

After Effects CS6 完全学习手册

详细讲解了 After Effects CS6 在影视后期合成方面的方法和技巧

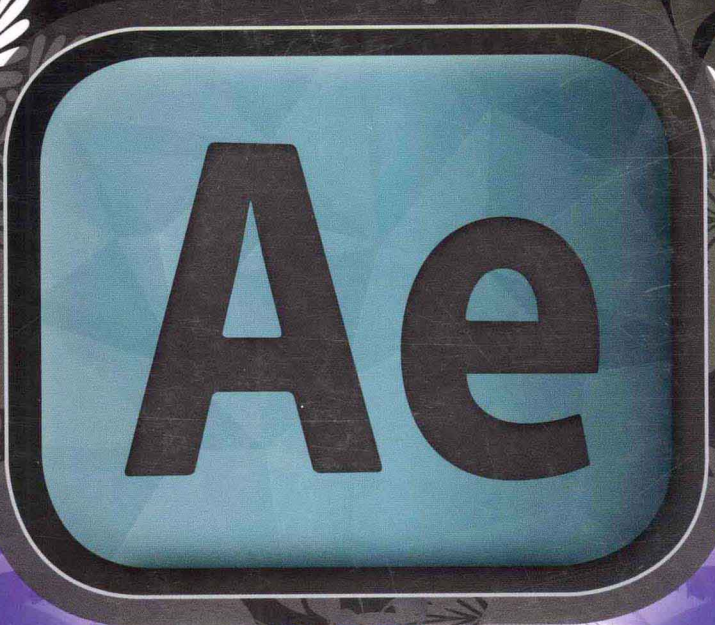
详解调色与抠像 / 140 余种滤镜特效

29 类外挂插件滤镜特效 / 5 个影视后期商业案例

子午视觉文化传播 主编

彭超 漆常吉 李浩 谭玉鑫 编著

第 3 次
畅销升级



Ae



1 DVD
多媒体视频
教学光盘



超值
赠送

9 集 After Effects CS6 基础教学录像 + 60 分钟教学
视频录像 + 所有案例的源文件和素材文件



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

After Effects CS6

完全学习手册

子午视觉文化传播 主编
彭超 漆常吉 李浩 谭玉鑫 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS6完全学习手册 / 子午视觉文化传播主编 ; 彭超等编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2013. 9

ISBN 978-7-115-32460-3

I. ①A… II. ①子… ②彭… III. ①图象处理软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第149403号

内 容 提 要

本书是“完全学习手册”系列图书中的一本。本书遵循了人们的学习规律和方法,精心设计了章节内容的讲解顺序,循序渐进地介绍了 After Effects CS6 的基础知识、使用方法和范例制作技巧。全书共分 2 篇 12 章,第 1 篇为“软件基础篇”,分别介绍了影视后期的制作、快速入门、菜单详解、视图面板、色彩校正与通道、遮罩与抠像、滤镜特效和特效插件等内容。第 2 篇为“案例制作篇”,分别介绍了《中国风》、《装修进行时》、《绚丽光斑》、《蛇年大吉》和《集装箱码头》五套完整的电视栏目包装案例,让读者在不断动手练习中提高实战技能。另外,本书还附带 1 张超大容量 DVD 多媒体教学光盘,包含了书中案例的多媒体视频教学文件、源文件和素材文件。

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,具有很强的实用性和指导性,不仅适合作为初、中级读者的学习用书,还可以作为大、中专院校影视特效、多媒体设计、动画、栏目包装设计等专业的学习教材。

-
- ◆ 主 编 子午视觉文化传播
编 著 彭 超 漆常吉 李 浩 谭玉鑫
责任编辑 郭发明
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.5 彩插: 4
字数: 1076 千字 2013 年 9 月第 1 版
印数: 1-3 500 册 2013 年 9 月北京第 1 次印刷

定价: 79.00 元 (附 1DVD)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



影视后期内容 (第1章)



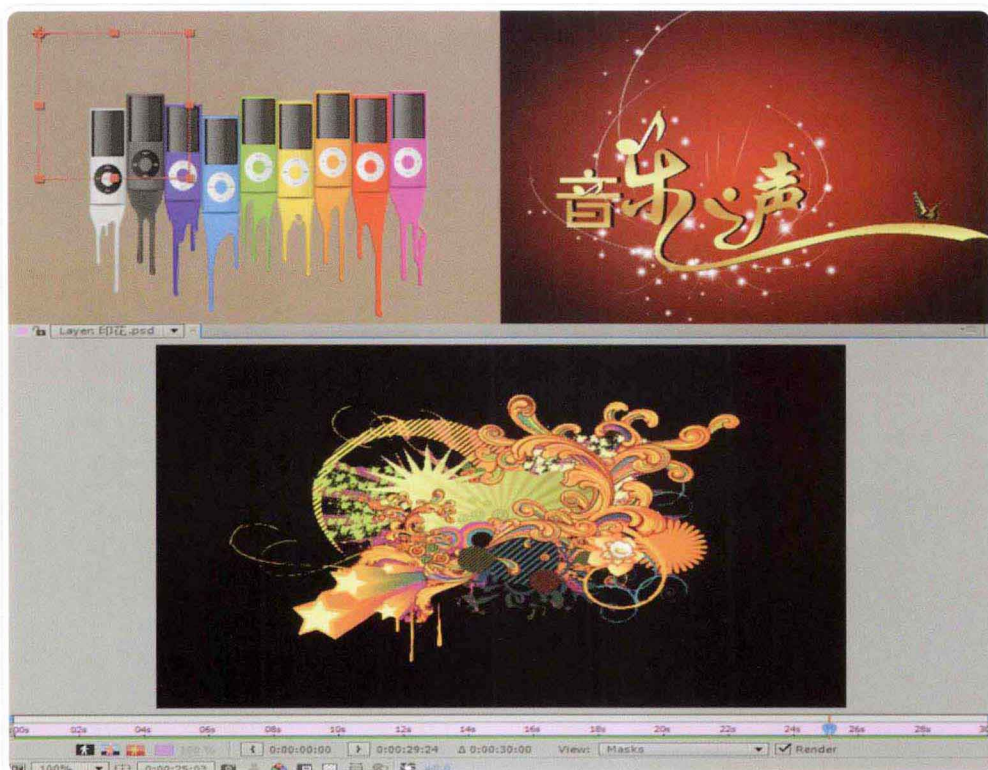
影视后期相关软件 (第1章)



新特性概述 (第2章)



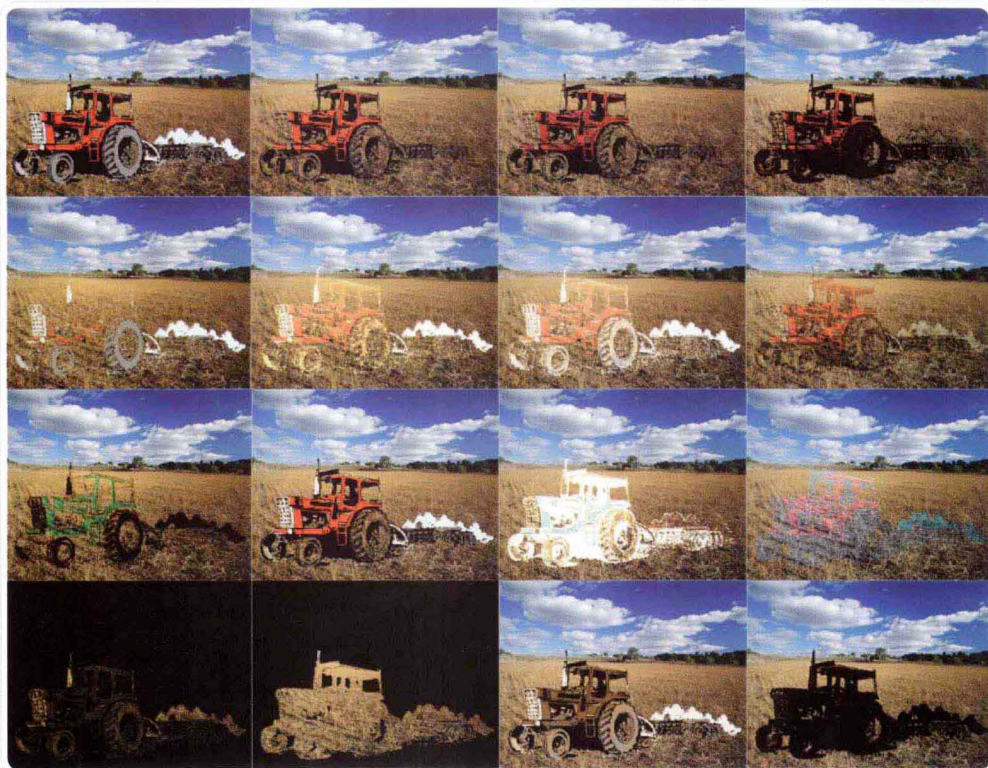
支持文件格式 (第2章)



图层菜单 (第3章)



三维层效果 (第4章)



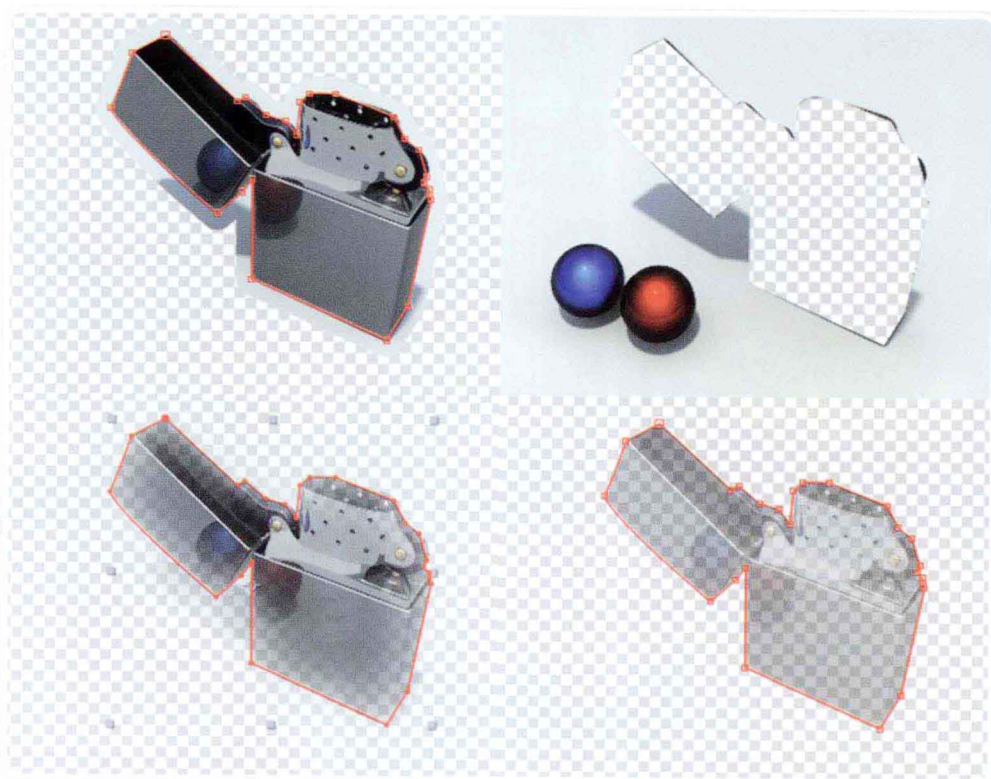
混合模式 (第4章)



工具应用 (第4章)



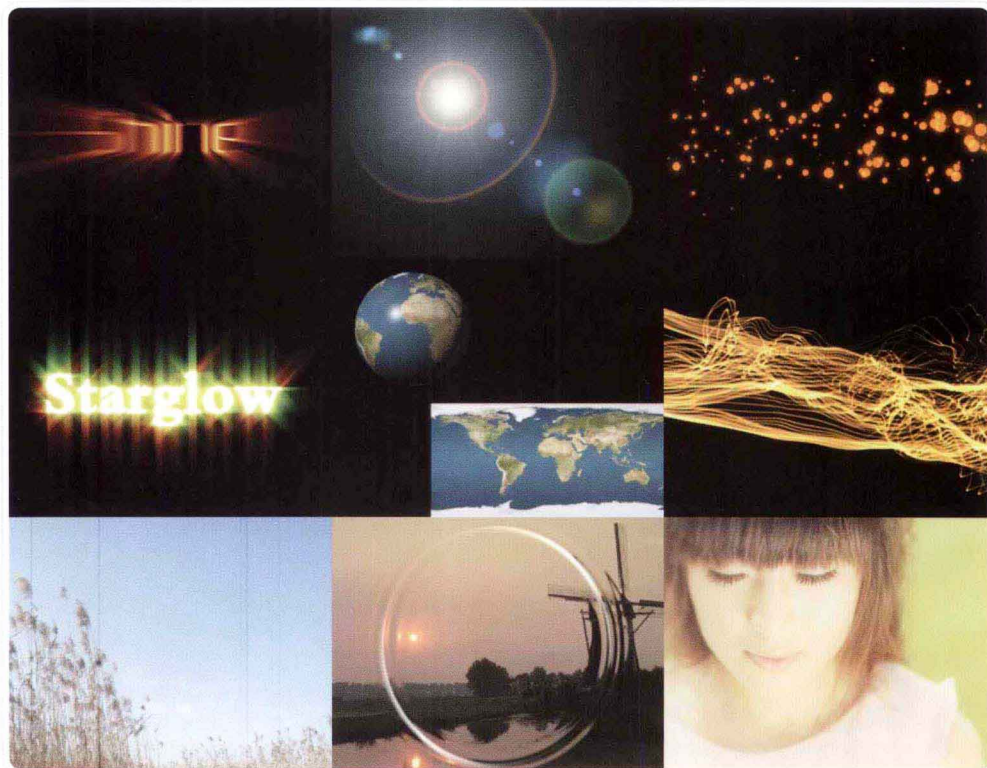
色彩校正特效 (第5章)



遮罩控制 (第5章)



滤镜特效 (第6章)



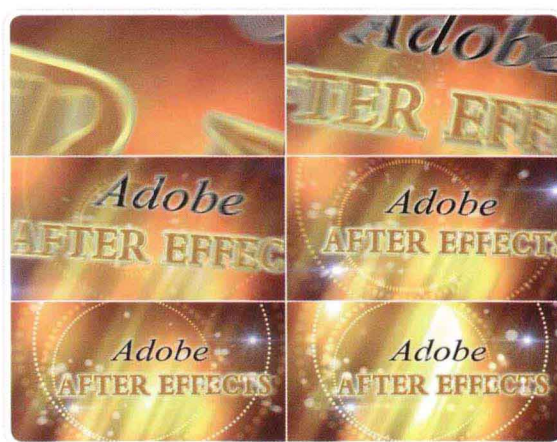
特效插件 (第7章)



栏目包装——《中国风》案例（第8章）



片头制作——《装修进行时》案例（第9章）



定版制作——《绚丽光斑》案例（第10章）



贺年片头——《蛇年大吉》案例（第11章）



光盘动画片头——《集装箱码头》案例（第12章）

P 7P391.4 472

前言

After Effects 由美国 Adobe 公司出品,它提供了强大的基于 PC 和 Mac 平台的后期合成功能,被广泛应用于影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑及视频处理等领域。After Effects 借鉴了许多优秀软件的成功之处,这也使它成为 PC 和 Mac 平台上最具实力的后期合成软件,受到许多人的喜爱。

为了能让更多喜爱影视特效、多媒体设计、影视动画、栏目包装设计的读者快速、有效、全面地掌握 After Effects CS6 的使用方法和技巧,“哈尔滨子午视觉文化传播有限公司”、“哈尔滨子午影视动画培训基地”、“哈尔滨学院艺术与 design 学院”、“黑龙江动漫产业(平房)发展基地”的多位专家联袂出手,精心编写了本书。

全书共 2 篇 12 章,具体特点如下。

1. 第 1 篇为“软件基础篇”,详细讲解了 After Effects CS6 的核心技术,内容包括影视后期概述、快速入门、菜单详解、视图面板、色彩校正与通道、遮罩与抠像、滤镜特效和特效插件,是一本完全适合自学的工具书。

2. 第 2 篇为“案例制作篇”,介绍了《中国风》、《装修进行时》、《绚丽光斑》、《蛇年大吉》和《集装箱码头》5 套完整的电视栏目包装案例,从读者感兴趣的角度进行设计,使读者在不断练习中提高实战技能。

3. 书中附带的超大容量 DVD 多媒体教学,让您在专业老师的指导下轻松掌握 After Effects CS6 的使用,并且能快速制作具有一定水准的作品。

本书采用了“基础讲解”+“丰富的案例”+“DVD 光盘视频教学”的教学模式,使整个学习过程紧密连贯,范例环环相扣,一气呵成。读者学习时可以一边看书一边观看 DVD 光盘中的多媒体教学视频,在掌握影视后期创作技巧的同时,享受学习的乐趣。

本书主要由彭超、漆常吉、李浩、谭玉鑫老师执笔编写。另外,也感谢唐传洋、齐羽、王永强、景洪荣、黄永哲、张国华、解嘉祥、周旭、孙鸿翔、张超、周方媛等老师在本书编写过程中提供的技术支持和专业建议。如果在学习本书的过程中有技术咨询的问题,请访问子午网站 www.ziwu3d.com 或发送电子邮件至 ziwu3d@163.com,了解相关信息并进行技术交流。同时,也欢迎广大读者就本书提出宝贵意见与建议,我们将竭诚为您提供服务,并努力改进今后的工作,为读者奉献品质更高的图书。



本书编写人员合影

目 录

第1篇 软件基础篇

第1章 影视后期概述 11

1.1 影视后期分析	12
1.2 影视后期内容	12
1.2.1 标识	12
1.2.2 元素	12
1.2.3 色彩	13
1.2.4 样式	13
1.2.5 内容	14
1.3 信号与速率	14
1.3.1 模拟与数字信号	14
1.3.2 帧与场	15
1.4 分辨率与压缩	16
1.4.1 分辨率像素比	16
1.4.2 视频压缩解码	16
1.5 影视后期相关软件	17
1.5.1 平面软件	17
1.5.2 三维软件	18
1.5.3 后期软件	19
1.5.4 其他软件	19
1.6 本章小结	21

第2章 After Effects CS6快速入门.... 22

2.1 软件简介	23
2.2 界面布局	24
2.2.1 菜单栏	24
2.2.2 工具栏	24
2.2.3 项目窗口	25
2.2.4 合成窗口	26
2.2.5 时间线	27
2.2.6 工作界面切换	27
2.2.7 预览面板	27
2.2.8 信息面板	28
2.2.9 音频面板	28
2.2.10 特效预置面板	28
2.2.11 跟踪控制面板	28
2.2.12 排列面板	29
2.2.13 平滑面板	29
2.2.14 摇摆面板	29
2.2.15 运动模拟面板	29
2.2.16 精确蒙版插值面板	29

2.2.17 绘画面板	30
2.2.18 笔刷控制面板	30
2.2.19 段落面板	30
2.2.20 字符面板	30
2.3 新特性概述	31
2.3.1 挤压 3D 文本形状	31
2.3.2 弯曲 2D 层	31
2.3.3 光线追踪	31
2.3.4 使用快速预览	32
2.3.5 材质选择	32
2.3.6 羽毛遮罩工具	32
2.3.7 3D 摄影机追踪	32
2.4 影视后期编辑工作流程	33
2.4.1 Composition (合成)	33
2.4.2 导入素材	34
2.4.3 增加特效	34
2.4.4 文字输入	35
2.4.5 动画记录	35
2.4.6 渲染操作	36
2.5 支持文件格式	36
2.5.1 动画格式	36
2.5.2 图像格式	38
2.5.3 音频文件格式	40
2.6 输出设置	41
2.6.1 全部渲染面板	41
2.6.2 当前渲染面板	41
2.6.3 渲染设置	41
2.6.4 输出模块设置	42
2.6.5 输出路径	42
2.7 渲染顺序	43
2.7.1 标准渲染顺序	43
2.7.2 更改渲染顺序	43
2.8 本章小结	43

第3章 菜单详解 44

3.1 文件菜单	45
3.1.1 打开组	45
3.1.2 保存组	46
3.1.3 导入组	47
3.1.4 查找组	47
3.1.5 素材组	47
3.1.6 其他组	48

3.1.7 代理组.....	49
3.1.8 设置组.....	49
3.2 编辑菜单.....	50
3.2.1 历史组.....	50
3.2.2 复制组.....	51
3.2.3 操作组.....	51
3.2.4 辅助组.....	52
3.2.5 参数组.....	52
3.3 合成菜单.....	55
3.3.1 新建设置组.....	55
3.3.2 输出组.....	57
3.3.3 预览组.....	57
3.4 图层菜单.....	58
3.4.1 新建组.....	58
3.4.2 打开组.....	60
3.4.3 操作组.....	61
3.4.4 设置组.....	64
3.4.5 其他组.....	65
3.4.6 创建组.....	66
3.5 特效菜单.....	67
3.6 动画菜单.....	68
3.6.1 默认组.....	68
3.6.2 关键帧组.....	68
3.6.3 字幕组.....	69
3.6.4 其他组.....	70
3.7 视图菜单.....	71
3.7.1 显示组.....	71
3.7.2 控制组.....	72
3.8 窗口菜单.....	73
3.8.1 工作组.....	73
3.8.2 隐藏 / 显示组.....	73
3.9 帮助菜单.....	74
3.10 本章小结.....	75

第4章 必须掌握的视图面板 76

4.1 时间线.....	77
4.1.1 基本功能操作.....	77
4.1.2 项目名称.....	77
4.1.3 时间标签.....	77
4.1.4 层名称与位置.....	77
4.1.5 层长度.....	78
4.1.6 时间段缩放.....	78
4.1.7 快速搜索.....	78
4.2 时间线面板功能区.....	78
4.2.1 显示 / 锁定区.....	78
4.2.2 层区域.....	79
4.2.3 板块开关区.....	79
4.2.4 混合模式.....	81

4.2.5 蒙版面板.....	87
4.2.6 父级链接.....	88
4.2.7 时间设置区.....	88
4.2.8 时间图表区.....	89
4.3 工具应用.....	89
4.3.1 基本工具组.....	89
4.3.2 形状工具组.....	91
4.3.3 绘图工具组.....	92
4.4 动画浮动面板.....	94
4.4.1 预览面板.....	94
4.4.2 平滑面板.....	94
4.4.3 摇摆面板.....	95
4.5 信息与跟踪浮动面板.....	95
4.5.1 信息面板.....	95
4.5.2 跟踪控制面板.....	95
4.6 绘画浮动面板.....	96
4.6.1 绘画面板.....	97
4.6.2 笔刷面板.....	97
4.7 文字浮动面板.....	98
4.7.1 字符面板.....	98
4.7.2 段落面板.....	99
4.8 本章小结.....	99

第5章 技能大提升：调色与抠像..... 100

5.1 色彩校正特效.....	101
5.1.1 自动颜色.....	101
5.1.2 自动对比度.....	102
5.1.3 自动色阶.....	102
5.1.4 亮度与对比度.....	103
5.1.5 广播颜色.....	103
5.1.6 替换颜色.....	104
5.1.7 替换为颜色.....	104
5.1.8 通道混合.....	105
5.1.9 颜色平衡.....	105
5.1.10 HLS 颜色平衡.....	106
5.1.11 颜色链接.....	106
5.1.12 颜色稳定器.....	106
5.1.13 渐变映射.....	107
5.1.14 曲线.....	108
5.1.15 均衡.....	108
5.1.16 曝光.....	108
5.1.17 伽马 / 基色 / 增益.....	109
5.1.18 色相 / 饱和度.....	109
5.1.19 分离颜色.....	110
5.1.20 色阶.....	110
5.1.21 色阶单项控制.....	111
5.1.22 照片过滤器.....	111
5.1.23 映像.....	111

5.1.24	暗部 / 亮部	112
5.1.25	着色	112
5.2	通道特效	113
5.2.1	通道混合	113
5.2.2	通道组合	113
5.2.3	反转	114
5.2.4	移除遮罩颜色	114
5.2.5	设置通道	115
5.2.6	转换通道	115
5.2.7	单色合成	115
5.3	遮罩控制	116
5.3.1	遮罩工具	116
5.3.2	钢笔工具	116
5.3.3	遮罩菜单	118
5.4	抠像处理	118
5.4.1	颜色差异抠像	119
5.4.2	颜色抠像	119
5.4.3	颜色范围	120
5.4.4	差异蒙版	120
5.4.5	提取抠像	121
5.4.6	内外抠像	121
5.4.7	线性颜色抠像	122
5.4.8	亮度抠像	122
5.4.9	溢出抑制	123
5.5	本章小结	123
第6章 滤镜特效全解		
124		
6.1	滤镜特效简介	125
6.2	3D Channel (三维通道)	125
6.2.1	三维通道提取	126
6.2.2	深度蒙版	126
6.2.3	景深	127
6.2.4	提取器	127
6.2.5	三维雾	128
6.2.6	ID 蒙版	128
6.2.7	标识符	129
6.3	Audio (音频)	129
6.3.1	倒播	130
6.3.2	低音与高音	130
6.3.3	延迟	130
6.3.4	变调与合声	131
6.3.5	高低音过滤	131
6.3.6	调节器	132
6.3.7	EQ 参数	132
6.3.8	回声	132
6.3.9	立体声混合	133
6.3.10	音调	133
6.4	Blur & Sharpen (模糊与锐化)	133
6.4.1	双向模糊	134

6.4.2	盒状模糊	135
6.4.3	镜头模糊	136
6.4.4	CC 交叉模糊	136
6.4.5	CC 放射模糊	138
6.4.6	CC 放射状快速模糊	139
6.4.7	CC 矢量模糊	139
6.4.8	通道模糊	141
6.4.9	复合模糊	143
6.4.10	方向模糊	144
6.4.11	快速模糊	144
6.4.12	高斯模糊	145
6.4.13	放射模糊	146
6.4.14	降低隔行扫描闪烁	147
6.4.15	锐化	147
6.4.16	智能模糊	147
6.4.17	反遮罩锐化	148
6.5	Distort (扭曲)	149
6.5.1	贝塞尔弯曲	149
6.5.2	凹凸镜	150
6.5.3	CC 扭曲滤镜	151
6.5.4	边角固定	151
6.5.5	贴图置换	151
6.5.6	液化	152
6.5.7	放大	153
6.5.8	网格变形	155
6.5.9	镜像	155
6.5.10	偏移	155
6.5.11	光学补偿	156
6.5.12	极坐标	157
6.5.13	变形	158
6.5.14	涟漪	159
6.5.15	变形修复拾取器	160
6.5.16	涂抹	161
6.5.17	球面化	161
6.5.18	变换	162
6.5.19	絮乱置换	162
6.5.20	旋转	165
6.5.21	弯曲	165
6.5.22	弯曲稳定器	166
6.5.23	波浪变形	167
6.6	Expression Controls (表达式控制) ...	169
6.7	Generate (生成)	169
6.7.1	四色渐变	170
6.7.2	高级闪电	170
6.7.3	音效声谱	172
6.7.4	音频波形	175
6.7.5	光束	175
6.7.6	CC 生成滤镜	176
6.7.7	单元样式	176

6.7.8	棋盘格	179	6.12.2	焦散	210
6.7.9	圆形	179	6.12.3	CC 仿真滤镜	211
6.7.10	椭圆	180	6.12.4	泡沫	211
6.7.11	滴管填充	181	6.12.5	粒子运动场	212
6.7.12	填充	181	6.12.6	碎片	212
6.7.13	分形	182	6.12.7	波纹世界	213
6.7.14	网格	183	6.13 Stylize (风格化)	214	
6.7.15	镜头光晕	184	6.13.1	画笔描边	214
6.7.16	油漆桶	184	6.13.2	卡通	215
6.7.17	无线电波	185	6.13.3	彩色浮雕	215
6.7.18	渐变	186	6.13.4	查找边缘	216
6.7.19	涂鸦	187	6.13.5	光晕	216
6.7.20	描边	188	6.13.6	运动拼贴	217
6.7.21	勾画	188	6.13.7	粗糙边缘	217
6.7.22	书写	189	6.13.8	扩散	218
6.8 Matte (蒙版)	190		6.13.9	闪光灯	219
6.8.1	蒙版抑制	190	6.13.10	纹理化	219
6.8.2	精炼蒙版	191	6.13.11	阈值	220
6.8.3	简易抑制	191	6.14 Text (文字)	220	
6.9 Noise & Grain (噪波与颗粒)	192		6.14.1	数字效果	220
6.9.1	添加颗粒	192	6.14.2	时间码	221
6.9.2	蒙尘与划痕	193	6.15 Time (时间)	221	
6.9.3	分形噪波	193	6.15.1	CC 时间滤镜	222
6.9.4	匹配颗粒	194	6.15.2	重影	222
6.9.5	中间值	195	6.15.3	时间分离	222
6.9.6	噪波	195	6.15.4	时间差异	223
6.9.7	通道噪波	196	6.15.5	时间置换	223
6.9.8	噪波 HLS	196	6.15.6	时间扭曲	224
6.9.9	自动 HLS 噪波	197	6.16 Transition (切换)	225	
6.9.10	去除颗粒	198	6.16.1	块面溶解	225
6.9.11	絮乱噪波	198	6.16.2	卡片擦拭	226
6.10 Obsolete (旧版插件)	199		6.16.3	CC 切换滤镜	226
6.10.1	基本三维	199	6.16.4	渐变擦拭	226
6.10.2	基本文字	200	6.16.5	星形擦拭	227
6.10.3	闪电	201	6.16.6	线性擦拭	228
6.10.4	路径文字	201	6.16.7	径向擦拭	228
6.11 Perspective (透视)	202		6.16.8	百叶窗	229
6.11.1	三维摄影机跟踪	203	6.17 Utility (实用)	229	
6.11.2	三维眼镜	204	6.17.1	应用 LUT 色彩查找表	230
6.11.3	通道倒角	204	6.17.2	Cineon Converter (电影格式转换)	230
6.11.4	边缘倒角	205	6.17.3	色彩轮廓转换	230
6.11.5	CC 圆柱体	205	6.17.4	增长范围	231
6.11.6	CC 环境	206	6.17.5	HDR 压缩扩展器	231
6.11.7	CC 球体	206	6.17.6	HDR 高光压缩	232
6.11.8	CC 聚光灯	206	6.18 本章小结	232	
6.11.9	放置阴影	207	第7章 外部特效插件详解	233	
6.11.10	放射阴影	208	7.1	Shine (体积光)	234
6.12 Simulation (仿真)	208				
6.12.1	卡片舞动	209			

7.1.1	预处理过程.....	234	7.12.1	预览与设置.....	244
7.1.2	发射点与光芒长度.....	234	7.12.2	参数设置.....	245
7.1.3	微光与推进光.....	235	7.13 Digital Film Lab (数字电影模拟) ..	245	
7.1.4	彩色模式.....	235	7.13.1	预览设置.....	245
7.1.5	透明与叠加.....	235	7.13.2	色彩校正.....	245
7.2 3D Stroke (三维描边)	235		7.13.3	其他设置.....	245
7.2.1	基础属性.....	236	7.13.4	凝聚项目.....	245
7.2.2	锥形设置.....	236	7.14 3D Invigorator (三维文字与标志)	246	
7.2.3	变换设置.....	236	7.14.1	启动设置.....	246
7.2.4	其他设置.....	236	7.14.2	场景预览.....	246
7.3 Light Factory (灯光工厂)	236		7.14.3	三维设置.....	247
7.3.1	亮度与缩放.....	236	7.14.4	摄影机设置.....	247
7.3.2	光源位置.....	237	7.14.5	灯光设置.....	247
7.3.3	颜色与角度.....	237	7.14.6	设置与层贴图.....	247
7.3.4	光斑类型.....	237	7.15 55mm Color Grad (颜色渐变)	247	
7.3.5	其他设置.....	237	7.15.1	视图与颜色.....	248
7.4 Particular (粒子)	238		7.15.2	实验与密度.....	248
7.4.1	发射器属性.....	238	7.16 55mm Night Vision (夜视)	248	
7.4.2	粒子属性.....	238	7.17 55mm Tint (染色)	248	
7.4.3	物理属性.....	238	7.18 55mm Warm/Cool (冷暖色)	249	
7.4.4	辅助系统.....	238	7.19 CS Defocus (焦散)	249	
7.4.5	可见性设置.....	239	7.20 CS Selective Soft Focus (软焦点) ...	249	
7.4.6	运动模糊.....	239	7.21 T Beam (光束)	250	
7.5 Starglow (星光)	239		7.21.1	基础属性.....	250
7.5.1	星光默认.....	239	7.21.2	形态设置.....	250
7.5.2	预处理属性.....	240	7.21.3	过滤混合.....	250
7.5.3	亮度与颜色.....	240	7.22 T Droplet (液滴)	250	
7.5.4	微光与透明.....	240	7.22.1	基础设置.....	251
7.6 FE Light Sweep (扫光)	240		7.22.2	其他设置.....	251
7.6.1	中心与角度.....	240	7.23 T Etch (蚀刻)	251	
7.6.2	光锥度.....	240	7.23.1	基础设置.....	251
7.6.3	宽度与强度.....	241	7.23.2	方式与颜色.....	251
7.6.4	扫光颜色.....	241	7.23.3	其他设置.....	252
7.7 FE Sphere (球体)	241		7.24 T Rays (射线)	252	
7.7.1	旋转设置.....	241	7.24.1	基础设置.....	252
7.7.2	球体设置.....	241	7.24.2	彩色与闪烁.....	252
7.7.3	灯光与贴图.....	241	7.24.3	蒙版与混合.....	252
7.8 FE Particle Systems (粒子系统)	242		7.25 T Sky (天空光)	253	
7.8.1	粒子参数.....	242	7.25.1	天空光默认.....	253
7.8.2	颜色与粒子类型.....	242	7.25.2	天空光设置.....	253
7.9 FE Light Burst (光线散射)	242		7.26 T Starburst (星放射)	254	
7.9.1	光线设置.....	243	7.26.1	星放射默认.....	254
7.9.2	散射与替换颜色.....	243	7.26.2	星放射设置.....	254
7.10 FE Griddler (框筛)	243		7.27 Particle Illusion (粒子幻影)	254	
7.11	DE Aged Film (怀旧电影)	243	7.27.1	工作界面.....	255
7.11.1	杂质设置.....	243	7.27.2	新建场景.....	255
7.11.2	运动设置.....	244	7.27.3	粒子层设置.....	255
7.12 Form (粒子形式)	244				