第一图书网, tushu007.com

<<新概念After Effects CS5影>>

图书基本信息

书名：<<新概念After Effects CS5影视后期制作教程>>

13位ISBN编号：9787030308238

10位ISBN编号：7030308239

出版时间：2011-6

出版时间：科学出版社

作者：成昊，王海峰　编著

页数：242

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

第一图书网, tushu007.com

<<新概念After Effects CS5影>>

内容概要

本书采用案例讲解的方式，精选实用、够用的案例，将After Effects CS5的各个知识要点和应用技巧融会贯通。

本书共13章。
第1、2章为After Effects CS5的快速入门，主要介绍After Effects cs5的入门知识及After Effects cs5的#面环境；第3-11章介绍使用After Elfects CS5完成影视后期制作的相关知识和技巧，主要包括初级动画合成、三维合成、文字特效、调色特效、模拟仿真特效、遮罩和键控、高级运动控制、After Effects CS5第三方插件的应用、渲染输出等内容；第12章为综合案例实训，通过综合案例——企业宣传广告制作，将After Effects CS5影视后期制作的重要知识融会贯通；第l3章为课程设计，提供了3个课程设计题目，为授课教师期末布置大作业提供参考。
全书在内容上突出实用性和可操作性，以实践技能为核心，倡导以学生为本的教育理念，注重全面提高学生的职业实践能力和职业素养。

本书为用书教师提供超值的立体化教学资源包，主要包括源文件、视频效果文件、与书中内容同步的多媒体教学视频（25小节，195分钟）、电子课件等内容，为教师的教学和学生?学习提供便利。

本书遵循大多数初学者的认识规律和学习思路，在内容上力求准确，层次清晰，通俗易懂，实用性强，案例多，以激发学生的学习兴趣，非常适合After Effects的初、中级用户学习；配合立体化教学资源包，特别适合作为职业院校、成人教育、大中专院校和计算机培训学校相关课程的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<新概念After Effects CS5影>>

书籍目录

第1章 初识After Effects CS5
1.1 后期合成技术的初步了解
1.1.1 后期合成技术概貌
1.1.2 线性编辑与非线性编辑
1.2 影视制作基础
1.2.1 影视编辑色彩与知识
1.2.2 常用影视编辑基础术语
1.3 认识After Effects CS5
1.3.1 After Effects CS5的系统要求
1.3.2 After Effects CS5的新增功能
第2章 AfterEffectsCS5窗口简介
2.1 项目窗口
2.1.1 项目设置
2.1.2 在项目中导入素材
2.1.3 在项目窗口中管理素材
2.1.4 删除素材
2.2 合成窗口
2.2.1 建立合成图像
2.2.2 认识合成窗口
2.2.3 在合成窗口中加入素材
2.2.4 时间线窗口
2.3 素材窗口
2.4 层窗口
2.5 流程图窗口
2.6 工具面板
2.7 时间控制台面板
2.8 音频面板
2.9 信息面板
2.10 案例实训1——剪辑素材
2.10.1 基础知识要点与制作思路
2.10.2 制作步骤
2.11 案例实训2——影片输出
2.11.1 基础知识要点与制作思路
2.11.2 制作步骤
2.12 课后习题
第3章 实级动画合成
3.1 会“ 动 ”的Photoshop
3.2 层的概念
3.3 层的管理
3.3.1 层的产生
3.3.2 对层进行编辑
3.4 基?动画
3.4.1 认识关键帧
3.4.2 定位点设置
3.4.3 位置设置

第一图书网, tushu007.com

3.4.4 比例设置
3.4.5 旋转设置
3.4.6 透明度设置
3.5 层模式
3.6 轨道蒙版
3.7 案例实训1——制作基本运动动画
3.7.1 基础知识要点与制作思路
3.7.2 制作步骤
3.8 案例实训2——制作切换效果
3.8.1 基础知识要点与制作思路
3.8.2 制作步骤
3.9 课后习题与上机操作
4.1 认识三维空间
4.2 三维空间合成的工作环境
4.2.1 三维视图
4.2.2 坐标系
4.3 操作3D对象
4.3.1 3D对象操作
4.3.2 多视窗操作
4.4 灯光的应用
4.4.1 灯光的建立
4.4.2 灯光属性及其设置
4.5 摄像机的应用
4.5.1 摄像机的建立
4.5.2 调整摄像机的变化属性
4.5.3 调整摄像机的视图
4.6 三维辅助功能的应用
4.6.1 渲染引擎和OpenGL选项
4.6.2 高效的场景搭建模板
……
第5章 文字特效
第6章 调色特效
第7章 模?仿真特效
第8章 遮罩和键控
第9章 高级运动控制
第10章 After Effects CS5第三方插件的应用
第11章 渲染输出
第12章 综合案例——企业宣传广告制作
第13章 课程设计
附录 习题参考答案

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

案例、精讲、超值。

超大容量，立体化教学资源包：全程语音讲解的多媒体学习环境；超大容量，播放时间长达195分钟；视频效果与源文件、电子课件和课程设计。

由Adobe教育专家和一线资深影视后期制作工程师结合多年教学客行业工作经验倾力编著；按照技能应用的需求，精选实用、够用的案例，将After Effects的知识要点融会贯通；采用案例讲解的方法，以例激超限、以例说理、以例导行，易教易学；为用书教师提供含多媒体教学系统的立体化教学资源包，满足现代化教育新需求。

百万册畅销经典品牌，科海优秀教材。

第一图书网, tushu007.com

<<新概念After Effects CS5影>>

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