第一图书网, tushu007.com

<<After Effects CS4高手 >

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

第一图书网, 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。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects CS4高手 >

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。

第一图书网, tushu007.com

<<After Effects CS4高手 >

书籍目录

第1章初识AfterEffectsCS41.1AfterEffectsCS4工作原理及简介1.1.1界面调整1.1.2QuickSearch快速搜索1.1.3CompositionNavigator（合成导航）和Mini-Flowchart（迷你流程图）1.1.4CS4新增的3个特效1.1.5MochaForAfterEffects1.1.6AdobeCreativeSuite进一步提高集成功能1.1.7AdobeDeviceCentralCS4虚拟移动测试平台1.1.8SeparateXYZPosition1.2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2.1File（文件）菜单2.2Edit（编辑）菜单2.3Compositon（合成项）菜单2.4Layer（图层）菜单2.5Animation（动画）菜单2.6View（视图）菜单2.7Window（窗口）菜单2.8Help（帮助）菜单第3章详解AfterEffectsCS4设置面板3.1Tools（工具栏）3.2Project（项目）面板3.3Timeline（时间线）面板3.4Composition（合成）面板3.5其他面板3.5.1Layer（层）面板3.5.2Footage（素材）面板3.5.3Flowchart（流程图）面板3.5.4Source（资料）窗口3.5.5Effect&Presets（特效与预设）面板3.5.6Preview（预览）面板3.5.7Info（信息）面板3.5.8Audio（音频）面板3.5.9Tracker（跟踪）面板3.5.10Align（对齐）面板3.5.11Smoother（圆滑）面板3.5.12Wiggler（抖动）面板3.5.13MotionSketch（运动草图）面板3.5.14MaskInterpolation（遮罩插值）面板第4章AfterEffectsCS4操作流程命令详解4.1AfterEffectsCS4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4.2AfterEffectsCS4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4.4GraphEditor（曲线编辑器）命令4.4.1认识GraphEditor（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4.6.1DLayer（三维空间）4.6.2Light（灯光）4.6.3Camera（摄像机）4.7后期渲染设置流程中的命令4.7.1MaterialOptionsproperties（材质参数选项）4.7.2指定投影渲染质量4.7.3Audio（音频）4.7.4Shape（形状）4.7.5AnimationText（文字动画）4.7.6图层样式第5章AfterEffectsCS4特效设置5.1DChannel特效命令详解5.2Audio特效命令详解5.3Blur&Sharpen特效命令详解5.4Channel特效命令详解5.5ColorCorrection特效命令详解5.6Distort特效命令详解5.7ExpressionControls特效命令详解5.8Generate特效命令详解5.9Keying特效命令详解5.10Matte特效命令详解5.11Noise&Grain特效命令详解5.12Obsolete特效命令详解5.13Paint画笔特效命令详解5.14Perspective特效命令详解5.15Simulation特效命令详解5.16Stylize特效命令详解5.17SyntheticAperture特效命令详解5.18Text特效命令详解5.19Time特效命令详解5.20Transition特效命令详解5.21Utility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AdobeClipNotes6.8输出格式6.9OpenGL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AdobeDeviceCentralCS48.1关于AdobeDeviceCentralCS48.2AdobeDeviceCentralCS4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AdobeBridge中访问AdobeDeviceCentral8.7在AdobeDeviceCentral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logo9.5创建粒子9.6创建装饰元素及合并调整

第一图书网, tushu007.com

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