

大型多媒体视频教学光盘

DVD

完全自学教程

为After Effects学习者精心打造
的超值学习套餐

- 完全的功能讲解** 全书细致讲解了After Effects CS6全部的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。
- 工具与命令检索** 本书制作了After Effects CS6的中英文命令对照表、常用快捷键查询表、图书用到的外挂滤镜和插件查询表，读者可以通过这些查询表快速、准确地查找命令和快捷键，以及需要的滤镜和插件。
- 学习与练习结合** 本书专门设计了200个技巧与提示、24个技术专题、15个软件常见疑难问答、81个实战、14个综合实战和30个高级特效及电视包装案例，便于读者在较短时间内掌握并巩固After Effects CS6的重要命令和主要应用。
- 视频与图书互补** 本书附带一张DVD9教学光盘，内容包含本书所有实例的多媒体教学录像，共125集，另外还有一些高品质的视频和图像素材，读者可以书盘结合，轻松上手。
- 超值的学习套餐** 500多页的学习资料、200个技巧与提示、24个技术专题、15个软件常见疑难问答、81个实战、14个综合实战、30个高级特效及电视包装案例、125集多媒体教学录像、800MB的动态视频素材和100MB的精美墨迹矢量素材，海量的学习资料，当之无愧的超值学习套餐。

After Effects CS6

完全自学教程

印象文化 MGTOP 吉家进（阿吉） 编著

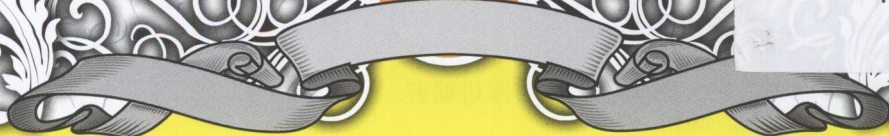
Ae



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

0140-3/1525

TP317.53
19



After Effects CS6

完全自学教程

印象文化 MGTOP 吉家进 (阿吉) 编著



TP317.53
19



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS6完全自学教程 / 吉家进编著. --
北京 : 人民邮电出版社, 2014. 4
ISBN 978-7-115-33974-4

I. ①A… II. ①吉… III. ①图象处理软件—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第012354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。本书完全针对零基础读者而开发,是入门级读者快速而全面掌握After Effects CS6的必备参考书。

本书从After Effects CS6基本操作入手,结合大量的可操作性实例(125个实例),全面而深入地阐述了After Effects CS6的基本操作、图层、绘画与形状、文字与文字动画、三维空间、色彩修正、特技抠像、表达式和特效滤镜等方面的技术。在软件运用方面,本书还结合了当前最流行的3ds Max、Maya和mental ray进行讲解,向读者展示了如何运用After Effects CS6结合其他软件进行影视特效及电视栏目包装制作。

本书共有20章内容,技术覆盖全面,讲解过程细腻,实例数量丰富,通过丰富的实战练习,读者可以轻松而有效地掌握软件技术。图书的教学模式也非常符合读者学习新知识的思维习惯,从理论阐述到技术解析,从技术实战到商业案例实践,循序渐进,脉络清晰。同时,图书还配有一张DVD教学光盘,方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书,尤其是零基础读者。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 MGTOP 吉家进(阿吉)
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: 31 彩插: 10
字数: 1 093 千字 2014年4月第1版
印数: 1-5 000 册 2014年4月北京第1次印刷

定价: 99.00 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

**第1章 影视特效及电视包装制作基础30****1.1 视频基础知识 30**

- 1.1.1 数字化.....30
- 1.1.2 电视标准.....30
- 1.1.3 逐行扫描与隔行扫描.....31
- 1.1.4 分辨率.....31
- 1.1.5 像素比.....32
- 1.1.6 帧速率.....32
- 1.1.7 运动模糊.....32
- 1.1.8 帧融合.....32
- 1.1.9 抗锯齿.....33

1.2 文件格式 33

- 1.2.1 图形图像的文件格式.....33
- 1.2.2 视频压缩编码的格式.....34
- 1.2.3 音频压缩编码的格式.....35

1.3 影视广告制作的一般流程 36

- 1.3.1 提交创意文案.....36
- 1.3.2 制作方案与报价.....36
- 1.3.3 签订合同.....36
- 1.3.4 拍摄前期的准备工作.....36
- 1.3.5 召开制作准备会议.....37
- 1.3.6 再一次的准备会议.....37
- 1.3.7 最后的准备会议.....37
- 1.3.8 拍摄前的最终检查.....37
- 1.3.9 进行拍摄.....37
- 1.3.10 冲洗胶片.....37
- 1.3.11 胶片转换成视频.....37
- 1.3.12 初剪.....37
- 1.3.13 为客户提供A拷贝.....38
- 1.3.14 精剪.....38
- 1.3.15 制作音乐.....38
- 1.3.16 影片的旁白和对白.....38
- 1.3.17 交片.....38

1.4 电视包装制作的一般流程 38

- 1.4.1 客户提出需求.....38
- 1.4.2 提供“制作方案和报价”.....38
- 1.4.3 确定合作意向.....38
- 1.4.4 在制作会议进行策划.....38
- 1.4.5 设计主体LOGO38

- 1.4.6 搜集素材.....38
- 1.4.7 制作三维模型.....38
- 1.4.8 制作分镜头.....39
- 1.4.9 客户审核.....39
- 1.4.10 整理镜头.....39
- 1.4.11 设置三维动画.....39
- 1.4.12 制作粗模动画.....39
- 1.4.13 渲染三维成品.....39
- 1.4.14 制作成品动画.....39
- 1.4.15 将样片交付客户审核.....39
- 1.4.16 完成成片后支付余款并交付成片.....39

第2章 进入After Effects CS6的世界40**2.1 After Effects CS6简介 40**

- 2.1.1 启动与关闭软件.....40
- 2.1.2 After Effects的主要功能.....41
- 2.1.3 After Effects的应用领域.....41
- 2.1.4 After Effects CS6的特色工具.....41

2.2 After Effects CS6对软硬件环境的要求 42

- 2.2.1 对Windows系统的要求.....42
- 2.2.2 对Mac OS系统的要求.....42

2.3 安装After Effects CS6以及插件 43

- 2.3.1 安装After Effects CS6.....43
- 2.3.2 安装After Effects CS6的插件.....45

2.4 学好After Effects CS6的一些建议 47

- 2.4.1 修炼基本功.....47
- 2.4.2 模仿好作品.....47
- 2.4.3 技艺都重要.....47

第3章 After Effects CS6的工作界面48**3.1 启动After Effects CS6 48**

- 3.1.1 通过开始菜单启动.....48
- 3.1.2 通过桌面图标启动.....48

3.2 认识和自定义工作界面 48

- 3.2.1 认识标准工作界面.....48
- 3.2.2 停靠、成组和浮动面板的操作.....49
- 3.2.3 调整面板或面板组的尺寸.....51
- 3.2.4 打开、关闭显示面板或窗口.....51

3.2.5 保存、重置和删除工作区.....	51
3.3 四大核心功能面板	51
3.3.1 Project (项目) 面板.....	51
3.3.2 Composition (合成) 面板.....	53
3.3.3 Timeline (时间线) 面板.....	56
3.3.4 Tools (工具) 面板.....	61
3.4 九大命令菜单	62
3.4.1 File (文件).....	62
3.4.2 Edit (编辑).....	62
3.4.3 Composition (合成).....	63
3.4.4 Layer (图层).....	63
3.4.5 Effect (特效).....	63
3.4.6 Animation (动画).....	63
3.4.7 View (视图).....	64
3.4.8 Window (窗口).....	64
3.4.9 Help (帮助).....	64
3.5 Preferences (首选项) 设置	64
3.5.1 General (常规).....	65
3.5.2 Previews (预览) 参数.....	65
3.5.3 Display (显示) 参数.....	65
3.5.4 Import (导入) 参数.....	65
3.5.5 Output (输出) 参数.....	65
3.5.6 Grids & Guides (栅格和辅助线) 参数.....	66
3.5.7 Label (标签) 参数.....	66
3.5.8 Media & Disk Cache (媒体和磁盘) 参数.....	66
3.5.9 Video Preview (视频预览) 参数.....	66
3.5.10 Appearance (界面) 参数.....	67
3.5.11 Auto-Save (自动保存) 参数.....	67
3.5.12 Memory & Multiprocessing (内存与多处理器) 参数.....	67
3.5.13 Audio Hardware (音频硬件) 参数.....	67
3.5.14 Audio Output Mapping (音频输出映射) 参数.....	67

第4章 After Effects CS6的工作流程与基本操作..... 68

4.1 After Effects CS6的项目工作流	68
4.1.1 素材的导入与管理.....	68
4.1.2 创建项目合成.....	70
4.1.3 添加特效滤镜.....	72
4.1.4 设置动画关键帧.....	73
4.1.5 画面预览.....	74
4.1.6 视频输出.....	74
实战: 科技苑	77
4.2 基本原理之图层	79
4.2.1 关于图层.....	79
4.2.2 图层的五大基本属性.....	81
★重点 实战: 定版动画	82
4.2.3 图层的排列顺序.....	83
4.2.4 对齐和分布图层.....	83

4.2.5 Sequence Layers (序列图层).....	83
实战: 倒计时动画	84
4.2.6 设置图层时间.....	85
4.2.7 Split Layer (分离/打断图层).....	85
4.2.8 Lift (提取)/Extract (挤出) 图层.....	85
★重点 实战: 踏行天际	86
4.2.9 父子图层/父子关系.....	86
4.3 基本原理之动画关键帧	88
4.3.1 关键帧概念.....	88
4.3.2 激活关键帧.....	89
4.3.3 关键帧导航器.....	89
4.3.4 选择关键帧.....	89
4.3.5 编辑关键帧.....	90
4.3.6 插值方法.....	91
4.4 基本原理之曲线编辑器	92
4.4.1 动画曲线编辑器.....	92
4.4.2 变速剪辑.....	93
★重点 实战: 流动的云彩	93
4.5 嵌套关系	94
4.5.1 嵌套的概念.....	94
4.5.2 嵌套的方法.....	94
4.5.3 Collapse Switch (塌陷开关).....	95
4.6 综合实战: 标版动画	95

第5章 图层叠加模式与遮罩..... 98

5.1 图层叠加模式	98
5.1.1 打开图层的叠加模式面板.....	98
5.1.2 普通模式.....	99
5.1.3 变暗模式.....	99
5.1.4 变亮模式.....	101
5.1.5 叠加模式.....	102
5.1.6 差值模式.....	103
5.1.7 色彩模式.....	103
5.1.8 蒙版模式.....	104
5.1.9 共享模式.....	105
5.2 遮罩	105
5.2.1 遮罩的概念.....	106
5.2.2 遮罩的创建与修改.....	106
实战: 动感幻影	108
5.2.3 遮罩的属性.....	109
5.2.4 遮罩的叠加模式.....	109
5.2.5 遮罩的动画.....	110
★重点 实战: 遮罩动画	110
5.3 轨道蒙版	112
★重点 实战: 轨道蒙版的应用	112
5.4 综合实战: 描边光效	113

5.4.1 导入素材.....	113
5.4.2 添加遮罩.....	114
5.4.3 设置描边光效.....	114
5.4.4 优化镜头.....	115
5.4.5 项目输出.....	116

第6章 绘画与形状的应用 118

6.1 绘画的应用.....	118
6.1.1 绘画面板与笔刷面板.....	118
6.1.2 画笔工具.....	120
实战：画笔变形.....	120
6.1.3 仿制图章工具.....	122
实战：克隆虾动画.....	123
6.1.4 橡皮擦工具.....	124
实战：标版动画.....	125
6.2 形状的应用.....	126
6.2.1 形状概述.....	126
6.2.2 形状工具.....	127
6.2.3 钢笔工具.....	129
6.2.4 创建文字轮廓形状图层.....	130
6.2.5 形状组.....	130
6.2.6 形状属性.....	131
实战：阵列动画.....	132
6.3 综合实战：花纹生长.....	133
6.3.1 创建花纹.....	134
6.3.2 花纹动画.....	134
6.3.3 花纹组动画.....	135

第7章 常用特效滤镜的应用 136

7.1 常规组.....	136
7.1.1 Ramp (渐变) 滤镜.....	136
实战：过渡背景的制作.....	136
7.1.2 4-Color Gradient (四色渐变) 滤镜.....	137
实战：视频背景的制作.....	138
7.1.3 Glow (光晕) 滤镜.....	138
实战：光线辉光效果.....	139
7.2 模糊组.....	140
7.2.1 Fast Blur (快速模糊)/Gaussian Blur (高斯模糊) 滤镜.....	140
★重点 实战：镜头模糊开场.....	140
7.2.2 Camera Lens Blur (镜头模糊) 滤镜.....	142
★重点 实战：镜头视觉中心.....	142
7.2.3 Radial Blur (径向模糊) 滤镜.....	143
实战：镜头推拉效果.....	144
7.3 透视组.....	145
7.3.1 Bevel Alpha (倒角Alpha) 滤镜.....	145
实战：元素立体感的制作.....	145

7.3.2 Drop Shadow (投影)/Radial Shadow (径向投影) 滤镜.....	146
实战：画面阴影效果的制作.....	146

7.4 转场组 147

7.4.1 Block Dissolve (块状融合) 滤镜.....	147
★重点 实战：镜头转场特技.....	147
7.4.2 Card Wipe (卡片擦除) 滤镜.....	149
★重点 实战：卡片翻转转场特技.....	149
7.4.3 Linear Wipe (线性擦除) 滤镜.....	150
★重点 实战：文字渐显特技.....	151
7.4.4 Venetian Blinds (百叶窗) 滤镜.....	152
实战：翻页壁画.....	152
7.5 综合实战：烟雾字特技.....	153
7.5.1 制作烟雾.....	154
7.5.2 创建定版.....	155
7.5.3 烟雾置换.....	155
7.5.4 画面优化.....	156
7.5.5 项目输出.....	157

第8章 文字及文字动画的艺术 158

8.1 文字的作用.....	158
8.2 文字的创建.....	158
8.2.1 使用“文字工具”创建文字.....	158
实战：创建文字.....	159
8.2.2 使用Text (文字) 菜单创建文字.....	159
8.2.3 使用Obsolete (旧版本) 滤镜.....	160
★重点 实战：基本文字的制作.....	160
★重点 实战：文字渐显动画.....	163
★重点 实战：路径文字动画.....	164
8.2.4 使用Text (文字) 滤镜.....	166
8.2.5 外部导入.....	166
实战：导入文字.....	167
8.3 文字的属性.....	167
8.3.1 修改文字内容.....	167
实战：修改文字内容.....	167
8.3.2 Character (字符)和Paragraph (段落)属性面板.....	168
★重点 实战：修改文字的属性.....	169
8.4 文字的动画.....	171
8.4.1 Source Text (源文字) 动画.....	171
★重点 实战：逐字动画.....	171
8.4.2 Animator (动画器) 文字动画.....	172
★重点 实战：文字不透明度动画.....	173
★重点 实战：范围选择器动画.....	175
★重点 实战：表达式选择器动画.....	177
8.4.3 路径动画文字.....	178
★重点 实战：路径动画文字.....	179
8.4.4 预置的文字动画.....	180
★重点 实战：预置文字动画.....	180

8.5 文字的拓展	181
8.5.1 Create Masks from Text (创建文字遮罩)	182
★重点 实战: 创建文字遮罩	182
8.5.2 Create Shapes from Text (创建文字形状轮廓)	183
★重点 实战: 创建文字形状轮廓	183
8.6 综合实战: 文字键入动画	184
8.6.1 创建文字	184
8.6.2 输入光标动画	185
8.6.3 修正光标动画	186
8.6.4 画面优化与视频输出	187

第9章 三维空间的魅力 188

9.1 三维空间的概述	188
9.2 三维空间的属性	188
9.2.1 如何开启三维图层	189
9.2.2 三维图层的坐标系	189
9.2.3 三维图层的基本操作	190
实战: 盒子动画	191
9.2.4 三维图层的材质属性	193
9.3 灯光系统	194
9.3.1 创建灯光	194
9.3.2 属性与类型	194
9.3.3 灯光的移动	195
★重点 实战: 盒子阴影	196
9.4 摄像机系统	198
9.4.1 创建摄像机	198
9.4.2 摄像机的属性设置	198
9.4.3 摄像机的基本控制	199
9.4.4 镜头运动方式	200
★重点 实战: 3D空间	202
9.5 综合实战: 翻书动画	204
9.5.1 创建书的构架	204
9.5.2 制作翻书动画	205
9.5.3 替换书的素材	206
9.5.4 镜头优化与输出	207

第10章 镜头的色彩修正 210

10.1 色彩基础知识	210
10.1.1 色彩模式	210
10.1.2 位深度	212
10.2 三大核心滤镜	212
10.2.1 Curves (曲线) 滤镜	213
★重点 实战: 曲线通道调色	213
10.2.2 Levels (色阶) 滤镜	214
★重点 实战: 画面色彩还原	215

★重点 实战: 元素色调匹配	216
10.2.3 Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜	217
★重点 实战: 季节更换	218
10.3 内置常用滤镜	219
10.3.1 Color Balance (色彩平衡) 滤镜	219
★重点 实战: 色彩平衡滤镜的应用	219
10.3.2 Colorama (色彩映射) 滤镜	220
★重点 实战: 背景元素的制作	220
10.3.3 Channel Mixer (通道混合器) 滤镜	221
★重点 实战: 通道混合器滤镜的应用	222
10.3.4 Tint (染色) 滤镜	222
★重点 实战: 镜头染色	223
10.3.5 Photo Filter (照片过滤) 滤镜	223
★重点 实战: 滤色镜	224
10.3.6 Change Color (换色) / Change to Color (转换颜色) 滤镜	225
★重点 实战: 换色	225
10.4 综合实战: 三维立体文字	226
10.4.1 文字厚度的处理	226
10.4.2 文字的质感处理	227
10.4.3 优化细节	227
10.5 综合实战: 电影风格的校色	228
10.5.1 画面色调处理	228
10.5.2 优化镜头细节	229
10.6 综合实战: 三维素材后期处理	230
10.6.1 画面色调处理	230
10.6.2 优化镜头细节	232

第11章 特技抠像技术 234

11.1 特技抠像技术简介	234
11.2 Keying (抠像) 滤镜组	234
11.2.1 Color Difference Key (色彩差异抠像) 滤镜	235
实战: 使用色彩差异抠像滤镜	236
11.2.2 Color Key (颜色抠像) 滤镜	237
实战: 使用颜色抠像滤镜	237
11.2.3 Color Range (色彩范围) 滤镜	238
实战: 使用色彩范围抠像滤镜	238
11.2.4 Difference Matte (差异蒙版) 滤镜	239
实战: 使用差异蒙版抠像滤镜	240
11.2.5 Extract (提取) 滤镜	240
实战: 使用提取抠像滤镜	241
11.2.6 Inner/Outer Key (内/外轮廓抠像) 滤镜	242
实战: 使用内/外轮廓抠像滤镜	242
11.2.7 Linear Color Key (线性颜色抠像) 滤镜	243
实战: 使用线性颜色抠像滤镜	243
11.2.8 Luma Key (亮度抠像) 滤镜	244
实战: 使用亮度抠像滤镜	244

11.2.9 Spill Suppressor (抑色) 滤镜	245	13.1.3 保存与调用表达式	271
11.3 Matte (蒙版) 滤镜组	245	13.2 表达式的基本语法	271
11.3.1 Matte Choker (蒙版清除) 滤镜	245	13.2.1 表达式的语言	271
11.3.2 Refine Matte (改善蒙版) 滤镜	246	13.2.2 访问对象的属性和方法	272
11.3.3 Simple Choker (简单清除) 滤镜	246	13.2.3 数组与维数	272
11.4 Keylight (键控) 滤镜	246	13.2.4 向量与索引	273
11.4.1 基本抠像	247	13.2.5 表达式时间	273
★重点 实战: 使用Keylight (键控) 滤镜快速抠像	248	实战: 模拟镜头抖动	274
11.4.2 高级抠像	248	★重点 实战: 时针动画	274
★重点 实战: 使用Keylight (键控) 滤镜抠取颜色接近的镜头	252	13.3 表达式的数据库	275
11.5 综合实战: 虚拟演播室	253	13.3.1 Global (全局)	275
11.5.1 蓝屏抠像与边缘处理	253	13.3.2 Vector Math (向量数学)	276
11.5.2 场景色调匹配	254	13.3.3 Random Numbers (随机数)	276
11.5.3 镜头细化处理	255	13.3.4 Interpolation (插值)	277
第12章 镜头稳定、运动跟踪与镜头反求 256		13.3.5 Color Conversion (颜色转换)	277
12.1 概述	256	13.3.6 Other Math (其他数学)	277
12.1.1 基本概念	256	13.3.7 JavaScript Math (脚本方法)	277
12.1.2 Tracker (跟踪) 面板的参数	257	13.3.8 Comp (合成)	278
12.1.3 Timeline (时间线) 面板的跟踪参数	258	13.3.9 Footage (素材)	278
12.2 镜头稳定	258	13.3.10 Layer Sub-object (图层子对象)	278
12.2.1 Stabilize Motion (运动稳定)	258	13.3.11 Layer General (普通图层)	279
★重点 实战: 镜头稳定1	259	13.3.12 Layer Property (图层特征)	279
12.2.2 Warp Stabilizer (稳定器)	260	13.3.13 Layer 3D (3D图层)	279
★重点 实战: 镜头稳定2	261	13.3.14 Layer Space Transforms (图层空间变换)	280
12.3 运动跟踪	262	13.3.15 Camera (摄像机)	280
12.3.1 镜头设置	262	13.3.16 Light (灯光)	280
12.3.2 添加合适的跟踪点	262	13.3.17 Effect (特效)	280
12.3.3 选择跟踪目标与设定跟踪特征区域	262	13.3.18 Mask (遮罩)	281
12.3.4 设置附着点偏移	262	13.3.19 Property (特征)	281
12.3.5 调节特征区域和搜索区域	262	13.3.20 Key (关键帧)	281
12.3.6 解算	262	★重点 实战: 蝴蝶动画	282
12.3.7 优化	262	13.4 综合实战: 缤纷生活	283
12.3.8 应用跟踪数据	262	13.4.1 创建条合成	283
★重点 实战: 添加光晕	263	13.4.2 编写表达式	284
12.4 镜头反求	264	13.4.3 细化动画	284
★重点 实战: 镜头反求	265	13.4.4 添加文字并输出视频	285
12.5 综合实战: 笔记本广告	266	第14章 仿真粒子特效 286	
12.5.1 跟踪解算	266	14.1 仿真粒子特效概述	286
12.5.2 优化镜头	267	14.2 Simulation (仿真) 滤镜	286
第13章 表达式的应用 270		14.2.1 Shatter (破碎) 滤镜	286
13.1 表达式的基础知识	270	★重点 实战: 爆破特技	289
13.1.1 表达式的概念	270	★重点 实战: 落叶特效	290
13.1.2 表达式的创建	270	14.2.2 Particle Playground (粒子动力场)	291
		★重点 实战: 数字粒子流	294
		★重点 实战: 飞沙文字	296
		14.2.3 Particular (粒子)	297

★重点 实战：云朵特效.....	300
★重点 实战：粒子应用.....	302
14.2.4 Form (形状)	303
★重点 实战：音频特效.....	308
14.3 综合实战：舞动的光线	310
14.3.1 虚拟体与灯光.....	310
14.3.2 制作光带.....	311
14.3.3 优化细节与输出.....	313

第15章 视觉光效系列 314

15.1 光效的作用	314
15.2 Light Factory (灯光工厂) 滤镜.....	314
★重点 实战：产品表现.....	316
15.3 Optical Flare (光学耀斑) 滤镜.....	318
★重点 实战：模拟日照.....	319
15.4 Shine (扫光) 滤镜	320
★重点 实战：云层光线.....	321
15.5 Starglow (星光闪耀) 滤镜.....	322
★重点 实战：炫彩星光.....	323
15.6 3D Stroke (3D描边) 滤镜	324
★重点 实战：飞舞光线.....	327
15.7 综合实战：光闪特效	328
15.7.1 渐显动画.....	328
15.7.2 制作闪光.....	329
15.7.3 制作背景.....	330
15.7.4 制作光线.....	331
15.7.5 优化输出.....	332

第16章 视频特效合成 334

16.1 概述	334
16.2 FSN镜头特效合成	334
16.2.1 背景元素.....	335
16.2.2 主体元素.....	338
16.2.3 辅助元素.....	339
16.2.4 细节优化.....	341
16.3 网络单车镜头特效合成	343
16.3.1 开场动画.....	343
16.3.2 制作背景.....	346
16.3.3 画面校色.....	347
16.3.4 细节优化.....	348

第17章 实拍与后期合成 350

17.1 实拍与后期的流程	350
---------------------	-----

17.2 运动的光线	351
17.2.1 素材的色彩校正与动作匹配.....	351
17.2.2 制作运动光线与粒子.....	352
17.2.3 优化镜头细节.....	355
17.2.4 制作C02镜头.....	356
17.2.5 制作C03镜头.....	358
17.2.6 总合成与视频输出.....	360
17.3 电视人物信号	360
17.3.1 抠像.....	360
17.3.2 制作烟雾效果.....	361
17.3.3 制作电视干扰信号.....	362
17.3.4 人物闪入与画面优化.....	364
17.3.5 镜头过渡、优化与输出.....	365

第18章 软件交互应用 368

18.1 软件交互应用概述	368
18.2 Maya与After Effects交互应用	368
18.2.1 Maya烘焙关键帧	369
18.2.2 After Effects替换元素	370
18.3 3ds Max与After Effects交互应用	373
18.3.1 MAX2AE插件的安装与加载.....	373
18.3.2 MAX2AE插件的使用.....	375

第19章 制作高级影视特效 378

19.1 概述	378
19.2 炫彩光效	378
19.2.1 光线过场动画.....	378
19.2.2 定版放射光线.....	381
19.2.3 镜头光晕.....	383
19.2.4 流光特效.....	384
19.3 经典粒子	387
19.3.1 飞散的粒子.....	387
19.3.2 定版粒子动画.....	389
19.3.3 风吹粒子动画.....	392
19.3.4 超炫粒子动画.....	395
19.4 水墨风格	399
19.4.1 水墨荷花.....	399
19.4.2 水墨山峰.....	401
19.5 文字动画	403
19.5.1 融合文字动画.....	403
19.5.2 弹跳文字动画.....	405
19.5.3 炫彩文字动画.....	407
19.5.4 水波文字动画.....	409
19.6 仿真特效	410

19.6.1 爆破特技.....	411	20.3.5 后期合成处理.....	466
19.6.2 黑白方格旗.....	414	20.4 《雄风剧场》栏目片头.....	478
19.7 音频特效.....	416	20.4.1 创意阐述.....	478
19.7.1 音频特效模拟.....	416	20.4.2 制作镜头01.....	479
19.7.2 线条律动.....	418	20.4.3 制作镜头02.....	485
19.8 电视包装后期制作.....	419	20.4.4 制作镜头03.....	488
19.8.1 导视系统后期合成.....	419	20.4.5 制作镜头04.....	491
19.8.2 栏目Logo演绎合成.....	425	20.4.6 制作镜头05.....	495
19.8.3 频道ID后期合成.....	429	20.4.7 镜头01的合成.....	499
第20章 制作电视栏目包装.....	436	20.4.8 镜头02的合成.....	502
20.1 概述.....	436	20.4.9 镜头03的合成.....	502
20.2 《时尚女管家》栏目片头.....	436	20.4.10 镜头04和镜头05的合成.....	502
20.2.1 创意阐述.....	436	20.4.11 镜头06和镜头08的合成.....	503
20.2.2 制作背景.....	437	20.4.12 镜头总合成.....	505
20.2.3 制作开场动画.....	437	20.4.13 视频输出与项目管理.....	506
20.2.4 制作镜头02.....	438	20.5 项目总结.....	506
20.2.5 制作镜头03.....	443		
20.2.6 制作定版镜头.....	445	附录.....	507
20.2.7 镜头过渡与优化.....	446	附录1: After Effects命令中英文对照表.....	507
20.2.8 视频输出与项目管理.....	449	附录2: After Effects常用快捷键查询表.....	513
20.3 《体育播报》栏目片头.....	450	附录3: 本书所用外挂滤镜和插件查询表.....	515
20.3.1 创意阐述.....	450	附录4: 本书实战(综合实战)速查表.....	515
20.3.2 制作镜头01.....	450	附录5: 本书综合案例速查表.....	516
20.3.3 制作镜头02和镜头03.....	456	附录6: 本书技术专题速查表.....	516
20.3.4 制作定版镜头.....	462		

0140-3/1525

TP317.53
19



After Effects CS6

完全自学教程

印象文化 MGTOP 吉家进 (阿吉) 编著



TP317.53
19



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS6完全自学教程 / 吉家进编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2014. 4
ISBN 978-7-115-33974-4

I. ①A… II. ①吉… III. ①图象处理软件—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第012354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。本书完全针对零基础读者而开发,是入门级读者快速而全面掌握After Effects CS6的必备参考书。

本书从After Effects CS6基本操作入手,结合大量的可操作性实例(125个实例),全面而深入地阐述了After Effects CS6的基本操作、图层、绘画与形状、文字与文字动画、三维空间、色彩修正、特技抠像、表达式和特效滤镜等方面的技术。在软件运用方面,本书还结合了当前最流行的3ds Max、Maya和mental ray进行讲解,向读者展示了如何运用After Effects CS6结合其他软件进行影视特效及电视栏目包装制作。

本书共有20章内容,技术覆盖全面,讲解过程细腻,实例数量丰富,通过丰富的实战练习,读者可以轻松而有效地掌握软件技术。图书的教学模式也非常符合读者学习新知识的思维习惯,从理论阐述到技术解析,从技术实战到商业案例实践,循序渐进,脉络清晰。同时,图书还配有一张DVD教学光盘,方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书,尤其是零基础读者。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 MGTOP 吉家进(阿吉)
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: 31 彩插: 10
字数: 1 093 千字 2014年4月第1版
印数: 1-5 000册 2014年4月北京第1次印刷
-

定价: 99.00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

SPORT NEWS 体育播报

20.3

Page 430

《体育播报》栏目片头

视频位置: DVD>实例文件>CH20>《体育播报》栏目片头.flv
 技术掌握: 玻璃材质制作、粒子替换、光线置换等技术的运用

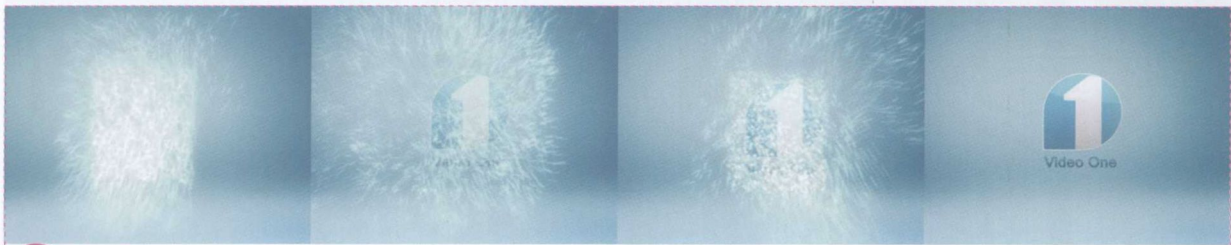


19.2.4

Page 354

流光特效

视频位置: DVD>多媒体教学>CH19>流光特效.flv / 技术掌握: 3D Stroke (3D描边) 与 Shine (扫光) 滤镜的具体应用



19.3.2

Page 359

定版粒子动画

视频位置: DVD>多媒体教学>CH19>定版粒子动画.flv / 技术掌握: 掌握Particle (粒子) 滤镜与表达式的综合应用

Examples

本书精彩实例

适用领域: 电影特技

电视包装

影楼后期

建筑动画

广告制作

游戏特效



实战: 科技苑/77页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH04>实战: 科技苑.flv / 技术掌握: 掌握After Effects CS6的基本工作流程



实战: 定版动画/82页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH04>实战: 定版动画.flv / 技术掌握: 掌握图层属性的基础应用



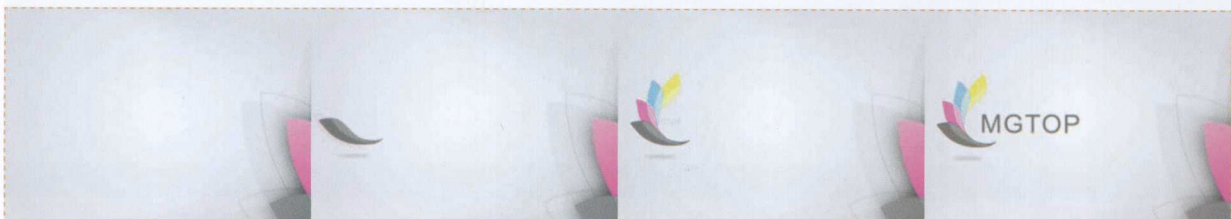
实战: 倒计时动画/84页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH04>实战: 倒计时动画.flv / 技术掌握: 掌握Sequence Layers【序列图层】的具体应用



实战: 踏行天际/86页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH04>实战: 踏行天际.flv / 技术掌握: 掌握父子关系的具体应用



实战: 流动的云彩/93页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH04>实战: 流动的云彩.flv / 技术掌握: 掌握变速剪辑的具体应用



综合实战: 标版动画/95页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH04>综合实战: 标版动画.flv / 技术掌握: 掌握图层、关键帧等常用制作技术

雄风剧场

20.4

Page 478

《雄风剧场》栏目片头

视频位置: DVD>实例文件>CH20>《雄风剧场》栏目片头.flv
 技术掌握: 三维建模、摄像动画、材质灯光、渲染、后期合成等技术的综合运用



19.3.3

Page 387

风吹粒子动画

视频位置: DVD>多媒体教学>CH19>风吹粒子动画.flv / 技术掌握: 掌握Particle (粒子) 滤镜的高级应用



19.3.4

Page 385

超炫粒子动画

视频位置: DVD>多媒体教学>CH19>超炫粒子动画.flv / 技术掌握: 掌握Particle (粒子) 滤镜的高级应用

Examples

本书精彩实例

适用领域: 电影特技

电视包装

影楼后期

建筑动画

广告制作

游戏特效



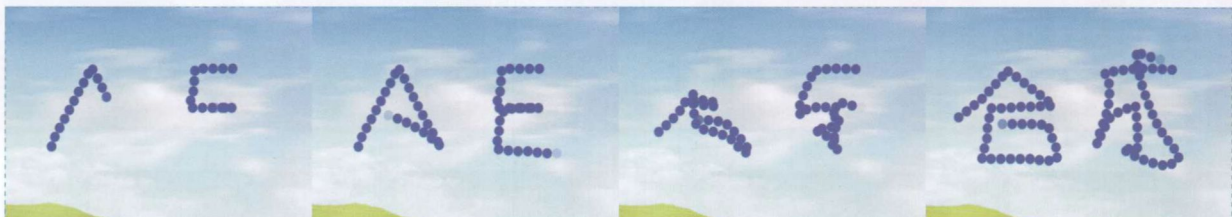
实战: 动感幻影/108页 视频位置: DVD>多媒体教学-CH05>实战: 动感幻影.flv / 技术掌握: 掌握Auto-trace (自动跟踪) 的用法



实战: 遮罩动画/110页 视频位置: DVD>多媒体教学-CH05>实战: 遮罩动画.flv / 技术掌握: 遮罩动画的应用



综合实战: 描边光效/113页 视频位置: DVD>多媒体教学-CH05>综合实战: 描边光效.flv / 技术掌握: 掌握遮罩和轨道蒙版的具体组合应用



实战: 画笔变形/120页 视频位置: DVD>多媒体教学-CH06>实战: 画笔变形.flv / 技术掌握: 掌握画笔工具的使用方法



实战: 克隆虾动画/123页 视频位置: DVD>多媒体教学-CH06>实战: 克隆虾动画.flv / 技术掌握: 掌握仿制图章工具的使用方法



实战: 标版动画/125页 视频位置: DVD>多媒体教学-CH06>实战: 标版动画.flv / 技术掌握: 掌握橡皮擦工具的基本运用

Examples

本书精彩实例

适用领域:  电影特技

 电视包装

 影楼后期

 建筑动画

 广告制作

 游戏特效



实战: 阵列动画/132页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH06>实战; 阵列动画.flv / 技术掌握: 掌握形状属性的组合使用



综合实战: 花纹生长/133页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH06>综合实战; 花纹生长.flv / 技术掌握: 掌握形状工具的综合运用



实战: 镜头模糊开场/140页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH07>实战; 镜头模糊开场.flv / 技术掌握: 掌握Fast Blur (快速模糊) 滤镜的用法



实战: 镜头推拉效果/144页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH07>实战; 镜头推拉效果.flv / 技术掌握: 掌握Radial Blur (径向模糊) 滤镜的用法



实战: 镜头转场特技/147页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH07>实战; 镜头转场特技.flv / 技术掌握: 掌握Block Dissolve (块状融合) 滤镜的用法



实战: 卡片翻转转场特技/149页 视频位置: DVD>多媒体教学>CH07>实战; 卡片翻转转场特技.flv / 技术掌握: 掌握Card Wipe (卡片擦除) 滤镜的用法

绘画与形状的应用、常用特效滤镜的应用 >>>>>