

■ 经典案例课堂系列

来自韩国顶尖数码设计师的畅销著作, 展示三维动画、视频特效、网页制作、平面设计、室内外建筑表现最新国际时尚技术



随书附赠光盘内含书中所举范例的素材及最终效果文件, 并提供了书中介绍的软件插件, 辅助读者学习参考

- ◎ 数字影像制作及合成新锐著作, 包含大量广告、影视和游戏精彩范例
- ◎ 从基本概念、制作流程到典型实例演练, 逐步深入, 即学即用

After Effects

经典案例课堂

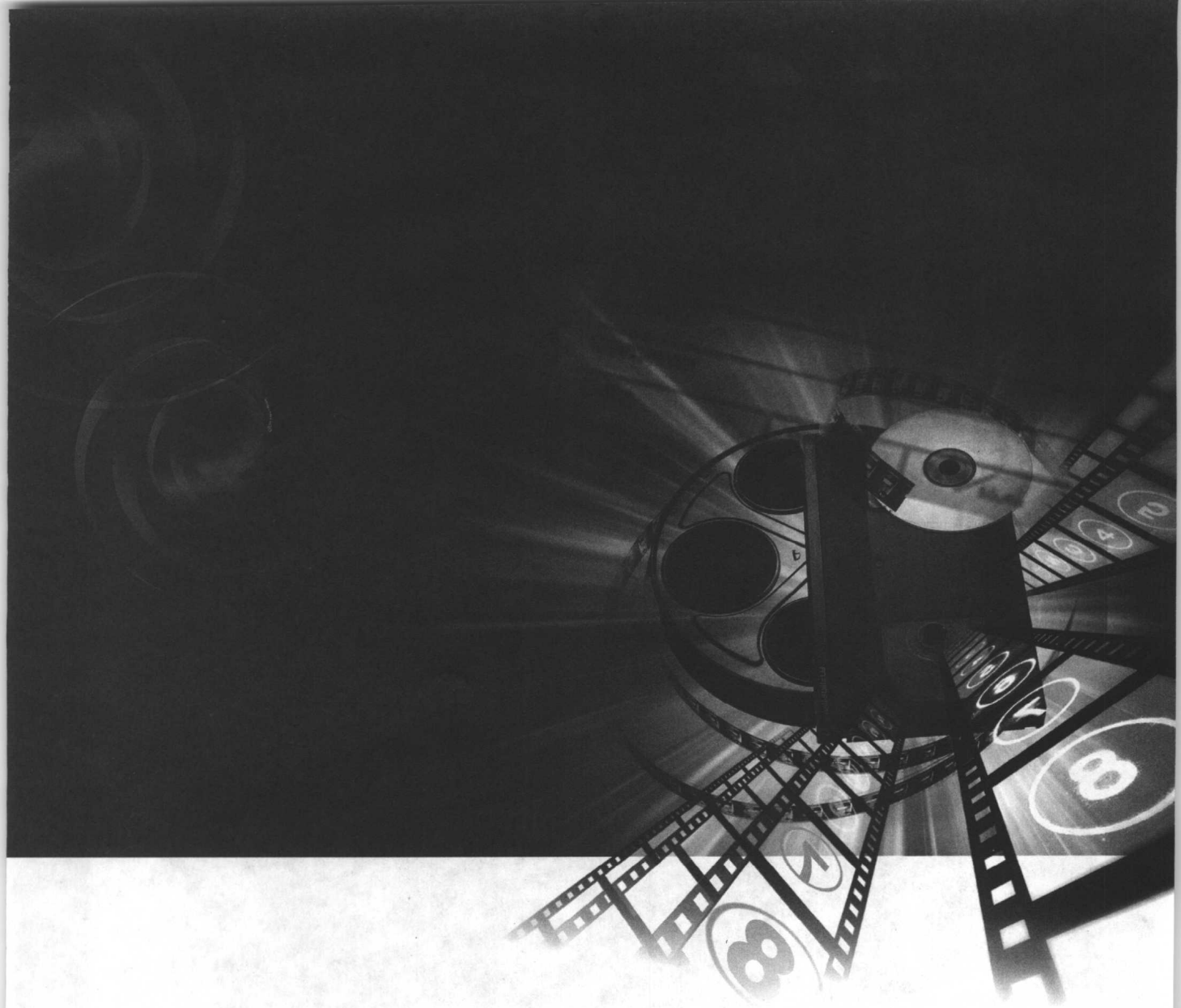
(韩) 孙京乐 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

YoungJin.com **Y.**



After Effects

经典案例课堂

(韩) 孙京乐 / 编著



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

YoungJin.com Y.

(京)新登字 083 号

本书由韩国永进出版社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

版权登记号: 01-2004-4284

Copyright © 2004 by Youngjin (Singapore) Pte Ltd.

First published by Youngjin.com, Seoul, Korea. All rights reserved.

图书在版编目(CIP)数据

After Effects 经典案例课堂 / (韩)孙京乐著;杨俊娟等译. —北京:中国青年出版社, 2004

ISBN 7-5006-5674-2

I.A... II.①孙...②杨... III.图形软件, After Effects IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 092474 号

书 名: After Effects 经典案例课堂

编 著: 孙京乐 (韩)

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 26.75

版 次: 2004 年 11 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5674-2/TP · 407

定 价: 49.00 元 (附赠 1CD)



中国青年电子出版社·中青新世纪图书发行中心

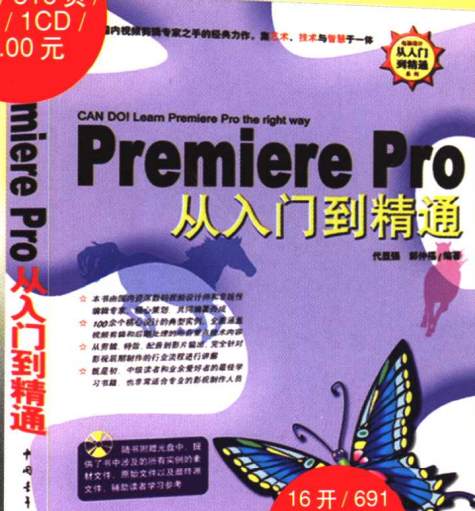
一家在电脑艺术领域的权威领先出版机构

电脑设计从入门到精通系列

集艺术、技术与智慧于一体

★ 一经推出持续畅销全国各大书城及计算机专业书店
★ 每本书都包含百余个精心设计的实例和极其丰富的实战经验
★ 直接由新手晋升为高手的学习丛书，适合不同层次读者学习使用

16开 / 516页 /
黑白 / 1CD /
49.00元



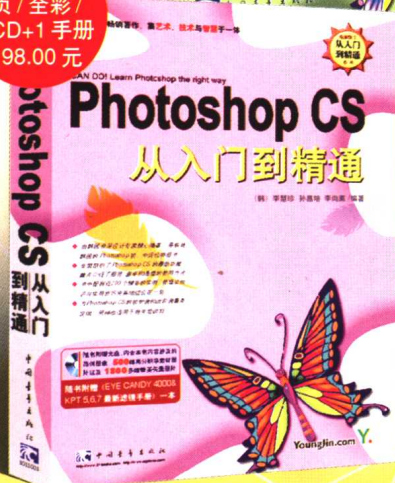
16开 / 628
页 / 黑白 +
彩插 / 1CD /
59.00元



16开 / 691
页 / 黑白 +
彩插 / 1CD /
69.00元



16开 / 527
页 / 全彩 /
1CD + 1手册
/ 98.00元

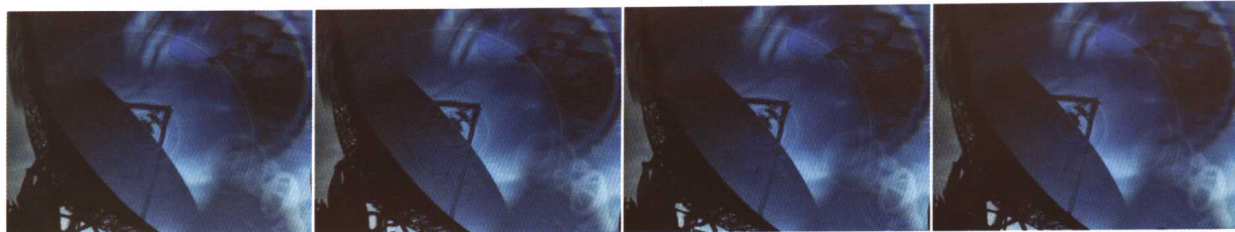


16开 / 432
页 / 黑白 +
彩插 / 1CD /
49.00元



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

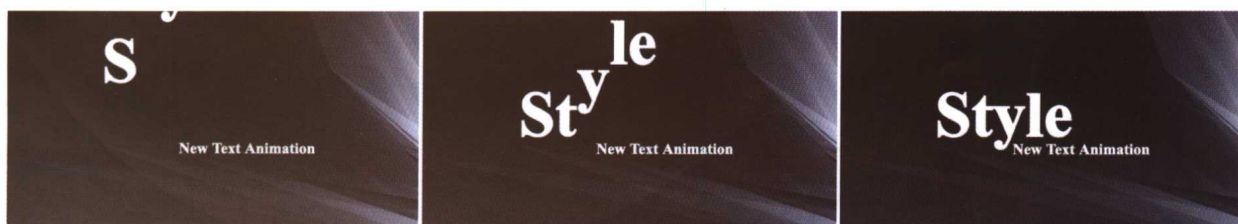
地址：北京东城区东四十条94号万信商务大厦502室 邮编：100007
电话：010-84015588 传真：010-64053266



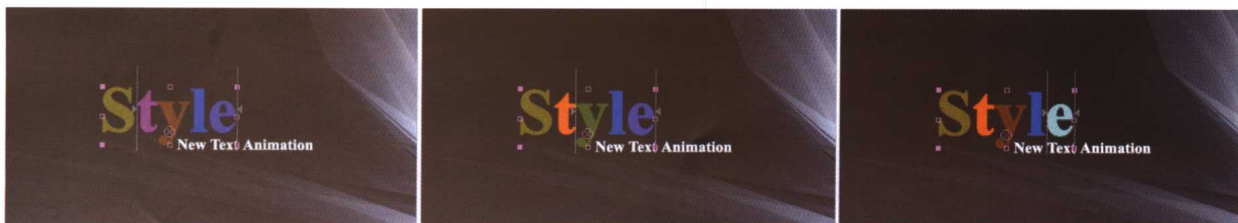
范例 > wave > wave.mov 应用 Radio Waves 制作的电波



范例 > text > offect.aep 应用 Character Effect 制作变化的文字



范例 > text > position.aep 应用 Position 制作逐个落下的文字

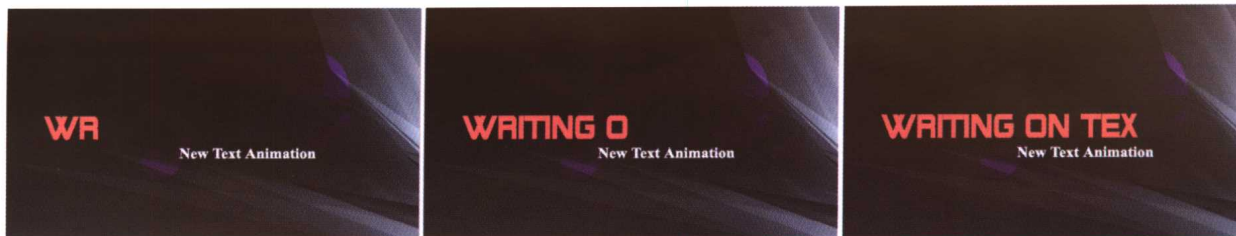


范例 > text > color.aep 应用 Fill Color 制作颜色变化的文字



范例 > text > skew.aep 应用 Skew 制作斜体文字

精彩范例欣赏 >>>>>



范例 > text > write-on.aep 应用文字层制作逐个显示的文字



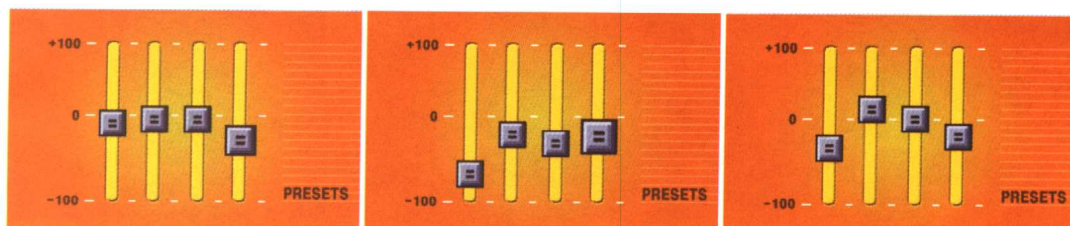
范例 > 3dlayer > rla.max After Effects 与 3ds max 的整合应用



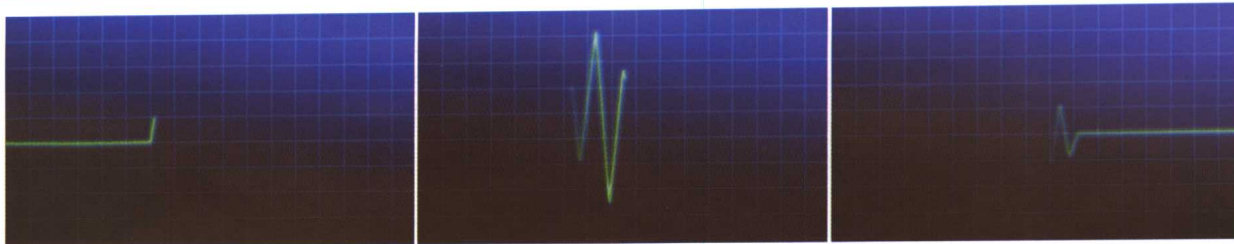
范例 > layer > camera1.aep Camera 的 Auto-Orient 的应用



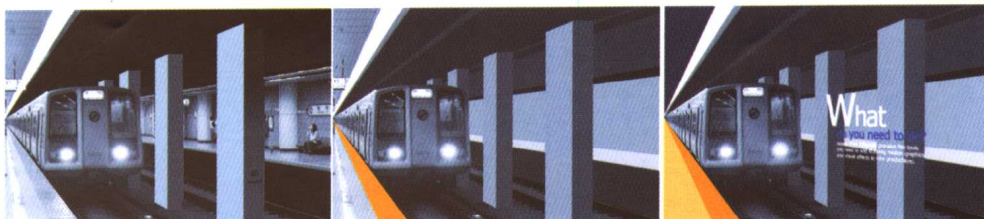
范例 > mask > mask.mov 利用蒙版制作文字动画



范例 > express > wav.mov 包含音频文件的 Expression 的应用



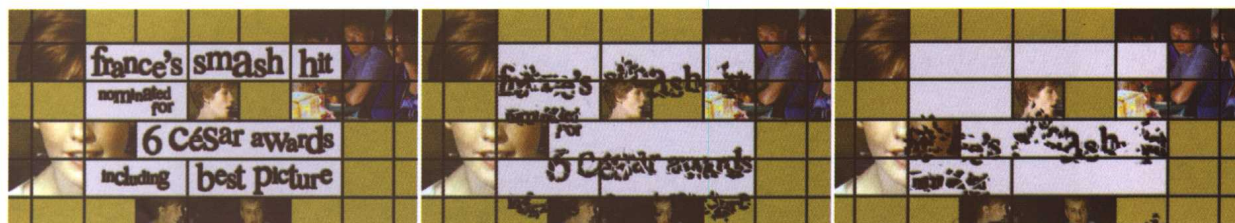
Tutorial > ex01 > ex01.mov 制作脉冲的运动



Tutorial > ex02 > subway.mov 使用地铁图像制作动画



Tutorial > ex03 > Stroke.mov 利用 3D Stroke 制作 Logo

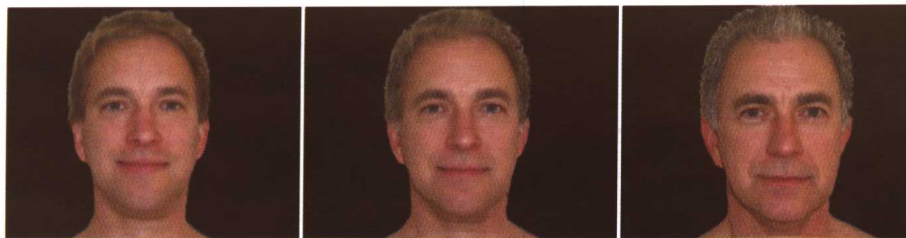


Tutorial > ex04 > shatter03.mov 应用 Shatter 插件制作的效果

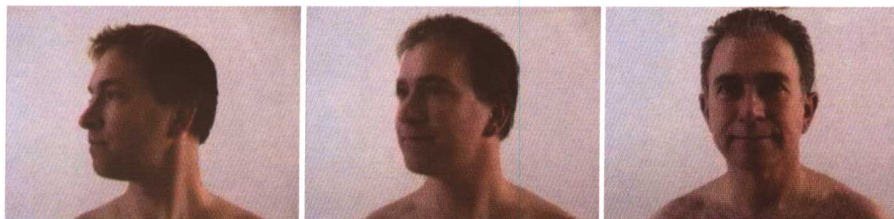


Tutorial > ex05 > transition.mov 图像的合成与分解

精彩范例欣赏 >>>>>



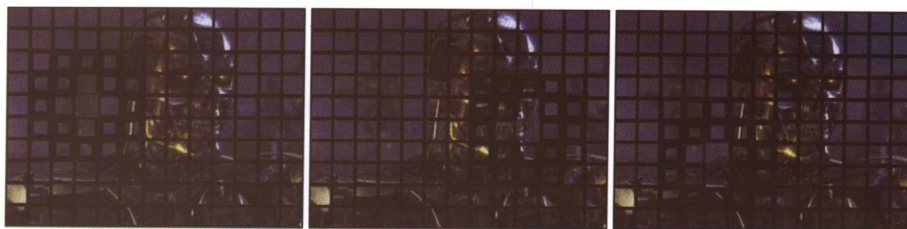
Tutorial > ex06 > morph.mov 利用 Morphing 制作人物变化



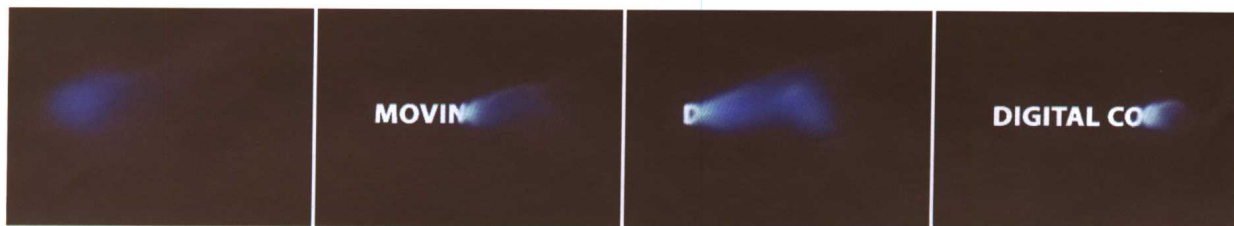
Tutorial > ex06 > mmorphing 利用 Motion Morphing 制作变化的影像



Tutorial > ex07 > shine.mov 通过 3D 层制作 Music Vedio 的引子



Tutorial > ex08 > mapper.mov 应用 Mapper 表现 Particle 的变化



Tutorial > ex09 > cloudsfinal.mov 制作像云彩一样运动的文字

前言

关于本书内容特色

身边的社会，我们的生活，每一日都在发生着巨大的变化，而技术的发展更是让人叹为观止。以电影为例，20世纪初，当中国人第一次看到黑白默片中活动的人影时，曾惊奇到不敢相信自己的眼睛，而今，卓越的电影特效不断给我们带来视觉和感官的震撼。在这个世界里，人类似乎已经无所不能，只要是能够想到的，都可以在一方小小的屏幕上得到实现。当然，所有这一切，都需要技术的支持。

After Effects就是这样一个软件，它被广泛的应用在电影合成、Motion Graphic、视频、DVD、Web、Presentation等各个领域中，而且表现良好。它的多种功能几乎可以制作出所有用户需要的效果。在为电影、视频、DVD 以及 Web 制作创新性运动图形和效果时，该软件可以为制作者带来所需要的速度，精确度以及各种强大的工具。同时，After Effects通过与Adobe Premiere、Photoshop和Illustrator软件进行完美的整合，有助于确保稳定高效的工作流程。

一种软件的学习通常是会很枯燥，不过本书的作者在内容的编排上注重理论与实践相结合，文字与图片相辅助，力求能够使读者在一种轻松的阅读氛围下完成学习。而且非常注重通俗易懂，不仅是专业的视频制作人员，即使是初次接触After Effects的用户，也可以从中获益。

在书的前半部分，是对After Effects的一个整体内容说明，而后半部分则是通过制作实际项目，来进一步掌握使用方法。

书中的说明将以显示器上出现的各种窗口为主，包括下拉菜单中的各项内容。基本上，所有的内容都可以通过这些窗口进行控制，而特殊的部分则会做单独说明。在学习前半部分的时候，随着章节的推进，会逐渐添加一些简单的实例，这样，到了后半部分，在理解内容时就会比较容易。

关于本书读者对象

本书的读者群非常广泛，对于初级和中级用户都很适用。After Effects实际上是一项很容易入门的学习内容。所以，那些刚开始接触的用户，不必把它想得太困难，有一个轻松的心态，是学好的关键。

关于本书CD的说明

本书CD内含书中所举范例的素材以及最终效果文件，并且提供了书中介绍的插件。

关于本书的翻译

在本书的翻译过程中，集合了很多人的努力。第一章由杨俊娟、荀晓宁翻译，第二章由李敬兰、杨树槐、杨峻岭翻译，第三章由周键宇、高渊、刘倩翻译，第四章由周志国、何淑凤翻译，第五章由韩炜、周欣、曹颖秋翻译。由于译者水平有限，文中难免有不少的错误疏漏，恳请各位读者朋友们批评斧正。

Chapter

学习After Effects之前

1

•	After Effects的用武之地	002
•	After Effects的系统配置	003
•	支持OpenGL的显卡	004
•	编辑系统的构成	005
•	有关视频的基本内容	007

2

Chapter

After Effects的基本操作

1

Section

对After Effects的基本理解

016

- 关于基本界面 016
- 激活Composition窗口和Timeline窗口 017
- 打开文件 017
- 导入文件 018
- 可以在After Effects中打开的文件 020

2

Section

关于基本窗口的各项功能

021

- Project窗口的功能 021
- Flowchart View的使用 022
- Comp窗口的功能 I 024
- 关于Drop Frame 027
- Comp窗口的功能 II 028
- Timeline窗口的基本布局 031
- Timeline窗口的功能 032
- Comp窗口的素材层 034
- Timeline窗口上的隐藏功能 035
- 关于Timeline窗口的面板 037
- Timeline窗口中的Switch面板分析 I 038
- Timeline窗口中的Switch面板分析 II 041
- Timeline窗口中的Switch面板分析 III (Matte/Parent) 049

3

Section

工具箱和选项面板

055

- 工具箱的功能 055

•	文字工具和选项面板	062
•	关于Axes Mode	067
•	其他面板的使用	068
•	Effects面板	073
•	新增Effects的功能	077
•	应用效果，制作简单的电波	084

4

Section

层的理解和基本概念	092
-----------	-----

•	关于层的概念	092
•	关于Solid层	093
•	Duplicate命令	095
•	Light和Camera层	096
•	Null Object层（锚点的移动）	097
•	Adjustment层	098
•	Split Layer命令	098
•	Timeline中的层排列	099
•	关于Trimming	103
•	Layer Marker的使用	106

5

Section

电影的速度控制和播放	110
------------	-----

•	关于Time-remapping	110
•	利用Time-remap控制电影的速度	112

3

Chapter

对动画的理解及基本操作

1

Section

动画关键帧的操作

118

- 对关键帧的理解和层的属性 118
- 关键帧的设置 (Stopwatch) 120
- 关键帧的设置和移动/复制 121
- 调节层的大小 126
- 利用Scale翻转层 127
- 层的不透明度和旋转 128
- 关于Parent 130
- 利用新增功能制作文字动画 132

2

Section

3D层的理解 and 操作

144

- 关于3D层 144
- Workspace (Comp View) 147
- 3D层的属性 I (Transform) 150
- Light的理解和使用 151
- 3D层的属性 II (Material Options) 156
- 关于Camera选项 159
- Camera移动工具的理解 163
- 载入RLA or RPF的Camera数据 165
- 3D层和Light Transmission的应用 173
- Camera的Auto-Orient的理解和使用 183

3

Section

关于蒙版的理解 and 操作

191

- 关于蒙版 191

•	蒙版的种类和使用	192
•	蒙版的属性	197
•	从外部程序中打开蒙版	200
•	蒙版模式的使用	202
•	Auto-trace命令的使用	207
•	将Alpha通道/文字设置为蒙版	209
•	利用蒙版制作文字动画	211

4

Section	
Expression的理解和应用	220

•	Expression的使用方法	220
•	Expression的简单应用 I	223
•	Expression的简单应用 II	226
•	包含音频文件的Expression的应用	233

5

Section	
跟踪的理解和使用	240

•	跟踪的理解	240
•	Motion Tracking I (Stabilize)	243
•	Motion Tracking II (Transform)	246
•	Motion Tracking III (Corner Pin)	250

4

Chapter

文件的输出

1	Section 输出的形态	258
2	Section 输出选项的设置	260
	Render Queue选项	260
	渲染设置	261
	Output Module的设置	266
3	Section 模板的设置	271
	渲染设置	271
	Output Module	273
	添加Output Module	274
4	Section Network Rendering	275
	收集工作文件	275
	Network Rendering	277

5

Chapter

通过实战加深理解

1

Section

制作脉冲的运动 284

- 准备背景和脉冲 284
- 在After Effects中应用效果 288

2

Section

使用地铁图像制作动画 294

- 准备数码图像 294
- 在Photoshop中完成图像修改和准备工作 295
- 控制图像的运动 298

3

Section

利用3D Stroke制作Logo 310

- 安装插件 311
- 在3d max中制作蒙版 313
- 在After Effects中加以合成并应用效果 315

4

Section

利用Shatter分割图像 328

- 在Photoshop中准备图像 328
- 通过After Effects打开文件 329
- 应用效果 330
- 根据插件选项的变化进行应用 I 331
- 根据插件选项的变化进行应用 II 333
- 根据插件选项的变化进行应用 III 335

5

Section

一张图像的合成与分解 338

- 图像的收集和编辑 339

•	5个Free Plug-Ins	340
•	应用效果	341
6	Section	
	Wrapping和Morphing	348
•	什么是Warping	349
•	什么是Morphing	349
•	Wrapping的实例	350
•	Morphing的实例	358
•	Motion Morphing的实例	363
7	Section	
	通过3D层制作Music Video的引子	368
•	资料收集与图像组合	368
•	3D层的控制	371
•	应用效果	376
8	Section	
	应用Particle Playground制作效果	379
•	关于插件的基本内容	379
•	用文字代替粒子	383
•	制作下雪的效果	388
•	应用Mapper表现Particle的变化	392
•	Matte的应用	398
9	Section	
	制作像云彩一样运动的文字	400
•	Solid的制作和效果的应用	401
•	添加新的Comp	404
•	Comp层的合成与效果的应用	408