

基础入门 + 知识拓展 + 快速提高 + 职业化应用

新起点
电脑教程



精品图书



多媒体教学



超值赠品



答疑QQ群



网站服务

After Effects CS6 基础教程

文杰书院 编著



- ☺ 配书多媒体全程**视频讲解**
- ☺ 书中实例的配套素材文件
- ☺ **赠送4套**多媒体教学视频
- ☺ **赠送6本**电脑操作技巧电子书

清华大学出版社

新起点电脑教程

After Effects CS6 基础教程

文杰书院 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是“新起点电脑教程”系列丛书的一个分册,以通俗易懂的语言、精挑细选的实用技巧、翔实生动的操作案例,全面介绍了 After Effects CS6 基础入门与应用案例,主要内容包括数字影视技术基础与 After Effects 概述、After Effects CS6 快速入门、导入与组织素材、图层控制与动画、文本的操作、绘画与形状的应用、创建三维空间合成、关键帧动画、蒙版与遮罩动画、色彩校正与抠像技术、特效应用效果、高级动画控制和渲染与输出等方面的知识、技巧及应用案例。

本书配套一张多媒体全景教学光盘,收录了本书全部知识点的视频教学课程,同时还赠送了 4 套相关视频教学课程,超低的学习门槛和超大光盘内容含量,可以帮助读者循序渐进地学习、掌握和提高。

本书遵循大多数初学者的认识规律和学习思路,非常适合 After Effects 的初、中级用户学习,适用于欲从事影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑与合成的广大初、中级从业人员作为自学教材,也可作为社会培训机构、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6 基础教程/文杰书院编著. —北京:清华大学出版社,2015
(新起点电脑教程)

ISBN 978-7-302-40511-5

I. ①A… II. ①文… III. ①图像处理软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 136806 号

责任编辑:魏 莹

封面设计:杨玉兰

责任校对:马素伟

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市吉祥印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:25.75 字 数:623 千字
(附 DVD1 张)

版 次:2015 年 7 月第 1 版

印 次:2015 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:52.00 元

产品编号:051102-01



致 读 者

“全新的阅读与学习模式 + 多媒体全景拓展教学光盘 + 全程学习与工作指导”三位一体的互动教学模式，是我们为您量身定做的一套完美的学习方案，为您奉上的丰盛的学习盛宴！

创造一个多媒体全景学习模式，是我们一直以来的心愿，也是我们不懈追求的动力，愿我们奉献的图书和光盘可以成为您步入神奇电脑世界的钥匙，并祝您在最短时间内能够学有所成、学以致用。

■ 全新改版与升级行动

“新起点电脑教程”系列图书自 2011 年年初出版以来，其中的每个分册多次加印，创造了培训与自学类图书销售高峰，赢得来自国内各高校和培训机构，以及各行各业读者的一致好评，读者技术与交流 QQ 群已经累计达到几千人。

本次图书再度改版与升级，在汲取了之前产品的成功经验，摒弃原有的问题，针对读者反馈信息中常见的需求，我们精心设计改版并升级了主要产品，以此弥补不足，热切希望通过我们的努力不断满足读者的需求，不断提高我们的服务水平，进而达到与读者共同学习，共同提高的目的。

■ 全新的阅读与学习模式

如果您是一位初学者，当您从书架上取下并翻开本书时，将获得一个从一名初学者快速晋级为电脑高手的学习机会，并将体验到前所未有的互动学习的感受。

我们秉承“打造最优秀的图书、制作最优秀的电脑学习软件、提供最完善的学习与工作指导”的原则，在本系列图书编写过程中，聘请电脑操作与教学经验丰富的老师和来自工作一线的技术骨干倾力合作编著，为您系统化地学习和掌握相关知识与技术奠定扎实的基础。

■ 轻松快乐的学习模式

在图书的内容与知识点设计方面，我们更加注重学习习惯和实际学习感受，设计了更贴近读者学习的教学模式，采用“基础知识讲解+实际工作应用+上机指导练习+课后小结与练习”的教学模式，帮助读者从初步了解与掌握到实际应用，循序渐进地成为电脑应用



高手与行业精英。“为您构建和谐、愉快、宽松、快乐的学习环境，是我们的目标！”

赏心悦目的视觉享受

为了更加便于读者学习和阅读本书，我们聘请专业的图书排版与设计师，根据读者的阅读习惯，精心设计了赏心悦目的版式，全书图案精美、布局美观，读者可以轻松完成整个学习过程。“使阅读和学习成为一种乐趣，是我们的追求！”

更加人文化、职业化的知识结构

作为一套专门为初、中级读者策划编著的系列丛书，在图书内容安排方面，我们尽量摒弃枯燥无味的基础理论，精选了更适合实际生活与工作的知识点，帮助读者快速学习，快速提高，从而达到学以致用目的。

- ◎ 内容起点低，操作上手快，讲解言简意赅，读者不需要复杂的思考，即可快速掌握所学的知识与内容。
- ◎ 图书内容结构清晰，知识点分布由浅入深，符合读者循序渐进与逐步提高的学习习惯，从而使学习达到事半功倍的效果。
- ◎ 对于需要实践操作的内容，全部采用分步骤、分要点的讲解方式，图文并茂，使读者不但可以动手操作，还可以在大量的实践案例练习中，不断提高操作技能和经验。

精心设计的教学体例

在本书知识点逐步深入的基础上，根据知识点及各个知识板块的衔接，我们科学地划分章节，在每个章节中，采用了更加合理的教学体例，帮助读者充分了解和掌握所学知识。

- ◎ 本章要点：在每章的章首页，我们以言简意赅的语言，清晰地表述了本章即将介绍的知识点，读者可以有目的地学习与掌握相关知识。
- ◎ 知识精讲：对于软件功能和实际操作应用比较复杂的知识，或者难以理解的内容，进行更为详尽的讲解，帮助您拓展、提高与掌握更多的技巧。
- ◎ 考考您：学会了吗？让我们来考考您吧，这对于您有效充分地掌握知识点具有总结和提高的作用。
- ◎ 实践案例与上机指导：读者通过阅读和学习此部分内容，可以边动手操作，边阅读书中所介绍的实例，一步一步地快速掌握和巩固所学知识。
- ◎ 思考与练习：通过此栏目内容，不但可以温习所学知识，还可以通过练习，达到巩固基础、提高操作能力的目的。

多媒体全景拓展教学光盘

本套丛书首创的多媒体全景拓展教学光盘，旨在帮助读者完成“从入门到提高，从实

践操作到职业化应用”的一站式学习与辅导过程。

配套光盘共分为“基础入门”、“知识拓展”、“快速提高”和“职业化应用”4个模块，每个模块都注重知识点的分配与规划，使光盘功能更加完善。

基础入门

在基础入门模块中，为读者提供了本书重要知识点的多媒体视频教学全程录像，同时还提供了与本书相关的配套学习资料与素材。

知识拓展

在知识拓展模块中，为读者免费赠送了与本书相关的4套多媒体视频教学录像，读者在学习本书视频教学内容的同时，还可以学到更多的相关知识，读者相当于买了一本书，获得了5本书的知识与信息量！

快速提高

在快速提高模块中，为读者提供了各类电脑应用技巧的电子图书，读者可以快速掌握常见软件的使用技巧、故障排除方法，达到快速提高的目的。

职业化应用

在职业化应用模块中，为读者免费提供了相关领域和行业的办公软件模板或者相关素材，给读者一个广阔的就业与应用空间。

图书产品与读者对象

“新起点电脑教程”系列丛书涵盖电脑应用各个领域，为各类初、中级读者提供了全面的学习与交流平台，帮助读者轻松实现对电脑技能的了解、掌握和提高。本系列图书具体书目如下。

分 类	图 书	读者对象
电脑操作基础入门	电脑入门基础教程(Windows 7+Office 2010 版)(修订版)	适合刚刚接触电脑的初级读者，以及对电脑有一定的认识、需要进一步掌握电脑常用技能的电脑爱好者和工作人员，也可作为大中专院校、各类电脑培训班的教材
	五笔打字与排版基础教程(2012 版)	
	Office 2010 电脑办公基础教程	
	Excel 2010 电子表格处理基础教程	
	计算机组装·维护与故障排除基础教程(修订版)	
	电脑入门与应用(Windows 8+Office 2013 版)	



续表

分 类	图 书	读者对象
电脑基本操作与应用	电脑维护·优化·安全设置与病毒防范	适合电脑的初、中级读者，以及对电脑有一定基础、需要进一步学习电脑办公技能的电脑爱好者与工作人员，也可作为大中专院校、各类电脑培训班的教材
	电脑系统安装·维护·备份与还原	
	PowerPoint 2010 幻灯片设计与制作	
	Excel 2010 公式·函数·图表与数据分析	
	电脑办公与高效应用	
图形图像与设计	Photoshop CS6 中文版图像处理	适合对电脑基础操作比较熟练，在图形图像及设计类软件方面需要进一步提高的读者，适合图像编辑爱好者、准备从事图形设计类的工作人员，也可作为大中专院校、各类电脑培训班的教材
	会声会影 X5 影片编辑与后期制作基础教程	
	AutoCAD 2013 中文版入门与应用	
	CorelDRAW X6 中文版平面创意与设计	
	Flash CS6 中文版动画制作基础教程	
	Dreamweaver CS6 网页设计与制作基础教程	
	Creo 2.0 中文版辅助设计入门与应用	
	Illustrator CS6 中文版平面设计与制作基础教程	
	UG NX 8.5 中文版基础教程	
	After Effects CS6 基础教程	

■ 全程学习与工作指导

为了帮助您顺利学习、高效就业，如果您在学习与工作中遇到疑难问题，欢迎来信与我们及时交流与沟通，我们将全程免费答疑。希望我们的工作能够让您更加满意，希望我们的指导能够为您带来更大的收获，希望我们可以成为志同道合的朋友！

您可以通过以下方式与我们取得联系：

QQ 号码：18523650

读者服务 QQ 群号：185118229 和 128780298

电子邮箱：itmingjian@163.com

文杰书院网站：www.itbook.net.cn

最后，感谢您对本系列图书的支持，我们将再接再厉，努力为读者奉献更加优秀的图书。衷心地祝愿您能早日成为电脑高手！

编 者



前 言

After Effects CS6 是 Adobe 公司最新推出的影视编辑软件,适用于电视栏目包装、影视广告制作、三维动画合成以及电视剧特效合成等领域。为了帮助正在学习 After Effects CS6 的初学者快速地了解和应用该软件,我们编写了本书。

本书在编写过程中结合初学者的学习习惯,采用由浅入深、由易到难的方式进行讲解,读者还可以通过随书赠送的多媒体视频教学来学习,让整个学习过程变得更加轻松、愉快。全书结构清晰,内容丰富,共分为 13 章,主要包括 4 方面的内容。

1. After Effects CS6 基础知识

第 1 章~第 3 章,介绍了数字影视技术基础和 After Effects 基本知识,讲解了进入工作空间、项目的创建与管理,以及导入与组织素材等方面的知识与技巧。

2. 文本与图层动画操作

第 4 章~第 6 章,介绍了图层控制与动画制作的具体方法,还介绍了创建与编辑文字、创建和操作文字动画的方法,同时还讲解了绘画和形状的应用等相关操作方法及应用案例。

3. 三维空间

本书第 7 章讲解了创建三维空间合成的方法,包括认识三维空间、三维空间合成的工作环境、3D 图层、灯光的应用和摄像机的应用的相关知识及操作方法。

4. 高级动画

第 8 章~第 9 章,讲解了关键帧动画、蒙版和遮罩动画的创建与使用方法,包括创建与编辑关键帧动画、创建与设置蒙版动画的方法,以及创建遮罩和编辑遮罩等相关知识及操作方法。

5. 特效应用与高级动画应用

第 10 章~第 12 章,讲解了色彩校正与抠像技术,详细地介绍了 After Effects 中内置的上百种视频特效应用方法,以及高级动画制作方法。

6. 渲染与输出

本书第 13 章介绍了包括渲染与输出方法、输出到 Flash 格式动画和其他渲染输出的方法与技巧等方面知识。

本书由文杰书院组织编写,参与本书编写工作的有李军、袁帅、王超、徐伟、李强、许媛媛、贾亮、安国英、冯臣、高桂华、贾丽艳、李统财、李伟、蔺丹、沈书慧、蔺影、



宋艳辉、张艳玲、安国华、高金环、贾万学、蔺寿江、贾亚军、沈嵘、刘义等。

我们真切希望读者在阅读本书之后，可以开阔视野，增长实践操作技能，并从中学习和总结操作的经验和规律，灵活运用，取得良好效果。鉴于编者水平有限，书中纰漏和考虑不周之处在所难免，热忱欢迎读者予以批评、指正，以便我们日后能为您编写更好的图书。

如果您在使用本书时遇到问题，可以访问网站 <http://www.itbook.net.cn> 或发邮件至 itmingjian@163.com 与我们交流和沟通。

编 者



目 录

第1章 数字影视技术基础与 After

Effects 概述1

- 1.1 后期合成技术2
 - 1.1.1 后期合成技术概述2
 - 1.1.2 模拟信号与数字信号2
 - 1.1.3 线性编辑与非线性编辑3
- 1.2 数字影视制作基础4
 - 1.2.1 影视编辑色彩与知识4
 - 1.2.2 常用影视编辑基础术语8
- 1.3 After Effects CS6 概述12
 - 1.3.1 系统要求12
 - 1.3.2 应用领域13
 - 1.3.3 启动与关闭方法13
 - 1.3.4 可支持的文件格式简介15
- 1.4 基本的工作流程18
 - 1.4.1 导入素材18
 - 1.4.2 创建新合成18
 - 1.4.3 修改合成时间19
 - 1.4.4 创建一个文本层19
 - 1.4.5 输入文字19
 - 1.4.6 激活选择工具20
 - 1.4.7 设置文字初始位置20
 - 1.4.8 设置动画开始的时间位置20
 - 1.4.9 设置初始关键帧20
 - 1.4.10 设置动画结束的时间位置21
 - 1.4.11 设置结束关键帧21
 - 1.4.12 导入背景22
 - 1.4.13 预览动画22
 - 1.4.14 应用发光特效23
 - 1.4.15 将制作完成的合成添加到渲染队列23
 - 1.4.16 设置影片的输出位置23
 - 1.4.17 输出影片24
- 1.5 思考与练习24

第2章 After Effects CS6 快速入门 25

- 2.1 进入工作空间 26
 - 2.1.1 After Effects CS6 鸟瞰 26
 - 2.1.2 自定义工作空间 26
 - 2.1.3 预置与管理工作空间 27
- 2.2 工作界面 30
 - 2.2.1 菜单栏 30
 - 2.2.2 主工具栏 31
 - 2.2.3 项目窗口(Project) 31
 - 2.2.4 合成窗口(Composition) 32
 - 2.2.5 时间线窗口(timeline) 33
- 2.3 常用窗口面板 33
 - 2.3.1 特效控制窗口(Effect Controls) 33
 - 2.3.2 信息面板(Info) 34
 - 2.3.3 音频面板(Audio) 34
 - 2.3.4 预览面板(Preview) 34
 - 2.3.5 特效&预设面板(Effects & Presets) 35
 - 2.3.6 图层窗口(Layer) 35
- 2.4 项目的创建与管理 36
 - 2.4.1 创建与打开新项目 36
 - 2.4.2 项目模板与示例 37
 - 2.4.3 保存与备份项目 37
 - 2.4.4 项目时间显示 38
- 2.5 项目合成 39
 - 2.5.1 认识合成窗口 39
 - 2.5.2 建立合成图像 40
 - 2.5.3 合成设置 43
 - 2.5.4 合成预览 44
 - 2.5.5 合成嵌套 46
 - 2.5.6 时间线调板 49
- 2.6 实践案例与上机指导 52



2.6.1 网格的使用	52	4.3.1 空间排序	93
2.6.2 标尺的使用	53	4.3.2 时间排序	94
2.6.3 快照的使用	54	4.4 图层的栏目属性	95
2.7 思考与练习	55	4.4.1 Anchor Point	95
第3章 导入与组织素材	57	4.4.2 Position	96
3.1 导入素材	58	4.4.3 Scale	96
3.1.1 基本素材导入方式	58	4.4.4 Rotation	97
3.1.2 导入 PSD	59	4.4.5 Opacity	98
3.1.3 导入带通道的 TGA 序列	61	4.5 实践案例与上机指导	99
3.2 管理素材	62	4.5.1 利用固态层制作背景	99
3.2.1 组织素材	62	4.5.2 更改图层混合模式	100
3.2.2 替换素材	63	4.5.3 利用调节层制作百叶窗 效果	101
3.2.3 解释素材	64	4.6 思考与练习	102
3.3 代理素材	66	第5章 文本的操作	105
3.3.1 占位符	66	5.1 创建与编辑文字	106
3.3.2 设置代理	67	5.1.1 文字层概述	106
3.4 实践案例与上机指导	67	5.1.2 输入点文字	106
3.4.1 添加素材	67	5.1.3 输入段落文字	107
3.4.2 整理素材	69	5.1.4 选择与编辑文字	108
3.4.3 删除素材	70	5.1.5 文字形式转换	109
3.5 思考与练习	71	5.1.6 改变文字方向	110
第4章 图层控制与动画	73	5.2 格式化字符和段落	111
4.1 层的基本操作	74	5.2.1 使用字符调板格式化字符	111
4.1.1 创建图层	74	5.2.2 改变文字的转角类型	112
4.1.2 管理图层	77	5.2.3 正确使用 Tate-Chuu-Yoko 命令	112
4.1.3 剪辑图层	79	5.2.4 使用段落调板格式化段落	113
4.1.4 选择图层	80	5.2.5 文本对齐	114
4.2 图层的叠加模式	81	5.2.6 缩进与段间距	114
4.2.1 调出图层叠加控制面板	81	5.3 创建文字动画	115
4.2.2 普通模式	82	5.3.1 使用预置文字动画	115
4.2.3 变暗模式	83	5.3.2 创建文本动画	116
4.2.4 变亮模式	85	5.3.3 Animator(动画器)文字动画	117
4.2.5 叠加模式	87	5.3.4 操作文本遮罩	123
4.2.6 差值模式	89	5.4 文本动画操作案例	125
4.2.7 色彩模式	90	5.4.1 文字渐隐的效果	125
4.2.8 蒙版模式	91	5.4.2 制作风景文字	127
4.2.9 共享模式	93		
4.3 图层排序	93		

5.4.3 制作文字扫光效果.....	129	7.5 摄像机的应用	186
5.5 实践案例与上机指导	132	7.5.1 创建并设置摄像机	186
5.5.1 制作文字随机动画.....	132	7.5.2 调整摄像机的变化属性	187
5.5.2 制作文字波动的效果.....	135	7.5.3 摄像机视图与 3D 视图	188
5.6 思考与练习	139	7.6 实践案例与上机指导	190
第 6 章 绘画与形状的应用	141	7.6.1 制作墙壁挂画效果	190
6.1 绘画的应用	142	7.6.2 制作文字投影效果	192
6.1.1 绘画面板与笔刷面板	142	7.7 思考与练习	195
6.1.2 画笔工具	145	第 8 章 关键帧动画	197
6.1.3 Eraser Tool(橡皮擦工具)	148	8.1 创建基本的关键帧动画	198
6.1.4 仿制图章工具	149	8.1.1 认识关键帧动画	198
6.1.5 墨水划像动画	150	8.1.2 产生关键帧动画的基本 条件	198
6.2 形状的应用	155	8.1.3 创建关键帧动画的基本 流程	199
6.2.1 形状概述	155	8.1.4 运动模糊	200
6.2.2 形状工具	157	8.2 创建及编辑关键帧	203
6.2.3 钢笔工具	160	8.2.1 添加关键帧	203
6.2.4 创建文字轮廓形状图层	162	8.2.2 选择关键帧	204
6.2.5 形状组	163	8.2.3 删除关键帧	204
6.2.6 形状属性	164	8.2.4 修改关键帧	205
6.3 实践案例与上机指导	167	8.2.5 转跳吸附	206
6.3.1 手写字动画	167	8.2.6 关键帧动画调速	206
6.3.2 人像阵列动画	170	8.2.7 复制和粘贴关键帧	207
6.4 思考与练习	173	8.2.8 移动关键帧	207
第 7 章 创建三维空间合成	175	8.3 快速创建与修改动画	208
7.1 认识三维空间	176	8.3.1 运动草图	208
7.2 三维空间合成的工作环境	176	8.3.2 关键帧平滑	209
7.2.1 三维视图	176	8.3.3 关键帧抖动	210
7.2.2 坐标系	177	8.3.4 关键帧匀速	212
7.3 3D 图层	177	8.3.5 关键帧时间反转	213
7.3.1 3D 图层概述	178	8.4 速度调节	214
7.3.2 转换并创建 3D 层	178	8.4.1 将层调整到特定速度	214
7.3.3 移动 3D 层	179	8.4.2 帧时间冻结	215
7.3.4 旋转 3D 层	180	8.4.3 时间重映射	216
7.3.5 坐标模式	181	8.4.4 帧融合与像素融合	218
7.3.6 影响 3D 层的属性	181	8.5 回放与预览	219
7.4 灯光的应用	182	8.5.1 预览动画的方法	219
7.4.1 创建并设置灯光	182		
7.4.2 灯光属性及其设置	184		



8.5.2 延长渲染时长.....	220	9.8.1 制作望远镜效果.....	257
8.5.3 OpenGL.....	222	9.8.2 更换窗外风景.....	259
8.5.4 在其他监视器中预览.....	223	9.9 思考与练习.....	262
8.6 实践案例与上机指导.....	224	第 10 章 色彩校正与抠像技术.....	263
8.6.1 关键帧制作风车旋转动画.....	224	10.1 色彩校正.....	264
8.6.2 关键帧制作树叶飘落.....	226	10.1.1 色彩调整的方法.....	264
8.7 思考与练习.....	228	10.1.2 常用的调色滤镜.....	265
第 9 章 蒙版与遮罩动画.....	231	10.1.3 色彩校正案例.....	268
9.1 蒙版动画的原理.....	232	10.2 抠像技术.....	275
9.2 创建蒙版.....	232	10.2.1 使用 Keying(键控)滤镜 抠像.....	275
9.2.1 利用矩形工具创建方形 蒙版.....	232	10.2.2 常用的抠像技术.....	283
9.2.2 利用椭圆工具创建椭圆形 蒙版.....	233	10.3 实践案例与上机指导.....	289
9.2.3 利用钢笔工具创建自由 蒙版.....	234	10.3.1 制作玻璃写字效果.....	289
9.3 改变蒙版的形状.....	235	10.3.2 制作水墨芭蕾人像合成.....	292
9.3.1 节点的选择.....	235	10.3.3 制作蝴蝶飞舞合成效果.....	294
9.3.2 节点的移动.....	236	10.4 思考与练习.....	295
9.3.3 添加/删除节点.....	236	第 11 章 特效应用效果.....	297
9.3.4 节点的转换.....	237	11.1 应用效果基础.....	298
9.4 修改蒙版属性.....	238	11.1.1 基本操作.....	298
9.4.1 蒙版的混合模式.....	238	11.1.2 隐藏或删除效果.....	300
9.4.2 修改蒙版的大小.....	241	11.1.3 特效参数的调整.....	301
9.4.3 蒙版的锁定.....	242	11.2 3D Channel(三维通道效果).....	304
9.4.4 蒙版的羽化操作.....	243	11.2.1 3D Channel Extract(提取 3D 通道).....	304
9.4.5 蒙版的不透明度.....	243	11.2.2 Depth Matte(深度蒙版).....	305
9.4.6 蒙版范围的扩展和收缩.....	244	11.2.3 Depth of Field(场深度).....	305
9.5 了解遮罩.....	245	11.2.4 EXtractoR(提取).....	305
9.6 创建遮罩.....	245	11.2.5 Fog 3D(3D 雾).....	306
9.6.1 利用工具创建遮罩.....	246	11.2.6 ID Matte(ID 蒙版).....	306
9.6.2 输入数据创建遮罩.....	247	11.2.7 IDentifier(标识符).....	307
9.6.3 使用第三方软件创建遮罩.....	248	11.3 Blur & Sharpen(模糊与锐化)效果.....	308
9.7 编辑遮罩.....	248	11.3.1 Box Blur(盒状模糊).....	308
9.7.1 编辑遮罩形状.....	248	11.3.2 Bilateral Blur(左右对称 模糊).....	309
9.7.2 设置遮罩的其他属性状.....	249	11.3.3 Channel Blur(通道模糊).....	309
9.7.3 多个遮罩的操作.....	252	11.3.4 Directional Blur(方向 模糊).....	310
9.8 实践案例与上机指导.....	257		

11.3.5 Fast Blur(快速模糊)	311	11.9.2 Color Emboss(彩色浮雕).....	337
11.4 Channel(通道)效果	312	11.9.3 Mosaic(马赛克).....	338
11.4.1 Arithmetic(通道算法).....	312	11.9.4 Posterize(色彩分离).....	339
11.4.2 Blend(混合)	313	11.9.5 Threshold(阈值).....	339
11.4.3 Channel Combiner(通道 组合器)	314	11.10 Time(时间效果)特效	340
11.4.4 Invert(反转).....	315	11.10.1 Echo(重复)	340
11.4.5 Minimax(最小最大值)	316	11.10.2 Posterize Time(多色调分色 时期).....	341
11.5 Distort(扭曲)特效	317	11.10.3 Time Difference(时间 差异).....	341
11.5.1 Bezier Warp(贝塞尔曲线 变形)	317	11.10.4 Time Displacement(时间 置换).....	342
11.5.2 Bulge(凹凸效果)	318	11.10.5 Timewarp(时间变形).....	343
11.5.3 Corner Pin(边角扭曲).....	319	11.11 Transition(切换)特效	344
11.5.4 CC Gridder(CC 网格 变形)	320	11.11.1 Block Dissolve(块状 溶解).....	344
11.5.5 Twirl(扭转)	321	11.11.2 Iris Wipe(形状擦除)	345
11.6 Generate(生成效果)特效	322	11.11.3 Linear Wipe(线性擦除)	346
11.6.1 4-Color Gradient(四色 渐变)	322	11.11.4 Radial Wipe(径向擦除)	346
11.6.2 Beam(激光).....	323	11.11.5 Venetian Blinds(百叶窗).....	347
11.6.3 Lens Flare(镜头光晕).....	324	11.12 实践案例与上机指导	348
11.6.4 Circle(圆)	325	11.12.1 广告移动模糊效果	348
11.6.5 Fill(填充)	326	11.12.2 阴影图案效果	350
11.7 Noise & Grain(噪波和杂点效果) 特效	327	11.13 思考与练习	352
11.7.1 Add Grain(添加杂点).....	327	第 12 章 高级动画控制	353
11.7.2 Dust & Scratches(蒙尘与 划痕)	328	12.1 运动控制	354
11.7.3 Median(中间值).....	329	12.1.1 运动插值概述	354
11.7.4 Noise(噪波).....	330	12.1.2 调节速率	357
11.7.5 Remove Grain(降噪).....	330	12.1.3 时间控制	359
11.8 Perspective(透视效果)特效	332	12.2 运动表达式	361
11.8.1 3D Glasses(3D 眼镜).....	332	12.2.1 表达式概述	361
11.8.2 Bevel Alpha(Alpha 斜角).....	333	12.2.2 创建表达式	361
11.8.3 Bevel Edges(斜边).....	333	12.2.3 删除表达式	362
11.8.4 Drop Shadow(投影).....	334	12.3 运动跟踪	363
11.8.5 Radial Shadow(径向阴影).....	335	12.3.1 运动跟踪的作用与应用 范围	363
11.9 Stylize(风格化效果)特效	336	12.3.2 运动跟踪的设置	363
11.9.1 Brush Strokes(画笔描边)	336	12.3.3 Tracker(跟踪)面板	364



12.3.4 时间线面板中的运动跟踪 参数.....	367	13.1.4 文件打包方法	381
12.3.5 运动跟踪和运动稳定.....	368	13.2 输出到 Flash 格式动画	382
12.4 实践案例与上机指导	368	13.2.1 与 flash 相关的输出格式	382
12.4.1 文字晃动效果表达式.....	369	13.2.2 输出 xfl 文件到 flash.....	382
12.4.2 更换室外广告牌效果.....	371	13.2.3 渲染输出合成为 swf 文件.....	384
12.5 思考与练习	373	13.2.4 渲染输出合成为 flv 或 f4v 的 文件	385
第 13 章 渲染与输出	375	13.3 其他渲染输出的方式	386
13.1 渲染与输出基础.....	376	13.3.1 将帧输出为 Photoshop 层	386
13.1.1 渲染与输出概述.....	376	13.3.2 输出为 premiere pro 项目.....	387
13.1.2 输出文件格式.....	377	13.4 思考与练习	388
13.1.3 使用渲染队列面板渲染输出 影片	378	思考与练习答案.....	389



新起点

电脑教程

第 1 章

数字影视技术基础与 After Effects 概述

本章要点

- ▣ 后期合成技术
- ▣ 数字影视制作基础
- ▣ After Effects CS6 概述
- ▣ 基本的工作流程

本章主要内容

本章主要介绍后期合成技术和数字影视制作基础方面的知识 with 技巧，同时还讲解了 After Effects CS6 的一些基础知识，在本章的最后还针对实际的工作需求，介绍了基本的工作流程。通过本章的学习，读者可以掌握数字影视技术基础与 After Effects 概述方面的知识，为深入学习 After Effects CS6 知识奠定基础。



1.1 后期合成技术

后期合成技术被广泛应用于影视制作中，合成其实就是在拍摄或者制作好的素材中进行锦上添花的制作。它可以实现现实中不可能存在或者是很难拍摄的效果，本节将详细介绍后期合成技术的相关知识。

1.1.1 后期合成技术概述

随着计算机技术的普及与运用，电影也发生了全新的改变。越来越多的计算机制作运用到电影作品中，对影视后期特效制作合成有着深刻影响。如平常看到的电影、广告、天气预报等都渗透着后期合成的影子。如今电影中各种特技让人眼花缭乱，其中许多特技都是由特技演员真实演绎，再后期合成，相信看过《变形金刚4》的观众一定对电影中那些自由飞行的炫酷镜头记忆深刻，其实许多飞行的镜头都是有翼装飞行的特技队员表演拍摄合成的，如图 1-1 所示。

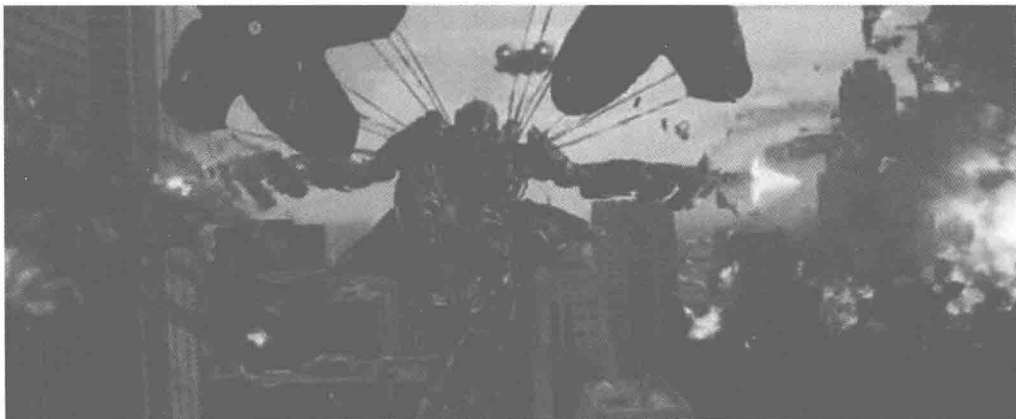


图 1-1

影视制作分为前期和后期两个部分，前期工作主要是对影视节目的策划、拍摄以及三维动画的创作等。前期工作完成后，工作人员将对前期制作所得到的素材和半成品进行艺术加工、组合即后期合成制作。其中，After Effects 就是一款不错的影视后期合成软件。

1.1.2 模拟信号与数字信号

模拟信号是用电流或电压值随时间的连续变化来描述或代替信号源发出的信号。它的特点是其电压和电流有无限多个值且随时间连续地变化，并且可以由一个已知的值估计其前后的值，如图 1-2 所示。