第一图书网, tushu007.com

<<Adobe After Effects >>

图书基本信息

书名：<<Adobe After Effects CS5经典教程>>

13位ISBN编号：9787115240637

10位ISBN编号：7115240639

出版时间：2010-11

出版时间：人民邮电

作者：Adobe公司

页数：324

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

前言

After Effects cs5提供了一套完整的2D和3D工具，动态影像专业人员、视频特效艺术家、网页设计人员以及电影和视频专业人员都可以用这些工具创建合成图像、动画和特效。
After Effects被广泛应用于电影、视频、光盘以及Web的后期数字制作之中。
Aflel Effects可以以多种方式合成图层，应用和组合复杂的视频和音频特效，对对象和特效进行动画处理。
关于本书本书是Adobe图形和出版软件系列正式培训教材的一部分，由Adobe产品专家指导撰写。
本书中的章节设计有利于您自己掌握学习进度。
如果您刚接触After Effects，则可以先了解其基本概念和需要掌握的软件功能。
如果您已经是Adobe After Effects的老手，您将发现本书还介绍许多高级功能，包括该软件最新版本提供的技巧和技术。
虽然本书各章提供按部就班的操作指南，用于创建特定项目，但您仍可以自由地探索和体验。
您可以按书中的章节顺序从头到尾阅读，也可以只阅读感兴趣或需要的章节。
各章都包含一个复习章节，对本章进行总结。
准备开始使用本书前，请确认系统已正确设置，并确认已安装了所需的软件和硬件。
您需要具备计算机和操作系统方面的使用知识，应该知道怎样使用鼠标、标准菜单和命令，以及怎样打开、保存和关闭文件。
如果您需要复习这些技术，请参见Microsoft Windows或Apple Mac OS软件的印刷或联机文档。

内容概要

本书由Adobe公司的专家编写，是After Effect CS5软件的正规学习用书。
　本书全面介绍After Effects CS5的软件界面、操作流程。
同时还介绍了软件的新功能，如Roto Brush工具的使用等。
通过大量富有创意的项目，详细介绍项目的创作流程和技术细节，以帮助您快速掌握软件的使用，了解符合产业标准的图像合成技术。
　本书各章重点突出，有利于读者自己掌握学习重点和学习进度。
如果您刚接触After Effects，可以先了解基本概念和需要掌握的软件功能；如果您已经是Adobe After Effects的老手，则可以将主要精力放在新版本的新功能和使用技巧上。

作者简介

作者：（美国）Adobe公司 译者：许伟民 袁鹏飞

书籍目录

第1章 工作流程 1.1 开始 1.2 创建项目并导入素材 1.3 创建合成图像和组织层 1.4 添加特效、修改图层属性 1.5 对合成图像作动画处理 1.6 预览 1.7 After Effects性能优化 1.8 渲染和导出合成图像 1.9 定制工作区 1.10 控制用户界面的亮度 1.11 寻找After Effects使用方面的资源 1.12 检查更新 第2章 用特效和预设创建简单动画 2.1 开始 2.2 用Adobe Bridge导入素材 2.3 创建新合成图像 2.4 处理导入的Illustrator图层 2.5 对图层应用特效 2.6 应用动画预设 2.7 预览特效 2.8 添加透明特效 2.9 渲染合成图像 第3章 文字动画 3.1 开始 3.2 文字图层 3.3 创建并格式化点阵文字 3.4 使用文字动画预设 3.5 通过缩放关键帧制作动画 3.6 应用父化关系进行动画处理 3.7 为导入的Photoshop文字制作动画 3.8 用路径动画预设制作文字动画 3.9 制作文字追踪动画 3.10 对文字不透明度做动画处理 3.11 使用文字动画组 3.12 修整路径动画 3.13 沿着运动路径对非文字图层进行动画处理 3.14 添加运动模糊 3.15 导出到Adobe Flash Professional CS5 第4章 使用形状图层 4.1 开始 4.2 添加形状图层 4.3 创建自定形状 4.4 创建星形形状 4.5 合并视、音频图层 4.6 应用Cartoon特效 4.7 添加标题栏 4.8 体验Brainstorm功能 第5课 多媒体展示动画 5.1 开始 5.2 用父化关系对场景做动画处理 5.3 调整轴点 5.4 使用矢量形状对图像进行蒙版处理 5.5 创建运动路径关键帧 5.6 对其他元素进行动画处理 5.7 应用特效 5.8 创建动画效果的幻灯展示 5.9 添加音轨 5.10 放大最终的特写镜头 第6课 对图层进行动画处理 6.1 开始 6.2 模拟光照变化 6.3 用pick whip复制动画 6.4 对场景的移动进行动画处理 6.5 调整图层并创建Track Matte 6.6 对投影进行动画处理 6.7 添加镜头眩光特效 6.8 对时钟进行动画处理 6.9 对合成图像进行时间变换处理 第7课 蒙版的使用 7.1 关于蒙版 7.2 开始 7.3 用钢笔工具创建蒙版 7.4 编辑蒙版 7.5 羽化蒙版边缘 7.6 替换蒙版的内容 7.7 添加反射效果 7.8 创建虚光照效果 7.9 调整颜色 第8课 用Puppet工具进行变形处理 第9课 动态蒙版画笔工具 第10章 色彩校正 第11章 创建3D对象 第12章 应用3D功能 第13章 高级编辑技术 第14章 渲染和输出 附录

章节摘录

插图：如果没有色彩管理，处于不同阶段的设计和作品色彩可能不一致。
换句话说，色彩与设备相关，您看到的色彩取决于产生该色彩的设备。
色彩管理系统就是用于协调工作流中不同组件（摄像机、扫描仪、监视器、电视机）的色彩差异，使产品处理过程中始终保持色彩一致，并帮助您准确地设置项目中的色彩。
色彩管理系统将一种设备（如数字摄像机）的色域映射到不同设备（如监视器）的色域。
色彩管理系统（CMS）使用ICC色彩配置文件（该文件描述各种设备或色彩模式可使用的颜色）将色彩映射成与设备无关的色域，然后再映射回不同的设备。
After Effects CS5中，色彩管理可以完成以下功能。
使用线性光（gamma 1.0）进行合成时，可以查看精确的色彩和色调。
针对不同输出条件重新进行材质的显示处理。
用不同计算机处理项目。
管理来源不同的素材。
在不同应用程序中保持所看看色彩的一致性。
在项目中不更改颜色值就可以模拟不同的输出条件。

媒体关注与评论

经典教程系列是迄今为止市场上极佳的培训教材，其中包括精通软件所需的一切内容：每个课程的清晰解释、逐步的指导，以及可供学生使用的项目文件。

——Barbara Binder Adobe认证教师 Rocky Mountain培训中心

编辑推荐

《Adobe After Effects CS5经典教程》：学习如何创建、处理和优化用于影片、视频、DVD、网络以及移动设备的运动图像；学习如何对图像和文字进行动画处理，添加另人眼花缭乱的特效，并使用新的Roto Brush工具对视频进行快速动态蒙版处理。
由Adobe专家撰写的经典教程。
以实例引导的正规学习用书。
让每位After Effects用户有机会学习Adobe专家的使用技巧。
提供完整教学资源：素材文件、复习题及答案。
CLASSROOM IN A BOOKAdobe公司推出的权威经典教程畅销全球17年的著名品牌图书在全世界以27种语言火爆发行

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