第一图书网, tushu007.com

<<After Effects影视特效技术>>

图书基本信息

书名：<<After Effects影视特效技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302231257

10位ISBN编号：7302231257

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：新视角工作室

页数：486

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

<<After Effects影视特效技术>>

内容概要

本书非常详细地介绍了使用after effects进行影视特效编辑的流程和细节，《after effects影视特效技术精粹》共分26章，分别讲述了数字视频的基础知识、软件的预置、特效组件、特效编排等，并且提供了大量相关案例。
在随书配套的光盘中还提供了实例中要使用的素材文件和大量的视频素材，最重要的是作者花费了大量的人力和物力制作了全书所有操作的视频演示文件，方便读者更加感性的进行学习。

本书适用于after effects初中级读者，可供广大影视特效制作者、网络特效制作者和家庭数字视频用户使用，也可作为相关院校学生的教材及参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects影视特效技术>>

书籍目录

第1章 进入缤纷的动态影像世界
1.1 after effects cs4的新功能
1.1.1 新的欢迎窗口
1.1.2 ui界面
1.1.3 quick search(快速搜索)
1.1.4 嵌套导航
1.1.5 cartoon(卡通)特效
1.1.6 bilateral blur(对称模糊)特效
1.1.7 turbulent noise(紊乱噪波)特效
1.1.8 mocha图像跟踪系统
1.1.9 after effects cs4和premiere cs4的配合
1.1.10 photoshop d图层
1.1.11 导出flash
1.1.12 移动媒体支持
1.1.13 独立的3d参数
1.1.14 新的统一摄像机工具
1.1.15 灯光类型图标
1.1.16 随机变形控制
1.1.17 图形图层的混合模式
1.2 非线性编辑和adobe after effects
1.2.1 线性编辑方式
1.2.2 非线性方式
1.3 ?速率
1.4 隔行和逐行扫描
1.5 画幅尺寸
1.6 像素纵横比
1.7 rgb色彩和位数深度
1.8 压缩
1.8.1 quicktime、video for windows和mpeg
1.8.2 视频格式
1.9 制式
第2章 after effects项目和素材
2.1 创建新project(项目)
2.2 将素材置入项目
2.2.1 支持的文件类型
2.2.2 单次置入单个或多个素材
2.2.3 连续置入多个素材
2.2.4 用拖曳的方式置入素材
2.2.5 置入带有图层的psd文件
2.2.6 置入带有alpha通道的素材文件
2.2.7 置入占位素材
2.2.8 置入实色素材
2.2.9 使用adobe premiere cs4采集素材
2.2.10 导入最近使用的素材
2.3 使用project(项目)面板管理素材

2.3.1 素材的排序
2.3.2 素材类型图标
2.3.3 管理素材
2.3.4 搜索素材
2.4 素材的操作
2.4.1 重命名素材
2.4.2 重新置入素材
2.4.3 重新读取素材
2.4.4 查看素材
2.4.5 删除素材
2.4.6 查找同名的素材
2.4.7 删除未使用的合成
2.5 项目的其他操作
2.5.1 保存项目
2.5.2 另存为项目文件
2.5.3 将项目文件保存为一个副本
2.5.4 另存为一个xml编码文件
2.5.5 保存项目的一个版本
2.5.6 恢复“ 项目 ”状态
2.5.7 关闭项目文件
2.5.8 打开项目文件
2.6 退出软件
第3章 创作准备
3.1 关于composition(合成)
3.1.1 创建composition(合成)
3.1.2 重新设置合成
3.2 timeline(时间线)面板
3.2.1 控制timeline(时间线)面板属性显示
3.3 时间线面板各部件简介
3.3.1 时间码和当前时间指示器
3.3.2 调整层特征
3.3.3 查看图层属性
3.3.4 调整图层名称
3.3.5 添加图层注释
3.3.6 调整图层属性开关
3.3.7 图层时间控制
3.3.8 调整功能开关
3.3.9 timeline(时间线)面板中的编辑区域
3.4 合成预览窗口
3.4.1 控制辅助线
3.4.2 控制网格
3.4.3 调整视图设置
3.5 footage(素材)预览窗口
3.5.1 设置素材的入点和出点
3.5.2 不同的出入方式
3.6 layer(层)预览窗口
3.6.1 重新调整图层的入点和出点

第一图书网, tushu007.com

3.6.2 调整layer(层)预览窗口的显示方式
3.7 使用工具浏览图像
3.7.1 放大镜工具
3.7.2 “ 抓手 ”工具
3.8 preview(预览)面板
第4章 图层基本操作
4.1 将素材添加到timeline(时间线)面板
4.2 图层的层次
4.3 复制和替换图层
4.4 调整素材尺寸
4.5 对齐与分布
4.5.1 对齐图层
4.5.2 分布图层
4.6 图层剪辑
4.6.1 修改图层的入点、出点和时间
4.6.2 使用slip edit(滑动编辑)方式编辑图层
4.6.3 提取和挤出
4.6.4 分裂层
4.7 图层的基本属性
4.7.1 anchor point(定位点)属性
4.7.2 position(位置)属性
4.7.3 scale(缩放)属性
4.7.4 rotation(旋转)属性
4.7.5 opacity(不透明度)属性
4.8 三维图层的基本属性
4.8.1 d图层的定位点设置
4.8.2 d图层的位置设置
4.8.3 d图层的缩放设置
4.8.4 d图层的旋转属性
第5章 动画与关键帧
5.1 使用基本属性制作动画
5.1.1 位置动画
5.1.2 缩放动画
5.1.3 旋转动画
5.1.4 不透明度动画
5.1.5 定位点动画
5.2 关键帧的基本操作
5.2.1 动画开关
5.2.2 添加关键帧
5.2.3 删除关键帧
5.2.4 导航关键帧
5.2.5 选中关键帧
5.2.6 编辑关键帧属性
5.2.7 移动关键帧
5.2.8 复制关键帧
5.3 控制普通帧
5.3.1 调整关键帧插值

第一图书网, tushu007.com

5.3.2 调整bezier(贝塞尔)曲线
第6章 动画辅助功能
6.1 wiggler(随机)运动
6.2 motion sketch(运动速写)
6.3 smoother(平滑器)
6.4 tracker motion(运动跟踪)
6.4.1 跟踪点
6.4.2 调整跟踪方式
6.4.3 编辑跟踪目标
6.4.4 设置跟踪
6.4.5 简单的位置跟踪
6.4.6 复杂的运动跟踪
6.4.7 透视跟踪
6.5 stabilizer motion(稳定跟踪)
6.6 brainstorm(头脑风暴)
6.6.1 为简单的参数进行随机设置
6.6.2 使用brainstorm(头脑风暴)功能制作随机动画
6.7 puppet(木偶)
6.7.1 定义puppet(木偶)的节点
6.7.2 设置puppet pin tool(大头针)工具
? 6.7.3 调整木偶的层次关系
6.7.4 冻结肢体
6.7.5 处理木偶的动画效果
第7章 矢量对象
7.1 shape layer(矢量图形层)
7.2 绘制标准图形
7.2.1 rectangle tool(矩形)
7.2.2 rounded rectangle tool(圆角矩形)
7.2.3 ellipse tool(椭圆形)
7.2.4 polygon tool(多边形)
7.2.5 star tool(星形)
7.3 钢笔工具组
7.3.1 创建直线
7.3.2 添加和删除锚点
7.3.3 创建曲线
7.3.4 快速地创建曲线路径
7.3.5 调整路径形态
7.3.6 使用rotobezier(自动贝塞尔)
7.3.7 自动封闭
7.4 定义矢量对象的颜色
7.4.1 透明无色
7.4.2 单色
7.4.3 渐变
7.4.4 混合模式
7.5 调整描边
7.5.1 调整描边的宽度
7.5.2 调整描边的端点

第一图书网, tushu007.com

7.5.3 调整描边的拐角
7.5.4 定义描边为虚线
7.5.5 添加多次填充和描边
第8章 混合模式、蒙版及图层样式
8.1 应用混合模式
8.2 preserve transparency(保护透明)
8.3 track matte蒙版层
8.4 mask(蒙版)
8.4.1 创建蒙版
8.4.2 为矢量对象创建蒙版
8.4.3 创建空白蒙版
8.4.2 修改蒙版形状
8.4.3 调整蒙版羽化
8.4.4 调整蒙版透明度
8.4.5 扩展蒙版
?8.4.6 自由变形蒙版
8.4.7 调整蒙版属性
8.4.8 自动描绘蒙版
8.4.9 蒙版动画
8.4.10 调整蒙版的层次关系
8.4.11 蒙版的琐碎功能
8.5 图层样式
8.5.1 drop shadow(投影)
8.5.2 inner shadow(内投影)
8.5.3 outer glow(外发光)
8.5.4 inner glow(内发光)
8.5.5 bevel and emboss(斜面与浮雕)
8.5.6 satin(光泽)
8.5.7 color overlay(颜色叠加)
8.5.8 gradient overlay(渐变叠加)
8.5.9 stroke(描边)
第9章 文字特效
9.1 输入文字
9.1.1 区域文字和点文字
9.1.2 创建空白文字层
9.2 编辑文字
9.3 调整字体
9.4 调整文字属性
9.4.1 调整字体
9.4.2 调整字号
9.4.3 使用虚拟附加字体
9.4.4 调整文字颜色
9.4.5 调整字间距
9.4.6 调整文字的字偶
9.4.7 调整行间距
9.4.8 调整文字描边宽度和属性
9.4.9 调整文字的水平和垂直比例

9.4.10 调整基线偏移
9.4.11 调整文字挤压
9.5 调整文字段落属性
9.5.1 文字的对齐方式
9.5.2 调整段落的各种缩进属性
9.6 路径文本
9.6.1 设置路径文字
9.6.2 文字的更多设置
9.7 文字动画
9.7.1 enable per-character d(允许单一字符3d)
9.7.2 anchor point(定位点)
9.7.3 position(位置)
9.7.4 scale(缩放)
9.7.5 skew(斜切)
9.7.6 rotation(旋转)
9.7.7 opacity(不透明度)
9.7.8 all transform properties(全部变形属性)
9.7.9 fill color(填充颜色)
9.7.10 stroke color(描边颜色)
9.7.11 stroke width(描边宽度)
9.7.12 tracking(轨迹)
9.7.13 line anchor(锚线)
9.7.14 line spacing(线间隔)
9.7.15 character offset(文字偏移)
9.7.16 character value(文字数值)
9.7.17 blur(模糊)
9.7.18 添加更多动画效果
9.7.19 使用wiggly selector(扭动选择器)属性
9.8 转换文字为图形
第10章 效果简介
10.1 效果的基础处理方法
10.1.1 添加效果
10.1.2 调整效果参数
10.1.3 关闭、重置和效果的相关内容
10.1.4 复制效果
10.1.5 删除效果
10.1.6 调整效果层次
10.1.7 添加效果动画
10.2 使用effects&presets(效果和预置)
10.2.1 查找效果预置
10.2.2 应用效果预置
10.2.3 自行创建预置
第11章 三维空间
11.1 三维空间
11.1.1 转换三维图层
11.1.2 三维视图
11.1.3 调整自定义视图

11.1.4 多视图编辑
11.1.5 坐标系统
11.1.6 手动变形三维图层对象
11.1.7 auto-orientation(自动朝向)
11.2 三维图层的材质属性
11.3 建立灯光
11.4 摄像机
第12章 渲染输出
12.1 输出
12.2 渲染
12.2.1 current render(当前渲染)选项区域
12.2.2 渲染队列属性
12.2.3 render settings(渲染设置)
12.2.4 output module(输出模块)
12.2.5 设置输出位置
第13? 实例：文字移动
13.1 制作文字并摆放位置
13.2 创建摄像机
13.3 添加辉光效果
第14章 实例：木牌字幕
14.1 创建合成并调整背景颜色
14.2 制作木板素材1
14.3 制作木板素材2
14.4 进场合成
14.5 出场合成
第15章 实例：迷雾变换
15.1 制作合成效果“素材1”
15.2 制作合成效果“素材2”
15.3 制作文字效果
15.4 添加点缀
第16章 实例：彩云追月
16.1 制作adobe字效素材
16.2 制作after effects字效素材
16.3 制作cs4字效素材
16.4 制作背景天空
16.5 添加“字幕”合成
16.6 放置摄像机
第17章 实例：炫彩文字
17.1 制作adobe字效素材
17.2 制作after effects字效
17.3 制作cs4字效
17.4 设置摄像机
17.5 添加星空效果
17.6 调整播放速度
第18章 实例：照片飘落
18.1 制作照片素材
18.2 预合成特效

第一图书网, tushu007.com

18.3 最终合成
第19章 实例：拉开帷幕
19.1 制作“ 幕布 ”
19.2 制作场景
19.3 最终合成
第20章 实例：下雨
20.1 制作水面效果
20.2 添加小雨的效果
20.3 添加摄像机
第21章 实例：战事分析
21.1 制作标记组件
21.2 制作火焰组件
21.3 制作主动画
21.4 制作最终的合成
第22章 实例：tomb raider
22.1 制作3d场景
22.2 制作tomb raider文字特效
22.3 制作“ 场景1 ”
22.4 制作“ 场景2 ”
22.5 制作“ 场景3 ”
22.6 制作“ 场景4 ”
22.7 最终合成
第23章 实例：small car
23.1 设定project(项目)文件
23.2 制作独立汽车动画
23.3 制作主动画合成
23.4 添加雨雪特效
23.5 制作昼夜的效果
第24章 实例：the oscars
24.1 制作“ 场景1 ”
24.2 制作“ 场景2 ”
24.3 制作“ 场景3 ”
24.4 制作“ 大光效 ”
24.5 制作“ 光效1 ”
24.6 最终合成
第25章 实例：人物介绍
25.1 制作照片素材
25.2 制作文字素材
25.3 制作音频特效
25.4 放置照片
25.5 绘制点缀图形
25.6 制作光环
25.7 设置摄像机
第26章 实例：我是主播
26.1 制作背景
26.2 制作“ 地球 ”特效
26.3 制作“ 基线 ”特效

第一图书网, tushu007.com

26.4 制作“亮光”特效
26.5 制作“城市”视频
26.6 制作主持人图像
26.7 最终效果
26.8 设置摄像机
附录
file(文件)菜单
edit(编辑)菜单
composition(合成)菜单
layer(图层)菜单
effects(效果)菜单
animation(动画)菜单
view(查看)菜单
window(窗口)菜单
help(帮助)菜单

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects影视特效技术>>

编辑推荐

《After Effects影视特效技术精粹》光盘赠送：14个完整实例素材及视频34个相关MOV素材260个基础视频教学文件内容涵盖：基础、项目、素材、创作准备、图层、动画、关键帧、动画辅助功能、矢量对象、混合模式、蒙版、图层样式、文字特效、效果、三维空间、渲染输出等。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects影视特效技术>>

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