

附多媒体教学光盘

DVD-ROM

完全自学教程
为After Effects的学习者精心打造的超值学习套餐

- 完全的功能讲解** 全书细致讲解了After Effects CS3主要的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。
- 学习与练习结合** 本书专门设计了58个操作实践、64个典型实例和4套综合实例，便于读者以较短的时间掌握并巩固After Effects CS3的重要命令和主要应用。
- 视频与图书互补** 本书附带了一张DVD教学光盘，其中包括11个书中案例的视频讲解，以及附赠的24集After Effects视频基础教学录像。读者可以书盘结合轻松学习After Effects。
- 超值的学习套餐** 近500页的学习资料，58个操作实践，64个典型实例，4套综合实例，35集After Effects视频教学录像，11套高精度TGA动态素材，51个视频素材，海量的学习素材，当之无愧的超值学习套餐。

After Effects CS3

完全自学教程

时代印象 尤高升 等 编著

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



After Effects CS3 完全自学教程



时代印象 尤高升 等 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

After Effects CS3 完全自学教程 / 尤高升等编著.
北京: 人民邮电出版社, 2008.7
ISBN 978-7-115-18163-3

I. A… II. 尤… III. 图形软件, After Effects CS3—
教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 073320 号

内 容 提 要

本书详细地介绍了After Effects CS3的工作流程和工作原理,通过60多个影视节目中常见的特效和动画的案例,深入地讲解了图层、合成、遮罩、文字、关键帧、灯光、摄像机、抠像、特效、动画制作等重点知识。

在本书的最后两章中通过4个片头动画让读者了解After Effects与3ds Max和Maya等软件的综合应用。

本书附带1张DVD光盘,内容包括案例、After Effect工程文件和素材文件,以及一些视频教学录像,另外还包括精美的视频素材,以方便读者学习。

本书内容的安排由易到难、由浅入深,实例部分步骤清晰、简明、通俗易懂,非常适合After Effects初中级读者使用。

After Effects CS3 完全自学教程

-
- ◆ 编 著 时代印象 尤高升 等
责任编辑 孟 飞
 - ◆ 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>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
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: 6
字数: 967 千字 2008 年 7 月第 1 版
印数: 1-5 000 册 2008 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18163-3/TP

定价: 88.00 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

前言

After Effects CS3是Adobe公司推出的一款主流非线性编辑软件，它主要定位在高端的影视特效制作方面。它不但在专业制作中表现超强，兼容性也非常高，与Adobe公司的其他软件可实现无缝转换。After Effects CS3拥有大量优秀的外挂插件，也使得After Effects CS3的编辑合成能力得到空前的加强。

After Effects CS3成为了影视后期从业者的首选工具软件，主要有以下几方面原因。一是在国内拥有广大的用户群体，利于工程项目之间的转换协作；二是拥有强大的合成、调色、追踪能力，使工作变得更加快捷高效；三是界面友好，学习起来容易上手；四是有大量优秀的外挂插件。

在学习After Effects CS3之前，大家应该对基本的电脑知识和视频知识有所了解，同时对Adobe公司的其他软件有所掌握，如Photoshop、Premiere等。如果这些知识您都已经掌握，那么您要做的就是加深对图层、通道、路径这3个概念的理解。另外，对色彩和构成知识也要有一定的基础，因为在影视制作方面，美术与电脑技术是密不可分的，试想一部没有色彩感觉或构图糟糕的影视作品是多么的难以让人接受。

内容专业

笔者一直从事电视台的栏目包装工作以及企业的广告和专题片的制作，对After Effects有独到的见解，我们根据自己的经验，并参考了大量相关书籍，全面地向读者介绍了After Effects CS3的主要功能与应用。

易学易用

为了避免读者的学习过程枯燥乏味，本书尽量避免使用晦涩难懂的专业术语，而以通俗易懂的语言向读者进行讲解。为了使读者达到快速自学，更深入地了解软件功能的目的，本书设计了“操作实践”、“技术看板”、“提示”、“典型实例”等成分，简单介绍如下。

操作实践：为了便于读者在学习的过程中以较短的时间熟练掌握After Effects CS3的使用方法，本书的许多工具和命令都安排了操作实践。读者可打开配套光盘中提供的素材文件进行操作。

典型实例：本书穿插了许多精心设计的典型实例，将理论与实践结合起来，让读者在学习了一段理论知识之后，再动手进行实际的操作，这样读者就能更加形象直观地理解所学的知识，并将所学到的技术知识应用与实际工作中去。

技术看板：技术看板汇集了大量的技术性提示和相关功能的解释，有利于读者对After Effects CS3的功能进行更为深入地研究。

提示：提示部分包含了软件的使用技巧和操作过程中的注意事项。

案例丰富

本书深入讲解了60多个影视节目中常见的特效和动画，通过这些案例全面介绍了After Effects各种特效滤镜的应用和动画制作的技术，包括图层动画、文字特效、背景特效、粒子特效以及各种光效等。另外还应用到一些非常有价值的常用外挂滤镜，对读者迅速掌握影视特效的专业制作技术非常有益。

本书共分为16章，分别简要介绍如下。

第1章 介绍了After Effects CS3的特色功能、界面组成、菜单命令和基本参数设置。

第2章 介绍了在After Effects CS3中导入素材、创建合成、使用滤镜以及渲染输出的工作流程。

第3章 介绍了After Effects CS3中的图层、合成、关键帧以及遮罩等元素的概念与原理。

第4章 文字在视频制作中有着重要的意义，本章详细介绍了在After Effects中输入文字的方法和文字工具设置面板的使用，重点讲解了文字的属性 and 制作文字动画的方法。

第5章 介绍了如何通过直方图了解图像的颜色信息，并使用滤镜对素材的色彩进行校正。除了After Effects自带的调色滤镜外，还介绍了一些第三方调色滤镜。

第6章 对素材进行抠像是在后期处理中经常用到的技术，本章针对不同的素材讲解了多种抠像的方法，例如背景单一的素材、背景很亮的素材以及背景和前景不易区分的素材等。

第7章 介绍了After Effects中3D效果的应用，如何将2D图层转换成3D图层，以及3D图层的各种属性，还着重介绍了灯光与摄像机的应用。

第8章 介绍了在After Effects的工具栏中的常用工具，无论是对素材的操作，还是设置动画或者制作特效，都离不开这些工具。

第9章 介绍了创建与编辑表达式的方法和表达式的基本语法。

第10章 介绍了如何对动态素材中的指定像素点进行跟踪，让读者了解跟踪控制面板的参数，掌握运动跟踪的几种方式和掌握摄像机稳定的运用。

第11章~第14章 通过介绍40多个精彩特效的制作技术，向读者展示了After Effects自带的滤镜与外挂滤镜的强大功能。例如变形动画、粒子特效和艺术视觉特效等。

第15章 通过讲解3个片头动画的制作过程，介绍了After Effects与Photoshop和3ds Max的综合应用。

第16章 介绍After Effects与Maya配合制作影视片头的方法和技巧。

光盘使用

本书附带了一张多媒体DVD教学光盘，内容包括书中所有实践操作和典型实例的练习素材以及案例源文件，同时书中还包含了一套After Effects教学录像，初学者可以书盘结合进行学习。

其他说明

尽管我们已经付出了最大的努力来完善本书，但是其中的不足之处在所难免的，对专业术语的解释也有值得商榷的地方，请广大读者朋友批评指正。

我们也衷心地希望能够为读者提供更多服务，如果读者在阅读过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至kinhong@126.com或者访问www.sdyx.cc，我们将竭诚为您服务。

编 者

2008年5月

目 录

第1章 初识After Effects CS3	1
1.1 After Effects CS3的特色功能	2
1.1.1 形状图层 (Shape Layer)	2
1.1.2 木偶工具 (Puppet tools)	2
1.1.3 After Effects CS3 的软件兼容性	2
1.1.4 单个文字的三维动画属性	3
1.1.5 Brainstorm (头脑风暴) 功能	3
1.1.6 颜色管理系统	3
1.1.7 Clip Notes (便笺)	3
1.1.8 性能	4
1.1.9 输入基于移动设备的视频	4
1.2 定制工作界面	4
1.2.1 面板之间的组合	5
1.2.2 面板菜单	6
1.2.3 打开和关闭面板	6
1.3 菜单	7
1.3.1 File (文件) 菜单	7
1.3.2 Edit (编辑) 菜单	9
1.3.3 Composition (合成) 菜单	10
1.3.4 Layer (图层) 菜单	11
1.3.5 Effect (滤镜) 菜单	12
1.3.6 Animation (动画) 菜单	13
1.3.7 View (视图) 菜单	14
1.3.8 Window (窗口) 菜单	15
1.3.9 Help (帮助) 菜单	16
1.4 窗口和面板	16
1.4.1 Project (项目) 窗口	16
1.4.2 Timeline (时间线) 窗口	16
1.4.3 Composition (合成) 窗口	17
1.4.4 Time Controls (时间控制) 面板	17
1.4.5 Layer (图层) 窗口	17
1.4.6 Footage (素材) 窗口	17
1.4.7 Effect Controls (滤镜控制) 面板	18
1.4.8 Info (信息) 面板	18
1.4.9 Character (文字) 面板	18
1.4.10 Paragraph (段落) 面板	18
1.4.11 Align & Distribute (对齐和分布) 面板	18
1.4.12 Paint (绘画) 面板	18
1.4.13 Brush Tips (笔触) 面板	18
1.4.14 Effects & Presets (滤镜和预设) 面板	19
1.4.15 Motion Sketch (运动草图) 面板	19
1.4.16 Smart Mask Interpolation (精确遮罩插补) 菜单	19
1.4.17 The Smoother (平滑) 面板	19
1.4.18 The Wiggler (摇摆) 面板	19
1.4.19 Tools (工具) 面板	19
1.4.20 Tracker Controls (跟踪控制)	19

1.4.21	Flowchart (流程图) 窗口	19
1.4.22	Render Queue (渲染队列) 窗口	20
1.5	基本参数设置	20
1.5.1	General (全面设置)	20
1.5.2	Previews (预览)	21
1.5.3	Display (显示)	21
1.5.4	Import (导入)	21
1.5.5	Output (输出)	22
1.5.6	Grids & Guides (网格和辅助线)	22
1.5.7	Label Colors (标签颜色)	22
1.5.8	Label Defaults (默认标签)	23
1.5.9	Memory & Cache (内存和缓存)	23
1.5.10	Video Preview (视频预览)	23
1.5.11	User Interface Colors (用户界面颜色)	24
1.5.12	Auto-Save (自动保存)	24
1.5.13	Multiprocessing (多处理器)	24
1.5.14	Audio Hardware (音频硬件)	24
1.5.15	Audio Output Mapping (音频输出映射)	24
第2章	工作流程	25
2.1	素材的导入与管理	26
2.1.1	了解 Project (项目) 窗口	26
	操作实践——导入素材	26
2.1.2	替换素材	29
2.2	创建合成	29
2.3	添加滤镜	31
2.3.1	添加滤镜	31
2.3.2	滤镜参数的设置	32
2.3.3	复制和删除滤镜	34
	操作实践——将一个图层的滤镜复制给其他层	34
2.4	关键帧的设置	34
	操作实践——制作位移动画	34
2.5	预览	35
2.5.1	Composition 窗口	36
2.5.2	Footage 窗口	38
2.5.3	Layer 窗口	39
2.5.4	Time Controls 面板	40
2.5.5	预览声音	40
2.6	渲染	41
2.6.1	标准的渲染顺序	41
2.6.2	改变渲染顺序	42
	操作实践——渲染合成	43
2.6.3	压缩影片的方法	44
2.6.4	拉伸影片的方法	45
2.7	典型实例——日出动画	46
2.7.1	导入素材	46
2.7.2	创建合成和分配图层	46
2.7.3	添加滤镜和设置动画	47
2.7.4	预览动画并输出	48

第3章 工作原理	49
3.1 图层.....	50
3.1.1 图层的分类.....	50
3.1.2 图层的创建方法.....	50
3.1.3 图层的属性.....	52
操作实践——改变图层的堆栈顺序.....	54
3.1.4 在二维空间里对齐和分布图层.....	54
操作实践——对齐和平均分布图层.....	55
3.1.5 图层序列 (Sequence Layers) 的排列顺序.....	55
操作实践——使用关键帧助手排列序列图层.....	55
操作实践——设置图层的时间.....	56
操作实践——Split Layer (分裂图层).....	56
操作实践——Lift (提取) 和 Extract (抽出) 图层.....	56
3.1.6 图层的混合模式.....	57
典型实例——蛇形动画.....	65
3.2 关键帧.....	67
3.2.1 激活关键帧.....	68
3.2.2 关键帧导航.....	68
操作实践——选择关键帧.....	69
3.2.3 关键帧的插值方法.....	69
3.3 动画曲线编辑器.....	70
典型实例——加速运动的小球.....	72
3.4 遮罩 (Mask).....	74
操作实践——使用遮罩工具创建遮罩.....	75
操作实践——使用钢笔工具创建遮罩.....	75
操作实践——使用“New Mask (新建遮罩) 菜单命令创建遮罩.....	75
操作实践——通过菜单“Auto-trace (自动跟踪蒙版)”创建遮罩.....	76
操作实践——利用控制点和线调节 Mask 形状.....	77
操作实践——利用钢笔工具调节 Mask 形状.....	77
操作实践——调节 Mask 的大小、角度和位置.....	78
3.4.1 遮罩的属性.....	79
3.4.2 遮罩的混合模式.....	80
典型实例——制作简单的遮罩动画.....	82
3.4.3 跟踪蒙版 (Track Matte).....	83
典型实例——文字过光效果.....	84
3.5 嵌套关系.....	85
3.5.1 嵌套的概念.....	85
操作实践——嵌套图层.....	85
3.5.2 塌陷开关 (Collapse Switch) 在嵌套中的作用.....	86
3.5.3 预渲染 (Pre-render) 在嵌套中的应用.....	86
操作实践——预渲染.....	86
典型实例——飞向地球.....	86
第4章 文字动画	89
4.1 创建文字.....	90
操作实践——使用文字工具创建文字.....	90
操作实践——使用菜单命令创建文字.....	90
操作实践——使用滤镜创建文字.....	90
4.2 文字工具设置面板.....	91

4.2.1	Character (文字) 面板	91
4.2.2	Paragraph (段落) 面板	92
4.3	制作文字动画	92
	操作实践——利用 Source Text 制作文字动画	92
4.3.1	动画属性 (Animator Property)	93
	典型实例——利用 Animator 制作文字动画	94
4.3.2	动画选区 (Animator Selector)	96
	操作实践——使用 Range Selector 制作动画	97
	操作实践——利用表达式选区制作动画	98
4.3.3	路径动画	99
	操作实践——创建一个路径文字	99
	操作实践——套用预置动画	101
	典型实例——创建文字轮廓动画	101
第5章	色彩校正与调色	103
5.1	直方图	104
5.2	常用校色滤镜	105
5.2.1	Levels (色阶)	105
	操作实践——调整灰度图像的 Levels	105
	操作实践——调整彩色图像的 Levels	107
5.2.2	Curves (曲线)	108
	操作实践——Curves 滤镜和 Levels 滤镜配合应用	108
	操作实践——使用 Curves 滤镜调节画面对比度	109
	操作实践——使用 Curves 滤镜单独调节画面的亮度和饱和度	110
	操作实践——使用 Curves 滤镜进行区域调色	111
5.2.3	Hue/Saturation (色相/饱和度)	111
	操作实践——使用 Hue/Saturation 滤镜进行调色	112
5.3	其他调色滤镜简要介绍	112
5.3.1	Auto Color、Auto Level、Auto Contrast	112
5.3.2	Brightness & Contrast	113
5.3.3	Broadcast Colors	114
5.3.4	Change Color, Change to Color	114
5.3.5	Channel Mixer	115
5.3.6	Color Balance	115
5.3.7	Color Balance (HLS)	115
5.3.8	Color Link	116
5.3.9	Color Stabilizer	116
5.3.10	Colorama	116
5.3.11	Equalize	116
5.3.12	Exposure	117
5.3.13	Gamma/Pedestal/Gain	117
5.3.14	Leave Color	117
5.3.15	Photo Filter	117
5.3.16	PS Arbitrary Map	118
5.3.17	Shadow/Highlight	118
5.3.18	Tint	118
5.3.19	Tritone	119
5.4	第三方调色插件介绍	119
5.4.1	CC Color Offset	119
5.4.2	CC Toner	119

5.5	图像调色应用	119
	典型实例——颜色还原	120
	典型实例——颜色匹配	121
第6章	键控抠像技术	123
6.1	键控抠像技术综述	124
6.2	键控 (Keying) 滤镜包介绍	124
6.2.1	Color Key (色彩键)	124
	操作实践——使用 Color Key 滤镜键出单一颜色	125
6.2.2	Luma Key (亮度键)	126
	操作实践——使用 Luma Key 滤镜进行亮度抠像	126
6.2.3	Linear Color Key (线性色彩键)	127
	操作实践——使用 Linear Color Key 滤镜进行抠像	127
	操作实践——保护某种颜色不受影响	128
6.2.4	Difference Matte (差异蒙版)	129
	操作实践——使用 Difference Matte 滤镜进行抠像	129
6.2.5	Extract (提取)	130
	操作实践——使用 Extract 滤镜进行抠像	130
6.2.6	Color Difference Key (色彩差值键)	131
	操作实践——使用 Color Difference Key 滤镜进行抠像	131
6.2.7	Color Range (色彩范围)	132
6.2.8	Inner/Outer Key (内/外轮廓键)	133
	操作实践——使用 Inner/Outer Key 滤镜进行抠像	133
6.3	Keylight键控滤镜介绍	134
6.3.1	基本键控	135
6.3.2	高级键控	136
	典型实例——使用 Keylight 滤镜快速抠像	142
	典型实例——键控微调	143
	典型实例——蓝色溢出抑制	144
	典型实例——对红色的绿色背景进行抠像	145
	典型实例——应用内部遮罩和外部遮罩进行抠像	147
第7章	三维空间	151
7.1	三维空间的概念	152
7.1.1	三维图层	152
7.1.2	三维坐标系统	153
	操作实践——转换三维图层	153
	操作实践——移动三维图层	154
7.1.3	旋转三维图层	155
	操作实践——对三维图层进行旋转	155
7.1.4	三维图层的材质属性	156
7.2	三维摄像机	157
	操作实践——创建三维摄像机	157
7.2.1	三维摄像机的设置	158
7.2.2	使用摄像机注意事项	160
7.3	灯光	160
	操作实践——创建灯光	161
7.3.1	灯光的参数	161
7.3.2	灯光的阴影	163

7.4	移动摄像机和灯光	164
7.4.1	位置及目标点	164
7.4.2	摄像机移动工具	164
	操作实践——调整摄像机视图	165
7.4.3	自动朝向 (Auto-Orientation)	166
7.5	三维滤镜	166
	操作实践——摄像机与灯光的应用	167
7.6	文字工具与三维系统	170
	操作实践——三维文字的应用	170
第8章	绘画工具的应用	173
8.1	绘画工具	174
8.1.1	绘画和笔触面板	174
8.1.2	画笔工具	176
	操作实践——使用“画笔工具”绘制图形	176
	操作实践——制作过渡动画效果	177
8.1.3	橡皮工具	179
	操作实践——使用橡皮工具	179
	典型实例——制作手写字动画	179
8.1.4	克隆工具	182
	操作实践——使用克隆工具	182
8.2	形状	184
8.2.1	形状概述	184
8.2.2	形状工具	185
8.2.3	钢笔工具	186
	操作实践——使用“钢笔工具”创建曲线	186
8.3	形状属性与管理	187
8.3.1	形状组与渲染	187
	操作实践——创建文字轮廓形状图层	187
8.3.2	形状属性	188
第9章	表达式的应用	191
9.1	基本表达式	192
9.1.1	关于表达式	192
9.1.2	添加、编辑和删除表达式	192
	操作实践——使用表达式关联器编辑表达式	193
	操作实践——手动编辑表达式	193
	操作实践——添加表达式注释	193
9.1.3	保存和调用表达式	194
9.1.4	使用 Expression Controls (表达式控制) 的滤镜	194
9.2	表达式语法	194
9.2.1	关于表达式语言	194
9.2.2	访问对象的属性 (attributes) 和方法 (methods)	195
9.2.3	数组与维数	195
9.2.4	向量与索引	196
9.2.5	表达式时间	197
9.3	表达式实例	197
	典型实例——让图层绕圈旋转	197
	典型实例——旋转钟表指针	197

典型实例——控制摆动 (wiggle) 时间	198
典型实例——动感旋转	198
9.4 表达式库	201
第 10 章 运动跟踪	207
10.1 运动跟踪	208
10.1.1 运动跟踪的操作流程	209
10.1.2 Tracker Controls (跟踪控制) 面板	210
10.1.3 Motion Tracker Options (运动跟踪选项)	210
10.1.4 时间线上的运动跟踪参数	211
10.1.5 运动跟踪和运动稳定	212
操作实践——运动跟踪	213
10.1.6 调节跟踪点	213
10.2 典型实例——更换动态素材	213
第 11 章 动态变形	217
11.1 Distort 滤镜包主要滤镜应用	218
11.1.1 放大镜效果 (Magnify 滤镜)	218
11.1.2 Displacement Map 滤镜详解	221
11.1.3 Displacement Map 滤镜运用实例——云雾字效果	221
11.1.4 Reshape 滤镜详解	223
11.1.5 Reshape 滤镜运用实例——人脸变形动画	224
11.1.6 Liquify 滤镜详解	226
11.1.7 Liquify 滤镜运用实例——滚滚浓烟	227
11.1.8 Bezier Warp 滤镜详解	228
11.1.9 Bezier Warp 滤镜运用实例——翻书动画	229
11.2 Puppet (木偶) 工具	231
11.2.1 手动制作动画效果	232
11.2.2 木偶运动草图	233
11.2.3 创建网格轮廓	233
11.2.4 变形控制工具	234
11.2.5 交叠控制工具	234
11.2.6 木偶固定工具	235
11.2.7 Puppet (木偶) 动画运用实例 (1) ——卡通步行动画	235
11.2.8 Puppet (木偶) 动画运用实例 (2) ——管道液体	237
第 12 章 粒子与碎片的世界	239
12.1 Particle Playground 滤镜	240
12.1.1 Particle Playground 滤镜参数介绍	240
12.1.2 Particle Playground 滤镜应用实例 (1) ——点阵地图	243
12.1.3 Particle Playground 滤镜应用实例 (2) ——杯中文字	245
12.1.4 Particle Playground 滤镜应用实例 (3) ——积雪效果	249
12.1.5 Particle Playground 滤镜应用实例 (4) ——沙化文字	251
12.2 Shatter 滤镜	253
12.2.1 Shatter 滤镜参数介绍	254
12.2.2 Shatter 滤镜应用实例 (1) ——粒子重组地图	255
12.2.3 Shatter 滤镜应用实例 (2) ——花瓣飘落	257
12.3 Particular 滤镜	258
12.3.1 Particular 滤镜概述	258
12.3.2 Particular 滤镜应用实例 (1) ——火龙冲天	259

12.3.3	Particular 滤镜应用实例(2)——气泡上升	261
12.3.4	Particular 滤镜应用实例(3)——时间定格	265
第 13 章	影视后期艺术形式的实现	267
13.1	艺术形式之背景篇	268
13.1.1	动态色块	268
13.1.2	炉烬背景	269
13.1.3	藤蔓运动	271
13.1.4	三维背景	273
13.2	艺术形式之光影篇	275
13.2.1	旋转光球	275
13.2.2	点光出字	277
13.2.3	梦幻光影	281
13.3	艺术形式之元素篇	282
13.3.1	随机闪动	282
13.3.2	箭头闪动	283
13.3.3	音频指示	285
13.3.4	随机运动	286
13.4	艺术形式之美术效果	288
13.4.1	单色效果	288
13.4.2	去色效果	288
13.4.3	水墨风格	289
13.4.4	淡彩风格	291
第 14 章	第三方滤镜应用实例	293
14.1	立体文字的制作	294
14.1.1	制作立体文字	294
14.1.2	设置文字飞行动画	296
14.2	电脑打字效果	297
14.2.1	输入文字	298
14.2.2	设置打字动画	298
14.3	街头涂鸦	299
14.3.1	制作背景	299
14.3.2	设置文字喷涂动画	301
14.4	球面文字	303
14.4.1	创建文字	303
14.4.2	设置文字变形动画	304
14.5	抖动的喇叭	305
14.5.1	制作场景	306
14.5.2	设置喇叭抖动动画	307
14.6	草地材质	309
14.6.1	制作场景	310
14.6.2	设置草生长动画	312
14.7	化为烟雾的人	312
14.7.1	处理素材	313
14.7.2	制作烟雾	313
14.7.3	创建合成	314
14.7.4	创建粒子层	315
14.8	粒子汇聚	317

14.8.1	场景制作	317
14.8.2	制作粒子汇聚动画	318
14.9	秋日落叶	321
14.9.1	制作场景	322
14.9.2	动画制作	323
14.10	飞机坠落	325
14.10.1	制作场景	326
14.10.2	设置飞机坠落动画	326
14.11	炸开的标志	327
14.11.1	导入场景	327
14.11.2	动画设置	328
14.12	墨渍动画	329
14.12.1	制作宣纸效果	329
14.12.2	制作墨渍动画	331
14.13	旧电影风格的画面制作	333
14.13.1	导入素材	333
14.13.2	添加 T_OldFilm 滤镜	334
第 15 章	与 3ds Max 配合制作影视片头	335
15.1	打造闪电 Logo 片头	336
15.1.1	在 Photoshop 中制作天空背景、闪电、Logo	336
15.1.2	用 After Effects 制作动态天空背景、闪电效果	342
15.1.3	在 3ds Max 中制作 Logo 动画	348
15.1.4	用 After Effects 合成最后效果	354
15.2	制作网络公司片头	358
15.2.1	制作网状素材	359
15.2.2	在 After Effects 中对素材进行调节及输出	362
15.2.3	3ds Max 制作飞行光带的效果	363
15.2.4	利用 After Effects 中的 Mask 工具制作飞行光带的效果	365
15.2.5	利用 3ds Max 制作鼠标沿路径飞行的动画	366
15.2.6	利用 After Effects 制作通道文字动画的效果	369
15.3	打造动感 Logo 片头	380
15.3.1	制作螺旋线	380
15.3.2	用 After Effects 制作动画文字以及合成素材	383
第 16 章	与 Maya 配合制作影视片头	399
16.1	前期创意与制作思考	400
16.2	制作生长的蔓藤	400
16.2.1	绘制曲线	401
16.2.2	挤出成曲面	401
16.2.3	设置生长动画	402
16.3	制作花开动画	403
16.3.1	创建花瓣模型	403
16.3.2	创建花模型	404
16.3.3	设置花开动画	410
16.4	制作飞舞的树叶	413
16.4.1	创建树叶模型	413
16.4.2	创建路径粒子流	415
16.4.3	粒子的替代	416

16.5	制作飞舞的蝴蝶	419
16.5.1	创建模型并设置动画	419
16.5.2	制作材质贴图	420
16.6	场景1的搭建	421
16.6.1	制作生长动画	421
16.6.2	制作材质贴图	421
16.6.3	添加灯光	422
16.6.4	添加摄像机并设置动画	423
16.6.5	渲染输出序列	424
16.7	场景2的搭建	425
16.7.1	制作生长动画	425
16.7.2	制作材质贴图	426
16.7.3	添加摄像机动画并输出序列	427
16.8	场景3的搭建	428
16.8.1	制作生长动画	428
16.8.2	添加摄像机并输出图片	428
16.9	场景4的搭建	429
16.9.1	制作蔓藤生长和蝴蝶动画	429
16.9.2	添加摄像机动画并输出序列	431
16.10	场景5的搭建	433
16.10.1	制作蔓藤生长动画	434
16.10.2	添加摄像机动画并输出序列	434
16.11	场景6的搭建	435
16.11.1	制作蔓藤生长动画	436
16.11.2	添加摄像机动画并输出序列	436
16.12	落版场景的搭建	437
16.12.1	落版LOGO的制作	438
16.12.2	制作落版文字	442
16.12.3	落版蝴蝶粒子动画	448
16.13	在After Effects中合成镜头	453
16.13.1	场景1的合成	453
16.13.2	场景2的合成	455
16.13.3	场景3的合成	459
16.13.4	场景4的合成	461
16.13.5	场景5的合成	463
16.13.6	场景6的合成	466
16.13.7	落版场景的合成	468
16.13.8	最终的合成	474
16.13.9	渲染输出	476

After Effects是由Adobe公司出品,它和Premiere同属视频编辑软件,可以在视频片段上创作许多奇幻的特效,例如抠像、局部透明、文字旋转和跟随路径移动文字等,还可以将经过处理的视频片段或图像文件重新生成视频文件。

本章学习要点:

- 了解After Effects CS3的特色功能
- 掌握自定义After Effects CS3工作界面的方法
- 熟悉After Effects CS3的菜单命令
- 熟悉After Effects CS3的窗口和面板
- 掌握基本参数的设置

1.1 After Effects CS3 的特色功能

After Effects CS3增加了许多特色功能，主要体现在与Adobe系列软件之间的兼容性，下面就对这些功能作简要的介绍。

1.1.1 形状图层 (Shape Layer)

“形状图层”增加了全新的形状绘画工具，用户可以在After Effects中绘制出与Adobe Illustrator中一样的矢量形状，并且可以设置路径的边缘颜色和填充色（新增了渐变色效果），如图1-1所示，同时还可以对形状工具的各个属性制作动画。

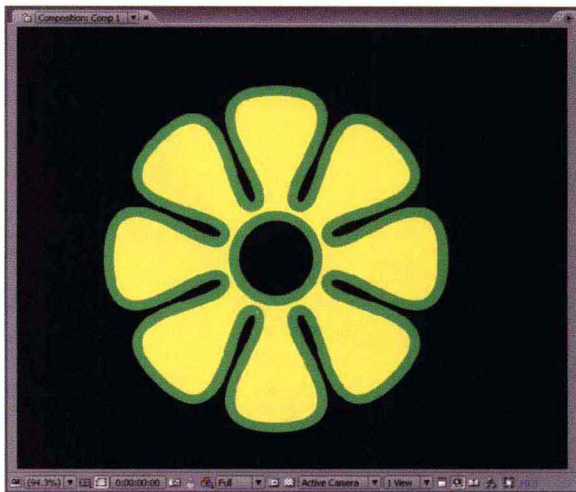


图 1-1 “形状图层”示意图

1.1.2 木偶工具 (Puppet tools)

使用“木偶工具”可以制作出各种模拟动画，包括人体的各种动作效果，如图1-2所示。

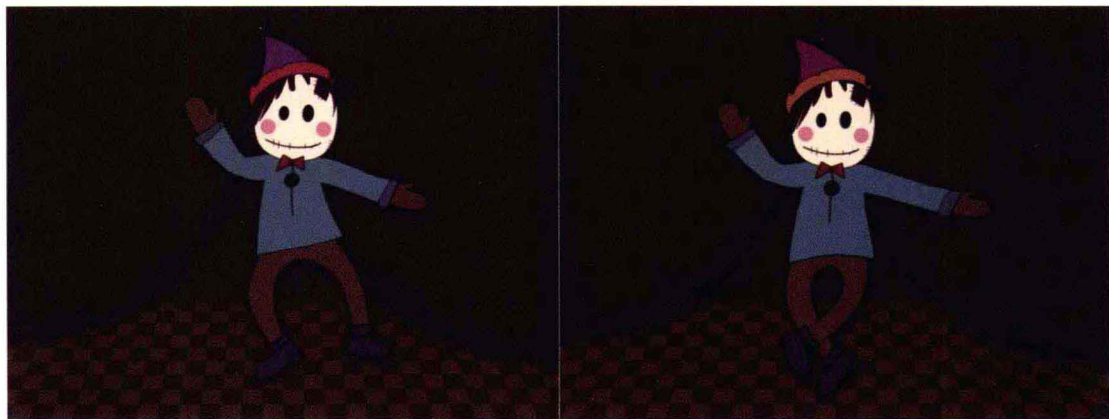


图 1-2 木偶动画

1.1.3 After Effects CS3 的软件兼容性

After Effects CS3和Photoshop之间的兼容性较以前的版本有了很大的提高。在After Effects CS3中导入Photoshop文件时，可以对Photoshop的图层样式和图像本身制作动画或添加其他特效，但是这些制作只是在After Effects CS3中进行，不会影响到Photoshop文件中的内容，如图1-3所示。