低为1.5GHz。本书主要由袁素玉、荀亚妮、李晓鹏执笔完成，参与本书编写的还有李茹菡、徐正坤、周轶、谢良鹏等。由于时间仓促、水平有限，在写作过程中难免有不足之处，欢迎读者批评指正。

## 内容概要

随着经济的不断发展，高新技术人才存在大量紧缺，影视后期制作人才就是其中之一。《iLike就业After Effects CS4多功能教材》从实用和就业的角度出发，针对After Effects在影视后期制作中的作用，介绍了After Effects CS4的常用技巧，并结合难易程度不同的实例进行了知识点剖析，使读者可以快速了解其强大功能，并掌握其基础知识。《iLike就业After Effects CS4多功能教材》采用案例教学的编写形式，以“课”为基本单位，介绍了After Effects CS4的图层创建、关键帧动画制作、文字动画、三维空间的合成方法、遮罩与抠像的运用、画面的调整，特效及外挂插件的应用、运动追踪、表达式的使用、声音的合成以及最终作品的生成等内容。

《iLike就业After Effects CS4多功能教材》是影视多媒体专业学生的理想教材，也是有一定基础、需要进一步提高的自学读者的优秀参考书。

## 书籍目录

第1课 影视后期制作与After Effects CS4 1.1 影视前期制作与影视后期制作 1.2 影视后期制作大师After Effects CS4 4 1.3 After Effects CS4的工作界面 7 1.4 合成影像窗口和图层视图 12 1.5 实例：制作一个简单的栏目片头 14 1.6 项目流程总结 21 课后练习 22 第2课 图层 23 2.1 素材的导入和组织 23 2.2 Timeline窗口介绍 28 2.3 实例：产品广告的飞屏动画 30 2.4 图层的基本属性 36 2.5 图层的各种操作 41 课后练习 44 第3课 After Effects动画理念与操作 47 3.1 关键帧与动画 47 3.2 实例：微风拂过丝瓜架 53 3.3 曲线编辑器的使用 58 3.4 实例：蝴蝶飞舞 61 3.5 关键帧深操作 65 课后练习 68 第4课 文字动画 70 4.1 影视中的文字 70 4.2 实例：制作片头中飞舞的文字 74 4.3 文本录入 78 4.4 文本图层的动画属性 79 4.5 实例：录入文字效果 81 课后练习 86 第5课 三维空间合成 89 5.1 三维空间的意义 89 5.2 实例：搭建三维数字空间 91 5.3 三维图层与摄影机图层 95 5.4 灯光层的使用 97 5.5 实例：人物专访中的照片的三维处理 98 课后练习 103 第6课 截取与遮罩 105 6.1 画面的局部处理 105 6.2 遮罩的创建和调整 106 6.3 实例：制作镜框中的小屏幕 109 6.4 遮罩的引申——路径、轨道遮罩 115 6.5 实例：Reshape变形动画 117 6.6 实例：轨道遮罩的使用 122 课后练习 123 第7课 抠像在影视作品中的使用 126 7.1 蓝色背景的使用 126 7.2 实例：播音员背景的合成 129 7.3 复杂抠像 132 7.4 使用插件抠像 135 7.5 实例：吊钢丝拍摄的背景处理 137 课后练习 140 第8课 专业级精美画面的实现 143 8.1 画面的降噪 143 8.2 颜色的变换 146 8.3 亮度与对比度的调整 148 8.4 光线的修复 149 8.5 实例：不同风格色调的画面调整 150 课后练习 153 第9课 绚丽的影视特效 156 9.1 常见的影视特效分析 156 9.2 实例：老影片的片头 158 9.3 颜色校正类特效 162 9.4 影像扭曲类特效 164 9.5 实例：标志的出现——飘渺效果 165 9.6 生成类特效 170 9.7 模拟类特效 172 9.8 实例：影片中的花瓣雨 173 9.9 风格化类特效 178 9.10 模糊锐化类特效 180 9.11 实例：中国画效果的实现 182 课后练习 187 第10课 After Effects的插件 189 10.1 强大的插件 189 10.2 特效插件的安装和应用 190 10.3 Trapcode插件系列 192 10.4 实例：综艺小片头 194 10.5 Knoll插件系列 198 10.6 实例：绚丽光线背景的制作 201 课后练习 204 第11课 运动追踪 206 11.1 运动追踪器 206 11.2 实例：追踪风火轮 209 11.3 一点追踪 214 11.4 二点追踪 215 课后练习 217 第12课 表达式的使用 221 12.1 表达式的含义 221 12.2 表达式的编写 223 12.3 实例：音乐驱动影像 225 课后练习 230 第13课 声音的合成 233 13.1 音频基本处理 233 13.2 音频特效 236 13.3 实例：音频合成 238 课后练习 239 第14课 生成最终作品 242 14.1 视频的格式及基本参数 242 14.2 生成影片 244 14.3 输出DV流 247 14.4 输出视频文件 248 课后练习 249 附录 After Effects CS4常用命令中英文对照表 252

## 章节摘录

插图：1.1.1影视前期制作无论制作哪一种影视动画，表面上看操作方法各有不同，但其基本前提却是相同的。影视制作过程通常分前期准备，中期准备，后期制作，前期准备阶段包括：文学剧本创作，分镜头剧本创作，美术设计（整体风格设计，造型设计和场景设计）。美术设计：包括整体风格设计，造型设计和场景设计三个方面，它负责确定一部动画片的气质，可以通过对主要场景和情节绘画来展示对片子的造型风格、动作风格、色彩、场景处理等诸多因素的整体把握。而人物造型很大程度上决定了动画片的成败，这一过程中主要包括绘制标准造型，转面图，结构图，道具服装分解图等。文学剧本：是一部动画片的基础，导演以此摄制影片，在剧本阶段应注意将文学视觉化，剧本中所描述的内容必须是可以用影像来表现的，且是直接可以用分镜头剧本创作的。专业剧本与文学剧本的区别：专业剧本就是常说的分镜头剧本，形式上用场作为组成单元并强调视听表现力。分镜头剧本是导演的工作，里面会细致地把摄影机的角度、镜头术语、演员角色走位等拍摄时的具体设计逐个场地，逐个镜头地写出来。而文学剧本是编剧的工作，其中不必告诉导演拍什么，如何拍，而是表达整个剧本的主体内涵，把影片内容中的重要人物，故事情节确定下来。影视前期制作的准备工作很多，首先要有足够的素材，这样才可以为后期制作打下良好的基础，其次要有一个清晰的创作思路，即成熟的影视脚本。最后进行制作，常用到的软件有：AutoCAD、3ds Max、Maya、Photoshop等。1.1.2影视后期制作前面已经讲到，前期主要工作包括策划、拍摄，及三维动画创作等工序。前期工作结束后得到的是大量的素材和半成品，而将它们通过艺术手段结合起来就是后期制作。后期制作需要全面了解镜头的基本概念、拍摄手法、分镜头技巧、场面调度、镜头组接、场景转换、衔接技巧、剪辑、对白、音效。然后利用实际拍摄和前期制作所得的素材，通过三维动画和合成方法制作特技镜头，最后把镜头剪辑到一起，形成完整的影片，并为影片录制声音，完成影视后期的创作。这一阶段常用的软件有

：Adobe After Effects、Adobe Premiere Pro等，还有一些操作相对简单的软件如：绘声绘影、光影魔术手等。传统的电影剪辑是真正的剪接。将拍摄得到的底版经过冲洗，制作一套工作样片，利用这套样片进行剪辑。剪辑师从大量的样片中挑选需要的镜头和胶片，用剪刀将胶片剪开，再用胶条或胶水把它们粘在一起，然后在剪辑台上观看剪辑的效果。这个剪开、粘贴的过程要不断地重复，一直到最终得到理想的效果。这个过程虽然看起来很原始，但这种剪接却是真正非线性的。剪辑师不必从头到尾顺序地工作，因为他可以随时将样片从中间剪开，插入一个镜头，或者剪掉一些影像，都不会影响整个片子。但这种方式对于有很多技巧的制作是无能为力的，剪辑师无法在两个镜头之间制作一个叠画，也无法调整影像的色彩，所有这些技巧只能在洗印过程中完成。同时这种方式的手工操作效率也很低。

# 《iLike就业After Effect》

## 编辑推荐

《iLike就业After Effects CS4多功能教材》特点：从实用和就业的角度出发，采用案例教学的编写形式，针对After Effects CS4在影视后期制作中的作用，介绍了After Effects CS4的常用技巧，并结合难易程度不同的实例进行了知识点剖析，使读者能够快速了解After Effects CS4的强大功能，并掌握其基础知识。

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)