

图书基本信息

书名：<<After Effects视频特效实用教程>>

13位ISBN编号：9787121150425

10位ISBN编号：7121150425

出版时间：2011-12

出版时间：电子工业出版社

作者：江永春，王萍萍，崔海荣 编著

页数：372

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

After Effects是由在视觉设计领域享有盛名的Adobe公司推出的一款影视特效合成软件。它以人性化的操作界面、强大的合成工具、丰富的视觉效果促进了影视特效制作的发展。特别是新版本After Effects CS5的发布,使得它的性能变得更为优越,功能得到极大的提高,效果更出色。

利用与其他Adobe软件的集成,以及数百种预设的效果和动画,能为电影、视频、DVD和Macromedia Flash作品增添令人激动的效果。

在本书中,我们对其内容进行了合理的编排,注重理论与实践的结合。

每章精选几个实例,通过对实例的操作进一步体会After Effects CS5的功能和操作技巧,同时也体会到实例的构思。

本书共11章,内容如下。

第1章介绍After Effects CS5的视频基础知识,通过一个实例“飞机导航图制作”来介绍用After Effects CS5制作影片的基本流程。

第2章介绍After Effects CS5的工作环境,主要包括基本参数设置和各工作窗口的功能及其使用。

第3章介绍After Effects CS5中层的概念、层的常用模式及关键帧动画的设置、应用。

第4章介绍After Effects CS5的三维空间合成工作环境,摄像机和灯光的建立及使用等知识。

第5章介绍在After Effects CS5中对文字特效的设置、文字的区域编辑及文字动画制作方法。

第6章介绍建立和编辑遮罩的方法、遮罩动画制作的过程、键控的类型及使用方法等。

第7章介绍在After Effects CS5中使用色彩校正命令调整视频片段的色调和色彩等内容。

第8章介绍After Effects CS5中绘画特效的使用,使用矢量绘画工具实现图形的回放功能等内容。

第9章介绍After Effects CS5的仿真特效参数设置及使用,特别是粒子运动场破碎特效。

第10章介绍After Effects CS5中关键帧运动的控制方法。

第11章为After Effects CS5的综合应用。

本书主要编者为江永春、王萍萍、崔海荣,其他参编人员有王爱锋、葛艳玲、于燕君、孙强、袁喜国、孙宏仪、李晓兵、赵俊莉、赵凤芹、董岳杭、雷博、高晶,在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,且编写时间仓促,难免有疏漏和不足之处,恳请广大读者批评指正。

编者 2011年9月

内容概要

本书详尽地介绍了After Effects CS5的功能和应用技巧。

全书共11章，从引导读者了解数码视频的概念开始，渐进地阐述After Effects CS5的基本使用方法，通过精心设计的实例，使读者掌握After Effects CS5软件的使用精髓。

本书内容包括：数码视频基础、软件工作环境、层及层动画、三维合成功能、遮罩的使用方法、颜色校正和键控设置方法、特效应用、追踪和稳定及视频输出等。

本书可作为本科院校、高职院校数字视频编辑等相关专业的教材，也可供数码艺术设计爱好者参考。

书籍目录

第1章 影视特效后期合成基础

- 1.1 影视特效后期合成基础
 - 1.1.1 什么是合成技术
 - 1.1.2 主流的影视特效后期合成软件
- 1.2 After Effects可以做什么
- 1.3 视频基础知识
 - 1.3.1 电视制式
 - 1.3.2 电视扫描方式
 - 1.3.3 数字视频的压缩
- 1.4 热身运动：飞机导航图制作
 - 1.4.1 实训目的
 - 1.4.2 实训操作步骤
 - 1.4.3 实训小结

思考与练习

第2章 After Effects入门

- 2.1 After Effects初识
 - 2.1.1 After Effects的工作环境
 - 2.1.2 初始化参数设置
- 2.2 项目窗口
 - 2.2.1 项目设置
 - 2.2.2 导入素材
 - 2.2.3 管理素材
 - 2.2.4 设置素材
- 2.3 合成图像窗口
 - 2.3.1 建立合成图像
 - 2.3.2 合成图像预览窗口
 - 2.3.3 在合成图像中加入素材
- 2.4 “时间线”窗口
 - 2.4.1 控制面板区域
 - 2.4.2 时间线区域
 - 2.4.3 层工作区域
- 2.5 其他窗口
 - 2.5.1 流程图窗口
 - 2.5.2 素材窗口
 - 2.5.3 层窗口
 - 2.5.4 工具栏
 - 2.5.5 时间控制面板
 - 2.5.6 音频面板
- 2.6 影视片段：穿越时空的LOGO运动
 - 2.6.1 实训目的
 - 2.6.2 实训操作步骤
 - 2.6.3 实训小结

思考与练习

第3章 层及层的动画

- 3.1 层的概念

3.2 层的创建

3.2.1 层的类型

3.2.2 层的创建方法

3.3 层的基本操作

3.3.1 选择层

3.3.2 更改层的顺序

3.3.3 设置层的入点和出点

3.3.4 设置层的持续时间

3.3.5 分裂层

3.3.6 层的排列与对齐

3.3.7 设定标记

3.3.8 操作音频层

3.4 层的动画

3.4.1 动画

3.4.2 层的属性

3.4.3 关键帧动画

3.5 层模式

3.6 轨道蒙版层

3.7 二维合成实例：广告

3.7.1 设计思路

3.7.2 操作步骤

3.8 实训：啤酒广告制作

3.8.1 实训目的

3.8.2 实训操作步骤

3.8.3 实训小结

思考与练习

第4章 After Effects三维合成

4.1 三维空间合成

4.1.1 设置3D属性

4.1.2 三维视图

4.1.3 操作3D对象

4.2 灯光的应用

4.2.1 灯光的建立

4.2.2 层的材质选项

4.2.3 灯光应用实例

4.3 摄像机的使用

4.3.1 创建摄像机

4.3.2 设置摄像机

4.3.3 使用工具移动摄像机

4.4 三维辅助功能的应用

4.4.1 OpenGL硬件渲染引擎

4.4.2 三维辅助效果插件

4.5 三维合成实例：翩翩起舞的蝴蝶

4.5.1 设计思路

4.5.2 操作步骤

4.6 实训：三维空间的文字与线框制作

4.6.1 实训目的

4.6.2 实训操作步骤

4.6.3 实训小结

思考与练习

第5章 After Effects文字特效

5.1 文字特效创建

5.1.1 创建文字

5.1.2 文字属性设置

5.1.3 段落属性设置

5.2 文字动画

5.2.1 创建文字动画

5.2.2 文字动画属性设置

5.2.3 文字动画类型

5.3 文字动画实例

5.3.1 实例1：文字波动效果

5.3.2 实例2：文字飞闪效果

5.3.3 实例3：随机变化效果

5.4 创建路径文本动画

5.5 创建文本遮罩框

5.6 使用内置文本特效

5.6.1 路径文本

5.6.2 时间编码

5.6.3 数字

5.7 使用预置文本动画特效

5.8 实训：文字过光拉出效果制作

5.8.1 实训目的

5.8.2 实训操作步骤

思考与练习

第6章 After Effects遮罩和键控

6.1 创建遮罩

6.1.1 使用工具面板中的工具创建遮罩

6.1.2 以数字形式创建遮罩

6.1.3 使用第三方软件创建路径

6.2 编辑遮罩

6.2.1 编辑遮罩形状

6.2.2 设置遮罩的属性

6.3 遮罩综合实例：遮罩变形动画

6.4 键控

6.4.1 差异蒙版

6.4.2 抽出

6.4.3 亮度键

6.4.4 内部/外部键

6.4.5 色彩键

6.4.6 颜色差异键

6.4.7 色范围

6.4.8 线性色彩键

6.4.9 溢出抑制

6.5 综合实例：云中漫步、水中漫步

<<After Effects视频特效实用 >

6.5.1 设计思路

6.5.2 操作步骤

6.6 抠像实例——Keylight抠像

思考与练习

第7章 After Effects色彩修正

7.1 After Effects色彩修正概述

7.2 调节特效

7.2.1 亮度和对比度

7.2.2 通道混合

7.2.3 色调和饱和度

7.2.4 色阶

7.3 图像控制特效

7.3.1 修改色彩

7.3.2 色彩平衡

7.3.3 彩色光

7.4 综合实例：碧草晴空

7.4.1 实训目的

7.4.2 实训操作步骤

7.5 实训：云天映彩

7.5.1 实训目的

7.5.2 实训操作步骤

7.5.3 实训小结

思考与练习

第8章 After Effects绘画特效

8.1 After Effects绘画特效概述

8.2 After Effects矢量绘画

8.2.1 打开矢量绘画特效窗口

8.2.2 矢量绘画工具栏

8.2.3 矢量绘画特效窗口

8.2.4 绘制图形

8.2.5 编辑图形

8.2.6 移动绘画记录

8.2.7 图形的回放状态

8.2.8 图形的摆动与合成

8.3 绘画工具栏和仿制图章工具

8.3.1 绘画工具栏

8.3.2 仿制图章工具

8.4 实训：绘制卡通狗

8.4.1 实训目的

8.4.2 实训操作步骤

8.4.3 实训小结

8.5 3D Stroke & Shine

思考与练习

第9章 After Effects仿真特效

9.1 仿真特效概述

9.2 仿真特效——碎片

9.2.1 碎片的基本介绍

<<After Effects视频特效实用 >

9.2.2 “碎片”特效实例：节目预告

9.3 仿真特效——粒子运动场

9.3.1 粒子运动场仿真特效概述

9.3.2 选项

9.3.3 粒子类型

9.3.4 图层映射

9.3.5 粒子的物理属性

9.3.6 属性映射（像）器

9.4 粒子运动实例

9.4.1 实例1——万蜂群舞、万兽奔腾

9.4.2 实例2——数字雨

9.4.3 实例3——数字滑落镜头设计

思考与练习

第10章 After Effects高级运动控制

10.1 动画控制

10.1.1 关键帧插值

10.1.2 控制速度

10.1.3 时间控制

10.1.4 运动草图

10.1.5 平滑运动和速度

10.1.6 父子关系

10.1.7 模拟变焦镜头

10.2 运动追踪/稳定

10.2.1 设置运动追踪

10.2.2 位置追踪

10.2.3 旋转追踪

10.2.4 位置和旋转追踪

10.2.5 透视角度追踪

10.2.6 稳定

10.3 运动表达式

10.4 实训：放大镜效果制作

10.4.1 实训目的

10.4.2 实训操作步骤

10.4.3 实训小结

思考与练习

第11章 综合实例

11.1 音乐小片头

11.1.1 设计思路

11.1.2 设计步骤

11.2 公益广告：保护环境 爱护地球

11.2.1 设计思路

11.2.2 设计步骤

11.3 水墨神韵

11.3.1 设计思路

11.3.2 设计步骤

11.4 知识拓展

11.4.1 项目链接

11.4.2 场的问题

11.4.3 After Effects与Illusion的结合
思考与练习

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>