

一线资深教育专家为入门级用户量身打造

图解式教学·轻松学习·即学即用



# After Effects CS6

## 从入门到精通



资深影视制作和培训师为初学者全面讲解After Effects CS6的使用方法与应用技巧，前10章软件应用基础、后6章专业案例制作技法，详解AE CS6从基础实例到电视栏目包装与动漫特效合成制作技法

全程DVD多媒体  
高清视频语音教学

DVD 731分钟 67堂课

王红卫 编著

清华大学出版社



# After Effects CS6

从入门到精通



王红卫 编著

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书根据多位业界资深影视制作大师的教学与实践经验编写而成。全书分为两大部分：软件基础知识和案例实战应用。软件基础知识包括1~10章，主要讲解After Effects CS6影视动画制作基础、After Effects CS6的基本参数、项目创建及素材管理、关键帧操作与基础文字动画、蒙版动画、色彩控制与抠像、仿真模拟特效及视频的渲染与输出设置，并在基础知识的讲解中插入实例应用，让读者在学习和巩固基础知识的同时提高实战技能；案例实战应用包括11~16章，侧重影视实战应用。

随书附赠的多媒体教学光盘中，收录了38个基础知识及29个案例的全程视频语音讲解，同时提供书中所有案例的调用素材和源文件，手把手帮助读者迅速掌握使用After Effects CS6进行影视后期合成与特效制作的精髓。

本书适用于欲从事影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑与合成的广大初、中级从业人员作为自学教材，也可作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

### 图书在版编目（CIP）数据

After Effects CS6从入门到精通 / 王红卫编著. ——北京：清华大学出版社，2013.5

（视频大讲堂）

ISBN 978-7-302-31199-7

I. ①A… II. ①王… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2013）第001646号

责任编辑：夏非彼

封面设计：王 翔

责任校对：闫秀华

责任印制：沈 露

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈：010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 装 者：北京天颖印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：203mm×260mm 印 张：31 字 数：794千字

附光盘1张

版 次：2013年5月第1版

印 次：2013年5月第1次印刷

印 数：1~5000

定 价：99.00元

---

产品编号：048492-01



# 目录

## 第1章 After Effects CS6 影视动画制作基础 ..... 1

### 1.1 数码影视视频基础 ..... 1

- 1.1.1 帧的概念 ..... 1
- 1.1.2 帧率和帧长度比 ..... 2
- 1.1.3 像素长宽比 ..... 2
- 1.1.4 场的概念 ..... 2
- 1.1.5 电视的制式 ..... 3
- 1.1.6 视频时间码 ..... 3

### 1.2 镜头一般表现手法 ..... 4

- 1.2.1 推镜头 ..... 4
- 1.2.2 移镜头 ..... 4
- 1.2.3 跟镜头 ..... 4
- 1.2.4 摇镜头 ..... 5
- 1.2.5 旋转镜头 ..... 5
- 1.2.6 拉镜头 ..... 5
- 1.2.7 甩镜头 ..... 6
- 1.2.8 晃镜头 ..... 6

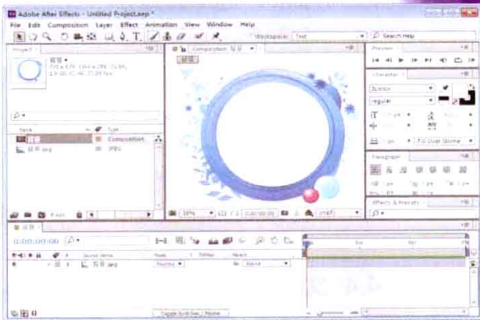
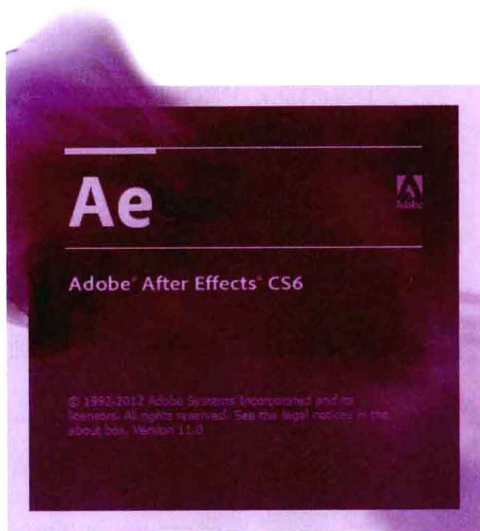
## 第2章 After Effects CS6的基本参数 ..... 7

### 2.1 After Effects CS6操作界面简介 ..... 7

- 2.1.1 启动After Effects CS6 ..... 7
- 2.1.2 After Effects CS6工作界面介绍 ..... 8
- 2.1.3 自定义工作模式 ..... 9
- 2.1.4 保存工作界面 ..... 11
- 2.1.5 工具栏的介绍 ..... 11
- 2.1.6 浮动面板的介绍 ..... 12
- 2.1.7 图层的显示、锁定与重命名 ..... 16

### 2.2 使用辅助功能 ..... 18

- 2.2.1 应用缩放功能 ..... 19
- 2.2.2 安全框 ..... 19
- 2.2.3 网格的使用 ..... 20
- 2.2.4 参考线 ..... 21
- 2.2.5 标尺的使用 ..... 22
- 2.2.6 快照 ..... 23
- 2.2.7 显示通道 ..... 23
- 2.2.8 分辨率解析 ..... 23



2.2.9 设置区域预览.....	24
2.2.10 设置不同视图.....	24
<b>第3章 项目创建及素材管理.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 项目、合成文件的操作.....</b>	<b>25</b>
3.1.1 创建项目及合成文件.....	25
3.1.2 保存项目文件.....	26
<b>3.2 素材的导入.....</b>	<b>27</b>
3.2.1 几种常见素材的导入介绍.....	27
3.2.2 JPG格式静态图片的导入.....	28
3.2.3 序列素材的导入.....	29
3.2.4 PSD格式素材的导入.....	30
<b>3.3 素材的管理.....</b>	<b>31</b>
3.3.1 使用文件夹归类管理素材.....	31
3.3.2 添加素材.....	33
3.3.3 查看和移动素材.....	34
3.3.4 设置入点和出点.....	34
<b>第4章 关键帧操作与基础文字动画.....</b>	<b>36</b>
<b>4.1 创建及查看关键帧.....</b>	<b>36</b>
4.1.1 如何创建关键帧.....	36
4.1.2 查看关键帧.....	37
<b>4.2 编辑关键帧.....</b>	<b>38</b>
4.2.1 选择关键帧.....	38
4.2.2 移动关键帧.....	39
4.2.3 删除关键帧.....	39
4.2.4 旋转文字动画.....	40
<b>4.3 文本工具.....</b>	<b>42</b>
4.3.1 文本的创建.....	42
4.3.2 Character (字符) 和Paragraph (段落) 面板.....	43
<b>4.4 文本属性.....</b>	<b>43</b>
4.4.1 Animate (动画).....	44
4.4.2 文字随机透明动画.....	44
4.4.3 Path (路径).....	46
4.4.4 路径文字动画.....	48
<b>4.5 其他文本的应用.....</b>	<b>50</b>
4.5.1 Basic Text (基础文字).....	50
4.5.2 Path Text (路径文字).....	52
4.5.3 利用可见字符制作机打字动画.....	54



## 第5章 蒙版动画 .....56

## 5.1 蒙版动画的原理 .....56

## 5.2 创建蒙版 .....57

5.2.1 利用矩形工具创建方形蒙版 .....57

5.2.2 利用椭圆工具创建椭圆形蒙版 .....58

5.2.3 利用钢笔工具创建自由蒙版 .....58

## 5.3 改变蒙版的形状 .....59

5.3.1 节点的选择 .....59

5.3.2 节点的移动 .....59

5.3.3 添加/删除节点 .....60

5.3.4 节点的转换技巧 .....60

5.3.5 利用蒙版制作放大镜头动画 .....61

## 5.4 修改蒙版属性 .....64

5.4.1 蒙版的混合模式 .....64

5.4.2 修改蒙版的大小 .....65

5.4.3 蒙版的锁定 .....65

5.4.4 蒙版的羽化操作 .....65

5.4.5 利用蒙版路径制作擦除动画 .....66

5.4.6 蒙版的不透明度 .....67

5.4.7 蒙版区域的扩展和收缩 .....68

5.4.8 利用蒙版扩展制作电视屏幕效果 .....68

## 第6章 色彩控制与抠像 .....70

## 6.1 色彩调整的应用方法 .....70

## 6.2 使用Color Correction (色彩校正) 特效组 .....70

6.2.1 Auto Color(自动颜色) .....71

6.2.2 Auto Contrast (自动对比度) .....71

6.2.3 Auto Levels (自动色阶) .....71

6.2.4 Black &amp; White (黑白) .....72

6.2.5 Brightness &amp; Contrast (亮度&amp;对比度) ...72

6.2.6 Broadcast Colors (广播级颜色) .....73

6.2.7 CC Color Neutralizer (颜色中和剂) .....73

6.2.8 CC Color Offset (CC色彩偏移) .....73

6.2.9 CC Kernel (CC内核) .....74

6.2.10 CC Toner (CC调色) .....74

6.2.11 Change Color (改变颜色) .....74

6.2.12 Change To Color (改变到颜色) .....75

6.2.13 Channel Mixer (通道混合) .....75

6.2.14 Color Balance (色彩平衡) .....76

6.2.15 Color Balance (HLS)  
(色彩平衡 (HLS)) .....76

6.2.16 Color Link (颜色链接) .....77



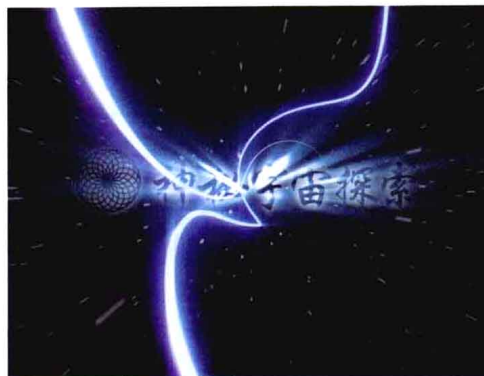
6.2.17 Color Stabilizer (颜色稳定器) .....	77
6.2.18 Colorama (色彩渐变映射) .....	77
6.2.19 Curves (曲线) .....	78
6.2.20 Equalize (补偿) .....	78
6.2.21 Exposure (曝光) .....	79
6.2.22 Gamma / Pedestal / Gain (伽马/基准/增益) .....	79
6.2.23 Hue / Saturation (色相/饱和度) .....	79
6.2.24 Leave Color (保留颜色) .....	80
6.2.25 Levels (色阶) .....	80
6.2.26 Levels (Individual Controls) (单独色阶控制) .....	81
6.2.27 Photo Filter (照片过滤器) .....	81
6.2.28 PS Arbitrary Map (Photoshop曲线图) .....	81
6.2.29 Selective Color (可选颜色) .....	82
6.2.30 Shadow / Highlight (阴影/高光) .....	82
6.2.31 Tint (色调) .....	83
6.2.32 Tritone (调色) .....	83
6.2.33 vibrance (自然饱和度) .....	83
<b>6.3 素材抠像——Keying (键控) .....</b>	<b>83</b>
6.3.1 CC Simple Wire Removal (擦钢丝) .....	84
6.3.2 Color Difference Key (颜色差值键控) ...	84
6.3.3 Color Key (色彩键) .....	85
6.3.4 Color Range (颜色范围) .....	85
6.3.5 Difference Matte (差异蒙版) .....	86
6.3.6 Extract (提取) .....	86
6.3.7 Inner/Outer Key (内外键控) .....	87
6.3.8 Keylight 1.2 (抠像1.2) .....	88
6.3.9 Linear Color Key (线性颜色键控) .....	88
6.3.10 Luma Key (亮度键) .....	89
6.3.11 Spill Suppressor (溢出抑制) .....	89
6.3.12 色彩键抠像 .....	90

**第7章 仿真模拟特效的应用 .....** 92

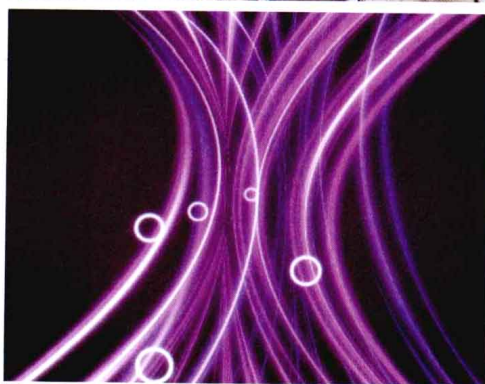
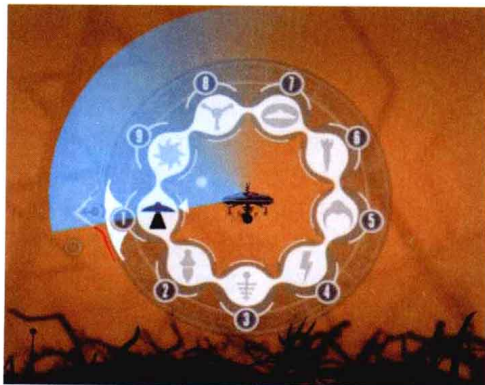
**7.1 仿真模拟特效的应用方法 .....** 92

**7.2 仿真特效——Simulation (模拟) .....** 92

7.2.1 Card Dance (卡片舞蹈) .....	92
7.2.2 Caustics (焦散) .....	94
7.2.3 CC Ball Action (CC滚珠操作) .....	95
7.2.4 实战: 利用CC滚珠操作制作旋转粒子球...	95
7.2.5 CC Bubbles (CC吹泡泡) .....	97
7.2.6 CC Drizzle (CC细雨滴) .....	97
7.2.7 CC Hair (CC毛发) .....	98
7.2.8 CC Mr.Mercury (CC水银滴落) .....	98



7.2.9 CC Particle Systems II ( CC 粒子仿真系统 II ) .....	99
7.2.10 CC Particle World ( CC 粒子仿真世界 ) .....	99
7.2.11 CC Pixel Polly ( CC 像素多边形 ) .....	101
7.2.12 CC Rainfall ( CC 下雨 ) .....	101
7.2.13 CC Scatterize ( CC 散射效果 ) .....	102
7.2.14 CC Snow ( CC 下雪 ) .....	102
7.2.15 实战: 利用CC下雪制作下雪效果 .....	102
7.2.16 CC Star Burst ( CC 星爆 ) .....	103
7.2.17 Foam ( 水泡 ) .....	104
7.2.18 实战: 利用水泡特效制作飞舞的气泡 .....	105
7.2.19 Particle Playground ( 粒子运动场 ) ....	107
7.2.20 Shatter ( 碎片 ) .....	109
7.2.21 实战: 利用碎片特效制作破碎文字 .....	110
7.2.22 Wave World ( 水波世界 ) .....	111
<b>第8章 After Effects CS6 视频特效</b> .....	<b>113</b>
<b>8.1 视频特效的使用方法</b> .....	<b>113</b>
<b>8.2 视频特效的编辑技巧</b> .....	<b>114</b>
8.2.1 特效参数的调整 .....	114
8.2.2 特效的复制与粘贴 .....	115
<b>8.3 视频特效关键帧动画的制作</b> .....	<b>116</b>
8.3.1 新建合成 .....	116
8.3.2 制作闪光文字 .....	116
8.3.3 制作文字破碎效果 .....	118
<b>8.4 3D Channel ( 三维通道 ) 特效组</b> .....	<b>119</b>
8.4.1 3D Channel Extract ( 提取3D通道 ) .....	119
8.4.2 Depth Matte ( 深度蒙版 ) .....	119
8.4.3 Depth of Field ( 场深度 ) .....	119
8.4.4 EExtractor ( 提取 ) .....	120
8.4.5 Fog 3D ( 3D雾 ) .....	120
8.4.6 ID Matte ( ID蒙版 ) .....	120
8.4.7 Identifier ( 标识符 ) .....	121
<b>8.5 Audio ( 音频 ) 特效组</b> .....	<b>121</b>
8.5.1 Backwards ( 倒带 ) .....	121
8.5.2 Bass & Treble ( 低音与高音 ) .....	121
8.5.3 Delay ( 延时 ) .....	122
8.5.4 Flange & Chorus ( 变调和和声 ) .....	122
8.5.5 High-Low Pass ( 高-低通滤波 ) .....	123
8.5.6 Modulator ( 调节器 ) .....	123
8.5.7 Parametric EQ ( 参数均衡器 ) .....	123
8.5.8 Reverb ( 混响 ) .....	124
8.5.9 Stereo Mixer ( 立体声混合器 ) .....	125
8.5.10 Tone ( 音调 ) .....	125





**8.6 Blur & Sharpen (模糊与锐化) 特效组 ..... 125**

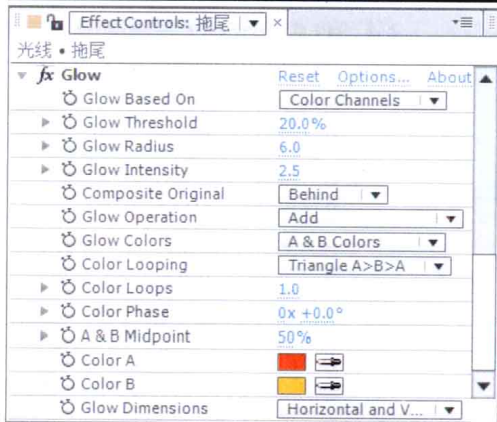
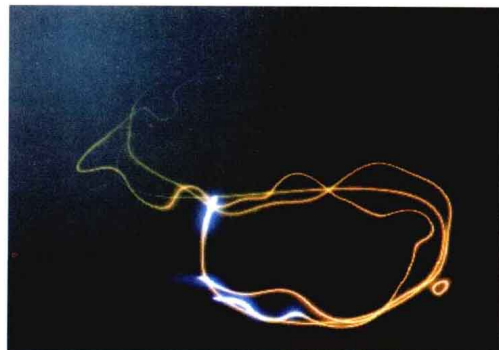
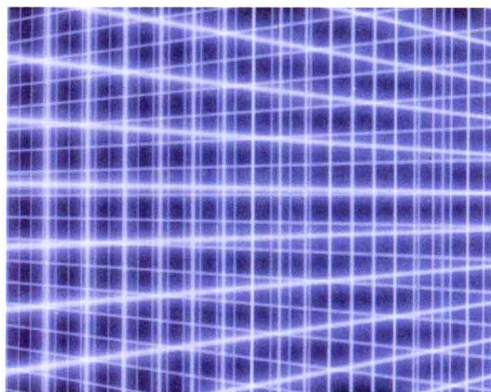
- 8.6.1 Bilateral Blur (左右对称模糊) ..... 126
- 8.6.2 Box Blur (盒状模糊) ..... 126
- 8.6.3 Camera Lens Blur (摄像机模糊) ..... 126
- 8.6.4 CC Cross Blur (CC 交叉模糊) ..... 127
- 8.6.5 CC Radial Blur (CC 放射模糊) ..... 127
- 8.6.6 CC Radial Fast Blur  
(CC 快速放射模糊) ..... 128
- 8.6.7 CC Vector Blur (通道矢量模糊) ..... 128
- 8.6.8 Channel Blur (通道模糊) ..... 128
- 8.6.9 Compound Blur (复合模糊) ..... 129
- 8.6.10 Directional Blur (方向模糊) ..... 129
- 8.6.11 Fast Blur (快速模糊) ..... 129
- 8.6.12 Gaussian Blur (高斯模糊) ..... 130
- 8.6.13 Radial Blur (径向模糊) ..... 130
- 8.6.14 Reduce Interlace Flicker  
(降低交错闪烁) ..... 130
- 8.6.15 Sharpen (锐化) ..... 131
- 8.6.16 Smart Blur (精确模糊) ..... 131
- 8.6.17 Unsharp Mask (非锐化遮罩) ..... 131

**8.7 Channel (通道) 特效组 ..... 132**

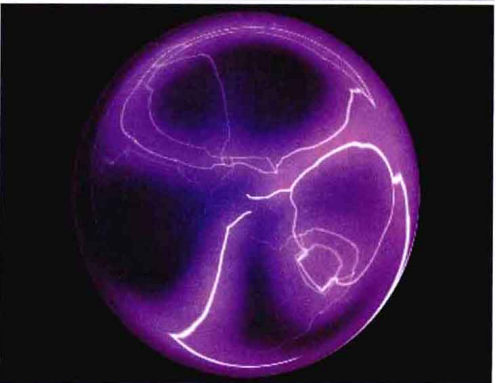
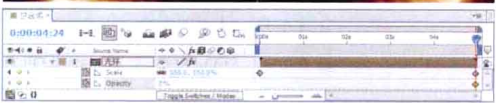
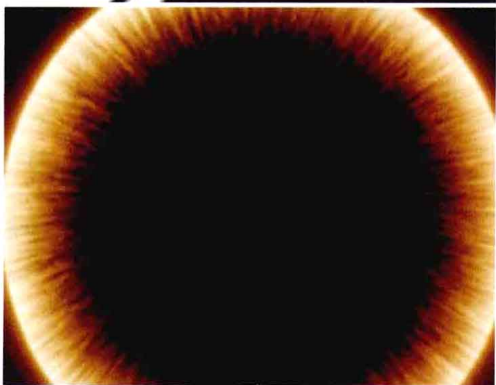
- 8.7.1 Arithmetic (通道算法) ..... 132
- 8.7.2 Blend (混合) ..... 132
- 8.7.3 Calculations (计算) ..... 133
- 8.7.4 CC Composite (CC组合) ..... 134
- 8.7.5 Channel Combiner (通道组合器) ..... 134
- 8.7.6 Compound Arithmetic (复合算法) ..... 134
- 8.7.7 Invert (反转) ..... 135
- 8.7.8 Minimax (最小最大值) ..... 135
- 8.7.9 Remove Color Matting  
(删除颜色蒙版) ..... 136
- 8.7.10 Set Channels (通道设置) ..... 136
- 8.7.11 Set Matte (遮罩设置) ..... 136
- 8.7.12 Shift Channels (通道转换) ..... 137
- 8.7.13 Solid Composite (固态合成) ..... 137

**8.8 Distort (扭曲) 特效组 ..... 138**

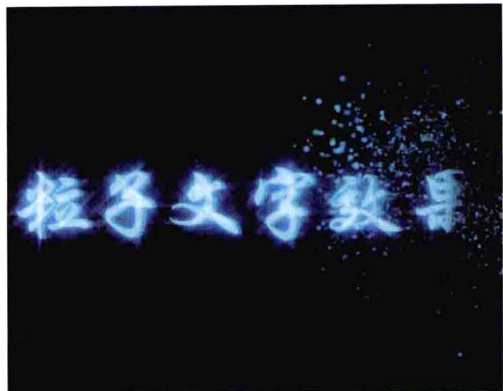
- 8.8.1 Bezier Warp (贝塞尔曲线变形) ..... 138
- 8.8.2 Bulge (凹凸效果) ..... 139
- 8.8.3 CC Bend It (CC 2点弯曲) ..... 139
- 8.8.4 CC Bender (CC 弯曲) ..... 140
- 8.8.5 CC Blobylize (CC 滴状斑点) ..... 140
- 8.8.6 CC Flo Motion (CC 液化流动) ..... 141
- 8.8.7 CC Griddler (CC 网格变形) ..... 141
- 8.8.8 CC Lens (CC 镜头) ..... 141
- 8.8.9 CC Page Turn (CC 卷页) ..... 142
- 8.8.10 实战: 利用CC 卷页特效制作翻页 ..... 142



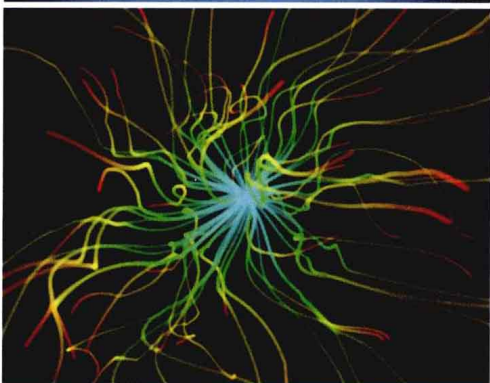
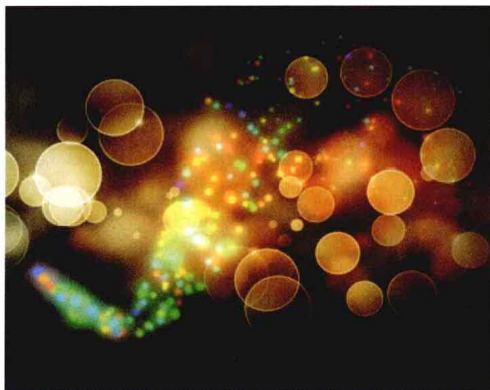
8.8.11 CC Power Pin (CC 四角缩放) .....	144
8.8.12 CC Ripple Pulse (CC 波纹脉冲) .....	145
8.8.13 CC Slant (CC 倾斜) .....	145
8.8.14 CC Smear (CC 涂抹) .....	145
8.8.15 CC Split (CC 分裂) .....	146
8.8.16 CC Split 2 (CC 分裂2) .....	146
8.8.17 CC Tiler (CC 拼贴) .....	146
8.8.18 Corner Pin (边角扭曲) .....	147
8.8.19 Displacement Map (置换贴图) .....	147
8.8.20 Liquify (液化) .....	148
8.8.21 Magnify (放大镜) .....	149
8.8.22 Mesh Warp (网格变形) .....	150
8.8.23 Mirror (镜像) .....	150
8.8.24 Offset (偏移) .....	151
8.8.25 Optics Compensation (光学变形) .....	151
8.8.26 Polar Coordinates (极坐标) .....	151
8.8.27 Reshape (形变) .....	152
8.8.28 Ripple (波纹) .....	152
8.8.29 Rolling Shutter Repair (滚动快门修复) .....	153
8.8.30 Smear (涂抹) .....	153
8.8.31 Spherize (球面化) .....	153
8.8.32 Transform (变换) .....	154
8.8.33 Turbulent Displace (动荡置换) .....	154
8.8.34 Twirl (扭转) .....	155
8.8.35 Warp (变形) .....	155
8.8.36 Warp Stabilizer (变形稳定器) .....	155
8.8.37 Wave Warp (波浪变形) .....	156
8.8.38 实战: 利用波浪变形特效制作水中动画 ...	157
<b>8.9 Generate (创造) 特效组 .....</b>	<b>159</b>
8.9.1 4-Color Gradient (四色渐变) .....	160
8.9.2 Advanced Lightning (高级闪电) .....	160
8.9.3 Audio Spectrum (声谱) .....	161
8.9.4 实战: 利用声音频谱特效制作音波频率 ...	163
8.9.5 Audio Waveform (声波) .....	166
8.9.6 实战: 利用声波特效制作跳动的乐符 .....	166
8.9.7 Beam (激光) .....	168
8.9.8 CC Glue Gun (CC 喷胶器) .....	169
8.9.9 CC Light Burst 2.5 (CC 光线爆裂2.5) .....	169
8.9.10 CC Light Rays (CC 光芒放射) .....	169
8.9.11 CC Light Sweep (CC 扫光效果) .....	170
8.9.12 Cell Pattern (细胞图案) .....	170
8.9.13 Checkerboard (棋盘格) .....	171
8.9.14 Circle (圆) .....	171
8.9.15 Ellipse (椭圆) .....	172



8.9.16 Eyedropper Fill (滴管填充)	172
8.9.17 Fill (填充)	173
8.9.18 Fractal (分形)	173
8.9.19 Grid (网格)	174
8.9.20 Lens Flare (镜头光晕)	174
8.9.21 Paint Bucket (油漆桶)	175
8.9.22 Radio Waves (无线电波)	175
8.9.23 Ramp (渐变)	177
8.9.24 Scribble (乱写)	177
8.9.25 Stroke (描边)	178
8.9.26 实战: 利用描边特效制作舞动光线	179
8.9.27 Vegas (描绘)	181
8.9.28 Write-on (书写)	182
<b>8.10 Matte (蒙版) 特效组</b>	<b>183</b>
8.10.1 Matte Choker (蒙版阻塞)	183
8.10.2 Refine Matte (精炼蒙版)	183
8.10.3 Simple Choker (简易阻塞)	183
<b>8.11 Noise &amp; Grain (噪波和杂点) 特效组</b>	<b>184</b>
8.11.1 Add Grain (添加杂点)	184
8.11.2 Dust & Scratches (蒙尘与划痕)	185
8.11.3 Fractal Noise (分形噪波)	185
8.11.4 实战: 利用分形噪波特效制作烟雾文字	186
8.11.5 Match Grain (匹配杂点)	189
8.11.6 Median (中间值)	190
8.11.7 Noise (噪波)	190
8.11.8 实战: 利用噪波特效制作文字破碎效果	190
8.11.9 Noise Alpha (噪波Alpha)	194
8.11.10 Noise HLS (噪波HLS)	194
8.11.11 Noise HLS Auto (自动噪波HLS)	194
8.11.12 Remove Grain (降噪)	195
8.11.13 Turbulent Noise (扰动噪波)	195
<b>8.12 Obsolete (旧版本) 特效组</b>	<b>196</b>
8.12.1 Basic 3D (基础3D)	196
8.12.2 Basic Text (基础文字)	196
8.12.3 Lightning (闪电)	197
8.12.4 Path Text (路径文字)	197
<b>8.13 Perspective (透视) 特效组</b>	<b>199</b>
8.13.1 3D Glasses (3D眼镜)	199
8.13.2 Bevel Alpha (Alpha斜角)	199
8.13.3 Bevel Edges (斜边)	200
8.13.4 CC Cylinder (CC圆柱体)	200
8.13.5 CC Sphere (CC球体)	200
8.13.6 实战: 利用CC球体特效制作红色行星	201
8.13.7 CC Spotlight (CC聚光灯)	202
8.13.8 Drop Shadow (投影)	203



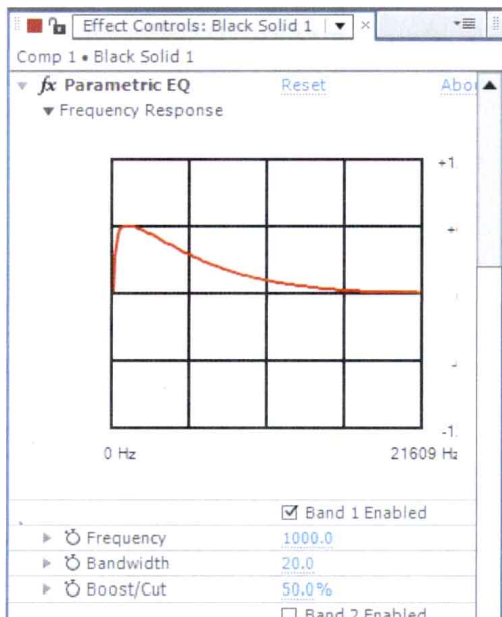
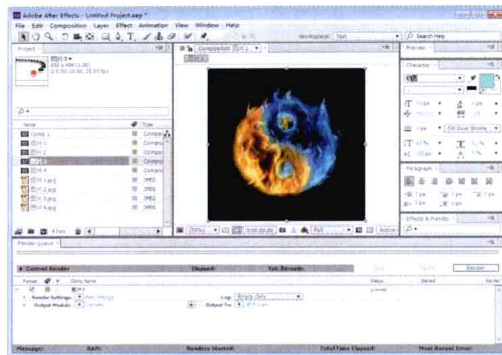
8.13.9 Radial Shadow (径向阴影) .....	203
<b>8.14 Stylize (风格化) 特效组 .....</b>	<b>204</b>
8.14.1 Brush Strokes (画笔描边) .....	204
8.14.2 Cartoon (卡通) .....	204
8.14.3 CC Burn Film (CC 燃烧效果) .....	205
8.14.4 CC Glass (CC 玻璃) .....	205
8.14.5 CC Kaleida (CC 万花筒) .....	206
8.14.6 CC Mr.Smoothie (CC 平滑) .....	206
8.14.7 CC RepeTile (边缘拼贴) .....	207
8.14.8 CC Threshold (CC 阈值) .....	207
8.14.9 CC Threshold RGB (CC 阈值RGB) .....	207
8.14.10 Color Emboss (彩色浮雕) .....	208
8.14.11 Emboss (浮雕) .....	208
8.14.12 Find Edges (查找边缘) .....	208
8.14.13 实战: 利用查找边缘特效制作水墨 动画.....	209
8.14.14 Glow (发光) .....	211
8.14.15 Mosaic (马赛克) .....	212
8.14.16 Motion Tile (运动拼贴) .....	212
8.14.17 Posterize (色彩分离) .....	213
8.14.18 Roughen Edges (粗糙边缘) .....	213
8.14.19 Scatter (分散) .....	213
8.14.20 Strobe Light (闪光灯) .....	214
8.14.21 Texturize (纹理) .....	214
8.14.22 Threshold (阈值) .....	215
<b>8.15 Text (文字) 特效组.....</b>	<b>215</b>
8.15.1 Numbers (数字效果) .....	215
8.15.2 Timecode (时间码) .....	216
<b>8.16 Time (时间) 特效组.....</b>	<b>216</b>
8.16.1 CC Force Motion Blur (CC 强力运动模糊) .....	216
8.16.2 CC Time Blend (CC 时间混合) .....	217
8.16.3 CC Time Blend FX (CC 时间混合FX) .....	217
8.16.4 CC Wide Time (CC时间工具) .....	217
8.16.5 Echo (重复) .....	218
8.16.6 Posterize Time (多色调分色时期) .....	218
8.16.7 Time Difference (时间差异) .....	218
8.16.8 Time Displacement (时间置换) .....	219
8.16.9 Timewarp (时间变形) .....	219
<b>8.17 Transition (切换) 特效组.....</b>	<b>219</b>
8.17.1 Block Dissolve (色块溶解) .....	220
8.17.2 Card Wipe (卡片擦除) .....	220



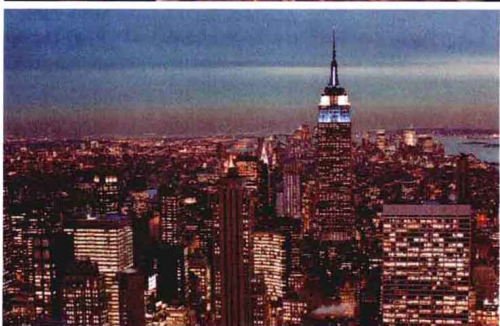
8.17.3 实战: 制作卡片擦拭效果.....	221
8.17.4 CC Glass Wipe (CC 玻璃擦除) .....	223
8.17.5 CC Grid Wipe (CC 网格擦除) .....	223
8.17.6 CC Image Wipe (CC 图像擦除) .....	224
8.17.7 CC Jaws (CC 锯齿) .....	224
8.17.8 CC Light Wipe (CC 发光过渡) .....	225
8.17.9 CC Radial ScaleWipe (CC 放射状缩放擦除) .....	225
8.17.10 CC Scale Wipe (CC 缩放擦除) .....	226
8.17.11 CC Twister (CC 扭曲) .....	226
8.17.12 Gradient Wipe (梯度擦除) .....	226
8.17.13 Iris Wipe (形状擦除) .....	227
8.17.14 Linear Wipe (线性擦除) .....	227
8.17.15 Radial Wipe (径向擦除) .....	227
8.17.16 Venetian Blinds (百叶窗) .....	228
<b>8.18 Utility (实用) 特效组.....</b>	<b>228</b>
8.18.1 Cineon Converter (转换Cineon) .....	228
8.18.2 Color Profile Converter (色彩轮廓转换) .....	228
8.18.3 Grow Boundss (范围增长) .....	229
8.18.4 HDR Compander (HDR 压缩扩展器) .....	229
8.18.5 HDR Highlight Compression (HDR 高光压缩) .....	229

**第9章 视频的渲染及输出设置 ..... 230**

<b>9.1 数字视频压缩.....</b>	<b>230</b>
9.1.1 压缩的类别.....	230
9.1.2 压缩的方式.....	231
<b>9.2 图像格式.....</b>	<b>231</b>
9.2.1 静态图像格式.....	232
9.2.2 视频格式.....	233
9.2.3 音频格式.....	233
<b>9.3 渲染工作区的设置.....</b>	<b>234</b>
9.3.1 手动调整渲染工作区.....	234
9.3.2 利用快捷键调整渲染工作区.....	235
<b>9.4 渲染队列窗口的启用.....</b>	<b>235</b>
<b>9.5 渲染队列窗口参数详解.....</b>	<b>236</b>
9.5.1 Current Render (当前渲染) .....	236
9.5.2 渲染组 .....	237
9.5.3 All Renders (所有渲染) .....	239
<b>9.6 设置渲染模板.....</b>	<b>239</b>
9.6.1 更改渲染模板.....	240
9.6.2 渲染设置.....	240



9.6.3 创建渲染模板.....	242
9.6.4 创建输出模块模板.....	243
<b>9.7 影片的输出.....</b>	<b>244</b>
9.7.1 输出SWF格式文件.....	245
9.7.2 实战：将旋转动画输出成SWF格式文件... ..	246
9.7.3 实战：将位移动画输出成AVI格式文件.....	247
9.7.4 输出单帧图像.....	249
<b>第10章 常用第三方插件特效.....</b>	<b>250</b>
<b>10.1 旋转空间动画.....</b>	<b>250</b>
10.1.1 建立固态层并添加特效.....	251
10.1.2 制作粒子生长动画.....	251
10.1.3 制作摄像机动画.....	253
10.1.4 调整画面颜色.....	253
<b>10.2 飞舞的精灵.....</b>	<b>254</b>
10.2.1 添加素材.....	254
10.2.2 制作彩色粒子动画.....	255
<b>10.3 扫光字动画.....</b>	<b>257</b>
10.3.1 创建基础文字.....	257
10.3.2 添加光特效.....	258
<b>第11章 绚丽文字特效表现.....</b>	<b>260</b>
<b>11.1 沙粒文字.....</b>	<b>260</b>
11.1.1 输入描边文字.....	261
11.1.2 制作沙粒动画.....	262
<b>11.2 粒子文字动画.....</b>	<b>262</b>
11.2.1 创建文字并添加特效.....	263
11.2.2 添加粒子特效.....	265
11.2.3 添加发光特效.....	266
<b>11.3 超级数字流.....</b>	<b>267</b>
11.3.1 添加粒子特效.....	268
11.3.2 制作粒子流动画.....	269
11.3.3 添加发光特效.....	270
<b>11.4 溶解文字.....</b>	<b>271</b>
11.4.1 建立基础文字特效.....	271
11.4.2 添加分形噪波特效.....	272
11.4.3 添加色阶特效.....	273
11.4.4 添加曲线特效.....	274
11.4.5 建立总合成.....	275
11.4.6 添加复合模糊特效.....	275
11.4.7 添加置换贴图特效.....	276
<b>11.5 飞舞文字.....</b>	<b>277</b>
11.5.1 建立文字层.....	277



11.5.2 添加特效 .....	280
<b>11.6 爆炸文字效果 .....</b>	<b>281</b>
11.6.1 制作文字效果 .....	281
11.6.2 制作文字爆炸效果 .....	283
<b>11.7 气流文字效果 .....</b>	<b>284</b>
11.7.1 导入视频素材 .....	285
11.7.2 建立文字层 .....	285
11.7.3 为文字层添加特效 .....	286
<b>11.8 螺旋飞入文字 .....</b>	<b>288</b>
11.8.1 新建合成 .....	288
11.8.2 添加文字层及特效 .....	289
11.8.3 建立文字动画 .....	290
<b>第12章 梦幻魔力光效表现 .....</b>	<b>292</b>
<b>12.1 流光线条 .....</b>	<b>292</b>
12.1.1 利用蒙版制作背景 .....	293
12.1.2 添加特效调整画面 .....	295
12.1.3 添加“圆环”素材 .....	297
12.1.4 添加摄像机 .....	298
<b>12.2 蜿蜒的光带 .....</b>	<b>299</b>
12.2.1 添加灯光及摄像机 .....	300
12.2.2 建立“笔触”合成 .....	301
12.2.3 设置灯光层并添加光效 .....	303
<b>12.3 空间网格 .....</b>	<b>304</b>
12.3.1 制作跳动的网格 .....	305
12.3.2 制作网格叠加 .....	306
12.3.3 制作网格光晕 .....	308
<b>12.4 舞动的精灵 .....</b>	<b>310</b>
12.4.1 为固态层添加特效 .....	310
12.4.2 建立合成 .....	313
12.4.3 复制“光线”合成 .....	314
<b>12.5 飞舞的光线 .....</b>	<b>315</b>
12.5.1 制作“光线”合成 .....	316
12.5.2 制作光线动画 .....	319
12.5.3 添加文字动画 .....	322
<b>12.6 扩散圆环效果 .....</b>	<b>324</b>
12.6.1 制作圆环 .....	325
12.6.2 创建总合成 .....	326
<b>12.7 电光球特效 .....</b>	<b>328</b>
12.7.1 建立“光球”合成 .....	328
12.7.2 创建“闪光”固态层 .....	329
12.7.3 制作闪电旋转动画 .....	330
12.7.4 复制“闪光”固态层 .....	332



## 第13章 电影特效镜头表现.....333

## 13.1 时间倒计时.....333

13.1.1 黑白渐变.....334

13.1.2 制作扫描效果.....335

13.1.3 添加背景.....338

## 13.2 魔戒.....338

13.2.1 制作光线合成.....338

13.2.2 制作蒙版合成.....344

13.2.3 制作总合成.....346

## 13.3 伤痕愈合.....347

13.3.1 制作伤痕合成.....347

13.3.2 制作划痕动画.....350

13.3.3 制作总合成.....351

## 13.4 脸上的蠕虫.....354

13.4.1 制作蒙版合成.....355

13.4.2 制作变形合成.....360

13.4.3 制作总合成.....360

## 第14章 动漫特效及场景合成.....368

## 14.1 上帝之光.....368

14.1.1 新建总合成.....369

14.1.2 添加粒子特效.....370

## 14.2 星光之源.....371

14.2.1 制作绿色光环.....372

14.2.2 制作星光之源合成.....375

## 14.3 魔法火焰.....381

14.3.1 制作烟火合成.....382

14.3.2 制作中心光.....383

14.3.3 制作爆炸光.....384

14.3.4 制作总合成.....391

## 第15章 主题宣传片头艺术表现.....394

## 15.1 电视频道包装——神秘宇宙探索.....394

15.1.1 制作文字运动效果.....395

15.1.2 制作发光字.....397

15.1.3 制作绚丽光线效果.....398

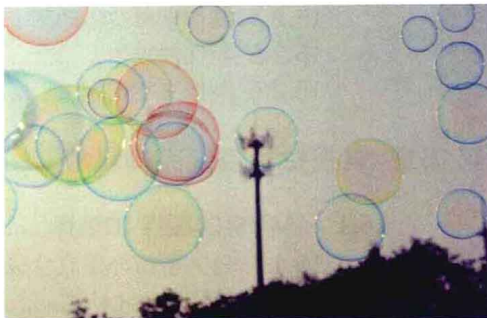
15.1.4 制作粒子辐射效果.....400

## 15.2 电视特效表现——与激情共舞.....401

15.2.1 导入素材.....402

15.2.2 制作胶片字的运动.....403

15.2.3 制作流动的烟雾背景.....404





15.2.4 制作素材位移动画 .....	406
15.2.5 制作发光体 .....	408
15.2.6 制作文字定版 .....	410
<b>第16章 电视栏目包装完美释放 .....</b>	<b>412</b>
<b>16.1 《MUSIC频道》ID演绎 .....</b>	<b>412</b>
16.1.1 导入素材与建立合成 .....	413
16.1.2 制作Music动画 .....	415
16.1.3 制作光线动画 .....	416
16.1.4 制作光动画 .....	418
16.1.5 制作最终合成动画 .....	422
<b>16.2 《理财指南》电视片头 .....</b>	<b>426</b>
16.2.1 导入素材 .....	427
16.2.2 制作风车合成动画 .....	428
16.2.3 制作圆环动画 .....	430
16.2.4 制作镜头1动画 .....	432
16.2.5 制作镜头2动画 .....	437
16.2.6 制作镜头3动画 .....	441
16.2.7 制作镜头4动画 .....	444
16.2.8 制作镜头5动画 .....	448
16.2.9 制作总合成动画 .....	455
<b>16.3 电视栏目包装——浙江卫视 .....</b>	<b>458</b>
16.4.1 导入素材 .....	459
16.4.2 制作彩光效果 .....	460
16.4.3 制作蓝色光带 .....	463
16.4.4 制作碎片效果 .....	465
16.4.5 利用虚拟物体控制摄像机 .....	468
16.4.6 制作摄像机动画 .....	470
16.4.7 制作花瓣旋转 .....	471
16.4.8 制作Logo定版 .....	474
16.4.9 制作最终合成 .....	476

