

<<影视特技与后期合成>>

图书基本信息

书名：<<影视特技与后期合成>>

13位ISBN编号：9787304047931

10位ISBN编号：7304047933

出版时间：2010-1

出版时间：中央广播电视大学出版社

作者：况扬

页数：388

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>

<<影视特技与后期合成>>

内容概要

本书以After

Effects为软件基础，以“全面介绍基本内容，阐述设计基本思路，突出实践制作”为宗旨，精心组织编写内容。

在内容编排形式上，以实例提出要学习的知识，在实例操作过程中完成知识点的讲解，并归纳基本概念和要点。

本书力求做到图文并茂，通俗易懂，不乏味，使得学习者轻松掌握知识，学有成就，能熟练使用After Effects制作动画。

本书共分为13章，全面介绍了After Effects的使用。

本书将软件使用方法和技巧与实例紧密结合，把理论知识融入实例中进行讲述，这是本书最大的特点。

。

<<影视特技与后期合成>>

书籍目录

1 After Effects概述

1.1 安装After Effects的计算机系统配置要求

1.2 After Effects 7.0的安装

1.3 After Effects 7.0的卸载

习题

2 AE的界面

2.1 After Effects 7.0的命令菜单

2.2 Project(项目)面板

2.3 Composition(合成)窗口

2.4 Timeline(时间线)面板

2.5 Time Controls(时间控制)面板

2.6 Audio(音频)面板

2.7 Info(信息)面板

2.8 Tools(工具)面板

习题

3 基本关键帧动画

3.1 层的基本属性的使用

3.2 The Smooth(光滑)面板和Motion Sketch(运动勾画)面板的使用

3.3 对关键帧操作

习题

4 文字特效制作

4.1 文字动画属性的添加

4.2 文字动画中Selector(选择器)的使用

4.3 文字动画中路径的使用

4.4 设置文字颜色关键帧动画

4.5 文字动画预设

习题

5 AE调色

5.1 胶片效果视频制作

5.2 怀旧效果视频制作

5.3 利用AgedFilm(老电影效果)插件调色

5.4 水墨画风格视频制作

习题

6 表达式动画

6.1 表达式的基本使用

6.2 wiggle语句的使用

6.3 利用层序号的表达式动画制作

6.4 表达式与关键帧的结合

习题

7 三维空间效果

7.1 三维层的基本用法

7.2 三维层结合Null Object(空对象)层

7.3 三维空间效果动画

7.4 三维软件中的数据在AE中的使用

习题

<<影视特技与后期合成>>

8 滤镜综合使用

8.1 Radio Waves(无线电波)滤镜的使用

8.2 Fractal Noise(分形噪波), Compound Blur(混合模糊) Displacement Map(置换贴图)滤镜的结合使用

8.3 Wave World(波浪世界), Caustics(焦散)滤镜的结合

8.4 Shine(光泽)滤镜的使用

8.5 Vector Paint(矢量描绘)滤镜的使用

8.6 Particle Playground(粒子运动场)滤镜的使用(1)

8.7 Particle Playground(粒子运动场)滤镜的使用(2)

8.8 FE系列滤镜的使用

8.9 Shatter(碎片)滤镜的使用

8.10 滤镜结合三维层

8.11 综合使用Trapcode外挂滤镜

习题

9 抠像与跟踪

9.1 基本的抠像方法

9.2 使用外挂滤镜抠像

9.3 抠像滤镜与遮罩的综合使用

9.4 单目标点跟踪

9.5 位置与旋转跟踪

9.6 Perspective Corner Pin(透视角钉)跟踪

9.7 基本稳定操作

9.8 位置、缩放、旋转稳定

习题

10 转场过渡的使用

10.1 简单转场

10.2 渐变滤镜与表达式结合使用

10.3 动态遮罩转场

10.4 Fractal Noise(分形噪波)滤镜制作转场

10.5 动画素材修饰转场

10.6 利用Transition(转场)滤镜制作特效

10.7 转场预设

习题

11 音频转换动画效果

11.1 Keyframe Assistant(关键帧辅助)命令

11.2 Audio Spectrum(声音频谱)滤镜的使用

11.3 Audio Waveform(声音波形)滤镜的使用

11.4 Sound Keys(音频转化帧动画)滤镜的使用

习题

12 渲染与输出

12.1 Render Queue(渲染序列)面板

12.2 渲染、输出模板

12.3 AE中各种渲染输出方式

习题

13 综合实例

13.1 整体包装动画效果(1)

13.2 整体包装动画效果(2)

<<影视特技与后期合成>>

习题
参考文献

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>