

# 设计师 林丁



周炜 纪春明 王志新 编著

## 精心设计：

本书结合平常学习、工作和生活中的需求，精心挑选案例，结合应用，力争让读者做到真正的学以致用。

## 适合自学：

全书设计了200个案例，由浅入深，从易到难，逐步引导读者系统地掌握软件操作技能和行业知识。

## 应用技术参考手册：

全书共13章，每一章都是一个技术专题，与实战紧密结合，技巧全面丰富，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法 and 技巧。

## 专业老师讲解：

大容量的DVD多媒体教学光盘，包含了书中所有案例的素材与效果文件，以及全程多媒体语音视频教学，就像有一位专业老师在您身旁讲解一样。

200个案例的工程文件和最终效果文件，  
200分钟全程同步多媒体语音视频讲解。



附赠2DVD9，总容量近13.7GB

# After Effects CS6

## 影视后期制作实战

# 从入门到精通

设计师 园地



周炜 纪春明 王志新 编著

# After Effects CS6

影视后期制作实战

# 从入门 到精通

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6影视后期制作实战从入门到精通  
/ 周炜, 纪春明, 王志新编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2013. 7

(设计师梦工厂. 从入门到精通)  
ISBN 978-7-115-31509-0

I. ①A… II. ①周… ②纪… ③王… 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067954号

## 内 容 提 要

本书是一本After Effects CS6的优秀学习用书, 完全从影视广告制作和电视包装的实战角度出发, 不仅可以让读者学习到After Effects CS6内置的滤镜组合, 还可以学习重要的特效插件。本书详细讲解了200个精彩的制作实例, 内容涉及粒子贴图、破碎、置换变形、烟雾、流体、液化、三维空间、光线、实景跟踪、水墨和皮肤润饰等常用的影视包装和广告特技。

本书按照常用的实战技巧共分13章。第1章为基础知识, 主要介绍After Effects CS6的工作界面和基本的工作流程; 第2章为新增功能, 主要介绍After Effects CS6的新增功能; 第3章为素材润饰, 主要讲解素材的校色、修饰等技巧; 第4章为三维空间, 主要讲解AE在三维空间方面的特性, 以灯光、摄像机为主要内容; 第5章为美术效果, 主要讲解后期特效中的水墨、卡通风格等; 第6章为文字特效, 包含了多样的文字预设动画以及书法、霓虹等文字特效; 第7章为运动特效, 主要讲解不同的运动方式所创建的特效, 如运动拖尾产生光效、动感变形, 以及通过表达式控制复杂动画等; 第8章为音频特效, 主要讲解与音频有关的特技, 包括音频波形、音频生成关键帧等; 第9章为绚丽光线, 讲解了多种创建光线的技巧; 第10章为超级粒子, 主要讲解运用基本粒子和粒子插件创建炫目的特技; 第11章为幻彩空间, 主要讲解构建多彩的空间及背景的技巧; 第12章为模拟自然效果, 是一些比较综合的技巧, 如模拟自然界中的雷雨、飘雪、燃烧及爆炸等特效; 第13章为综合实例, 通过商业广告和影视包装的实例讲述综合运用AE CS6的技巧。随书附赠的两张DVD9光盘提供了实例的工程文件和所需素材、实例动画效果演示样片及完全的视频教学。

本书实用性强, 不仅可以作为专业影视特效制作人员和广大爱好者的学习教程, 书中丰富的后期处理技巧对从事影视动画设计制作的专业人士也有较高的参考价值。

- 
- ◆ 编 著 周 炜 纪春明 王志新  
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>  
三河市海波印务有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 33.5 彩插: 4  
字数: 981千字 2013年7月第1版  
印数: 1-3500册 2013年7月河北第1次印刷
- 

定价: 79.80元(附2DVD9)

读者服务热线: (010)67172692 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

# 前言

## Preface

### 从入门到精通

### After Effects CS6 影视后期制作实战

After Effects CS6 是 Adobe 公司最新推出的基于 64 位系统的高级视频合成软件，其功能非常强大，不仅可以轻松地制作出典型的视觉特效，同时也具有非常大的开放性，支持大量第三方的特技插件。本书属于 After Effects 自学和进阶的实战手册图书，精选了 200 个典型案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习相应软件知识和操作技巧。书中每一章都是一个模块，比如新增功能、素材校色、美术效果、文字特效、运动特效、音频特效、超级粒子、幻彩空间和模拟自然等，不仅让您充分掌握该模块中讲解到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的多种方法，最后还详细讲解了几个不同风格的综合实例，让您能够学习到专业应用案例的制作方法和流程。

本书结合作者多年从事影视特效合成的丰富经验和理论，通过典型特例详细讲述 After Effects CS6 在视频后期制作中的使用技巧。通过对特效实例的剖析，启发读者的想象力，将设计理念融会贯通其中，使读者能够举一反三，扩展思路，使应用软件成为影视制作强有力的工具。针对初中级读者，本书可以帮助读者在较短时间内熟练掌握后期制作的技巧和创作流程，不断提高制作效率和作品质量；针对从事影视后期工作多年的读者，可以在制作技巧上有所提升，提高综合创作水平。

本书在编写过程中得到了家人和很多业内朋友的大力支持，在此感谢参与拍摄视频素材和制作精美实例的吴倩、王妍、朱虹、赵坤、马丽娜、杨柳、胡长红、孙丽莉、贾燕、瞿博、常静、王芸、彭聪、李英杰、高骄阳、吕晨蕾、朱鹏、范欢、李占方、焦闪闪、吴焕蕊、闫红霞等。

由于作者水平有限，书中纰漏在所难免，恳请读者和专家批评指正，也希望能够与读者建立长期交流学习的互动关系，技术方面的问题可以及时与我们联系。

编者  
2013 年 5 月

# 目 录

## Contents

### After Effects CS6 影视后期制作实战 从入门到精通

<b>第 1 章</b>	<b>基础知识</b> .....	1
	实例 001 项目与偏好设置 .....	1
	实例 002 工作区操作 .....	6
	实例 003 导入 PSD 分层文件 .....	14
	实例 004 导入文件 .....	16
	实例 005 输出影片 .....	20
<b>第 2 章</b>	<b>新增功能</b> .....	23
	实例 006 立体文字 .....	23
	实例 007 立体 Logo .....	26
	实例 008 真实反射 .....	33
	实例 009 折射效果 .....	37
	实例 010 3D 相机跟踪 .....	39
	实例 011 运动镜头稳定 .....	41
	实例 012 环境贴图 .....	42
	实例 013 图层弯曲变形 .....	44
	实例 014 羽化工具 .....	50
	实例 015 修复滚动快门 .....	51
<b>第 3 章</b>	<b>素材润饰</b> .....	53
	实例 016 基本校色 .....	53
	实例 017 高级校色 .....	54
	实例 018 调速 .....	55
	实例 019 素材稳定 .....	56
	实例 020 更换背景 .....	57
	实例 021 基础抠像 .....	59
	实例 022 高级抠像 .....	61
	实例 023 补光 .....	63
	实例 024 皮肤润饰 .....	64
	实例 025 倒放 .....	66
<b>第 4 章</b>	<b>三维空间</b> .....	67
	实例 026 立体投影 .....	67
	实例 027 彩色投影 .....	69
	实例 028 照片立体化 .....	71
	实例 029 变焦 .....	72
	实例 030 景深 .....	74
	实例 031 地球旋转 .....	76
	实例 032 深入地下 .....	79
	实例 033 揉纸效果 .....	82
	实例 034 翻书 .....	85
	实例 035 开花 .....	86
	实例 036 模拟反射 .....	89
	实例 037 虚拟城市 .....	92
	实例 038 立体网格 .....	94
	实例 039 水晶球 .....	96
	实例 040 三维雾效 .....	99

<b>第 5 章 美术效果</b> .....	101	实例 087 游动波纹	194
实例 041 水墨	101	实例 088 翻转的卡片	196
实例 042 淡彩	104	实例 089 胶片穿行	199
实例 043 铅笔素描	106	实例 090 立体光环球	202
实例 044 油画	107	实例 091 七彩折扇	204
实例 045 墨迹飘逸	109	实例 092 翻版转换	206
实例 046 墨滴	112	实例 093 空间裂变	209
实例 047 留色	116	实例 094 立体 Logo	212
实例 048 油漆字	117	实例 095 脸皮脱落	214
实例 049 卡通色	121	<b>第 8 章 音频特效</b> .....	216
实例 050 生长	123	实例 096 音频彩条	216
实例 051 旧胶片	124	实例 097 跳动的亮点	217
实例 052 手写字	126	实例 098 舞动的音频线	219
实例 053 炫彩图案	127	实例 099 音乐舞台背景	222
实例 054 万花筒	129	实例 100 音乐闪烁背景	225
实例 055 晕染	130	实例 101 音乐波动	228
<b>第 6 章 文字特效</b> .....	134	实例 102 飞散的方块	230
实例 056 金属字	134	实例 103 音频动效	233
实例 057 火焰字	135	实例 104 音频震动光线	236
实例 058 泡泡字	137	实例 105 节奏闪动	239
实例 059 零落的字符	139	实例 106 音量指针	242
实例 060 骇客字效	141	实例 107 震动音响	243
实例 061 恐怖字	143	实例 108 音画背景	246
实例 062 文字烟化	145	实例 109 穿透力光线	249
实例 063 立体字	148	实例 110 环形音频线通道	251
实例 064 光影成字	150	<b>第 9 章 绚丽光线</b> .....	253
实例 065 闪电出字	151	实例 111 3D 线条	253
实例 066 玻璃字	154	实例 112 立体光芒	255
实例 067 发光字	156	实例 113 心率光线	256
实例 068 霓虹字	159	实例 114 点阵发光	259
实例 069 时码变换	161	实例 115 扰动光线	261
实例 070 破碎字	163	实例 116 描边光线	263
实例 071 立体旋转字	165	实例 117 网格金光	266
实例 072 爆炸字	167	实例 118 电光魔球	268
实例 073 抖落的文字	169	实例 119 光纤穿梭	270
实例 074 飞溅的文字	172	实例 120 流动光效	273
实例 075 飘扬的文字	173	实例 121 旋转射灯	275
<b>第 7 章 运动特效</b> .....	176	实例 122 魔幻流线	277
实例 076 实拍跟踪	176	实例 123 动感流线	279
实例 077 场景造型	177	实例 124 炫彩光影	282
实例 078 弹跳球	179	实例 125 延时光效	283
实例 079 蝴蝶飞舞	180	实例 126 数字火花	284
实例 080 草图动画	182	实例 127 飞速流线	286
实例 081 震颤	184	实例 128 动感光影	289
实例 082 时间停滞	185	实例 129 光线飞舞	292
实例 083 运动拖尾	187	实例 130 眼睛发光	294
实例 084 碎块变形	188	<b>第 10 章 超级粒子</b> .....	297
实例 085 拉开幕布	191	实例 131 发散的粒子	297
实例 086 溢彩流光	192	实例 132 数字人像	299



实例 133	粒子汇聚	301	实例 168	绒毛效果	394
实例 134	粒子光球	303	实例 169	玻璃雪球	396
实例 135	极速粒子	306	实例 170	辉煌展示	400
实例 136	粒子打印	308	<b>第 12 章 模拟自然</b>		404
实例 137	海底气泡	311	实例 171	3D 海洋	404
实例 138	飞旋粒子	314	实例 172	林间透光	407
实例 139	能量波	318	实例 173	水下世界	408
实例 140	飞溅的粒子	322	实例 174	飘落的秋叶	411
实例 141	飞舞的蒲公英	326	实例 175	太空星球	413
实例 142	粒子圈	328	实例 176	彩色星云	417
实例 143	字烟	331	实例 177	水珠滴落	419
实例 144	礼花	334	实例 178	飘雪	420
实例 145	粒子能量	336	实例 179	雷雨	423
实例 146	人物烟化	339	实例 180	星空闪烁	427
实例 147	烟雾拖尾	341	实例 181	火焰	429
实例 148	彩球汇聚	343	实例 182	流动的云	433
实例 149	光点飞舞	345	实例 183	玻璃板	434
实例 150	波光粼粼	347	实例 184	巧克力	437
<b>第 11 章 幻彩空间</b>		351	实例 185	海上日出	439
实例 151	星球光芒	351	实例 186	水漫 Logo	440
实例 152	火龙	354	实例 187	雨珠涟漪	444
实例 153	魔幻空间	356	实例 188	流体	449
实例 154	闪烁方块	360	实例 189	定向爆破	451
实例 155	柔边方块	362	实例 190	燃烧	453
实例 156	粒子网格	363	实例 191	冰冻	456
实例 157	炫彩 LOGO	367	实例 192	粒子波动	459
实例 158	字幻飞舞	369	实例 193	水里折射	462
实例 159	晶格生长	374	实例 194	机枪扫射	464
实例 160	花瓣雨	376	实例 193	爆炸效果	467
实例 161	随机网格	378	<b>第 13 章 综合实例</b>		470
实例 162	闪烁光斑	380	实例 196	体育频道	470
实例 163	穿越隧道	382	实例 197	忆往事	475
实例 164	空中花开	385	实例 198	军事频道	487
实例 165	灰烬背景	387	实例 199	音乐力量	496
实例 166	流光背景	389	实例 200	历史时空	512
实例 167	空间网格	391			

# 第1章 基础知识

本章是关于 After Effects CS6 影视后期合成的基本操作知识，主要涉及工程的创建、参数设置、素材的导入与管理，以及影片的输出等内容。

## Example 实例 001 项目与偏好设置

案例文件	光盘\工程文件\第1章\1 项目与偏好设置
视频文件	光盘\视频教学\1\第1章\实例 01.avi
难易程度	★★☆☆☆
学习时间	2 分钟
实例要点	■ After Effects 的项目与偏好设置 ■ 基本的操作流程
实例目的	掌握在后期合成中如何进行必要的项目设置，了解基本的后期工作流程，为以后的学习做准备

### 操作步骤

**步骤 1** 首先在程序中打开软件 After Effects CS6，进入工作界面需要等待片刻，如图 1-1 所示。

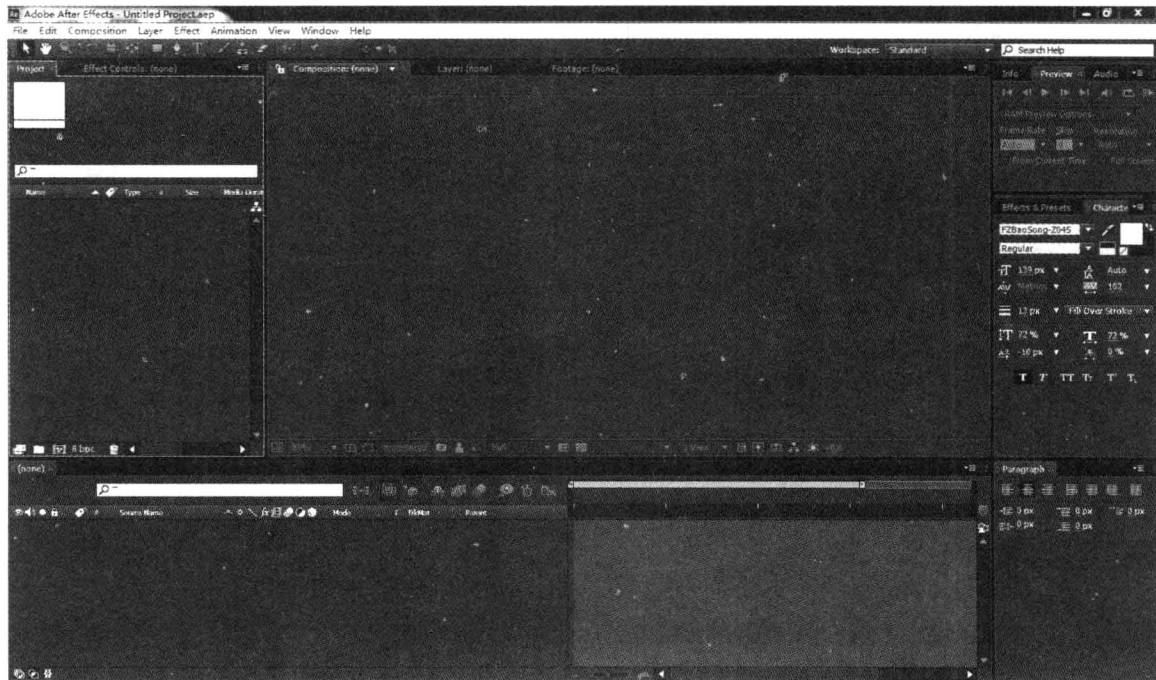


图 1-1

**步骤 2** 打开软件之后，也是我们安装之后第一次使用的时候，必须要进行的工作就是项目的设置。选择主菜单 File | Project Settings 命令，弹出 Project Settings（项目设置）对话框。

**步骤 3** 选择 Timecode Base 的选项为 25fps，这是因为中国大陆的电视节目使用的是 PAL 制式，



每秒 25 帧，方便在进行后期合成的时候掌握时间节奏，如图 1-2 所示。

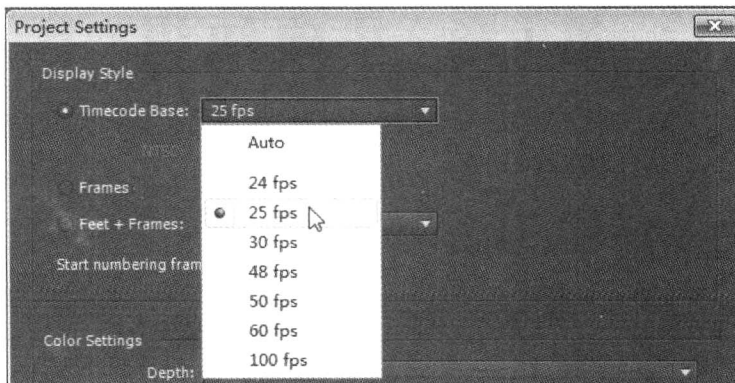


图 1-2

**步骤 4** 在 Color Settings 选项组中选择颜色通道的位数。单击 Depth 右边的长条，选择 8 bit per channel，意味着每个颜色通道为 8 位，颜色值为 256，整体画面共 RGB 三个通道，颜色值为  $256 \times 256 \times 256$ ，如图 1-3 所示。

**步骤 5** 在面板底部的 Audio Settings 选项组中，设置音频的采样率，通常选择比较高的 48.000kHz。如图 1-4 所示。

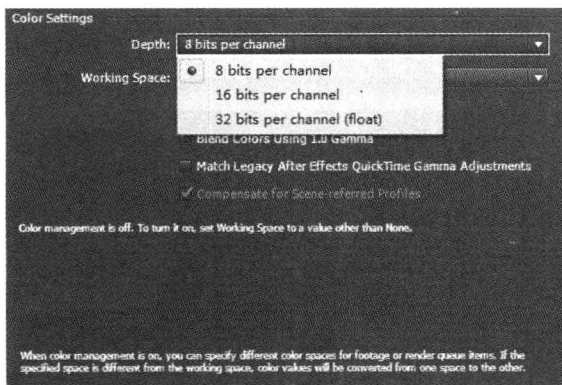


图 1-3

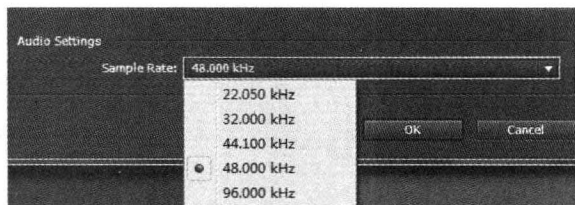


图 1-4

**步骤 6** 单击 OK 按钮关闭对话框，以后我们新建的项目都会应用刚才的设置。

接下来，我们简单讲一下使用 After Effects 软件进行后期合成的流程。

**步骤 1** 选择主菜单 Composition | New Composition 命令，在合成设置面板中进行参数设置，创建一个新的合成，如图 1-5 所示。

**步骤 2** 导入素材文件。选择主菜单 File | Import | File 命令，打开文件浏览器，查找并选择要导入的文件，单击“打开”按钮，文件就排列到项目窗口里，如图 1-6 所示。

**步骤 3** 在项目窗口中双击素材图标，打开素材视图，拖曳时间线指针，查看素材的内容，如图 1-7 所示。

**步骤 4** 从项目窗口中拖曳素材图标到时间线面板中，这时就创建了一个图层，可以添加滤镜、调整变换参数、创建动画等。

**步骤 5** 选择该图层，选择主菜单 Effect | Color Correction | Curves 命令，添加 Curves 滤镜，调节对比度，打开滤镜控制面板，调整曲线的形状，如图 1-8 所示。

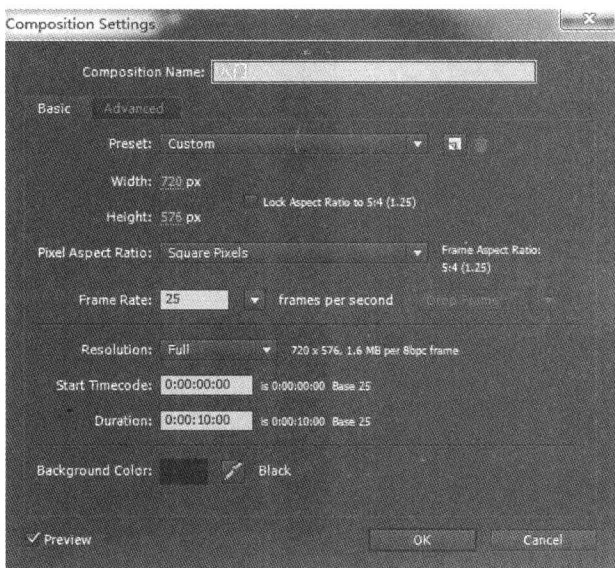


图 1-5

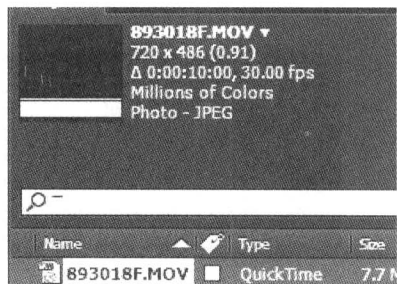


图 1-6



图 1-7

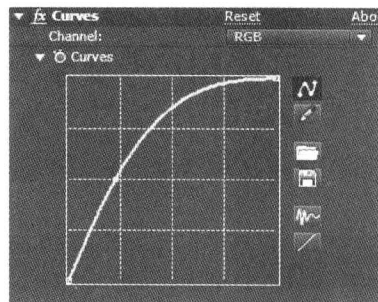


图 1-8

**步骤 6** 在时间线面板中，拖曳时间线指针，查看调整之后的效果，如图 1-9 所示。

**步骤 7** 再次导入素材。在项目窗口的空白处单击鼠标右键，从弹出的菜单中选择 **Import | File** 命令，弹出 **Import File** 对话框，查找需要的素材，选择并单击“打开”按钮，新的素材出现在项目窗口中，如图 1-10 所示。



图 1-9

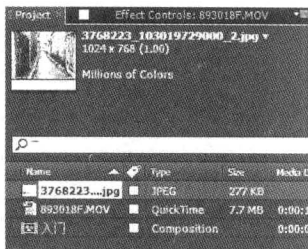



图 1-10

**步骤 8** 拖曳新的素材到时间线面板中，选择上面的图层，设置蒙版模式为 **Add**，如图 1-11 所示。

**步骤 9** 在时间线面板中单击三角按钮 ，展开属性栏，调整 **Position** 参数，向下调整图层的位置，使其接近图层 2 的地面，如图 1-12 所示。

**步骤 10** 拖曳时间线指针，查看合成的预览效果，如图 1-13 所示。

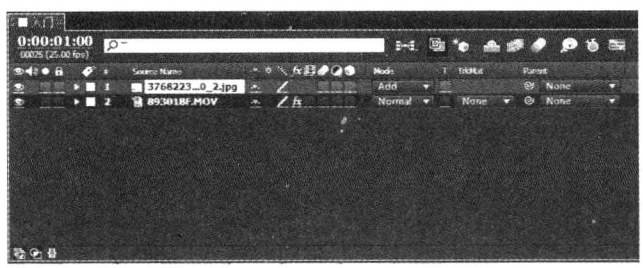


图 1-11

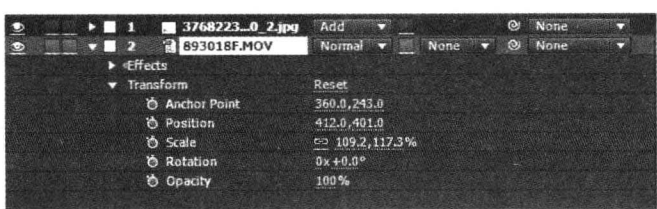


图 1-12



图 1-13

► 提示

当第一次使用 After Effects 软件时，会以默认设置打开。

我们可以根据具体的工作要求，改变这些设置，系统会自动保存，以后再打开软件，将应用新的设置。

**步骤 1** 打开软件 After Effects CS6，进入工作界面，选择主菜单 Edit | Preference | General 命令，弹出 Preference 设置面板，第一项是 General 选项栏，如图 1-14 所示。

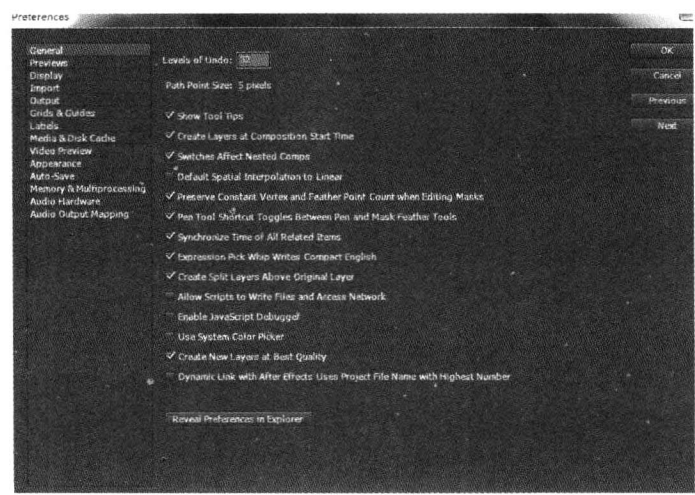


图 1-14

**步骤 2** 单击 Preview，打开预览选项栏，如图 1-15 所示。

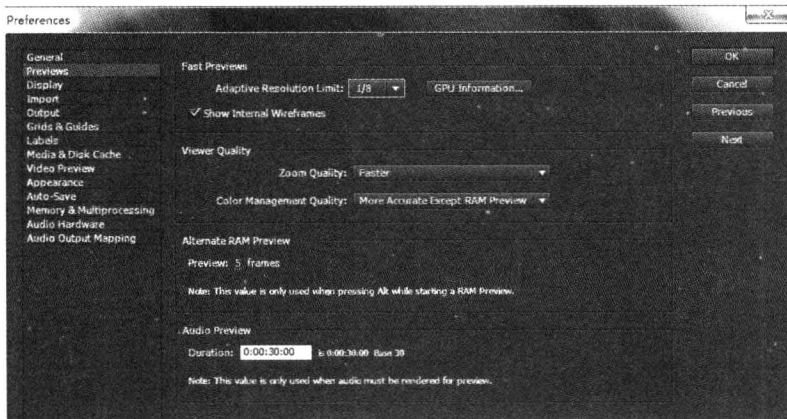


图 1-15

**步骤 3** 单击 Display，打开显示选项栏，一般接受设置，不需要改变。

**步骤 4** 单击 Import，打开导入选项栏，因为我们采用 PAL 制式，将 Sequence Footage 对应的数值改为 25，这样导入图像序列文件时，也遵循每秒 25 帧来计算长度，如图 1-16 所示。



图 1-16

**步骤 5** 单击 Media & Disk Cache，展开缓冲选项栏。在 Disk Cache 栏中勾选 Enable Disk Cache，然后单击 Choose Folder 按钮，查找并选择用于缓冲的文件夹，如图 1-17 所示。

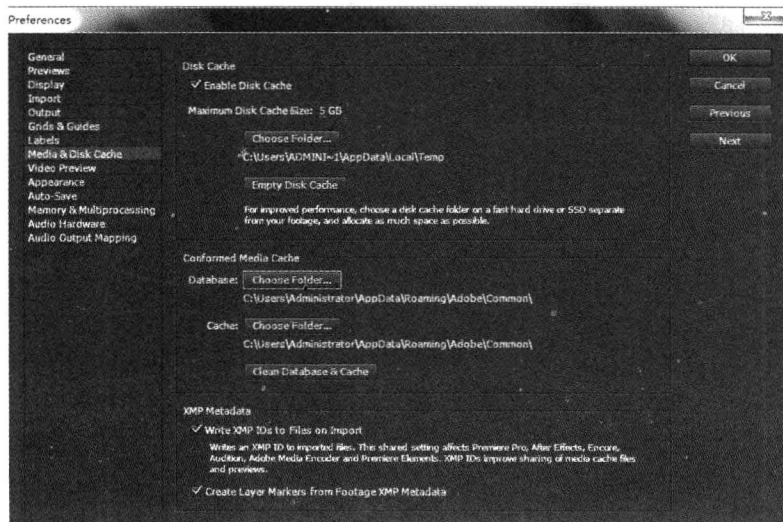


图 1-17

**步骤 6** 单击 Auto-Save，展开自动存储选项栏，勾选 Automatically Save Project，还可以设置自动存储的时间间隔和副本数量，如图 1-18 所示。

**步骤 7** 其他的选项栏一般不需要修改设置。这样，偏好设置就完成了，单击 OK 按钮关闭设置面板。

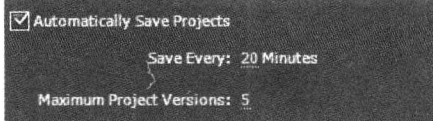


图 1-18

## Example 实例 002 工作区操作

案例文件	光盘\工程文件\第1章\2 工作区操作
视频文件	光盘\视频教学1\第1章\实例 02.avi
难易程度	★★☆☆☆
学习时间	14分36秒
实例要点	■ 工作区操作
实例目的	掌握项目窗口、时间线、效果控制面板，以及预览窗口的运用和操作

使用 After Effects 软件时，可以根据后期工作的不同，或者个人喜好，选择不同的工作区，这样就可以关闭或显示某些控制面板，大大提高工作效率。

### 操作步骤

**步骤 1** 打开软件 After Effects CS6，进入工作界面。新建一个项目，这时我们看到的工作区与前一次是相同的，如目前的工作区就是标准的，如图 2-1 所示。



图 2-1

**步骤 2** 选择主菜单 Window | Workspace | Animation 命令，选择了动画工作区，如图 2-2 所示。

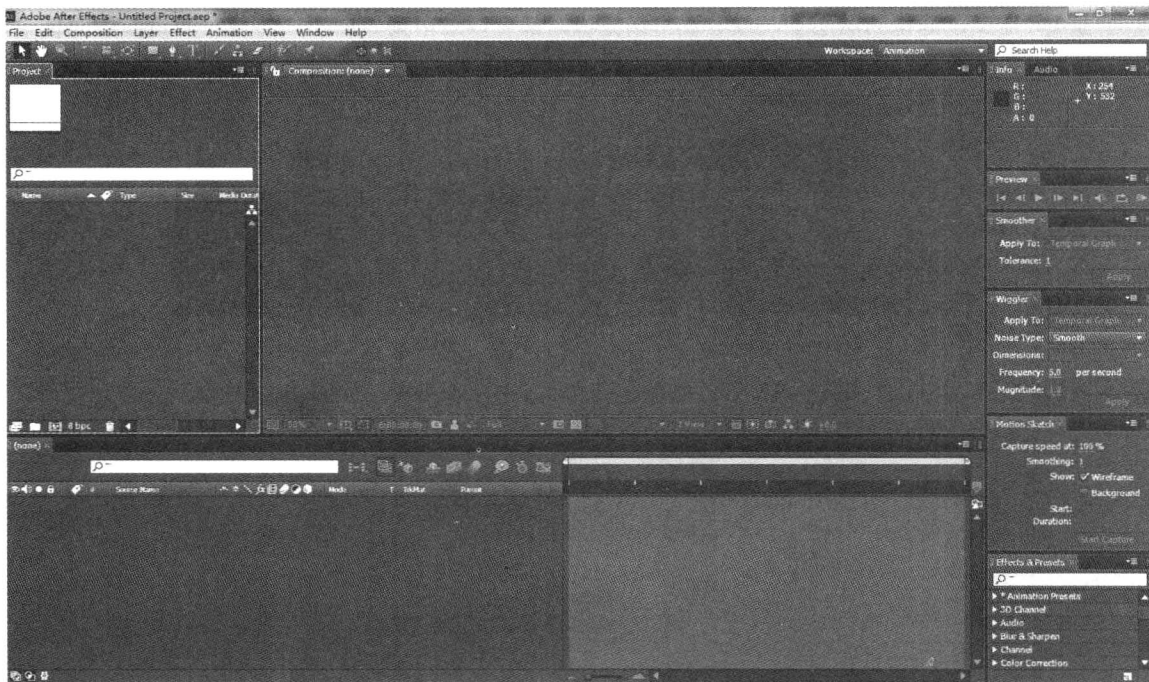


图 2-2

**步骤 3** 在屏幕的右端显示了多个用于动画控制的面板，比如 Wiggler、Motion Sketch，以及 Animation Preset 等。

**步骤 4** 导入一段动画素材，选择 Effect 工作区，如图 2-3 所示。

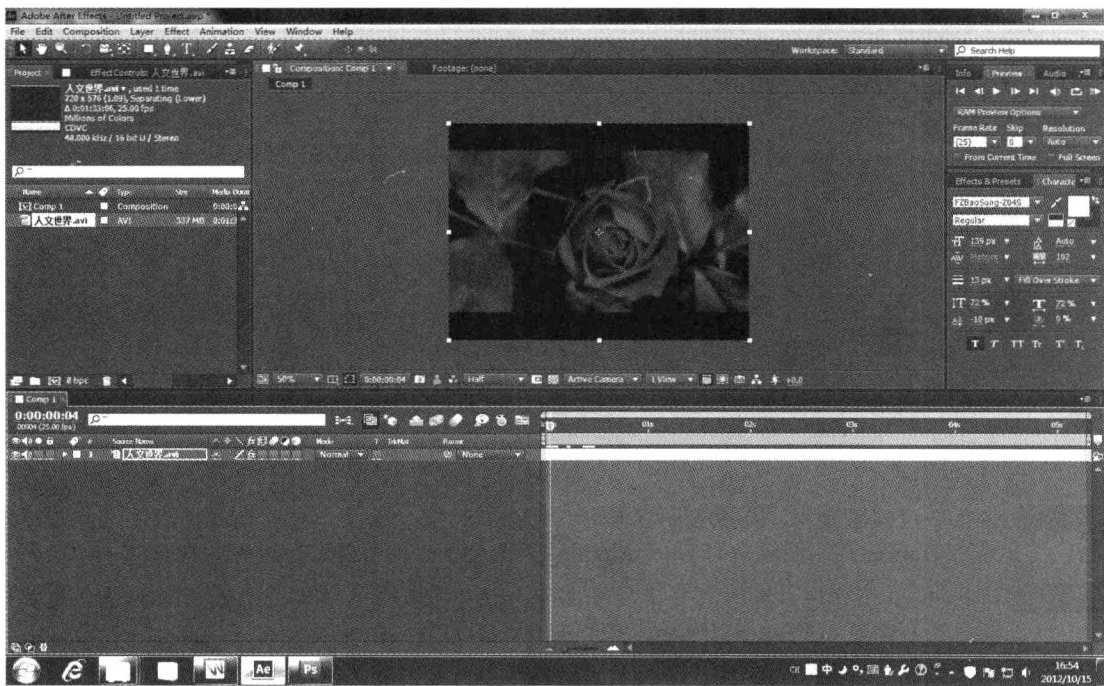

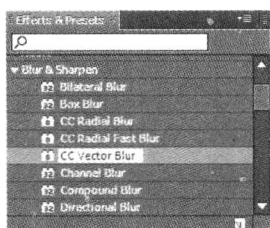


图 2-3

**步骤 5** 拖曳素材到图标上，创建一个新的合成，然后在右侧的 Effect & Presets 面板中查找要添加的滤镜，如 CC Vector Blur，如图 2-4 所示。

**步骤 6** 拖曳该滤镜到图层上，或者双击该滤镜，都可以应用到该图层，然后在滤镜参数面板中，设置参数，如图 2-5 所示。



2-4

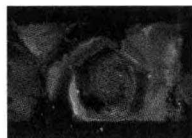
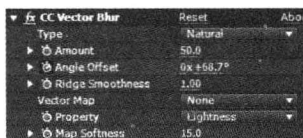


图 2-5

**步骤 7** 选择 MotionTracker 工作区，右侧出现 Tracker 控制面板，如图 2-6 所示。

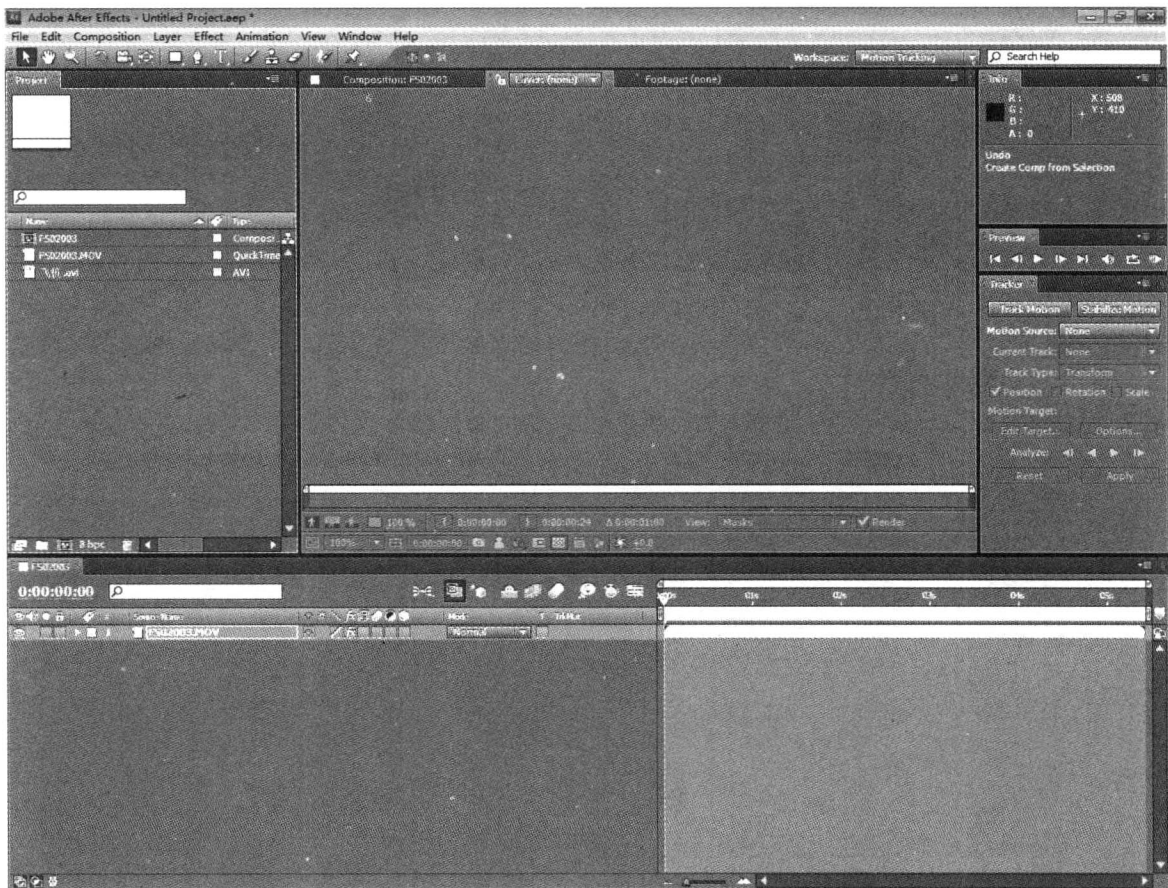




图 2-6

**步骤 8** 导入一段视频素材，拖曳到图标上，创建一个新的合成。在时间线面板中选择该图层，单击 Tracker 控制面板中的 Track Motion 按钮，接下来就可以进行运动跟踪了，如图 2-7 所示。

**步骤 9** 选择 Paint 工作区，同时打开素材视图和合成预览视图，这样便于绘画时查看合成效果，而且在右侧显示 Paint 和 Brushes 控制面板，如图 2-8 所示。

**步骤 10** 单击笔刷工具，在中间比较大的素材视图中直接绘画，在左边合成视图中可以看到最后的效果，如图 2-9 所示。

**步骤 11** 选择 Text 工作区，关于文本设置的 Character 和 Paragraph 面板都会显示出来，如图 2-10 所示。

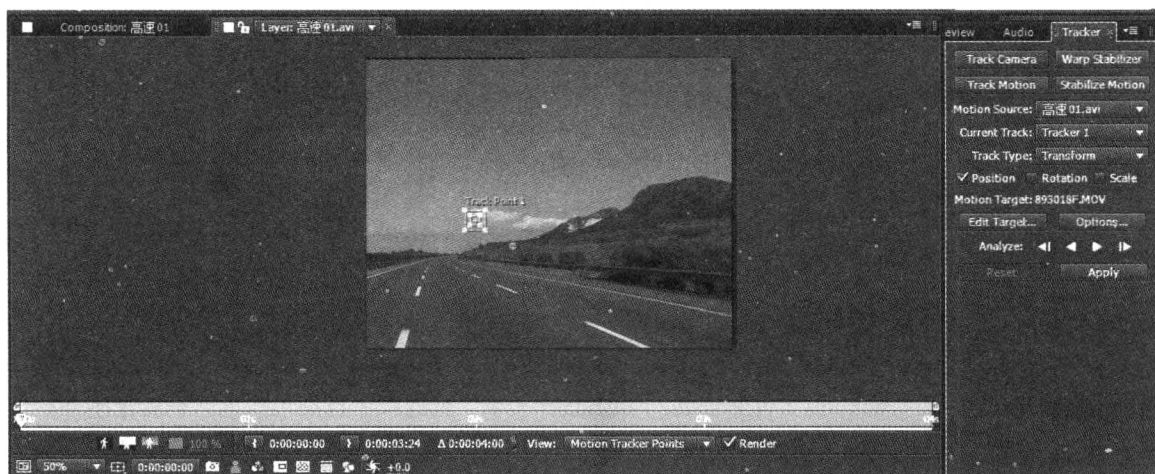


图 2-7

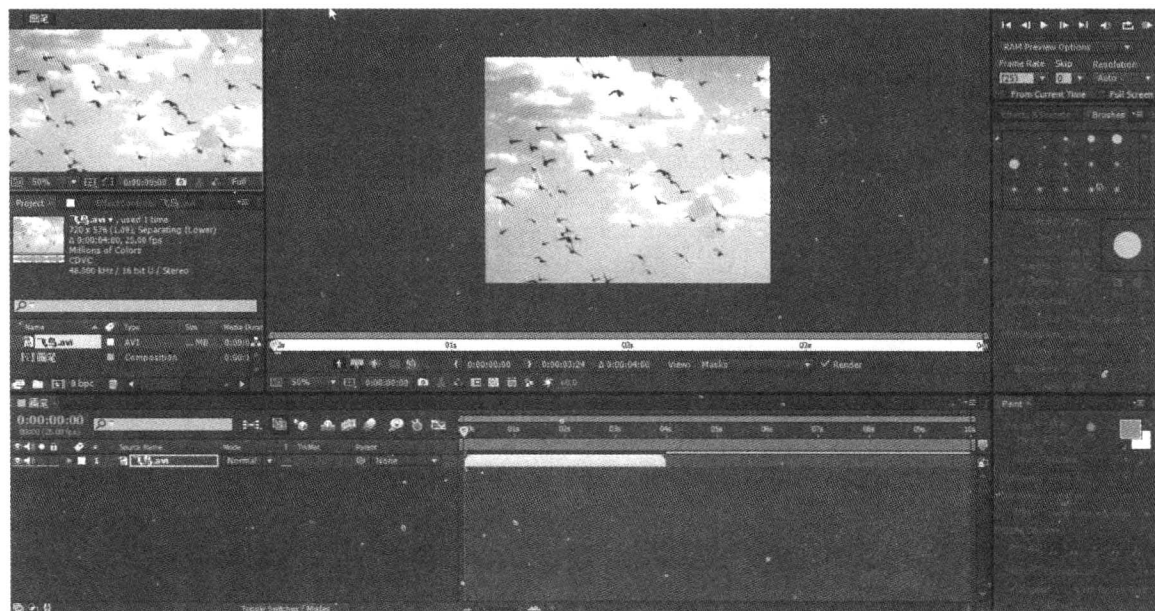


图 2-8

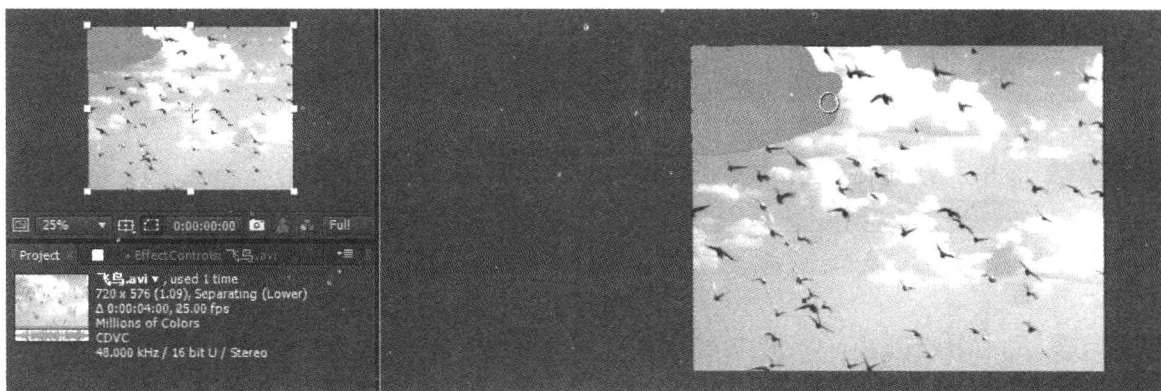


图 2-9






**步骤 12** 单击文本工具 , 设置字符的大小、颜色和间距等属性, 然后可以直接在视图中输入文字, 如图 2-11 所示。



图 2-10

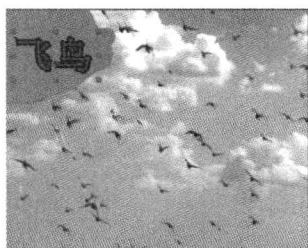




图 2-11

**步骤 13** 选择主菜单 Window | Workspace | Standard 命令, 就选择了标准工作区, 也就是刚开始的工作界面。

时间线面板展示了合成图像中层与层的上下排列关系、时间先后关系、混合方式, 以及蒙版模式, 还有更丰富的关键帧控制。

**步骤 1** 打开软件 After Effects CS6, 进入工作界面。导入一段视频素材, 拖曳到时间线面板的空白处, 根据素材的尺寸和时间长度创建一个新的合成, 而且该合成的名称与素材的名称一致。

**步骤 2** 导入一张图片, 并拖曳到时间线面板中, 放置于底层。

如果要查看底层的内容, 可以单击上面图层的图标 , 关闭可视性。也可以不关闭可视性, 激活对应底层的图标 , 单独显示该图层, 如图 2-12 所示。

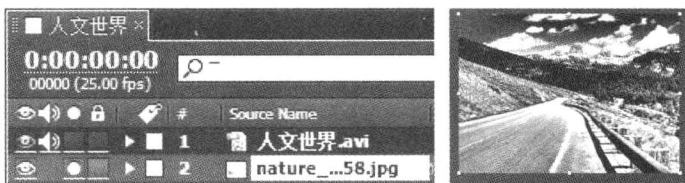



图 2-12

**步骤 3** 选择底层, 单击按钮  展开属性栏, 调整该图层的 Scale 数值, 或者直接在视图中调整图层的大小。

**步骤 4** 复制图层。在时间线面板中, 每添加一个图层, 都是自动从上向下排号的。



**步骤 5** 在时间线面板中包含多个图层的属性, 比如 Transform、Parent、Mode 等。这些属性栏在不需要的时候, 可以隐藏, 也可以在需要的时候显示出来。单击左下角的图标 , 展开或隐藏图层开关, 如图 2-13 所示。



图 2-13

**步骤 6** 单击左下角的图标 , 展开或隐藏图层入点 / 出点 / 时间拉伸属性栏, 如图 2-14 所示。

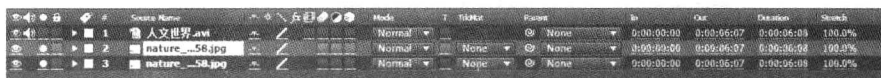


图 2-14

**步骤 7** 在时间线面板中可以设置图层的蒙版模式, 如图 2-15 所示。

**步骤 8** 单击合成预览视窗底部的按钮 , 以透明背景方式查看合成效果, 如图 2-16 所示。

**步骤 9** 在时间线面板中选择作为蒙版的图层 2, 添加 Levels 滤镜, 降低亮度, 增强对比度, 如图 2-17 所示。