

DVD

8小时
视频教程
全书素材

多方倾力巨献，打造非凡的学习宝典！

WOW!

After Effects CC

完全自学宝典

王红卫 邵保国 编著

本书同样适用于 After Effects CS3\CS4\CS5\CS6

内容详尽全面：一网打尽After Effects 所有功能，详细分析视频编辑技术精髓，倾囊相授多年影视后期制作心得和经验技巧

检索周全完备：62个应用实例，68个技术要点，全面的菜单命令功能及快捷键，快速精确定位，贴心助学

随学随练随用：理论结合实践，设计完美的自学流程，随书边学、边练、边应用，步步跟进，彻底掌握After Effects CC

视频教程护航：附赠8小时超长多媒体视频教程，让影视后期制作者应用更得心应手

一本由专业人员及畅销图书作者倾力打造的权威、全面、易懂的After Effects学习指导手册！

After Effects 基础知识部分介绍了软件的各种层、关键帧与蒙版动画、文字与文字动画、色彩校正与键控抠像、仿真模拟特效、强大的视频特效、运动跟踪与稳定，以及视频的渲染与输出等功能。

实例专题部分通过大量的实例剖析了 After Effects 高级应用技术，为读者化解了各种常见的难题，是初级用户转向专业影视后期制作人员的必经阶段。

本书安排了 60 个实例和 2 个商业栏目包装案例，充分展现了 After Effects 在视频编辑及影视栏目包装制作领域的强大功能，让读者跟着案例制作完全掌握 After Effects 软件的应用，成为优秀的影视后期制作专业人员。

一线设计师
畅销图书作者
倾力打造

★★★



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

http://www.phei.com.cn

WOW!

After Effects CC

完全自学宝典

王红卫 邵保国 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容提要

本书根据多位业界资深设计师的教学与实践经验,完全针对零基础读者而开发,是一本帮助读者从入门到精通的教材大全。本书在基础知识的讲解中插入实例应用,有助于学习和巩固基础知识并提高实战技能。在写作上由浅入深,由简到繁,在讲解上模式新颖,注重激发读者兴趣和培养动手能力,非常符合读者学习新知识的思维习惯,结合具体实例让读者快速成为影视制作高手。

本书附带的光盘中不但提供了本书所有案例的素材和源文件,而且还提供了所有案例的高清视频,手把手帮助读者迅速掌握使用 After Effects CC 进行影视后期合成与特效制作的精髓,让新手零点起飞并跨入高手行列。

本书适合欲从事影视制作、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,也可作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

WOW! After Effects CC 完全自学宝典 / 王红卫,邵保国编著. -- 北京:电子工业出版社,2015.3
ISBN 978-7-121-25194-8

I. ①W… II. ①王… ②邵… III. ①图像处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 297894 号

责任编辑:田 蕾

文字编辑:赵英华

印 刷:北京千鹤印刷有限公司

装 订:北京千鹤印刷有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:25.25 字数:727.2 千字 彩插:2

版 次:2015 年 3 月第 1 版

印 次:2015 年 3 月第 1 次印刷

定 价:99.80 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。



▲ 实战 5-3 路径文字动画



▲ 实战 5-4 利用可见字符制作机打字动画



▲ 实战 5-5 旋转文字动画



▲ 实战 5-7 文字动画



▲ 实战 5-8 绚丽文字



▲ 实战 6-1 墨滴扩散



▲ 实战 6-2 国画诗词



▲ 实战 7-1 卡片拼图



▲ 实战 7-3 七彩泡泡



▲ 实战 7-4 水底出字



▲ 实战 8-1 利用液化制作滴血文字



▲ 实战 8-2 利用极坐标制作图腾动画



▲ 实战 8-4 利用无线电波制作绽放的光带



▲ 实战 8-5 利用残影制作掉落的文字



▲ 实战 8-7 利用 CC 径向缩放擦除制作玻璃球



▲ 实战 9-1 制作随机动画



▲ 实战 9-2 利用动态草图制作彩蝶飞舞



▲ 实战 9-3 位移跟踪动画



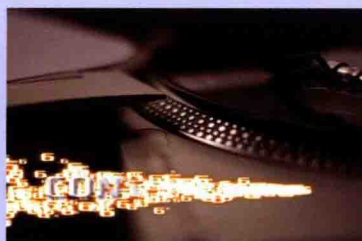
▲ 11.1 爱心之旅



▲ 11.2 雪花效果



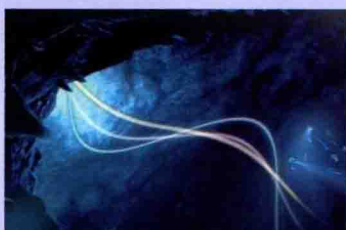
▲ 11.3 数字风暴



▲ 11.4 童话般的夏日



▲ 11.5 幽灵通告



▲ 12.1 波浪效果



▲ 12.2 诱惑光线



▲ 12.3 多彩霓虹灯

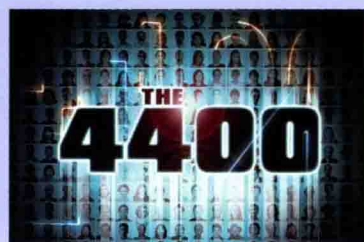




▲ 12.4 飞舞的精灵



▲ 12.5 描边光线动画



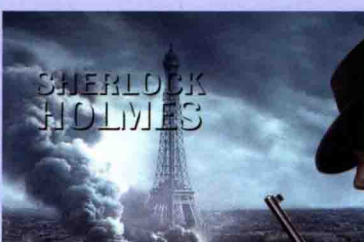
▲ 12.6 线条拼贴文字



▲ 12.7 绚丽光带



▲ 13.1 烟雾效果



▲ 13.2 闪电字





▲ 13.3 夕阳



▲ 13.4 占卜未来



▲ 14.1 影视宣传片——旅游宣传片



▲ 14.2 影视节目包装——影视剧场

软件简介

After Effects CC是非常高端的视频特效处理软件，像《钢铁侠》、《幽灵骑士》、《加勒比海盗》、《绿灯侠》等大片都使用After Effects制作各种特效。After Effects CC也几乎成为影视后期编辑人员必备的技能之一。Adobe After Effects CC是Adobe公司首次直接内置官方简体中文语言，安装即中文。可以看到Adobe开始对中国市场非常重视。

现在，After Effects已经被广泛地应用于数字和电影的后期制作中，而新兴的多媒体和互联网也为After Effects软件提供了宽广的发展空间。

Adobe After Effects CC使用业界的动画和构图标准呈现电影般的视觉效果和细腻动态图形，一手掌控你的创意，并同时提供前所未见的出色效能。

本书特色

1. 一线作者团队 本书作者曾任北京理工大学电脑部高级讲师，为入门级用户量身定制，以深入浅出、平实幽默的风格，将After Effects CC化繁为简，浓缩精华，让读者彻底掌握。

2. 超完备的基础功能及商业案例详解 14章超全内容，包括10章基础内容，4章案例进阶及商业动漫栏目包装表现，从基础到案例，将After Effects CC全盘解析，让读者从入门到入行，从新手变高手。

3. 实用的速查及快捷键 本书的附录中，详细列出了本书的所有内容索引，方便读者根据自身要求进行查阅。并附有After Effects CC的快捷键列表，让读者在掌握软件的同时，掌握更加快捷的命令操作技法。

4. 丰富的特色段落 作者根据多年的教学经验，将After Effects CC中常见的问题及解决方法以提示和技巧的形式显现出来，让读者轻松掌握核心技法。

5. 1DVD超大容量教学录像 本书附带 1 张高清语音多媒体教学录像，包括软件功能类、绚丽光效、影视仿真类、文字特效类、蒙版与遮罩类、跟踪与稳定类、颜色校正类、键控抠图类、插件特效类、ID标识及公益宣传片类、动漫及场景合成类、电视栏目包装类，真正做到多媒体教学与图书互动，使读者从零起飞，快速跨入高手行列！

本书版面结构说明

为了方便读者快速阅读进而掌握本书内容，下面将本书的版面结构进行剖析说明，使读者了解本书的特色，以达到轻松自学的目的，本书设计了“视频讲座”、“提示”、“技巧”等特色专题，本书的版面结构说明如下。

案例视频：以案例的形式加深相关功能的实战应用技法。并详细列出了该案例类型及视频教学位置。



技巧：汇集大量与技术性相关的功能，指出更加出色的快捷方式或操作秘诀。

提示：重点指出软件的使用方法或操作过程中的注意事项，方便读者学习及解答疑难。

附录B快捷键说明：

为方便读者快速步入高手行列，在本书的附录B部分还为读者安排了快捷键列表，并将快捷键进行了不同的分类，方便读者查阅，进而学习到快捷的操作方法，快捷键使用说明如下。

功能分类：根据软件特点，进行了不同内容快捷键的分类。

操作：指出快捷键产生的操作，即使用快捷键后产生的效果。

表6层操作（合成窗口和时间线窗口）

操作	Windows 快捷键
拷贝	Ctrl + C
复制	Ctrl + D
剪切	Ctrl + X
粘贴	Ctrl + V
撤消	Ctrl + Z
重做	Ctrl + Shift + Z
选择全部	Ctrl + A
取消全部选择	Ctrl + Shift + A 或 F2

Windows：指出Windows操作系统的快捷键。

创作团队：

本书由王红卫、邵保国编著，同时参与编写的还有崔鹏、崔文龙、张彩霞、张刚峰、崔倩倩、崔东洋、张明杰、石改军、石珍珍、张永飞、吕保成、王香、夏红军，在此感谢所有创作人员对本书付出的艰辛。

在创作的过程中，由于时间仓促，错误在所难免，希望广大读者批评指正。对本书及光盘中的任何疑问和技术问题，可扫一扫关注微信公众账号与作者联系。



答疑解惑公众账号

编者
2014年12月

第1章

影视基础与镜头表现	1
1.1 数码影视视频基础	2
1.1.1 帧的概念	2
1.1.2 帧率和帧长度比	2
1.1.3 像素长宽比	2
1.1.4 场的概念	2
1.1.5 电视的制式	2
1.1.6 视频时间码	3
1.2 镜头的一般表现手法	3
1.2.1 推镜头	3
1.2.2 移镜头	4
1.2.3 跟镜头	4
1.2.4 摇镜头	4
1.2.5 旋转镜头	4
1.2.6 拉镜头	4
1.2.7 甩镜头	5
1.2.8 晃镜头	5

第2章

After Effects CC快速入门	6
2.1 After Effects CC 操作界面简介	7
2.1.1 启动 After Effects CC	7
2.1.2 After Effects CC 工作界面介绍	7
2.1.3 自定义工作模式	8
2.1.4 工具栏的介绍	9
2.1.5 浮动面板的介绍	10
2.1.6 图层的显示、锁定与重命名	12
2.2 项目、合成文件的操作	14
2.2.1 创建项目及合成文件	14
2.2.2 保存项目文件	15

2.3 素材的导入	15
2.3.1 几种常见素材的导入介绍	15
2.3.2 JPG 格式静态图片的导入	16
2.3.3 序列素材的导入	16
2.3.4 PSD 格式素材的导入	17
2.4 素材的管理	18
2.4.1 创建文件夹	18
2.4.2 重命名文件夹	18
2.4.3 添加素材	19
2.4.4 查看和移动素材	20
2.4.5 设置入点和出点	20
2.5 使用辅助功能	21
2.5.1 应用缩放功能	21
2.5.2 安全框	22
2.5.3 网格的使用	23
2.5.4 参考线	23
2.5.5 标尺的使用	24
2.5.6 快照	24
2.5.7 显示通道	25
2.5.8 分辨率解析	25
2.5.9 设置区域预览	25

第3章

认识After Effects CC各种层	27
3.1 层的使用	28
3.1.1 层的类型介绍	28
3.1.2 修改灯光层	30
实战 3-1 聚光灯的创建及投影设置	31
3.1.3 查看当前视图	33
3.1.4 摄像机视图	33
实战 3-2 摄像机的使用	34

3.1.5 层的基本操作	36
实战 3-3 自动排序	38
3.2 层混合模式	38
3.2.1 层混合模式的含义	38
3.2.2 层混合模式的应用	40
3.3 层属性设置	41
3.3.1 层列表	41
3.3.2 锚点	41
实战 3-4 锚点动画	42
3.3.3 位置	44
实战 3-5 位移动画	45
3.3.4 缩放	46
实战 3-6 缩放动画	47
3.3.5 旋转	47
实战 3-7 旋转动画	48
3.3.6 不透明度	49
实战 3-8 透明度动画	49

第 4 章

关键帧与蒙版动画

4.1 创建及查看关键帧	53
4.1.1 如何创建关键帧	53
4.1.2 查看关键帧	53
4.2 编辑关键帧	54
4.2.1 选择关键帧	54
4.2.2 移动关键帧	55
4.2.3 删除关键帧	55
4.3 使用关键帧辅助	55
4.3.1 缓动	55
4.3.2 缓入	56
4.3.3 缓出	56
4.4 创建蒙版	57
4.4.1 利用矩形工具创建方形蒙版	57
4.4.2 利用椭圆工具创建椭圆形蒙版	57
4.4.3 利用钢笔工具创建自由蒙版	58
4.5 改变蒙版的形状	58
4.5.1 节点的选择	58
4.5.2 添加 / 删除节点	59
4.5.3 节点的转换技巧	59

4.6 修改蒙版属性	60
4.6.1 蒙版的混合模式	60
4.6.2 蒙版的锁定	61
4.6.3 蒙版的羽化操作	61
4.6.4 蒙版的不透明度	61
4.6.5 蒙版区域的扩展和收缩	62
实战 4-1 位移动画	62
实战 4-2 过光效果	64

第 5 章

文字与文字动画

5.1 文字工具	69
5.1.1 文字的创建	69
5.1.2 [字符] 和 [段落] 面板	69
5.2 文字属性	69
实战 5-1 文字随机透明动画	70
实战 5-2 路径	72
实战 5-3 路径文字动画	73
5.3 其他文字的应用	75
5.3.1 基本文字	75
5.3.2 路径文本	76
实战 5-4 利用可见字符制作机打字动画	78
实战 5-5 旋转文字动画	79
实战 5-6 螺旋飞入的文字	81
实战 5-7 文字动画	84
实战 5-8 绚丽文字	86
实战 5-9 小清新字	90

第 6 章

色彩校正与键控抠像

6.1 色彩调整的应用方法	94
6.2 使用[颜色校正]特效组	94
6.2.1 自动颜色	94
6.2.2 自动对比度	94
6.2.3 自动色阶	95
6.2.4 黑色和白色	95
6.2.5 亮度和对比度	95
6.2.6 广播颜色	95
6.2.7 CC Color Neutralizer (颜色中和剂)	96

6.2.8	CC Color Offset (CC 色彩偏移).....	96
6.2.9	CC Kernel (CC 内核).....	96
6.2.10	CC Toner (CC 调色).....	96
6.2.11	更改颜色.....	97
6.2.12	更改为颜色.....	97
6.2.13	通道混合器.....	97
6.2.14	颜色平衡.....	98
6.2.15	颜色平衡 (HLS).....	98
6.2.16	颜色链接.....	98
6.2.17	颜色稳定器.....	98
6.2.18	色光.....	99
6.2.19	曲线.....	99
6.2.20	色调均化.....	99
6.2.21	曝光度.....	100
6.2.22	灰度系数 / 基值 / 增益.....	100
6.2.23	色相 / 饱和度.....	100
6.2.24	保留颜色.....	101
6.2.25	色阶.....	101
6.2.26	色阶 (单独控件).....	101
6.2.27	照片滤镜.....	101
6.2.28	PS 任意映射.....	102
6.2.29	可选颜色.....	102
6.2.30	阴影 / 高光.....	102
6.2.31	色调.....	102
6.2.32	三色调.....	102
6.2.33	自然饱和度.....	103
6.3	素材抠像——[键控].....	103
6.3.1	CC Simple Wire Removal (CC 擦钢丝)...	103
6.3.2	颜色差值键.....	103
6.3.3	颜色键.....	104
6.3.4	颜色范围.....	104
6.3.5	差值遮罩.....	104
6.3.6	提取.....	105
6.3.7	内部 / 外部键.....	105
6.3.8	Keylight 1.2 (抠像 1.2).....	105
6.3.9	线性颜色键控.....	106
6.3.10	亮度键.....	106
6.3.11	溢出抑制.....	107
实战 6-1	墨滴扩散.....	107
实战 6-2	国画诗词.....	109

第 7 章

仿真模拟特效..... 113

7.1	仿真模拟特效的应用方法.....	114
7.2	仿真特效——[模拟].....	114
7.2.1	卡片动画.....	114
7.2.2	焦散.....	115
7.2.3	CC Ball Action (CC 滚珠操作).....	116
7.2.4	CC Bubbles (CC 吹泡泡).....	116
7.2.5	CC Drizzle (CC 细雨滴).....	116
7.2.6	CC Hair (CC 毛发).....	117
7.2.7	CC Mr.Mercury (CC 水银滴落).....	117
7.2.8	CC Particle Systems II (CC 仿真粒子系 统 II).....	118
7.2.9	CC Particle World (CC 仿真粒子世界)...	119
7.2.10	CC Pixel Polly (CC 像素多边形).....	120
7.2.11	CC Rainfall (CC 下雨).....	120
7.2.12	CC Scatterize (CC 散射).....	120
7.2.13	CC Snowfall (CC 下雪).....	121
7.2.14	CC Star Burst (CC 星爆).....	121
7.2.15	泡沫.....	122
7.2.16	粒子运动场.....	123
7.2.17	碎片.....	124
7.2.18	波形环境.....	125
实战 7-1	卡片拼图.....	126
实战 7-2	雨滴效果.....	128
实战 7-3	七彩泡泡.....	129
实战 7-4	水底出字.....	131

第 8 章

强大的视频特效..... 137

8.1	视频特效的使用方法.....	138
8.2	视频特效的编辑技巧.....	138
8.2.1	特效参数的调整.....	138
8.2.2	特效的复制与粘贴.....	139
8.3	[3D 通道]特效组.....	140
8.3.1	3D 通道提取.....	140
8.3.2	深度遮罩.....	140
8.3.3	场深度.....	140

8.3.4	EXtractoR (提取)	140	8.6.6	复合运算	151
8.3.5	雾 3D	141	8.6.7	反转	151
8.3.6	ID 遮罩	141	8.6.8	最小 / 最大	152
8.3.7	IDentifier (标识符)	141	8.6.9	移除颜色遮罩	152
8.4	[音频]特效组	141	8.6.10	设置通道	152
8.4.1	倒放	142	8.6.11	设置遮罩	152
8.4.2	低音和高音	142	8.6.12	转换通道	153
8.4.3	延迟	142	8.6.13	固态层合成	153
8.4.4	变调与合声	142	8.7	[扭曲]特效组	153
8.4.5	高通 / 低通	143	8.7.1	贝塞尔曲线变形	153
8.4.6	调制器	143	8.7.2	凸出	154
8.4.7	参数均衡	143	8.7.3	CC Bend It (CC 2 点弯曲)	155
8.4.8	混响	144	8.7.4	CC Bender (CC 弯曲)	155
8.4.9	立体声混合器	144	8.7.5	CC Blobbylize (CC 融化)	155
8.4.10	音调	145	8.7.6	CC Flo Motion (CC 液化流动)	155
8.5	[模糊和锐化]特效组	145	8.7.7	CC Griddler (CC 网格变形)	156
8.5.1	双向模糊	145	8.7.8	CC Lens (CC 镜头)	156
8.5.2	方框模糊	145	8.7.9	CC Page Turn (CC 卷页)	156
8.5.3	摄像机镜头模糊	146	8.7.10	CC Power Pin (CC 四角缩放)	157
8.5.4	CC Cross Blur (CC 交叉模糊)	146	8.7.11	CC Ripple Pulse (CC 波纹扩散)	157
8.5.5	CC Radial Blur (CC 放射模糊)	146	8.7.12	CC Slant (CC 倾斜)	157
8.5.6	CC Radial Fast Blur (CC 快速放射模糊)	147	8.7.13	CC Smear (CC 涂抹)	157
8.5.7	CC Vector Blur (CC 矢量模糊)	147	8.7.14	CC Split (CC 分裂)	158
8.5.8	通道模糊	147	8.7.15	CC Split2 (CC 分裂 2)	158
8.5.9	复合模糊	147	8.7.16	CC Tiler (CC 拼贴)	158
8.5.10	定向模糊	148	8.7.17	边角定位	158
8.5.11	快速模糊	148	8.7.18	置换图	158
8.5.12	高斯模糊	148	8.7.19	液化	159
8.5.13	径向模糊	148	实战 8-1	利用液化制作滴血文字	160
8.5.14	减少交错模糊	149	8.7.20	放大	162
8.5.15	锐化	149	8.7.21	网格变形	162
8.5.16	智能模糊	149	8.7.22	镜像	162
8.5.17	钝化蒙版	149	8.7.23	偏移	163
8.6	[通道]特效组	149	8.7.24	光学补偿	163
8.6.1	算术	149	8.7.25	极坐标	163
8.6.2	混合	150	实战 8-2	利用极坐标制作图腾动画	163
8.6.3	计算	150	8.7.26	改变形状	166
8.6.4	CC Composite (CC 组合)	151	8.7.27	波纹	167
8.6.5	通道组合器	151	8.7.28	漩涡条纹	167
			8.7.29	球面化	167

8.7.30 变换	167	8.10 [杂色和颗粒]特效组	185
8.7.31 湍流置换	168	8.10.1 添加颗粒	185
8.7.32 旋转扭曲	168	8.10.2 蒙尘与划痕	185
8.7.33 变形	168	8.10.3 分形杂色	185
8.7.34 变形稳定器 VFX	168	8.10.4 匹配颗粒	186
8.7.35 波浪变形	169	8.10.5 中间值	187
8.8 [生成]特效组	169	8.10.6 杂色	187
8.8.1 四色渐变	170	8.10.7 杂色 Alpha	187
8.8.2 高级闪电	170	8.10.8 杂色 HLS	187
8.8.3 音频频谱	171	8.10.9 杂色 HLS 自动	187
8.8.4 音频波形	172	8.10.10 移除颗粒	188
实战 8-3 利用声波制作跳动的音符	172	8.10.11 湍流杂色	188
8.8.5 光束	173	8.11 [过时]特效组	188
8.8.6 CC Glue Gun (CC 喷胶器)	174	8.11.1 基本 3D	188
8.8.7 CC Light Burst 2.5 (CC 光线爆裂 2.5)	174	8.11.2 基本文字	188
8.8.8 CC Light Rays (CC 光芒放射)	174	8.11.3 闪光	189
8.8.9 CC Light Sweep (CC 扫光效果)	175	8.11.4 路径文本	189
8.8.10 CC Threads (CC 线状穿梭)	175	8.12 [透视]特效组	190
8.8.11 单元格图案	175	8.12.1 3D 摄像机跟踪器	190
8.8.12 棋盘	176	8.12.2 3D 眼镜	190
8.8.13 圆形	176	8.12.3 斜面 Alpha	190
8.8.14 椭圆	176	8.12.4 边缘斜面	191
8.8.15 吸管填充	177	8.12.5 CC Cylinder (CC 圆柱体)	191
8.8.16 填充	177	8.12.6 CC Sphere (CC 球体)	191
8.8.17 分形	177	8.12.7 CC Spotlight (CC 聚光灯)	191
8.8.18 网格	177	8.12.8 投影	192
8.8.19 镜头光晕	178	8.12.9 径向阴影	192
8.8.20 油漆桶	178	8.13 [风格化]特效组	192
8.8.21 无线电波	178	8.13.1 画笔描边	192
实战 8-4 利用无线电波制作绽放的光带	180	8.13.2 卡通	193
8.8.22 梯度渐变	181	8.13.3 CC Block Load (CC 障碍物读取)	193
8.8.23 涂写	181	8.13.4 CC Burn Film (CC 燃烧效果)	193
8.8.24 描边	182	8.13.5 CC Glass (CC 玻璃)	193
8.8.25 勾画	182	8.13.6 CC Kaleida (CC 万花筒)	194
8.8.26 写入	183	8.13.7 CC Mr.Smoothie (CC 平滑)	194
8.9 [遮罩]特效组	184	8.13.8 CC Plastic (CC 塑料)	194
8.9.1 遮罩阻塞工具	184	8.13.9 CC RepeTile (CC 边缘拼贴)	194
8.9.2 Unnamed layer (指定蒙版)	184	8.13.10 CC Threshold (CC 阈值)	195
8.9.3 调整柔和遮罩	184	8.13.11 CC Threshold RGB (CC 阈值 RGB)	195
8.9.4 简单阻塞工具	184	8.13.12 彩色浮雕	195

8.13.13 浮雕	196
8.13.14 查找边缘	196
8.13.15 发光	196
8.13.16 马赛克	196
8.13.17 动态拼贴	196
8.13.18 色调分离	197
8.13.19 毛边	197
8.13.20 散布	197
8.13.21 闪光灯	197
8.13.22 纹理化	198
8.13.23 阈值	198
8.14 [文本]特效组	198
8.14.1 编号	198
8.14.2 时间码	199
8.15 [时间]特效组	199
8.15.1 CC Force Motion Blur (CC 强力运动模糊)	199
8.15.2 CC Time Blend (CC 时间混合)	199
8.15.3 CC Time Blend FX (CC 时间混合 FX)	200
8.15.4 CC Wide Time (CC 时间工具)	200
8.15.5 残影	200
实战 8-5 利用残影制作掉落的文字	200
8.15.6 色调分离时间	202
8.15.7 时差	202
8.15.8 时间置换	202
8.15.9 时间扭曲	203
8.16 [过渡]特效组	203
8.16.1 块溶解	203
8.16.2 卡片擦除	203
8.16.3 CC Glass Wipe (CC 玻璃擦除)	204
实战 8-6 利用 CC 玻璃擦除制作色彩恢复效果	204
8.16.4 CC Grid Wipe (CC 网格擦除)	205
8.16.5 CC Image Wipe (CC 图像擦除)	206
8.16.6 CC Jaws (CC 锯齿)	206
8.16.7 CC Light Wipe (CC 光线擦除)	206
8.16.8 CC Line Sweep (CC 线扫描)	207
8.16.9 CC Radial ScaleWipe (CC 径向缩放擦除)	207
实战 8-7 利用 CC 径向缩放擦除制作玻璃球	207

8.16.10 CC Scale Wipe (CC 缩放擦除)	208
8.16.11 CC Twister (CC 扭曲)	209
8.16.12 CC WarpoMatic (CC 溶解)	209
8.16.13 渐变擦除	209
8.16.14 光圈擦除	209
8.16.15 线性擦除	209
8.16.16 径向擦除	210
8.16.17 百叶窗	210
8.17 [实用工具]特效组	210
8.17.1 CC Overbrights (CC 亮度信息)	210
8.17.2 Cineon 转换器	210
8.17.3 颜色配置文件转换器	211
8.17.4 范围扩散	211
8.17.5 DHR 压缩扩展器	211
8.17.6 DHR 高光压缩	211

第9章

跟踪运动与运动稳定	212
9.1 摇摆器	213
实战 9-1 制作随机动画	213
9.2 动态草图	215
实战 9-2 利用动态草图制作彩蝶飞舞	215
9.3 跟踪运动与运动稳定	217
9.3.1 [跟踪器] 面板	218
9.3.2 跟踪范围框	219
实战 9-3 位移跟踪动画	219
实战 9-4 旋转跟踪动画	221
实战 9-5 透视跟踪动画	223
实战 9-6 稳定动画效果	224

第10章

视频的渲染及输出	226
10.1 数字视频压缩	227
10.1.1 压缩的类别	227
10.1.2 压缩的方式	227
10.2 图像格式	227
10.2.1 静态图像格式	228
10.2.2 视频格式	228

10.2.3 音频的格式	229
10.3 渲染工作区的设置	229
10.3.1 手动调整渲染工作区	229
10.3.2 利用快捷键调整渲染工作区	230
10.4 渲染队列窗口的启用	230
10.5 渲染队列窗口参数详解	230
10.5.1 当前渲染	230
10.5.2 渲染组	231
10.5.3 所有渲染	232
10.6 设置渲染模板	233
10.6.1 更改渲染模板	233
10.6.2 渲染设置	234
10.6.3 创建渲染模板	235
10.6.4 创建输出模块模板	236
10.7 影片的输出	236
10.7.1 输出 SWF 格式文件	237
实战 10-1 将旋转动画输出成 SWF 格式文件	237
实战 10-2 将位移动画输出成 AVI 格式文件	239
实战 10-3 输出单帧图像	240
实战 10-4 输出序列图片	241
实战 10-5 输出音频文件	242

第11章

常见插件特效风暴.....243

11.1 爱心之旅	244
11.1.1 建立“爱心之旅”合成	244
11.1.2 添加 3D Stroke (3D 笔触) 特效	245
11.1.3 添加 Particular (粒子) 特效	245
11.2 雪花效果	247
11.2.1 建立“雪花效果”合成	247
11.2.2 添加 Particular (粒子) 特效	247
11.3 数字风暴	248
11.3.1 添加文字	249
11.3.2 创建粒子特效	249
11.3.3 制作文字动画	251
11.3.4 添加发光特效	251
11.4 童话般的夏日	253
11.4.1 新建合成并添加特效	253
11.4.2 制作文字动画	254

11.5 幽灵通告	256
11.5.1 新建合成	256
11.5.2 添加光特效	257

第12章

超炫光效动画风暴.....259

12.1 波浪效果	260
12.1.1 建立合成并绘制矩形	260
12.1.2 制作曲线动画	261
12.1.3 复制层并修改属性	262
12.2 诱惑光线	263
12.2.1 新建总合成并制作背景	264
12.2.2 制作流光动画	264
12.3 多彩霓虹灯	267
12.3.1 创建合成与纯色层	267
12.3.2 绘制正圆并添加特效	268
12.3.3 添加星光特效	271
12.4 飞舞的精灵	271
12.4.1 建立合成并制作描绘	272
12.4.2 复制纯色层并修改参数	273
12.4.3 建立总合成动画	274
12.5 描边光线动画	276
12.5.1 建立“光线 1”和“光线 2”合成	276
12.5.2 建立合成并制作光线动画	277
12.5.3 设置勾画特效的输入层	279
12.6 线条拼贴文字	280
12.6.1 建立合成并添加文字	280
12.6.2 制作卡片擦除动画	280
12.6.3 制作镜头光晕动画	281
12.6.4 为文字层添加特效	283
12.7 绚丽光带	284
12.7.1 绘制光带运动路径	285
12.7.2 制作光带特效	286
12.7.3 添加发光特效	287

第13章

实用影视特效解析.....289

13.1 烟雾效果	290
-----------------	-----

13.1.1 建立“分形噪波”合成	290
13.1.2 建立“文字”合成	292
13.1.3 建立“烟雾字”合成	293
13.2 闪电字	294
13.2.1 新建合成	294
13.2.2 制作闪电动画	296
13.3 夕阳	297
13.3.1 制作水面动画	298
13.3.2 制作总合成	298
13.4 占卜未来	300
13.4.1 创建粒子动画	301
13.4.2 制作总合成动画	303
13.5 流星划落	303
13.5.1 创建星星	304
13.5.2 制作星星拖尾	305

第14章

商业栏目包装案例表现 308

14.1 影视宣传片——旅游宣传片	309
14.1.1 制作镜头 1	309

14.1.2 制作镜头 2	326
14.1.3 制作镜头 3	329
14.1.4 制作镜头 4	331
14.1.5 制作背景	332
14.1.6 制作镜头 5	333
14.1.7 制作圆圈扩散	338
14.1.8 制作总合成	340
14.2 影视节目包装——影视剧场	354
14.2.1 制作镜头 1	355
14.2.2 制作镜头 2	360
14.2.3 制作镜头 3	362
14.2.4 制作镜头 4	365
14.2.5 制作镜头 5	368
14.2.6 制作总合成	374

附录A

After Effects CC 外挂插件的安装	381
--------------------------------	-----

附录B

After Effects CC默认键盘快捷键	384
-------------------------------	-----