

After Effects 6.5 梦幻特效设计

陈显军 / 编著

- 通过最典型的实例传授最前沿的技术和最顶尖高手的制作经验
- 不仅教给读者视频设计的创作方法，更帮助读者产生创作灵感
- 注重专业实战技巧，归纳总结难点，适合各层次读者学习使用
- 是能够在短时间内提高读者制作水平和丰富创作手段的学习手册



光盘精彩内容

CD-ROM

本书光盘内含书中实例涉及到的各种静态与动态素材，并提供了每个实例的项目文件



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com>

<http://www.cqchina.com>

After Effects 6.5 梦幻特效设计

陈显军 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqeh.cn>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

After Effects 6.5 梦幻特效设计 / 陈显军编著. — 北京: 中国青年出版社, 2005

ISBN 7-5006-6265-3

I.A... II.陈... III.图形软件, After Effects 6.5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 042748 号

书 名: After Effects 6.5 梦幻特效设计

编 著: 陈显军

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国科学院印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 21

版 次: 2005 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-6265-3/TP · 461

定 价: 65.00 元 (附赠 2CD)

【After Effects 6.5 简介】

随着硬件技术的飞速发展，在 PC 机上进行视频后期制作已成为可能，而用在 PC 机上的视频后期制作软件非常多，作为著名的 Adobe 公司在视频制作方面的旗舰产品，Adobe After Effects 越来越受到广大影视制作爱好者和专业人员的青睐，而且它和 Adobe 公司的 Photoshop、Premiere 和 Illustrator 结合得非常好，从而使得初学者更加容易上手。

【本书内容及特点】

1. 实例丰富 本书以最新的 Adobe After Effects 6.5 为基础，通过 10 类共 108 个精彩的实例，从文字特效、色彩调整、过渡特效、动态背景、光效、键控和跟踪、粒子特效、3D 效果和滤镜、表达式，以及高级动画合成技巧等方面讲解了 Adobe After Effects 6.5 的具体应用。

2. 酷炫精彩 大家可以书中见到很多最流行、最常见、最实用的实例，比如随机抖动的彩色竖条，手写文字效果，复杂调色、丰富多彩的光效、粒子形成人物、3d 空间表现、卡通动画、变形过渡、各类定版效果等等。

3. 毫无保留 完全针对影视后期行业的实际特点，从实用角度，由国内一线制作高手精心编著，让您有机会接触到业界最前沿的技术与业内最顶尖高手的制作经验，亲身体会到节目制作水平飞速提高带来的成就感。

4. 注重实战 书中的 108 例虽说是按上述类别来划分，但在实际制作中大家会发现，往往一个实例的制作过程中会综合运用到各类技术，大家在学习的过程中必须把握这一点，另外本书的重点在于实例的制作而不在功能的讲解，因此大家在学习过程中若对某些功能不了解时可以查阅相关的书籍资料，此外各个实例之间并无相互关联，因此大家可以根据需要有选择性地学习而不必从头依次去看，当大家掌握这些技巧，并能熟练组合这些技巧之后，就可以将这些效果直接应用到实际工作中，大幅提高制作水平。

【本书的读者对象】

本书适用于电视台、制片公司及广告公司的影视后期、多媒体设计、视频包装、日常栏目制作人员，同时也适合各学校企业电视台，个人发烧友，以及希望在短时间内掌握视频合成技术的读者，本书也可作为影视后期相关专业及视频设计培训班的教材使用。

写书的过程远比想象中的困难多得多，为了挑选出好的实例奉献给大家，除了平时自己的经验积累之外，也借鉴了大量国内外的先进经验，衷心希望本书的实例能对大家的学习起到提高与帮助的作用。

在本书的编写过程中得到了许多朋友的帮助，没有他们的鼓励与支持，本书也不可能这么快与大家见面。他们是同室的唐榆淋、唐波，好友朱杰、哥宏，还有梦琪，在这里要衷心地感谢他们！由于作者水平有限，加之时间仓促，在写作的过程中难免有疏漏和错误之处，希望读者朋友提出宝贵的意见与建议。

作 者

2005 年 7 月

目 录

Chapter 01 文字特效篇

001	舞动的精灵	2
002	文字逐字飞入	5
003	文字螺旋而入	7
004	霓虹灯字效	10
005	水中荡漾的文字	13
006	3D 运动文字	15
007	光晕文字	19
008	流金岁月	22
009	发散烟雾字	25
010	手写字效果	29
011	飘动变幻字	34
012	文字表面过光	37
013	夜景一标题出字	40
014	文字过光拉出	43
015	文字飘过液体	47



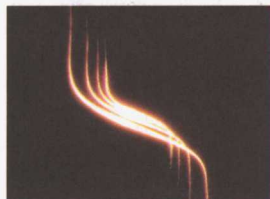
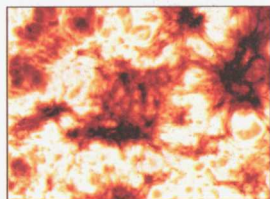
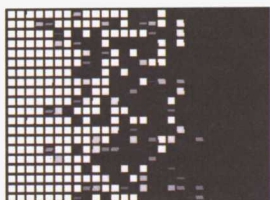
Chapter 02 色彩篇

016	单色保留	52
017	红花变紫	54
018	朦胧的美	56
019	MTV 调色	58
020	多层画面叠加	60
021	水墨国画	62
022	画中画效果	66
023	标志校色	69

Chapter 03 过渡特效篇

024	螺旋渐变过渡	72
025	动态模糊过渡	74
026	随机抖动的线条	77

Contents



027	马赛克过渡	80
028	动态线条过渡	82
029	图像像素过渡	86
030	毛玻璃置换	88
031	竖条运动过渡	90

Chapter 04 动态背景篇

032	虚幻动态背景	94
033	彩色光斑背景	97
034	五彩光线四射	99
035	波光粼粼	103
036	五彩线条背景	105
037	闪动的网格	108
038	火山熔岩涌动	110
039	卡通风格背景	113
040	闪动的点边框	116

Chapter 05 光效篇

041	球形光效	120
042	运动的流光	123
043	光束散射	125
044	光线穿透云层	128
045	光芒文字飞入	130
046	金钩银划	134
047	迸射光芒的星球	138
048	光斑绕过地球	140
049	扩散的光芒	142
050	扰动的光线	144
051	数字光球	148
052	彩色线条波动	150
053	旋转光芒	153

目 录

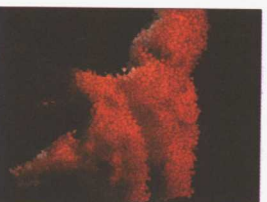
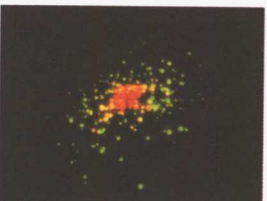
Chapter 06 键控及跟踪篇

054	蓝屏人物抠像	156
055	半透明抠像	158
056	运动的人物线条	160
057	墙体标牌替换	163
058	手捧魔幻光球	166
059	虚拟墙画面	169
060	画面稳定效果	172



Chapter 07 粒子特效篇

061	文字反弹效果	176
062	升腾的火苗	179
063	粒子汇聚字	181
064	电视屏幕跳动	184
065	云团粒子写字	187
066	飞舞的粒子	189
067	时间凝固效果	191
068	粒子旋转变换	193
069	五彩粒子飞散	195
070	文字汽泡	199
071	墙体破碎	206
072	雨雪交加	208

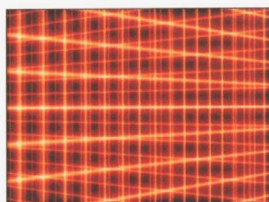


Chapter 08 3D 及滤镜使用篇

073	3D 空间文字	212
074	立体网格线	215
075	3D 魔盒	218
076	空间网格	221
077	旋转的齿轮	225
078	图形幻影	228
079	台标嵌入	231
080	物过留影	233



Contents

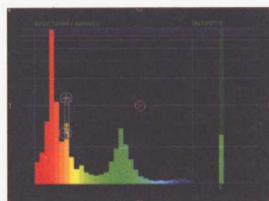


081	字变形	236
082	奇幻拖尾	239
083	运动速度调节	242
084	流星划过	244



Chapter 09 表达式篇

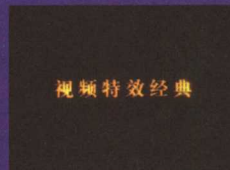
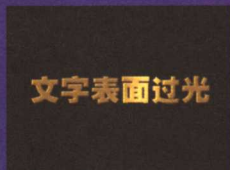
085	音乐节奏	250
086	菜单滚动条	253
087	绕圈运动	255
088	音频指示器	258
089	导弹锁定目标	260
090	音频波动	264
091	螺旋花朵	267
092	球体间的闪电	269
093	放大镜效果	272
094	钟摆运动	274
095	时钟转动	276
096	变幻放射光芒	278



Chapter 10 高级动画合成篇

097	电影胶片运动	282
098	示波器波形	285
099	雷达扫描	288
100	画面分裂	291
101	液体中的画面	293
102	探照灯动画	295
103	涟漪中的图像	298
104	燃烧的羊皮卷	301
105	电视画面汇聚	306
106	老电影	310
107	文字涌动而出	313
108	置换扭曲效果	316





- 001 舞动的精灵
- 002 文字逐字飞入
- 003 文字螺旋而入
- 004 霓虹灯字效
- 005 水中荡漾的文字
- 006 3D 运动文字
- 007 光晕文字
- 008 流金岁月
- 009 发散烟雾字
- 010 手写字效果
- 011 飘动变幻字
- 012 文字表面过光
- 013 夜景—标题出字
- 014 文字过光拉出
- 015 文字飘过液体

001 舞动的精灵

Total Step

- Step 01 新建Comp窗口
- Step 02 创建文字层
- Step 03 背景层制作
- Step 04 光效层制作

制作简介

本例主要使用Effect中的Path Text滤镜，通过对Path Text中的参数调节并制作关键帧动画，使得文字像跳舞一样；然后用Lens Flare来制作镜头光效，配合文字的运动，使得画面更加丰富。

最终效果



原素材路径: \chap01\舞动的精灵\ 最终效果路径: \chap01\舞动的精灵\

After Effects 6.5 梦幻特效设计

STEP 01. 新建 Comp 窗口

启动 Adobe After Effects 6.5，选择菜单中的 Composition>New Composition 命令，新建一个 Comp 窗口，取名为“舞动的精灵”，并设置参数如图 1-1 所示。

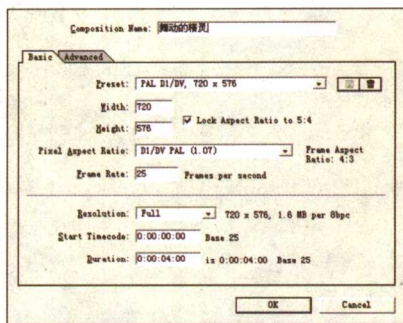


图1-1

STEP 02. 创建文字层

选择菜单中的 Layer>New>Solid 命令，新建一个 Solid 层，并取名为“文字层”，参数如图 1-2 所示。

单击工具箱中的 钢笔工具，在 Comp 窗口利用 Pen Tool 画出一个 Mask，如图 1-3 所示。

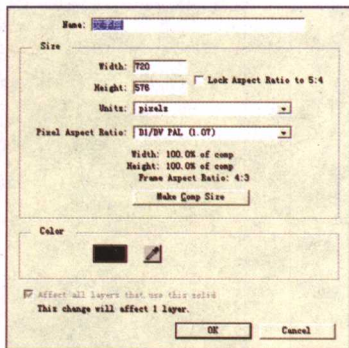


图1-2

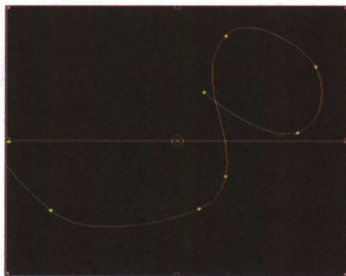


图1-3

选择菜单中的 Effect>Text>Path Text 命令, 在 Effects Controls 面板的 Path Text 滤镜窗口中单击 Edit Text, 在弹出的文字编辑窗口中输入文字, 如图 1-4 所示。然后调整 Effect controls 面板中的参数, 如图 1-5 所示, 此时 Comp 窗口的效果如图 1-6 所示。

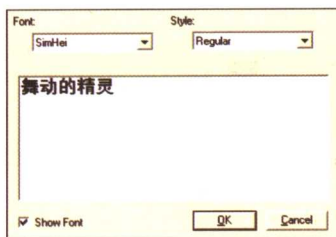


图1-4

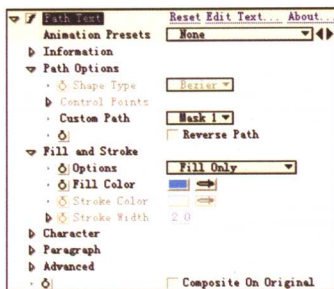


图1-5

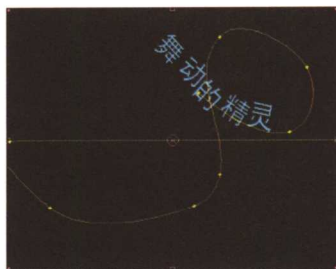


图1-6

给 Path Text 滤镜参数添加关键帧动画。在时间 0:00:00:00 处调整参数, 如图 1-7 所示。在时间 0:00:02:09 处调整参数, 如图 1-8 所示。单击 Timeline 上的  图标, 将运动模糊按钮打开, 同时将  图标下的复选框选中, 如图 1-9 所示。



图1-7

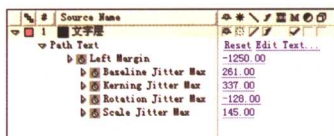


图1-8



图1-9

STEP 03. 背景层制作

选择菜单中的 Layer>New>Solid 命令, 新建一个 Solid 层, 并取名为“背景层”, 并设置参数如图 1-10 所示, 在 Timeline 中将“背景层”放在最底层。

选择工具栏中的椭圆工具 , 在“背景层”画一个 Mask, 调整 Mask 的参数, 如图 1-11 所示, 此时 Comp 窗口的效果如图 1-12 所示。

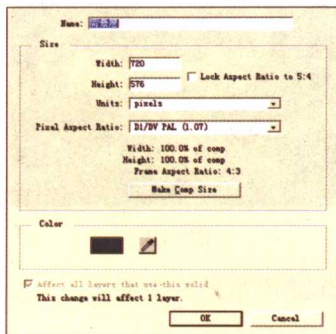


图1-10

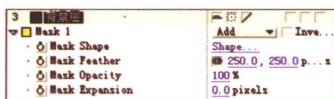


图1-11

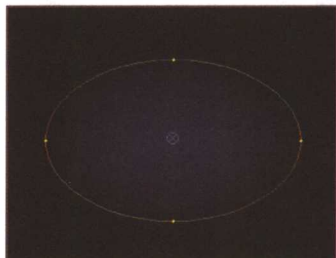


图1-12

STEP 04. 光效层制作

选择菜单中的 Layer>New>Solid 命令, 新建一个 Solid 层, 并取名为“光效层”, 参数如图 1-13 所示。在 Timeline 中将其放到最上一层, 叠加模式改为 Add。选择菜单中的 Effect>Render>

Lens Flare 命令，给“光效层”添加镜头光斑效果。

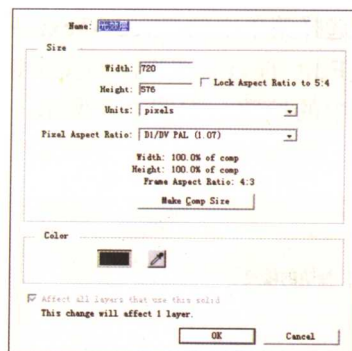


图1-13

给 Lens Flare 滤镜的参数设置关键帧。在时间 **0:00:01:23** 处设置关键帧，参数如图 1-14 所示；在时间 **0:00:02:01** 处设置关键帧，参数如图 1-15 所示；在时间 **0:00:02:09** 处设置关键帧，参数如图 1-16 所示；在时间 **0:00:02:12** 处设置关键帧，参数如图 1-17 所示。此时 Timeline 窗口的关键帧位置如图 1-18 所示。

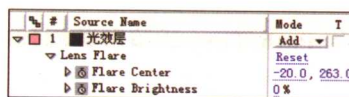


图1-14

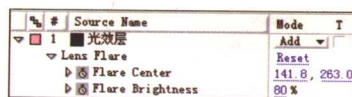


图1-15

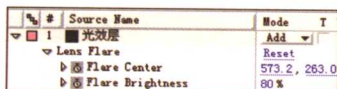


图1-16

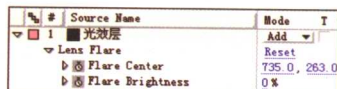


图1-17

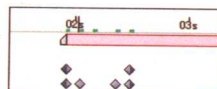


图1-18

此时，按下数字键盘上的 0 键进行预览，Comp 窗口中的镜头光效如图 1-19～图 1-21 所示。



图1-19



图1-20



图1-21

现在“舞动的精灵”制作完成，大家可以按数字键盘上的 0 键预览最终效果。

002 文字逐字飞入

制作简介

本例主要是练习使用After Effects 6.0版本以后才新增的强大的文字格式化及动画功能，并通过对Range Selector设置关键帧来达到文字飞入的动画效果。

Total Step

- Step 01 新建Comp窗口
- Step 02 创建文字层
- Step 03 设置文字动画
- Step 04 加入背景动画层

最终效果



原素材路径: \chap01\文字逐字飞入\Footage\ 最终效果路径: \chap01\文字逐字飞入\

After Effects 6.5 梦幻特效设计

STEP 01. 新建 Comp 窗口

启动 Adobe After Effects 6.5，选择菜单中的 Composition>New Composition 命令，新建一个 Comp 窗口，取名为“文字逐字飞入”，并设置参数，如图 2-1 所示。

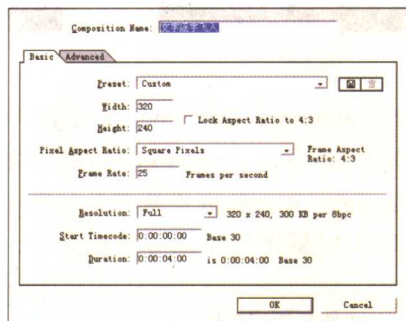


图2-1

STEP 02. 创建文字层

单击工具箱中的文字工具[T]，在 Comp（合成）窗口单击，并导入文字“实事新闻报道”，文字工具控制面板中的参数设置如图 2-2 所示，此时 Comp 窗口的效果如图 2-3 所示。

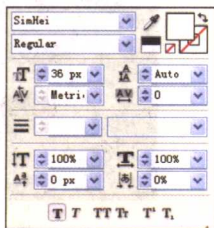


图2-2



图2-3

STEP 03. 设置文字动画

展开 Timeline 窗口中文字层的属性，单击图 2-4 中 Animate 右侧的 [] 按钮，在弹出的菜单中选择 Position，为文字层添加位置动画，并设置 Position 参数，如图 2-5 所示。

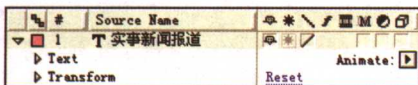


图2-4

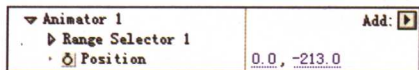


图2-5

展开 Animator1 下面的 Range Selector1 属性, 并为其设置动画关键帧, 在时间 **0:00:00:00** 处设置关键帧, 参数如图 2-6 所示, 在时间 **0:00:02:20** 处设置关键帧, 参数如图 2-7 所示, 此时按下数字键盘上的 0 键进行预览, Comp 窗口的效果如图 2-8~图 2-10 所示。

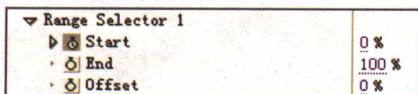


图2-6

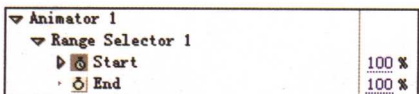


图2-7



图2-8



图2-9



图2-10

单击 Animator1 右侧 Add 旁的  按钮, 在弹出的菜单中选择 Scale, 再为文字添加缩放动画, 同样单击 Animator1 右侧 Add 旁的  按钮, 在弹出的菜单中选择 Rotation, 再为文字添加旋转动画。为 Scale 和 Rotation 设置参数如图 2-11 所示。单击 Timeline 中的  图标, 将运动模糊按钮打开, 同时将  图标下的复选框选中, 如图 2-12 所示。

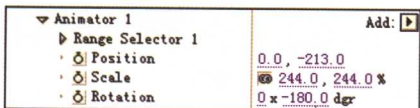


图2-11



图2-12

按下数字键盘上的 0 键进行预览, Comp 窗口的效果如图 2-13~图 2-15 所示。



图2-13



图2-14



图2-15

STEP 04. 加入背景动画层

选择菜单中的 File>Import>File 命令, 导入光盘中的“背景动画层.mov”, 并将其拖动到 Timeline 窗口, 并放在最下层作为背景。

现在文字逐字飞入的实例制作完成, 大家可以按数字键盘上的 0 键预览最终效果。

003 文字螺旋而入

制作简介

本例主要也是练习使用After Effects强大的文字格式化及动画功能，通过调整More Options参数以及对Range Selector设置关键帧来完成文字螺旋而入的动画效果。

Total Step

- Step 01 新建Comp窗口
- Step 02 创建文字层
- Step 03 设置文字动画
- Step 04 创建背景层

最终效果



原素材路径: \chap01\文字螺旋而入\ 最终效果路径: \chap01\文字螺旋而入\

After Effects 6.5 梦幻特效设计

STEP 01. 新建 Comp 窗口

启动 Adobe After Effects 6.5，选择菜单中的 Composition>New Composition 命令，新建一个 Comp 窗口，取名为“文字螺旋而入”，并设置参数如图 3-1 所示。

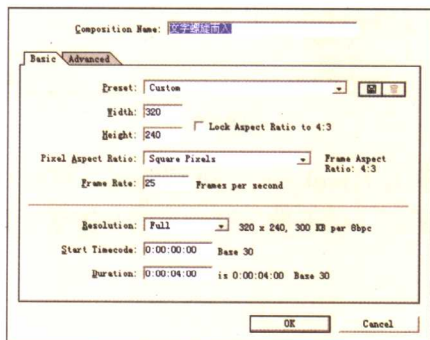


图3-1

STEP 02. 创建文字层

单击工具箱中的文字工具 **T**，在 Comp 窗口单击，并输入文字“After Effects 视频特效经典 108 例”，文字工具控制面板的参数设置如图 3-2 所示，此时 Comp 窗口的效果如图 3-3 所示。

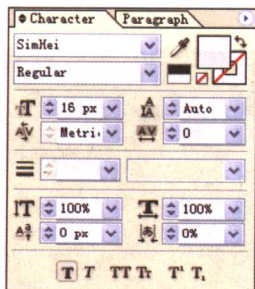


图3-2



图3-3

STEP 03. 设置文字动画

打开 Timeline 窗口中文字层的属性，单击图 3-4 中 Animate 右侧的  按钮，在弹出的菜单中选择 Rotation，为文字层添加旋转动画，并设置 Rotation 参数，如图 3-5 所示。

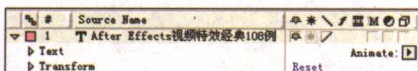


图3-4



图3-5

单击 Animator1 右侧 Add 旁的  按钮，在弹出的菜单中选择 Opacity，为文字添加透明度动画，并将 Opacity 值设为 0，如图 3-6 所示，设置 Range Selector1 属性中的 End 参数，如图 3-7 所示。



图3-6

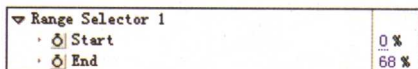


图3-7

打开 Animator1 下面的 Range Selector1 属性，并为其设置动画关键帧，在时间 0:00:00:00 处设置关键帧，参数如图 3-8 所示，在时间 0:00:03:10 处设置关键帧，参数如图 3-9 所示。



图3-8

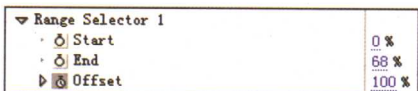


图3-9

单击 Timeline 上的  图标，将运动模糊按钮打开，同时将  图标下的复选框选中，如图 3-10 所示。按下数字键盘上的 0 键进行预览，此时 Comp 窗口的效果如图 3-11~图 3-13 所示。



图3-10

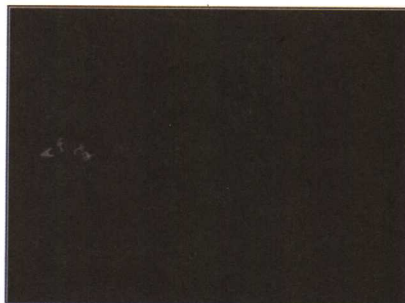


图3-11



图3-12

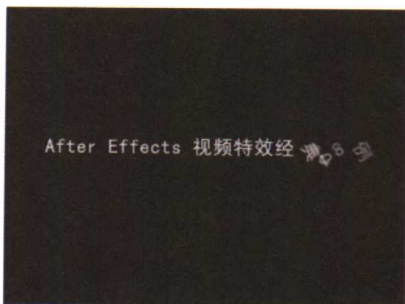


图3-13

将文字层的 More Options 属性打开, 将 Anchor Point Grouping 设置为 Line, 设置 Grouping Alignment 参数, 如图 3-14 所示。按下数字键盘上的 0 键进行预览, 此时 Comp 窗口中的效果如图 3-15 和图 3-16 所示。

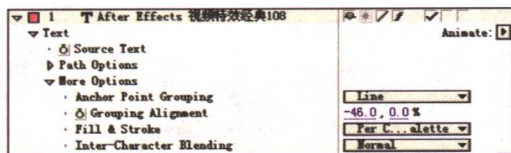


图3-14



图3-15



图3-16

STEP 04. 创建背景层

选择菜单中的 Layer>New>Solid 命令, 新建一个 Solid 层, 并取名为“背景层”, 并设置参数如图 3-17 所示。在 Timeline 中将“背景层”放在最底层。

选择工具栏中的椭圆工具, 在“背景层”画一个 Mask, 调整 Mask 参数, 如图 3-18 所示, 此时 Comp 窗口的效果如图 3-19 所示。

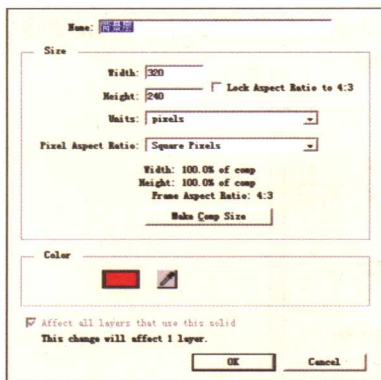


图3-17

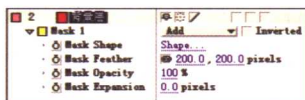


图3-18

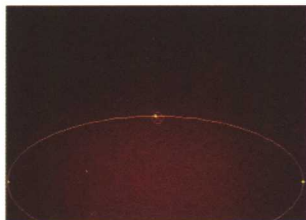


图3-19

现在“文字螺旋而入”制作完成, 大家可以按数字键盘上的 0 键预览最终效果。