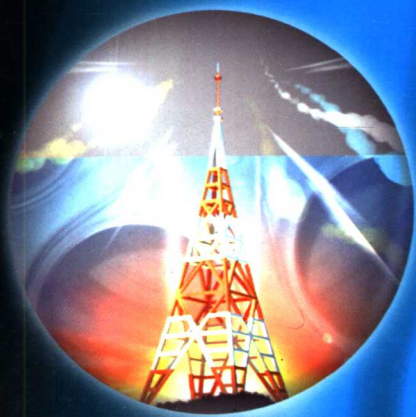


鼠标+数字技术+大脑+艺术设计师丛书(10)



视频特效高手

After Effects 6.0

完全自学手册

北京希望电子出版社 总策划
黄健 尹庆栋 王金兰 编著

赠送2张光盘:



1号素材盘: 20个综合实例的
素材, 源文件



2号多媒体盘: 20个综合实例,
50个技巧实例的
可视化教学演示

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

After Effects 6.0



After Effects 6.0

完全自学手册



作者: [Name]
ISBN: [Number]
出版社: [Publisher]

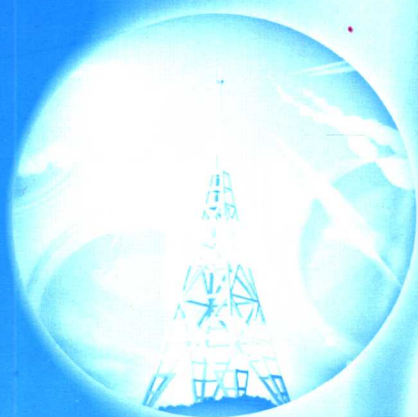


完全自学手册

完全自学手册

完全自学手册

鼠标+数字技术+大脑+艺术设计师丛书(10)



视频特效高手

After Effects 6.0

完全自学手册

北京希望电子出版社 总策划
黄健宇 李兰 编著

赠送 2 张光盘:



1号素材盘: 20个综合实例的
素材, 源文件



2号多媒体盘: 20个综合实例,
50个技巧实例的
可视化教学演示

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
http://www.bhe.com.cn

图书在版编目 (CIP) 数据

After Effects 6.0 完全自学手册/黄健 尹庆栋 王金兰
编著. —北京: 红旗出版社, 2005.2
ISBN 7-5051-1018-7

I. A... II. ①黄...②尹...③王...III. 图形软件,
After Effects 6.0—技术手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 095851 号

内 容 简 介

本书全面系统地讲解了 After Effects, 并配有大量的实例, 帮助读者轻松地掌握该软件。全书按照学习的流程依次讲述了菜单、视窗、工具以及滤镜的功能和使用方法, 并穿插写了有关视频合成的一些方法和技巧。全书共有 15 章, 第 1 章至第 3 章是基础知识, 介绍了 After Effects 的基本功能、操作流程, 以及常用视窗的使用方法和详尽的菜单讲解。第 4 章至第 7 章重点讲述了基本应用, 从 After Effects 基本动画设置到三维编辑合成功能, 以及工具的使用和高级动画的设置, 是本书最重要的部分。第 8 章至第 11 章讲解滤镜的使用, 全面详尽地介绍了 After Effects 滤镜的功能、参数、操作方法, 以及通过滤镜进行色彩调整和视频抠像。第 12 章至第 15 章是渲染输出和综合实例, 介绍了如何渲染输出文件, 并通过综合实例演示了流光背景、3D 效果、空间透视效果的制作, 使用户进一步熟悉软件。

本书适用于 After Effects 的初级用户和广大视频爱好者, 多媒体制作人员和网页设计人员也可以利用本书学习有关的视频编辑技术。本书也可以作为大中专美术院校、社会培训学校的教材使用。

本书附带光盘 2 张, 包括部分实例源文件、相关素材和最终动画效果以及部分步骤的教学视频文件。

需要本书或技术支持的读者, 请与北京中关村 083 信箱 (邮编: 100080) 发行部联系, 电话: 010-82702660, 62978181 (总机) 传真: 010-82702698 E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

系列书名 鼠标+数字技术+大脑+艺术设计师丛书 (10)

书名 After Effects 6.0 完全自学手册

编著 黄健 尹庆栋 王金兰

责任编辑 韩宜波 雷铎

出版 红旗出版社 北京希望电子出版社

发行 北京希望电子出版社

地址 红旗出版社 北京市沙滩北街 2 号 邮编: 100727

北京希望电子出版社 北京市海淀区上地三街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 610

经销 各地新华书店 软件连锁店

排版 希望图书输出中心

文本印刷者 保定市列电印刷厂

开本 / 规格 787 毫米×1092 毫米 1/16 39.875 印张 919 千字 彩插 9 页

版次 / 印次 2005 年 2 月第 1 版 2005 年 2 月第 1 次印刷

印数 0001-5000 册

书号 ISBN 7-5051-1018-7

定价 68.00 元 (配 2 张光盘)

前 言

计算机的运算速度越来越快，数码摄像设备也是越来越普及，以前只有专业人士才能涉及的视频编辑，现在已经进入到家庭，很多的视频发烧友都组建了自己的视频工作室，其中绝大部分选择了 After Effects 这款软件，足见这款软件的魅力。

After Effects 是一款优秀的视频编辑软件，有着悠久的历史，是知名软件公司——Adobe 公司的旗舰产品之一。它对硬件的要求比较低，但是功能丝毫不差，而且容易上手，可以说是众多层堆栈类视频编辑软件的领军“人物”。作为视频编辑行业的“好汉”，当然是不缺乏帮手的，它可以和 Photoshop、Premiere 软件无缝的连接使用，很多文件可以不用修改格式的共享使用，很多的滤镜也可以通用。除了自家软件的支持以外，还有非常多的软件厂商为它开发滤镜，支持滤镜多也是该款软件的一大特点，这让很多新生视频编辑软件羡慕不已，都在努力吸收这些滤镜为己所用。

虽然 After Effects 是一款视频编辑软件，但绝对不是只有电视台人员才能选择的。随着网络带宽的增加，越来越多的网站开始搞网络视频直播，这就给网站的设计人员提出了新的技能要求。很多网站在招聘美术人员或者网页设计人员时，将是否会视频编辑也作为了考核内容。除了网站以外，多媒体行业经过数年的发展，已经从单纯的平面、音乐的包装形式走向了全方位、立体的包装，视频的应用是随处可见，因此要从事多媒体行业，不会视频编辑，将会失去很多机会，自身的竞争力也会大打折扣的。

为了将这样的一款好软件介绍给读者，作为本书的几位作者着实下了一番心思。市面上已经有一些 After Effects 图书，再写一本什么样的图书才能满足读者的需要呢？经过一番考察，我们决定还是写作一本基础类的图书，尽量全面而详实地介绍软件的方方面面。但是在写作顺序上进行了调整，放弃了手册类图书的单纯罗列写法，而是根据软件学习的过程，按照循序渐进的顺序将软件的强大功能一一展现出来，让用户可以跟着图书一步一步的扎实掌握整个软件。在编写之前，我们还征求了出版社编辑的意见，并根据编辑的提议在书中尽可能的编写了细微的操作步骤，这个提议给本书增色不少。在此，我们表示对出版社几位指导编辑的谢意。

要写好一本书，就会用去很多时间，期间免不了软件版本有所升级，After Effects 也不例外。笔者在写作的时候，使用的是 6.0 版本，而读者看到本书时，它已经升级到了 6.5 版本。为此笔者将这两个版本软件进行了详细对比，可以负责地说本书同样适合新版本的学习之用，为此读者不用丝毫的担心。按照软件版本升级一般规律，笔者相信当 After Effects 升级到 7.0 版本时，本书依然有它学习和使用的价值。

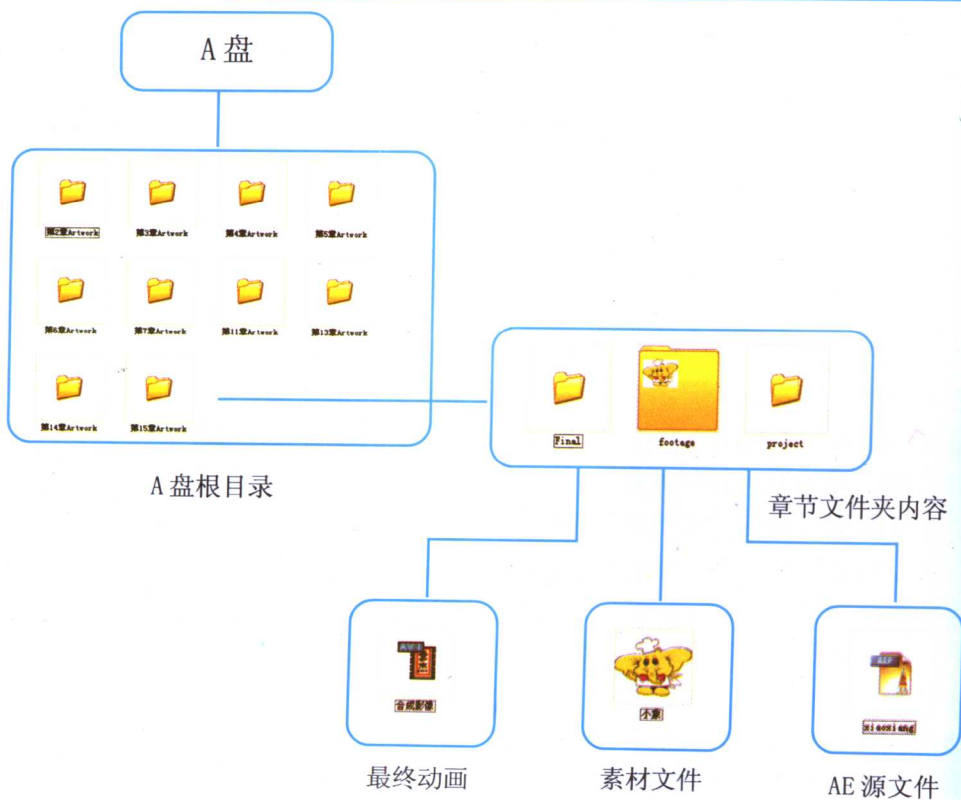
本书在编写过程中，得到了众多朋友的帮助，参与本书编写的还有李绍勇、杨海、黄炜、张玉、赵雪梅、于先军、韩文文、黄红霞、姚丽娟、熊灿、王剑、石丽娟、曾柔、宿海静、冯娟、周雷、周静春等。本书尽量做到了全面、细致、准确，但是由于作者的时间有限，错误和疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

编 者

光盘使用说明

A 盘内容

- \第2章 Artwork 第2章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第3章 Artwork 第3章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第4章 Artwork 第4章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第5章 Artwork 第5章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第6章 Artwork 第6章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第7章 Artwork 第7章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第11章 Artwork 第11章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第13章 Artwork 第13章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第14章 Artwork 第14章实例源文件、相关素材和最终动画效果
- \第15章 Artwork 第15章实例源文件、相关素材和最终动画效果



光盘使用说明

B 盘内容

- \Video 各章节实例操作视频文件
- \Xtras 多媒体程序插件
- \2、3、4、5、6、8、9、10、11、12 多媒体程序图片素材
- \其余文件都为独联体播放程序文件

B 盘



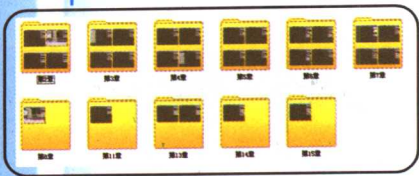
B 盘根目录



程序图片素材



程序一级界面

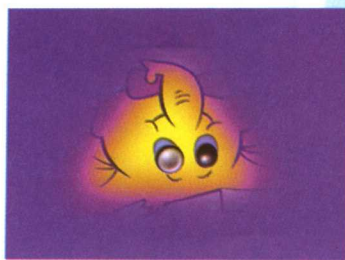
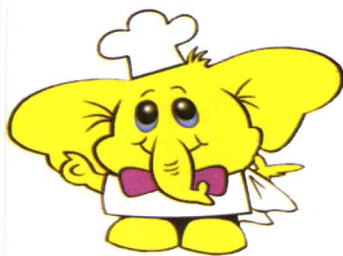


各章实例视频文件



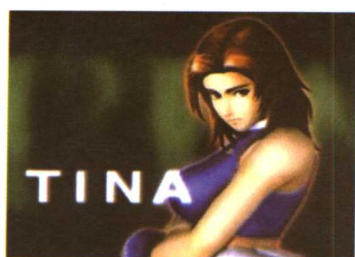
程序二级界面

第2章 操作流程和视窗介绍



After Effects 操作流程示例效果图

第3章 菜单详解



Composition 视窗中不同分辨率设置: Full、Half、Third、Quarter



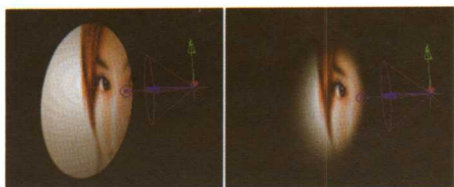
多层素材应用实例效果

第4章 Timeline（时间标尺）视窗



Time line 视窗基本操作实例效果

第5章 3D 技术的应用



Spot 灯光 Cone Feather 效果



摄像机聚焦效果



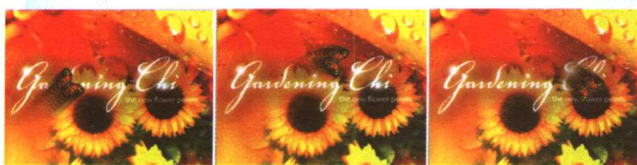
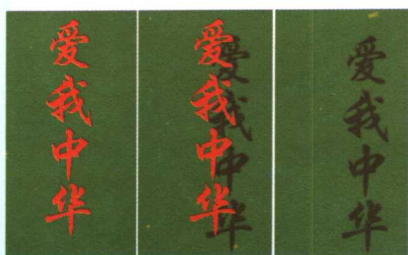
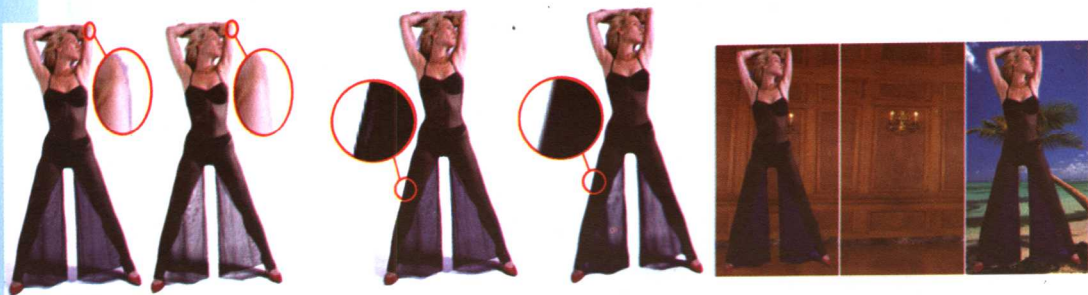
3D 图层合成实例效果

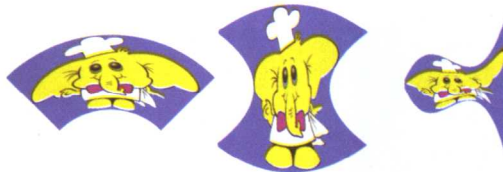
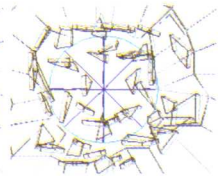
第6章 工具的运用

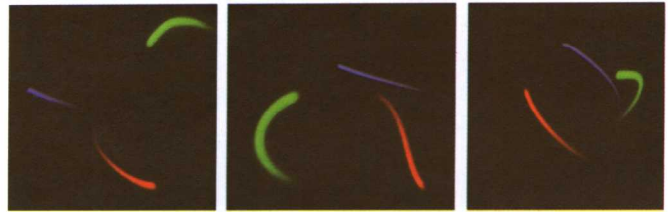
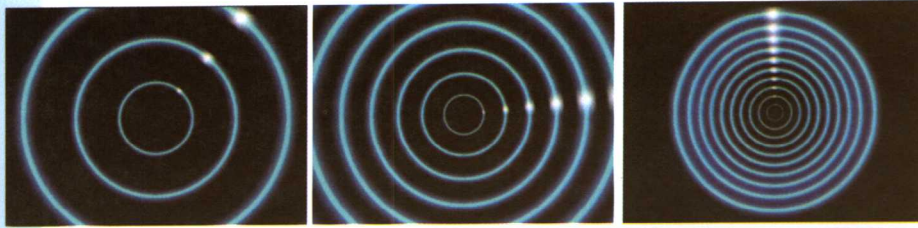


图章工具的应用









目 录

第一部分	
After Effects 6.0 基础知识	
第 1 章 基础知识.....2	
1.1 After Effects 6.0 简介.....2	
1.2 认识 After Effects 6.0.....3	
上机练习与指导.....5	
第 2 章 操作流程和视窗介绍.....6	
2.1 操作流程讲解.....6	
2.1.1 实例 1.....7	
2.1.2 Time Control 面板.....9	
2.1.3 Audio 面板.....13	
2.1.4 实例 2.....16	
2.1.5 实例 3.....17	
2.2 工作视窗.....20	
2.2.1 Project (项目) 视窗.....22	
2.2.2 Composition (合成影像) 视窗.....29	
2.2.3 Timeline (时间标尺) 视窗.....40	
2.2.4 Footage (素材) 视窗.....41	
2.2.5 Layer (层) 视窗.....43	
2.2.6 Flowchart View (流程图) 视窗.....44	
2.2.7 Source (源) 视窗.....47	
上机练习与指导.....48	
第 3 章 菜单详解.....49	
3.1 File (文件) 菜单.....49	
3.1.1 New (新建).....50	
3.1.2 Open Project (打开项目).....50	
3.1.3 Open Recent Projects (打开最近的 项目).....50	
3.1.4 Close (关闭).....50	
3.1.5 Save (保存).....50	
3.1.6 Save As (另存为).....51	
3.1.7 Save A Copy (存储一个拷贝).....51	
3.1.8 Revert (恢复).....51	
3.1.9 Import (引入).....51	
3.1.10 Import Recent Footage (引入最 近的素材).....56	
3.1.11 Export (输出).....56	
3.1.12 Find (查找).....62	
3.1.13 Find Next (查找下一个).....63	
3.1.14 Add Footage To Comp (添加素 材到合成影像).....63	
3.1.15 New Comp From Selection (新 建选择合成影像).....63	
3.1.16 Consolidate All Footage (合并所 有的素材).....65	
3.1.17 Remove Unused Footage (删除 未使用的素材).....66	
3.1.18 Reduce Project (简化项目).....66	
3.1.19 Collect Files (收集文件).....67	
3.1.20 Watch Folder (浏览文件夹).....69	
3.1.21 Run Script (运行脚本).....71	
3.1.22 Create Proxy (创建代理人).....71	
3.1.23 Set Proxy (设置代理人).....72	
3.1.24 Interpret Footage (解释素材).....73	
3.1.25 Replace Footage (替换素材).....76	
3.1.26 Reload Footage (重新载入素材).....76	
3.1.27 Reveal in Explorer (在浏览器中 显示).....76	
3.1.28 Project Settings (项目设置).....76	
3.1.29 Print (打印).....78	
3.1.30 Exit (退出).....78	
3.2 Edit (编辑) 菜单.....78	
3.2.1 Undo (撤销).....78	
3.2.2 Redo (恢复).....78	
3.2.3 History (历史).....79	
3.2.4 Cut (剪切).....79	
3.2.5 Copy (拷贝).....79	
3.2.6 Paste (粘貼).....79	
3.2.7 Clear (删除).....79	

3.2.8 Duplicate (复制)	79	3.4.5 Show/Hide Rulers (显示/隐藏 标尺)	103
3.2.9 Split Layer (分裂层)	80	3.4.6 Show/Hide Guides (显示/隐藏向 导线)	103
3.2.10 Lift Work Area (移走工作区域) ..	80	3.4.7 Snap To Guides (吸附到向导 线)	103
3.2.11 Extract Work Area (填补工作 区域)	81	3.4.8 Lock/Unlock Guides (锁定/解锁 向导线)	104
3.2.12 Select All (全选)	81	3.4.9 Clear Guides (清除向导线)	104
3.2.13 Deselect All (取消选择)	82	3.4.10 Show/Hide Grid (显示/隐藏 网格)	104
3.2.14 Label (标签)	82	3.4.11 Snap To Grid (吸附到网格)	104
3.2.15 Purge (清除)	82	3.4.12 View Options (视图选项)	104
3.2.16 Edit Original (编辑原)	83	3.4.13 Show Layer Controls (显示层控 制选项)	105
3.2.17 Templates (模板)	83	3.4.14 Reset 3D View (重新设置 3D 视图)	105
3.2.18 Preferences (参数设置)	85	3.4.15 Switch 3D View (切换 3D 视图) ..	105
3.3 Composition (合成影像) 菜单	94	3.4.16 Set 3D View Shortcut (设置 3D 视图快捷方式)	105
3.3.1 New Composition (新建合成影像) ..	94	3.4.17 Switch To Last 3D View (切换 到最近的 3D 视图)	105
3.3.2 Composition Settings (合成影像 设置)	98	3.4.18 Look At Selected Layers (显示 选择层)	106
3.3.3 Background Color (背景色)	98	3.4.19 Look At All Layers (显示所有 层)	106
3.3.4 Set Poster Time (设置招贴时间) ..	99	3.4.20 Go To Time (当前时间设置)	106
3.3.5 Trim Comp to Work Area (剪裁合 成影像到工作区域)	99	3.5 Window (视窗) 菜单	106
3.3.6 Crop Comp to Region of Interest (切割合成影像到兴趣范围)	99	3.5.1 Workspace (工作区域)	107
3.3.7 Add To Render Queue (添加渲染 队列)	99	3.5.2 Cascade (重叠)	108
3.3.8 Add Output Module (添加输出 模块)	100	3.5.3 Tile (平铺)	108
3.3.9 Preview (预览)	100	3.5.4 Arrange Icons (排列图标)	108
3.3.10 Save Frame As (保存帧为)	101	3.5.5 Close All (关闭视窗)	108
3.3.11 Make Movie (制作电影)	101	3.5.6 Closing in Groups (关闭关联 视窗)	108
3.3.12 Pre-Render (预渲染)	101	3.5.7 Tools (工具面板)	108
3.3.13 Save RAM Preview (保存 RAM 预览)	101	3.5.8 Info (信息面板)	108
3.3.14 Comp Flowchart View (合成流 程图视窗)	102	3.5.9 Time Controls (时间控制面板) ...	109
3.4 View (浏览) 菜单	102	3.5.10 Audio (音频面板)	109
3.4.1 New View (新视图)	102	3.5.11 Effects (效果面板)	109
3.4.2 Zoom In (放大)	102		
3.4.3 Zoom Out (缩小)	103		
3.4.4 Resolution (分辨率)	103		

3.5.12	Character (文字面板)	109
3.5.13	Paragraph (段落面板)	109
3.5.14	Paint (绘图面板)	109
3.5.15	Brush Tips (笔刷面板)	109
3.5.16	Motion Sketch (运动草图面板)	109
3.5.17	Smart Mask Interpolation (精确遮罩插值面板)	109
3.5.18	The Smoother (平滑面板)	110
3.5.19	The Wiggler (摇摆面板)	110
3.5.20	Align&Distribute (对齐和分布层面板)	110
3.5.21	Tracker Controls (跟踪控制面板)	110
3.5.22	Project Flowchart View (项目流程图视图)	110
3.5.23	Render Queue (渲染队列视窗)	110
3.5.24	Reset Palette Locations (重设面板位置)	110
3.6	Help (帮助) 菜单	110
3.7	多层素材应用实例——We want you 上机练习与指导	111

第二部分

After Effects 6.0 基本应用

第4章	Timeline (时间标尺) 视窗	120
4.1	认识 Timeline (时间标尺) 视窗	120
4.1.1	Timeline 视窗中层的最基本操作	121
4.1.2	Timeline 视窗界面介绍	121
4.2	Timeline 视窗中面板介绍	130
4.2.1	A/V Features (A/V 功能面板)	130
4.2.2	Label (标签面板)	131
4.2.3	# (编号面板)	131
4.2.4	Source Name (素材名称) 面板	131
4.2.5	Comment (注释面板)	131
4.2.6	Switches (转换面板)	131
4.2.7	Modes (模式) 面板	133
4.2.8	Parent (父面板)	133
4.2.9	Keys (关键帧) 面板	134

4.2.10	In (切入) 面板	134
4.2.11	Out (切出) 面板	135
4.2.12	Duration (持续时间) 面板	135
4.2.13	Stretch (延迟) 面板	136
4.3	素材层的参数设置	137
4.3.1	编辑参数值	138
4.3.2	关键帧设置	139
4.3.3	速率 & 值调节	139
4.4	Animation (动画) 菜单	140
4.4.1	Add Keyframe (添加关键帧)	141
4.4.2	Toggle Hold Keyframe (开关关键帧)	141
4.4.3	Keyframe Interpolation (关键帧插值)	141
4.4.4	Keyframe Velocity (关键帧速率)	142
4.4.5	Keyframe Assistant (关键帧助手)	145
4.4.6	Add Expression (添加表达式)	149
4.4.7	Reveal Animating Properties (显示动画属性)	150
4.4.8	Reveal Modified Properties 显示修改属性	150
4.5	Layer (层) 菜单	151
4.5.1	New (新建层)	151
4.5.2	Layer Settings (层设置)	154
4.5.3	Open Layer Window (打开层视窗)	155
4.5.4	Open Source Window (打开源视窗)	155
4.5.5	Mask (遮罩)	156
4.5.6	Quality (质量)	163
4.5.7	Switches (切换)	163
4.5.8	Transform (变换)	165
4.5.9	3D Layer (三维层)	170
4.5.10	Add Marker (添加标记)	170
4.5.11	Preserve Transparency (保持透明度)	171
4.5.12	Blending Mode (混合模式)	171
4.5.13	Next Blending Mode (下一混合模式)	178

4.5.14 Previous Blending Mode (上一混合模式)	178	5.5.1 2D 层的自定向	219
4.5.15 Track Matte (轨迹遮罩)	178	5.5.2 3D 层的自定向功能	220
4.5.16 Bring Layer To Front (将层移至最前)	179	5.5.3 灯光和摄像机的自定向功能	221
4.5.17 Bring Layer Forward (向前移动一层)	180	5.6 渲染 3D	223
4.5.18 Send Layer Backward (向后移动一层)	180	5.6.1 预览 3D	223
4.5.19 Send Layer To Back (将层移至最后)	180	5.6.2 3D 渲染	225
4.5.20 Convert To Editable Text (转换为可编辑文本)	180	5.7 3D 合成实例——动感立方体	228
4.5.21 Creat Outlines (创建轮廓线)	180	上机练习与指导	239
4.5.22 Auto-trace (自动跟踪)	180	第 6 章 工具的运用	240
4.5.23 Enable Time Remapping (时间重映射)	181	6.1 认识 Tools 面板	240
4.5.24 Time Stretch (时间延迟)	186	6.2 常用工具介绍	241
4.5.25 Pre-Compose (预作)	187	6.3 “遮罩”与“路径”工具	244
4.6 Align (排列) 面板	189	6.4 绘画工具	247
4.6.1 重新排列层	189	6.4.1 认识绘画工具	247
4.6.2 排列和分散层	189	6.4.2 管理绘画工具	250
4.7 实例——数码科技	191	6.4.3 Paint 滤镜	256
上机练习与指导	198	6.4.4 创建动画绘画效果	258
第 5 章 3D 技术的应用	199	6.5 矢量绘画工具——Vector Paint 滤镜	260
5.1 了解 3D	199	6.5.1 Vector Paint 滤镜的基本设置	261
5.2 After Effects 6.0 中的 3D 合成	200	6.5.2 选择和修改绘图工具	262
5.2.1 3D 层的基本操作	200	6.5.3 编辑绘图作品	265
5.2.2 3D 层的材质属性	203	6.5.4 播放绘画	268
5.2.3 3D 视图	205	6.5.5 设置 Wiggle Control 选项	271
5.3 灯光	208	6.5.6 配制向量绘图压感笔	273
5.3.1 创建灯光	209	6.6 文本工具	276
5.3.2 灯光类型	209	6.6.1 创建文本	276
5.3.3 设置灯光	211	6.6.2 Character 面板	277
5.4 摄像机	214	6.6.3 Paragraph 面板	281
5.4.1 创建摄像机	215	6.7 Text (文本) 滤镜	282
5.4.2 设置摄像机	216	6.7.1 Basic Text 滤镜	283
5.4.3 调节摄像机视图	218	6.7.2 Numbers 滤镜	284
5.5 After Effects 中的自定向功能	219	6.7.3 Path Text 滤镜	286
		6.8 工具应用实例——摇摆的字符	290
		上机练习与指导	297
		第 7 章 高级动画	298
		7.1 文本动画	298
		7.1.1 原始文本动画	298
		7.1.2 文本路径动画	299
		7.1.3 文本属性与选择器动画	301