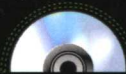


图恰多媒体讲堂:

162个典型范例 + 5小时交互式多媒体语音视频教学 + 影视专业知识讲解

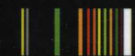
双色印刷



1 DVD

1. 书中所有案例的素材文件、结果源文件
2. 书中所有案例的真人语音讲解多媒体演示文件

After Effects 7.0 影视动画 完全学习手册



- » 作者录制长达5小时的多媒体DVD教学光盘，犹如名师在旁；
- » 图解式教学，操作流程标注，双色印刷，轻松学习，即学即会即用；
- » 6年教学经验的培训讲师，162个典型专业范例讲解影视动画制作技术；
- » 内容详实全面，技术讲解紧跟典型专业范例实用性强，符合学习习惯。

王红卫 编著



机械工业出版社
China Machine Press

TP391.41/1627D

2007

After Effects 7.0

影视动画完全学习手册

王红卫 编著



机械工业出版社
China Machine Press

本书根据作者 6 年的教学和项目经验编写而成,在内容安排上按照软件学习规律和应用层面划分为 10 个专题,前 9 个专题内容包括:After Effects 7.0 影视动画制作基础、创建项目与管理素材、关键帧动画与运动跟踪、蒙版和文字动画的应用、色彩控制与素材抠像、内置特效、影片的渲染及输出,最后一个专题则通过 5 个实际应用项目进行综合实战演练。

本书的最大特点是内容实用,精选最常用最实用最有用的技术进行讲解,107 个案例均经过多次课堂实践检验,不仅有代表性,而且还覆盖当前的各种典型应用,读者学到的不仅仅是软件的使用法,更重要的是用软件完成实际项目的方法、技巧和流程,同时也能从中获知视频编辑理论。本书的第 2 大特点是轻松易学,步骤讲解非常清晰,配合图片上操作流程编号标注,一看就懂;与图书配套的多媒体 DVD 教学光盘,则提供有图书所有案例的素材、结果源文件和制作过程的多媒体动画语音视频文件。

本书适用于欲从事影视制作的读者使用,也可作为大中专院校相关专业教学用书。另外,本书也可作为社会培训学校的上机实践指导用书。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

After Effects 7.0 影视动画完全学习手册/王红卫编著.-北京:机械工业出版社,2007.10

ISBN 978-7-111-22475-4

I.A… II.王… 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 152607 号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:夏非彼 李才应

北京科普瑞印刷有限责任公司·新华书店北京发行所发行

2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm · 29.25 印张

定价:49.80 元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换
本社购书热线:(010) 68326294

前言

After Effects 7.0 是 Adobe 公司最新推出的一款基于 PC 和 MAC 平台的专业影视编辑软件,在电影后期制作、广告制作、电视栏目包装以及多媒体动画制作等方面有着广泛的应用。无论是面向高端的视频特效系统,还是针对普通大众,选用 After Effects 作为合成工具都是不错的选择。事实上,越来越多的人选择 After Effects 来完成自己的工作,利用它不仅可以轻松地将数字电影的片段加以剪辑组合,还可以加入多种特效,并能录制规划和播放视频图像、声音、动画、图片、绘图、文本及其他素材,进行影视节目编辑和 CD-ROM 的制作,创造出神奇的数字电影。

图书内容

本书作者有 6 年的培训和项目实践经验,对学生的学习特点和难点有很深刻的认识,在图书编写过程中很好地把握了循序渐进和例学的教学模式,按照影视作品编辑的一般思路和应用层面组织内容,按学练结合的特点安排章节,全书共分 10 个专题,前 9 个专题内容包括:After Effects 7.0 影视动画制作基础、创建项目与管理素材、关键帧动画与运动跟踪、蒙版和文字动画的应用、色彩控制与素材抠像、After Effects 7.0 内置特效、影片的渲染及输出,最后一个专题则通过 5 个实际应用项目进行综合实战演练。

图书特色

本书突出实践的重要性,内容全面、语言流畅、结构清晰、实例精彩,从软件基本知识着手,然后利用丰富而精彩的实例由浅入深地讲解如何利用 After Effects 7.0 软件进行非线性编辑和影视制作。本书具有以下写作特色:

- **例学+实践。**无论学习什么,尤其是对动手能力要求高的课程,最好的学习方法就是模仿,学完理论之后,最好能马上按照别人教的步骤练习一下,边做边练边思考,多问几个为什么,在操作中体会基本概念和关键技术的应用场合、使用方式和相应效果。本书通过 162 个经过多次课堂实践检验的专业典型案例,很好地体现了例学与实践结合的学习特点。
- **双色印刷+图解教学。**为提高学习效率,增加学习兴趣,本书采用双色印刷与图解教学相结合的模式,用颜色区分学习内容,并在插图上按操作流程对相关内容做编号标注,一看就懂,一学就会。
- **多媒体语音讲解,努力打造立体化学习环境。**随书赠送的多媒体 DVD 教学光盘,提供书中所有实例的素材、结果源文件和所有案例的多媒体语音动画文件,方便读者对照练习。

虽然作者在编写过程中竭尽全力,但由于水平有限,错误疏漏在所难免,希望广大读者批评指正。如果您在学习过程中遇到什么难题,或者对这本书有什么改进建议,都欢迎登录我们的网站:<http://www.booksaga.com>留言,也可以通过电子邮箱:booksaga@126.com 与我们联系,我将尽自己的最大努力争取在第一时间给予答复。

编者
2007 年秋于北京

DVD 配书光盘使用说明

光盘操作如下:

1. 将光盘插入光驱后,系统将自动运行本光盘中的程序,首先启动如图1所示的主界面画面。

提示:如果没有自动运行,可在光盘中双击 start.exe 图标运行该光盘。本程序运行最佳屏幕分辨率为 1024×768。

2. 在主界面中,单击某个选项标题,即可进入相应界面,如果进入多媒体教学界面,可以单击  进入多媒体课堂讲座,打开如图2所示的“课程选择界面”。

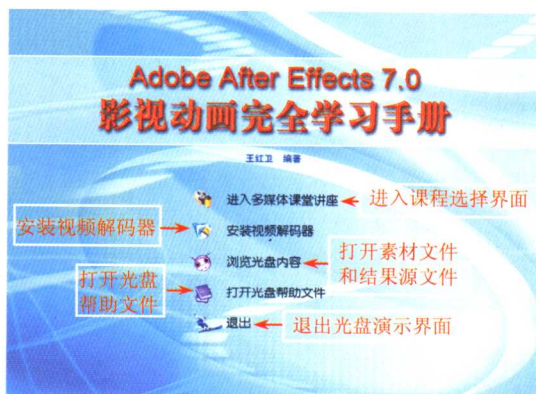


图1 主界面图



图2 课程选择界面

3. 在课程选择界面中,可以选择一个实例来进行学习,单击某个实例标题,即可进入动画播放界面,比如单击 **实例10-5 粒子绘图**,打开如图3所示的界面。

当前学习的课程名称

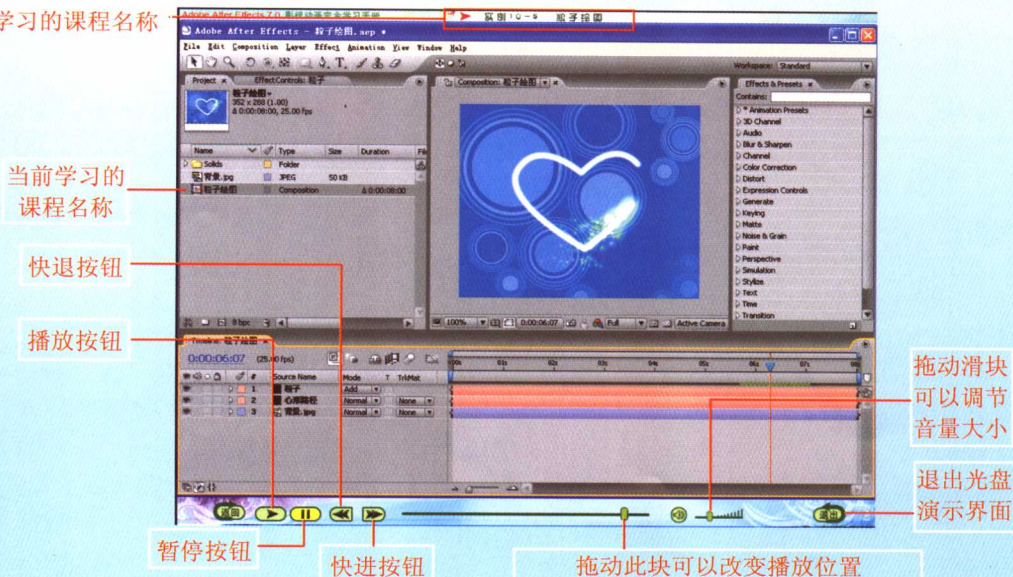
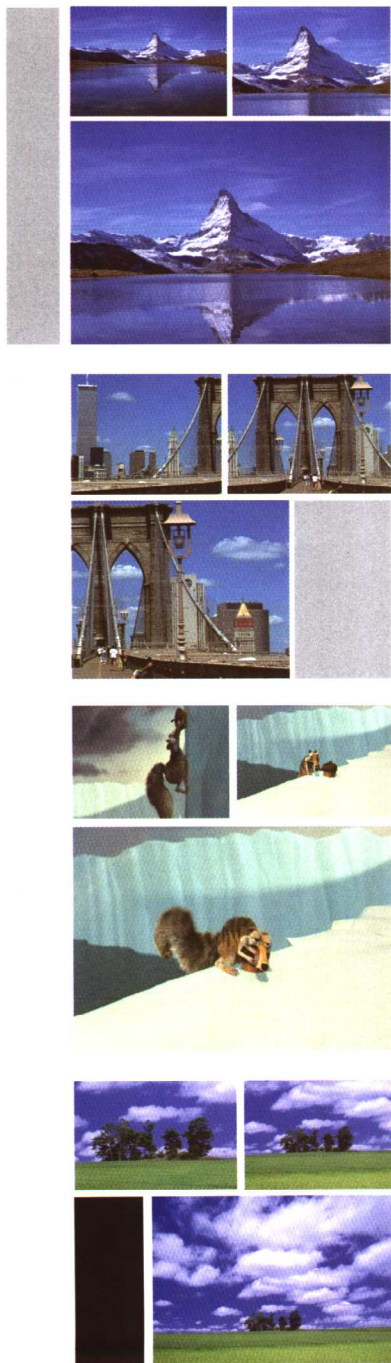
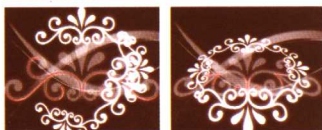
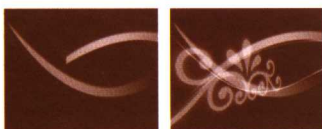


图3 进入学习界面



第1章 After Effects 7.0 影视动画制作基础 1

1.1 数字视频基础.....	2
1.1.1 视频基础.....	2
1.1.2 电视的制式	2
1.1.3 视频时间码	3
1.2 色彩模式.....	3
1.2.1 RGB模式	3
1.2.2 CMYK模式	3
1.2.3 HSB模式	4
1.2.4 YUV (Lab) 模式	4
1.2.5 灰度模式	4
1.3 影视镜头表现手法.....	4
1.3.1 推镜头	4
1.3.2 移镜头	5
1.3.3 跟镜头	5
1.3.4 摇镜头	6
1.3.5 旋转镜头	6
1.3.6 拉镜头	7
1.3.7 甩镜头	7
1.3.8 晃镜头	8
1.4 After Effects 7.0 操作界面简介	8
1.4.1 启动After Effects 7.0	8
1.4.2 After Effects 7.0操作界面介绍	9
1.4.3 自定义工作模式	10
1.4.4 保存工作界面	12
1.4.5 工具栏的介绍	12
1.4.6 浮动面板的介绍	13
1.5 After Effects 7.0 参数设置	22
1.5.1 General (常规) 设置	22
1.5.2 Previews (预览) 设置	22
1.5.3 Display (显示) 设置	22
1.5.4 Import (导入) 设置	23



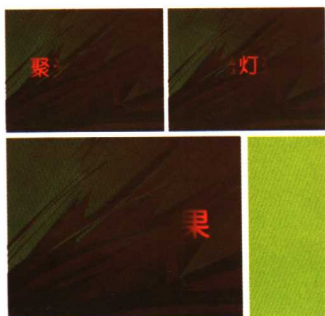
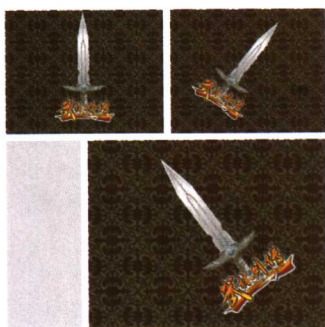
1.5.5 Output (输出) 设置	24
1.5.6 Grids & Guides (网格与参考线) 设置 ...	24
1.5.7 Label Colors (标签颜色) 设置	25
1.5.8 Label Defaults (默认标签) 设置	25
1.5.9 Memory & Cache (内存与缓存) 设置 ...	26
1.5.10 Video Preview (视频预览) 设置	27
1.5.11 User Interface Colors (用户界面颜色) 设置	27
1.5.12 Auto-Save (自动保存) 设置	28

第2章 创建项目与管理素材 29

2.1 项目文件的操作	30
2.1.1 创建项目及合成文件	30
2.1.2 保存项目文件	31
2.2 素材的导入	32
2.2.1 素材导入的方法	32
2.2.2 几种常见素材的导入介绍	33
2.3 素材的管理	37
2.3.1 管理素材	37
2.3.2 添加素材	39
2.3.3 查看和移动素材	41
2.3.4 设置入点和出点	42
2.4 使用辅助功能	45
2.4.1 缩放功能	45
2.4.2 安全框	46
2.4.3 网格	47
2.4.4 参考线	48
2.4.5 标尺	50
2.4.6 快照	50
2.4.7 显示通道	51
2.4.8 分辨率解析	51
2.4.9 设置区域预览	52
2.4.10 设置不同视图	53

第3章 After Effects 7.0 层的使用 55

3.1 层的使用	56
3.1.1 层类型的介绍	56



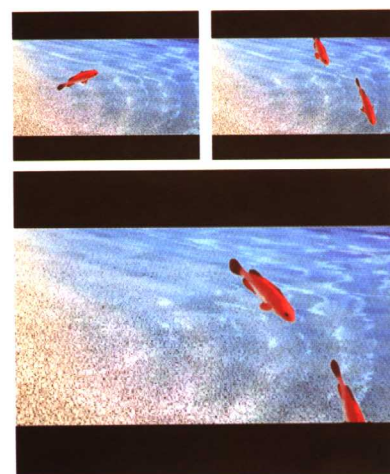
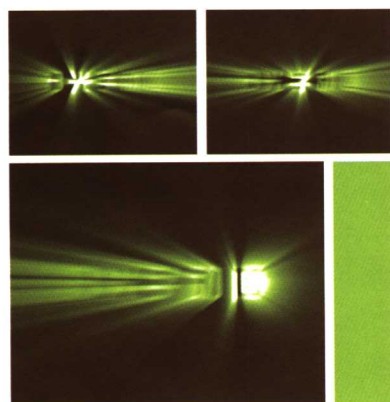
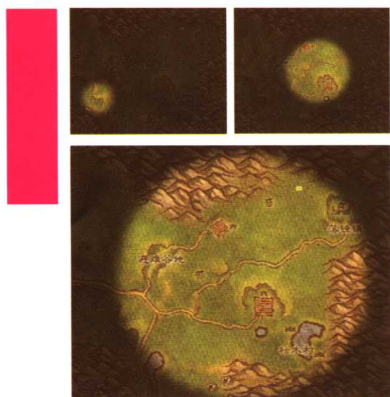
3.1.2 层的基本操作	70
3.2 层混合模式的使用	75
3.2.1 层混合模式的使用方法	75
3.2.2 层混合模式的类型	75
3.3 常用层属性设置	79
3.3.1 层列表	79
3.3.2 Anchor Point (定位点)	80
3.3.3 Position (位置)	82
3.3.4 Scale (缩放)	85
3.3.5 Rotation (旋转)	89
3.3.6 Opacity (不透明度)	93

第4章 关键帧动画与运动跟踪 97

4.1 创建及查看关键帧	98
4.1.1 创建关键帧	98
4.1.2 查看关键帧	99
4.2 编辑关键帧	100
4.2.1 选择关键帧	100
4.2.2 移动关键帧	101
4.2.3 删除关键帧	101
4.3 使用关键帧助理	102
4.3.1 Easy Ease (流畅曲线)	102
4.3.2 Easy Ease In (流畅曲线进入)	103
4.3.3 Easy Ease Out (流畅曲线离开)	104
4.4 使用The Wiggler (摇摆器)	104
4.5 使用Motion Sketch (运动草图)	111
4.6 运动跟踪与运动稳定	116
4.6.1 Tracker Controls (跟踪控制器) 面板	117
4.6.2 跟踪范围框	119

第5章 蒙版动画 133

5.1 蒙版动画的原理	134
5.2 创建蒙版	134
5.2.1 利用矩形蒙版工具创建方形蒙版	134
5.2.2 利用椭圆蒙版工具创建椭圆形蒙版	135
5.2.3 利用钢笔工具创建自由蒙版	136
5.3 改变蒙版的形状	136



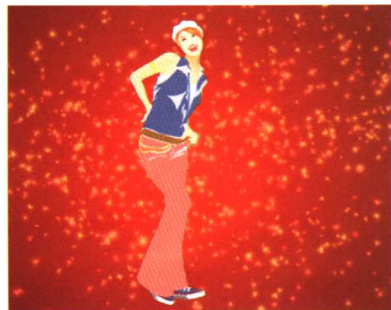
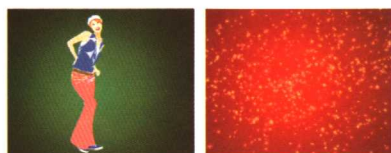
5.3.1 节点的选择	137
5.3.2 节点的移动	137
5.3.3 节点的添加/删除	138
5.3.4 节点的转换技巧	139
5.4 修改蒙版属性	145
5.4.1 蒙版的混合模式	145
5.4.2 蒙版的大小修改	147
5.4.3 蒙版的锁定	148
5.4.4 蒙版的羽化操作	148
5.4.5 蒙版的不透明度	154
5.4.6 蒙版区域的扩展和收缩	155

第6章 文字的应用 161

6.1 文本工具	162
6.1.1 创建文本	162
6.1.2 Character (字符) 和Paragraph (段落) 面板	162
6.2 文本属性	163
6.2.1 Animate (动画)	164
6.2.2 Path (路径)	169
6.3 其他文本的应用	175
6.3.1 Basic Text (基础文字)	175
6.3.2 Path Text (路径文字)	182

第7章 色彩控制与素材抠像 197

7.1 色彩调整的应用方法	198
7.2 使用Color Correction (色彩校正) 特效组	198
7.2.1 自动调节图像色彩——Auto Color	198
7.2.2 自动调节图像对比度—— Auto Contrast	199
7.2.3 自动调节图像色阶——Auto Levels	199
7.2.4 调节图像的亮度和对比度—— Brightness & Contrast	199
7.2.5 测试影片颜色安全信息—— Broadcast Colors	200
7.2.6 改变图像颜色——Change Color	201
7.2.7 直接替换图像颜色——	

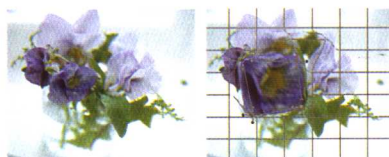


Change To Color	201
7.2.8 多通道混合图像颜色——	
Channel Mixer	202
7.2.9 平衡图像色彩——Color Balance	202
7.2.10 利用HLS平衡图像色彩——	
Color Balance (HLS)	203
7.2.11 处理颜色链接——Color Link	204
7.2.12 设置颜色稳定——Color Stabilizer	204
7.2.13 应用图像渐变映射——Colorama	205
7.2.14 利用曲线调节图像亮区和暗区——	
Curves	206
7.2.15 平均化图像亮暗分布——Equalize	206
7.2.16 处理图像曝光——Exposure	207
7.2.17 多通道细节调整图像——	
Gamma / Pedestal / Gain	207
7.2.18 更改图像颜色和饱和度——	
Hue / Saturation	208
7.2.19 处理局部留色——Leave Color	209
7.2.20 调节图像亮区和暗区分布——Levels	209
7.2.21 控制独立亮暗分布——Levels	
(Individual Controls)	210
7.2.22 将图像调整成照片级别——	
Photo Filter	210
7.2.23 应用Photoshop 曲线图——	
PS Arbitrary Map	211
7.2.24 调节图像的阴影和高光——	
Shadow / Highlight	212
7.2.25 利用指定颜色修改图像色彩——Tint	212
7.3 素材抠像——Keying (键控)	215
7.3.1 Color Difference Key (颜色差值键控)	216
7.3.2 Color Key (色彩键)	216
7.3.3 Color Range (颜色范围)	217
7.3.4 Difference Matte (差异蒙版)	218
7.3.5 Extract (提取)	219
7.3.6 Inner/Outer Key (内外键控)	219
7.3.7 Linear Color Key (线性色键)	220
7.3.8 Luma Key (亮度键)	221
7.3.9 Spill Suppressor (溢出抑制)	222

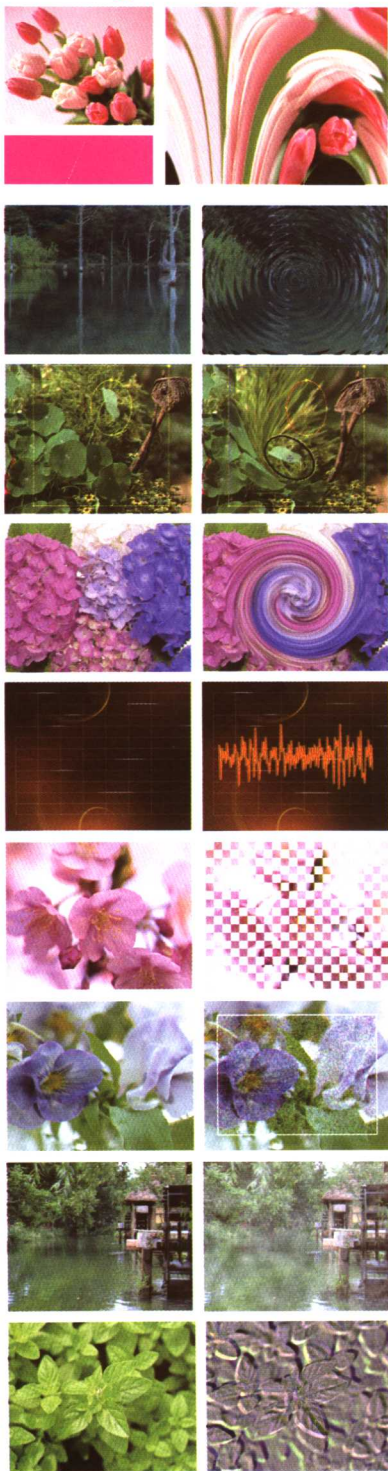


第8章 After Effects 7.0 内置特效 225

- 8.1 视频特效的使用方法 226
- 8.2 视频特效的编辑技巧 227
 - 8.2.1 特效参数的调整 227
 - 8.2.2 特效的复制与粘贴 229
- 8.3 视频特效关键帧动画的制作 229
- 8.4 3D Channel (三维通道) 特效组 234
 - 8.4.1 3D Channel Extract (提取3D通道) ... 234
 - 8.4.2 Depth Matte (深度蒙版) 234
 - 8.4.3 Depth of Field (场深度) 235
 - 8.4.4 Fog 3D (3D雾) 235
 - 8.4.5 ID Matte (ID蒙版) 235
- 8.5 Audio (音频) 特效组 236
 - 8.5.1 Backwards (倒带) 236
 - 8.5.2 Bass & Treble (低音与高音) 237
 - 8.5.3 Delay (延时) 237
 - 8.5.4 Flange & Chorus (变调与和声) 237
 - 8.5.5 High-Low Pass (高-低通滤波) 238
 - 8.5.6 Modulator (调节器) 239
 - 8.5.7 Parametric EQ (参数均衡器) 239
 - 8.5.8 Reverb (混响) 240
 - 8.5.9 Stereo Mixer (立体声混合器) 241
 - 8.5.10 Tone (音调) 241
- 8.6 Blur & Sharpen (模糊与锐化) 特效组 ... 242
 - 8.6.1 Box Blur (盒状模糊) 242
 - 8.6.2 Channel Blur (通道模糊) 242
 - 8.6.3 Compound Blur (复合模糊) 243
 - 8.6.4 Directional Blur (方向模糊) 244
 - 8.6.5 Fast Blur (快速模糊) 244
 - 8.6.6 Gaussian Blur (高斯模糊) 245
 - 8.6.7 Lens Blur (镜头模糊) 245
 - 8.6.8 Radial Blur (径向模糊) 246
 - 8.6.9 Reduce Interlace Flicker
(降低交错闪烁) 247
 - 8.6.10 Sharpen (锐化) 247
 - 8.6.11 Smart Blur (精确模糊) 247



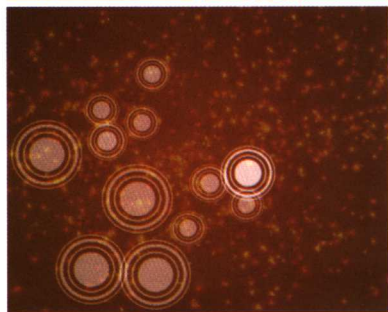
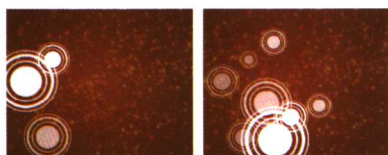
8.6.12 Unsharp Mask (非锐化遮罩)	248
8.7 Channel (通道) 特效组	248
8.7.1 Alpha Levels (Alpha 色阶)	249
8.7.2 Arithmetic (通道算法)	249
8.7.3 Blend (混合)	250
8.7.4 Calculations (计算)	251
8.7.5 Channel Combiner (通道组合器)	252
8.7.6 Compound Arithmetic (复合算法)	253
8.7.7 Invert (反转)	253
8.7.8 Minimax (最小最大值)	254
8.7.9 Remove Color Matting (删除颜色蒙版)	255
8.7.10 Set Channels (设置通道)	255
8.7.11 Set Matte (设置遮罩)	256
8.7.12 Shift Channels (转换通道)	256
8.7.13 Solid Composite (固态合成)	257
8.8 Distort (扭曲) 特效组	257
8.8.1 Bezier Warp (贝塞尔曲线变形)	258
8.8.2 Bulge (凹凸效果)	259
8.8.3 Corner Pin (边角扭曲)	259
8.8.4 Displacement Map (置换贴图)	260
8.8.5 Liquify (液化)	261
8.8.6 Magnify (放大镜)	263
8.8.7 Mesh Warp (网格变形)	264
8.8.8 Mirror (镜像)	265
8.8.9 Offset (偏移)	265
8.8.10 Optics Compensation (光学变形)	266
8.8.11 Polar Coordinates (极坐标)	266
8.8.12 Reshape (形变)	267
8.8.13 Ripple (波纹)	267
8.8.14 Smear (涂抹)	268
8.8.15 Spherize (球面化)	269
8.8.16 Transform (变换)	269
8.8.17 Turbulent Displace (动荡置换)	270
8.8.18 Twirl (扭转)	270
8.8.19 Warp (变形)	271
8.8.20 Wave Warp (波浪变形)	271
8.9 Generate (创造) 特效组	272



8.9.1 4-Color Gradient (四色渐变)	272
8.9.2 Advanced Lightning (高级闪电效果)	273
8.9.3 Audio Spectrum (声谱)	274
8.9.4 Audio Waveform (声波)	277
8.9.5 Beam (激光)	278
8.9.6 Cell Pattern (细胞图案)	279
8.9.7 Checkerboard (棋盘格)	279
8.9.8 Circle (圆)	280
8.9.9 Ellipse (椭圆)	281
8.9.10 Eyedropper Fill (滴管填充)	281
8.9.11 Fill (填充)	282
8.9.12 Fractal (分形)	283
8.9.13 Grid (网格)	284
8.9.14 Lens Flare (镜头光晕)	284
8.9.15 Lightning (闪电)	285
8.9.16 Paint Bucket (油漆桶)	286
8.9.17 Radio Waves (无线电波)	286
8.9.18 Ramp (斜面)	288
8.9.19 Scribble (乱写)	289
8.9.20 Stroke (描边效果)	290
8.9.21 Vegas (描绘)	291
8.9.22 Write-on (书写)	293
8.10 Matte (蒙版) 特效组	294
8.10.1 Matte Choker (蒙版阻塞)	294
8.10.2 Simple Choker (简易阻塞)	294
8.11 Noise & Grain (噪波和杂点) 特效组	295
8.11.1 Add Grain (添加杂点)	295
8.11.2 Dust & Scratches (蒙尘与划痕)	296
8.11.3 Fractal Noise (分形噪波)	297
8.11.4 Match Grain (匹配杂点)	299
8.11.5 Median (中间值)	299
8.11.6 Noise (噪波)	300
8.11.7 Noise Alpha (噪波Alpha)	300
8.11.8 Noise HLS (噪波HLS)	301
8.11.9 Noise HLS Auto (自动噪波HLS)	301
8.11.10 Remove Grain (降噪)	302
8.12 Paint (绘画) 特效组	303
8.12.1 Paint (绘画)	303



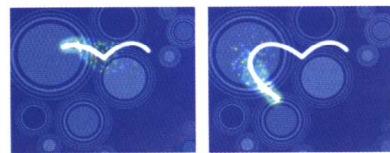
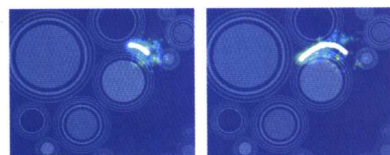
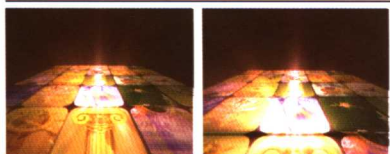
8.12.2 Vector Paint (动态描绘)	304
8.13 Perspective (透视) 特效组	305
8.13.1 3D Glasses (3D眼镜)	305
8.13.2 Basic 3D (基本3D)	306
8.13.3 Bevel Alpha (Alpha斜角)	307
8.13.4 Bevel Edges (斜边)	307
8.13.5 Drop Shadow (投影)	307
8.13.6 Radial Shadow (径向阴影)	308
8.14 Stylize (风格化) 特效组	309
8.14.1 Brush Strokes (画笔描边)	309
8.14.2 Color Emboss (彩色浮雕)	309
8.14.3 Emboss (浮雕)	310
8.14.4 Find Edges (查找边缘)	310
8.14.5 Glow (发光)	311
8.14.6 Mosaic (马赛克)	312
8.14.7 Motion Tile (运动拼贴)	312
8.14.8 Posterize (色彩分离)	313
8.14.9 Roughen Edges (粗糙边缘)	313
8.14.10 Scatter (扩散)	314
8.14.11 Strobe Light (闪光灯)	315
8.14.12 Texturize (纹理)	315
8.14.13 Threshold (阈值)	316
8.15 Text (文字) 特效组	316
8.15.1 Basic Text (基本文字)	317
8.15.2 Numbers (数字效果)	317
8.15.3 Path Text (路径文字)	318
8.15.4 Timecode (时间码)	318
8.16 Time (时间) 特效组	319
8.16.1 Echo (重复)	319
8.16.2 Posterize Time (多色调分色时期)	320
8.16.3 Time Difference (时间差异)	320
8.16.4 Time Displacement (时间置换)	321
8.16.5 Timewarp (时间变形)	322
8.17 Transition (切换) 特效组	322
8.17.1 Block Dissolve (块状溶解)	322
8.17.2 Card Wipe (卡片擦除)	323
8.17.3 Gradient Wipe (梯度擦除)	324
8.17.4 Iris Wipe (形状擦除)	325



8.17.5 Linear Wipe (线性擦除)	325
8.17.6 Radial Wipe (表针擦除)	326
8.17.7 Venetian Blinds (百叶窗)	326
8.18 Utility (实用) 特效组	327
8.18.1 Cineon Converter (转换Cineon)	327
8.18.2 Color Profile Converter (色彩轮廓转换)	327
8.18.3 HDR Comander (HDR压缩扩展器)	328

第9章 影片的渲染及输出 329

9.1 数字视频压缩.....	330
9.1.1 压缩的类别	330
9.1.2 压缩的方式	330
9.2 数字信号格式.....	331
9.2.1 静态图像格式	331
9.2.2 视频格式	332
9.2.3 音频的格式	333
9.3 设置渲染工作区.....	333
9.3.1 手动调整渲染工作区	334
9.3.2 利用快捷键调整渲染工作区	335
9.4 启用渲染队列.....	335
9.5 详解渲染队列窗口参数.....	336
9.5.1 All Renders (所有渲染)	336
9.5.2 Current Render (当前渲染)	337
9.5.3 Current Render Details (当前渲染详细资料)	337
9.5.4 渲染组	338
9.6 设置渲染模板.....	340
9.6.1 更改渲染模板	341
9.6.2 设置Render Settings	342
9.6.3 创建渲染模板	344
9.6.4 创建输出模块模板	345
9.7 输出影片.....	347
9.7.1 输出SWF格式文件	347
9.7.2 输出AVI格式文件	352
9.7.3 输出FLV格式文件	354
9.7.4 输出单帧图像	356



9.7.5 输出序列图像 356

第10章 影视动画综合实战 359

10.1 纷飞的花瓣 360

10.1.1 实例分析 360

10.1.2 本实例知识点 360

10.1.3 动画流程画面 360

10.1.4 操作步骤1——添加碎片特效 360

10.1.5 操作步骤2——制作动画并添加背景 ... 363

10.2 韵动的美丽 365

10.2.1 实例分析 365

10.2.2 本实例知识点 365

10.2.3 动画流程画面 365

10.2.4 操作步骤1——制作韵动动画 365

10.2.5 操作步骤2——多时间线的

合成的应用 367

10.3 运动的光芒 370

10.3.1 实例分析 370

10.3.2 本实例知识点 370

10.3.3 动画流程画面 370

10.3.4 操作步骤1——添加摄像机动画 371

10.3.5 操作步骤2——添加光特效 374

10.4 烟花绽放 376

10.4.1 实例分析 376

10.4.2 本实例知识点 376

10.4.3 动画流程画面 377

10.4.4 操作步骤1——导入素材 377

10.4.5 操作步骤2——制作烟花绽放动画 ... 378

10.5 粒子绘图 383

10.5.1 实例分析 383

10.5.2 本实例知识点 383

10.5.3 动画流程画面 384

10.5.4 操作步骤1——导入素材 384

10.5.5 操作步骤2——制作心形路径动画 ... 385

10.5.6 操作步骤3——添加粒子绘图 387

10.6 打开的折扇 391

10.6.1 实例分析 391

10.6.2 本实例知识点 391



10.6.3 动画流程画面	391
10.6.4 操作步骤1——导入素材	392
10.6.5 操作步骤2——制作扇面动画	393
10.6.6 操作步骤3——制作扇柄动画	397
10.7 共舞时代	399
10.7.1 实例分析	399
10.7.2 本实例知识点	399
10.7.3 动画流程画面	399
10.7.4 操作步骤1——制作线条动画	400
10.7.5 操作步骤2——制作花形动画	403
10.7.6 操作步骤3——制作流动的光线	405
10.7.7 操作步骤4——制作旋转花形	410
10.7.8 操作步骤5——制作摄像机动画	415
10.7.9 操作步骤6——添加特效文字	417
10.7.10 操作步骤7——制作旋转动画	419
10.8 电视宣传片头	421
10.8.1 实例分析	421
10.8.2 本实例知识点	421
10.8.3 动画流程画面	421
10.8.4 操作步骤1——导入素材	422
10.8.5 操作步骤2——制作粒子动画	423
10.8.6 操作步骤3——制作摄像机动画	425
10.8.7 操作步骤4——添加流动光线	428
10.8.8 操作步骤5——制作方块图空间运动	433
10.8.9 操作步骤6——添加文字特效	435
10.8.10 操作步骤7——添加箭头动画	438

附录A After Effects 7.0 外挂插件的安装 443

附录B After Effects 7.0 快捷键 446