

《After Effects CS6 高省

图书基本信息

书名：《After Effects CS6 高手之道》

13位ISBN编号：9787115313113

出版时间：2013-7-1

页数：492

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

《after effects cs6高手之道》是一本帮助初学者快速自学aftereffectscs6的完整教程。

全书共17章，通过大量实战实例，讲解了after effects软件基础、影视动画及非线性编辑制作常识、项目合成与素材管理、层与摄像机的使用、关键帧动画与文字动画、强大的蒙版与遮罩功能、高级跟踪与画面稳定技术、键控抠像技术与模拟特效应用、视频特效、色彩校正与调色、视频的渲染及输出等内容，最后6个章节深入剖析了经典插件、自然特效、文字特效、炫酷光线、电影特效、电视栏目包装等实战应用。

随书配套的dvd光盘中包含112个实例的所有素材和最终效果文件，以及对应的教学视频，视频时长超过13小时。

《after effects cs6高手之道》案例丰富，讲解细致，适合作为想从事影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑与合成人员的参考手册，也可作为培训学校、大中专院校相关专业的教学配套教材和上机实践指导用书。

书籍目录

- 《after effects cs6高手之道》
- 第1章 影视动画及非线性编辑 26
- 1.1 数码影视视频基础 26
 - 1.1.1 帧的概念 26
 - 1.1.2 帧率和帧长度比 26
 - 1.1.3 像素长宽比 27
 - 1.1.4 场的概念 27
 - 1.1.5 电视的制式 28
 - 1.1.6 视频时间码 28
 - 1.2 色彩模式 28
 - 1.2.1 rgb模式 28
 - 1.2.2 cmyk模式 28
 - 1.2.3 hsb模式 29
 - 1.2.4 yuv(lab)模式 29
 - 1.2.5 灰度模式 29
 - 1.3 色彩深度与图像分辨率 29
 - 1.3.1 色彩深度 29
 - 1.3.2 图像分辨率 29
 - 1.4 镜头的一般表现手法 31
 - 1.4.1 推镜头 31
 - 1.4.2 移镜头 31
 - 1.4.3 跟镜头 31
 - 1.4.4 摇镜头 32
 - 1.4.5 旋转镜头 32
 - 1.4.6 拉镜头 33
 - 1.4.7 甩镜头 33
 - 1.4.8 晃镜头 34
 - 1.5 电影蒙太奇表现手法 35
 - 1.5.1 蒙太奇技巧的作用 35
 - 1.5.2 镜头组接蒙太奇 35
 - 1.5.3 声画组接蒙太奇 36
 - 1.6 非线性编辑操作流程 38
 - 1.7 视频采集基础 39
- 第2章 after effects cs6 快速入门 40
- 2.1 after effects cs6 操作界面简介 40
 - 2.1.1 启动after effects cs6 40
 - 2.1.2 after effects cs6 工作界面介绍 41
 - 实战演练2-1 自定义工作界面 41
 - *高手之道 工具栏的介绍 42
 - 2.2 常用面板介绍 42
 - 2.2.1 align & distribute(对齐与分布)面板 43
 - 2.2.2 info(信息)面板 43
 - 2.2.3 time controls(时间控制)面板 43
 - 2.2.4 project(项目)面板 43
 - 2.2.5 timeline(时间线)面板 44
 - 2.2.6 composition(合成)窗口 44
 - 2.2.7 layer(层)窗口 44

- 2.2.8 effects & presets(效果和预置)面板 44
- 2.2.9 effects controls(特效控制)面板 45
- 2.2.10 character(字符)面板 45
- 2.3 after effects cs6 参数设置 45
 - 2.3.1 general(常规)设置 45
 - 2.3.2 previews(预览)设置 45
 - 2.3.3 display(显示)设置 46
 - 2.3.4 import(导入)设置 46
 - 2.3.5 output(输出)设置 46
 - 2.3.6 grids & guides(网格与参考线)设置 46
 - 2.3.7 labels(标签)设置 46
 - 2.3.8 media & disk cache(媒体与磁盘缓存)设置 47
 - 2.3.9 video preview(视频预览)设置 47
 - 2.3.10 user interface colors(用户界面颜色)设置 47
 - 2.3.11 auto-save(自动保存)设置 48
 - 2.3.12 memory&multiprocessing(内存与多处理器控制)设置 48
 - 2.3.13 audio hardware(音频硬件)设置 49
 - 2.3.14 audio output mapping(音频输出映射)设置 49
- 第3章 项目合成与素材管理 50
 - 3.1 项目合成文件的操作 50
 - 实战演练3-1 创建项目及合成文件 50
 - 实战演练3-2 保存项目文件 51
 - *高手之道 合成的嵌套 51
 - 3.2 素材的导入 52
 - 3.2.1 几种常见素材的导入介绍 52
 - 3.2.2 导入素材的方法 52
 - 实战演练3-3 jpg格式静态图片的导入 52
 - 实战演练3-4 序列素材的导入 53
 - 实战演练3-5 psd格式素材的导入 53
 - 3.3 素材的管理 55
 - 3.3.1 使用文件夹管理素材 55
 - 实战演练3-6 重命名文件夹 55
 - 实战演练3-7 添加素材 56
 - *高手之道 查看和移动素材 57
 - 实战演练3-8 利用时间码精确控制时间 57
 - 3.3.2 设置入点和出点 58
 - 实战演练3-9 设置入点和出点 58
 - 3.4 使用辅助功能 59
 - 3.4.1 安全框 60
 - *高手之道 应用缩放功能 60
 - 3.4.2 网格 60
 - 3.4.3 参考线 61
 - 3.4.4 标尺 62
 - 3.4.5 快照 62
 - 3.4.6 显示通道 62
 - 3.4.7 分辨率解析 62
 - 3.4.8 设置区域预览 63
- 第4章 层和摄像机的使用 64
 - 4.1 层的分类 64

- 4.1.1 素材层 64
- 4.1.2 文字层 64
- 4.1.3 固态层 64
- *高手之道 如何修改创建后的固态层 65
- 4.1.4 照明层 65
- *高手之道 如何修改创建后的灯光层 65
- *高手之道 应用灯光投影的注意事项 66
- 4.1.5 falloff(衰减) 67
- 实战演练4-1 聚光灯的创建及投影设置 68
- *高手之道 查看当前视图 69
- 4.1.6 摄像机层 70
- *高手之道 设置不同视图 70
- 实战演练4-2 摄像机的使用 71
- 4.1.7 虚拟物体层 73
- 4.1.8 形状图层 73
- 4.1.9 调节层 73
- 4.2 层的基本操作 74
- 4.2.1 创建层 74
- 4.2.2 选择层 74
- 4.2.3 删除层 74
- 4.2.4 层的顺序 74
- 4.2.5 层的复制与粘贴 75
- *高手之道 duplicate、copy和paste有什么不同 75
- 4.2.6 序列层 75
- 4.2.7 层的显示、锁定与重命名 75
- 4.3 层属性设置 76
- 4.3.1 层列表 77
- 4.3.2 anchor point(定位点) 77
- 4.3.3 position(位置) 78
- 实战演练4-3 位移动画 78
- 4.3.4 scale(缩放) 79
- 实战演练4-4 缩放动画 80
- 4.3.5 rotation(旋转) 81
- 实战演练4-5 旋转动画 81
- 4.3.6 opacity(不透明度) 82
- 实战演练4-6 不透明度动画 83
- 第5章 关键帧动画与文字动画 84
- 5.1 创建及查看关键帧 84
- 5.1.1 创建关键帧 84
- 5.1.2 查看关键帧 85
- 5.2 编辑关键帧 85
- 5.2.1 选择关键帧 85
- 5.2.2 移动关键帧 86
- *高手之道 如何移动多个关键帧 86
- 5.2.3 删除关键帧 87
- 5.3 文字工具介绍 87
- 实战演练5-1 创建文字 87
- *高手之道 character(字符)和paragraph(段落)面板 87
- 5.4 文字属性介绍 88

5.4.1	animate(动画)	88
	实战演练5-2 mv歌词效果	88
5.4.2	path(路径)	91
	实战演练5-3 路径文字动画	92
	实战演练5-4 利用填充色相属性制作变色字	94
	实战演练5-5 利用定位点属性制作地狱魔使	96
	实战演练5-6 利用倾斜属性制作果冻字	97
	实战演练5-7 利用缩放属性制作梦幻文字	100
	实战演练5-8 利用不透明度属性制作清新文字	103
	实战演练5-9 利用旋转属性制作旋转文字	106
第6章	遮罩与遮罩动画	108
6.1	遮罩动画的原理	108
6.2	创建遮罩	108
6.2.1	利用矩形工具创建矩形遮罩	109
6.2.2	利用椭圆工具创建椭圆形遮罩	109
6.2.3	利用钢笔工具创建自由遮罩	109
6.3	改变遮罩的形状	110
6.3.1	节点的选择	110
6.3.2	节点的移动	111
	*高手之道 添加/删除节点的方法	111
6.3.3	节点的转换技巧	112
6.4	修改遮罩属性	113
6.4.1	遮罩的混合模式	113
6.4.2	修改遮罩的大小	114
6.4.3	遮罩的锁定	114
	实战演练6-1 利用遮罩制作阳光照射效果	115
	实战演练6-2 利用遮罩制作扫光着色效果	116
	实战演练6-3 利用遮罩制作金光闪闪效果	119
第7章	跟踪与稳定	122
7.1	wiggler(摇摆器)	122
	实战演练7-1 利用摇摆器制作魔与人	122
7.2	motion sketch(运动草图)	124
	实战演练7-2 利用运动草图制作彩蝶飞舞	124
	*高手之道 smoother(平滑器)面板的参数设置	126
7.3	运动跟踪与运动稳定	126
7.3.1	tracker(跟踪)面板	126
7.3.2	跟踪范围框	127
	*高手之道 跟踪范围框内不同位置的光标作用	128
	实战演练7-3 位移跟踪动画	128
	实战演练7-4 旋转跟踪动画	130
	实战演练7-5 透视跟踪动画	131
	实战演练7-6 画面稳定跟踪	132
第8章	键控抠像技术与模拟特效的应用	134
8.1	键控抠像——keying(键控)	134
8.1.1	cc simple wire removal(擦钢丝)	134
	实战演练8-1 利用擦钢丝去除场景中的电线	134
8.1.2	color difference key(颜色差值键控)	135
8.1.3	color key(色彩键)	136
8.1.4	color range(颜色范围)	136

- 8.1.5 difference matte(差异蒙版) 137
- 8.1.6 extract(提取) 137
- 8.1.7 inner/outer key(内外键控) 138
- 8.1.8 keylight 1.2(抠像1.2) 138
- 实战演练8-2 利用抠像1.2去除红背景 139
- 8.1.9 linear color key(线性颜色键控) 140
- 8.1.10 luma key(亮度键控) 140
- 8.1.11 spill suppressor(溢出抑制) 141
- 实战演练8-3 利用色彩键抠图 141
- 8.2 仿真特效——simulation(模拟仿真) 142
- 8.2.1 card dance(卡片舞蹈) 142
- 实战演练8-4 利用卡片舞蹈制作梦幻汇集 144
- 8.2.2 caustics(焦散) 145
- 8.2.3 cc ball action(cc滚珠操作) 146
- 实战演练8-5 利用cc滚珠操作特效制作旋转粒子球 147
- 8.2.4 cc bubbles(cc吹泡泡) 148
- 8.2.5 cc drizzle(cc细雨滴) 148
- 8.2.6 cc hair(cc毛发) 149
- 8.2.7 cc mr. mercury(cc水银滴落) 150
- 8.2.8 cc particle systems (cc粒子仿真系统) 151
- 8.2.9 cc particle world(cc粒子仿真世界) 152
- 实战演练8-6 利用cc粒子仿真世界制作飞舞小球 153
- 8.2.10 cc pixel polly(cc像素多边形) 155
- 实战演练8-7 利用cc像素多边形制作风沙汇集 155
- 8.2.11 cc rainfall(cc下雨) 156
- 8.2.12 cc scatterize(cc散射效果) 157
- 实战演练8-8 利用cc散射效果制作碰撞动画 158
- 8.2.13 cc snowfall(cc下雪) 159
- 实战演练8-9 利用cc下雪特效制作下雪效果 160
- 8.2.14 cc star burst(cc星爆) 161
- 8.2.15 foam(水泡) 162
- 8.2.16 particle playground(粒子运动场) 163
- 8.2.17 shatter(碎片) 165
- 8.2.18 wave world(水波世界) 166
- 第9章 after effects cs6 视频特效 168
- 9.1 视频特效的使用方法 168
- 9.2 视频特效的编辑技巧 168
- 9.2.1 特效参数的调整 169
- 9.2.2 特效的复制与粘贴 169
- 9.3 3d channel(三维通道)特效组 170
- 9.3.1 3d channel extract(提取3d通道) 170
- 9.3.2 depth matte(深度蒙版) 170
- 9.3.3 depth of field(场深度) 170
- 9.3.4 extractor(提取) 170
- 9.3.5 fog 3d(3d雾) 170
- 9.3.6 id matte(id蒙版) 171
- 9.3.7 identifier(标识符) 171
- 9.4 audio(音频)特效组 171
- 9.4.1 backwards(倒带) 171

- 9.4.2 bass & treble(低音与高音) 172
- 9.4.3 delay(延时) 172
- 9.4.4 flange & chorus(变调与和声) 172
- 9.4.5 high-low pass(高-低通滤波) 172
- 9.4.6 modulator(调节器) 173
- 9.4.7 parametric eq(参数均衡器) 173
- 9.4.8 reverb(混响) 173
- 9.4.9 stereo mixer(立体声混合器) 173
- 9.4.10 tone(音调) 174
- 9.5 blur & sharpen(模糊与锐化)特效组 174
- 9.5.1 bilateral blur(左右对称模糊) 174
- 9.5.2 box blur(盒状模糊) 174
- 实战演练9-1 利用盒状模糊制作图片模糊 175
- 9.5.3 camera lens blur(摄像机镜头模糊) 176
- 9.5.4 cc cross blur(cc交叉模糊) 176
- 9.5.5 cc radial blur(cc放射模糊) 176
- 9.5.6 cc radial fast blur(cc快速放射模糊) 176
- 9.5.7 cc vector blur(cc矢量模糊) 177
- 9.5.8 channel blur(通道模糊) 177
- 9.5.9 compound blur(复合模糊) 177
- 9.5.10 directional blur(方向模糊) 177
- 9.5.11 fast blur(快速模糊) 177
- 9.5.12 gaussian blur(高斯模糊) 178
- 9.5.13 radial blur(径向模糊) 178
- 9.5.14 reduce interlace flicker(降低交错闪烁) 178
- 9.5.15 sharpen(锐化) 178
- 9.5.16 smart blur(精确模糊) 178
- 9.5.17 unsharp mask(非锐化遮罩) 179
- 9.6 channel(通道)特效组 179
- 9.6.1 arithmetic(通道算法) 179
- 9.6.2 blend(混合) 179
- 9.6.3 calculations(计算) 180
- 9.6.4 cc composite(cc组合) 180
- 9.6.5 channel combiner(通道组合器) 180
- 9.6.6 compound arithmetic(复合算法) 181
- 9.6.7 invert(反转) 181
- 9.6.8 minimax(最小最大值) 181
- 9.6.9 remove color matting(删除颜色蒙版) 182
- 9.6.10 set channels(通道设置) 182
- 9.6.11 set matte(遮罩设置) 182
- 9.6.12 shift channels(通道转换) 182
- 9.6.13 solid composite(固态合成) 182
- 9.7 distort(扭曲)特效组 183
- 9.7.1 bezier warp(贝塞尔曲线变形) 183
- 9.7.2 bulge(凹凸效果) 184
- 9.7.3 cc bend it(cc 2点弯曲) 184
- 9.7.4 cc bender(cc 弯曲) 184
- 9.7.5 cc blobbylize(cc 滴状斑点) 184
- 9.7.6 cc flo motion(cc 液化流动) 185

- 实战演练9-2 利用cc 液化流动制作穿越时空 185
- 9.7.7 cc griddler(cc 网格变形) 186
- 实战演练9-3 利用cc 网格变形制作变形的网格 186
- 9.7.8 cc lens(cc 镜头) 187
- 9.7.9 cc page turn(cc 卷页) 187
- 实战演练9-4 利用cc 卷页制作卷页效果 188
- 9.7.10 cc power pin(cc 四角缩放) 188
- 9.7.11 cc ripple pulse(cc 波纹脉冲) 189
- 9.7.12 cc slant(cc 倾斜) 189
- 9.7.13 cc smear(cc 涂抹) 189
- 9.7.14 cc split(cc 分裂) 189
- 9.7.15 cc split2(cc 分裂2) 190
- 9.7.16 cc tiler(cc 拼贴) 190
- 9.7.17 corner pin(边角扭曲) 190
- 9.7.18 displacement map(置换贴图) 190
- 9.7.19 liquify(液化) 191
- 9.7.20 magnify(放大镜) 192
- 9.7.21 mesh warp(网格变形) 192
- 9.7.22 mirror(镜像) 193
- 9.7.23 offset(偏移) 193
- 9.7.24 optics compensation(光学变形) 193
- 9.7.25 polar coordinates(极坐标) 193
- 9.7.26 reshape(形变) 193
- 9.7.27 ripple(波纹) 194
- 9.7.28 smear(涂抹) 194
- 9.7.29 spherize(球面化) 194
- 9.7.30 transform(变换) 194
- 9.7.31 turbulent displace(动荡置换) 195
- 9.7.32 twirl(扭转) 195
- 9.7.33 warp(变形) 195
- 9.7.34 wave warp(波浪变形) 195
- 9.8 generate(创造)特效组 196
- 9.8.1 4-color gradient(四色渐变) 196
- 9.8.2 advanced lightning(高级闪电) 196
- 9.8.3 audio spectrum(声谱) 197
- 实战演练9-5 利用声谱特效制作音频动画 198
- 9.8.4 audio waveform(声波) 199
- 9.8.5 beam(激光) 200
- 9.8.6 cc glue gun(cc 喷胶器) 200
- 9.8.7 cc light burst 2.5(cc 光线爆裂2.5) 200
- 9.8.8 cc light rays(cc 光芒放射) 200
- 9.8.9 cc light sweep(cc 扫光效果) 201
- 9.8.10 cc threads(cc 凉席) 201
- 9.8.11 cell pattern(细胞图案) 201
- 实战演练9-6 利用细胞图案特效制作流动的光线 202
- 9.8.12 checkerboard(棋盘格) 205
- 9.8.13 circle(圆) 205
- 9.8.14 ellipse(椭圆) 205
- 9.8.15 eyedropper fill(滴管填充) 206

- 9.8.16 fill(填充) 206
- 9.8.17 fractal(分形) 206
- 9.8.18 grid(网格) 207
- 9.8.19 lens flare(镜头光晕) 207
- 实战演练9-7 利用镜头光晕制作光效出字动画 207
- 9.8.20 paint bucket(油漆桶) 209
- 9.8.21 radio waves(无线电波) 210
- 9.8.22 ramp(渐变) 211
- 9.8.23 scribble(乱写) 211
- 实战演练9-8 利用乱写制作手绘效果 212
- 9.8.24 stroke(描边) 212
- 实战演练9-9 利用描边特效制作书写效果 213
- 9.8.25 vegas(描绘) 214
- 9.8.26 write-on(书写) 215
- 9.9 matte(蒙版)特效组 216
- 9.9.1 matte choker(蒙版抑制) 216
- 9.9.2 simple choker(简易抑制) 216
- 9.10 noise & grain(噪波和杂点)特效组 216
- 9.10.1 add grain(添加杂点) 216
- 9.10.2 dust & scratches(蒙尘与划痕) 217
- 9.10.3 fractal noise(分形噪波) 217
- 9.10.4 match grain(匹配杂点) 218
- 9.10.5 median(中间值) 218
- 9.10.6 noise(噪波) 218
- 9.10.7 noise alpha(噪波alpha) 219
- 9.10.8 noise hls(噪波hls) 219
- 9.10.9 noise hls auto(自动噪波hls) 219
- 9.10.10 remove grain(降噪) 219
- 9.10.11 turbulent noise(扰动噪波) 220
- 9.11 obsolete(旧版本)特效组 220
- 9.11.1 basic 3d(基础3d) 220
- 9.11.2 basic text(基础文字) 220
- 9.11.3 lightning(闪电) 221
- 9.11.4 path text(路径文字) 221
- 9.12 perspective(透视)特效组 222
- 9.12.1 3d glasses(3d眼镜) 222
- 9.12.2 bevel alpha(alpha斜角) 222
- 9.12.3 bevel edges(斜边) 222
- 9.12.4 cc cylinder(cc 圆柱体) 222
- 9.12.5 cc sphere(cc 球体) 223
- 实战演练9-10 利用cc 球体制作地球自转 223
- 9.12.6 cc spotlight(cc 聚光灯) 224
- 9.12.7 drop shadow(投影) 224
- 9.12.8 radial shadow(径向阴影) 224
- 9.13 stylize(风格化)特效组 225
- 9.13.1 brush strokes(画笔描边) 225
- 9.13.2 cartoon(卡通) 225
- 9.13.3 cc burn film(cc 燃烧效果) 226
- 9.13.4 cc glass(cc 玻璃) 226

- 9.13.5 cc kaleida(cc 万花筒) 226
- 9.13.6 cc mr.smoothie(cc 平滑) 226
- 9.13.7 cc reptile(边缘拼贴) 226
- 9.13.8 cc threshold(cc 阈值) 227
- 9.13.9 cc threshold rgb(cc 阈值rgb) 227
- 9.13.10 color emboss(彩色浮雕) 227
- 9.13.11 emboss(浮雕) 227
- 9.13.12 find edges(查找边缘) 228
- 实战演练9-11 利用查找边缘制作水墨画 228
- 9.13.13 glow(发光) 229
- 9.13.14 mosaic(马赛克) 229
- 9.13.15 motion tile(运动拼贴) 229
- 9.13.16 posterize(色彩分离) 229
- 9.13.17 roughen edges(粗糙边缘) 230
- 9.13.18 scatter(扩散) 230
- 9.13.19 strobe light(闪光灯) 230
- 9.13.20 texturize(纹理) 230
- 9.13.21 threshold(阈值) 231
- 9.14 text(文字)特效组 231
- 9.14.1 numbers(数字效果) 231
- 9.14.2 timecode(时间码) 231
- 实战演练9-12 利用时间码特效制作时间码动画 232
- 9.15 time(时间)特效组 233
- 9.15.1 cc force motion blur(cc 强力运动模糊) 233
- 9.15.2 cc time blend(cc 时间混合) 233
- 9.15.3 cc time blend fx(cc 时间混合fx) 234
- 9.15.4 cc wide time(cc 时间工具) 234
- 9.15.5 echo(拖尾) 234
- 实战演练9-13 利用拖尾特效制作掉落的文字 234
- 9.15.6 posterize time(多色调分色时期) 235
- 9.15.7 time difference(时间差异) 235
- 9.15.8 time displacement(时间置换) 236
- 9.15.9 timewarp(时间变形) 236
- 9.16 transition(切换)特效组 236
- 9.16.1 block dissolve(块状溶解) 236
- 9.16.2 card wipe(卡片擦除) 237
- 9.16.3 cc glass wipe(cc 玻璃擦除) 237
- 9.16.4 cc grid wipe(cc 网格擦除) 237
- 9.16.5 cc image wipe(cc 图像擦除) 237
- 9.16.6 cc jaws(cc 锯齿) 238
- 9.16.7 cc light wipe(cc 发光过渡) 238
- 9.16.8 cc radial scale wipe(cc 放射状缩放擦除) 238
- 实战演练9-14 利用cc放射缩放擦除制作放射性缩放效果 238
- 9.16.9 cc scale wipe(cc 缩放擦除) 240
- 9.16.10 cc twister(cc 扭曲) 240
- 9.16.11 gradient wipe(梯度擦除) 240
- 实战演练9-15 利用梯度擦除特效制作恢复色彩效果 240
- 9.16.12 iris wipe(形状擦除) 242
- 9.16.13 linear wipe(线性擦除) 242

- 9.16.14 radial wipe(径向擦除) 242
- 9.16.15 venetian blinds(百叶窗) 243
- 9.17 utility(实用)特效组 243
 - 9.17.1 cineon converter(转换cineon) 243
 - 9.17.2 color profile converter(色彩轮廓转换) 244
 - 9.17.3 grow boundss(范围增长) 244
 - 9.17.4 hdr compander(hdr压缩扩展器) 245
 - 9.17.5 hdr highlight compression(hdr高光压缩) 245
- 第10章 色彩校正与调色 246
 - 10.1 色彩调整的应用方法 246
 - 10.2 使用color correction(色彩校正)特效组 246
 - 10.2.1 auto color(自动颜色) 246
 - 10.2.2 auto contrast(自动对比度) 247
 - 10.2.3 auto levels(自动色阶) 247
 - 10.2.4 black & white(黑白) 247
 - 实战演练10-1 利用黑白特效制作黑白图像 248
 - 10.2.5 brightness & contrast(亮度&对比度) 249
 - 10.2.6 broadcast colors(广播级颜色) 250
 - 10.2.7 cc color neutralizer(cc色彩平衡器) 250
 - 10.2.8 cc color offset(cc色彩偏移) 251
 - 10.2.9 cc toner(cc调色) 251
 - 10.2.10 change color(改变颜色) 252
 - 10.2.11 change to color(改变到颜色) 252
 - 实战演练10-2 利用改变到颜色特效改变影片颜色 253
 - 10.2.12 channel mixer(通道混合) 253
 - 10.2.13 color balance(色彩平衡) 254
 - 10.2.14 color balance (hls)(色彩平衡(hls)) 254
 - 实战演练10-3 色彩调整动画 255
 - 10.2.15 color link(颜色链接) 256
 - 10.2.16 color stabilizer(颜色稳定器) 256
 - 10.2.17 colorama(彩色) 257
 - 实战演练10-4 利用彩光特效制作穿梭光线 257
 - 10.2.18 curves(曲线) 259
 - 10.2.19 equalize(补偿) 260
 - 10.2.20 exposure(曝光) 260
 - 10.2.21 gamma / pedestal / gain(伽马/基准/增益) 261
 - 10.2.22 hue / saturation(色相/饱和度) 261
 - 实战演练10-5 利用色相/饱和度特效制作彩色光环 262
 - 10.2.23 leave color(保留颜色) 266
 - 10.2.24 levels(色阶) 267
 - 实战演练10-6 利用色阶校正颜色 268
 - 10.2.25 levels(individual controls)(单独色阶控制) 268
 - 10.2.26 ps arbitrary map(photoshop曲线图) 269
 - 10.2.27 photo filter(照片过滤器) 269
 - 10.2.28 selective color (可选颜色) 269
 - 10.2.29 shadow / highlight(阴影/高光) 270
 - 10.2.30 tint(浅色调) 270
 - 10.2.31 tritone(调色) 271
 - 10.2.32 vibrance(自然饱和度) 271

- 第11章 视频的渲染及输出 272
 - 11.1 渲染工作区的设置 272
 - 11.2 渲染队列窗口参数详解 273
 - 11.2.1 current render(当前渲染) 273
 - 11.2.2 渲染组 274
 - 11.2.3 渲染信息 276
 - 11.3 设置渲染模板 276
 - 11.3.1 更改渲染模板 276
 - 11.3.2 渲染设置 277
 - 11.4 影片的输出 278
 - 11.4.1 输出swf格式文件 278
- 实战演练11-1 将路径文字动画输出成swf格式文件 279
- 实战演练11-2 将色彩调整动画输出成avi格式文件 280
- 实战演练11-3 将声谱动画输出成mov格式文件 282
- 11.4.2 输出单帧图像 283
- 第12章 常用插件特效表现 284
 - 12.1 3d笔触——流动的光边 284
 - 12.1.1 导入素材 285
 - 12.1.2 添加3d笔触特效 285
 - 12.1.3 设置动画 286
 - 12.2 particular(粒子)——飞舞的彩色粒子 286
 - 12.2.1 新建合成 287
 - 12.2.2 制作飞舞的彩色粒子 287
 - 12.3 starglow(星光)——文字拖尾 289
 - 12.3.1 新建合成 290
 - 12.3.2 制作文字拖尾动画 290
 - 12.4 particular(粒子)——炫光拖尾文字 294
 - 12.4.1 绘制光带运动路径 294
 - 12.4.2 制作光带特效 294
 - 12.4.3 制作辉光特效 295
 - 12.5 shine(光)——扫光文字 296
 - 12.6 particular(粒子)——环绕拖尾效果 297
 - 12.7 particular(粒子)——绚丽多彩空间 300
- 第13章 仿真自然特效 302
 - 13.1 闪电动画 302
 - 13.2 下雨效果 303
 - 13.3 制作气泡 304
 - 13.4 花瓣雨 307
 - 13.5 冰雪纷飞 309
 - 13.5.1 创建“文字1” 309
 - 13.5.2 创建“文字2” 309
 - 13.5.3 制作“积雪” 310
 - 13.5.4 制作“冰雪纷飞” 310
 - 13.6 爆炸冲击波 312
 - 13.6.1 绘制圆形路径 312
 - 13.6.2 制作“冲击波” 313
 - 13.7 云彩字效果 315
 - 13.7.1 新建合成 315
 - 13.7.2 制作云彩字 316

- 13.8 气球飞舞 317
 - 13.8.1 制作变色气球 318
 - 13.8.2 制作气球飞舞动画 319
- 13.9 涌动的火山熔岩 320
 - 13.9.1 新建合成 321
 - 13.9.2 添加分形噪波特效 321
 - 13.9.3 添加彩光特效 323
- 第14章 璀璨的影视文字特效 324
 - 14.1 古诗散落 324
 - 14.2 文字消散 326
 - 14.3 极光文字 327
 - 14.3.1 建立极光文字合成 328
 - 14.3.2 建立文字 328
 - 14.3.3 制作碎片效果 328
 - 14.3.4 添加shine(光)特效 329
 - 14.4 打字效果 330
 - 14.4.1 添加文字 331
 - 14.4.2 制作文字动画 332
 - 14.5 海报文字 333
 - 14.5.1 建立“文字”合成 333
 - 14.5.2 建立文字层设置文字属性 334
 - 14.5.3 添加alpha斜角及投影特效 335
 - 14.5.4 设置“运动模糊”完成动画制作 335
 - 14.6 气流文字 336
 - 14.6.1 建立合成导入视频素材 336
 - 14.6.2 建立文字层设置文字参数 337
 - 14.6.3 建立新合成添加固态层 338
 - 14.6.4 为文字层添加特效 338
 - 14.7 璀璨炫光文字 339
 - 14.7.1 输入文字并添加渐变 339
 - 14.7.2 添加浮雕并制作动画 340
 - 14.8 紫色梦幻 341
 - 14.8.1 背景制作 342
 - 14.8.2 制作文字动画 343
 - 14.8.3 制作光晕特效 344
 - 14.9 变化的数字 345
 - 14.9.1 新建合成 345
 - 14.9.2 制作文字 345
- 第15章 炫酷光线特效表现 348
 - 15.1 梦幻飞散精灵 348
 - 15.2 黄金光线 351
 - 15.2.1 制作光线合成 351
 - 15.2.2 制作“黄金光线” 353
 - 15.3 绚丽紫光背景 354
 - 15.3.1 制作线条 355
 - 15.3.2 制作流动线条 356
 - 15.4 有生命的炫彩石 358
 - 15.4.1 添加素材 359
 - 15.4.2 制作彩色粒子动画 359

第16章 常用精彩电影特效表现	362
16.1 下落字效果	362
16.2 滴血文字	365
16.3 快速愈合特效	366
16.3.1 制作伤痕合成	366
16.3.2 制作伤痕动画	367
16.3.3 制作快速愈合特效	368
16.4 蠕虫窜动特效	370
16.4.1 制作蒙版合成	371
16.4.2 制作蠕虫窜动特效	372
16.5 数字人物	376
16.5.1 新建数字合成	377
16.5.2 新建数字人物合成	378
16.6 水墨文字	379
16.6.1 制作“文字”	380
16.6.2 制作“噪波”	381
16.6.3 制作“水墨文字”	383
16.7 烟雾文字	384
16.7.1 制作“文字”	384
16.7.2 制作“噪波”	385
第17章 电视栏目包装精典荟萃	388
17.1 电视特效表现——民族文化	388
17.1.1 制作胶片字的运动	388
17.1.2 制作流动的烟雾背景	390
17.1.3 制作素材位移动画	392
17.1.4 制作发光体	393
17.1.5 制作文字定版	395
17.2 频道特效表现——水墨中国风	397
17.2.1 导入素材	398
17.2.2 制作镜头1动画	399
17.2.3 制作荡漾的墨	400
17.2.4 制作镜头2动画	403
17.2.5 制作镜头3动画	406
17.2.6 制作合成动画	409
17.3 电视宣传片——时代的印记	410
17.3.1 制作立体图片合成	411
17.3.2 制作背景	413
17.3.3 制作照片动画	414
17.3.4 制作文字动画	416
17.4 电视频道宣传——综艺频道	419
17.4.1 导入素材	420
17.4.2 制作镜头1动画	420
17.4.3 制作镜头2动画	423
17.4.4 制作镜头3动画	425
17.4.5 制作滑竿动画	428
17.5 电视栏目包装——节目导视	430
17.5.1 制作方块合成	431
17.5.2 制作文字合成	435
17.5.3 制作节目导视合成	437

17.6	电视栏目包装——少儿频道	438
17.6.1	导入素材	439
17.6.2	制作彩光合成	440
17.6.3	制作蓝色光带	442
17.6.4	制作碎片效果	443
17.6.5	利用虚拟物体控制摄像机	445
17.6.6	制作摄像机动画	447
17.6.7	制作花瓣旋转	448
17.6.8	制作logo定版	450
17.7	电视栏目包装——京港融智	452
17.7.1	导入素材	453
17.7.2	制作镜头2中的紫荆花动画	455
17.7.3	制作镜头3的背景动画	456
17.7.4	制作镜头3的三维动画	458
17.7.5	制作镜头4的合成动画	459
17.7.6	为镜头4添加点缀素材	461
17.7.7	制作京港融智合成	463
17.8	电视栏目包装——睿尚影视	467
17.8.1	新建粒子合成	468
17.8.2	制作背景1	469
17.8.3	制作背景2	470
17.8.4	制作背景3	473
17.8.5	制作背景4	474
17.8.6	制作背景5	476
17.8.7	制作背景6	477
17.8.8	处理标识特效	482
17.8.9	新建美粒子文字合成	482
附录a	after effects cs6 外挂插件的安装	485
	外挂插件的注册	486
附录b	after effects cs6 默认键盘快捷键	487
表1	工具栏	487
表2	项目窗口	487
表3	合成窗口	487
表4	文字操作	487
表5	预览设置(时间线窗口)	488
表6	层操作(合成窗口和时间线窗口)	488
表7	查看层属性(时间线窗口)	489
表8	工作区设置(时间线窗口)	489
表9	时间和关键帧设置(时间线窗口)	489
表10	精确操作(合成窗口和时间线窗口)	490
表11	特效控制窗口	490
表12	遮罩操作(合成窗口和层)	490
表13	显示窗口和面板	490
附录c	本书视频案例速查索引表	491

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:www.tushu000.com