

<<Adobe After Effects >>

图书基本信息

书名：<<Adobe After Effects CS4高手之路>>

13位ISBN编号：9787115211293

10位ISBN编号：7115211299

出版时间：2009-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：李涛

页数：382

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

我在做讲座时，为了活跃气氛经常会提一些问题，随着问题难度的加大，举手的人会慢慢变少。

这时我会说“在座诸位有认为自己是高手的请举手”。

结果大家都会谦虚并谨慎地放下手，全场只剩下我一人示例性地伸着胳膊，于是我就会很偷巧地说“看来高手只有我一人”。

通常，大家都会以欢笑声默许我这个自誉的行为。

这慢慢成了我开讲前的一个标志，我会鼓励大家说：希望大家在学完我的课后，再听到这个问题时，把你们的手都举起来，因为学习是一种乐趣，成为高手则是乐趣后应有的自信。

这也是我把系列书定为“高手之路”的来由。

算起来我从事和设计相关的教育工作已经有11年了，但探索新事物的本能，总是让我对新领域不停地产生兴趣，所以遗憾未能把全部精力投入教育事业。

2006年，我决定除了讲座外不再授课，但为了把已经掌握的知识分享给大家，我把在中央美院最后一次讲课的过程录制了下来，取名叫做《高手之路》以公益为目的放在互联网上。

结果用户热评不断，下载量很高。

最后还引得不少培训机构为吸引报名在我的教学视频前加贴了片头广告，将公益变了味。

事隔3年后的今天，很多人还在学习《高手之路》系列教程，人民邮电出版社随即和我商量，希望能更新出版。

我也报着一试的心态“重操旧业”，和好友郝兵共同编写了这本《Adobe After Effects CS4高手之路》，《Adobe Photoshop高手之路》也在筹备中。

教育的意义在于提供方法，学习的目的在于完善自我。

作为Adobe中国区的专家之一，我在为Adobe培训教师的同时，也为很多图形图像爱好者培训授课，其间总结了很多教育心得。

把复杂问题简单化，是我授课的核心。

在信息过剩的年代，人们因为这些过度信息而无法专注。

如何从烦琐的信息中剥丝抽茧找到有价值的关键线索，才能不为这些信息所累。

一个软件庞大的系统考虑周全了所有的可能性，提供了一个问题的多种解决方法。

但我们无法同时走3条路，所以，最适合自己的才是最重要的。

不要贪大求全，有选择，主动而不是被动接受才不会被无用信息淹没。

## 内容概要

本书由Adobe中国资深专家李涛先生倾力编写，是一本讲解After Effects影视动画技术的案例书。

全书共分为10章，第1章阐述了After Effects的基本概念、用途及合成的基本流程；第2章和3章介绍了Mask的基础操作；第4章介绍了三维合成功能；第5章和第6章讲解了调色技巧和抠像功能；第7章至第10章，通过诸多实例讲解了光线特效、艺术化特效、三维仿真特效以及其他影视后期合成常用的处理手法。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深且循序渐进，涵盖面广又不失细节描述的清晰细致。

同时，本书附带两张DVD多媒体教学光盘，内容包括书中大部分案例的视频教学录像，以及书中所有案例的工程源文件。

此外，本书还附送了互联网上下载量很大的李涛老师的课堂教学实录，从另一方面给读者以知识点的补充。

本书适合广大CG爱好者，尤其是想进入和刚从事影视动画后期合成工作的初、中级读者阅读。想独立拍摄电影的爱好者，也可从中得到宝贵经验。

## 作者简介

《Adobe After Effects CS4高手之路》作者李涛，从事数码视觉化设计10余年，是Adobe专家委员会资深委员、Adobe考试管理中心命题组委员、Adobe官方认证教师体系主讲、Adobe官方标准教材作者，以及中国商业插画师资格鉴定中心委员会委员，现任水晶石教育总监，著书30余本。

## &lt;&lt;Adobe After Effects &gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 走入合成的世界	1.1 什么是合成	1.2 After Effects CS4可以做什么	1.3 制作一个实例影片
	1.3.1 分镜头：大海	1.3.2 分镜头：LOGO定格	1.3.3 串接所有分镜头
1.4 本章总结	第2章 遮蔽的力量	2.1 遮蔽	2.2 制作一个实例
画	2.2.2 制作矩形的动画	2.2.3 制作星星的动画	2.2.4 加入漂亮宝贝
	2.2.5 加入波浪和字幕	2.3 和Mask有关的特效	2.3.1 D Stroke & Shine
	2.3.2 Mask键	2.3.3 通道转化Mask	2.4 本章小结
	第3章 矢量图形	3.1 矢量绘图	3.2 创建一个矢量场景
	3.2.1 创建背景	3.2.2 创建人物甲	3.2.3 创建人偶动画
	3.2.4 为人物乙制作动画	3.3 本章小结	第4章 三维合成
	4.1 三维空间	4.2 三维空间中的合成	4.2.1 搭建三维场景
	4.2.2 为三维场景中的元素设置动画	4.2.3 设置灯光、材质和摄像机动画	4.2.4 调整动画速度
	4.3 和Photoshop CS4的三维功能互动	4.4 本章小结	第5章 调色的技巧
	5.1 色彩知识	5.2 Color Correction	5.2.1 调色时的色彩位深度
	5.2.2 调色技巧练习	5.2.3 局部调色练习	5.3 Color Finesse
	5.3.1 设定调节范围	5.3.2 以HSL方式进行调色	5.3.3 以RGB方式进行调色
	5.3.4 以其他方式进行调色	5.3.5 使用示波器	5.4 本章小结
	第6章 抠像技巧	6.1 抠像基础	6.1.1 什么是抠像
	6.1.2 抠像应该注意的问题	6.2 Color Range Key	6.3 Keylight
	6.4 Color Difference Key	6.5 本章小结	第7章 综合特效1
	7.1 实例1	7.2 实例2	7.3 实例3
	7.4 实例4	7.5 实例5	7.6 实例6
	7.6.1 第一组分镜头	7.6.2 第二组分镜头	7.6.3 第三组分镜头
	7.7 本章小结	第8章 综合特效2	8.1 实例1
	8.1.1 油画	8.1.2 水彩画	8.1.3 铅笔画
	8.1.4 卡通	8.1.5 水墨画	8.2 实例2
	8.3 实例3	8.3.1 分镜头1	8.3.2 分镜头2
	8.3.3 分镜头3	8.3.4 分镜头4	8.3.5 分镜头5
	8.3.6 在Premiere CS4中剪辑	8.4 本章小结	第9章 综合特效3
	9.1 实例1	9.2 实例2	9.3 实例3
	9.4 实例4	9.4.1 制作爆炸火焰	9.4.2 制作满屏火苗
	9.4.3 制作标题字幕	9.4.4 最终效果	9.5 实例5
	9.5.1 制作跳动的字符	9.5.2 制作人脸变形	9.5.3 制作立体LOGO
	9.6 本章小结	第10章 综合特效4	10.1 实例1
	10.2 实例2	10.3 实例3	10.4 实例4
	10.5 实例5	10.5.1 处理RPF文件	10.5.2 镜头聚焦
	10.6 Brainstorm功能	10.7 本章小结	

## 章节摘录

插图：本章对电视电影中最常用到的抠像进行了学习。

与颜色调节相同，抠像也是一个技巧性很强的工作，它需要通过长期的练习积累经验。

同时，它在很大程度上依赖于前期拍摄的效果，所以，作为后期特效合成人员，必须与前期拍摄人员紧密协作，发扬团队精神，以制作出最完美的影片。

在下一章中，我们会涉及团结协作的问题，我们将要学习如何让After Effects CS4和其他软件结合工作。

下面我们对本章的重要知识点做一个总结。

知识点：抠像最重要的是什么？

抠像最重要的是什么？

不是工具，也不是抠像技巧，最重要的是素材。

良好的布光、高精度的素材，都是保证抠像效果的前提。

在这个基础上，就要看我们的工作经验了。

拿一段压得一塌糊涂的片子，神仙也抠不出来。

<<Adobe After Effects >>

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>