

全彩印刷

新编实战型全功能实训教材

功能技术解析 + 案例演练引导 + 应用案例实训

Ae

AE

After Effects CS6 入门与提高

印象文化 编著

视频教学

- 书中案例的素材文件和最终效果文件
- 书中所有实例的视频教学录像



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

014037237

TP317.53

16



After Effects CS6 入门与提高

印象文化 编著



北航

C1725491

人民邮电出版社
北京

TP317.53
16
P

图书在版编目 (CIP) 数据

After Effects CS6入门与提高 / 印象文化编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2014. 5
ISBN 978-7-115-34551-6

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

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第030148号

内 容 提 要

本书全面介绍了After Effects CS6的基本功能及实际运用方法, 是入门级读者快速而全面掌握After Effects CS6的必备参考书。

本书共15章, 从After Effects CS6的基本操作入手, 结合大量可操作的实例, 全面而深入地阐述了After Effects CS6的图层、遮罩、绘画与形状、文字动画、三维空间、色彩修正、抠像、表达式等方面的技术, 同时还向读者展示了如何运用After Effects CS6制作仿真粒子效果、高级光效等特殊效果。

本书讲解模式新颖, 非常符合读者学习新知识的思维习惯。随书附赠1张教学光盘, 内容包括本书所有实例的最终效果文件、素材文件和视频教学录像。

本书非常适合作为初、中级读者学习After Effects CS6的入门及提高的参考书, 尤其是零基础读者, 同时, 也可作为相关院校和培训机构的培训教材。另外, 本书所有内容均采用英文版After Effects CS6进行编写, 请读者注意。

◆ 编 著 印象文化

责任编辑 孟飞飞

责任印制 方 航

◆ 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>

北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 16.5

字数: 605千字

2014年5月第1版

印数: 1—4 000册

2014年5月北京第1次印刷

定价: 49.80元 (附光盘)

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: 京崇工商广字第0021号



实战：科技苑

技术掌握：掌握After Effects CS6的基本工作流程/60页



实战：定版动画

技术掌握：掌握图层属性的基础应用/66页



实战：流动的云彩

技术掌握：掌握变速剪辑的具体应用/72页



综合实例：标版动画

技术掌握：掌握图层、关键帧等常用制作技术/74页



课后练习：倒计时动画

技术掌握：掌握Sequence Layers (序列图层) 的具体应用/75页



课后练习：踏行天际

技术掌握：掌握父子图层的具应用/75页



实战：遮罩动画

技术掌握：掌握遮罩动画的应用/86页



综合实例：描边光效

技术掌握：掌握遮罩和轨道蒙版的具体组合应用/88页



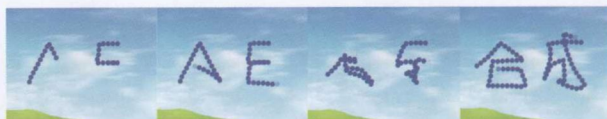
课后练习：动感幻影

技术掌握：掌握Auto-trace (自动跟踪) 的用法/91页



课后练习：轨道蒙版的应用

技术掌握：掌握轨道蒙版的应用/91页



实战：画笔变形

技术掌握：掌握画笔工具的使用方法/94页



实战：克隆虾动画

技术掌握：掌握仿制图章工具的使用方法/97页



综合实例：花纹生长

技术掌握：掌握形状工具的综合运用/104页



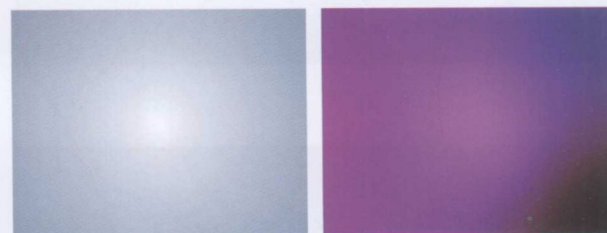
课后练习：标版动画

技术掌握：掌握橡皮擦工具的基本运用/106页



课后练习：阵列动画

技术掌握：掌握形状属性的组合使用/107页

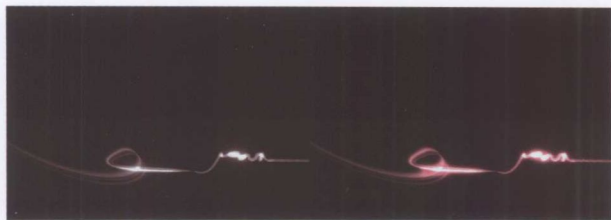


实战：过渡背景的制作

技术掌握：掌握Ramp (渐变) 滤镜的用法/108页

实战：视频背景的制作

技术掌握：掌握4-Color Gradient (四色渐变) 滤镜的用法/110页



实战：光线辉光效果

技术掌握：掌握Glow（光晕）滤镜的用法/111页



实战：镜头视觉中心

技术掌握：掌握Camera Lens Blur（镜头模糊）滤镜的用法/113页



实战：镜头推拉效果

技术掌握：掌握Radial Blur（径向模糊）滤镜的用法/115页



实战：元素立体感的制作

技术掌握：掌握Bevel Alpha（倒角Alpha）滤镜的用法/116页



实战：画面阴影效果的制作

技术掌握：掌握Radial Shadow（径向投影）滤镜的用法/117页



实战：镜头转场特技

技术掌握：掌握Block Dissolve（块状融合）滤镜的用法/118页



实战：文字渐显特技

技术掌握：掌握Linear Wipe（线性擦除）滤镜的用法/120页



综合实例：烟雾字特技

技术掌握：掌握本章中多个滤镜的综合应用/121页



课后练习：镜头模糊开场

技术掌握：掌握Fast Blur（快速模糊）滤镜的用法/127页



课后练习：翻页壁画

技术掌握：掌握Venetian Blinds（百叶窗）滤镜的用法/127页



实战：创建文字

技术掌握：掌握文字工具的基本使用方法/129页



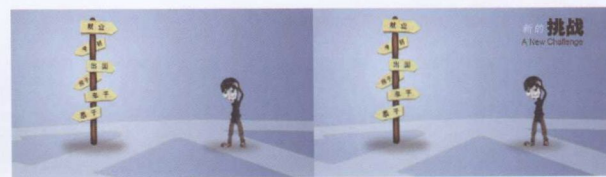
实战：基本文字的制作

技术掌握：掌握Basic Text（基本文字）滤镜的使用方法/131页



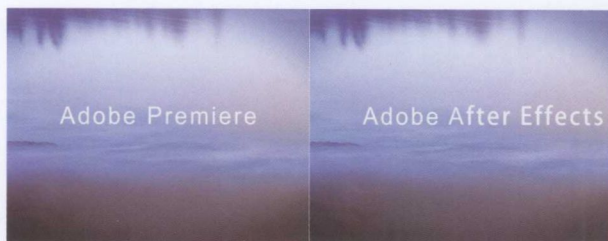
实战：路径文字动画

技术掌握：掌握Path Text（路径文字）滤镜的使用方法/133页



实战：导入文字

技术掌握：掌握导入外部素材的方法/135页



实战：修改文字内容

技术掌握：掌握修改文字内容的方法/136页



实战：修改文字的属性

技术掌握：掌握修改文字属性的基本方法/138页



实战：逐字动画

技术掌握：掌握Source Text (源文字) 的具体应用/139页



实战：范围选择器动画

技术掌握：掌握范围选择器的应用/142页



实战：表达式选择器动画

技术掌握：掌握表达式选择器的应用/143页



实战：路径动画文字

技术掌握：掌握Path Options (路径选项) 属性的应用/145页



实战：预置文字动画

技术掌握：掌握预置文字动画的使用方法/146页



实战：创建文字遮罩

技术掌握：掌握创建文字遮罩的方法/148页



实战：创建文字形状轮廓

技术掌握：掌握创建文字形状轮廓的方法/149页



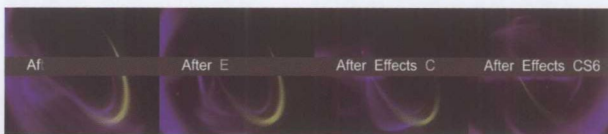
综合实例：文字键入动画

技术掌握：掌握文字动画及特效技术的综合运用/149页



课后练习：文字渐显动画

技术掌握：掌握Path Text (路径文字) 滤镜的使用方法/151页



课后练习：文字不透明度动画

技术掌握：掌握Opacity (不透明度) 动画属性的应用/151页



实战：盒子阴影

技术掌握：掌握灯光类型的使用和灯光属性的应用/158页



综合实战：翻书动画

技术掌握：掌握三维技术综合运用/164页



课后练习：盒子动画

技术掌握：掌握轴心点与三维图层控制的具体应用/167页



课后练习：3D空间

技术掌握：掌握三维空间、摄像机和灯光的组合应用/167页



实战：曲线通道调色

技术掌握：掌握使用Curves（曲线）滤镜调色的方法/171页



实战：画面色彩还原

技术掌握：掌握Levels（色阶）滤镜的用法/173页



实战：季节更换

技术掌握：掌握Hue/Saturation（色相/饱和度）滤镜的用法/175页



实战：色彩平衡滤镜的应用

技术掌握：掌握Color Balance（色彩平衡）滤镜的用法/176页



实战：滤色镜

技术掌握：掌握Photo Filter（照片过滤）滤镜的用法/180页



实战：换色

技术掌握：掌握Change to Color（将颜色换为）滤镜的用法/181页



综合实例：电影风格的校色

技术掌握：掌握色彩修正技术的综合运用/182页



课后练习：元素色调匹配

技术掌握：掌握Levels（色阶）滤镜的用法/184页



课后练习：通道混合器滤镜的应用

技术掌握：掌握Channel Mixer（通道混合器）滤镜的用法/185页



实战：使用色彩差异抠像滤镜

技术掌握：掌握Color Difference Key（色彩差异抠像）滤镜的用法/188页



Before

After

实战：使用颜色抠像滤镜

技术掌握：掌握Color Key（颜色抠像）滤镜的用法/189页



Before

After

实战：使用提取抠像滤镜

技术掌握：掌握Extract（提取）滤镜的用法/192页



Before

After

实战：使用内/外轮廓抠像滤镜

技术掌握：掌握Inner/Outer Key（内/外轮廓抠像）滤镜的用法/193页



Before

After

实战：使用亮度抠像滤镜

技术掌握：掌握Luma Key（亮度抠像）滤镜的用法/195页



Before

After

实战：使用Keylight（键控）滤镜快速抠像

技术掌握：掌握Keylight（键控）滤镜的常规用法/201页



综合实例：虚拟演播室

技术掌握：掌握特技抠像技术的综合运用/202页



Before

After

课后练习：使用差异蒙版抠像滤镜

技术掌握：掌握Difference Matte（差异蒙版）滤镜的用法/205页



Before

After

课后练习：使用线性颜色抠像滤镜

技术掌握：掌握Linear Color Key（线性颜色抠像）滤镜的用法/205页



Before

After

实战：镜头稳定1

技术掌握：掌握Stabilize Motion（运动稳定）的应用/210页



Before

After

实战：添加光晕

技术掌握：掌握Track Motion（运动跟踪）的应用/212页



综合实例：笔记本广告

技术掌握：掌握运动跟踪的综合运用/214页



Before

After

课后练习：镜头稳定2

技术掌握：掌握Warp Stabilizer（稳定器）的应用/217页



课后练习：镜头反求

技术掌握：掌握Track Camera（镜头反求）的应用/217页



实战：时钟动画

技术掌握：掌握基本表达式的应用/222页



综合实例：缤纷生活

技术掌握：掌握表达式综合应用/229页



课后练习：模拟镜头抖动

技术掌握：掌握基本表达式的应用/233页



课后练习：蝴蝶动画

技术掌握：掌握表达式的应用/233页



实战：爆破特技

技术掌握：掌握Shatter（破碎）滤镜的使用方法/237页



实战：沙文字

技术掌握：掌握Particle Playground（粒子动力场）的使用方法/241页



实战：云朵特效

技术掌握：掌握Particle（粒子）特效的使用方法/244页



实战：音频特效

技术掌握：掌握Form（形状）滤镜在模拟音频视觉效果方面的使用方法/250页



综合实例：舞动的光线

技术掌握：掌握仿真粒子特效技术的综合运用/251页



课后练习：落叶特效

技术掌握：掌握Shatter（破碎）滤镜的使用方法/255页



课后练习：数字粒子流

技术掌握：掌握Particle Playground（粒子动力场）的使用方法/255页

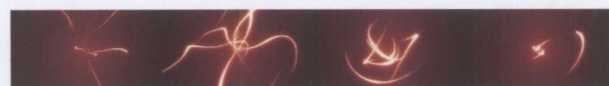


实战：产品表现

技术掌握：掌握Light Factory（灯光工厂）滤镜的使用方法/258页

实战：炫彩星光

技术掌握：掌握Starglow（星光闪耀）滤镜的使用方法/263页



实战：飞舞光线

技术掌握：掌握3D Stroke（3D描边）滤镜的使用方法/266页



综合实例：光闪特效

技术掌握：掌握光效滤镜的综合运用/267页



课后练习：模拟日照

技术掌握：掌握Optical Flare（光学耀斑）滤镜的使用方法/272页

课后练习：云层光线

技术掌握：掌握Shine（扫光）滤镜的使用方法/272页

After Effects CS6是世界顶级的后期合成软件之一,因与其他Adobe软件(比如Photoshop、Illustrator、Premiere和Audition等)的无缝结合、大量第三方插件的支持、良好的人机交互而获得众多设计师的青睐。After Effects适用于从事设计和视觉特技的机构(包括影视制作公司、动画制作公司、媒体电视台、个人后期制作工作室以及多媒体工作室等),目前其主要的应用领域为三维动画片的后期合成、建筑动画的后期合成、视频包装的后期合成、影视广告的后期合成和电影电视剧特效合成等。

本书共15章,分别介绍如下。

第1章为“视频制作基础知识”。本章介绍了在影视特效及电视包装制作中所涉及的视频基础知识、文件格式、压缩码格式以及制作流程等内容,让读者对视频制作有一个基本的了解。

第2章为“认识After Effects CS6”。本章介绍了After Effects CS6的功能、特点和应用,并详细介绍了After Effects CS6对硬件环境的要求以及软件和插件的安装方法,最后还为读者提供了一些学习After Effects CS6的建议,便于读者更好地学习软件。

第3章为“After Effects CS6的工作界面”。本章介绍了After Effects CS6的工作界面、核心功能面板、主菜单以及首选项设置,让读者对After Effects CS6的工作环境有个基本的认识。

第4章为“After Effects CS6的基本操作”。本章结合实例介绍了After Effects CS6的基本工作流程以及操作方法,具体包括图层、曲线编辑器、动画关键帧以及嵌套的使用方法。

第5章为“图层叠加模式与遮罩”。本章介绍了图层叠加模式与遮罩的应用,包括图层叠加的普通模式、变暗模式与变亮模式以及遮罩的创建、修改属性、叠加模式和动画的制作。

第6章为“绘画与形状的应用”。本章介绍了绘画与形状工具的应用,包括画笔工具、仿制图章工具、橡皮擦工具、形状工具以及钢笔工具。

第7章为“常用特效滤镜的应用”。本章介绍了常用特效滤镜的应用,包括渐变滤镜、光晕滤镜、快速模糊滤镜、径向模糊滤镜、卡片擦除滤镜和百叶窗滤镜。

第8章为“文字及文字动画”。本章介绍了文字动画的应用,包括文字的作用、文字的创建与属性、文字动画、文字遮罩、文字形状轮廓的创建与制作。

第9章为“三维空间的魅力”。本章介绍了三维空间的应用,包括三维空间的坐标系统、基本操作、材质属性以及灯光的属性与分类、摄像机控制方法、镜头运动方式等知识。

第10章为“镜头的色彩修正”。本章介绍了镜头色彩的修正方法,包括曲线滤镜、色阶滤镜、色相/饱和度滤镜、色彩平衡滤镜、色彩映射滤镜和通道混合器滤镜的应用。

第11章为“特技抠像技术”。本章介绍了特技抠像技术的应用,包括抠像滤镜组、边缘控制滤镜组、键控滤镜以及抠像技术在电视包装中的应用。

第12章为“镜头稳定、运动跟踪与镜头反求”。本章结合实例介绍了镜头稳定、运动跟踪与镜头反求的基本概念以及技术的应用。

第13章为“表达式的应用”。本章介绍了动画中表达式的应用,包括表达式的基础知识、基本语法和数据库三大部分。基础知识包括表达式的概念、创建、保存与调用;基本语法包括数组与维数、向量与索引等;数据库包括Global(全局)、Vector Math(向量数学)和Light(灯光)等。

第14章为“仿真粒子特效”。本章介绍了仿真粒子特效的概念及应用,包括破碎滤镜、粒子动力场滤镜和形状滤镜在制作粒子特效方面的应用。

第15章为“制作高级光效”。本章介绍了使用一些外挂滤镜制作高级光效的方法,包括灯光工厂滤镜、光学耀斑滤镜、扫光滤镜、星光闪耀滤镜、3D描边滤镜等。

本书附赠1张教学光盘,内容包含本书所有实例的最终效果文件、素材文件和视频教学录像。读者在学习技术的过程中可能会碰到一些难解的问题,如果需要我们的支持,请通过以下方式与我们联系,我们将尽力解答。

客服/投稿QQ: 996671731

客服邮箱: iTimes@126.com

祝您在学习的道路上百尺竿头,更上一层楼!

编者

2014年3月

目 录

第1章 视频制作基础知识.....16

1.1 视频基础知识	16
1.1.1 数字化.....	16
1.1.2 电视标准.....	16
1.1.3 逐行扫描与隔行扫描.....	17
1.1.4 分辨率.....	17
1.1.5 像素比.....	17
1.1.6 帧速率.....	18
1.1.7 运动模糊.....	19
1.1.8 帧融合.....	19
1.1.9 抗锯齿.....	19
1.2 文件格式	19
1.2.1 图形图像的文件格式.....	19
1.2.2 视频压缩编码的格式.....	20
1.2.3 音频压缩编码的格式.....	21
1.3 影视广告制作的一般流程	22
1.4 电视包装制作的一般流程	24
1.5 本章小结	25

第2章 认识After Effects CS6.....26

2.1 After Effects CS6简介	26
2.1.1 后期合成软件分类.....	26
2.1.2 After Effects的主要功能	27
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以及插件.....	29
2.3.1 安装After Effects CS6	29
2.3.2 安装After Effects CS6的插件	30
2.4 学好After Effects CS6的一些建议.....	33
2.4.1 修炼基本功.....	33
2.4.2 模仿好作品.....	33
2.4.3 技艺很重要.....	33
2.5 本章小结	33

第3章 After Effects CS6的工作界面...34

3.1 启动After Effects CS6.....	34
3.1.1 通过开始菜单启动.....	34
3.1.2 通过桌面图标启动.....	34
3.2 认识和自定义工作界面	35
3.2.1 认识标准工作界面.....	35
3.2.2 停靠、成组和浮动面板的操作.....	35
3.2.3 调整面板或面板组的尺寸.....	36
3.2.4 打开、关闭显示面板或窗口.....	36
3.2.5 保存、重置和删除工作区.....	36
3.3 After Effects CS6的功能面板.....	37
3.3.1 Project (项目) 面板	37
3.3.2 Composition (合成) 面板	38
3.3.3 Timeline (时间线) 面板	41
3.3.4 Tools (工具) 面板.....	45
3.4 After Effects CS6的命令菜单.....	47
3.4.1 File (文件)	47
3.4.2 Edit (编辑)	47
3.4.3 Composition (合成)	47
3.4.4 Layer (图层)	47
3.4.5 Effect (特效)	47
3.4.6 Animation (动画)	48
3.4.7 View (视图)	48
3.4.8 Window (窗口)	48
3.4.9 Help (帮助)	48
3.5 Preferences (首选项) 设置.....	48
3.5.1 General (常规)	48
3.5.2 Previews (预览) 参数	49
3.5.3 Display (显示) 参数	49
3.5.4 Import (导入) 参数.....	49
3.5.5 Output (输出) 参数.....	49
3.5.6 Grids & Guides (栅格和辅助线) 参数	49
3.5.7 Label (标签) 参数.....	49
3.5.8 Media & Disk Cache (媒体和磁盘缓存) 参数	50
3.5.9 Video Preview (视频预览) 参数	50
3.5.10 Appearance (界面) 参数.....	50
3.5.11 Auto-Save (自动保存) 参数.....	50

3.5.12 Memory & Multiprocessing (内存与多处理器)	
参数	50
3.5.13 Audio Hardware (音频硬件) 参数	51
3.5.14 Audio Output Mapping (音频输出映射) 参数	51
3.6 本章小结	51

第4章 After Effects CS6的基本操作..52

4.1 After Effects CS6的工作流程	52
4.1.1 素材的导入与管理	52
技术专题: 替换素材	54
4.1.2 创建项目合成	54
4.1.3 添加特效滤镜	56
技术专题: 复制和删除滤镜	57
4.1.4 设置动画关键帧	57
4.1.5 画面预览	57
4.1.6 视频输出	58
4.1.7 实战——科技苑	60
4.2 图层功能	61
4.2.1 关于图层	61
4.2.2 图层的五大基本属性	63
4.2.3 图层的排列顺序	64
4.2.4 对齐和分布图层	64
技术专题: 在进行对齐和分布图层操作时需要注意的问题	64
4.2.5 Sequence Layers (序列图层)	64
4.2.6 设置图层时间	65
4.2.7 Split Layer (分离/打断图层)	65
4.2.8 Lift (提取) /Extract (挤出) 图层	66
技术专题: 提取和挤出的区别	66
4.2.9 父子图层/父子关系	66
4.2.10 实战——定版动画	66
4.3 动画关键帧	67
4.3.1 关键帧概念	67
4.3.2 激活关键帧	68
4.3.3 关键帧导航器	68
技术专题: 操作关键帧时需要注意的三大问题	69
4.3.4 选择关键帧	69

4.3.5 编辑关键帧	69
技术专题: 调整关键帧数值时需要注意的两个问题	69
4.3.6 插值方法	70
4.4 动画曲线编辑器	71
4.4.1 动画曲线编辑器	71
4.4.2 变速剪辑	72
4.4.3 实战——流动的云彩	72
4.5 嵌套关系	73
4.5.1 嵌套的概念	73
4.5.2 嵌套的方法	73
4.5.3 Collapse Switch (塌陷开关)	74
技术专题: 使用塌陷开关的三大优势	74
4.5.4 综合实例——标版动画	74
4.6 本章小结	75
4.7 课后练习	75
4.7.1 课后练习——倒计时动画	75
4.7.2 课后练习——踏行天际	75

第5章 图层叠加模式与遮罩.....76

5.1 图层叠加模式	76
5.1.1 打开图层的叠加模式面板	76
5.1.2 普通模式	76
5.1.3 变暗模式	77
5.1.4 变亮模式	78
技术专题: Add (相加) 模式的合成功能	78
5.1.5 叠加模式	79
5.1.6 差值模式	80
5.1.7 色彩模式	80
5.1.8 蒙版模式	81
5.1.9 共享模式	82
5.2 遮罩	82
5.2.1 遮罩的概念	82
5.2.2 遮罩的创建与修改	82
5.2.3 遮罩的属性	84
5.2.4 遮罩的叠加模式	85
5.2.5 遮罩的动画	86

5.2.6 实战——遮罩动画.....	86
5.3 轨道蒙版.....	87
5.3.1 轨道蒙版的概念.....	87
5.3.2 综合实例——描边光效.....	88
5.4 本章小结.....	91
5.5 课后练习.....	91
5.5.1 课后练习——动感幻影.....	91
5.5.2 课后练习——轨道蒙版的应用.....	91

第6章 绘画与形状的应用.....92

6.1 绘画的应用.....	92
6.1.1 绘画面板与笔刷面板.....	92
技术专题：不透明度与流量的区别.....	93
6.1.2 画笔工具.....	94
6.1.3 实战——画笔变形.....	94
6.1.4 仿制图章工具.....	96
6.1.5 实战——克隆虾动画.....	97
6.1.6 橡皮擦工具.....	98
6.2 形状的应用.....	98
6.2.1 形状概述.....	98
技术专题：关于路径中的角点和平滑点.....	98
6.2.2 形状工具.....	99
技术专题：关于形状工具的种类.....	99
6.2.3 钢笔工具.....	100
技术专题：用钢笔工具绘制路径需要注意的问题.....	101
6.2.4 创建文字轮廓形状图层.....	101
6.2.5 形状组.....	102
6.2.6 形状属性.....	102
6.2.7 综合实例——花纹生长.....	104
6.3 本章小结.....	106
6.4 课后练习.....	106
6.4.1 课后练习——标版动画.....	106
6.4.2 课后练习——阵列动画.....	107

第7章 常用特效滤镜的应用.....108

7.1 常规组.....	108
7.1.1 Ramp（渐变）滤镜.....	108
7.1.2 实战——过渡背景的制作.....	108

7.1.3 4-Color Gradient（四色渐变）滤镜.....	109
7.1.4 实战——视频背景的制作.....	110
7.1.5 Glow（光晕）滤镜.....	110
7.1.6 实战——光线辉光效果.....	111
7.2 模糊组.....	111
7.2.1 Fast Blur（快速模糊）/ Gaussian Blur（高斯模糊）滤镜.....	111
技术专题：Fast Blur（快速模糊）与Gaussian Blur（高斯模糊）滤镜的区别.....	112
7.2.2 Camera Lens Blur（镜头模糊）滤镜.....	112
技术专题：Compound Blur（复合模糊）滤镜.....	113
7.2.3 实战——镜头视觉中心.....	113
7.2.4 Radial Blur（径向模糊）滤镜.....	114
7.2.5 实战——镜头推拉效果.....	115
7.3 透视组.....	116
7.3.1 Bevel Alpha（倒角Alpha）滤镜.....	116
7.3.2 实战——元素立体感的制作.....	116
7.3.3 Drop Shadow（投影）/ Radial Shadow（径向投影）滤镜.....	117
7.3.4 实战——画面阴影效果的制作.....	117
7.4 转场组.....	118
7.4.1 Block Dissolve（块状融合）滤镜.....	118
7.4.2 实战——镜头转场特技.....	118
7.4.3 Card Wipe（卡片擦除）滤镜.....	119
7.4.4 Linear Wipe（线性擦除）滤镜.....	120
7.4.5 实战——文字渐显特技.....	120
7.4.6 Venetian Blinds（百叶窗）滤镜.....	121
7.4.7 综合实例——烟雾字特技.....	121
7.5 本章小结.....	126
7.6 课后练习.....	127
7.6.1 课后练习——镜头模糊开场.....	127
7.6.2 课后练习——翻页壁画.....	127

第8章 文字及文字动画.....128

8.1 文字的作用.....	128
8.2 文字的创建.....	128
8.2.1 使用文字工具创建文字.....	128
8.2.2 实战——创建文字.....	129
8.2.3 使用Text（文字）菜单创建文字.....	130
8.2.4 使用Obsolete（旧版本）滤镜创建文字.....	130

8.2.5 实战——基本文字的制作.....	131
8.2.6 实战——路径文字动画.....	133
8.2.7 使用Text（文字）滤镜创建文字.....	134
8.2.8 从外部导入文字.....	135
8.2.9 实战——导入文字.....	135
8.3 文字的属性.....	136
8.3.1 修改文字内容.....	136
8.3.2 实战——修改文字内容.....	136
8.3.3 Character（字符）和Paragraph（段落）属性 面板.....	136
技术专题：选择的字体与字体的安装.....	137
8.3.4 实战——修改文字的属性.....	138
8.4 文字的动画.....	139
8.4.1 Source Text（源文字）动画.....	139
8.4.2 实战——逐字动画.....	139
8.4.3 Animator（动画器）文字动画.....	140
8.4.4 实战——范围选择器动画.....	142
8.4.5 实战——表达式选择器动画.....	143
8.4.6 路径动画文字.....	144
8.4.7 实战——路径动画文字.....	145
8.4.8 预置的文字动画.....	146
8.4.9 实战——预置文字动画.....	146
8.5 文字的拓展.....	147
8.5.1 Create Masks from Text（创建文字遮罩）.....	147
8.5.2 实战——创建文字遮罩.....	148
8.5.3 Create Shapes from Text（创建文字形状轮廓）.....	148
8.5.4 实战——创建文字形状轮廓.....	149
8.5.5 综合实例——文字键入动画.....	149
8.6 本章小结.....	151
8.7 课后练习.....	151
8.7.1 课后练习——文字渐显动画.....	151
8.7.2 课后练习——文字不透明度动画.....	151

第9章 三维空间的魅力.....152

9.1 三维空间的概述.....	152
9.2 三维空间的属性.....	152
9.2.1 如何开启三维图层.....	153
9.2.2 三维图层的坐标系统.....	153
技术专题：显示和隐藏三维空间参考坐标与图层 控制器.....	154

9.2.3 三维图层的基本操作.....	155
9.2.4 三维图层的材质属性.....	155
9.3 灯光系统.....	156
9.3.1 创建灯光.....	156
9.3.2 属性与类型.....	156
9.3.3 灯光的移动.....	157
9.3.4 实战——盒子阴影.....	158
9.4 摄像机系统.....	159
9.4.1 创建摄像机.....	160
9.4.2 摄像机的属性设置.....	160
技术专题：自由摄像机.....	161
9.4.3 摄像机的基本控制.....	161
9.4.4 镜头运动方式.....	162
9.4.5 综合实战——翻书动画.....	164
9.5 本章小结.....	167
9.6 课后练习.....	167
9.6.1 课后练习——盒子动画.....	167
9.6.2 课后练习——3D空间.....	167

第10章 镜头的色彩修正.....168

10.1 色彩基础知识.....	168
10.1.1 色彩模式.....	168
10.1.2 位深度.....	170
10.2 三大核心滤镜.....	170
10.2.1 Curves（曲线）滤镜.....	170
10.2.2 实战——曲线通道调色.....	171
10.2.3 Levels（色阶）滤镜.....	172
10.2.4 实战——画面色彩还原.....	173
10.2.5 Hue/Saturation（色相/饱和度）滤镜.....	174
10.2.6 实战——季节更换.....	175
技术专题：关于Color Balance（HLS）（色彩 平衡（HLS））滤镜.....	175
10.3 内置常用滤镜.....	176
10.3.1 Color Balance（色彩平衡）滤镜.....	176
10.3.2 实战——色彩平衡滤镜的应用.....	176
10.3.3 Colorama（色彩映射）滤镜.....	177
10.3.4 Channel Mixer（通道混合器）滤镜.....	178
10.3.5 Tint（染色）滤镜.....	178
技术专题：关于Tritone（三色）滤镜.....	179

10.3.6 Photo Filter (照片过滤) 滤镜.....	179
技术专题: 关于Exposure (曝光) 滤镜.....	179
10.3.7 实战——滤色镜.....	180
10.3.8 Change Color (换色) / Change to Color (将颜色换为) 滤镜.....	180
10.3.9 实战——换色.....	181
10.3.10 综合实例——电影风格的校色.....	182
10.4 本章小结.....	184
10.5 课后练习.....	184
10.5.1 课后练习——元素色调匹配.....	184
10.5.2 课后练习——通道混合器滤镜的应用.....	185

第11章 特技抠像技术.....186

11.1 特技抠像技术简介.....	186
11.2 Keying (抠像) 滤镜组.....	186
11.2.1 Color Difference Key (色彩差异抠像) 滤镜.....	187
11.2.2 实战——使用色彩差异抠像滤镜.....	188
11.2.3 Color Key (颜色抠像) 滤镜.....	189
11.2.4 实战——使用颜色抠像滤镜.....	189
11.2.5 Color Range (色彩范围) 滤镜.....	190
11.2.6 Difference Matte (差异蒙版) 滤镜.....	191
11.2.7 Extract (提取) 滤镜.....	191
11.2.8 实战——使用提取抠像滤镜.....	192
11.2.9 Inner/Outer Key (内/外轮廓抠像) 滤镜.....	193
11.2.10 实战——使用内/外轮廓抠像滤镜.....	193
11.2.11 Linear Color Key (线性颜色抠像) 滤镜.....	194
11.2.12 Luma Key (亮度抠像) 滤镜.....	195
11.2.13 实战——使用亮度抠像滤镜.....	195
11.2.14 Spill Suppressor (抑色) 滤镜.....	196
11.3 Matte (边缘控制) 滤镜组.....	196
11.3.1 Matte Choker (蒙版清除) 滤镜.....	196
11.3.2 Refine Matte (精炼清除) 滤镜.....	196
11.3.3 Simple Choker (简单清除) 滤镜.....	197
11.4 Keylight (键控) 滤镜.....	197
11.4.1 基本抠像.....	197
11.4.2 高级抠像.....	198
技术专题: 图像像素与Screen Colour (屏幕色) 的关系.....	198
11.4.3 实战——使用Keylight (键控) 滤镜快速抠像.....	201
11.4.4 综合实例——虚拟演播室.....	202

11.5 本章小结.....	205
11.6 课后练习.....	205
11.6.1 课后练习——使用差异蒙版抠像滤镜.....	205
11.6.2 课后练习——使用线性颜色抠像滤镜.....	205

第12章 镜头稳定、运动跟踪与镜头反求.....206

12.1 概述.....	206
12.1.1 基本概念.....	206
12.1.2 Tracker (跟踪) 面板的参数.....	207
12.1.3 Timeline (时间线) 面板的跟踪参数.....	208
12.2 镜头稳定.....	208
12.2.1 Stabilize Motion (运动稳定).....	208
技术专题: 运动稳定的跟踪点.....	209
12.2.2 Warp Stabilizer (稳定器).....	209
12.2.3 实战——镜头稳定1.....	210
12.3 运动跟踪.....	211
12.3.1 镜头设置.....	211
12.3.2 添加合适的跟踪点.....	211
12.3.3 选择跟踪目标与设定跟踪特征区域.....	211
12.3.4 设置附着点偏移.....	211
12.3.5 调节特征区域和搜索区域.....	211
12.3.6 解算.....	211
12.3.7 优化.....	212
12.3.8 应用跟踪数据.....	212
12.3.9 实战——添加光晕.....	212
12.4 镜头反求.....	213
12.4.1 镜头反求.....	213
12.4.2 综合实例——笔记本广告.....	214
12.5 本章小结.....	217
12.6 课后练习.....	217
12.6.1 课后练习——镜头稳定2.....	217
12.6.2 课后练习——镜头反求.....	217

第13章 表达式的应用.....218

13.1 表达式的基础知识.....	218
13.1.1 表达式的概念.....	218
13.1.2 表达式的创建.....	218
13.1.3 保存与调用表达式.....	219

13.2 表达式的基本语法.....	219	技术专题: Time offset Type (时间偏移类型) 的参数说明	239
13.2.1 表达式的语言	219	14.2.4 实战——飞沙文字	241
13.2.2 访问对象的属性和方法	220	14.2.5 Particular (粒子)	242
13.2.3 数组与维数	220	14.2.6 实战——云朵特效	244
13.2.4 向量与索引	221	14.2.7 Form (形状)	246
13.2.5 表达式时间	221	14.2.8 实战——音频特效	250
13.2.6 实战——时针动画	222	14.2.9 综合实例——舞动的光线	251
13.3 表达式的数据库	222	14.3 本章小结	255
13.3.1 Global (全局)	223	14.4 课后练习	255
13.3.2 Vector Math (向量数学)	223	14.4.1 课后练习——落叶特效	255
13.3.3 Random Numbers (随机数)	223	14.4.2 课后练习——数字粒子流	255
13.3.4 Interpolation (插值)	224		
13.3.5 Color Conversion (颜色转换)	224		
13.3.6 Other Math (其他数学)	224		
13.3.7 JavaScript Math (脚本方法)	224		
13.3.8 Comp (合成)	225		
13.3.9 Footage (素材)	225		
13.3.10 Layer Sub-object (图层次对象)	226		
13.3.11 Layer General (普通图层)	226		
13.3.12 Layer Property (图层特征)	226		
13.3.13 Layer 3D (3D图层)	227		
13.3.14 Layer Space Transforms (图层空间变换)	227		
13.3.15 Camera (摄像机)	227		
13.3.16 Light (灯光)	228		
13.3.17 Effect (特效)	228		
13.3.18 Mask (遮罩)	228		
13.3.19 Property (特征)	228		
13.3.20 Key (关键帧)	229		
13.3.21 综合实例——缤纷生活	229		
13.4 本章小结	232		
13.5 课后练习	233		
13.5.1 课后练习——模拟镜头抖动	233		
13.5.2 课后练习——蝴蝶动画	233		

第14章 仿真粒子特效.....234

14.1 仿真粒子特效概述	234
14.2 Simulation (仿真) 滤镜	234
14.2.1 Shatter (破碎) 滤镜	234
14.2.2 实战——爆破特技	237
14.2.3 Particle Playground (粒子动力场)	238

第15章 制作高级光效.....256

15.1 光效的作用	256
15.2.1 Light Factory (灯光工厂) 滤镜	256
15.2 光效滤镜	256
15.2.2 实战——产品表现	258
15.2.3 Optical Flare (光学耀斑) 滤镜	260
15.2.4 Shine (扫光) 滤镜	261
15.2.5 Starglow (星光闪耀) 滤镜	262
15.2.6 实战——炫彩星光	263
15.2.7 3D Stroke (3D描边) 滤镜	264
15.2.8 实战——飞舞光线	266
15.2.9 综合实例——光闪特效	267
15.3 本章小结	272
15.4 课后练习	272
15.4.1 课后练习——模拟日照	272
15.4.2 课后练习——云层光线	272

014037237

TP317.53
16



After Effects CS6 入门与提高

印象文化 编著



北航

C1725491

人民邮电出版社
北京

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

TP317.53
16
P