第一图书网, tushu007.com

<<After Effects影视特效合成 >

图书基本信息

书名：<<After Effects影视特效合成案例教程>>

13位ISBN编号：9787040260410

10位ISBN编号：7040260417

出版时间：2009-9

出版时间：邹蔚然、 武虹 高等教育出版社 (2009-09出版)

作者：邹蔚然，武虹 著

页数：363

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

内容概要

《NACC国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材：After Effects影视特效合成案例教程》是NACG国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程系列教材之一。
《NACC国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材·After Effects影视特效合成案例教程》以任务驱动为导向，突出职业资格与岗位培训相结合的特点，以实用性为目标。
每章节都有明确学习目标，通过案例制作过程，介绍制作过程中所需要掌握的方法和技巧。
《NACC国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材：After Effects影视特效合成案例教程》共分二十章：第一章介绍了简单运动动画制作方法，第二章介绍了原始视频素材优化方法，第三章介绍了五大基本滤镜的组合运用技巧，第四章介绍了三维讲解，第五章介绍了利用照片制作一段城市风景动画的方法，第六章介绍了实景与虚景的合成技巧，第七章介绍了文字动画效果的制作方法，第八章介绍了文字变化效果的制作方法，第九章介绍了抠像的技巧，第十章介绍了高级调色方法.第十一章介绍了矢量画笔滤镜的应用技巧，第十二章介绍了变形效果滤镜的应用技巧，第十三章介绍了FractaNoise滤镜的应用技巧，第十四章介绍了噪波滤镜和变形滤镜的综合应用技巧，第十五章介绍了Trapcode系列滤镜的基本使用技巧，第十六章介绍了Trapcode系列滤镜的高级使用技巧，第十七章介绍了常用后期技巧，第十八章介绍了栏目包装制作，第十九章介绍了宣传广告的制作，第二十章介绍了软件功能速查附录等。
《NACC国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材：After Effects影视特效合成案例教程》可以作为各级各类职业院校动漫游戏专业的教学用书，也可以作为培训机构的培训用书。

书籍目录

第一章爬行的蚂蚁：简单运动动画制作1知识点：项目工程文件的创建和Comp的创建、基本输入操作、层的基本知识及层五大基本要素、层父子关系、内存预览功能、曲线运动轨迹第二章矫色与降噪：原始视频素材的优化17知识点：视频制式、AfterE仟ects面板、RGB色彩模型原理、Brightness&Contrast滤镜、Hue,Saturation滤镜、偏色矫色算法、Leve1s滤镜、RemoveGrain滤镜、输出功能2.1原始素材的简单优化182.2原始素材的色彩矫正242.3原始素材的降噪处理30第三章电视节目底板的绘制：五大基本滤镜的组合运用37知识点：五大基本滤镜（Ramp、DropshadOW、Beve1A1pha、CCLightSweep、Stroke）组合应用、固态层（So1idLayer）、Character面板和字体的基本知识、Mask知识第四章空间光影：ARerEffects中的三维知识53知识点：三维层开关和三维空间基本知识、三维灯光阴影效果、三维运动、三维摄像机（Camera）第五章化静为动：利用照片制作一段城市风景动画70知识点：灯光工厂插件（LightFactory）滤镜、Tint滤镜、Curves滤镜、Bu1ge滤镜、三维灯光第六章换天三法：实景与虚景的合成82知识点：层融合模式的应用、层嵌套模式的应用、Co1orama滤镜的应用、虚拟层（Nu11object）的应用、视频跟踪功能的应用6.1换天技巧之一、二836.2换天技巧之三及跟踪87第七章文字动画效果的制作98知识点：Patt1Text滤镜的应用、运动模糊工具的应用、AnirT1ateText文字功能的应用、LensF1are滤镜的应用、Shine插件滤镜的应用7.1旋转而出的文字997.2光芒文字动画104第八章文字变化效果的制作113知识点：关键帧的类型与曲线编辑器、CCBentit滤镜的应用、AdjustmerItLayer（调节层）的讲解应用、CCForceMotionBIur滤镜的应用、CCBa11Action滤镜的应用、CCPixe1Po11y滤镜的应用、Scatter滤镜的应用、Shatter滤镜的应用8.1循环文字动画和弹性弯曲文字动画的制作1148.2文字球化效果的制作1208.3文字爆炸效果的制作123第九章合成基本功：抠像技术详解128知识点：Co1orKey抠像滤镜的应用、Radia1Shadow滤镜的应用、LinearCo1orKey抠像滤镜的应用、Spi11Suppressor滤镜的应用、场及隔行、逐行扫描的原理、反交错技巧、PrimatteKeyer插件滤镜的应用9.1使用After。Effects自带滤镜抠像1299.2使用PrirriatteKeyer插件滤镜抠像135第十章实景艺术化：高级调色的应用讲解143知识点：视觉暗示处理技巧方式、GatJssiar1B1ur（高斯模糊）滤镜的应用、55mmCoo1Mist,WarmMist滤镜的应用、55mmGrain滤镜的应用、55mmSeIectiveCoIorCorrect;滤镜的应用、Co1or。
层融合模式、Mu1tip1y层融合模式、项目打包功能的应用10.1古寺风景的冷色调处理14410.2古典莲花水墨画的制作149第十一章卷轴动画制作：矢量画笔滤镜的应用及延伸157知识点：VectorPaint滤镜的应用、A1phaMatte嵌套模式、TimeRemap功能的应用、基本滤镜的组合应用11.1手写字效果的制作之一15811.2手写字效果的制作之二16211.3卷轴动画的制作164第十二章熊熊燃烧的奥运火焰：变形效果滤镜讲解173知识点：Fracta1Noise滤镜的应用、Directior1aIB1ur滤镜的应用、Turbu1erItDisp1ace滤镜的应用、Disp1acemer1tMap滤镜的应用、G1ow滤镜的应用、4-co1orGradier1t滤镜的应用、T_Nightsky插件滤镜的J立用第十三章光芒效果的制作：Fracta1Noise滤镜的应用187知识点：Fracta1Noise滤镜的应用、B1ur滤镜与G1ow滤镜的配合应用、Po1arCoordir1ate滤镜的应用、预览精度控制第十四章分形噪波滤镜和变形滤镜的综合应用204知识点：RougrtenEdges滤镜、CCG1ass滤镜、Echo滤镜、CCToner滤镜、BezierWarp滤镜14.1粉刷墙壁效果的制作20514.2旗帜飘扬效果的制作215第十五章S1ogan的制作：Trapcode系列滤镜讲解之一222知识点：3DStroke滤镜、Starg1ow滤镜、CreatedMasksFromText功能、Vegas滤镜第十六章蝴蝶和水泡：Trapcode系列滤镜讲解之二236知识点：Particu1ar滤镜的应用、表达式、Math.sin表达式、WIgg1e表达式、Circ1e滤镜16.1飞舞的蝴蝶23716.2升起的水泡248第十七章常用后期技巧253知识点：Channe1Mixer滤镜的应用、LeaveCo1or滤镜的应用、S-Fi1mDamage插件滤镜的应用、S-Shake插件滤镜的应用、Z通道概念的讲解、DepthMatte滤镜的应用、3DC13anne1Extract滤镜的应用、3DFog滤镜的应用、CCSimp1eWireRemova1滤镜的应用17.1色彩处理技巧的补充25417.2Z通道的理解和应用25817.3擦除钢丝技巧的讲解262第十八章综合应用之栏目包装制作267知识点：FractaINoise滤镜的应用、Gird滤镜的应用、3DStroke滤镜的综合应用、Trans-form五大基本属性的综合变化应用、G1ow滤,镜的综合应用、LightFactory滤镜的综合应用18.1第一段镜头制作26818.2第二段镜头制作27618.3第三段和第四段镜头制作28218.4第五段镜头制作288第十九章综合应用之宣传广告的制作296知识点：三维摄像机的高级运用、三维灯光的高级运用、三维空间的纵深处理运用、3DStroke的高级

第一图书网, tushu007.com

运用19.1第一段镜头制作29719.2第二段镜头制作31219.3第三段镜头制作327附录一ARerEffects软件功能速查附录333附录二NAcG国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程介绍359附录三NAcG国家动漫游戏人才培养工程认证考试介绍362

编辑推荐

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