

## <<After Effects CS6从入门>>

### 图书基本信息

书名：<<After Effects CS6从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113152642

10位ISBN编号：7113152643

出版时间：2012-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：曹茂鹏，瞿颖键 编著

页数：301

字数：457000

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>

## <<After Effects CS6从入门>>

### 内容概要

《After Effects CS6从入门到精通》全面介绍多媒体软件After Effects

CS6，完全针对初学者设计，循序渐进，从易到难，使读者掌握所学知识的同时可以完全应对工作。本书从最基础的工作界面操作入手，然后按照技术进行分类，细致全面地剖析每个章节的知识点，最后结合大量的经典实例，细致地讲解After Effects CS6的完整工作流程。

本书附带1张DVD教学光盘，内容包括本书所有实例的源文件、素材，以及本书中实例的视频教学录像。

在看书的同时配合光盘教学，使读者学习过程更方便、更直观。

本书案例为After Effects CS6版本制作和编写，读者需使用After Effects CS6或以上版本方可打开本书文件。

《After Effects CS6从入门到精通》不仅可以作为学习After Effects的初、中级读者使用，也可以作为大中专院校相关专业及After Effects影视、广告、特效培训的教材，同时也可供有兴趣的读者自学、查阅。本书由曹茂鹏，瞿颖键编著。

## 书籍目录

## 第1章 After Effects CS6初识与操作

- 1.1 初识After Effects CS6
- 1.2 安装After Effects CS6的系统要求
- 1.3 操作界面
  - 1.3.1 启动界面
  - 1.3.2 选择不同的工作界面
  - 1.3.3 自定义工作区界面
  - 1.3.4 删除工作界面方案
- 1.4 菜单栏
  - 1.4.1 文件菜单
  - 1.4.2 编辑菜单
  - 1.4.3 合成菜单
  - 1.4.4 图层菜单
  - 1.4.5 特效菜单
  - 1.4.6 动画菜单
  - 1.4.7 视图菜单
  - 1.4.8 窗口菜单
  - 1.4.9 帮助菜单
- 1.5 主工具栏
- 1.6 Project(项目)窗口
- 1.7 Composition(合成)窗口
- 1.8 Timeline(时间线)窗口
- 1.9 其他常用窗口面板
  - 1.9.1 Effect Controls(特效控制)窗口
  - 1.9.2 Info(信息)面板
  - 1.9.3 Audio(音频)面板
  - 1.9.4 Preview(预览)面板
  - 1.9.5 Effects&Presets(特效&预设)面板
  - 1.9.6 Layer(图层)窗口

## 第2章 图层操作

- 2.1 层的顺序调节
- 2.2 层的基本操作
  - 2.2.1 创建层
  - 2.2.2 层的复制与粘贴
  - 2.2.3 层的合并
  - 2.2.4 层的切割
  - 2.2.5 层的删除
- 2.3 层的混合模式
- 2.4 层的类型
  - 2.4.1 素材层
  - 2.4.2 Text(文字层)
  - 2.4.3 实例：新建彩色文字
  - 2.4.4 Soild(固态层)
  - 2.4.5 实例：利用固态层制作背景
  - 2.4.6 Ught(灯光层)

## <<After Effects CS6从入门>>

- 2.4.7 实例：创建灯光图层
- 2.4.8 Camera(摄影机层)
- 2.4.9 实例：创建摄像机
- 2.4.10 Null Object(空物体层)
- 2.4.11 Shape Layer(图形层)
- 2.4.12 Adjustment Layer(调节层)
- 2.4.13 Adobe Photoshop File(Adobe Photoshop文件)
- 2.4.14 实例：创建调节层
- 2.5 层的栏目属性
- 第3章 蒙版与遮罩动画
  - 3.1 蒙版工具
  - 3.2 遮罩工具
  - 3.3 蒙版与遮罩设置
    - 3.3.1 编辑蒙版与遮罩
    - 3.3.2 实例：制作朦胧效果
    - 3.3.3 实例：制作名片效果
    - 3.3.4 实例：制作创意图案
    - 3.3.5 实例：制作海边遮罩动画
- 第4章 关键帧动画
  - 4.1 创建及查看关键帧
    - 4.1.1 自动添加关键点
    - 4.1.2 手动添加关键点
  - 4.2 编辑关键帧
    - 4.2.1 选择关键帧
    - 4.2.2 移动关键帧
    - 4.2.3 复制关键帧
    - 4.2.4 删除关键帧
  - 4.3 关键帧动画的制作
    - 4.3.1 Transform(变换)下的参数
    - 4.3.2 实例：相框摇摆效果
    - 4.3.3 实例：杂志滚动效果
    - 4.3.4 实例：水平动画效果
    - 4.3.5 实例：旋转动画效果
- 第5章 文字效果
  - 5.1 创建文字
    - 5.1.1 利用文字层创建
    - 5.1.2 利用文字工具创建
    - 5.1.3 利用文本框创建
  - 5.2 常用文字效果制作
    - 5.2.1 实例：制作文字
    - 5.2.2 实例：制作混合文字
    - 5.2.3 实例：创建金属文字
    - 5.2.4 实例：制作图像文字
- 第6章 跟踪与稳定
  - 6.1 认识Wiggler(摇摆器)
  - 6.2 认识Motion Sketch(运动轨迹)
  - 6.3 运动跟踪与运动稳定

## &lt;&lt;After Effects CS6从入门&gt;&gt;

- 6.3.1 Tracker(跟踪)面板
- 6.3.2 实例：稳定画面效果
- 6.3.3 实例：更换室外广告牌
- 6.3.4 实例：替换画面内容

## 第7章 滤镜特效

- 7.1 3D Channel(三维通道)特效
- 7.2 Audio(音频)特效
- 7.3 Blur&Sharpen(模糊&锐化)
- 7.4 Distort(扭曲)
- 7.5 Expression Controls(表达式控制)
- 7.6 Generate(生成)
- 7.7 Matte(蒙版)
- 7.8 Noise&Grain(噪波与颗粒)
- 7.9 Obsolete(旧版特效)
- 7.10 Pepective(透视)
- 7.11 Simulation(仿真)
- 7.12 StyliZe(风格化)效果
- 7.13 Text(文本)效果
- 7.14 Time(时间)效果
- 7.15 Traition(切换)
- 7.16 Utility(效用)

## 第8章 调色与抠像

- 8.1 调色技术
  - 8.1.1 常用调色效果
  - 8.1.2 实例：自动色阶效果
  - 8.1.3 实例：多彩照片效果
  - 8.1.4 实例：调节风景色调效果
- 8.2 抠像
  - 8.2.1 常用抠像效果
  - 8.2.2 实例：时尚人像合成
  - 8.2.3 实例：现代科技

## 第9章 表达式

- 9.1 认识表达式
- 9.2 表达式操作
  - 9.2.1 添加表达式
  - 9.2.2 删除表达式
- 9.3 表达式语言菜单
  - 9.3.1 实例：闪动文字效果
  - 9.3.2 实例：抖动文字效果

## 第10章 影片渲染与输出

- 10.1 认识渲染
- 10.2 渲染不同要求的影片
  - 10.2.1 实例：输出单帧图像
  - 10.2.2 实例：输出序列
  - 10.2.3 实例：输出AVI格式视频
  - 10.2.4 实例：输出PNG格式图像
  - 10.2.5 实例：输出音频文件

## <<After Effects CS6从入门>>

### 第11章 文字特效

#### 11.1 实例：彩色文字

- 11.1.1 案例分析
- 11.1.2 思路解析
- 11.1.3 制作背景
- 11.1.4 制作三角粒子
- 11.1.5 制作文字效果

#### 11.2 实例：蓝色幻影文字

- 11.2.1 案例分析
- 11.2.2 思路解析
- 11.2.3 制作背景
- 11.2.4 制作文字和倒影
- 11.2.5 创建摄像机

#### 11.3 实例：融化金属文字

- 11.3.1 案例分析
- 11.3.2 思路解析
- 11.3.3 制作背景与金属文字
- 11.3.4 制作金属文字颜色
- 11.3.5 制作烟雾效果
- 11.3.6 制作金属融化与灯光效果

### 第12章 粒子特效

#### 12.1 实例：蓝色粒子效果

- 12.1.1 案例分析
- 12.1.2 思路解析
- 12.1.3 制作背景
- 12.1.4 创建粒子
- 12.1.5 制作光晕与文字

#### 12.2 实例：光线粒子效果

- 12.2.1 案例分析
- 12.2.2 思路解析
- 12.2.3 制作背景
- 12.2.4 制作光线效果
- 12.2.5 创建粒子

#### 12.3 实例：彩色三角粒子效果

- 12.3.1 案例分析
- 12.3.2 思路解析
- 12.3.3 制作背景
- 12.3.4 制作三角粒子
- 12.3.5 制作文字

### 第13章 绚丽的光效

#### 13.1 实例：点光背景效果

- 13.1.1 案例分析
- 13.1.2 思路解析
- 13.1.3 制作背景
- 13.1.4 制作矩形背景条
- 13.1.5 制作蓝色点光与文字

#### 13.2 实例：水底光线动画

## <<After Effects CS6从入门>>

- 13.2.1 案例分析
- 13.2.2 思路解析
- 13.2.3 制作背景
- 13.2.4 制作波形弯曲文字
- 13.2.5 制作水底气泡
- 13.2.6 制作动态光线
- 13.3 实例：粒子炫彩光效
  - 13.3.1 案例分析
  - 13.3.2 思路解析
  - 13.3.3 制作背景
  - 13.3.4 制作发光粒子
  - 13.3.5 创建摄像头
- 第14章 综合案例
  - 14.1 综合案例：节目即将播出
    - 14.1.1 案例分析
    - 14.1.2 思路解析
    - 14.1.3 制作背景
    - 14.1.4 制作第一部分
    - 14.1.5 制作第二部分
    - 14.1.6 制作第三部分
  - 14.2 综合案例：汽车创意广告
    - 14.2.1 案例分析
    - 14.2.2 思路解析
    - 14.2.3 制作背景
    - 14.2.4 制作汽车进入效果
    - 14.2.5 制作图案出现效果
    - 14.2.6 制作文字移动效果

## 章节摘录

版权页：插图： Lock Guides（锁定参考线）：将合成窗口中的参考线锁定，使用不被更改。

Clear Guides（清除参考线）：将合成窗口中的参考线清除。

Show Grid（显示网格）：在窗口中显示参考网格线。

Snap to Grid（吸附网格）：将合成窗口中的参考网格设置为吸附网格。

View Options（视图选项）：打开视图选项设置对话框，进行相应的视图选项设置。

Show Layer Controls（显示图层控制）：显示层控制的参考显示。

Reset 3D View（重置3D视图）：将3D视图进行复位操作。

Switch 3D View（切换3D视图）：对3D视图进行不同方位摄像机视角的切换、选择。

Assign Shortcut to “Active Camera”（分配快捷键到快动摄像机）：分配快捷键到ActM Camera，其下级菜单为三个可分配的快捷键。

Switch to Last 3D View（切换到最近的3D视图）：将当前的摄像视图切换到最近一次使用的3D视图方位。

Look at Selected Layers（观察选择图层）：用当前的摄像机以最大化的方式观察所选图层的全貌。

Look at All Layers（观察所有层）：用当前的摄像机以最大化的方式观察全部图层的全貌。

Go to Time（转到指定时间）：将时间指示线的位置精确地移动到指定的时间。



## <<After Effects CS6从入门>>

### 编辑推荐

《After Effects CS6从入门到精通》不仅可以作为学习After Effects的初、中级读者使用，也可以作为大中专院校相关专业及After Effects影视、广告、特效培训的教材，同时也可供有兴趣的读者自学、查阅。

<<After Effects CS6从入门>>

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>