

多媒体视频教学资源下载

in 印象

完全自学教程 为After Effects 学习者精心打造的学习套餐

- 完全的功能讲解** 全书细致讲解了After Effects CS6的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。
- 工具与命令检索** 本书制作了After Effects CS6的中英文命令对照表、常用快捷键查询表、图书用到的外挂滤镜和插件查询表，读者可以通过这些查询表快速、准确地查找命令和快捷键，以及需要的滤镜和插件。
- 学习与练习结合** 本书专门设计了177个技巧与提示、24个技术专题、14个软件常见疑难问答、81个实战、14个综合实战和30个高级特效及电视包装案例，便于读者在较短时间内掌握并巩固After Effects CS6的重要命令和主要应用。
- 视频与图书互补** 本书附带教学资源，内容包含本书所有实例的多媒体教学录像，共125集，另外还有一些高品质的视频和图像素材，读者可以图书与视频结合学习，轻松上手。
- 丰富的学习套餐** 400页的学习资料、177个技巧与提示、24个技术专题、14个软件常见疑难问答、81个实战、14个综合实战、30个高级特效及电视包装案例、125集多媒体教学录像、800MB的动态视频素材和100MB的精美墨迹矢量素材，海量的学习资料，当之无愧的学习套餐。

After Effects CS6 完全自学教程

(第2版)

吉家进(阿吉) 编著

Ae

中国工信出版集团

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Ae

After Effects CS6 完全自学教程

(第2版)

吉家进 (阿吉) 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS6完全自学教程 / 吉家进编著. —
2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2017.12
ISBN 978-7-115-46855-0

I. ①A… II. ①吉… III. ①图象处理软件—教材
IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第223665号

内 容 提 要

这是一本细致介绍 After Effects CS6 基本功能及实际运用的书。本书针对零基础读者开发,是入门级读者快速、全面掌握 After Effects CS6 的参考书。

本书从 After Effects CS6 的基本操作入手,结合大量的可操作性实例(125个实例),全面、深入地阐述 After Effects CS6 的基本操作、图层、绘画与形状、文字与文字动画、三维空间、色彩修正、特技抠像、表达式和特效滤镜等方面的技术。在软件运用方面,本书结合当前较为流行的 3ds Max、Maya 和 mental ray 进行讲解,向读者展示如何运用 After Effects CS6 结合其他软件进行影视特效及电视栏目包装制作。

本书共 20 章,技术覆盖全面,讲解过程细腻,实例丰富,通过丰富的实战练习,读者可以轻松、有效地掌握软件技术。图书的教学模式也非常符合读者学习新知识的思维习惯,从理论阐述到技术解析,从技术实战到商业案例实践,循序渐进,脉络清晰。

本书附带下载资源,内容包括书中所有案例的实例文件和多媒体视频教学录像,以及综合案例的电子书文件,另外附赠高精度视频素材和精美墨迹矢量素材,读者可通过在线方式获取这些资源,具体方法请参看本书前言。

本书非常适合作为初、中级读者的 After Effects 入门及提高参考书,尤其是零基础读者。另外,本书所有内容均采用英文版 After Effects CS6 进行编写,请读者注意。

-
- ◆ 编 著 吉家进(阿 吉)
责任编辑 张丹丹
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 23.75 彩插: 10
字数: 785 千字 2017 年 12 月第 2 版
印数: 12 501—15 000 册 2017 年 12 月北京第 1 次印刷
-

定价: 118.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号



目 录

第1章 影视特效及电视包装制作基础.....30

1.1 视频基础知识.....	30
1.1.1 数字化.....	30
1.1.2 电视标准.....	30
1.1.3 逐行扫描与隔行扫描.....	31
1.1.4 分辨率.....	31
1.1.5 像素比.....	32
1.1.6 帧速率.....	32
1.1.7 运动模糊.....	32
1.1.8 帧融合.....	32
1.1.9 抗锯齿.....	33
1.2 文件格式.....	33
1.2.1 图形图像的文件格式.....	33
1.2.2 视频压缩编码的格式.....	34
1.2.3 音频压缩编码的格式.....	35
1.3 影视广告制作的一般流程.....	36
1.3.1 提交创意文案.....	36
1.3.2 制作方案与报价.....	36
1.3.3 签订合同.....	36
1.3.4 拍摄前期的准备工作.....	36
1.3.5 召开制作准备会议.....	37
1.3.6 再一次的准备会议.....	37
1.3.7 最后的准备会议.....	37
1.3.8 拍摄前的最终检查.....	37
1.3.9 进行拍摄.....	37
1.3.10 冲洗胶片.....	37
1.3.11 胶片转换成视频.....	37
1.3.12 初剪.....	37
1.3.13 为客户提供A拷贝.....	38
1.3.14 精剪.....	38
1.3.15 制作音乐.....	38
1.3.16 影片的旁白和对白.....	38
1.3.17 交片.....	38
1.4 电视包装制作的一般流程.....	38
1.4.1 客户提出需求.....	38
1.4.2 提供“制作方案和报价”.....	38
1.4.3 确定合作意向.....	38
1.4.4 在制作会议进行策划.....	38
1.4.5 设计主体Logo.....	38

1.4.6 搜集素材.....	38
1.4.7 制作三维模型.....	38
1.4.8 制作分镜头.....	39
1.4.9 客户审核.....	39
1.4.10 整理镜头.....	39
1.4.11 设置三维动画.....	39
1.4.12 制作粗模动画.....	39
1.4.13 渲染三维成品.....	39
1.4.14 制作成品动画.....	39
1.4.15 将样片交付客户审核.....	39
1.4.16 成片后支付余款并交付成片.....	39

第2章 进入After Effects CS6的世界.....40

2.1 After Effects CS6简介.....	40
2.1.1 启动与关闭软件.....	40
2.1.2 After Effects的主要功能.....	41
2.1.3 After Effects的应用领域.....	41
2.1.4 After Effects CS6的特色工具.....	41
2.2 After Effects CS6对软硬件环境的要求.....	42
2.2.1 对Windows系统的要求.....	42
2.2.2 对Mac OS系统的要求.....	42
2.3 安装After Effects CS6以及插件.....	43
2.3.1 安装After Effects CS6.....	43
2.3.2 安装After Effects CS6的插件.....	45
2.4 学好After Effects CS6的一些建议.....	47
2.4.1 修炼基本功.....	47
2.4.2 模仿好作品.....	47
2.4.3 技艺都重要.....	47

第3章 After Effects CS6的工作界面.....48

3.1 启动After Effects CS6.....	48
3.1.1 通过开始菜单启动.....	48
3.1.2 通过桌面图标启动.....	48
3.2 认识和自定义工作界面.....	48
3.2.1 认识标准工作界面.....	48
3.2.2 停靠、成组和浮动面板的操作.....	49
3.2.3 调整面板或面板组的尺寸.....	51
3.2.4 打开、关闭显示面板或窗口.....	51

3.2.5 保存、重置和删除工作区.....	51
3.3 四大核心功能面板.....	51
3.3.1 Project (项目) 面板.....	51
3.3.2 Composition (合成) 面板.....	53
3.3.3 Timeline (时间线) 面板.....	56
3.3.4 Tools (工具) 面板.....	61
3.4 九大命令菜单.....	62
3.4.1 File (文件).....	62
3.4.2 Edit (编辑).....	62
3.4.3 Composition (合成).....	63
3.4.4 Layer (图层).....	63
3.4.5 Effect (特效).....	63
3.4.6 Animation (动画).....	63
3.4.7 View (视图).....	64
3.4.8 Window (窗口).....	64
3.4.9 Help (帮助).....	64
3.5 Preferences (首选项) 设置.....	64
3.5.1 General (常规).....	65
3.5.2 Previews (预览) 参数.....	65
3.5.3 Display (显示) 参数.....	65
3.5.4 Import (导入) 参数.....	65
3.5.5 Output (输出) 参数.....	65
3.5.6 Grids & Guides (栅格和辅助线) 参数.....	66
3.5.7 Label (标签) 参数.....	66
3.5.8 Media & Disk Cache (媒体和磁盘) 参数.....	66
3.5.9 Video Preview (视频预览) 参数.....	66
3.5.10 Appearance (界面) 参数.....	67
3.5.11 Auto-Save (自动保存) 参数.....	67
3.5.12 Memory & Multiprocessing (内存与多处理器) 参数.....	67
3.5.13 Audio Hardware (音频硬件) 参数.....	67
3.5.14 Audio Output Mapping (音频输出映射) 参数.....	67

第4章 After Effects CS6的工作流程与基本操作..... 68

4.1 After Effects CS6的项目 workflow.....	68
4.1.1 素材的导入与管理.....	68
4.1.2 创建项目合成.....	70
4.1.3 添加特效滤镜.....	72
4.1.4 设置动画关键帧.....	73
4.1.5 画面预览.....	74
4.1.6 视频输出.....	74
★重点 实战: 科技苑.....	77
4.2 基本原理之图层.....	79
4.2.1 关于图层.....	79
4.2.2 图层的五大基本属性.....	81
★重点 实战: 定版动画.....	82
4.2.3 图层的排列顺序.....	83
4.2.4 对齐和分布图层.....	83

4.2.5 Sequence Layers (序列图层).....	83
★重点 实战: 倒计时动画.....	84
4.2.6 设置图层时间.....	85
4.2.7 Split Layer (分离/打断图层).....	85
4.2.8 Lift (提取)/Extract (挤出) 图层.....	85
★重点 实战: 踏行天际.....	86
4.2.9 父子图层/父子关系.....	86
4.3 基本原理之动画关键帧.....	88
4.3.1 关键帧概念.....	88
4.3.2 激活关键帧.....	89
4.3.3 关键帧导航器.....	89
4.3.4 选择关键帧.....	89
4.3.5 编辑关键帧.....	90
4.3.6 插值方法.....	91
4.4 基本原理之曲线编辑器.....	92
4.4.1 动画曲线编辑器.....	92
4.4.2 变速剪辑.....	93
★重点 实战: 流动的云彩.....	93
4.5 嵌套关系.....	94
4.5.1 嵌套的概念.....	94
4.5.2 嵌套的方法.....	94
4.5.3 Collapse Switch (塌陷开关).....	95
4.6 综合实战: 标版动画.....	95

第5章 图层叠加模式与遮罩..... 98

5.1 图层叠加模式.....	98
5.1.1 打开图层的叠加模式面板.....	98
5.1.2 普通模式.....	99
5.1.3 变暗模式.....	99
5.1.4 变亮模式.....	101
5.1.5 叠加模式.....	102
5.1.6 差值模式.....	103
5.1.7 色彩模式.....	103
5.1.8 蒙版模式.....	104
5.1.9 共享模式.....	105
5.2 遮罩.....	105
5.2.1 遮罩的概念.....	106
5.2.2 遮罩的创建与修改.....	106
★重点 实战: 动感幻影.....	108
5.2.3 遮罩的属性.....	109
5.2.4 遮罩的叠加模式.....	109
5.2.5 遮罩的动画.....	110
★重点 实战: 遮罩动画.....	110
5.3 轨道蒙版.....	112
★重点 实战: 轨道蒙版的应用.....	112
5.4 综合实战: 描边光效.....	113

5.4.1 导入素材.....	113
5.4.2 添加遮罩.....	114
5.4.3 设置描边光效.....	114
5.4.4 优化镜头.....	115
5.4.5 项目输出.....	116

第6章 绘画与形状的应用 118

6.1 绘画的应用 118	
6.1.1 绘画面板与笔刷面板.....	118
6.1.2 画笔工具.....	120
实战：画笔变形.....	120
6.1.3 仿制图章工具.....	122
实战：克隆虾动画.....	123
6.1.4 橡皮擦工具.....	124
实战：标版动画.....	125
6.2 形状的应用 126	
6.2.1 形状概述.....	126
6.2.2 形状工具.....	127
6.2.3 钢笔工具.....	129
6.2.4 创建文字轮廓形状图层.....	130
6.2.5 形状组.....	130
6.2.6 形状属性.....	131
实战：阵列动画.....	132
6.3 综合实战：花纹生长 133	
6.3.1 创建花纹.....	134
6.3.2 花纹动画.....	134
6.3.3 花纹组动画.....	135

第7章 常用特效滤镜的应用 136

7.1 常规组 136	
7.1.1 Ramp (渐变) 滤镜.....	136
实战：过渡背景的制作.....	136
7.1.2 4-Color Gradient (四色渐变) 滤镜.....	137
实战：视频背景的制作.....	138
7.1.3 Glow (光晕) 滤镜.....	138
实战：光线辉光效果.....	139
7.2 模糊组 140	
7.2.1 Fast Blur (快速模糊)/Gaussian Blur (高斯模糊) 滤镜.....	140
★重点 实战：镜头模糊开场.....	140
7.2.2 Camera Lens Blur (镜头模糊) 滤镜.....	142
★重点 实战：镜头视觉中心.....	142
7.2.3 Radial Blur (径向模糊) 滤镜.....	143
实战：镜头推拉效果.....	144
7.3 透视组 145	
7.3.1 Bevel Alpha (倒角Alpha) 滤镜.....	145
实战：元素立体感的制作.....	145

7.3.2 Drop Shadow (投影)/Radial Shadow (径向投影) 滤镜.....	146
实战：画面阴影效果的制作.....	146

7.4 转场组 147	
7.4.1 Block Dissolve (块状融合) 滤镜.....	147
★重点 实战：镜头转场特技.....	147
7.4.2 Card Wipe (卡片擦除) 滤镜.....	149
★重点 实战：卡片翻转转场特技.....	149
7.4.3 Linear Wipe (线性擦除) 滤镜.....	150
★重点 实战：文字渐显特技.....	151
7.4.4 Venetian Blinds (百叶窗) 滤镜.....	152
实战：翻页壁画.....	152
7.5 综合实战：烟雾字特技 153	
7.5.1 制作烟雾.....	154
7.5.2 创建定版.....	155
7.5.3 烟雾置换.....	155
7.5.4 画面优化.....	156
7.5.5 项目输出.....	157

第8章 文字及文字动画的艺术 158

8.1 文字的作用 158	
8.2 文字的创建 158	
8.2.1 使用“文字工具”创建文字.....	158
实战：创建文字.....	159
8.2.2 使用Text (文字) 菜单创建文字.....	159
8.2.3 使用Obsolete (旧版本) 滤镜.....	160
★重点 实战：基本文字的制作.....	160
★重点 实战：文字渐显动画.....	163
★重点 实战：路径文字动画.....	164
8.2.4 使用Text (文字) 滤镜.....	166
8.2.5 外部导入.....	166
实战：导入文字.....	167
8.3 文字的属性 167	
8.3.1 修改文字内容.....	167
实战：修改文字内容.....	167
8.3.2 Character (字符) 和Paragraph (段落) 属性面板.....	168
★重点 实战：修改文字的属性.....	169
8.4 文字的动画 171	
8.4.1 Source Text (源文字) 动画.....	171
★重点 实战：逐字动画.....	171
8.4.2 Animator (动画器) 文字动画.....	172
★重点 实战：文字不透明度动画.....	173
★重点 实战：范围选择器动画.....	175
★重点 实战：表达式选择器动画.....	177
8.4.3 路径动画文字.....	178
★重点 实战：路径动画文字.....	179
8.4.4 预置的文字动画.....	180
★重点 实战：预置文字动画.....	180

8.5 文字的拓展	181
8.5.1 Create Masks from Text (创建文字遮罩)	182
★重点 实战: 创建文字遮罩	182
8.5.2 Create Shapes from Text (创建文字形状轮廓)	183
★重点 实战: 创建文字形状轮廓	183
8.6 综合实战: 文字键入动画	184
8.6.1 创建文字	184
8.6.2 输入光标动画	185
8.6.3 修正光标动画	186
8.6.4 画面优化与视频输出	187

第9章 三维空间的魅力 188

9.1 三维空间的概述	188
9.2 三维空间的属性	188
9.2.1 如何开启三维图层	189
9.2.2 三维图层的坐标系	189
9.2.3 三维图层的基本操作	190
实战: 盒子动画	191
9.2.4 三维图层的材质属性	193
9.3 灯光系统	194
9.3.1 创建灯光	194
9.3.2 属性与类型	194
9.3.3 灯光的移动	195
★重点 实战: 盒子阴影	196
9.4 摄像机系统	198
9.4.1 创建摄像机	198
9.4.2 摄像机的属性设置	198
9.4.3 摄像机的基本控制	199
9.4.4 镜头运动方式	200
★重点 实战: 3D空间	202
9.5 综合实战: 翻书动画	204
9.5.1 创建书的构架	204
9.5.2 制作翻书动画	205
9.5.3 替换书的素材	206
9.5.4 镜头优化与输出	207

第10章 镜头的色彩修正 210

10.1 色彩基础知识	210
10.1.1 色彩模式	210
10.1.2 位深度	212
10.2 三大核心滤镜	212
10.2.1 Curves (曲线) 滤镜	213
★重点 实战: 曲线通道调色	213
10.2.2 Levels (色阶) 滤镜	214
★重点 实战: 画面色彩还原	215

★重点 实战: 元素色调匹配	216
10.2.3 Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜	217
★重点 实战: 季节更换	218
10.3 内置常用滤镜	219
10.3.1 Color Balance (色彩平衡) 滤镜	219
★重点 实战: 色彩平衡滤镜的应用	219
10.3.2 Colorama (色彩映射) 滤镜	220
★重点 实战: 背景元素的制作	220
10.3.3 Channel Mixer (通道混合器) 滤镜	221
★重点 实战: 通道混合器滤镜的应用	222
10.3.4 Tint (染色) 滤镜	222
★重点 实战: 镜头染色	223
10.3.5 Photo Filter (照片过滤) 滤镜	223
★重点 实战: 滤色镜	224
10.3.6 Change Color (换色) / Change to Color (转换颜色) 滤镜	225
★重点 实战: 换色	225
10.4 综合实战: 三维立体文字	226
10.4.1 文字厚度的处理	226
10.4.2 文字的质感处理	227
10.4.3 优化细节	227
10.5 综合实战: 电影风格的校色	228
10.5.1 画面色调处理	228
10.5.2 优化镜头细节	229
10.6 综合实战: 三维素材后期处理	230
10.6.1 画面色调处理	230
10.6.2 优化镜头细节	232

第11章 特技抠像技术 234

11.1 特技抠像技术简介	234
11.2 Keying (抠像) 滤镜组	234
11.2.1 Color Difference Key (色彩差异抠像) 滤镜	235
实战: 使用色彩差异抠像滤镜	236
11.2.2 Color Key (颜色抠像) 滤镜	237
实战: 使用颜色抠像滤镜	237
11.2.3 Color Range (色彩范围) 滤镜	238
实战: 使用色彩范围抠像滤镜	238
11.2.4 Difference Matte (差异蒙版) 滤镜	239
实战: 使用差异蒙版抠像滤镜	240
11.2.5 Extract (提取) 滤镜	240
实战: 使用提取抠像滤镜	241
11.2.6 Inner/Outer Key (内/外轮廓抠像) 滤镜	242
实战: 使用内/外轮廓抠像滤镜	242
11.2.7 Linear Color Key (线性颜色抠像) 滤镜	243
实战: 使用线性颜色抠像滤镜	243
11.2.8 Luma Key (亮度抠像) 滤镜	244
实战: 使用亮度抠像滤镜	244

11.2.9 Spill Suppressor (抑色) 滤镜	245
11.3 Matte (蒙版) 滤镜组	245
11.3.1 Matte Choker (蒙版清除) 滤镜	245
11.3.2 Refine Matte (改善蒙版) 滤镜	246
11.3.3 Simple Choker (简单清除) 滤镜	246
11.4 Keylight (键控) 滤镜	246
11.4.1 基本抠像	247
★重点 实战: 使用Keylight (键控) 滤镜快速抠像	248
11.4.2 高级抠像	248
★重点 实战: 使用Keylight (键控) 滤镜抠取颜色接近的镜头	252
11.5 综合实战: 虚拟演播室	253
11.5.1 蓝屏抠像与边缘处理	253
11.5.2 场景色调匹配	254
11.5.3 镜头细化处理	255

第12章 镜头稳定、运动跟踪与镜头反求 256

12.1 概述	256
12.1.1 基本概念	256
12.1.2 Tracker (跟踪) 面板的参数	257
12.1.3 Timeline (时间线) 面板的跟踪参数	258
12.2 镜头稳定	258
12.2.1 Stabilize Motion (运动稳定)	258
★重点 实战: 镜头稳定1	259
12.2.2 Warp Stabilizer (稳定器)	260
★重点 实战: 镜头稳定2	261
12.3 运动跟踪	262
12.3.1 镜头设置	262
12.3.2 添加合适的跟踪点	262
12.3.3 选择跟踪目标与设定跟踪特征区域	262
12.3.4 设置附着点偏移	262
12.3.5 调节特征区域和搜索区域	262
12.3.6 解算	262
12.3.7 优化	262
12.3.8 应用跟踪数据	262
★重点 实战: 添加光晕	263
12.4 镜头反求	264
★重点 实战: 镜头反求	265
12.5 综合实战: 笔记本电脑广告	266
12.5.1 跟踪解算	266
12.5.2 优化镜头	267

第13章 表达式的应用 270

13.1 表达式的基础知识	270
13.1.1 表达式的概念	270
13.1.2 表达式的创建	270

13.1.3 保存与调用表达式	271
13.2 表达式的基本语法	271
13.2.1 表达式的语言	271
13.2.2 访问对象的属性和方法	272
13.2.3 数组与维数	272
13.2.4 向量与索引	273
13.2.5 表达式时间	273
实战: 模拟镜头抖动	274
★重点 实战: 时针动画	274
13.3 表达式的数据源	275
13.3.1 Global (全局)	275
13.3.2 Vector Math (向量数学)	276
13.3.3 Random Numbers (随机数)	276
13.3.4 Interpolation (插值)	277
13.3.5 Color Conversion (颜色转换)	277
13.3.6 Other Math (其他数学)	277
13.3.7 JavaScript Math (脚本方法)	277
13.3.8 Comp (合成)	278
13.3.9 Footage (素材)	278
13.3.10 Layer Sub-object (图层子对象)	278
13.3.11 Layer General (普通图层)	279
13.3.12 Layer Property (图层特征)	279
13.3.13 Layer 3D (3D图层)	279
13.3.14 Layer Space Transforms (图层空间变换)	280
13.3.15 Camera (摄像机)	280
13.3.16 Light (灯光)	280
13.3.17 Effect (特效)	280
13.3.18 Mask (遮罩)	281
13.3.19 Property (特征)	281
13.3.20 Key (关键帧)	281
★重点 实战: 蝴蝶动画	282
13.4 综合实战: 缤纷生活	283
13.4.1 创建条合成	283
13.4.2 编写表达式	284
13.4.3 细化动画	284
13.4.4 添加文字并输出视频	285

第14章 仿真粒子特效 286

14.1 仿真粒子特效概述	286
14.2 Simulation (仿真) 滤镜	286
14.2.1 Shatter (破碎) 滤镜	286
★重点 实战: 爆破特技	289
★重点 实战: 落叶特效	290
14.2.2 Particle Playground (粒子动力场)	291
★重点 实战: 数字粒子流	294
★重点 实战: 飞沙文字	296
14.2.3 Particular (粒子)	297

★重点 实战: 云朵特效.....	300
★重点 实战: 粒子应用.....	302
14.2.4 Form (形状)	303
★重点 实战: 音频特效.....	308
14.3 综合实战: 舞动的光线	310
14.3.1 虚拟体与灯光.....	310
14.3.2 制作光带.....	311
14.3.3 优化细节与输出.....	313

第15章 视觉光效系列314

15.1 光效的作用	314
15.2 Light Factory (灯光工厂) 滤镜.....	314
★重点 实战: 产品表现.....	316
15.3 Optical Flare (光学耀斑) 滤镜.....	318
★重点 实战: 模拟日照.....	319
15.4 Shine (扫光) 滤镜.....	320
★重点 实战: 云层光线.....	321
15.5 Starglow (星光闪耀) 滤镜.....	322
★重点 实战: 炫彩星光.....	323
15.6 3D Stroke (3D描边) 滤镜.....	324
★重点 实战: 飞舞光线.....	327
15.7 综合实战: 光闪特效	328
15.7.1 渐显动画.....	328
15.7.2 制作闪光.....	329
15.7.3 制作背景.....	330
15.7.4 制作光线.....	331
15.7.5 优化输出.....	332

第16章 视频特效合成334

16.1 概述	334
16.2 FSN镜头特效合成	334
16.2.1 背景元素.....	335
16.2.2 主体元素.....	338
16.2.3 辅助元素.....	339
16.2.4 细节优化.....	341
16.3 网络单车镜头特效合成	343
16.3.1 开场动画.....	343
16.3.2 制作背景.....	346
16.3.3 画面校色.....	347
16.3.4 细节优化.....	348

第17章 实拍与后期合成350

17.1 实拍与后期的流程	350
---------------------	-----

17.2 运动的光线	351
17.2.1 素材的色彩校正与动作匹配.....	351
17.2.2 制作运动光线与粒子.....	352
17.2.3 优化镜头细节.....	355
17.2.4 制作C02镜头.....	356
17.2.5 制作C03镜头.....	358
17.2.6 总合成与视频输出.....	360
17.3 电视人物信号	360
17.3.1 抠像.....	360
17.3.2 制作烟雾效果.....	361
17.3.3 制作电视干扰信号.....	362
17.3.4 人物闪入与画面优化.....	364
17.3.5 镜头过渡、优化与输出.....	365

第18章 软件交互应用368

18.1 软件交互应用概述	368
18.2 Maya与After Effects交互应用	368
18.2.1 Maya烘焙关键帧	369
18.2.2 After Effects替换元素	370
18.3 3ds Max与After Effects交互应用	373
18.3.1 MAX2AE插件的安装与加载.....	373
18.3.2 MAX2AE插件的使用	375

第19章 制作高级影视特效378

19.1 概述	378
19.2 炫彩光效	378
19.2.1 光线过场动画.....	378
19.2.2 定版放射光线.....	379
19.2.3 镜头光晕.....	379
19.2.4 流光特效.....	379
19.3 经典粒子	379
19.3.1 飞散的粒子.....	379
19.3.2 定版粒子动画.....	380
19.3.3 风吹粒子动画.....	380
19.3.4 超炫粒子动画.....	380
19.4 水墨风格	380
19.4.1 水墨荷花.....	381
19.4.2 水墨山峰.....	381
19.5 文字动画	381
19.5.1 融合文字动画.....	381
19.5.2 弹跳文字动画.....	381
19.5.3 炫彩文字动画.....	382
19.5.4 水波文字动画.....	382
19.6 仿真特效	382

19.6.1 爆破特技.....	382	20.3.2 制作镜头01.....	387
19.6.2 黑白方格旗.....	383	20.3.3 制作镜头02和镜头03.....	387
19.7 音频特效.....	383	20.3.4 制作定版镜头.....	387
19.7.1 音频特效模拟.....	383	20.3.5 后期合成处理.....	387
19.7.2 线条律动.....	383	20.4 《雄风剧场》栏目片头.....	388
19.8 电视包装后期制作.....	384	20.4.1 创意阐述.....	388
19.8.1 导视系统后期合成.....	384	20.4.2 制作镜头01.....	388
19.8.2 栏目Logo演绎合成.....	384	20.4.3 制作镜头02.....	388
19.8.3 频道ID后期合成.....	384	20.4.4 制作镜头03.....	388
第20章 制作电视栏目包装.....	385	20.4.5 制作镜头04.....	388
20.1 概述.....	385	20.4.6 制作镜头05.....	388
20.2 《时尚女管家》栏目片头.....	385	20.4.7 后期合成处理.....	388
20.2.1 创意阐述.....	385	20.5 项目总结.....	389
20.2.2 制作背景.....	385	附录.....	390
20.2.3 制作开场动画.....	386	附录A After Effects命令中英文对照表.....	390
20.2.4 制作镜头02.....	386	附录B After Effects常用快捷键查询表.....	396
20.2.5 制作镜头03.....	386	附录C 本书所用外挂滤镜和插件查询表.....	398
20.2.6 制作定版镜头.....	386	附录D 本书实战(综合实战)速查表.....	398
20.2.7 镜头过渡与优化.....	386	附录E 本书综合案例速查表.....	399
20.2.8 视频输出与项目管理.....	386	附录F 本书技术专题速查表.....	399
20.3 《体育播报》栏目片头.....	386		
20.3.1 创意阐述.....	387		



Ae

After Effects CS6 完全自学教程

(第2版)

吉家进 (阿吉) 编著



人民邮电出版社
北京

试读结束，需要全本请在线购买：www.ertongbook.com

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS6完全自学教程 / 吉家进编著. —
2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2017.12
ISBN 978-7-115-46855-0

I. ①A… II. ①吉… III. ①图象处理软件—教材
IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第223665号

内 容 提 要

这是一本细致介绍 After Effects CS6 基本功能及实际运用的书。本书针对零基础读者开发,是入门级读者快速、全面掌握 After Effects CS6 的参考书。

本书从 After Effects CS6 的基本操作入手,结合大量的可操作性实例(125个实例),全面、深入地阐述 After Effects CS6 的基本操作、图层、绘画与形状、文字与文字动画、三维空间、色彩修正、特技抠像、表达式和特效滤镜等方面的技术。在软件运用方面,本书结合当前较为流行的 3ds Max、Maya 和 mental ray 进行讲解,向读者展示如何运用 After Effects CS6 结合其他软件进行影视特效及电视栏目包装制作。

本书共 20 章,技术覆盖全面,讲解过程细腻,实例丰富,通过丰富的实战练习,读者可以轻松、有效地掌握软件技术。图书的教学模式也非常符合读者学习新知识的思维习惯,从理论阐述到技术解析,从技术实战到商业案例实践,循序渐进,脉络清晰。

本书附带下载资源,内容包括书中所有案例的实例文件和多媒体视频教学录像,以及综合案例的电子书文件,另外附赠高精度视频素材和精美墨迹矢量素材,读者可通过在线方式获取这些资源,具体方法请参看本书前言。

本书非常适合作为初、中级读者的 After Effects 入门及提高参考书,尤其是零基础读者。另外,本书所有内容均采用英文版 After Effects CS6 进行编写,请读者注意。

-
- ◆ 编 著 吉家进(阿 吉)
责任编辑 张丹丹
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 23.75 彩插: 10
字数: 785 千字 2017 年 12 月第 2 版
印数: 12 501—15 000 册 2017 年 12 月北京第 1 次印刷

定价: 118.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

SPORT NEWS 体育播报

20.3

Page 386

《体育播报》栏目片头

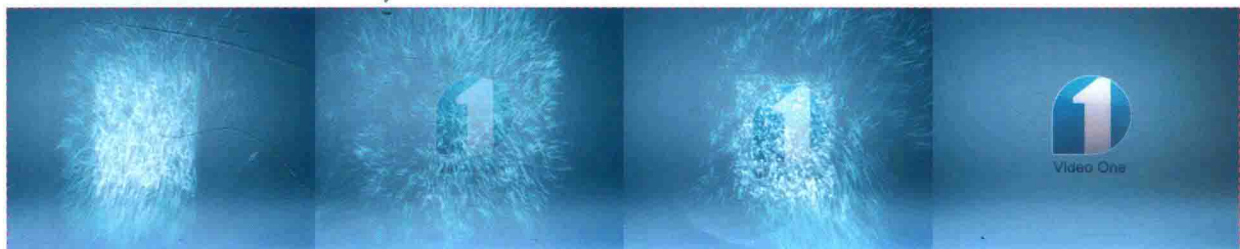
视频位置: 实例文件->CH20->《体育播报》栏目片头.flv
技术掌握: 玻璃材质制作、粒子替换、光线置换等技术的应用



Page 379

19.2.4 流光特效

视频位置: 多媒体教学->CH19->流光特效.flv / 技术掌握: 3D Stroke (3D描边) 与 Shine (扫光) 滤镜的具体应用



Page 380

19.3.2 定版粒子动画

视频位置: 多媒体教学->CH19->定版粒子动画.flv / 技术掌握: 掌握Particle (粒子) 滤镜与表达式的具体应用

Examples

本书精彩实例

适用领域: 电影特技

电视包装

影楼后期

建筑动画

广告制作

游戏特效



实战: 科技苑/77页 视频位置: 多媒体教学>CH04>实战: 科技苑.flv / 技术掌握: 掌握After Effects CS6的基本工作流程



实战: 定版动画/82页 视频位置: 多媒体教学>CH04>实战: 定版动画.flv / 技术掌握: 掌握图层属性的基础应用



实战: 倒计时动画/84页 视频位置: 多媒体教学>CH04>实战: 倒计时动画.flv / 技术掌握: 掌握Sequence Layers (序列图层) 的具体应用



实战: 踏行天际/86页 视频位置: 多媒体教学>CH04>实战: 踏行天际.flv / 技术掌握: 掌握父子关系的具体应用



实战: 流动的云彩/93页 视频位置: 多媒体教学>CH04>实战: 流动的云彩.flv / 技术掌握: 掌握变速剪辑的具体应用



综合实战: 标版动画/95页 视频位置: 多媒体教学>CH04>综合实战: 标版动画.flv / 技术掌握: 掌握图层、关键帧等常用制作技术

雄风剧场

20.4

Page 383

《雄风剧场》栏目片头

视频位置：实例文件→CH20-《雄风剧场》栏目片头.flv
 技术掌握：三维建模、摄像机动画、材质灯光、渲染、后期合成等技术的综合应用



19.3.3

Page 380

风吹粒子动画

视频位置：多媒体教学→CH19-风吹粒子动画.flv / 技术掌握：掌握Particle（粒子）系统的高级应用



19.3.4

Page 380

超炫粒子动画

视频位置：多媒体教学→CH19-超炫粒子动画.flv / 技术掌握：掌握Particle（粒子）系统的高级应用

Examples

本书精彩实例

适用领域: 电影特技

电视包装

影楼后期

建筑动画

广告制作

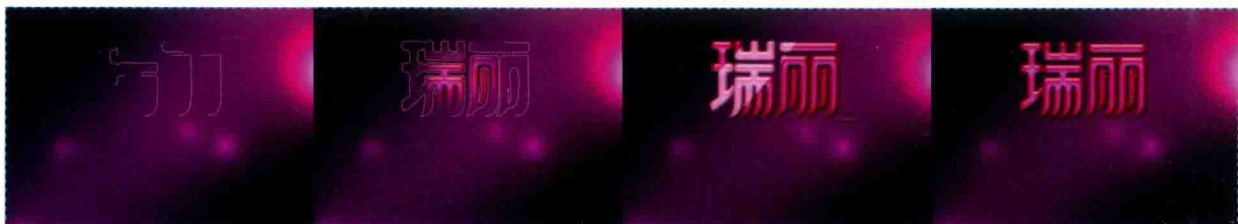
游戏特效



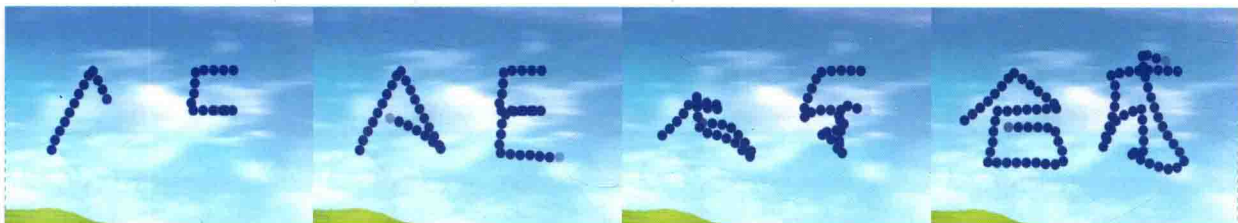
实战: 动感幻影/108页 视频位置: 多媒体教学~CH05-实战: 动感幻影.flv 技术掌握: 掌握Auto-trace (自动跟踪) 的用法



实战: 遮罩动画/110页 视频位置: 多媒体教学~CH05-实战: 遮罩动画.flv 技术掌握: 遮罩动画的应用



综合实战: 描边光效/113页 视频位置: 多媒体教学~CH05-综合实战: 描边光效.flv 技术掌握: 掌握遮罩和轨道蒙版的具体组合应用



实战: 画笔变形/120页 视频位置: 多媒体教学~CH06-实战: 画笔变形.flv 技术掌握: 掌握画笔工具的使用方法



实战: 克隆虾动画/123页 视频位置: 多媒体教学~CH06-实战: 克隆虾动画.flv 技术掌握: 掌握仿制图层工具的使用方法



实战: 标版动画/125页 视频位置: 多媒体教学~CH06-实战: 标版动画.flv 技术掌握: 掌握橡皮擦工具的基本运用

时尚女管家

20.2

Page 385

《时尚女管家》栏目片头

视频位置: 实例文件>CH20>《时尚女管家》栏目片头.flv
技术掌握: Mask (遮罩)、VC Reflect (VC倒影) 遮罩和万花筒特技的应用



美

美

美人

美人

19.5.2 弹跳文字动画

Page 382

视频位置: 多媒体教学>CH19>弹跳文字动画.flv / 技术掌握: 综合运用图层轴心点和表达式技术来模拟文字弹跳效果

19.6.1 爆破特技

Page 381

视频位置: 多媒体教学>CH19>爆破特技.flv / 技术掌握: Shatter (破碎) 滤镜与CC Force Motion Blur (CC 暴力运动模糊) 滤镜的综合应用

制作电视栏目包装、高级影视特效 >>>>>