第一图书网, tushu007.com

<<Adobe After Effects >>

图书基本信息

书名：<<Adobe After Effects 7.0标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115159977

10位ISBN编号：7115159971

出版时间：2007-6

出版时间：人民邮电

作者：倪栋

页数：386

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

第一图书网, tushu007.com

<<Adobe After Effects >>

内容概要

本书是“ Adobe 中国数字艺术教育及ACAA 中国数字艺术教育联盟标准培训教材 ”中的一本。
为了让读者系统、快速地掌握Adobe After Effects 7.0软件，本书全面细致地介绍了Adobe After Effects 7.0的各项功能。
内容编排从数字视频基础知识讲起，再到After Effects 视频创作基本流程，逐步步入创作丰富的动态影像世界。
书中主要内容包括基本动画创作、高级关键辑动画技法、如何使用全新的动画曲线编辑器、各种运动跟踪和稳定跟踪、丰富而强大的关键帧动画辅助功能、特效合成、蒙版和抠像、最重要和最常用的外挂滤镜、超酷的文字动画特效、After Effects 对三维的支持、如何更好地掌控时间与速度、动态绘画特效、强大的表达式动画创作，以及最后的渲染和各种媒体格式的输出等。

本书由行业资深人士、Adobe 专家委员会成员以及参与Adobe 中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写，语言通俗易懂，内容由浅入深、循序渐进，并配以大量的图示，特别适合初学者学习，而且对有一定基础的读者也大有裨益。
本书对 Adobe 中国认证专家（ACPE）和Adobe中国认证设计师（ACCD）考试具有指导意义，同时也可以作为其他高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。
另外，本书也非常适合其他各类相关专业的培训班及广大自学人员参考阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<Adobe After Effects >>

书籍目录

第1章　进入缤纷的动态影像世界1.1　进入Adobe After Effects 7.0的动态影像世界1.1.1　什么是非线性编辑1.1.2　什么是Adobe After Effects 7.01.2　After Effects 7.0的新特性1.2.1　全新的用户界面1.2.2　新的预置影片尺寸1.2.3　智能化尺寸适配1.2.4　新的工具栏1.2.5　新的“Composition”（合成）窗口切换下à菜单1.2.6　新的多视图切换菜单1.2.7　新的窗口移动排列方式1.2.8　深沉的界面配色1.2.9　全新的“Workspace”（工作环境）预置1.2.10　重返过去和个性工作环境设置的存储1.2.11　新的快捷键1.2.12　Adobe Bridge与After Effect 7.0的紧密配合1.2.13　对Camera RAW文件的支持1.2.14　对HDR文件的支持1.2.15　与Adobe Photoshop CS的无缝沟通1.2.16　与Adobe Premiere Pro的无缝整合1.2.17　丰富的模版和特效预置1.2.18　新的动画曲线编辑器1.2.19　更高级的Frame Blending处理模式1.2.20　时间魔法师Timewarp滤镜和Freeze Frame1.2.21　新的Lens Blur（镜头模糊）和Smart Blur（智能模糊）1.2.22　新的输出模式第2章　了解After Effects的创作流程2.1　了解After Effects的创作流程2.2　理解After Effects的各主要窗口功能与配合关系2.2.1　了解菜单栏和各项常用命令2.2.2　设置Project（项目）2.2.3　如何置入各种素材2.2.4　了解“Project”（项目）窗口并实现素材管理2.2.5　建立Composition（合成）项目2.2.6　了解和掌握“Timeline”（时间轴）窗口2.2.7　了解和掌握“Composition”（合成）预览窗口2.2.8　了解和掌握素材文件属性设置和修改2.2.9　了解“Footage”（素材）预览窗口2.2.10　了解“Layer”（层）预览窗口2.2.11　了解工具栏2.2.12　了解“Time Controls”（播放控制）面板2.2.13　了解“Info”（信息）面板2.2.14　了解“Audio”（音频）面板2.2.15　了解“Flowchart”（流程图）窗口第3章　通过图层步入动态影像世界3.1　理解图层概念3.2　图层的基本操作3.2.1　素材放置到“Timeline”（时间轴）的多种方式3.2.2　改变图层上下顺序3.2.3　复制层和替换层3.2.4　如何给层加标记3.2.5　让层自动适合Composition（合成）图像尺寸3.2.6　层与层对齐和自动分布功能3.3　在After Effects里剪辑素材片断3.3.1　修改层的入点、出点以及时间位置3.3.2　使用Slip Edit方式编辑层3.3.3　Sequence Layers方式按时间自动排序层3.3.4　Lift（提取）编辑和Extract（挤出）编辑3.3.5　Split Layer（分裂层）编辑3.4　层的5个基本变化属性和关键帧动画3.4.1　了解层的5个基本变化属性3.4.2　利用Position制作位置动画3.4.3　加入Scale（缩放）动画3.4.4　制作Rotation（旋转）动画3.4.5　了解Anchor Point（轴心点）的功用3.4.6　添加Opacity（不透明）动画第4章　全面掌握关键帧动画和技法4.1　理解关键帧概念4.2　关键帧的基本操作4.2.1　关键帧自动记录器4.2.2　添加关键帧4.2.3　关键帧导航4.2.4　选择关键帧4.2.5　编辑关键帧4.3　关键帧高级技巧4.3.1　空间关键帧4.3.2　时间关键帧4.4　使用Graph Editor（动画曲线编辑器）4.4.1　初识Graph Editor（动画曲线编辑器）4.4.2　调整Graph Editor（动画曲线编辑器）视图4.4.3　图例分析“Value Graph”（属性变化曲线）和“Speed Graph”（速度变化曲线）4.4.4　在Graph Editor（动画曲线编辑器）中移动关键帧4.4.5　设置时间插值运算方式的快捷按钮4.5　强大的动画辅助功能4.5.1　Roving（浮动）的动态关键帧4.5.2　Wiggler（随机）的运用4.5.3　Motion Sketch和Smoother4.6　Tracker Motion（运动跟踪）和Stabilizer Motion（稳定跟踪）4.6.1　Stabilizer Motion（稳定跟踪）4.6.2　Tracker Motion简单位置跟踪4.6.3　Tracker Motion复杂位置跟踪4.6.4　Tracker Motion透视跟踪第5章　合成模式与Mask（蒙版）5.1　理解合成模式5.1.1　合成模式类型5.1.2　Preserve Transparency（保护透明）5.1.3　Track Matte蒙版层5.2　功能强大的Mask（蒙版）5.2.1　初步了解Mask（蒙版）5.2.2　建立Mask（蒙版）的多种方式5.2.3　编辑蒙版的多种方式5.2.4　在时间轴窗口中调整Mask（蒙版）各属性5.2.5　用Mask（蒙版）制作动画第6章　初步掌握 Effects（特效）滤镜6.1　Effects滤镜整体介绍6.1.1　总体浏览内置的滤镜分类6.1.2　如何给图层赋予滤镜6.1.3　如何调整、复制和移除滤镜6.1.4　如何制作滤镜关键帧动画6.1.5　如何使用Effects & Presets（特效预置）6.2　用滤镜进行色彩校正6.2.1　Auto Color、Auto Levels、Auto Contrast6.2.2　Brightness & Contrast6.2.3　Broadcast Colors6.2.4　Change Color6.2.5　Change to Color6.2.6　Channel Mixer6.2.7　Color Balance6.2.8　Color Balance（HLS）6.2.9　Color Link6.2.10　Color Stabilizer6.2.11　Colorama6.2.12　Curves6.2.13　Equalize6.2.14　Exposure6.2.15　Gamma/Pedestal/Gain6.2.16　Hue/Saturation6.2.17　Leave Color6.2.18　Levels6.2.19　Levels（Individual Controls）6.2.20　Photo Filter6.2.21　PS Arbitrary Map6.2.22　Shadow/Highlight6.2.23　Tint6.3　用滤镜进行Keying色键抠像6.3.1　Color Difference Key6.3.2　Color Key6.3.3　Color Range6.3.4　Difference Matte6.3.5　Extract6.3.6

Inner/Outer Key6.3.7 Linear Color Key6.3.8 Luma Key6.3.9 Spill Suppressor第7章 如何使用嵌套合成7.1 什么是嵌套合成7.1.1 为什么要使用嵌套合成7.1.2 嵌套合成的两种方法7.1.3 嵌套合成时需要注意的事项7.2 嵌套合成的几种典型范例7.2.1 用于统一变换和特效的嵌套7.2.2 用于特殊效果的嵌套7.2.3 用于统一蒙版的嵌套第8章 文字特效8.1 创建和修饰文字8.1.1 如何创建文字8.1.2 如何修改文本内容8.1.3 如何修饰文本8.2 文字特效创作8.2.1 基础属性动画8.2.2 文本内容动画8.2.3 文字选区动画8.3 创建文本Mask外框8.4 其他创建文本动画的方法8.4.1 使用文本特效滤镜8.4.2 使用Effects & Presets创建文本动画第9章 插上三维的翅膀9.1 什么是三维空间9.2 After Effects里的三维9.2.1 转换成三维层9.2.2 三维视图9.2.3 多视图方式观测三维空间9.2.4 坐标体系9.2.5 变换三维层的“Position”（位置）属性9.2.6 变换三维层的“Orientation”（方位）属性和“Rotation”（旋转）属性9.2.7 三维层的Auto-Orientation（自动朝向适应）9.2.8 三维层的材质属性9.3 摄像机9.3.1 创建和设置摄像机9.3.2 利用工具移动摄像机9.4 灯光9.5 摄像机和灯光最重要的共同属性9.5.1 摄像机和灯光的“Point of Interest”（目标点位置）9.5.2 摄像机和灯光的入点与出点第10章 时间魔法师10.1 Time Stretch（时间à伸）10.1.1 如何使用Stretch控制速度10.1.2 设置声音的Stretch属性10.1.3 使用In（入点）和Out（出点）控制面板10.1.4 时间à伸时关键帧问题10.1.5 颠倒时间10.1.6 确定时间调整基准点10.2 Time Remap（重置时间）10.2.1 如何应用Time Remap10.2.2 Time Remap范例第11章 Paint（绘画）特效11.1 After Effects的绘画特效11.2 “Paint”（绘画）面板和“Brush Tips”（笔刷）设置面板11.2.1 如何使用“Paint”（绘画）面板11.2.2 如何使用“Brush Tips”（笔刷）设置面板11.3 各种绘画工具应用实例11.3.1 使用Brush（笔刷）工具的基本流程11.3.2 如何使用Eraser工具11.3.3 如何制作绘画动画11.4 如何使用Clone Stamp（克隆图章）11.4.1 设置克隆采样点11.4.2 Aligned选项详解11.4.3 Lock Source Time选项11.4.4 实例操作Clone Stamp克隆图章第12章 如何用表达式进行创作12.1 Expression（表达式）理12.1.1 Expression（表达式）的由来12.1.2 Expression（表达式）的概念12.1.3 创建Expression（表达式）的方法12.1.4 在Expression（表达式）里引用名称的问题12.1.5 认识表达式功能按钮和输入框12.2 使用Expression Pick whip（表达式关联器）创建表达式12.2.1 实例操作Expression Pick whip（表达式关联器）12.2.2 通过Expression Pick whip（表达式关联器）连接特定的属性参数12.2.3 用数学计算改变和调整Expression Pick whip生成的表达式12.3 使用Expression Language menu（表达式菜单）创建表达式12.3.1 使用Expression Language menu（表达式菜单）12.3.2 用表达式实现动画跟随延迟的效果12.4 Expression（表达式）高级技巧12.4.1 对文本层“Source Text”（文本内容）属性运用表达式12.4.2 “Expression Controls”（表达式控制器）12.4.3 如何在Graph Editor状态下显示Expression（表达式）动画曲线12.4.4 如何保存Expression（表达式）12.4.5 拷贝粘贴Expression（表达式）技巧12.4.6 如何将表达式动画转化为关键帧动画12.5 Expression（表达式）语法12.5.1 对Expression（表达式）添加注释12.5.2 使用Expression（表达式）时的注意事项12.5.3 Expression（表达式）中的属性和方法12.5.4 Expression（表达式）中的点语法12.5.5 Array（数组）概念12.5.6 After Effects中的矢量12.5.7 Layer（层）、Effect（特效）滤镜和Mask（蒙版）对象引用索引问题第13章 大结局——渲染13.1 渲染13.1.1 “Render Queue”（渲染序列）窗口13.1.2 “Render Setting”（渲染属性）设置13.1.3 Output Module（输出模式）设置13.1.4 Render Setting和Output Module预置设置13.1.5 Compression（编码）和Decompression（解码）问题13.2 渲染步骤13.2.1 标准视频的输出方法13.2.2 输出合成项目中的某一帧13.2.3 输出序列图片13.2.4 输出Filmstrip（胶片）文件13.2.5 输出Flash格式文件13.2.6 如何进行网络渲染13.2.7 跨卷渲染13.3 理解渲染顺序13.3.1 After Effects的标准渲染顺序13.3.2 渲染顺序带来的问题和解决方案13.3.3 三维层带来的新问题13.3.4 二维层与三维层的混合情况

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Adobe After Effects 7.0标准培训教材》由行业资深人士、Adobe 专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写，语言通俗易懂，内容由浅入深、循序渐进，并配以大量的图示，特别适合初学者学习，而且对有一定基础的读者也大有裨益。
《Adobe After Effects 7.0标准培训教材》对 Adobe 中国认证专家（ACPE）和Adobe中国认证设计师（ACCD）考试具有指导意义，同时也可以作为其他高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。另外，《Adobe After Effects 7.0标准培训教材》也非常适合其他各类相关专业的培训班及广大自学人员参考阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<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