

<<AFTEREFFECTS7.0从入门到>>

图书基本信息

书名：<<AFTEREFFECTS7.0从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787508356402

10位ISBN编号：7508356403

出版时间：2007-8

出版时间：中国电力出版社

作者：孙京洛

页数：488

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>

<<AFTEREFFECTS7.0从入门到>>

内容概要

利用After Effects可以在影像中添加各种各样的特效，如动态波形、文字动画、运动轨迹、利用Keylight保存颜色和除去绿屏等。

本书从韩国引进，主要从After Effects的窗口、选项面板、层、关键帧动画、渲染输出、主光特效等方面对After Effects的基本功能和操作技巧进行了详细介绍，After Effects与Photoshop、Illustrator、Flash等软件的协同工作进行了透彻地讲解。

本书版面活泼、清晰，讲解深入浅出，通俗易懂，是从事影视后期制作的各级读者的理想选择。

<<AFTEREFFECTS7.0从入门到>>

书籍目录

前言Chapter 1 使用After Effects的准备工作 After Effects的用途 系统配置要求 对After Effects两种版本的了解 支持OpenGL的显卡 安装After Effects的方法 灵活应用After Effects的帮助文件Chapter 2 了解After Effects7.0的新功能 软件用户界面的介绍 Workspace (工作区域) Keyboard Shortcuts (键盘快捷键) ProjectWindow (项目窗口) Composition Window (合成窗口) Timeline Window (时间线窗口) Adobe Bridge软件介绍 了解RAW格式 在Photoshop 中使用RAW文件 了解HDR (High Dynamic Range) 图片 了解HDR (High Dynamic Range) 图片 与Adobe Premiere Pro 2.0结合使用 (Production Studio Only) Presets (预置) 的变化 了解新的动画曲线图Chapter 3 After Effects的基本操作 1.了解After Effects的基本知识 了解After Effects的用户界面 建立一个新合成 从外部导入文件 可以导入到After Effects的文件格式 2.了解基本窗口和功能 Project窗口的功能 Flowchart View (流程视图) 的使用 了解Composition窗口 时间线窗口的基本结构 时间线窗口的功能 时间线窗口的素材层 时间线窗口中隐藏的一些功能 了解时间线窗口 分析时间线窗口的切换列 分析时间线窗口的切换列 (模式) 分析时间线窗口的切换列 Matte / Parent 3.了解工具箱的选项面板 工具箱的功能 文字工具和选项面板 学习Axes Mode (轴模式) 其他面板的使用方法 Info (信息) 面板 Audio (音频) 面板 Time Controls panel (时间控制面板) RAM Preview选项 了解特效面板 确认添加的特效 特效的基本按钮 保存项目 利用无线电波形特效制作简单的波形 在Photoshop中制作背景 在After Effects中添加特效 利用无线电波形特效制作简单的波形 4.了解层的基本概念 了解层的概念 了解固态层 更改固态层的设置 Duplicate命令 灯光和摄像机层 NullObject (无效物体) 层 (定位点的移动) Adjustment (调节) 层 Split Layer (分割图层) 命令 整理时间线窗口的上层 重新整理层 Align和Distribute的应用 Sequence Layers (图层序列) 的应用 了解 Frimming (剪裁) 层曲线的In.&~Out 点 设置层的In点和Out点 在Timeline窗口拖动层 使用层Marker Composition.time Market (合成时间标记) Layer-time Marker 标记的web Link 5.剪裁视频的速度控制 了解Time-remapping (时间重定位) 利用TimeRemap控制影像的速度 用影像制作静止图像 使用Frame Blending (帧融合) 控制影像速度的特效 利用曲线编辑窗口制作简单的动画Chapter 4 关键帧动画的概念和基本操作 1.动画关键帧的操作 关键帧概念和层的属性 设置关键帧 (Stopwatch (关键帧记录器)) 关键帧的设置和移动/复制 关键帧的控制 调整层的大小 利用Scale反转层 层的不透明度和旋转 设置随机关键帧 (11eSmoother (平滑器) /The Wiggler (摇摆) Parent和Child 利用Animation Text制作文字动画 利用Path制作动画 制作颜色变化的文字 制作颜色变化的文字 移动字间距 利用Presets制作文字动画 应用Animation Presets 控制预置动画的时间 新预置的保存和删除 2.3D层的概念和使用方法 3D层的理解 3D层属性I (变换) Light (灯光) 概念和使用方法 3D层的属性II (Material Options (材质选项)) Camera的选项 了解摄像机移动工具 RLA or RPF使用摄像机数据 在3D Studio Max中准备RLA 件 在After Effects中合成影像 3D层和Light Transmission 摄像机.Auto—Orient的概念和使用方法 3.Mask的概念和使用方法 Mask的概念 遮罩的种类和使用方法 圆形遮罩和矩形遮罩 Pen Mask和控制柄的使用方法 遮罩的属性 设置关键帧 (Mask Shape) Mask (遮罩) 的其他属性 (Feather、Opacity、Expansion) 从其他软件导入遮罩 从Photoshop导入Path 从Illustrator导入Path 遮罩模式的使用方法 Auto—trace (自动跟踪) 命令的使用方法 利用Alpha通道/文字制作遮罩 4.Expression (表达式) 的概念和应用 Expression的使用方法 Expression的概念 Expression的应用 利用Expression制作飞舞的蝴蝶 在Photoshop中准备背景和蝴蝶图片 在After Effects中移动蝴蝶的翅膀 设置翅膀的反复动作 控制翅膀的速度 Null Object 添加动作 整理蝴蝶的动作 给蝴蝶添加Particle特效 5.Tracking的概念和使用方法 Tracking的概念 Motion Tracking (Stabilize) Motion Tracking (Transform) MotionTracking (ComerPin (拐角)) Chapter 5 Rendering (渲染输出) Rendering的方式 设

<<AFTEREFFECTS7.0从入门到>>

置Rendering选项 Render Qucue选项 Render Settings 设置Output Module 设置Templates (模板) Render Settings Templates (渲染设置模板) Output Module Templates Add Output Module (添加输出模块) 影像的输出 网络渲染 Collect Files 网络渲染Chapter 6 结合其他软件制作影像 用Photoshop输出影像 在Photoshop中使用Actions 用After Effects采集影像 (Production Studio only) After Effects和Premiere间的文件交换 结合使用Adobe公司的Premiere和Acrobat (Clip Notes) After Effects与Flash文件的互换 用After Effects制作Flash影像 在Flash中导入影像文件 在After Effects中导入Flash文件Chapter 7 制作和应用简单的项目 Kgylight (主光特效)的安装与应用 Keylight的安装 Keylight的应用 Keylight的应用 Keylight的应用 利用Illustrator和Bridge制作矢量图 在Afler Effcts中转换文件的方法 利用Adobe Bridge功能用Illustrator。
转换成矢量图 利用stroke制作特效 在Plamoshop中制作素材 在After Effects中添加特效 利用S仃0ke制作特效 在P1lotoslaop中制作素材 在Afccr Effcts中添加s仃oke特效 利用stlatter控制图像 在Photoshop中制作素材 在After Effects中添加特效 Shatter特效的选项设置 详细设置项目 利用圆制作文字动画的简单背景 在IUustratoi中制作圆 在After Effects中制作背景 添加文字 利用遮罩和灯光制作画面转换效果 在Photoshop中设计画面 在After Effcts中添加遮罩和灯光

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>