

<<After Effects CS3完全自>>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS3完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787030239082

10位ISBN编号：7030239083

出版时间：2009-3

出版时间：科学出版社

作者：前沿思想

页数：468

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

After Effects是Adobe公司推出的当前市面上功能最强大、最流行的后期视频编辑软件。尤其是在软件版本不断升级之后，与以往相比功能更完善，界面更清新，操作更规范化。它可以将视频、图片、音频等素材文件进行多层叠加形式的合成，加上自身的创建图形、文字功能和特效制作功能，来满足影视节目的制作需求。

此外，除了影视领域，After Effects还可用于网页动画、建筑游历演示等多媒体制作上。

现在市面上的After Effects书籍大都以介绍软件的操作为主，通篇讲解软件的使用方法。但在科技水平以及个人素质不断提升的今天，仅掌握软件的使用方法是不够的，一个好的设计师不但要求精通软件的操作，还要了解所涉及各个领域的知识与理念，具有很好的想象力，在理想的空间中飞翔。

虽然掌握After Effects的功能对于后期视频编辑很有帮助，但它毕竟只是根据人的思维和想象去办事。所以在用After Effects进行创作的过程中，设计师要学会利用软件所提供的各种功能去完成自己的设计思想和创作理念，使软件服务于人。

只有这样才有可能创作出精美的影视后期特效，显示出超凡脱俗的智慧，最终得到理想的效果。

内容概要

After Effects是Adobe公司推出的当前市面上功能最强大、最流行的后期视频编辑软件。尤其是在软件版本不断升级之后，与以往相比功能更完善，界面更清新，操作更规范化。本书以软件基础知识和实例相结合的方式，并结合作者多年丰富的制作经验和理论，详细讲述After Effects CS3典型特效的使用以及视频后期处理技术等方面的内容。

全书共分为15章，第1章为After Effects CS3的面貌；第2章为素材的合成；第3章为图层与遮罩；第4章为时间及动画设置；第5章为三维合成；第6章为文字动画；第7章为运动跟踪；第8章为表达式；第9章为预览和输出设置；第10章为内置滤镜详解；第11章为通道、调色和风格滤镜；第12章为Generate（生成）滤镜；第13章为Keying（键控）滤镜；第14章为Simulation（仿真）滤镜；第15章为利用第三方滤镜制作效果。

本书内容系统、实例丰富、讲解通俗，不仅可以作为专业影视特效制作人员和广大爱好者的学习教程，书中丰富的后期技巧对于从事影视动画设计制作的业内人士也有较强的参考价值。

本书配套光盘内容为实例源文件以及效果文件，并赠送大量素材文件。

书籍目录

第1章 After Effects CS3的面貌	1.1 After Effects的用途和特点	1.2 After Effects CS3的新增功能	1.3 After Effects CS3的界面布局	1.4 After Effects CS3的主要面板	1.5 After Effects CS3的电视制作预置	1.6 After Effects CS3的基本操作流程实例	1.7 新功能实例1三维文字	1.8 新功能实例2 Shape layer (形状图层)	1.9 新功能实例3 Puppet (木偶动画)
第2章 素材的合成	2.1 Project (项目) 面板	2.2 素材导入	2.2.1 素材导入的操作方式	2.2.2 导入素材的像素比问题	2.2.3 导入含透明信息的素材	2.2.4 导入序列图像素材	2.2.5 导入分层图像素材	2.2.6 导入素材的其他格式	2.3 新建项目
2.4 新建合成	2.5 Time1ine (时间线) 面板	2.6 在Time1ine (时间线) 面板中合成素材	2.7 Composition (合成) 面板	2.8 合成的嵌套	2.9 项目文件的管理	2.10 实例1: 远山印象	2.11 实例2: 画面排列	2.12 实例3: 嵌套盒	
第3章 图层与遮罩	3.1 图层类型及创建	3.2 图层的选择	3.3 图层的复制、分割和重新命名	3.4 layer (图层) 面板与Composition (合成) 面板	3.5 图层模式	3.6 建立图层遮罩	3.7 遮罩运算	3.8 遮罩操作	3.9 实例1: 文字旗
3.10 实例2: 电视屏幕	3.11 实例3: 恐怖气氛	第4章 时间及动画设置	4.1 视频素材的快慢调速	4.2 视频素材的倒放	4.3 视频画面的定格	4.4 视频的无级变速	4.5 图层的入点和出点调整	4.6 剪切图层的入点和出点	4.7 认识关键帧
4.8 关键帧的添加和删除	4.9 关键帧的选择	4.10 关键帧导航	4.11 关键帧的移动	4.12 关键帧的复制	4.13 关键帧的类型	4.14 动画曲线编辑器	4.15 实例1: 坦克动画	4.16 实例2: 充气动画	4.17 实例3: 循环背景
第5章 三维合成	5.1 三维合成的概念.....	第6章 文字动画	第7章 运动跟踪	第8章 表达式	第9章 预览和输出设置	第10章 内置滤镜详解	第11章 通道、调色和风格滤镜	第12章 Generate (生成) 滤镜	第13章 Keying (键控) 滤镜
第14章 Simulation (仿真) 滤镜	第15章 利用第三方滤镜制作效果								

<<After Effects CS3完全自>>

编辑推荐

《After Effects CS3完全自学手册》内容系统、实例丰富、讲解通俗，不仅可以作为专业影视特效制作人员和广大爱好者的学习教程，书中丰富的后期技巧对于从事影视动画设计制作的专业人士也有较强的参考价值。

《After Effects CS3完全自学手册》配套光盘内容为实例源文件以及效果文件，并赠送大量素材文件。

<<After Effects CS3完全自>>

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>