

教育部职业教育与成人教育司
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材
“十二五”职业院校计算机应用互动教学系列教材

■ 双模式教学

通过丰富的课本知识和高清影音演示范例制作流程双模式教学，迅速掌握软件知识

■ 人机互动

直接在光盘中模拟练习，每一步操作正确与否，系统都会给出提示，巩固每个范例操作方法

■ 实时评测

本书安排了大量课后评测习题，可以实时评测对知识的掌握程度

AE

中文版

After Effects CC 2014

编著/黎文锋 吉珊珊

光盘内容

150个视频教学文件、
练习文件和范例源文件

互动教程

☑ 双模式教学 + ☑ 人机互动 + ☑ 实时评测



海洋出版社

教育部职业教育与成人教育司
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材
“十二五”职业院校计算机应用互动教学系列教材

■ 双模式教学

通过丰富的课本知识和高清影音演示范例制作流程双模式教学，迅速掌握软件知识

■ 人机互动

直接在光盘中模拟练习，每一步操作正确与否，系统都会给出提示，巩固每个范例操作方法

■ 实时评测

本书安排了大量课后评测习题，可以实时评测对知识的掌握程度



中文版

After Effects CC 2014

编著/黎文锋 吉珊珊



光盘内容

150个视频教学文件、
练习文件和范例源文件

互动教程

☒ 双模式教学 + ☒ 人机互动 + ☒ 实时评测

海洋出版社

2016年·北京

内 容 简 介

本书是以互动教学模式介绍 After Effects CC 2014 的使用方法和技巧的教材。本书语言平实，内容丰富、专业，并采用了由浅入深、图文并茂的叙述方式，从最基本的技能和知识点开始，辅以大量的上机实例作为导引，帮助读者在较短时间内轻松掌握中文版 After Effects CC 的基本知识与操作技能，并做到活学活用。

本书内容：全书共分为 9 章，着重介绍了 After Effects CC 2014 入门基础；管理项目、合成和素材；在合成中创建和应用图层；制作基于时间轴的动画；应用效果与动画预设；管理颜色、绘画和蒙版；应用文本与输出项目；After Effects 高级应用技能等知识。最后通过 10 个综合范例介绍了使用 After Effects CC 制作影视动画后期特效的方法与技巧。

本书特点：1. 突破传统的教学思维，利用“双模式”交互教学光盘，学生既可以利用光盘中的视频文件进行学习，同时可以在光盘中按照步骤提示亲手完成实例的制作，真正实现人机互动，全面提升学习效率。2 基础案例讲解与综合项目训练紧密结合贯穿全书，书中内容结合视频编辑软件应用职业资格认证标准和 Adobe 中国认证设计师（ACCD）认证考试量身定做，学习要求明确，知识点适用范围清楚明了，使学生能够真正举一反三。3. 有趣、丰富、实用的上机实习与基础知识相得益彰，摆脱传统计算机教学僵化的缺点，注重学生动手操作和设计思维的培养。4. 每章后都配有评测习题，利于巩固所学知识和创新。

适用范围：适用于职业院校影视动画后期特效设计专业课教材；社会培训机构影视动画后期特效设计培训教材；用 After Effects 从事影视动画后期特效设计等从业人员实用的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 After Effects CC 2014 互动教程/黎文锋，吉珊珊编著. —北京：海洋出版社，2016.1
ISBN 978-7-5027-9321-0

I. ①中… II. ①黎…②吉… III. ①图象处理软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2015）第 297817 号

总 策 划：刘 斌

责任编辑：刘 斌

责任校对：肖新民

责任印制：赵麟苏

排 版：海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行：海洋出版社

地 址：北京市海淀区大慧寺路 8 号（716 房间）
100081

经 销：新华书店

技术支持：（010）62100055

发 行 部：（010）62174379（传真）（010）62132549

（010）68038093（邮购）（010）62100077

网 址：www.oceanpress.com.cn

承 印：北京画中画印刷有限公司

版 次：2016 年 1 月第 1 版

2016 年 1 月第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

印 张：19.75

字 数：474 千字

印 数：1~4000 册

定 价：38.00 元（含 1DVD）

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前言

Adobe After Effects 是 Adobe 公司推出的一款视频合成及特效制作软件,适用于从事视频特技制作的机构,包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室。

本书以 Adobe After Effects CC 2014 作为教学主体,通过由浅入深、由基础到应用的方式教会读者应用 After Effects 编辑视频和制作视频特效的方法。

本书采用成熟的教学模式,以入门到提高的教学方式,通过视频编辑入门知识、软件应用及案例作品的学习流程,详细介绍了 Adobe After Effects CC 2014 软件的操作基础、项目和合成管理、素材的导入和使用、图层管理和编辑、时间轴动画制作、效果和预设的应用、颜色管理和绘图、文本处理和渲染项目等方法 and 技巧,同时介绍了跟踪与稳定运动、应用时间重映射和抠像等技能,最后通过一个城市夜景的动感影册综合设计案例,详细介绍了 Adobe After Effects 在管理项目图层、应用效果、创建蒙版、制作动画、编辑时间轴、处理 3D 图层以及项目渲染等方面的应用。

本书是“十二五”职业院校计算机应用互动教学系列教程之一,具有该系列图书轻理论重训练的主要特点,并以“双模式”交互教学光盘为重要价值体现。本书的特点主要体现在以下方面:

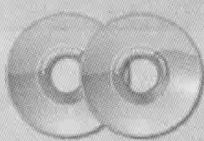
- **高价值内容编排** 本书内容依据职业资格认证考试 Adobe After Effects 考纲的要求,有效针对 Adobe After Effects 认证考试量身定制。通过本书的学习,可以更有效地掌握针对职业资格认证考试的相关内容。
- **理论与实践结合** 本书从教学与自学出发,以“快速掌握软件的操作技能”为宗旨,书中不但系统、全面地讲解软件功能的概念、设置与使用,并提供大量的上机练习实例,让读者可以亲自动手操作,真正做到理论与实践相结合,活学活用。
- **交互多媒体教学** 本书附送多媒体交互教学光盘,光盘除了附带书中所有实例的练习素材外,还提供了一个包含实例演示、模拟训练、评测题目三部分内容的双模式互动教学系统,让读者可以跟随光盘学习和操作。
 - 实例演示:将书中各个实例进行全程演示并配合清晰语音的讲解,使读者体会到身临其境的课堂训练感受。
 - 模拟训练:以书中实例为基础,但使用了交互教学的方式,可以让读者根据书中讲解,直接在教学系统中操作,亲手制作出实例的结果,让读者真正动手去操作,深刻地掌握各种操作方法,达到上机操作无师自通的目的。
 - 评测题目:提供了考核评测题目,让读者除了从教学中轻松学习知识外,还能通过题目评测自己的学习成果。
- **丰富的课后评测** 本书在各章后精心设计了填充题、选择题、判断题和操作题等类型的考核评估习题,让读者测评出自己的学习成效。

本书总结了作者从事多年影视编辑的实践经验,目的是帮助想从事影视制作行业的广大读者迅速入门并提高学习和工作效率,同时对众多 DV 拍摄爱好者和家庭处理视频的读者也有很

好的指导作用。

本书是广州施博资讯科技有限公司策划，由黎文锋、吉珊珊编著，参与本书编写与范例设计工作的还有李林、黄活瑜、梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英、周志革、李剑明、黄俊杰、李敏虹、黎敏、谢敏锐、李素青、郑海平、麦华锦、龙昊等，在此一并表示感谢。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

编者



光盘使用说明

本书附送多媒体交互教学光盘，光盘除了附带书中所有实例的练习素材外，还提供了一个包含实例演示、模拟训练、评测题目三部分内容的双模式互动教学系统，读者可以跟随光盘学习和操作。

1. 启动光盘

从书中取出光盘并放进光驱，即可使系统自动打开光盘主界面，如图 1 所示。如果是将光盘复制到本地磁盘中，则可以进入光盘文件夹，并双击【Play.exe】文件打开主播放界面，如图 2 所示。



图1



图2

2. 使用帮助

在光盘主界面中单击【使用帮助】按钮，可以阅读光盘的帮助说明内容，如图 3 所示。单击【返回首页】按钮，可返回主界面。

3. 进入章界面

在光盘主界面中单击章名按钮，可以进入对应章界面。章界面中将本章提供的实例演示和实例模拟训练条列显示，如图 4 所示。

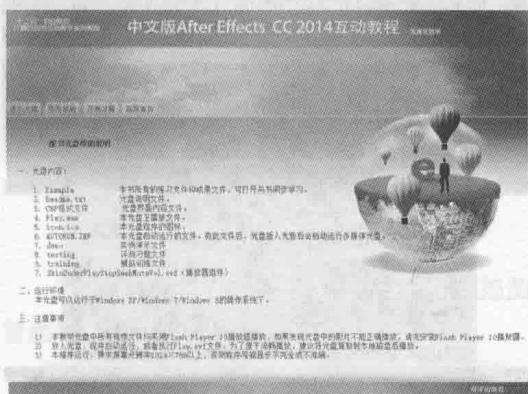


图3



图4

4. 双模式学习实例

(1) 实例演示：将书中各个实例进行全程演示并配合清晰语音的讲解，让读者体会到身临其境的课堂训练感受。要使用演示模式观看实例影片，可以在章界面中单击  按钮，进入实例演示界面并观看实例演示影片。在观看实例演示过程中，可以通过播放条进行暂停、停止、快进 / 快退和调整音量的操作，如图 5 所示。观看完成后，单击【返回本章首页】按钮返回章界面。

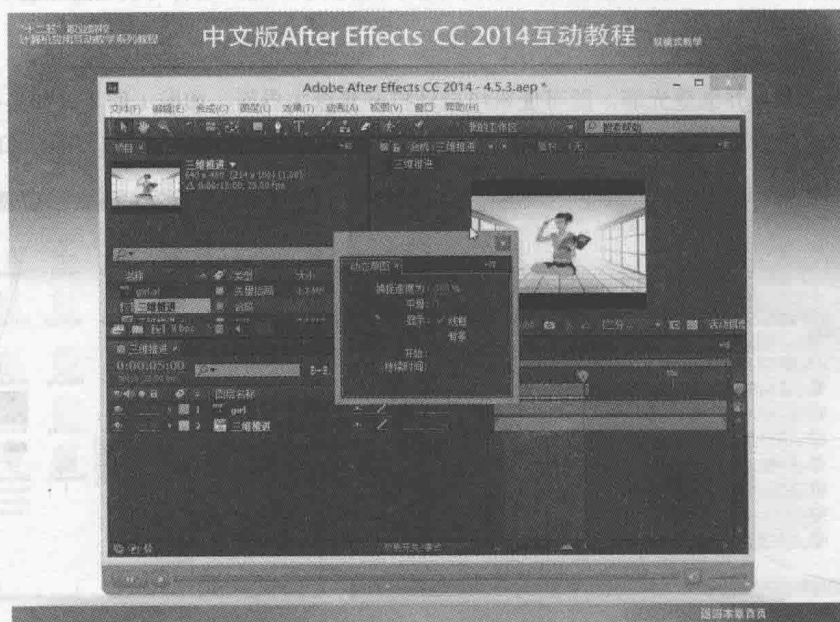


图5

(2) 模拟训练：以书中实例为基础，但使用了交互教学的方式，可以让读者根据书中讲解，直接在教学系统中操作，亲手制作出实例的结果。要使用模拟训练方式学习实例操作，可以在章界面中单击  按钮。进入实例模拟训练界面后，即可根据实例的操作步骤在影片显示的模拟界面中进行操作。为了方便读者进行正确的操作，模拟训练界面以绿色矩形框作为操作点的提示，读者必须在提示点上正确操作，才会进入下一步操作，如图 6 所示。如果操作错误，模拟训练界面将出现提示信息，提示操作错误，如图 7 所示。

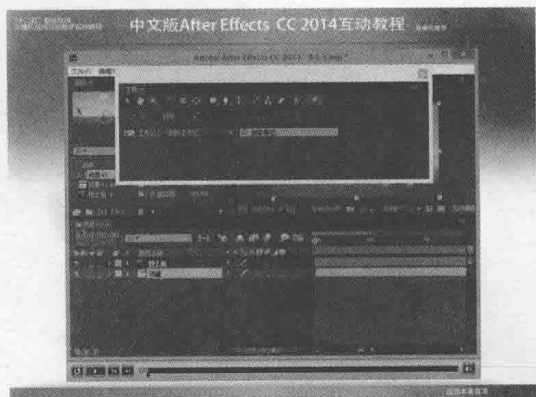


图6

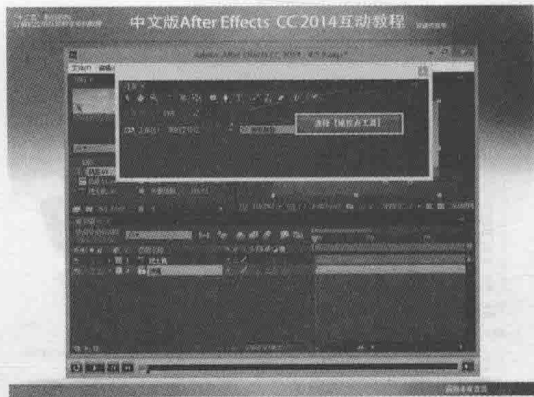


图7

5. 使用评测习题系统

评测习题系统提供了考核评测题目,读者除了从教学中轻松学习知识之外,更可以通过题目评测自己的学习成果。要使用评测习题系统,可以在主界面中单击【评测习题】按钮,然后在评测习题界面中选择需要进行评测的章,并单击对应章按钮,如图8所示。进入对应章的评测习题界面后,等待5秒即可显示评测题目。每章的评测习题共10题,包含填空题、选择题和判断题。每章评测题满分为100分,达到80分极为及格,如图9所示。



图8

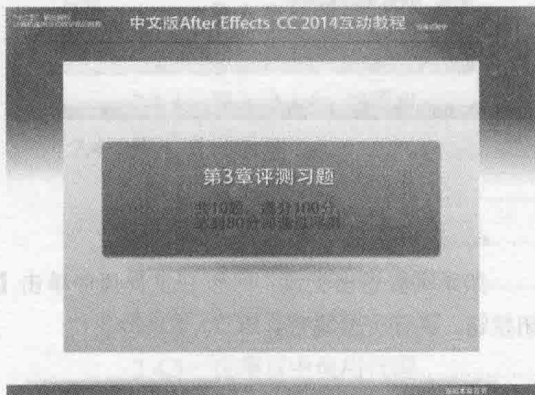


图9

显示评测题目后,如果是填空题,则需要在【填写答案】后的文本框中输入题目的正确答案,然后单击【提交】按钮即完成当前题目操作,如图10所示。如果没有单击【提交】按钮而直接单击【下一个】按钮,则系统将该题认为被忽略的题目,将不计算本题的分数。另外,单击【清除】按钮,可以清除当前填写的答案;单击【返回】按钮返回前一界面。

如果是选择题或判断题,则可以单击选择答案前面的单选按钮,再单击【提交】按钮提交答案,如图11所示。

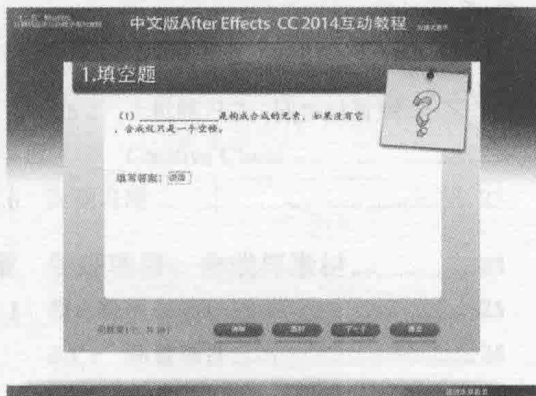


图10

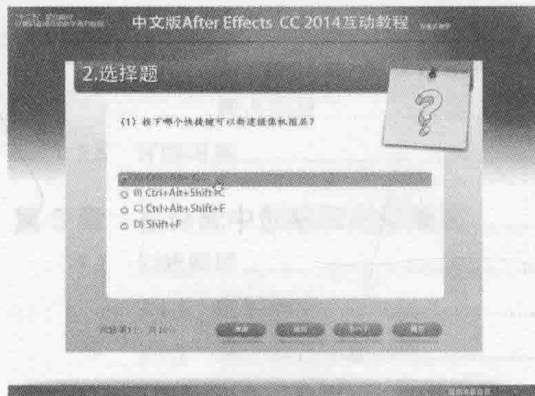


图11

完成答题后,系统将显示测验结果,如图12所示。此时可以单击【预览测试】按钮,查看答题的正确与错误信息,如图13所示。

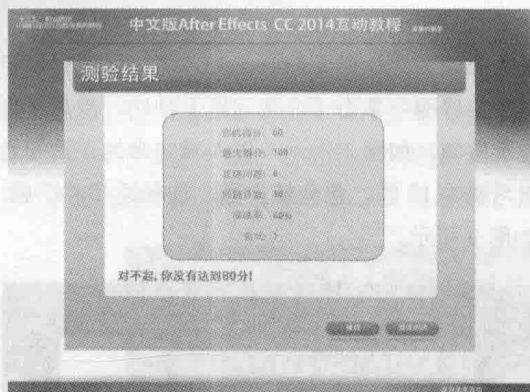


图12

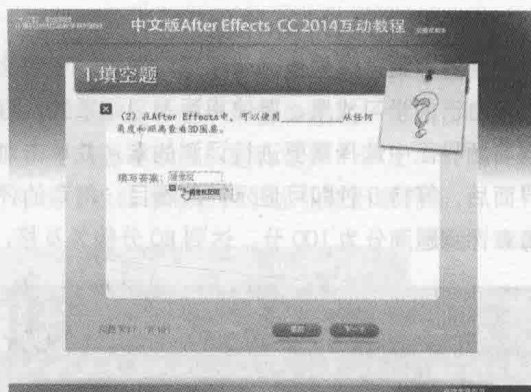


图13

6. 退出光盘

如果需要退出光盘, 可以在主界面中单击【退出光盘】按钮, 也可以直接单击程序窗口的关闭按钮, 关闭光盘程序。

目 录

第 1 章 After Effects CC 2014 应用入门... 1	
1.1 认识与安装 After Effects	1
1.1.1 关于 After Effects CC 2014.....	1
1.1.2 After Effects CC 2014 安装要求... 1	
1.1.3 安装与启动程序	3
1.2 了解用户界面.....	5
1.2.1 标题栏	5
1.2.2 菜单栏	6
1.2.3 欢迎屏幕	7
1.2.4 【项目】面板	7
1.2.5 【素材】面板	9
1.2.6 【合成】面板	10
1.2.7 【时间轴】面板	11
1.2.8 【工具】面板	12
1.2.9 更改用户界面外观	12
1.3 管理用户界面.....	13
1.3.1 工作区操作	13
1.3.2 面板的操作	14
1.3.3 查看器操作	17
1.4 After Effects 基本工作流程	17
1.5 技能训练	18
1.5.1 上机练习 1: 自定义与创建专属的 工作区	18
1.5.2 上机练习 2: 同步设置到 Creative Cloud	21
1.6 评测习题	23
第 2 章 管理项目、合成与素材	25
2.1 项目管理基础.....	25
2.1.1 新建项目	25
2.1.2 保存项目	26
2.1.3 另存项目	27
2.1.4 打开项目	27
2.1.5 项目的设置	28
2.2 合成管理基础.....	28
2.2.1 关于合成	29
2.2.2 新建合成	29

2.2.3 合成的设置	31
2.2.4 设置合成缩览图	33
2.3 导入与解释素材	34
2.3.1 支持导入的格式	34
2.3.2 导入素材项目	35
2.3.3 解释素材项目	39
2.3.4 导入 Adobe 的项目	42
2.4 使用素材项目	44
2.4.1 重命名和排序项目	44
2.4.2 在原程序中编辑素材	45
2.4.3 从项目中移除素材项	46
2.4.4 在项目中使用占位符	47
2.4.5 在项目中使用代理	49
2.5 技能训练.....	51
2.5.1 上机练习 1: 导入素材并管理 素材	51
2.5.2 上机练习 2: 根据多个素材项 目创建合成.....	53
2.5.3 上机练习 3: 将分层图像文件 作为合成导入.....	55
2.5.4 上机练习 4: 将文件收集到一 个文件	57
2.5.5 上机练习 5: 通过替换素材处 理占位符	58
2.6 评测习题	60
第 3 章 在合成中创建和应用图层	62
3.1 创建图层	62
3.1.1 图层概述	62
3.1.2 基于素材创建图层	63
3.1.3 创建纯色图层和纯色素材	66
3.1.4 创建其他类型的图层	67
3.2 创建和操作 3D 图层	69
3.2.1 3D 图层概述	69
3.2.2 转换 3D 图层	69
3.2.3 3D 图层的操作	70
3.2.4 旋转或定位 3D 图层	71



3.3 应用摄像机和灯光图层.....	73	4.4 制作动画的高级应用技巧.....	116
3.3.1 创建摄像机图层.....	73	4.4.1 编辑运动路径控制动画.....	116
3.3.2 更改摄像机设置.....	74	4.4.2 控制关键帧之间的速度.....	121
3.3.3 创建灯光图层.....	76	4.4.3 使用平滑器平滑运动和速度.....	125
3.3.4 更改灯光的设置.....	77	4.4.4 使用操控工具制作动画.....	126
3.3.5 调整摄像机、灯光或目标点.....	78	4.5 技能训练.....	130
3.4 管理图层及其属性.....	80	4.5.1 上机练习 1：使用电子表格 编辑关键帧值.....	130
3.4.1 时间轴的图层开关和列.....	80	4.5.2 上机练习 2：制作视频的淡入 和淡出动画.....	132
3.4.2 管理图层的基本操作.....	81	4.5.3 上机练习 3：使用动态草图绘 制运动路径.....	134
3.4.3 设置图层的属性.....	84	4.5.4 上机练习 4：使用摇摆器改善 运动动画.....	135
3.5 应用混合模式和图层样式.....	85	4.5.5 上机练习 5：使用操控点工具 制作图形动画.....	136
3.5.1 关于混合模式和图层样式.....	85	4.5.6 上机练习 6：制作台标图淡入 并旋转的动画.....	138
3.5.2 使用图层混合模式.....	86	4.6 评测习题.....	139
3.5.3 添加与设置图层样式.....	88		
3.6 技能训练.....	91	第 5 章 应用效果与动画预设.....	141
3.6.1 上机练习 1：基于波纹插入创 建图层.....	91	5.1 效果和预设的基础.....	141
3.6.2 上机练习 2：制作 3D 视图的 影视效果.....	92	5.1.1 了解效果.....	141
3.6.3 上机练习 3：利用灯光图层制 作滤光效果.....	94	5.1.2 了解动画预设.....	143
3.6.4 上机练习 4：制作影片的黄昏 画面效果.....	95	5.1.3 相关面板基本使用.....	144
3.6.5 上机练习 5：制作影片的浮雕 标题效果.....	97	5.2 应用效果和动画预设.....	145
3.7 评测习题.....	98	5.2.1 应用效果和动画到图层.....	146
		5.2.2 删除或禁用效果和动画预设.....	147
第 4 章 制作基于时间轴的动画.....	101	5.2.3 编辑效果控制点.....	148
4.1 动画的基础知识.....	101	5.2.4 制作效果或动画预设的动画.....	149
4.1.1 关键帧和表达式.....	102	5.3 效果概述.....	151
4.1.2 图表编辑器.....	103	5.3.1 3D 通道类效果.....	151
4.2 添加和编辑关键帧.....	103	5.3.2 扭曲类效果.....	151
4.2.1 添加关键帧.....	103	5.3.3 生成类效果.....	154
4.2.2 选择关键帧.....	105	5.3.4 模拟类效果.....	156
4.2.3 删除或禁用关键帧.....	106	5.3.5 过渡类效果.....	157
4.2.4 查看或编辑关键帧值.....	107	5.3.6 透视类效果.....	159
4.2.5 复制和粘贴关键帧.....	108	5.3.7 风格化类效果.....	160
4.3 使用图表编辑器制作动画.....	109	5.3.8 颜色校正类效果.....	162
4.3.1 操作图表编辑器.....	109	5.3.9 其他类型的效果.....	165
4.3.2 应用关键帧插值.....	111		

5.4 技能训练	168
5.4.1 上机练习 1: 制作影片溶解入场和摇动效果	168
5.4.2 上机练习 2: 制作影片绿色晶体的片头动画	170
5.4.3 上机练习 3: 为影片项目进行深度校色处理	172
5.4.4 上机练习 4: 制作影片的自动翻页动画效果	174
5.4.5 上机练习 5: 制作影片的径向缩放擦除过渡	177
5.4.6 上机练习 6: 为影片调色并添加镜头光晕效果	179
5.5 评测习题	181
第 6 章 管理颜色、绘画和蒙版	183
6.1 颜色管理和设置	183
6.1.1 颜色深度	183
6.1.2 高动态范围颜色	184
6.1.3 选择颜色或编辑渐变	185
6.1.4 颜色的校正和调整	188
6.1.5 颜色模型和色彩空间	189
6.1.6 色彩管理和颜色配置文件	190
6.2 在图层中绘画	191
6.2.1 绘画基础知识	191
6.2.2 使用相关面板	193
6.2.3 使用仿制图章工具	195
6.2.4 使用橡皮擦工具	196
6.3 形状、路径和蒙版	197
6.3.1 矢量图形和栅格图像	197
6.3.2 蒙版和路径	198
6.3.3 形状与形状图层	200
6.3.4 创建形状图层和形状	201
6.3.5 创建蒙版	203
6.4 技能训练	205
6.4.1 上机练习 1: 在指定帧范围中绘画	205
6.4.2 上机练习 2: 通过自动追踪创建蒙版	207
6.4.3 上机练习 3: 制作蒙版扩展开场效果	210

6.4.4 上机练习 4: 绘制简易的台标 Logo	211
6.5 评测习题	213
第 7 章 应用文本与输出项目	215
7.1 创建和编辑文本图层	215
7.1.1 关于文本图层	215
7.1.2 输入和编辑文本	216
7.1.3 设置字符格式和段落格式	220
7.2 为文本设置动画	220
7.2.1 应用文本动画预设	220
7.2.2 使用文本动画制作器	222
7.2.3 添加与设置文本选择器	227
7.3 斜切和凸出文本	230
7.3.1 光线追踪 3D 渲染器	230
7.3.2 创建斜切和凸出的文本	231
7.3.3 设置 3D 文本的材质	232
7.4 渲染与导出项目	233
7.4.1 渲染和导出概述	233
7.4.2 使用【渲染队列】面板	234
7.4.3 在视频格式之间转换素材	237
7.4.4 导出为 Adobe Premiere Pro 项目	238
7.4.5 渲染和导出图像及图像序列	239
7.5 技能训练	240
7.5.1 上机练习 1: 制作字符位移动画	240
7.5.2 上机练习 2: 制作字符位置与颜色变化动画	242
7.5.3 上机练习 3: 制作逐字书写的文本动画	244
7.5.4 上机练习 4: 制作文本字符随机闪烁的动画	246
7.5.5 上机练习 5: 制作逐字 3D 化的文本动画	247
7.5.6 上机练习 6: 制作 3D 凸面文本反射变化动画	249
7.6 评测习题	251
第 8 章 After Effects 高级应用技能	253
8.1 跟踪与稳定运动	253

8.1.1 跟踪与稳定运动..... 253

8.1.2 上机练习 1：制作文本跟踪运动效果..... 256

8.1.3 上机练习 2：跟踪 3D 摄像机运动..... 259

8.2 应用时间重映射..... 262

8.2.1 时间重映射基础 262

8.2.2 上机练习 3：制作视频回放再播放的效果..... 262

8.2.3 上机练习 4：制作视频快播与回放的效果..... 264

8.3 对图层内容进行抠像..... 266

8.3.1 抠像的基础 266

8.3.2 上机练习 5：通过抠图合成人像到影片..... 268

8.3.3 上机练习 6：制作蒙太奇式的视频过渡..... 271

第 9 章 动感影册项目设计——城市之夜..... 274

9.1 上机练习 1：制作影册视频框架..... 274

9.2 上机练习 2：制作影册的标题合成..... 278

9.3 上机练习 3：制作光线动画的合成..... 281

9.4 上机练习 4：制作星光动画的合成..... 285

9.5 上机练习 5：制作展示视频素材合成..... 286

9.6 上机练习 6：制作影册主合成的光晕动画..... 289

9.7 上机练习 7：制作影册地面 3D 变换动画..... 292

9.8 上机练习 8：制作用于摄像机控制的图层..... 295

9.9 上机练习 9：制作影册标题和星光动画..... 297

9.10 上机练习 10：制作视频展示并渲染项目..... 299

参考答案..... 303

8.1.1 跟踪与稳定运动..... 253

8.1.2 上机练习 1：制作文本跟踪运动效果..... 256

8.1.3 上机练习 2：跟踪 3D 摄像机运动..... 259

8.2 应用时间重映射..... 262

8.2.1 时间重映射基础 262

8.2.2 上机练习 3：制作视频回放再播放的效果..... 262

8.2.3 上机练习 4：制作视频快播与回放的效果..... 264

8.3 对图层内容进行抠像..... 266

8.3.1 抠像的基础 266

8.3.2 上机练习 5：通过抠图合成人像到影片..... 268

8.3.3 上机练习 6：制作蒙太奇式的视频过渡..... 271

第 9 章 动感影册项目设计——城市之夜..... 274

9.1 上机练习 1：制作影册视频框架..... 274

9.2 上机练习 2：制作影册的标题合成..... 278

9.3 上机练习 3：制作光线动画的合成..... 281

9.4 上机练习 4：制作星光动画的合成..... 285

9.5 上机练习 5：制作展示视频素材合成..... 286

9.6 上机练习 6：制作影册主合成的光晕动画..... 289

9.7 上机练习 7：制作影册地面 3D 变换动画..... 292

9.8 上机练习 8：制作用于摄像机控制的图层..... 295

9.9 上机练习 9：制作影册标题和星光动画..... 297

9.10 上机练习 10：制作视频展示并渲染项目..... 299

参考答案..... 303

第 1 章 After Effects CC 2014 应用入门

学习目标

Adobe After Effects CC 2014 是 Adobe 公司开发的一款视频合成及特效制作软件，通过使用业界的动画和构图标准，可以呈现电影般的视觉效果和细腻的动态图形。为了更好地学习 After Effects 程序的应用，需要先掌握程序的安装方法，了解程序用户界面和基本操作流程。

学习重点

- ☒ 安装与启动 After Effects 程序
- ☒ 了解 After Effects CC 2014 的用户界面
- ☒ 管理 After Effects CC 2014 的用户界面
- ☒ 了解 After Effects 的基本工作流程

1.1 认识与安装 After Effects

下面先认识 Adobe After Effects CC 2014 软件，然后介绍安装程序的一些要求和安装方法。

1.1.1 关于 After Effects CC 2014

Adobe After Effects CC 2014 是 Adobe 公司开发的一个视频合成及特效制作软件。Adobe 借鉴了许多优秀软件的成功之处，将视频特效合成上升到了新的高度，用于高端视频特效系统的专业特效合成。例如，通过引入 Photoshop 中的图层概念，使 After Effects 可以对多图层的合成图像进行控制，可以制作出天衣无缝的合成效果；通过引入关键帧和路径，大幅提高了对高级二维动画的控制；而高效的视频处理系统，则确保了高质量视频的输出生；令人眼花缭乱的特技系统可以使 After Effects 更容易实现使用者的创意。另外，After Effects 还保留了与 Adobe 软件的相互兼容性，如 Adobe Photoshop、Adobe Premiere Pro 等。

After Effects 适用于从事设计和视频特技制作的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室。新兴的用户群中，如网页设计师和图形设计师，也开始有越来越多的人在使用 After Effects。如图 1-1 所示为 Adobe After Effects CC 2014 中文版。

1.1.2 After Effects CC 2014 安装要求

Adobe After Effects CC 2014 是 Adobe After Effects 软件系列版本中功能最强大的版本，同时对计算机的要求也是最高的。

After Effects CC 2014 在 Windows 系统中的具体配置要求如下。

- (1) Intel Core 2 Duo 或 AMD Phenom II 处理器，且需要支持 64 位。
- (2) Microsoft Windows 7 Service (带有 Pack 1) 或 Windows 8。



图 1-1 Adobe After Effects CC 2014 应用程序

- (3) 4GB RAM (建议 8GB)。
- (4) 3GB 可用硬盘空间，安装过程中需要额外的可用空间（不能安装在可移动闪存设备上）。
- (5) 预览文件及其他工作文件，需要额外的磁盘空间（建议 10GB）。
- (6) 1280×900 分辨率的显示器。
- (7) 支持 OpenGL 2.0 的系统。
- (8) 7200RPM 硬盘驱动器（建议采用多个快速磁盘驱动器，最好配置 RAID 0）。
- (9) 通过光盘安装程序的需要 DVD-ROM 驱动器。
- (10) 需要 QuickTime 7.6.6 软件实现 QuickTime 功能。
- (11) 可选：Adobe 认证 GPU 卡，用于实现 GPU 加速性能。
- (12) 该软件使用前需要激活，因此必须具备宽带互联网连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务（不提供电话激活方式）。



在上述的配置要求中，必须注意的是 After Effects CC 2014 要求在 64 位系统上才能安装和运行。大部分用户一般使用的是 32 位操作系统，如果想要使用 After Effects CC 2014，那么用户就需要安装 64 位的 Windows 7 或更高的操作系统。

用户如果想要查看本机的操作系统类型，可以通过【控制面板】窗口打开【系统】窗口，从窗口查看操作系统类型，如图 1-2 所示。



图 1-2 查看本机操作系统的类型

1.1.3 安装与启动程序

动手操作 安装 After Effects CC 2014 程序

1 将程序安装光盘放进光驱，等待光盘自动运行并弹出安装向导。如果已经将安装程序复制到磁盘分区上，可以进入程序目录，双击【Set-up.exe】程序，打开安装向导并进行初始化，如图 1-3 所示。

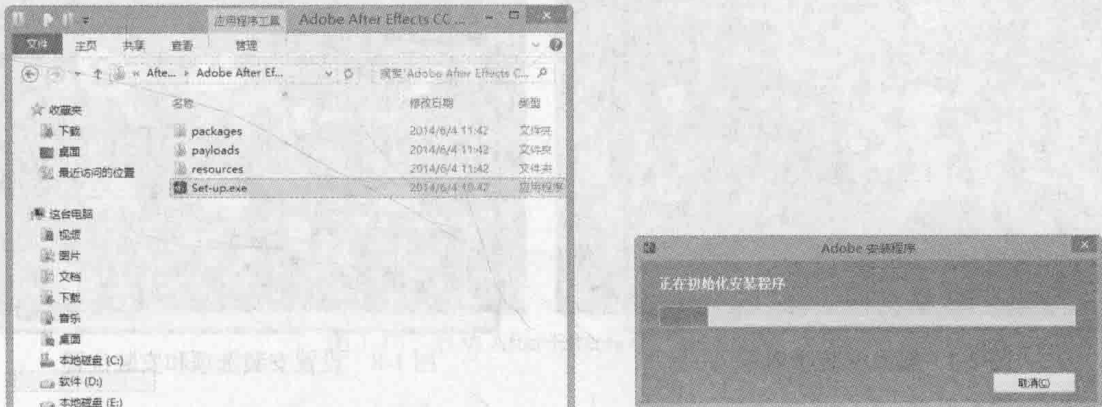


图 1-3 执行安装并进行初始化

2 安装向导显示欢迎页面，可以通过欢迎页面选择安装正式版或试用版。如果有正确的程序安装序列号，可以单击【安装】按钮，如果暂时没有安装序列号并想要试用程序，则可以单击【试用】按钮，如图 1-4 所示。

3 进入登录页面后，安装向导要求用户创建 Adobe ID，如果有 Adobe ID 则需要使用 ID 登录 Adobe 服务器以便于验证，如图 1-5 所示。

4 进入下一个页面后，会显示 Adobe 软件许可协议内容。此时可以查看许可协议并单击【接受】按钮，继续执行安装的过程，如图 1-6 所示。

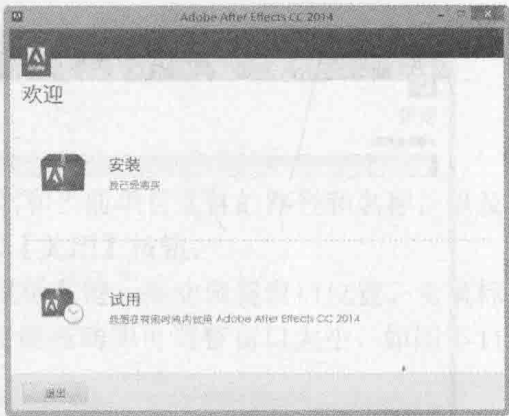


图 1-4 选择安装的方式

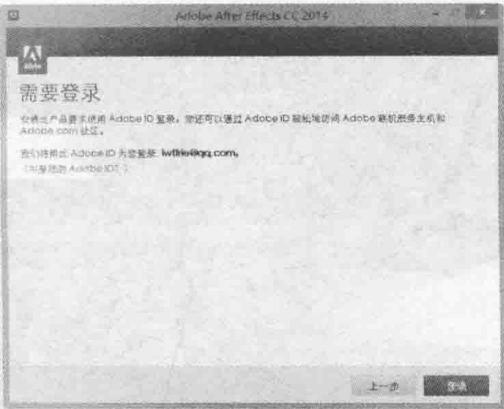


图 1-5 使用 Adobe ID 登录

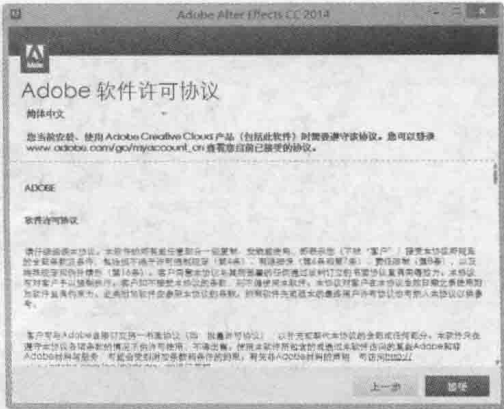


图 1-6 接受许可协议

5 接受许可协议后，程序将要求输入安装序列号。此时可以从程序安装光盘的外包装或说明书中找到，或者通过互联网查找。如果没有序列号，则可以在步骤 2 中选择安装产品的试用版，试用 30 天。本例将输入序列号，接着单击【下一步】按钮，如图 1-7 所示。

6 进入下一界面后，会显示安装的程序项目。在此选择程序项目后，还可以指定程序安装的位置，最后单击【安装】按钮，执行安装，如图 1-8 所示。

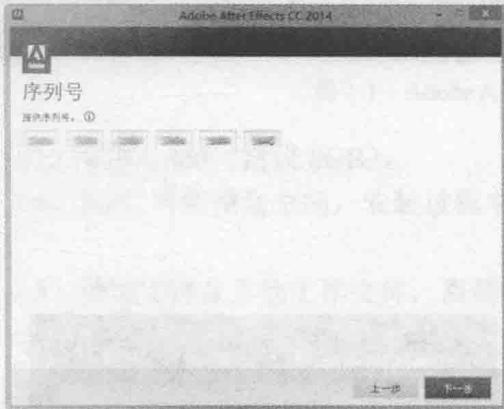


图 1-7 输入安装序列号

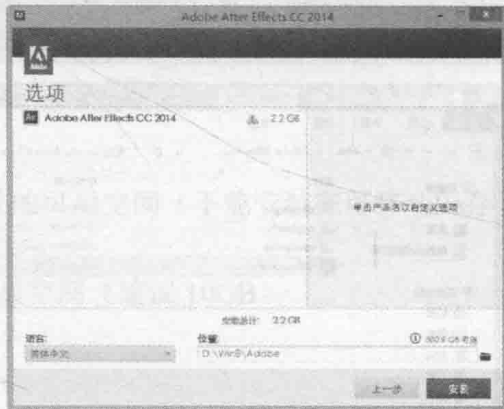


图 1-8 设置安装选项和安装位置

7 此时安装向导将自动执行安装的处理，安装完成后，单击【关闭】按钮即可，如图 1-9 所示。

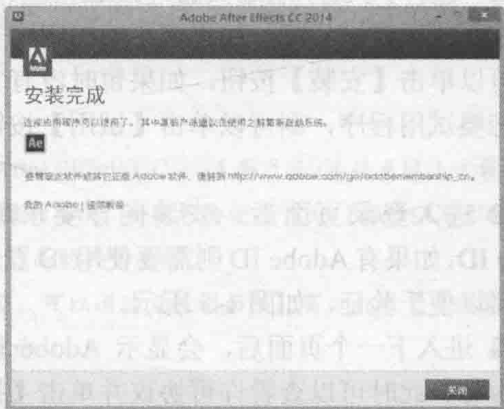
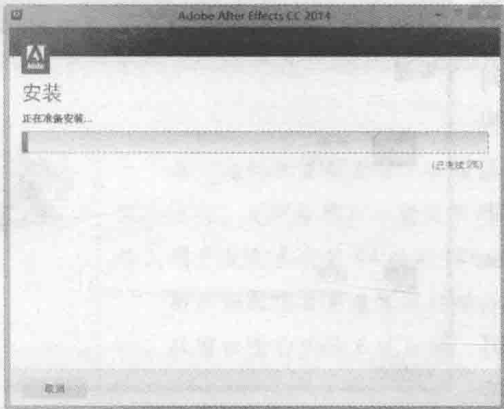


图 1-9 安装完成并关闭安装向导