

<<After Effects 6.0/6.>>

图书基本信息

书名：<<After Effects 6.0/6.5影视特效全实例>>

13位ISBN编号：9787502763190

10位ISBN编号：7502763198

出版时间：2005-6

出版时间：海洋出版社

作者：孙立军

页数：264

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

影视特效设计和影视广告设计是高等动画院校非线性编辑专业或影视后期合成专业的必修课程。无论对使用After Effects6.0还是使用After Effects6.5的读者来说，本书都是一本不可多得的影视后期合成活教材。

《高等院校动画专业教材：After Effects6.0/6.5影视特效全实例》是作者数年一线工作经验的总结，从自学与教学的实际出发，分十部分、48个典型范例，将After Effects中的基本特效、文字特效、表达式特效、遮罩与蒙版、3D特效、粒子系统特效、运动与跟踪特效、第三方插件特效、高级特效和影视片头特效实例的设计思路、设计流程图和具体步骤进行了细致而深入的介绍。

随书配套的全程动画立体教学演示更将影视特效制作应用推向新的高潮！

书中附赠的DVD精美素材更为读者提供了自己动手创作的广阔空间。

附录A为After Effects 6.0快捷键，附录B为After Effects 6.0中英文菜单对照表，附录C使用Script脚本自动渲染，附录D为After Effects 6.0的安装，附录E为After Effects 6.0的新增功能，附录F为常见问题与操作技巧。

本书配套2张光盘：1号盘为CD-ROM，包含书中42个范例制作的全程动画演示文件和项目文件；2号盘为DVD-ROM，附赠广泛适用于多媒体制作、网络视频制作、广告及MTV制作、动画制作和影视后期制作等用的QuickTime格式720×576超高清清晰度动态影像素材。

《高等院校动画专业教材：After Effects6.0/6.5影视特效全实例》特别适合高等动画院校影视后期合成专业课堂实训活教材，同时也为有志于进入影视非线性编辑领域的爱好者提供快速掌握后期合成软件的捷径，既适于新手上路，也适于专业人员学习与提高。

学习的最好捷径之一是站在高手的肩膀之上，本书是助您快速进入影视后期大碗行列的敲门砖！

## 作者简介

刘向群，资深平面、数码视频、动画设计师，多年来一直致力于平面广告、三维动画、网络多媒体和影视特效合成等的设计创作，为多家知名电视承担栏目、专题片包装和产品广告项目的策划与制作，是业内拥有丰富而成熟实践经验的资深人士。

## 书籍目录

课堂实训层的变换 (Transform) ——制作动画的基础流程1 建立合成并导入素材流程2 设置关键帧流程3 使用关键帧助理流程4 建立新合成并导入素材流程5 建立关键帧流程6 使用关键帧助理本例小结思考题举一反三: 层的变换延伸应用 课堂实训 02 图层转场 (Transition) 流程1 建立合成并导入素材流程2 设置层的持续时间 (Duration) 流程3 排列图层流程4 制作层的切换效果本例小结思考题举一反三: 图层转场延伸应用 课堂实训 03 使用摆动器 (The Wiggler) 建立随机画面流程1 建立合成流程2 建立固态层流程3 建立关键帧流程4 建立随机运动流程5 建立合成并导入素材流程6 设置轨道蒙版本例小结思考题 课堂实训 04 倒影特效——Liquify插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 使用Liquify工具建立变形效果本例小结思考题 课堂实训 05 云彩特效制作——Fractal Noise插件的应用流程1 建立合成流程2 建立固态层并施加特效本例小结思考题举一反三: 延伸应用 课堂实训 06 文字特效基础流程1 建立合成并导入素材流程2 建立文本并设置运动属性流程3 建立文本路径本例小结思考题 课堂实训 07 文字渐现——3D层中的灯光流程1 建立合成并导入素材流程2 建立文本并打开3D开关流程3 添加光效流程4 嵌套合成并设置层的混合模式本例小结思考题 课堂实训 08 过光文字——轨道蒙版的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立文本和固态层流程3 设置轨道蒙版本例小结思考题 课堂实训 09 手写字——Vector Paint工具的应用流程1 将素材导入为合成流程2 应用Vector Paint插件本例小结思考题 课堂实训 10 发光文字——经典外挂插件Shine的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立文本并应用Shine插件本例小结思考题 课堂实训 11 光影流动文字——Fractal Noise插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立固态层并施加Fractal Noise插件流程3 建立合成并输入文字流程4 建立调整层并施加特效本例小结思考题 课堂实训 12 烟雾字——Scatter等插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 应用插件本例小结思考题 课堂实训 13 打字效果——Path Text插件的应用流程1 设置帧率流程2 建立合成并导入素材流程3 建立固态层并施加Path Text插件本例小结思考题 课堂实训 14 随机运动——Path Text插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立固态层并施加Path Text插件本例小结思考题 课堂实训 滚动字幕——Corner Pin插件的应用流程1 使用Photoshop建立滚动字幕流程2 建立合成并导入素材流程3 应用Corner Pin插件流程4 建立轨道蒙版流程5 添加光效本例小结思考题 课堂实训 16 金属字——Bevel Alpha等插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立固态层流程3 应用插件本例小结思考题 课堂实训 17 三维动态文字——Shatter等插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立文本流程3 建立合成和固态层本例小结思考题 课堂实训 18 跟随效果——表达式应用流程1 建立合成并导入素材流程2 使用运动缩略图设置运动流程3 添加表达式本例小结思考题 课堂实训 19 蝴蝶飞舞——表达式应用流程1 建立合成并导入素材流程2 制作蝴蝶挥舞翅膀流程3 建立合成并添加表达式本例小结思考题 课堂实训 20 线条效果——表达式应用流程1 建立合成和固态层流程2 施加插件流程3 添加表达式流程4 颜色变幻本例小结思考题 课堂实训 21 玻璃效果——轨道蒙版的应用流程1 项目设置流程2 建立合成并导入素材流程3 建立合成和固态层流程4 制作玻璃面板流程5 建立高光流程6 建立面板边缘本例小结思考题 课堂实训 22 渐现效果——遮罩的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 使用Keylight插件抠像流程3 遮罩工具本例小结思考题 课堂实训 23 水中游鱼——3D的应用流程1 导入素材为合成流程2 为三维场景添加灯光流程3 设置鱼的游动和阴影效果本例小结思考题 课堂实训 24 虚幻背景——3D Assistant插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 应用3D Assistant插件流程3 设置父子层和层的运动本例小结思考题 课堂实训 25 虚幻云彩——3D的应用流程1 在Photoshop中制作云彩流程2 建立合成并导入素材流程3 设置层的3D属性本例小结思考题 课堂实训 26 光效背景——粒子系统的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立固态层并施加粒子系统流程3 添加光效本例小结思考题 课堂实训 27 弹跳滚动——粒子系统的应用流程1 导入素材为合成流程2 建立固态层施加粒子插件本例小结思考题 课堂实训 28 下雪——粒子系统的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立固态层并施加粒子系统本例小结思考题 课堂实训 29 稳定运动 (Stabilize Motion) 流程1 建立合成并导入素材流程2 稳定运动本例小结思考题 课堂实训 30 空中爆炸——跟踪运动 (Track Motion) 流程1 使用运动跟踪合成效果本例小结思考题 课堂实训 31 真实的海景——Psunami插件的应用流程1 建立合成和固态层流程2 施加插件本例小结思考题 课堂实训 32 光芒四射——Shine插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 施加Shine插件本例小结思考题 课堂实训 33 三维描边效果——3D Stroke等插件的应用流程1 建立合成和

固态层流程2 绘制路径并施加3D Stroke插件本例小结思考题 课堂实训 34美女变脸——RE:Flex插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 建立新合成和绘制路径流程3 施加RE:Flex Morph插件本例小结思考题 课堂实训 35画面降噪——Remove Grain插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 应用Remove Grain插件本例小结思考题 课堂实训 36换色——CS Selective Color Correct插件的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 应用CS Selective Color Correct插件本例小结思考题 课堂实训 37变速——Time Remapping的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 应用Time Remapping本例小结思考题 课堂实训 38隐形制作——Displacement Map的应用流程1 建立合成并导入素材流程2 施加Displacement Map插件本例小结思考题 课堂实训 39会放光的狗——Auto-trace遮罩工具流程1 建立合成并导入素材流程2 使用Keylight抠像并施加Auto-trace本例小结思考题 课堂实训 40地球入水——Caustics等插件的应用流程1 建立合成和固态层流程2 建立水波纹运动流程3 建立合成并导入素材流程4 设置地球入水本例小结思考题 课堂实训 41影视片头实例1——《影视频道》流程1 使用Photoshop CS设计画面流程2 导入After Effects流程3 设置竖条的运动流程4 设置图片的运动流程5 图片的切换流程6 设置文字的运动流程7 结尾场景的过渡本例小结思考题 课堂实训 42影视片头实例2——《新闻频道》流程1 制作动态背景流程2 使用Photoshop CS制作素材流程3 使用3D MAX制作三维文字素材流程4 导入After Effects流程5 建立背景流程6 建立地球流程7 建立动态文字流程8 建立光环效果本例小结思考题附录A After Effects 6.0快捷键附录B After Effects 6.0中英文菜单对照附录C 使用Script脚本自动渲染附录D After Effects 6.0的安装附录E After Effects 6.0的新增功能附录F 常见问题与操作技巧

#### 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>