

Adobe After Effects CC 高手之路

DVD 随书光盘附赠李涛老师亲授案例配套视频教学文件
登录书中提供网址，即可免费获得书中案例所需全部素材文件

李涛 编著



藏书

Adobe After Effects CC 高手之路

李涛 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Adobe After Effects CC高手之路 / 李涛编著. —
北京: 人民邮电出版社, 2017.6
ISBN 978-7-115-40662-0

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第240171号

-
- ◆ 编 著 李 涛
责任编辑 张 贞
责任印制 周昇亮
 - ◆ 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>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 20 2017年6月第1版
字数: 620千字 2017年6月北京第1次印刷

定价: 99.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

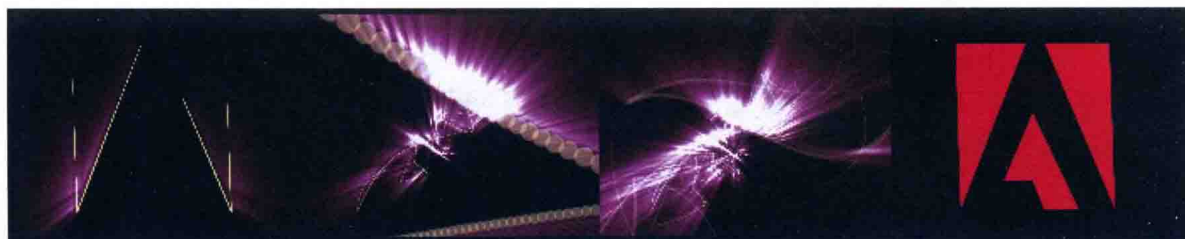
反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第8052号

目 录



Chapter 01 走入合成的世界	11
1.1 什么是合成	12
1.2 After Effects CC可以做什么	13
1.3 制作一个实例影片	14
1.3.1 第一组分镜头：大海	15
1.3.2 最后一组分镜头：LOGO定格	40
1.3.3 串接所有分镜头	45
1.3.4 输出不同平台的影片	47
1.4 本章小结	51

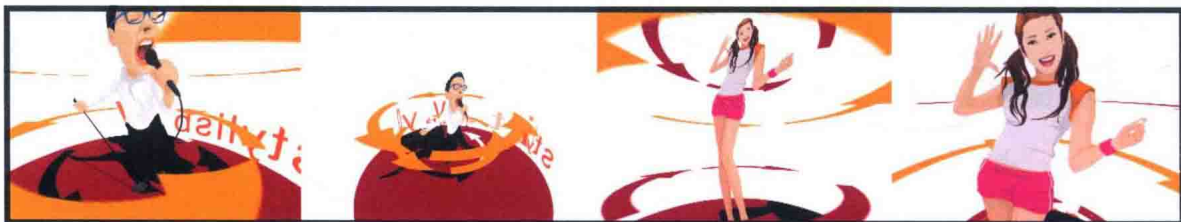


Chapter 02 遮蔽的力量	53
2.1 遮蔽?	54
2.2 制作一个实例	55
2.2.1 用蒙版提取人物	56
2.2.2 制作火焰和闪电特效	63
2.3 和蒙版有关的特效	67
2.3.1 3D Stroke & Shine	68
2.3.2 内部/外部键	80
2.3.3 通道转化蒙版	80
2.4 本章小结	81



Chapter 03 矢量图形	83
3.1 矢量绘图	84
3.2 创建一个矢量场景	84
3.2.1 创建背景	85

3.2.2 创建人物甲.....	93
3.2.3 创建人偶动画.....	95
3.2.4 为人物乙制作动画.....	98
3.3 本章小结.....	100



Chapter 04 三维合成.....	101
4.1 三维空间.....	102
4.2 三维空间中的合成.....	103
4.2.1 搭建三维场景.....	103
4.2.2 为三维场景中的元素设置动画.....	109
4.2.3 设置灯光、材质和摄像机动画.....	114
4.2.4 调整动画速度.....	122
4.3 本章小结.....	123



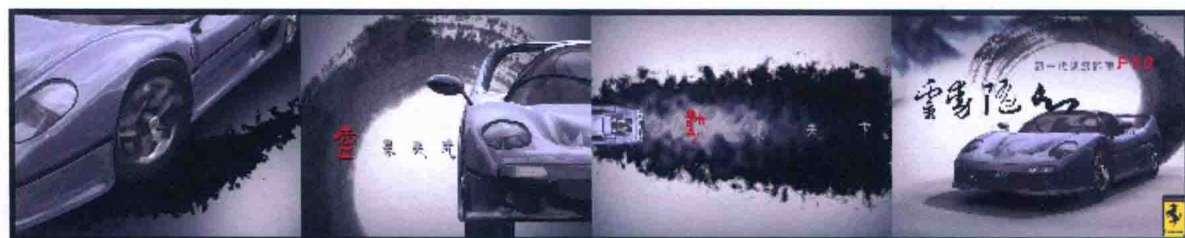
Chapter 05 调色的技巧.....	125
5.1 色彩知识.....	126
色彩模式.....	126
5.2 颜色校正.....	127
5.2.1 调色时的色彩位深度.....	127
5.2.2 调色技巧练习.....	130
5.2.3 局部调色练习.....	135
5.3 Color Finesse.....	137
5.3.1 设定调节范围.....	138
5.3.2 以HSL方式进行调色.....	140
5.3.3 以RGB方式进行调色.....	142
5.3.4 以其他方式进行调色.....	144
5.3.5 使用示波器.....	148
5.4 RAW图像.....	151
5.4.1 基本设置.....	152
5.4.2 细节设置.....	154
5.4.3 HSL/灰度.....	154
5.4.4 其他设置.....	155
5.5 本章小结.....	156



Chapter 06 抠像技巧	157
6.1 抠像基础.....	158
6.1.1 什么是抠像.....	158
6.1.2 抠像应该注意的问题.....	159
6.2 颜色范围键.....	159
6.3 Keylight.....	163
6.4 颜色差值键.....	170
6.5 本章小结.....	173



Chapter 07 综合特效1	175
7.1 实例1.....	176
7.2 实例2.....	179
7.3 实例3.....	182
7.4 实例4.....	188
7.5 实例5.....	194
7.5.1 第一组分镜头.....	195
7.5.2 第二组分镜头.....	199
7.5.3 第三组分镜头.....	200
7.6 本章小结.....	204



Chapter 08 综合特效2	205
8.1 实例1.....	206
8.1.1 卡通 & 水彩 & 铅笔效果.....	206
8.1.2 油画效果.....	208
8.1.3 水墨画.....	209
8.2 实例2.....	212

8.3 实例3	221
8.3.1 分镜头1	221
8.3.2 分镜头2	225
8.3.3 分镜头3	228
8.3.4 分镜头4	233
8.3.5 分镜头5	237
8.3.6 在Premiere中剪辑	242
8.4 本章小结	245



Chapter 09 综合特效3	247
9.1 实例1	248
9.2 实例2	253
9.3 实例3	257
9.4 实例4	264
9.4.1 制作爆炸火焰	264
9.4.2 制作满屏火苗	265
9.4.3 制作标题字幕	268
9.4.4 最终效果	268
9.5 实例5	270
9.5.1 制作跳动的字符	271
9.5.2 制作人脸变形	271
9.5.3 制作立体LOGO	275
9.6 本章小结	278



Chapter 10 综合特效4	279
10.1 实例1	280
10.2 实例2	291
10.3 实例3	298
10.4 实例4	304
10.5 实例5—和3ds Max协同工作	308
10.6 和C4D协同工作	313
10.6.1 导入C4D场景	313
10.6.2 导入AEC文件	315
10.7 稳定工具	317
10.8 跟踪摄像机	319
10.9 本章小结	320



Adobe After Effects CC 高手之路

李涛 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Adobe After Effects CC高手之路 / 李涛编著. —
北京: 人民邮电出版社, 2017.6
ISBN 978-7-115-40662-0

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第240171号

-
- ◆ 编 著 李 涛
责任编辑 张 贞
责任印制 周昇亮
 - ◆ 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>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 20 2017年6月第1版
字数: 620千字 2017年6月北京第1次印刷

定价: 99.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055296 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

内容提要

本书由Adobe中国资深专家李涛倾力编著，是一本集After Effects影视动画后期合成技术及技巧经验于一体的案例型图书。全书共10章，分别阐述了After Effects的基本概念和用途，介绍了蒙版的基础操作、矢量绘图的使用及三维合成功能，并通过诸多实例讲解了光线特效、艺术化特效、三维仿真特效以及在实拍素材基础上加入After Effects特效等影视后期合成常用处理手法。同时随书附带一张DVD多媒体教学光盘，内容包括书中部分案例的教学视频，让读者在学习本书的过程中，书盘结合一起使用，使学习更加轻松扎实。

本书技术参考性强，涵盖面广，适合广大CG爱好者，特别是想进入或刚从事影视动画后期合成工作的初、中级读者阅读。想独立拍摄电影的爱好者，也可从中得到宝贵经验。

序

早些年前，我在做讲座时，为了活跃气氛经常会提一些问题，随着问题难度的加大，举手的人会慢慢变少。这时我会说“在座诸位有认为自己是高手的请举手”。结果大家都会谦虚并谨慎地放下手，全场只剩下我一人示例性地伸着胳膊，于是我就会很偷巧地说“看来高手只有我一人”。通常，大家都会以欢笑声默许我这个自誉的行为。

这慢慢成了我开讲前的一个标志，我会鼓励大家说：“希望大家在学完我的课后，再听到这个问题时，把你们的手都举起来，因为学习是一种乐趣，成为高手则是乐趣后应有的自信。”这也是我把出版的系列书定为“高手之路”的来由。

在我看来，高手是一个达人心态，代表一种专注和深入。正是这种专注和深入、造就了得心应手、运用自如、游刃有余的一种从容。再后来，我创立了“高高手”的学习平台，把这些视觉行业内的“高手”们都汇聚起来，让他们把自己深入习得的知识，以视频方式浅显的分享出来，让更多新进者收益。

一件好的作品，技术决定下限，审美决定上限。技法的训练如铁杵磨针，日久方见功力；美感的培养则需博观约取，厚积才能薄发。优秀的作品哪怕表面上只有寥寥几笔，背后却蕴含着创作者眼界、经历和见地。而正是艺术，让人脱颖而出。

“眼高手低”一直都是一个贬义词，但在和视觉相关的艺术学习体验中，我却把这一状态看作是一个初心。无论你对自己的专业已经熟悉到了什么地步，打开视野，提高眼界才会是进步的绵绵动力。用这样的心态去发现和体验世界，为艺术终老一生，最终达到心手双畅的境界，是为圆满。

这是个充满机会的世界，在科技和艺术改变人类的当下，用面向未来的知识武装自己的头脑，做一个有着丰沛热情且敢于实践的人，你将永远不缺少舞台。而我们这些先行者，只是将我们仅有的一点经验通过教材传递给你，希望你以此为垫脚石站得更高，视野更远。

教育的意义在于提供方法，学习的目的在于完善自我。阿尔文托夫勒曾说过：“21世纪的文盲不是那些不会读写的人，而是那些不会学习、摒弃和再学习的人。”也许，我们都该摒弃浮躁，静下心来，脚踏实地的努力学习属于自己的新技能。在新时代，做一个世界的水手，奔赴所有的码头。

李涛

前 言

在计算机进入图像领域后，合成技术在影视制作中得到了较为广泛的应用，其合成效果也达到了很高的水平，这一点我们从早期电影中那些令人眼花缭乱、难以置信的特技镜头中就可以得到充分的证明。而随着计算机处理速度的提高以及计算机图像理论的发展，数字合成技术得到了日益广泛的运用。影视艺术工作者们在使用计算机进行合成操作的过程中强烈地感受到数字合成技术极大的便利性和手段的多样性，合成作品的效果比传统合成技术更为精美，更加不可思议，这成为推动数字合成技术发展的巨大动力。

本书由Adobe资深专家李涛编著，是一本集After Effects影视动画后期合成技术精髓及技巧经验于一体的案例型图书。全书共10章，第1章阐述了After Effects的基本概念和用途，并通过实例说明了合成的基本流程；第2章和第3章介绍了蒙版的基础操作，以及相关矢量绘图的使用；第4章介绍了三维合成功能；第5章和第6章讲解了调色技巧和抠像功能；第7章至第10章，通过诸多实例讲解了光线特效、艺术化特效、三维仿真特效以及在实拍素材的基础上加入After Effects特效等影视后期合成常用处理手法。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深且循序渐进，涵盖面广又不失细节描述的清晰细致。同时本书附带一张DVD教学光盘，内容包括书中部分案例的教学视频。此外，本书还附送了书中所有案例的工程源文件，从另一方面给读者以知识点的补充。其授课风格灵活幽默，讲解内容轻松易懂，深受读者推崇。

本书适合广大CG爱好者，尤其是想进入和刚从事影视动画后期合成工作的初、中级读者阅读。想独立拍摄电影的爱好者，也可从中得到宝贵经验。

编 者

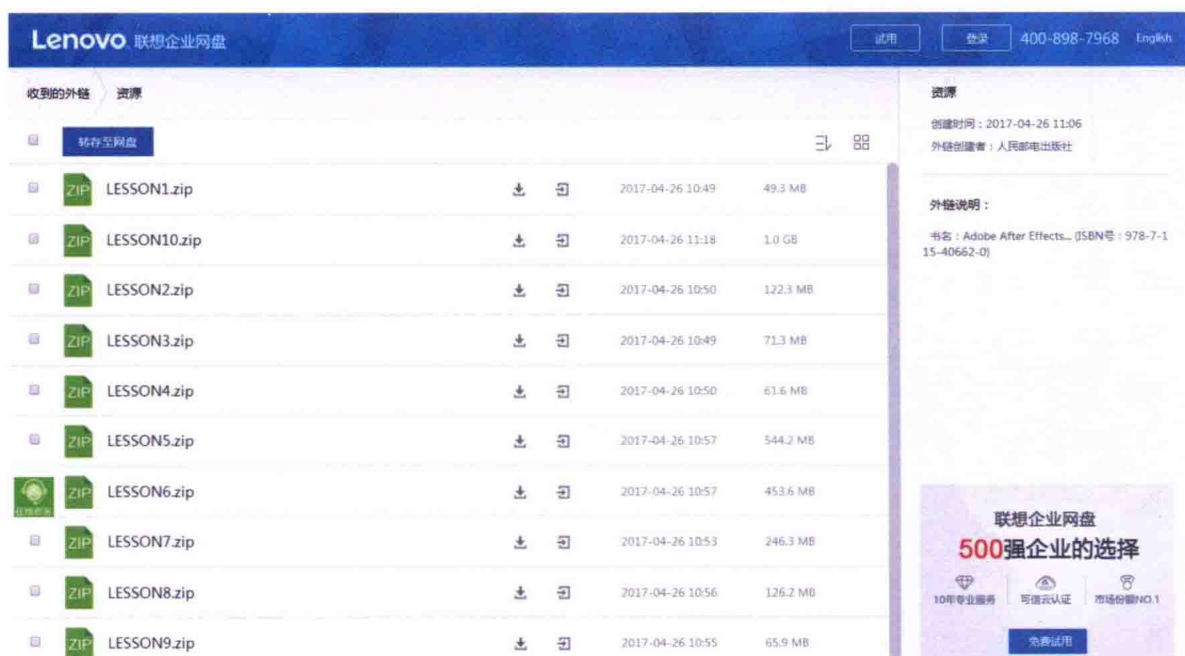
光盘使用及素材下载说明

为了方便读者在软件中实际操作和更加直观地学习，本书免费提供全部案例所需素材文件及李涛老师亲自授课的案例配套视频教学文件。

在装有视频播放软件的计算机中打开随书附赠DVD光盘中的对应视频，即可随时观看本书案例教学视频。



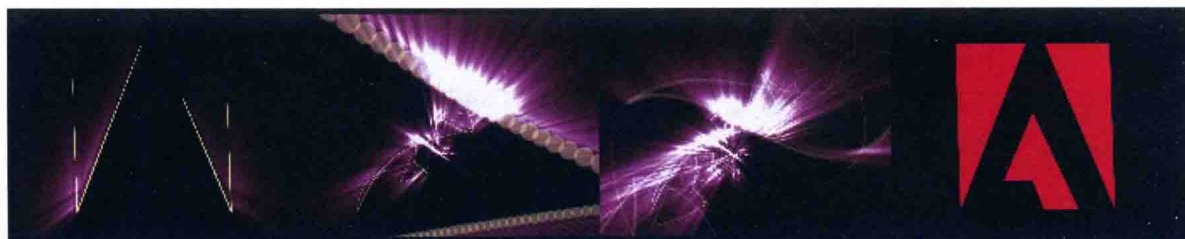
登录网址<https://box.lenovo.com/l/H1f7zo>（请注意区分数字与字母，以及字母大小写），并输入提取密码727c，即可下载本书所需全部案例配套素材文件。



目 录



Chapter 01 走入合成的世界	11
1.1 什么是合成	12
1.2 After Effects CC可以做什么	13
1.3 制作一个实例影片	14
1.3.1 第一组分镜头：大海	15
1.3.2 最后一组分镜头：LOGO定格	40
1.3.3 串接所有分镜头	45
1.3.4 输出不同平台的影片	47
1.4 本章小结	51

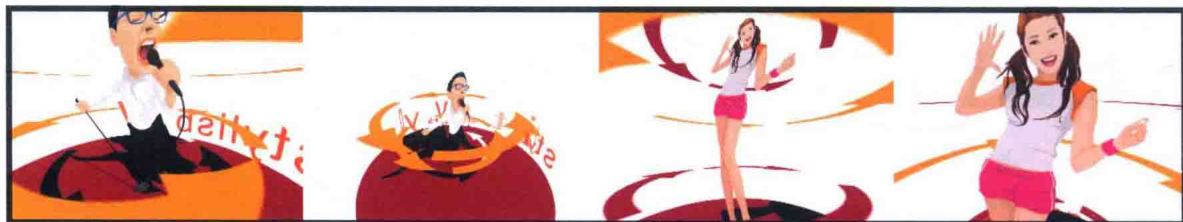


Chapter 02 遮蔽的力量	53
2.1 遮蔽?	54
2.2 制作一个实例	55
2.2.1 用蒙版提取人物	56
2.2.2 制作火焰和闪电特效	63
2.3 和蒙版有关的特效	67
2.3.1 3D Stroke & Shine	68
2.3.2 内部/外部键	80
2.3.3 通道转化蒙版	80
2.4 本章小结	81



Chapter 03 矢量图形	83
3.1 矢量绘图	84
3.2 创建一个矢量场景	84
3.2.1 创建背景	85

3.2.2 创建人物甲.....	93
3.2.3 创建人偶动画.....	95
3.2.4 为人物乙制作动画.....	98
3.3 本章小结.....	100



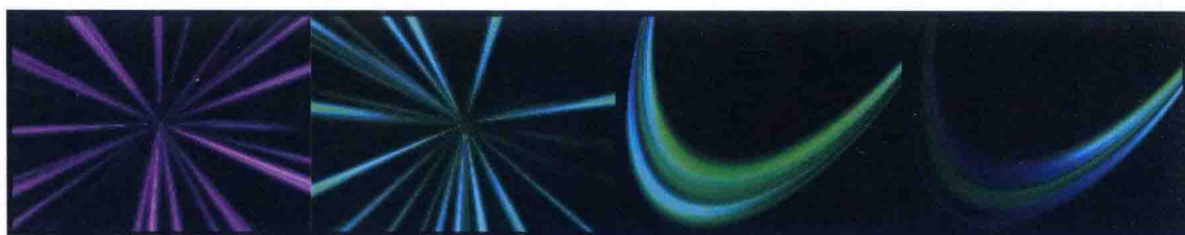
Chapter 04 三维合成.....	101
4.1 三维空间.....	102
4.2 三维空间中的合成.....	103
4.2.1 搭建三维场景.....	103
4.2.2 为三维场景中的元素设置动画.....	109
4.2.3 设置灯光、材质和摄像机动画.....	114
4.2.4 调整动画速度.....	122
4.3 本章小结.....	123



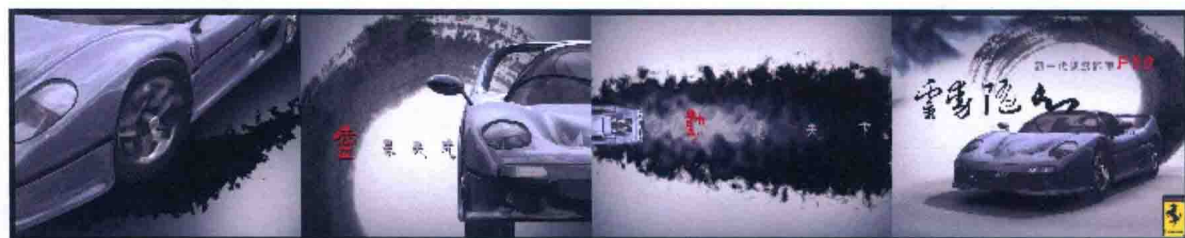
Chapter 05 调色的技巧.....	125
5.1 色彩知识.....	126
色彩模式.....	126
5.2 颜色校正.....	127
5.2.1 调色时的色彩位深度.....	127
5.2.2 调色技巧练习.....	130
5.2.3 局部调色练习.....	135
5.3 Color Finesse.....	137
5.3.1 设定调节范围.....	138
5.3.2 以HSL方式进行调色.....	140
5.3.3 以RGB方式进行调色.....	142
5.3.4 以其他方式进行调色.....	144
5.3.5 使用示波器.....	148
5.4 RAW图像.....	151
5.4.1 基本设置.....	152
5.4.2 细节设置.....	154
5.4.3 HSL/灰度.....	154
5.4.4 其他设置.....	155
5.5 本章小结.....	156



Chapter 06 抠像技巧	157
6.1 抠像基础.....	158
6.1.1 什么是抠像.....	158
6.1.2 抠像应该注意的问题.....	159
6.2 颜色范围键.....	159
6.3 Keylight.....	163
6.4 颜色差值键.....	170
6.5 本章小结.....	173



Chapter 07 综合特效1	175
7.1 实例1.....	176
7.2 实例2.....	179
7.3 实例3.....	182
7.4 实例4.....	188
7.5 实例5.....	194
7.5.1 第一组分镜头.....	195
7.5.2 第二组分镜头.....	199
7.5.3 第三组分镜头.....	200
7.6 本章小结.....	204



Chapter 08 综合特效2	205
8.1 实例1.....	206
8.1.1 卡通 & 水彩 & 铅笔效果.....	206
8.1.2 油画效果.....	208
8.1.3 水墨画.....	209
8.2 实例2.....	212

8.3 实例3	221
8.3.1 分镜头1	221
8.3.2 分镜头2	225
8.3.3 分镜头3	228
8.3.4 分镜头4	233
8.3.5 分镜头5	237
8.3.6 在Premiere中剪辑	242
8.4 本章小结	245



Chapter 09 综合特效3	247
9.1 实例1	248
9.2 实例2	253
9.3 实例3	257
9.4 实例4	264
9.4.1 制作爆炸火焰	264
9.4.2 制作满屏火苗	265
9.4.3 制作标题字幕	268
9.4.4 最终效果	268
9.5 实例5	270
9.5.1 制作跳动的字符	271
9.5.2 制作人脸变形	271
9.5.3 制作立体LOGO	275
9.6 本章小结	278



Chapter 10 综合特效4	279
10.1 实例1	280
10.2 实例2	291
10.3 实例3	298
10.4 实例4	304
10.5 实例5—和3ds Max协同工作	308
10.6 和C4D协同工作	313
10.6.1 导入C4D场景	313
10.6.2 导入AEC文件	315
10.7 稳定工具	317
10.8 跟踪摄像机	319
10.9 本章小结	320