

21世纪高等院校计算机辅助设计规划教材

After Effects CS4

案例教程



赠光盘

- 重点介绍 After Effects CS4 在影视制作中的基本知识点和操作技能。
- 通过案例讲解知识点，图文并茂，由易到难，深入浅出。
- 配套光盘中提供了视频教学文件、精美素材，便于读者学习。



胡垂立 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

21 世纪高等院校计算机辅助设计规划教材

After Effects CS4 案例教程

胡垂立 编著



机械工业出版社

本书通过案例有的放矢地讲解了 After Effects CS4 中最重要且最常用的核心内容及插件。全书分为 4 部分：入门篇、初级篇、中级篇、高级篇。其中，入门篇主要讲解 After Effects CS4 基础知识，适合初学者；初级篇包括了一系列的文字动画和相对简单的表达式应用，让读者对 After Effects CS4 有一个深入的了解和认识；中级篇综合性比较强，有一定的实用价值；高级篇难度比较大、综合性比较强，便于读者利用 After Effects CS4 进行创作。

本书内容深入浅出，循序渐进，思路清晰明了，实用价值很高，非常适合多媒体、影视制作、动漫等专业师生，栏目包装人员、影视广告设计人员、三维动画设计人员以及婚庆工作者。

本书附带 DVD 光盘一张，内含每个案例的源文件、素材及高清视频教程，同时也附送精美动态视频素材。

本书可作为高等院校相关专业课程教材，适合不同领域的人员阅读，也可作为广大工程技术人员的自学用书或参考书。

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS4 案例教程 / 胡垂立编著. —北京：机械工业出版社，2010.8
(21 世纪高等院校计算机辅助设计规划教材)
ISBN 978-7-111-30825-6

I. ①A… II. ①胡… III. ①图形软件, After Effects CS4—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 100930 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑：张宝珠

责任编辑：张宝珠

责任印制：李 妍

北京诚信伟业印刷有限公司印刷

2010 年 9 月·第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·16 印张·2 插页·393 千字

0001—3000 册

标准书号：ISBN 978-7-111-30825-6

ISBN 978-7-89451-631-2(光盘)

定价：35.00 元(含 1DVD)

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心：(010) 88361066

门户网：<http://www.cmpbook.com>

销售一部：(010) 68326294

教材网：<http://www.cmpedu.com>

销售二部：(010) 88379649

读者服务部：(010) 68993821

封面无防伪标均为盗版

前 言

After Effects CS4 软件是美国 Adobe 公司正式发布的新一代设计开发软件套装 Creative Suite 4 的系列产品之一。该套装还包括 Photoshop CS4、Illustrator CS4、InDesign CS4、Flash CS4、Dreamweaver CS4、Fireworks CS4 及 Premiere Pro CS4 等软件。其中 After Effects 和 Premiere 是目前国内外非常流行的影视后期制作软件，Premiere 主要用于视频剪辑，After Effects 主要用于后期合成和特效设计。它们被广泛地应用于电视台、影视制作公司、多媒体制作公司以及一些影视工作室。After Effects CS4 可以满足大多数视频设计师的需求，而且使有创意的设计师能创造出完美的动画视觉效果。After Effects 已经成为影视后期合成与特效设计中最重要软件，越来越多的设计师在学习和使用它。

本书将 After Effects CS4 的重要知识及插件融于案例中，不仅向读者介绍了影视制作中的基本知识点及技能，更向读者介绍了诸多富有创意的思维方法。

本书的特点是：

- ◇ 重点介绍 After Effects 的最重要，且应用最广泛的内置特效和外挂插件。
- ◇ 通过案例讲授知识点，无任何多余文字，案例由易到难，深入浅出，方便读者理解和掌握 After Effects CS4 核心，并且举一反三，融会贯通。
- ◇ 案例图文并茂，讲解清晰、精简；案例源于实践，时尚，新颖，有创意，市场价值巨大。
- ◇ 配套视频教程非常生动直观，让读者有身临其境之感，注重授之以渔。
- ◇ 配套 DVD 光盘将附送精美素材及常见外挂插件。

本书在编写过程中得到了广东技术师范学院天河学院的大力支持，同时孙祖健先生为本人提供了部分案例，在此表示感谢。

由于水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。在学习的过程中，如遇到问题，请发送电子邮件到 huruilong507@sohu.com。

胡垂立

目 录

前言

入 门 篇

第 1 章 After Effects CS4 输入输出	1
1.1 导入素材	1
1.1.1 导入素材文件	1
1.1.2 导入多个素材	7
1.2 管理素材	8
1.3 输出设置	13
1.3.1 输出操作	13
1.3.2 渲染队列窗口	15
第 2 章 After Effects CS4 的层及合成	19
2.1 层	19
2.1.1 层的基本操作	19
2.1.2 设置层的基本属性	21
2.1.3 层的快速定位	29
2.2 层的管理与使用	30
2.2.1 层的应用	31
2.2.2 层的时间设置	33
2.2.3 层的管理	35
2.3 关键帧的概念及使用	42
2.3.1 关键帧	42
2.3.2 编辑关键帧	44
2.4 关键帧插值	47
2.4.1 插值法控制关键帧	47
2.4.2 改变与编辑插值法	49
2.5 速度控制	53
2.5.1 影响关键帧速度的因素	53
2.5.2 调节素材播放速率	54
2.5.3 辅助关键帧菜单	56
2.6 After Effects CS4 的合成	57
2.6.1 创建合成	57
2.6.2 图像合成窗口的设置	60
2.7 3D 图层、摄像机与灯光	64
2.7.1 变换 3D 图层	64
2.7.2 摄像机与灯光	66

第3章 After Effects CS4 文字动画	79
3.1 创建和修饰文字	79
3.1.1 创建文字	79
3.1.2 修改文字	80
3.1.3 修饰文字	83
3.2 文字动画	87
3.2.1 文字的基础动画	87
3.2.2 文字的高级动画	89
3.3 路径文字	94
3.4 建立文本轮廓线	95
3.5 特效创建文本	95
3.6 使用内置特效	96
第4章 After Effects CS4 遮罩	98
4.1 了解遮罩	98
4.2 建立遮罩	99
4.2.1 利用工具建立遮罩	99
4.2.2 输入数据建立遮罩	100
4.2.3 使用第三方软件创建路径	100
4.3 编辑遮罩	100
4.3.1 编辑遮罩形状	100
4.3.2 修改遮罩其他属性	102
4.3.3 对多个遮罩进行操作	104
第5章 After Effects CS4 表达式基础	107
5.1 创建表达式	107
5.2 拾取线	108
5.3 解析表达式	109
5.4 表达式参考表格	116

初 级 篇

第6章 文字特效	120
6.1 文字动画	120
6.1.1 案例概述	120
6.1.2 相关特效解析	120
6.1.3 制作步骤	121
6.1.4 案例小结	125
6.2 爆炸文字	125
6.2.1 案例概述	125
6.2.2 相关特效解析	125
6.2.3 制作步骤	129
6.2.4 案例小结	133

6.3	手写文字	133
6.3.1	案例概述	133
6.3.2	相关特效解析	133
6.3.3	制作步骤	134
6.3.4	案例小结	136
6.4	波浪文字	136
6.4.1	案例概述	136
6.4.2	相关特效解析	136
6.4.3	制作步骤	139
6.4.4	案例小结	144
6.5	坠落文字	145
6.5.1	案例概述	145
6.5.2	相关特效解析	145
6.5.3	制作步骤	150
6.5.4	案例小结	154
第7章	表达式基础应用	155
7.1	变化莫测的图片	155
7.1.1	案例概述	155
7.1.2	相关特效解析	155
7.1.3	制作步骤	155
7.1.4	案例小结	158
7.2	放眼广州大学城	158
7.2.1	案例概述	158
7.2.2	相关特效解析	158
7.2.3	制作步骤	158
7.2.4	案例小结	164
7.3	玩转扑克	164
7.3.1	案例概述	164
7.3.2	相关特效解析	164
7.3.3	制作步骤	165
7.3.4	案例小结	170
7.4	多米诺骨牌	170
7.4.1	案例概述	170
7.4.2	制作步骤	171
7.4.3	案例小结	173

中 级 篇

第8章	聚散文字	174
8.1	案例概述	174

8.2	制作步骤	174
8.3	制作小结	181
第 9 章	文字飞入	182
9.1	案例概述	182
9.2	相关特效解析	182
9.3	制作步骤	183
9.4	案例小结	186
第 10 章	粒子字	187
10.1	案例概述	187
10.2	相关特效解析	187
10.3	制作步骤	187
10.4	案例小结	192
第 11 章	火焰三环	193
11.1	案例概述	193
11.2	相关特效解析	193
11.3	制作步骤	193
11.4	案例小结	198
高 级 篇		
第 12 章	钻石字	199
12.1	案例概述	199
12.2	相关特效解析	199
12.3	制作步骤	204
12.4	案例小结	213
第 13 章	飘落的花朵	214
13.1	案例概述	214
13.2	相关特效解析	214
13.3	制作步骤	215
13.4	案例小结	224
第 14 章	表达式与粒子	225
14.1	音视频同步	225
14.1.1	案例概述	225
14.1.2	制作步骤	225
14.1.3	案例小结	236
14.2	蝴蝶双飞	236
14.2.1	案例概述	236
14.2.2	相关特效解析	236
14.2.3	制作步骤	237
14.2.4	案例小结	247
参考文献		248

入门篇

第1章 After Effects CS4 输入输出

After Effects 是 Adobe 公司推出的运行于 PC 和 MAC 机上的专业级影视合成软件,也是目前最为流行的影视后期合成软件。After Effects 软件在视频后期动画和特效方面的发展与突破,一直以来得到了广大用户的肯定和关注,成为业界发展的标准和规范。

具体来说,After Effects 是一款整合了二维和三维的超级影视后期合成、动画创作和特效编辑的专业性非线性视频编辑软件,它可以提供工业标准的动态影像和特效制作。它被广泛应用于电影、电视、多媒体、网络视频、手机视频(或其他手持设备视频)和 DVD 编创行业中。

对于视频动画创作者来讲,After Effects 可谓是一款魅力四射的超强工具,正是它成就了行业中前所未有的低价而又专业的后期特效制作系统,满足了创作者高品质动画与合成特效的需求,在数码视频艺术的创作上提供了无限可能性,成为了视频创作者不可或缺的重要工具。詹姆斯·卡梅洛的最新电影力作《AVATAR》(中文译名《阿凡达》)便大量用到了 After Effects。

2010 年新年伊始,一条动感强烈的频道宣传片《CCTV 相信品牌的力量--水墨篇》在中央电视台的所有频道中热播。而其中使用到 After Effects 进行合成。

1.1 导入素材

1.1.1 导入素材文件

1. 帧速率的设置

(1) 帧速率是指视频中每秒显示的画面数量,一个画面就是一帧。静止图像或动态影片,都可以在导入前通过菜单中的“编辑”→“参数”→“导入”命令对帧速率进行设置。在“导入”选项卡中的“序列素材”区域中设置帧速率,使作品能够满足视觉效果及播放需求,“导入”选项卡如图 1-1 所示。

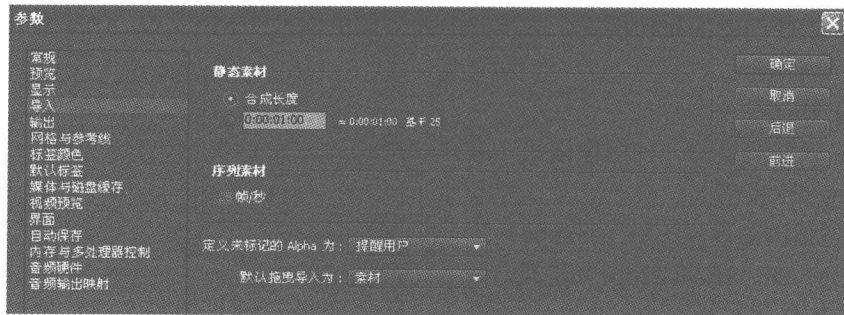


图 1-1

(2) 导入素材后,可以在项目窗口中选择指定素材,然后单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“定义素材”→“主要”→“帧速率”命令进行设置。

2. 支持丰富的文件格式

在进行创作前,首先要置入素材,After Effects CS4 支持多种文件格式。

(1) 静态图片

● AI 格式。

Adobe Illustrator 创建的矢量图像 (.AI 、.EPS、.PS)。

● PDF 格式。

Adobe PDF 可移植性便携文档 (.PDF, 但只支持第一页的内容)。

● PSD 格式。

Adobe Photoshop 创建的 PSD 文档 (.PSD, 可以支持 16 和 32bpc)。

● BMP 位图格式

Bitmap 未压缩普通的位图 (.BMP 、.RLE)。

● RAW 格式。

数码相机原数据 (TIF、CRW、NEF、RAF、ORF、MRW、DCR、MOS、RAW、PEF、SRF、DNG、X3F、CR2、ERF, 支持 16 bpc)。

● Cineon 格式。

通常是将电影转成数字格式的一种文件格式 (.CIN、.DPX, 可以转化为 8、16 或者 32bpc)。

● Discreet RLA/RPF 格式。

一种包含 3D 信息的文件格式,通常用于三维软件与后期合成软件间的沟通 (.RLA、.RPF, 支持 16bpc 并且可以包含三维软件中的摄像机信息)。此类格式可以包含三维对象的 ID 信息、Z 轴信息以及法线信息等,其中, RPF 相对于 RLA 来说可以包含更多的信息,是一种更高级的文件格式。

● EPS 格式。

这是一种封装的 PostScript 描述性语言文件格式,可以包含矢量和位图图像,被所有的图形、图像和排版软件支持。

● JPG 格式。

JPEG 静态图像有损压缩格式,应用非常广泛 (.JPG、.JPE)。

● MA 格式。

Maya 软件创建的文件格式,支持其中的摄像机信息 (.MA, 仅 After Effects 专业版支持)。

● IFF 格式。

Maya 软件渲染的一种图像格式 (.IFF, 16bpc)。

● OpenEXR 格式。

高动态范围图像 (.EXR, 32bpc)。

● PBM (8、16 和 32bpc) 格式。

● PCX 格式。

在 PC 上成为位图文件存储标准的第一种图像文件格式 (.PCX)。它最早出现在 Zsoft 公

公司的 Paintbrush 软件包中，在 80 年代早期授权给微软与其产品捆绑发行，而后转变为 Microsoft Paintbrush，并成为 Windows 的一部分。

- Pict 格式。

Macintosh（苹果）电脑上常见的图像文件格式之一，也支持 Windows 系统（.PCT、.PICT）。

- PXR 格式。

Pixar 工作站图像格式，支持灰度图像和 RGB 彩色图像（.PXR）。

- PNG 格式。

全称 Portable Network Graphics（可移植网络图形），此格式与平台无关，并且支持高级别无损压缩，支持 Alpha 透明通道和伽马校正等（.PNG，16bpc）。

- Radiance 格式。

另一种高动态范围图像（.HDR、.RGBE、.XYZE，32bpc）。

- SGI 格式。

基于 SGI 平台的图像文件格式（.SGI、.RGB，16bpc）。

- PIC 格式。

这是是三维软件 Softimage 中输出的可以包含 3D 信息的文件格式（.PIC）。

- TGA 格式。

全称 Targa，是一种真彩色图像文件，有 8 位、16 位、24 位和 32 位几种模式，并且支持 8 位的 Alpha 透明通道（.TGA、.VDA、.ICB、.VST）。此格式为多种高级图像处理软件支持，不仅是一般用途的 24 位彩色图像的一个较好的格式选择，还是视频图像存储的标准。TGA 图像以其高保真的记录方式和压缩方式深受广大用户的喜爱。

- TIFF 格式。

最初由 Aldus 为 Macintosh 开发的一种图像文件格式，目前是 Macintosh 和 PC 机上使用最广泛的位图格式，也是印刷行业中受到支持最广的图像文件格式（.TIF、After Effects CS4 标准版只支持到 16bpc，专业版 16 和 32bpc 都支持）。另外，此格式还支持可选压缩，特别值得一提的是 LZW(Lempel Ziv Welch)压缩方案，是一种接近无损的压缩方式。

（2）动态图像和视频

- GIF 格式。

Animated GIF(动画 GIF)以 256 色存储单个位图图像数据或多个位图图像数据，支持透明度、压缩、交错和多图像图片（.GIF，需要安装 QuickTime 软件才能支持）。其中透明度不是 Alpha 通道透明，因此不支持半透明效果。

- IMG、EIZ 格式。

ElectricImage 软件产生的动画文件（.IMG、.EIZ）。

- FLC/FLI 格式。

以前 3DS 中的标准动画格式，每一帧都是一个 GIF 图像。

- FLM 格式。

全称 Filmstrip，Adobe 公司的一种胶片格式。此格式将一个视频转换成若干静态图像序列而得，是一幅包括全部视频帧的无压缩图像动画，因此需要大量的磁盘空间（.FLM）。

- SWF 格式。

Macromedia Flash 软件生成的矢量动画文件（.SWF，需要安装 QuickTime 软件才能支持）。

- MPG 格式。

MPEG-1, MPEG-2(仅 Windows 平台支持), MPEG-4 (Windows 平台和 Macintosh 平台都支持, 但需要安装 QuickTime 软件) MPEG 压缩标准是针对动态影像而设计的 (.MPG、.MPEG)。基本方法是在单位时间内采集并保存第一帧的信息, 然后存储其余帧相对第一帧发生变化的部分, 以达到压缩目的。MPEG 压缩标准可以实现帧与帧之间的压缩, 其平均压缩比可达到 50: 1, 压缩率比较高, 并且格式统一, 兼容性好。

- OMF 格式。

全称 Open Media Framework 开放媒体框架格式, 是一个包含多轨媒体信息的文件格式 (.OMF)。

- MOV 格式。

最初是 Macintosh 平台标准视频格式, 如今跨多平台支持, 也是当今主流媒体的格式 (.MOV, 16bpc, 需要安装 QuickTime 才能支持)。

- AVI 格式。

全称 Video for Windows, 由 Microsoft 制定的 PC 平台标准视频格式 (.AVI)。

(3) 音频文件

- AAC 格式。

全称 Advanced Audio Coding(高级音频编码), 是由苹果公司认证并推广的一种压缩的音乐格式, 是当今最适合数码移动存储介质播放的音乐格式之一, 比 WAV 格式音频体积小, 并且对便携数字播放器进行了很好的优化, 可以让并不专业的小设备达到准专业的播放效果 (.AAC)。

- AU 格式。

AU 是 UNIX 下一种常用的音频格式, 起源于 Sun 公司的 Solaris 系统。这种格式本身也支持多种压缩方式, 但文件结构的灵活性就比不上 AIFF 和 WAV (.AU, 需要安装 QuickTime 软件才能支持)。

- AIFF 格式。

全称 Audio Interchange File Format, 是 Macintosh 平台上的标准音频格式, 属于 QuickTime 技术的一部分 (.AIFF, 需要安装 QuickTime 软件才能支持)。其特点是格式本身与数据的意义无关, 并支持许多压缩技术。

- MP3 格式。

MP3 是 Fraunhofer-IIS 研究所得研究成果, 是第一个使用的有损音频压缩编码 (.MP3 需要安装 QuickTime 软件才能支持)。

- WAVE 格式。

WAVE 由 Microsoft 制定的 PC 平台标准音频格式 (.WAV)。

(4) 项目文件

- AAF 格式。

全称 Advanced Authoring Format, 是一种带标签和地址的图像、声音元数据打包方式, 一种用于多媒体创作及后期制作、面向企业界的开放式标准 (.AAF)。

- Adobe Premiere 项目文件。

Adobe Premiere 6.0 和 6.5 项目文件 (.PPJ)。

Adobe Premiere Pro 1.0、1.5、2.0 、CS3、CS4 项目文件 (.PRPROJ)。

3. 素材导入的方法

在进行后期制作时，首先需要导入素材文件，素材的导入主要是指将素材导入到项目窗口中或是相关文件夹中。将素材导入到项目窗口的方法有以下 4 种。

方法 1：选择“文件”→“导入”→“文件”命令，或按〈Ctrl+I〉组合键，将弹出如图 1-2 所示的“导入文件”对话框，选择要导入的素材，然后单击“打开”按钮即可。



图 1-2

方法 2：在项目窗口列表的空白处，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“导入”→“文件”命令，在打开的“导入”→“文件”对话框中，选择要导入的素材，然后单击“打开”按钮即可，如图 1-3 所示。

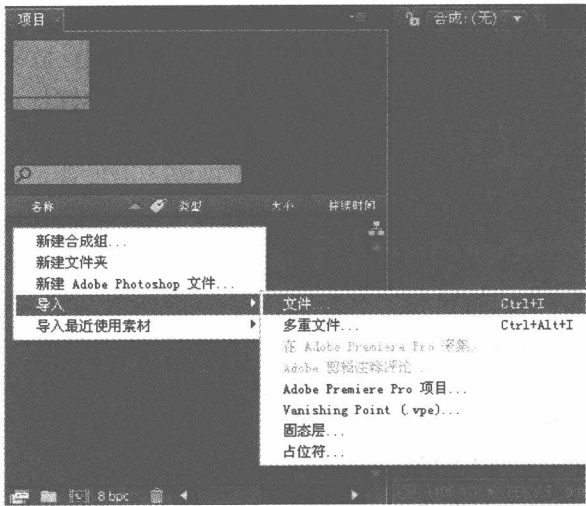


图 1-3

方法 3: 在项目窗口列表的空白处, 双击鼠标左键, 在打开的“文件导入”对话框中, 选择要导入的素材, 然后单击“打开”按钮即可。

方法 4: 在 Windows 的资源管理器中, 选择需要导入的文件, 然后直接拖动到 After Effects CS4 软件的项目窗口中即可, 如图 1-4 所示。

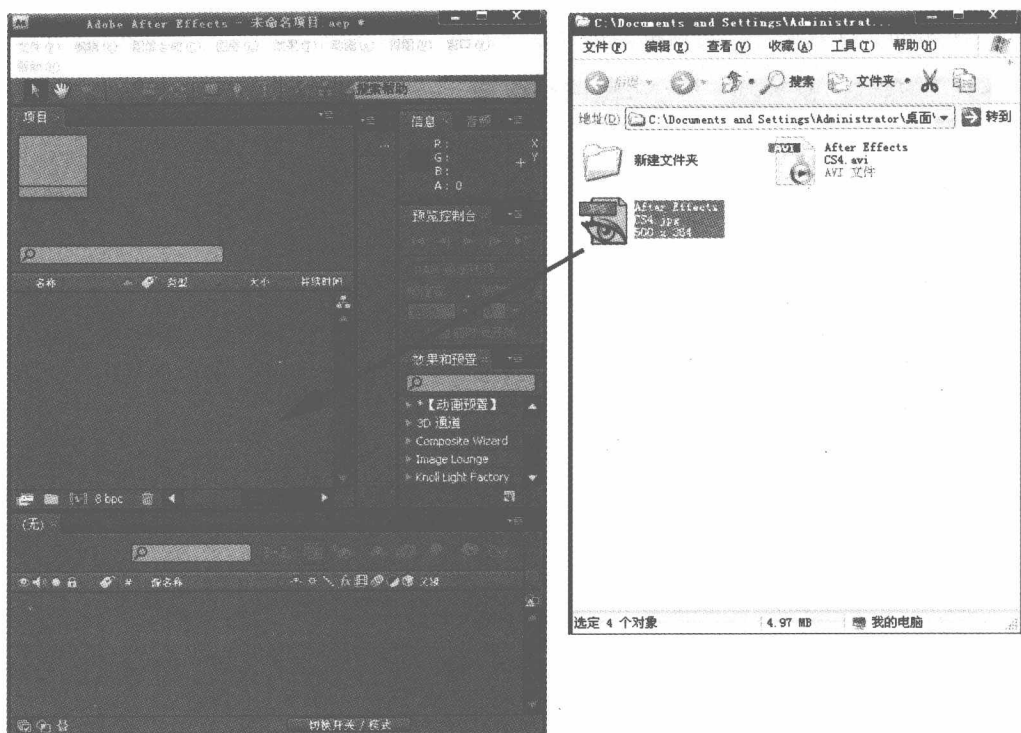


图 1-4

4. 常见素材的导入方法

在 After Effects CS4 中, 要想做出具有丰富多彩的视觉效果的视频特效, 仅仅凭借 After Effects CS4 软件是无法实现的, 还需要应用一些设计软件进行辅助设计, 然后将制作完成的图形或动画等素材文件导入到 After Effects CS4 中进行后期制作。而对于不同类型的格式, After Effects CS4 将显示不同的导入设置。根据选项设置的不同, 所导入的格式不同; 根据格式的不同, 导入的方法也不同。在 After Effects CS4 中常用的导入方法有以下几种:

(1) JPG 静态图片格式的导入。

1) 运行 After Effects CS4 软件, 选择“文件”→“导入”→“文件”命令, 或按〈Ctrl+I〉组合键, 也可以应用上面讲过的其他方法, 打开“导入文件”对话框。

2) 在打开的对话框中选择要导入的文件, 然后单击“打开”按钮, 即可将文件导入, 此时从项目窗口可以看到导入的图片效果。

3) 有些常用的动态素材和不分层静态素材的导入方法与 JPG 格式静态图片的导入方法相同, 比如.avi、.tif 格式的动态素材, 另外, 音频文件的导入方法也与常见不分层静

态图片的导入方法相同，直接选择素材然后导入即可，导入后的素材文件将位于项目窗口中。

（2）PSD 格式素材的导入。

1）运行 After Effects CS4 软件，单击“文件”→“导入”→“文件”命令，或用其他方法，打开“导入文件”对话框，选择一个 PSD 格式的分层图片。

2）单击“打开”按钮，将打开一个以图层命名的对话框，在该对话框中，可以选择要导入的图层，可以是全部图层也可以是某个单独图层（导入类型：素材和合成；图层选项：合并图层和选择图层；素材大小：画布大小和素材大小）。

3）在导入类型中，选择不同的选项，会有不同的导入效果，即素材导入和合成导入效果。

4）在选择素材导入类型时，图层选项下面的两个选项处于可用状态，选择“合并图层”单选按钮，导入的图片将是所有图层合并后的效果；选择“选择图层”单选按钮，可以从其右侧的下拉列表中，选择 PSD 分层文件的某个图层，可将该图层中的素材导入。

选择图层右侧的下拉列表中的图层数量及名称，取决于在 Photoshop 软件中图层及名称设置。

设置完成后单击“OK”按钮，即可将设置好的素材导入到项目窗口中。

（3）置入占位符。

并不是在所有素材备齐的情况下才开始创作的，有时候需要使用临时素材代替实际素材进行工作。在 After Effects CS4 中，可以产生一种占位符素材暂时代替时间素材进行创作，当用户找到实际素材后可以方便地替换占位符素材，对占位符素材进行的一切操作将全部转换到实际素材上。

新建占位符操作很简单，只需要选择菜单“文件”→“导入”→“占位符”命令，打开“新建占位符”窗口，然后在新建窗口中设置好占位符的名称、尺寸、帧速率及持续时间等，单击“确定”按钮即可。

替换占位符素材的操作也不复杂，只需要在项目窗口中目标占位符素材上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“替换素材”→“文件”命令；或者直接在占位符素材上双击鼠标左键，打开“替换素材”窗口，选择用来替换的素材文件，最后单击“打开”按钮即可。

1.1.2 导入多个素材

1. 导入多个素材文件的方法

（1）运行 After Effects CS4 软件，单击“文件”→“导入”→“文件”命令，或用其他导入方法，打开“导入多重文件”对话框，在对话框的下面选中“序列图片”复选框。

单击“打开”按钮，即可将图片以序列图片的形式导入。

在导入序列图片时，还可以从特定的位置开始导入某一段的序列效果，比如从中间的某个图片开始。如果选择某个图片而未选中“序列图片”复选框，则导入的图片是静态的单一图片效果，如图 1-5 所示。

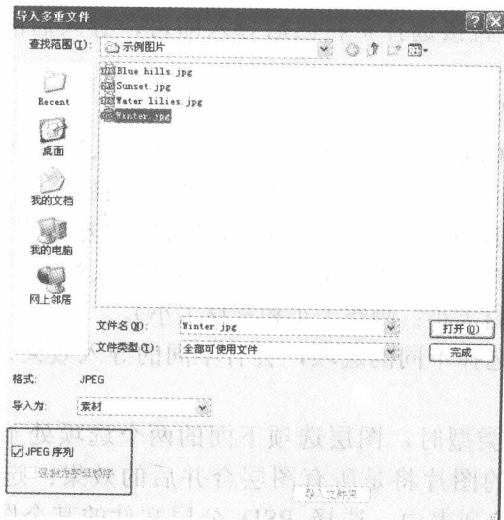


图 1-5

(2) 也可以在文件导入窗口中按住〈Ctrl〉键的同时单击每一个所需的素材；或是按住〈Shift〉键的同时，选择开始的一个素材，然后单击最后的一个素材选择多个连续的文件，如图 1-6 所示。

(3) 可以应用“文件”→“导入”→“多个文件”命令，选择需要导入的文件单击打开后仍可以继续导入文件，这样可以多次导入需要的文件，如图 1-7 所示。

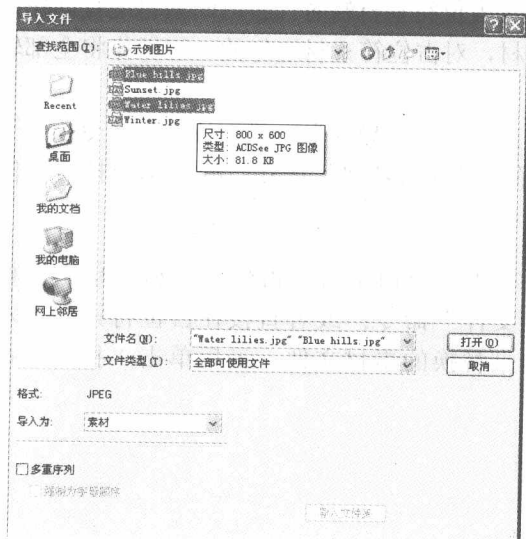


图 1-6

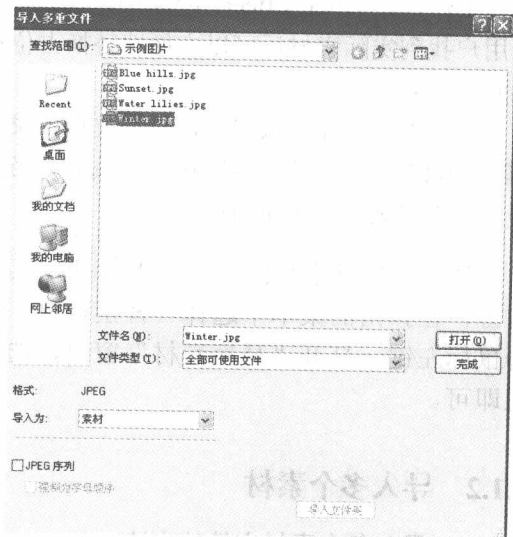


图 1-7

1.2 管理素材

1. 管理素材

在使用 After Effects CS4 软件进行后期制作时，由于有时需要大量的素材，而且导入的

素材在类型上又各不相同，如果不进行归类，将为以后的操作造成很大的麻烦，这时就需要对素材进行合理的分类与管理。

(1) 项目窗口介绍。项目窗口，如图 1-8 所示，主要用于管理当前项目中文件所使用的各种素材，它包含导入的素材文件和合成文件的名称。为便于文件管理，不同格式的文件有不同的标签类型。在项目窗口中可对素材和合成文件进行替换删除和重命名等操作，该窗口是 After Effects 中置入和管理所有素材和合成项目的地方。

项目窗口中各个按钮的功能如下：

 定义素材：可对各素材进行各选项的变换和色彩的管理等。

 新建文件夹：在项目窗口中建立新文件夹。

 新建合成：用于新建一个合成窗口。

 颜色深度：按住〈Alt〉键和此按钮，可以改变项目颜色的深度。

 垃圾桶：用于删除所选定的项目。

 滑块：移动滑块，可以清楚地看到素材的详细信息，如详细路径及注释等。

(2) 使用文件夹归类素材。虽然在后期制作中应用的素材很多，但所使用的素材还是有规律可循的，一般来说可以分为静态图像素材、视频动画素材、声音素材、标题字幕及合成素材等，有了这些素材规律，就可以创建一些文件夹，放置相同类型的文件，以便于快速查找。

在项目窗口中，创建文件夹的方法如下：

方法 1：单击菜单“文件”→“新建”→“新建文件夹”命令，即可创建一个新的文件夹。

方法 2：在项目窗口中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中，选择“新建文件夹”命令，如图 1-9 所示。

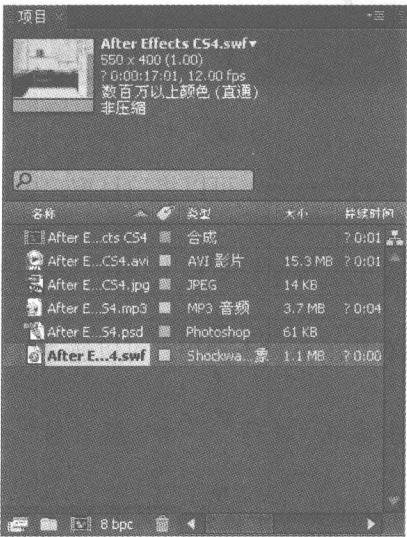


图 1-8

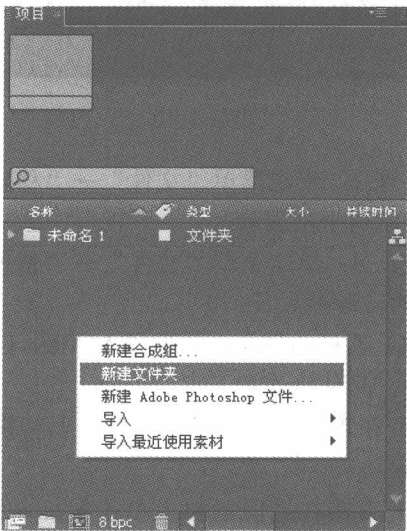


图 1-9

方法 3：在项目窗口的下方，单击“创建一个新文件夹”按钮，如图 1-10 所示。

新创建的文件夹，将以“系统未命名 1. 2.”的形式出现，为了便于操作，需要