

名家讲堂
GATHER LIGHT

After Effects CS4 高手速成

QUICK TO MASTER

- 无须花费高昂的
- 通过阅读本书 +
- 您即可掌握 After

- 知名培训专家亲手编写
- 学习过程中会有亲临培训课堂的感觉
- 配有 QQ 群 (52484999) 在线技术支持
- 使您第一时间获得作者的技术支持
- 同时您还可以加入 www.cggood.com 论坛与大家进行技术交流

聚光翰华数字科技 编著
数字创意出版中心 监制



本书各章节的实例源文件及素材文件
81 个多媒体视频教学短片
长达 1100 分钟·详细讲解全部操作过程
随书超值赠送价值 500 元的聚光培训优惠券



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

名家讲堂
GATHER LIGHT

After Effects CS4

高手速成

QUICK TO MASTER

聚光数字科技 编著
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

本书是一本介绍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。本书从读者的需求出发,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,以一本书的价格,买到了基本命令讲解和简单案例讲解两本书。

本书附带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。

本书可作为影视制作、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。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS4高手速成 / 聚光翰华数字科技编著. -- 北京: 电子工业出版社, 2010.6
(名家讲堂)

ISBN 978-7-121-10546-3

I. ①A… II. ①聚… III. ①图形软件, After Effects CS4 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第048541号

责任编辑: 何郑燕

特约编辑: 李新承

印刷: 北京天宇星印刷厂

装订: 三河市皇庄路通装订厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 26.25 字数: 723.2千字 彩插: 16

印次: 2010年6月第1次印刷

印数: 4 000册 定价: 79.00元(含光盘2张)

广告经营许可证号: 京海工商广字第0258号

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

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 www.cggood.com 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CS4。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。

命令工具介绍加案例类图书：虽然综合了前两种图书的优点，但是，由于图书篇幅的限制，当什么都想讲的时候，最终结果只能是什么都讲不清楚。

本书从读者的需求出发，打破了传统图书和光盘讲解完全匹配的僵局，将图书以命令详解手册的形式，详细地反映到目录上，实现了软件命令速查手册的功能。在视频光盘中，以案例讲解的方式，按照实际工作流程，讲解命令组合的使用方法。也就是说，图书和光盘的内容完全不重复。对于读者来说，应该可以理解为以一本书的价格，买到了基本命令讲解和简单案例讲解两本书。这样既解决了由于重复案例而造成的书、盘无法分离的问题，又解决了由于图书篇幅限制而无法将知识点讲透彻的问题。

本书一改传统软件类初级教程书的讲解方式，力求最大限度地将所有知识点讲解透彻。使初学者通过本书的学习后，对软件的使用实现由零到精通的飞跃。

知识结构导航

本书通过9个章节的学习，以及图书配套视频教学光盘的学习形式，让读者更好、更快地理解和掌握After Effects相关命令和使用方法，全书知识结构如下：

章节	涉及知识点	主要内容	学习难易程度
第1章	工作原理、快速搜索、新增的特效、主界面简介	讲解了After Effects CS4的工作原理及After Effects CS4主界面简介	初
第2章	下拉菜单	详细讲解了各个菜单下命令的含义及所涉及到的应用	初
第3章	设置面板	详细讲解各个面板的各个部分的基本应用，为以后深入学习打下基础	初
第4章	前期设置、层编辑、时间线面板、关键帧、曲线编辑器、特效动画、三维特效、后期渲染	讲解将一个视频、图片等素材调入Adobe After Effects CS4并进行编辑、添加特效，直到输出的过程	中
第5章	特效命令	本章将详细地对各种特效的应用及其具体的参数进行讲解	中
第6章	渲染输出	本章将详细地对渲染的各个参数及设置进行讲解，以帮助用户获得最佳的渲染需求	中
第7章	Mocha软件的应用	讲解追踪软件Mocha的基本操作流程及使用方法	中
第8章	视频测试	详细讲解视频测试平台Adobe Device Central CS4的使用方法	中
第9章	综合案例	通过创建波形动画、描边动画、创建logo、创建粒子等，巩固所学知识	高
配书DVD	本书附带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。		

读者学习导航

本书突出了实用性及技巧性，使学习者可以很快地掌握影视制作的方法和技巧，可供广大学习视频的学生使用，也可作为影视培训班的教学参考书。结合上表，本书学习导航如下：

- 如果没有任何基础：从头开始学习；
- 如果掌握了简单的After Effects基础知识：从第2章开始学习；
- 如果掌握了一般的视频编辑知识：从第4章开始学习。

本书由聚光翰华数字科技编写，参与编写的人员还有鄢竣、姚勇、杜兴玉、王亮、付铄懿。由于创作过程中难免存在不足和疏漏之处，如果您在学习过程中遇到有关图书及配书光盘存在问题，可以通过以下方式与我们联系：

联系方式

QQ群号：52484999（飞思数字创意交流群）

咨询电话：（010）88254160 88254161-67

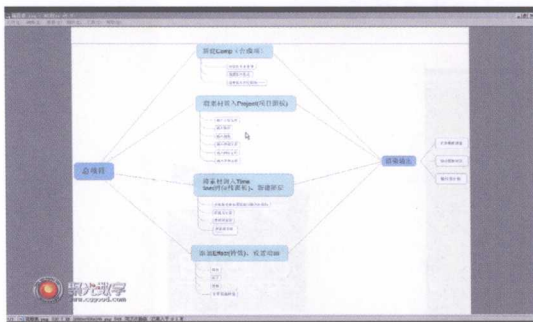
电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

第1课 详解时间线面板

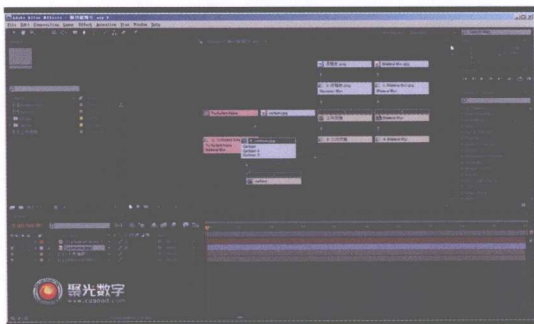
小课题1 流程图

本节通过对流程图的讲解，详细地讲解了 After Effects CS4 的工作流程，为深入学习打下理论基础。



小课题2 新功能简介

本节课通过对 After Effects CS4 新功能的讲解，使读者对 After Effects CS4 的新功能有个初步的认识。



对本课命令的详细讲解请参考本书第1章1.1 After Effects CS4工作原理及简介。

第2课 After Effects CS4界面介绍

小课题1 界面介绍

本节课通过对 After Effects CS4 界面的总体介绍，使读者对 After Effects CS4 的整体界面布局有个初步的认识，为后面内容的深入学习奠定基础。



对本课命令的详细讲解请参考本书第1章1.2主界面简介。

第3课 工具栏

小课题1 工具栏详解

本节课对 After Effects CS4 的基本工具：选择工具、移动工具、缩放工具和摄像机工具等进行了详细的讲解，熟练地掌握基础工具的应用，以便将更多的时间花费在设计创意上。

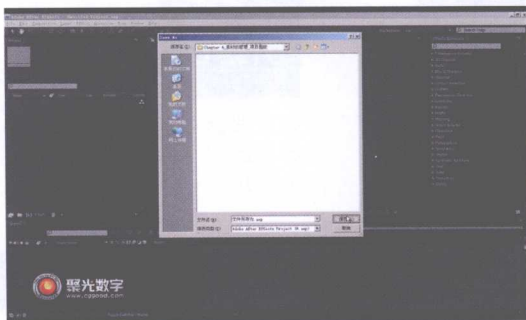


对本课命令的详细讲解请参考本书第3章3.1 Tools (工具栏)。

第4课 素材的管理——项目面板

小课题1 项目的新建与保存

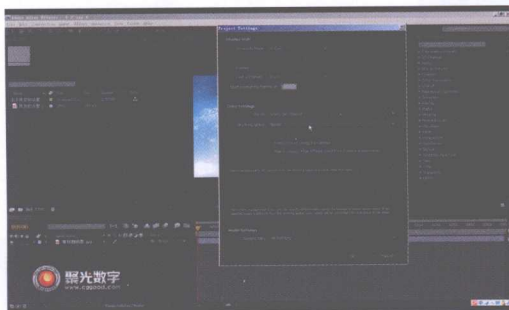
本节课针对项目的新建与保存进行详细的讲解，带领读者掀开 After Effects CS4 的神秘面纱。



对本课命令的详细讲解请参考本书第4章4.1.1新建项目。

小课题2 项目的基本设置

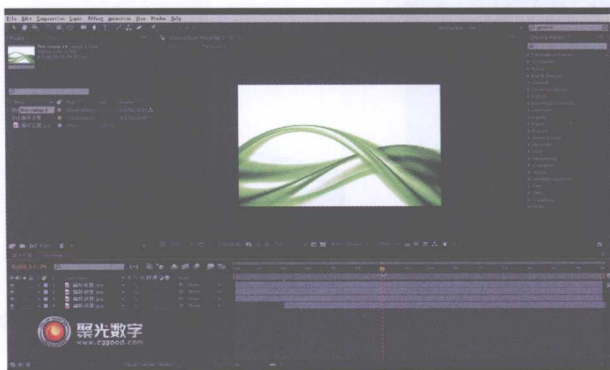
本节课对项目的基本设置进行了详细的讲解，正确的项目参数设置是视频编辑的基础。在正式开始视频创作之前，必须对基本的设置进行调整。



对本课命令的详细讲解请参考本书第3章3.2 Project (项目) 面板。

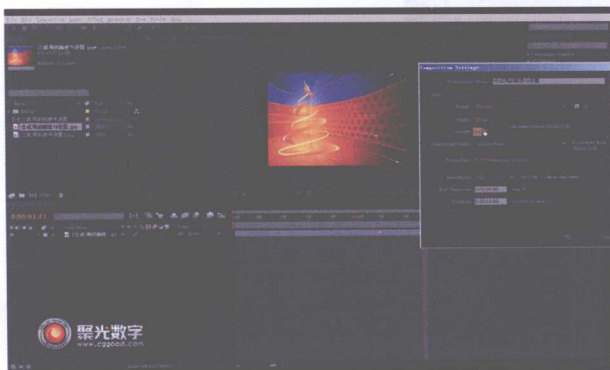
小课题3 偏好设置

本节课通过对首选项参数面板的详细讲解,使读者可以根据需要对 After Effects CS4 中的一些选项进行设置。本节课涉及到软件界面及输入/输出的一些相关设置。



小课题4 合成项的新建与设置

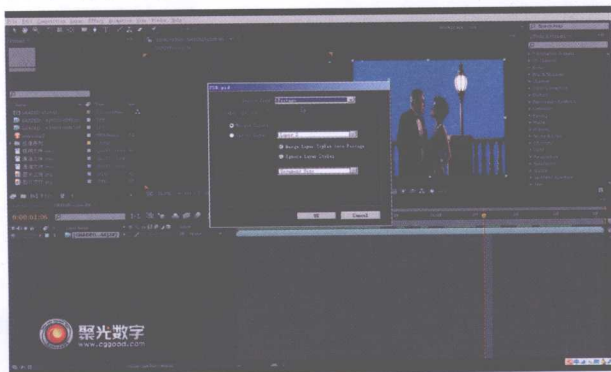
本节课详细地讲解了项目的新建与设置,在开始视频创作时,必须新建项目,然后在新建项目的基础上进行创作。合理有序的项目管理可以提高工作效率。



对本课命令的详细讲解请参考本书第4章4.1.2 新建合成项。

小课题5 素材的导入

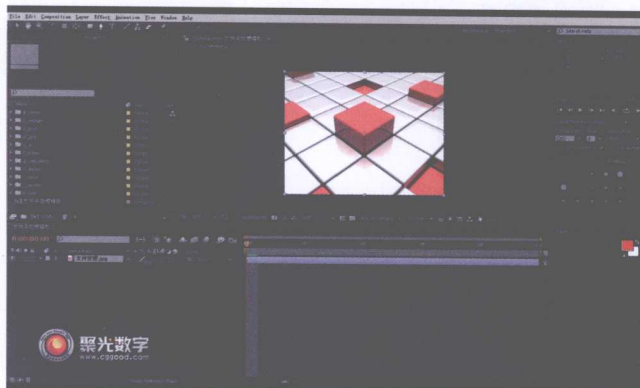
本节课针对各种素材的导入进行详细的讲解,涉及到图片、声音和视频等素材的导入方式。



对本课命令的详细讲解请参考本书第4章4.1.4 素材的导入。

小课题6 素材的管理

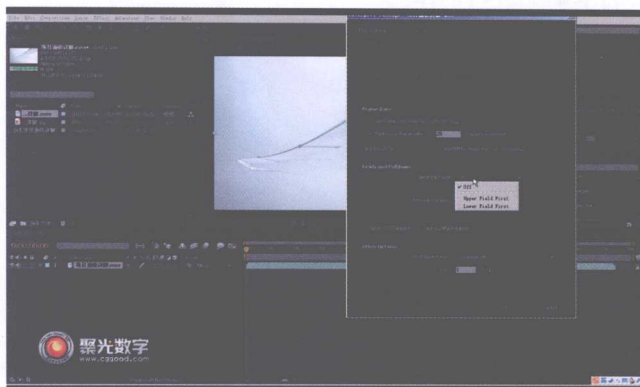
本节课针对素材的分类管理进行讲解，合理有序的素材管理，不仅可以提高工作效率，还有利于团队协作。



对本课命令的详细讲解请参考本书第4章4.1.5素材的管理。

小课题7 项目面板详解

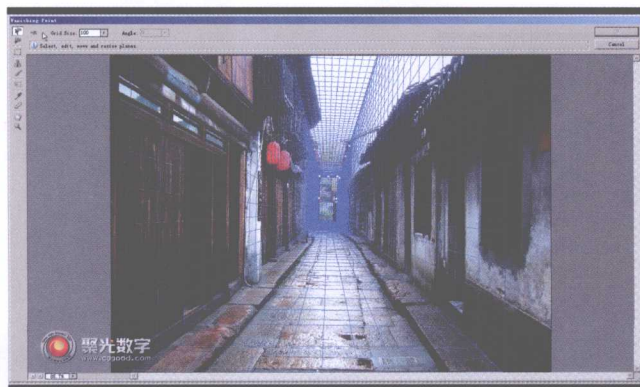
本节课通过对项目面板的详细讲解，使读者深入地了解项目设置的关键参数。



对本课命令的详细讲解请参考本书第4章。

小课题8 右键菜单

本节课主要讲解项目面板的右键菜单，通过对新建、导入等命令的讲解掌握项目窗口的基本操作。



对本课命令的详细讲解参考本书第4章。

第5课 详解时间线面板

小课题1 时间线面板布局

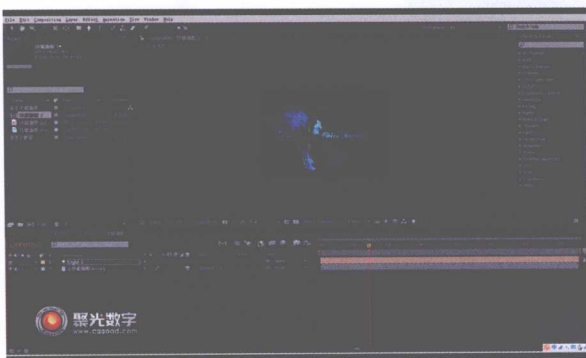
本节详细地讲解了时间线面板的布局，为以后熟练地在时间线面板中进行操作打下良好的基础。



本课命令的详细讲解参考本书第3章3.3 Timeline（时间线）面板。

小课题2 功能面板

本节详细地讲解了时间线面板上的功能按钮。读者了解了各个功能按钮以后，在实际操作中就可根据不同的需要调用不同的功能按钮。



对本课命令的详细讲解请参考本书第3章3.3 Timeline（时间线）面板。

小课题3 层的管理功能面板

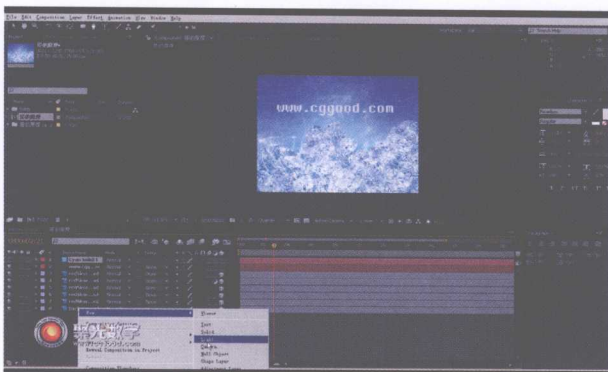
本节通过对层的管理功能进行讲解，可以使读者在进行时间线编辑的同时对层进行管理，从而提高工作效率。



对本课命令的详细讲解请参考本书第4章4.2节。

小课题4 层和层的种类

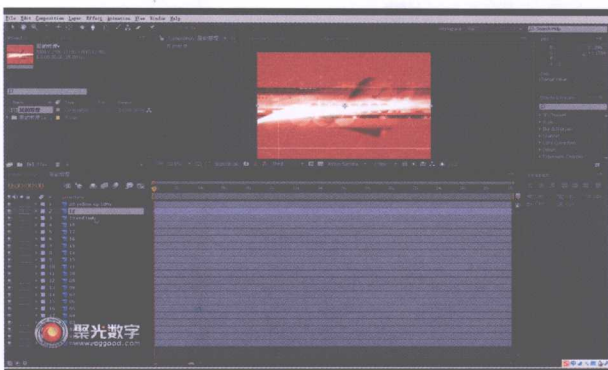
本节详细地讲解了层的种类及其用法。读者可在设计时选择不同的层，以实现不同的功能。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.2节。

小课题5 层的管理

本节通过对层的管理及操作方法的讲解，使读者熟练掌握层的排序、复制、删除等操作，以及控制层的方法，从而提高工作效率。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.2节。

小课题6 层的属性及动画

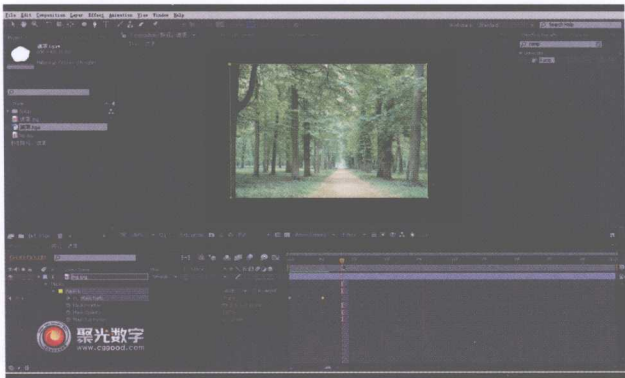
本节详细地讲解了层的基本属性。通过对基本属性的认识，从而有针对性地进行动画编辑。在基础动画的基础上，完成复杂动画的设计。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.2节和4.3.1关键帧动画。

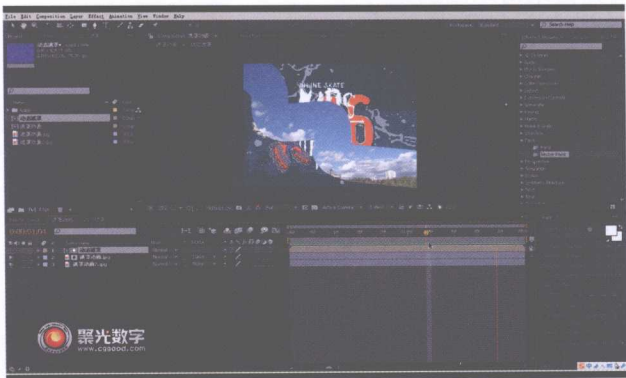
小课题7 路径与遮罩

本节详细地讲解了路径和遮罩的创建及它们的基本操作方法，使用户熟练地掌握滤镜和遮罩的用法。



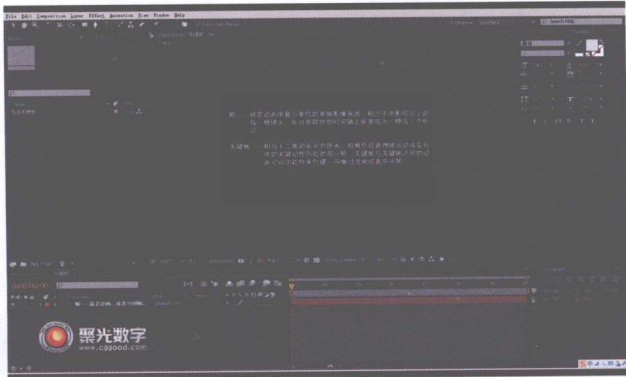
小课题8 遮罩动画

本课题通过对遮罩动画的讲解，使读者了解如何通过遮罩来创建动画及遮罩动画的适用场合。



小课题9 关键帧

本课题通过对关键帧相关知识的讲解，使用户熟悉动画创建的基础。同时详细地讲解了关键帧的相关操作命令，使用户可以熟练地掌握关键帧的相关操作。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.3.1关键帧动画。

小课题10 关键帧插值

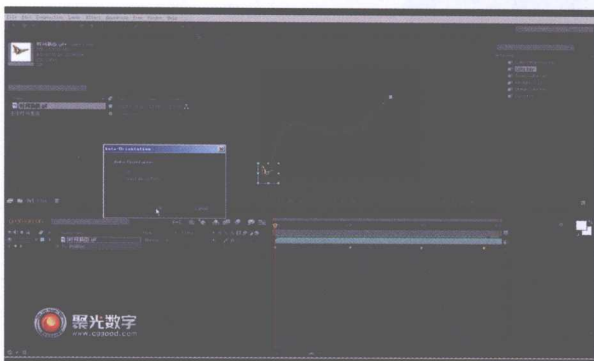
本节课通过对关键帧插值的讲解,向读者介绍关键帧的几种表现形式及调节方式,通过对关键帧插值的改变来改变动画效果。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.4.2 关键帧空间、时间插值。

小课题11 时间插值

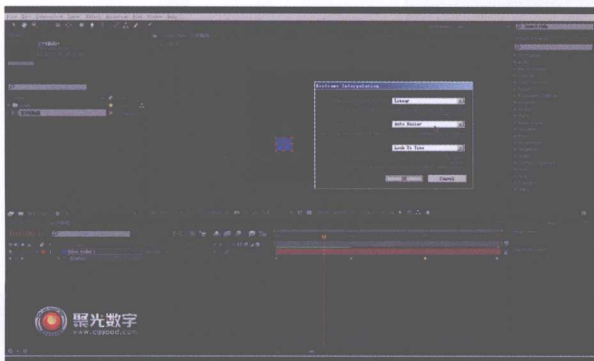
本节课通过对关键帧时间插值的讲解,使读者对时间插值有深入的了解。读者可以通过时间插值来对动画的运动速度进行控制,以此来实现动画在时间上的运动效果。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.4.2 关键帧空间、时间插值。

小课题12 空间插值

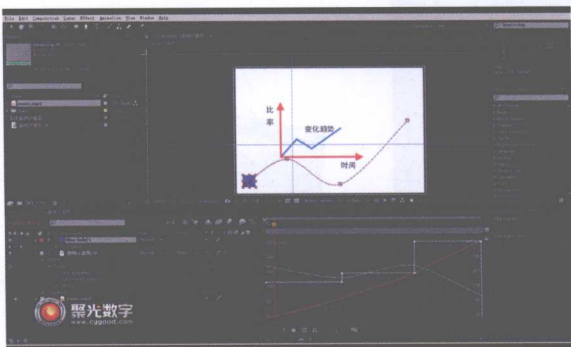
本节通过对空间插值的讲解,详细介绍了空间插值的几种表现形式,通过对空间插值的调整来改变物体的运动路径,实现物体运动形态的多样化。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.4.2 关键帧空间、时间插值。

小课题13 曲线编辑器

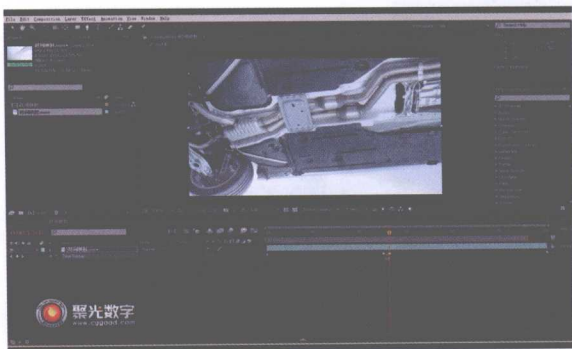
本节课通过对曲线编辑器的详细讲解来展现关键帧的另外一种更加直观的控制方式，由曲线编辑器来控制动画的时间、空间上的表现形态，使读者更加方便地完成对动画的控制。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.4.1 认识Graph Editor (曲线编辑器)。

小课题14 时间映射

本节课通过对时间映射知识点的讲解来完成对影片在速度的控制，通过本节的学习来达到制作特殊播放效果的目的。



小课题15 三维空间

本节课通过对三维空间相关知识点的讲解来让读者认识新的三维世界，在本节课中通过对三维图层、灯光层、摄像机层的详细讲解来深入地了解三维空间。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.6.1 3D Layer (三维空间)、4.6.2 Light (灯光)、4.6.3 Camera (摄像机)。

小课题16 文字

本节课针对文字的相关知识点进行了详细的讲解，对文字常见的表现形式进行了剖析，通过本节课的学习来达到制作常见文字动画的目的。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.7.5 Animation Text（文字动画）。

小课题17 形状

本节课对形状工具及形状的相关属性进行详尽的讲解，使读者可以充分理解并掌握形状的具体应用。



对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.7.4 Shape（形状）。

小课题18 图层样式

本节课通过 Photoshop 和 After Effects 的图层样式的对比讲解，使读者轻松地完成图层样式的学习并加以灵活应用。

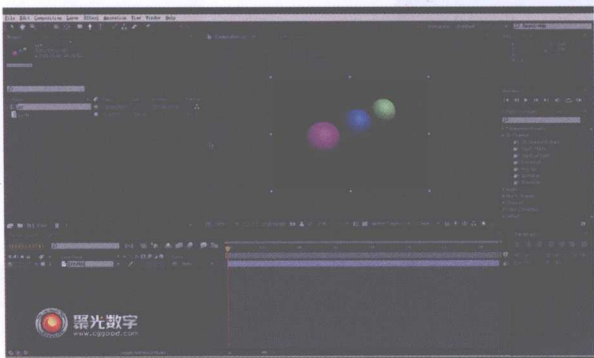


对本节命令的详细讲解请参考本书第4章4.7.6 图层样式。

第6课 特效的管理——特效控制窗口

小课题1 3D Channel

本节课通过对 3D Channel 滤镜组中滤镜的详细讲解来掌握 After Effects CS4 和三维软件进行合成的相关技术。

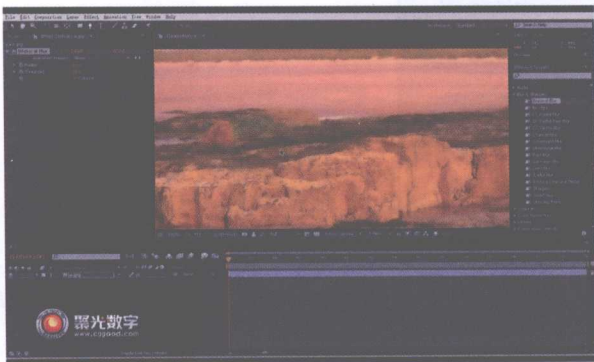


对本节命令的详细讲解请参考本书第 5 章 5.1 3D Channel 特效命令详解。

小课题2 Blur&Sharpen

本节课通过两部分对模糊和锐化滤镜进行讲解，第一小节主要讲解一些常规的模糊和锐化滤镜；第二小节详细地讲解了镜头模糊滤镜的使用方法和技巧。

小课题2.1 常规模糊和锐化滤镜



对本节命令的详细讲解请参考本书第 5 章 5.3 Blur&Sharpen 特效命令详解。

小课题2.2 镜头模糊滤镜



小课题3 Channel

本节课主要讲解图像的通道滤镜，通过对图像通道的各种调整来学习图像的局部调整技巧。



对本节命令的详细讲解请参考本书第5章5.4 Channel特效命令详解。

小课题4 Color Correction

本节课通过对色彩的原理及相关命令的详细讲解，使读者既能熟练地掌握色彩的调整方法，又能深入了解色彩调整的技巧。本节共分为 13 小节来讲解色彩调整的相关命令。

小课题4.1 调整层



对本节命令的详细讲解请参考本书第5章5.5 Color Correction特效命令详解。

小课题4.2 色彩原理

