

图书基本信息

书名：<<After Effects6.0标准教程>>

13位ISBN编号：9787030132918

10位ISBN编号：7030132912

出版时间：2004-11

出版时间：北京希望电子出版社、吴起、刘鑫、王苏男 科学出版社 (2004-11出版)

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>

前言

本书为目前最流行的三维动画软件After Effects 6.0的实例教程，用国际流行的Classroom in a Book的编写体例，结合国内最优秀的数字视频后期合成原创作品，帮助读者学习这个强大的视频合成软件的全部功能和高级技巧。

本书共分20章，从After Effects 6.0概论和快速入门的基础知识讲起，用手册图解的形式帮助读者火速入门。

然后以After Effects 6.0的工艺流程为线索，通过新建工程文件、视频合成基础、动画、变形、动画面板、关键帧、层的管理、固态层、滤镜特效、遮罩、3D图层、灯光技术、渲染队列、输出等知识点入手，以实例教程的形式，详细地剖析了这些基本操作和特效。

然后，通过经典插件运用，与其他软件的综合运用等高级技巧的实例讲解，帮助读者完成从入门到精通的飞跃。

最后又用特效包装制作、频道宣传包装制作和杂志广告包装制作等完整原创经典案例总结了After Effects6.0的高级使用技巧和方法，在实战中将各种秘籍和盘托出，为读者提供了学习并使用该软件的完备教程。

内容概要

《After Effects6.0标准教程》为目前最流行的影像后期合成软件After Effects 6.0的实例教程，用国际流行的Classroom in a Book的编写体例，结合国内最优秀的数字视频后期合成原创作品，帮助读者学习这个强大的视频合成软件的全部功能和高级技巧。

《After Effects6.0标准教程》共分20章，从After Effects 6.0概论和快速入门的基础知识讲起，用手册图解的形式帮助读者火速入门。

然后以After Effects 6.0的工艺流程为线索，通过新建工程文件、视频合成基础、动画、变形、动画面板、关键帧、层的管理、固态层、滤镜特效、遮罩、3D图层、灯光技术、渲染队列、输出等知识点入手，以实例教程的形式，详细地剖析了这些基本操作和特效。

然后，通过经典插件运用。

与其他软件的综合运用等高级技巧的实例讲解，帮助读者完成从入门到精通的飞跃。

最后又用特效包装制作、频道宣传包装制作和杂志广告包装制作等完整原创经典案例总结了After Effects 6.0的高级使用技巧和方法，在实战中将各种秘籍和盘托出，为读者提供了学习并使用该软件的完备教程。

书籍目录

第1章 初识After·Effects6.0.1.1 Adobe After : Effects6.0概论1.2 AdobeAfterEffects6.0的主要功能1.3 AdobeAfterEffects6.0的新增功能1.4 Adobe.AfterEffects6.0的特点1.5 本章小结1.6 思考题第2章 AfterEffects6.0快速入门2.1 窗口与面板2.2 窗口操作2.2.1 项目窗口2.2.2 流程图视图窗口2.2.3 素材窗口2.2.4 合成图像窗口2.2.5 层窗口2.2.6 时间布局窗口2.2.7 合成图像、层和素材窗口的控制2.3 面板操作2.3.1 改变面板的显示2.3.2 时间控制面板2.3.3 工具箱2.3.4 信息面板2.3.5 音频面板2.3.6 对齐面板2.4 建立项目文件2.5 优先设置详解2.6 关于非线性编辑的时间2.7 本章小结2.8 思考题第3章 AfterEffects6.0建立项目3.1 建立项目文件3.2 引入素材3.2.1 引入素材3.2.2 连续引入素材3.2.3 引入分层的素材3.3 组织项目3.4 寻找失去的素材3.5 属性面板3.6 本章小结3.7 思考题第4章 AfterEffects6.0合成图像4.1 新建合成图像4.2 建立工作区4.3 改变合成图像设置4.4 本章小结4.5 思考题第5章 AfterEffects6.0动画与变形5.1 引入素材5.2 位置动画5.3 编辑运动路径5.4 自动定向5.5 父物体5.6 运动模糊5.7 改变透明度5.8 改变缩放值5.9 改变轴心点5.10 使用Motion Sketch5.11 平滑动画5.12 对齐和分布层5.13 本章小结5.14 思考题第6章 AfterEffects6.0动画面板6.1 预览6.2 保存内存预览的结果6.3 本章小结6.4 思考题第7章 AfterEffects6.0关键帧7.1 关键帧介绍7.2 本章小结7.3 思考题第8章 AfterEffects6.0层的管理和应用8.1 层的基本操作8.2 层的成组操作8.3 层的显示或隐藏8.4 层的自动排列8.5 层的分裂和剪辑8.6 设置工作区8.7 本章小结8.8 思考题第9章 AfterEffects6.0的固态层9.1 如何创建固态层9.2 固态层的简单应用9.3 本章小结9.4 思考题第10章 AfterEffects6.0滤镜效果10.1 初识效果的作用10.2 Basic Text效果10.3 Path Text效果10.4 时间延伸和时间重映像10.5 本章小结10.6 思考题第11章 AfterEffects6.0遮罩初级运用11.1 初识遮罩11.2 遮罩运用案例(一)11.3 遮罩运用案例(二)11.4 本章小结11.5 思考题第12章 AfterEffects6.0遮罩高级技巧12.1 遮罩运用高级案例(一):扫描线动画12.2 遮罩运用高级案例(二):动态层12.3 遮罩运用高级案例(三):冲击波12.4 本章小结12.5 思考题第13章 AfterEffects6.0的3D图层13.1 准备开始13.2 建立Composition13.3 建立Solid层13.4 制作3D立方体13.5 Views菜单13.6 加入摄像机13.7 移动摄像机13.8 复制composition和替换层内容13.9 渲染Composition13.10 进阶内容13.11 本章小结13.12 思考题第14章 AfterEffects6.0的灯光14.1 Light层的基本应用14.2 负片灯光14.3 绑定灯光14.4 Light的方向定位14.5 给Light指定父物体14.6 本章小结14.7 思考题第15章 渲染队列和输出格式15.1 为渲染进程建立模板15.1.1 建立全分辨率的Render Setting模板15.1.2 建立Test Renderings模板15.1.3 建立Output Modules模板15.2 渲染不同要求的媒体文件15.2.1 准备渲染一个预览版影片15.2.2 使用多重输出模块15.2.3 导出为SWF格式15.2.4 准备渲染全分辨率的合成文件15.3 像素比修正15.4 渲染用于广播级的影片15.5 本章小结15.6 思考题第16章 AfterEffects6.0经典插件16.1 Fractal Noise插件16.1.1 云纹效果16.1.2 火焰效果16.2 reflex2插件16.3 Vector Paint插件16.3.1 Vector Paint手写动画的工作流程16.3.2 rotoscope功能实战演练16.4 Final Effects插件16.5 Eye Candy插件16.6 本章小结16.7 思考题第17章 AfterEffects6.0与其他软件的综合运用17.1 与其他软件的综合运用17.2 本章小结17.3 思考题第18章 AfterEffects6.0特效包装18.1 3DStroke效果18.1.1 分形动画18.1.2 流动的光效18.2 彩带飞舞效果18.2.1 彩带飞舞初步制作18.2.2 彩带飞舞变成文字18.3 流动字效效果18.4 Light Pass特效18.5 Light Storm特效18.6 本章小结18.7 思考题第19章 AfterEffects6.0频道包装19.1 频道包装综合实例演练19.2 本章小结19.3 思考题第20章 AfterEffects6.0广告包装20.1 广告包装实例20.2 本章小结20.3 思考题

章节摘录

插图：After Effects 6.0的新3D合成功能可以让你将2D媒体运动在3D空间中。

你几乎可以把它当作一个没有渲染3D几何形体能力的动画程序来使用。

通过单击3D层开关，你可，以获得超越x轴Y轴的z轴定位和旋转能力。

你可以看见多个摄像机在3D层中。

每个都带有标准或者自定义的灯光设置，包括多种光源，点光源、平行光、范光灯和聚光灯。

摄像机和灯光的属性——包括摄像机的位置和角度——可以通过关键帧制作成为动画。

同样，你可以定义和运动阴影效果。

假如你设置了多个摄像机，在最后合成的时候可以在其中切换。

并且可以通过摄像机来定位3D层，并且可以设定摄像机追踪某个特别物体。

任何2D层在合成时候将不会受到3D层灯光和摄像机的影响。

键盘命令可以让你在top, front, back, right, left, bosom, camera和多达三个自定义的视图中来回切换。

你可以通过设定额外的合成窗口来获得多种视角的模拟效果。

当然默认的不会是双视图和四视图。

Adobe After Effect 5.0不会像其他3D动画程序一样具有导入3D模型的能力。

2.子层和表达式After Effects的新的parenting功能运作方法像3D图像处理软件一样，允许你定一个层作为父层或者子层或者其他。

子层自动继承父层的变化；如果父层旋转了一定角度，子层同样运作，不需要制作单独的关键帧。

你可以在时间轴上用弹出列表来定义父子关系，或者 "pick whip"，这个功能借鉴了Adobe Go Live拖选功能。

Expressions体现了一个定义层关系的强大途径。

它让你只能联接一个层属性到另外一个层属性，这样可以按照你的定义把一个层的动态和另外一个层联系起来。

例如，你有大齿轮在一个层上，一个小齿轮在另外一个层上，你可以输入一个表达式让大轮子每次转一圈，小轮子就转两圈。

假如你修改了大齿轮的旋转，小齿轮会跟着自动调整。

你可以连接不相似的属性，比如一个层的位置影响另一个层的旋转，或者一个层的透明度控制另一个层的尺寸。

编辑推荐

《After Effects6.0标准教程》不仅适用于三维动画设计的初、中级用户，也可作为大专院校相关专业师生自学、教学用书以及社会相关领域培训教材。

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>