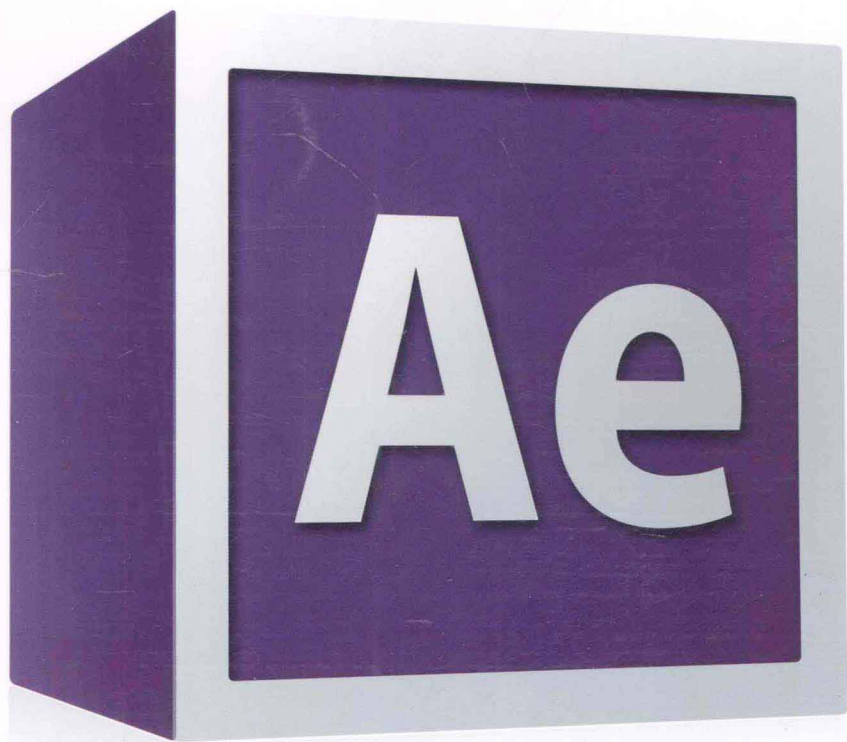


After Effects CS6核心功能全面讲解，影视特效、栏目包装等行业应用深入剖析



水木居士◎编著

After Effects CS6

高手之道

素材管理 层和摄像机 关键帧动画 蒙版和遮罩
跟踪与稳定 键控抠像 色彩校正 渲染输出
插件特效 自然特效 文字特效 光线特效 栏目包装

1

本书是一本帮助初学者精通After Effects CS6的完整教程。既有知识和操作讲解，又有光线特效、影视包装等实战案例。

10

本书深入解析了项目合成与素材管理、蒙版和遮罩、键控抠像技术，以及色彩校正与调色等After Effects的10大核心技术。

112

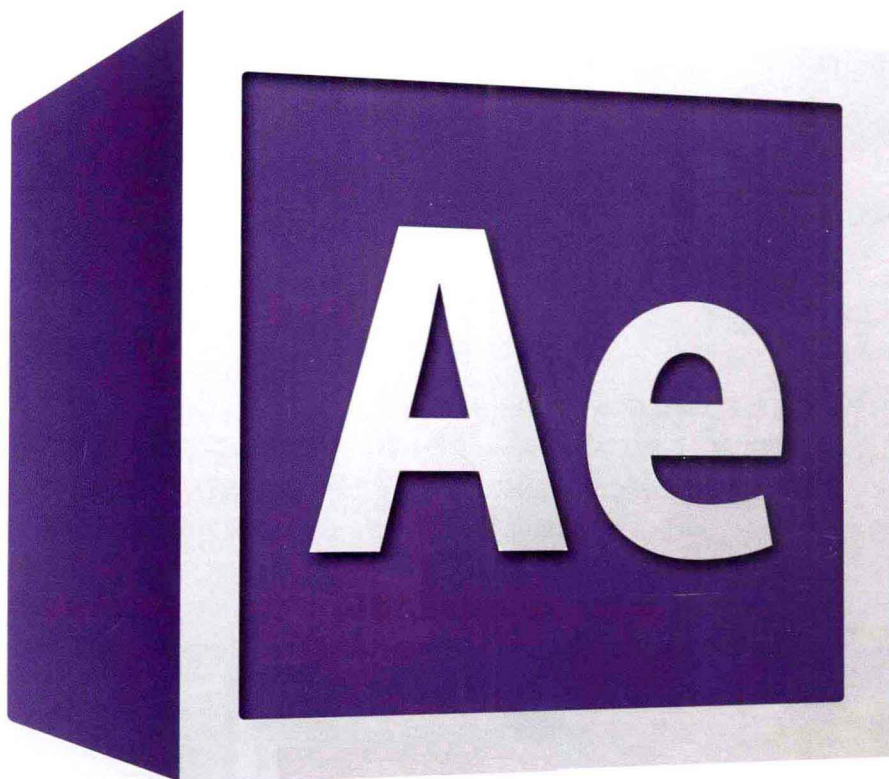
全书安排了112个入门与实战案例，并配套录制了全部教学视频，总时长超过13小时，便于读者掌握与理解After Effects的核心知识和技术点。

1781

书中各案例均配有对应的素材和效果文件，共1781个。读者可以将书、视频、素材、效果文件结合使用，循序渐进地学习After Effects。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



水木居士◎编著

After Effects CS6 高手之道

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6高手之道 / 水木居士编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2013. 8
ISBN 978-7-115-31311-9

I. ①A… II. ①水… III. ①图象处理软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第082226号

内 容 提 要

本书是一本帮助初学者快速自学 After Effects CS6 的完整教程。

全书共 17 章, 通过大量实战实例, 讲解了 After Effects 软件基础、影视动画及非线性编辑制作常识、项目合成与素材管理、层与摄像机的使用、关键帧动画与文字动画、强大的蒙版与遮罩功能、高级跟踪与画面稳定技术、键控抠像技术与模拟特效应用、视频特效、色彩校正与调色、视频的渲染及输出等内容, 最后 6 个章节深入剖析了经典插件、自然特效、文字特效、炫酷光线、电影特效、电视栏目包装等实战应用。

随书配套的 DVD 光盘中包含 112 个实例的所有素材和最终效果文件, 以及对应的教学视频, 视频时长超过 13 小时。

本书案例丰富, 讲解细致, 适合作为想从事影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑与合成人员的参考手册, 也可作为培训学校、大中专院校相关专业的教学配套教材和上机实践指导用书。

◆ 编 著 水木居士

责任编辑 许曙宏

责任印制 方 航

◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 880×1092 1/16

印张: 29.75

彩插: 8

字数: 1 022 千字

2013 年 8 月第 1 版

印数: 1-3 500 册

2013 年 8 月北京第 1 次印刷

定价: 99.00 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

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

目录

第1章 影视动画及非线性编辑 26

1.1 数码影视视频基础.....	26
1.1.1 帧的概念.....	26
1.1.2 帧率和帧长度比.....	26
1.1.3 像素长宽比.....	27
1.1.4 场的概念.....	27
1.1.5 电视的制式.....	28
1.1.6 视频时间码.....	28
1.2 色彩模式.....	28
1.2.1 RGB模式.....	28
1.2.2 CMYK模式.....	28
1.2.3 HSB模式.....	29
1.2.4 YUV (Lab) 模式.....	29
1.2.5 灰度模式.....	29
1.3 色彩深度与图像分辨率.....	29
1.3.1 色彩深度.....	29
1.3.2 图像分辨率.....	29
1.4 镜头的一般表现手法.....	31
1.4.1 推镜头.....	31
1.4.2 移镜头.....	31
1.4.3 跟镜头.....	31
1.4.4 摇镜头.....	32
1.4.5 旋转镜头.....	32
1.4.6 拉镜头.....	33
1.4.7 甩镜头.....	33
1.4.8 晃镜头.....	34
1.5 电影蒙太奇表现手法.....	35
1.5.1 蒙太奇技巧的作用.....	35
1.5.2 镜头组接蒙太奇.....	35
1.5.3 声画组接蒙太奇.....	36
1.6 非线性编辑操作流程.....	38
1.7 视频采集基础.....	39

第2章 After Effects CS6 快速入门 40

2.1 After Effects CS6 操作界面简介.....	40
2.1.1 启动After Effects CS6.....	40
2.1.2 After Effects CS6 工作界面介绍.....	41
实战演练2-1 自定义工作界面.....	41
★高手之招 工具栏的介绍.....	42
2.2 常用面板介绍.....	42
2.2.1 Align & distribute (对齐与分布) 面板.....	43
2.2.2 Info (信息) 面板.....	43

2.2.3 Time controls (时间控制) 面板.....	43
2.2.4 Project (项目) 面板.....	43
2.2.5 Timeline (时间线) 面板.....	44
2.2.6 Composition (合成) 窗口.....	44
2.2.7 Layer (层) 窗口.....	44
2.2.8 Effects & Presets (效果和预置) 面板.....	44
2.2.9 Effects Controls (特效控制) 面板.....	45
2.2.10 Character (字符) 面板.....	45
2.3 After Effects CS6 参数设置.....	45
2.3.1 General (常规) 设置.....	45
2.3.2 Previews (预览) 设置.....	45
2.3.3 Display (显示) 设置.....	46
2.3.4 Import (导入) 设置.....	46
2.3.5 Output (输出) 设置.....	46
2.3.6 Grids & Guides (网格与参考线) 设置.....	46
2.3.7 Labels (标签) 设置.....	46
2.3.8 Media & Disk Cache (媒体与磁盘缓存) 设置.....	47
2.3.9 Video Preview (视频预览) 设置.....	47
2.3.10 User Interface Colors (用户界面颜色) 设置.....	47
2.3.11 Auto-Save (自动保存) 设置.....	48
2.3.12 Memory&Multiprocessing (内存与多处理器控制) 设置.....	48
2.3.13 Audio Hardware (音频硬件) 设置.....	49
2.3.14 Audio Output Mapping (音频输出映射) 设置.....	49

第3章 项目合成与素材管理 50

3.1 项目合成文件的操作.....	50
实战演练3-1 创建项目及合成文件.....	50
实战演练3-2 保存项目文件.....	51
★高手之招 合成的嵌套.....	51
3.2 素材的导入.....	52
3.2.1 几种常见素材的导入介绍.....	52
3.2.2 导入素材的方法.....	52
实战演练3-3 JPG格式静态图片的导入.....	52
实战演练3-4 序列素材的导入.....	53
实战演练3-5 PSD格式素材的导入.....	53
3.3 素材的管理.....	55
3.3.1 使用文件夹管理素材.....	55
实战演练3-6 重命名文件夹.....	55
实战演练3-7 添加素材.....	56
★高手之招 查看和移动素材.....	57
实战演练3-8 利用时间码精确控制时间.....	57
3.3.2 设置入点和出点.....	58
实战演练3-9 设置入点和出点.....	58
3.4 使用辅助功能.....	59

3.4.1 安全框.....	60
★高手之道 应用缩放功能.....	60
3.4.2 网格.....	60
3.4.3 参考线.....	61
3.4.4 标尺.....	62
3.4.5 快照.....	62
3.4.6 显示通道.....	62
3.4.7 分辨率解析.....	62
3.4.8 设置区域预览.....	63
第4章 层和摄像机的使用.....	64
4.1 层的分类.....	64
4.1.1 素材层.....	64
4.1.2 文字层.....	64
4.1.3 固态层.....	64
★高手之道 如何修改创建后的固态层.....	65
4.1.4 照明层.....	65
★高手之道 如何修改创建后的灯光层.....	65
★高手之道 应用灯光投影的注意事项.....	66
4.1.5 Falloff (衰减).....	67
实战演练4-1 聚光灯的创建及投影设置.....	68
★高手之道 查看当前视图.....	69
4.1.6 摄像机层.....	70
★高手之道 设置不同视图.....	70
实战演练4-2 摄像机的使用.....	71
4.1.7 虚拟物体层.....	73
4.1.8 形状图层.....	73
4.1.9 调节层.....	73
4.2 层的基本操作.....	74
4.2.1 创建层.....	74
4.2.2 选择层.....	74
4.2.3 删除层.....	74
4.2.4 层的顺序.....	74
4.2.5 层的复制与粘贴.....	75
★高手之道 Duplicate、Copy和Paste有什么不同.....	75
4.2.6 序列层.....	75
4.2.7 层的显示、锁定与重命名.....	75
4.3 层属性设置.....	76
4.3.1 层列表.....	77
4.3.2 Anchor Point (定位点).....	77
4.3.3 Position (位置).....	78
实战演练4-3 位移动画.....	78
4.3.4 Scale (缩放).....	79
实战演练4-4 缩放动画.....	80
4.3.5 Rotation (旋转).....	81

实战演练4-5 旋转动画.....	81
4.3.6 Opacity (不透明度).....	82
实战演练4-6 不透明度动画.....	83
第5章 关键帧动画与文字动画.....	84
5.1 创建及查看关键帧.....	84
5.1.1 创建关键帧.....	84
5.1.2 查看关键帧.....	85
5.2 编辑关键帧.....	85
5.2.1 选择关键帧.....	85
5.2.2 移动关键帧.....	86
★高手之道 如何移动多个关键帧.....	86
5.2.3 删除关键帧.....	87
5.3 文字工具介绍.....	87
实战演练5-1 创建文字.....	87
★高手之道 Character (字符)和Paragraph (段落)面板.....	87
5.4 文字属性介绍.....	88
5.4.1 Animate (动画).....	88
实战演练5-2 MV歌词效果.....	88
5.4.2 Path (路径).....	91
实战演练5-3 路径文字动画.....	92
实战演练5-4 利用填充色相属性制作变色字.....	94
实战演练5-5 利用定位点属性制作地狱魔使.....	96
实战演练5-6 利用倾斜属性制作果冻字.....	97
实战演练5-7 利用缩放属性制作梦幻文字.....	100
实战演练5-8 利用不透明度属性制作清新文字.....	103
实战演练5-9 利用旋转属性制作旋转文字.....	106
第6章 遮罩与遮罩动画.....	108
6.1 遮罩动画的原理.....	108
6.2 创建遮罩.....	108
6.2.1 利用矩形工具创建矩形遮罩.....	109
6.2.2 利用椭圆工具创建椭圆形遮罩.....	109
6.2.3 利用钢笔工具创建自由遮罩.....	109
6.3 改变遮罩的形状.....	110
6.3.1 节点的选择.....	110
6.3.2 节点的移动.....	111
★高手之道 添加/删除节点的方法.....	111
6.3.3 节点的转换技巧.....	112
6.4 修改遮罩属性.....	113
6.4.1 遮罩的混合模式.....	113
6.4.2 修改遮罩的大小.....	114
6.4.3 遮罩的锁定.....	114

目录

实战演练6-1 利用遮罩制作阳光照射效果	115
实战演练6-2 利用遮罩制作扫光着色效果	116
实战演练6-3 利用遮罩制作金光闪闪效果	119

第7章 跟踪与稳定 122

7.1 Wiggler (摇摆器)	122
实战演练7-1 利用摇摆器制作魔与人	122
7.2 Motion Sketch (运动草图)	124
实战演练7-2 利用运动草图制作彩蝶飞舞	124
★高手之道 Smoother (平滑器) 面板的参数设置	126
7.3 运动跟踪与运动稳定	126
7.3.1 Tracker (跟踪) 面板	126
7.3.2 跟踪范围框	127
★高手之道 跟踪范围框内不同位置的光标作用	128
实战演练7-3 位移跟踪动画	128
实战演练7-4 旋转跟踪动画	130
实战演练7-5 透视跟踪动画	131
实战演练7-6 画面稳定跟踪	132

第8章 键控抠像技术与模拟特效的应用 134

8.1 键控抠像——Keying (键控)	134
8.1.1 CC Simple Wire Removal (擦钢丝)	134
实战演练8-1 利用擦钢丝去除场景中的电线	134
8.1.2 Color Difference Key (颜色差值键控)	135
8.1.3 Color Key (色彩键)	136
8.1.4 Color Range (颜色范围)	136
8.1.5 Difference Matte (差异蒙版)	137
8.1.6 Extract (提取)	137
8.1.7 Inner/Outer Key (内外键控)	138
8.1.8 Keylight 1.2 (抠像 1.2)	138
实战演练8-2 利用抠像 1.2 去除红背景	139
8.1.9 Linear Color Key (线性颜色键控)	140
8.1.10 Luma Key (亮度键控)	140
8.1.11 Spill Suppressor (溢出抑制)	141
实战演练8-3 利用色彩键抠图	141
8.2 仿真特效——Simulation (模拟仿真)	142
8.2.1 Card Dance (卡片舞蹈)	142
实战演练8-4 利用卡片舞蹈制作梦幻汇集	144
8.2.2 Caustics (焦散)	145
8.2.3 CC Ball Action (CC 滚珠操作)	146
实战演练8-5 利用CC滚珠操作特效制作旋转粒子球 ...	147
8.2.4 CC Bubbles (CC 吹泡泡)	148
8.2.5 CC Drizzle (CC 细雨滴)	148

8.2.6 CC Hair (CC 毛发)	149
8.2.7 CC Mr. Mercury (CC 水银滴落)	150
8.2.8 CC Particle Systems II (CC 粒子仿真系统 II)	151
8.2.9 CC Particle World (CC 粒子仿真世界)	152
实战演练8-6 利用CC粒子仿真世界制作飞舞小球	153
8.2.10 CC Pixel Polly (CC 像素多边形)	155
实战演练8-7 利用CC像素多边形制作风沙汇集	155
8.2.11 CC RainFall (CC 下雨)	156
8.2.12 CC Scatterize (CC 散射效果)	157
实战演练8-8 利用CC散射效果制作碰撞动画	158
8.2.13 CC SnowFall (CC 下雪)	159
实战演练8-9 利用CC下雪特效制作下雪效果	160
8.2.14 CC Star Burst (CC 星爆)	161
8.2.15 Foam (水泡)	162
8.2.16 Particle Playground (粒子运动场)	163
8.2.17 Shatter (碎片)	165
8.2.18 Wave World (水波世界)	166

第9章 After Effects CS6 视频特效 168

9.1 视频特效的使用方法	168
9.2 视频特效的编辑技巧	168
9.2.1 特效参数的调整	169
9.2.2 特效的复制与粘贴	169
9.3 3D Channel (三维通道) 特效组	170
9.3.1 3D Channel Extract (提取 3D 通道)	170
9.3.2 Depth Matte (深度蒙版)	170
9.3.3 Depth of Field (场深度)	170
9.3.4 EXtractoR (提取)	170
9.3.5 Fog 3D (3D 雾)	170
9.3.6 ID Matte (ID 蒙版)	171
9.3.7 Identifier (标识符)	171
9.4 Audio (音频) 特效组	171
9.4.1 Backwards (倒带)	171
9.4.2 Bass & Treble (低音与高音)	172
9.4.3 Delay (延时)	172
9.4.4 Flange & Chorus (变调与和声)	172
9.4.5 High-Low Pass (高-低通滤波)	172
9.4.6 Modulator (调节器)	173
9.4.7 Parametric EQ (参数均衡器)	173
9.4.8 Reverb (混响)	173
9.4.9 Stereo Mixer (立体声混合器)	173
9.4.10 Tone (音调)	174
9.5 Blur & Sharpen (模糊与锐化) 特效组	174

9.5.1	Bilateral Blur (左右对称模糊)	174	9.7.10	CC Power Pin (CC 四角缩放)	188
9.5.2	Box Blur (盒状模糊)	174	9.7.11	CC Ripple Pulse (CC 波纹脉冲)	189
实战演练9-1	利用盒状模糊制作图片模糊	175	9.7.12	CC Slant (CC 倾斜)	189
9.5.3	Camera Lens Blur (摄像机镜头模糊)	176	9.7.13	CC Smear (CC 涂抹)	189
9.5.4	CC Cross Blur (CC 交叉模糊)	176	9.7.14	CC Split (CC 分裂)	189
9.5.5	CC Radial Blur (CC 放射模糊)	176	9.7.15	CC Split2 (CC 分裂2)	190
9.5.6	CC Radial Fast Blur (CC 快速放射模糊)	176	9.7.16	CC Tiler (CC 拼贴)	190
9.5.7	CC Vector Blur (CC 矢量模糊)	177	9.7.17	Corner Pin (边角扭曲)	190
9.5.8	Channel Blur (通道模糊)	177	9.7.18	Displacement Map (置换贴图)	190
9.5.9	Compound Blur (复合模糊)	177	9.7.19	Liquify (液化)	191
9.5.10	Directional Blur (方向模糊)	177	9.7.20	Magnify (放大镜)	192
9.5.11	Fast Blur (快速模糊)	177	9.7.21	Mesh Warp (网格变形)	192
9.5.12	Gaussian Blur (高斯模糊)	178	9.7.22	Mirror (镜像)	193
9.5.13	Radial Blur (径向模糊)	178	9.7.23	Offset (偏移)	193
9.5.14	Reduce Interlace Flicker (降低交错闪烁)	178	9.7.24	Optics Compensation (光学变形)	193
9.5.15	Sharpen (锐化)	178	9.7.25	Polar Coordinates (极坐标)	193
9.5.16	Smart Blur (精确模糊)	178	9.7.26	Reshape (形变)	193
9.5.17	Unsharp Mask (非锐化遮罩)	179	9.7.27	Ripple (波纹)	194
9.6	Channel (通道) 特效组	179	9.7.28	Smear (涂抹)	194
9.6.1	Arithmetic (通道算法)	179	9.7.29	Spherize (球面化)	194
9.6.2	Blend (混合)	179	9.7.30	Transform (变换)	194
9.6.3	Calculations (计算)	180	9.7.31	Turbulent Displace (动荡置换)	195
9.6.4	CC Composite (CC 组合)	180	9.7.32	Twirl (扭转)	195
9.6.5	Channel Combiner (通道组合器)	180	9.7.33	Warp (变形)	195
9.6.6	Compound Arithmetic (复合算法)	181	9.7.34	Wave Warp (波浪变形)	195
9.6.7	Invert (反转)	181	9.8	Generate (创造) 特效组	196
9.6.8	Minimax (最小最大值)	181	9.8.1	4-Color Gradient (四色渐变)	196
9.6.9	Remove Color Matting (删除颜色蒙版)	182	9.8.2	Advanced Lighting (高级闪电)	196
9.6.10	Set Channels (通道设置)	182	9.8.3	Audio Spectrum (声谱)	197
9.6.11	Set Matte (遮罩设置)	182	实战演练9-5	利用声谱特效制作音频动画	198
9.6.12	Shift Channels (通道转换)	182	9.8.4	Audio Waveform (声波)	199
9.6.13	Solid Composite (固态合成)	182	9.8.5	Beam (激光)	200
9.7	Distort (扭曲) 特效组	183	9.8.6	CC Glue Gun (CC 喷胶器)	200
9.7.1	Bezier Warp (贝塞尔曲线变形)	183	9.8.7	CC Light Burst 2.5 (CC 光线爆裂2.5)	200
9.7.2	Bulge (凹凸效果)	184	9.8.8	CC Light Rays (CC 光芒放射)	200
9.7.3	CC Bend It (CC 2点弯曲)	184	9.8.9	CC Light Sweep (CC 扫光效果)	201
9.7.4	CC Bender (CC 弯曲)	184	9.8.10	CC Threads (CC 凉席)	201
9.7.5	CC Blobbylize (CC 滴状斑点)	184	9.8.11	Cell Pattern (细胞图案)	201
9.7.6	CC Flo Motion (CC 液化流动)	185	实战演练9-6	利用细胞图案特效制作流动的光线	202
实战演练9-2	利用CC 液化流动制作穿越时空	185	9.8.12	Checkerboard (棋盘格)	205
9.7.7	CC Griddler (CC 网格变形)	186	9.8.13	Circle (圆)	205
实战演练9-3	利用CC 网格变形制作变形的网格	186	9.8.14	Ellipse (椭圆)	205
9.7.8	CC Lens (CC 镜头)	187	9.8.15	Eyedropper Fill (滴管填充)	206
9.7.9	CC Page Turn (CC 卷页)	187	9.8.16	Fill (填充)	206
实战演练9-4	利用CC 卷页制作卷页效果	188	9.8.17	Fractal (分形)	206

9.8.18	Grid (网格)	207	9.13.2	Cartoon (卡通)	225
9.8.19	Lens Flare (镜头光晕)	207	9.13.3	CC Burn Film (CC 燃烧效果)	226
实战演练9-7 利用镜头光晕制作光效出字动画		207	9.13.4	CC Glass (CC 玻璃)	226
9.8.20	Paint Bucket (油漆桶)	209	9.13.5	CC Kaleida (CC 万花筒)	226
9.8.21	Radio Waves (无线电波)	210	9.13.6	CC Mr.Smoothie (CC 平滑)	226
9.8.22	Ramp (渐变)	211	9.13.7	CC RepeTile (边缘拼贴)	226
9.8.23	Scribble (乱写)	211	9.13.8	CC Threshold (CC 阈值)	227
实战演练9-8 利用乱写制作手绘效果		212	9.13.9	CC Threshold RGB (CC 阈值RGB)	227
9.8.24	Stroke (描边)	212	9.13.10	Color Emboss (彩色浮雕)	227
实战演练9-9 利用描边特效制作书写效果		213	9.13.11	Emboss (浮雕)	227
9.8.25	Vegas (描绘)	214	9.13.12	Find Edges (查找边缘)	228
9.8.26	Write-on (书写)	215	实战演练9-11 利用查找边缘制作水墨画		228
9.9	Matte (蒙版) 特效组	216	9.13.13	Glow (发光)	229
9.9.1	Matte Choker (蒙版抑制)	216	9.13.14	Mosaic (马赛克)	229
9.9.2	Simple Choker (简易抑制)	216	9.13.15	Motion Tile (运动拼贴)	229
9.10	Noise & Grain (噪波和杂点) 特效组	216	9.13.16	Posterize (色彩分离)	229
9.10.1	Add Grain (添加杂点)	216	9.13.17	Roughen Edges (粗糙边缘)	230
9.10.2	Dust & Scratches (蒙尘与划痕)	217	9.13.18	Scatter (扩散)	230
9.10.3	Fractal Noise (分形噪波)	217	9.13.19	Strobe Light (闪光灯)	230
9.10.4	Match Grain (匹配杂点)	218	9.13.20	Texturize (纹理)	230
9.10.5	Median (中间值)	218	9.13.21	Threshold (阈值)	231
9.10.6	Noise (噪波)	218	9.14	Text (文字) 特效组	231
9.10.7	Noise Alpha (噪波Alpha)	219	9.14.1	Numbers (数字效果)	231
9.10.8	Noise HLS (噪波HLS)	219	9.14.2	Timecode (时间码)	231
9.10.9	Noise HLS Auto (自动噪波HLS)	219	实战演练9-12 利用时间码特效制作时间码动画		232
9.10.10	Remove Grain (降噪)	219	9.15	Time (时间) 特效组	233
9.10.11	Turbulent Noise (扰动噪波)	220	9.15.1	CC Force Motion Blur (CC 强力运动模糊)	233
9.11	Obsolete (旧版本) 特效组	220	9.15.2	CC Time Blend (CC 时间混合)	233
9.11.1	Basic 3D (基础3D)	220	9.15.3	CC Time Blend FX (CC 时间混合FX)	234
9.11.2	Basic Text (基础文字)	220	9.15.4	CC Wide Time (CC 时间工具)	234
9.11.3	Lightnight (闪电)	221	9.15.5	Echo (拖尾)	234
9.11.4	Path Text (路径文字)	221	实战演练9-13 利用拖尾特效制作掉落的文字		234
9.12	Perspective (透视) 特效组	222	9.15.6	Posterize Time (多色调分色时期)	235
9.12.1	3D Glasses (3D眼镜)	222	9.15.7	Time Difference (时间差异)	235
9.12.2	Bevel Alpha (Alpha斜角)	222	9.15.8	Time Displacement (时间置换)	236
9.12.3	Bevel Edges (斜边)	222	9.15.9	Timewarp (时间变形)	236
9.12.4	CC Cylinder (CC 圆柱体)	222	9.16	Transition (切换) 特效组	236
9.12.5	CC Sphere (CC 球体)	223	9.16.1	Block Dissolve (块状溶解)	236
实战演练9-10 利用CC球体制作地球自转		223	9.16.2	Card Wipe (卡片擦除)	237
9.12.6	CC Spotlight (CC 聚光灯)	224	9.16.3	CC Glass Wipe (CC 玻璃擦除)	237
9.12.7	Drop Shadow (投影)	224	9.16.4	CC Grid Wipe (CC 网格擦除)	237
9.12.8	Radial Shadow (径向阴影)	224	9.16.5	CC Image Wipe (CC 图像擦除)	237
9.13	Stylize (风格化) 特效组	225	9.16.6	CC Jaws (CC 锯齿)	238
9.13.1	Brush Strokes (画笔描边)	225	9.16.7	CC Light Wipe (CC 发光过渡)	238
			9.16.8	CC Radial Scale Wipe (CC 放射状缩放擦除)	238

实战演练9-14 利用CC放射缩放擦除制作放射性缩放效果...	238
9.16.9 CC Scale Wipe (CC 缩放擦除)	240
9.16.10 CC Twister (CC 扭曲)	240
9.16.11 Gradient Wipe (梯度擦除)	240
实战演练9-15 利用梯度擦除特效制作恢复色彩效果...	240
9.16.12 Iris Wipe (形状擦除)	242
9.16.13 Linear Wipe (线性擦除)	242
9.16.14 Radial Wipe (径向擦除)	242
9.16.15 Venetian Blinds (百叶窗)	243
9.17 Utility (实用) 特效组.....	243
9.17.1 Cineon Converter (转换Cineon)	243
9.17.2 Color Profile Converter (色彩轮廓转换)	244
9.17.3 Grow Boundss (范围增长)	244
9.17.4 HDR Comander (HDR压缩扩展器)	245
9.17.5 HDR Highlight Compression (HDR高光压缩)	245

第10章 色彩校正与调色..... 246

10.1 色彩调整的应用方法.....	246
10.2 使用Color Correction (色彩校正) 特效组.....	246
10.2.1 Auto Color(自动颜色).....	246
10.2.2 Auto Contrast (自动对比度)	247
10.2.3 Auto Levels (自动色阶)	247
10.2.4 Black & White (黑白)	247
实战演练10-1 利用黑白特效制作黑白图像	248
10.2.5 Brightness & Contrast (亮度&对比度)	249
10.2.6 Broadcast Colors (广播级颜色)	250
10.2.7 CC Color Neutralizer (CC色彩平衡器)	250
10.2.8 CC Color Offset (CC色彩偏移)	251
10.2.9 CC Toner (CC调色)	251
10.2.10 Change Color (改变颜色)	252
10.2.11 Change to Color (改变到颜色)	252
实战演练10-2 利用改变到颜色特效改变影片颜色	253
10.2.12 Channel Mixer (通道混合)	253
10.2.13 Color Balance (色彩平衡)	254
10.2.14 Color Balance (HLS) (色彩平衡(HLS))	254
实战演练10-3 色彩调整动画	255
10.2.15 Color Link (颜色链接)	256
10.2.16 Color Stabilizer (颜色稳定器)	256
10.2.17 Colorama (彩色)	257
实战演练10-4 利用彩光特效制作穿梭光线	257
10.2.18 Curves (曲线)	259
10.2.19 Equalize (补偿)	260
10.2.20 Exposure (曝光)	260
10.2.21 Gamma / Pedestal / Gain (伽马/基准/增益)	261

10.2.22 Hue / Saturation (色相/饱和度)	261
实战演练10-5 利用色相/饱和度特效制作彩色光环	262
10.2.23 Leave Color (保留颜色)	266
10.2.24 Levels (色阶)	267
实战演练10-6 利用色阶校正颜色	268
10.2.25 Levels (Individual Controls) (单独色阶控制)	268
10.2.26 PS Arbitrary Map (Photoshop曲线图)	269
10.2.27 Photo Filter (照片过滤器)	269
10.2.28 Selective Color (可选颜色)	269
10.2.29 Shadow / Highlight (阴影/高光)	270
10.2.30 Tint (浅色调)	270
10.2.31 Tritone (调色)	271
10.2.32 Vibrance (自然饱和度)	271

第11章 视频的渲染及输出..... 272

11.1 渲染工作区的设置.....	272
11.2 渲染队列窗口参数详解.....	273
11.2.1 Current Render (当前渲染)	273
11.2.2 渲染组.....	274
11.2.3 渲染信息.....	276
11.3 设置渲染模板.....	276
11.3.1 更改渲染模板.....	276
11.3.2 渲染设置.....	277
11.4 影片的输出.....	278
11.4.1 输出SWF格式文件	278
实战演练11-1 将路径文字动画输出成SWF格式文件.....	279
实战演练11-2 将色彩调整动画输出成AVI格式文件.....	280
实战演练11-3 将声谱动画输出成MOV格式文件	282
11.4.2 输出单帧图像.....	283

第12章 常用插件特效表现..... 284

12.1 3D笔触——流动的光边.....	284
12.1.1 导入素材.....	285
12.1.2 添加3D笔触特效.....	285
12.1.3 设置动画.....	286
12.2 Particular (粒子)——飞舞的彩色粒子	286
12.2.1 新建合成.....	287
12.2.2 制作飞舞的彩色粒子.....	287
12.3 Starglow (星光)——文字拖尾.....	289
12.3.1 新建合成.....	290
12.3.2 制作文字拖尾动画.....	290
12.4 Particular (粒子)——炫光拖尾文字	294

目录

12.4.1 绘制光带运动路径.....	294
12.4.2 制作光带特效.....	294
12.4.3 制作辉光特效.....	295
12.5 Shine（光）——扫光文字.....	296
12.6 Particular（粒子）——环绕拖尾效果.....	297
12.7 Particular（粒子）——绚丽多彩空间.....	300

第13章 仿真自然特效..... 302

13.1 闪电动画.....	302
13.2 下雨效果.....	303
13.3 制作气泡.....	304
13.4 花瓣雨.....	307
13.5 冰雪纷飞.....	309
13.5.1 创建“文字1”.....	309
13.5.2 创建“文字2”.....	309
13.5.3 制作“积雪”.....	310
13.5.4 制作“冰雪纷飞”.....	310
13.6 爆炸冲击波.....	312
13.6.1 绘制圆形路径.....	312
13.6.2 制作“冲击波”.....	313
13.7 云彩字效果.....	315
13.7.1 新建合成.....	315
13.7.2 制作云彩字.....	316
13.8 气球飞舞.....	317
13.8.1 制作变色气球.....	318
13.8.2 制作气球飞舞动画.....	319
13.9 涌动的火山熔岩.....	320
13.9.1 新建合成.....	321
13.9.2 添加分形噪波特效.....	321
13.9.3 添加彩光特效.....	323

第14章 璀璨的影视文字特效..... 324

14.1 古诗散落.....	324
14.2 文字消散.....	326
14.3 极光文字.....	327
14.3.1 建立极光文字合成.....	328
14.3.2 建立文字.....	328
14.3.3 制作碎片效果.....	328
14.3.4 添加Shine（光）特效.....	329
14.4 打字效果.....	330

14.4.1 添加文字.....	331
14.4.2 制作文字动画.....	332
14.5 海报文字.....	333
14.5.1 建立“文字”合成.....	333
14.5.2 建立文字层设置文字属性.....	334
14.5.3 添加Alpha斜角及投影特效.....	335
14.5.4 设置“运动模糊”完成动画制作.....	335
14.6 气流文字.....	336
14.6.1 建立合成导入视频素材.....	336
14.6.2 建立文字层设置文字参数.....	337
14.6.3 建立新合成添加固态层.....	338
14.6.4 为文字层添加特效.....	338
14.7 璀璨炫光文字.....	339
14.7.1 输入文字并添加渐变.....	339
14.7.2 添加浮雕并制作动画.....	340
14.8 紫色梦幻.....	341
14.8.1 背景制作.....	342
14.8.2 制作文字动画.....	343
14.8.3 制作光晕特效.....	344
14.9 变化的数字.....	345
14.9.1 新建合成.....	345
14.9.2 制作文字.....	345

第15章 炫酷光线特效表现..... 348

15.1 梦幻飞散精灵.....	348
15.2 黄金光线.....	351
15.2.1 制作光线合成.....	351
15.2.2 制作“黄金光线”.....	353
15.3 绚丽紫光背景.....	354
15.3.1 制作线条.....	355
15.3.2 制作流动线条.....	356
15.4 有生命的炫彩石.....	358
15.4.1 添加素材.....	359
15.4.2 制作彩色粒子动画.....	359

第16章 常用精彩电影特效表现..... 362

16.1 下落字效果.....	362
16.2 滴血文字.....	365
16.3 快速愈合特效.....	366
16.3.1 制作伤痕合成.....	366
16.3.2 制作伤痕动画.....	367
16.3.3 制作快速愈合特效.....	368

16.4 蠕虫窜动特效	370
16.4.1 制作蒙版合成	371
16.4.2 制作蠕虫窜动特效	372
16.5 数字人物	376
16.5.1 新建数字合成	377
16.5.2 新建数字人物合成	378
16.6 水墨文字	379
16.6.1 制作“文字”	380
16.6.2 制作“噪波”	381
16.6.3 制作“水墨文字”	383
16.7 烟雾文字	384
16.7.1 制作“文字”	384
16.7.2 制作“噪波”	385

第17章 电视栏目包装精典荟萃 388

17.1 电视特效表现——民族文化	388
17.1.1 制作胶片字的运动	388
17.1.2 制作流动的烟雾背景	390
17.1.3 制作素材位移动画	392
17.1.4 制作发光体	393
17.1.5 制作文字定版	395
17.2 频道特效表现——水墨中国风	397
17.2.1 导入素材	398
17.2.2 制作镜头1动画	399
17.2.3 制作荡漾的墨	400
17.2.4 制作镜头2动画	403
17.2.5 制作镜头3动画	406
17.2.6 制作合成动画	409
17.3 电视宣传片——时代的印记	410
17.3.1 制作立体图片合成	411
17.3.2 制作背景	413
17.3.3 制作照片动画	414
17.3.4 制作文字动画	416
17.4 电视频道宣传——综艺频道	419
17.4.1 导入素材	420
17.4.2 制作镜头1动画	420
17.4.3 制作镜头2动画	423
17.4.4 制作镜头3动画	425
17.4.5 制作滑竿动画	428
17.5 电视栏目包装——节目导视	430
17.5.1 制作方块合成	431
17.5.2 制作文字合成	435
17.5.3 制作节目导视合成	437

17.6 电视栏目包装——少儿频道	438
17.6.1 导入素材	439
17.6.2 制作彩光合成	440
17.6.3 制作蓝色光带	442
17.6.4 制作碎片效果	443
17.6.5 利用虚拟物体控制摄像机	445
17.6.6 制作摄像机动画	447
17.6.7 制作花瓣旋转	448
17.6.8 制作Logo定版	450
17.7 电视栏目包装——京港融智	452
17.7.1 导入素材	453
17.7.2 制作镜头2中的紫荆花动画	455
17.7.3 制作镜头3的背景动画	456
17.7.4 制作镜头3的三维动画	458
17.7.5 制作镜头4的合成动画	459
17.7.6 为镜头4添加点缀素材	461
17.7.7 制作京港融智合成	463
17.8 电视栏目包装——睿尚影视	467
17.8.1 新建粒子合成	468
17.8.2 制作背景1	469
17.8.3 制作背景2	470
17.8.4 制作背景3	473
17.8.5 制作背景4	474
17.8.6 制作背景5	476
17.8.7 制作背景6	477
17.8.8 处理标识特效	482
17.8.9 新建美粒子文字合成	482

附录A After Effects CS6 外挂插件的安装 485

外挂插件的注册	486
---------------	-----

附录B After Effects CS6 默认键盘快捷键 487

表1 工具栏	487
表2 项目窗口	487
表3 合成窗口	487
表4 文字操作	487
表5 预览设置（时间线窗口）	488
表6 层操作（合成窗口和时间线窗口）	488
表7 查看层属性（时间线窗口）	489
表8 工作区设置（时间线窗口）	489
表9 时间和关键帧设置（时间线窗口）	489
表10 精确操作（合成窗口和时间线窗口）	490
表11 特效控制窗口	490
表12 遮罩操作（合成窗口和层）	490
表13 显示窗口和面板	490

附录C 本书视频案例速查索引表 491



水木居士◎编著

After Effects CS6 高手之道

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6高手之道 / 水木居士编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2013. 8
ISBN 978-7-115-31311-9

I. ①A… II. ①水… III. ①图象处理软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第082226号

内 容 提 要

本书是一本帮助初学者快速自学 After Effects CS6 的完整教程。

全书共 17 章, 通过大量实战实例, 讲解了 After Effects 软件基础、影视动画及非线性编辑制作常识、项目合成与素材管理、层与摄像机的使用、关键帧动画与文字动画、强大的蒙版与遮罩功能、高级跟踪与画面稳定技术、键控抠像技术与模拟特效应用、视频特效、色彩校正与调色、视频的渲染及输出等内容, 最后 6 个章节深入剖析了经典插件、自然特效、文字特效、炫酷光线、电影特效、电视栏目包装等实战应用。

随书配套的 DVD 光盘中包含 112 个实例的所有素材和最终效果文件, 以及对应的教学视频, 视频时长超过 13 小时。

本书案例丰富, 讲解细致, 适合作为想从事影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑与合成人员的参考手册, 也可作为培训学校、大中专院校相关专业的教学配套教材和上机实践指导用书。

-
- ◆ 编 著 水木居士
责任编辑 许曙宏
责任印制 方 航
 - ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京画中画印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 880×1092 1/16
印张: 29.75 彩插: 8
字数: 1 022 千字 2013 年 8 月第 1 版
印数: 1-3 500 册 2013 年 8 月北京第 1 次印刷
-

定价: 99.00 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

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

1. 软件简介

After Effects是Adobe公司开发的一个视频剪辑及特效制作软件，是制作动态影像设计不可或缺的辅助工具。After Effects作为视频后期合成处理的专业非线性编辑软件，能高效且精确地制作出多种引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果，可用于影片、电视、广告、多媒体以及网页等领域。After Effects CS6是其目前的最新版本。

After Effects能很好地兼容Adobe公司其他软件的文件。Photoshop和Illustrator的层文件可以非常方便地调入After Effects中；Premiere的项目文件（甚至是EDL文件）也可以近乎完美地再现于After Effects中。

2. 内容介绍

本书在编写过程中采用“基础知识+实战演练”的教学模式。首先讲解After Effects CS6软件的工作界面和基本操作，然后介绍后期合成所需要的基础知识，最后结合大量的实战案例，讲述了用After Effects进行合成、校色、动画制作、视觉特效和影视栏目包装的方法和技巧。

本书共17章，大致安排如下。第1章～第2章是影视后期和After Effects的基础知识；第3章～第11章是After Effects CS6基本功能和应用详解，包括项目合成、素材管理、层、关键帧、蒙版、跟踪、抠像、特效、调色、输出等技术要点；第12章～第17章是After Effects实战案例解析，涵盖插件特效、仿真自然特效、文字特效、光线特效、影视片头、栏目包装等经典应用。

本书对每个实例制作过程都进行了完整演示，对所用到的知识点进行了详细说明。对于制作过程中需要注意之处或使用的技巧等，也都在文中给予指出，以提醒读者注意。

对于初学者来说，本书是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的操作手册；对电脑动画制作、影视动画设计和专业创作人士来说，本书也是一本详细的参考资料。

本书由水木居士主编，同时参与编写的还有刘鑫、孙付强、魏国良、张亚兰、李志成、秦兴娟、连江山、宁慧敏、陈省、尹金曼、杨晶、陈留栓、吕保成、蒋世莲、夏运华、夏卫东、王巧伶、夏红军、夏春灵、石珍珍、张永飞、张朋杰、崔东洋、翟文龙等，在此感谢所有创作人员对本书付出的艰辛。

由于时间仓促，书中错误在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题，或有更好的建议，欢迎发邮件到smbok@163.com与我们联系。

编者
2013年6月

光盘使用说明

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。

进入课堂选择界面

打开光盘中的配套工程文件

退出光盘演示界面



图1 主界面

2. 在“主界面”中，单击某个选项标题，即可进入不同的界面中，如果想进入多媒体教学界面，可以单击《10-17章》多媒体课程，打开如图2所示的“章节选择界面”。

《10-17章》多媒体课程



返回主界面

进入视频教学界面，开始学习

退出光盘演示界面

图2 章节选择界面

3. 在“章节选择界面”中，可以选择一个案例进行学习，单击某个案例标题，即可进入该案例视频界面进行学习，比如单击 17.7 电视栏目包装——京港融智，打开如图3所示的界面。

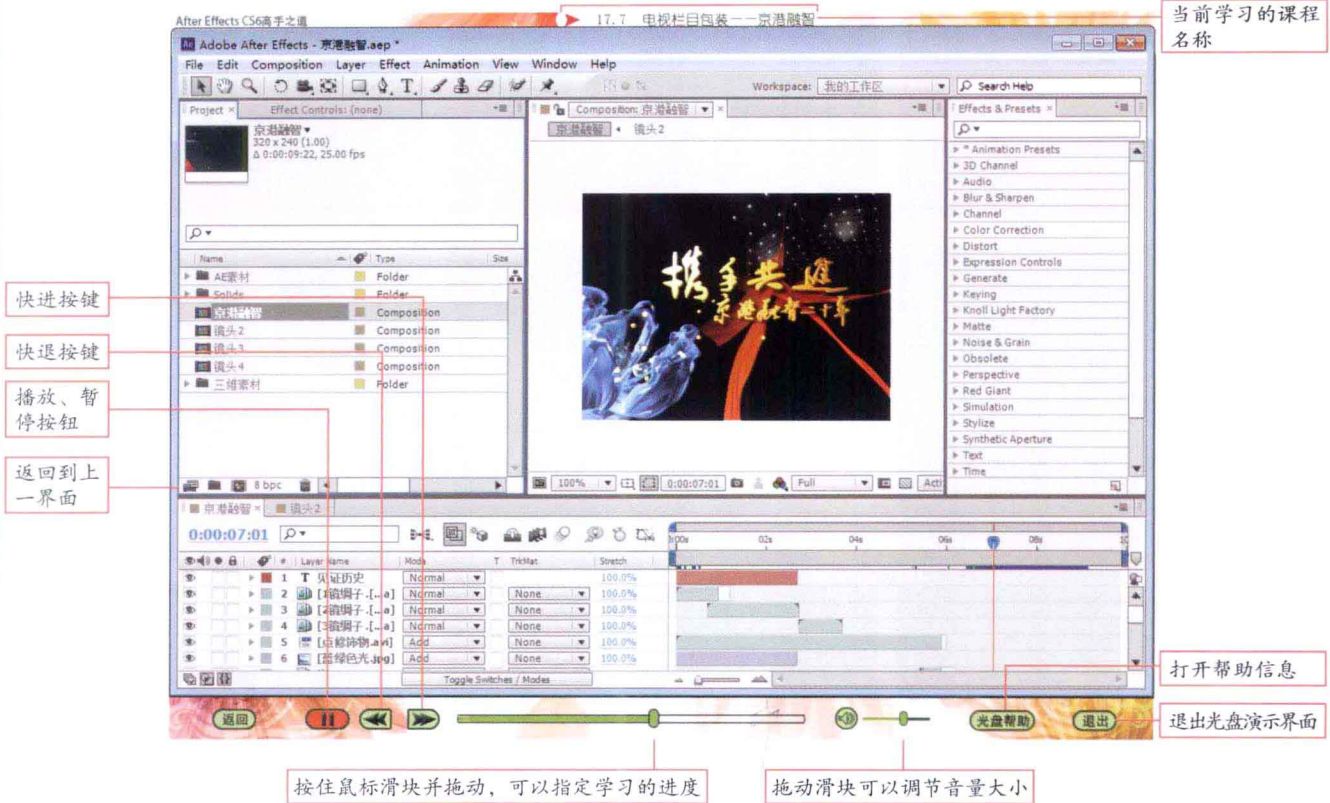


图3 进入学习界面

4. 在任意界面中，单击“退出”按钮可退出多媒体学习，显示如图4所示的界面后，将完全结束程序运行。

注意事项

本教学光盘中所有视频文件均采用TSCC视频编码进行压缩，如果发现光盘中的视频不能正确播放，请在主界面中，单击“安装视频解码器”按钮，将解码器安装，然后再运行本光盘教学软件，即可正确播放视频文件了。

本光盘可以运行在Windows 2000/XP/Vista/7/8等操作系统下。光盘中的文件，仅供学习和练习时使用，未经许可不能用于任何商业行为。

本程序运行最佳屏幕分辨率为1024×768，在其他分辨率下，可能会出现错误。



图4 退出界面

技术支持

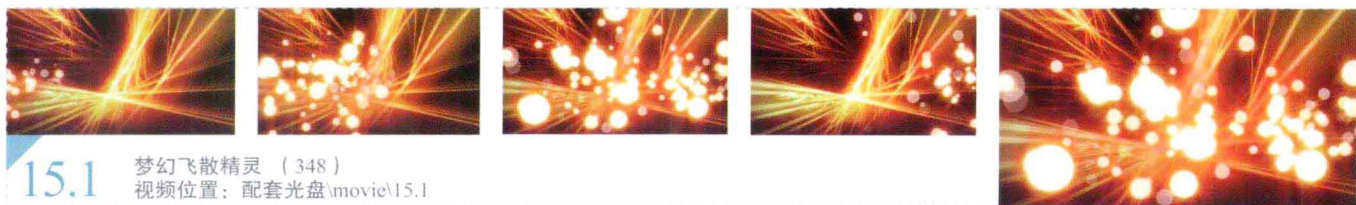
对本书及光盘中的任何疑问和技术问题，可发邮件至smbook@163.com与作者联系。

案例效果图



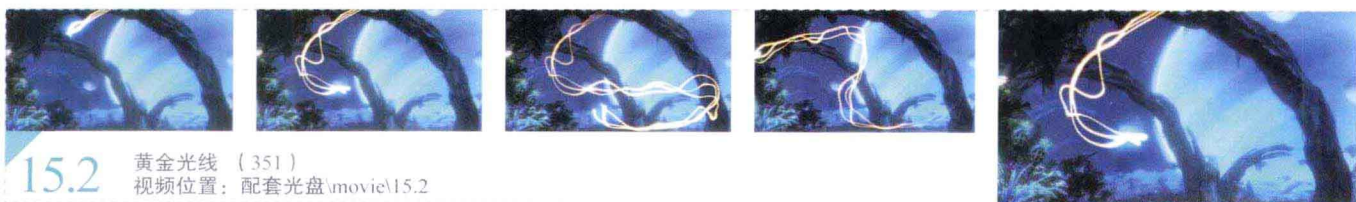
17.7 电视栏目包装——京港融智 (452)

视频位置: 配套光盘\movie\17.7



15.1 梦幻飞散精灵 (348)

视频位置: 配套光盘\movie\15.1



15.2 黄金光线 (351)

视频位置: 配套光盘\movie\15.2



15.3 绚丽紫光背景 (354)

视频位置: 配套光盘\movie\15.3