

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

图书基本信息

书名：<<ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115180315

10位ISBN编号：7115180318

出版时间：2008-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：倪栋 著

页数：351

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>

## <<ADOBE AFTER EFFECTS >>

### 内容概要

《ADDBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL标准培训教材》是“ Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材 ”中的一本。

为了让读者系统、快速地掌握Adobe After Effects CS3 Professional软件，《ADDBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL标准培训教材》全面细致地介绍了Adobe After Effects CS3 Professional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、高级关键帧动画技法、如何通过“ Brainstorm ” (头脑风暴)工具快速创作随机动画、如何通过“ Puppet Tool ” (木偶角色动画工具)创作角色动画、如何使用高级动画曲线编辑器、各种运动跟踪和稳定跟踪、通过丰富而强大的关键帧动画辅助功能实现更自如地创作、如何通过全新的“ Shape Layers ” (矢量图形层)创作矢量动画、如何创作复杂的特效合成、蒙版和抠像、掌握最重要和最常用的外挂滤镜、超酷的文字动画特效和新的“ Per-character ” 3D能力、如何全面掌握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。

## 书籍目录

- 第1章 进入缤纷的动态影像世界 11.1 进入Adobe After Effects CS3 Professional的动态影像世界
- 11.1.1 什么是非线性编辑 11.1.2 什么是Adobe After Effects CS3 Professional 21.2 After Effects CS3 Professional的新特性 31.2.1 “Shape Layers”(矢量图形层) 31.2.2 “Puppet Tool”(木偶角色动画工具) 51.2.3 与Photoshop更紧密地沟通 51.2.4 与Flash更紧密地沟通 71.2.5 “Per-character 3D Text”(三维文本) 81.2.6 “Brainstorm”(头脑风暴)工具 91.2.7 “Color Management”(色彩管理) 101.2.8 “Clip Notes”(片断注释) 111.2.9 性能大幅度提升 121.2.10 为移动设备创建视频文件
- 12第2章 了解After Effects的创作流程 132.1 了解After Effects的创作流程 132.2 理解After Effects的各主要窗口功能与配合关系 132.2.1 了解菜单栏和各项常用命令 142.2.2 设置“Project”(项目) 162.2.3 如何置入各种素材 192.2.4 了解“Project”(项目)窗口并实现素材管理 272.2.5 建立“Composition”(合成)项目 312.2.6 了解和掌握“Timeline”(时间轴)窗口 352.2.7 了解和掌握“Composition”(合成)预览窗口 462.2.8 了解和掌握素材文件属性设置和修改 522.2.9 了解“Footage”(素材)预览窗口 562.2.10 了解“Layer”(层)预览窗口 572.2.11 了解工具栏 582.2.12 了解“Time Controls”(播放控制)面板 592.2.13 了解“Info”(信息)面板 602.2.14 了解“Audio”(音频)面板 602.2.15 了解“Flowchart”(流程图)窗口 612.3 掌握After Effects的界面控制能力
- 光盘第3章 通过图层步入动态影像世界 633.1 理解图层概念 633.2 图层的基本操作 643.2.1 素材放置到“Timeline”(时间轴)的多种方式 643.2.2 改变图层上下顺序 673.2.3 复制层和替换层 673.2.4 如何给层加标记 693.2.5 让层自动适合“Composition”(合成)图像尺寸 713.2.6 层与层对齐和自动分布功能 723.3 在After Effects里剪辑素材片断 753.3.1 修改层的入点、出点以及时间位置 753.3.2 使用Slip Edit方式编辑层 783.3.3 “Sequence Layers”方式按时间自动排序层 793.3.4 “Lift”(提取)编辑和“Extract”(挤出)编辑 813.3.5 “Split Layer”(分裂层)编辑 823.4 层的5个基本变化属性和关键帧动画 823.4.1 了解层的5个基本变化属性 833.4.2 利用“Position”制作位置动画 863.4.3 加入“Scale”(缩放)动画 883.4.4 制作“Rotation”(旋转)动画 893.4.5 了解“Anchor Point”(轴心点)的功用 913.4.6 添加“Opacity”(不透明)动画 93第4章 全面掌握关键帧动画和技法 954.1 理解关键帧概念 954.2 关键帧的基本操作 954.2.1 关键帧自动记录器 954.2.2 添加关键帧 964.2.3 关键帧导航 964.2.4 选择关键帧 974.2.5 编辑关键帧 984.3 关键帧高级技巧 1014.3.1 空间关键帧 1024.3.2 时间关键帧 1064.4 使用“Graph Editor”(动画曲线编辑器) 1074.4.1 详细了解“Graph Editor”(动画曲线编辑器) 1124.4.2 调整“Graph Editor”(动画曲线编辑器)视图 1174.4.3 图例分析“Value Graph”(属性值变化曲线)和“Speed Graph”(速度变化曲线) 1174.4.4 在“Graph Editor”(动画曲线编辑器)中移动关键帧 1184.4.5 设置时间插值运算方式的快捷按钮 1194.5 强大的动画辅助功能 1204.5.1 “Roving”(浮动)的动态关键帧 1214.5.2 “Wiggler”(随机)的运用 1224.5.3 “Motion Sketch”和“Smoother” 1244.6 “Tracker Motion”(运动跟踪)和“Stabilizer Motion”(稳定跟踪) 1264.6.1 “Stabilizer Motion”(稳定跟踪) 1274.6.2 “Tracker Motion”(简单位置跟踪) 1324.6.3 Tracker Motion复杂位置跟踪 1354.6.4 “Tracker Motion”(透视跟踪) 1374.7 “Brainstorm”(头脑风暴)工具 1384.7.1 用“Brainstorm”(头脑风暴)工具处理Effect特效 1394.7.2 用“Brainstorm”(头脑风暴)工具处理“Keyframes”(关键帧)动画 1424.8 “Puppet”(木偶角色)动画工具 1464.8.1 “Puppet Pin”(大头针)工具 1484.8.2 处理“Pin”(大头针)动画 1504.8.3 “Puppet Overlap Tool”(层次叠加工具) 1514.8.4 与“Motion Sketch”(手绘运动路径)功能的结合 1554.8.5 “Puppet Starch Tool”(抑制固定工具) 1574.9 丰富的模板和特效预置提高动画创作效率 160第5章 合成模式与“Mask”(蒙版) 1635.1 理解合成模式 1635.1.1 合成模式类型 1645.1.2 “Preserve Transparency”(保护透明) 1725.1.3 “Track Matte”蒙版层 1725.2 功能强大的“Mask”(蒙版) 1745.2.1 初步了解“Mask”(蒙版) 1745.2.2 建立“Mask”(蒙版)的多种方式 1755.2.3 编辑蒙版的多种方式 1815.2.4 在时间轴窗口中调整“Mask”(蒙版)各属性 1845.2.5 用“Mask”(蒙版)制作动画 光盘第6章 绚丽的矢量动画 1916.1 “Shape Layer”(矢量图形层)的无限可能 1916.2 矢量图形的绘制 1926.3 如何创建矢量图形 1946.4 如何编辑矢量图形 1966.5 如何在同层中添加多个矢量图形 2006.6 如何利用“Shape

## &lt;&lt;ADOBE AFTER EFFECTS &gt;&gt;

Effects”(图形特效) 2046.7 关于“Compound Paths”(复合路径) 2106.8 如何创建和编辑渐变  
 2166.9 使用钢笔工具,理解群组关系 2196.10 掌握路径勾边动画 光盘第7章 初步掌握  
 “Effects”(特效)滤镜 2217.1 Effects滤镜整体介绍 2217.1.1 总体浏览内置的滤镜分类 2217.1.2  
 如何给图层赋予滤镜 2267.1.3 如何调整、复制和移除滤镜 2287.1.4 如何制作滤镜关键帧动画  
 2307.1.5 如何使用“Effects & Presets”(特效和预置) 2327.2 用滤镜进行色彩校正 光盘7.3 用滤  
 镜进行“Keying”(色键抠像) 2327.3.1 “Color Difference Key” 2347.3.2 “Color Key” 2377.3.3  
 “Color Range” 2387.3.4 “Difference Matte” 2407.3.5 “Extract” 2417.3.6 “Inner/Outer  
 Key” 2427.3.7 “Linear Color Key”(线性抠像) 2457.3.8 “Luma Key” 2467.3.9 “Spill  
 Suppressor”(抵制抠像溢出颜色) 2477.4 “Lens Blur”(镜头模糊)和“Smart Blur”(智能模糊) 光盘  
 第8章 文字特效 2498.1 创建和修饰文字 2498.1.1 如何创建文字 2498.1.2 如何修改文本内容  
 2508.1.3 如何修饰文本 2518.2 文字特效创作 2558.2.1 基础属性动画 2558.2.2 文本内容动画  
 2638.2.3 文字选区动画 2668.2.4 三维文本动画 2698.3 创建文本“Mask”外框 2728.4 其他  
 创建文本动画的方法 2728.4.1 使用文本特效滤镜 2728.4.2 使用“Effects & Presets”创建文本动画  
 273第9章 插上三维的翅膀 2759.1 什么是三维空间 2759.2 After Effects里的三维 2779.2.1 转  
 换成三维层 2779.2.2 三维视图 2789.2.3 多视图方式观测三维空间 2809.2.4 坐标体系 2829.2.5  
 变换三维层的“Position”(位置)属性 2839.2.6 变换三维层的“Orientation”(方位)属性和  
 “Rotation”(旋转)属性 2849.2.7 三维层的Auto-Orientation(自动朝向适应) 2879.2.8 三维层的材质  
 属性 2889.3 摄像机 2909.3.1 创建和设置摄像机 2919.3.2 利用工具移动摄像机 2939.4 灯光  
 2949.5 摄像机和灯光最重要的共同属性 2989.5.1 摄像机和灯光的“Point of Interest”(目标点位  
 置) 2989.5.2 摄像机和灯光的入点与出点 299第10章 时间魔法师 30110.1 “Time Stretch”(时间  
 拉伸) 30110.1.1 如何使用“Stretch”控制速度 30110.1.2 设置声音的“Stretch”属性 30210.1.3  
 使用“In”(入点)和“Out”(出点)控制面板 30210.1.4 时间拉伸时关键帧问题 30310.1.5 颠倒时间  
 30310.1.6 确定时间调整基准点 30410.2 “Time Remap”(重置时间) 30510.2.1 如何应用Time  
 Remap 30510.2.2 Time Remap范例 30510.3 “Timewarp”滤镜 30710.4 “Frame Blending”(帧混  
 合)处理模式 308第11章 “Paint”(绘画)特效 30911.1 After Effects的绘画特效 30911.2 “Paint  
 ”(绘画)面板和“Brush Tips”(笔刷)设置面板 31011.2.1 如何使用“Paint”(绘画)面板 31111.2.2  
 如何使用“Brush Tips”(笔刷)设置面板 31311.3 各种绘画工具应用实例 31511.3.1 使用“Brush”(  
 笔刷)工具的基本流程 31511.3.2 如何使用“Eraser”工具 31611.3.3 如何制作绘画动画 31711.4  
 如何使用“Clone Stamp”(克隆图章) 32011.4.1 设置克隆采样点 32111.4.2 “Aligned”选项详解  
 32211.4.3 “Lock Source Time”选项 32311.4.4 实例操作“Clone Stamp”(克隆图章) 323第12章  
 大结局——渲染 32712.1 渲染 32712.1.1 “Render Queue”(渲染序列)窗口 32812.1.2  
 “Render Setting”(渲染属性)设置 33012.1.3 “Output Module”(输出模式)设置 33412.1.4  
 “Render Setting”和“Output Module”预置设置 33612.1.5 “Compression”(编码)和  
 “Decompression”(解码)问题 33712.2 渲染步骤 33812.2.1 标准视频的输出方法 33812.2.2 输出  
 合成项目中的某一帧 33812.2.3 输出序列图片 33912.2.4 输出“Filmstrip”(胶片)文件 34012.2.5  
 输出成DVD格式 34112.2.6 输出Flash格式文件 34212.2.7 输出为“Premiere Pro”项目文件  
 34712.2.8 如何进行网络渲染 34712.2.9 跨卷渲染 35012.3 理解渲染顺序 光盘第13章 如何使  
 用嵌套合成 光盘第14章 与其他软件的配合和对新格式的支持 光盘第15章 如何用表达式进行创  
 作 光盘

## 章节摘录

第1章 进入缤纷的动态影像世界 学习要点：  
· 掌握什么是非线性编辑 · 掌握什么  
是After Effects · 掌握After Effects CS3 Professional新版本的各项新特性 1.1 进入Adobe After  
Effects CS3 Professional的动态影像世界 1.1.1 什么是非线性编辑 1. 线性编辑 要理解和掌  
握什么是非线性编辑，首先需要了解什么是线性编辑。

线性编辑指录像机通过机械运动使用磁头将视频信号顺序记录在磁带上，在编辑时必须依据顺序寻找  
所需视频画面的一种传统的编辑方式。

例如，如果有顺序画面A、B、C，在查找和编辑画面C时，必须经过画面A和画面B，而不能直接跳跃  
到画面C处。

用传统的线性编辑方法在插入与原画面时间不等的画面，或删除节目中某些片断时都要进行重编  
。并且每重编一次，视频质量都会有一定程度的损失，导致画面效果有所下降。

2. 非线性编辑 非线性编辑是把各种视频、音频信号进行A / D(模拟 / 数字)转换，采用数字  
压缩技术存入计算机硬盘中。

由于没有采用磁带而是用硬盘作为存储介质，记录的又是数字化的视频和音频信号，因此可以直接跳  
转到任意一帧画面，对数据进行读取或修改、编辑操作，实现视频、音频的非线性编辑。

3. 非线性编辑系统 非线性编辑系统将传统的电视节目后期制作系统中的切换机、数字特技  
设备、录像机、录音机、编辑机、调音台、字幕机和图形创作系统等设备集成于一台计算机内，用计  
算机来处理、编辑图像和声音。

### 编辑推荐

《ADDBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL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。

《ADDBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL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，《ADDBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL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。

<<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>