

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

图书基本信息

书名：<<ADOBE AFTER EFFECTS CS6标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115303745

10位ISBN编号：7115303746

出版时间：2013-2

出版时间：人民邮电出版社

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>

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

内容概要

《ACAA教育发展计划ADOBE标准培训教材:Adobe After Effects CS6标准培训教材》为了让读者系统、快速地掌握Adobe After Effects CS6软件,《ACAA教育发展计划ADOBE标准培训教材:Adobe After Effects CS6标准培训教材》内容编排从数字视频基础知识讲起,再到After Effects视频创作基本流程,逐步步入创作丰富的动态影像世界。

书中主要内容包括数字影视基础知识,项目与合成,导入与组织素材,创建二维、三维合成,通过丰富而强大的关键帧动画实现更自如的创作,遮罩与抠像,创作文字动画,应用各种效果,运动追踪与稳定的基本知识,强大的表达式动画创作,以及最后的渲染和各种媒体格式的输出等。

由行业资深人士、Adobe专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写。

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

作者简介

ACAA 教育是国内最早从事职业培训和国际厂商认证项目的机构之一，致力于职业培训认证事业发展已有十六年以上的历史。

并已经与国内超过300 多家教育院校和培训机构，以及多家国家行业学会或协会建立了教育认证合作关系。

ACAA 教育旨在成为国际厂商和国内院校之间的桥梁和纽带，不断引进和整合国际最先进的技术产品和培训认证项目，服务于国内教育院校和培训机构。

ACAA 教育主张国际厂商与国内院校相结合、创新技术与学科教育相结合、职业认证与学历教育相结合、远程教育 with 面授教学相结合的核心教育理念；不断实践开放教育、终身教育的职业教育终极目标，推动中国职业教育与培训事业蓬勃发展。

ACAA 中国创新教育发展计划涵盖了以国际尖端技术为核心的职业教育专业解决方案、国际厂商与顶尖院校的测评与认证体系，并构建完善的ACAA eLearning 远程教育资源及网络实训与就业服务平台。

书籍目录

1 数字影视合成基础与After Effects概述 1.1数字影视合成基础与应用 1.1.1数字合成概述 1.1.2模拟信号与数字信号 1.1.3帧速率和场 1.1.4分辨率和像素宽高比 1.1.5视频色彩系统 1.1.6数字音频 1.1.7视频压缩 1.1.8数字视频摄录系统 1.1.9电视制式 1.1.10标清、高清、2K和4K 1.1.11流媒体与移动流媒体 1.2 After Effects的发展 1.2.1 Adobe Creative Suite 5与After Effects CS5 1.2.2 Adobe Creative Suite 6与After Effects CS6 1.2.3专业数字视频工作流程 1.2.4 After Effects CS5的新增功能 1.2.5 After Effects CS6的新增功能 2项目与合成 2.1工作空间 2.1.1 After Effects CS6鸟瞰 2.1.2自定义工作空间 2.1.3预置工作空间与管理工作空间 2.2基本工作流程 2.2.1基本流程详解 2.2.2基本的工作流程 2.3项目详解 2.3.1项目概述 2.3.2创建与打开新项目 2.3.3项目模板与项目示例 2.3.4保存与备份项目 2.3.5项目时间显示 2.4合成详解 2.4.1认识合成 2.4.2创建新合成 2.4.3合成设置 2.4.4合成预览 2.4.5合成嵌套 2.4.6时间线调板 3 导入与组织素材 3.1 After Effects支持的素材类型详解 3.1.1音频格式 3.1.2图片格式 3.1.3视频文件 3.2导入素材 3.2.1基本素材导入方式 3.2.2导入PSD 3.2.3导入带通道的TGA序列 3.2.4在Premiere Pro中进行采集 3.2.5导入Premiere Pfl0项目 3.2.6 PSD文件中的3D层 3.2.7导入并使用其他软件生成的3D文件 3.2.8导入RLA或RPF文件 3.2.9导入Camera Raw格式 3.3管理素材 3.3.1组织素材 3.3.2替换素材 3.3.3解释素材 3.4代理 (Proxy) 素材 3.4.1占位符 3.4.2设置代理 4创建二维合成 4.1创建层 4.1.1由导入的素材创建层 4.1.2由剪辑的素材创建层 4.1.3使用其他素材替换当前层 4.1.4创建和修改固态层 4.1.5创建调整层 4.1.6创建一个Photoshop层 4.1.7创建空物体 4.1.8创建灯光层 4.1.9创建摄像机层 4.2层的入出点操作 4.2.1剪辑或扩展层 4.2.2切分层 4.2.3提取工作区 4.2.4抽出工作区 4.3层的空间排序与时间排序 4.3.1空间排序 4.3.2时间排序 4.4层的5大属性 4.4.1 Anchor Point (轴心点) 4.4.2 Position (位移) 4.4.3 Rotation (旋转) 4.4.4 Scale (缩放) 4.4.5 Opacity (不透明度) 4.5轨道蒙版 4.5.1创建轨道蒙版的基本流程 4.5.2应用轨道蒙版的注意事项 4.6父子关系 4.6.1父子关系概述 4.6.2设置父子关系 4.6.3父子关系应用实例 4.7标记与备注 4.7.1层标记与合成标记 4.7.2添加标记的方法 4.7.3头脑风暴 5创建三维合成 5.13D层 5.1.1转换并创建3D层 5.1.2移动3D层 5.1.3旋转3D层 5.1.4坐标模式 5.1.5影响3D层的属性 5.1.6使用Photoshop中的3D层 5.1.7三维动画实例——飞舞的蝴蝶 5.2摄像机与灯光 5.2.1创建并设置摄像机层 5.2.2创建并设置灯光层 5.2.3移动摄像机、灯光或兴趣点 5.2.4摄像机视图与3D视图 5.2.5材质选项属性 6动画与关键帧 6.1创建基本的键帧动画 6.1.1认识关键帧动画 6.1.2产生关键帧动画的基本条件 6.1.3创建关键帧动画的基本流程 6.1.4运动模糊 6.2关键帧操作技巧 6.2.1添加关键帧 6.2.2删除关键帧 6.2.3修改关键帧 6.2.4转跳吸附 6.2.5关键帧动画调速 6.2.6复制和粘贴关键帧 6.3关键帧解释 6.3.1空间差值 6.3.2时间差值 6.3.3运动自定向 6.4快速创建与修改动画 6.4.1运动草图 6.4.2关键帧平滑 6.4.3关键帧抖动 6.4.4关键帧匀速 6.4.5关键帧时间反转 6.5速度调节 6.5.1将层调整到特定速度 6.5.2帧时间冻结 6.5.3时间重映射 6.5.4帧融合与像素融合 6.6木偶动画 6.6.1木偶动画的基本操作方法 6.6.2木偶动画的高级操作方法 6.7回放与预览 6.7.1预览动画的方法 6.7.2延长渲染时长 6.7.3 OpenGL 6.7.4 Snapshots 快照 6.7.5在其他监视器中预览 7遮罩与抠像 7.1遮罩 7.1.1创建遮罩 7.1.2 Mask运算 7.1.3 Mask抠像合成 7.2亮度抠像 7.2.1键控特效抠像 7.2.2经典键控流程 7.2.3 Matte方式抠像 7.2.4 Roto画笔工具抠像 8文字动画 8.1创建并编辑文字层 8.1.1文字层概述 8.1.2输入点文字 8.1.3输入段落文字 8.1.4选择与编辑文字 8.1.5文字形式转换 8.1.6改变文字方向 8.1.7将Photoshop中的文字转换为可编辑文字 8.2格式化字符和段落 8.2.1使用字符调板格式化字符 8.2.2改变文字的转角类型 8.2.3正确使用Tate - Chuu - Yoko命令 8.2.4使用段落调板格式化段落 8.2.5文本对齐 8.2.6缩进与段间距 8.3创建文字动画 8.3.1使用文字动画预置 8.3.2文本源动画 8.3.3 AnimatorGroups系统简介 8.3.4制作文字渐隐的效果 8.3.5制作文字波动的效果 8.3.6制作文字随机跳动并变换颜色的效果 9应用效果 9.1应用效果基础 9.1.1基本操作 9.1.2动画预设 9.23D Channel (三维通道效果) 9.2.13D Channel Extract Effect 9.2.2 Depth Matte Effect 9.2.3 Depth ofField Effect 9.2.4 Fog 3D Effect 9.2.5 ID Matte Effect 9.3 Blur&Sharpen (模糊和锐化) 9.3.1 Box Blur Effect 9.3.2 Directional Blur Effect 9.3.3 Reduce Interlace Flicker Effect 9.3.4 Sharpen Effect 9.4 Blend Effect 9.4.1 Channel Combiner Effect 9.4.2 Compound Arithmetic Effect 9.4.3 Invert Effect 9.4.4 Minimax Effect 9.4.5 Remove Color Matting Effect 9.4.6 Shift Channels Effect 9.4.7 Solid Composite Effect 9.5 Color Correction (色彩调整效果) 9.5.1 Auto Color Effect与Auto Contrast Effect 9.5.2 Brightness & Contrast Effect 9.5.3 Broadcast Colors Effect 9.5.4 Change to Color Effect 9.5.5 Color Balance (HLS) Effect 9.5.6 Color Stabilizer Effect 9.5.7 Curves Effect 9.5.8 Gamma

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

/ Pedestal / Gain Effect 9.5.17 Hue / Saturation Effect 9.5.18 Leave Color Effect 9.5.19 Levels Effect 9.5.20 Levels (Individual Controls) Effect 9.5.21 Photo Filter Effect 9.5.22 PS Arbitrary Map Effect 9.5.23 Shadow / Highlight Effect 9.5.25 Tritone Effect 9.5.26 Tritone Effect 9.6 Distort Effect (扭曲效果) 9.6.1 Bezier Warp Effect 9.6.2 BulgeEffect 9.6.4 Displacement Map Effect 9.6.5 LiquifyEffect 9.6.6 Magnify Effect 9.6.8 MirrorEffect 9.6.9 Offset Effect 9.6.10 Optics Compensation Effect 9.6.11 Polar Coordinates Effect 9.6.13 RippleEffect 9.6.14 Rolling Shutter Repair 9.6.15 SmearEffect 9.6.17 Turbulent Displace Effect 9.6.18 Twirl Effect 9.6.20 WarpStablizer 9.6.21 Wave Warp Effect 9.7.14 - Color Gradient Effect 9.7.2 Advanced Lightning Effect 9.7.3 Audio Spectrum Effect 9.7.4 Audio Waveform Effect 9.7.7 Checkerboard Effect 9.7.8 Circle Effect 9.7.9 EllipseEffect 9.7.10 Eyedropper Fill Effect 9.7.12 Fractal Effect 9.7.15 Paint Bucket Effect 9.7.16 Radio Waves Effect 9.7.17 RampEffect 9.7.18 Scribble Effect 9.7.19 Stroke Effect 9.7.20 Vegas Effect 9.7.21 Write - on Effect 9.8 Noise&Grain (噪波和杂点效果) 9.8.2 Add Grain Effect 9.8.3 Dust & Scratches Effect 9.8.4 Fractal Noise Effect 9.8.6 Median Effect 9.8.9 Noise HLS Effect与Noise HLS Auto Effect 9.8.10 Remove Grain Effect 9.8.11 Turbulent Noise Effect 9.9.5 Radial Shadow Effect 9.10.1 Card Dance Effect 9.10.2 Caustics Effect 9.10.3 Foam Effect 9.10.4 Particle Playground Effect 9.10.5 ShatterEffect 9.10.6 Wave World Effect 9.11.1 Brush Strokes Effect 9.11.2 Cartoon Effect 9.11.3 Color Emboss Effect 9.11.4 Find Edges Effect 9.11.5 Glow Effect 9.11.6 Mosaic Effect 9.11.7 Motion Tile Effect 9.11.9 Roughen Edges Effect 9.11.10 Scatter Effect 9.11.11 Strobe Light Effect 9.11.12 Texturize Effect 9.11.13 Threshold Effect 9.12.1 Echo Effect 9.12.2 Posterize Time Effect 9.12.3 Time Difference Effect 9.12.4 Time Displacement Effect
10 运动追踪与稳定 11 表达式 12 渲染与输出

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

章节摘录

版权页：插图：3.1.2图片格式 · Adobe Illustrator (AI)：Adobe Illustrator创建的文件，支持分层与透明。

可以直接导入到After Effects中，并可包含矢量信息，可实现无损放大，是After Effects最重要的矢量编辑格式。

- Adobe PDF (PDF)：Adobe Acrobat创建的文件，是跨平台高质量的文档格式，可以导入指定页到After Effects中。
- Adobe Photoshop (PSD)：Adobe Photoshop创建的文件，与After Effects高度兼容，是After Effects最重要的像素图像格式，支持分层与透明，并可在After Effects中直接编辑图层样式等信息。
- Bitmap (BMP, RLE, DIB)：Windows位图格式，高质量，基本无损。
- Camera Raw (TIF, CRW, NEF, RAF, ORF, MRW, DCR, MOS, RAW, PEF, SRF, DNG, X3F, CR2, ERF)：数码相机的原数据文件，可以记录曝光、白平衡等信息，可在数码软件中进行无损调节。
- Cineon (CIN, DPX)：将电影转化为数字格式的一种文件格式，支持32 bpc。
- Discreet RLA / RPF (RLA, RPF)：由三维软件产生，是用于三维软件和后期合成软件之间的数据交换格式。

可以包含三维软件的ID信息、Z Depth信息、法线信息，甚至摄影机信息。

· EPS：是一种封装的PostScript描述性语言文件格式，可以同时包含矢量或位图图像，基本被所有的图形图像或排版软件所支持。

After Effects可以直接导入EPS文件，并可保留其矢量信息。

- GIF：低质量的高压缩图像，支持256色，支持动画和透明，由于质量比较差，很少用于视频编辑。
- JPEG (JPG, JPE)：静态图像有损压缩格式，可提供很高的压缩比，画面质量有一定损失，应用非常广泛。
- Maya Camera Data (MA)：Maya软件创建的文件格式，包含Maya摄影机信息。
- Maya IFF (IFF, TDI; 16 bpc)：Maya渲染的图像格式，支持16 bpc。
- OpenEXR (EXR; 32 bpc)：高动态范围图像，支持32 bpc。
- PCX：PC上第一个成为位图文件存储标准的文件格式。
- PICT (PCT)：苹果电脑上常用的图像文件格式之一，同时可以在Windows平台下编辑。
- Pixar (PXR)：工作站图像格式，支持灰度图像和RGB图像。
- Portable Network Graphics (PNG; 16 bpc)：跨平台格式，支持高压缩和透明信息。
- Radiance (HDR, RGBE, XYZE; 32 bpc)：一种高动态范围图像，支持32 bpc。
- SGI (SGI, BW, RGB; 16 bpc)：SGI平台的图像文件格式。
- Softimage (PIC)：三维软件Softimage输出的可以包含3D信息的文件格式。
- Targa (TGA, VDA, ICB, VST)：视频图像存储的标准图像序列格式，高质量、高兼容，支持透明信息。

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

编辑推荐

由行业资深人士、 Adobe专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写。

全书语言通俗易懂，内容由浅入深、循序渐进，并配以大量的图示，特别适合初学者学习，同时对有一定基础的读者也大有裨益。

对参加Adobe及ACAA认证考试的考生具有指导意义，同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。

另外，本书也非常适合其他各类培训班及广大自学人员参考阅读。

<<ADOBE AFTER EFFECTS >>

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>