第一图书网, tushu007.com

<<After Effeets高级技术与>>

图书基本信息

书名：<<After Effeets高级技术与应用实例>>

13位ISBN编号：9787030098306

10位ISBN编号：7030098307

出版时间：2002-1

出版时间：科学出版社

作者：李瑞芳 刘忱

页数：341

字数：1

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

这是一本适合具有一定影视制作基础的读者所使用的参考书。
书中集作者积累的教学和创作经验于一体，将After Effects从软件的概念、使用方法、注意事项到实例制作与演示过程各个方面，进行讲解，重点讲述了After Effects 4.x中的高级应用技术。
内容包括运动跟踪技术、高级抠像技术、粒子运动场技术、视频音频特效，以及运动数学语言工具脚本的分析与应用等。
并在配套光盘中提供了与各章实例相对应的素

书籍目录

第1部分 After Effects 4.x软件高级技术
第1章 高级运动控制
1.1 运动跟踪基础
1.1.1 运动跟踪器窗口
1.1.2 定义所需区域
1.1.3 定义跟踪设置
1.2 跟踪不同运动类型
1.2.1 跟踪位置
1.2.2 跟踪旋转
1.2.3 跟踪位置和旋转
1.2.4 使用仿射边角定位跟踪
1.2.5 使用透视边角定位跟踪位置
1.3 高级跟踪的实施方法
1.3.1 高级运动跟踪实施方法
1.3.2 校正运动跟踪漂移
1.3.3 手工调整
1.4 其他高级运动控制
1.4.1 平滑运动路径和速度
1.4.2 增加随机性
1.4.3 模拟变焦透镜
1.4.4 稳定运动
第2章 高级抠像特效
2.1 高级抠像技术简介
2.1.1 抠像特效类型和遮片工具
2.1.2 使用背景色
2.1.3 调整抠像控制
2.1.4 抠像特效的使用顺序和组合
2.2 线性颜色抠像特效
2.2.1 线性颜色抠像特效的控制窗口
2.2.2 应用线性颜色抠像特效的基本方法
2.2.3 保持某种颜色的方法
2.3 使用提取抠像特效
2.3.1 提取抠像特效的控制窗口
2.3.2 使用提取抠像特效的方法
2.4 差别这片特效
2.4.1 差别这片特效的效果控制窗口
2.4.2 使用差别这片特效的方法
2.5 颜色差别抠像特效
2.5.1 颜色差别抠像特效的效果控制窗口
2.5.2 使用颜色差别抠像特效的基本方法
2.6 颜色范围特效
2.6.1 颜色范围抠像特效的效果控制窗口
2.6.2 使用颜色范围抠像特效的基本方法
2.7 溢出抑制器工具
2.8 其他遮片工具

2.8.1 阿尔法层次通道工具
2.8.2 把这片的灰度区域转变为纯黑色或纯白色区域
2.8.3 堵塞器工具
2.8.4 垃圾遮片和保留遮片
第3章 视频和音频特技效果
3.1 特技效果基础
3.2 新增加的视频特技效果
3.2.1 凹凸气泡
3.2.2 边角定位
3.2.3 位移贴图
3.2.4 波动
3.2.5 漩涡效果
3.2.6 波浪弯曲
3.2.7 闪电
3.2.8 辉光
3.2.9 分散
3.2.10 时间位移
3.3 新增加的弯曲特技效果
3.3.1 贝济埃曲线
3.3.2 网格体弯曲
3.3.3 整形
3.4 新增加的3D通道效果
3.4.1 3D Channel Extract
3.4.2 Depth Matte
3.4.3 Depth of Field
3.4.4 Fog 3D
3.5 ID Matte
3.5 新增加的音频特技效果
3.5.1 通用的音频频率
3.5.2 预览音频层
3.5.3 Flange＆Chorus
3.5.4 高低通滤波器
3.5.5 音阶表
3.5.6 参数EQ
3.5.7 混响
3.5.8 音质或音调
第4章 高级粒子特技效果
4.1 基本概念和基本流程
4.1.1 基本概念
4.1.2 一般使用流程
4.1.3 参数简介
4.2 粒子生成器
4.2.1 粒子的构成和生成方式
4.2.2 如何生成粒子
4.3 替代默认粒子
4.3.1 使用素材层贴图的图像元素
4.3.2 使用素材层贴图的步骤

4.3.3 确定时间偏移的原则
4.3.4 用文字字符替代色点
4.4 粒子行为控制
4.4.1 粒子行为及其控制因素
4.4.2 重力对粒子行为的影响
4.4.3 斥力和引力对粒子的影响
4.4.4 使用屏障容纳粒子
4.4.5 Affects参数对粒子的影响
4.5 属性映射器
4.5.1 使用属性映射器的基本步骤
4.5.2 颜色通道与粒子属性的关联
4.5.3 使用Min和Max参数滑动条
4.5.4 使用运算符
4.6 贴图层的创建
4.6.1 创建贴图层
4.6.2 创建和使用RGB贴图层
第5章 运动数学语言工具
5.1 运动数学关键帧助手工具窗口
5.2 运动数学语言脚本
5.3 运行和编辑现有的脚本
5.3.1 运行Copy Values脚本
5.3.2 运行Effect Point脚本
5.3.3 运行Blink脚本
5.3.4 使音频和属性修改同步
5.3.5 模拟运动视差及其他效果
5.3.6 模拟弹跳过程
5.3.7 模仿弹簧运动
5.3.8 把一个层指向另一个层
5.3.9 转换边角定位运动
5.3.10 缩放所有的层
5.3.11 在两个运动层之间附着一个层
5.3.12 音频与属性的互相转换
5.4 脚本创作基础
5.4.1 赋值语句和运算符
5.4.2 变量常数和数字
5.4.3 向量
5.4.4 层属性函数和数学函数
5.4.5 条件语句
5.4.6 循环
5.4.7 注释
5.4.8 测试脚本
5.5 各种窗口下拉式列表框
5.5.1 素材层属性和通道下拉式列表框
5.5.2 语言元素下拉式列表框
第2部分 数字视频的编辑合成实例
第6章 抠像技术应用
6.1 抠像概念简介

6.1.1 传统的抠像技术
6.1.2 现代的枢像技术
6.2 高级抠像技术
6.2.1 普通抠像
6.2.2 复杂动态抠像
6.2.3 理解和设置Trak Matte
6.2.4 复杂动态抠像技术原理
6.2.5 复杂抠像的制作过程
第7章 粒子运动场技术的应用
7.1 高级粒子运动场效果
7.2 细说粒子运动场效果
7.2.1 粒子生成器介绍
7.2.2 Cannon（加农式）粒子生成器的特点与应用示例
7.2.3 Grid（网格）粒子生成器的特点及应用示例
7.2.4 Layer和Particle Eoploder（层和粒子爆炸器）的特点及应用示例
7.3 用粒子效果制作动画
第8章 运动数学语言
8.1 运动数学语言介绍
8.1.1 特有函数和特殊规定
8.1.2 运动数学语言的特点
8.2 解释现有脚本
8.2.1 Apply from Effect Point脚本
8.2.2 Blink脚本
8.2.3 有关音频和层属性的脚本
8.2.4 复制相对值脚本
8.2.5 重力脚本
8.2.6 弹簧和双弹簧脚本
8.2.7 Point At脚本
8.2.8 横跨脚本
8.2.9 其他脚本
附录 运动数学语言的各种元素列表
附录1 属性函数列表
附录2 替代函数列表
附录3 数学函数列表
附录4 常数列表
附录5 教学运算符列表
附录6 逻辑操作符列表

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