

<<After Effects CS5.5实>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS5.5实用教程>>

13位ISBN编号：9787115273758

10位ISBN编号：7115273758

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象

页数：362

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 CS5.5实>>

内容概要

《After Effects CS5.5实用教程》全面介绍了After Effects CS5.5基本功能及实际应用。它针对零基础读者而开发，是初级入门者快速而全面掌握After Effects CS5.5的必备参考书。

《After Effects CS5.5实用教程》从After Effects CS5.5的基本操作入手，结合大量的课堂案例、课堂练习以及课后习题，全面而深入地阐述了After Effects CS5.5的基本操作、工作流程、图层应用、关键帧与动画曲线编辑器、通道与遮罩、文字动画、色彩校正与抠像、三维空间、绘画与形状、表达式动画、运动跟踪、动态变形、粒子与碎片、Trapcode第3方滤镜包等方面。本书最大的特点就是讲解与练习相结合，使读者学以致用。

《After Effects CS5.5实用教程》共分为14章，每章节分别介绍一个技术板块的内容，讲解过程详细，案例数量丰富。通过课堂练习和课后习题的训练，读者可以轻松而有效地掌握软件技术。

《After Effects CS5.5实用教程》讲解模式新颖，符合读者学习新知识的思维习惯。本书附带1张DVD教学光盘，内容包括本书所有案例的工程文件以及多媒体教学视频，另外书后还附有After Effects CS5.5快捷键索引以及课堂案例、课堂练习和课后习题索引，以便于读者学习。

《After Effects CS5.5实用教程》适用于各院校和培训机构艺术专业课程的教材，也可以作为After Effects CS5.5自学者的参考用书。

<<After Effects CS5.5实>>

书籍目录

第1章 认识After Effects CS5.

1.1 After Effects CS5.5对计算机硬件的要求

1.2 After Effects CS5.5的工作界面

1.2.1 停靠/成组/浮动面板操作

1.2.2 调整面板或面板组的大小

1.2.3 打开/关闭/显示面板或窗口

1.2.4 保存/重置/删除工作区

1.3 菜单栏

1.3.1 File(文件)菜单

1.3.2 Edit(编辑)菜单

1.3.3 Composition(合成)菜单

1.3.4 Layer(图层)菜单

1.3.5 Effect(滤镜)菜单

1.3.6 Animation(动画)菜单

1.3.7 View(视图)菜单

1.3.8 Window(窗口)菜单

1.3.9 Help(帮助)菜单

1.4 窗口和面板

1.4.1 Project(项目)窗口

1.4.2 Timeline(时间线)窗口

1.4.3 Composition(合成)窗口

1.4.4 Preview(预览)面板

1.4.5 Layer(图层)窗口/Footage(素材)窗口

1.4.6 Effect Controls(滤镜控制)面板

1.4.7 Info(信息)面板

1.4.8 Character(字符)面板

1.4.9 Paragraph(段落)面板

1.4.10 Align(对齐)面板

1.4.11 Paint(绘画)面板

1.4.12 Brushes(笔刷)面板

1.4.13 Effects & Presets(滤镜和预设)面板

1.4.14 Motion Sketch(运动草图)面板

1.4.15 Mask Interpolation(遮罩插值)面板

1.4.16 Smoother(平滑)面板

1.4.17 Wiggler(摇摆)面板

1.4.18 Tools(工具)面板

1.4.19 Tracker(跟踪)面板

1.4.20 Flowchart(流程图)窗口

1.4.21 Render Queue(渲染队列)窗口

1.5 基本参数设置

1.5.1 General(常规)参数

1.5.2 Previews(预览)参数

1.5.3 Display(显示)参数

1.5.4 Import(导入)参数

1.5.5 Output(输出)参数

<<After Effects CS5.5实>>

- 1.5.6 Grids & Guides(栅格和辅助线)参数
- 1.5.7 Label(标签)参数
- 1.5.8 Media & Disk Cache(媒体和磁盘缓存)参数
- 1.5.9 Video Preview(视频预览)参数
- 1.5.10 Appearance(界面)参数
- 1.5.11 Auto-Save(自动保存)参数
- 1.5.12 Memory & Multiprocessing(内存与多处理器)参数
- 1.5.13 Audio Hardware(音频硬件)参数
- 1.5.14 Audio Output Mapping(音频输出映射)参数
- 1.6 本章小结
- 第2章 After Effects的工作流程
 - 2.1 素材的导入及管理
 - 2.1.1 将素材导入到Project(项目)窗口
 - 2.1.2 导入序列文件
 - 2.1.3 导入含有图层的素材
 - 2.1.4 替换素材
 - 2.1.5 素材的使用原则
 - 2.2 创建合成
 - 2.2.1 Project(项目)设置
 - 2.2.2 创建Composition(合成)
 - 2.3 添加滤镜
 - 2.3.1 滤镜的添加方法
 - 2.3.2 复制和删除滤镜
 - 2.4 动画制作
 - 2.5 预览
 - 2.6 渲染
 - 2.6.1 标准渲染顺序
 - 2.6.2 改变渲染顺序
 - 2.6.3 渲染合成的步骤
 - 2.6.4 压缩影片的方法
 - 2.6.5 拉伸影片的方法
 - 2.7 本章小结
 - 2.8 课后习题
- 课后习题--花瓣飘落动画
- 第3章 图层应用
 - 3.1 图层的种类
 - 3.2 图层的创建方法
 - 3.2.1 素材图层和合成图层
 - 3.2.2 颜色固态层
 - 3.2.3 灯光、摄影机和调节层等
 - 3.2.4 Photoshop图层
 - 3.3 图层属性
 - 3.3.1 Position(位置)属性
 - 3.3.2 Scale(缩放)属性
 - 3.3.3 Rotation(旋转)属性
 - 3.3.4 Anchor Point(轴心点)属性
 - 3.3.5 Opacity(不透明度)属性

<<After Effects CS5.5实>>

3.4 图层的基本操作

3.4.1 改变图层的排列顺序

3.4.2 在二维空间中对齐和分布图层

3.4.3 Sequence Layers(序列图层)的自动排列及应用

3.4.4 设置图层时间

3.4.5 Split Layer(分离图层)

3.4.6 Lift(提取)/Extract(挤出)图层

3.5 图层的混合模式

3.5.1 普通模式

3.5.2 变暗模式

3.5.3 变亮模式

3.5.4 叠加模式

3.5.5 差值模式

3.5.6 色彩模式

3.5.7 蒙版模式

3.5.8 共享模式

3.6 父子图层

3.7 本章小结

3.8 课后习题

课后习题--制作图层闪烁动画

第4章 关键帧与动画曲线编辑器

4.1 关键帧的概念

4.2 激活关键帧

4.3 关键帧导航器

4.4 选择关键帧

4.5 编辑关键帧

4.5.1 设置关键帧数值

4.5.2 移动关键帧

4.5.3 对一组关键帧进行时间整体缩放

4.5.4 复制和粘贴关键帧

4.5.5 删除关键帧

4.6 插值方法

4.6.1 时间关键帧

4.6.2 空间关键帧

4.6.3 自由平滑关键帧

4.7 动画曲线编辑器

4.8 变速剪辑

4.9 本章小结

4.10 课后习题

课后习题--运动曲线动画

第6章 文字动画

6.1 创建文字

6.1.1 使用文字工具创建文字

6.1.2 通过菜单命令创建文字

6.1.3 使用滤镜创建文字

6.2 文字设置面板

6.2.1 Character(字符)面板

<<After Effects CS5.5实>>

6.2.2 Paragraph(段落)面板

6.3 制作文字动画

6.3.1 文字动画的制作方法

6.3.2 Animator Property(动画属性)

6.3.3 Animator Selector(动画选择器)

6.3.4 路径动画

6.4 本章小结

6.5 课后习题

6.5.1 课后习题1--扫光文字动画

6.5.2 课后习题2--火焰文字动画

第7章 色彩校正与抠像

7.1 直方图

7.2 常用调色滤镜

7.2.1 Levels(级别)滤镜

7.2.2 Curves(曲线)滤镜

7.2.3 Hue/Saturation(色相/饱和度)滤镜

7.3 其他调色滤镜

7.3.1 Auto Color/Levels/Contrast(自动颜色/级别/对比度)滤镜

7.3.2 Brightness & Contrast(亮度和对比度)滤镜

7.3.3 Broadcast Colors(广播级颜色)滤镜

7.3.4 Change Color(换色)/Change to Color(将颜色换为)滤镜

第5章 通道与遮罩

5.1 通道与遮罩的概念

5.2 创建与修改遮罩

5.2.1 使用遮罩工具创建遮罩

5.2.2 使用“钢笔工具”创建遮罩

5.2.3 使用New Mask(新建遮罩)命令创建遮罩

5.2.4 使用Auto-trace(自动跟踪)命令创建遮罩

5.2.5 其他遮罩的创建方法

5.3 遮罩属性

5.4 遮罩混合模式

5.5 遮罩动画

5.6 Track Matte(跟踪蒙版)

5.7 嵌套关系

5.7.1 嵌套的方法

5.7.2 Collapse Switch(塌陷开关)

5.7.3 Pre-render(预渲染)在嵌套中的应用

5.8 本章小结

5.9 课后习题

课后习题--邦德007动画

第6章 文字动画

6.1 创建文字

6.1.1 使用文字工具创建文字

6.1.2 通过菜单命令创建文字

6.1.3 使用滤镜创建文字

6.2 文字设置面板

6.2.1 Character(字符)面板

<<After Effects CS5.5实>>

- 6.2.2 Paragraph(段落)面板
- 6.3 制作文字动画
 - 6.3.1 文字动画的制作方法
 - 6.3.2 Animator Property(动画属性)
 - 6.3.3 Animator Selector(动画选择器)
 - 6.3.4 路径动画
- 6.4 本章小结
- 6.5 课后习题
 - 6.5.1 课后习题1--扫光文字动画
 - 6.5.2 课后习题2--火焰文字动画
- 第7章 色彩校正与抠像
 - 7.1 直方图
 - 7.2 常用调色滤镜
 - 7.2.1 Levels(级别)滤镜
 - 7.2.2 Curves(曲线)滤镜
 - 7.2.3 Hue/Saturation(色相/饱和度)滤镜
 - 7.3 其他调色滤镜
 - 7.3.1 Auto Color/Levels/Contrast(自动颜色/级别/对比度)滤镜
 - 7.3.2 Brightness & Contrast(亮度和对比度)滤镜
 - 7.3.3 Broadcast Colors(广播级颜色)滤镜
 - 7.3.4 Change Color(换色)/Change to Color(将颜色换为)滤镜
 - 7.3.5 Channel Mixer(通道混合器)滤镜
 - 7.3.6 Color Balance(色彩平衡)滤镜
 - 7.3.7 Color Balance(HLS)(色彩平衡(HLS))滤镜
 - 7.3.8 Color Link(色彩链接)滤镜
 - 7.3.9 Color Stabilizer(色彩稳定)滤镜
 - 7.3.10 Colorama(色彩映射)滤镜
 - 7.3.11 Equalize(均衡)滤镜
 - 7.3.12 Exposure(曝光)滤镜
 - 7.3.13 Gamma/Pedestal/Gain(伽玛/基色/增益)滤镜
 - 7.3.14 Leave Color(去色)滤镜
 - 7.3.15 Photo Filter(照片过滤)滤镜
 - 7.3.16 PS Arbitrary Map(PS任意贴图)滤镜
 - 7.3.17 Shadow/Highlight(阴影/高光)滤镜
 - 7.3.18 Tint(染色)滤镜
 - 7.3.19 Tritone(三色)滤镜
 - 7.3.20 CC Color Offset(CC颜色偏移)滤镜
 - 7.3.21 CC Toner(CC三色)滤镜
 - 7.4 键控抠像技术
 - 7.5 Keying(键控)滤镜包
 - 7.5.1 Color Key(色彩键)滤镜
 - 7.5.2 Luma Key(亮度键)滤镜
 - 7.5.3 Linear Color Key(线性色彩键)滤镜
 - 7.5.4 Difference Matte(差异蒙版)滤镜
 - 7.5.5 Extract(提取)滤镜
 - 7.5.6 Color Difference Key(色彩差异键)滤镜
 - 7.5.7 Color Range(色彩范围)滤镜

<<After Effects CS5.5实>>

7.5.8 Inner/Outer Key(内/外轮廓键)滤镜

7.6 抠像巨匠--Keylight键控滤镜

7.6.1 基本键控

7.6.2 高级键控

7.7 本章小结

7.8 课后习题

7.8.1 课后习题1--MV唯美特效

7.8.2 课后习题2--抠取动态对象

7.8.3 课后习题3--抠取光照不均匀的对象

7.8.4 课后习题4--抠取蓝屏素材

第8章 三维空间

8.1 三维空间概述

8.2 三维空间与三维图层

8.2.1 三维图层

8.2.2 转换三维图层

8.2.3 三维坐标系统

8.2.4 移动三维图层

8.2.5 旋转三维图层

8.2.6 三维图层的材质属性

8.3 三维摄影机

8.3.1 创建三维摄影机

8.3.2 三维摄影机设置

8.3.3 设置动感摄影机

8.4 灯光

8.4.1 创建灯光

8.4.2 灯光设置

8.4.3 渲染灯光阴影

8.4.4 移动摄影机与灯光

8.5 本章小结

8.6 课后习题

8.6.1 课后习题1--翻书动画

8.6.2 课后习题2--旋转的胶片

第9章 绘画与形状.

9.1 绘画

9.1.1 绘画与笔刷面板

9.1.2 画笔工具

9.1.3 橡皮擦工具

9.1.4 仿制图章工具

9.2 形状

9.2.1 形状概述

9.2.2 形状工具

9.2.3 钢笔工具

9.2.4 创建文字轮廓形状图层

9.2.5 形状组

9.2.6 形状属性

9.3 本章小结

9.4 课后习题

<<After Effects CS5.5实>>

课后习题--涂鸦喷绘动画

第10章 表达式动画

10.1 基本表达式

10.1.1 表达式概述

10.1.2 编辑表达式

10.1.3 保存和调用表达式

10.1.4 Expression Controls(表达式控制)滤镜

10.2 表达式语法

10.2.1 表达式语言

10.2.2 访问对象的属性和方法

10.2.3 数组与维数

10.2.4 向量与索引

10.2.5 表达式时间

10.3 表达式库

10.3.1 Global(全局)

10.3.2 Vector Math(向量数学)

10.3.3 Random Numbers(随机数)

10.3.4 Interpolation(插值)

10.3.5 Color Conversion(颜色转换)

10.3.6 Other Math(其他数学)

10.3.7 JavaScript Math(脚本方法)

10.3.8 Comp(合成)

10.3.9 Footage(素材)

10.3.10 Layer Sub-object(图层子对象)

10.3.11 Layer General(普通图层)

10.3.12 Layer Property(图层特征)

10.3.13 Layer 3D(3D图层)

10.3.14 Layer Space Transforms(图层空间变换)

10.3.15 Camera(摄影机)

10.3.16 Light(灯光)

10.3.17 Effect(滤镜)

10.3.18 Mask(遮罩)

10.3.19 Property(特征)

10.3.20 Key(关键帧)

10.4 本章小结

10.5 课后习题

课后习题--翩翩蝶舞

第11章 运动跟踪

11.1 运动跟踪概述

11.1.1 运动跟踪的作用

11.1.2 运动跟踪的应用范围

11.1.3 运动跟踪的设置

11.2 运动跟踪的流程

11.2.1 镜头设置

11.2.2 添加合适的跟踪点

11.2.3 选择跟踪目标与设定跟踪特征区域

11.2.4 设置附着点偏移

<<After Effects CS5.5实>>

- 11.2.5 调节特征区域和搜索区域
- 11.2.6 分析
- 11.2.7 重复
- 11.2.8 应用跟踪数据
- 11.3 运动跟踪参数设置
 - 11.3.1 Tracker(跟踪)面板
 - 11.3.2 "时间线"窗口中的运动跟踪参数
 - 11.3.3 运动跟踪和运动稳定
 - 11.3.4 调节跟踪点
- 11.4 本章小结
- 11.5 课后习题
- 课后习题--跟踪飞机创建关键帧
- 第12章 动态变形
 - 12.1 Distort(扭曲)滤镜包
 - 12.1.1 Magnify(放大)滤镜
 - 12.1.2 Displacement Map(置换映射)滤镜
 - 12.1.3 Reshape(变形)滤镜
 - 12.1.4 Liquify(液化)滤镜
 - 12.1.5 Bezier Warp(贝塞尔弯曲)滤镜
 - 12.2 Puppet(木偶)工具
 - 12.2.1 Puppet Pin Tool(木偶变形工具)
 - 12.2.2 Puppet Overlap Tool(木偶交叠工具)
 - 12.2.3 Puppet Starch Tool(木偶固定工具)
 - 12.3 本章小结
 - 12.4 课后习题
 - 12.4.1 课后习题1--穿梭时空
 - 12.4.2 课后习题2--数字时代
- 第13章 粒子与碎片的世界
 - 13.1 粒子概述
 - 13.2 常用粒子滤镜
 - 13.2.1 Particle Playground(粒子运动)滤镜
 - 13.2.2 Shatter(碎片)滤镜
 - 13.3 本章小结
 - 13.4 课后习题
 - 13.4.1 课后习题1--Card Dance梦幻汇聚特效
 - 13.4.2 课后习题2--粒子照片打印特效
- 第14章 Trapcode第3方滤镜包
 - 14.1 Trapcode滤镜概述
 - 14.2 Trapcode常用滤镜
 - 14.2.1 Shine(发光)滤镜
 - 14.2.2 Starglow(星光)滤镜
 - 14.2.3 3D Stroke(3D描边)滤镜
 - 14.2.4 Particular(粒子)滤镜
 - 14.2.5 Form(形态)滤镜
 - 14.2.6 Trapcode的其他滤镜
 - 14.3 本章小结
 - 14.4 课后习题

<<After Effects CS5.5实>>

14.4.1 课后习题1--数字头像动画

14.4.2 课后习题2--星球爆炸特效

快捷键对照表

本书课堂案例索引

本书课堂练习与课后习题索引

<<After Effects CS5.5实>>

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>