

致未来的动态影像设计师。

AFTER EFFECTS 从新手到高手 CS5

兼具“基础手册+实战指南”双重功能，完成从新手到高手的飞跃

(韩) 李秀呈 / 编著



光盘说明

本书案例用到的所有图片与视频素材，以及本书案例的完整工程文件与最终影像作品。

企划和执行

企划与执行对作品的优劣具有重要影响，很多作品虽拥有完美的局部特效，但整体效果却不流畅，正是因为忽视了项目的企划和执行。书中完全真实再现了KBS影像设计师团队的企划、执行、制作全过程，让读者以更高视角，更全面地进行动态影像设计。

操作与实战

本书选用韩国KBS电视台大量实际项目作为案例，介绍丰富的影视制作技能，涵盖图层动画、遮罩动画、3D动画等常见影像类型，对实际设计工作有很高参考价值。



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



한빛미디어
Hanbit Media, Inc.

致未来的动态影像设计师。

AFTER EFFECTS 从新手到高手 CS5

(韩) 李秀呈 / 编著 郑振宇 / 译

After Effects Professional Training Book by Lee Su Jung
Copyright © 2008 Hanbit Media, Inc. All rights reserved.
Originally published in Korea by Hanbit Media, Inc.
Chinese translation copyright © 2011, China Youth Press

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由韩国Hanbit出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01 - 2010 - 3598

图书在版编目（CIP）数据

After Effects CS5从新手到高手 / (韩)李秀呈编著；郑振宇译. —北京：中国青年出版社，2011.1
ISBN 978-7-5006-9735-0
I. ①A… II. ①李… ②郑… III. ①图形软件，After Effects CS5 IV. ①TP391.41
中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第239677号

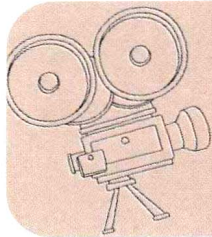
After Effects CS5 从新手到高手

(韩)李秀呈 / 编著 郑振宇 / 译

出版发行：  中国青年出版社	印 刷：北京时尚印佳彩色印刷有限公司
地 址：北京市东四十二条21号	开 本：787 x 1092 1/16
邮政编码：100708	印 张：19.5
电 话：(010) 59521188 / 59521189	版 次：2011年1月北京第1版
传 真：(010) 59521111	印 次：2011年1月第1次印刷
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司	书 号：ISBN 978-7-5006-9735-0
责任编辑：肖 辉 张玉良 徐兆源	定 价：65.00元（含1光盘）
封面设计：彭 涛	

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189
读者来信：reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体
封面：方正兰亭系列



前言

如何企划和执行项目？

长时间的职场生活让我感觉自己好像掉进井里一般，所以在2005年，我决定在大学兼任讲师。在课堂上主要以理论教学为主，所以要求学生自主学习软件本身的使用方法。

为了向学生推荐合适的自学用书，我将市面上的动态影像（Motion Graphic）相关图书大致浏览了一遍，但总感觉这些图书有一些欠缺的地方。虽然有些学生已经学习过多本After Effects图书，制作过程中的技法运用也相对熟练，但是其完成的作品还是有很多瑕疵。为什么会这样呢？怀着这样的疑问我开始编写这本书。

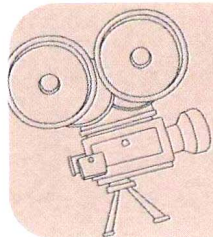
我认为动态影像（Motion Graphic）不是单一的一幅图片，而是由很多幅图片“充满创意地结合在一起组成的一个整体”。所以最重要的是通过怎样的方式表现核心主题。但是大部分学生主要围绕漂亮的特效和简单易用的插件进行学习，导致他们虽然能够完成漂亮的影像局部特效，但是无法让整个作品从头到尾看起来非常协调。

所以，相比于掌握软件的功能以及使用技法，“如何企划和执行项目”其实更为重要。本书在Part 02中主要介绍了After Effects CS5基本功能，在Part 03中介绍了简单的项目实例，而在Part 04中则列举了6个实际创作中常遇到的项目实例。由于这些实例内容承上启下，所以需要读者集中注意力并付出相当的耐心，自始至终贯穿整个学习过程。在完成Part 04中的全部实例之后，相信读者能够有充分的信心，根据自己的创意完成一幅好作品。

thanks to...

出于帮助学生入门的初衷，我开始执笔这一本书，但是在创作过程中遇到了很多的困难。每当这个时候，金郑惠老师都给予了热情的鼓励和帮助，在这里我要特别表示感谢。另外，在选定实例素材的时候，KBS特殊影像部门的田惠晶师妹和尹成基先生都给予我很多帮助。还有始终关心爱护我的父母，亲人和大学的测试人员，我真心感谢你们的帮助。

作者 李秀呈



本书的构成

Lesson

要学习的实例题目，以及作为学习重点的特效及创作技法。

难易度

用星级来表示难易度。



插件

本实例中需要用到的插件信息。

文件路径

本实例原始文件以及完成作品文件的浏览路径。

Step 01 运行应用程序并打开所需影片剪辑



Step

跟着书中的操作步骤一步步完成作品。

跟着做

根据步骤号顺序完成创作。

TIP

传授作者的经验以及创作技巧。



影像处理要点



影像处理要点

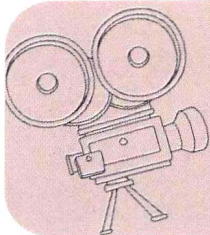
补充说明本影像实例创作中所使用的技法。

学习要点

本实例中，将影片剪辑的透明度从100%调整为0%，为了达到更好的视觉效果，将影片剪辑的透明度从100%调整为0%，为了达到更好的视觉效果，将影片剪辑的透明度从100%调整为0%。

学习要点

学做本实例的过程中，需要特别注意的核心问题。



附书光盘使用说明

附书光盘：将各实例中用到的源文件和完成后的影像作品按Part和Lesson分类保存在对应的文件夹下。光盘中包含所有案例的素材及最终工程文件。最好在计算机中新建一个文件夹，将附书光盘中的内容复制进来后再加以应用。

 **实例：**学习过程中需要用到的源文件以及完成后的影片文件，按 Part 和 Lesson 分类保存在对应文件夹下。

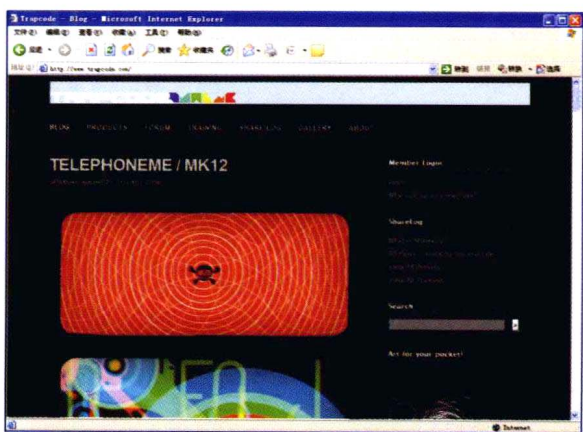
 **插件：**在实例中用到的插件（试用版）的安装文件。

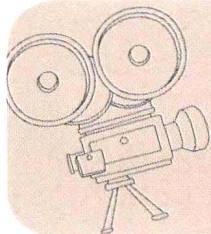
* 部分插件的试用版无法应用于After Effects CS5版本中，读者需要访问相应主页购买并下载安装。

本书中使用了Adobe公司的After Effects CS5版。如果用较老的版本，将无法使用到CS5提供的最新功能，而且菜单项也会与CS5版有些出入。After Effects CS5试用版可以从Adobe公司主页 www.adobe.com 下载。试用版有30天的免费试用时限，每台主机限装一次。



为了让读者看到更加多样的实例，本书使用了实际创作中经常用到的一些外部插件。如果没有安装插件，请访问对应的制作公司主页并下载安装试用版。





作者简介



作者 李秀呈

KBS 韩国广播 特殊影像组 设计师

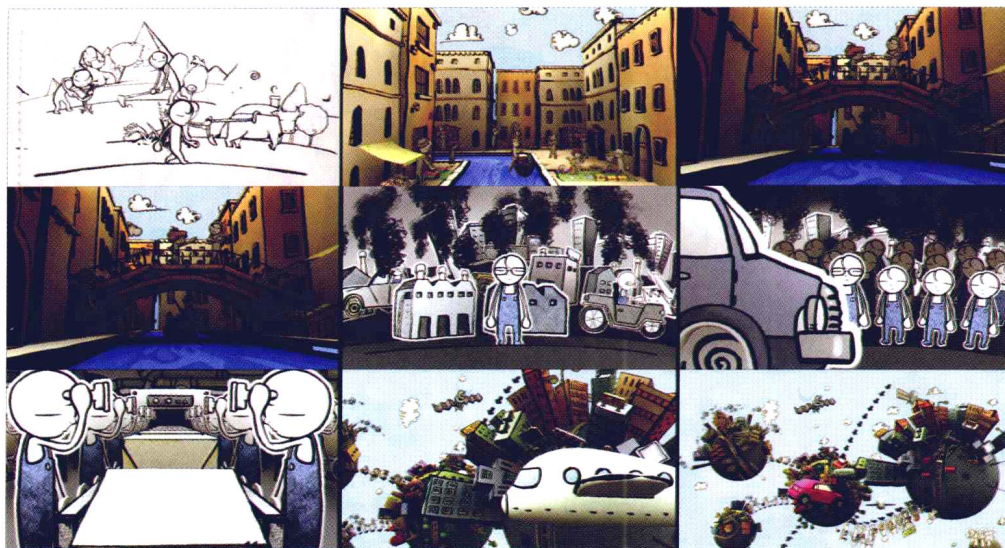
笔者在KBS广播公司作为影像设计师（Graphic Designer）工作了10年。广播领域的发展可以说是日新月异，所以除了工作好像无暇去考虑其他的问题。不知不觉间，一天、一年就这样匆匆度过，10年光阴转瞬即逝。回首过去的10年，无论在精神上还是肉体上都经历了苦痛，但创作过程中的愉悦和成就感也让人倍感欣慰。

近年来，动态影像（Motion Graphic）领域越来越被人们所关注，想要从事这一行业的学生也越来越多。常常有学生与我探讨自己是否适合从事相关领域的工作。每当这时，我都感觉很难回答这些问题。因为在这一领域从业是非常辛苦的，我不知道是应该告诉他们真正的创作生活还是应该鼓励他们。

动态影像（Motion Graphic）是一个需要付出很多努力的领域。需要不断学习新的知识，不断给自己充电，而且需要保持旺盛的创作激情，熬夜加班是家常便饭。所以每当学生与我探讨自己是否适合这个领域的时候，我就回答“如果你热爱Motion Graphic，甚至愿意因此经常熬夜加班的话，你就做吧”。在动态影像（Motion Graphic）创作设计过程中，当你沉浸其中的时候，往往不会留意到时间的流逝！

下面将最近的一些作品中的几张图片展示给大家。如果要看动态效果的话，读者可以访问KBS主页。

* 由于有些节目已经结束，所以并不能保证读者通过网络能够看到以下的所有作品。



↑ 『文化的疾驰』10集作品中的第1集『都市，梦想文化』 [图片出处：KBS主页]



↑ 『尹道铉的情书』片头 [图片出处：KBS主页]



↑ 『Classic Odyssey』虚拟演播室 [图片出处：KBS主页]



↑ 『GAG Concert』片头 [图片出处：KBS主页]

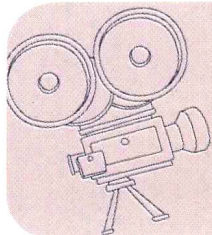


↑ 『Star Golden Bell』、『演艺界综合报道』等作品图片集 [图片出处：KBS 主页]

完成一个片头作品需要多少时间？这个问题无法一概而论。有时候半天就可以制作一个片头，有时候需要投入一个月的心血来进行创作。广播图像领域由于对创作时间的要求很高，所以很难给片头创作留下很充裕的时间，一般难以保证3周以上的创作时间。以前是由2D和3D作业人员协同创作，但是近来创作角色已经不再如此细分，几乎所有的工作都需要一个人承担，这无形中加大了工作强度。

如果要进行动态影像（Motion Graphic）创作，仅学习2D是否够用，还要学习3D技法吗？这个问题无法给出绝对答案。2D技法也可以制作出高质量的作品，也有高手综合运用不同的创作工具来进行动态影像（Motion Graphic）创作。例如笔者在进行片头创作的时候就是根据创作要求来运用2D和3D技巧。3D部分采用Maya来创作，而2D部分则采用After Effects进行创作。

实际上，熟练运用某种工具的目的仅仅是为了将自己的创作初衷准确、精美地表现出来。在创作过程中最为重要的是如何将掌握的技法和自己的创意结合起来，让整个创作过程更加轻松愉快。本书的内容是介绍如何使用After Effects这个工具，因为这个工具被公认为是功能最为强大的动态影像（Motion Graphic）制作软件，其在易用性和互动性方面表现得最好。但希望读者不要局限于工具本身，而是基于本书内容，在动态影像（Motion Graphic）创作领域更上一层楼。



影像Gallery

Part 02 | 了解动态影像创作的基本原理

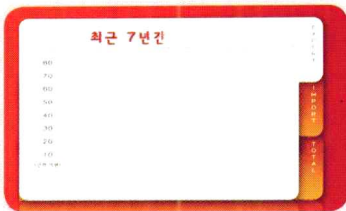
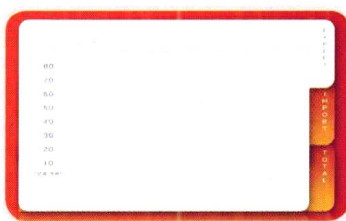
Lesson 01

了解Transform (变换) 属性
P.44



Lesson 02

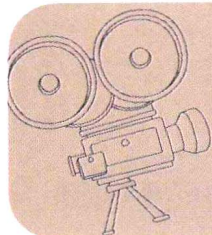
与Photoshop的整合
P.50



Lesson 03

了解Path动画
P.55





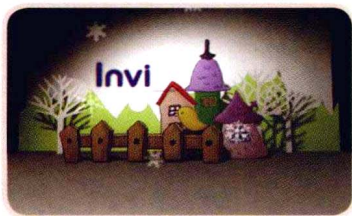
影像Gallery

Part 02 | 了解动态影像创作的基本原理

Lesson 04

了解3D图层、灯光、摄影机

P.61

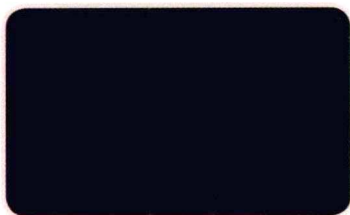


Lesson 05

了解Animation Preset

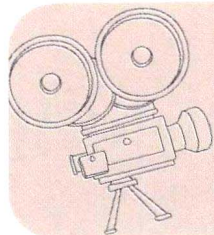
(动画预置)

P.69



本书导读

Part 01与02主要帮助读者了解影像设计行业基本知识以及After Effects软件的基础功能。读者如果觉得难以掌握Part 01中软件参数与选项的含义,则可先练习Part 02中的案例,对软件操作有一定的了解后,重新回到Part 01中学习相关理论知识,这样能够更快、更深入地理解软件基本功能及相关参数。



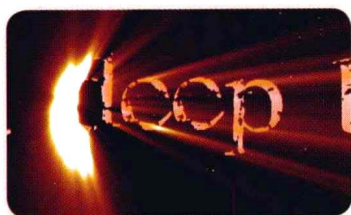
影像Gallery

Part 03 | 实例讲解：基础篇，动态影像设计入门

Lesson 01

应用光线制作电影片头

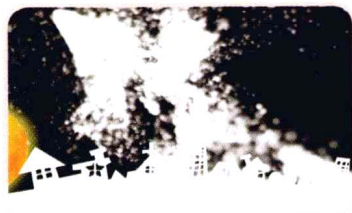
_Shine
P.76



Lesson 02

制作暴风雪片头

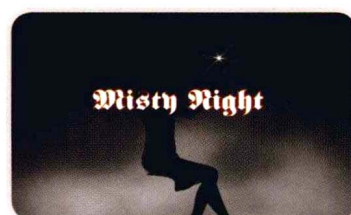
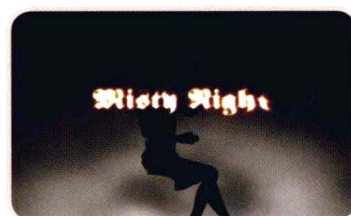
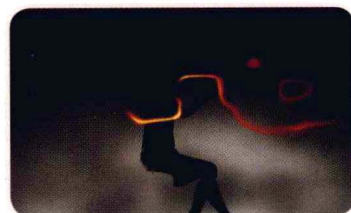
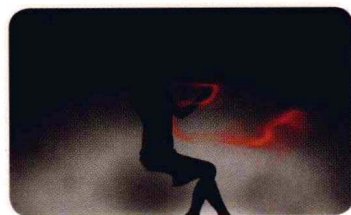
_Trapcode Particular
P.85

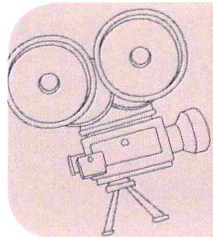


Lesson 03

制作如烟雾般的标题动画

_Fractal Noise
P.91





影像Gallery

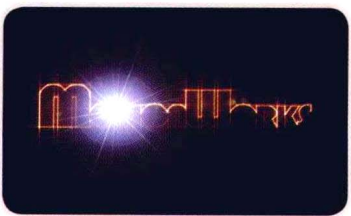
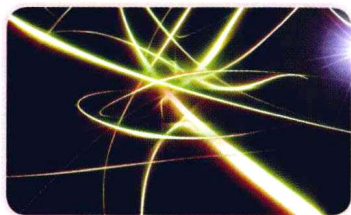
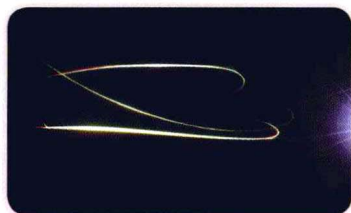
Part 03 | 实例讲解：基础篇，动态影像设计入门

Lesson 04

制作动态线条的标题动画

_Trapcode 3D Stroke

P.102



Lesson 05

应用表达式制作蝴蝶动画

__Expression、Keylight

P.110

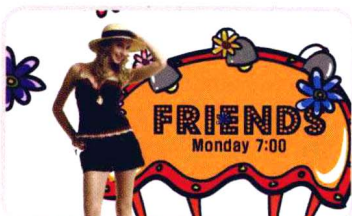
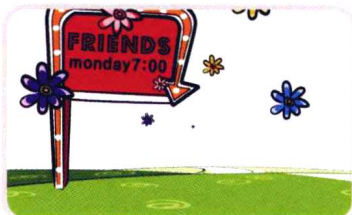
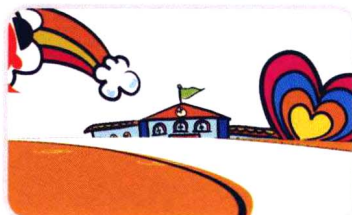


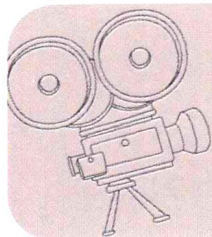
Lesson 06

合成实拍素材，制作预告片

_3D Layer、Mask

P.120





影像Gallery

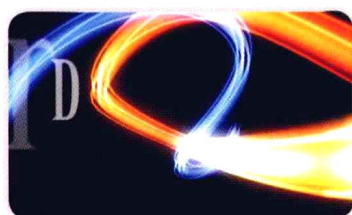
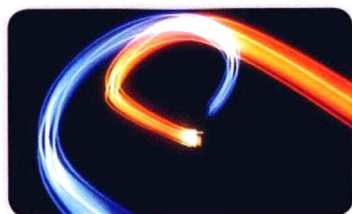
Part 03 | 实例讲解：基础篇，动态影像设计入门

Lesson 07

制作给人留下强烈印象的3D片头

_3D Fly Down Behind Camera

P.137



Lesson 08

制作Show Time频道风格的片头

_Card Wipe

P.149

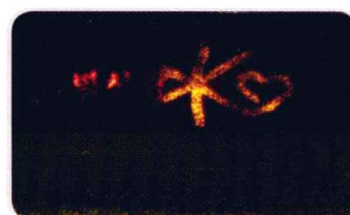
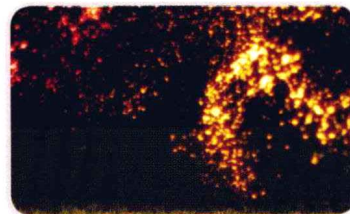
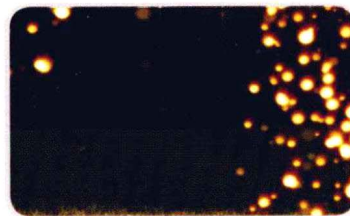


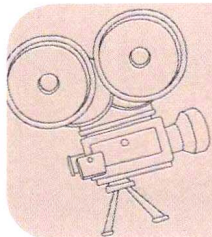
Lesson 09

制作萤火聚成文字的标题动画

_Starglow、Particular

P.159





影像Gallery

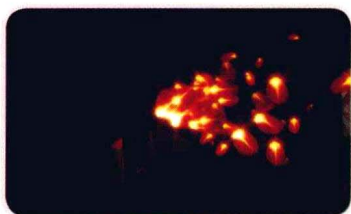
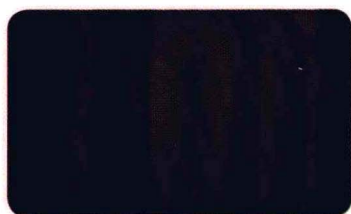
Part 03 | 实例讲解：基础篇，动态影像设计入门

Lesson 10

制作感性的流行时尚CF

_Trapcode Starglow、Particular

P.166



Lesson 11

通过Motion Tracking制作标题动画

_Keylight、Tracking

P.176

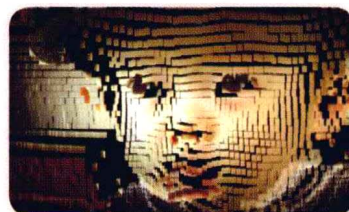


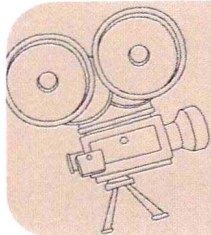
Lesson 12

应用文本马赛克制作脸部特效

_Card Dance

P.186





影像Gallery

Part 03 | 实例讲解：基础篇，动态影像设计入门

Lesson 13

制作含七种转变色的影像

_Color Correction

P.198



Lesson 14

制作随波摇曳的标题动画

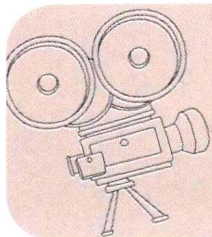
_Displacement、4- Color Gradient

P.203



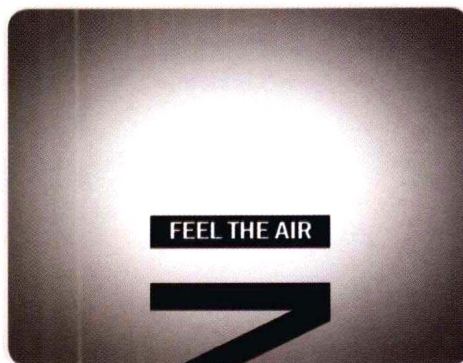
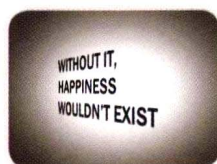
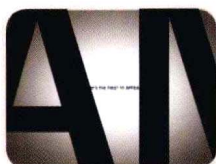
本书导读

Part 03是基础实例篇，读者要先进行快速练习，在尽量短的时间内制作完成，锻炼出从整体出发，思考全局的能力。在快速练习时，可以先不管细节，不管特效参数的精确与否，但要清晰地把握整个项目的设计理念以及总体制作的步骤安排。在对项目有了整体的把握和理解后，再回过头来进行细节的精确调整。



影像Gallery

Part 04 | 实例讲解：高级篇，成为动态影像制作高手



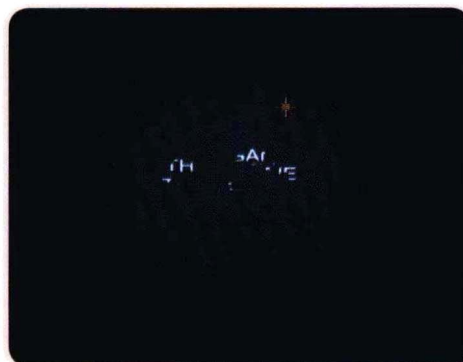
Lesson 01

学做Lexus轿车CF
_Parents、3D Camera
P.216



Lesson 02

学做Smart轿车CF
_Kaleidoscope(万花筒)
P.229



Lesson 03

学做The Game
电影片头
_Simulation
P.248