

大型多媒体视频教学光盘

DVD

完全自学教程
为After Effects学习者精心打造的
超值学习套餐

- 完全的功能讲解** 全书细致讲解了After Effects CS4全部的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。
- 中英文命令检索** 全书制作了中英文命令和快捷键对照表，涵盖了After Effects CS4全部的功能命令，读者可以通过索引快速、准确地了解参数或命令的功能。
- 学习与练习结合** 本书专门设计了500多个技巧与提示、29个技术专题、133个实战练习、38个综合实例和5个大型栏目包装，便于读者在较短的时间内掌握并巩固After Effects CS4的重要命令和主要应用。
- 视频与图书互补** 本书附带了1张大容量DVD9教学光盘，内容包含本书所有实例的多媒体教学，共176集，读者可以书盘结合轻松上手。
- 超值的学习套餐** 近450页的学习资料，500多个技巧与提示、29个技术专题、133个实战练习、38个综合实例、5个大型栏目包装、176集多媒体教学录像、一套赠送的动态视频素材库（包含270个动态视频素材），海量的学习资料，当之无愧的超值学习套餐。

After Effects CS4

完全自学教程



时代印象
TIMES IMPRESSION

尤高升 编著

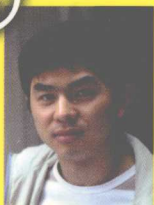


AE



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

After Effects CS4 完全自学教程

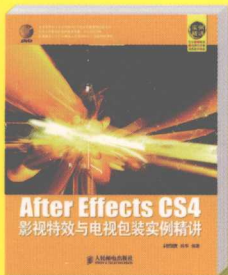


尤高升

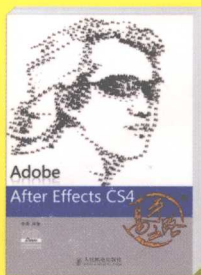
毕业于中国传媒大学广播电视工程系多媒体技术专业。一直致力于影视多媒体方面的研究和实践，先后在国内外电视台从事栏目包装和频道包装工作。熟悉电视摄录编播技术，对影视特技、电视包装艺术、电视专题片和广告片都有较深的见解，一直活跃在国内外各个影视论坛，曾作为特约翻译为国内知名CG期刊翻译过多篇电影特技揭秘文章。

读者如果遇到与技术相关的任何问题，欢迎致信E-mail: zhunauri@163.com或加QQ: 57605867, 作者将尽自己最大的能力为你们解答。

精彩图书推荐



After Effects CS4
影视特效与电视包装实例精讲



Adobe After Effects CS4高手之路



After Effects CS4影视特效制作208例



锐风行技法3ds Max/After Effects
电视品牌形象包装完全解码



TVart技法Maya/After Effects
影视包装技术解析

AE



分类建议：计算机 / 图形图像 / After Effects
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

封面设计：任文杰

ISBN 978-7-115-23277-9



9 787115 232779 >

ISBN 978-7-115-23277-9

定价：98.00元(附1张DVD)



After Effects CS4 完全自学教程



AE

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS4完全自学教程 / 尤高升编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2010.11
ISBN 978-7-115-23277-9

I. ①A… II. ①尤… III. ①图形软件, After
Effects CS4—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第128105号

内容提要

这是一本全面介绍After Effects CS4基本功能及实际应用的图书。本书完全针对零基础读者而开发,是入门级读者快速而全面掌握After Effects CS4的必备参考书。

本书从After Effects CS4的基本操作入手,结合大量的可操作性实例(133个实例、38个综合实例和5个大型综合实例),全面而深入地阐述了After Effects CS4的基本操作、工作流程、工作原理、文字动画、色彩校正与调色、键控抠像、三维空间、绘画与形状、表达式动画、运动跟踪、动态变形、粒子与碎片、Trapcode第3方滤镜、影视后期艺术等,同时本书还展示了如何运用After Effects CS4结合3ds Max等三维软件来制作栏目包装,让读者学以致用。

本书共有19章,每个章节分别介绍一个技术板块的内容,讲解过程细腻,实例数量丰富,通过密集的实例进行练习,读者可以轻松而有效地掌握软件技术,避免被枯燥的理论密集轰炸。

本书讲解模式新颖,非常符合读者学习新知识的思维习惯。本书附带1张DVD9教学光盘,内容包括本书所有实例的工程文件以及多媒体教学录像,另外还精心准备了一套“动态视频素材库”赠送读者,同时还为读者准备了After Effects CS4的中英文命令与快捷键索引,以方便读者学习。

本书非常适合作为初中级读者的入门及提高参考书,尤其对希望从事影视包装行业的读者会有很大的帮助。

After Effects CS4 完全自学教程

-
- ◆ 编 著 时代印象 尤高升
责任编辑 孟 飞
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 880×1092 1/16
印张: 26.25 彩插: 6
字数: 1041千字 2010年11月第1版
印数: 1-4000册 2010年11月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-23277-9

定价: 98.00元(附1张DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

Adobe After Effects CS4是一款用于制作高端视频影视特效的专业合成软件，在世界上已经得到了广泛的应用。经过不断的发展，After Effects在众多的后期动画软件中具有独特的魅力，现在Adobe公司已将After Effects升级到CS4版本，其功能也变得更加强大。

目前许多公司为After Effects CS4开发了大量的优秀外挂插件（如Trapcode公司开发的Horizon（地平线）、Form（形态）、Particular（粒子）、Shine（发光）、Starglow（星光）、3D Stroke（3D描边）、Sound Keys（声音键）、Lux（自然光）和Echospace（拖尾空间）滤镜等），这样就使After Effects CS4的合成能力变得更加强大。

基于After Effects CS4的强大功能，我们编写了这本《After Effects CS4完全自学教程》，希望能够给读者带来耳目一新的感觉，具体内容介绍如下。

第1章是“进入After Effects CS4的世界”，主要讲解了After Effects CS4的特色、界面、菜单命令、窗口和面板以及基本参数设置等，让初学者体验After Effects CS4的人性化操作，开启初学者探索After Effects CS4的大门。

第2章是“After Effects CS4的工作流程”，主要讲解了素材的导入及管理方法、合成的创建方法、滤镜的添加方法、动画的制作方法以及渲染的基本流程等，其中穿插了6个实例和2个综合实例。

第3章是“After Effects CS4的工作原理”，主要讲解了图层、通道与遮罩的基本操作，关键帧动画的制作方法以及嵌套在影视后期中的基本运用等，其中穿插了18个实例和1个综合实例。

第4章是“文字动画”，主要讲解了文字的创建方法、文字设置面板的功能、文字动画选择器的运用方法以及文字动画特效的制作方法等，其中穿插了11个实例和6个综合实例。

第5章是“色彩校正与调色”，主要讲解了直方图以及常用校色滤镜的运用方法等，其中穿插了27个实例和4个综合实例。

第6章是“键控抠像技术”，主要讲解了常用抠像滤镜和Keylight抠像滤镜的使用方法等，其中穿插了13个实例。

第7章是“三维空间”，主要讲解了三维空间与三维图层的概念、三维图层的常用属性以及如何设置三维灯光和三维摄影机等，其中穿插了6个实例和4个综合实例。

第8章是“绘画与形状”，主要讲解了常用绘画工具以及“钢笔工具”的使用方法等，其中穿插了4个实例和2个综合实例。

第9章是“表达式动画”，主要讲解了表达式的输入与修改方法、表达式的基本语法以及如何使用表达式制作动画等，其中穿插了6个实例和4个综合实例。

第10章是“运动跟踪”，主要讲解了运动跟踪的功能以及运动跟踪的方式等，其中穿插了1个综合实例。

第11章是“动态变形”，主要讲解了常用Distort（扭曲）滤镜以及Puppet（木偶）工具的使用方法等，其中穿插了6个实例和5个综合实例。

第12章是“粒子与碎片的世界”，主要讲解了Particle Playground（粒子运动）滤镜、CC Particle World（CC粒子仿真世界）滤镜以及Shatter（碎片）滤镜的使用方法与技巧等，其中穿插了6个实例和4个综合实例。

第13章是“Trapcode第3方滤镜包”，主要讲解了Trapcode常用滤镜的相关参数以及Trapcode常用滤镜的应用方法及技巧等，其中穿插了11个实例和5个综合实例。

第14章是“影视后期艺术综合实例篇”，主要讲解了动态背景、光影特效、设计元素以及美术效果的制作方法等，其中穿插了19个实例。

第15~19章是5个大型综合实例，主要讲解了如何使用After Effects CS4与3ds Max等软件一起制作栏目宣传片、新闻栏目包装、频道台标Logo演绎、电影宣传片、系列节目宣传片以及频道总片头。

本书在详细讲解理论知识的同时，根据实际工作中的运用合理安排了133个实例、38个综合实例以及5个大型综合实例帮助读者学习After Effects CS4，相信读者学习本书后，能在After Effects CS4的世界中打造出属于自己的一片天地。

本书附带1张DVD9教学光盘，内容包括本书所有实例的工程文件与多媒体教学录像，还精心准备了一套“动态视频素材库”赠送读者，同时还为读者准备了After Effects CS4的中英文命令与快捷键索引，以方便读者学习。

在学习技术的过程中会遇到一些难解的问题，我们衷心地希望能够为广大读者提供力所能及的阅读服务，尽可能地帮大家解决一些实际问题，如果大家在学习过程中需要我们的支持，请致信sdyx_press@126.com或者访问www.sdyxcg.com。我公司（时代印象）也将一如既往地坚持为读者开发各类高品质图书，希望广大读者能够多多支持我们的工作，你们的支持将是我们前进的动力。



Chapter02.....日出动画



Chapter02.....巫师动画



Chapter03.....制作遮罩动画



Chapter03.....变速剪辑



Chapter04.....使用文字工具创建文字



Chapter04.....使用菜单创建文字



Chapter04.....制作Source Text (源文本) 动画



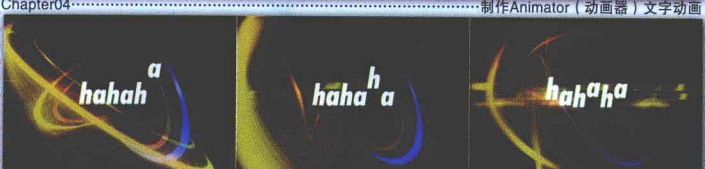
Chapter04.....制作范围选择器动画



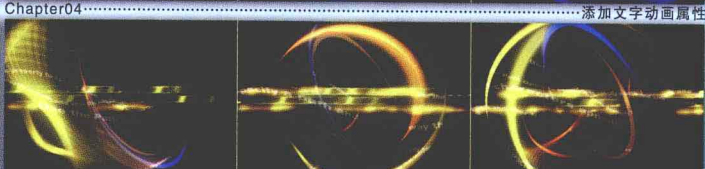
Chapter04.....制作Animator (动画器) 文字动画



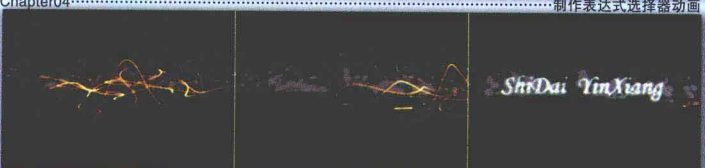
Chapter04.....添加文字动画属性



Chapter04.....制作表达式选择器动画



Chapter04.....制作路径文字动画



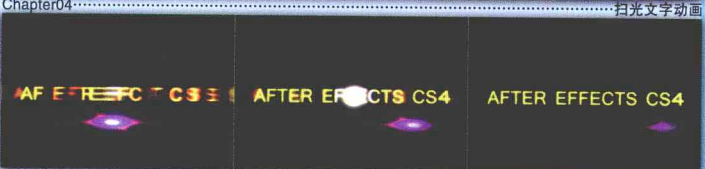
Chapter04.....制作粒子文字动画



Chapter04.....扫光文字动画



Chapter04.....套用预设滤镜动画



Chapter04.....闪烁文字动画



Chapter04.....制作文字轮廓动画



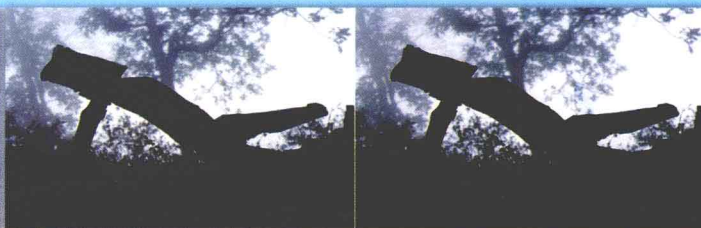
Chapter04.....文字音量尺动画

实战篇

After Effect CS4
完全自学教程



Chapter05.....使用Levels (级别) 滤镜调整彩色图像



Chapter05.....使用Curves (曲线) 滤镜进行区域调色



Chapter05.....使用Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜更换季节



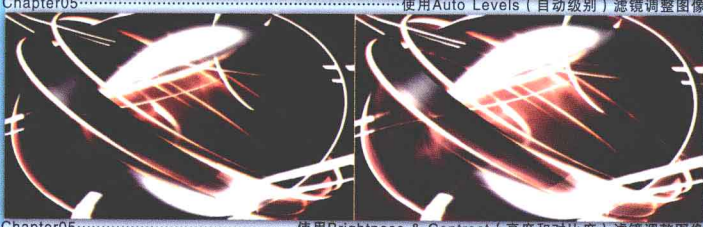
Chapter05.....使用Auto Color (自动颜色) 滤镜调整图像



Chapter05.....使用Auto Levels (自动级别) 滤镜调整图像



Chapter05.....使用Auto Contrast (自动对比度) 滤镜调整图像



Chapter05.....使用Brightness & Contrast (亮度和对比度) 滤镜调整图像



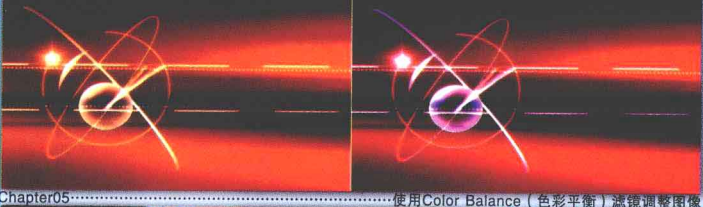
Chapter05.....使用Change Color (换色) 滤镜改变图像的颜色



Chapter05.....使用Change to Color (将颜色换为) 滤镜改变特定区域的颜色



Chapter05.....使用Channel Mixer (通道混合器) 滤镜调整图像



Chapter05.....使用Color Balance (色彩平衡) 滤镜调整图像



Chapter05.....使用Color Balance (HLS) (色彩平衡 (HLS)) 滤镜调整图像



Chapter05.....使用Color Link (色彩链接) 滤镜调整图像



Chapter05.....使用Gamma/Pedestal/Gain (伽马/基色/增益) 滤镜打造暖调照片



Chapter05.....使用Colorama (色彩映射) 滤镜更换婚纱照的色调



Chapter05.....使用Exposure (曝光) 滤镜打造靓丽照片



Chapter05.....使用Leave Color (去色) 滤镜打造黑白照片



Chapter05.....颜色匹配



Chapter05.....使用Equalize (均衡) 滤镜修正暗调图像



Chapter05.....颜色还原



Chapter05.....颜色还原



Chapter05.....MV唯美特效



Chapter05.....使用Curves (曲线) 滤镜调节图像对比度



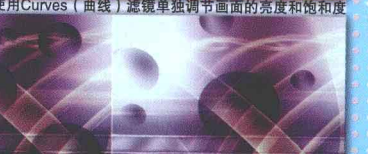
Chapter05.....使用Curves (曲线) 滤镜单独调节画面的亮度和饱和度



Chapter05.....使用Shadow/Highlight (阴影/高光) 滤镜调整画面的阴影和高光



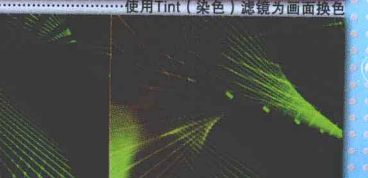
Chapter05.....使用Tint (染色) 滤镜为画面换色



Chapter05.....使用Tritone (三色) 滤镜更换画面的色调



Chapter05.....使用CC Color Offset (CC颜色偏移) 滤镜调整画面的色调



实战篇

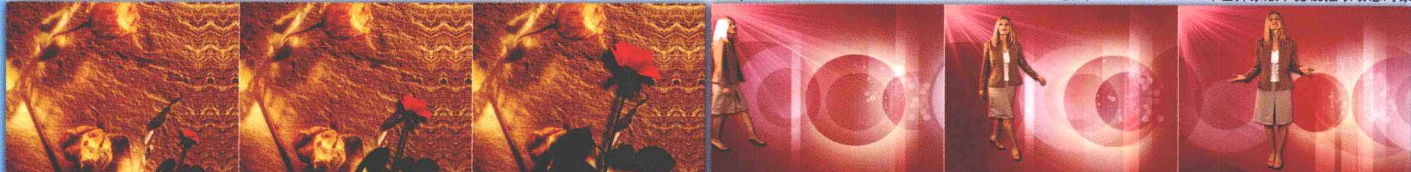
After Effect CS4
完全自学教程



Chapter06.....使用Color Key (色彩键) 滤镜抠取单一颜色 Chapter06.....使用Keylight滤镜抠取蓝屏素材



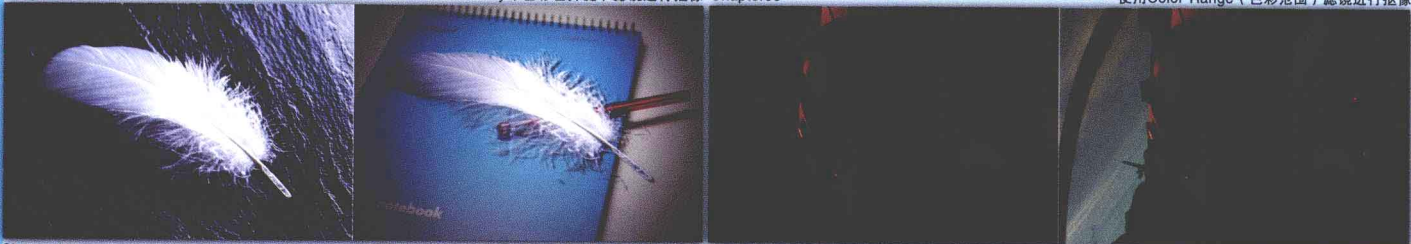
Chapter06.....蓝色溢出抑制 Chapter06.....使用Difference Matte (差异蒙版) 滤镜抠取动态对象



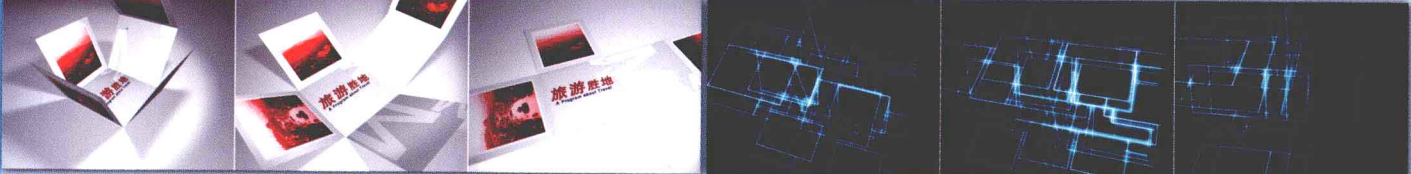
Chapter06.....使用Extract (提取) 滤镜进行抠像 Chapter06.....使用Keylight滤镜快速抠像



Chapter06.....使用Color Difference Key (色彩差异键) 滤镜进行抠像 Chapter06.....使用Color Range (色彩范围) 滤镜进行抠像



Chapter06.....使用Inner/Outer Key (内/外轮廓键) 滤镜进行抠像 Chapter06.....使用Keylight滤镜抠取颜色接近的图像



Chapter07.....盒子打开动画 Chapter07.....空间网格



Chapter07.....使用三维摄影机制作文字动画 Chapter07.....使用三维摄影机制作火花特效



Chapter07.....3D反射 Chapter07.....飘散的水泡



Chapter08..... 墨水划像动画



Chapter08..... 手写字动画



Chapter08..... 克隆虾米动画



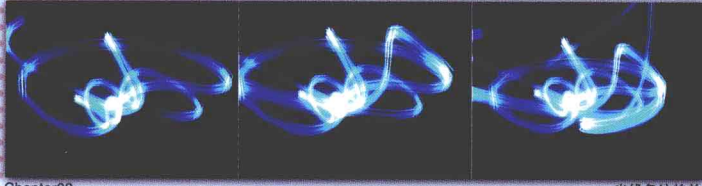
Chapter08..... 人像阵列动画



Chapter09..... 时间之影



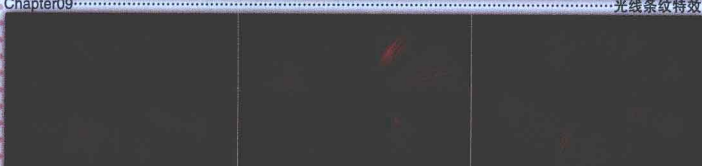
Chapter09..... 温度指示器



Chapter09..... 光线条纹特效



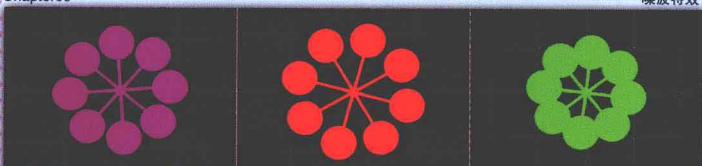
Chapter09..... 花舞背景特效



Chapter09..... 曝波特效



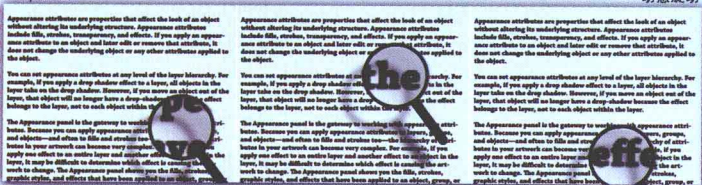
Chapter09..... 穿梭的光线



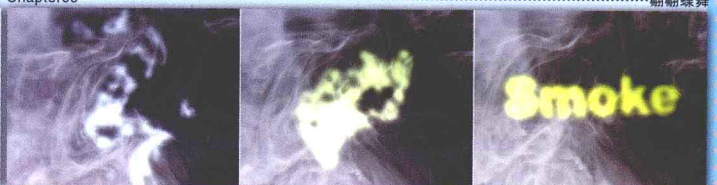
Chapter09..... 动感旋转



Chapter09..... 翩翩蝶舞



Chapter11..... 放大镜



Chapter11..... 烟化文字特效



Chapter11..... 人脸变形动画



Chapter11..... 人脸变形动画

Apperance attributes are properties that affect the look of an object without affecting its underlying structure. Apperance attributes include fills, strokes, transparency, and effects. If you apply an apperance attribute to an object and later edit or remove that attribute, it does not change the underlying object or any other attributes applied to the object.

You can set apperance attributes at any level of the layer hierarchy. For example, if you apply a drop shadow effect to a layer, all objects in the layer take on the drop shadow. However, if you move an object out of the layer, that object will no longer have a drop shadow. However, if the effect belongs to the layer, not to each object within the layer.

The Apperance panel is the gateway to working with apperance attributes. Because you can apply apperance attributes to individual objects in your artwork can become very complex. For example, if you apply one effect to an entire layer and another effect to individual objects in the layer, it may be difficult to determine which effect is causing the artwork to change. The Apperance panel shows you the fills, strokes, graphic styles, and effects that have been applied to an object, group, or layer.

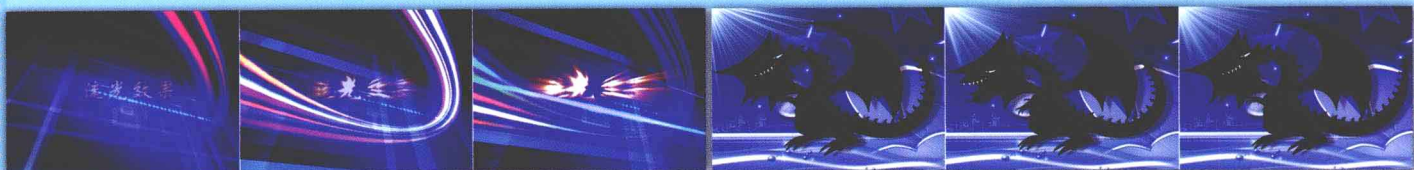
Apperance attributes are properties that affect the look of an object without affecting its underlying structure. Apperance attributes include fills, strokes, transparency, and effects. If you apply an apperance attribute to an object and later edit or remove that attribute, it does not change the underlying object or any other attributes applied to the object.

You can set apperance attributes at any level of the layer hierarchy. For example, if you apply a drop shadow effect to a layer, all objects in the layer take on the drop shadow. However, if you move an object out of the layer, that object will no longer have a drop shadow because the effect belongs to the layer, not to each object within the layer.

The Apperance panel is the gateway to working with apperance attributes. Because you can apply apperance attributes to individual objects in your artwork can become very complex. For example, if you apply one effect to an entire layer and another effect to individual objects in the layer, it may be difficult to determine which effect is causing the artwork to change. The Apperance panel shows you the fills, strokes, graphic styles, and effects that have been applied to an object, group, or layer.

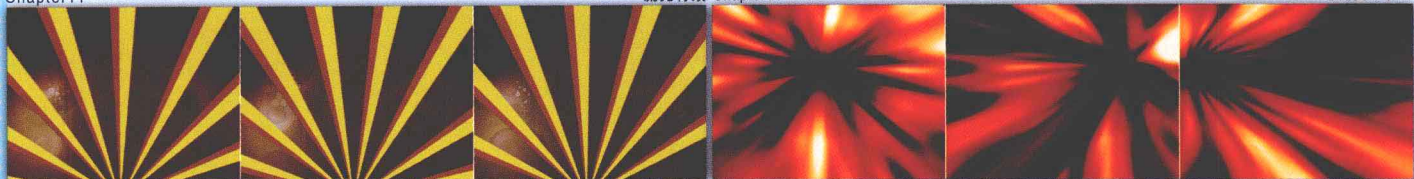
实战篇

After Effect CS4
完全自学教程



Chapter11.....流光特效

Chapter11.....恐龙变形动画



Chapter11.....极轴旋转动画

Chapter11.....穿梭时空



Chapter12.....粒子碰撞动画

Chapter12.....文字堆积动画



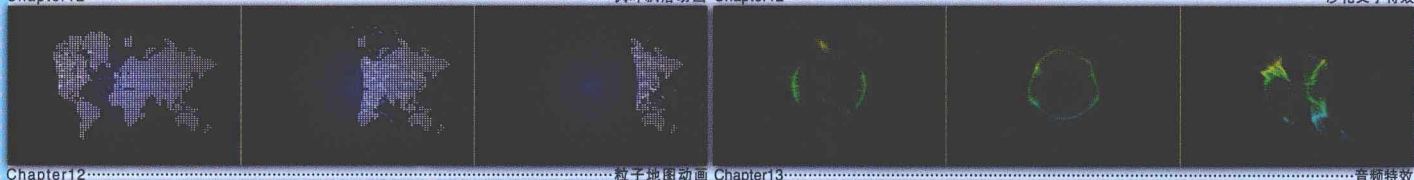
Chapter12.....电子屏幕动画

Chapter12.....火焰粒子动画



Chapter12.....枫叶飘落动画

Chapter12.....沙化文字特效



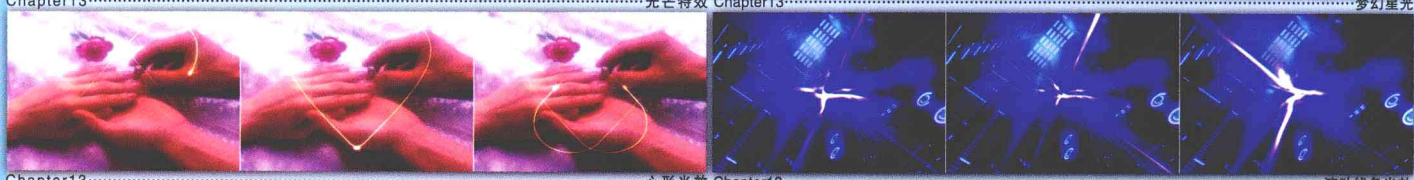
Chapter12.....粒子地图动画

Chapter13.....音频特效



Chapter13.....光芒特效

Chapter13.....梦幻星光



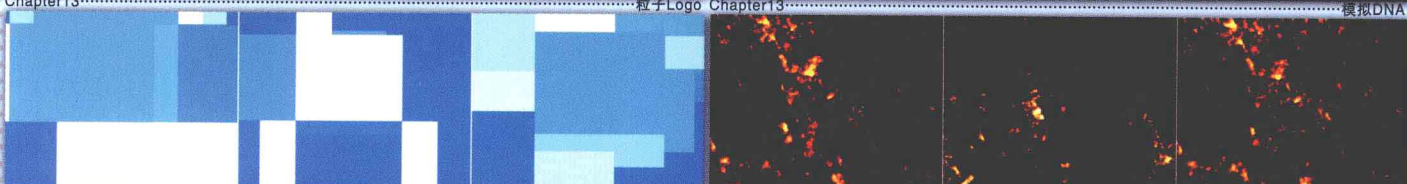
Chapter13.....心形光效

Chapter13.....流动线条光效



Chapter13.....奇幻拖尾特效

Chapter13.....烟花特效



综合实例篇

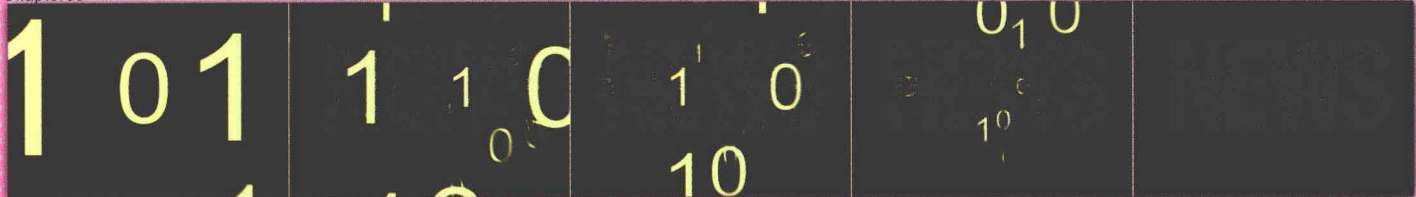
After Effect CS4
完全自学教程



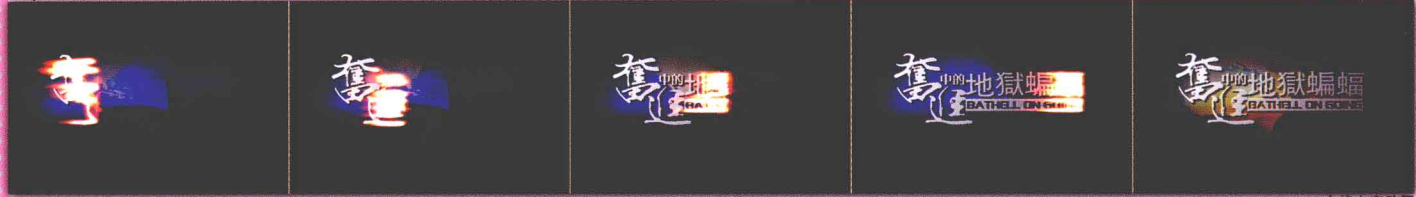
Chapter03.....邦德007



Chapter03.....制作父子图层动画



Chapter04.....流星雨文字动画



Chapter04.....火焰文字动画



Chapter07.....翻书动画



Chapter07.....空间特效



Chapter07.....多屏空间



Chapter07.....旋转的胶片

After Effect CS4 完全自学教程



Chapter08..... 涂鸦喷绘动画



Chapter09..... 绽放的花朵



Chapter09..... 绚丽线条特效



Chapter10..... 笔记本宣传广告动画 (笔记本屏幕的替换素材)



Chapter10..... 笔记本宣传广告动画 (最终效果)



Chapter11..... 打造水波Logo



Chapter11..... 熔化Logo动画



Chapter11..... 数字时代

完全自学教程

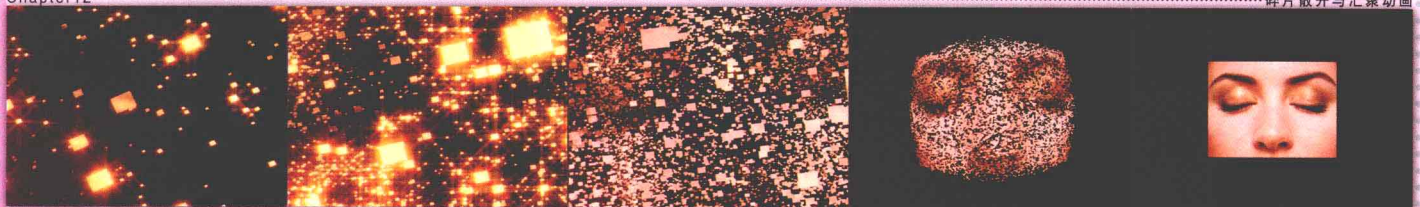
综合实例篇

After Effect CS4
完全自学教程



Chapter12

碎片散开与汇聚动画



Chapter12

Card Dance梦幻汇聚特效



Chapter12

粒子照片打印特效



Chapter13

流光Logo特效



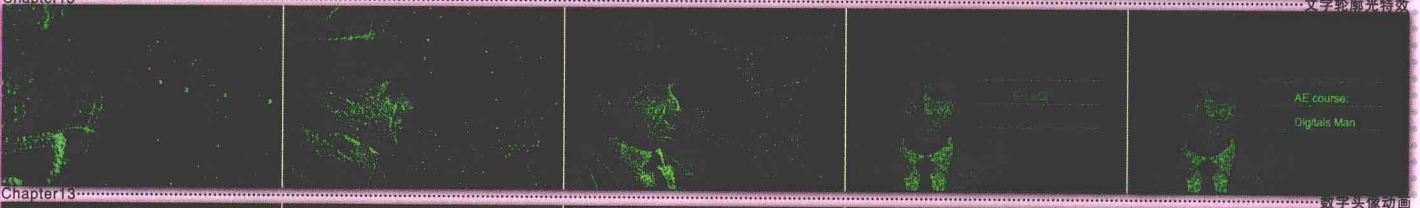
Chapter13

水花飞溅特效



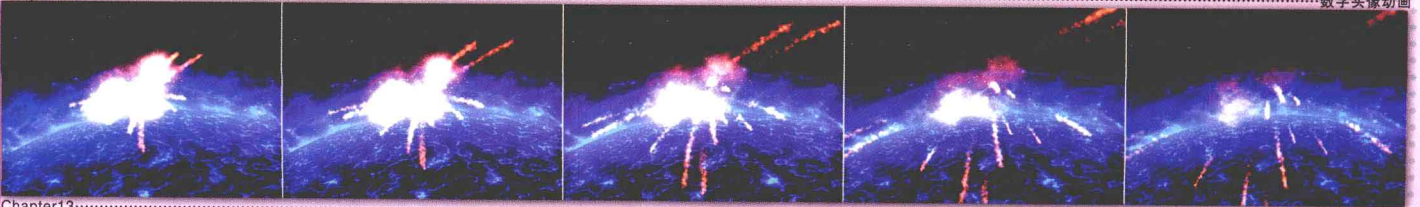
Chapter13

文字轮廓光特效



Chapter13

数字头像动画



Chapter13

星球爆炸特效

AE CS4 完全自学教程

Chapter 15 《清清早茶》栏目宣传片

学习要点:

掌握如何在3ds Max中创建简单的模型

掌握如何在3ds Max中制作动画

掌握宣传片的制作流程及技巧

本例《清清早茶》栏目宣传片是一个早间新闻栏目，要求栏目风格清新自然，其宣传语如下。

清清一杯早茶/从两岸三地到全球/品味生活/掌握及时资讯/有新鲜人，还有新鲜事/每天早上8点钟，邀请您一同享用《清清早茶》。

通过上面的宣传语，可以将镜头分为5个：第1个镜头为一杯热气腾腾的茶水；第2个镜头为具有代表性的标志建筑的巡游动画；第3个镜头主要体现资讯信息；第4个镜头主要体现娱乐信息；第5个镜头主要展示栏目的播出时间。最终将这些镜头统一整合起来形成一个完成的栏目包装。



大型栏目包装篇

After Effect C5.4
完全自学教程

学习要点:

学习使用3ds Max制作摄影机动画

掌握MAX2AE插件的使用方法

掌握新闻栏目包装的制作思路及技巧

Chapter 16 新闻栏目包装

本章将以一个新闻栏目包装来讲解如何让After Effects与3ds Max一起协同作战。本例穿插了一个非常重要的插件——MAX2AE，这个插件可以将3ds Max中的摄影机信息共享给After Effects，这样就可以在同一个空间中为三维软件渲染出来的元素制作出非常绚丽的辅助元素。

