第一图书网, tushu007.com

<<After Effects 7.0实例>>

图书基本信息

书名：<<After Effects 7.0实例教程>>

13位ISBN编号：9787115188298

10位ISBN编号：7115188297

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：王世宏　主编

页数：276

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

前言

AfterEffects是由Adobe公司开发的影视后期制作软件。
它功能强大、易学易用，深受广大影视制作爱好者和影视后期设计师的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。
目前，我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业，都将AfterEffects作为一门重要的专业课程。
为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用After。
Effects来进行影视后期制作，我们几位长期在高职院校从事After Effects教学的教师和专业影视制作公司经验丰富的设计师合作，共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例一软件功能解析一课堂练习-课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速熟悉软件功能和影视后期设计思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。
在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。
另外，为方便教师教学，本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及PPT课件、教学大纲等丰富的教学资源。
本书的参考学时为48学时，其中实践环节为18学时，各章的参考学时可以参见下面的学时分配表。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects 7.0实例>>

内容概要

本书全面系统地介绍了After Effects的基本操作方法和影视后期制作技巧，内容包括After Effects入门知识、图层的应用、制作蒙版动画、应用时间轴制作特效、创建文字和Paint绘图、应用滤镜制作特效、跟踪与表达式、抠像、添加声音特效、制作三维合成特效及渲染与输出等内容。

本书内容的讲解均以课堂案例为主线，通过各案例的实际操作，学生可以快速熟悉软件功能和影视后期设计思路。

书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能和影视后期制作技巧。

课堂练习和课后习题，可以拓展学生的实际应用能力，提高学生的软件使用技巧。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业After Effects课程的教材，也可作为After Effects自学人员的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects 7.0实例>>

书籍目录

第1章 After Effects入门知识 1.1 After Effects 7.0的工作界面 1.1.1 菜单栏 1.1.2 项目面板 1.1.3 工具面板 1.1.4 合成预览窗口 1.1.5 时间轴面板 1.2 软件相关的基础知识 1.2.1 模拟化与数字化 1.2.2 逐行扫描与隔行扫描 1.2.3 播放制式 1.2.4 像素比 1.2.5 分辨率 1.2.6 帧速率 1.2.7 安全框 1.2.8 抗抖动的场 1.2.9 运动模糊 1.2.10 帧融合 1.2.11 抗锯齿 1.3 文件格式以及视频的输出 1.3.1 常用图形图像文件格式 1.3.2 常用视频压缩编码格式 1.3.3 常用音频压缩编码格式 1.3.4 视频输出的设置 1.3.5 视频文件的打包设置 第2章 图层的应用 2.1 理解图层概念 2.2 图层的基本操作 2.2.1 课堂案例——飞舞组合字 2.2.2 素材放置到“Timeline”（时间轴）的多种方式 2.2.3 改变图层上下顺序 2.2.4 复制层和替换层 2.2.5 给层加标记 2.2.6 让层自动适合合成图像尺寸 2.2.7 层与层对齐和自动分布功能 2.3 层的5个基本变化属性和 关键帧动画 2.3.1 课堂案例——可爱的瓢虫 2.3.2 了解层的5个基本变化属性 2.3.3 利用Position制作位置动画 2.3.4 加入Scale（缩放）动画 2.3.5 制作Rotation（旋转）动画 2.3.6 了解Anchor Point（轴心点）的功用 2.3.7 添加Opacity（不透明）动画 2.4 课堂练习——运动的线条 2.5 课堂练习——飞舞的雪花 2.6 课后习题——模拟电视开关机效果 第3章 制作蒙版动画 3.1 初步了解蒙版（Mask） 3.2 设置蒙版 3.2.1 课堂案例——粒子文字 3.2.2 使用蒙版设计图形 3.2.3 调整蒙版图形形状 3.2.4 蒙版的变换 3.2.5 应用多个蒙版 3.3 蒙版的基本操作 3.3.1 课堂案例——粒子破碎效果 3.3.2 编辑蒙版的多种方式 3.3.3 在时间轴面板中调整蒙版的属性 3.3.4 用蒙版制作动画 3.4 课堂练习——卡片翻转 3.5 课堂练习——调色效果 3.6 课后习题——爆炸文字 4章 应用时间轴制作特效 4.1 时间轴 4.1.1 课堂案例——粒子汇集文字 4.1.2 使用时间轴控制速度 4.1.3 设置声音的时间轴属性 4.1.4 使用入点和出点控制面板 4.1.5 时间轴上的关键帧 4.1.6 颠倒时间 4.1.7 确定时间调整基准点 4.2 重置时间 4.2.1 应用重置时间命令 4.2.2 重置时间的方法 4.3 理解关键帧概念 4.4 关键帧的基本操作 4.4.1 课堂案例——活泼的小蝌蚪 4.4.2 关键帧自动记录器 4.4.3 添加关键帧 4.4.4 关键帧导航 4.4.5 选择关键帧 4.4.6 编辑关键帧 4.5 初识Graph Editor（动画曲线编辑器） 4.6 使用Graph Editor（动画曲线编辑器） 4.6.1 课堂案例——粒子云文字 4.6.2 调整Graph Editor（动画曲线编辑器）视图 4.6.3 图例分析“Value Graph”（属性变化曲线）和“Speed Graph”（速度变化曲线） 4.6.4 在Graph Editor（动画曲线编辑器）中移动关键帧 4.6.5 设置时间插值运算方式的快捷按钮 4.7 课堂练习——玫瑰花开 4.8 课后习题——水墨过渡效果 第5章 创建文字和Paint绘图 5.1 创建文字 5.1.1 课堂案例——打字效果 5.1.2 文字工具 5.1.3 文字层 5.2 文字特效 5.2.1 课堂案例——烟飘文字 5.2.2 Basic Text特效 5.2.3 Numbers特效 5.2.4 Path Text特效 5.2.5 Timecode特效 5.3 Paint绘图 5.3.1 课堂案例——手写字 5.3.2 Paint绘画 5.3.3 Vector Paint矢量绘画 5.4 课堂练习——飞舞数字流 5.5 课堂练习——运动模糊文字 5.6 课后习题——中秋宣传海报 第6章 应用滤镜制作特效 6.1 初步了解滤镜 6.1.1 为图层赋予滤镜 6.1.2 调整、复制和移除滤镜 6.1.3 制作滤镜关键帧动画 6.1.4 使用特效预置 6.2 模糊和锐化滤镜组 6.2.1 课堂案例——精彩闪白 6.2.2 Gaussian Blur（高斯模糊滤镜） 6.2.3 Directional Blur（方向模糊滤镜） 6.2.4 Radial Blur（径向模糊滤镜） 6.2.5 Fast Blur（快速模糊滤镜） 6.2.6 Sharpen（锐化滤镜） 6.3 颜色修正滤镜组 6.3.1 课堂案例——水墨效果 6.3.2 Brightness & Contrast（亮度/对比度滤镜） 6.3.3 Curves（曲线滤镜） 6.3.4 Hue/Saturation（色相/饱和度滤镜） 6.3.5 课堂案例——修复逆光的照片 6.3.6 Color Balance（色彩平衡滤镜） 6.3.7 Levels（色阶滤镜） 6.4 生成滤镜组 6.4.1 课堂案例——动感模糊文字 6.4.2 Lightning（闪电滤镜） 6.4.3 Lens Flare（镜头光晕滤镜） 6.4.4 课堂案例——透视光芒 6.4.5 Cell Pattern（单元图案

第一图书网, tushu007.com

滤镜） 6.4.6 Checkerboard（棋盘格滤镜） 6.5 扭曲滤镜组 6.5.1 课堂案例——四射的光芒 6.5.2 Bulge（凸凹镜滤镜） 6.5.3 Corner Pin（边角定位滤镜） 6.5.4 Mesh Warp（网格变形滤镜） 6.5.5 Polar Coordinates（极坐标滤镜） 6.5.6 Displacement Map（水墨过渡滤镜） 6.6 噪波和颗粒滤镜组 6.6.1 课堂案例——降噪 6.6.2 Fractal Noise（分形噪波滤镜） 6.6.3 Median（中间值滤镜） 6.6.4 Remove Grain（移除颗粒滤镜） 6.7 仿真滤镜组 6.7.1 课堂案例——气泡 6.7.2 Foam（泡沫滤镜） 6.8 风格化滤镜组 6.8.1 课堂案例——手绘风格 6.8.2 Find Edges（查找边缘滤镜） 6.8.3 Glow（辉光滤镜） 6.9 课堂练习——颜色替换 6.10 课堂练习——单色保留 6.11 课堂练习——随机线条 6.12 课后习题——火烧效果 第7章 跟踪与表达式 7.1 运动跟踪 7.1.1 课堂案例——单点跟踪 7.1.2 单点跟踪 7.1.3 课堂案例——四点跟踪 7.1.4 多点跟踪 7.2 表达式 7.2.1 课堂案例——放大镜效果 7.2.2 创建表达式 7.2.3 编写表达式 7.3 课堂练习——跟踪汽车运动 7.4 课后习题——跟踪对象运动 第8章 抠像 8.1 抠像效果 8.1.1 课堂案例——抠像效果 8.1.2 Color Difference Key 8.1.3 Color Key 8.1.4 Color Range 8.1.5 Difference Matte 8.1.6 Extract 8.1.7 Inner/Outer Key 8.1.8 Linear Color Key 8.1.9 Luma Key 8.1.10 Spill Suppressor 8.2 外挂抠像 8.2.1 课堂案例——复杂抠像 8.2.2 Keylight 8.3 课堂练习——替换人物 背景 8.4 课后习题——外挂抠像 第9章 添加声音特效 9.1 将声音导入影片 9.1.1 课堂案例——为体育频道添加背景音乐 9.1.2 声音的导入与监听 9.1.3 声音长度的缩放 9.1.4 声音的淡入淡出 9.2 声音特效面板 9.2.1 课堂案例——为视频添加背景音乐 9.2.2 声音的倒放 9.2.3 低音和高音 9.2.4 声音的延迟 9.2.5 卷边和合唱 9.2.6 高通、低通滤波 9.2.7 声音调节器 9.3 课堂练习——为都市前沿添加背景音乐 9.4 课后习题——为新闻栏目添加声音特效 第10章 制作三维合成特效 10.1 三维合成 10.1.1 课堂案例——三维空间 10.1.2 转换成三维层 10.1.3 变换三维层的位置属性 10.1.4 变换三维层的旋转属性 10.1.5 三维视图 10.1.6 多视图方式观测三维空间 10.1.7 坐标体系 10.1.8 三维层的材质属性 10.2 应用灯光和摄像机 10.2.1 课堂案例——彩色光芒效果 10.2.2 创建和设置摄像机 10.2.3 利用工具移动摄像机 10.2.4 摄像机和灯光的入点与出点 10.3 课堂练习——另类光束 10.4 课后习题——冲击波 第11章 渲染与输出 11.1 渲染 11.1.1 渲染序列窗口 11.1.2 渲染属性设置 11.1.3 输出模式设置 11.1.4 渲染和输出的预置 11.1.5 编码和解码问题 11.2 输出 11.2.1 标准视频的输出方法 11.2.2 输出合成项目中的某一帧 11.2.3 输出序列图片 11.2.4 输出胶片文件 11.2.5 输出Flash格式文件 11.2.6 跨卷渲染

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 After Effects入门知识 1.2 软件相关的基础知识 1.2.1 模拟化与数字化 传统的模拟录像机被用来把实际生活中看到听到的东西录制为模拟格式。
如果是用模拟摄像机或者其他模拟设备（使用录像带）进行制作，还需要将模拟视频数字化的捕获设备。

一般计算机中安装的视频捕获卡就是起这种作用的。
模拟视频捕获卡有很多种，它们之间的区别表现在可以数字化的视频信号的类型和被数字化视频的品质等。

Premiere或者其他软件都有可以用来进行数字化制作。
一旦视频数字化以后，就可以使用Premiere、AfterEffects或者其他软件在计算机中进行编辑了。
编辑结束以后，为了方便使用，也可以再次通过视频进行输出。
输出时可以使用Web数字格式，或者VHS、Bata SP这样的模拟格式。

在科技飞速发展的今天，数码摄像机的使用越来越普及，价格也日趋稳定。
因为数码摄像机是把录制方式保存为数字格式，所以可以直接把数字信息载入到计算机中进行制作。
普及最广的数码摄像机使用的是称作DV的数字格式。

将DV传送到计算机上要比传送模拟视频更加简单。
因为计算机和数据的通路最常见的连接方式就是使用这种格式进行传输。
这个方法是最普遍、最经济、最常用的。

1.2.2 逐行扫描与隔行扫描 扫描是指显像管中电子枪发射出的电子束扫描电视或电脑屏幕的过程。
在扫描的过程中电子束从左向右、从上到下扫描画面。
对于PAL制作信号来说，采用每帧625行扫描；对于NTSC制信号来说，采用每帧525行扫描。
画面扫描分为逐行扫描和隔行扫描两种方式。

逐行扫描是每一行按顺序进行扫描，一次扫描显示一帧完整的画面，属于非交错场，逐行扫描更适合在高分辨率下使用，同时也对显示器的扫描频率和视频率的带宽也提出了较高的要求。
扫描频率越高，刷新速度越快，显示效果就越稳定，如电影胶片、大屏幕彩显都采用逐行扫描方式。

隔行扫描是先扫描奇数行，再扫描偶数行，两次扫描后形成一帧完整的画面，属于交错场。
在对隔行扫描的视频做移动、缩放、旋转等操作的时候，会产生画面抖动、运动不平滑等现象，画面质量会降低。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects 7.0实例>>

编辑推荐

难点分散，秩序渐进，文字简练，重点突出，实例丰富，针对性强。

《21世纪高等职业教育信息技术类规划教材：After Effects7.0实例教程（附光盘）》对编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例－软件功能解析－课堂练习－课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速熟悉软件功能和影视后期设计思路；通过软件功能解析帮动学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

《21世纪高等职业教育信息技术类规划教材：After Effects7.0实例教程（附光盘）》主要介绍After Effects入门知识、图层的应用、制作蒙版动画、应用时间轴制作特效、创建文字和Pain哙图、应用滤镜制作特效、跟踪与表达式、抠像、添加声音特效、制作三维合成特效、渲染与输出等内容，由课堂案例引出软件功能解析，通过课堂案例的演练，熟悉软件功能，最后配以课堂练习和课后习题，巩固所学，并扩展了实际应用能力。

《21世纪高等职业教育信息技术类规划教材：After Effects7.0实例教程（附光盘）》可作为高职院校计算机课程的教材，也可作为其他相关专业的实训选修教材。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects 7.0实例>>

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