

视频编辑系列

Adobe

After Effects 5

视频特效风暴

郑正权 / 著



中国青年出版社



上奇科技股份有限公司

视频编辑系列

Adobe

After Effects 5

视频特效风暴

郑正权 / 著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

▲ After Effects 5 视频特效风暴这本书写了什么？

这本书与作者以前写的几本书一样，累积了相当多的教学经验及与学员的互动所产生的结晶，除了将几个实际实例简化后，转为以 Case Study 类型的范例将 AE 的操作架构及观念结合在实例说明之中，同时把 AE 中相当重要的复合式合成的观念及 3D 图层架构作了相当清楚的剖析，当然动态影像去背及特效运用也是学习的重点，书中提供了很多重点提示的部分也都是实用经验的分享，读者可以借着这样的整理更快地完全掌握 After Effects 5 的精华，同时当整本书学完之后，你已经实际参与了业界好几个项目的实作了！

▲ 这本书依最佳的学习方式架构了下列的章节顺序：

第 1 章 清楚说明了 AE 5 这套软件能够作什么？以及它与其他软件相辅相成的关联性，并把这套软件在操作中所常用的程序及会遇到的专有名词做了清楚的解说，同时也探讨了 AE 所支持的素材种类及如何取得它们的方式。读过此章后，您会对 AE 有个清楚的了解，并打下阅读后面章节的基础。

第 2 章 After Effect 常被昵称为动态的 Photoshop，这是因为它层架构的使用方式与 Photoshop 很相近，因此要对 After Effects 有完整的了解，就必须针对 AE 的层有清楚的了解。这一章说明了 AE 层的类型及相关属性的动态设定方式，并清楚说明如何利用关键帧产生动画的原理，本章的最后也说明了可提高制作效率的预览产生方式。

第 3 章 将上一章所学的层动画原理，以更复杂的时间差动画与动态合成的制作实例来阐释复合式合成的观念。想要利用 After Effects 产生高品质的动画制作成品，复合式合成的做法给予了使用者相当大的创作空间，除了复合式合成外，同时还说明了时间精准定位的操作方式，这也是提升 After

NJS176/2703

Effects 工作效率的重点。本章的学习可让使用者在 After Effects 的运用上迈入另一个境界。

第4章 After Effects 除了广泛支持各种素材的输入外，对于各种视频文件及影像文件输出的支持更是多样化，本章将 After Effects 的输出设定及观念做了相当完整的剖析，其中 After Effects 的批次算图操作，更提供了相当棒的输出效率，本章的完成也清楚地呈现了 After Effects 操作流程的最后一站，换句话说，读完这个章节后，读者对 After Effects 的驾驭应该有一定的能力了。

第5章 如果想要让使 After Effects 这套软件更具生产力，其他软件的辅助是不可或缺的角色，Adobe 更紧密地将旗下的几套软件，如 Photoshop、Illustrator 及 Premiere 与 After Effects 完全结合在一起。本章利用了几个 Case Study 探讨了主题，让读者能够充分结合这些平面软件的创造力，进一步利用 After Effects 产生更有附加价值的动态作品。除此之外，这个章节也详尽地将 After Effects 独步全球的文字特效结合其中。

第6章 对初学者而言，透明度的认识与运用是学习数字影像的过程中最艰辛的事情，After Effects 5 除了提供强大的透明度输入与输出的能力外，本身更可依需要产生动态遮罩来协助处理所有一切有关透明度的操作需求。本章将 After Effects 可处理透明度的方式做了相当透彻的剖析，并清楚说明了图层合成模式的应用原理，读完本章节后，相信您对动态透明度的处理能力会更上一层楼。

第7章 After Effects 5 另一个划时代的改进在于提供了 3D 编辑模式，这使得视觉创意的呈现可以更鲜活、更有创造力了。本章利用第 5 章的一个案例，以 3D 的编辑观点重新诠释新的表达呈现方式，并清楚说明 3D 编辑模式的启动方法及参数调整设定方式，使读者一步步习惯并快速进入 After Effects 的 3D 世界里。

第8章 学习 After Effects 如果没学到它的特效部分，等于没学一样。利用 After Effects 创造作品时，将近超过三分之二的时间会与特效部分打交道。在进入本章之前，我们已经引用过不少的特效。本章将 After Effects 众多特效作清楚分类，方便读者能够知道在什么情况下如何引用何种特效外，并使用电视频道上常见的片头特效作为 Case Study，清楚说明如何利用 After Effects 5 泡泡产生器及其他几个特效，将一张平淡无奇的影像变成高级效果的开场动画，体验一下 After Effects 神奇的魔力。

此外，第8章中所用到的泡泡产生器插件，因版权问题无法附于光盘中。

购买原版的使用者请上这个网址：

http://www.adobe.com/products/aftereffects/ae5plugin_descrip.html
去注册，完成注册后，便可取得其他五个超值的插件，同时也可顺利完成第8章最后一个课程的练习。

谁需要这本书

平面影像工作者：

如果您对现阶段所从事的平面设计工作感到无力感或充满不安全感，这本书应是提供您更佳竞争力的最好选择。

动画工作者：

特效、视频处理及 3D 动画制作，这三者本来就是密不可分的，因此想让制作的品质及效率更好，这本书更是您必备的参考书及启发观念不可或缺的书籍。

有意跨入多媒体领域的工作者及多媒体工作者：

多媒体创作的元素中一般都会引用 3D 动画、2D 动画及视频的素材，因此一套好的视频特效整合工具是不可或缺的利器，After Effects 5 已经在业界创造出主流软件的架势，加上跨平台的特性，获得不少多媒体公司的青睐。

有意跨入传播视频工作的工作者：

传播视频的工作类型除了大量的视频拍摄及剪辑外，片头及特效的制作几乎都要依赖 After Effects 或同等级的高阶视频软件来协助处理，After Effects 在这个领域的高占有率也是毋庸置疑的，所以本书也是这个领域工作者最佳的人门及参考书籍。

网页设计工作者：

当带宽提升到某个程度后，静态的图片及文字已不能满足人们对信息品质取得的要求，而动态视频的呈现效果变成是下一波网页内容传递的主流，如果想提升个人在网页设计界的工作竞争能力，可考虑加入这样的一个软件技术技能。

其他：

对新的事物感到好奇者都可以考虑来学习这套可颠覆视觉、提供新奇概念的软件。



你需要什么？

在开始学习 After Effects 的特效之前，最好先确定几件事情及您手中的工具是否完备：

- 当然您需要一套 Adobe After Effects 5 的软件，如果没有的话，本书光盘里提供了试用版可供您练习(若您 Mac User，建议使用 9.0.4 以上的 Mac OS 英文版)。
- 您的电脑配备，不管是 Windows 或 Mac 平台都可以，最好有足够的内存及硬盘空间，内存最好是 128M，硬盘空间至少 500M，当然越多越好，CPU 也是一句话，越快越好。但是读者或许会问，那要快到什么等级？读者可参考第 1 章内基本配备的参考说明，作为建置您的电脑硬件的参考。

**第1章 After Effects 制作的基本概念****3**

Case Study 与参考文件	4
1-1 After Effects 制作的基本概念	5
1-2 After Effects 的系统需求	18
1-3 After Effects 的制作流程与操作视窗	20
1-4 After Effects 的时间概念	26
1-4-1 时间显示的方式	26
1-4-2 时间简码输入	28
1-4-3 帧速率 (Frame Rate)	28
1-4-4 期间 (Duration)	28
1-4-5 时间信息的取得	29
1-4-6 图场及帧 (Field and Frame)	30
1-5 After Effects 支持导入的素材种类	31
1-5-1 静态图片	32
1-5-2 序列静态图片	34
1-5-3 音频文件	34
1-5-4 视频动画文件	35
1-6 Adobe 相关软件原生文件的读取	36
1-6-1 Photoshop psd 文件的导入	36
1-6-2 Illustrator ai 文件及 eps 文件的导入	39
1-6-3 After Effects aep 专业文件的导入	41
1-6-4 Premiere ppj 的导入	41

1-7 计划视窗 (Project Window)	43
1-7-1 素材改名	44
1-7-2 素材删除	45
1-7-3 显示素材内容	45
1-7-4 替换素材	46

▲ 第2章 层、层属性及层动画 49

Case Study 与参考文件	50
2-1 层的产生	53
2-2 层的特性及属性参数	55
2-3 层属性的按键定义	59
2-4 层的快速定位	61
2-5 关键帧 (Keyframe)	64
2-6 After Effects 的预览输出及工作区域 (Work area)	70
2-6-1 Ram Preview 即时预览功能	70
2-6-2 Work Area 的定义	70
2-6-3 非即时预览功能	71
2-6-4 拖曳时间轴线的预览方式	71

▲ 第3章 合成层与复合式合成 75

Case Study 与参考文件	76
3-1 合成面板与层的管理与应用	79

3-1-1 时间配置视窗	79
3-1-2 层的管理功能	82
3-2 时间的精确定位与时间差动画	89
3-2-1 时间的精确定位	89
3-2-2 时间差动画	89
3-3 复合式合成的应用	95
3-3-1 复合式合成	95
3-3-2 复合式合成的观念	102
3-3-3 Time Stretch 功能	103



第4章 After Effects 的输出

107

Case Study 与参考文件	108
4-1 After Effects 的标准输出设定	109
4-2 Render Queue 批次算图操作	115
4-2-1 批次算图主要功能	115
4-2-2 批次算图启用时机	120
4-3 After Effects 的其他输出设定	121
4-3-1 单张帧输出	121
4-3-2 输出成 Macromedia Flash 的 SWF 文件	122



第5章 After Effects 与其他软件的整合

125

Case Study 与参考文件	126
------------------	-----

5-1 After Effects 与 Photoshop 的整合	127
After Effects 与 Photoshop 的转换方式	129
5-2 After Effects 的文字特效	138
5-2-1 Path Text 路径文字特效	138
5-2-2 After Effects 文字特效中常用的设定	140
5-2-3 Number Text 数字文字特效	141
5-3 After Effects 与 Illustrator 的整合	143
5-4 矢量解译(Collapse)与复合式合成(Pre-Compose)	153
5-4-1 矢量解译 (Collapse)	156
5-4-2 Pre-Compose 复合式合成	157
5-5 After Effects 与 Premiere 的整合	164
5-5-1 After Effects 与 Premiere 的关系	164
5-5-2 After Effects 导入 Premiere 项目文件的制作说明	167

第 6 章 透明度、遮罩与图层合成模式 **171**

Case Study 与参考文件	172
6-1 透明度的类别与来源	173
6-2 遮罩 (Mask) 的产生	187
6-2-1 遮罩的定义方式	187
6-2-2 遮罩的组成及编辑	188
6-2-3 遮罩的快捷菜单	192
6-3 视频蓝幕去背 (Keying)	193
6-4 图层合成模式 (Layer Transfer Mode)	203

**第 7 章 After Effects 的 3D 编辑模式与图层链接 227**

Case Study 与参考文件	228
7-1 图层的 3D 属性	230
7-2 3D 图层的编辑模式	233
7-3 相机的设定	236
7-4 灯光及材质属性的设定	241
7-5 汽车动画制作	261

**第 8 章 After Effects 特效的运用 277**

Case Study 与参考文件	278
8-1 After Effects 的特效所扮演的角色	281
8-2 After Effects 特效的应用分类	289
8-3 高阶特效的使用	291

视频编辑系列

Adobe

After Effects 5

视频特效风暴

郑正权 / 著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书中文简体字版由上奇科技股份有限公司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。

版权贸易合同登记号: 01-2001-2690

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 江 颖

何 琼

责任校对: 肖新民

书 名: 《After Effects5 视频特效风暴》

编 著: 郑正权

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 16 开

版 次: 2001 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 1 月第 2 次印刷

印 数: 5001-7000

书 号: ISBN 7-5006-4526-0/TP · 212

定 价: 44.00 元 (附赠 1CD)

2001.07...07

2001.06...06

CHAPTER 1

2001.05...05

Chapter 1

After Effects 制作的基本概念

2001.04...04

2001.03...03

2001.02...02

2001.01...01

pkhareottlgjr3gg09wuaorhjeffkjdsbp;aeri-0312'jifoifanbikirap'sqe=|2q8rt32-9jpgrekljafdblsfjbor9usb990ru3oijceeg,ajdf'g9e0r
0g98ujolkrtsjnhflui24a-wr9pnl

AE 5
After Effects 5



Case Study 与参考文件



Case Study

了解 After Effects 制作上所需知道的基本概念及 5.0 版的新增功能，并说明 After Effects 所支持的各式素材的类型及特性。



参考视频文件

光盘：Chap01\Foam.avi

光盘：Chap01\Optics.avi

光盘：Chap01\Shatter.avi

光盘：Chap01\Waveworld.avi



1-1 After Effects 制作的基本概念

After Effects (简称 AE)，是一套适用于产生动态影像与特殊效果制作的应用软件，可广泛应用在多媒体光盘制作、网络视频制作、传播视频、电影后制作及电脑动画合成制作等领域。

Adobe After Effects 针对动画设计与视觉效果艺术创作的不同需求，提供两种版本。

动画设计制作领域一般在片头影片、商业广告与网页动画中，通常设计时间紧迫且较偏商业模式。视觉效果艺术的创作则倾向于电视或影片的视觉效果，他们需要更精确的控制来调整动画、去背景、运动控制、特效处理等。

为符合两种不同等级的制作需求，Adobe After Effects 提供两种版本，Standard 版本具有所有主要的合成控制、2D 动画及专业动画制作上的特效程序。而 Production Bundle 版本除包含 Standard 版本所有功能之外，还加入多种去背功能、高级的运动控制、变形特效与声音特效。动画设计者可以先行采购 Standard 版本以较少的预算符合制作上的需要，然后再以随时升级的方式，升级为 Production Bundle 版本，扩充工作范围与效果。

After Effects 的使用者界面与 Photoshop、Premiere 及 Illustrator 等相关软件神似，Adobe 的意图是希望能够经过共通的使用者界面，协助使用者快速熟悉不同领域的应用软件，因此如果您是 Adobe 系列软件的使用者，一定能够很快速地熟悉 After Effects 的操作方式。

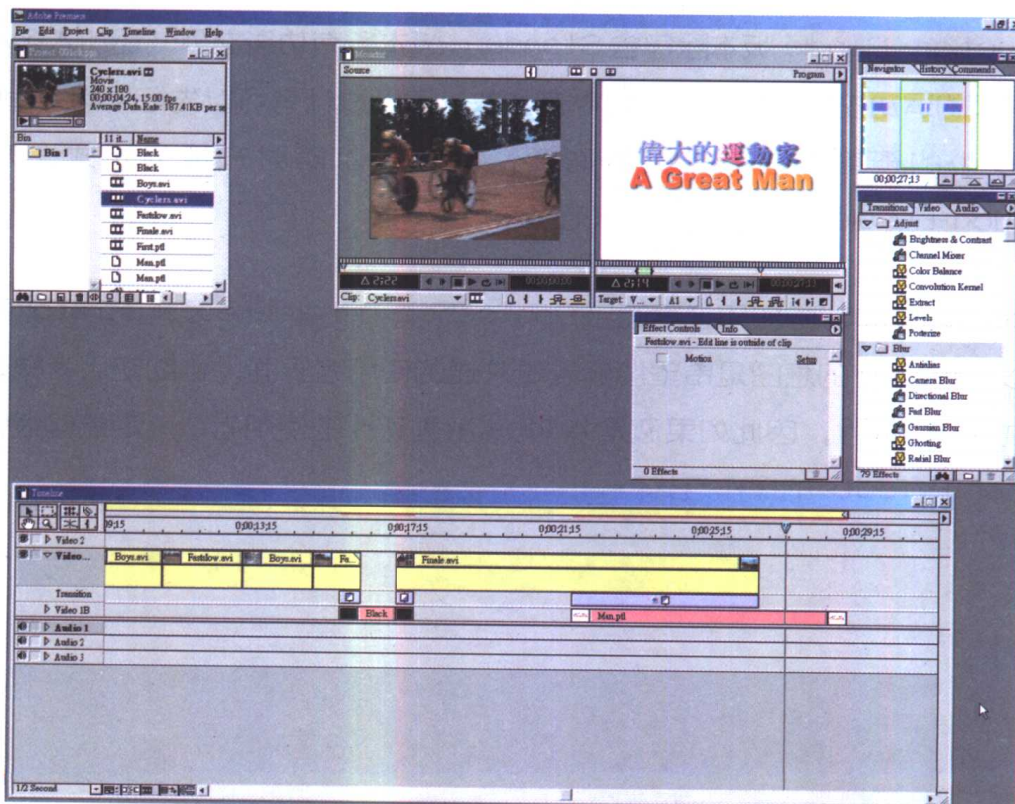
AE5

After Effects 5

视频特效风暴



Photoshop 的操作界面



Premiere 的操作界面