

After Effects CS6 基础培训教程

时代印象 编著

(第2版)



in 印象

新编实战型全功能培训教材

功能技术解析

+

案例演练引导

+

商业实战应用



附教学资源下载

- 包含配套教学PPT课件
- 包含书中所有案例的素材文件和实例文件
- 包含书中所有案例的视频教学录像



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

After Effects CS6 基础培训教程

(第2版)

时代印象 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6基础培训教程 / 时代印象编著

— 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2017.6

ISBN 978-7-115-45402-7

I. ①A… II. ①时… III. ①图象处理软件—技术培训—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第076151号

内 容 提 要

这是一本全面介绍 After Effects CS6 基本功能及实际运用的书。书中内容包含 After Effects 的基本操作、图层、动画、绘画与形状、文字与文字动画、三维空间、色彩修正、抠像技术、特效滤镜等方面的技术。本书主要针对零基础读者编写,是入门级读者快速、全面掌握 After Effects CS6 的必备参考书。

本书以课堂案例为主线,通过对各个案例的实际操作,读者可以快速上手,熟悉软件功能和制作思路。课堂练习和课后习题可以拓展读者的实际操作能力,提高读者的软件使用技巧。本书最后一章的商业实例训练都是实际工作中经常会遇到的案例项目,通过这些项目的训练,读者可以尽早了解实际工作中会做些什么,该做些什么。

本书附带下载资源,内容包括本书所有课堂案例、课堂练习及课后习题的实例文件和多媒体教学视频,以及与本书配套的 PPT 课件等。读者可通过在线方式获取这些资源,具体方法请参看本书前言。

本书非常适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材,也可以作为 After Effects CS6 自学人员的参考书。另外,请读者注意,本书所有内容均采用英文版 After Effects CS6 进行编写。

◆ 编 著 时代印象

责任编辑 张丹丹

责任印制 陈 巍

◆ 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>

北京市昌平百善印刷厂印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18.75

字数: 485 千字

2017 年 6 月第 2 版

印数: 6 701—9 200 册

2017 年 6 月北京第 1 次印刷

定价: 39.80 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: 京东工商广字第 8052 号

目 录

第1章 影视特效及电视包装制作基础.....13

1.1 视频基础知识.....14

1.1.1 数字化.....	14
1.1.2 电视标准.....	14
1.1.3 逐行扫描与隔行扫描.....	15
1.1.4 分辨率.....	15
1.1.5 像素比.....	16
1.1.6 帧速率.....	16
1.1.7 运动模糊.....	16
1.1.8 帧融合.....	17
1.1.9 抗锯齿.....	17

1.2 文件格式.....17

1.2.1 图形图像的文件格式.....	17
1.2.2 视频压缩编码的格式.....	18
1.2.3 音频压缩编码的格式.....	20

1.3 影视广告与电视包装的制作流程.....21

1.3.1 影视广告制作的一般流程.....	21
1.3.2 电视包装制作的一般流程.....	23

第2章 初识After Effects CS6.....25

2.1 After Effects CS6概述.....26

2.1.1 后期合成软件分类.....	26
2.1.2 After Effects的主要功能.....	26
2.1.3 After Effects的应用领域.....	27
2.1.4 After Effects CS6的特色工具.....	27

2.2 After Effects CS6对软硬件环境的要求.....28

2.2.1 对Windows系统的要求.....	28
2.2.2 对Mac OS系统的要求.....	28

2.3 安装After Effects CS6及插件.....29

2.3.1 安装After Effects CS6.....	29
2.3.2 安装After Effects CS6的插件.....	30

2.4 启动After Effects CS6.....32

2.5 After Effects CS6的工作界面.....33

2.5.1 标准工作界面.....	33
2.5.2 面板操作.....	34
2.5.3 调整尺寸.....	35
2.5.4 打开、关闭显示面板或窗口.....	35
2.5.5 工作区操作.....	35

2.6 After Effects CS6的功能面板.....36

2.6.1 Project (项目) 面板.....	36
2.6.2 Composition (合成) 面板.....	37
2.6.3 Timeline (时间线) 面板.....	41
2.6.4 Tools (工具) 面板.....	46

2.7 After Effects CS6的菜单栏.....48

2.7.1 File (文件).....	48
2.7.2 Edit (编辑).....	49
2.7.3 Composition (合成).....	49
2.7.4 Layer (图层).....	49
2.7.5 Effect (特效).....	50
2.7.6 Animation (动画).....	51
2.7.7 View (视图).....	51
2.7.8 Window (窗口).....	52
2.7.9 Help (帮助).....	52

2.8 Preferences (首选项) 设置.....52

2.8.1 General (常规).....	53
2.8.2 Previews (预览).....	54
2.8.3 Display (显示).....	54
2.8.4 Import (导入).....	55
2.8.5 Output (输出).....	55
2.8.6 Grids & Guides (栅格和辅助线).....	56
2.8.7 Labels (标签).....	56
2.8.8 Media & Disk Cache (媒体和磁盘缓存).....	57
2.8.9 Video Preview (视频预览).....	57
2.8.10 Appearance (界面).....	58
2.8.11 Auto-Save (自动保存).....	58
2.8.12 Memory & Multiprocessing (内存与多处理器).....	59
2.8.13 Audio Hardware (音频硬件).....	59
2.8.14 Audio Output Mapping (音频输出映射).....	60

2.9 学好After Effects CS6的一些建议.....60

第3章 After Effects CS6的工作流程.....61

3.1 素材的导入与管理.....62

3.1.1 课堂案例——科技苑.....	62
3.1.2 一次性导入素材.....	64
3.1.3 连续导入素材.....	64
3.1.4 以拖曳方式导入素材.....	65

3.2 创建项目合成.....66

3.2.1 设置Project (项目).....	67
3.2.2 创建Composition (合成).....	67

3.3 添加特效滤镜.....69

3.4 设置动画关键帧.....70

3.5 画面预览.....71

3.6 视频输出.....71

3.6.1 Render Settings (渲染设置).....	72
3.6.2 选择Log (日志) 类型.....	73
3.6.3 Output Module (输出组件) 参数.....	73
3.6.4 设置输出路径和文件名.....	73
3.6.5 开启渲染.....	74
3.6.6 渲染.....	74

第4章 图层操作.....75

4.1 图层概述.....76

4.1.1 图层的种类.....	76
4.1.2 图层的创建方法.....	76

4.2 图层属性.....78

4.2.1 课堂案例——定版动画.....	79
4.2.2 Position (位置) 属性.....	80
4.2.3 Scale (缩放) 属性.....	80
4.2.4 Rotation (旋转) 属性.....	80
4.2.5 Anchor Point (轴心点) 属性.....	81
4.2.6 Opacity (不透明度) 属性.....	81

4.3 图层的基本操作.....82

4.3.1 课堂案例——踏行天际.....	82
4.3.2 图层的排列顺序.....	83
4.3.3 图层的对齐和分布.....	83
4.3.4 Sequence Layers (序列图层).....	84
4.3.5 设置图层时间.....	84

4.3.6 Split Layer (分离/打断图层)	85	7.2.1 课堂案例——花纹生长	130
4.3.7 Lift (提取)/Extract (挤出) 图层	85	7.2.2 形状概述	133
4.3.8 父子图层/父子关系	86	7.2.3 形状工具	134
课堂练习——倒计时动画	86	7.2.4 钢笔工具	136
课后习题——镜头的溶解过渡	86	7.2.5 创建文字轮廓形状图层	137
第5章 动画操作	87	7.2.6 形状组	138
5.1 动画关键帧	88	7.2.7 形状属性	138
5.1.1 课堂案例——标版动画	88	课堂练习——阵列动画	140
5.1.2 关键帧概念	90	课后习题——克隆虾动画	140
5.1.3 激活关键帧	90	第8章 文字及文字动画	141
5.1.4 关键帧导航器	91	8.1 文字的作用	142
5.1.5 选择关键帧	91	8.2 文字的创建	142
5.1.6 编辑关键帧	92	8.2.1 课堂案例——文字渐显动画	142
5.1.7 插值方法	93	8.2.2 使用文字工具	144
5.2 曲线编辑器	94	8.2.3 使用Text (文字) 菜单	144
5.2.1 课堂案例——流动的云彩	95	8.2.4 使用Obsolete (旧版本) 滤镜	145
5.2.2 动画曲线编辑器	96	8.2.5 使用Text (文字) 滤镜	147
5.2.3 变速剪辑	97	8.2.6 外部导入	148
5.3 嵌套关系	97	8.3 文字的属性	149
5.3.1 课堂案例——飞近地球动画	97	8.3.1 课堂案例——修改文字的属性	149
5.3.2 嵌套概念	99	8.3.2 修改文字内容	151
5.3.3 嵌套的方法	99	8.3.3 Character (字符) 和Paragraph (段落) 属性面板	151
5.3.4 Collapse Switch (塌陷开关)	100	8.4 文字的动画	152
课堂练习——定版放射光线	100	8.4.1 课堂案例——文字键入动画	153
课后习题——融合文字动画	100	8.4.2 Source Text (源文字) 动画	155
第6章 图层叠加模式与遮罩	101	8.4.3 Animator (动画器) 文字动画	155
6.1 图层叠加模式	102	8.4.4 路径动画文字	158
6.1.1 打开图层的叠加模式面板	102	8.4.5 预置的文字动画	159
6.1.2 普通模式	102	8.5 文字的拓展	159
6.1.3 变暗模式	103	8.5.1 课堂案例——创建文字遮罩	160
6.1.4 变亮模式	105	8.5.2 Create Masks from Text (创建文字遮罩)	161
6.1.5 叠加模式	106	8.5.3 Create Shapes from Text (创建文字形状轮廓)	161
6.1.6 差值模式	108	课堂练习1——路径文字动画	161
6.1.7 色彩模式	109	课堂练习2——文字不透明度动画	162
6.1.8 蒙版模式	110	课后习题1——逐字动画	162
6.1.9 共享模式	111	课后习题2——创建文字形状轮廓	162
6.2 遮罩	111	第9章 三维空间	163
6.2.1 课堂案例——遮罩动画	112	9.1 三维空间的概述	164
6.2.2 遮罩的概念	113	9.2 三维空间的属性	164
6.2.3 遮罩的创建与修改	113	9.2.1 课堂案例——盒子动画	165
6.2.4 遮罩的属性	116	9.2.2 开启三维图层	167
6.2.5 遮罩的叠加模式	116	9.2.3 三维图层的坐标系统	168
6.2.6 遮罩的动画	117	9.2.4 三维图层的基本操作	169
6.3 轨道蒙版	117	9.2.5 三维图层的材质属性	170
6.3.1 课堂案例——描边光效	118	9.3 灯光系统	171
6.3.2 面板切换	121	9.3.1 课堂案例——盒子阴影	171
6.3.3 Track Matte (轨道蒙版) 菜单	122	9.3.2 创建灯光	174
课堂练习——轨道蒙版的应用	122	9.3.3 属性与类型	174
课后习题——动感幻影	122	9.3.4 灯光的移动	176
第7章 绘画与形状	123	9.4 摄像机系统	176
7.1 绘画的应用	124	9.4.1 课堂案例——3D空间	176
7.1.1 课堂案例——画笔变形	124	9.4.2 创建摄像机	179
7.1.2 绘画面板与笔刷面板	126	9.4.3 摄像机的属性设置	180
7.1.3 画笔工具	128	9.4.4 摄像机的基本控制	181
7.1.4 仿制图章工具	129	9.4.5 镜头运动方式	183
7.1.5 橡皮擦工具	129	课堂练习——翻书动画	184
7.2 形状工具的应用	130		

课后习题——文字动画	184
------------	-----

第10章 色彩修正 185

10.1 色彩基础知识 186

10.1.1 色彩模式	186
10.1.2 位深度	188

10.2 核心滤镜 188

10.2.1 课堂案例——三维立体文字	189
10.2.2 Curves (曲线) 滤镜	191
10.2.3 Levels (色阶) 滤镜	191
10.2.4 Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜	193

10.3 其他常用滤镜 194

10.3.1 课堂案例——电影风格的校色	195
10.3.2 Color Balance (色彩平衡) 滤镜	197
10.3.3 Color Balance (HLS) (色彩平衡 (HLS)) 滤镜	198
10.3.4 Colorama (色彩映射) 滤镜	199
10.3.5 Channel Mixer (通道混合器) 滤镜	200
10.3.6 Tint (染色) 滤镜	200
10.3.7 Tritone (三色) 滤镜	201
10.3.8 Exposure (曝光) 滤镜	201
10.3.9 Photo Filter (照片过滤) 滤镜	202
10.3.10 Change Color (换色) / Change to Color (将颜色换为) 滤镜	202
课堂练习1——季节更换	203
课堂练习2——色彩平衡滤镜的应用	204
课后习题1——通道混合器滤镜的应用	204
课后习题2——三维素材后期处理	204

第11章 抠像技术 205

11.1 特技抠像技术简介 206

11.2 Keying (抠像) 滤镜组 206

11.2.1 课堂案例——使用色彩差异抠像滤镜	207
11.2.2 Color Difference Key (色彩差异抠像) 滤镜	208
11.2.3 Color Key (颜色抠像) 滤镜	209
11.2.4 Color Range (色彩范围) 滤镜	210
11.2.5 Difference Matte (差异蒙版) 滤镜	210
11.2.6 Extract (提取) 滤镜	211
11.2.7 Inner/Outer Key (内/外轮廓抠像) 滤镜	211
11.2.8 Linear Color Key (线性颜色抠像) 滤镜	212
11.2.9 Luma Key (亮度抠像) 滤镜	213
11.2.10 Spill Suppressor (抑色) 滤镜	213

11.3 Matte (蒙版) 滤镜组 214

11.3.1 课堂案例——使用差异蒙版抠像滤镜	214
11.3.2 Matte Choker (蒙版清除) 滤镜	215
11.3.3 Refine Matte (改善蒙版) 滤镜	215
11.3.4 Simple Choker (简单清除) 滤镜	216

11.4 Keylight (键控) 滤镜 216

11.4.1 课堂案例——虚拟演播室	216
11.4.2 基本抠像	220
11.4.3 高级抠像	221
课堂练习1——使用颜色抠像滤镜	225
课堂练习2——抠取颜色接近的镜头	226
课后习题1——使用色彩范围抠像滤镜	226
课后习题2——使用Keylight (键控) 滤镜快速抠像	226

第12章 常用内置滤镜 227

12.1 Generate (生成) 滤镜组 228

12.1.1 课堂案例——视频背景的制作	228
12.1.2 Ramp (渐变) 滤镜	228

12.1.3 4-Color Gradient (四色渐变) 滤镜	229
-----------------------------------	-----

12.2 Stylize (风格化) 滤镜组 229

12.2.1 课堂案例——光线辉光效果	230
12.2.2 Glow (光晕) 滤镜	230

12.3 Blur & Sharpen (模糊和锐化) 滤镜组 231

12.3.1 课堂案例——镜头视觉中心	231
12.3.2 Fast Blur (快速模糊) / Gaussian Blur (高斯模糊) 滤镜	233
12.3.3 Camera Lens Blur (镜头模糊) 滤镜	234
12.3.4 Compound Blur (复合模糊) 滤镜	235
12.3.5 Radial Blur (径向模糊) 滤镜	235

12.4 Perspective (透视) 滤镜组 235

12.4.1 课堂案例——画面阴影效果的制作	235
12.4.2 Bevel Alpha (倒角Alpha) 滤镜	236
12.4.3 Drop Shadow (投影) / Radial Shadow (径向投影) 滤镜	236

12.5 Transition (转场) 滤镜组 237

12.5.1 课堂案例——烟雾字特技	237
12.5.2 Block Dissolve (块状融合) 滤镜	243
12.5.3 Card Wipe (卡片擦除) 滤镜	243
12.5.4 Linear Wipe (线性擦除) 滤镜	244
12.5.5 Venetian Blinds (百叶窗) 滤镜	244

12.6 Simulation (仿真) 滤镜 244

12.6.1 课堂案例——舞动的光线	245
12.6.2 Shatter (破碎) 滤镜	249
12.6.3 Particle Playground (粒子动力场)	252
12.6.4 Particular (粒子)	255
12.6.5 Form (形状)	258
课堂练习1——镜头转场特技	263
课堂练习2——数字粒子流	264
课后习题1——镜头模糊开场	264
课后习题2——卡片翻转转场特技	264

第13章 外挂光效滤镜 265

13.1 光效的作用 266

13.2 灯光工厂 266

13.2.1 课堂案例——产品表现	267
13.2.2 Light Factory (灯光工厂) 滤镜详解	269

13.3 光学耀斑 270

13.3.1 课堂案例——光闪特效	271
13.3.2 Optical Flares (光学耀斑) 滤镜详解	277

13.4 Trapcode系列 279

13.4.1 课堂案例——飞舞光线	279
13.4.2 Shine (扫光) 滤镜	280
13.4.3 Starglow (星光闪耀) 滤镜	282
13.4.4 3D Stroke (3D描边) 滤镜	283
课堂练习——炫彩星光	286
课后习题——模拟日照	286

第14章 商业案例制作实训 287

14.1 导视系统后期制作 288

14.2 电视频道ID演绎 294

After Effects CS6 基础培训教程

(第2版)

时代印象 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6基础培训教程 / 时代印象编著

— 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2017.6

ISBN 978-7-115-45402-7

I. ①A… II. ①时… III. ①图象处理软件—技术培训—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第076151号

内 容 提 要

这是一本全面介绍 After Effects CS6 基本功能及实际运用的书。书中内容包含 After Effects 的基本操作、图层、动画、绘画与形状、文字与文字动画、三维空间、色彩修正、抠像技术、特效滤镜等方面的技术。本书主要针对零基础读者编写,是入门级读者快速、全面掌握 After Effects CS6 的必备参考书。

本书以课堂案例为主线,通过对各个案例的实际操作,读者可以快速上手,熟悉软件功能和制作思路。课堂练习和课后习题可以拓展读者的实际操作能力,提高读者的软件使用技巧。本书最后一章的商业实例训练都是实际工作中经常会遇到的案例项目,通过这些项目的训练,读者可以尽早了解实际工作中会做些什么,该做些什么。

本书附带下载资源,内容包括本书所有课堂案例、课堂练习及课后习题的实例文件和多媒体教学视频,以及与本书配套的 PPT 课件等。读者可通过在线方式获取这些资源,具体方法请参看本书前言。

本书非常适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材,也可以作为 After Effects CS6 自学人员的参考书。另外,请读者注意,本书所有内容均采用英文版 After Effects CS6 进行编写。

◆ 编 著 时代印象

责任编辑 张丹丹

责任印制 陈 巍

◆ 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>

北京市昌平百善印刷厂印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18.75

字数: 485 千字

2017 年 6 月第 2 版

印数: 6 701—9 200 册

2017 年 6 月北京第 1 次印刷

定价: 39.80 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: 京东工商广字第 8052 号

Examples

本书实例展示

案例名称	课堂案例——科技苑
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握After Effects CS6的基本工作流程
所在页码	62



案例名称	课堂案例——定版动画
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握图层属性的基础应用
所在页码	79



案例名称	课堂案例——踏行天际
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握父子关系的具体应用
所在页码	82



案例名称	课堂练习——倒计时动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习Sequence Layers (序列图层) 的具体应用
所在页码	86



案例名称	课后习题——镜头的溶解过渡
难易指数	★★★★☆
练习目标	巩固Sequence Layers (序列图层) 的具体应用
所在页码	86



案例名称	课堂案例——标版动画
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握图层、关键帧等常用制作技术
所在页码	88



案例名称	课堂案例——流动的云彩
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握变速剪辑的具体应用
所在页码	95



案例名称	课堂案例——飞近地球动画
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握嵌套的具体运用
所在页码	97



案例名称	课堂练习——定版放射光线
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习关键帧及Shine (扫光) 滤镜的应用
所在页码	100



案例名称	课后习题——融合文字动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	学习关键帧动画及Roughen Edges (边缘腐蚀) 等滤镜的应用
所在页码	100



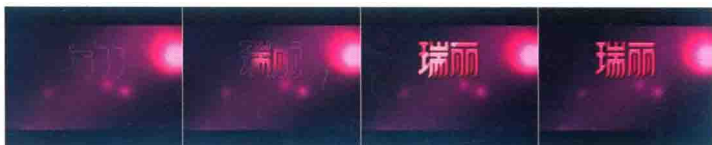
Examples

本书实例展示

案例名称	课堂案例——遮罩动画
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握遮罩动画的应用
所在页码	112



案例名称	课堂案例——描边光效
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握遮罩和轨道蒙版的具体组合应用
所在页码	118



案例名称	课后习题——动感幻影
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习Auto-trace (自动跟踪) 的用法
所在页码	122



案例名称	课堂案例——画笔变形
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握画笔工具的使用方法
所在页码	124



案例名称	课堂案例——花纹生长
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握形状工具的综合运用
所在页码	130



案例名称	课堂练习——阵列动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习形状属性的组合使用
所在页码	140



案例名称	课后习题——克隆虾动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习仿制图章工具的使用方法
所在页码	140



案例名称	课堂案例——文字渐显动画
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握Path Text (路径文字) 滤镜的用法
所在页码	142



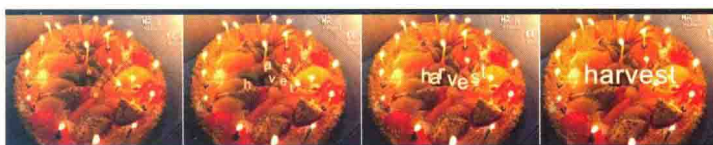
案例名称	课堂案例——文字键入动画
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握文字动画及特效技术综合运用
所在页码	153



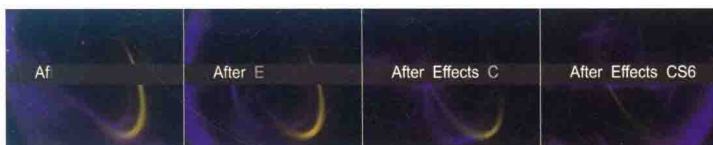
案例名称	课堂案例——创建文字遮罩
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握创建文字遮罩的方法
所在页码	160



案例名称	课堂练习1——路径文字动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习Path Text (路径文字) 滤镜的用法
所在页码	161



案例名称	课堂练习2——文字不透明度动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习Opacity (不透明度) 动画属性的应用
所在页码	162



案例名称	课后习题1——逐字动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习Source Text (源文字) 的具体应用
所在页码	162



案例名称	课后习题2——创建文字形状轮廓
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习创建文字形状轮廓的方法
所在页码	162



案例名称	课堂案例——盒子动画
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握轴心点与三维图层控制的具体应用
所在页码	165



案例名称	课堂案例——盒子阴影
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握灯光类型的使用和灯光属性的应用
所在页码	171



案例名称	课堂案例——3D空间
难易指数	★★★★☆
学习目标	掌握三维空间、摄像机和灯光的组合应用
所在页码	176



案例名称	课堂练习——翻书动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习三维技术综合运用
所在页码	184



案例名称	课后习题——文字动画
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习三维摄影机的运用
所在页码	184



案例名称	课后习题——三维素材后期处理
难易指数	★★★★☆
练习目标	练习色彩修正技术综合运用
所在页码	204



Examples

本书实例展示

案例名称	课堂案例——烟雾字特技
难易指数	★★★★
学习目标	掌握本章中多个滤镜的综合应用
所在页码	237



案例名称	课堂案例——舞动的光线
难易指数	★★★★
学习目标	掌握仿真粒子特效技术的综合运用
所在页码	245



案例名称	课堂练习1——镜头转场特技
难易指数	★★
练习目标	练习Block Dissolve (块状融合) 滤镜的用法
所在页码	263



案例名称	课堂练习2——数字粒子流
难易指数	★★
练习目标	练习Particle Playground (粒子动力场) 的应用方法
所在页码	264



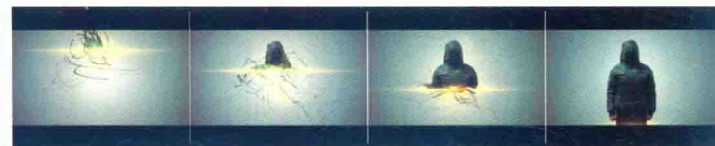
案例名称	课后习题1——镜头模糊开场
难易指数	★
练习目标	练习Fast Blur (快速模糊) 滤镜的用法
所在页码	264



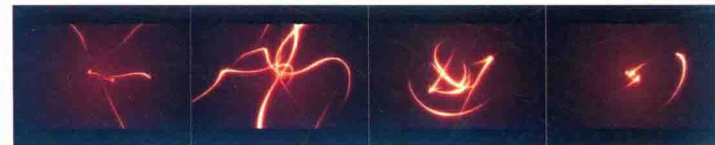
案例名称	课后习题2——卡片翻转转场特技
难易指数	★★
练习目标	练习Card Wipe (卡片擦除) 滤镜的用法
所在页码	264



案例名称	课堂案例——光闪特效
难易指数	★★★★
学习目标	掌握各种光效滤镜的综合运用
所在页码	271



案例名称	课堂案例——飞舞光线
难易指数	★★★★
学习目标	掌握3D Stroke (3D描边) 滤镜的使用方法
所在页码	279

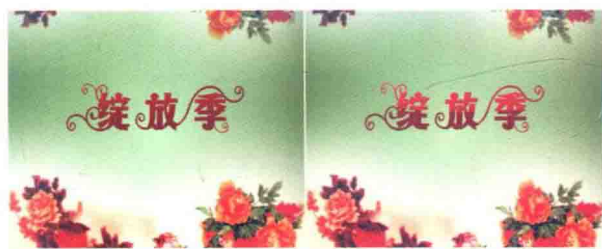


案例名称	导视系统后期制作
难易指数	★★★★
学习目标	掌握图层叠加模式、Light Factory (灯光工厂) 滤镜的高级应用
所在页码	288



案例名称	电视频道ID演绎
难易指数	★★★★
学习目标	掌握画面的色彩优化、画面视觉中心处理, 以及文字翻页动画等技术
所在页码	294





案例名称: 课堂练习——轨道蒙版的应用

难易指数: ★★

练习目标: 练习轨道蒙版的应用

所在页码: 122



案例名称: 课堂案例——三维立体文字

难易指数: ★★

练习目标: 掌握色彩修正技术综合应用

所在页码: 189



案例名称: 课堂练习——季节更换

难易指数: ★★

练习目标: 练习Hue/Saturation (色相/饱和度和) 滤镜的用法

所在页码: 203



案例名称: 课后习题——通道混合器滤镜的应用

难易指数: ★★

练习目标: 练习Channel Mixer (通道混合器) 滤镜的用法

所在页码: 204

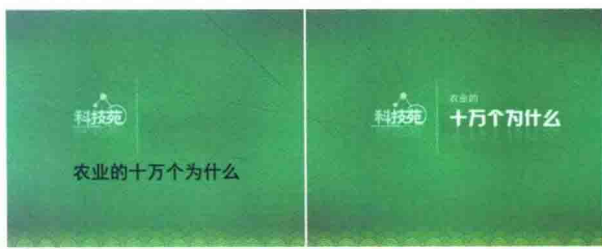


案例名称: 课堂案例——使用差异蒙版抠图

难易指数: ★★

练习目标: 掌握Difference Matte (差异蒙版) 滤镜的用法

所在页码: 214



案例名称: 课堂案例——修改文字的属性

难易指数: ★★

练习目标: 掌握修改文字属性的基本方法

所在页码: 149

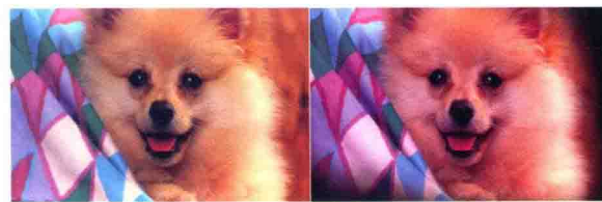


案例名称: 课堂案例——电影风格的校色

难易指数: ★★

练习目标: 掌握色彩修正技术综合应用

所在页码: 195



案例名称: 课堂练习——色彩平衡滤镜的应用

难易指数: ★★

练习目标: 练习Color Balance (色彩平衡) 滤镜的用法

所在页码: 204



案例名称: 课堂案例——使用色彩差异抠像滤镜

难易指数: ★★

练习目标: 掌握Color Difference Key (色彩差异抠像) 滤镜的用法

所在页码: 207

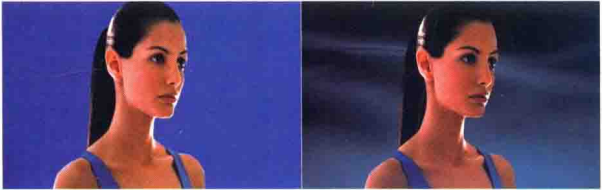


案例名称: 课堂案例——虚化和运动模糊

难易指数: ★★

练习目标: 掌握特效抠像技术的综合应用

所在页码: 210



案例名称: 课堂练习1——使用颜色抠像滤镜
难易指数: ★★☆☆☆
练习目标: 练习Color Key (颜色抠像) 滤镜的用法
所在页码: 225



案例名称: 课后习题1——使用色彩范围抠像滤镜
难易指数: ★★☆☆☆
练习目标: 练习Color Range (色彩范围) 滤镜的用法
所在页码: 226



案例名称: 课堂案例——光线辉光效果
难易指数: ★★☆☆☆
学习目标: 掌握Glow (光晕) 滤镜的用法
所在页码: 230



案例名称: 课堂案例——画面阴影效果的制作
难易指数: ★★☆☆☆
学习目标: 掌握Radial Shadow (径向投影) 滤镜的用法
所在页码: 235



案例名称: 课堂练习——炫彩星光
难易指数: ★★☆☆☆
练习目标: 练习Starglow (星光闪耀) 滤镜的使用方法
所在页码: 286



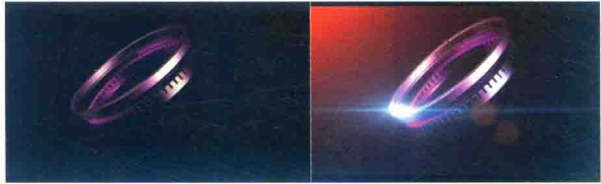
案例名称: 课堂练习2——抠取颜色接近的镜头
难易指数: ★★☆☆☆
练习目标: 练习Keylight (键控) 滤镜的高级用法
所在页码: 226



案例名称: 课后习题2——使用Keylight (键控) 滤镜快速抠像
难易指数: ★★☆☆☆
练习目标: 练习Keylight (键控) 滤镜的常规用法
所在页码: 226



案例名称: 课堂案例——镜头视觉中心
难易指数: ★★☆☆☆
学习目标: 掌握Camera Lens Blur (镜头模糊) 滤镜的用法
所在页码: 231



案例名称: 课堂案例——产品表现
难易指数: ★★☆☆☆
学习目标: 掌握Light Factory (灯光工厂) 滤镜的使用方法
所在页码: 267



案例名称: 课后习题——模拟日照
难易指数: ★★☆☆☆
练习目标: 练习Optical Flare (光学耀斑) 滤镜的使用方法
所在页码: 286

前言

Adobe的After Effects是一款专业的视频剪辑及设计软件，是用于高端视频特效系统的专业特效合成软件。After Effects功能强大，诞生以来就一直受到CG艺术家的喜爱，并被广泛应用于电影、电视、广告、动画等诸多领域。目前，我国很多院校和培训机构的专业，都将After Effects作为一门重要的专业课程。为了帮助院校和培训机构的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程，使读者能够熟练地使用After Effects CS6进行图像、动画及各种特效的制作，我们组织经验丰富的专业人员共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，通过“课堂案例”演练使读者快速熟悉软件功能和设计思路，通过“软件功能解析”使读者深入学习软件功能和制作特色，并通过“课堂练习”和“课后习题”拓展读者的实际操作能力。在内容编写方面，我们力求通俗易懂，细致全面；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、突出重点；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

为了让读者学到更多的知识和技术，我们在编排本书的时候专门设计了“技巧与提示”，千万不要跳过这些知识点，它们会给您带来意外的惊喜。

随书资源中包含书中所有课堂案例、课堂练习和课后习题的实例文件。同时，为了方便读者学习，本书还为所有案例配备了大型多媒体有声视频教学录像，这些录像均由专业人员录制，详细记录了每一个操作步骤，尽量让读者一看就懂。另外，为了方便教师教学，本书还配备了PPT等丰富的教学资源，任课老师可直接使用。

本书的参考学时为50学时，其中讲授环节为30学时，实训环节为20学时，各章的参考学时如下表所示。

章	课程内容	学时分配	
		讲授	实训
第1章	图形、视频和音频格式，影视广告、电视包装制作的一般流程	1	
第2章	After Effects CS6的功能特点、安装方法、工作界面和工作环境设置，学习该软件的一些建议	2	
第3章	素材导入与管理，创建合成的方法，添加滤镜的方法，动画设置方法，视频输出方法	1	1
第4章	图层的属性，图层的创建，图层的操作方法	2	1
第5章	关键帧动画的原理和设置方法，曲线编辑器的用法，嵌套的概念和使用方法	2	2
第6章	图层叠加模式，遮罩的创建与修改，遮罩的属性与叠加模式，遮罩动画制作	2	2
第7章	画笔工具、仿制图章工具、橡皮擦工具、形状工具、钢笔工具的运用	2	1
第8章	文字的创建方法，文字属性，文字动画，文字遮罩，以及文字形状轮廓的创建方法	2	2
第9章	三维空间的坐标系统及基本操作，灯光的属性与分类，摄像机的使用，镜头运动	3	2
第10章	使用各种滤镜来进行色彩校正	2	1
第11章	使用各种滤镜来进行抠像处理	3	2
第12章	各种常用内置滤镜制作特效的方法	4	2
第13章	各种常用外挂滤镜制作特效的方法	2	2
第14章	综合运用After Effects CS6进行电视包装制作	2	2

我们衷心地希望能够为广大读者提供力所能及的服务，尽可能地帮读者解决一些实际问题，如果读者在学习过程中需要我们的支持，请通过以下方式与我们联系，我们将尽力解答。

本书所有的学习资源文件均可在线下载（或在线观看视频教程），扫描封底的“资源下载”二维码，关注我们的微信公众号即可获得资源文件下载方式。资源下载过程中如有疑问，可通过我们的在线客服或客服电话与我们联系。在学习的过程中，如果遇到问题，也欢迎读者与我们交流，我们将竭诚为读者服务。

读者可以通过以下方式联系我们。

客服邮箱：press@iread360.com

客服电话：028-69182687、028-69182657



资源下载

时代印象

2017年3月

目 录

第1章 影视特效及电视包装制作基础.....13

1.1 视频基础知识.....14

1.1.1 数字化.....	14
1.1.2 电视标准.....	14
1.1.3 逐行扫描与隔行扫描.....	15
1.1.4 分辨率.....	15
1.1.5 像素比.....	16
1.1.6 帧速率.....	16
1.1.7 运动模糊.....	16
1.1.8 帧融合.....	17
1.1.9 抗锯齿.....	17

1.2 文件格式.....17

1.2.1 图形图像的文件格式.....	17
1.2.2 视频压缩编码的格式.....	18
1.2.3 音频压缩编码的格式.....	20

1.3 影视广告与电视包装的制作流程.....21

1.3.1 影视广告制作的一般流程.....	21
1.3.2 电视包装制作的一般流程.....	23

第2章 初识After Effects CS6.....25

2.1 After Effects CS6概述.....26

2.1.1 后期合成软件分类.....	26
2.1.2 After Effects的主要功能.....	26
2.1.3 After Effects的应用领域.....	27
2.1.4 After Effects CS6的特色工具.....	27

2.2 After Effects CS6对软硬件环境的要求.....28

2.2.1 对Windows系统的要求.....	28
2.2.2 对Mac OS系统的要求.....	28

2.3 安装After Effects CS6及插件.....29

2.3.1 安装After Effects CS6.....	29
2.3.2 安装After Effects CS6的插件.....	30

2.4 启动After Effects CS6.....32

2.5 After Effects CS6的工作界面.....33

2.5.1 标准工作界面.....	33
2.5.2 面板操作.....	34
2.5.3 调整尺寸.....	35
2.5.4 打开、关闭显示面板或窗口.....	35
2.5.5 工作区操作.....	35

2.6 After Effects CS6的功能面板.....36

2.6.1 Project (项目) 面板.....	36
2.6.2 Composition (合成) 面板.....	37
2.6.3 Timeline (时间线) 面板.....	41
2.6.4 Tools (工具) 面板.....	46

2.7 After Effects CS6的菜单栏.....48

2.7.1 File (文件).....	48
2.7.2 Edit (编辑).....	49
2.7.3 Composition (合成).....	49
2.7.4 Layer (图层).....	49
2.7.5 Effect (特效).....	50
2.7.6 Animation (动画).....	51
2.7.7 View (视图).....	51
2.7.8 Window (窗口).....	52
2.7.9 Help (帮助).....	52

2.8 Preferences (首选项) 设置.....52

2.8.1 General (常规).....	53
2.8.2 Previews (预览).....	54
2.8.3 Display (显示).....	54
2.8.4 Import (导入).....	55
2.8.5 Output (输出).....	55
2.8.6 Grids & Guides (栅格和辅助线).....	56
2.8.7 Labels (标签).....	56
2.8.8 Media & Disk Cache (媒体和磁盘缓存).....	57
2.8.9 Video Preview (视频预览).....	57
2.8.10 Appearance (界面).....	58
2.8.11 Auto-Save (自动保存).....	58
2.8.12 Memory & Multiprocessing (内存与多处理器).....	59
2.8.13 Audio Hardware (音频硬件).....	59
2.8.14 Audio Output Mapping (音频输出映射).....	60

2.9 学好After Effects CS6的一些建议.....60

第3章 After Effects CS6的工作流程.....61

3.1 素材的导入与管理.....62

3.1.1 课堂案例——科技苑.....	62
3.1.2 一次性导入素材.....	64
3.1.3 连续导入素材.....	64
3.1.4 以拖曳方式导入素材.....	65

3.2 创建项目合成.....66

3.2.1 设置Project (项目).....	67
3.2.2 创建Composition (合成).....	67

3.3 添加特效滤镜.....69

3.4 设置动画关键帧.....70

3.5 画面预览.....71

3.6 视频输出.....71

3.6.1 Render Settings (渲染设置).....	72
3.6.2 选择Log (日志) 类型.....	73
3.6.3 Output Module (输出组件) 参数.....	73
3.6.4 设置输出路径和文件名.....	73
3.6.5 开启渲染.....	74
3.6.6 渲染.....	74

第4章 图层操作.....75

4.1 图层概述.....76

4.1.1 图层的种类.....	76
4.1.2 图层的创建方法.....	76

4.2 图层属性.....78

4.2.1 课堂案例——定版动画.....	79
4.2.2 Position (位置) 属性.....	80
4.2.3 Scale (缩放) 属性.....	80
4.2.4 Rotation (旋转) 属性.....	80
4.2.5 Anchor Point (轴心点) 属性.....	81
4.2.6 Opacity (不透明度) 属性.....	81

4.3 图层的基本操作.....82

4.3.1 课堂案例——踏行天际.....	82
4.3.2 图层的排列顺序.....	83
4.3.3 图层的对齐和分布.....	83
4.3.4 Sequence Layers (序列图层).....	84
4.3.5 设置图层时间.....	84

4.3.6 Split Layer (分离/打断图层)	85	7.2.1 课堂案例——花纹生长	130
4.3.7 Lift (提取)/Extract (挤出) 图层	85	7.2.2 形状概述	133
4.3.8 父子图层/父子关系	86	7.2.3 形状工具	134
课堂练习——倒计时动画	86	7.2.4 钢笔工具	136
课后习题——镜头的溶解过渡	86	7.2.5 创建文字轮廓形状图层	137
第5章 动画操作	87	7.2.6 形状组	138
5.1 动画关键帧	88	7.2.7 形状属性	138
5.1.1 课堂案例——标版动画	88	课堂练习——阵列动画	140
5.1.2 关键帧概念	90	课后习题——克隆虾动画	140
5.1.3 激活关键帧	90	第8章 文字及文字动画	141
5.1.4 关键帧导航器	91	8.1 文字的作用	142
5.1.5 选择关键帧	91	8.2 文字的创建	142
5.1.6 编辑关键帧	92	8.2.1 课堂案例——文字渐显动画	142
5.1.7 插值方法	93	8.2.2 使用文字工具	144
5.2 曲线编辑器	94	8.2.3 使用Text (文字) 菜单	144
5.2.1 课堂案例——流动的云彩	95	8.2.4 使用Obsolete (旧版本) 滤镜	145
5.2.2 动画曲线编辑器	96	8.2.5 使用Text (文字) 滤镜	147
5.2.3 变速剪辑	97	8.2.6 外部导入	148
5.3 嵌套关系	97	8.3 文字的属性	149
5.3.1 课堂案例——飞近地球动画	97	8.3.1 课堂案例——修改文字的属性	149
5.3.2 嵌套概念	99	8.3.2 修改文字内容	151
5.3.3 嵌套的方法	99	8.3.3 Character (字符) 和Paragraph (段落) 属性面板	151
5.3.4 Collapse Switch (塌陷开关)	100	8.4 文字的动画	152
课堂练习——定版放射光线	100	8.4.1 课堂案例——文字键入动画	153
课后习题——融合文字动画	100	8.4.2 Source Text (源文字) 动画	155
第6章 图层叠加模式与遮罩	101	8.4.3 Animator (动画器) 文字动画	155
6.1 图层叠加模式	102	8.4.4 路径动画文字	158
6.1.1 打开图层的叠加模式面板	102	8.4.5 预置的文字动画	159
6.1.2 普通模式	102	8.5 文字的拓展	159
6.1.3 变暗模式	103	8.5.1 课堂案例——创建文字遮罩	160
6.1.4 变亮模式	105	8.5.2 Create Masks from Text (创建文字遮罩)	161
6.1.5 叠加模式	106	8.5.3 Create Shapes from Text (创建文字形状轮廓)	161
6.1.6 差值模式	108	课堂练习1——路径文字动画	161
6.1.7 色彩模式	109	课堂练习2——文字不透明度动画	162
6.1.8 蒙版模式	110	课后习题1——逐字动画	162
6.1.9 共享模式	111	课后习题2——创建文字形状轮廓	162
6.2 遮罩	111	第9章 三维空间	163
6.2.1 课堂案例——遮罩动画	112	9.1 三维空间的概述	164
6.2.2 遮罩的概念	113	9.2 三维空间的属性	164
6.2.3 遮罩的创建与修改	113	9.2.1 课堂案例——盒子动画	165
6.2.4 遮罩的属性	116	9.2.2 开启三维图层	167
6.2.5 遮罩的叠加模式	116	9.2.3 三维图层的坐标系统	168
6.2.6 遮罩的动画	117	9.2.4 三维图层的基本操作	169
6.3 轨道蒙版	117	9.2.5 三维图层的材质属性	170
6.3.1 课堂案例——描边光效	118	9.3 灯光系统	171
6.3.2 面板切换	121	9.3.1 课堂案例——盒子阴影	171
6.3.3 Track Matte (轨道蒙版) 菜单	122	9.3.2 创建灯光	174
课堂练习——轨道蒙版的应用	122	9.3.3 属性与类型	174
课后习题——动感幻影	122	9.3.4 灯光的移动	176
第7章 绘画与形状	123	9.4 摄像机系统	176
7.1 绘画的应用	124	9.4.1 课堂案例——3D空间	176
7.1.1 课堂案例——画笔变形	124	9.4.2 创建摄像机	179
7.1.2 绘画面板与笔刷面板	126	9.4.3 摄像机的属性设置	180
7.1.3 画笔工具	128	9.4.4 摄像机的基本控制	181
7.1.4 仿制图章工具	129	9.4.5 镜头运动方式	183
7.1.5 橡皮擦工具	129	课堂练习——翻书动画	184
7.2 形状工具的应用	130		