



21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game  
21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材  
动漫游戏专业高等教育教材编委会 / 审定

# Mastering Premiere & After Effects By Examples

## 影视动画数字后期编辑与合成

策划 / 北京电影学院动画学院  
编著 / 李晓彬



海洋出版社



21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game  
21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材  
动漫游戏专业高等教育教材编委会 / 审定

# Mastering Premiere & After Effects By Examples

## 影视动画数字后期编辑与合成

策划 / 北京电影学院动画学院  
编著 / 李晓彬



海洋出版社  
北京

## 内 容 简 介

数字后期编辑及合成的成功运用直接关系到电影、电视剧、动画片、广告、电视片头的门面——画面是否震撼而吸引人，因而受到了制片人、导演的高度重视。数字后期编辑及合成技术的掌握对业界从业人员显得极其重要，是动画等相关专业学生必须掌握的技能。

本书由“21世纪动漫游戏专业教材编委会”策划，作者系北京电影学院动画学院的优秀青年教师，具有丰富的影视动画非线性编经验，所授课程新颖实用、案例时尚经典，深受学生欢迎。本书在其院内教材的基础上，经过编委会专家组的集体讨论和设计，在编写时摆脱了以往软件图书只注重菜单理论而忽视实际操作，或只讲操作不讲其原理的写法，从艺术和技术结合的新视角来讲解现代数字后期编辑和数字合成的技术原理和制作技巧。

本书通过17章特色内容，34个时尚、典型实例详细讲解了数字非线性编辑及合成的关键知识和核心应用技巧。通过范例的引导，读者能够完全轻松地进入影视动画数字后期编辑和特效合成的精彩世界，学会“非线性编和数字合成的艺术指导原则”、“影片剪辑技巧”、“镜头运动技巧”、“视频特技”、“画面叠加技术”、“抠像技术”、“遮罩效果”、“粒子效果”、“跟踪技术”等数字编辑及合成的核心技术，让读者通过本书的学习能够举一反三，完全胜任影视广告栏目包装和设计、MTV短片、动画短片等设计及制作工作。

附赠DVD光盘内容：全书所有34个范例的素材及最终视频效果影像，供课堂教学和读者自学使用。

## 特 别 声 明

本书及附赠光盘涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴，这些图形及画面的著作权归原创者或相关公司所有，特此声明。

---

### 图书在版编目(CIP)数据

影视动画数字后期编辑与合成/李晓彬编著. —北京: 海洋出版社, 2005.6

21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材

ISBN 7-5027-6320-1

I.影… II.李… III.动画片—制作—高等学校—教材 IV.J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第032992号

---

**书 名:** 影视动画数字后期编辑与合成

**编 著:** 李晓彬

**责任编辑:** 江 颖 钱晓彬

**责任校对:** 肖新民

**责任印制:** 肖新民 梁京生

**CD制作者:** 周京艳

**CD测试者:** 朱丽华

**排 版:** 海洋计算机图书输出中心 晓阳

**出版发行:** 海洋出版社

**地 址:** 北京市海淀区大慧寺路8号(716室)  
100081

**发 行 部:** (010) 62112880-878、875 62132549  
62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

**技术支持:** xiaojiang@wisbook.com

**网 址:** <http://www.wisbook.com/bbs>

**承 印:** 北京时事印刷厂

**版 次:** 2005年6月第1版

2005年6月第1次印刷

**开 本:** 787mm × 1092mm 1/16

**印 张:** 23.25 (彩色2.625印张)

**字 数:** 520千字

**印 数:** 1~5000册

**定 价:** 39.00元(附赠1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

中国动漫游戏优秀教材出版工程  
21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材  
编写委员会

**指导单位**

中国动画学会  
中国图形图像学会  
中国视协会卡通艺委会  
连环漫画研究会

**总策划**

北京电影学院动画学院

**总主编**

孙立军

**出版策划**

汤毅  
徐胜  
杨绥华  
秦人华  
周京艳  
吴清平  
江颖

**整体企划**

江颖

**编委**

张会军（北京电影学院院长）  
张松林（中国动画学会秘书长）  
孙立军（北京电影学院动画学院院长）  
高福安（中国传媒大学副校长）  
路盛章（中国传媒大学动画学院院长）  
曹小舟（北京电影学院动画学院副院长）  
肖永亮（北京师范大学艺术与传媒学院副院长）  
常虹（中国美术学院动画学院副院长）  
于少非（中央戏曲学院舞台美术系主任）  
晓欧（中国美术学院城设学院动画系主任）  
吴冠英（清华大学美术学院动画实验室主任）  
戴铁郎（著名动画导演）  
余为政（台南艺术学院动画研究所所长）  
朱德庸（著名漫画家）  
黄玉郎（著名漫画家）  
严定宪（著名动画导演）  
王庸声（连环漫画研究会会长）  
范玲（中央电视台动画部主任）  
余培侠（中央电视台青少中心主任）  
沈向洋（微软亚洲研究院院长）  
马克宣（吉林艺术学院动画学院副院长）  
付铁铮（中国视协会卡通艺委会秘书长）  
凯西·史密斯（美国南加州大学动画系主任）

以上排名不分先后

# 出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生,在日常的工作中才会有共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

动漫游戏专业高等教育教材编委会



# 丛书总序

进入崭新的 21 世纪, 中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受, 成为举足轻重的类型片以及其动画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天, 中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距, 甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路, 再现“中国学派”的辉煌, 这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者, 或者是正准备投身于动画事业的人来说, 更是责无旁贷!

说到我们的动画创作, 虽在改革开放后取得了长足的进步和发展, 但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素, 最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才, 而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业, 毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从 50 年代就已经在北京电影学院等院校中开始, 也培养了一批优秀的动画人才, 但是随着整个动画的发展, 动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注, 全国各地院校纷纷建立了动画专业, 出现了除研究生、本科、大专院校以外, 还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式, 为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是, 出于历史、经济等各方面原因, 我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病。而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此, 我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材, 显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求, 但是我们也要看到, 要编写这样的一套教材, 难度之大可想而知。不仅要授课程内容, 还要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中, 还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点, 而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳, 并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结, 逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享, 为了动画人能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长, 从而培养更多更好的优秀动画工作者, 我们开始筹备这套国内最为全面的《21 世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性,我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授(其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学,具备着丰富的教学经验和个人积累),编写历时多年。因此,从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说,本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上,我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合,强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合,内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创,我们本着“依靠理论来指导实践,依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

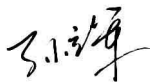
本系列教材的编写过程中,在突出教材实用性的同时,我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念,一方面在写作上突破死板和教条的语言,将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动;另一方面,突出最新的实例来指导教学,拉近知识与生活的距离,让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料,到作者撰写、编辑出版,历时多年,工程浩大,凝聚了许多人的心血,处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风,表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此,我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人!真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展,促进我国动画人才的成熟壮大,开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标,作出我们力所能及的贡献。

当然,由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性,在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏,恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材,同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军,丛书主编  
北京电影学院动画学院院长

# 本书序言

影视动画节目越来越依赖电脑技术来完成后期编辑和特效制作。非线性编辑和数字合成技术是影视动画等相关专业学生必须掌握的技能。

在计算机非线性编辑技术和数字特技应用的早期,那些让传统的后期剪辑人员不可理解的编辑思想和炫目的特技效果只能在专业的工作站实现,对于广大的非专业人员和大量的影视爱好者来说,使用先进的数字化手段进行影片的编辑和特效制作是一个可望而不可及的奢望。但是,随着计算机技术的飞速发展,应用在PC平台上的优秀的非线性编辑软件和影视特效合成软件如雨后春笋涌现出来,PC已逐渐成为非线性编辑系统的主流平台。本书选用了目前PC平台上最为广泛的非线性编辑软件Adobe Premiere和合成软件After Effects作为讨论学习的对象,从艺术和技术结合的新视角来讲解现代数字动画影视非线性编辑和数字合成的技术原理和艺术效果制作。本书摆脱以往有些书只注重理论而忽视实际操作,或只讲操作不讲其原理的写法,在进行实例操练之前,讲述将要应用的技术原理,让读者既懂得原理,还能够在理解原理的指导下进行实际创作练习。

书中共分17章,内容包括理论的论述和典型范例的详细讲解,章节划分清晰,步骤详细,主题内容突出,从基本编辑训练到高级编辑技巧的应用,从特效合成的基本功能使用到外置插件的综合应用,使读者能够全面了解软件的强大功能,同时能够熟练掌握实际编辑和特效的制作技巧。

使用本书教学,课时具体安排如下。

| 章节内容                     | 课时安排 | 章节内容           | 课时安排 |
|--------------------------|------|----------------|------|
| 第一章 非线性编辑技术              | 2学时  | 第十章 遮罩的应用      | 8学时  |
| 第二章 基本编辑(使用Premiere Pro) | 4学时  | 第十一章 3D效果应用    | 8学时  |
| 第三章 影片剪辑技巧               | 4学时  | 第十二章 运动的高级控制   | 8学时  |
| 第四章 镜头运动技巧               | 4学时  | 第十三章 粒子效果      | 12学时 |
| 第五章 视频特技特效               | 4学时  | 第十四章 抠像技术的应用   | 8学时  |
| 第六章 画面叠加技巧               | 4学时  | 第十五章 运动跟踪与稳定技术 | 4学时  |
| 第七章 高级编辑技术               | 4学时  | 第十六章 进阶特效的制作   | 16学时 |
| 第八章 动画短片的制作              | 4学时  | 第十七章 作业实例      | 8学时  |
| 第九章 开始学习AfterEffects     | 4学时  |                |      |

本书适合从事影视后期编辑与合成的制作人员,动画和多媒体专业的教师、研究生、本科生、专科生以及广大的多媒体和动画制作的爱好者使用。

我要感谢动画学院孙立军院长在我编写本书的过程中,给予的诸多关心和大力支持,感谢出版社编辑江颖先生为本书付出的辛苦。还要感谢参与帮助资料整理的杨科、韩博、董浩、刘虎、程平、程彻、姜文玉、吕京京、蒋南南和赵晨等人。由于时间仓促,书中难免存在有缺点和疏漏之处,恳请读者批评指正。

编者

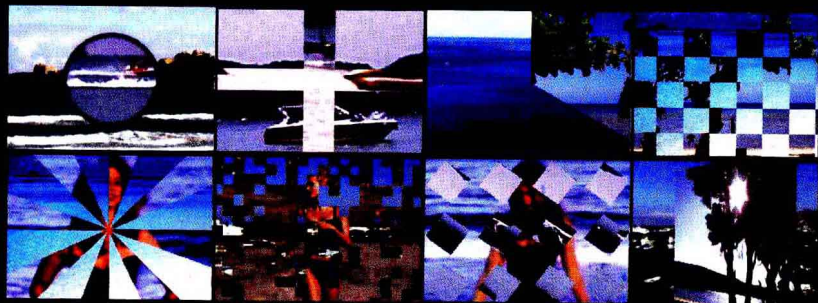


## >> 实例3-1：剪辑《美丽的海滨》

制作步骤见本书第3章，最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch03 中的文件

### 画面、流程及技巧分析

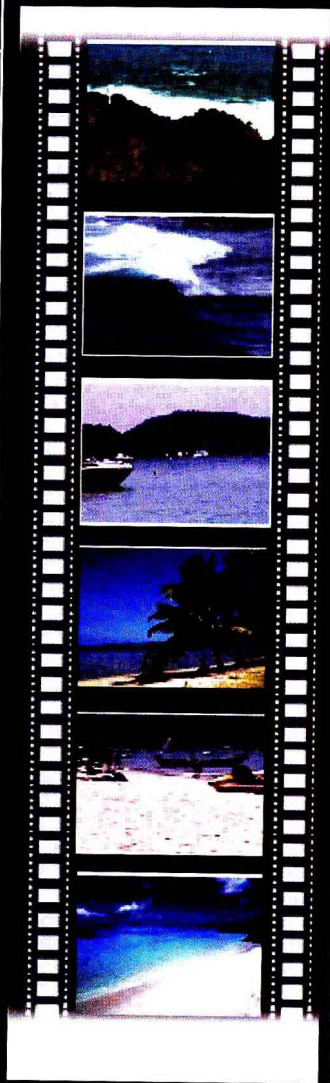
这是一段有关美丽海滨风光的小短片，通过画面介绍海滨的魅力，告诉人们那里是最好的旅游胜地。在剪辑风光片时，结合利用不同的转场特技使画面衔接显得紧凑，丰富。



海浪拍打着礁石，激起层层白雾，然后叠画出波浪向前涌动的画面，一个闪白显现出一个横向的摇镜头画面，展现出长长的，绵延不断的远方岛礁。随着一个圆形展开的转场，一下子将人们的眼光吸引到海上驾驶快艇驰骋的勇敢者的身上。然后画面快速从中心分开，展现出海滩上休闲的人们，或漫步海边、或享受阳光的照耀、或水中嬉戏，随着分裂过渡特技，画面像自动们一样打开，显露出汹涌的浪涛，一浪高过一浪，最后一个长长的拖尾缩放将美丽的大海消失成一点，整部影片结束。

### 关键知识点

- 利用不同方法对原素材进行修剪
- 应用影视知识，掌握过渡特技的添加和修改
- 了解工具箱中的工具使用
- 影片的生成和预览



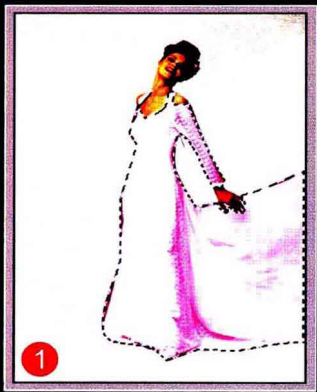
本书

导读及

范例预览

# >> 实例 4-1:《时尚点击》栏目片花包装

制作步骤见本书第 4 章 最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch04 中的文件



## 画面、流程及技巧分析

这是一个运用镜头运动技巧来对一个时尚栏目进行包装设计的实例。关键制作流程是这样的。

- 1 首先找到一些有关时装、化妆品广告、以及靓车的图片，在 Photoshop 中进行处理。
- 2 在 Photoshop 中，制作栏目标题文字效果。
- 3 然后在 Premiere 中，在动感十足的音乐衬托下，整个画面背景不断变换闪耀，前景则是一组图片不断聚集分开，翻出各种花样。图片色彩鲜艳纷呈，英文的 Fashion 始终显示在画面中，也是点睛之笔。
- 4 最后画面下方一排连续的微缩图像划过，随着中心转动的花朵，时尚点击栏目题目推出。

## 关键知识点

- 利用 Photoshop 图像处理软件将原有素材图片加以处理
- 导入图像文件
- 掌握对视频镜头运动的设置
- 综合运用特技技巧，实现复杂的画面效果
- 掌握编辑轨道的片段的复制与粘贴
- 导出电影

本书

导读及

范例预览



# >> 实例5-1：制作公益短片

制作步骤见本书第5章 最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch05 中的文件

## 画面、流程及技巧分析

这是保护地球的公益短片。

**1** 画面开始是从黑场淡入出在深邃的宇宙中不停转动的地球。

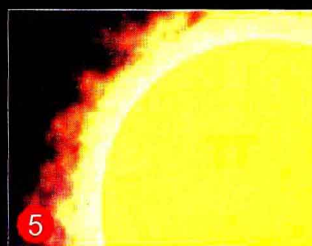
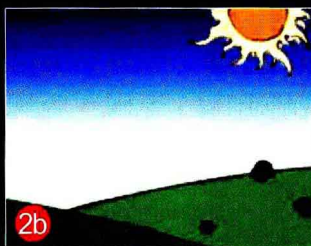
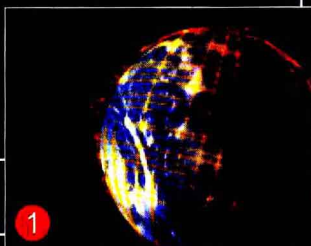
**2** 一个闪白，宇宙变换到了原本纯净、美好的地球上。蓝天是纯蓝的，太阳是金灿灿的，草地是茵茵的，树木是繁盛的。

**3** 可是在绿草茵茵的大地上，人类盖起了厂房，而且越盖越多，毫无顾忌的排放着大量的浓烟。

**4** 一眼望去，绿地没有了，满眼都是钢筋混凝土的建筑。我们的世界变得一片昏黄，鲜花也失去了往日的颜色。

**5** 如果这样下去的话，地球终有一天会……。

**6** 赶快警醒，让我们每个人都来呵护地球，爱护地球。



本书  
导读及  
范例预览

# >> 实例 5-2：制作动画学院标志广告

制作步骤见本书第 5 章 最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch05 中的文件

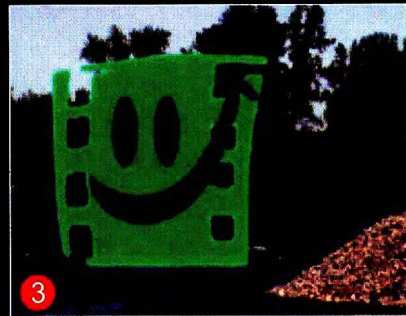
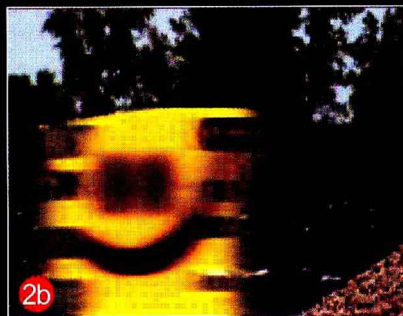
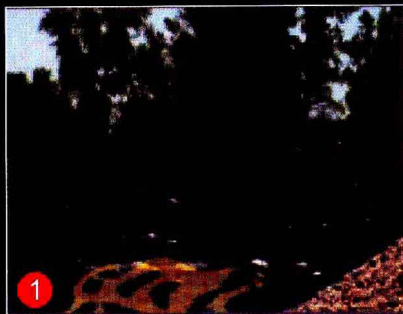
## 画面、流程及技巧分析

这是一个 5 秒钟小广告。制作手法简洁明快。

1 在一段实拍的水边背景中，将动画学院标志通过过渡特效、透明度的设置和扭曲变形的特效作出在水中飘动的效果。

2 然后水中的标志跃出水面，由模糊很快转为清晰。

3 随后标志不断变换着颜色。



## 关键知识点

- 使用视频滤镜
- 拷贝特技效果和设置
- 影视节目中常用的技巧闪白
- 了解字幕的制作
- 了解在一个项目中如何建立多个节目序列
- 声音过滤器的使用
- 复杂画面效果的特技使用

本书

导读及

范例预览

# >> 实例 6-1: 《信息时代》片头制作

制作步骤见本书第 6 章 最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch06 中的文件

## 画面、流程及技巧分析

这是一个有关当代信息栏目的片头。

1 第一个画面展现的是一个高度现代化城市的高速路上湍急的车流。

2 接着一个黑场, 过渡到太空中的通信卫星遨游的画面。

3 然后通过圆形展开特技将画面推进到在封闭的隧道中高速行驶的汽车, 预示着通往信息的高速路。

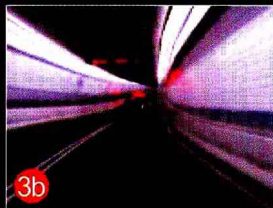
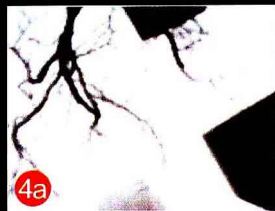
4 当汽车冲出隧道, 是一个旋转的天空。同时长叠出握手的特写, 表示社会人类的合作。

5 然后切换到快速敲击计算机的手指的特写, 背景上有不断变换的数字。

6 紧接着切换到在高楼林立的背景下, 人们互相交谈, 交流经验和信息。

7 镜头快速推上, 推进到女士的眼睛里。在眼睛里看到了不断闪动的数字和旋转的太空中无数星球的画面, 很多奥秘还要去探索。

8 快速旋转镜头同时将镜头拉出来, 此时信息时代标题文字从放大模糊急剧缩小并清晰, 定格在黑色的背景上。



## 关键知识点

- 利用视频叠加效果
- 改变素材片段的速度
- 应用 Track Matte 轨道挡板控键
- 利用色度键来对素材进行抠像和合成
- 如何使用序列的嵌套技术来制作复杂的效果

本书

导读及

范例预览



# >> 实例7-1: MTV《音乐之旅》宣传片制作

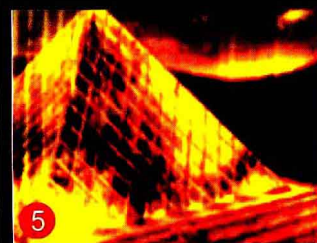
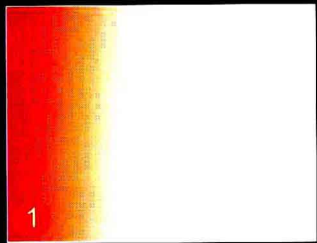
制作步骤见本书第7章 最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch07 中的文件

本书

导读及

范例预览

## 画面、流程及技巧分析



音乐的旅程蕴藏了人类的文明和悠久的历史。本片以偏黄色调带有神秘古韵的风格,展示音乐与文明、音乐与文化的结合。本片拍摄的素材中大量运用了镜头的运动,在剪接手法上对于镜头的衔接处理非常流畅。

① 在Photoshop中制作一个由黄到透明的渐变图片。

② 在Premiere中制作第一个视频画面的静帧。

③ 上面两个画面叠加后,添加渐变擦除效果。

④ 一个闪白,接一个从下往上摇镜头的画面,一直到人物的脸部停止。

⑤ 接下来,叠映出古老的金字塔,金光灿灿,预示着古老文明辉煌。

⑥ 然后运用多个慢镜头组接,展示主人公漫游文化古国风情。

⑦ 在金色朝阳叠映出主人公的脸。

⑧ 最后闪出标题文字。

## 关键知识点

- 熟练掌握 Trim 工具的使用
- 理解 Trim 视图
- 将视频片段中的画面冻结
- 字幕的制作
- 滤镜特技的高级应用



# >> 实例 8-1：制作动画短片

制作步骤见本书第 8 章 最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch08 中的文件

## 画面、流程及技巧分析

这是一个 Monster 对 Cakes 对战的动画片。Cakes 经过勇敢机智与怪物 Monster 激烈对战，终于摧毁了 Monster，取得了胜利。

① 在 Photoshop 中制作好序列帧和在 ImageReady 中制作 GIF 小动画用作素材。

② 然后根据故事发展将各个段落的片段连接起来。镜头与镜头的处理应用了闪白、黑场。对于个别镜头处理上，作出局部大特写的效果。如战斗使用的兵器给出了特写镜头，重点交待。



## 关键知识点

- 导入序列帧
- 导入静止图片
- 导入动画文件 (Gif)
- 建立一个全画面的实色 Matte
- 使用音频链接和音频调整工具
- 编制电影的输出和数字视频压缩方式
- 电影片段的捕捉

本书

导读及

范例预览

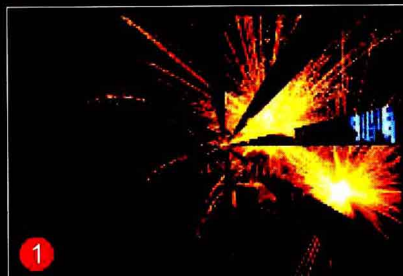
# >> 实例 9-1：制作《节日的火焰》

制作步骤见本书第 9 章 最终视频效果见附赠光盘 Show cho9 中的文件

## 画面、流程及技巧分析

本例主要是为了熟悉 After Effects 工作环境，了解工作流程，以及如何与 Premiere 结合使用。

- 1 首先在 Premiere 中制作夜晚街道视频与焰火画面的转场特效。
- 2 然后在 After Effects 中，在上海外滩的夜景画面上，运用渲染光束特效增加动态的两道光束。
- 3 为了更增添节日气氛，再在背景的夜空中制作礼花绽放的效果。



## 关键知识点

- 了解 After Effects 的工作界面
- 通过实例加深对层的认识
- 如何引入 Photoshop 制作的静态文件
- 了解如何将 Premiere 的项目文件导入到 After Effects 中
- 了解背景色调整、关键帧的设置等
- 学会使用滤镜制作绚丽夺目的特技效果
- 了解影片的输出，掌握使用 AE 进行合成工作的基本流程

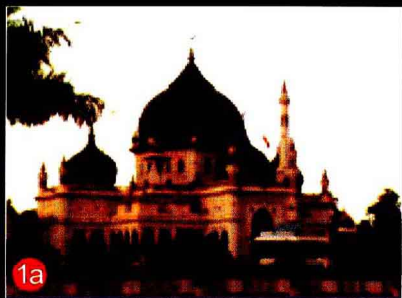
# >> 实例 10-1：制作《雨中的城市》

制作步骤见本书第 10 章 最终视频效果见附赠光盘 Show\_ch10 中的文件

## 画面、流程及技巧分析

在本例中，我们将一段街景的视频片段进行改造，在建筑物背景的天空上制作涌动的云层，然后天色变暗，电闪雷鸣，倾盆大雨从天而降。

- 1 首先对街景素材建立遮罩蒙板。
- 2 然后在建筑物后面增加一个图层，制作云涌动的效果。
- 3 接下来，利用外挂滤镜特效制作下雨。
- 4 再利用内置滤镜做出闪电效果。



本书

导读及

范例预览