

# 《After Effects CS6从入门》

## 图书基本信息

书名：《After Effects CS6从入门到精通》

13位ISBN编号：9787302311997

10位ISBN编号：7302311994

出版时间：2013-5

出版社：清华大学出版社

作者：王红卫

页数：476

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 内容概要

本书根据多位业界资深影视制作大师的教学与实践经验编写而成。全书分为两大部分：软件基础知识和案例实战

应用。软件基础知识包括1~10章，主要讲解After Effects CS6影视动画制作基础、After Effects CS6的基本参数、项目创

建及素材管理、关键帧操作与基础文字动画、蒙版动画、色彩控制与抠像、仿真模拟特效及视频的渲染与输出设置，

并在基础知识的讲解中插入实例应用，让读者在学习和巩固基础知识的同时提高实战技能；案例实战应用包括11叶

章，侧重影视实战应用。

随书附赠的多媒体教学光盘中，收录了38个基础知识及29个案例的全程视频语音讲解，同时提供书中所有案例的调用

素材和源文件，手把手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。

本书适用于欲从事影视制作、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。

# 《After Effects CS6从入门》

## 作者简介

王红卫 男 毕业于郑州大学计算机专业 北京理工大学百事特任教多年 水木风云工作室创始人 为人诚恳、乐观向上、拥有较强的适应能力，写过多部畅销计算机图书并获得好评。

## 书籍目录

### 第1章 After Effects CS6 影视动画制作基础

- 1
- 1.1 数码影视视频基础
  - 1
  - 1.1.1 帧的概念
    - 1
  - 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
    - 3
  - 1.1.6 视频时间码
    - 3
- 1.2 镜头一般表现手法
  - 4
  - 1.2.1 推镜头
    - 4
  - 1.2.2 移镜头
    - 4
  - 1.2.3 跟镜头
    - 4
  - 1.2.4 摇镜头
    - 5
  - 1.2.5 旋转镜头
    - 5
  - 1.2.6 拉镜头
    - 5
  - 1.2.7 甩镜头
    - 6
  - 1.2.8 晃镜头
    - 6

### 第2章 After Effects CS6的基本参数

- 7
- 2.1 After Effects CS6操作界面简介
  - 7
  - 2.1.1 启动After Effects CS6
    - 7
  - 2.1.2 After Effects CS6工作界面介绍
    - 8
  - 2.1.3 自定义工作模式
    - 9
  - 2.1.4 保存工作界面
    - 11
  - 2.1.5 工具栏的介绍

|        |              |
|--------|--------------|
| 11     |              |
| 2.1.6  | 浮动面板的介绍      |
| 12     |              |
| 2.1.7  | 图层的显示、锁定与重命名 |
| 16     |              |
| 2.2    | 使用辅助功能       |
| 18     |              |
| 2.2.1  | 应用缩放功能       |
| 19     |              |
| 2.2.2  | 安全框          |
| 19     |              |
| 2.2.3  | 网格的使用        |
| 20     |              |
| 2.2.4  | 参考线          |
| 21     |              |
| 2.2.5  | 标尺的使用        |
| 22     |              |
| 2.2.6  | 快照           |
| 23     |              |
| 2.2.7  | 显示通道         |
| 23     |              |
| 2.2.8  | 分辨率解析        |
| 23     |              |
| 2.2.9  | 设置区域预览       |
| 24     |              |
| 2.2.10 | 设置不同视图       |
| 24     |              |
| 第3章    | 项目创建及素材管理    |
| 25     |              |
| 3.1    | 项目、合成文件的操作   |
| 25     |              |
| 3.1.1  | 创建项目及合成文件    |
| 25     |              |
| 3.1.2  | 保存项目文件       |
| 26     |              |
| 3.2    | 素材的导入        |
| 27     |              |
| 3.2.1  | 几种常见素材的导入介绍  |
| 27     |              |
| 3.2.2  | JPG格式静态图片的导入 |
| 28     |              |
| 3.2.3  | 序列素材的导入      |
| 29     |              |
| 3.2.4  | PSD格式素材的导入   |
| 30     |              |
| 3.3    | 素材的管理        |
| 31     |              |
| 3.3.1  | 使用文件夹归类管理素材  |
| 31     |              |

## 3.3.2 添加素材

33

## 3.3.3 查看和移动素材

34

## 3.3.4 设置入点和出点

34

## 第4章 关键帧操作与基础文字动画

36

### 4.1 创建及查看关键帧

36

#### 4.1.1 如何创建关键帧

36

#### 4.1.2 查看关键帧

37

### 4.2 编辑关键帧

38

#### 4.2.1 选择关键帧

38

#### 4.2.2 移动关键帧

39

#### 4.2.3 删除关键帧

39

#### 4.2.4 旋转文字动画

40

### 4.3 文本工具

42

#### 4.3.1 文本的创建

42

#### 4.3.2 Character ( 字符 ) 和Paragraph ( 段落 ) 面板

43

### 4.4 文本属性

43

#### 4.4.1 Animate ( 动画 )

44

#### 4.4.2 文字随机透明动画

44

#### 4.4.3 Path ( 路径 )

46

#### 4.4.4 路径文字动画

48

### 4.5 其他文本的应用

50

#### 4.5.1 Basic Text ( 基础文字 )

50

#### 4.5.2 Path Text ( 路径文字 )

52

#### 4.5.3 利用可见字符制作机打字动画

54

## 第5章 蒙版动画

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 56                                |    |
| 5.1 蒙版动画的原理                       | 56 |
| 5.2 创建蒙版                          | 57 |
| 5.2.1 利用矩形工具创建方形蒙版                | 57 |
| 5.2.2 利用椭圆工具创建椭圆形蒙版               | 58 |
| 5.2.3 利用钢笔工具创建自由蒙版                | 58 |
| 5.3 改变蒙版的形状                       | 59 |
| 5.3.1 节点的选择                       | 59 |
| 5.3.2 节点的移动                       | 59 |
| 5.3.3 添加/删除节点                     | 60 |
| 5.3.4 节点的转换技巧                     | 60 |
| 5.3.5 利用蒙版制作放大镜动画                 | 61 |
| 5.4 修改蒙版属性                        | 64 |
| 5.4.1 蒙版的混合模式                     | 64 |
| 5.4.2 修改蒙版的大小                     | 65 |
| 5.4.3 蒙版的锁定                       | 65 |
| 5.4.4 蒙版的羽化操作                     | 65 |
| 5.4.5 利用蒙版路径制作擦除动画                | 66 |
| 5.4.6 蒙版的不透明度                     | 67 |
| 5.4.7 蒙版区域的扩展和收缩                  | 68 |
| 5.4.8 利用蒙版扩展制作电视屏幕效果              | 68 |
| 第6章 色彩控制与抠像                       | 70 |
| 6.1 色彩调整的应用方法                     | 70 |
| 6.2 使用Color Correction (色彩校正) 特效组 | 70 |
| 6.2.1 Auto Color(自动颜色)            | 71 |

- 6.2.2 Auto Contrast (自动对比度)  
71
- 6.2.3 Auto Levels (自动色阶)  
71
- 6.2.4 Black & White (黑白)  
72
- 6.2.5 Brightness & Contrast (亮度&对比度)  
72
- 6.2.6 Broadcast Colors (广播级颜色)  
73
- 6.2.7 CC Color Neutralizer (颜色中和剂)  
73
- 6.2.8 CC Color Offset (CC色彩偏移)  
73
- 6.2.9 CC Kernel (CC内核)  
74
- 6.2.10 CC Toner (CC调色)  
74
- 6.2.11 Change Color (改变颜色)  
74
- 6.2.12 Change To Color (改变到颜色)  
75
- 6.2.13 Channel Mixer (通道混合)  
75
- 6.2.14 Color Balance (色彩平衡)  
76
- 6.2.15 Color Balance (HLS) (色彩平衡(HLS))  
76
- 6.2.16 Color Link (颜色链接)  
77
- 6.2.17 Color Stabilizer (颜色稳定器)  
77
- 6.2.18 Colorama (色彩渐变映射)  
77
- 6.2.19 Curves (曲线)  
78
- 6.2.20 Equalize (补偿)  
78
- 6.2.21 Exposure (曝光)  
79
- 6.2.22 Gamma / Pedestal / Gain (伽马/基准/增益)  
79
- 6.2.23 Hue / Saturation (色相/饱和度)  
79
- 6.2.24 Leave Color (保留颜色)  
80
- 6.2.25 Levels (色阶)  
80
- 6.2.26 Levels (Individual Controls) (单独色阶控制)



|        |                                 |
|--------|---------------------------------|
| 81     |                                 |
| 6.2.27 | Photo Filter (照片过滤器)            |
| 81     |                                 |
| 6.2.28 | PS Arbitrary Map (Photoshop曲线图) |
| 81     |                                 |
| 6.2.29 | Selective Color (可选颜色)          |
| 82     |                                 |
| 6.2.30 | Shadow / Highlight (阴影/高光)      |
| 82     |                                 |
| 6.2.31 | Tint (色调)                       |
| 83     |                                 |
| 6.2.32 | Tritone (调色)                    |
| 83     |                                 |
| 6.2.33 | vibrance (自然饱和度)                |
| 83     |                                 |
| 6.3    | 素材抠像——Keying (键控)               |
| 83     |                                 |
| 6.3.1  | CC Simple Wire Removal (擦钢丝)    |
| 84     |                                 |
| 6.3.2  | Color Difference Key (颜色差值键控)   |
| 84     |                                 |
| 6.3.3  | Color Key (色彩键)                 |
| 85     |                                 |
| 6.3.4  | Color Range (颜色范围)              |
| 85     |                                 |
| 6.3.5  | Difference Matte (差异蒙版)         |
| 86     |                                 |
| 6.3.6  | Extract (提取)                    |
| 86     |                                 |
| 6.3.7  | Inner/Outer Key (内外键控)          |
| 87     |                                 |
| 6.3.8  | Keylight 1.2 (抠像1.2)            |
| 88     |                                 |
| 6.3.9  | Linear Color Key (线性颜色键控)       |
| 88     |                                 |
| 6.3.10 | Luma Key (亮度键)                  |
| 89     |                                 |
| 6.3.11 | Spill Suppressor (溢出抑制)         |
| 89     |                                 |
| 6.3.12 | 色彩键抠像                           |
| 90     |                                 |
| 第7章    | 仿真模拟特效的应用                       |
| 92     |                                 |
| 7.1    | 仿真模拟特效的应用方法                     |
| 92     |                                 |
| 7.2    | 仿真特效——Simulation (模拟)           |
| 92     |                                 |
| 7.2.1  | Card Dance (卡片舞蹈)               |
| 92     |                                 |

|   |     |
|---|-----|
| 7.2.2 Caustics ( 焦散 )                   | 94  |
| 7.2.3 CC Ball Action ( CC 滚珠操作 )        | 95  |
| 7.2.4 实战：利用CC 滚珠操作制作旋转粒子球               | 95  |
| 7.2.5 CC Bubbles ( CC吹泡泡 )              | 97  |
| 7.2.6 CC Drizzle ( CC 细雨滴 )             | 97  |
| 7.2.7 CC Hair ( CC 毛发 )                 | 98  |
| 7.2.8 CC Mr.Mercury ( CC 水银滴落 )         | 98  |
| 7.2.9 CC Particle Systems ( CC 粒子仿真系统 ) | 99  |
| 7.2.10 CC Particle World ( CC粒子仿真世界 )   | 99  |
| 7.2.11 CC Pixel Polly ( CC像素多边形 )       | 101 |
| 7.2.12 CC Rainfall ( CC下雨 )             | 101 |
| 7.2.13 CC Scatterize ( CC 散射效果 )        | 102 |
| 7.2.14 CC Snow ( CC下雪 )                 | 102 |
| 7.2.15 实战：利用CC下雪制作下雪效果                  | 102 |
| 7.2.16 CC Star Burst ( CC星爆 )           | 103 |
| 7.2.17 Foam ( 水泡 )                      | 104 |
| 7.2.18 实战：利用水泡特效制作飞舞的气泡                 | 105 |
| 7.2.19 Particle Playground ( 粒子运动场 )    | 107 |
| 7.2.20 Shatter ( 碎片 )                   | 109 |
| 7.2.21 实战：利用碎片特效制作破碎文字                  | 110 |
| 7.2.22 Wave World ( 水波世界 )              | 111 |
| 第8章 After Effects CS6 视频特效              | 113 |
| 8.1 视频特效的使用方法                           | 113 |
| 8.2 视频特效的编辑技巧                           | 114 |
| 8.2.1 特效参数的调整                           |     |

|                                     |
|-------------------------------------|
| 114                                 |
| 8.2.2 特效的复制与粘贴                      |
| 115                                 |
| 8.3 视频特效关键帧动画的制作                    |
| 116                                 |
| 8.3.1 新建合成                          |
| 116                                 |
| 8.3.2 制作闪光文字                        |
| 116                                 |
| 8.3.3 制作文字破碎效果                      |
| 118                                 |
| 8.4 3D Channel ( 三维通道 ) 特效组         |
| 119                                 |
| 8.4.1 3D Channel Extract ( 提取3D通道 ) |
| 119                                 |
| 8.4.2 Depth Matte ( 深度蒙版 )          |
| 119                                 |
| 8.4.3 Depth of Field ( 场深度 )        |
| 119                                 |
| 8.4.4 EXtractoR ( 提取 )              |
| 120                                 |
| 8.4.5 Fog 3D ( 3D雾 )                |
| 120                                 |
| 8.4.6 ID Matte ( ID蒙版 )             |
| 120                                 |
| 8.4.7 IDentifier ( 标识符 )            |
| 121                                 |
| 8.5 Audio ( 音频 ) 特效组                |
| 121                                 |
| 8.5.1 Backwards ( 倒带 )              |
| 121                                 |
| 8.5.2 Bass & Treble ( 低音与高音 )       |
| 121                                 |
| 8.5.3 Delay ( 延时 )                  |
| 122                                 |
| 8.5.4 Flange & Chorus ( 变调和和声 )     |
| 122                                 |
| 8.5.5 High-Low Pass ( 高-低通滤波 )      |
| 123                                 |
| 8.5.6 Modulator ( 调节器 )             |
| 123                                 |
| 8.5.7 Parametric EQ ( 参数均衡器 )       |
| 123                                 |
| 8.5.8 Reverb ( 混响 )                 |
| 124                                 |
| 8.5.9 Stereo Mixer ( 立体声混合器 )       |
| 125                                 |
| 8.5.10 Tone ( 音调 )                  |
| 125                                 |

- 8.6 Blur & Sharpen (模糊与锐化) 特效组  
125
- 8.6.1 Bilateral Blur (左右对称模糊)  
126
- 8.6.2 Box Blur (盒状模糊)  
126
- 8.6.3 Camera Lens Blur (摄像机模糊)  
126
- 8.6.4 CC Cross Blur (CC 交叉模糊)  
127
- 8.6.5 CC Radial Blur (CC 放射模糊)  
127
- 8.6.6 CC Radial Fast Blur (CC 快速放射模糊)  
128
- 8.6.7 CC Vector Blur (通道矢量模糊)  
128
- 8.6.8 Channel Blur (通道模糊)  
128
- 8.6.9 Compound Blur (复合模糊)  
129
- 8.6.10 Directional Blur (方向模糊)  
129
- 8.6.11 Fast Blur (快速模糊)  
129
- 8.6.12 Gaussian Blur (高斯模糊)  
130
- 8.6.13 Radial Blur (径向模糊)  
130
- 8.6.14 Reduce Interlace Flicker (降低交错闪烁)  
130
- 8.6.15 Sharpen (锐化)  
131
- 8.6.16 Smart Blur (精确模糊)  
131
- 8.6.17 Unsharp Mask (非锐化遮罩)  
131
- 8.7 Channel (通道) 特效组  
132
- 8.7.1 Arithmetic (通道算法)  
132
- 8.7.2 Blend (混合)  
132
- 8.7.3 Calculations (计算)  
133
- 8.7.4 CC Composite (CC组合)  
134
- 8.7.5 Channel Combiner (通道组合器)  
134
- 8.7.6 Compound Arithmetic (复合算法)

- 134
- 8.7.7 Invert ( 反转 )  
135
- 8.7.8 Minimax ( 最小最大值 )  
135
- 8.7.9 Remove Color Matting ( 删除颜色蒙版 )  
136
- 8.7.10 Set Channels ( 通道设置 )  
136
- 8.7.11 Set Matte ( 遮罩设置 )  
136
- 8.7.12 Shift Channels ( 通道转换 )  
137
- 8.7.13 Solid Composite ( 固态合成 )  
137
- 8.8 Distort ( 扭曲 ) 特效组  
138
- 8.8.1 Bezier Warp ( 贝塞尔曲线变形 )  
138
- 8.8.2 Bulge ( 凹凸效果 )  
139
- 8.8.3 CC Bend It ( CC 2点弯曲 )  
139
- 8.8.4 CC Bender ( CC 弯曲 )  
140
- 8.8.5 CC Blobbylize ( CC 滴状斑点 )  
140
- 8.8.6 CC Flo Motion ( CC 液化流动 )  
141
- 8.8.7 CC Griddler ( CC 网格变形 )  
141
- 8.8.8 CC Lens ( CC 镜头 )  
141
- 8.8.9 CC Page Turn ( CC 卷页 )  
142
- 8.8.10 实战：利用CC 卷页特效制作翻页  
142
- 8.8.11 CC Power Pin ( CC 四角缩放 )  
144
- 8.8.12 CC Ripple Pulse ( CC 波纹脉冲 )  
145
- 8.8.13 CC Slant ( CC 倾斜 )  
145
- 8.8.14 CC Smear ( CC 涂抹 )  
145
- 8.8.15 CC Split ( CC 分裂 )  
146
- 8.8.16 CC Split 2 ( CC 分裂2 )  
146

- 8.8.17 CC Tiler ( CC 拼贴 )  
146
- 8.8.18 Corner Pin ( 边角扭曲 )  
147
- 8.8.19 Displacement Map ( 置换贴图 )  
147
- 8.8.20 Liquify ( 液化 )  
148
- 8.8.21 Magnify ( 放大镜 )  
149
- 8.8.22 Mesh Warp ( 网格变形 )  
150
- 8.8.23 Mirror ( 镜像 )  
150
- 8.8.24 Offset ( 偏移 )  
151
- 8.8.25 Optics Compensation ( 光学变形 )  
151
- 8.8.26 Polar Coordinates ( 极坐标 )  
151
- 8.8.27 Reshape ( 形变 )  
152
- 8.8.28 Ripple ( 波纹 )  
152
- 8.8.29 Rolling Shutter Repair ( 滚动快门修复 )  
153
- 8.8.30 Smear ( 涂抹 )  
153
- 8.8.31 Spherize ( 球面化 )  
153
- 8.8.32 Transform ( 变换 )  
154
- 8.8.33 Turbulent Displace ( 动荡置换 )  
154
- 8.8.34 Twirl ( 扭转 )  
155
- 8.8.35 Warp ( 变形 )  
155
- 8.8.36 Warp Stabilizer ( 变形稳定器 )  
155
- 8.8.37 Wave Warp ( 波浪变形 )  
156
- 8.8.38 实战：利用波浪变形特效制作水中动画  
157
- 8.9 Generate ( 创造 ) 特效组  
159
- 8.9.1 4-Color Gradient ( 四色渐变 )  
160
- 8.9.2 Advanced Lightning ( 高级闪电 )

- 160
- 8.9.3 Audio Spectrum (声谱)  
161
- 8.9.4 实战：利用声音频谱特效制作音波频率  
163
- 8.9.5 Audio Waveform (声波)  
166
- 8.9.6 实战：利用声波特效制作跳动的乐符  
166
- 8.9.7 Beam (激光)  
168
- 8.9.8 CC Glue Gun (CC 喷胶器)  
169
- 8.9.9 CC Light Burst 2.5 (CC 光线爆裂2.5)  
169
- 8.9.10 CC Light Rays (CC 光芒放射)  
169
- 8.9.11 CC Light Sweep (CC 扫光效果)  
170
- 8.9.12 Cell Pattern (细胞图案)  
170
- 8.9.13 Checkerboard (棋盘格)  
171
- 8.9.14 Circle (圆)  
171
- 8.9.15 Ellipse (椭圆)  
172
- 8.9.16 Eyedropper Fill (滴管填充)  
172
- 8.9.17 Fill (填充)  
173
- 8.9.18 Fractal (分形)  
173
- 8.9.19 Grid (网格)  
174
- 8.9.20 Lens Flare (镜头光晕)  
174
- 8.9.21 Paint Bucket (油漆桶)  
175
- 8.9.22 Radio Waves (无线电波)  
175
- 8.9.23 Ramp (渐变)  
177
- 8.9.24 Scribble (乱写)  
177
- 8.9.25 Stroke (描边)  
178
- 8.9.26 实战：利用描边特效制作舞动光线  
179

- 8.9.27 Vegas ( 描绘 )  
181
- 8.9.28 Write-on ( 书写 )  
182
- 8.10 Matte ( 蒙版 ) 特效组  
183
  - 8.10.1 Matte Choker ( 蒙版阻塞 )  
183
  - 8.10.2 Refine Matte ( 精炼蒙版 )  
183
  - 8.10.3 Simple Choker ( 简易阻塞 )  
183
- 8.11 Noise & Grain ( 噪波和杂点 ) 特效组  
184
  - 8.11.1 Add Grain ( 添加杂点 )  
184
  - 8.11.2 Dust & Scratches ( 蒙尘与划痕 )  
185
  - 8.11.3 Fractal Noise ( 分形噪波 )  
185
  - 8.11.4 实战：利用分形噪波特效制作烟雾文字  
186
  - 8.11.5 Match Grain ( 匹配杂点 )  
189
  - 8.11.6 Median ( 中间值 )  
190
  - 8.11.7 Noise ( 噪波 )  
190
  - 8.11.8 实战：利用噪波特效制作文字破碎效果  
190
  - 8.11.9 Noise Alpha ( 噪波Alpha )  
194
  - 8.11.10 Noise HLS ( 噪波HLS )  
194
  - 8.11.11 Noise HLS Auto ( 自动噪波HLS )  
194
  - 8.11.12 Remove Grain ( 降噪 )  
195
  - 8.11.13 Turbulent Noise ( 扰动噪波 )  
195
- 8.12 Obsolete ( 旧版本 ) 特效组  
196
  - 8.12.1 Basic 3D ( 基础3D )  
196
  - 8.12.2 Basic Text ( 基础文字 )  
196
  - 8.12.3 Lightning ( 闪电 )  
197
  - 8.12.4 Path Text ( 路径文字 )



- 197
- 8.13 Perspective ( 透视 ) 特效组
- 199
  - 8.13.1 3D Glasses ( 3D眼镜 )
  - 199
  - 8.13.2 Bevel Alpha ( Alpha斜角 )
  - 199
  - 8.13.3 Bevel Edges ( 斜边 )
  - 200
  - 8.13.4 CC Cylinder ( CC 圆柱体 )
  - 200
  - 8.13.5 CC Sphere ( CC 球体 )
  - 200
  - 8.13.6 实战：利用CC球体特效制作红色行星
  - 201
  - 8.13.7 CC Spotlight ( CC 聚光灯 )
  - 202
  - 8.13.8 Drop Shadow ( 投影 )
  - 203
  - 8.13.9 Radial Shadow ( 径向阴影 )
  - 203
- 8.14 Stylize ( 风格化 ) 特效组
- 204
  - 8.14.1 Brush Strokes ( 画笔描边 )
  - 204
  - 8.14.2 Cartoon ( 卡通 )
  - 204
  - 8.14.3 CC Burn Film ( CC 燃烧效果 )
  - 205
  - 8.14.4 CC Glass ( CC 玻璃 )
  - 205
  - 8.14.5 CC Kaleida ( CC 万花筒 )
  - 206
  - 8.14.6 CC Mr.Smoothie ( CC 平滑 )
  - 206
  - 8.14.7 CC RepeTile ( 边缘拼贴 )
  - 207
  - 8.14.8 CC Threshold ( CC 阈值 )
  - 207
  - 8.14.9 CC Threshold RGB ( CC 阈值RGB )
  - 207
  - 8.14.10 Color Emboss ( 彩色浮雕 )
  - 208
  - 8.14.11 Emboss ( 浮雕 )
  - 208
  - 8.14.12 Find Edges ( 查找边缘 )
  - 208
  - 8.14.13 实战：利用查找边缘特效制作水墨动画
  - 209

- 8.14.14 Glow ( 发光 )  
211
- 8.14.15 Mosaic ( 马赛克 )  
212
- 8.14.16 Motion Tile ( 运动拼贴 )  
212
- 8.14.17 Posterize ( 色彩分离 )  
213
- 8.14.18 Roughen Edges ( 粗糙边缘 )  
213
- 8.14.19 Scatter ( 分散 )  
213
- 8.14.20 Strobe Light ( 闪光灯 )  
214
- 8.14.21 Texturize ( 纹理 )  
214
- 8.14.22 Threshold ( 阈值 )  
215
- 8.15 Text ( 文字 ) 特效组  
215
  - 8.15.1 Numbers ( 数字效果 )  
215
  - 8.15.2 Timecode ( 时间码 )  
216
- 8.16 Time ( 时间 ) 特效组  
216
  - 8.16.1 CC Force Motion Blur ( CC 强力运动模糊 )  
216
  - 8.16.2 CC Time Blend ( CC 时间混合 )  
217
  - 8.16.3 CC Time Blend FX ( CC 时间混合FX )  
217
  - 8.16.4 CC Wide Time ( CC时间工具 )  
217
  - 8.16.5 Echo ( 重复 )  
218
  - 8.16.6 Posterize Time ( 多色调分色时期 )  
218
  - 8.16.7 Time Difference ( 时间差异 )  
218
  - 8.16.8 Time Displacement ( 时间置换 )  
219
  - 8.16.9 Timewarp ( 时间变形 )  
219
- 8.17 Transition ( 切换 ) 特效组  
219
  - 8.17.1 Block Dissolve ( 色块溶解 )  
220
  - 8.17.2 Card Wipe ( 卡片擦除 )

|  |
|--|
| 220  |
| 8.17.3 实战：制作卡片擦拭效果                           |
| 221  |
| 8.17.4 CC Glass Wipe ( CC 玻璃擦除 )             |
| 223  |
| 8.17.5 CC Grid Wipe ( CC 网格擦除 )              |
| 223  |
| 8.17.6 CC Image Wipe ( CC图像擦除 )              |
| 224  |
| 8.17.7 CC Jaws ( CC 锯齿 )                     |
| 224  |
| 8.17.8 CC Light Wipe ( CC 发光过渡 )             |
| 225  |
| 8.17.9 CC Radial ScaleWipe ( CC放射状缩放擦除 )     |
| 225  |
| 8.17.10 CC Scale Wipe ( CC 缩放擦除 )            |
| 226  |
| 8.17.11 CC Twister ( CC扭曲 )                  |
| 226  |
| 8.17.12 Gradient Wipe ( 梯度擦除 )               |
| 226  |
| 8.17.13 Iris Wipe ( 形状擦除 )                   |
| 227  |
| 8.17.14 Linear Wipe ( 线性擦除 )                 |
| 227  |
| 8.17.15 Radial Wipe ( 径向擦除 )                 |
| 227  |
| 8.17.16 Venetian Blinds ( 百叶窗 )              |
| 228  |
| 8.18 Utility ( 实用 ) 特效组                      |
| 228  |
| 8.18.1 Cineon Converter ( 转换Cineon )         |
| 228  |
| 8.18.2 Color Profile Converter ( 色彩轮廓转换 )    |
| 228  |
| 8.18.3 Grow Boundss ( 范围增长 )                 |
| 229  |
| 8.18.4 HDR CompanderHDR压缩扩展器 )               |
| 229  |
| 8.18.5 HDR Highlight Compression ( HDR高光压缩 ) |
| 229  |
| 第9章 视频的渲染及输出设置                               |
| 230  |
| 9.1 数字视频压缩                                   |
| 230  |
| 9.1.1 压缩的类别                                  |
| 230  |
| 9.1.2 压缩的方式                                  |
| 231  |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 9.2 图像格式                    | 231 |
| 9.2.1 静态图像格式                | 232 |
| 9.2.2 视频格式                  | 233 |
| 9.2.3 音频格式                  | 233 |
| 9.3 渲染工作区的设置                | 234 |
| 9.3.1 手动调整渲染工作区             | 234 |
| 9.3.2 利用快捷键调整渲染工作区          | 235 |
| 9.4 渲染队列窗口的启用               | 235 |
| 9.5 渲染队列窗口参数详解              | 236 |
| 9.5.1 Current Render (当前渲染) | 236 |
| 9.5.2 渲染组                   | 237 |
| 9.5.3 All Renders (所有渲染)    | 239 |
| 9.6 设置渲染模板                  | 239 |
| 9.6.1 更改渲染模板                | 240 |
| 9.6.2 渲染设置                  | 240 |
| 9.6.3 创建渲染模板                | 242 |
| 9.6.4 创建输出模块模板              | 243 |
| 9.7 影片的输出                   | 244 |
| 9.7.1 输出SWF格式文件             | 245 |
| 9.7.2 实战：将旋转动画输出成SWF格式文件    | 246 |
| 9.7.3 实战：将位移动画输出成AVI格式文件    | 247 |
| 9.7.4 输出单帧图像                | 249 |
| 第10章 常用第三方插件特效              | 250 |
| 10.1 旋转空间动画                 | 250 |
| 10.1.1 建立固态层并添加特效           |     |

|        |           |
|--------|-----------|
| 251    |           |
| 10.1.2 | 制作粒子生长动画  |
| 251    |           |
| 10.1.3 | 制作摄像机动画   |
| 253    |           |
| 10.1.4 | 调整画面颜色    |
| 253    |           |
| 10.2   | 飞舞的精灵     |
| 254    |           |
| 10.2.1 | 添加素材      |
| 254    |           |
| 10.2.2 | 制作彩色粒子动画  |
| 255    |           |
| 10.3   | 扫光字动画     |
| 257    |           |
| 10.3.1 | 创建基础文字    |
| 257    |           |
| 10.3.2 | 添加光特效     |
| 258    |           |
| 第11章   | 绚丽文字特效表现  |
| 260    |           |
| 11.1   | 沙粒文字      |
| 260    |           |
| 11.1.1 | 输入描边文字    |
| 261    |           |
| 11.1.2 | 制作沙粒动画    |
| 262    |           |
| 11.2   | 粒子文字动画    |
| 262    |           |
| 11.2.1 | 创建文字并添加特效 |
| 263    |           |
| 11.2.2 | 添加粒子特效    |
| 265    |           |
| 11.2.3 | 添加发光特效    |
| 266    |           |
| 11.3   | 超级数字流     |
| 267    |           |
| 11.3.1 | 添加粒子特效    |
| 268    |           |
| 11.3.2 | 制作粒子流动画   |
| 269    |           |
| 11.3.3 | 添加发光特效    |
| 270    |           |
| 11.4   | 溶解文字      |
| 271    |           |
| 11.4.1 | 建立基础文字特效  |
| 271    |           |
| 11.4.2 | 添加分形噪波特效  |
| 272    |           |

- 11.4.3 添加色阶特效  
273
- 11.4.4 添加曲线特效  
274
- 11.4.5 建立总合成  
275
- 11.4.6 添加复合模糊特效  
275
- 11.4.7 添加置换贴图特效  
276
- 11.5 飞舞文字  
277
  - 11.5.1 建立文字层  
277
  - 11.5.2 添加特效  
280
- 11.6 爆炸文字效果  
281
  - 11.6.1 制作文字效果  
281
  - 11.6.2 制作文字爆炸效果  
283
- 11.7 气流文字效果  
284
  - 11.7.1 导入视频素材  
285
  - 11.7.2 建立文字层  
285
  - 11.7.3 为文字层添加特效  
286
- 11.8 螺旋飞入文字  
288
  - 11.8.1 新建合成  
288
  - 11.8.2 添加文字层及特效  
289
  - 11.8.3 建立文字动画  
290
- 第12章 梦幻魔力光效表现  
292
  - 12.1 流光线条  
292
    - 12.1.1 利用蒙版制作背景  
293
    - 12.1.2 添加特效调整画面  
295
    - 12.1.3 添加“圆环”素材  
297
    - 12.1.4 添加摄像机

|        |            |
|--------|------------|
| 298    |            |
| 12.2   | 蜿蜒的光带      |
| 299    |            |
| 12.2.1 | 添加灯光及摄像机   |
| 300    |            |
| 12.2.2 | 建立“笔触”合成   |
| 301    |            |
| 12.2.3 | 设置灯光层并添加光效 |
| 303    |            |
| 12.3   | 空间网格       |
| 304    |            |
| 12.3.1 | 制作跳动的网格    |
| 305    |            |
| 12.3.2 | 制作网格叠加     |
| 306    |            |
| 12.3.3 | 制作网格光晕     |
| 308    |            |
| 12.4   | 舞动的精灵      |
| 310    |            |
| 12.4.1 | 为固态层添加特效   |
| 310    |            |
| 12.4.2 | 建立合成       |
| 313    |            |
| 12.4.3 | 复制“光线”合成   |
| 314    |            |
| 12.5   | 飞舞的光线      |
| 315    |            |
| 12.5.1 | 制作“光线”合成   |
| 316    |            |
| 12.5.2 | 制作光线动画     |
| 319    |            |
| 12.5.3 | 添加文字动画     |
| 322    |            |
| 12.6   | 扩散圆环效果     |
| 324    |            |
| 12.6.1 | 制作圆环       |
| 325    |            |
| 12.6.2 | 创建总合成      |
| 326    |            |
| 12.7   | 电光球特效      |
| 328    |            |
| 12.7.1 | 建立“光球”合成   |
| 328    |            |
| 12.7.2 | 创建“闪光”固态层  |
| 329    |            |
| 12.7.3 | 制作闪电旋转动画   |
| 330    |            |
| 12.7.4 | 复制“闪光”固态层  |
| 332    |            |

## 第13章 电影特效镜头表现

333

### 13.1 时间倒计时

333

#### 13.1.1 黑白渐变

334

#### 13.1.2 制作扫描效果

335

#### 13.1.3 添加背景

338

### 13.2 魔戒

338

#### 13.2.1 制作光线合成

338

#### 13.2.2 制作蒙版合成

344

#### 13.2.3 制作总合成

346

### 13.3 伤痕愈合

347

#### 13.3.1 制作伤痕合成

347

#### 13.3.2 制作划痕动画

350

#### 13.3.3 制作总合成

351

### 13.4 脸上的蠕虫

354

#### 13.4.1 制作蒙版合成

355

#### 13.4.2 制作变形合成

360

#### 13.4.3 制作总合成

360

## 第14章 动漫特效及场景合成

368

### 14.1 上帝之光

368

#### 14.1.1 新建总合成

369

#### 14.1.2 添加粒子特效

370

### 14.2 星光之源

371

#### 14.2.1 制作绿色光环

372

#### 14.2.2 制作星光之源合成

375

### 14.3 魔法火焰



|                 |                |
|-----------------|----------------|
| 381             |                |
| 14.3.1          | 制作烟火合成         |
| 382             |                |
| 14.3.2          | 制作中心光          |
| 383             |                |
| 14.3.3          | 制作爆炸光          |
| 384             |                |
| 14.3.4          | 制作总合成          |
| 391             |                |
| 第15章 主题宣传片头艺术表现 |                |
| 394             |                |
| 15.1            | 电视频道包装——神秘宇宙探索 |
| 394             |                |
| 15.1.1          | 制作文字运动效果       |
| 395             |                |
| 15.1.2          | 制作发光字          |
| 397             |                |
| 15.1.3          | 制作绚丽光线效果       |
| 398             |                |
| 15.1.4          | 制作粒子辐射效果       |
| 400             |                |
| 15.2            | 电视特效表现——与激情共舞  |
| 401             |                |
| 15.2.1          | 导入素材           |
| 402             |                |
| 15.2.2          | 制作胶片字的运动       |
| 403             |                |
| 15.2.3          | 制作流动的烟雾背景      |
| 404             |                |
| 15.2.4          | 制作素材位移动画       |
| 406             |                |
| 15.2.5          | 制作发光体          |
| 408             |                |
| 15.2.6          | 制作文字定版         |
| 410             |                |
| 第16章 电视栏目包装完美释放 |                |
| 412             |                |
| 16.1            | 《MUSIC频道》ID演绎  |
| 412             |                |
| 16.1.1          | 导入素材与建立合成      |
| 413             |                |
| 16.1.2          | 制作Music动画      |
| 415             |                |
| 16.1.3          | 制作光线动画         |
| 416             |                |
| 16.1.4          | 制作光动画          |
| 418             |                |
| 16.1.5          | 制作最终合成动画       |
| 422             |                |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 16.2 《理财指南》电视片头    | 426 |
| 16.2.1 导入素材        | 427 |
| 16.2.2 制作风车合成动画    | 428 |
| 16.2.3 制作圆环动画      | 430 |
| 16.2.4 制作镜头1动画     | 432 |
| 16.2.5 制作镜头2动画     | 437 |
| 16.2.6 制作镜头3动画     | 441 |
| 16.2.7 制作镜头4动画     | 444 |
| 16.2.8 制作镜头5动画     | 448 |
| 16.2.9 制作总合成动画     | 455 |
| 16.3 电视栏目包装——浙江卫视  | 458 |
| 16.4.1 导入素材        | 459 |
| 16.4.2 制作彩光效果      | 460 |
| 16.4.3 制作蓝色光带      | 463 |
| 16.4.4 制作碎片效果      | 465 |
| 16.4.5 利用虚拟物体控制摄像机 | 468 |
| 16.4.6 制作摄像机动画     | 470 |
| 16.4.7 制作花瓣旋转      | 471 |
| 16.4.8 制作Logo定版    | 474 |
| 16.4.9 制作最终合成      | 476 |

## 编辑推荐

《After Effects CS6从入门到精通(附光盘)/视频大讲堂》编著者王红卫。全书分为两大部分：软件基础知识和案例实战应用。软件基础知识包括1-10章，主要讲解After Effects CS6影视动画制作基础、After Effects CS6的基本参数、项目创建及素材管理、关键帧操作与基础文字动画、蒙版动画、色彩控制与抠像、仿真模拟特效及视频的渲染与输出设置，并在基础知识的讲解中插入实例应用，让读者在学习和巩固基础知识的同时提高实战技能；案例实战应用包括11—16章，侧重影视实战应用。

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)