

图书基本信息

书名：<<After Effects CS4高手速成>>

13位ISBN编号：9787121105463

10位ISBN编号：7121105462

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光翰华数字科技，飞思数字创意出版中心 编

页数：419

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

关于名家讲堂 本系列是经电子工业出版社数字创意出版中心精心策划，由国内知名CG培训机构聚光翰华数字科技编写。

本系列主要针对初学者学习使用，除详细的步骤介绍之外，还加入了海量的视频，并设计了细致的视频目录，可以大大提高读者查找使用的速度。

本系列希望能够让不想花费高昂的培训费用的读者通过阅读本书+观看视频教学，即可掌握软件的使用技巧。

本系列为了方便初学者学习并与专家交流，特意建立了QQ技术交流群，这样读者在学习过程中会有亲临培训课堂的感觉，通过QQ群在线技术支持，使您第一时间获得专家团队的技术支持，同时您还可以加入论坛与大家进行技术交流。

关于本书 本书针对初级入门用户而设计，软件讲解使用的版本为3ds max 2010。

软件类初级教程图书产品非常多，通过对图书市场的调查，笔者发现目前软件类初级教程图书按讲解方式划分，大致有以下几类：命令工具类图书、简单案例类图书和工具介绍加简单案例类图书。当然每种图书的编排方式都有它们的优缺点。

存在即合理。

工具类图书：优点是，详细地介绍了各种工具、菜单的用法。

缺点是，对于初级读者来说，即使将所有工具的用法倒背如流，还是不知道命令工具如何使用。

案例类图书：高端案例类图书提供给读者非常炫丽的案例效果，海量的案例制作经验，以及制作这些案例时所使用的非常庞大的软件体系。

这使得读者心花怒放，买书的过程从理性消费变成了冲动消费。

但对于没有扎实软件基础的读者，很难坚持学习。

最终，只能将这类漂亮的图书束之高阁了。

初级案例图书的优点是案例可以由读者自己实现；缺点是，即使案例实现了，但是不知道为什么要这样操作，离开书本还是什么都不会。

内容概要

《After Effects CS4高手速成（附DVD光盘2张）》是一本介绍After Effects CS4软件的初级教程，全面地介绍了After Effects CS4的基本功能、操作流程命令、特效设置、渲染输出、Mocha的应用、Device Central的相关知识，以及综合应用实例等。

《After Effects CS4高手速成（附DVD光盘2张）》从读者的需求出发，打破了传统图书和光盘讲解完全匹配的僵局，实现了软件命令速查手册的功能，而在视频光盘中，以案例讲解的方式，按照实际工作流程，讲解命令组合的方法，也就是图书和光盘完全不重复。

对于读者来说，应该可以理解为，以一《After Effects CS4高手速成（附DVD光盘2张）》的价格，买到了基本命令讲解和简单案例讲解两《After Effects CS4高手速成（附DVD光盘2张）》。

《After Effects CS4高手速成（附DVD光盘2张）》附带2张DVD光盘，光盘中不仅提供了书中所有案例对应的源文件和素材文件，同时还提供了大量的多媒体视频讲解文件，可以帮助After Effects CS4初学者快速掌握软件的相关知识和方法。

《After Effects CS4高手速成（附DVD光盘2张）》可作为影视制作、电视广告、后期编辑与合成的广大初级人员的自学教材，也可作为相关院校影视后期、电视创作和视频合成专业的教材。

书籍目录

第1章初识AfterEffectsCS4 1.1 AfterEffectsCS4工作原理及简介 1.1.1 界面调整 1.1.2 QuickSearch快速搜索 1.1.3 Composition Navigator (合成导航)和Mini-Flowchart (迷你流程图) 1.1.4 CS4新增的3个特效 1.1.5 Mocha For After Effects 1.1.6 Adobe Creative Suite 进一步提高集成功能 1.1.7 Adobe Device Central CS4 虚拟移动测试平台 1.1.8 Separate XYZ Position 1.2 主界面简介 1.2.1 标题栏 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具栏 1.2.4 项目窗口 1.2.5 时间线面板 1.2.6 合成窗口 1.2.7 特效与预设窗口 1.2.8 音频面板、信息面板和预演面板 1.2.9 定制工作区 第2章详解AfterEffectsCS4下拉菜单 2.1 File (文件)菜单 2.2 Edit (编辑)菜单 2.3 Compositon (合成项)菜单 2.4 Layer (图层)菜单 2.5 Animation (动画)菜单 2.6 View (视图)菜单 2.7 Window (窗口)菜单 2.8 Help (帮助)菜单 第3章详解AfterEffectsCS4设置面板 3.1 Tools (工具栏) 3.2 Project (项目)面板 3.3 Timeline (时间线)面板 3.4 Composition (合成)面板 3.5 其他面板 3.5.1 Layer (层)面板 3.5.2 Footage (素材)面板 3.5.3 Flowchart (流程图)面板 3.5.4 Source (资料)窗口 3.5.5 Effect & Presets (特效与预设)面板 3.5.6 Preview (预览)面板 3.5.7 Info (信息)面板 3.5.8 Audio (音频)面板 3.5.9 Tracker (跟踪)面板 3.5.10 Align (对齐)面板 3.5.11 Smoother (圆滑)面板 3.5.12 Wiggler (抖动)面板 3.5.13 Motion Sketch (运动草图)面板 3.5.14 Mask Interpolation (遮罩插值)面板 第4章AfterEffectsCS4操作流程命令详解 4.1 AfterEffectsCS4前期设置命令 4.1.1 新建项目 4.1.2 新建合成项 4.1.3 合成项设置 4.1.4 素材的导入 4.1.5 素材的管理 4.1.6 合理有序的文件管理 4.2 AfterEffectsCS4的层编辑命令 4.2.1 将素材调入时间线 4.2.2 层的概述 4.2.3 层的基本概念 4.2.4 层的分类和基本属性 4.2.5 层的基本操作 4.3 时间线设置面板中的关键帧命令 4.3.1 关键帧动画 4.3.2 关键帧的创建 4.3.3 关键帧的编辑 4.4 Graph Editor (曲线编辑器)命令 4.4.1 认识Graph Editor (曲线编辑器) 4.4.2 关键帧空间、时间插值 4.4.3 曲线调整 4.5 为素材添加特效动画流程中的命令 4.5.1 给图层添加特效及特效动画的制作 4.5.2 合成窗口的显示及操作 4.6 三维特效流程中的命令 4.6.1 DLayer (三维空间) 4.6.2 Light (灯光) 4.6.3 Camera (摄像机) 4.7 后期渲染设置流程中的命令 4.7.1 Material Options properties (材质参数选项) 4.7.2 指定投影渲染质量 4.7.3 Audio (音频) 4.7.4 Shape (形状) 4.7.5 Animation Text (文字动画) 4.7.6 图层样式 第5章AfterEffectsCS4特效设置 5.1 DChannel特效命令详解 5.2 Audio特效命令详解 5.3 Blur & Sharpen特效命令详解 5.4 Channel特效命令详解 5.5 Color Correction特效命令详解 5.6 Distort特效命令详解 5.7 Expression Controls特效命令详解 5.8 Generate特效命令详解 5.9 Keying特效命令详解 5.10 Matte特效命令详解 5.11 Noise & Grain特效命令详解 5.12 Obsolete特效命令详解 5.13 Paint 画笔特效命令详解 5.14 Perspective特效命令详解 5.15 Simulation特效命令详解 5.16 Stylize特效命令详解 5.17 Synthetic Aperture特效命令详解 5.18 Text特效命令详解 5.19 Time特效命令详解 5.20 Transition特效命令详解 5.21 Utility特效命令详解 第6章渲染输出 6.1 认识渲染窗口 6.2 渲染属性设置 6.3 输出属性设置 6.4 渲染、输出模板设置 6.5 批量输出 6.6 添加合成项到输出队列 6.7 输出 Adobe Clip Notes 6.8 输出格式 6.9 OpenGL 渲染 6.10 渲染顺序 6.11 联机渲染 第7章追踪软件Mocha的应用 第8章视频测试平台Adobe Device Central CS4 8.1 关于Adobe Device Central CS4 8.2 Adobe Device Central CS4 新增功能 8.3 界面简介 8.4 创建和预览移动设备内容 8.5 输出移动设备内容 8.6 从Adobe Bridge中访问Adobe Device Central 8.7 在Adobe Device Central中测试内容 8.8 测试面板 第9章综合案例 9.1 波形的创建 9.2 创建描边动画 9.3 将描边动画和第一节创建的场景进行合成 9.4 创建Logo 9.5 创建粒子 9.6 创建装饰元素及合并调整

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>