



in 印象



中文版

After Effects CC

从入门到精通

15

个本书配套 PPT 课件

99

个实战案例视频详解

146

个技巧与提示

773

分钟多媒体教学视频

张高萍 王洪江 编著

完善的学习模式

“引导实例 + 功能实战 + 技巧与提示 + 练习实例 + 综合实例”五大环节保障了可学习性。详细讲解操作步骤，力求让读者即学即会。99个**实战案例**，146个**技巧与提示**，全面覆盖了 After Effects 的实用功能。

专业的教学视频

773分钟全程同步多媒体**教学视频**，详细记录了所有实例的具体操作过程，边学边做，**同步提升**操作技能。

进阶式讲解模式

全书共 15 章，每一章都是一个**技术专题**，从基础入手，逐步进阶到灵活应用。基础讲解与操作紧密结合，**方法全面，技巧丰富**，不但能学习到专业的制作方法和技巧，还能提高实际应用的能力。

随书资源辅助学习

提供书中所有实例的素材文件和源文件，15 章的 PPT 教学课件，773 分钟的实例教学视频，帮助读者**轻松学习 After Effects**。



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中文版

After Effects CC

从入门到精通

张高萍 王洪江 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版After Effects CC从入门到精通 / 张高萍,
王洪江编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2016. 8
ISBN 978-7-115-42304-7

I. ①中… II. ①张… ②王… III. ①图象处理软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第139468号

内 容 提 要

这是一本全面介绍 After Effects CC 的书籍。全书共 15 章, 主要介绍了 After Effects CC 软件的基本操作、图层的操作及应用、蒙版与路径动画、常用效果滤镜、三维特效、图像的色彩调整、键控技术、镜头的稳定与跟踪及反求、表达式的应用和模拟特效系统等知识, 并通过 99 个精选案例, 对所学知识加以巩固, 提高读者的实际操作能力。

书中不仅介绍了 After Effects CC 中常用的特效滤镜, 还介绍了行业中流行的第三方插件, 包括 Trapcode Particular、Trapcode Form、Trapcode Shine、Trapcode 3D Stroke、Trapcode Starglow、Optical Flares 和 Knoll Light Factory 等, 使用这些滤镜和插件, 读者可以在栏目包装、电视广告和影视制作等领域制作出符合行业要求的特技效果。

本书的配套学习资源包括书中所有实例的素材文件、源文件和多媒体教学视频, 以及与本书配套的 PPT 教学课件, 方便老师教学使用, 读者可通过在线方式获取这些资源, 具体方法请参看本书前言。

本书结构清晰, 操作步骤详细, 语言通俗易懂, 适合 After Effects 的初学者和中级用户阅读, 也适合作为相关专业人员的培训教材使用。

-
- ◆ 编 著 张高萍 王洪江
责任编辑 张丹丹
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京中新伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 25.5
字数: 720 千字
印数: 1—2 500 册
- 2016 年 8 月第 1 版
2016 年 8 月北京第 1 次印刷
-

定价: 58.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第 8052 号

第1章 基础知识	11	2.6.4 设置关键帧.....	35
1.1 概述.....	12	2.6.5 预览画面.....	35
1.2 视频基础知识.....	12	2.6.6 输出视频.....	36
1.2.1 数字化.....	12	功能实战03: 视频输出.....	38
1.2.2 电视标准.....	12	2.7 本章总结	39
1.2.3 分辨率.....	13	2.8 综合实例: 素材的操作	39
1.2.4 像素比.....	13	第3章 图层的操作及应用	41
1.2.5 帧速率.....	14	3.1 概述.....	42
1.2.6 运动模糊.....	14	3.2 引导实例: 转场动画.....	42
1.2.7 帧混合.....	14	3.3 合成的操作.....	44
1.2.8 抗锯齿.....	14	3.3.1 认识合成面板.....	44
1.3 支持的文件格式.....	15	3.3.2 创建设置合成.....	48
1.3.1 图形图像的格式.....	15	3.3.3 使用快捷工具.....	49
1.3.2 视频编码的格式.....	16	功能实战01: 调整图像.....	51
1.3.3 音频编码的格式.....	17	3.4 图层的基本原理.....	52
1.4 本章总结.....	18	3.4.1 时间轴面板.....	52
第2章 After Effects CC的基本操作	19	3.4.2 图层的类型.....	56
2.1 概述.....	20	3.4.3 图层的五大属性.....	59
2.2 引导实例: 配置工作界面.....	20	3.4.4 排列层级.....	60
2.3 After Effects CC的工作界面.....	21	3.4.5 对齐和分布图层.....	60
2.4 自定义工作界面.....	22	3.4.6 排序图层.....	60
2.4.1 调整面板位置.....	22	3.4.7 设置图层时间.....	61
2.4.2 调整面板大小.....	24	3.4.8 拆分图层.....	61
2.4.3 显示/关闭面板.....	24	3.4.9 提升/提取图层.....	61
2.4.4 保存自定义工作区.....	25	3.4.10 关于父子关系.....	62
2.4.5 调整界面颜色.....	25	功能实战02: 倒计时动画.....	62
功能实战01: 设置工作界面.....	26	3.5 图层的混合模式	63
2.5 文件的基本操作.....	27	3.5.1 打开混合模式选项.....	64
2.5.1 新建项目/文件夹.....	27	3.5.2 关于普通模式.....	64
2.5.2 打开文件.....	28	3.5.3 关于变暗模式.....	65
2.5.3 导入素材.....	28	3.5.4 关于变亮模式.....	66
2.5.4 管理素材.....	30	3.5.5 关于叠加模式.....	68
2.5.5 撤销/重做操作.....	31	3.5.6 关于差值模式.....	69
2.5.6 保存文件.....	31	3.5.7 关于色彩模式.....	70
2.5.7 设置自动保存.....	32	3.5.8 关于蒙版模式.....	71
2.5.8 设置缓存.....	32	3.5.9 关于共享模式.....	72
功能实战02: 操作文件.....	32	功能实战03: 散射光线.....	72
2.6 After Effects的工作流程.....	33	3.6 关键帧动画	73
2.6.1 导入素材.....	33	3.6.1 关于关键帧.....	73
2.6.2 创建项目合成.....	34	3.6.2 创建关键帧.....	74
2.6.3 添加效果.....	34	3.6.3 使用导航器.....	74
		3.6.4 编辑关键帧.....	75

中文版After Effects CC

从入门到精通

3.6.5 插值关键帧.....	76
功能实战04: 定版动画.....	77
练习实例01: 流动的云彩.....	78
3.7 合成的嵌套.....	78
3.7.1 嵌套的方法.....	79
3.7.2 优化显示质量.....	79
功能实战05: 水波动画.....	79
练习实例02: 位移动画.....	81
3.8 本章总结.....	81
3.9 综合实例: 动态玻璃特效.....	81
第4章 蒙版与路径动画.....	85
4.1 概述.....	86
4.2 引导实例: 蒙版动画.....	86
4.3 蒙版的基础操作.....	87
4.3.1 关于蒙版.....	87
4.3.2 形状工具.....	88
4.3.3 钢笔工具.....	90
4.3.4 创建蒙版.....	91
功能实战01: 炫光动画.....	93
4.3.5 编辑蒙版属性.....	94
4.3.6 叠加蒙版.....	95
4.3.7 创建跟踪遮罩.....	96
功能实战02: 片头动画.....	97
练习实例01: 遮罩动画.....	98
4.4 形状的应用.....	99
4.4.1 关于形状.....	99
4.4.2 创建文字轮廓形状.....	100
4.4.3 设置形状组.....	101
4.4.4 编辑形状属性.....	101
功能实战03: 人像阵列.....	103
4.5 绘画工具与路径动画.....	106
4.5.1 绘画面板与笔刷面板.....	107
4.5.2 画笔工具.....	108
4.5.3 仿制图章工具.....	109
4.5.4 橡皮擦工具.....	109
功能实战04: 手写字动画.....	110
练习实例02: 克隆虾动画.....	111
4.6 本章总结.....	112
4.7 综合实例: 生长动画.....	112
第5章 创建文字与文字动画.....	115
5.1 概述.....	116
5.2 引导实例: 文字动画.....	116
5.3 创建与编辑文字.....	117
5.3.1 使用工具按钮创建.....	117
5.3.2 使用菜单命令创建.....	117
5.3.3 使用效果滤镜创建.....	118
5.3.4 编辑文字的内容.....	120
5.3.5 设置文字的属性.....	120
功能实战01: 飞舞文字.....	121
5.4 创建文字动画.....	123
5.4.1 使用图层属性制作动画.....	123
5.4.2 关于动画制作工具.....	123
5.4.3 创建文字路径动画.....	125
5.4.4 调用文字的预置动画.....	126
功能实战02: 模糊文字.....	126
练习实例01: 逐字动画.....	127
5.5 文字的其他应用.....	128
5.5.1 使用文字创建蒙版.....	128
5.5.2 创建文字形状动画.....	129
功能实战03: 轮廓文字.....	129
练习实例02: 文字蒙版.....	131
5.7 本章总结.....	132
5.8 综合实例: 多彩文字.....	132
第6章 常用效果滤镜.....	135
6.1 概述.....	136
6.2 引导实例: 镜头切换.....	136
6.3 过渡特效滤镜.....	137
6.3.1 关于块融合.....	137
6.3.2 关于卡片擦除.....	138
6.3.3 关于线性擦除.....	139
6.3.4 关于百叶窗.....	139
功能实战01: 卡片翻转式文字.....	140
练习实例01: 镜头转场特技.....	141
6.4 模糊特效滤镜.....	141
6.4.1 关于快速模糊/高斯模糊.....	142
6.4.2 关于摄像机镜头模糊.....	142
6.4.3 关于径向模糊.....	143
功能实战02: 空间幻影.....	143

练习实例02: 镜头视觉中心.....	145
6.5 常规特效滤镜.....	145
6.5.1 关于发光.....	145
6.5.2 关于勾画.....	146
功能实战03: 心电图特技.....	147
6.5.3 关于四色渐变.....	150
6.5.4 关于梯度渐变.....	150
6.5.5 分形杂色.....	151
功能实战04: 浮雕效果.....	152
6.6 透视特效滤镜.....	153
6.6.1 关于斜面Alpha.....	153
6.6.2 关于投影/径向投影.....	154
功能实战05: 镜头切换.....	154
6.7 本章总结.....	157
6.8 综合实例: 块状背景.....	157
第7章 三维特效.....	159
7.1 概述.....	160
7.2 引导实例: 3D空间.....	160
7.3 After Effects的三维属性.....	163
7.3.1 关于三维空间.....	163
7.3.2 开启三维图层.....	163
7.3.3 关于坐标系.....	164
7.3.4 编辑三维图层.....	165
7.3.5 设置材质属性.....	166
功能实战01: 展开盒子.....	167
7.4 灯光系统.....	169
7.4.1 创建灯光.....	169
7.4.2 设置灯光的属性与类型.....	169
7.4.3 移动灯光.....	171
功能实战02: 布置灯光.....	171
7.5 摄像机系统.....	173
7.5.1 创建摄像机.....	174
7.5.2 设置摄像机的属性.....	174
7.5.3 控制摄像机.....	175
7.5.4 设置镜头运动方式.....	176
功能实战03: 三维文字.....	177
7.6 本章总结.....	179
7.7 综合实例: 翻书动画.....	179
7.7.1 创建书的构架.....	179
7.7.2 制作翻书动画.....	180
7.7.3 替换书的素材.....	182
7.7.4 镜头优化与输出.....	182
第8章 图像的色彩调整.....	185
8.1 概述.....	186
8.2 引导实例: 三维文字.....	186
8.3 色彩的基础.....	188
8.3.1 关于色彩模式.....	188
8.3.2 关于位深度.....	190
8.4 高效调色滤镜.....	191
8.4.1 曲线滤镜.....	191
8.4.2 色阶滤镜.....	191
功能实战01: 冷艳色调.....	193
8.4.3 色相/饱和度滤镜.....	195
功能实战02: 季节更替.....	196
练习实例01: 曲线通道调色.....	198
8.5 常用调色滤镜.....	198
8.5.1 颜色平衡滤镜.....	199
8.5.2 色光滤镜.....	199
8.5.3 通道混合器滤镜.....	200
8.5.4 色调滤镜.....	200
8.5.5 照片滤镜.....	201
功能实战03: 金属质感.....	202
8.5.6 更改颜色滤镜.....	204
功能实战04: 冷色氛围处理.....	204
练习实例02: 镜头染色.....	207
8.6 本章总结.....	207
8.7 综合实例: 风格校色.....	207
第9章 键控技术.....	211
9.1 概述.....	212
9.2 引导实例: Keylight抠像.....	212
9.3 键控滤镜组.....	213
9.3.1 颜色差值键滤镜.....	214
9.3.2 颜色键滤镜.....	215
功能实战01: 颜色键抠像.....	215
9.3.3 颜色范围滤镜.....	216
9.3.4 差值遮罩滤镜.....	216
功能实战02: 差值遮罩抠像.....	217

中文版After Effects CC

从入门到精通

9.3.5 提取滤镜.....	218	功能实战02: 尾灯光晕.....	242
9.3.6 内部/外部键滤镜.....	219	练习实例02: 添加光晕.....	243
功能实战03: 内部/外部键抠像.....	219	10.6 镜头反求.....	244
9.3.7 线性颜色键滤镜.....	220	功能实战03: 镜头反求.....	244
9.3.8 亮度键滤镜.....	221	10.7 本章总结.....	246
9.3.9 溢出抑制滤镜.....	221	10.8 综合实例: 更换画面.....	246
练习实例01: 提取抠像滤镜.....	221	第11章 表达式的应用.....	249
练习实例02: 色彩范围抠像滤镜.....	222	11.1 概述.....	250
9.4 遮罩滤镜组.....	222	11.2 引导实例: 抖动文字.....	250
9.4.1 遮罩阻塞工具滤镜.....	222	11.3 表达式的基础知识.....	251
9.4.2 调整实边遮罩滤镜.....	222	11.3.1 创建表达式.....	251
9.4.3 简单阻塞工具滤镜.....	223	11.3.2 保存与调用表达式.....	252
9.5 Keylight (1.2) 滤镜.....	223	功能实战01: 百叶窗效果.....	252
9.5.1 常规抠像.....	223	11.4 表达式的基本语法.....	254
功能实战04: Keylight常规抠像.....	225	11.4.1 表达式的语言.....	255
9.5.2 扩展抠像.....	226	11.4.2 访问对象的属性和方法.....	255
功能实战05: Keylight扩展抠像.....	229	11.4.3 数组与维数.....	255
9.6 本章总结.....	230	11.4.4 向量与索引.....	256
9.7 综合实例: Keylight综合抠像.....	230	11.4.5 表达式时间.....	257
第10章 镜头的稳定、跟踪和反求..233		功能实战02: 时针动画.....	257
10.1 概述.....	234	练习实例: 镜头抖动.....	258
10.2 引导实例: 足球特效.....	234	11.5 表达式的数据库.....	259
10.3 跟踪的基础知识.....	235	11.5.1 Global (全局).....	260
10.3.1 跟踪的应用范围.....	235	11.5.2 Vector Math (向量数学).....	260
10.3.2 关于跟踪器面板.....	236	11.5.3 Random Numbers (随机数).....	260
10.3.3 关于其他参数.....	237	11.5.4 Interpolation (插值).....	261
10.4 镜头稳定.....	237	11.5.5 Color Conversion (颜色转换).....	261
10.4.1 关于稳定运动.....	238	11.5.6 Other Math (其他数学).....	262
10.4.2 关于变形稳定器.....	238	11.5.7 JavaScript Math (脚本方法).....	262
功能实战01: 画面稳定.....	239	11.5.8 Comp (合成).....	262
练习实例01: 镜头稳定.....	240	11.5.9 Footage (素材).....	263
10.5 跟踪运动.....	241	11.5.10 Layer Sub-object (图层子对象).....	263
10.5.1 设置镜头.....	241	11.5.11 Layer General (普通图层).....	263
10.5.2 添加合适的跟踪点.....	241	11.5.12 Layer Property (图层特征).....	264
10.5.3 跟踪目标与特征区域.....	241	11.5.13 Layer 3D (3D图层).....	264
10.5.4 设置附着点偏移.....	241	11.5.14 Layer Space Transforms (图层空间变换).....	264
10.5.5 特征区域和搜索区域.....	241	11.5.15 Camera (摄像机).....	265
10.5.6 解算.....	241	11.5.16 Light (灯光).....	265
10.5.7 优化.....	241	11.5.17 Effect (效果).....	266
10.5.8 应用跟踪数据.....	241	11.5.18 Mask (遮罩).....	266

11.5.19 Property (特征)	266	12.5.7 Extras (扩展)	284
11.5.20 Key (关键帧)	267	功能实战03: 星星夜空	284
功能实战03: 蝴蝶动画	267	12.6 焦散滤镜	286
11.6 本章总结	269	12.6.1 底部	286
11.7 综合实例: 花朵旋转	269	12.6.2 水	286
第12章 模拟特效系统	273	12.6.3 天空	286
12.1 概述	274	12.6.4 灯光	286
12.2 引导实例: 粒子汇聚	274	12.6.5 材质	287
12.3 碎片滤镜	275	功能实战04: 水面模拟	287
12.3.1 视图与渲染	275	12.7 本章总结	288
12.3.2 形状	275	12.8 综合实例: 下雨特效	288
12.3.3 作用力场1/2	275	第13章 光效特技合成	289
12.3.4 渐变	276	13.1 概述	290
12.3.5 物理	276	13.2 引导实例: 炫彩文字	290
12.3.6 纹理	276	13.3 Light Factory (灯光工厂) 滤镜	292
12.3.7 摄像机系统	276	功能实战01: 片头特效	294
12.3.8 灯光	277	13.4 Optical Flare (光学耀斑) 滤镜	295
12.3.9 材质	277	功能实战02: 模拟日照	297
功能实战01: 破碎汇聚	277	13.5 Shine (扫光) 滤镜	298
练习实例01: 落叶特效	278	功能实战03: 时光隧道	299
12.4 粒子运动场滤镜	279	13.6 Starglow (星光闪耀) 滤镜	300
12.4.1 发射	279	功能实战04: 轮廓光线	302
12.4.2 网格	279	13.7 3D Stroke (3D描边) 滤镜	303
12.4.3 图层爆炸	279	功能实战05: 线条动画	305
12.4.4 粒子爆炸	280	练习实例01: 云层光线	306
12.4.5 图层映射	280	练习实例02: 炫彩星光	306
12.4.6 重力	280	13.8 本章总结	307
12.4.7 排斥	280	13.9 综合实例: 定版文字	307
12.4.8 墙	280	第14章 拍摄与合成	309
12.4.9 永久属性映射器	281	14.1 概述	310
12.4.10 短暂属性映射器	281	14.2 光球特技	310
功能实战02: 飞沙文字	282	14.2.1 创建合成	310
练习实例02: 飘散文字	282	14.2.2 素材校色	310
12.5 CC Particle World (CC 粒子世界) 滤镜	283	14.2.3 创建灯光与设置灯光动画	311
12.5.1 Grid&Guides (参考线和坐标)	283	14.2.4 创建特效光球	311
12.5.2 Birth Rate (产生率)	283	14.2.5 制作桌面发光	312
12.5.3 Longevity(sec) (寿命(秒))	283	14.2.6 画面划痕效果制作	314
12.5.4 Producer (产生点)	283		
12.5.5 Physics (物理性)	284		
12.5.6 Particle (粒子)	284		

中文版After Effects CC

从入门到精通

14.2.7 画面噪波效果制作.....	315	15.3.4 添加光效.....	356
14.2.8 景深和镜头焦距制作.....	315	15.3.5 输出与管理.....	361
14.2.9 音效处理与设置画面的出入口.....	317	15.4 新闻节目片头.....	362
14.2.10 视频输出.....	318	15.4.1 背景元素.....	362
14.3 动感达人.....	318	15.4.2 主体元素.....	366
14.3.1 创建合成.....	319	15.4.3 辅助元素.....	367
14.3.2 抠像与剪影效果制作.....	319	15.4.4 细节优化.....	369
14.3.3 修补画面.....	320	15.4.5 输出与管理.....	371
14.3.4 匹配舞动动画.....	321	15.5 雄风剧场栏目包装.....	372
14.3.5 灯光匹配空对象.....	321	15.5.1 镜头01的合成.....	372
14.3.6 制作光线.....	322	15.5.2 镜头02的合成.....	376
14.3.7 完成光线穿帮.....	325	15.5.3 镜头03的合成.....	378
14.3.8 完成背景与遮幅制作.....	325	15.5.4 镜头04/05的合成.....	379
14.3.9 视频输出.....	328	15.5.5 镜头06/08的合成.....	380
14.4 人物光闪.....	328	15.5.6 镜头总合成.....	383
14.4.1 创建合成.....	328	15.5.7 输出与管理.....	384
14.4.2 人物渐显动画.....	329	15.6 体育播报栏目包装.....	385
14.4.3 渐变参考.....	329	15.6.1 镜头01的合成.....	385
14.4.4 制作闪光.....	330	15.6.2 镜头02/03的后期合成.....	390
14.4.5 添加画面细节.....	332	15.6.3 定版镜头合成.....	394
14.4.6 输出视频.....	335	15.6.4 定版镜头合成2.....	397
14.5 运动的光线.....	335	15.6.5 镜头总合成.....	401
14.5.1 调色与动作匹配.....	335	15.6.6 输出与管理.....	402
14.5.2 制作运动光线与粒子.....	337	15.7 本章总结.....	402
14.5.3 优化镜头细节.....	340	附录1 After Effects常用快捷键查	附录1 After Effects常用快捷键查
14.5.4 制作C02镜头.....	343	询表.....	403
14.5.5 制作C03镜头.....	345	附录2 本书所用外挂滤镜和插件查	附录2 本书所用外挂滤镜和插件查
14.5.6 总合成与视频输出.....	348	询表.....	408
14.6 本章总结.....	348		
第15章 商业综合实训.....	309		
15.1 概述.....	350		
15.2 行星爆炸特效镜头.....	350		
15.2.1 创建合成.....	350		
15.2.2 创建爆炸特效.....	351		
15.2.3 创建爆炸冲击波.....	352		
15.2.4 输出与管理.....	353		
15.3 体育节目片头.....	354		
15.3.1 创建合成.....	354		
15.3.2 添加扫光特效.....	354		
15.3.3 优化背景.....	355		

中文版

After Effects CC

从入门到精通

张高萍 王洪江 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版After Effects CC从入门到精通 / 张高萍, 王洪江编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2016.8
ISBN 978-7-115-42304-7

I. ①中… II. ①张… ②王… III. ①图象处理软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第139468号

内 容 提 要

这是一本全面介绍 After Effects CC 的书籍。全书共 15 章, 主要介绍了 After Effects CC 软件的基本操作、图层的操作及应用、蒙版与路径动画、常用效果滤镜、三维特效、图像的色彩调整、键控技术、镜头的稳定与跟踪及反求、表达式的应用和模拟特效系统等知识, 并通过 99 个精选案例, 对所学知识加以巩固, 提高读者的实际操作能力。

书中不仅介绍了 After Effects CC 中常用的特效滤镜, 还介绍了行业中流行的第三方插件, 包括 Trapcode Particular、Trapcode Form、Trapcode Shine、Trapcode 3D Stroke、Trapcode Starglow、Optical Flares 和 Knoll Light Factory 等, 使用这些滤镜和插件, 读者可以在栏目包装、电视广告和影视制作等领域制作出符合行业要求的特技效果。

本书的配套学习资源包括书中所有实例的素材文件、源文件和多媒体教学视频, 以及与本书配套的 PPT 教学课件, 方便老师教学使用, 读者可通过在线方式获取这些资源, 具体方法请参看本书前言。

本书结构清晰, 操作步骤详细, 语言通俗易懂, 适合 After Effects 的初学者和中级用户阅读, 也适合作为相关专业人员的培训教材使用。

-
- ◆ 编 著 张高萍 王洪江
责任编辑 张丹丹
责任印制 陈 霖
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京中新伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 25.5
字数: 720 千字 2016 年 8 月第 1 版
印数: 1 - 2 500 册 2016 年 8 月北京第 1 次印刷
-

定价: 58.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第 8052 号

前言

After Effects是Adobe公司推出的一款层级式的图形视频处理软件，相对于NUKE、Fusion等节点式处理软件的优点是简单易学、操作快捷、支持的文件格式繁多和第三方插件强大等，这使After Effects深受广大艺术家及相关行业人员的喜爱，成为业界中的佼佼者。

After Effects不仅能整合各种类型的文件素材，还能通过其强大的特效滤镜，快速地制作出酷炫的特技效果。在处理小规模的电影、电视、广告和动画等方面，After Effects是首选的处理方案。

本书使用的是中文版After Effects CC 2015，该版本提供了3D摄像机追踪器、光线追踪、多样化蒙版属性、多种新效果滤镜和更高效的预览等新功能。

本书的结构与内容

本书共分为15章，主要内容分配如下。

第1章 基础知识，主要介绍了行业中的图像、影像的格式和特点，让读者了解各种文件格式的作用。

第2章 After Effects CC的基本操作，主要介绍了After Effects CC界面布局、文件的基本操作以及制作的流程等内容。

第3章 图层的操作及应用，主要介绍了项目工作流、图层的属性和操作方法、动画关键帧的原理和设置方法、图表编辑器的原理和操作方法。

第4章 蒙版与路径动画，主要介绍了蒙版的基础操作、形状的应用、常用的绘画工具以及制作路径动画。

第5章 创建文字与文字动画，主要介绍了使用文字工具、创建文字动画以及文字的其他应用。

第6章 常用效果滤镜，主要介绍了过渡特效、模糊特效、常规特效和透视特效滤镜的相关属性和使用方法。

第7章 三维特效，主要介绍了三维图层、摄像机和灯光等进行三维特效合成的创建方法和使用技巧。

第8章 图像的色彩调整，主要介绍了色彩的基础知识，以及颜色校正效果滤镜组中的常用滤镜的使用方法。

第9章 键控技术，主要介绍了常用的键控效果滤镜以及Keylight滤镜的使用方法和技巧。

第10章 镜头的稳定、跟踪和反求，主要介绍了跟踪器在镜头稳定、运动跟踪和镜头反求中的应用。

第11章 表达式的应用，主要介绍了表达式的基础知识、基本语法、使用表达式制作特效以及After Effects提供的数据库内容。

第12章 模拟特效系统，主要介绍了碎片、粒子运动场、CC Particle World模拟滤镜的使用方法。

第13章 光效特技合成，主要介绍了Light Factory、Optical Flare、Trapcode Shine、Trapcode Starglow和3D Stroke等插件的相关属性和使用技巧。

第14章 拍摄与合成，精选了光球特技、动感达人、人物光闪和运动的光线4个综合性案例，涵盖了全书中的重点内容。

第15章 商业综合实训，精选了5个案例，不仅结合行业需要，而且对全书知识点进行了实践性的练习。

本书特色

知识全面：本书全面覆盖了After Effects中的实用功能，通过对本书的学习，无论是在电视栏目包装领域，还是在三维动画合成、影视特效领域，都能够运用到书中的内容。

符合行情：本书中的案例内容，都是精选出来的经典案例，不仅效果华丽，而且符合行业要求，是初学者跨入行业的宝典。

案例多样：全书案例分为4类，分别是引导实例、功能实战、练习实例和综合实例。引导实例是为展开章节内容教学而设置的难度偏低的综合性案例，包括了章节中的常用工具；功能实战是针对章节中的重点知识而设置的难度适中的操作性案例，用于加强实际操作能力；练习实例是针对章节中的常用技能而设置的难度适中的复习性案例，用于锻炼制作思维；综合实例是为巩固章节中的知识而设置的总结性案例，涵盖了章节中的大量工具和命令。

版面结构说明

为了能让读者熟练地掌握软件的使用方法和技巧，还特意设计了“技巧与提示”“引导实例”“功能实战”“练习实例”和“综合实例”等项目，简要介绍如下。



练习实例：针对章节中的常用工具和技巧，而安排的中等难度实例。
综合实例：针对实际工作中的项目，而安排的难度较高的实例。
引导实例：为展开章节内容教学，而安排的难度较低的实例。
参数介绍：对软件中的菜单、面板、对话框和命令等，详细介绍了相关知识，而安排的中等难度案例。
功能实战：为巩固章节中的重点，而安排的实际操作过程中的难点进行重点提示。
技巧与提示：针对软件技巧及实际操作过程中的重点进行提示。

售后服务

本书所有的学习资源文件均可在线下载，扫描封底的“资源下载”二维码，关注我们的微信公众号即可获得资源文件下载方式。资源下载过程中如有疑问，可通过我们的在线客服或客服电话与我们联系。在学习的过程中，如果遇到问题，也欢迎您与我们交流，我们将竭诚为您服务。

您可以通过以下方式联系我们。

官方网站：www.iread360.com

客服邮箱：press@iread360.com

客服电话：028-69182687、028-69182657

第1章 基础知识	11	2.6.4 设置关键帧.....	35
1.1 概述	12	2.6.5 预览画面.....	35
1.2 视频基础知识	12	2.6.6 输出视频.....	36
1.2.1 数字化.....	12	功能实战03: 视频输出.....	38
1.2.2 电视标准.....	12	2.7 本章总结	39
1.2.3 分辨率.....	13	2.8 综合实例: 素材的操作	39
1.2.4 像素比.....	13	第3章 图层的操作及应用	41
1.2.5 帧速率.....	14	3.1 概述	42
1.2.6 运动模糊.....	14	3.2 引导实例: 转场动画	42
1.2.7 帧混合.....	14	3.3 合成的操作	44
1.2.8 抗锯齿.....	14	3.3.1 认识合成面板.....	44
1.3 支持的文件格式	15	3.3.2 创建设置合成.....	48
1.3.1 图形图像的格式.....	15	3.3.3 使用快捷工具.....	49
1.3.2 视频编码的格式.....	16	功能实战01: 调整图像.....	51
1.3.3 音频编码的格式.....	17	3.4 图层的基本原理	52
1.4 本章总结	18	3.4.1 时间轴面板.....	52
第2章 After Effects CC的基本操作	19	3.4.2 图层的类型.....	56
2.1 概述	20	3.4.3 图层的五大属性.....	59
2.2 引导实例: 配置工作界面	20	3.4.4 排列层级.....	60
2.3 After Effects CC的工作界面	21	3.4.5 对齐和分布图层.....	60
2.4 自定义工作界面	22	3.4.6 排序图层.....	60
2.4.1 调整面板位置.....	22	3.4.7 设置图层时间.....	61
2.4.2 调整面板大小.....	24	3.4.8 拆分图层.....	61
2.4.3 显示/关闭面板.....	24	3.4.9 提升/提取图层.....	61
2.4.4 保存自定义工作区.....	25	3.4.10 关于父子关系.....	62
2.4.5 调整界面颜色.....	25	功能实战02: 倒计时动画.....	62
功能实战01: 设置工作界面.....	26	3.5 图层的混合模式	63
2.5 文件的基本操作	27	3.5.1 打开混合模式选项.....	64
2.5.1 新建项目/文件夹.....	27	3.5.2 关于普通模式.....	64
2.5.2 打开文件.....	28	3.5.3 关于变暗模式.....	65
2.5.3 导入素材.....	28	3.5.4 关于变亮模式.....	66
2.5.4 管理素材.....	30	3.5.5 关于叠加模式.....	68
2.5.5 撤销/重做操作.....	31	3.5.6 关于差值模式.....	69
2.5.6 保存文件.....	31	3.5.7 关于色彩模式.....	70
2.5.7 设置自动保存.....	32	3.5.8 关于蒙版模式.....	71
2.5.8 设置缓存.....	32	3.5.9 关于共享模式.....	72
功能实战02: 操作文件.....	32	功能实战03: 散射光线.....	72
2.6 After Effects的工作流程	33	3.6 关键帧动画	73
2.6.1 导入素材.....	33	3.6.1 关于关键帧.....	73
2.6.2 创建项目合成.....	34	3.6.2 创建关键帧.....	74
2.6.3 添加效果.....	34	3.6.3 使用导航器.....	74
		3.6.4 编辑关键帧.....	75

中文版After Effects CC

从入门到精通

3.6.5 插值关键帧.....	76
功能实战04: 定版动画.....	77
练习实例01: 流动的云彩.....	78
3.7 合成的嵌套.....	78
3.7.1 嵌套的方法.....	79
3.7.2 优化显示质量.....	79
功能实战05: 水波动画.....	79
练习实例02: 位移动画.....	81
3.8 本章总结.....	81
3.9 综合实例: 动态玻璃特效.....	81
第4章 蒙版与路径动画.....	85
4.1 概述.....	86
4.2 引导实例: 蒙版动画.....	86
4.3 蒙版的基础操作.....	87
4.3.1 关于蒙版.....	87
4.3.2 形状工具.....	88
4.3.3 钢笔工具.....	90
4.3.4 创建蒙版.....	91
功能实战01: 炫光动画.....	93
4.3.5 编辑蒙版属性.....	94
4.3.6 叠加蒙版.....	95
4.3.7 创建跟踪遮罩.....	96
功能实战02: 片头动画.....	97
练习实例01: 遮罩动画.....	98
4.4 形状的应用.....	99
4.4.1 关于形状.....	99
4.4.2 创建文字轮廓形状.....	100
4.4.3 设置形状组.....	101
4.4.4 编辑形状属性.....	101
功能实战03: 人像阵列.....	103
4.5 绘画工具与路径动画.....	106
4.5.1 绘画面板与笔刷面板.....	107
4.5.2 画笔工具.....	108
4.5.3 仿制图章工具.....	109
4.5.4 橡皮擦工具.....	109
功能实战04: 手写字动画.....	110
练习实例02: 克隆虾动画.....	111
4.6 本章总结.....	112
4.7 综合实例: 生长动画.....	112

第5章 创建文字与文字动画.....	115
5.1 概述.....	116
5.2 引导实例: 文字动画.....	116
5.3 创建与编辑文字.....	117
5.3.1 使用工具按钮创建.....	117
5.3.2 使用菜单命令创建.....	117
5.3.3 使用效果滤镜创建.....	118
5.3.4 编辑文字的内容.....	120
5.3.5 设置文字的属性.....	120
功能实战01: 飞舞文字.....	121
5.4 创建文字动画.....	123
5.4.1 使用图层属性制作动画.....	123
5.4.2 关于动画制作工具.....	123
5.4.3 创建文字路径动画.....	125
5.4.4 调用文字的预置动画.....	126
功能实战02: 模糊文字.....	126
练习实例01: 逐字动画.....	127
5.5 文字的其他应用.....	128
5.5.1 使用文字创建蒙版.....	128
5.5.2 创建文字形状动画.....	129
功能实战03: 轮廓文字.....	129
练习实例02: 文字蒙版.....	131
5.7 本章总结.....	132
5.8 综合实例: 多彩文字.....	132
第6章 常用效果滤镜.....	135
6.1 概述.....	136
6.2 引导实例: 镜头切换.....	136
6.3 过渡特效滤镜.....	137
6.3.1 关于块融合.....	137
6.3.2 关于卡片擦除.....	138
6.3.3 关于线性擦除.....	139
6.3.4 关于百叶窗.....	139
功能实战01: 卡片翻转式文字.....	140
练习实例01: 镜头转场特技.....	141
6.4 模糊特效滤镜.....	141
6.4.1 关于快速模糊/高斯模糊.....	142
6.4.2 关于摄像机镜头模糊.....	142
6.4.3 关于径向模糊.....	143
功能实战02: 空间幻影.....	143

练习实例02: 镜头视觉中心.....	145	7.7.2 制作翻书动画.....	180
6.5 常规特效滤镜.....	145	7.7.3 替换书的素材.....	182
6.5.1 关于发光.....	145	7.7.4 镜头优化与输出.....	182
6.5.2 关于勾画.....	146	第8章 图像的色彩调整.....	185
功能实战03: 心电图特技.....	147	8.1 概述.....	186
6.5.3 关于四色渐变.....	150	8.2 引导实例: 三维文字.....	186
6.5.4 关于梯度渐变.....	150	8.3 色彩的基础.....	188
6.5.5 分形杂色.....	151	8.3.1 关于色彩模式.....	188
功能实战04: 浮雕效果.....	152	8.3.2 关于位深度.....	190
6.6 透视特效滤镜.....	153	8.4 高效调色滤镜.....	191
6.6.1 关于斜面Alpha.....	153	8.4.1 曲线滤镜.....	191
6.6.2 关于投影/径向投影.....	154	8.4.2 色阶滤镜.....	191
功能实战05: 镜头切换.....	154	功能实战01: 冷艳色调.....	193
6.7 本章总结.....	157	8.4.3 色相/饱和度滤镜.....	195
6.8 综合实例: 块状背景.....	157	功能实战02: 季节更替.....	196
第7章 三维特效.....	159	练习实例01: 曲线通道调色.....	198
7.1 概述.....	160	8.5 常用调色滤镜.....	198
7.2 引导实例: 3D空间.....	160	8.5.1 颜色平衡滤镜.....	199
7.3 After Effects的三维属性.....	163	8.5.2 色光滤镜.....	199
7.3.1 关于三维空间.....	163	8.5.3 通道混合器滤镜.....	200
7.3.2 开启三维图层.....	163	8.5.4 色调滤镜.....	200
7.3.3 关于坐标系.....	164	8.5.5 照片滤镜.....	201
7.3.4 编辑三维图层.....	165	功能实战03: 金属质感.....	202
7.3.5 设置材质属性.....	166	8.5.6 更改颜色滤镜.....	204
功能实战01: 展开盒子.....	167	功能实战04: 冷色氛围处理.....	204
7.4 灯光系统.....	169	练习实例02: 镜头染色.....	207
7.4.1 创建灯光.....	169	8.6 本章总结.....	207
7.4.2 设置灯光的属性与类型.....	169	8.7 综合实例: 风格校色.....	207
7.4.3 移动灯光.....	171	第9章 键控技术.....	211
功能实战02: 布置灯光.....	171	9.1 概述.....	212
7.5 摄像机系统.....	173	9.2 引导实例: Keylight抠像.....	212
7.5.1 创建摄像机.....	174	9.3 键控滤镜组.....	213
7.5.2 设置摄像机的属性.....	174	9.3.1 颜色差值键滤镜.....	214
7.5.3 控制摄像机.....	175	9.3.2 颜色键滤镜.....	215
7.5.4 设置镜头运动方式.....	176	功能实战01: 颜色键抠像.....	215
功能实战03: 三维文字.....	177	9.3.3 颜色范围滤镜.....	216
7.6 本章总结.....	179	9.3.4 差值遮罩滤镜.....	216
7.7 综合实例: 翻书动画.....	179	功能实战02: 差值遮罩抠像.....	217
7.7.1 创建书的构架.....	179		

中文版After Effects CC

从入门到精通

9.3.5 提取滤镜.....	218	功能实战02: 尾灯光晕.....	242
9.3.6 内部/外部键滤镜.....	219	练习实例02: 添加光晕.....	243
功能实战03: 内部/外部键抠像.....	219	10.6 镜头反求.....	244
9.3.7 线性颜色键滤镜.....	220	功能实战03: 镜头反求.....	244
9.3.8 亮度键滤镜.....	221	10.7 本章总结.....	246
9.3.9 溢出抑制滤镜.....	221	10.8 综合实例: 更换画面.....	246
练习实例01: 提取抠像滤镜.....	221	第11章 表达式的应用.....	249
练习实例02: 色彩范围抠像滤镜.....	222	11.1 概述.....	250
9.4 遮罩滤镜组.....	222	11.2 引导实例: 抖动文字.....	250
9.4.1 遮罩阻塞工具滤镜.....	222	11.3 表达式的基础知识.....	251
9.4.2 调整实边遮罩滤镜.....	222	11.3.1 创建表达式.....	251
9.4.3 简单阻塞工具滤镜.....	223	11.3.2 保存与调用表达式.....	252
9.5 Keylight (1.2) 滤镜.....	223	功能实战01: 百叶窗效果.....	252
9.5.1 常规抠像.....	223	11.4 表达式的基本语法.....	254
功能实战04: Keylight常规抠像.....	225	11.4.1 表达式的语言.....	255
9.5.2 扩展抠像.....	226	11.4.2 访问对象的属性和方法.....	255
功能实战05: Keylight扩展抠像.....	229	11.4.3 数组与维数.....	255
9.6 本章总结.....	230	11.4.4 向量与索引.....	256
9.7 综合实例: Keylight综合抠像.....	230	11.4.5 表达式时间.....	257
第10章 镜头的稳定、跟踪和反求..233		功能实战02: 时针动画.....	257
10.1 概述.....	234	练习实例: 镜头抖动.....	258
10.2 引导实例: 足球特效.....	234	11.5 表达式的数据库.....	259
10.3 跟踪的基础知识.....	235	11.5.1 Global (全局).....	260
10.3.1 跟踪的应用范围.....	235	11.5.2 Vector Math (向量数学).....	260
10.3.2 关于跟踪器面板.....	236	11.5.3 Random Numbers (随机数).....	260
10.3.3 关于其他参数.....	237	11.5.4 Interpolation (插值).....	261
10.4 镜头稳定.....	237	11.5.5 Color Conversion (颜色转换).....	261
10.4.1 关于稳定运动.....	238	11.5.6 Other Math (其他数学).....	262
10.4.2 关于变形稳定器.....	238	11.5.7 JavaScript Math (脚本方法).....	262
功能实战01: 画面稳定.....	239	11.5.8 Comp (合成).....	262
练习实例01: 镜头稳定.....	240	11.5.9 Footage (素材).....	263
10.5 跟踪运动.....	241	11.5.10 Layer Sub-object (图层子对象).....	263
10.5.1 设置镜头.....	241	11.5.11 Layer General (普通图层).....	263
10.5.2 添加合适的跟踪点.....	241	11.5.12 Layer Property (图层特征).....	264
10.5.3 跟踪目标与特征区域.....	241	11.5.13 Layer 3D (3D图层).....	264
10.5.4 设置附着点偏移.....	241	11.5.14 Layer Space Transforms (图层空间变换).....	264
10.5.5 特征区域和搜索区域.....	241	11.5.15 Camera (摄像机).....	265
10.5.6 解算.....	241	11.5.16 Light (灯光).....	265
10.5.7 优化.....	241	11.5.17 Effect (效果).....	266
10.5.8 应用跟踪数据.....	241	11.5.18 Mask (遮罩).....	266