

图书基本信息

书名：<<After Effects影视后期制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787115263650

10位ISBN编号：7115263655

出版时间：2011-12

出版单位：人民邮电出版社

作者：金日龙

页数：312

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>

内容概要

本书全面系统地介绍After Effects的基本操作方法和影视后期制作技巧，内容包括After Effects入门知识、图层的应用、制作蒙版动画、应用时间轴制作特效、创建文字和Paint绘图、应用滤镜制作特效、跟踪与表达式、抠像、添加声音特效、制作三维合成特效、渲染与输出及综合实训案例等。

本书内容的介绍均以课堂案例为主线，通过实际操作各案例，学生可以快速熟悉软件功能和影视后期设计思路。

书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能和影视后期制作技巧。课堂练习和课后习题，可以拓展学生的实际应用能力，提高学生的软件使用技巧。

本书适合作为本科院校数字媒体艺术类专业After Effects课程的教材，也可作为After Effects自学人员的参考用书。

书籍目录

第1章 After Effects入门知识

1.1 After Effects的工作界面

1.1.1 菜单栏

1.1.2 项目面板

1.1.3 工具面板

1.1.4 合成预览窗口

1.1.5 时间轴面板

1.2 软件相关的基础知识

1.2.1 模拟化与数字化

1.2.2 逐行扫描与隔行扫描

1.2.3 播放制式

1.2.4 像素比

1.2.5 分辨率

1.2.6 帧速率

1.2.7 安全框

1.2.8 抗抖动的场

1.2.9 运动模糊

1.2.10 帧融合

1.2.11 抗锯齿

1.3 文件格式及视频的输出

1.3.1 常用图形图像文件格式

1.3.2 常用视频压缩编码格式

1.3.3 常用音频压缩编码格式

1.3.4 视频输出的设置

1.3.5 视频文件的打包设置

第2章 图层的应用

2.1 理解图层概念

2.2 图层的基本操作

2.2.1 课堂案例——飞舞组合字

2.2.2 素材放置到“Timeline”(时间轴)的多种方式

2.2.3 改变图层上下顺序

2.2.4 复制层和替换层

2.2.5 给层加标记

2.2.6 让层自动适合合成图像尺寸

2.2.7 层与层对齐和自动分布功能

2.3 层的5个基本变化属性和关键帧动画

2.3.1 课堂案例——可爱的瓢虫

2.3.2 了解层的5个基本变化属性

2.3.3 利用Position制作位置动画

2.3.4 加入Scale(缩放)动画

2.3.5 制作Rotation(旋转)动画

2.3.6 了解Anchor Point(轴心点)的功用

2.3.7 添加Opacity(不透明)动画

2.4 课堂练习——运动的线条

2.5 课后习题——飞舞的雪花

第3章 制作蒙版动画

3.1 初步了解蒙版

3.2 设置蒙版

3.2.1 课堂案例——粒子文字

3.2.2 使用蒙版设计图形

3.2.3 调整蒙版图形形状

3.2.4 蒙版的变换

3.2.5 应用多个蒙版

3.3 蒙版的基本操作

3.3.1 课堂案例——粒子破碎效果

3.3.2 编辑蒙版的多种方式

3.3.3 在时间轴面板中调整蒙版的属性

3.3.4 用蒙版制作动画

3.4 课堂练习——卡片翻转

3.5 课堂练习——调色效果

3.6 课后习题——爆炸文字

第4章 应用时间轴制作特效

4.1 时间轴

4.1.1 课堂案例——粒子汇集文字

4.1.2 使用时间轴控制速度

4.1.3 设置声音的时间轴属性

4.1.4 使用入点和出点控制面板

4.1.5 时间轴上的关键帧

4.1.6 颠倒时间

4.1.7 确定时间调整基准点

4.2 重置时间

4.2.1 应用重置时间命令

4.2.2 重置时间的方法

4.3 理解关键帧概念

4.4 关键帧的基本操作

4.4.1 课堂案例——活泼的小蝌蚪

4.4.2 关键帧自动记录器

4.4.3 添加关键帧

4.4.4 关键帧导航

4.4.5 选择关键帧

4.4.6 编辑关键帧

4.5 初识Graph Editor

4.6 使用Graph Editor

4.6.1 课堂案例——粒子云文字

4.6.2 调整Graph Editor

4.6.3 图例分析“Value Graph”和“Speed Graph”

4.6.4 在Graph Editor中移动关键帧

4.6.5 设置时间插值运算方式的快捷按钮

4.7 课堂练习——玫瑰花开

4.8 课后习题——水墨过渡效果

第5章 创建文字和Paint绘图

5.1 创建文字

- 5.1.1 课堂案例——打字效果
- 5.1.2 文字工具
- 5.1.3 文字层
- 5.2 文字特效
 - 5.2.1 课堂案例——烟飘文字
 - 5.2.2 Numbers特效
 - 5.2.3 Timecode特效
- 5.3 Paint绘图
 - 5.3.1 课堂案例——手写字
 - 5.3.2 Paint(绘画)
 - 5.3.3 Vector Paint(矢量绘画)
- 5.4 课堂练习——飞舞数字流
- 5.5 课堂练习——运动模糊文字
- 5.6 课后习题——中秋宣传海报
- 第6章 应用滤镜制作特效
 - 6.1 初步了解滤镜
 - 6.1.1 为图层赋予滤镜
 - 6.1.2 调整、复制和移除滤镜
 - 6.1.3 制作滤镜关键帧动画
 - 6.1.4 使用特效预置
 - 6.2 模糊和锐化滤镜组
 - 6.2.1 课堂案例——精彩闪白
 - 6.2.2 Gaussian Blur(高斯模糊滤镜)
 - 6.2.3 Directional Blur(方向模糊滤镜)
 - 6.2.4 Radial Blur(径向模糊滤镜)
 - 6.2.5 Fast Blur(快速模糊滤镜)
 - 6.2.6 Sharpen(锐化滤镜)
 - 6.3 颜色修正滤镜组
 - 6.3.1 课堂案例——水墨效果
 - 6.3.2 Brightness & Contrast(亮度/对比度滤镜)
 - 6.3.3 Curves(曲线滤镜)
 - 6.3.4 Hue/Saturation(色相/饱和度滤镜)
 - 6.3.5 课堂案例——修复逆光的照片
 - 6.3.6 Color Balance(色彩平衡滤镜)
 - 6.3.7 Levels(色阶滤镜)
 - 6.4 生成滤镜组
 - 6.4.1 课堂案例——动感模糊文字
 - 6.4.2 Lightning(闪电滤镜)
 - 6.4.3 Lens Flare(镜头光晕滤镜)
 - 6.4.4 课堂案例——透视光芒
 - 6.4.5 Cell Pattern(单元图案滤镜)
 - 6.4.6 Checkerboard(棋盘格滤镜)
 - 6.5 扭曲滤镜组
 - 6.5.1 课堂案例——四射的光芒
 - 6.5.2 Bulge(凸凹镜滤镜)
 - 6.5.3 Corner Pin(边角定位滤镜)
 - 6.5.4 Mesh Warp(网格变形滤镜)

- 6.5.5 Polar Coordinates(极坐标滤镜)
 - 6.5.6 Displacement Map(水墨过渡滤镜)
 - 6.6 噪波和颗粒滤镜组
 - 6.6.1 课堂案例——降噪
 - 6.6.2 Fractal Noise(分形噪波滤镜)
 - 6.6.3 Median(中间值滤镜)
 - 6.6.4 Remove Grain(移除颗粒滤镜)
 - 6.7 仿真滤镜组
 - 6.7.1 课堂案例——汽泡
 - 6.7.2 Foam(泡沫滤镜)
 - 6.8 风格化滤镜组
 - 6.8.1 课堂案例——水波文字
 - 6.8.2 Find Edges(查找边缘滤镜)
 - 6.8.3 Glow(辉光滤镜)
 - 6.9 课堂练习——颜色替换
 - 6.10 课堂练习——单色保留
 - 6.11 课堂练习——随机线条
 - 6.12 课后习题——火烧效果
- 第7章 跟踪与表达式
- 7.1 运动跟踪
 - 7.1.1 课堂案例——单点跟踪
 - 7.1.2 单点跟踪
 - 7.1.3 课堂案例——四点跟踪
 - 7.1.4 多点跟踪
 - 7.2 表达式
 - 7.2.1 课堂案例——放大镜效果
 - 7.2.2 创建表达式
 - 7.2.3 编写表达式
 - 7.3 课堂练习——跟踪汽车运动
 - 7.4 课后习题——美丽的蝴蝶
- 第8章 抠像
- 8.1 抠像效果
 - 8.1.1 课堂案例——抠像
 - 8.1.2 Color Difference Key
 - 8.1.3 Color Key
 - 8.1.4 Color Range
 - 8.1.5 Difference Matte
 - 8.1.6 Extract
 - 8.1.7 Inner/Outer Key
 - 8.1.8 Linear Color Key
 - 8.1.9 Luma Key
 - 8.1.10 Spill Suppressor
 - 8.2 外挂抠像
 - 8.2.1 课堂案例——复杂抠像
 - 8.2.2 Keylight
 - 8.3 课堂练习——抠像效果
 - 8.4 课后习题——外挂抠像

第9章 添加声音特效

9.1 将声音导入影片

9.1.1 课堂案例——为新闻栏目添加背景音乐

9.1.2 声音的导入与监听

9.1.3 声音长度的缩放

9.1.4 声音的淡入淡出

9.2 声音特效面板

9.2.1 课堂案例——为公共频道添加特效音乐

9.2.2 声音的倒放

9.2.3 低音和高音

9.2.4 声音的延迟

9.2.5 卷边和合唱

9.2.6 高通、低通滤波

9.2.7 声音调节器

9.3 课堂练习——为都市前沿添加背景音乐

9.4 课后习题——为动画片头添加声音特效

第10章 制作三维合成特效

10.1 三维合成

10.1.1 课堂案例——三维空间

10.1.2 转换成三维层

10.1.3 变换三维层的位置属性

10.1.4 变换三维层的旋转属性

10.1.5 三维视图

10.1.6 多视图方式观测三维空间

10.1.7 坐标体系

10.1.8 三维层的材质属性

10.2 应用灯光和摄像机

10.2.1 课堂案例——彩色光芒效果

10.2.2 创建和设置摄像机

10.2.3 利用工具移动摄像机

10.2.4 摄像机和灯光的入点与出点

10.3 课堂练习——另类光束

10.4 课后习题——冲击波

第11章 渲染与输出

11.1 渲染

11.1.1 渲染序列窗口

11.1.2 渲染属性设置

11.1.3 输出模式设置

11.1.4 渲染和输出的预置

11.1.5 编码和解码问题

11.2 输出

11.2.1 标准视频的输出方法

11.2.2 输出合成项目中的某一帧

11.2.3 输出序列图片

11.2.4 输出胶片文件

11.2.5 输出Flash格式文件

11.2.6 跨卷渲染

第12章 综合实训案例

12.1 制作电视节目报道

12.1.1 制作背景效果

12.1.2 制作动画形状

12.1.3 制作文字动画

12.1.4 绘制多个形状

12.1.5 编辑标志效果

12.2 制作传统节目片头

12.2.1 制作第一个镜头

12.2.2 制作合成效果

12.2.3 制作第二个镜头

12.2.4 制作最终效果

12.3 课堂练习——制作楼房节目宣传片

12.4 课堂练习——制作科技在线片头

12.5 课后习题——制作公益系列宣传片

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《After Effects影视后期制作标准教程(CS4版)》为21世纪高等院校数字艺术类规划教材之一。完善的知识体系结构，精心设计的课堂案例。配书光盘资料完善——课堂练习和课后习题的操作步骤、PPT课件、教学大纲。

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>