

After Effects 全套影视特效制作 (第2版) 典型实例

水木居士◎编著

完整的功能讲解

结构完整、集知识与应用为一体，全面详细讲解了影视特效制作的各项核心技术精髓，满足读者不同层次上的学习需求。

学习与练习结合

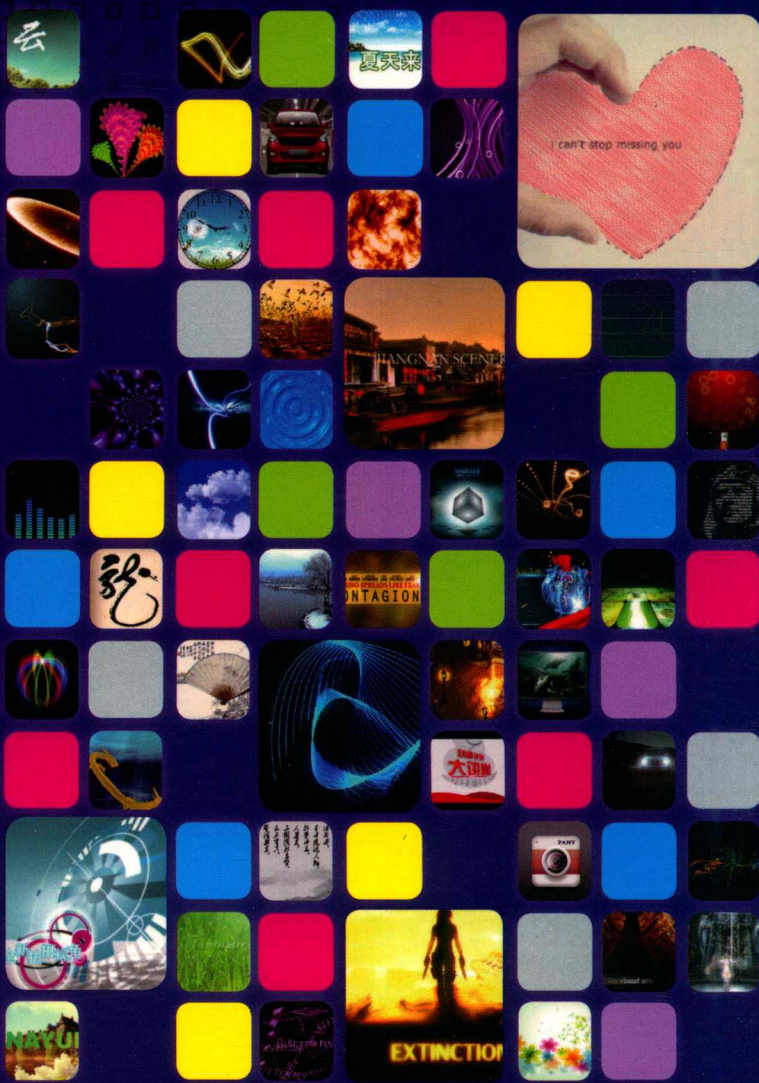
全书以实例的形式，通过知识点、操作步骤的详解，层层深入，针对光线特效、文字特效、仿真自然特效等分类介绍，并配合技巧说明，扩充学习内容。

视频与图书互补

本书附带超值资源，包括全书所有实例的素材文件和效果文件，同时提供6400分钟超长视频教学演示，读者可以搭配学习，轻松上手。

设计与创意提升

帮助读者提高影视特效制作能力和创意设计能力，同时提供了200个综合项目制作实例，提升实际项目执行能力。



所有实例的素材文件
和效果文件
940分钟超长视频
操作演示教程



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

(第2版)

典型实例



北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects全套影视特效制作典型实例 / 水木居士编著. -- 2版. -- 北京: 人民邮电出版社, 2017.6
ISBN 978-7-115-45483-6

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第090813号

内 容 提 要

本书是一本专为影视动画后期制作人员编写的全实例型图书, 根据多位业界资深设计师的教学与实践经验, 为想在较短时间内学习并掌握 After Effects 软件在影视制作中的使用方法和技巧的读者量身打造, 所有案例都是作者多年设计工作的积累。本书的最大特点是实用性强, 理论与实践结合紧密, 通过精选常用且实用的影视动画案例进行技术剖析和操作详解。

全书按照由浅入深的写作方法, 从基础内容开始, 以全实例为主, 详细讲解了在影视制作中应用较为普遍的非线性编辑基础、基础动画入门、合成与三维空间、遮罩与轨道跟踪、调色及键控抠像、音频特效的应用、运动跟踪与画面稳定、绚丽的文字特效、插件炫彩动画、自然特效、光线特效、影视特效、ID 演绎及宣传片、动漫合成、电视栏目包装、常见格式的输出生成与渲染等内容, 全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法。

本书配套教学资源, 提供了所有案例的素材文件、结果源文件和制作过程的多媒体语音教学视频。适合想要从事影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑与合成的人员参考, 也可作为培训学校、大中专院校相关专业的配套教材或上机实践指导用书。

◆ 编 著 水木居士

责任编辑 张丹阳

责任印制 陈 犇

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 26.75

字数: 834 千字

2017 年 6 月第 2 版

印数: 11 501—15 500 册

2017 年 6 月北京第 1 次印刷

定价: 89.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

目录

第1章 非线性编辑基础入门

1.1 影视制作必备常识	15
1.1.1 图像的分辨率	15
1.1.2 色彩深度	15
1.1.3 图像类型	16
1.2 镜头的一般表现手法	16
1.2.1 推镜头	16
1.2.2 移镜头	16
1.2.3 跟镜头	17
1.2.4 摇镜头	17
1.2.5 旋转镜头	17
1.2.6 拉镜头	17
1.2.7 甩镜头	18
1.2.8 晃镜头	18
1.3 电影蒙太奇表现手法	18
1.3.1 蒙太奇技巧的作用	18
1.3.2 镜头组接蒙太奇	19
1.3.3 声画组接蒙太奇	20
1.4 数字视频基础	22
1.4.1 视频基础	22
1.4.2 电视制式简介	22
1.4.3 视频时间码	22
1.4.4 压缩编码的种类	23
1.4.5 压缩编码的方式	23
1.5 非线性编辑流程	24
1.6 After Effects的图像格式	25
1.6.1 静态图像格式	25
1.6.2 视频格式	25
1.6.3 音频格式	26

第2章 基础动画轻松入门

2.1 位移动画	27
2.2 缩放动画	29
2.3 旋转动画	31
2.4 不透明度动画	31
2.5 文字缩放动画	34
2.6 跳动音符	35
2.7 梦幻汇集	36
2.8 风沙汇集	37
2.9 碰撞动画	38

2.10 手绘效果	40
2.11 心电图效果	41
2.12 穿越时空	44
2.13 拖尾效果	45
2.14 风化效果	45

第3章 合成与三维空间动画

3.1 魔方旋转动画	47
3.2 穿梭云层效果	49
3.3 上升的粒子	51
3.4 摄像机动画	56
3.5 地球自转	59

第4章 遮罩与轨道跟踪

4.1 电视屏幕效果	61
4.2 扫光文字效果	63
4.3 光晕文字	65
4.4 影视经典	67
4.5 手写字	69
4.6 雷达扫描	71
4.7 扫光着色效果	73
4.8 放大镜动画	76
4.9 擦除动画	79
4.10 打开的折扇	81
4.10.1 导入素材	81
4.10.2 制作扇面动画	82
4.10.3 制作扇柄动画	84

第5章 调色及强大键控抠像

5.1 改变影片颜色	86
5.2 色彩调整动画	87
5.3 色彩键抠像	88
5.4 为图片替换颜色	89
5.5 彩色光环	90
5.5.1 制作“圆环”	91
5.5.2 制作“绿色”合成	93
5.5.3 制作“光环合成”	95

第6章 音频特效的应用

6.1 无线电波	97
----------------	----

6.2 跳动的声波 98

6.3 电光线效果 100

6.4 制作水波浪 101

第 7 章 运动跟踪及画面稳定

7.1 随机动画 106

7.2 飘零树叶 108

7.3 位置跟踪动画 110

7.4 旋转跟踪动画 111

7.5 透视跟踪动画 113

7.6 稳定动画效果 115

第 8 章 绚丽的文字特效

8.1 机打字效果 117

8.2 清新文字 118

8.3 卡片翻转文字 121

8.4 飘洒纷飞文字 122

8.5 路径文字 124

8.6 缥缈出字 125

8.7 炫金字母世界 129

8.8 缭绕文字 131

8.9 飞舞文字 135

8.9.1 建立文字层 136

8.9.2 添加特效 138

8.10 螺旋飞入文字 139

8.10.1 新建合成 139

8.10.2 添加文字层及特效 140

8.10.3 建立文字动画 141

第 9 章 常见插件炫彩动画

9.1 Shine(光)——炫丽扫光文字 143

9.2 Particular (粒子) ——飞舞的彩色粒子 · 144

9.2.1 新建合成 145

9.2.2 制作飞舞的彩色粒子 145

9.3 Particular (粒子) ——旋转空间 147

9.3.1 新建合成 148

9.3.2 制作粒子生长动画 148

9.3.3 制作摄像机动画 151

9.4 Particular (粒子) ——炫丽光带 153

9.4.1 绘制光带运动路径 153

9.4.2 制作光带特效 153

9.4.3 制作辉光特效 155

9.5 3D Stroke (3D笔触) ——流动的光边 · 156

9.5.1 导入素材 156

9.5.2 添加3D笔触特效 156

9.5.3 设置动画 158

9.6 3D Stroke (3D笔触) ——彩色光环 158

9.6.1 导入素材 159

9.6.2 制作心形路径动画 159

9.6.3 添加粒子绘图 160

9.7 3D Stroke (3D笔触) ——动画背景 162

9.7.1 制作文字合成 162

9.7.2 制作描边光线 163

9.8 Starglow (星光) ——文字拖尾 166

9.8.1 新建合成 166

9.8.2 制作文字拖尾动画 167

第 10 章 常见仿真自然特效

10.1 下雪效果 170

10.2 泡泡上升动画 171

10.3 水波纹效果 172

10.4 万花筒效果 172

10.5 闪电动画 173

10.6 下雨效果 174

10.7 制作气泡 175

10.8 生长动画 178

10.9 积雪字 181

10.10 白云飘动 183

10.11 制作星星效果 185

10.12 制作水珠滴落 186

10.13 冰雪纷飞 188

10.13.1 创建“文字1” 188

10.13.2 创建“文字2” 188

10.13.3 制作“积雪” 189

10.13.4 制作“冰雪纷飞” 189

10.14 爆炸冲击波 191

10.14.1 绘制圆形路径 191

10.14.2 制作“冲击波” 192

10.15 云彩字效果 194

10.15.1 新建合成 194

10.15.2 制作云彩字	194
10.16 气球飞舞	196
10.16.1 制作变色气球	196
10.16.2 制作气球飞舞动画	197
10.17 涌动的火山熔岩	199
10.17.1 新建合成	199
10.17.2 添加分形噪波特效	200
10.17.3 添加彩光特效	201

第 11 章 璀璨的动感光线特效

11.1 旋转的星星	203
11.2 延时光线	204
11.3 流光线条	207
11.3.1 利用蒙版制作背景	207
11.3.2 添加特效调整画面	209
11.3.3 添加“圆环”素材	211
11.3.4 添加摄影机	212
11.4 舞动的精灵	213
11.4.1 为固态层添加特效	214
11.4.2 建立合成	216
11.4.3 复制“光线”	217
11.5 空间网格	218
11.5.1 制作跳动的网格	218
11.5.2 制作网格叠加	219
11.5.3 制作网格光晕	221
11.6 旋转光环	223
11.6.1 建立蒙版制作光线	223
11.6.2 创建“光环”合成动画	224
11.6.3 制作旋转光环动画	225
11.7 连动光线	226
11.7.1 绘制笔触添加特效	227
11.7.2 制作线与点的变化	230
11.7.3 添加星光特效	232
11.8 梦幻飞散精灵	232
11.8.1 制作粒子1	233
11.8.2 制作粒子2	233

第 12 章 影视特效的完美表现

12.1 流星雨效果	235
12.2 滴血文字	237
12.3 墙面破碎出字	238
12.4 数字人物	241
12.4.1 新建数字合成	241
12.4.2 新建数字人物合成	243
12.5 飞行烟雾	244
12.5.1 制作烟雾合成	244
12.5.2 制作总合成	246
12.6 魔戒	250
12.6.1 制作光线合成	251
12.6.2 制作蒙版合成	258
12.6.3 制作总合成	260
12.7 电光球特效	261
12.7.1 建立“光球”层	261
12.7.2 创建“闪光”特效	262
12.7.3 制作闪电旋转动画	263
12.7.4 复制“闪光”	264
12.8 时间倒计时	264
12.8.1 黑白渐变	265
12.8.2 制作扫描效果	266
12.8.3 添加背景	269
12.9 地面爆炸	269
12.9.1 制作爆炸合成	270
12.9.2 制作地面爆炸合成	273

第 13 章 ID演绎及宣传片表现

13.1 《Music频道》ID演绎	280
13.1.1 导入素材与建立合成	281
13.1.2 制作Music动画	282
13.1.3 制作光线动画	283
13.1.4 制作光动画	285
13.1.5 制作最终合成动画	288
13.2 神秘宇宙探索宣传片	291
13.2.1 制作文字运动效果	292

13.2.2 制作发光字	294
13.2.3 制作绚丽光线效果	295
13.2.4 制作粒子辐射效果	297
13.3 公益宣传片	299
13.3.1 制作合成场景一动画	300
13.3.2 制作合成场景二动画	303
13.3.3 最终合成场景动画	306

第 14 章 动漫合成特效表现

14.1 星光之源	310
14.1.1 制作绿色光环	310
14.1.2 制作星光之源合成	313
14.2 上帝之光	321
14.2.1 新建总合成	321
14.2.2 添加粒子特效	323
14.3 魔法火焰	325
14.3.1 制作烟火合成	325
14.3.2 制作中心光	326
14.3.3 制作爆炸光	328
14.3.4 制作总合成	335

第 15 章 电视栏目包装精彩呈现

15.1 电视栏目包装——《理财指南》	338
15.1.1 导入素材	339
15.1.2 制作风车合成动画	340
15.1.3 制作圆环动画	342
15.1.4 制作镜头1动画	343
15.1.5 制作镜头2动画	348
15.1.6 制作镜头3动画	351
15.1.7 制作镜头4动画	355
15.1.8 制作镜头5动画	358
15.1.9 制作总合成动画	365
15.2 电视栏目包装——时尚音乐	367
15.2.1 制作跳动的音波	368

15.2.2 制作文字合成	370
15.2.3 制作滚动的标志	372
15.2.4 制作镜头1图像的倒影	374
15.2.5 制作镜头1动画	377
15.2.6 制作镜头2图像的倒影	379
15.2.7 制作镜头2动画	382
15.2.8 制作镜头3动画	383
15.2.9 制作镜头4动画	386

15.3 电视栏目包装——京港融智	388
15.3.1 导入素材	389
15.3.2 制作镜头2中的紫金花动画	391
15.3.3 制作镜头3的背景动画	392
15.3.4 制作镜头3的三维动画	394
15.3.5 制作镜头4的合成动画	397
15.3.6 为镜头4添加点缀素材	399
15.3.7 制作京港融智合成	402

15.4 电视栏目包装——天天卫视	407
15.4.1 导入素材	408
15.4.2 制作彩光效果	408
15.4.3 制作蓝色光带	411
15.4.4 制作碎片效果	412
15.4.5 虚拟物体控制摄像机	415
15.4.6 制作摄像机动画	416
15.4.7 制作花瓣旋转	418
15.4.8 制作Logo定版	420
15.4.9 制作最终合成	421

第 16 章 常见格式的输出与渲染

16.1 渲染工作区的设置	423
16.2 输出SWF格式	424
16.3 输出AVI格式文件	425
16.4 输出单帧图像	426
16.5 输出序列图片	427
16.6 输出音频文件	428

(第2版)

典型实例



北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects全套影视特效制作典型实例 / 水木居士编著. -- 2版. -- 北京: 人民邮电出版社, 2017.6
ISBN 978-7-115-45483-6

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第090813号

内 容 提 要

本书是一本专为影视动画后期制作人员编写的全实例型图书, 根据多位业界资深设计师的教学与实践经验, 为想在较短时间内学习并掌握 After Effects 软件在影视制作中的使用方法和技巧的读者量身打造, 所有案例都是作者多年设计工作的积累。本书的最大特点是实用性强, 理论与实践结合紧密, 通过精选常用且实用的影视动画案例进行技术剖析和操作详解。

全书按照由浅入深的写作方法, 从基础内容开始, 以全实例为主, 详细讲解了在影视制作中应用较为普遍的非线性编辑基础、基础动画入门、合成与三维空间、遮罩与轨道跟踪、调色及键控抠像、音频特效的应用、运动跟踪与画面稳定、绚丽的文字特效、插件炫彩动画、自然特效、光线特效、影视特效、ID 演绎及宣传片、动漫合成、电视栏目包装、常见格式的输出生成与渲染等内容, 全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法。

本书配套教学资源, 提供了所有案例的素材文件、结果源文件和制作过程的多媒体语音教学视频。适合想要从事影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑与合成的人员参考, 也可作为培训学校、大中专院校相关专业的配套教材或上机实践指导用书。

◆ 编 著 水木居士

责任编辑 张丹阳

责任印制 陈 犇

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 26.75

字数: 834 千字

2017 年 6 月第 2 版

印数: 11 501—15 500 册

2017 年 6 月北京第 1 次印刷

定价: 89.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

2.1 位移动画



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：通过修改素材的位置，可以很轻松地制作出精彩的位移动画效果。本例讲解位移动画的制作。通过该实例的制作，学习帧时间的调整方法，了解关键帧的使用，掌握路径的修改技巧。

工程文件：第2章\位移动画

视频位置：movie\2.1 位移动画.avi

2.2 缩放动画



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例讲解缩放动画的制作方法，通过本例的学习，掌握关键帧的复制和粘贴方法，以及缩放动画的制作技巧。

工程文件：第2章\缩放动画

视频位置：movie\2.2 缩放动画.avi

2.3 旋转动画



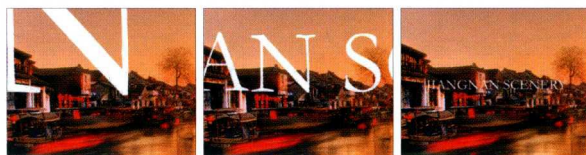
难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例讲解利用旋转属性制作旋转动画的方法。通过本例的制作，掌握旋转属性的设置技巧。

工程文件：第2章\旋转动画

视频位置：movie\2.3 旋转动画.avi

2.5 文字缩放动画



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Scale（缩放）制作文字缩放效果。

工程文件：第2章\文字缩放动画

视频位置：movie\2.5 文字缩放动画.avi

2.6 跳动音符



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Scale（缩放）动画制作跳动音符效果。

工程文件：第2章\跳动音符

视频位置：movie\2.6 跳动音符.avi

2.7 梦幻汇集



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Card Dance（卡片舞蹈）特效制作梦幻汇集效果。

工程文件：第2章\梦幻汇集

视频位置：movie\2.7 梦幻汇集.avi

2.8 风沙汇集



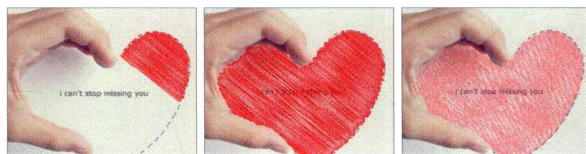
难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用CC Pixel Polly（CC像素多边形）制作风沙汇集效果。

工程文件：第2章\风沙汇集

视频位置：movie\2.8 风沙汇集.avi

2.10 手绘效果



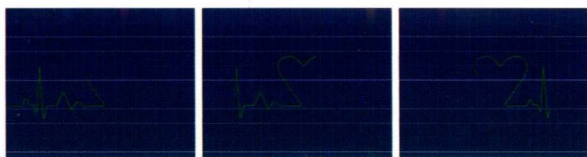
难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Scribble（乱写）特效制作手绘效果。

工程文件：第2章\手绘效果

视频位置：movie\2.10 手绘效果.avi

2.11 心电图效果



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Vegas（勾画）特效制作心电图效果。

工程文件：第2章\心电图效果

视频位置：movie\2.11 心电图效果.avi

2.12 穿越时空



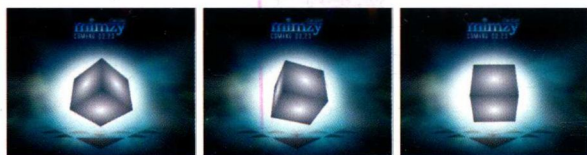
难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用CC Flo Motion（CC 两点扭曲）特效制作穿越时空效果。

工程文件：第2章\穿越时空

视频位置：movie\2.12 穿越时空.avi

3.1 魔方旋转动画



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用三维层制作魔方旋转动画效果。

工程文件：第3章\魔方旋转动画

视频位置：movie\3.1 魔方旋转动画.avi

3.2 穿梭云层效果



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用摄像机制作穿梭云层效果。

工程文件：第3章\穿梭云层

视频位置：movie\3.2 穿梭云层效果.avi

3.3 上升的粒子



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用CC Particle World（CC粒子仿真世界）特效制作上升的粒子效果。

工程文件：第3章\上升的粒子

视频位置：movie\3.3 上升的粒子.avi

3.4 摄像机动画



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例首先应用Camera（摄像机）命令创建一台摄像机，然后通过三维属性设置摄像机动画，并使用Light（灯光）命令制作出层次感，最后利用Shine（光）特效制作出流光效果。

工程文件：第3章\摄像机动画

视频位置：movie\3.4 摄像机动画.avi

4.1 电视屏幕效果



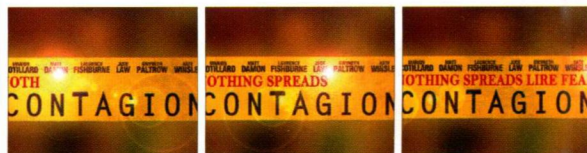
难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Mask Path（蒙版路径）制作数字7的擦除动画效果。

工程文件：第4章\电视屏幕效果

视频位置：movie\4.1 电视屏幕效果.avi

4.3 光晕文字



难易程度：☆☆☆☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Lens Flare（光晕）特效制作光晕文字效果。

工程文件：第4章\光晕文字

视频位置：movie\4.3 光晕文字.avi

4.5 手写字



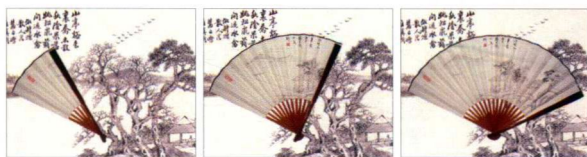
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Write-on（书写）特效制作手写字效果。

工程文件：第4章\手写字

视频位置：movie\4.5 手写字.avi

4.10 打开的折扇



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解打开的折扇动画的制作。本例主要用到了蒙版属性的多种修改方法，以及路径节点的添加及调整方法，制作出一把慢慢打开的折扇动画。

工程文件：第4章\打开的折扇

视频位置：movie\4.10 打开的折扇.avi

5.1 改变影片颜色



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Change to Color（改变到颜色）特效制作改变影片颜色效果。

工程文件：第5章\改变影片颜色

视频位置：movie\5.1 改变影片颜色.avi

5.3 色彩键抠像



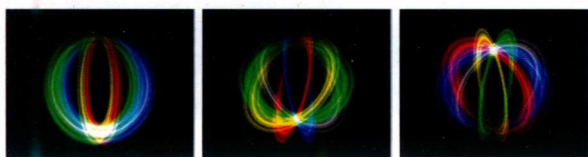
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解Color Key（色彩键）特效键抠像的方法及操作技巧。

工程文件：第5章\色彩键抠像

视频位置：movie\5.3 色彩键抠像.avi

5.5 彩色光环



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Hue/Saturation（色相/饱和度）特效制作彩色光环效果。

工程文件：第5章\彩色光环

视频位置：movie\5.5 彩色光环.avi

6.2 跳动的声波



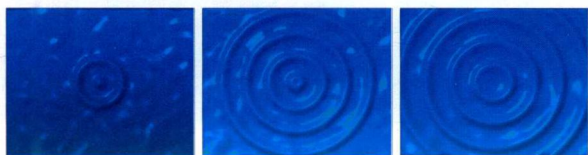
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Audio Spectrum（声谱）特效制作跳动的声波效果。

工程文件：第6章\跳动的声波

视频位置：movie\6.2 跳动的声波.avi

6.4 制作水波浪



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Radio Waves（无线电波）特效制作水波浪效果。

工程文件：第6章\水波浪

视频位置：movie\6.4 制作水波浪.avi

7.3 位置跟踪动画



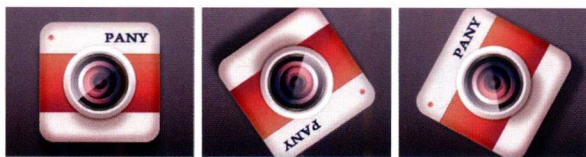
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Track Motion（运动跟踪）制作位置跟踪动画。

工程文件：第7章\跟踪动画

视频位置：movie\7.3 位置跟踪动画.avi

7.4 旋转跟踪动画



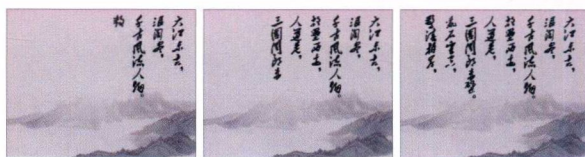
难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例制作一个标志跟踪动画，让其跟踪一个镜头作旋转跟踪。通过本实例的制作，学习旋转跟踪的设置方法。

工程文件：第7章\旋转跟踪动画

视频位置：movie\7.4 旋转跟踪动画.avi

8.1 机打字效果



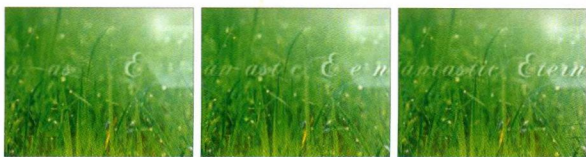
难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Character Offset（字符偏移）属性制作机打字效果。

工程文件：第8章\机打字效果

视频位置：movie\8.1 机打字效果.avi

8.2 清新文字



难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Scale（缩放）属性制作清新文字效果。

工程文件：第8章\清新文字

视频位置：movie\8.2 清新文字.avi

8.3 卡片翻转文字



难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Scale（缩放）文本属性制作卡片翻转文字效果。

工程文件：第8章\卡片翻转文字

视频位置：movie\8.3 卡片翻转文字.avi

8.4 飘洒纷飞文字



难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例主要讲解利用CC Particle World（CC 粒子仿真世界）特效制作飘洒纷飞文字效果。

工程文件：第8章\飘洒纷飞文字

视频位置：movie\8.4 飘洒纷飞文字.avi

8.6 缥缈出字



难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Turbulent Displace（动荡置换）特效制作缥缈出字效果。

工程文件：第8章\缥缈出字

视频位置：movie\8.6 缥缈出字.avi

8.9 飞舞文字



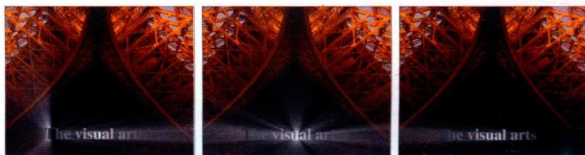
难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例主要讲解飞舞文字动画的制作。本例利用文字自带的动画功能制作飞舞的文字，并配合Bevel Alpha（Alpha斜角）及Drop Shadow（阴影）特效使文字产生立体效果。

工程文件：第8章\飞舞文字

视频位置：movie\8.9 飞舞文字.avi

9.1 Shine（光）——炫丽扫光文字



难易程度：★★★☆☆

实例说明：本例主要讲解利用Shine（光）特效制作炫丽扫光文字动画效果。

工程文件：第9章\扫光文字动画

视频位置：movie\9.1 Shine（光）——炫丽扫光文字.avi

9.2 Particular (粒子) ——飞舞的彩色粒子



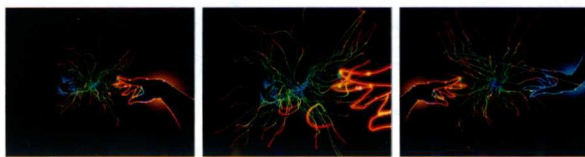
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用第三方插件Particular (粒子) 特效制作出彩色粒子效果, 然后通过绘制路径, 制作出彩色粒子的跟随动画。

工程文件：第9章\飞舞的彩色粒子

视频位置：movie\9.2 Particular (粒子) ——飞舞的彩色粒子.avi

9.3 Particular (粒子) ——旋转空间



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Particular (粒子) 特效制作旋转空间效果。

工程文件：第9章\旋转空间

视频位置：movie\9.3 Particular (粒子) ——旋转空间.avi

9.4 Particular (粒子) ——炫丽光带



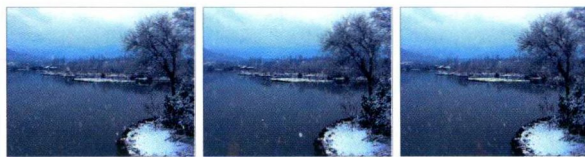
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Particular (粒子) 特效制作炫丽光带的效果。

工程文件：第9章\炫丽光带

视频位置：movie\9.4 Particular (粒子) ——炫丽光带.avi

10.1 下雪效果



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用CC Snowfall (CC下雪) 特效制作下雪动画效果。

工程文件：第10章\下雪效果

视频位置：movie\10.1 下雪效果.avi

10.4 万花筒效果



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用CC Kaleida (CC 万花筒) 特效制作万花筒动画效果。

工程文件：第10章\万花筒效果

视频位置：movie\10.4 万花筒效果.avi

10.5 闪电动画



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Advanced Lightning (高级闪电) 特效制作闪电动画效果。

工程文件：第10章\闪电动画

视频位置：movie\10.5 闪电动画.avi

10.8 生长动画



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Shape Layer (形状层) 制作生长动画效果。

工程文件：第10章\生长动画

视频位置：movie\10.8 生长动画.avi

10.14 爆炸冲击波



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Roughen Edges (粗糙边缘) 特效制作爆炸冲击波效果。

工程文件：第10章\爆炸冲击波

视频位置：movie\10.14 爆炸冲击波.avi

10.15 云彩字效果



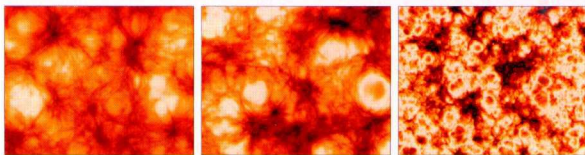
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例首先创建文字层，然后使用第三方粒子插件，完成云彩字动画的整体制作。

工程文件：第10章\云彩字效果

视频位置：movie\10.15 云彩字效果.avi

10.17 涌动的火山熔岩



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解应用Fractal Noise（分形噪波）特效制作出熔岩涌动效果。通过运用Colorama（彩光）特效，调节出熔岩内外焰的颜色变化，完成火山熔岩涌动的整体制作。

工程文件：第10章\涌动的火山熔岩

视频位置：movie\10.17 涌动的火山熔岩.avi

11.2 延时光线



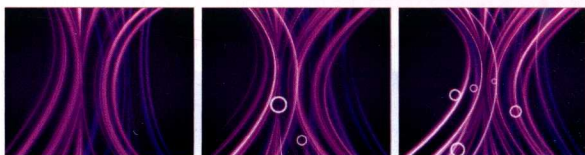
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Stroke（描边）特效制作延时光线效果。

工程文件：第11章\延时光线

视频位置：movie\11.2 延时光线.avi

11.3 流光线条



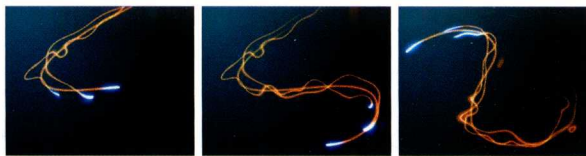
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解流光线条动画的制作。首先利用Fractal Noise（分形噪波）特效制作出线条效果，通过调节Bezier Warp（贝塞尔曲线变形）特效制作出光线的变形，然后添加第三方插件Particular（粒子）特效，制作出上升的圆环从而完成动画。

工程文件：第11章\流光线条

视频位置：movie\11.3 流光线条.avi

11.4 舞动的精灵



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解舞动的精灵动画的制作。利用Vegas（描绘）特效和钢笔路径绘制光线，配合Turbulent Displace（动荡置换）特效使线条达到蜿蜒的效果，完成舞动的精灵的动画制作。

工程文件：第11章\舞动的精灵

视频位置：movie\11.4 舞动的精灵.avi

11.7 连动光线



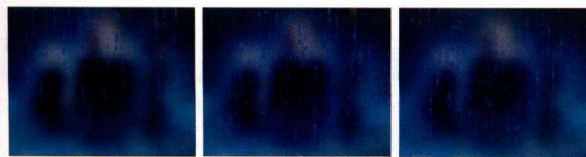
难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解连动光线动画的制作。首先利用Ellipse Tool（椭圆工具）绘制椭圆形路径，然后通过添加3D Stroke（3D笔触）特效并设置相关参数，制作出连动光线效果，最后添加Starglow（星光）特效为光线添加光效，完成连动光线动画的制作。

工程文件：第11章\连动光线

视频位置：movie\11.7 连动光线.avi

12.1 流星雨效果



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Particle Playground（粒子运动场）特效制作流星雨效果。

工程文件：第12章\流星雨效果

视频位置：movie\12.1 流星雨效果.avi

12.2 滴血文字



难易程度：★★★★☆

实例说明：本例主要讲解利用Liquify（液化）特效制作滴血文字的效果。

工程文件：第12章\滴血文字

视频位置：movie\12.2 滴血文字.avi

● 软件简介

After Effects CS6是非常高端的视频特效处理软件，如电影《钢铁侠》、《幽灵骑士》、《加勒比海盗》和《绿灯侠》等都使用After Effects制作特效。After Effects CS6的使用技能已成为影视后期编辑人员必备的技能之一。

现在，After Effects已经被广泛应用于数字和电影的后期制作中，而新兴的多媒体和互联网也为After Effects软件提供了广阔的发展空间。After Effects CS6使用业界的动画和构图标准呈现电影般的视觉效果和细腻动态图形，并同时提供前所未见的出色效能。

● 本书内容介绍

本书首先对After Effects CS6软件的基础动画进行了讲解，然后按照由浅入深的写作方法，从基础内容开始，以全实例为主，详细讲解了在影视制作中应用最为普遍的合成与三维空间、遮罩与轨道跟踪、调色及键控抠像、音频特效的应用、运动跟踪与画面稳定、绚丽的文字特效、插件炫彩动画、自然特效、光线特效、影视特效、ID演绎及宣传片、动漫合成、电视栏目包装、常见格式的输出与渲染等，并对影视后期动画的制作技法也进行了详细的说明。对读者迅速掌握After Effects 的使用方法以及影视特效的专业制作技术非常有益。

本书各章的主要内容介绍如下。

第1章主要讲解非线性编辑基础入门。本章主要对影视后期制作的基础知识进行讲解，其中先对帧、场、电视制式及视频编码进行介绍；然后对色彩模式的种类和含义，色彩深度与图像分辨率，视频编辑的镜头表现手法，电影蒙太奇的表现手法，非线性编辑操作流程及视频采集基础进行讲解。

第2章主要讲解基础动画轻松入门。首先讲解关键帧的操作及Position（位置）、Scale（缩放）、Rotation（旋转）和Opacity（不透明度）4大基础属性参数及动画制作；然后通过一些简单的实例，讲解基础动画的入门制作技巧。本章从基础入手，让零起点读者轻松起步，迅速掌握动画制作核心技术及After Effects动画制作的技巧。

第3章主要讲解合成与三维空间动画。本章通过几个实例，详细讲解合成与三维空间动画的制作，通过本章的学习，能掌握多合成及三维空间动画的制作技巧。

第4章主要讲解遮罩与轨道跟踪。本章主要讲解蒙版和遮罩的使用方法，蒙版图层的创建，图层模式的应用技巧，矩形蒙版工具的使用，蒙版图形的羽化设置，蒙版节点的添加、移动及修改技巧，另外讲解了轨道跟踪的使用技巧。通过本章的学习，可以学习蒙版与遮罩的制作方法和使用技巧。

第5章主要讲解调色及强大键控抠像。在影视制作中，图像的处理经常需要对图像色彩进行调整，色彩的调整主要是通过对图像的明暗、对比度、饱和度及色相的调整，来达到改善图像质量的目的，以更好地控制影片的色彩信息，制作出理想的视频画面效果。在特效及栏目包装制作中，抠像是经常用到的，本章详细讲解了几种常见的键控抠像功能。

第6章主要讲解音频特效的应用。本章主要讲解音频特效的使用方法,包括Audio Spectrum (声谱)、Audio Waveform (声波)和Radio Waves (无线电波)特效的应用,通过固态层创建音乐波形图,音频参数的修改及设置。

第7章主要讲解运动跟踪及画面稳定。本章主要讲解摇摆器与运动草图的使用,以及运动跟踪与稳定的使用。合理地运用动画辅助工具可以有效地提高动画的制作效率并达到预期的动画效果。

第8章主要讲解绚丽的文字特效。本章主要讲解与文字相关的内容,包括文字工具的使用,字符面板的使用,创建基础文字和路径文字的方法,文字的编辑与修改及机打字、路径字、清新文字等各种特效文字的制作方法和技巧。

第9章主要讲解常见插件炫彩动画。本章通过多个实例,详细讲解了几个常用插件的动画制作方法,通过本章的学习,可以掌握常见插件动画的制作技巧。

第10章主要讲解常见仿真自然特效。在影片当中会经常需要些自然景观效果,但拍摄却不一定能得到需要的效果,所以就需要在后期处理时制作逼真的自然效果,而After Effects就拥有许多优秀的特效可以帮助制作出这种逼真的效果。

第11章主要讲解璀璨的动感光线特效。本章主要讲解运用软件自带的特效来制作各种光线,通过本章的学习,可以掌握几种光线的制作方法,可使整个动画更加华丽且更富有灵动感。

第12章主要讲解影视特效的完美表现。本章讲解影视特效中几个常见特效的制作方法和技巧。

第13章主要讲解ID演绎及宣传片表现。本章通过两个具体的实例,详细讲解了公司ID及公益宣传片的制作方法和技巧,让读者可以快速掌握宣传片的制作精髓。

第14章主要讲解动漫合成特效表现。本章通过3个具体的案例,详细讲解了动漫特效合成及场景合成的制作技巧。

第15章主要讲解电视栏目包装精彩呈现。本章通过理财指南、时尚音乐、京港融智和浙江卫视4个电视栏目包装专业动画,全面、细致地讲解了电视栏目包装的制作过程,再现全程制作技法。

第16章主要讲解常见格式的输出与渲染。在影视动画制作过程中,渲染是经常要用到的,一部制作完成的动画要按照需要的格式渲染输出,才可制作成电影作品。渲染及输出的时间长度与影片的长度、内容的复杂、画面的大小等方面有关,不同的影片输出有时需要的时间相差很大,本章主要讲解影片渲染和输出的相关设置。

本章中每个实例都添加了特效解析和知识点等,对所用到的知识点进行了比较详细的说明。当然,对于制作过程中需要注意之处或使用的技巧等,都在文中及时给予了指出,以提醒读者注意。

对于初学者来说,本书是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的学习操作手册。对计算机动画制作、影视动画设计和专业创作人士来说,本书是一本最佳的参考资料。

本书提供学习资源,读者扫描“资源下载”二维码即可获得文件下载方式。内容包括本书中所有实例的素材文件、效果文件,以及长达940分钟的教学视频。



资源下载

● 创作团队

本书由水木居士主编,在创作的过程中,由于时间仓促,错误在所难免,希望广大读者批评指正。

如果在学习过程中发现问题,或有更好的建议,欢迎发邮件到bookshelp@163.com与我们联系。

编 者