

After Effects CC

中文版 超级学习手册

程明才 编著

全彩印刷



Ae



附赠DVD9光盘

全面·实用

- 涵盖合成与特效制作流程、关键帧插值及图表编辑、元素合成嵌套、三维场景摄像机及灯光、键控及动态蒙版、文本及形状动画、光线跟踪3D、跟踪与稳定、表达式等诸多内容。

精彩·超值

- 全书操作实例丰富、精彩，讲解细致，重点突出，并随书赠送大容量光盘，提供项目、素材和视频操作讲解。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

After Effects CC 中文版超级学习手册

程明才 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CC中文版超级学习手册 / 程明才编
著. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2014. 7
ISBN 978-7-115-35429-7

I. ①A… II. ①程… III. ①图象处理软件—手册
IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第094525号

内 容 提 要

本书是 Adobe 公司首次推出的 After Effects CC 中文版的学习用书, 是一本知识点覆盖全面的使用手册, 更是作者十多年行业实践与新版软件结合的实战型教程。

全书划分 22 章进行系统教学, 从初识 After Effects CC 到各类专项应用, 由入门到进阶, 各章节均由理论、操作和实例三部分组成, 提倡“先学合成, 后学效果”, 引领读者高效率学习, 掌握实用知识点, 并尽早投入工作实战。

本书绝大部分实例均采用高清制作, 既可以作为自学教材, 又可以作为专业教学参考书。随书附带一张 DVD9 光盘, 提供约 4GB 的项目源文件及素材, 5 小时的密集操作视频讲解, 以及方便读者快速预览本书实例效果的迷你书文件(读者可以从出版社官方网站 www.ptpress.com.cn/resources.aspx 下载)。

- 
-
- ◆ 编 著 程明才
责任编辑 王峰松
责任印制 彭志环 杨林杰
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京天宇星印刷厂印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.75
字数: 817 千字
印数: 1-3 000 册
- 2014 年 7 月第 1 版
2014 年 7 月北京第 1 次印刷

定价: 99.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315

前言

After Effects 是当前最主流的视频合成和效果制作软件之一，也是视频制作人员和相关专业师生需要学习和使用的常用软件之一。从哪学起，以及如何更好地学习 After Effects 是众多初学者共同关心的问题。

一、如何选择合适的版本

在选择某一合适的 After Effects 版本之前，先来了解一下以下相关事项。

1. After Effects 有 32 位与 64 位之分

当前的 Windows 系统平台分为 32 位和 64 位，After Effects 7.0、CS3、CS4 为 32 位系统下的版本，对当前主流硬件利用率低，After Effects CS5、CS5.5、CS6、CC 均为 64 位系统下的版本，符合当前主流硬件及系统平台，所以是首选的版本。

2. 插件也有 32 位与 64 位之分

丰富的插件是 After Effects 广受欢迎的原因之一，同软件一样，插件也需要安装到对应的 32 位或 64 位的软件下。因此，早期 32 位的插件只能安装在 After Effects CS4 及更旧的版本下，64 位的插件只能安装在 After Effects CS5 及更新的版本下。随着 64 位之后 After Effects 多个版本的更新，主流的、实用的插件大多数也随之从 32 位升级至 64 位，并跟随 After Effects 新版本脚步进行更新。当前可能会出现某些 32 位插件不能在 64 位下使用的现象，这就需要寻找替代技术或保留一套旧版的系统和软件备用。

3. 模板调用的问题

海量的模板资源能够让人以入门水平制作出大师级的作品。对于模板项目文件，也存在高版本兼容低版本而低版本不能打开高版本的现象。在当前大量较新版本制作的模板可利用的情况下，较高版本显然也更具优势。

4. 软件功能运行速度的差别

较新版本的软件通常会推出一些当前流行的功能应用，有利于更方便地制作出流行的效果。对于软件运行速度，64 位系统下比 32 位系统下相对更快。较新的版本也比早期的版本相对更快。较新的版本配合较高的硬件，有利于处理高清、2K 甚至 4K 的视频制作。

5. 中英文操作界面的选择

在 After Effects CC 之前，绝大多数使用者会选择原版的英文操作界面，也有部分喜欢中文直观界面的人使用汉化补丁来实现，但使用过程中会出现多种兼容性的不便。当前 After Effects CC 发布了官方简体中文版，为国内用户开启了一个新的应用时代。如果是初学者，推荐直接从新的、更直观易懂的中文版本开始学起。

二、如何安排学习计划

After Effects 是一款较为复杂的软件，与 Photoshop 相似，入门和简单的使用不难，而深入地掌握和运用，则需要经过几个月或更长时间的学习和应用。在无序地学习 After Effects 软件时，通常会被众多精彩眩目的效果或插件所吸引，导致在较偏的一些效果制作上花费过多的时间；或者一味依赖现成的模板进行简单的修改操作，因为对软件欠缺足够和全面的认识，而不能深入分析制作方法和思路。由于每个人知识背景不一样，学习方式和目的也不同，这里在以本书做参考的基础上，仅对软件本身做一个常规的学习计划，帮助初学者尽早入门，并较为全面地了解 After Effects 各项功能，然后去进一步选择自己的主攻方向。

- (1) 花一周的时间了解 After Effects 的基本操作方式 (参考第 1 ~ 5 章)。
- (2) 花两天的时间专门学习关键帧动画 (参考第 6 章)。
- (3) 花三天的时间学习元素的叠加合成和嵌套制作 (参考第 7、8 章)。
- (4) 花一周的时间学习三维合成 (参考第 9 ~ 11 章)。
- (5) 花两天的时间学习键控操作 (参考第 12 章)。
- (6) 花两天的时间学习动态蒙版抠像 (参考第 13 章)。
- (7) 花三天的时间学习文本动画 (参考第 14 章)。
- (8) 花一天的时间学习形状图形动画 (参考第 15 章)。
- (9) 花一天的时间学习操控点动画 (参考第 16 章)。
- (10) 花两天的时间学习光线追踪 3D 制作 (参考第 17 章)。
- (11) 花一天的时间学习镜头跟踪和稳定 (参考第 18 章)。
- (12) 花一周的时间学习表达式 (参考第 19 章)。
- (13) 花一天的时间总结预览与输出 (参考第 20 章)。
- (14) 长期学习实践效果与外挂插件 (参考第 21 章)。
- (15) 长期分析制作和总结项目 (包括模板) 制作经验 (参考第 22 章)。
- (16) 实践中总结和使用快捷键 (参考光盘迷你书文件中的快捷键自测)。

以上仅供学习计划的参考, 需要至少一个多月的学习时间来进行初步的学习, 之后的扩展知识需要从多方面获得, 例如从软件自身的中文帮助 (包括所有内置效果在内的软件各项知识点的中文帮助)、After Effects 相关的技术网站、实际制作工作中、模板借鉴等。需要强调的一点是, 初学者在没有全面了解和掌握软件的各项知识点之前, 不要把大量的时间专门花在效果和插件的使用上。例如在初期的两个月学习过程中, 把大量的时间用在学无止境的效果上, 就不如先花两个月扎实打好 After Effects 各项操作基础, 效果只作随遇随学。即遵循先学合成, 后学特效的原则。

三、本书各章一览与操作实例数列表

章 名	操作实例	章 名	操作实例
第1章 初识After Effects CC	1个	第12章 键控操作	7个
第2章 软件界面操作	13个	第13章 蒙版抠像	9个
第3章 各类素材的导入和使用设置	17个	第14章 文本动画	14个
第4章 时间轴与合成视图面板的操作	14个	第15章 形状图形动画	6个
第5章 一个常规的合成与特效制作流程	1个	第16章 操控点动画	5个
第6章 关键帧动画	12个	第17章 光线追踪3D制作	6个
第7章 图层的模式、遮罩与蒙版	17个	第18章 镜头跟踪与稳定	8个
第8章 合成嵌套的使用	7个	第19章 脚本与表达式	16个
第9章 三维图层的合成	10个	第20章 时间、输出与备份	18个
第10章 三维场景中的摄像机操作	9个	第21章 内置效果与外挂插件	10个
第11章 三维场景中的灯光操作	4个	第22章 模板资源和AE使用小秘笈	1个

四、参编人员

本书由影视制作及教学的一线专业人员编著, 参加编写与提供帮助的人员有包伟东、冯飞、高宝瑞、郭书强、海宝、姜昊、李金刚、李晓霞、李秀勇、李业刚、李毅、刘旺、吕雅君、马呼和、马玉竹、米晓飞、唐鑫、田丰、王越、徐立艳、寻平立、杨东义、杨炼、杨智超、尹全杰、赵松申等, 在此表示感谢!

五、随书光盘说明

随书光盘内容包括: 本书操作和实例的项目源文件、素材, 实例视频教学和实例效果的迷你书文件。

目录

第1章 初识After Effects CC

- 1.1 After Effects 的历史及版本命名 1
- 1.2 AE CC 能使用哪些素材文件 ... 3
- 1.3 AE CC 如何进行合成制作 3
- 1.4 AE CC 的一些效果展示与功能简介 4
- 1.5 与 Premiere 的区别——纵向与横向的概念 7
- 1.6 小试身手：精彩制作有时很简单 8
- 1.7 软件安装系统要求 9

第2章 软件界面操作

- 2.1 软件工作区界面 10
- 2.2 面板操作 13
- 2.3 界面操作中的快捷键 15
- 2.4 工具的选用 17
- 2.5 首选项预设 18
- 2.6 基础操作实例：欢迎学习 AE CC 打板动画 19

第3章 各类素材的导入和使用设置

- 3.1 支持的多种类型图片和视音频素材 24
- 3.2 导入动态序列图片素材 28

- 3.3 导入透明背景素材的通道设置 29
- 3.4 导入分层素材及方式设置 30
- 3.5 解释素材及应用解释 31
- 3.6 导入其他 AE CC 项目 33
- 3.7 实例：导入素材合成眩光文字 34

第4章 时间轴与合成视图面板的操作

- 4.1 建立合成 40
- 4.2 合成预设该选哪一项 41
- 4.3 时间轴面板中的操作 43
- 4.4 时间轴中的图层操作 45
- 4.5 视图面板的显示与操作 47
- 4.6 实例：滚动的大屏幕 48

第5章 一个常规的合成与特效制作流程

- 5.1 AE CC 制作流程介绍 54
- 5.2 实例：旋转地球制作流程 54

第6章 关键帧动画

- 6.1 关键帧的基本操作 68
- 6.2 运动路径的关键帧 70
- 6.3 速度变化的关键帧 72
- 6.4 关键帧的时间插值和

空间插值	74	9.7 实例：立方盒动画	153
6.5 关键帧插值的简单分类	75	第10章 三维场景中的摄像机操作	
6.6 不同形状时间关键帧的插值操作	76	10.1 单节点与双节点摄像机的使用区别	162
6.7 图表编辑器操作	80	10.2 让摄像机用上不同焦段的镜头	168
6.8 实例：划动手机屏幕动画	84	10.3 用光圈、景深与镜头模糊效果	172
第7章 图层的模式、遮罩与蒙版		10.4 创建多个摄像机制作镜头剪接效果	174
7.1 带通道元素的叠加合成	90	10.5 实例：暮光之城	176
7.2 在合成视图中摆放元素	93	第11章 三维场景中的灯光操作	
7.3 使用蒙版合成画面	95	11.1 灯光类型	185
7.4 使用图层轨道遮罩合成画面	108	11.2 三维场景的布光法则	188
7.5 使用图层模式合成画面	111	11.3 灯光投影设置	190
7.6 实例：合成特效工厂	111	11.4 实例：照片光影	192
第8章 合成嵌套的使用		第12章 键控操作	
8.1 预合成嵌套的作用	120	12.1 二元键控之颜色键	199
8.2 嵌套中开关对显示效果的影响	122	12.2 二元键控之亮度键	201
8.3 预合成图层及其属性设置	123	12.3 内部 / 外部键	203
8.4 合成导航器与合成标记	125	12.4 线性颜色键	205
8.5 实例：电影胶片	127	12.5 提取键	207
第9章 三维图层的合成		12.6 Keylight 键	209
9.1 AE CC 中的三维合成原理	137	12.7 键控组和遮罩组的其他效果	215
9.2 转换 3D 图层	137	第13章 蒙版抠像	
9.3 在 AE CC 中建立三维物体	138	13.1 透明背景图像的蒙版追踪	219
9.4 不同的三维坐标模式	141		
9.5 不同的三维视图	143		
9.6 设置场景动画	147		

13.2	按通道对画面进行蒙版追踪	221
13.3	文本轮廓的蒙版追踪	223
13.4	视频蒙版的追踪	225
13.5	使用 Roto 进行视频蒙版抠像	226

第14章 文本动画

14.1	创建文本	236
14.2	文本属性的设置	240
14.3	源文本动画	242
14.4	文本动画制作	243
14.5	文本的逐字 3D 动画制作	253
14.6	文本动画预设	259
14.7	实例：文字介绍动画	260

第15章 形状图形动画

15.1	使用形状工具建立图形	273
15.2	合并路径	275
15.3	使用钢笔工具绘制图形	275
15.4	实例：形状元素动画	279

第16章 操控点动画

16.1	操控点工具的使用	291
16.2	操控叠加工具的使用	292
16.3	操控扑粉工具的使用	293
16.4	绘制图形制作操控动画	294
16.5	实例：头像卡通动画	295

第17章 光线追踪3D制作

17.1	建立立体文字	304
------	--------------	-----

17.2	建立立体图形	306
17.3	光线追踪 3D 渲染器中的材质设置	310
17.4	实例：立体文字片头	311

第18章 镜头跟踪与稳定

18.1	跟踪摄像机	320
18.2	变形稳定器	323
18.3	跟踪运动	323
18.4	稳定运动	327
18.5	实例：相框跟踪动画	329

第19章 脚本与表达式

19.1	脚本的使用	336
19.2	表达式的基本使用	339
19.3	表达式的控制效果	342
19.4	实例一：放大镜	345
19.5	实例二：移动条动画	350
19.6	实例三：滚动与位移	353
19.7	实例四：折扇动画	358

第20章 时间、输出与备份

20.1	合成中的时间操作	368
20.2	视频的快慢放、倒放和定格操作	369
20.3	视频的无级变速操作	371
20.4	可循环素材的操作	373
20.5	视频的抽帧动画	374
20.6	视频的超级慢放效果	375
20.7	预览提效操作	376

20.8 输出设置 377

20.9 整理和备份 380

21.6 效果实例：撕页动画 394

21.7 插件实例：发散小画面 402

第21章 内置效果与外挂插件

21.1 效果的查看和使用 382

21.2 内置效果组简介 385

21.3 使用帮助文件自助学习
内置效果 386

21.4 插件使用说明 387

21.5 效果的应用——调色
效果操作 387

第22章 模板资源和AE使用小秘笈

22.1 模板的意义及套用
经验总结 407

22.2 自己制作备用模板 409

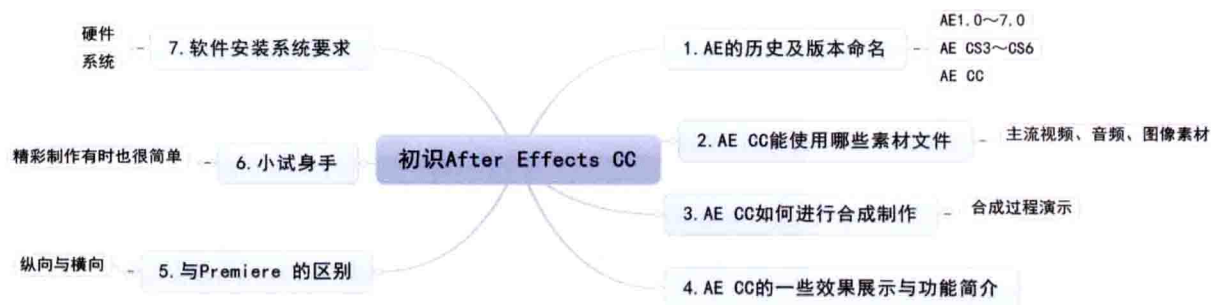
22.3 AE CC 中的小秘笈 416

附录 AE CC 快捷键 光盘

第 1 章

初识 After Effects CC

After Effects (缩写为 AE) 是美国著名的 Adobe 公司出品的影视合成与特效制作软件, 用于图片与视频的合成包装与特殊效果的模拟和创建, 可以快速制作出电影级别的视觉效果、合成精美的三维动画和复杂的动态影像, 帮助用户精确高效地创建各种引人注目的动态图像和震撼人心的视觉效果。After Effects 适用于从事视频特效制作与设计的机构, 包括电视台、动画制作公司、个人后期制作及多媒体工作室, 现在也有越来越多的网页设计和图形设计者使用 After Effects。我们平时在电视和电影中看到的很多视频特效都有可能是经过 After Effects 加工处理而来。本章带领初学的读者先来了解一下 After Effects 的历史、功能和新版的安装要求。



1.1 After Effects 的历史及版本命名

1992 年 6 月, 几个 24 岁左右的美国年轻人, 为了将兴趣变成现实, 编写了一个叫作 Egg 的软件 (按菜单中的蛋卷命名), 之后取名为 After Effects, 并于 1993 年 1 月发布 1.0 版本。那时版本还是令人难以想象的简单: 没有时间轴, 每个层只能加一个效果, 没有层模式, 没有动态模糊, 一个层只能有一个蒙版路径 (还不是贝塞尔曲线的), 但就是这样, 一个后来大名鼎鼎的软件诞生了。

After Effects 于 1993 年 7 月被 Aldus 公司收购, 1994 年 1 月 After Effects 2.0 发布, 1994 年 9 月 Aldus 被 Adobe 公司收购, 1995 年 10 月 After Effects 3.0 发布, 1997 年 5 月 After Effects 3.1 Windows 版本发布。之后分别是 After Effects 4.0、5.0、5.5、6.0、6.5、7.0、CS3 (8.0)、CS4 (9.0)、CS5 (10.0)、CS5.5 (10.5), 前一版本是 2012 年 4 月发布的 After Effects CS6 (11.0)。2013 年 6 月 After Effects CC (以下简称 AE CC) 发布, 这也是 After Effects 首次推出的中文版本。这些从早期到现在的众多版本跨度, 可以感受到这个软件的非凡历史。After Effects 发展到如今已经拥有强大的功能和良好的口碑, 并面向中国用户推出了简体中文版, 现在学习和使用是不是很幸运呢? 以下是 After Effects 各版本启动画面, 通过这个顺序, 也可以帮助读者弄清不同命名方式的版本哪个更新一些, 其中最后一个启动画面是当前版本 AE CC, 如图 1-1 所示。

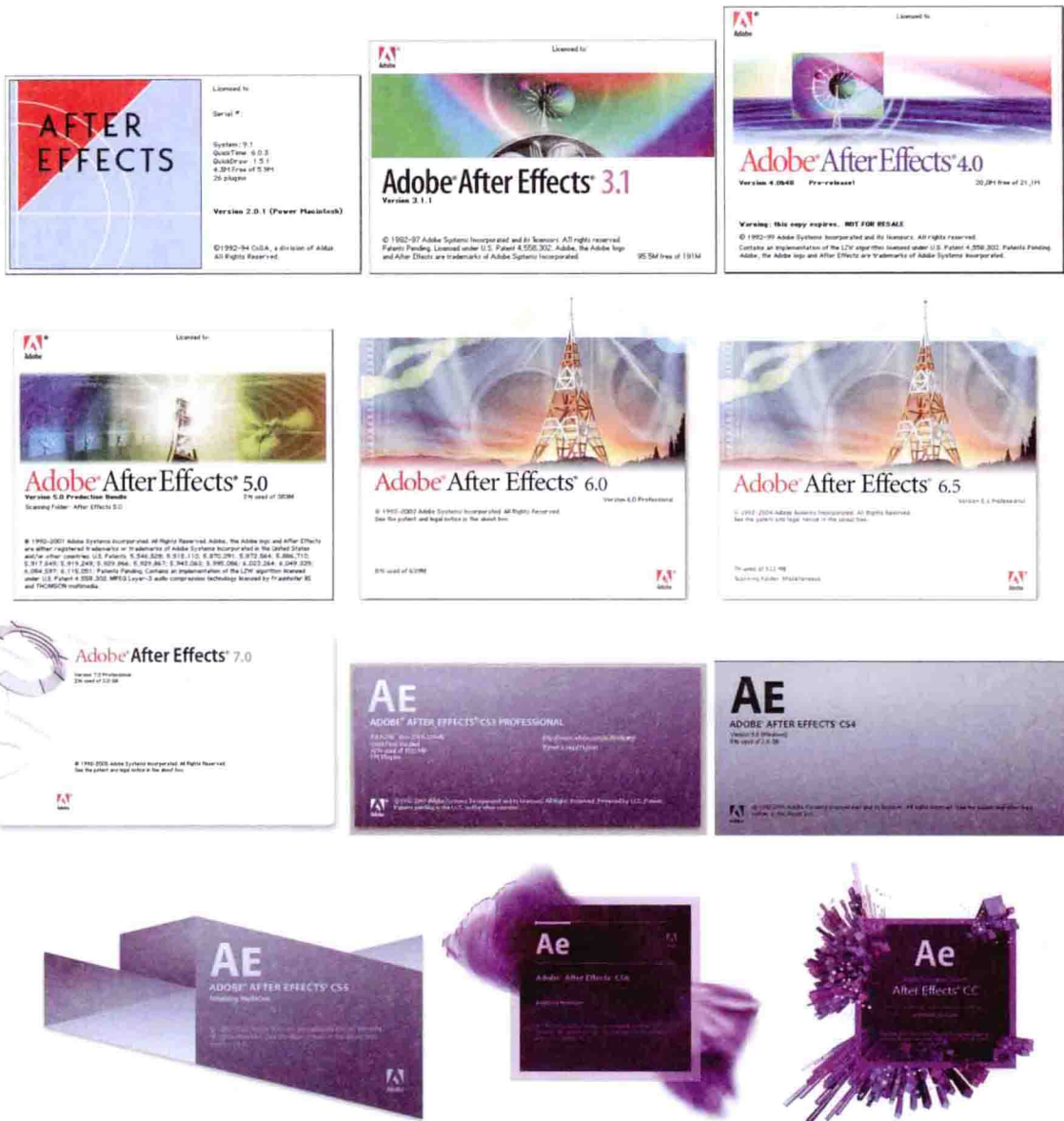


图 1-1 After Effects 各时期不同版本启动画面

2013年6月，Adobe公司统一战略，使用新的Adobe Creative Cloud——Adobe创意云产品，冠以CC品牌，将众多产品都更改了名称，包括Photoshop CC、InDesign CC、Illustrator CC、Dreamweaver CC、Premiere Pro CC等，同样，After Effects当前的版本便更名为After Effects CC。After Effects CC同Adobe公司的其他产品一样，同时有Windows系统平台的版本和Mac系统平台的版本，本书以国内使用更广泛的Windows版本来进行讲解和操作演示，Mac版本使用与此相似。Adobe CC统一宣传效果设计如图1-2所示。

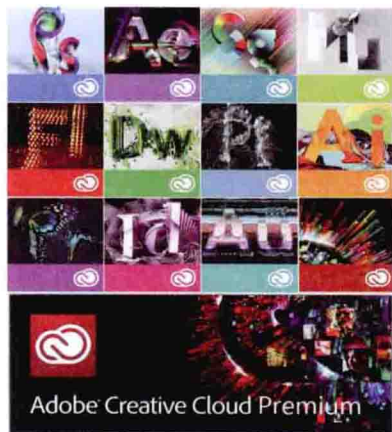


图 1-2 Adobe CC 宣传效果设计

1.2 AE CC 能使用哪些素材文件

这里先列举一个软件 Photoshop, 这个差不多和办公软件一样普及的软件, 同是 Adobe 公司下的产品, Photoshop 以处理静态图像效果为主, After Effects 则以处理动态视频效果为主。因为 1990 年发布的 Photoshop 有更庞大的用户市场、更具老资格, 所以 After Effects 也被称为“会动的 Photoshop”。Photoshop 可以使用各种主流的图像文件。After Effects 作为一个主流的视频合成与特效制作软件, 同样广泛地支持各种主流的视频和图形图像文件。

这里可以直接查看 AE CC 能对哪些种类的素材进行合成制作: 在 AE CC 软件的项目面板中双击打开“导入文件”对话框, 单击文件类型下拉列表可以查看到多种认识的和可能不认识的文件格式, 可以说 AE CC 能导入使用目前视频制作中主流的绝大部分视频、音频、图像素材, 如图 1-3 所示。对各种素材的具体操作使用本书后面详做介绍。

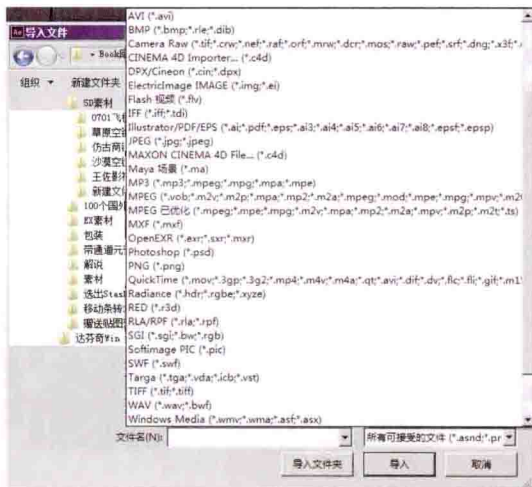


图 1-3 AE CC 可以导入众多主流的素材格式类型

1.3 AE CC 如何进行合成制作

AE CC 软件除了可以使用广泛的素材之外, 其制作过程也不难理解。一个简单的合成过程是: 先在 AE CC 项目面板中导入所需的素材, 然后建立一个适当尺寸、长度等规格的合成。这个合成将在时间轴面板中打开, 接着将各个素材拖至时间轴面板中, 按上下层叠加的方式叠加到一个画面中, 这样就是最简单的合成制作了。

这里将对三个不相关的素材进行简单合成, 初学者可以在这里了解 AE CC 的合成过程。素材分别为一个室内背景图片、一个带有透明背景通道的电视图片和一段视频文件, 如图 1-4 所示。



图 1-4 背景图片、电视图片和视频

合成过程 1: 将这些素材导入到 AE CC 的“项目”面板中, 如图 1-5 所示。

合成过程 2: 建立一个适当尺寸和长度的“合成”, 即将最终影片的前身; 然后将背景和电视先拖放至这个合成的“时间轴”面板中。室内背景放在底层, 电视放在上层, 效果如图 1-6 所示。



图 1-5 素材导入到 AE CC 的项目面板中



图 1-6 时间轴面板中的素材图层和效果

合成过程 3：将这两个元素缩放到合适的大小、摆放到合适的位置，如图 1-7 所示。

合成过程 4：使用效果将背景变色、变暗和变虚，即将背景弱化，如图 1-8 所示。



图 1-7 调整素材画面的大小和位置

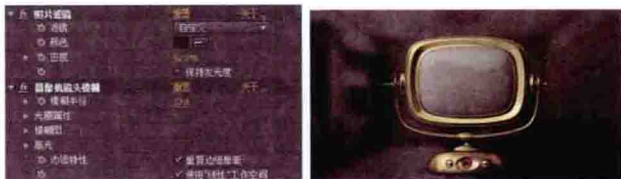


图 1-8 使用效果调整背景

合成过程 5：在 AE CC 中为电视简单创建一个摆放用的桌面，并将桌面和电视的底座一同调暗，以减少反差，以便看上去电视确实放在桌面上，过程如图 1-19 所示。



图 1-9 创建一个桌面

合成过程 6：再将视频素材也拖至“时间轴”面板中，放置在最顶层，如图 1-10 所示。

合成过程 7：在 AE CC 中用“蒙版”工具沿电视屏幕区域绘制一个“蒙版”给视频层，这样视频只在电视中出现，完成制作，当然最后还可以输出结果，如图 1-11 所示。

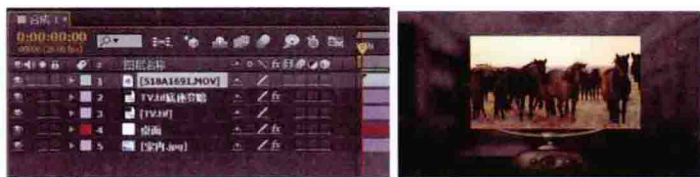


图 1-10 将视频放到时间轴面板中



图 1-11 沿电视屏幕区域绘制一个“蒙版”后的效果

这个过程操作，初学者仅做了解，后面还有可操作的实例。通过这个合成过程的演示，我们可以大致了解到，AE CC 的合成制作就是：将素材放到建立的合成中叠加、制作（包括使用效果处理画面、创建新的元素、使用“蒙版”工具等修改画面），得到最终结果。

1.4 AE CC 的一些效果展示与功能简介

了解完 AE CC 如何进行合成制作后，再来看一下 AE CC 的一些效果展示与功能简介。

(1) AE CC 可以让静态的图片运动起来，例如这里有一个飞机图片和一个楼房的图片，制作出了一架飞机从楼顶飞过的动画，如图 1-12 所示。

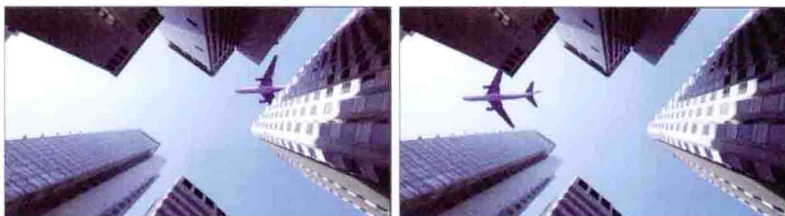


图 1-12 制作飞机运动的动画

(2) 以上是飞机的整体运动，其实 AE CC 也可以将画面局部动起来。这里是一个人手、弓、箭和

云分离的分层图像，可以制作出拉弓射箭的动画，如图 1-13 所示。



图 1-13 制作拉弓的动画

(3) 影视制作中经常使用的抠像技术，如图 1-14 所示。



图 1-14 抠像效果

(4) 影视制作中经常使用的调色技术，如图 1-15 所示。



图 1-15 调色效果

(5) AE CC 可以让图片组合成立体的形状，例如这里将飞机图形的各部分分离出来并组合成一架飞机，还可以为飞机的飞行动画制作尾烟效果，如图 1-16 所示。



图 1-16 分离飞机图像制作出三维的飞机并创建尾烟效果

(6) 可以在画面中添加风雪效果，如图 1-17 所示。



图 1-17 添加风雪效果

(7) 制作绚丽的动态元素特效，如图 1-18 所示。



图 1-18 制作绚丽的动态元素

(8) 制作影片中的效果文字动画，如图 1-19 所示。



图 1-19 制作效果文字动画

(9) 制作大片字幕，如图 1-20 所示。



图 1-20 制作大片字幕

(10) 可以进行各种日常制作，例如文字展示、为画面制作镜头光斑、制作三维场景、图形元素动画、多画面合成、卡通动画、对抖动的镜头进行镜定、使用效果制作众多发散的小画面、使用表达式进行复杂精确的动画制作等，如图 1-21 所示。



图 1-21 各种日常制作

当然仅用以上的图例展示 AE CC 还远远不够，可以翻看本书中的讲解更全面地了解。AE CC 还可以对视频画面进行修复，如稳定、校色、去噪点、去除其中的污点或穿帮元素；对动态视频制作变速的效果，从普通快慢到无级变速和超慢动作；AE CC 还可以进行周密细致的合成制作，例如用数以百计的小方块合成制作一个能自由旋转的魔方；除了对素材进行合成和添加特殊效果，在没有素材的情况下，也可以模拟和创建各类效果，制作精彩节目。AE CC 可以说从大众多媒体到高端影视均通用——从儿童电子相册小包装到好莱坞电影大制作都有其身影。

在 AE CC 之前的 After Effects 版本便可以处理非常高端的视频特效，像钢铁侠、幽灵骑士、加勒比海盗、绿灯侠等大片都使用 After Effects 制作各种特效。此外，你也可以找出 AE CC 适合自己的多项用途，例如可将 AE CC 作为一个很好的视频转换工具使用，能批量转换各种类型、各种尺寸、各种码流、各种长度范围的视频，统一或单独设置好后，一键批量生成，方便快捷。AE CC 甚至可以代替 Photoshop 来进行一些图像的处理，完毕后也可以输出各种图片格式的文件。

通过以上对 AE CC 制作的初探，可以感受到“会动的 Photoshop”名副其实，事实上 After Effects 在国内是使用最为广泛的视频合成软件，其使用技能也已成为影视后期编辑人员必备的技能之一。

1.5 与 Premiere 的区别——纵向与横向的概念

除了 Photoshop 和 After Effects，Adobe 公司相关的软件还有 Premiere 等，它们都拥有相似的菜单、界面和操作方式，现在大多也都有了简体中文版界面，根据个人兴趣和行业需求，学会其中的某个软件后，其他的软件也能比较容易地掌握。了解了 After Effects 与 Photoshop 动态与静态的区别之后，再来看 After Effects 与 Premiere 的异同之处。

Premiere 是 1991 年推出的视频编辑软件，其悠久的历史和用户人群也在 Photoshop 与 After Effects 之间。同样，其之前的版本命名也需要初学者仔细辨别才能搞清楚哪个更新：1991 年推出 Premiere。1993 年 Adobe 公司推出 Premiere for Windows，那时功能简单，只具有两个视频轨道和一个立体声音轨。1995 年升级为 Premiere for Windows 3.0，由此成为专业的非线性编辑软件。再到 Premiere 4.0、Premiere 5.0、Premiere 6.0、Premiere 6.5。2003 年 7 月推出全新的 Premiere Pro（即 Premiere Pro 1.0），之后分别为 Premiere Pro 1.5、Premiere Pro 2.0，2007 推出 Premiere Pro CS3（即 Premiere Pro 3.0），之后分别为 Premiere Pro CS4、Premiere Pro CS5、Premiere Pro CS5.5，前一版本为 2012 年 4 月发布的 Premiere Pro CS6（即 Premiere Pro 6.0）。2013 年 6 月 Premiere Pro CC（即 Premiere Pro 7.0，以下简称 Pr CC）发布，这也是 Premiere 首次推出的中文版本。

发展到现在的 AE CC 和 Pr CC 均属于影视后期视频编辑处理软件范畴。AE CC 是一款合成与特效制作软件，大多用来处理以秒为单位的精细片段加工、多元素合成和复杂特效制作；而 Pr CC 是一款视音频剪辑软件，大多用来处理以分钟为单位的完整节目剪辑、多片段连接和简单特效处理。AE CC 的工作是一种多效果、多层、纵向叠加的合成制作，预览通常需要先运算一遍才能播放最终效果；而 Pr CC 的工作是一种横向的、较少效果、较少轨道、横向连接的剪辑制作，预览通常较少需要运算即可播放最终效果。AE CC 通常可以单独制作一些复杂的片头、画面包装动画、特效文字动画等片段，然后使用 Pr CC 将这些片段和其他素材一起制作成完整节目。AE CC 的工作界面如图 1-22 所示。Pr CC 的工作界面如图 1-23 所示。

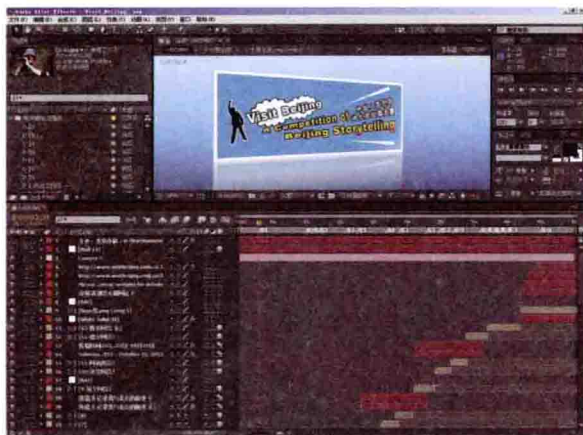


图 1-22 AE CC 时间轴面板中的合成操作以“纵向”
叠加为主

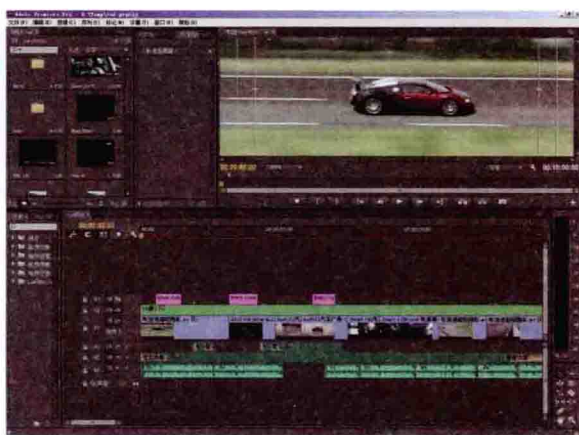


图 1-23 Pr CC 时间轴面板中的剪辑操作以“横向”
连接为主

1.6 小试身手：精彩制作有时很简单

实例文件位置：光盘\AE CC 手册源文件\CH01 实例文件夹\换字模板 1.aep

这里现有一个 AE CC 项目文件，先看看其最终效果，如图 1-24 所示。



图 1-24 项目文件原来的效果

这里在其基础上只要小小地修改一下文字，就能成为你有用的视频了，其操作如下。

步骤 1：打开本节提供的文件“换字模板 1.aep”，在时间轴的“你的文字 1”面板中，双击文字图层，将原来的文字修改为你想要的文字，如这里的“123 工作室”，如图 1-25 所示。

步骤 2：在时间轴的“你的文字 2”面板中，双击文字图层，将原来的文字修改为你想要的文字，如这里的 www.123studio.com，如图 1-26 所示。

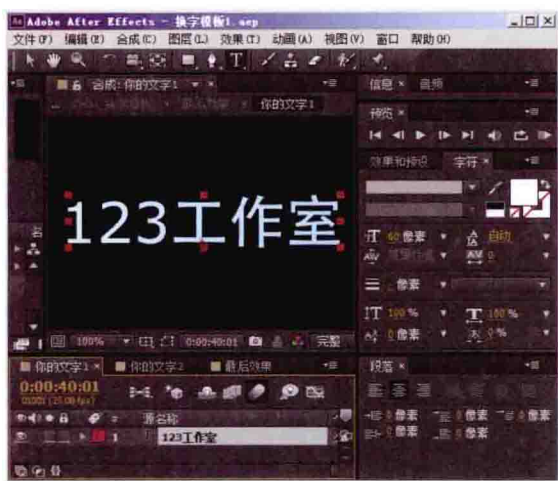


图 1-25 在“你的文字 1”面板中修改文字



图 1-26 在“你的文字 2”面板中修改文字

步骤 3：在时间轴的“最后效果”面板中，按小键盘的 0 (Ins) 键渲染即可预览到你想要的结果了，如图 1-27 所示。

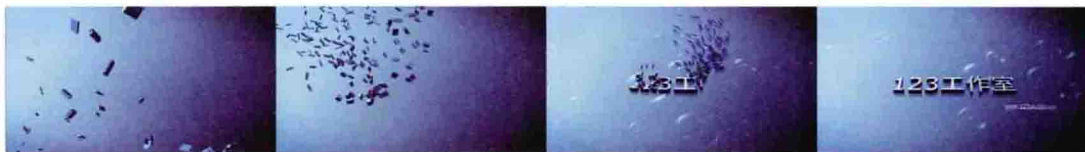


图 1-27 完成制作预览结果

提示：如果修改文字后，预览的结果没有更新，可以选择菜单“编辑 > 清理 > 所有内存与磁盘缓存”，重新按小键盘的 0 (Ins) 键预览结果。

After Effects 软件有着广大用户长期的使用基础，和上面“换字模板 1”的小实例一样，市场上存在着大量各种需求的 AE 模板。所谓的 AE 模板，是由 After Effects 软件生成的一种工程文件，其中包括音乐、图片、视频、脚本等，使用者可以用来学习和借鉴，或者根据实际需要直接拿来使用，这样对节省时间和提升效果都有很大帮助。不过要想更顺畅地运用 AE 模板，不用多说，还是需要多多学习 AE，对 AE