

<<After Effects CS3完全自>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS3完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787111263630

10位ISBN编号：7111263634

出版时间：2009-5

出版时间：机械工业出版社

作者：应杰，许小荣 编著

页数：402

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 CS3完全自>>

前言

本书是一本集基本功能介绍和高级操作技巧于一体的实例教程类图书。书中将影视特效制作的设计理念 and 电脑制作技术巧妙结合，不但注重知识的系统性与连贯性，而且更加注重实例的可操作性与实用性：不但在视觉上展示了After Effects CS3的无限魅力，而且在实际操作中也是读者迅速掌握软件的得力助手。

本书内容 全书共分11章，包含有40多个难度各异的实例，使基础知识在实际操作中加以巩固。

第1章介绍了After Effects CS3的系统配置要求和各项基础设置，同时重点讲解了After Effects CS3基本制作流程。

通过系统要求和界面的简单了解，带领用户走进特效合成的全新领域。

第2章介绍了After Effects CS3的工作窗口和面板，详细介绍了After Effects CS3的工作环境，并且使用户对After Effects CS3的基本合成方式建立系统的认识。

第3章介绍了After Effects CS3中层的概念、产生和编辑，以及关键帧动画的基本概念，并重点讲解了复制帧、移动关键帧等知识点，来说明简单初级动画的制作过程。

第4章介绍了After Effects CS3中创建和编辑遮罩的方法、动态遮罩的操作等相关基础知识，重点介绍了几种键控方式的使用方法，并且借助遮罩的强大功能和层的多种混合手段来完成较为复杂的合成动画。

第5章介绍了在After Effects CS3中运用各种文字特效创建文本的方法，讲述了文本特效的设置和对文字的区域编辑，重点讲解了综合运用路径文字的方法与技巧，并配合有大量的特效文本制作实例。

第6章介绍了使用“绘画工具”和“形状工具”来绘制装饰图案，使用各种特效来对图像进行艺术处理的方法。

第7章介绍了After Effects cs3中应用Card Dance（卡片舞蹈）特效、Caustics（折射）特效、Foam（气泡）特效、Particle Playground（粒子）特效、shatter（爆炸）特效、Wave World（液体波纹）特效等粒子特效来制作各种仿真特效的方法与技巧。

第8章介绍了After Effects cs3中各种常用基础特效的使用方法，并对关键特效结合实例进行讲解。最后通过综合实例的讲解，提高读者对于After Effects CS3各种特效的综合驾驭能力。

第9章介绍了三维动画环境以及操作3D对象、使用摄像机和灯光的方法与技巧。以此提供更加广阔的想象空间，产生更加令人称奇的合成效果。

第10章提供了对关键帧运动的高级控制方法，通过关键帧插值运算的调节，对层的运动路径进行平滑，并对速率进行加速、减速等高级调节。

第11章介绍了After Effects CS3中渲染输出的系统知识。

<<After Effects CS3完全自>>

内容概要

本书由多年影视后期合成经验的资深人士精心策划编写。

全书共分11章，在讲解基础知识的基础上提供了大量的实例，由易到难、由浅入深地介绍了After Effects CS3的视频基础知识和基本操作流程，层模式和关键帧动画的基本概念，动态遮罩的制作方法，特效文本和路径文字的制作方法，对图像进行艺术处理的方法，制作各种仿真特效的方法与技巧，3D对象、摄像机和灯光的使用方法以及高级动画的制作方法等内容。

写作过程中将影视特效制作的设计理念和电脑制作技术巧妙结合，不但注重知识的系统性与连贯性，而且更加注重实例的可操作性与实用性，并提供了许多快速完成作品的技巧与经验。

配套DVD光盘提供了书中所有案例的素材和实例源文件，并对所有案例配备标准语音讲解的多媒体全程实录，真正实现轻松学习、快速掌握。

本书不仅适合广大初学者阅读使用，而且适合后期特效制作人员以及影视特效制作爱好者作为参考用书，也适合作为相关院校及社会培训班的教材。

<<After Effects CS3完全自>>

书籍目录

前言第1章 基础概念 1.1 后期合成技术概貌 1.2 After Effects CS3简介 1.2.1 AfterEffectsCS3的新增功能 1.2.2 After Effects CS3支持的文件格式 1.2.3 AfterEffectsCS3的系统配置要求 1.3 视频基础知识 1.3.1 扫描格式 1.3.2 宽高比 1.3.3 NTSC、PAL、SECAM\$1J式 1.3.4 数字视频 1.4 After Effects CS3基础设置 1.4.1 启动After Effects CS3 1.4.2 基本选项设置 1.4.3 模板设置 1.5 After Effects CS3界面简介 1.6 After Effects CS3基本制作流程 1.6.1 导入素材 1.6.2 新建一个Comp (合成) 项目文件 1.6.3 准备编辑 1.6.4 对素材进行编辑 1.6.5 对编辑结果预览回放 1.7 综合实践：制作流程简介第2章 After Effects CS3界面简介 2.1 Project (项目) 窗口 2.1.1 创建一个新的项目文件 2.1.2 打开一个项目文件 2.1.3 项目设置 2.1.4 在Project (项目) 窗口中导入素材 2.1.5 在Project (项目) 窗口中管理文件素材 2.1.6 对素材进行设置 2.2 Comp (合成) 图像窗口 2.2.1 认识合成图像 2.2.2 建立合成图像 2.3 Timeline (时间线) 窗口 2.3.1 时间线区域 2.3.2 层区域 2.3.3 控制面板区域 2.3.4 其他元素介绍 2.4 Footage (脚本) 窗口 2.5 Layer (层) 窗口 2.6 FlowchartView (流程图) 窗口 2.7 Tools (工具) 面板 2.8 Time Controls (时间控制) 面板 2.9 Audio (音频) 面板 2.10 Info (信息) 面板第3章 After Effects CS3初级动画合成第4章 遮罩与键控第5章 After Effects CS3的文字特效第6章 图像艺术处理与绘画工具的应用第7章 Simulation (仿真) 特效第8章 其他常用基础特效第9章 After Effects CS3的三维动画合成第10章 高级运动控制第11章 After Effects 的渲染输出

<<After Effects CS3完全自>>>

章节摘录

1.2.2 After Effects CS3支持的文件格式 After Effects CS3支持大部分标准的多媒体文件格式，以下是几种比较常用的文件格式： IFF：Amiga IFF（交换文件格式）用于Video Toaster，以及将文件传递到和从commodore Amiga系统传递文件。

另外，这种格式在IBM兼容计算机上被许多绘画程序所支持。

IFF 格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但不支持Alpha通道。

- AI：是Adobe Illustrator的标准文件格式，是一种矢量图形格式。

- EPS：封装的PostScript语言文件格式可以包含矢量和位图图形，被世界上所有的图形、示意图和页面排版程序所支持。

EPS格式用于在应用程序间传输PostScript语言图稿。

在Photoshop中打开其他应用程序常见的包含矢量图形的EPS文件时，Photoshop会对此文件进行栅格化，将矢量图形转换为像素。

GIF：该图形交换格式形成一种8位图像文件，多用于网络传输。

它的缺点是只能处理256色。

BMP：在Windows下显示和存储位图。

BMP格式可简单分为黑白、16色、256色、真彩色几种形式。

多用于RLE进行压缩。

CIN、DPX：CIN文件通常用于将电影转为数字格式，DPX是数字图片交换格式文件。

FLC：是一种动画文件格式。

动画的每一帧都是一个GIF图像。

JPG：用于静态图像标准压缩格式PCX，是一种基于PC绘图程序的专用格式，有着广泛的支持。

它对于存储绘画类型的图像合理有效。

PICT：PICT Resource是包含在Mac OS文件资源部分中的PICT文件一如应用程序的首屏幕或“剪贴册”中的内容。

PNG：作为GIF的免专利代替品开发的PNG（可移植网络图形）格式用于在World Wide Web上无损压缩和显示图像。

与GIF不同，PNG格式支持带一个Alpha通道的RGB、灰度模式和不带Alpha通道的位图、索引颜色模式。

也可以通过滤镜算法运行图像，采用滤镜算法处理图像数据以进行最优化压缩。

TIF：最大特点是与计算机的结构、操作系统以及图形硬件系统无关。

它可以处理黑白、灰度、彩色图像。

对于介质之间的数据交换，TIF是位图的最佳选择之一。

但是，它的全 面性造成其结构较为复杂、变体很多、兼容性较差，它需要大量的编程工作来全面译码。

TGA：广泛的被国际上的图形、图像工业所接收。

已经成为数字化图像以及光线追踪和其他应用程序所产生的高质量图像的常用格式。

TGA属于一种图形、图像数据通用格式，大部分文件为24位或32位真彩色。

由于它是专门为捕获电视图像所设计的一种格式，所以TGA图像总是按行存储和进行压缩的，这使它成为计算机产生的高质量图像向电视转换的一种首选格式。

AVI：是由Microsoft制定的PC标准视频格式。

WAV：将音频记录为波形文件的格式。

<<After Effects CS3完全自>>

编辑推荐

《After Effects CS3完全自学教程》的特点： 实力作者：资深非线性编辑专业人士，结合软件学习规划和多年项目制作经验，为入门级用户精心打造 适合自学：精选24个随堂案例。16个章后综合应用案例，由浅入深、从易到难，让读者在实战中掌握软件操作、使用方法和应用技巧 专业范例：所有案例均来自实际项目，step by step讲解制作过程，讲授专业多媒体作品的制作、流程、方法、技巧和步骤 多媒体教学：作者亲自录制、讲解书中所有40个范例的制作过程，教学时长8d,时，成倍提高学习效率 QQ答疑：523283192 多媒体教学：包含书中所涉及的素材和实例的源文件·作者亲自录制、讲解书中所有40个范例的制作 过程，教学时长8小时，成倍提高学习效率 通过24个难度各异的实例讲解，将After Effects CS3影视特效制作的设计理念和电脑制作技术，巧妙结合 16个综合实训和上机实践题，让您在不断的实际操作中更加牢固地掌握After Effects CS3影视特效制作的应用技巧

<<After Effects CS3完全自>>

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>