

<<After Effects CS5.5 >>

图书基本信息

书名：<<After Effects CS5.5从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302287650

10位ISBN编号：7302287651

出版时间：2013-4

出版时间：清华大学出版社

作者：亿瑞设计

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是Adobe公司推出的一款图形视频处理软件，适用于从事设计和视频特技的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室等，主要应用于影视后期制作，属于层类型后期软件。

本书内容编写特点1.零起点、入门快本书以入门者为主要读者对象，通过对基础知识细致入微的介绍，辅以对比图示效果，结合中小实例，对常用工具、命令、参数，做了详细的介绍，同时给出了技巧提示，确保读者零起点、轻松快速入门。

2.内容细致、全面本书内容涵盖了After Effects CS5.5几乎全部工具、命令的相关功能，是市场上内容最为全面的图书之一，可以说是入门者的百科全书，有基础者的参考手册。

3.实例精美、实用本书的实例均经过精心挑选，确保例子实用的基础上精美、漂亮，一方面熏陶读者朋友的美感，一方面让读者在学习中享受美的世界。

4.编写思路符合学习规律本书在讲解过程中采用了“知识点+理论实践+实例练习+综合实例+技术拓展+技巧提示”的模式，符合轻松易学的学习规律。

本书显著特色1.同步视频讲解，让学习更轻松更高效106节大型高清同步自学视频，涵盖全书几乎所有实例，让学习更轻松、更高效！

2.资深讲师编著，让图书质量更有保障作者系经验丰富的专业设计师和资深讲师，确保图书“实用”和“好学”。

3.大量中小实例，通过多动手加深理解讲解极为详细，中小实例达到106个，为的是能让读者深入理解、灵活应用！

4.多种商业案例，让实战成为终极目的书后边给出不同类型的综合商业案例，以便积累实战经验，为工作就业搭桥。

5.超值学习套餐，让学习更方便更快捷2类动态素材共计46个，13类经常用到的设计素材，总计687个。《色彩设计搭配手册》和常用颜色色谱表，色彩搭配不再烦恼。

赠104集Photoshop CS6视频精讲课堂，囊括Photoshop基础操作所有知识。

本书光盘本书附带一张DVD教学光盘，内容包括：（1）本书中实例的视频教学录像、源文件、素材文件，读者可看视频，调用光盘中的素材，完全按照书中操作步骤进行操作。

（2）2类动态素材共计46个，13类经常用到的设计素材，总计687个。

（3）附赠《色彩设计搭配手册》和常用颜色色谱表，色彩搭配不再烦恼。

本书服务1.After Effects CS5.5软件获取方式本书提供的光盘文件包括教学视频和素材等，没有可以进行图像处理的After Effects CS5.5软件，读者朋友需获取After Effects CS5.5软件并安装后，才可以进行图像图片处理等，可通过如下方式获取After Effects CS5.5简体中文版：（1）购买正版或下载试用版。

（2）可到当地电脑城咨询，一般软件专卖店有售。

（3）可到网上咨询、搜索购买方式。

2.交流答疑QQ群为了方便解答读者提出的问题，我们特意建立了如下QQ群：After Effects 技术交流QQ群。

（如果群满，我们将会建其他群，请留意加群时的提示）3.YY语音频道教学为了方便与读者进行语音交流，我们特意建立了亿瑞YY语音教学频道。

（YY语音是一款可以实现即时在线交流的聊天软件）4.留言或关注最新动态为了方便读者，我们会及时发布与本书有关的信息，包括读者答疑、勘误信息，读者朋友可登录亿瑞设计官方网站。

关于作者本书由亿瑞设计工作室组织编写，曹茂鹏和瞿颖健参与了本书的主要编写工作。

在编写的过程中，得到了吉林艺术学院副院长郭春方教授的悉心指导，得到了吉林艺术学院设计学院院长宋飞教授的大力支持，在此向他们表示诚挚的感谢。

另外，由于本书工作量巨大，以下人员也参与了本书的编写及资料整理工作，他们是：杨建超、马啸、李路、孙芳、李化、葛妍、丁仁雯、高歌、韩雷、瞿吉业、杨力、张建霞、瞿学严、杨宗香、董辅川、杨春明、马扬、王萍、曹诗雅、朱于振、于燕香、曹子龙、孙雅娜、曹爱德、曹玮、张效晨、孙丹、李进、曹元钢、张玉华、鞠闯、艾飞、瞿学统、李芳、陶恒斌、曹明、张越、瞿云芳、解桐林、

张琼丹、解文耀、孙晓军、瞿江业、王爱花、樊清英等，在此一并表示感谢。  
由于时间仓促，加之水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评和指正。  
编者



## 作者简介

曹茂鹏，亿瑞设计文化传媒艺术总监（三维方向），亿瑞教育培训基地首席讲师（三维方向），畅销书作者，艺术设计硕士，美学学会会员，有著作十余部。

所著图书注重实用、好学，深受读者欢迎，多种著作长期居于“全国计算机零售图书排行榜”分类排行前列，部分被选为高等院校艺术类专业教材、社会培训示范教材等。

瞿颖健，亿瑞设计文化传媒艺术总监（平面设计方向），亿瑞教育培训基地首席讲师（平面设计方向），艺术设计类硕士、美学学会会员。

长期从事艺术设计、教育培训、图书出版、项目开发等行业，有著作多部；所著图书注重唯美、实用、好学，多个品种长期居于“全国计算机零售图书排行榜”分类排行前列，并被选为高等院校艺术类专业教材、社会培训示范教材等。

## 书籍目录

第1章 影视动画基础知识 11.1 影视基础理论 21.1.1 视频基础 21.1.2 电视制式简介 21.1.3 数字视频基础 21.1.4 什么是非线性编辑 31.1.5 蒙太奇 31.1.6 色彩模式 41.1.7 色彩深度和分辨率 41.1.8 帧和场 51.1.9 视频压缩解码 51.2 与After Effects CS5.5相关的软件 61.2.1 二维软件 61.2.2 三维软件 71.2.3 后期软件 71.3 After Effects CS5.5常用插件介绍 81.4 After Effects CS5.5新增功能 10第2章 After Effects CS5.5的基本操作 112.1 初识After Effects CS5.5 122.2 After Effects CS5.5的系统要求 132.3 操作界面的布局 132.3.1 启用界面 132.3.2 选择不同的工作界面 14小实例：选择不同的工作界面 152.3.3 改变工作界面中区域的大小 15小实例：改变工作界面中区域的大小 152.3.4 分离面板和框架 182.3.5 复原工作界面 192.3.6 自定义工作区界面 192.3.7 删除工作界面方案 192.3.8 为工作界面设置快捷键 192.4 菜单栏 202.4.1 文件菜单 20小实例：打开文件 22小实例：保存文件 222.4.2 编辑菜单 23小实例：剪切、复制、粘贴文件 242.4.3 合成菜单 252.4.4 图层菜单 252.4.5 特效菜单 282.4.6 动画菜单 282.4.7 视图菜单 292.4.8 窗口菜单 302.4.9 帮助菜单 312.5 主工具栏 322.6 【Project (项目)】窗口 332.7 【Composition (合成)】窗口 332.8 【Timeline (时间线)】窗口 342.9 其他常用窗口面板 352.9.1 【Effect Controls (特效控制)】窗口 352.9.2 【Info (信息)】面板 362.9.3 【Audio (音频)】面板 362.9.4 【Preview (预览)】面板 362.9.5 【Effects & Presets (特效&预置)】面板 372.9.6 【Layer (图层)】窗口 372.10 工作流程 372.10.1 新建项目 37小实例：新建项目的方法 382.10.2 新建合成 39小实例：新建合成的多种方法 39小实例：新建多个合成的方法 402.10.3 合并层 40小实例：合并层 402.10.4 导入素材 42小实例：导入图片和透明素材 43小实例：导入音、视频素材 44小实例：导入PSD分层素材 45小实例：导入序列素材 45小实例：整理素材 46小实例：删除素材 462.10.5 将素材放置到时间线窗口中 47小实例：编辑素材 47小实例：增加特效 47小实例：添加文字 482.10.6 输出设置 492.10.7 输出影片 502.10.8 文件打包 50小实例：文件打包 502.11 支持文件格式 51第3章 图层操作 533.1 初识图层 543.1.1 什么是图层 543.1.2 为什么要使用图层 543.1.3 怎么创建图层 543.2 层的选择方式 553.2.1 选择单个层 553.2.2 选择多个层 553.3 层顺序的调节 563.4 层的基本操作 563.4.1 层的复制和粘贴 563.4.2 创建层副本 573.4.3 层的合并 573.4.4 层的切割 583.4.5 层的删除 583.5 层的重命名 583.6 层的模式效果 583.7 层的类型 623.7.1 素材层 623.7.2 Text (文字层) 62小实例：使用文字层制作文字 623.7.3 Solid (固态层) 63小实例：使用固态层制作背景 643.7.4 Light (灯光层) 65小实例：聚光灯的创建及投影设置 663.7.5 Camera (摄影机层) 68小实例：利用摄影机制作动画 683.7.6 Null Object (空物体层) 703.7.7 Shape Layer (图形成) 703.7.8 Adjustment Layer (调节层) 703.7.9 Adobe Photoshop File (Adobe Photoshop文件) 713.8 层的栏目属性 71第4章 关键帧动画 744.1 创建及查看关键帧 754.1.1 创建关键帧 754.1.2 查看关键帧 764.2 编辑关键帧 764.3 图标编辑器 784.4 制作关键帧动画 794.4.1 Transform (变换) 下的参数 794.4.2 关键帧快捷键的使用 81小实例：使用关键帧制作字母动画 824.5 在时间线上设置入点和出点 844.6 剪辑素材的入点和出点 854.7 素材的快放和慢放 864.8 素材的倒放 87小实例：素材的倒放 884.9 静止素材画面 894.10 无级变速 89小实例：无级变速 90第5章 蒙版与遮罩 945.1 蒙版的原理 955.2 创建蒙版 95小实例：使用矩形工具创建蒙版 965.3 修改蒙版的形状 975.4 修改蒙版属性 985.5 遮罩 1005.5.1 遮罩工具 100小实例：使用钢笔工具绘制复杂遮罩 101小实例：使用橡皮擦工具绘制遮罩 1025.5.2 多个遮罩操作 103小实例：使用复合遮罩制作望远镜效果 103小实例：复制遮罩 105小实例：创建静态遮罩 106第6章 三维合成 1086.1 认识三维空间 1096.1.1 什么是三维合成 1096.1.2 为什么要使用三维合成 1096.1.3 三维合成的常用步骤 1106.2 三维图层 1106.2.1 创建三维图层 110小实例：创建三维图层 1116.2.2 三维图层的操作 111小实例：三维图层的操作 111小实例：设置三维图层的方向和旋转 1126.3 摄影机的使用 1136.3.1 摄影机视图 1136.3.2 摄影机层参数 114小实例：创建摄影机的方法 1156.4 灯光的使用 116小实例：创建灯光的方法 118小实例：创建灯光和阴影 1196.5 摄影机动画 120小实例：摄影机动画的创建 120第7章 文字效果 1237.1 初识文字 1247.1.1 了解文字 1247.1.2 创建文字 125小实例：制作圣诞文字 1267.2 编辑文字 127小实例：制作新年快乐文字 1287.3 文字动画 130小实例：制作下落文字 131Part01 创建文字 131Part02 制作文字动画 1327.4 路径文字 133小实例：制作路径文字 133小实例：制作烟花文字 135第8章 跟踪与稳定 1388.1 使用Wiggler (摇摆器) 1398.2 使用Motion Sketch (运动草图) 1398.3 运动跟踪与运动稳定 140小实例：替换画面内容 141小实例：更换室外广告牌 142小实例：稳定画面镜头 144小实例：稳定海面 146第9章 调色与抠像 1489.1 Color Correction (色彩校正) 类特效



1499.1.1 Auto Color (自动颜色) 149小实例: 自动颜色 1499.1.2 Auto Contrast (自动对比度) 1509.1.3 Auto Levels (自动色阶) 151小实例: 自动色阶 1529.1.4 Black&White (黑白) 1529.1.5 Brightness&Contrast (亮度和对比度) 153小实例: 亮度和对比度 1539.1.6 Broadcast Colors (广播颜色) 1549.1.7 CC Color Offset (CC颜色偏移) 1549.1.8 CC Toner (CC碳粉) 1559.1.9 Change Color (更改颜色) 155小实例: 更改颜色 1569.1.10 Change To Color (定向修改色彩) 1569.1.11 Channel Mixer (通道混合) 157小实例: 通道混合 1589.1.12 Color Balance (色彩平衡) 158小实例: 色彩平衡 1599.1.13 Color Balance (HLS) (色彩平衡HLS) 1609.1.14 Color Link (色彩连接) 1609.1.15 Color Stabilizer (颜色稳定) 1619.1.16 Colorama (彩色光) 161小实例: 色彩光 1629.1.17 Curves (曲线) 1639.1.18 Equalize (均衡) 1639.1.19 Exposure (曝光) 1649.1.20 Gamma/Pedestal/Gain (伽马/基色/增益) 1649.1.21 Hue/Saturation (色调/饱和度) 165小实例: 色调、饱和度 1669.1.22 Leave Color (保留色) 166小实例: 保留色 1679.1.23 Levels (色阶) 1679.1.24 Levels (Individual Controls) (色阶、单项控制) 1689.1.25 Photo Filter (照片过滤) 1689.1.26 PS Arbitrary Map (PS映像) 1699.1.27 Selective Color (颜色选择) 1709.1.28 Shadow/Highlight (阴影/高光) 1709.1.29 Tint (色彩) 1709.1.30 Tritone (三色调) 1719.1.31 Vibrance (自然饱和度) 1719.2 Channel (通道) 类特效 1729.2.1 Arithmetic (算法) 1729.2.2 Blend (混合) 1729.2.3 Calculations (计算) 1739.2.4 CC Composite (CC合成) 1739.2.5 Channel Combiner (通道混合) 1739.2.6 Compound Arithmetic (混合算法) 1749.2.7 Invert (反转) 1749.2.8 Minimax (极小极大) 1759.2.9 Remove Color Matting (删除色彩蒙版) 1759.2.10 Set Channels (通道设置) 1759.2.11 Set Matte (遮罩设置) 1769.2.12 Shift Channels (通道转换) 1769.2.13 Solid Composite (固态合成) 1779.3 Keying (抠像) 类特效 1779.3.1 CC Simple Wire Removal (CC线性擦除) 1779.3.2 Color Difference Key (色差键) 1789.3.3 Color Key (色键) 1789.3.4 Color Range (颜色范围) 1799.3.5 Difference Matte (差值遮罩) 1799.3.6 Extract (抽取键控) 1809.3.7 Inner /Outer Key (内/外部键) 1809.3.8 Keylight (1.2) 1819.3.9 Linear Color Key (线性色键) 1829.3.10 Luma Key (亮键) 1829.3.11 Spill suppressor (溢出抑制) 183小实例: 使用色键进行动态抠像 183小实例: 利用颜色范围制作水墨效果 185小实例: 使用色键进行抠像 187小实例: 利用色键制作格调青春 188第10章 滤镜特效 18910.1 滤镜特效简介 19010.1.1 什么是滤镜 19010.1.2 为什么要使用滤镜 19010.1.3 怎么使用滤镜 19010.2 3D Channel (三维通道) 19110.2.1 3D Channel Extract (3D通道提取) 19110.2.2 Depth Matte (深度蒙版) 19210.2.3 Depth of Field (景深) 19210.2.4 Extractor (提取器) 19210.2.5 Fog 3D (3D烟雾) 19310.2.6 ID Matte (ID蒙版) 19310.2.7 Identifier (标识符) 19310.3 Audio (音频) 19410.3.1 Backwards (倒放) 19410.3.2 Bass&Treble (低音&高音) 19410.3.3 Delay (延迟) 19410.3.4 Flange&Chorus (镶边与和声) 19510.3.5 High-Low Pass (高通-低通) 19510.3.6 Modulator (调制器) 19610.3.7 Parametric EQ (参数EQ) 19610.3.8 Reverb (混响) 19610.3.9 Stereo Mixer (立体声混合) 19710.3.10 Tone (音调) 19710.4 Blur&Sharpen (模糊&锐化) 19710.4.1 Bilateral Blur (双向模糊) 19710.4.2 Box Blur (盒状模糊) 19810.4.3 Camera Lens Blur (摄像机镜头模糊) 19810.4.4 CC Radial Blur (CC放射模糊) 19910.4.5 CC Radial Fast Blur (CC快速放射模糊) 19910.4.6 CC Vector Blur (通道矢量模糊) 20010.4.7 Channel Blur (通道模糊) 20110.4.8 Compound Blur (混合模糊) 20110.4.9 Directional Blur (方向模糊) 20210.4.10 Fast Blur (快速模糊) 20210.4.11 Gaussian Blur (高斯模糊) 20310.4.12 Radial Blur (径向模糊) 20310.4.13 Reduce Interlace Flicker (降低隔行扫描闪烁) 20310.4.14 Sharpen (锐化) 20410.4.15 Smart Blur (精确模糊) 20410.4.16 Unsharp Mask (反遮罩锐化) 20510.5 Distort (扭曲) 20510.5.1 Bezier Warp (贝塞尔扭曲) 20510.5.2 Bulge (凹凸镜效果) 20610.5.3 CC Bend It (CC两点弯曲) 20610.5.4 CC Bender (CC弯曲) 20710.5.5 CC Blobbylize (CC滴状斑点) 20710.5.6 CC Flo Motion (CC液化流动) 20810.5.7 CC Griddler (CC网格变形) 20910.5.8 CC Lens (CC透镜) 209小实例: 镜头水滴特效 21010.5.9 CC Page Turn (CC卷页) 21310.5.10 CC Power Pin (CC四角缩放) 21310.5.11 CC Ripple Pulse (CC波纹) 21410.5.12 CC Slant (CC倾斜) 21410.5.13 CC Smear (CC涂抹) 21410.5.14 CC Split (CC分裂) 21510.5.15 CC Split2 (CC分裂2) 21510.5.16 CC Tiler (CC拼贴) 21610.5.17 Corner Pin (边角定位) 21610.5.18 Displacement Map (置换贴图) 21710.5.19 Liquify (液化) 21710.5.20 Magnify (放大) 21810.5.21 Mesh Warp (网格变形) 21910.5.22 Mirror (镜像) 21910.5.23 Offset (偏移) 21910.5.24 Optics Compensation (光学补偿) 22010.5.25 Polar Coordinates (极坐标) 22010.5.26 Reshape (形变) 22110.5.27 Ripple (波纹) 22110.5.28 Smear (涂抹) 22210.5.29

Spherize (球面) 22310.5.30 Transform (变换) 22310.5.31 Turbulent Displace (强烈置换) 22310.5.32  
 Twirl (漩涡) 22410.5.33 Warp (弯曲) 22510.5.34 Warp Stabilizer (弯曲稳定) 22510.5.35 Wave Warp (波形弯曲)  
 22610.6 Expression Controls (表达式控制) 22610.6.1 3D Point Control (三维点控制)  
 22610.6.2 Angle Control (角度控制) 22710.6.3 Checkbox Control (检验盒控制) 22710.6.4 Color Control (色彩控制)  
 22710.6.5 Layer Control (图层控制) 22810.6.6 Point Control (锚点控制) 22810.6.7 Slider Control (滑块控制)  
 22810.7 Generate (生成) 22810.7.1 4-Color Gradient (4色渐变) 22910.7.2  
 Advanced Lightning (高级闪电) 22910.7.3 Audio Spectrum (音频频谱) 23010.7.4 AudioWaveform (音频波形)  
 23110.7.5 Beam (激光光束) 23210.7.6 CC Glue Gun (CC喷胶效果) 23210.7.7 CC Light Burst 2.5 (CC光线爆裂2.5)  
 23310.7.8 CC Light Rays (CC光芒放射) 23310.7.9 CC Light Sweep (CC扫光效果) 23410.7.10  
 Cell Pattern (单元图案) 23510.7.11 Checkerboard (棋盘格) 23510.7.12 Circle (圆) 23610.7.13  
 Ellipse (椭圆) 23610.7.14 Eyedropper Fill (取色器填充) 23710.7.15 Fill (填充) 23710.7.16  
 Fractal (分形) 23810.7.17 Grid (网格) 23910.7.18 Lens Flare (镜头光晕) 23910.7.19 PaintBucket (油漆桶)  
 24010.7.20 RadioWaves (电波) 24010.7.21 Ramp (渐变) 24110.7.22 Scribble (涂抹) 24210.7.23  
 Stroke (描边) 24210.7.24 Vegas (勾画) 24310.7.25 Write-on (书写) 24410.8 Matte (蒙版) 24510.8.1  
 Matte Choker (蒙版清除) 24510.8.2 Refine Matte (改善蒙版) 24510.8.3 Simple Choker (简单清除)  
 24610.9 Noise & Grain (噪波与颗粒) 24610.9.1 Add Grain (添加杂点) 24610.9.2 Dust & Scratches (蒙尘与划痕)  
 24810.9.3 Fractal Noise (分形噪波) 24810.9.4 Match Grain (匹配颗粒) 24910.9.5 Median (中间值)  
 25110.9.6 Noise (噪波) 25110.9.7 Noise Alpha (噪波Alpha) 25210.9.8 Noise HLS (噪波HLS)  
 25210.9.9 Noise HLS Auto (噪波HLS自动) 25310.9.10 Remove Grain (移除颗粒) 25310.9.11 Turbulent  
 Noise (紊乱噪波) 25410.10 Obsolete (旧版特效) 25510.10.1 Basic 3D (基本3D) 25510.10.2 Basic Text (基本文本)  
 25610.10.3 Lightning (闪电) 25710.10.4 Path Text (路径文字) 25710.11 Perspective (透视)  
 25910.11.1 3D Glasses (3D眼镜) 25910.11.2 Bevel Alpha (斜切) 25910.11.3 Bevel Edges (边缘斜切)  
 26010.11.4 CC Cylinder (CC圆柱体) 26010.11.5 CC Sphere (CC球体) 26110.11.6 CC Spotlight (CC聚光灯)  
 26110.11.7 Drop Shadow (投射阴影) 26210.11.8 Radial Shadow (放射阴影) 26210.12 Simulation (仿真)  
 26310.12.1 Card Dance (卡片翻转) 26310.12.2 Caustics (焦散) 26410.12.3 Foam (泡沫) 265小实例：海底气泡特效  
 26610.12.4 Particle Playground (粒子运动场) 26810.12.5 Shatter (粉碎) 27210.12.6  
 Wave World (波形世界) 27310.13 Stylize (风格化) 27410.13.1 BrushStrokes (画笔笔触) 27410.13.2  
 Cartoon (卡通) 27410.13.3 Color Emboss (彩色浮雕) 27510.13.4 Emboss (浮雕) 27610.13.5 Find Edges (查找边缘)  
 27610.13.6 Glow (辉光) 27610.13.7 Mosaic (马赛克) 27710.13.8 Motion Tile (运动分布)  
 27810.13.9 Posterize (色调分离) 27810.13.10 Roughen Edges (粗糙边缘) 27910.13.11 Scatter (分散)  
 28010.13.12 Strobe Light (闪光灯) 28010.13.13 Texturize (纹理) 28110.13.14 Threshold (阈值) 28110.14  
 Text (文本) 28210.14.1 Numbers (数字) 282小实例：使用Numbers (数字) 效果制作数字走时特效  
 28310.14.2 Timecode (时间码) 28510.15 Time (时间) 28610.15.1 CC Force Motion Blur (CC强力运动模糊)  
 28610.15.2 Echo (重影) 28710.15.3 CC Time Blend (CC时间混合) 28710.15.4 CC Time Blend FX (CC时间混合FX)  
 28810.15.5 CC Wide Time (CC时间工具) 28810.15.6 Posterize Time (抽帧)  
 28910.15.7 Time Difference (时间差) 28910.15.8 Time Displacement (时间替换) 28910.15.9 Timewarp (时间扭曲)  
 29010.16 Transition (切换) 29110.16.1 Block Dissolve (块状溶解) 29110.16.2 CC Glass Wipe (CC玻璃擦除)  
 29110.16.3 CC Grid Wipe (CC网格擦除) 29210.16.4 CC Image Wipe (CC图像擦除) 29210.16.5  
 CC Jaws (CC锯齿) 29310.16.6 CC Light Wipe (CC发光过渡) 29410.16.7 CC Radial ScaleWipe (CC放射状缩放擦除)  
 29410.16.8 CC Scale Wipe (CC缩放擦除) 29510.16.9 CC Twister (CC扭曲) 29510.16.10  
 Card Wipe (卡片擦除) 29610.16.11 Gradient Wipe (渐变擦除) 29710.16.12 Iris Wipe (星形擦除)  
 29810.16.13 Linear Wipe (线性扫描) 29810.16.14 Radial Wipe (放射擦除) 29910.16.15 Venetian  
 Blinds (百叶窗) 29910.17 Utility (效用) 30010.17.1 Apply Color LUT (应用颜色查找表) 30010.17.2  
 Cineon Converter (胶片转换) 30010.17.3 Color Profile Converter (彩色轮廓转换) 30110.17.4 Grow  
 Bounds (区域伸缩) 30110.17.5 HDR Compunder (HDR压缩扩展器) 30110.17.6 HDR Highlight  
 Compression (HDR高光压缩扩展器) 302第11章 表达式 30311.1 初识表达式 30411.2 表达式操作  
 30511.2.1 添加、编辑和删除表达式 305小实例：添加表达式 30511.2.2 保存和调用表达式 30611.2.3 使用



表达式控制 30611.3 表达式语法 30711.3.1 表达式的写法 30711.3.2 为表达式加注解 30711.4 表达式语言菜单 307小实例：制作旋转和不透明度表达式 308小实例：利用表达式制作文字颤抖 309综合实例：利用表达式制作正在登录 311第12章 与3ds Max的完美结合 317综合实例：三维文字合成 318综合实例：LOGO演绎 321综合实例：疯狂的小球 325综合实例：手机广告 330第13章 影片的渲染与输出 33413.1 渲染工作区的设置 33513.2 渲染队列窗口参数 33513.3 设置渲染模板 33613.4 影片的输出 33713.5 渲染输出操作 338小实例：渲染输出的方法 338小实例：输出多个合成的方法 338小实例：输出PAL制式的电视节目 340小实例：输出不同尺寸和格式的视频 340小实例：输出音频文件 342小实例：输出单帧图像 343小实例：输出序列 343第14章 文字特效综合篇 345综合实例：经典扫光文字动画 346Part01 背景的制作 346Part02 遮罩的制作 346Part03 创建文字 347Part04 制作光晕效果 348综合实例：浪漫手写字动画 349Part01 背景的制作 349Part02 制作文字遮罩路径 350Part03 制作手写字效果 351综合实例：缤纷五彩文字 352Part01 制作背景层 352Part02 制作模糊文字 353Part03 制作彩色背景 355Part04 制作模糊效果 355Part05 制作模糊背景 359综合实例：蓝调梦幻文字 361Part01 制作text合成 361Part02 制作MASK合成 361Part03 制作text合成2 363Part04 制作text合成3 364Part05 制作text合成1 365Part06 制作合成1 366综合实例：拖尾文字动画 371Part01 文字部分 371Part02 背景制作部分 375综合实例：闪耀发光文字动画 377Part01 制作背景 378Part02 创建摄像机 380Part03 制作字幕 381Part04 制作灯光 382Part05 制作镜头光晕 382Part06 制作光束 383综合实例：火焰文字 385Part01 门破碎效果的制作 385Part02 火焰文字 389Part03 制作羽毛效果和创建摄像机 390Part04 制作粒子碎片 391第15章 光效和粒子特效综合篇 394综合实例：梦境色彩风景效果 395Part01 背景颜色的调节 395Part02 光效的制作 396Part03 粒子的制作 398综合实例：制作电影辉光文字 400Part01 背景的制作 400Part02 制作字幕 401Part03 创建灯光 403Part04 创建摄像机 404综合实例：动感光效动画 404Part01 文字部分 405Part02 背景部分 408综合实例：炫彩荧光粒子动画 410Part01 导入素材和制作背景 410Part02 创建字幕 411Part03 制作光效 412综合实例：文字粒子变幻动画 413Part01 制作文字合成 413Part02 制作粒子飞舞合成 417综合实例：散景光斑游走动画 420Part01 导入素材和制作合成1 421Part02 制作合成2 424Part03 制作合成3 425Part04 制作文字1 429Part05 制作文字2 431Part06 制作文字3 436Part07 制作总合成——遮罩 438Part08 制作总合成——合成3 440Part09 制作总合成——合成2 441Part10 制作总合成——合成1 442Part11 制作总合成——创建调节层 442Part12 制作总合成——文字1 443Part13 制作总合成——文字2 444Part14 制作总合成——文字3 445第16章 常用效果篇 446综合实例：城市雪景动画 447Part01 制作城市背景 447Part02 制作雪动画 448综合实例：老电影效果 451综合实例：制作梦幻色彩效果 453综合实例：镜头水滴滑落动画 459Part01 设置水滴动画 459Part02 设置背景模糊和水滴模糊 461综合实例：真实灯光阴影效果 463Part01 背景的制作 463Part02 创建字幕 464Part03 创建灯光 468综合实例：三维空间文字动画 469Part01 背景空间部分 469Part02 摄像机部分 474综合实例：电影大火特效 477Part01 制作背景 477Part02 制作大火扬尘 478Part03 制作破坏窗户 480Part04 制作大火烟雾 481Part05 制作玻璃破碎 483Part06 创建摄像机 484Part07 制作大火效果 485综合实例：照片下落动画 487Part01 制作照片合成 487Part02 制作照片下落 488Part03 创建摄像机和制作最后合成 491Part04 创建灯光 494第17章 高级合成综合篇 496红色经典——古典中国风 497Part01 背景颜色的制作 497Part02 人像的制作 498Part03 背景花纹的制作 498Part04 文字和装饰的制作 499Part05 创建灯光 500时尚先锋——化妆品广告 501Part01 广告图片动画的制作 501Part02 广告文字动画的制作 503Part03 制作镜头光晕效果 505公益宣传——动物王国之旅 506Part01 导入素材和制作雪花 506Part02 制作主题公园宣传动画 507创意合成——海洋之旅 511Part01 制作海洋背景 511Part02 制作海洋合成 512Part03 制作流水效果 515Part04 制作线性光 516风云变幻——神奇魔方 517Part01 导入素材 517Part02 背景的制作 518Part03 魔方和粒子合成 520Part04 创建字幕 521电视包装——热点新闻 524Part01 在3ds Max中渲染地球镜头01 524Part02 在3ds Max中渲染地球镜头02 526Part03 电视包装背景的制作 527Part04 利用固态层制作镜头光晕 530Part05 制作前景字幕 531Part06 制作半透明字幕 534Part07 制作数字时间字幕 536

编辑推荐

## 名人推荐

“画卷”系列有别于传统的教材，完全以市场上主流应用技术为依托，实用、好学、全面，便于激发学生学习兴趣，可作为CG相关专业的较好自学参考书。

——吉林艺术学院副院长 郭春方教授这套书通俗易懂、内容翔实、可操作性强，配了学习视频、实例素材等，弥补了传统教材的不足，对于学生以后参加工作很有帮助。

——吉林艺术学院设计学院院长 宋飞教授这套书制作精美，内容详尽，很实用，适合作为学生的课外用书。

——清华大学美术学院 张鉴这套书配备了教学视频，极大地提高了学习效率，另外，该书配套资源方便学生按照书中实例操作，一些实用的快捷键类的附赠品，适合学生自学。

——清华大学汽车系 徐建宁这套书对新手来讲，非常合适，简单、实用、全面，例子很多，有视频，不错的入门大全类图书。

——北京太阳鸟动漫艺术中心首席讲师 王振杰这套书配了大量视频，相当于把老师请回家，目录实例非常多，光盘中实例、素材配套很完善，非常好的一套书。

——杭州环宇动漫培训中心主任 王思敏

#### 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>