

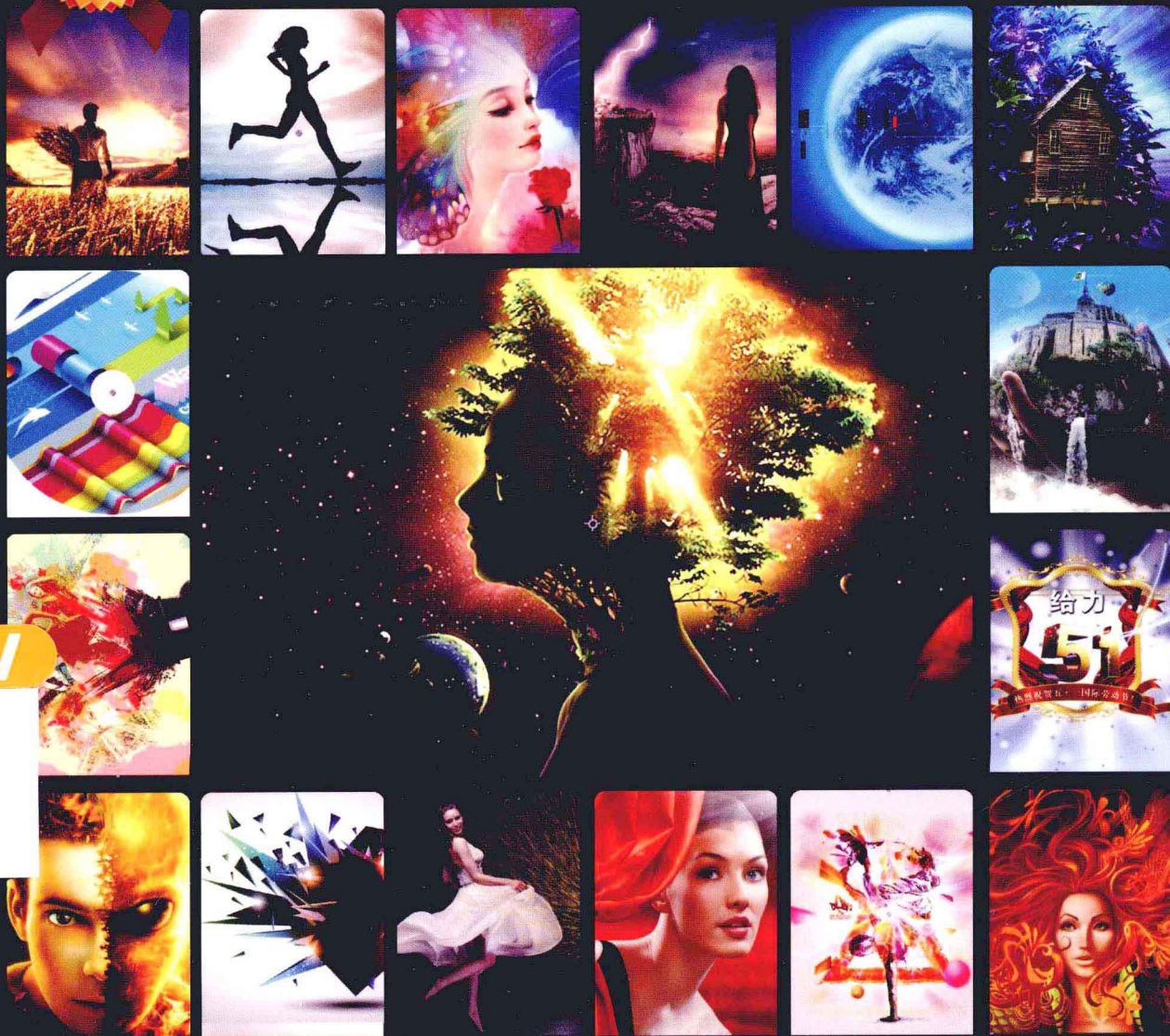
中文版

After Effects CS6 完全自学一本通



李旭 编著
飞思数字创意出版中心 监制

- 最新的软件版本，融入新版本软件中的新功能
- 案例精美，操作性强，与实际应用结合更加紧密
- 多媒体视频教学光盘，书盘互动，效率更高
- “基础知识+实用案例+案例拓展”的结构模式



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

95讲超值高品质语音教学视频，使学习更轻松
75个精彩实例，提高实践能力
20个视频背景素材，使视频更精美
1180个常用音效素材，使视频更生动

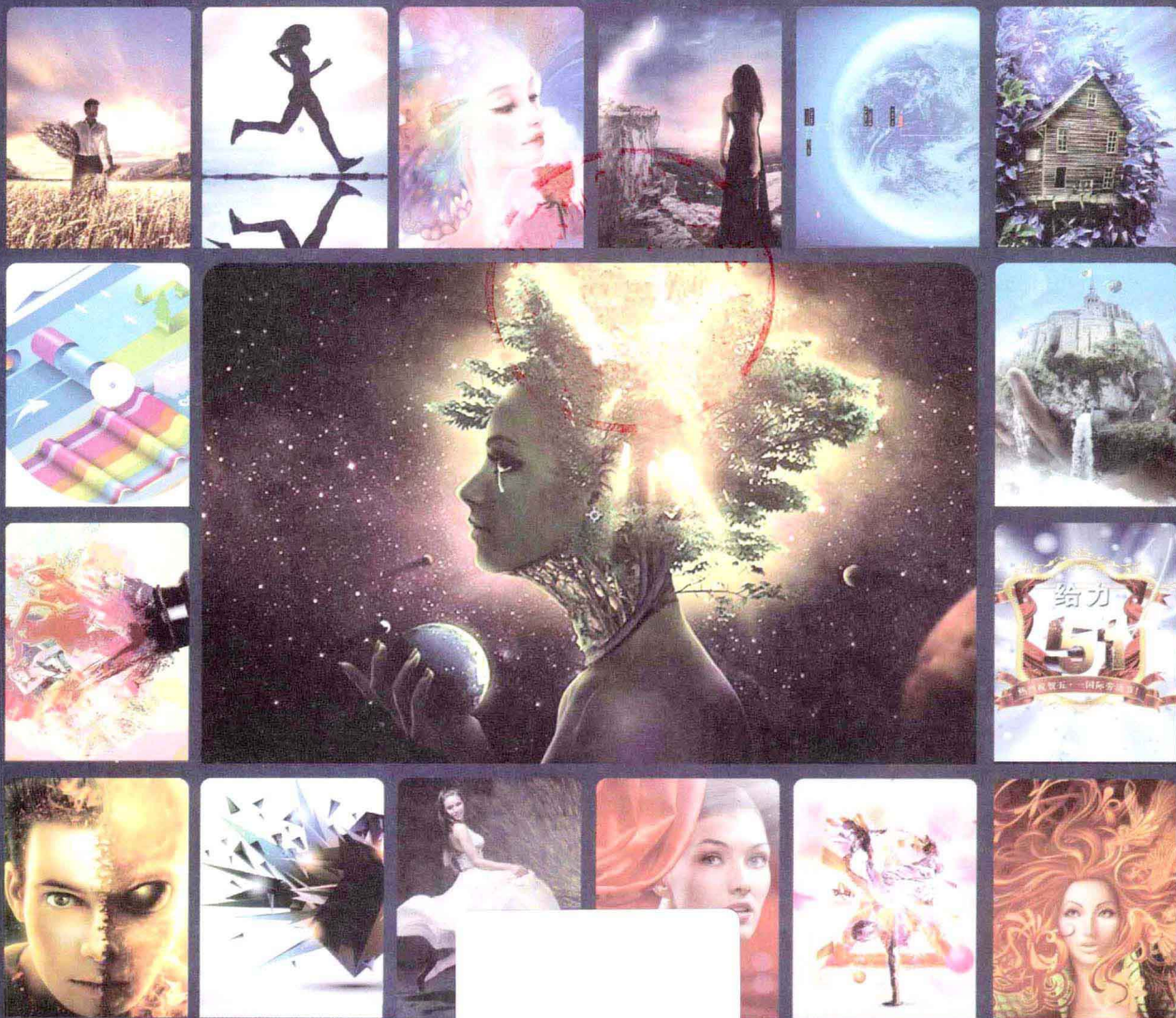
DVD

中文版

After Effects CS6

完全自学一本通

李旭 编著
飞思数字创意出版中心 监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

After Effect CS6是Adobe公司2012年推出的最新版本的视频合成编辑软件，它的功能比以前的版本更加强大。本书通过由浅入深的讲解方法，以知识点和功能讲解为主，配合大量实战演练，全面、系统地介绍了After Effects CS6的使用方法和各项功能。全书共分为15章，包括影视后期处理基础、After Effects CS6软件基础、创建项目并对素材进行管理、使用After Effects中的时间线和图层、制作关键帧动画、使用After Effects中的蒙版、使用时间线制作特效、制作文字动画、应用色彩校正特效、After Effects中的抠像技术、After Effects中内置视频特效、应用模拟特效、跟踪、稳定与表达式、渲染输出影片和制作栏目片头。

本书配套的多媒体教学光盘中不但提供了本书所有实例的源文件和素材，还提供了所有实例的多媒体教学视频，以帮助读者迅速掌握使用After Effects CS6进行影视后期合成与特效制作的精髓，让新手从零起飞，进而跨入高手行列。

本书案例丰富、讲解细致，注重激发读者兴趣和培养动手能力，适合作为欲从事影视后期处理与合成人员的参考手册，也可以作为社会培训、大中专院校相关专业的配套教材。

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

After Effects CS6完全自学一本通 / 李旭编著. --北京: 电子工业出版社, 2014.1

ISBN 978-7-121-21491-2

I. ①A… II. ①李… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第216893号

责任编辑：侯琦婧

文字编辑：许 恬

印 刷：北京天宇星印刷厂

装 订：三河市皇庄路通装订厂

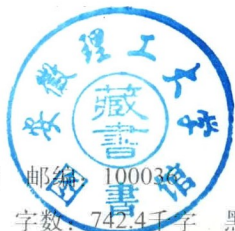
出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

开 本：787×1092 1/16 印张：14 字数：742.4千字 黑插：120 彩插：2

印 次：2014年1月第1次印刷

定 价：99.00元（含光盘1张）

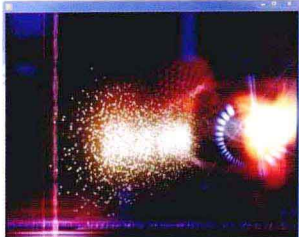
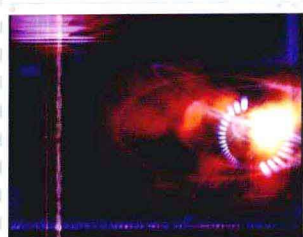


凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

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

服务热线：(010) 88258888。

案例赏析



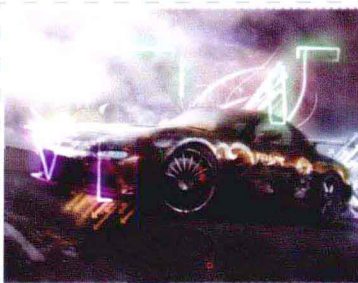
7.2
制作文字汇聚动画
189 页
视频：光盘\视频\第7章\7-2.swf



8.1.1 通过文字层创建点文字 197 页
视频：光盘\视频\第8章\8-1-1.swf



8.1.2 通过文字工具创建点文字 199 页
视频：光盘\视频\第8章\8-1-2.swf



8.5 制作光线描边文字特效 233 页
视频：光盘\视频\第8章\8-5.swf



9.3.1 调整风景照片季节 266 页
视频：光盘\视频\第9章\9-3-1.swf



9.3.2 制作动感光线效果 269 页
视频：光盘\视频\第9章\9-2-2.swf



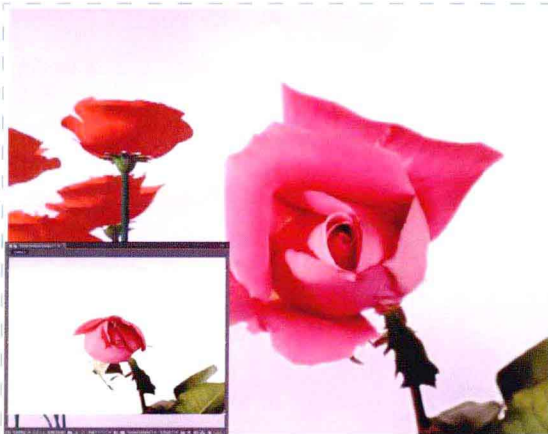
案例赏析



9.3.3
制作水墨风格效果
273 页
视频·光盘\视频\第9章\9-3-3.swf



10.4
制作流行人像合成
294 页
视频·光盘\视频\第10章\10-4.swf



10.3 制作鲜花绽放动画效果
视频·光盘\视频\第10章\10-3.swf

292 页



11.15.1
制作手绘心形动画
433 页
视频·光盘\视频\第11章\11-15-1.swf





11.15.2 制作动感文字效果 437 页
视频 \ 光盘 \ 视频 \ 第 11 章 \ 11-15-2.swf



13.2.2 制作动感的随机动画 501 页
视频 \ 光盘 \ 视频 \ 第 13 章 \ 13-2-2.swf



11.15.3 制作三维空间图像展示动画 440 页
视频 \ 光盘 \ 视频 \ 第 11 章 \ 11-15-3.swf



13.1.4 制作旋转跟踪动画 494 页
视频 \ 光盘 \ 视频 \ 第 8 章 \ 8-5.swf



12.2.1 制作下雪效果 482 页
视频 \ 光盘 \ 视频 \ 第 12 章 \ 12-2-1.swf



13.1.5 制作透视跟踪动画 496 页
视频 \ 光盘 \ 视频 \ 第 13 章 \ 13-1-5.swf

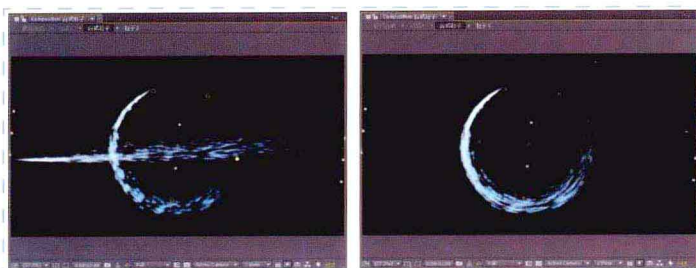
案例赏析



13.6.1 制作晃动文字动画
视频·光盘\视频\第13章\13-6-1.swf 511页



14.6.1 输出标准 AVI 视频
视频·光盘\视频\第14章\14-6-1.swf 530页



15.1 创建粒子
视频·光盘\视频\第15章\15-1.swf 545页



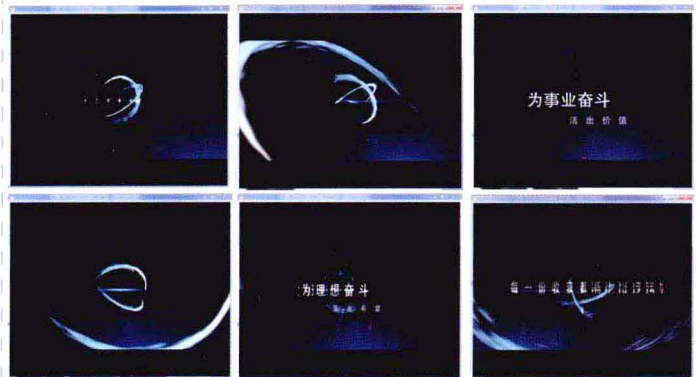
14.7 制作地球搜索动画并输出
538页
视频·光盘\视频\第14章\14-7.swf



15.2 创建文字
视频·光盘\视频\第15章\15-2.swf 548页



15.3 制作文字动画
549页
视频·光盘\视频\第15章\15-3.swf



15.4 合成最终效果
视频·光盘\视频\第15章\15-4.swf 555页

After Effect CS6是Adobe公司最新推出的视频编辑及特效制作软件，其功能非常强大，应用范围也非常广泛，使用After Effects CS6可以合成和制作电影、制作广告、制作演示视频、合成字幕、进行栏目包装等。After Effects CS6保留了Adobe系列软件优秀的兼容性。在After Effects CS6中可以非常方便地导入Photoshop和Illustrator文件，并保留图层，并且还可以完美地再现Premiere项目文件。

本书章节及内容安排

本书从实用的角度出发，全面、系统地讲解了After Effects CS6的各项功能和使用方法，书中内容基本上涵盖了After Effects CS6的全部工具和重要功能，为了避免纯理论知识的枯燥无味，书中还加入了多个精彩的实例，将理论与实践相结合，使读者更加直观地理解所学的知识，让学习更轻松。

本书共分为15章，各章的主要内容如下：

- 第1章 影视后期处理基础，介绍了有关影视后期处理的相关基础知识，包括影视后期处理的相关软件、线性和非线性编辑、常用的素材格式、视频术语、After Effect简介等内容，使读者对影视后期处理的相关知识有一定的了解。
- 第2章 After Effects CS6软件基础，主要介绍了After Effects CS6软件，使读者对After Effects CS6软件的操作界面以及操作流程有全面的认识。主要包括After Effects CS6的软件界面、After Effects CS6的新增功能、After Effects的工作流程等内容。
- 第3章 创建项目并对素材进行管理，通过软件的基础操作入手，介绍了在After Effects中对项目文件的操作方法、对素材的操作方法，以及各种辅助功能的使用方法。
- 第4章 使用After Effects中的时间线和图层，时间线和图层是在After Effects中使用非常频繁的功能，本章主要介绍了“Timeline（时间线）”面板、图层的类型、图层的基本操作、图层属性设置以及图层混合模式。
- 第5章 关键帧动画，介绍了After Effects中关键帧的概念以及关键帧的操作方法，并通过实例的形式讲解了图层属性动画的制作方法。
- 第6章 使用After Effects中的蒙版，介绍了After Effects中蒙版原理以及蒙版的多种创建方法，还介绍了如何对蒙版进行修改、设置，以及蒙版的混合模式。
- 第7章 使用时间线制作特效，主要通过实例的形式讲解了各种不同的时间线特效的制作方法，使读者能够轻松地掌握时间线特效的制作方法。
- 第8章 制作文字动画，文字动画是After Effects中一种非常重要的动画形式，本章主要介绍了在After Effects中输入文字的多种方法，文字属性设置和文字的动画属性，并且通过实例的形式讲解了多种文字特效的制作方法。
- 第9章 应用色彩校正特效，介绍了“Color Correction（色彩校正）”特效组中的各种特效以及参数的设置，并通过实例介绍了色彩校正特效的使用方法。
- 第10章 After Effects中的抠像技术，在After Effects中也可以实现抠像的功能，本章主要介绍了“Keying（键控）”特效组中的各种特效以及参数的设置，并通过实例介绍了如何使用键控特效组中的特效进行抠像。
- 第11章 After Effects中内置视频特效，特效是在After Effects中进行影视后期处理的核心功能，本章全面地介绍了After Effects中各种特效以及参数的设置，并通过实例讲解了特效的使用方法。
- 第12章 应用模拟特效，介绍了“Simulation（模拟）”特效组中的各种特效以及参数的设置，并通过实例介绍了模拟特效的使用方法。
- 第13章 跟踪、稳定与表达式，介绍了After Effects中的“Tracker（跟踪）”面板，各种跟踪动画的

制作方法，还介绍了“wiggler（摇摆器）”面板和After Effects中表达式的使用方法和规则。

- 第14章 渲染输出影片，介绍了在After Effects中如何对项目进行渲染和输出操作，以及渲染输出操作的相关设置和输出为不同格式文件的方法。
- 第15章 制作栏目片头，本章通过一个完整的栏目片头的制作，系统讲解了在After Effects中制作栏目片头的方法和技巧。

本书特点

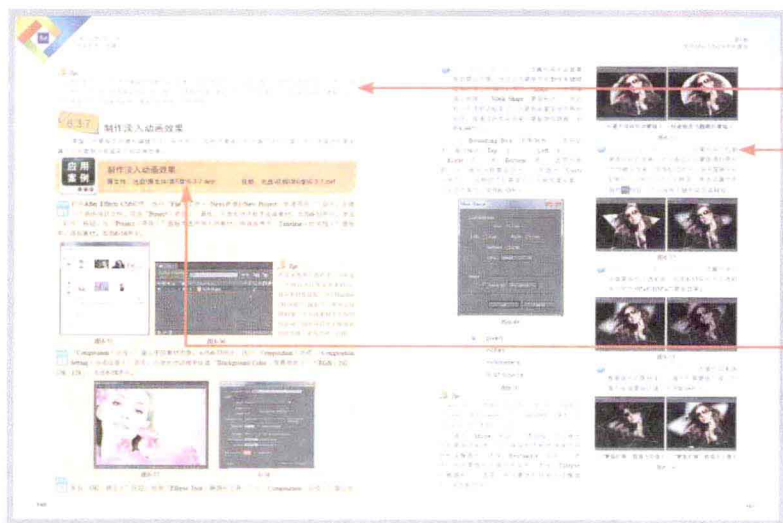
本书内容全面，结构编排合理，通过循序渐进的方式向读者介绍了After Effects CS6中的几乎全部功能和知识点。

本书实例丰富，图文并茂，在每一章中都为读者提供了专家支招的分析，并提供一个举一反三的案例，供读者测试学习成果。

本书配套光盘中提供了书中所有实例的源文件、素材和相关的视频教程。

本书板式结构说明

本书采用了丰富多彩的讲解方式，读者可以通过“参数”、“提示”和“应用案例”等项目快速理解掌握，简要介绍如下。



提示：提示读者在学习和制作中的学习重点内容。

参数：详细讲解软件面板中各项参数的功能。

应用案例：从知识点的应用出发，带领读者制作案例，快速掌握使用方法。

关于本书作者

本书由李旭执笔，另外张晓景、张立峰、高巍、王延楠、范明、李晓斌、张航、于海波、王明、贾勇、梁革、罗廷兰、陶玛丽、畅利红、高鹏等也参与了部分编写工作。由于时间仓促，书中难免有错误和疏漏之处，希望广大读者朋友批评、指正，我们一定会全力改进，在以后的工作中加强和提高。

编 著 者



目录

第1章 影视后期处理基础..... 1



- 1.1 影视后期相关软件..... 1
 - 1.1.1 After Effects..... 1
 - 1.1.2 3DS Max..... 1
 - 1.1.3 Maya..... 2
 - 1.1.4 After Effects 与 Photoshop 的关系..... 2
 - 1.1.5 After Effects 与 3DS Max 和 Maya 的关系..... 2
 - 1.1.6 影视后期处理需要使用的其他工具..... 2
- 1.2 了解线性编辑与非线性编辑..... 3
 - 1.2.1 什么是线性编辑..... 3
 - 1.2.2 什么是非线性编辑..... 3
 - 1.2.3 非线性编辑的优势..... 3
 - 1.2.4 非线性编辑的应用..... 4
- 1.3 影视后期素材..... 4
 - 1.3.1 常用图像格式..... 4
 - 1.3.2 常用视频格式..... 5
 - 1.3.3 常用音频格式..... 6
- 1.4 After Effects 中常用术语..... 7
- 1.5 数字视频基础..... 9
 - 1.5.1 电视制式..... 9
 - 1.5.2 视频时间码..... 10
 - 1.5.3 帧速率..... 10
 - 1.5.4 像素比..... 10
 - 1.5.5 分辨率..... 11
 - 1.5.6 场..... 11
- 1.6 了解After Effect..... 12
 - 1.6.1 After Effect 简介..... 12
 - 1.6.2 After Effect 的应用领域..... 12
- 1.7 专家支招..... 16
 - 1.7.1 动画为什么是运动的?..... 16
 - 1.7.2 非线性编辑流程..... 16
- 1.8 总结扩展..... 17
 - 1.8.1 本章小结..... 17
 - 1.8.2 举一反三——什么是镜头的组接与视觉语言..... 17

第2章 After Effects CS6软件基础..... 19



- 2.1 After Effects CS6软件介绍..... 19
 - 2.1.1 系统要求..... 19
 - 2.1.2 软件的安装..... 20
 - 应用案例——安装 After Effects CS6..... 20
 - 2.1.3 启动 After Effects CS6..... 21
 - 应用案例——从“开始”菜单启动 After Effects CS6..... 21
 - 2.1.4 退出 After Effects CS6..... 22
 - 应用案例——退出 After Effects CS6..... 22
- 2.2 After Effects CS6的新增功能..... 23
 - 2.2.1 高效性能缓存..... 23
 - 2.2.2 Pro Import After Effects (专业导入 After Effects)..... 23
 - 2.2.3 Create Shapes From Vector Layer (创建矢量图层形状)..... 24

- 2.2.4 增强 After Effects 中的效果..... 24
- 2.2.5 新增“Rolling Shutter Repair (滚动快门修复)”效果..... 24
- 2.2.6 全新的 3D 渲染引擎..... 25
- 2.2.7 增强的“Mask Feather Tool (遮罩羽化工具)”..... 25
- 2.2.8 3D 摄像机追踪..... 25
- 2.2.9 增强的 mocha AE 流程..... 25
- 2.3 After Effects CS6工作界面..... 26
 - 2.3.1 初识 After Effects CS6 工作界面..... 26
 - 2.3.2 切换工作界面..... 27
 - 2.3.3 工具栏..... 28
 - 2.3.4 “Project (项目)”面板..... 30
 - 2.3.5 “Composition (合成)”窗口..... 31
 - 2.3.6 “Timeline (时间线)”面板..... 33
- 2.4 认识After Effects CS6菜单栏..... 34
 - 2.4.1 File (文件) 菜单..... 34
 - 2.4.2 Edit (编辑) 菜单..... 35
 - 2.4.3 Composition (合成) 菜单..... 36
 - 2.4.4 Layer (图层) 菜单..... 37
 - 2.4.5 Effects (特效) 菜单..... 38
 - 2.4.6 Animation (动画) 菜单..... 38
 - 2.4.7 View (视图) 菜单..... 39
 - 2.4.8 Window (窗口) 菜单..... 40
 - 2.4.9 Help (帮助) 菜单..... 41
- 2.5 认识其他常用面板..... 41
 - 2.5.1 “Info (信息)”面板..... 41
 - 2.5.2 “Align (对齐)”面板..... 42
 - 2.5.3 “Audio (音频)”面板..... 42
 - 2.5.4 “Preview (预览)”面板..... 42
 - 2.5.5 “Effects & Presets (特效 & 预设)”面板..... 43
 - 2.5.6 “Layer (图层)”面板..... 43
 - 2.5.7 “Effects & Controls (特效控制)”面板..... 44
 - 2.5.8 “Character (字符)”面板..... 44
- 2.6 设置After Effects CS6首选项..... 45
 - 2.6.1 设置“General (常规)”选项..... 45
 - 2.6.2 设置“Previews (预览)”选项..... 46
 - 2.6.3 设置“Display (显示)”选项..... 46
 - 2.6.4 设置“Import (导入)”选项..... 47
 - 2.6.5 设置“Output (输出)”选项..... 48
 - 2.6.6 设置“Grids & Guides (网格 & 参数)”选项..... 48
 - 2.6.7 设置“Labels (标签)”选项..... 49
 - 2.6.8 设置“Media & Disk Cache (内存 & 缓存)”选项..... 49
 - 2.6.9 设置“Video Preview (视频预览)”选项..... 49
 - 2.6.10 设置“Appearance (外观)”选项..... 50
 - 2.6.11 设置“Auto-Save (自动保存)”选项..... 50
 - 2.6.12 设置“Memory&Multiprocessing (存储器 & 多处理器)”选项..... 51
 - 2.6.13 设置“Audio Hardware (音频硬件)”选项..... 51
 - 2.6.14 设置“Audio Output Mapping (音频输出映射)”选项..... 51
- 2.7 专家支招..... 52
 - 2.7.1 手动调整工作区域..... 52
 - 2.7.2 使用快捷键调整“Composition (合成)”窗口..... 53
- 2.8 总结扩展..... 53
 - 2.8.1 本章小结..... 54
 - 2.8.2 举一反三——卸载 After Effects CS6..... 54

第3章 创建项目并对素材进行管理..... 55



3.1 项目文件的操作.....	55
3.1.1 创建项目文件.....	55
应用案例——创建项目文件.....	55
3.1.2 保存项目文件.....	57
3.1.3 关闭项目文件.....	57
3.2 导入素材文件.....	58
3.2.1 单个静态素材的导入.....	58
3.2.2 多个静态素材的导入.....	58
3.2.3 序列素材的导入.....	59
3.2.4 PSD 素材文件的导入.....	59
应用案例——PSD 素材文件的导入.....	59
3.3 素材的基本操作.....	61
3.3.1 添加素材.....	61
应用案例——添加素材.....	61
3.3.2 管理素材.....	62
3.3.3 查看及移动素材.....	64
3.3.4 设置素材的入点及出点.....	65
应用案例——设置素材的入点及出点.....	65
3.4 辅助功能的使用.....	67
3.4.1 使用网格.....	67
3.4.2 使用快照.....	68
3.4.3 使用标尺.....	68
3.4.4 使用参考线.....	69
3.4.5 使用安全框.....	70
3.4.6 使用缩放功能.....	71
3.4.7 显示通道.....	72
3.4.8 分辨率解析.....	72
3.4.9 设置区域预览.....	73
3.4.10 设置不同的视图效果.....	74
3.5 After Effects 中的基本工作流程.....	75
3.5.1 新建合成.....	75
应用案例——新建合成.....	75
3.5.2 导入素材.....	76
应用案例——导入素材.....	76
3.5.3 增加特效.....	77
应用案例——增加特效.....	77
3.5.4 添加文字.....	78
应用案例——添加文字.....	78
3.5.5 动画记录.....	79
应用案例——动画记录.....	79
3.5.6 渲染输出.....	80
应用案例——渲染输出.....	80
3.6 创建基本视频.....	81
应用案例——创建基本视频.....	81
3.7 专家支招.....	86
3.7.1 导入素材的快捷方法.....	86
3.7.2 素材的重新链接.....	87
3.8 总结扩展.....	88
3.8.1 本章小结.....	88
3.8.2 举一反三——打包文件.....	88

第4章 使用After Effects 中的时间线和图层..... 89



4.1 认识“Timeline (时间线)”面板.....	89
4.1.1 Video/Audio (视频/音频) 控制选项.....	89
4.1.2 Layer (层) 控制选项.....	90
4.1.3 Switch Panel (转换面板) 控制选项.....	90
4.1.4 Mode (模式) 控制选项.....	91
4.1.5 Parent (父子链接) 控制选项.....	91
4.1.6 Time Graph (时间拉伸) 控制选项.....	92
4.2 图层的类型.....	93
4.2.1 素材层.....	93
4.2.2 Text (文字) 层.....	93
4.2.3 制作简单的文字动画.....	93
应用案例——制作简单的文字动画.....	94
4.2.4 Solid (固态) 层.....	95
4.2.5 使用固态层创建动态背景.....	96
应用案例——使用固态层创建动态背景.....	96
4.2.6 Light (灯光) 层.....	98
4.2.7 为图像添加灯光层.....	99
应用案例——为图像添加灯光层.....	99
4.2.8 Camera (摄像机) 层.....	101
4.2.9 制作简单的摄像机动画.....	102
应用案例——制作简单的摄像机动画.....	102
4.2.10 Null Object (虚拟物体) 层.....	104
4.2.11 Shape Layer (形状图层).....	104
4.2.12 Adjustment Layer (调节层).....	105
4.2.13 Adobe Photoshop File (Photoshop 文件层).....	105
4.3 图层的基本操作.....	106
4.3.1 创建层.....	106
4.3.2 选择层.....	106
4.3.3 删除层.....	106
4.3.4 改变层上下顺序.....	106
4.3.5 复制替换层.....	107
4.3.6 让层自动适合合成图像尺寸.....	107
应用案例——让层自动适合合成图像尺寸.....	107
4.3.7 序列层.....	108
应用案例——制作图像过渡切换效果.....	108
4.3.8 层与层对齐和自动分布功能.....	110
4.3.9 为层添加标记.....	111
4.4 图层的基本属性.....	113
4.4.1 Anchor Point (定位点).....	113
4.4.2 Position (位置).....	113
4.4.3 Scale (缩放).....	114
4.4.4 Rotation (旋转).....	114
4.4.5 Opacity (不透明度).....	115
4.5 图层的混合模式.....	115
4.5.1 图层混合模式的使用方法.....	115
4.5.2 图层混合模式的类型.....	116
4.6 专家支招.....	122
4.6.1 如何使用 Null Object (虚拟物体) 层控制多图层运动.....	122
4.6.2 使用 Adjustment Layer (调整图层) 调整图像效果.....	122
4.7 总结扩展.....	123
4.7.1 本章小结.....	123
4.7.2 举一反三——制作手写文字动画.....	123

第5章 制作关键帧动画..... 125



5.1 什么是关键帧.....	125
5.2 关键帧的基本操作.....	125
5.2.1 创建关键帧.....	125
应用案例——创建关键帧.....	126
5.2.2 选择关键帧.....	127
5.2.3 移动关键帧.....	128
5.2.4 复制关键帧.....	129
应用案例——复制关键帧.....	129
5.2.5 删除关键帧.....	131
5.3 制作图层属性动画.....	131
5.3.1 Transform (变换) 选项.....	131
5.3.2 位移关键帧动画.....	133
应用案例——位移关键帧动画.....	133
5.3.3 缩放关键帧动画.....	135
应用案例——缩放关键帧动画.....	135
5.3.4 翻转关键帧动画.....	137
应用案例——翻转关键帧动画.....	137
5.3.5 旋转关键帧动画.....	138
应用案例——旋转关键帧动画.....	138
5.3.6 淡入淡出动画.....	140
应用案例——淡入淡出动画.....	140
5.4 使用Graph Editor (曲线编辑器).....	142
5.5 制作简单的广告片头.....	144
应用案例——制作简单的广告片头.....	145
5.6 专家支招.....	152
5.6.1 单个图层显示属性的快捷方法.....	152
5.6.2 多个图层显示属性的快捷方法.....	153
5.7 总结扩展.....	153
5.7.1 本章小结.....	153
5.7.2 举一反三——制作简单文字动画.....	154

第6章 使用After Effects中的蒙版..... 155



6.1 After Effects中蒙版的原理.....	155
6.2 蒙版的创建.....	156
6.2.1 使用矩形工具创建矩形蒙版.....	156
应用案例——使用矩形工具创建矩形蒙版.....	156
6.2.2 使用椭圆工具创建椭圆形蒙版.....	157
应用案例——使用椭圆工具创建椭圆形蒙版.....	157
6.2.3 使用钢笔工具创建自由形状蒙版.....	159
应用案例——使用钢笔工具创建自由形状蒙版.....	159
6.2.4 使用橡皮擦工具创建自由形状蒙版.....	160
应用案例——使用橡皮擦工具创建自由形状蒙版.....	160
6.3 修改与设置蒙版.....	162
6.3.1 选择节点.....	163
6.3.2 移动节点.....	164
6.3.3 使用钢笔工具进行修改.....	164
6.3.4 锁定蒙版.....	165
6.3.5 变换蒙版.....	165

6.3.6 设置蒙版的属性.....	166
6.3.7 制作淡入动画效果.....	168
应用案例——制作淡入动画效果.....	168
6.3.8 应用多个蒙版.....	170
应用案例——应用多个蒙版.....	170
6.4 蒙版的混合模式.....	172
6.5 制作文字过光动画效果.....	175
应用案例——制作文字过光动画效果.....	176
6.6 专家支招.....	178
6.6.1 蒙版的复制.....	178
6.6.2 更改蒙版的底色.....	179
6.7 总结扩展.....	180
6.7.1 本章小结.....	180
6.7.2 举一反三——制作画面遮罩动画.....	180

第7章 使用时间线制作特效..... 181



7.1 创建时间线特效.....	181
7.1.1 颠倒时间.....	181
应用案例——颠倒时间.....	181
7.1.2 使用入点和出点控制面板.....	183
应用案例——使用入点和出点控制面板.....	183
7.1.3 应用重置时间命令.....	184
应用案例——应用重置时间命令.....	184
7.1.4 倒退播放.....	186
应用案例——倒退播放.....	186
7.1.5 延长时间.....	187
应用案例——延长时间.....	187
7.1.6 停止时间.....	188
应用案例——停止时间.....	188
7.2 制作文字汇聚动画.....	189
应用案例——制作文字汇聚动画.....	189
7.3 专家支招.....	195
7.3.1 对素材进行剪切处理.....	195
7.3.2 以视频中的画面作为图像素材.....	195
7.4 总结扩展.....	196
7.4.1 本章小结.....	196
7.4.2 举一反三——制作时光倒流效果.....	196

第8章 制作文字动画..... 197



8.1 输入文字.....	197
8.1.1 通过文字层创建点文字.....	197
应用案例——通过文字层创建点文字.....	197
8.1.2 通过文字工具创建点文字.....	199
应用案例——通过文字工具创建点文字.....	199
8.1.3 创建段落文字.....	200
应用案例——创建段落文字.....	200
8.1.4 点文字与段落文字相互转换.....	201
应用案例——点文字与段落文字相互转换.....	201
8.2 设置文字属性.....	203
8.2.1 设置字符属性.....	203

8.2.2 设置段落属性	206
8.3 文字的动画属性	209
8.3.1 Animate (动画)	209
8.3.2 文字随机透明动画	211
应用案例——文字随机透明动画	212
8.3.3 Source text (源文本)	214
应用案例——Source text (源文本)	215
8.3.4 Animator selector (动画选区)	217
8.3.5 Path (路径)	218
8.3.6 路径文字动画	220
应用案例——路径文字动画	220
8.3.7 文本动画预设	222
应用案例——文本动画预设	222
8.4 制作文字特效	224
8.4.1 Basic text (基础文字) 特效	224
8.4.2 Path text (路径文字) 特效	225
8.4.3 Numbers (数字) 特效	228
8.4.4 Timecode (时码) 特效	229
8.4.5 简单文字特效动画	230
应用案例——简单文字特效动画	231
8.5 制作光线描边文字特效	232
应用案例——制作光线描边文字特效	233
8.6 专家支招	238
8.6.1 改变文字的方向	238
8.6.2 转换 Photoshop 中的文字为可编辑文字	239
8.7 总结扩展	239
8.7.1 本章小结	240
8.7.2 举一反三——制作光影模糊文字效果	240

第9章 应用色彩校正特效 241



9.1 如何应用色彩调整	241
9.2 Color Correction (色彩校正) 特效	241
9.2.1 Auto Color (自动颜色)	242
9.2.2 Auto Contrast (自动对比度)	242
9.2.3 Auto Levels (自动色阶)	243
9.2.4 Black & White (黑白)	244
9.2.5 Brightness & Contrast (亮度 & 对比度)	244
9.2.6 Broadcast Colors (广播级颜色)	245
9.2.7 CC Color Neutralizer (CC 颜色调和)	246
9.2.8 CC Color Offset (CC 色彩偏移)	247
9.2.9 CC Kernel (CC 颗粒)	247
9.2.10 CC Toner (CC 色调)	248
9.2.11 Change Color (改变颜色)	249
9.2.12 Change to Color (改变到颜色)	250
9.2.13 Channel Mixer (通道混合)	250
9.2.14 Color Balance (色彩平衡)	251
9.2.15 Color Balance (HLS) (色彩平衡 (HLS))	252
9.2.16 Color Link (颜色链接)	252
9.2.17 Color Stabilizer (颜色稳定器)	253
9.2.18 Colorama (色彩渐变映射)	254
9.2.19 Curves (曲线)	256
9.2.20 Equalize (补偿)	257
9.2.21 Exposure (曝光)	257
9.2.22 Gamma/Pedestal/Gain (伽马/基准/增益)	258
9.2.23 Hue/Saturation (色相/饱和度)	258

9.2.24 Leave Color (保留颜色)	259
9.2.25 Levels (色阶)	260
9.2.26 Levels (Individual Controls) 色阶 (单独控制)	261
9.2.27 Photo Filter (照片过滤器)	262
9.2.28 PS Arbitrary Map (Photoshop 映像)	262
9.2.29 Selective Color (可选颜色)	263
9.2.30 Shadow/Highlight (阴影/高光)	264
9.2.31 Tint (色调)	265
9.2.32 Tritone (调色)	265
9.2.33 Vibrance (自然饱和度)	266
9.3 Color Correction (色彩校正) 特效的应用	266
9.3.1 调整风景照片季节	266
应用案例——调整风景照片季节	266
9.3.2 制作动感光线效果	269
应用案例——制作动感光线效果	269
9.3.3 制作水墨风格效果	273
应用案例——制作水墨效果	273
9.4 专家支招	276
9.4.1 可以通过什么方法添加色彩校正特效?	276
9.4.2 如何编辑所添加的特效?	277
9.5 总结扩展	277
9.5.1 本章小结	278
9.5.2 举一反三——制作色调校正动画	278

第10章 After Effects中的抠像技术 279



10.1 了解抠像的应用	279
10.2 Keying (键控) 抠像	279
10.2.1 CC Simple Wire Removal (CC 线性擦除)	280
10.2.2 Color Difference Key (颜色差异键控)	281
10.2.3 Color Key (颜色键控)	282
10.2.4 Color Range (颜色范围)	283
10.2.5 Difference Matte (差异蒙版)	284
10.2.6 Extract (提取)	286
10.2.7 Inner/Outer Key (内/外轮廓键控)	287
10.2.8 Linear Color Key (线性颜色键控)	288
10.2.9 Luma Key (亮度键控)	290
10.2.10 Spill Suppressor (溢出抑制)	291
10.2.11 Keylight (外挂键控)	292
10.3 制作鲜花绽放动画效果	292
应用案例——制作鲜花绽放动画效果	292
10.4 制作流行人像合成	294
应用案例——制作流行人像合成	294
10.5 专家支招	296
10.5.1 Keying (键控) 抠像的实际应用	296
10.5.2 Keying (键控) 的原理	296
10.6 总结扩展	297
10.6.1 本章小结	297
10.6.2 举一反三——合成产品广告效果	297

第11章 After Effects中内置视频特效 298



11.1 内置视频特效使用方法	298	11.6.2 Bulge (凹凸效果)	329
11.1.1 应用特效	298	11.6.3 CC Bend It (CC 两点弯曲)	330
11.1.2 复制特效	299	11.6.4 CC Bend (CC 弯曲)	330
11.1.3 暂时关闭特效	299	11.6.5 CC Blobbylize (CC 滴状斑点)	331
11.1.4 保存特效	299	11.6.6 CC Flo Motion (CC 液化流动)	332
11.1.5 删除特效	300	11.6.7 CC Griddler (CC 网格变形)	333
11.2 3D Channel (三维通道) 特效组	300	11.6.8 CC Lens (CC 镜头)	334
11.2.1 3D Channel Extract (提取 3D 通道)	300	11.6.9 CC Page Turn (CC 卷页)	334
11.2.2 Depth Matte (深度蒙版)	301	11.6.10 CC Power Pin (CC 四角缩放)	335
11.2.3 Depth of Field (场深度)	301	11.6.11 CC Ripple Pulse (CC 波纹脉冲)	336
11.2.4 EXtractoR (提取)	301	11.6.12 CC Slant (CC 倾斜)	337
11.2.5 Fog 3D (3D 雾)	302	11.6.13 CC Smear (CC 涂抹)	337
11.2.6 ID Matte (ID 蒙版)	302	11.6.14 CC Split (CC 分裂)	338
11.2.7 Identifier (标识符)	302	11.6.15 CC Split2 (CC 分裂 2)	338
11.3 Audio (音频) 特效组	303	11.6.16 CC Tiler (CC 拼贴)	339
11.3.1 Backwards (倒带)	303	11.6.17 Corner Pin (边角扭曲)	340
11.3.2 Bass & Treble (低音与高音)	303	11.6.18 Displacement Map (置换贴图)	340
11.3.3 Delay (延时)	303	11.6.19 Liquify (液化)	341
11.3.4 Flange & Chorus (变调与和声)	304	11.6.20 Magnify (放大镜)	343
11.3.5 High-Low Pass (高-低通滤波)	304	11.6.21 Mesh Warp (网格变形)	344
11.3.6 Modulator (调节器)	305	11.6.22 Mirror (镜像)	345
11.3.7 Parametric EQ (参数均衡器)	305	11.6.23 Offset (偏移)	345
11.3.8 Reverb (回声)	305	11.6.24 Optics Compensation (光学变形)	346
11.3.9 Stereo Mixer (立体声混合器)	306	11.6.25 Polar Coordinates (极坐标)	346
11.3.10 Tone (音调)	306	11.6.26 Reshape (形变)	347
11.4 Blur & Sharpen (模糊与锐化) 特效组	307	11.6.27 Ripple (波纹)	347
11.4.1 Bilateral Blur (左右对称模糊)	307	11.6.28 Rolling Shutter Repair (修复波纹)	348
11.4.2 Box Blur (盒状模糊)	307	11.6.29 Smear (涂抹)	349
11.4.3 Camera Lens Blur (相机镜头模糊)	308	11.6.30 Spherize (球面化)	349
11.4.4 CC Cross Blur (CC 交叉模糊)	309	11.6.31 Transform (变换)	350
11.4.5 CC Radial Blur (CC 放射模糊)	310	11.6.32 Turbulent Displace (动荡置换)	351
11.4.6 CC Radial Fast Blur (CC 快速放射模糊)	311	11.6.33 Twirl (扭转)	352
11.4.7 CC Vector Blur (通道矢量模糊)	311	11.6.34 Warp (弯曲)	352
11.4.8 Channel Blur (通道模糊)	312	11.6.35 Warp Stabilizer (弯曲矫正器)	353
11.4.9 Compound Blur (复合模糊)	313	11.6.36 Wave Warp (波浪弯曲)	354
11.4.10 Directional Blur (方向模糊)	314	11.7 Generate (创造) 特效组	355
11.4.11 Fast Blur (快速模糊)	314	11.7.1 4-Color Gradient (四色渐变)	355
11.4.12 Gaussian Blur (高斯模糊)	315	11.7.2 Advanced Lightning (高级闪电)	356
11.4.13 Radial Blur (径向模糊)	315	11.7.3 Audio Spectrum (音频频谱)	357
11.4.14 Reduce Interlace Flicker (减少交错闪烁)	316	11.7.4 Audio Waveform (音频波形)	358
11.4.15 Sharpen (锐化)	316	11.7.5 Beam (激光)	359
11.4.16 Smart Blur (精确模糊)	317	11.7.6 CC Glue Gun (CC 喷胶器)	360
11.4.17 Unsharp Mask (非锐化遮罩)	318	11.7.7 CC Light Burst 2.5 (CC 光线爆发 2.5)	361
11.5 Channel (通道) 特效组	318	11.7.8 CC Light Rays (CC 光芒放射)	361
11.5.1 Arithmetic (通道算法)	318	11.7.9 CC Light Sweep (CC 扫光效果)	362
11.5.2 Blend (混合)	319	11.7.10 CC Threads (CC 编织)	363
11.5.3 Calculations (计算)	320	11.7.11 Cell Pattern (单元图案)	363
11.5.4 CC Composite (CC 组合)	321	11.7.12 Checkerboard (棋盘格)	365
11.5.5 Channel Combiner (通道混合器)	321	11.7.13 Circle (圆)	365
11.5.6 Compound Arithmetic (复合算法)	322	11.7.14 Ellipse (椭圆)	366
11.5.7 Invert (反转)	323	11.7.15 Eyedropper Fill (滴管填充)	367
11.5.8 Minimax (最小最大值)	323	11.7.16 Fill (填充)	368
11.5.9 Remove Color Matting (删除颜色蒙版)	324	11.7.17 Fractal (分形)	368
11.5.10 Set Channels (通道设置)	325	11.7.18 Grid (网格)	370
11.5.11 Set Matte (遮罩设置)	326	11.7.19 Lens Flare (镜头光晕)	370
11.5.12 Shift Channels (通道转换)	326	11.7.20 Paint Bucket (油漆桶)	371
11.5.13 Solid Composite (固态合成)	327	11.7.21 Radio Waves (无线电波)	372
11.6 Distort (扭曲) 特效组	328	11.7.22 Ramp (渐变)	374
11.6.1 Bezier Warp (贝赛尔曲线变形)	328	11.7.23 Scribble (乱写)	374
		11.7.24 Stroke (描边)	376

11.7.25 Vegas (描绘).....	377	11.12.6 Posterize Time (色调分离时间).....	416
11.7.26 Write-on (书写).....	378	11.12.7 Time Difference (时间差异).....	416
11.8 Matte (蒙版) 特效组.....	379	11.12.8 Time Displacement (时间置换).....	417
11.8.1 Matte Choker (蒙版清除).....	379	11.12.9 Timewarp (时间变形).....	417
11.8.2 mocha shape (mocha 形状).....	380	11.13 Transition (切换) 特效组.....	418
11.8.3 Refine Matte (改善蒙版).....	380	11.13.1 Block Dissolve (块状溶解).....	419
11.8.4 Simple Choker (简单清除).....	381	11.13.2 Card Wipe (卡片擦除).....	419
11.9 Noise & Grain (噪波和杂点) 特效组.....	382	11.13.3 CC Glass Wipe (CC 玻璃擦除).....	420
11.9.1 Add Grain (添加杂点).....	382	11.13.4 CC Grid Wipe (CC 网格擦除).....	421
11.9.2 Dust & Scratches (蒙尘与划痕).....	384	11.13.5 CC Image Wipe (CC 图像擦除).....	422
11.9.3 Fractal Noise (分形噪波).....	385	11.13.6 CC Jaws (CC 锯齿).....	422
11.9.4 Match Grain (匹配杂点).....	386	11.13.7 CC Light Wipe (CC 发光过渡).....	423
11.9.5 Median (中间值).....	387	11.13.8 CC Line Sweep (CC 线扫描).....	424
11.9.6 Noise (噪波).....	387	11.13.9 CC Radial ScaleWipe (CC 放射状缩放擦除).....	424
11.9.7 Noise Alpha (噪波 Alpha).....	388	11.13.10 CC Scale Wipe (CC 缩放擦除).....	425
11.9.8 Noise HLS (噪波 HLS).....	388	11.13.11 CC Twister (CC 扭曲).....	425
11.9.9 Noise HLS Auto (自动噪波 HLS).....	389	11.13.12 CC WarpoMatic (CC 液化扭曲).....	426
11.9.10 Remove Grain (降噪).....	389	11.13.13 Gradient Wipe (梯度擦除).....	427
11.9.11 Turbulent Noise (扰动噪波).....	390	11.13.14 Iris Wipe (星形擦除).....	427
11.10 Perspective (透视) 特效组.....	391	11.13.15 Linear Wipe (线性擦除).....	428
11.10.1 3D Camera Tracker (3D 摄像机追踪).....	391	11.13.16 Radial Wipe (径向擦除).....	428
11.10.2 3D Glasses (3D 眼镜).....	392	11.13.17 Venetian Blinds (百叶窗).....	429
11.10.3 Bevel Alpha (Alpha 斜角).....	393	11.14 Utility (实用) 特效组.....	430
11.10.4 Bevel Edges (斜边).....	393	11.14.1 Apply Color LUT (应用颜色表).....	430
11.10.5 CC Cylinder (CC 圆柱体).....	394	11.14.2 CC Overbrights (CC 超过亮色).....	430
11.10.6 CC Sphere (CC 球体).....	394	11.14.3 Cineon Converter (胶片转换).....	430
11.10.7 CC Spotlight (CC 聚光灯).....	395	11.14.4 Color Profile Converter (色彩轮廓转换).....	431
11.10.8 Drop Shadow (投影).....	396	11.14.5 Grow Bounds (区域伸缩).....	432
11.10.9 Radial Shadow (径向阴影).....	396	11.14.6 HDR Compaider (HDR 压缩扩展器).....	432
11.11 Stylize (风格化) 特效组.....	397	11.14.7 HDR Highlight compression (HDR 高光压缩).....	433
11.11.1 Brush Strokes (画笔描边).....	398	11.15 After Effects CS6中特效的应用.....	433
11.11.2 Cartoon (卡通).....	398	11.15.1 制作手绘心形动画.....	433
11.11.3 CC Block Load (CC 阻塞加载).....	399	应用案例——制作手绘心形动画.....	433
11.11.4 CC Burn Film (CC 燃烧).....	400	11.15.2 制作动感文字效果.....	437
11.11.5 CC Glass (CC 玻璃).....	400	应用案例——制作动感文字效果.....	437
11.11.6 CC Kaleida (CC 万花筒).....	401	11.15.3 制作三维空间图像展示动画.....	440
11.11.7 CC Mr.Smoothie (CC 平滑).....	402	应用案例——制作三维空间图像展示动画.....	440
11.11.8 CC Plastic (CC 塑料).....	402	11.16 专家支招.....	447
11.11.9 CC RepeTile (CC 边缘拼贴).....	403	11.16.1 添加特效的其他方法.....	447
11.11.10 CC Threshold (CC 阈值).....	403	11.16.2 特效参数编辑技巧.....	448
11.11.11 CC Threshold RGB (CC 阈值 RGB).....	404	11.17 总结扩展.....	448
11.11.12 Color Emboss (彩色浮雕).....	405	11.17.1 本章小结.....	448
11.11.13 Emboss (浮雕).....	405	11.17.2 举一反三——制作恢复图像色彩动画.....	448
11.11.14 Find Edges (查找边缘).....	406	第12章 应用模拟特效 (详见光盘).....	450
11.11.15 Glow (发光).....	406		
11.11.16 Mosaic (马赛克).....	407	12.1 Simulation (模拟) 特效.....	450
11.11.17 Motion Tile (运动拼贴).....	408	12.1.1 Card Dance (卡片舞蹈).....	450
11.11.18 Posterize (色彩分离).....	409	12.1.2 Caustics (聚焦).....	454
11.11.19 Roughen Edges (粗糙边缘).....	409	12.1.3 CC Ball Action (CC 滚珠操作).....	456
11.11.20 Scatter (分散).....	410	12.1.4 CC Bubbles (CC 吹泡泡).....	457
11.11.21 Strobe Light (闪光灯).....	411	12.1.5 CC Drizzle (CC 细雨滴).....	458
11.11.22 Texturize (纹理).....	411	12.1.6 CC Hair (CC 毛发).....	459
11.11.23 Threshold (阈值).....	412	12.1.7 CC Mr.Mercury (CC 水银滴落).....	460
11.12 Time (时间) 特效组.....	413	12.1.8 CC Particle Systems (CC 粒子仿真系统).....	462
11.12.1 CC Force Motion Blur (CC 强力运动模糊).....	413	12.1.9 CC Particle World (CC 粒子仿真世界).....	464
11.12.2 CC Time Blend (CC 时间混合).....	414		
11.12.3 CC Time Blend FX (CC 时间混合 FX).....	414		
11.12.4 CC Wide Time (CC 时间工具).....	415		
11.12.5 Echo (重复).....	415		

12.1.10	CC Pixel Polly (CC 像素多边形)	466
12.1.11	CC Rainfall (CC 下雨)	467
12.1.12	CC Scatterize (CC 散射效果)	468
12.1.13	CC Snowfall (CC 下雪)	469
12.1.14	CC Star Burst (CC 星爆)	470
12.1.15	Foam (水泡)	471
12.1.16	Particle Playground (粒子运动场)	473
12.1.17	Shatter (碎片)	478
12.1.18	Wave World (水波世界)	480
12.2	Simulation (模拟) 特效的应用	482
12.2.1	制作下雪效果	482
应用案例	——制作下雪效果	482
12.2.2	制作粒子特效	484
应用案例	——制作粒子特效	484
12.3	专家支招	487
12.3.1	使用文本替换粒子	487
12.4	总结扩展	488
12.4.1	本章小结	488
12.4.2	举一反三——制作下雨效果	488

第13章 跟踪、稳定与表达式 (详见光盘) 489



13.1	跟踪与稳定的应用	489
13.1.1	认识“Tracker (跟踪)”面板	489
13.1.2	跟踪范围框	491
13.1.3	制作位移跟踪动画	491
应用案例	——制作位移跟踪动画	491
13.1.4	制作旋转跟踪动画	493
应用案例	——制作旋转跟踪动画	494
13.1.5	制作透视跟踪动画	496
应用案例	——制作透视跟踪动画	496
13.1.6	制作画面稳定跟踪动画	498
应用案例	——制作画面稳定跟踪动画	498
13.2	Wiggler (摇摆器)	501
13.2.1	认识“Wiggler (摇摆器)”面板	501
13.2.2	制作动感的随机动画	501
应用案例	——制作动感的随机动画	501
13.3	Motion Sketch (运动草图)	504
13.3.1	认识“Motion Sketch (运动草图)”面板	504
13.3.2	制作简单的运动动画	504
应用案例	——制作简单的运动动画	505
13.4	了解表达式	507
13.5	表达式的操作	508
13.5.1	添加表达式	508
13.5.2	编辑表达式	508
13.5.3	删除表达式	509
13.5.4	保存和调用表达式	509
13.5.5	为表达式添加注释	510
13.5.6	表达式中的量	510
13.6	表达式语言菜单	510
13.6.1	制作晃动文字动画	511
应用案例	——制作晃动文字动画	511
13.6.2	制作开场文字动画	513
应用案例	——制作开场文字动画	513
13.7	专家支招	518

13.7.1	复制应用表达式	518
13.7.2	将表达式转化为关键帧	518
13.8	总结扩展	518
13.8.1	本章小结	519
13.8.2	举一反三——为视频添加动态马赛克	519

第14章 渲染输出影片 (详见光盘) 520

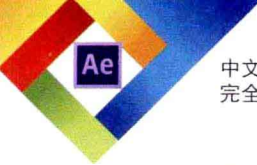


14.1	什么是渲染影片	520
14.2	渲染工作区	520
14.2.1	手动调整渲染工作区	520
应用案例	——手动调整渲染工作区	521
14.2.2	使用快捷键调整渲染工作区	522
14.3	“Render Queue (渲染序列)”面板	522
14.3.1	渲染进度	522
14.3.2	渲染细节	523
14.3.3	渲染队列	524
14.4	渲染设置	525
14.4.1	更改渲染模板	525
14.4.2	“Render Settings (渲染设置)”对话框	526
14.4.3	创建渲染模板	528
14.5	输出设置	528
14.5.1	“Output Module (输出模块)”对话框	529
14.5.2	创建输出模板	529
14.6	影片输出	530
14.6.1	输出标准 AVI 视频	530
应用案例	——输出标准 AVI 视频	530
14.6.2	输出合成中某一帧图像	531
应用案例	——输出合成中某一帧图像	531
14.6.3	输出透底图像	533
应用案例	——输出透底图像	533
14.6.4	输出图像序列	534
应用案例	——输出图像序列	534
14.6.5	输出 SWF 格式文件	535
应用案例	——输出 SWF 格式文件	535
14.6.6	输出音频文件	537
应用案例	——输出音频文件	536
14.7	制作地图搜索动画并输出	538
应用案例	——制作地图搜索动画并输出	538
14.8	专家支招	541
14.8.1	文件打包	542
14.8.2	与 Flash 相关的输出文件	542
14.9	总结扩展	542
14.9.1	本章小结	542
14.9.2	举一反三——输出 FLV 视频	542


第15章 制作栏目片头 (详见光盘) 544



15.1	创建粒子	544
应用案例	——创建粒子	544
15.2	创建文字	547
应用案例	——创建文件	548



15.3 制作文字动画	549
应用案例——制作文字动画	549
15.4 合成最终效果	555
应用案例——合成最终效果	555

 联系方式

咨询电话：（010）88254160 88254161-67

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

技术答疑邮箱：support@fecit.com.cn

售后服务QQ号：support@fecit.com.cn