



Foundation After Effects 5.5

从入门到精通

(韩) 文瑄浩 李永俊 / 编著

- ▶ 本书由韩国知名的 After Effects 专家精心编著, 名列韩国图书畅销榜前列
- ▶ 在介绍技术知识的同时, 以 Step by Step 的方式介绍了大量在广告、影视和游戏中正在流行的精彩实例, 使读者在学习基础知识的同时能够迅速地掌握实用技能
- ▶ 全书结构合理、层次清晰, 实例丰富, 内容全面而权威, 是一本不可多得的 After Effects 学习应用宝典
- ▶ 专为 After Effects 的初学者和进阶者量身订做, 也是各类培训班和大中专院校相关专业学生的培训教材



中国青年出版社

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



성인당.com

www.cyber.co.kr / www.sungandang.com

TP391.41
2W413

Foundation
After Effects 5.5
从入门到精通

(韩) 文瑄浩 李永俊 / 编著
杨俊娟 等 / 译



A1077808



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

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



성인당 .com

www.cyber.co.kr / www.sungandang.com

(京)新登字 083 号

本书由 sungandang 出版社授权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。

Original Korean language edition published by Soungandang Publishing co.,
Copyright © 2003 by Soungandang Publishing Co. All rights reserved.

版权登记号: 01-2003-0724

图书在版编目(CIP)数据

After Effects 5.5 从入门到精通 / (韩)文瑄浩 李永俊 编著; 杨俊娟等译 - 北京: 中国青年出版社, 2003

ISBN 7-5006-5218-6

I. A... II. ①文...②李... ③杨... III.图形软件, After Effects 5.5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 052370 号

总 策 划: 胡守文

责任编

责任校

书 名: After Effects 5.5 从入门到精通

编 著: (韩)文瑄浩 李永俊

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: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 31.25

版 次: 2003 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2003 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5218-6 / TP · 341

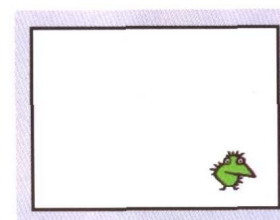
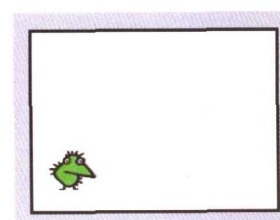
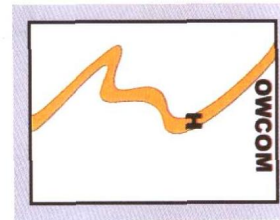
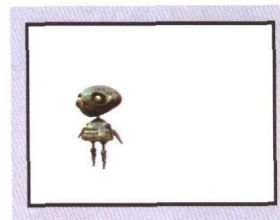
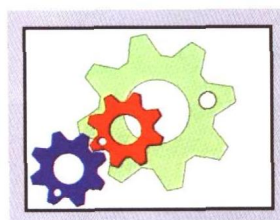
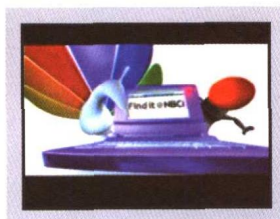
定 价: 49.80 元 (1 CD)

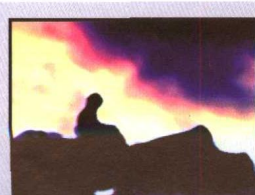
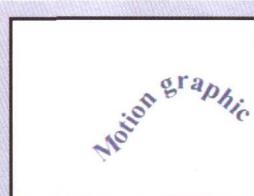
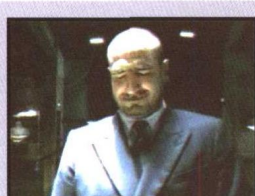
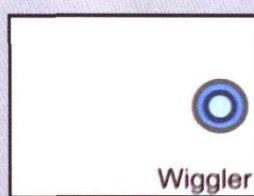
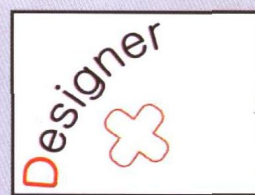
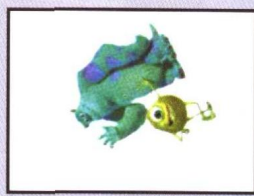


单帧静态图片

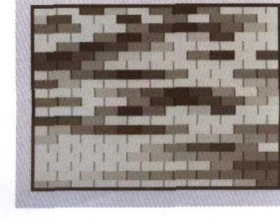
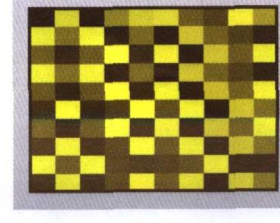
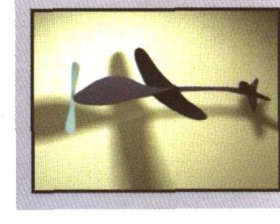
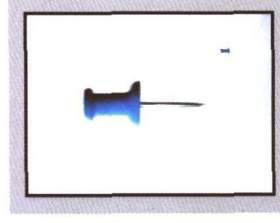
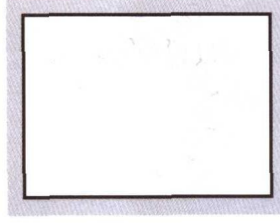
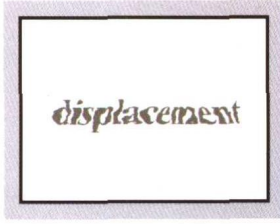
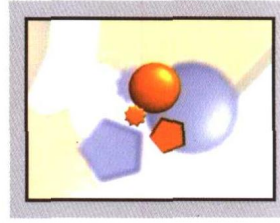
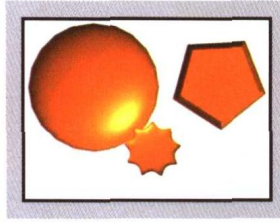
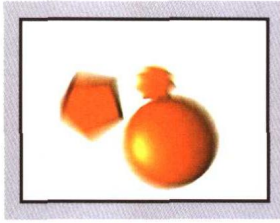
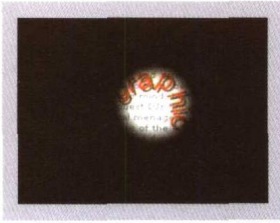
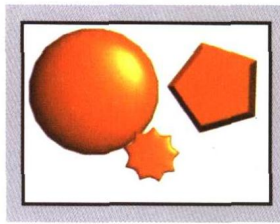
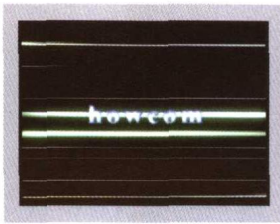
Motion Graphics

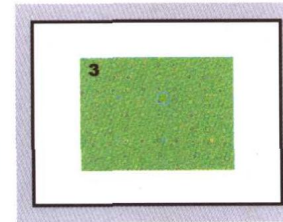
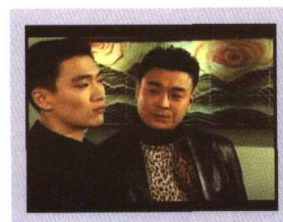
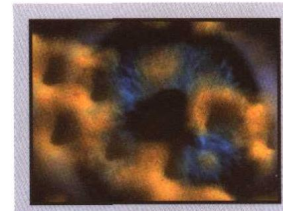
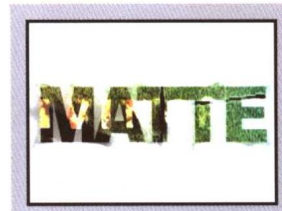
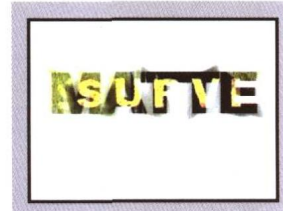
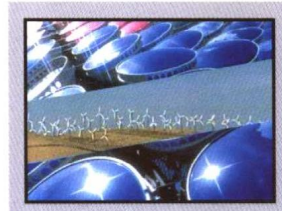
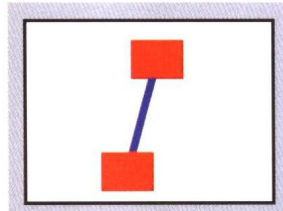
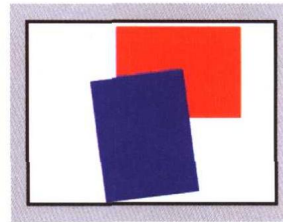
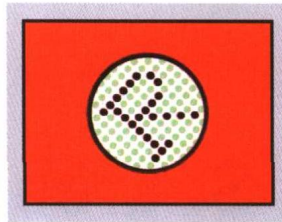
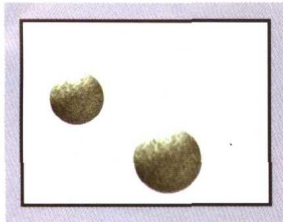
●●●●●●●● Source





1-5565/09



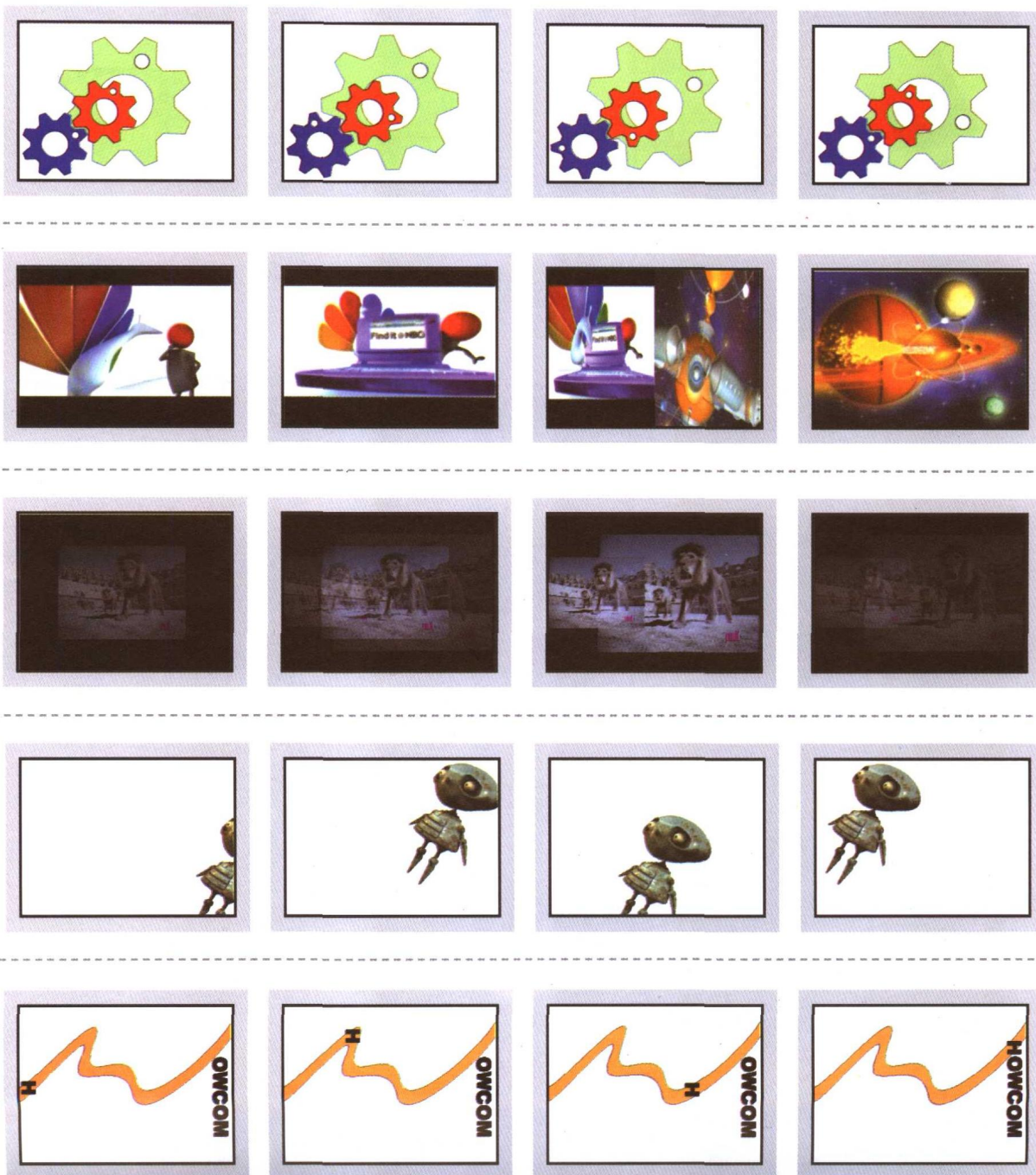


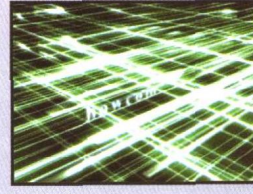
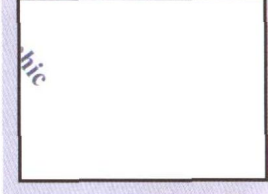
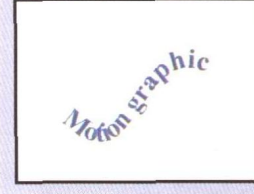
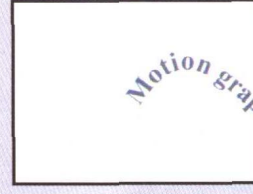
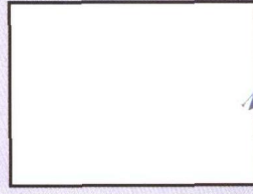
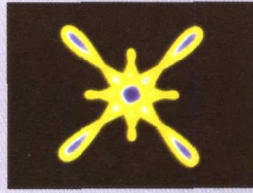


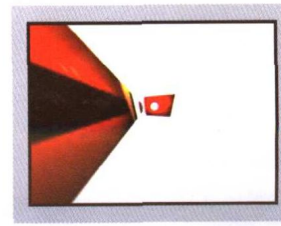
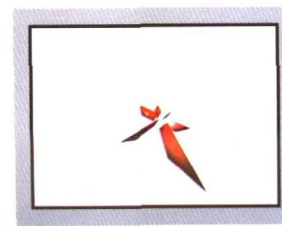
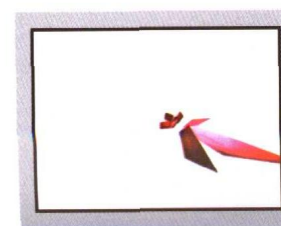
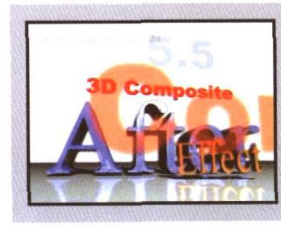
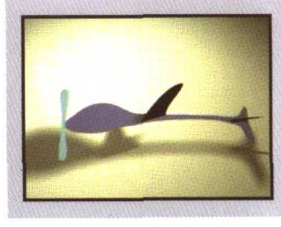
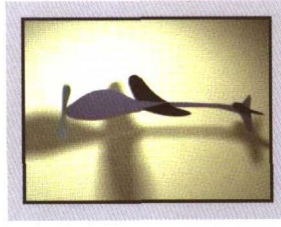
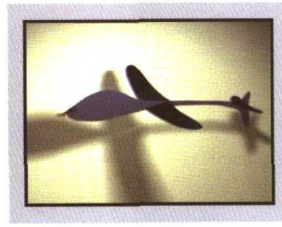
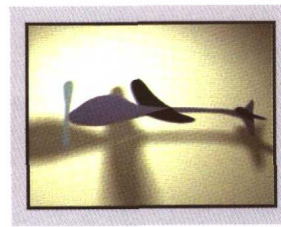
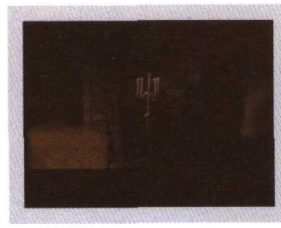
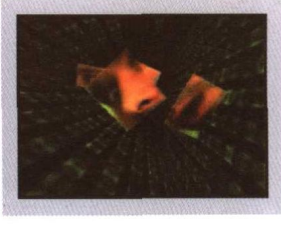
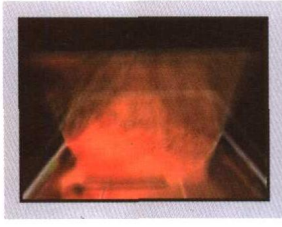
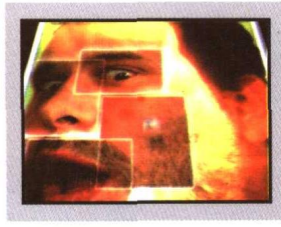
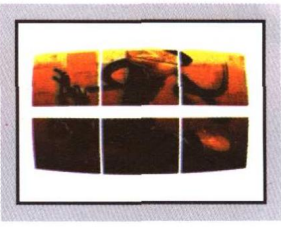
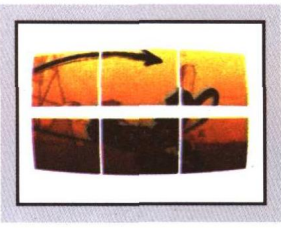
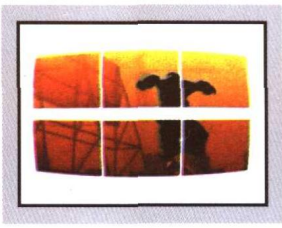
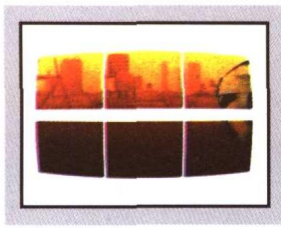
连续帧静态图片

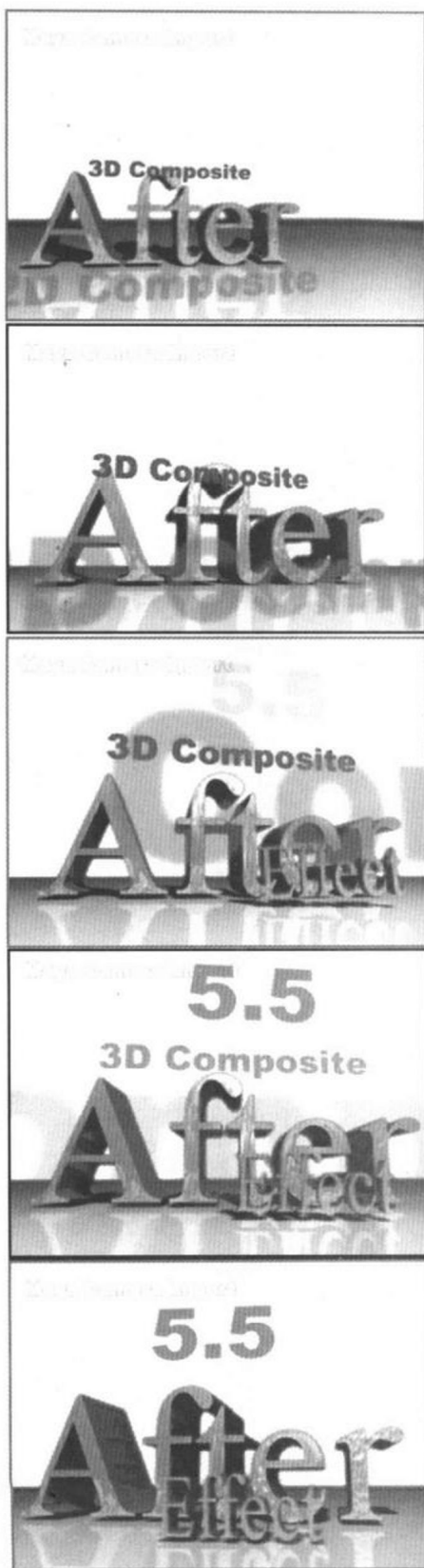


Source Image









作者 文瑄浩



动画的制作过程 是逐帧设计的过程

After Effects已成为制作动态图像的标准工具，本书是专为制作动态图像的工作人员和学习After Effects的读者编写的。

所有的动态图像都包含着静态的图像。动态图像的基础蕴含着浓厚的设计概念，因此要我定义动态图像概念的话，我会说是“设计每一个帧的过程”。Adobe公司的After Effects可以说是能够使这些概念在现实中得以体现的强力工具。

在有关After Effects使用方法和操作技巧的书籍当中，本书的意义非常重大。因为本书是从原理上说明After Effects所具有的强大功能，不仅对第一次接触After Effects的用户，还对中、高级用户提供了许多帮助。

在跟随本书内容逐步学习和掌握的过程中能够看到，After Effects功能丰富。希望各位能把那些隐藏的功能转化成自己的东西。

本书将为使用After Effects熬夜奋战的制作人员指引方向，为读者朋友解除技术运用的烦恼。

在此向致力于把自己的思想和感觉凝聚成动态图像的各位朋友推荐本书。

作者 李永俊



只有不断地研究才能提高After Effects的应用水平

After Effects是一个十分有趣的工具，可以给每一个静态图像赋予动作，并将其合成为一个完整的动态图像。但是如果就此结束，那么After Effects不可能上升到动态图像工具的最顶尖的地位。

After Effects具有能够给静态图像赋予动作的所有功能，即从最普通的关键帧到以脚本为基础加入动作的功能。因此说它汇集了能够运用的所有手段也不为过。再加上3D功能，After Effects的确成了名副其实的动态图像编辑工具。

在掌握After Effects的各种功能时，有一点一定要注意，就是不能只停留在会使用功能的阶段，而是要思考该功能是通过什么样的过程得以应用，也就是说不能光记住数学公式，而是要理解在何种情况下运用该公式。在这样的过程中才能提高运用After Effects的水平。

从基础阶段逐渐提高到实际应用阶段，需要不断地研究和探索。多观察别人创作的作品，复制并研究，久而久之就能创作出真正属于自己的作品。希望本书能够指引你步入顶尖制作者的行列。

参加本书翻译的人员有：荀晓宁、韩炜、孙枫、周娜、霍晶、廖敏、杨俊娟、李明铉和郑振华。

Contents

Chapter 01

After Effects的概念 和结构



01 After Effects的基本知识 2

- 1. After Effects的操作顺序和术语 3
- 2. After Effects的基本操作 4
 - WORK 01 建立Composition 4
 - WORK 02 打开文件 5
 - WORK 03 登录为图层的三种方法 6
 - Lesson 01 将Footage登录为图层进行变形操作 8

02 实现所有操作的Composition16

- 1. Composition Settings对话框 17
 - WORK 01 决定Composition的名称 17
 - WORK 02 决定Composition的格式 17
 - WORK 03 决定长度与宽度 18
 - WORK 04 决定像素的纵横比 18
 - WORK 05 决定帧速率 19
 - WORK 06 设定解像度 19
 - WORK 07 设置时间编码的起点和Composition的长度 19
- 2. 了解Timeline窗口的结构 20
 - WORK 01 用标签表示正在使用的Composition 20
 - WORK 02 表示当前位置所属时间的Current Time 20
 - WORK 03 开启或关闭视频 21
 - WORK 04 开启或关闭音频 21
 - WORK 05 只显示被选图层的Solo 21

- WORK 06 锁定图层 22
- WORK 07 图层 22
- WORK 08 Shy 22
- WORK 09 Hide Shy Layer按钮 22
- WORK 10 Collapse Transformations按钮或Continuously Rasterize按钮 23
- WORK 11 设定图层的画质 23
- WORK 12 运用效果 23
- WORK 13 Frame Blending 23
- WORK 14 应用Frame Blending效果的Enable Frame Blending按钮 24
- WORK 15 Motion Blur 24
- WORK 16 应用Motion Blur的Enable Motion Blur按钮 24
- WORK 17 调节图层 24
- WORK 18 制作3D图层 25
- WORK 19 只显示图层的外轮廓线 25
- WORK 20 用于忽略3D效果的Draft 3D按钮 25
- WORK 21 在Timeline上做标记 26
- WORK 22 表示当前操作位置的时间标记 26
- WORK 23 用来扩大或缩小可操作范围的Zoom in/Out 26
- WORK 24 表示操作区域的Work Area 26
- WORK 25 设置Timeline的选项 27
- WORK 26 激活Comp窗口 27
- 3. 了解Comp窗口的结构 28
 - WORK 01 放大和缩小功能 28



WORK 02	显示安全框	29
WORK 03	表示当前时间的Current Time	29
WORK 04	Take Snapshot和Show Last Snapshot按钮	29
WORK 05	用来分别查看不同通道Channel View	29

WORK 06	只显示选定领域	30
WORK 07	只显示图层外轮廓线	30
WORK 08	决定图层的解像度	30
WORK 09	激活Timeline	31
WORK 10	显示流程图	31
WORK 11	Comp窗口的相关选项	31

Chapter 02

制作动态图像的第一步，真正了解图层



01 图层 38

1. 理解图层的顺序	39
2. 与Photoshop类似的图层	40
Lesson 01 变换图层顺序	41
Lesson 02 制作新的图层	45

02 坐标与变换 48

1. 了解图层变换的5个要素	49
WORK 01 用于改变图层位置的Position	49
WORK 02 用于改变图层大小的Scale	49
WORK 03 用于旋转图层的Rotation	49

WORK 04 用于图层定位的Anchor Point	50
WORK 05 用于调节图层不透明度的Opacity	50
Lesson 03 利用Position改变位置	51
Lesson 04 利用Scale缩放图像	57
Lesson 05 利用Scale进行翻转图像	61
Lesson 06 利用Rotation转动齿轮	64
Lesson 07 了解Anchor Point的使用方法	68
Lesson 08 制作旋转进入的动画	71
Lesson 09 利用Anchor Point和Scale转换画面	75
Lesson 10 给多个素材设置渐变的不透明度	79
Lesson 11 利用不透明度制作动画	81

Contents

Chapter 03

关键帧和相应的辅助工具

01 关键帧

86

- 1. 理解关键帧的核心内容 87
 - Lesson 01 轻松制作关键帧 89
 - Lesson 02 控制多个关键帧 93
 - Lesson 03 对多个属性运用关键帧 96
 - Lesson 04 信息图表 100
- 2. 关键帧的基础 103
 - Lesson 05 关键帧的设置和删除 103
 - Lesson 06 利用关键帧改变动画速度 106
- 3. 控制关键帧的高级技巧 109
 - Lesson 07 利用参考线制作动画 109
 - Lesson 08 复制关键帧 113
 - Lesson 09 使用其他图层中的关键帧 115
 - Lesson 10 同时改变所有关键帧的设置 119
 - Lesson 11 同时改变分离的关键帧的值 121

02 Animation 菜单

122

- 1. 空间关键帧 123
 - Lesson 12 使用关键帧制作动画 124
 - Lesson 13 利用Linear关键帧制作动画 128
 - Lesson 14 Bezier和Continuous Bezier的应用 131
- 2. 可以改变动画速度的Roving 136

- Lesson 15 改变动画速度 136
- 3. 时间关键帧 138
 - Lesson 16 Bezier关键帧 139
- 4. toggle Hold Keyframe命令 142
 - Lesson 17 锁定关键帧 142
- 5. Keyframe Assistant命令 144
 - Lesson 18 利用关键帧制作柔和的动画 145
- 6. Motion Tracker/ Stabilizer命令 148
 - Lesson 19 利用Stabilizer设置摄像机的移动 149
 - Lesson 20 追踪移动的人 153

03 强有力的辅助工具

158

- 1. Wiggler的运用 159
 - Lesson 21 利用Wiggler制作随机效果 160
- 2. Motion Sketch和Smoother 164
- WORK 01 用鼠标制作路径的Motion Sketch 164
- WORK 02 用于删除多余关键帧的Smoother 164
 - Lesson 22 记录鼠标经过的路径 165



Chapter 04

影像加工技法——合成 模式和Mask



01 合成模式 172

- 1. 如何运用合成模式 173
- 2. 合成模式的种类 174
- WORK 01 基本转换模式 174
- WORK 02 在After Effects 5.5版本中新添加的合成模式 176
- WORK 03 Alpha和Luma模式 177

02 功能强大的Mask 178

- 1. 了解Mask的所有功能 179
- Lesson 01 制作简单的Mask 179
- 2. 必须要掌握的三类Mask 180
- WORK 01 矩形的Mask 180
- WORK 02 圆形的Mask 180
- WORK 03 自由形态的Mask 181
- 3. Mask的设计技巧 181
- WORK 01 点和线 181
- WORK 02 利用Pen工具进行调节 182
- WORK 03 Mask的大小变化、旋转和移动 184
- Lesson 02 在Illustrator和Photoshop中提取路径 186
- Lesson 03 利用Pen工具制作Mask 189
- 4. 使Mask的边缘变柔和 193

Lesson 04 使Mask的边缘变得柔和 193

Lesson 05 自然地合成背景 195

5. 翻转Mask 198

6. 制作Mask的技巧 199

WORK 01 Mask的不透明度 199

WORK 02 Mask区域的扩展和压缩 199

7. 使用多个Mask 200

Lesson 06 应用多个Mask 201

8. Mask和7种演算模式 202

WORK 01 演算Mask的实例 203

9. 用Mask制作动画 204

Lesson 07 制作Linear Wipe效果 204

Lesson 08 利用Mask的变形来制作动画 206

10. Smart Mask Interpolation对话框 210

WORK 01 Keyframe Rate 210

WORK 02 Keyframe Fields 210

WORK 03 Use Linear Vertex Paths 210

WORK 04 Bending Resistance 211

WORK 05 Quality 211

WORK 06 Add Mask Shape Vertices 211

WORK 07 Matching Method 212

WORK 08 Use 1:1 Matches 212

WORK 09 First Vertices Match 212

Lesson 09 Smart Mask Interpolation的使用方法 213

Contents

Chapter 05

精通After Effects的 特殊效果

01 特殊效果

220

1. 3种效果	221
包含在After Effects中的Effects	221
WORK 01 Adjust	221
WORK 02 Audio	223
WORK 03 Blur & Sharpen	224
WORK 04 Channel	226
WORK 05 Distort	227
WORK 06 Image Control	230
WORK 07 Keying	231
WORK 08 Matte Tools (PB)	231
WORK 09 Perspective	232
WORK 10 Render	233
WORK 11 Text	234
WORK 12 Transition	235
WORK 13 3D Channel (PB)	237

WORK 14 Vector paint	237
常用的第三方插件	238
WORK 01 Final Effects	238
WORK 02 Zaxwerks 3D invigorator	238
WORK 03 Trapcode Shine	238
2. 了解使用Effects的方法	239
WORK 01 了解Effects的使用方法	239
WORK 02 应用多个 Effects	240
3. 了解调整Effects的方法	242
WORK 01 Effects控制窗口中的调整	242
4. 制作Effects关键帧的两种方法	247
WORK 01 在TimeLine上制作的方法	247
WORK 02 在Effects控制窗口中制作的 方法	247
Lesson 01 在三维空间里制作光线	248
Lesson 02 舞动的光线	254



Chapter 06

用合成素材制作多种效果



01 应用Composition 262

- 1. 用于变形的Composition 263
 - WORK 01 嵌套的方法 263
 - WORK 02 嵌套的目的 264
 - Lesson 01 对合成素材进行变形 265
 - WORK 03 嵌套合成素材的属性 267
 - WORK 04 按照需要进行嵌套 269
- 2. 用于效果和蒙版的合成素材 270
 - WORK 01 用于效果的嵌套 270
 - Lesson 02 比较效果的应用形态 270
 - Lesson 03 用于效果的嵌套 272
 - WORK 02 用于蒙版的嵌套 276
 - Lesson 04 跟随文字的照明 278

3. Collapse Transformations按钮 286

- WORK 01 调节Scale中的分辨率 286
- WORK 02 调整分辨率后失去的东西 287

02 Per-compose 288

- 1. 用Pre-compose制作合成素材 289
 - Lesson 05 用Pre-compose制作多个图像 291
- 2. Pre-compose对话框 297
 - WORK 01 选定Open New Composition的情况 297
 - WORK 02 不选定Open New Composition的情况 299

Chapter 07

调节动作速度的巫师



01 时间控制 302

- 1. Time Stretch 303

- WORK 01 使用Time Stretch 303
- WORK 02 对在声音使用Stretch功能 304
- WORK 03 使用In面板和Out面板 304