

<<After Effects CS4完全学>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS4完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787302218999

10位ISBN编号：7302218994

出版时间：2010-8

出版时间：清华大学出版社

作者：铁钟

页数：428

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完全学>>

前言

随着数字技术全面进入了影视制作过程，AfterEffects也以其操作的便捷和功能的强大占据了后期动画软件市场的主力地位。

它作为一款用于高端视频特效系统的专业合成软件，在世界上已经得到了广泛的应用，经过不断发展，在众多的后期动画软件中独具特性。

AfterEffectsCS4版本的推出，使软件的整体性能又有了提高。

它可以帮助用户高效、精确地创建无数种引人注目的动态图形和视觉效果。

其利用与其他Adobe软件地紧密集成、高度灵活的2D和3D合成，以获得数百种预设的效果和动画，可为电影、视频、DVD和MacromediaFlash作品增添非常新奇的效果。

AfterEffectsCS4作为一款优秀的跨平台后期动画软件，对Windows和Macosx 两种不同的操作系统都有很好的兼容性，对于硬件的要求也很低。

无论是PC还是MAC都可以交换项目文件和大部分的设置。

全书共分为7章，内容概括如下： 第1章：讲解AfterEffectsCS4的新增功能和界面。

第2章：讲解AfterEffects相关的基础知识。

第3章：讲解AfterEffects的菜单功能。

包含一些常见的命令和基本操作。

第4章讲解AfterEffects的高级操作，包括层、遮罩、文本、3D和表达式的应用。

第5章：讲解AfterEffects中各种特效的使用。

第6章：讲解AfterEffects中渲染输出的应用。

第7章：应用AfterEffects制作实例。

通过实例介绍制作流程，该章还总结了 其他一些特效应用的综合实例。

本书编写的目的是令读者尽可能地全面掌握AfterEffectsCS4软件的应用。

书中深入分析了每一项功能和命令，可以作为一本手册随时查阅。

实例部分由浅入深，步骤清晰简明，通俗易懂，适合不同层次的制作者。

附书光盘提供了大量的视频素材，读者可以根据需要进行练习和使用。

<<After Effects CS4完全学>>

内容概要

本书编写的目的是令读者尽可能全面掌握After Effects CS4 软件的应用。

书中深入分析了软件的每一个功能和命令，可以作为一本手册随时查阅。

实例部分由浅入深，步骤清晰简明，通俗易懂，适合不同层次的制作者学习。

本书配套光盘收录了大量的视频素材，读者可以根据需要进行练习和使用。

本书适合After Effects 初中级读者使用，也可以作为高等院校影视相关专业的教材或参考书。

<<After Effects CS4完全学>>

作者简介

铁钟，北京大学数字艺术系计算机动画专业硕士研究生。
上海工程技术大学艺术设计学院教师。

主持或参与制作项目：2004年至2005年中央电视台CCTV-6电影频道整体包装；2005年浙江卫视频道整体包装及VI系统；2006年湖北卫视频道整体包装及VI系统；2006年河南卫视电视剧频道整体包装及VI系统；2009年天津卫视少儿频道整体包装；2010年上海世博会部分场馆视频导视系统。

<<After Effects CS4完全学>>

书籍目录

第1章After Effects CS4	1.1 认识After Effects CS4	1.1.1 New UI (全新的界面)	1.1.2 Quick Search (快速搜索)	1.1.3 Composition Navigator (合成项目导航器)	1.1.4 New Effects (新增特效)	1.1.5 Imagineer Systems Mocha (独立图像追踪)	1.1.6 Export Comp from After Effects to Flash (输出到Flash)	1.1.7 XMP Metadata (XMP 元数据)	1.1.8 Integrated workflow for mobile deviceauthoring (完整的移动设备创作流程)	1.1.9 Independent keyframing of x, y, z values (改进的关键帧控制)	1.2 After Effects 的编辑原理	1.3 After Effects 的编辑格式	1.3.1 常用电视制式	1.3.2 常用视频格式	1.4 其他相关概念	1.4.1 场 (Field)	1.4.2 帧速率 (Frame Rate)	1.4.3 像素比 (Pixel Aspect Ratio)	1.5 After Effects 与其他软件	1.5.1 After Effects 与Photoshop	1.5.2 After Effects 与Illustrator	1.5.3 After Effects 与三维软件	第2章After Effects CS4 基础	2.1 After Effects 的工具	2.2 操作工具	2.2.1 Selection Tool	2.2.2 Hand Tool	2.2.3 Zoom Tool	2.3 视图工具	2.3.1 Rotation Tool	2.3.2 Orbit Camera Tool	2.3.3 Pat Behind Tool	2.4 遮罩工具	2.4.1 Mask Tool	2.4.2 Pen Tool	2.5 坐标轴模式工具	2.6 绘画工具	2.6.1 Brush Tool	2.6.2 Clone Stamp Tool	2.6.3 Eraser Tool	2.6.4 PuppetPin Tool	2.7 Type Tool 文本工具	2.8 工具的应用	2.9 After Effects 的视窗和面板	2.9.1 标题栏	2.9.2 菜单栏	2.9.3 Tools 面板	2.9.4 Project 面板	2.9.5 Composition 视窗	2.9.6 Timeline 视窗	2.9.7 Time Controls 面板	2.9.8 Flowchart 视窗	2.9.9 Info 面板	2.9.10 Footage 视窗	2.9.11 Layer 视窗	2.9.12 Source 视窗	2.9.13 Graph Editor 视窗	2.9.14 Audio 面板	2.9.15 Effects& Presets 面板	2.9.16 Tracker Controls 面板	2.9.17 Align 面板	2.9.18 The Smoother 面板	2.9.19 The Wiggler 面板	2.9.20 Motion Sketch 面板第3章After Effects CS4 菜单	第4章After Effects CS4 的操作应用	第5章After Effects CS4 的特效应用	第6章After Effects CS4 的渲染输出	第7章After Effects CS4 综合应用
----------------------	-------------------------	----------------------	---------------------------	---------------------------------------	--------------------------	--	--	------------------------------	--	---	-------------------------	-------------------------	--------------	--------------	------------	-----------------	------------------------	--------------------------------	-------------------------	--------------------------------	----------------------------------	---------------------------	-------------------------	-----------------------	----------	----------------------	-----------------	-----------------	----------	---------------------	-------------------------	-----------------------	----------	-----------------	----------------	-------------	----------	------------------	------------------------	-------------------	----------------------	--------------------	-----------	--------------------------	-----------	-----------	----------------	------------------	----------------------	-------------------	------------------------	--------------------	---------------	-------------------	-----------------	------------------	------------------------	-----------------	----------------------------	----------------------------	-----------------	------------------------	-----------------------	-------------------------	------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	---------------------------

章节摘录

把它记录到磁带上，再寻找下一个镜头，接着进行记录工作，如此反复操作，直至把所有合适的素材按照节目要求顺序记录下来。

由于磁带记录画面是顺序的，所以无法在已有的画面之间插入一个镜头，也无法删除一个镜头，除非把这之后的画面全部重新录制一遍。

这种编辑方式就叫作线性编辑（Linear Editing），这样的工作效率是非常低的。

线性编辑的这些缺陷恰好被非线性编辑系统克服，非线性编辑（Non-Linear Editing）的大部分工作在计算机里完成，工作人员把素材导入到计算机中，然后对各种原始素材进行编辑操作，并将最终结果输出到计算机硬盘、磁带、录像带等媒体上。

整个编辑过程不像传统的编辑模式，由于过程中机器造成的磁头、磁带磨损，视频信号经过这些设备连接也会造成较大的衰减和失真，如图1.2.1所示。

非线性编辑（Non-Linear Editing）的工作流程大概分为3个部分，即输入、编辑和输出三步。

第一步：采集与输入。

利用软件将模拟视频、音频信号转换成数字信号，存储到计算机中，或者将外部的数字视频存储到计算机中，成为可以处理的素材。

第二步：编辑与处理。

利用软件剪辑素材添加特效，包括转场、特效、合成叠加。

After Effects正是帮助用户完成这一至关重要的步骤，影片最终效果决定于此。

第三步：输出与生成。

制作编辑完成后，可以输出成各种播出格式，使用哪种格式取决于播放媒介，如图1.2.2所示。

随着三维技术的发展，后期制作软件的很多功能都是为前期的三维制作添加效果和弥补不足。

在前期拍摄中，由于安全和费用等因素，也为了达到更好的画面效果，往往使用绿屏特技。

拍摄完成后再将素材导入计算机，使用After Effects对绿色的背景做抠像处理，把背景素材叠加到拍摄素材之后。

为了使画面更真实，再在玻璃上添加细节效果，并对画面校色，如图1.2.3所示。

呈现在读者面前的这本“人民日报2009年散文精选”，作为一个年度选本，这是第一次。

其中，共和国60周年大庆当然是一个重要的主题。

为纪念这个特殊的日子，人民日报社和中国作家协会联合举办“放歌60年”大型征文，它像一团火炬，点燃了作家们喷涌的创作激情——他们为祖国的五千年文明而歌，为中华民族的伟大复兴而唱，在雄伟的天安门前抒怀，向茫茫昆仑、巍巍长城致意；还有不少作家。

<<After Effects CS4完全学>>

编辑推荐

《After Effects CS4完全学习手册》内容包括：界面、菜单、层、遮罩、文本、3D表达式、特效、渲染、输出等十大领域。

光盘赠送：93个超大型MOV动态素材，276个相关的JPG素材图片。

<<After Effects CS4完全学>>

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>