

典藏

After Effects 7.0

影视后期编辑完全手册

新视觉文化行 程明才 编著

DVD多媒体教学光盘

赠送**2GB**高清晰动态素材
包含**3**款商业案例的有声多媒体演示，近**3**个小时
包含全书**50**多个典型练习、**3**款商业案例的源文件和素材



- ❖ 图文并茂，制作精细。书中插图进行了必要的标注处理。
- ❖ 语言流畅，学习轻松。由教学和制作经验丰富的专家编写。
- ❖ 源于实践，回归实战。所有案例均是实际工作技巧的体现。
- ❖ 图书内容完全。**19**大类，共**178**种内置滤镜效果完全解析。
- ❖ 光盘信息海量。**1**张超大容量的**DVD**光盘，共计约**3GB**。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



After Effects 7.0

动画与特效制作完全手册

中国美术学院美术考级教材



本书是《中国美术学院美术考级教材》系列中的一本，旨在帮助考生系统地掌握动画与特效制作的理论知识与实践能力。全书内容翔实，图文并茂，是考生备考的重要参考资料。

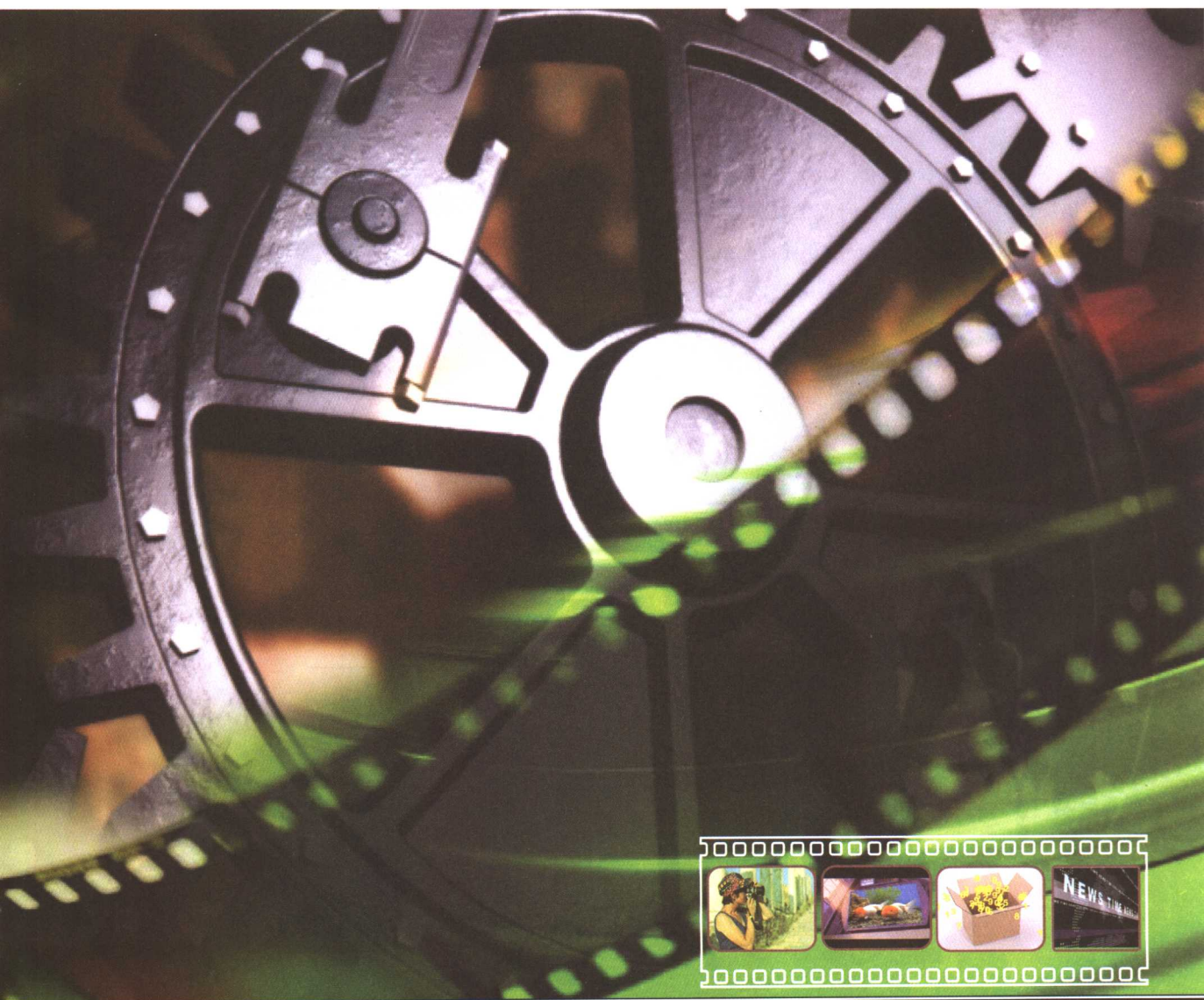


Collection

典藏

After Effects 7.0 影视后期编辑完全手册

新视觉文化行 程明才编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

典藏: After Effects 7.0 影视后期编辑完全手册 / 程明才编
著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.3
ISBN 978-7-115-17297-6

I. 典… II. 程… III. 图形软件, After Effects 7.0
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 188428 号

内 容 提 要

本书是一本系统介绍 After Effects 使用的完全手册, 由影视广告工作的一线制作人员和教学人员编写。全书共分 16 章, 包括 After Effects 简单介绍、菜单命令、操作界面、项目与合成、调用文件、图层操作、关键帧动画、时间控制、三维合成、遮罩操作、文字动画、内置滤镜、追踪和稳定、宣传输出等内容。书中最后一章还详细介绍了 3 个商业案例的制作全过程。

本书内容系统全面, 讲解清楚易懂, 案例专业实用, 不仅可以作为影视广告片头制作、栏目包装爱好者的学习用书, 而且适合作为大中专院校相关专业以及社会培训班的学习教材。

为了读者学习方便, 本书附带了 1 张 DVD 光盘, 包含书中所有案例的源文件、素材文件、最终渲染输出文件和 3 个商业案例的多媒体语音视频教学文件。

典藏——After Effects 7.0 影视后期编辑完全手册

- ◆ 编 著 新视觉文化行 程明才
责任编辑 郭发明
- ◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 30.5 彩插: 4
字数: 733 千字 2008 年 3 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2008 年 3 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17297-6/TP

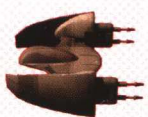
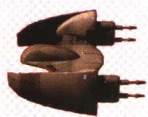
定价: 79.00 元 (附光盘)

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

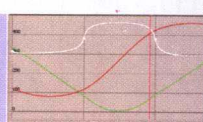
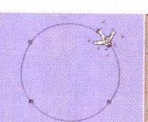
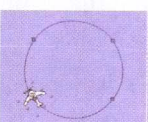
反盗版热线: (010) 67171154

TP391.41/1762D

2008

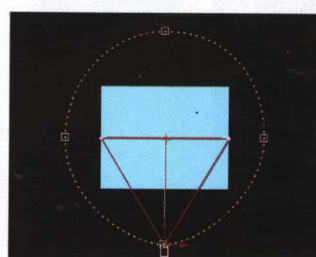
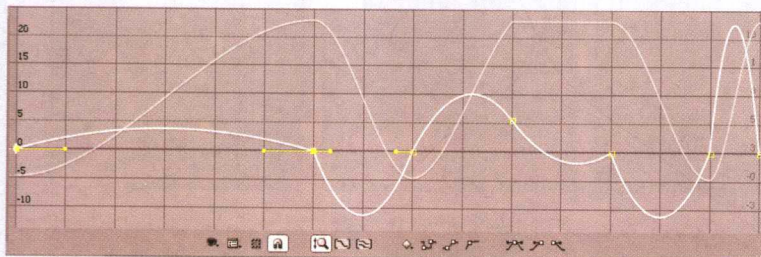


对 Alpha 通道的解释不同，最终效果也不尽相同（见第 5 章）

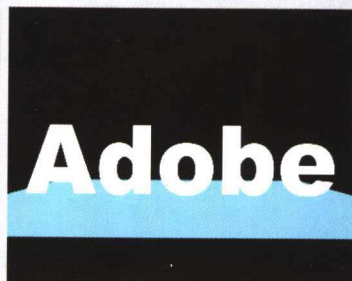
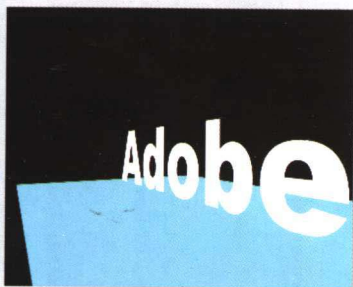


在多层或两层之间使用保持透明度或者轨道蒙版都可制作显示局部画面效果（见第 6 章）

有关位置动画、自动定向、关键帧插值、路径曲线及图表编辑器（见第 7 章）



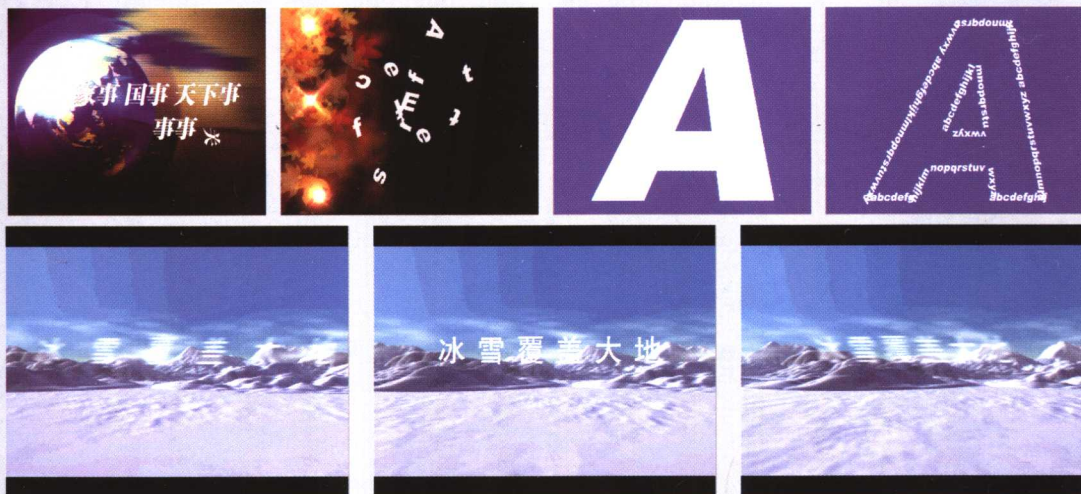
利用时间重映像功能制作无级变速（见第 8 章）



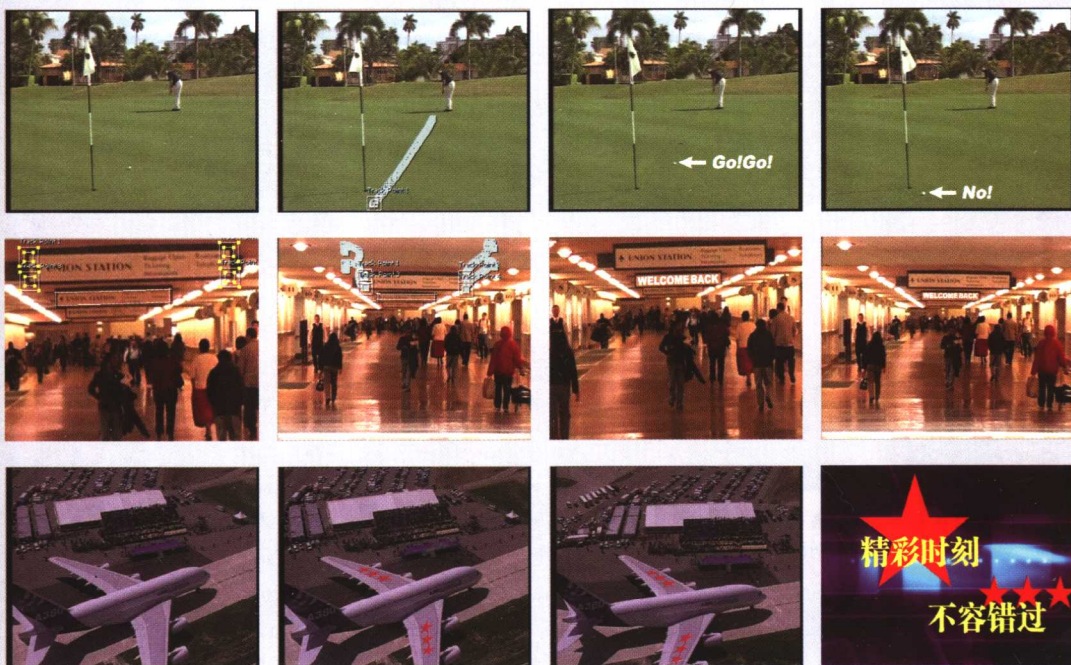
三维比二维多了 Z 轴，加上灯光、摄像机、材质等，使二三维合成有质的区别（见第 9 章）



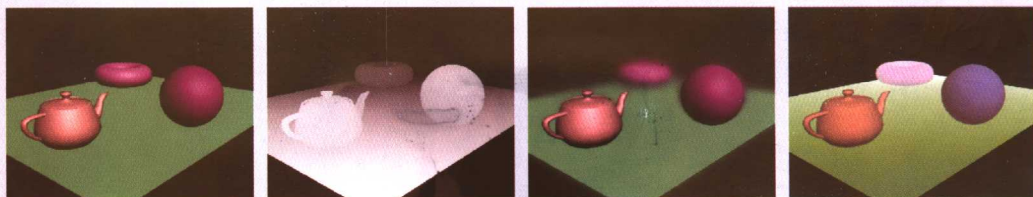
遮罩在合成中经常被使用，有绘制的方法，也有跟踪生成的方法（见第 10 章）



使用文字模块创建文字非常方便，更有独特的文字动画设置（见第 11 章）



追踪和稳定为高级合成模块，掌握操作流程和特点后会觉得没有想像中那么难（见第 14 章）



合成制作中可以利用三维软件渲染时附加的通道信息（见第12章）



这里有改变小汽车车身颜色的方法，也有改变小汽车及其环境颜色的方法（见第12章）



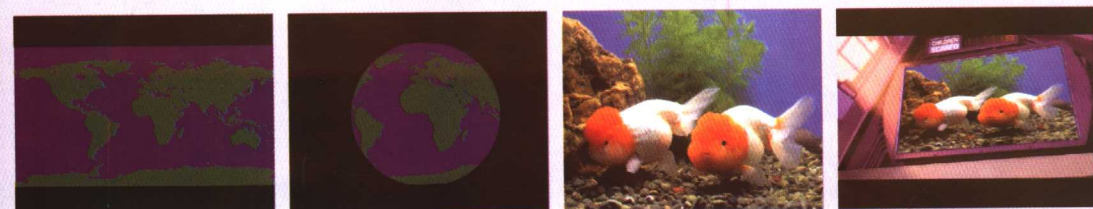
可以改变某素材的色调，也可以将其与其他素材的色调进行匹配（见第12章）



制作闪电、激光、光晕效果（见第12章）



可以设置颜色遮罩改善图像细节，也可以通过网格变形物体（见第12章）



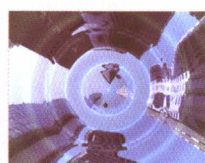
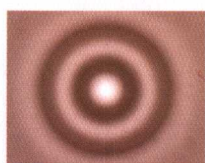
可以将地图变形为地球，也可以将画面放置到屏幕（见第12章）



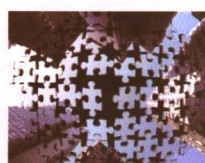
抠像有多种工具，有些抠像用某几种工具均可，有些则需要针对性很强的工具（见第 13 章）



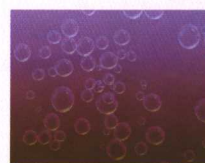
画面噪点颗粒有时需要去除，有时也需要添加或匹配（见第 13 章）



粉散和波形世界一起使用可以制作真实的水波（见第 13 章）



粉碎效果在影视特效中会经常见到（见第 13 章）



粒子运动场特效的粒子数字效果，泡沫特效的气泡效果（见第 13 章）



转场切换在合成制作中的效果并不明显，它只是特效的一部分（见第 13 章）



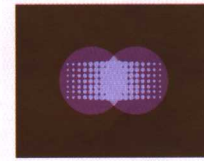
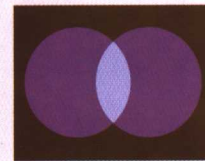
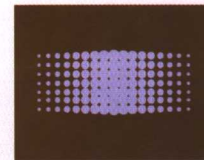
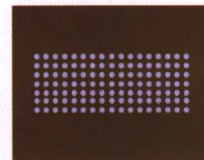
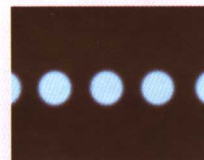
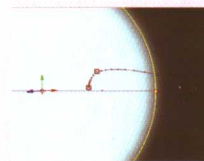
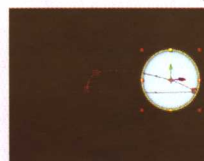
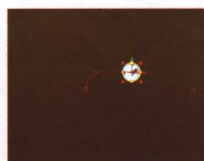
枯叶变得金灿灿，人物因时间替换而扭曲，这就是合成的魅力（见第 13 章）



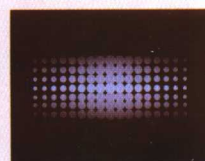
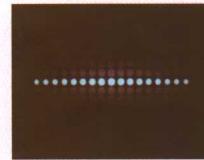
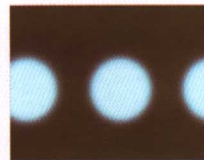
栏目包装制作效果分解 (见第 16 章)



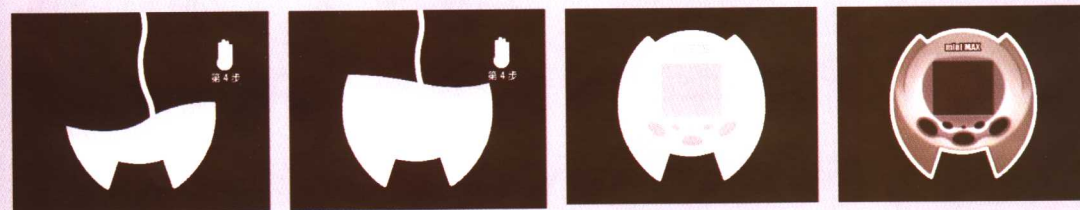
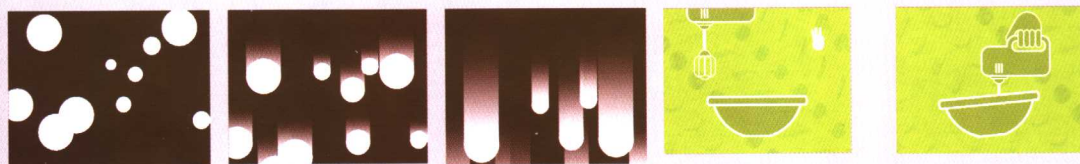
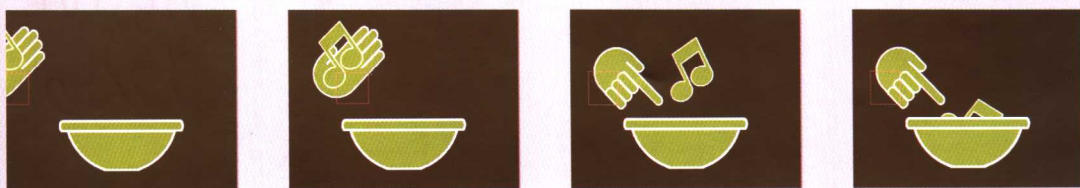
栏目包装最终制作效果 (见第 16 章)



Logo 动画制作效果分解 (见第 16 章)



Logo 动画最终制作效果 (见第 16 章)



产品广告制作效果分解 (见第 16 章)



产品广告最终制作效果 (见第 16 章)

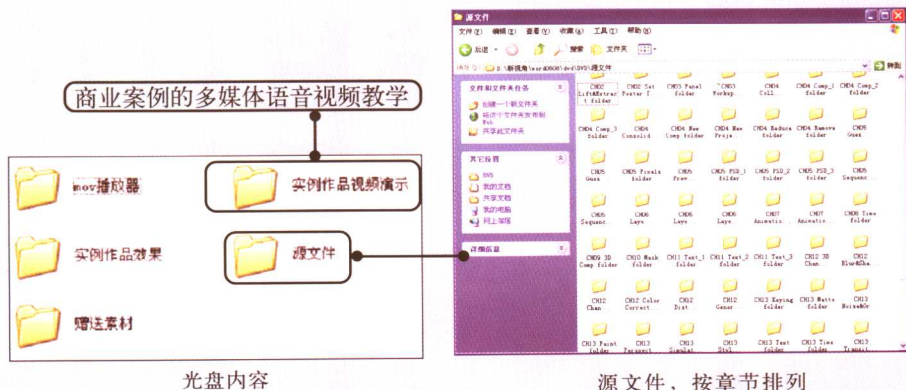


光盘使用说明 (1DVD)

About Disks

1. 内容

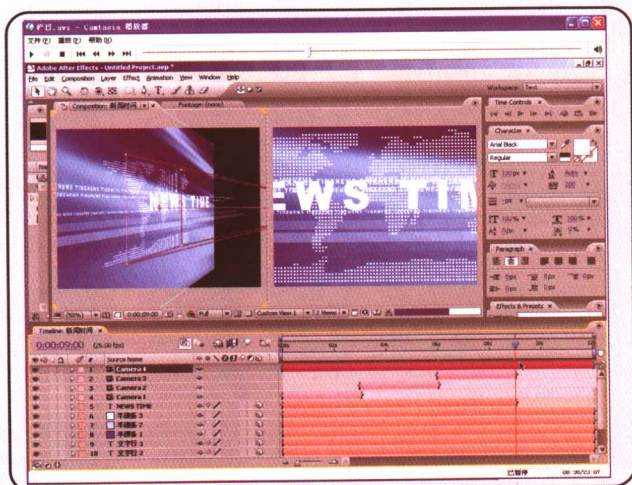
本书附带 1 张 DVD 光盘，包含 50 多个典型操作练习和 3 款商业案例的源文件、素材文件。



如果您的电脑硬盘有足够的空间，建议将光盘的所有内容拷贝到您的硬盘上。这样更便于您的学习和欣赏！

2. 使用

本书使用的软件版本是 After Effects 7.0，使用时请先安装相应版本的软件。播放视频前，请安装相应的播放器和 TSCC 解码器。



视频教学控制

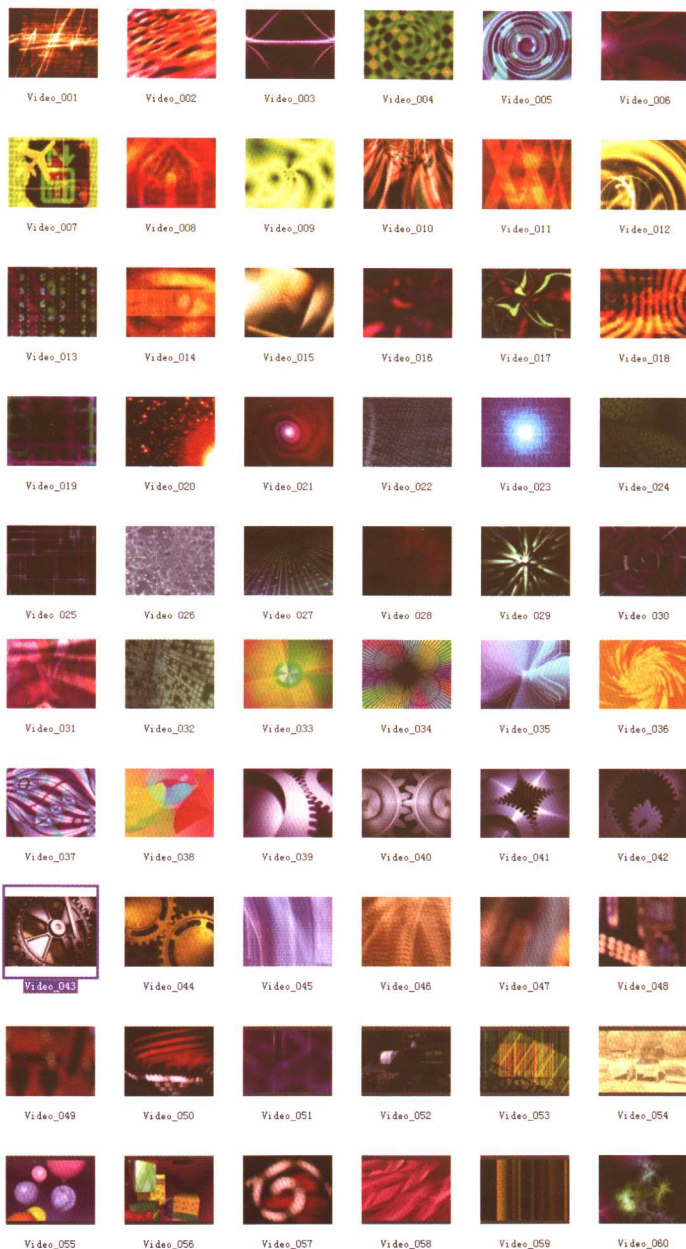


双击播放素材视频



About Disks

赠送 2GB 高精度素材



素材效果展示



典藏

——After Effects 7.0 影视后期编辑完全手册

设计应用的快速通道——提升专业技能，成就职业梦想

关于“典藏”系列

“典藏”意味着经典、值得珍藏。由工作在影视广告工作第一线的设计师和教学人员编写的专业学习用书，让读者快速掌握实用的技能，步入设计行业的殿堂，是我们策划“典藏”系列图书的初衷。从我们收到的读者反馈信息来看，“典藏”系列已经得到了广大读者的喜爱，帮助很多人提高了专业技能，成就了职业梦想。很多读者将“典藏”系列图书比作是从“软件使用”升级到“设计应用”的快速通道，希望这条快速通道能够帮助越来越多的人提高专业技能。

我们已经出版的“典藏”图书有：

《典藏——After Effects 7.0 影视后期特效制作完美风暴》（附3张DVD，彩印）
《典藏——Premiere Pro 2.0 视频编辑剪辑制作完美风暴》（附3张DVD，彩印）
《典藏——3ds Max 8 影视片头与包装制作完美风暴》（附2张DVD，彩印）
《典藏——Photoshop CS2 经典网页特效表现完美风暴》（附1张DVD，彩印）
《典藏——CorelDRAW 12 经典视觉特效表现完美风暴》（附1张DVD，彩印）

关于本书

目前，在影视后期合成、影视特效制作方面，After Effects 堪称是使用频率最高的软件之一。

本书从 After Effects 的使用入手，循序渐进地讲解了 After Effects 软件所有的菜单命令、影片剪辑功能、后期合成功能、内置滤镜、渲染输出设置等内容。本书首先介绍了 After Effects 的概况、基本的菜单命令和操作界面，接着详细介绍了项目与合成、文件调用、图层操作、关键帧动画设置、时间控制、三维合成、遮罩操作、文字动画制作、内置滤镜详解、追踪和稳定设置、渲染输出等知识，最后详细剖析了3个商业案例，涉及栏目包装、Logo 动画、产品广告方面的内容。

本书作为“典藏”系列的又一力作，同样具有以下鲜明的特点。

1. 源于实践，回归实战。本书每一个案例都来源于商业设计，对实际工作有很强的指导性，稍加变通这些案例，均可为读者所用。

2. 语言通俗易懂, 学习轻松高效。本书由有多年教学和设计经验的专家编写, 语言贴近读者的学习习惯。

3. 图文并茂, 制作精细。本书对插图进行了必要的标注处理, 便于读者更好地学习。

4. 案例丰富, 循序渐进。本书通过 50 多个技术性和应用性都很强的案例, 循序渐进地讲解了网页特效制作的各种方法和技巧。

5. 超大容量光盘, 便于学习。本书配有 1 张海量信息的 DVD 光盘, 包含书中 50 多个案例的源文件、素材文件、最终输出文件, 以及 3 个商业案例的多媒体语音视频教学文件。本套光盘将为读者的学习扫清障碍。

读者在学习本书时, 可以一边看书, 一边看多媒体教学文件, 学习完每个案例后, 可以在计算机上调用相关的文件进行实战学习。

本书由新视角文化行总策划, 由制作公司和影视广告制作教学的一线专业人员编写, 在成书的过程中, 得到了杜昌国、邹庆俊、易兵、宋国庆、汪建强、信士常、罗丙太、王泉宏、李晓杰、王大勇、王日东、高立平、杨新颖、李洪辉、邹焦平、张立峰、邢金辉、王艾琴、吴晓光、崔洪禹、田成立、梁静、任宏、吴井云、艾宏伟、张华、张平、孙宝莱、孙朝明、任嘉敏、钟丽、尹志宏、蔡增起、段群兴、郭兵、杜昌丽等人的大力帮助和支持, 在此表示感谢。

由于作者知识水平有限, 书中难免有错误和疏漏之处, 恳请广大读者批评、指正。读者在阅读本书的过程中, 如果遇到问题, 可以联系作者 (电子邮件 nvangle@163.com), 也可以与本书策划编辑郭发明联系交流 (guofaming@ptpress.com.cn)。

新视角文化行

2008年1月

目 录

第1章 After Effects 概况..... 1	第4章 项目和合成..... 81
1.1 软件简介..... 1	4.1 新建项目..... 81
1.1.1 软件使用范围和用途..... 1	4.2 新建合成..... 82
1.1.2 发行公司和版本回顾..... 1	4.3 新建多个合成..... 83
1.2 系统配置..... 2	4.4 合成的嵌套..... 85
1.3 新增功能..... 3	4.5 合并层..... 85
1.4 安装和卸载..... 5	4.6 整理素材..... 87
1.5 专业术语..... 10	4.7 删除未使用素材..... 88
第2章 菜单命令..... 15	4.8 精简项目..... 89
2.1 File (文件) 菜单..... 15	4.9 文件打包..... 90
2.2 Edit (编辑) 菜单..... 27	第5章 调用文件..... 93
2.3 Composition (合成) 菜单..... 37	5.1 调用文件的方法..... 93
2.4 Layer (层) 菜单..... 43	5.2 调用和查看视频和音频文件..... 94
2.5 Effect (特效) 菜单..... 52	5.3 转换CMYK图片文件..... 97
2.6 Animation (动画) 菜单..... 52	5.4 修改像素比..... 98
2.7 View (视图) 菜单..... 58	5.5 导入透明信息图像..... 100
2.8 Window (窗口) 菜单..... 62	5.6 调用图片序列文件..... 102
2.9 Help (帮助) 菜单..... 62	5.7 调用Photoshop图层文件..... 105
第3章 操作界面..... 65	5.8 调用其他文件..... 108
3.1 操作界面的布局..... 65	第6章 图层操作..... 109
3.1.1 启用时的界面..... 65	6.1 层的概念..... 109
3.1.2 选择不同的工作界面..... 65	6.2 层的选择..... 109
3.1.3 改变工作界面中区域的大小..... 67	6.2.1 选择单个层..... 109
3.1.4 分离面板和框架..... 70	6.2.2 选择多个层..... 110
3.1.5 复原工作界面..... 72	6.3 层顺序的调节..... 111
3.1.6 自定义工作区界面..... 72	6.4 层的复制和分割..... 112
3.1.7 删除工作界面方案..... 72	6.4.1 层的复制和粘贴..... 112
3.1.8 为工作界面设置快捷键..... 72	6.4.2 创建层副本..... 113
3.2 工具面板..... 73	6.4.3 复制加粘贴与创建层副本的区别..... 114
3.3 Project (项目) 窗口..... 74	6.4.4 层的分割..... 115
3.4 Composition (合成) 窗口..... 75	6.5 层的重新命名..... 116
3.5 Timeline (时间线) 窗口..... 77	6.6 层的模式效果..... 117
3.6 其他常用窗口面板..... 78	6.7 层的类型..... 122
3.6.1 Effect Controls (特效控制) 窗口..... 78	6.7.1 素材层..... 123
3.6.2 Info (信息) 面板..... 78	6.7.2 文字层..... 124
3.6.3 Audio (音频) 面板..... 79	6.7.3 固态层..... 124
3.6.4 Time Controls (时间控制) 面板..... 79	6.7.4 灯光层..... 125
3.6.5 Effects & Presets (特效 & 预置) 面板..... 79	6.7.5 摄像机层..... 126
3.6.6 Layer (图层) 窗口..... 80	6.7.6 空物体层..... 126
	6.7.7 调节层..... 127

6.8 层的栏目属性	128	12.2.1 Backwards (倒播)	238
第7章 关键帧动画	141	12.2.2 Bass & Treble (低音&高音)	238
7.1 关键帧的认识	141	12.2.3 Delay (延迟)	238
7.2 关键帧的选择	144	12.2.4 Flange & Chorus (变调和合声) ...	238
7.3 关键帧的移动	145	12.2.5 High-Low Pass (高通-低通)	239
7.4 关键帧的复制	147	12.2.6 Modulator (调节器)	239
7.5 变换动画关键帧	149	12.2.7 Parametric EQ (EQ参量)	240
7.6 编辑关键帧	155	12.2.8 Reverb (回声)	240
7.7 图表编辑器	158	12.2.9 Stereo Mixer (立体声混频器)	240
第8章 时间控制	161	12.2.10 Tone (音调)	241
8.1 在时间线上放置素材时的入点和出点	161	12.3 Blur&Sharpen (模糊和锐化)	241
8.2 剪辑素材的入点和出点	162	12.3.1 Box Blur (盒状模糊)	241
8.3 素材的快放和慢放	164	12.3.2 Channel Blur (通道模糊)	242
8.4 素材的倒放	166	12.3.3 Compound Blur (混合模糊)	242
8.5 静止视频画面	167	12.3.4 Directional Blur (方向模糊)	243
8.6 无级变速	167	12.3.5 Fast Blur (快速模糊)	244
第9章 三维合成	173	12.3.6 Gaussian Blur (高斯模糊)	244
9.1 定义三维图层	173	12.3.7 Lens Blur (镜头模糊)	245
9.2 三维图层的操作	174	12.3.8 Radial Blur (放射模糊)	246
9.3 摄像机的使用	176	12.3.9 Reduce Interlace Flicker	
9.4 灯光的使用	179	(减少隔行扫描闪烁)	246
9.5 摄像机的动画轨迹	183	12.3.10 Sharpen (锐化)	247
第10章 遮罩操作	187	12.3.11 Smart Blur (精确模糊)	247
10.1 绘制简单遮罩	187	12.3.12 Unsharp Mask	
10.2 绘制复杂遮罩	192	(反遮罩锐化)	247
10.3 使用复合遮罩	197	12.4 Channel (通道)	248
10.4 在不同图层间复制遮罩	200	12.4.1 Alpha Levels (Alpha级别)	248
10.5 通道转换为遮罩	202	12.4.2 Arithmetic (算法)	249
第11章 文字动画	207	12.4.3 Blend (混合)	250
11.1 文字面板	207	12.4.4 Calculations (计算)	250
11.2 建立文字	208	12.4.5 Channel Combiner (通道组合) ...	251
11.3 文字编辑	211	12.4.6 Compound Arithmetic	
11.4 文字动画	216	(混合算法)	252
11.5 路径文字	227	12.4.7 Invert (反转)	253
11.6 调用预设的文字动画	230	12.4.8 Minimax (极小极大)	253
第12章 内置滤镜 (上)	233	12.4.9 Remove Color Matting	
12.1 3D Channel (3D通道)	233	(删除色彩蒙版)	254
12.1.1 3D Channel Extract		12.4.10 Set Channels (通道设置)	254
(3D通道抽出)	233	12.4.11 Set Matte (遮罩设置)	255
12.1.2 Depth Matte (深度蒙版)	234	12.4.12 Shift Channels (通道转换)	255
12.1.3 Depth of Field (景深)	235	12.4.13 Solid Composite (固态合成) ...	256
12.1.4 Fog 3D (3D烟雾)	235	12.5 Color Correction (颜色修正)	256
12.1.5 ID Matte (ID蒙版)	236	12.5.1 Auto Color (自动颜色处理)	257
12.2 Audio (音频)	237	12.5.2 Auto Contrast (自动对比度)	257
		12.5.3 Auto Levels (自动色阶)	258
		12.5.4 Brightness & Contrast	
		(亮度和对比度)	258

12.5.5 Broadcast Colors (广播级色彩) ..	259	12.6.18 Twirl (旋涡)	286
12.5.6 Change Color (修改色彩)	259	12.6.19 Warp (弯曲)	287
12.5.7 Change To Color (定向修改色彩)	260	12.6.20 Wave Warp (波形弯曲)	287
12.5.8 Channel Mixer (通道混合)	261	12.7 Expression Controls (表达式控制)	288
12.5.9 Color Balance (色彩平衡)	262	12.8 Generate (生成)	289
12.5.10 Color Balance (HLS) (色彩平衡 (HLS))	262	12.8.1 4-Color Gradient (4色渐变)	290
12.5.11 Color Link (色彩链接)	263	12.8.2 Advanced Lightning (高级闪电)	290
12.5.12 Color Stabilizer (颜色稳定)	264	12.8.3 Audio Spectrum (音频频谱)	291
12.5.13 Colorama (彩色光)	264	12.8.4 Audio Waveform (音频波形)	292
12.5.14 Curves (曲线)	266	12.8.5 Beam (激光光束)	293
12.5.15 Equalize (均衡)	267	12.8.6 Cell Pattern (单元图案)	293
12.5.16 Exposure (曝光)	268	12.8.7 Checkerboard (棋盘格)	294
12.5.17 Gamma/Pedestal/Gain (伽马/基色/增益)	268	12.8.8 Circle (圆)	295
12.5.18 Hue/Saturation (色调/饱和度)	269	12.8.9 Ellipse (椭圆)	296
12.5.19 Leave Color (保留色)	270	12.8.10 Eyedropper Fill (取色器填充)	296
12.5.20 Levels (色阶)	271	12.8.11 Fill (填充)	297
12.5.21 Levels (Individual Controls) (色阶单项控制)	272	12.8.12 Fractal (分形)	297
12.5.22 Photo Filter (照片过滤)	272	12.8.13 Grid (网格)	298
12.5.23 PS Arbitrary Map (PS映像) ...	273	12.8.14 Lens Flare (镜头光晕)	299
12.5.24 Shadow/Highlight (阴影/高光) .	274	12.8.15 Lightning (闪电)	300
12.5.25 Tint (色彩)	274	12.8.16 Paint Bucket (油漆桶)	301
12.6 Distort (扭曲)	275	12.8.17 Radio Waves (电波)	302
12.6.1 Bezier Warp (贝塞尔弯曲)	275	12.8.18 Ramp (渐变)	304
12.6.2 Bulge (凸凹镜效果)	276	12.8.19 Scribble (涂写)	304
12.6.3 Corner Pin (边角定位)	276	12.8.20 Stroke (描边)	305
12.6.4 Displacement Map (置换贴图)	277	12.8.21 Vegas (勾画)	306
12.6.5 Liquify (液化)	278	12.8.22 Write-on (书写)	308
12.6.6 Magnify (放大)	279		
12.6.7 Mesh Warp (网格变形)	279	第 13 章 内置滤镜(下)	309
12.6.8 Mirror (镜像)	280	13.1 Keying (键控)	309
12.6.9 Offset (偏移)	280	13.1.1 Color Difference Key (色差键) 309	
12.6.10 Optics Compensation (光学补偿)	281	13.1.2 Color Key (色键)	310
12.6.11 Polar Coordinates (极坐标)	281	13.1.3 Color Range (颜色范围)	311
12.6.12 Reshape (形变)	282	13.1.4 Difference Matte (差异蒙版) ...	312
12.6.13 Ripple (波纹)	283	13.1.5 Extract (抽出)	312
12.6.14 Smear (涂抹)	284	13.1.6 Inner/Outer Key (内/外部键) ...	313
12.6.15 Spherize (球面)	284	13.1.7 Linear Color Key (线性色键) ...	314
12.6.16 Transform (变换)	285	13.1.8 Luma Key (亮度键)	315
12.6.17 Turbulent Displace (强烈置换)	286	13.1.9 Spill Suppressor (溢出抑制)	315
		13.2 Matte (蒙版)	316
		13.2.1 Matte Choker (蒙版清除)	316
		13.2.2 Simple Choker (简单清除)	317
		13.3 Noise & Grain (噪波和颗粒)	317
		13.3.1 Add Grain (添加杂点)	317