

第一章 爬行的蚂蚁：简单运动动画制作	1
知识点：项目工程文件的创建和Comp的创建、基本输入操作、层的基本知识及层五大基本要素、层父子关系、内存预览功能、曲线运动轨迹	
第二章 矫色与降噪：原始视频素材的优化	17
知识点：视频制式、After Effects面板、RGB色彩模型原理、Brightness & Contrast滤镜、Hue/Saturation滤镜、偏色矫色算法、Levels滤镜、Remove Grain滤镜、输出功能	
2.1 原始素材的简单优化	18
2.2 原始素材的色彩矫正	24
2.3 原始素材的降噪处理	30
第三章 电视节目底板的绘制：五大基本滤镜的组合运用	37
知识点：五大基本滤镜（Ramp、Drop shadow、Bevel Alpha、CC Light Sweep、Stroke）组合应用、固态层（Solid Layer）、Character面板和字体的基本知识、Mask知识	
第四章 空间光影：After Effects中的三维知识	53
知识点：三维层开关和三维空间基本知识、三维灯光阴影效果、三维运动、三维摄像机（Camera）	
第五章 化静为动：利用照片制作一段城市风景动画	70

知识点：灯光工厂插件（Light Factory）滤镜、Tint滤镜、Curves滤镜、Bulge滤镜、
三维灯光

第六章 换天三法：实景与虚景的合成 82

知识点：层融合模式的应用、层嵌套模式的应用、Colorama滤镜的应用、虚拟层
（Null Object）的应用、视频跟踪功能的应用

6.1 换天技巧之一、二 83

6.2 换天技巧之三及跟踪 87

第七章 文字动画效果的制作 98

知识点：Path Text滤镜的应用、运动模糊工具的应用、Animate Text文字功能的应用、
Lens Flare滤镜的应用、Shine插件滤镜的应用

7.1 旋转而出的文字 99

7.2 光芒文字动画 104

第八章 文字变化效果的制作 113

知识点：关键帧的类型与曲线编辑器、CC Bent it滤镜的应用、Adjustment Layer（调
节层）的讲解应用、CC Force Motion Blur滤镜的应用、CC Ball Action滤镜
的应用、CC Pixel Polly滤镜的应用、Scatter滤镜的应用、Shatter滤镜的应用

8.1 循环文字动画和弹性弯曲文字动画的制作 114

8.2 文字球化效果的制作 120

8.3 文字爆炸效果的制作 123

第九章 合成基本功：抠像技术详解 128

知识点：Color Key抠像滤镜的应用、Radial Shadow滤镜的应用、Linear Color Key抠
像滤镜的应用、Spill Suppressor滤镜的应用、场及隔行、逐行扫描的原理、
反交错技巧、Primatte Keyer插件滤镜的应用

9.1 使用After Effects自带滤镜抠像 129

9.2 使用Primatte Keyer插件滤镜抠像 135

第十章 实景艺术化：高级调色的应用讲解 143

知识点：视觉暗示处理技巧方式、Gaussian Blur（高斯模糊）滤镜的应用、55 mm Cool
Mist/Warm Mist滤镜的应用、55 mm Grain滤镜的应用、55 mm Selective

	Color Correct滤镜的应用、Color 层融合模式、Multiply层融合模式、项目打包功能的应用	
10.1	古寺风景的冷色调处理	144
10.2	古典莲花水墨画的制作	149
第十一章	卷轴动画制作：矢量画笔滤镜的应用及延伸	157
	知识点：Vector Paint滤镜的应用、Alpha Matte嵌套模式、Time Remap功能的应用、基本滤镜的组合应用	
11.1	手写字效果的制作之一	158
11.2	手写字效果的制作之二	162
11.3	卷轴动画的制作	164
第十二章	熊熊燃烧的奥运火焰：变形效果滤镜讲解	173
	知识点：Fractal Noise滤镜的应用、Directional Blur滤镜的应用、Turbulent Displace滤镜的应用、Displacement Map滤镜的应用、Glow滤镜的应用、4-color Gradient滤镜的应用、T_Nightsky插件滤镜的应用	
第十三章	光芒效果的制作：Fractal Noise滤镜的应用	187
	知识点：Fractal Noise滤镜的应用、Blur滤镜与Glow滤镜的配合应用、Polar Coordinate滤镜的应用、预览精度控制	
第十四章	分形噪波滤镜和变形滤镜的综合应用	204
	知识点：Roughen Edges滤镜、CC Glass滤镜、Echo滤镜、CC Toner滤镜、Bezier Warp滤镜	
14.1	粉刷墙壁效果的制作	205
14.2	旗帜飘扬效果的制作	215
第十五章	Slogan的制作：Trapcode系列滤镜讲解之一	222
	知识点：3D Stroke滤镜、Starglow滤镜、Created Masks From Text功能、Vegas滤镜	
第十六章	蝴蝶和水泡：Trapcode系列滤镜讲解之二	236
	知识点：Particular滤镜的应用、表达式、Math.sin表达式、Wiggle表达式、Circle滤镜	

16.1	飞舞的蝴蝶	237
16.2	升起的水泡	248
第十七章 常用后期技巧		253
知识点: Channel Mixer滤镜的应用、Leave Color滤镜的应用、S_FilmDamage插件滤镜的应用、S_Shake插件滤镜的应用、Z通道概念的讲解、Depth Matte滤镜的应用、3D Channel Extract滤镜的应用、3D Fog滤镜的应用、CC Simple Wire Removal滤镜的应用		
17.1	色彩处理技巧的补充	254
17.2	Z通道的理解和应用	258
17.3	擦除钢丝技巧的讲解	262
第十八章 综合应用之栏目包装制作		267
知识点: Fractal Noise滤镜的应用、Gird滤镜的应用、3D Stroke滤镜的综合应用、Transform五大基本属性的综合变化应用、Glow滤镜的综合应用、Light Factory滤镜的综合应用		
18.1	第一段镜头制作	268
18.2	第二段镜头制作	276
18.3	第三段和第四段镜头制作	282
18.4	第五段镜头制作	288
第十九章 综合应用之宣传广告的制作		296
知识点: 三维摄像机的高级运用、三维灯光的高级运用、三维空间的纵深处理运用、3D Stroke的高级运用		
19.1	第一段镜头制作	297
19.2	第二段镜头制作	312
19.3	第三段镜头制作	327
附录一 After Effects软件功能速查附录		333
附录二 NACG国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程介绍		359
附录三 NACG国家动漫游戏人才培养工程认证考试介绍		362