第一图书网, tushu007.com

<<中文版After Effects CS5 >

图书基本信息

书名：<<中文版After Effects CS5基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787115270801

10位ISBN编号：7115270805

出版时间：2012-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：周建国 编著

页数：292

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

内容概要

《中文版after effects cs5基础培训教程》全面系统地介绍了after effects cs5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、制作遮罩动画、应用时间线制作特效、创建文字、应用特效、跟踪与表达式、抠像、添加声音特效、制作三维合成特效、渲染与输出及案例实训等。

《中文版after effects cs5基础培训教程》内容的讲解均以课堂案例为主线，通过对各案例的实际操作，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。
案例实训，可以帮助学生快速掌握影视后期的设计理念和设计元素，顺利达到实战水平。

《中文版after effects cs5基础培训教程》适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教程，也可作为after effects cs5自学人员的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 after effects入门知识
1. 1after effects的工作界面
1. 2软件相关的基础知识
1. 3文件格式以及视频的输出
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. 3层的5个基本变化属性和关键帧动画
课堂练习——运动的线条
课后练习——飞舞的雪花
第3章 制作遮罩动画
3. 1初步了解遮罩
3. 2设置遮罩
3. 3遮罩的基本操作
课堂练习——调色效果
课后习题——流动的线条
第4章 应用时间线制作特效
4. 1时间线
4. 2重置时间

.4. 3理解关键帧概念
4. 4关键帧的基本操作
4. 5初识图形编辑器
4. 6使用图形编辑器
课堂练习——玫瑰花开
课后习题——水墨过渡效果
第5章 创建文字
5. 1创建文字
5. 2文字特效
课堂练习——飞舞数字流
第6章 应用特效,
6. 1初步了解效果
6. 2模糊与锐化
6. 3色彩校正
6. 4生成
6. 5扭曲
6. 6杂波与颗粒
6. 7模拟与仿真
6. 8风格化
课堂练习——单色保留
课后习题——随机线条
第7章 跟踪与表达式
7. 1运动跟踪
7. 2表达式
课堂练习——跟踪汽车运动

第一图书网, tushu007.com

课后习题——跟踪对象运动
第8章 抠像
8.1抠像效果
8.2外挂抠像
课堂练习——替换人物背景
课后习题——外挂抠像
第9章 添加声音特效
9.1将声音导人影片
9.2声音特效面板
课堂练习——为都市前沿
添加背景音乐
课后习题——为动画片头
添加声音特效
第10章 制作三维合成特效
10.1三维合成
10.2应用灯光和摄像机
课堂练习——另类光束
课后习题——冲击波
第11章 渲染与输出
11.1渲染
11.2输小
第12章 案例实训
12.1数字人物
课堂练习1——空间文字
课堂练习2-——波纹文字
课后习题1——燃烧效果
课后习题2——卡片倒转
12.2火焰特效
课堂练习1——爆炸文字
课堂练习2——旋转光环
课后习题1--梦幻汇集
课后习题2闪耀文字
12.3运动流光效果
课堂练习1——飞舞的小球
课堂练习2——火焰文字
课后习题1——流光字
课后习题2——翻转的卡片

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 制作X大小：分别控制发射器的大小。
在草稿或者草稿+流动映射状态下预览效果时，可以观察发射器。
产生方向：用于旋转发射器，使气泡产生旋转效果。
缩放产生点：可缩放发射器位置。
不选择此项，系统会默认发射效果点为中心缩放发射器的位置。
产生速率：用于控制发射速度。
一般情况下，数值越高，发射速度较快，单位时间内产生的气泡粒子也较多。
当数值为0时，不发射粒子。
系统发射粒子时，在特效的开始位置，粒子数目为0。
泡沫：在该参数栏中，可对气泡粒子的尺寸、生命以及强度进行控制，如图6—260所示。
大小：用于控制气泡粒子的尺寸。
数值越大，每个气泡粒子越大。
大小差异：用于控制粒子的大小差异。
数值越高，每个粒子的大小差异越大。
数值为0时，每个粒子的最终大小都是相同的。
寿命：用于控制每个粒子的生命值。
每个粒子在发射产生后，最终都会消失。
所谓生命值，即是粒子从产生到消亡之间的时间。
泡沫增长速度：用于控制每个粒子生长的速度，即粒子从产生到最终大小的时间。
强度：用于控制粒子效果的强度。
物理：该参数影响粒子运动因素。
例如，初始速度、风度、混乱度及活力等，如图6—261所示。
初始速度：控制粒子特效的初始速度。
初始方向：控制粒子特效的初始方向。
风速：控制影响粒子的风速，就好像一股风在吹动粒 子一样。
风向：控制风的方向。
乱流：控制粒子的混乱度。
该数值越大，粒子运动越混乱，同时向四面八发散；数值较小，则粒子运动较为有序和集中。
晃动量：控制粒子的摇摆强度。
参数较大时，粒子会产生摇摆变形。
排斥力：用于在粒子间产生排斥力。
数值越高，粒子间的排斥性越强。
弹跳速率：控制粒子的总速率。
粘度：控制粒子的粘度。
数值越小，粒子堆砌得越紧密。
粘着性：控制粒子间的粘着程度。
渲染：该参数栏控制粒子的渲染属性。
例如，融合模式下的粒子纹理及反射效果等。
该参数栏的设置效果仅在渲染模式下才能看到效果。
渲染选项如图6—262所示。
混合模式：用于控制粒子间的融合模式。
透明方式下，粒子与粒子间进行透明叠加。
泡沫材质：可在该下拉列表中选择气泡粒子的材质方式。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《新编实战型全功能培训教材:中文版After Effects CS5基础培训教程》适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教程，也可作为After Effects CS5自学人员的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

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