



Adobe® 创意大学指定教材



Ae

Adobe® 创意大学

# After Effects CS6 标准教材

1DVD 多媒体教学光盘

- 本书实例的素材文件以及效果文件
- 本书150分钟的实例同步高清视频教学

北京希望电子出版社 总策划  
曹茂鹏 瞿颖健 编 著



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn



Adobe® 创意大学指定教材

Ae

Adobe® 创意大学

# After Effects CS6 标准教材



1DVD 多媒体教学光盘

- 本书实例的素材文件以及效果文件
- 本书150分钟的实例同步高清视频教学

北京希望电子出版社 总策划  
曹茂鹏 瞿颖健 编 著



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn

## 内 容 简 介

After Effects 是 Adobe 公司的一款影视后期制作软件, 在影视、广告、包装等行业应用最为普遍, 以其强大的特效功能著称。

本书全面、详细地讲解了 After Effects CS6 的各项功能, 包括 After Effects CS6 基础、创建与编辑文件、创建与使用图层、蒙版与遮罩动画、关键帧动画、跟踪与稳定、创建与编辑文字效果、应用与编辑滤镜、添加声音特效、抠像与合成、影片调色技术、创建与编辑表达式、影片的渲染与输出等内容, 最后给出了几个综合案例进行知识巩固。本书以“理论知识+实战案例”形式讲解知识点, 对 After Effects CS6 产品专家认证的考核知识进行了加着重点的标注, 方便初学者和有一定基础的读者更有效率地掌握 After Effects CS6 的重点和难点。

本书知识讲解安排合理, 着重于提升学生的岗位技能竞争力, 可以作为参加“Adobe 创意大学产品专家认证”考试学生的指导用书, 还可以作为各院校和培训机构“数字媒体艺术”相关专业的教材。

本书附赠一张 DVD 光盘, 其中包括书中部分实例的源文件、效果文件以及视频教学文件, 读者可以在学习过程中随时调用。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

---

After Effects CS6 标准教材 / 曹茂鹏, 瞿颖健编著. —北京: 北京希望电子出版社, 2013.4

(Adobe 创意大学系列)

ISBN 978-7-83002-092-7

I. ①A… II. ①曹… ②瞿… III. ①图像处理软件—教材  
IV. ①TP391.41

---

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 017752 号

出版: 北京希望电子出版社  
地址: 北京市海淀区上地 3 街 9 号  
金隅嘉华大厦 C 座 611  
邮编: 100085  
网址: www.bhp.com.cn  
电话: 010-62978181 (总机) 转发行部  
010-82702675 (邮购)  
传真: 010-82702698  
经销: 各地新华书店

封面: 韦 纲  
编辑: 周凤明  
校对: 刘 伟  
开本: 787mm×1092mm 1/16  
印张: 19.5  
字数: 445 千字  
印刷: 北京市密东印刷有限公司  
版次: 2013 年 4 月 1 版 1 次印刷

定价: 42.00 元 (配 1 张 DVD 光盘)

# 丛书编委会

主任：王敏

编委（或委员）：（按照姓氏字母顺序排列）

艾藤 曹茂鹏 陈志民 邓健 高飞 韩宜波  
胡柳 胡鹏 靳岩 雷波 李燕 李少勇  
梁硕敏 刘强 刘奇 马李昕 石文涛 舒睿  
宋培培 万晨曦 王中谋 魏振华 吴玉聪 武天宇  
张洪民 张晓景 朱园根

# 本书编委会

主编：北京希望电子出版社

编者：曹茂鹏 瞿颖健

审稿：周凤明

# 丛书序


文化创意产业是社会主义市场经济条件下满足人民多样化精神文化需求的重要途径，是促进社会主义文化大发展大繁荣的重要载体，是国民经济中具有先导性、战略性和支柱性的新兴朝阳产业，是推动中华文化走出去的主导力量，更是推动经济结构战略性调整的重要支点和转变经济发展方式的重要着力点。文化创意人才队伍是决定文化产业发展的关键要素，有关统计资料显示，在纽约，文化产业人才占有所有工作人口总数的12%，伦敦为14%，东京为15%，而像北京、上海等国内一线城市还不足1%。发展离不开人才，21世纪是“人才世纪”。因此，文化创意产业的快速发展，创造了更多的就业机会，急需大量优秀人才的加盟。

教育机构是人才培养的主阵地，为文化创意产业的发展注入了动力和新鲜血液。同时，文化创意产业的人才培养也离不开先进技术的支撑。Adobe®公司的技术和产品是文化创意产业众多领域中重要和关键的生产工具，为文化创意产业的快速发展提供了强大的技术支持，带来了全新的理念和解决方案。使用Adobe产品，人们可尽情施展创作才华，创作出各种具有丰富视觉效果的作品。其无与伦比的图形图像功能，备受网页和图形设计人员、专业出版人员、商务人员和设计爱好者的喜爱。他们希望能够得到专业培训，更好地传递和表达自己的思想和创意。

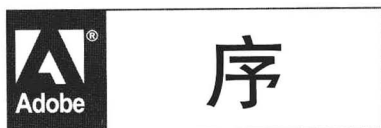
Adobe®创意大学计划正是连接教育和行业的桥梁，承担着将Adobe最新技术和应用经验向教育机构传导的重要使命。Adobe®创意大学计划通过先进的考试平台和客观的评测标准，为广大合作院校、机构和学生提供快捷、稳定、公正、科学的认证服务，帮助培养和储备更多的优秀创意人才。

Adobe®创意大学标准系列教材，是基于Adobe核心技术和应用，充分考虑到教学要求而研发的，全面、科学、系统而又深入地阐述了Adobe技术及应用经验，为学习者提供了全新的多媒体学习和体验方式。为准备参与Adobe®认证的学习者提供了重点清晰、内容完善的参考资料和专业工具书，也为高层专业实践型人才的培养提供了全面的内容支持。

我们期待这套教材的出版，能够更好地服务于技能人才培养、服务于就业工作大局，为中国文化创意产业的振兴和发展做出贡献。



北京中科希望软件股份有限公司董事长 周明陶



Adobe®是全球最大、最多元化的软件公司之一，旗下拥有众多深受客户信赖的软件品牌，以其卓越的品质享誉世界，并始终致力于通过数字体验改变世界。从传统印刷品到数字出版，从平面设计、影视创作中的丰富图像到各种数字媒体的动态数字内容，从创意的制作、展示到丰富的创意信息交互，Adobe解决方案被越来越多的用户所采纳。这些用户包括设计人员、专业出版人员、影视制作人员、商务人员和普通消费者。Adobe产品已被广泛应用于创意产业各领域，改变了人们展示创意、处理信息的方式。

Adobe®创意大学（Adobe® Creative University）计划是Adobe联合行业专家、教育专家、技术专家，基于Adobe最新技术，面向动漫游戏、平面设计、出版印刷、网站制作、影视后期等专业，针对高等院校、社会办学机构和创意产业园区人才培养，旨在为中国创意产业生态全面升级和强化创意人才培养而联合打造的教育计划。

2011年中国创意产业总产值约3.9万亿元人民币，占GDP的比重首次突破3%，标志着中国创意产业已经成为中国最活跃、最具有竞争力的重要支柱产业之一。同时，中国的创意产业还存在着巨大的市场潜力，需要一大批高素质的创意人才。另一方面，大量受到良好传统教育的大学毕业生由于没有掌握与创意产业相匹配的技能，在走出校门后需要经过较长时间的再次学习才能投身创意产业。Adobe®创意大学计划致力于搭建高校创意人才培养和产业需求的桥梁，帮助学生提高岗位技能水平，使他们快速、高效地步入工作岗位。自2010年8月发布以来，Adobe®创意大学计划与中国200余所高校和社会办学机构建立了合作，为学员提供了Adobe®创意大学考试测评和高端认证服务，大量高素质人才通过了认证并在他们心仪的工作岗位上发挥出才能。目前，Adobe®创意大学已经成为国内最大的创意领域认证体系之一，为企业招纳创意人才的最重要的依据之一，累计影响上百万人次，成为中国文化创意类专业人才培养过程中一个积极的参与者和一支重要的力量。

我祝愿大家通过学习由北京希望电子出版社编著的“Adobe®创意大学”系列教材，可以更好地掌握Adobe的相关技术，并希望本系列教材能够更有效地帮助广大院校的老师和学生，为中国创意产业的发展和人才培养提供良好的支持。

Adobe祝中国创意产业腾飞，愿与中国一起发展与进步！

Adobe大中华区董事总经理 黄耀辉

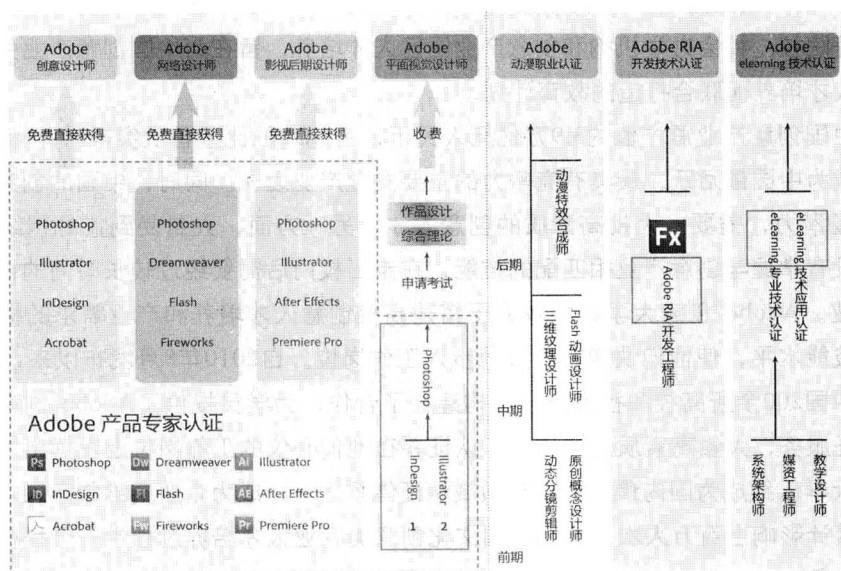
## 一、Adobe®创意大学计划

Adobe®公司联合行业专家、行业协会、教育专家、一线教师、Adobe技术专家，面向国内游戏动漫、平面设计、出版印刷、eLearning、网站制作、影视后期、RIA开发及其相关行业，针对专业院校、培训领域和创意产业园区创意类人才的培养，以及中小学、网络学院、师范类院校师资力量的建设，基于Adobe核心技术，为中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平以及技术水平的全面强化而联合打造的全新教育计划。

详情参见Adobe®教育网：[www.Adobecu.com](http://www.Adobecu.com)。

## 二、Adobe®创意大学考试认证

Adobe®创意大学考试认证是Adobe®公司推出的权威国际认证，是针对全球Adobe软件的学习者和使用者提供的一套全面科学、严谨高效的考核体系，为企业的人才选拔和录用提供了重要和科学的参考标准。



## 三、Adobe®创意大学计划标准教材

- 《Adobe®创意大学Photoshop CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学InDesign CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Dreamweaver CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Fireworks CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Illustrator CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学After Effects CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Flash CS6标准教材》
- 《Adobe®创意大学Premiere Pro CS6标准教材》

## 四、咨询或加盟“Adobe®创意大学”计划

如欲详细了解Adobe®创意大学计划，请登录Adobe®教育网[www.adobecu.com](http://www.adobecu.com)或致电010-82626190，010-82626185，或发送邮件至邮箱：[adobecu@hope.com.cn](mailto:adobecu@hope.com.cn)。

## 第1章 走进After Effects CS6

1.1	After Effects CS6的应用领域	2
1.1.1	影视特效	2
1.1.2	广告设计	2
1.1.3	电视包装	2
1.2	熟悉软件界面	3
1.2.1	菜单栏	3
1.2.2	主工具栏	10
1.2.3	Project (项目) 窗口	10
1.2.4	Composition (合成) 窗口	11
1.2.5	Timeline (时间线) 窗口	13
1.2.6	Effect Controls (特效控制) 窗口	14
1.2.7	Layer (图层) 窗口	14
1.2.8	Info (信息) 面板	14
1.2.9	Audio (音频) 面板	15
1.2.10	Preview (预览) 面板	15
1.2.11	Effects & Presets (特效& 预设) 面板	16
1.3	本章小结	16
1.4	课后习题	16

## 第2章 创建与编辑文件

2.1	文件的基本操作	19
2.1.1	新建项目	19
2.1.2	新建合成	20
2.1.3	导入素材	21
2.1.4	整理素材	24
2.1.5	删除素材	25
2.1.6	将素材放置到时间线窗口中	25
2.1.7	添加特效	26

2.1.8	添加文字	26
2.1.9	文件打包	27
2.2	操作界面的布局	28
2.2.1	启用界面	28
2.2.2	选择不同的工作界面	28
2.2.3	改变工作界面中区域的大小	30
2.2.4	分离面板和框架	30
2.2.5	复原工作界面	31
2.2.6	自定义工作区界面	31
2.2.7	删除工作界面方案	32
2.2.8	为工作界面设置快捷键	32
2.3	支持文件格式	33
2.3.1	动画格式	33
2.3.2	图像格式	33
2.3.3	音频文件格式	34
2.4	本章小结	34
2.5	课后习题	35

## 第3章 创建与使用图层

3.1	什么是图层	37
3.2	图层的选择	37
3.2.1	选择单个图层	37
3.2.2	选择多个图层	38
3.3	编辑图层	39
3.3.1	层的复制与粘贴	39
3.3.2	创建层副本	39
3.3.3	合并多个图层	40
3.3.4	层的分割	40
3.3.5	层的删除	41
3.4	层的模式效果	41
3.5	层的类型	43
3.5.1	素材层	44





3.5.2	文字层	44
3.5.3	固态层	44
3.5.4	灯光层	47
3.5.5	摄像机层	47
3.5.6	空物体层	47
3.5.7	图形层	48
3.5.8	调节层	48
3.6	层的栏目属性	50
	图层Transform(变换)属性	51
3.7	拓展训练	53
3.8	本章小结	54
3.9	课后习题	55

## 第4章 蒙版与遮罩动画

4.1	初识蒙版	58
4.2	创建蒙版	58
4.2.1	矩形工具	58
4.2.2	椭圆工具	58
4.2.3	圆角矩形工具	59
4.2.4	多边形工具	60
4.2.5	五角星工具	60
4.3	修改蒙版的形状	60
4.4	修改蒙版属性	62
4.4.1	蒙版的混合模式	62
4.4.2	修改蒙版大小	64
4.4.3	蒙版的锁定	64
4.4.4	蒙版羽化	65
4.4.5	修改底色	66
4.4.6	扩展蒙版	66
4.4.7	收缩蒙版	67
4.5	遮罩工具	67
4.5.1	钢笔工具	67
4.5.2	铅笔工具	68
4.5.3	橡皮擦工具	68
4.5.4	多个遮罩操作	68
4.6	拓展训练	69
4.7	本章小结	71
4.8	课后习题	71

## 第5章 关键帧动画

5.1	什么是关键帧	74
5.2	创建关键帧	74
5.3	编辑关键帧	76
5.3.1	移动关键帧	76
5.3.2	复制关键帧	76
5.3.3	删除关键帧	76
5.3.4	关键帧差值	77
5.3.5	动画辅助功能	79
5.4	制作关键帧动画	80
5.5	拓展训练	81
5.6	本章小结	83
5.7	课后习题	83

## 第6章 跟踪与稳定

6.1	初识跟踪与稳定	86
6.2	使用Wiggler(摇摆器)	87
6.3	使用Motion Sketch(运动轨迹)	87
6.4	拓展训练	90
6.5	本章小结	92
6.6	课后习题	92

## 第7章 创建与编辑文字效果

7.1	创建文字	95
	输入文字	95
7.2	编辑文字	96
7.2.1	修改字体	96
7.2.2	修改颜色	97
7.2.3	修改大小	97
7.3	基础文字动画	97
7.3.1	文字的基础动画	98
7.3.2	文字的高级动画	98
7.4	高级文字动画	100
7.5	拓展训练	103



7.6 本章小结.....	105
7.7 课后习题.....	105

## 第8章 应用与编辑滤镜

8.1 初识滤镜.....	108
8.1.1 滤镜的分类.....	108
8.1.2 滤镜的使用方法.....	108
8.2 滤镜组.....	109
8.2.1 3DChannel (3D通道).....	109
8.2.2 Blur&Sharpen (模糊&锐化).....	111
8.2.3 Distort (扭曲).....	117
8.2.4 Expression Controls (表达式 控制).....	134
8.2.5 Generate (生成).....	135
8.2.6 Matte (蒙版).....	150
8.2.7 Noise & Grain (噪波与颗粒).....	152
8.2.8 Obsolete (旧版本).....	157
8.2.9 Perspective (透视).....	160
8.2.10 Simulation (仿真).....	164
8.2.11 Synthetic Aperture.....	186
8.2.12 Text (文本).....	187
8.2.13 Time (时间).....	189
8.2.14 Transition (切换).....	193
8.2.15 Utility (实用).....	200
8.3 扩展练习.....	202
8.4 本章小结.....	203
8.5 课后习题.....	203

## 第9章 添加声音特效

9.1 将声音导入影片.....	206
9.2 音频特效面板.....	206
9.3 Audio (音频) 特效.....	207
9.4 扩展练习.....	210
9.5 本章小结.....	211
9.6 课后习题.....	211

## 第10章 抠像与合成

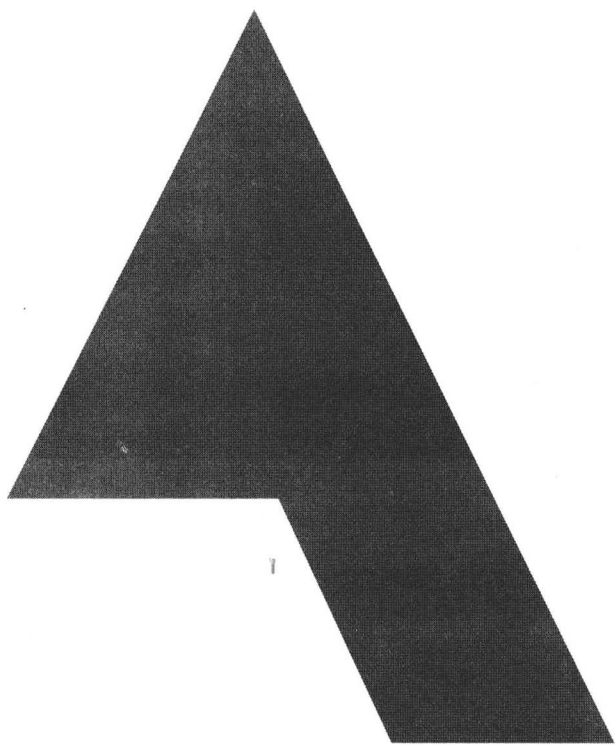
10.1 抠像滤镜应用.....	214
10.1.1 颜色差异抠像.....	214
10.1.2 颜色抠像.....	215
10.1.3 颜色范围.....	215
10.1.4 不光滑差异.....	216
10.1.5 吸取抠像.....	216
10.1.6 内外抠像.....	217
10.1.7 线性颜色抠像.....	218
10.1.8 亮度抠像.....	220
10.1.9 溢出抑制.....	220
10.2 合成.....	221
10.3 拓展练习.....	222
10.4 本章小结.....	223
10.5 课后习题.....	223

## 第11章 影片调色技术

11.1 初识调色.....	226
11.2 色彩校正调色.....	226
11.2.1 Auto Color (自动颜色).....	226
11.2.2 Auto Contrast (自动对比度).....	226
11.2.3 Auto Levels (自动色阶).....	226
11.2.4 Black&White (黑白).....	227
11.2.5 Brightness & Contrast (亮度和对比度).....	227
11.2.6 Broadcast Colors (广播颜色).....	228
11.2.7 CC Color Neutralizer (CC颜色中和).....	228
11.2.8 CC Color Offset (CC颜色偏移).....	228
11.2.9 CC Kernel (CC颗粒).....	229
11.2.10 CC Toner (CC调色器).....	229
11.2.11 Change Color (替换颜色).....	229
11.2.12 Change To Color (替换为颜色).....	231



11.2.13	Channel Mixer (通道混合) ...	231	11.3.7	Invert (反转) .....	244
11.2.14	Color Balance (颜色平衡) ....	231	11.3.8	Minimax (极小极大) .....	244
11.2.15	Color Balance (HLS) (颜色平衡 (HLS)) .....	232	11.3.9	Remove Color Matting (移除遮罩颜色) .....	245
11.2.16	Color Link (色彩链接) .....	232	11.3.10	Set Channels (设置通道) .....	245
11.2.17	Color Stabilizer (颜色稳定器) .....	233	11.3.11	Set Matte (设置蒙版) .....	245
11.2.18	Colorama (渐变映射) .....	233	11.3.12	Shift Channels (转换通道) ..	246
11.2.19	Curves (曲线) .....	234	11.3.13	Solid Composite (固态合成) .....	246
11.2.20	Equalize (均衡) .....	236	11.4	拓展练习 .....	246
11.2.21	Exposure (曝光) .....	236	11.5	本章小结 .....	248
11.2.22	Gamma/Pedestal/Gain (伽马/基色/增益) .....	236	11.6	课后习题 .....	248
11.2.23	Hue/Saturation (色相/饱和度) .....	237	<b>第12章</b>		
11.2.24	Leave Color (分离颜色) .....	237	<b>创建与编辑表达式</b>		
11.2.25	Levels (色阶) .....	238	12.1	初识表达式 .....	251
11.2.26	Levels (Individual Controls) (色阶 (单项控制)) .....	239	12.2	创建表达式 .....	252
11.2.27	Photo Filter (照片过滤器) ...	239	12.3	编辑表达式 .....	255
11.2.28	PS Arbitrary Map (PS映像) .....	239	12.3.1	修改表达式 .....	255
11.2.29	Selective Color (选择颜色) .....	240	12.3.2	删除表达式 .....	255
11.2.30	Shadow/Highlight (暗部/加亮) .....	240	12.4	拓展练习 .....	255
11.2.31	Tint (着色) .....	241	12.5	本章小结 .....	257
11.2.32	Tritone (三色映射) .....	241	12.6	课后习题 .....	257
11.2.33	Vibrance (自然饱和度) .....	241	<b>第13章</b>		
11.3	通道特效调色 .....	241	<b>创建与编辑表达式</b>		
11.3.1	Arithmetic (通道运算) .....	241	13.1	渲染工作区的设置 .....	260
11.3.2	Blend (混合) .....	242	13.2	渲染队列窗口参数详解 .....	260
11.3.3	Calculations (计算) .....	242	13.3	影片的输出 .....	262
11.3.4	CC Composite (CC混合模式处理) .....	243	13.4	拓展练习 .....	268
11.3.5	Channel Combiner (通道组合) .....	243	13.5	本章小结 .....	269
11.3.6	Compound Arithmetic (混合运算) .....	243	13.6	课后习题 .....	269
			<b>第14章</b>		
			<b>综合案例</b> .....		
				习题答案 .....	297



# 第1章

## 走进After Effects CS6

After Effects是Adobe公司推出的一款图形视频处理软件，可以制作出多种特殊效果。适用于从事设计和视频特技的机构，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。After Effects支持RGB、HSB、YVU等多种色彩模式，但不支持CMYK色彩模式。

### 学习要点

---

- After Effects CS6的应用领域
- 熟悉软件界面

## 1.1 After Effects CS6的应用领域

### 1.1.1 影视特效

After Effects 并不是一个非线性编辑软件，它主要用于影视后期制作，在影视、游戏、特效中都被大量使用。利用 After Effects CS6可以制作出各种自然效果和虚拟效果，After Effects还提供了多种转场效果，并可自主调整效果，通过较简单的操作就可以打造出自然衔接的影像效果。并可以抠除拍摄时的蓝色或绿色背景，方便后期合成，提高工作效率，如图1-1所示。

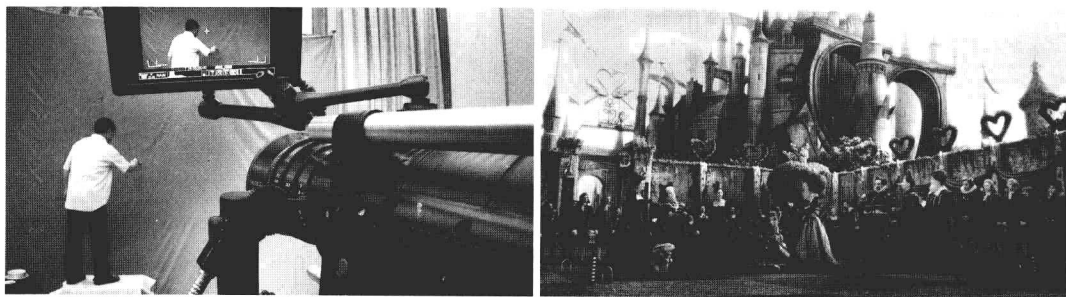


图1-1 After Effects的影视应用

### 1.1.2 广告设计

广告设计是视觉传达艺术设计的一种，其价值在于把产品载体的功能特点通过一定的方式转换成视觉因素，使之更直观地面对消费者，利用After Effects CS6包含的多种修饰增强图像和动画控制的特效，制作出丰富的视觉效果，并可以适当添加动画，如图1-2所示。

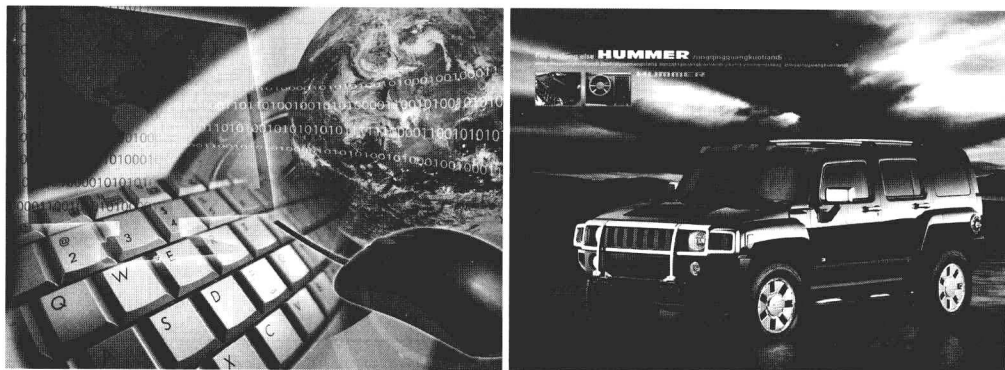


图1-2 After Effects的影视应用

### 1.1.3 电视包装

电视包装目前已成为电视台和各电视节目公司、广告公司最常用的概念之一。电视包装直接引导电视的品牌主张及视觉形象表现等。After Effects CS6是电视包装制作的主要软件之一，其强大的特效和动画功能可以很好地把握整体风格和效果，如图1-3所示。

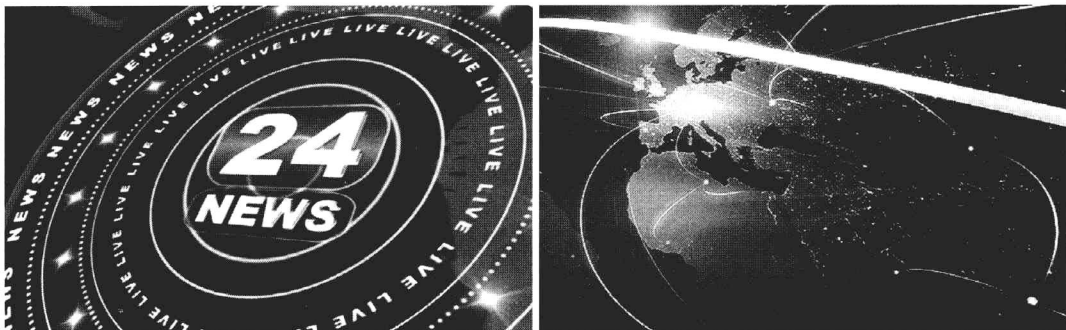


图1-3 After Effects的电视包装应用

## 1.2 熟悉软件界面

### 1.2.1 菜单栏

Adobe After Effects CS6的菜单栏包括9组菜单选项。也可通过单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择相应的命令。下面将对各个菜单进行详细介绍。

#### 1. File（文件）菜单

File（文件）菜单主要用于新建、打开和储存文件或项目等操作，如图1-4所示。

#### 提示

右边带有的三角箭头的命令选项会弹出子菜单。

- New（新建）：新建一个项目、文件夹或Photoshop图片。快捷键为Ctrl+N。
- Open Project（打开项目）：在弹出的对话框中选择已有文件，并打开文件。快捷键为Ctrl+O。
- Open Recent Projects（打开最近项目）：打开最近使用过的项目文件。
- Browse in Bridge（在Bridge内浏览）：打开Adobe Bridge，从中浏览、管理文件夹和素材。
- Close（关闭）：关闭当前的窗口、面板等，快捷键为Ctrl+W。
- Close Project（关闭项目）：关闭当前的项目。如果现有的项目未保存，将会弹出提示保存对话框。
- Save（保存）：保存当前项目，快捷键为Ctrl+S。
- Save As（另存为）：将当前项目另外保存一份。快捷键为Ctrl+Shift+S。
- Increment and Save（增量保存）：在上次保存项目的基础上递增名称的序号，并另外保存一份。
- Revert（返回）：恢复操作到上次保存项目的状态。

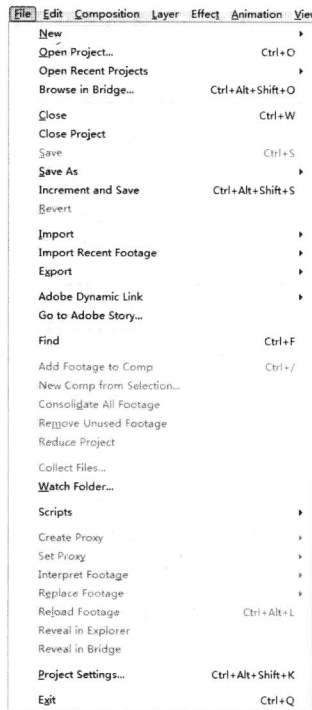


图1-4 File（文件）菜单

- Import (导入) : 导入项目需要的素材或合成。
- Import Recent Footage (导入最近素材) : 导入最近使用过的素材。
- Export (输出) : 将编辑完成的项目输出为Adobe Premiere Pro Project、Macromedia Flash (SWF) 等格式文件。
- Find (查找) : 在项目窗口中按照关键词查找素材与合成。快捷键为Ctrl + Shift + G。
- Add Footage to Comp (添加素材到合成) : 将选中的素材加入当前的合成中。快捷键为Ctrl + /。
- New Comp from Footage (从所选择新建合成) : 按照项目窗口中所选素材的规格创建一个新的合成。
- Consolidate All Footage (合并全部素材) : 将项目窗口中重复出现的素材进行合并, 自动更新合成组中的素材链接。
- Remove Unused Footage (移除未使用素材) : 将项目中尚未在合成中使用的素材删除。
- Reduce Project (整理项目) : 将项目中未使用的素材 (包括素材、合成、文件夹等) 删除。
- Collect Files (收集文件) : 将项目包含的文件 (包括素材、文件夹、项目文件等) 放到一个统一的文件夹中。
- Watch Folder (监视文件夹) : 监视一个文件夹, 以发现能够进行渲染的文件。
- Scripts (脚本) : 在After Effects中使用脚本语言编程。
- Create Proxy (创建代理) : 将高精度/分辨率素材或者合成输出为代理素材, 方便以后用来给大尺寸、高精度的素材作为代理, 提高制作效率。
- Set Proxy (设置代理) : 使用低分辨率的素材或静止图片代替高分辨率的素材, 可以减少渲染时间, 提高效率。
- Interpret Footage (定义素材) : 重新设置素材文件的各项参数。
- Replace Footage (替换素材) : 用其他文件、占位符等来替换项目中已经导入的素材。
- Reload Footage (重新加载素材) : 重新加载项目中已经导入的素材。当素材源文件有变动时, 可以在After Effects中同步更新。
- Reveal in Explorer (在浏览器内显示) : 打开当前选中素材所在的文件夹。
- Reveal in Bridge (在Bridge中显示) : 打开Adobe Bridge窗口, 定位到指定的素材源文件。
- Project Settings (项目设置) : 对项目进行显示风格、颜色等设置。
- Exit (退出) : 退出After Effects软件。快捷键为Ctrl + Q。如果当前项目未保存, 会弹出提示保存对话框。

## 2. Edit (编辑) 菜单

Edit (编辑) 菜单中提供了常用的恢复、重做和复制文件等操作, 如图1-5所示。

- Undo (撤消) : 撤消最近一次操作。快捷键为Ctrl + Z。
- Redo (重做) : 重做恢复的操作。快捷键为Ctrl + Shift + Z。
- History (历史记录) : 对历史的操作进行记录, 选中历史可以方便快速地回到历史状态。
- Cut (剪切) : 剪切选中的对象。快捷键为Ctrl + X。
- Copy (复制) : 复制选中的对象到剪贴板。快捷键为Ctrl + C。
- Copy Expression Only (仅复制表达式) : 复制选中的对象的表达式到剪贴板。
- Paste (粘贴) : 粘贴剪贴板中的对象到当前位置。快捷键为Ctrl + V。
- Clear (清除) : 将选中的对象进行删除。快捷键为Delete。
- Duplicate (副本) : 将选中的对象克隆一份, 相当于复制 + 粘贴。快捷键为Ctrl + D。
- Split Layer (拆分层) : 在当前时间线的位置分割所选层变为两层。快捷键为Ctrl + Shift + D。
- Lift Work Area (提升工作区) : 将素材处于工作区范围内的部分删除掉, 并且保持部分素材的时间位置无变化。

- Extract Work Area (抽出工作区)：将素材处于工作区范围内的部分删除掉，并且使部分素材的时间位置相应前移，使素材之间没有空隙。
- Select All (全选)：选中所有的对象。快捷键为Ctrl + A。
- Deselect All (取消全选)：取消所有选中的对象。快捷键为Ctrl + Shift + A。
- Label (标签)：将选中的对象(素材)打上分类的颜色标签。
- Purge (清空)：释放软件运行时占用的系统内存，清理生成的临时文件。其子菜单包括All (全部)、Undo (撤消)、Image Caches (图像缓存)及Snapshot (快照)。
- Edit Original (编辑原始素材)：打开系统中与素材关联的软件，对素材进行编辑。
- Edit in Adobe Audition (在Adobe Audition中编辑)：可以在Adobe Audition中编辑音频文件。
- Templates (模板)：设置渲染模板和输出模板。
- Preferences (首选项)：对软件的运行环境、界面、输入输出等进行设置，提高工作效率。

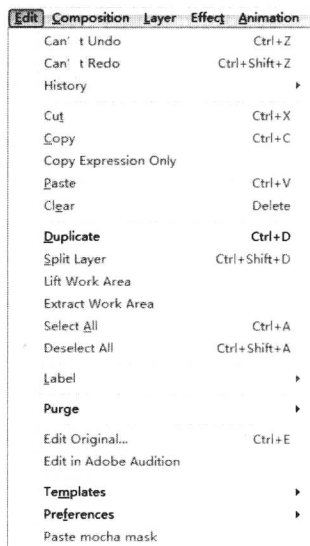


图1-5 Edit (编辑) 菜单

### 3. Composition (合成) 菜单

Composition (合成) 菜单主要用于新建合成、调整工作区和渲染等操作，如图1-6所示。

- New Composition (新建合成)：为项目新建一个合成。快捷键为Ctrl + N。
- Composition Settings (合成设置)：设置合成参数。
- Set Poster Time (设置标识帧)：为合成指定某一个时间点的画面为其在项目窗口中的缩略图。
- Trim Comp to Work Area (修剪合成至工作区)：以工作区域的长度来裁剪合成的长度。
- Crop Comp to Region of Interest (裁切合成到目标范围)：在合成窗口中绘制一个自定义大小的矩形区域，然后使用此命令将合成的尺寸设置为目标区域大小。
- Add To Render Queue (添加到渲染队列)：将合成或素材添加到渲染序列窗口中等待渲染。
- Add Output Module (添加输出组件)：为一个输出源设置不同的输出目标模块。
- Cache Work Area in Background (在后台缓存工作区)：后台缓存的工作区域，快捷键为Ctrl+Return。
- Cancel Caching Work Area in Background (取消后台缓存工作区)：取消后台缓存的工作区域。
- Preview (预览)：对当前画面进行内存预览，设置是否渲染和播放音频。
- Save Frame As (另存单帧为)：将当前时间线所在的画面存储为单帧的图像文件。
- Pre-render (预渲染)：对嵌套在其他合成中的合成进行预先渲染。
- Save RAM Preview (保存内存预演)：将预演时存储在内存中的临时文件存储下来。
- Composition Flowchart (合成流程图)：弹出新的显示窗口，以节点方式显示当前合成组的流程。
- Composition Mini-Flowchart (微型合成流程图)：在微型面板中显示当前合成的小型流程图。

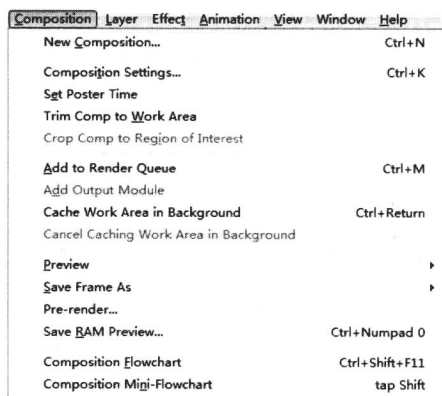


图1-6 Composition (合成) 菜单



## 4. Layer (层) 菜单

Layer (层) 菜单中包含Adobe After Effects CS6中关于层的大多数命令, 如图1-7所示。

- New (新建): 在合成的时间线窗口中新建多种类型的层。
- Layer Settings (图层设置): 对当前选择的层进行设置修改。
- Open Layer (打开图层): 打开选择的图层。
- Open Layer Source (打开层源): 打开选择的源素材的窗口。
- Mask (遮罩): 对图层建立新的遮罩或对图层的遮罩进行操作。
- Mask and Shape Path (遮罩和图形路径): 对遮罩和图形的路径进行调整设置。
- Quality (质量): 对图层使用不同的显示质量, 包含Best (最佳)、Draft (草图)和Wireframe (线框)三种。
- Switches (转换开关): 对时间线窗口中图层的各项属性进行转换的开关。
- Transform (变换): 影响图层的位置、旋转、透明度、中心点等参数的设置。
- Time (时间): 对图层素材的时间进行的相关设置。
- Frame Blending (帧融合): 图像的帧融合在合成软件中应用较广泛, 可以提高运动图像的质量。
- 3D Layer (3D层): 将图层转换为三维图层。
- Guide Layer (向导层): 将图层转换为向导层。
- Environment Layer (环境层): 该选项可以控制环境层的效果。
- Add Marker (添加标记): 为所选图层添加时间位置标记点。
- Preserve Transparency (保持透明度): 使图层保持透明属性的切换开关。
- Blending Mode (混合模式): 图层与其下方图层之间的混合显示模式。
- Next Blending Mode (下一混合模式): 在选择不同的混合模式时, 可以使用快捷键来快速选择使用下一个混合模式, 快捷键为Shift+=。
- Previous Blending Mode (前一混合模式): 在选择不同的混合模式时, 可以用这个命令的快捷键来快速选择使用前一个混合模式, 快捷键为Shift+-键。
- Track Matte (轨道蒙板): 在时间线中, 可以将上一图层作为当前层的蒙板。
- Layer Styles (图层样式): 在After Effects中, 为层添加如阴影、外发光、内发光、轮廓等图层样式。
- Group Shapes (图形成组): 将同一Shape (图形)层中的形状组合在一起。
- Ungroup Shapes (取消图形成组): 将合并成组的图形取消合并状态。
- Arrange (排列): 将图层进行排列。其子菜单包括Bring Layer to Front (置于顶层), Bring Layer Forward (上移一层), Send Layer Backward (下移一层), Send Layer to Back (置于底层)。
- Convert to Editable Text (转换为可编辑文本): 对于Photoshop中PSD的分层格式中保存的文字层, 在没有合并或转换为图层的情况下, 可以将其转换为可编辑的文字状态, 进行修改文字或其他文字属性操作。
- Convert Shapes from Text (从文字转换为形状): 将文字转换为文字的形状图层。
- Convert Masks from Text (从文字转换为遮罩): 将文字转换为文字形状的遮罩图层。



图1-7 Layer (层) 菜单