



图形 动画
教室 丛书



Adobe® After Effects® 6.0

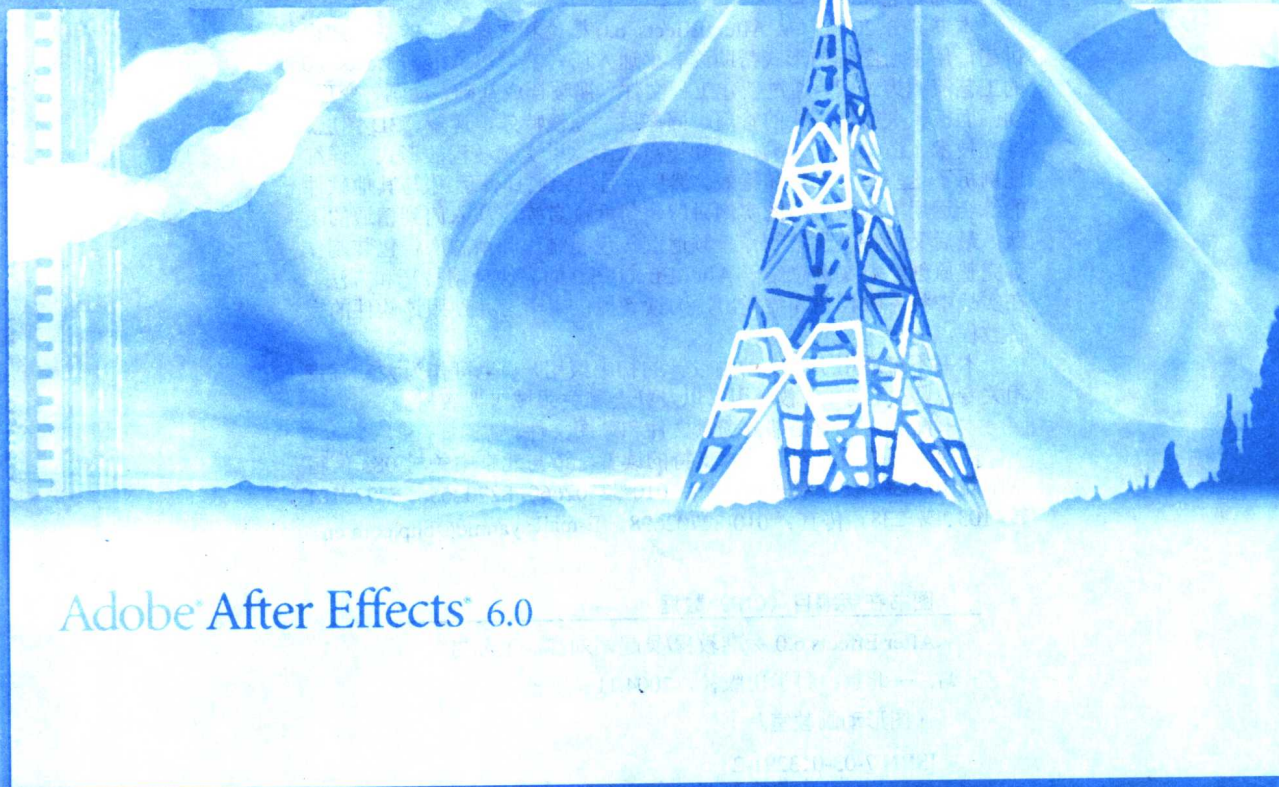
Classroom in a Book After Effects 6.0 标准教程

北京希望电子出版社 总策划
吴起 刘鑫 王苏男 等 编

 科学出版社
www.sciencep.com



图形 动画
教室 丛书



Adobe After Effects® 6.0

Classroom in a Book After Effects 6.0 标准教程

北京希望电子出版社 总策划

吴起 刘鑫 王苏男 等 编

 科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

本书为目前最流行的影像后期合成软件 After Effects 6.0 的实例教程,用国际流行的 Classroom in a Book 的编写体例,结合国内最优秀的数字视频后期合成原创作品,帮助读者学习这个强大的视频合成软件的全部功能和高级技巧。

本书共分 20 章,从 After Effects 6.0 概论和快速入门的基础知识讲起,用手册图解的形式帮助读者火速入门。然后以 After Effects 6.0 的工艺流程为线索,通过新建工程文件、视频合成基础、动画、变形、动画面板、关键帧、层的管理、固态层、滤镜特效、遮罩、3D 图层、灯光技术、渲染队列、输出等知识点入手,以实例教程的形式,详细地剖析了这些基本操作和特效。然后,通过经典插件运用,与其他软件的综合运用等高级技巧的实例讲解,帮助读者完成从入门到精通的飞跃。最后又用特效包装制作、频道宣传包装制作和杂志广告包装制作等完整原创经典案例总结了 After Effects 6.0 的高级使用技巧和方法,在实战中将各种秘籍和盘托出,为读者提供了学习并使用该软件的完备教程。

本书不仅适用于三维动画设计的初中级用户,也可作为大专院校相关专业师生自学、教学用书以及社会相关领域培训教材。

本书配套光盘中有部分场景文件和贴图文件。

需要本书或需要得到技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编 100080)发行部联系,电话:010-82702660,82702658,62978181 转 103 或 238,传真:010-82702698, E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

After Effects 6.0 标准教程/吴起,刘鑫,王苏男

编. —北京:科学出版社,2004.11

(图形动画教室丛书)

ISBN 7-03-013291-2

I .A... II .①吴...②刘...③王... III.图形软件,

After Effects 6.0—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 030915 号

责任编辑:郭淑珍 / 责任校对:向云

责任印刷:媛明 / 封面设计:梁运丽

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 11 月第一版 开本:787×1092 1/16

2004 年 11 月第一次印刷 印张:16 1/2

印数:1—5 000 字数:378 000

定价:26.00 元(配光盘)

前 言

本书为目前最流行的三维动画软件 After Effects 6.0 的实例教程，用国际流行的 Classroom in a Book 的编写体例，结合国内最优秀的数字视频后期合成原创作品，帮助读者学习这个强大的视频合成软件的全部功能和高级技巧。

本书共分 20 章，从 After Effects 6.0 概论和快速入门的基础知识讲起，用手册图解的形式帮助读者火速入门。然后以 After Effects 6.0 的工艺流程为线索，通过新建工程文件、视频合成基础、动画、变形、动画面板、关键帧、层的管理、固态层、滤镜特效、遮罩、3D 图层、灯光技术、渲染队列、输出等知识点入手，以实例教程的形式，详细地剖析了这些基本操作和特效。然后，通过经典插件运用，与其他软件的综合运用等高级技巧的实例讲解，帮助读者完成从入门到精通的飞跃。最后又用特效包装制作、频道宣传包装制作和杂志广告包装制作等完整原创经典案例总结了 After Effects 6.0 的高级使用技巧和方法，在实战中将各种秘籍和盘托出，为读者提供了学习并使用该软件的完备教程。

本书的配套光盘中有学习所需要的部分场景文件和贴图。本书由吴起、刘鑫、王苏男、陶勇、谭华杰、张思铭联合写作完成，由吴起完成了全书的统稿。

感谢北京希望电子出版社，感谢在本书编写过程中提供帮助的吴伯雄、游春兰、李营、李雨真、李林、杨林、林茹等，没有他们的帮助，就没有本书的诞生。

书中欠缺之处请提出宝贵意见。

作者

目 录

第1章 初识 After Effects 6.0.....1	3.2 引入素材.....35
1.1 Adobe After Effects 6.0 概论.....1	3.2.1 引入素材.....35
1.2 Adobe After Effects 6.0 的主要功能.....2	3.2.2 连续引入素材.....35
1.3 Adobe After Effects 6.0 的新增功能.....3	3.2.3 引入分层的素材.....36
1.4 Adobe After Effects 6.0 的特点.....9	3.3 组织项目.....37
1.5 本章小结.....9	3.4 寻找失去的素材.....38
1.6 思考题.....9	3.5 属性面板.....39
第2章 After Effects 6.0 快速入门.....10	3.6 本章小结.....41
2.1 窗口与面板.....10	3.7 思考题.....41
2.2 窗口操作.....11	第4章 After Effects 6.0 合成图像.....42
2.2.1 项目窗口.....13	4.1 新建合成图像.....42
2.2.2 流程图视图窗口.....15	4.2 建立工作区.....44
2.2.3 素材窗口.....18	4.3 改变合成图像设置.....45
2.2.4 合成图像窗口.....18	4.4 本章小结.....46
2.2.5 层窗口.....19	4.5 思考题.....46
2.2.6 时间布局窗口.....19	第5章 After Effects 6.0 动画与变形.....47
2.2.7 合成图像、层和素材窗口 的控制.....20	5.1 引入素材.....47
2.3 面板操作.....24	5.2 位置动画.....48
2.3.1 改变面板的显示.....24	5.3 编辑运动路径.....49
2.3.2 时间控制面板.....25	5.4 自动定向.....51
2.3.3 工具箱.....25	5.5 父物体.....51
2.3.4 信息面板.....25	5.6 运动模糊.....52
2.3.5 音频面板.....26	5.7 改变透明度.....53
2.3.6 对齐面板.....26	5.8 改变缩放值.....54
2.4 建立项目文件.....27	5.9 改变轴心点.....55
2.5 优先设置详解.....27	5.10 使用 Motion Sketch.....57
2.6 关于非线性编辑的时间.....32	5.11 平滑动画.....58
2.7 本章小结.....33	5.12 对齐和分布层.....58
2.8 思考题.....33	5.13 本章小结.....59
第3章 After Effects 6.0 建立项目.....34	5.14 思考题.....60
3.1 建立项目文件.....34	第6章 After Effects 6.0 动画面板.....61
	6.1 预览.....61
	6.2 保存内存预览的结果.....64
	6.3 本章小结.....64

6.4 思考题	64	动态层	128
第 7 章 After Effects 6.0 关键帧	65	12.3 遮罩运用高级案例 (三):	
7.1 关键帧介绍	65	冲击波	131
7.2 本章小结	71	12.4 本章小结	137
7.3 思考题	71	12.5 思考题	137
第 8 章 After Effects 6.0 层的管理和应用	72	第 13 章 After Effects 6.0 的 3D 图层	138
8.1 层的基本操作	72	13.1 准备开始	138
8.2 层的成组操作	75	13.2 建立 Composition	139
8.3 层的显示或隐藏	79	13.3 建立 Solid 层	140
8.4 层的自动排列	81	13.4 制作 3D 立方体	140
8.5 层的分裂和剪辑	83	13.5 Views 菜单	142
8.6 设置工作区	86	13.6 加入摄像机	143
8.7 本章小结	86	13.7 移动摄像机	144
8.8 思考题	86	13.8 复制 composition 和替换层内容	145
第 9 章 After Effects 6.0 的固态层	87	13.9 渲染 Composition	146
9.1 如何创建固态层	87	13.10 进阶内容	147
9.2 固态层的简单应用	90	13.11 本章小结	149
9.3 本章小结	91	13.12 思考题	149
9.4 思考题	91	第 14 章 After Effects 6.0 的灯光	150
第 10 章 After Effects 6.0 滤镜效果	92	14.1 Light 层的基本应用	150
10.1 初识效果的作用	92	14.2 负片灯光	152
10.2 Basic Text 效果	95	14.3 绑定灯光	153
10.3 Path Text 效果	100	14.4 Light 的方向定位	155
10.4 时间延伸和时间重映像	103	14.5 给 Light 指定父物体	156
10.5 本章小结	105	14.6 本章小结	157
10.6 思考题	106	14.7 思考题	157
第 11 章 After Effects 6.0 遮罩初级运用	107	第 15 章 渲染队列和输出格式	158
11.1 初识遮罩	108	15.1 为渲染进程建立模板	158
11.2 遮罩运用案例 (一)	111	15.1.1 建立全分辨率的	
11.3 遮罩运用案例 (二)	115	Render Setting 模板	159
11.4 本章小结	123	15.1.2 建立 Test Renderings 模板	160
11.5 思考题	123	15.1.3 建立 Output Modules 模板	161
第 12 章 After Effects 6.0 遮罩高级技巧	124	15.2 渲染不同要求的媒体文件	163
12.1 遮罩运用高级案例 (一):		15.2.1 准备渲染一个预览版影片	163
扫描线动画	124	15.2.2 使用多重输出模块	164
12.2 遮罩运用高级案例 (二):		15.2.3 导出为 SWF 格式	166
		15.2.4 准备渲染全分辨率的	

合成文件	166	17.3 思考题	206
15.3 像素比修正	167	第 18 章 After Effects 6.0 特效包装	207
15.4 渲染用于广播级的影片	168	18.1 3D Stroke 效果	207
15.5 本章小结	169	18.1.1 分形动画	207
15.6 思考题	169	18.1.2 流动的光效	210
第 16 章 After Effects 6.0 经典插件	170	18.2 彩带飞舞效果	211
16.1 Fractal Noise 插件	170	18.2.1 彩带飞舞初步制作	211
16.1.1 云纹效果	170	18.2.2 彩带飞舞变成文字	214
16.1.2 火焰效果	172	18.3 流动字效效果	217
16.2 reflex 2 插件	178	18.4 Light Pass 特效	222
16.3 Vector Paint 插件	182	18.5 Light Storm 特效	227
16.3.1 Vector Paint 手写动画的 工作流程	182	18.6 本章小结	233
16.3.2 rotoSCOPE 功能实战演练	183	18.7 思考题	233
16.4 Final Effects 插件	187	第 19 章 After Effects 6.0 频道包装	234
16.5 Eye Candy 插件	189	19.1 频道包装综合实例演练	234
16.6 本章小结	198	19.2 本章小结	246
16.7 思考题	199	19.3 思考题	246
第 17 章 After Effects 6.0 与其他软件的 综合运用	200	第 20 章 After Effects 6.0 广告包装	247
17.1 与其他软件的综合运用	200	20.1 广告包装实例	247
17.2 本章小结	206	20.2 本章小结	254
		20.3 思考题	254

第1章 初识 After Effects 6.0

本章重点:

本章通过介绍 After Effects 6.0 软件的基本用途、使用技巧和软件特点,带领读者熟悉并深入了解该软件的运用领域和技术特征;并通过重点介绍软件之间综合运用,让读者了解如何运用该软件为三维动画后期制作服务。

1.1 Adobe After Effects 6.0 概论

大家看过电影《风云》吧,可能惊讶于其中的一些特效,负责该片后期制作的香港先涛数码公司在后期合成中就采用了 Adobe After Effects 技术。After Effects 6.0 继承了 Adobe 产品的一贯风格。它将和 Photoshop、Illustrator 和 Premiere 完美地集合在一起。使用它,你不但可以输入图像、矢量图形,还可以输出电影的剪辑,利用它们来制作你自己的电影。

通过使用 After Effects,可以把由 Illustrator 制作的矢量图随着时间进行缩放从而形成动画,在缩放的过程中还能够保持原矢量图边界的光滑。它和 Photoshop 一样支持对层的调整。这样就使得你可以随心所欲对许多的层同时使用不同的效果。而在 Illustrator 中的通道在这里可以作为遮罩使用。值得一提的是,在这里你还可以为每一个层都设置 128 个遮罩,而不必像以前那样只能对一个层进行设置。并且遮罩的形状和大小都可以进行改变,让你可以随意地增加或者删除遮罩。在 After Effects 里你还可以为每一个层单独制作动画。实际上你可以在制作每一个层的动画过程中加入无数的关键帧,从而使你的动画更加流畅。After Effects 还设置有监控图的功能。这项功能可以记录下你用鼠标拖动一个对象时的路径和速度,从而让物体更加精确地按你的要求在动画中运动。

在 After Effects 中,你可以使用文字通道,让那些你通过 Photoshop 或 Illustrator 制作的精美的字符,按照自己设定好的的路线进行运动。不论是直线、圆或者是贝塞尔曲线,你的字符都可以在上面翩翩起舞,形成精美的动画。

After Effects 的另一个重大的进步就是实现了即时的内存预览功能。以前,在你制作动画时,绘制好的动画只能是先存到磁盘上,然后才能进行预览。但是这样在读写磁盘上浪费了很多的时间。而现在可以将绘制好的一部分动画直接存在内存中,让你可以快速地从内存中即时的浏览(当然,能够进行即时浏览动画的大小依赖于你的系统的内存的大小)。

After Effects 可以将你制作的动画输出为 AVI、QuickTime、电影胶片、动画 Gif 等各种格式的文件,甚至可以是一组静态图像的序列。它还有一项非常方便的功能,即你的动画只需要绘制一次就可以输出为上述几种格式的任意一种。你只要将要进行绘制的动画拖动到绘制的窗口内,并指明你想输出的格式,After Effects 就会自动按照你的要求对动画进行绘制,并按指定的格式进行输出。这样一来你的精心杰作就可以被方便地制成 CD-ROM、电视节目,或者是 web 网页。

After Effects 的支持操作撤消功能可支持最多达 99 步的撤消动作。而它的每一帧更是可以用 4000×4000 的像素来显示。这样你就可以随心所欲地放大屏幕的某一部分，而不必担心出现失真现象。由于在你制作动画或视频文件的过程中会打开许多的工作窗口，所以在使用 After Effects 时建议你使用大屏幕的显示器和较高的显示分辨率。尽管 After Effects 不像 Premiere 一样支持 MPEG 格式，但是它仍然是一个强有力的工具，让你在自己的电脑上就可以创造一部精彩绝伦的电影。

Adobe After Effects 6.0 针对不同需求的人士，提供 Standard 和 Production Bundle 两种版本：一种是标准版本；另一种版本则捆绑了各种附件。标准版本包括了 After Effects 在动画制作和视频处理上的大部分功能。而捆绑了各种附件的那个版本则包括了变形包、关键帧包、动作包以及音频包。而这些辅助的附件能够满足对视频处理和动画制作上更加苛刻的要求，以及提供一些只有那些非常专业的视频制作人员才会用到的特技效果。

1.2 Adobe After Effects 6.0 的主要功能

其主要功能如下：

1. 高质量的视频。

After Effects 6.0 支持从 4×4 到 30000×30000 像素分辨率，包括高清晰度电视（HDTV）。

2. 多层剪辑。

无限层电影和静态画面的成熟合成技术，使 After Effects 可以实现电影和静态画面无缝的合成。

3. 高效的关键帧编辑。

在 After Effects 中，关键帧支持具有所有层属性的动画，After Effects 可以自动处理关键帧之间的变化。

4. 无与伦比的准确性。

After Effects 可以精确到一个像素点的千分之六，可以准确地定位动画。

5. 强大的路径功能。

就像在纸上画草图一样，使用 Motion Sketch 可以轻松绘制动画路径，或者加入动画模糊。

6. 强大的特技控制。

After Effects 使用多达 85 种的软插件修饰增强图像效果和动画控制。

7. 同其他 Adobe 软件的无缝结合。

After Effects 在输入 Photoshop 和 Illustrator 文件时，保留层信息。

8. 高效的渲染效果。

After Effects 可以执行一个合成在不同尺寸大小上的多种渲染，或者执行一组任何数量的不同合成的渲染。



1.3 Adobe After Effects 6.0 的新增功能

Adobe After Effects 6.0 的新增功能如下:

1. 3D 合成

After Effects 6.0 的新 3D 合成功能可以让你将 2D 媒体运动在 3D 空间中。你几乎可以把它当作一个没有渲染 3D 几何形体能力的动画程序来使用。通过单击 3D 层开关, 你可以获得超越 X 轴 Y 轴的 Z 轴定位和旋转能力。你可以看见多个摄像机在 3D 层中。每个都带有标准或者自定义的灯光设置, 包括多种光源, 点光源、平行光、范光灯和聚光灯。摄像机和灯光的属性——包括摄像机的位置和角度——可以通过关键帧制作成为动画。同样, 你可以定义和运动阴影效果。假如你设置了多个摄像机, 在最后合成的时候可以在其中切换。并且可以通过摄像机来定位 3D 层, 并且可以设定摄像机追踪某个特别物体。任何 2D 层在合成时候将不会受到 3D 层灯光和摄像机的影响。

键盘命令可以让你在 top, front, back, right, left, bottom, camera 和多达三个自定义的视图来回切换。你可以通过设定额外的合成窗口来获得多种视角的模拟效果。当然默认的不是双视图和四视图。Adobe After Effect 5.0 不会像其他 3D 动画程序一样具有导入 3D 模型的能力。

2. 子层和表达式

After Effects 的新的 parenting 功能运作方法像 3D 图像处理软件一样, 允许你定一个层作为父层或者子层或者其他。子层自动继承父层的变化; 如果父层旋转了一定角度, 子层同样运作, 不需要制作单独的关键帧。你可以在时间轴上用弹出列表来定义父子关系, 或者"pick whip", 这个功能借鉴了 Adobe GoLive 拖选功能。

Expressions 体现了一个定义层关系的强大途径。它让你只能联接一个层属性到另外一个层属性, 这样可以按照你的定义把一个层的动态和另外一个层联系起来。例如, 你有大齿轮在一个层上, 一个小齿轮在另外一个层上, 你可以输入一个表达式让大轮子每次转一圈, 小轮子就转两圈。假如你修改了大齿轮的旋转, 小齿轮会跟着自动调整。你可以连接不相似的属性, 比如一个层的位置影响另一个层的旋转, 或者一个层的透明度控制另一个层的尺寸。

可以使用弹出菜单或者定义基本表达式, 或者使用 JavaScript 建立复合表达式。

3. ColorStabilizer 新增滤镜

Color Stabilizer 是 After Effects 6.0 新增的一个非常有用的滤镜。它可以很好地校准拍摄时发生的灯光波动或其他原因所引起的曝光变化, 能够以其中的一帧为基准来校准其他帧。所要做的工作, 只是在你选择的基准帧上选择你所认为的最暗、中间值、最亮的三个基准点。采样模式有 Brightness、Levels、Curves。分别对应 1 个、2 个、3 个采样点。当然, 采样值的大小也是可以调节的, 如图 1-1 所示。

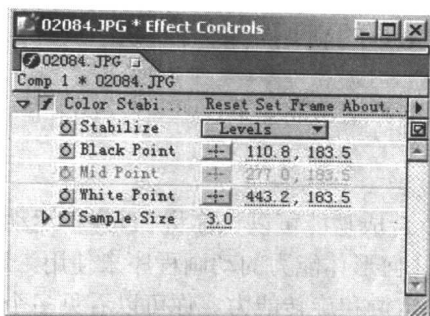


图 1-1

4. After Effects 6.0 导入 max 和 maya 的摄像机信息

After Effects 6.0 可以导入 max 和 maya 的 Camera 信息，为后期制作提供了更大的空间。下面分别针对 max 和 maya 的导入方法做一介绍。

(1) 3ds max

在 3ds max 下，做好的场景用 rpf 格式渲染，用默认的选项就可以了，如图 1-2 所示。

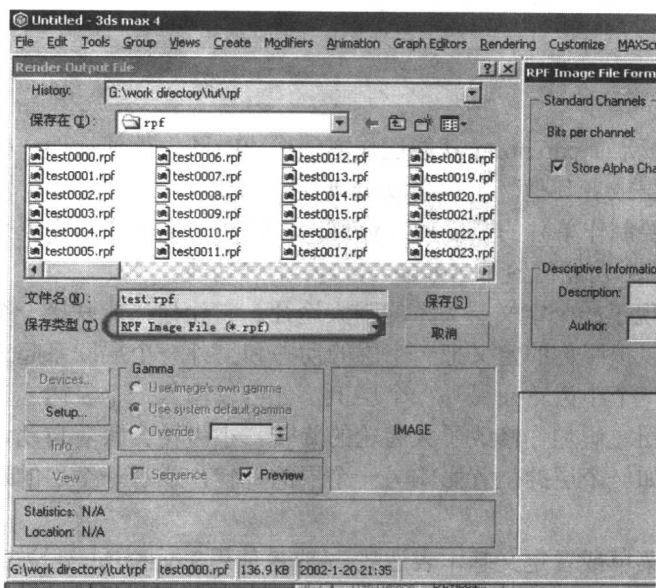


图 1-2

然后到 After Effects 下引入 rpf 格式序列。将引入的序列放到 composite 窗口下，然后在 animation 菜单下选择 keyframe assistant 下的 RPF Camera Import 即可，如图 1-3 所示。

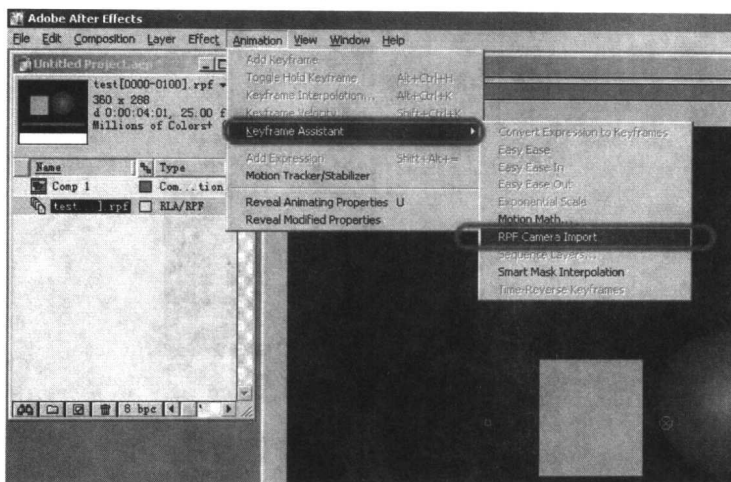


图 1-3

导入的摄像机信息如图 1-4 所示。

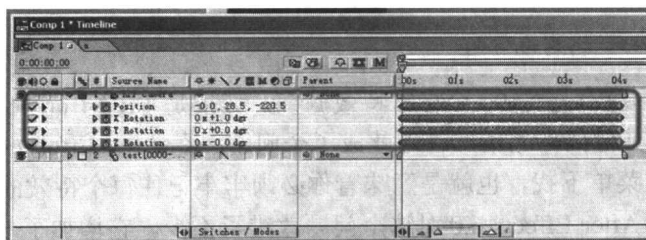


图 1-4

(2) maya

将做好的场景保存成 ma 格式，如图 1-5 所示。

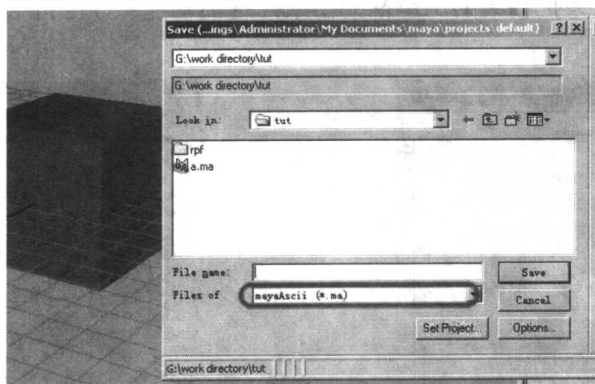


图 1-5

然后在 After Effects 下直接导入 ma 格式的文件，导入后，After Effects 将其当成一个 composite 文件，里面就包含了 Camera 信息。

导入的摄像机信息如图 1-6 所示。

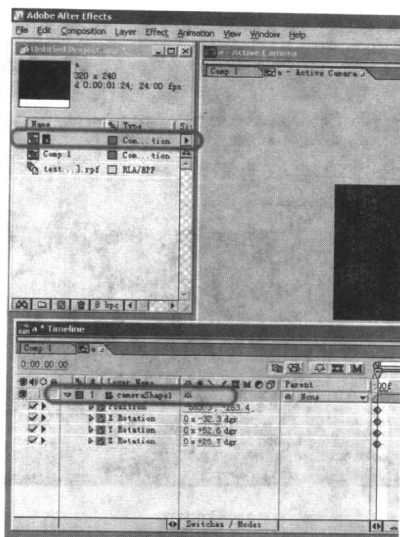


图 1-6

5. Effects Palette——滤镜管理

After Effects 本身有超过 90 个标准特效滤镜，如果是 PRO-Bundle 版本就要有 100 多个了。如果再装了其他插件的话，管理就成了个问题。在 After Effects 6.0 以前，调用这些特效只能从 Effect 菜单下找，也就是意味着你必须牢牢记住每个特效的位置。这是一件很痛苦的事情。现在 After Effects 6.0 对这个问题改进了不少。它增加了一个 Effect 控制板。下面就简单介绍一下它的用法。

一个标准的 Effect 窗口如图 1-7 所示。

可以看到，其中的排列和 Effect 菜单下是一样的。其中，Contains 框可以输入你要寻找的 Effect 字样。它会把相关的滤镜都列出来，这项功能和 Premiere 6 很相似，如图 1-8 所示。

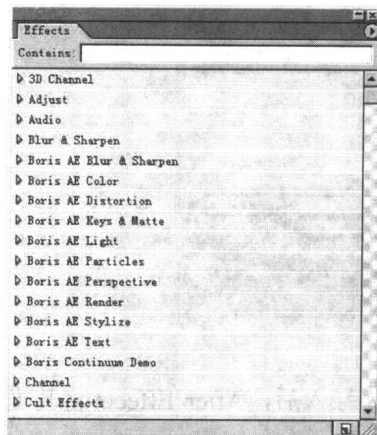


图 1-7

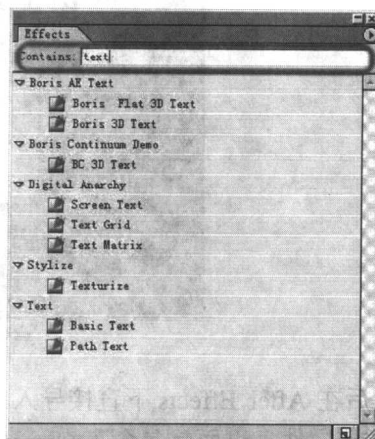


图 1-8

另外，从边上的小三角可以看到扩展功能，如图 1-9 所示。

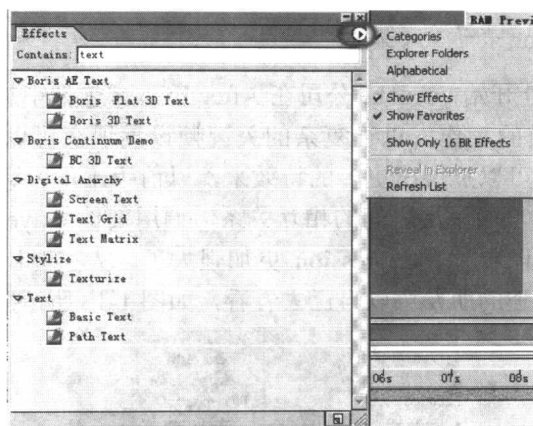


图 1-9

特别要指出的是，其中，Explorer folders 是按照你滤镜所在物理文件夹来显示排列。这样，你可以按照所喜欢的方式来管理这些插件，如图 1-10 所示。

还有，是按照英文序列排列，如图 1-11 所示。

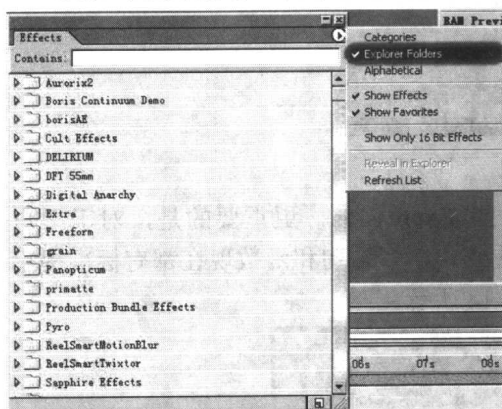


图 1-10

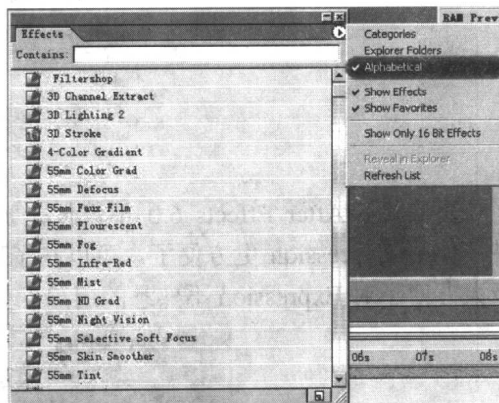


图 1-11

只显示 16 bit 的滤镜，如图 1-12 所示。

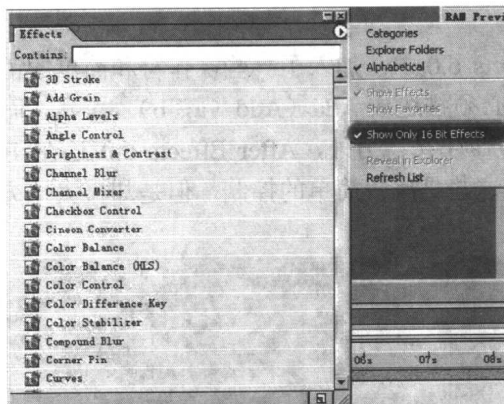


图 1-12



6. 增强的 Expression 表达式

从 After Effects 6.0 开始, Adobe 公司在 After Effects 软件中加入了 Expression 语言, 这大大简化了特效人员的工作, 以往复杂的关键帧设置现在可以简化为程序的描述。此外, 通过 Expression, 可以扩展出更多的特效来, 以前手工不愿意做的或者不可能做的, 现在都可以完成。例如, 两个层之间的相互关系, 调用其他 Layer 的属性等等。在 After Effects 6.0 中, 我们可以看到, Expression 更加强大了。大家对比一下菜单看, 子菜单我们不一一展开了, 有兴趣的朋友可以自己去看看, 如图 1-13 所示。

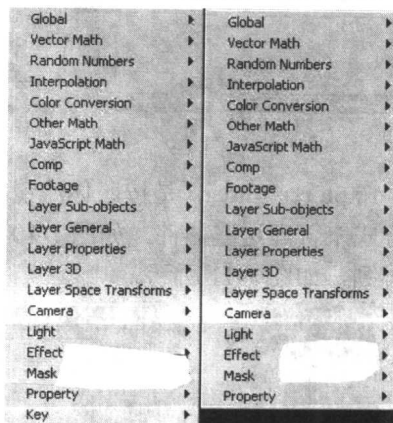


图 1-13

事实上, After Effects 6.0 不仅仅是扩充了些 Expression, 更重要的是, 对于用户来讲, 使用 Expression 更方便了, 可以在子菜单看到, 很多语句和函数现在都有标准提示, 极大方便了对 Expression 不熟悉的用户, 如图 1-14 所示。

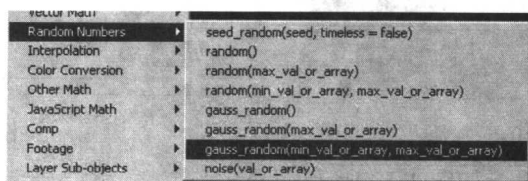


图 1-14

此外, 在 After Effects 6.0 中, 加入了一些操作符和简单的语法, 例如, 以前在 After Effects 6.0 0 中, 加操作必须描述成 Add (Add (a, b), c)。而现在在 After Effects 6.0 中, 可以简单地被描述成 a+b+c。另外, After Effects 6.0 还在 Effect 中加入了 6 个关于 Expression 的效果, 虽然这些是比较简单的控制, 但是却极大地方便了用户, 如图 1-15 所示。

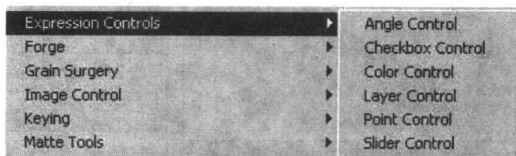


图 1-15



1.4 Adobe After Effects 6.0 的特点

Adobe After Effects 6.0 的特点如下:

1. 与 Adobe 相关产品高度集成

作为 Adobe 专业数码媒体制作包的一员, After Effects 6.0 能够与 Adobe 专业绘图、影片剪辑如 Photoshop 7、Illustrator 9、Premiere 6 等软件顺畅地结合, 使动态影像有了更广阔的创意空间。现在它的使用界面做了大幅度的改进, 我们会发现 Adobe After Effects 6 和 Adobe Photoshop 7、Adobe Illustrator 9 的界面大体相似, 且专业用语更加统一, 比如 6.0 版本即将老版本中层的属性 Geometrics (几何) 更名为 Transform (变形), 与 Photoshop 7 和 Illustrator 9 相同, 从而方便有 Photoshop 和 Illustrator 基础的人员学习掌握。

2. 无限创意的可能

运用 Adobe After Effects 6.0 新的遮罩 Mask 效果, 处理动画可以在任意图层上建立多重遮罩。这些遮罩可以由开放或者封闭的路径组成, 甚至可以是 Adobe Illustrator 9 中直接拷贝过来的。在遮罩中新增加了一种叫作自由变形点控制, 你可以随意对它进行旋转、缩放、拖动, 从而改变遮罩的形状。After Effects 改进了增加或者删除控制点的方式, 因此可以使遮罩比以前的版本更加平滑和容易, 同时, 遮罩的边界能够用手工方便地修改, 也可以将许多特效滤镜比如 Stroke (描边) 和 Fill (填充) 应用在遮罩上。借鉴于 Photoshop 的调节层使影视编辑人员很容易将效果一次套用在多重图层上。

3. 更高的性能

新的版本性能较之 4.0 版本有很大的提高, 设计、操作、处理、渲染更加快速方便。也增加了 Ram Preview 功能, 即内存预演, 可以将合成的影片载入到内存中, 及时预演最终合成效果, 从而方便进一步的修改、润色。After Effects 6.0 的快取功能可以用最快速度将影片层移至 Time Layout (时间布局) 或其他视窗中。

1.5 本章小结

本章首先介绍了 After Effects 6.0 的主要功能和新增功能, 然后又重点讲解了三维动画主流软件与其综合使用技巧, 最后分析了该软件的特点。本章是全书基础入门的第一章。

1.6 思考题

1. 试总结 After Effects 6.0 的主要功能。
2. 试总结 After Effects 6.0 的新增功能。
3. 试把本章讲解的 After Effects 6.0 与 3ds max 以及 Maya 软件综合使用的技巧, 通过自己的实践演练一遍, 并熟练掌握其中技巧。

第2章 After Effects 6.0 快速入门

本章重点:

本章将通过手册式功能详解,帮助读者快速掌握 After Effects 6.0 的基本使用方法和技巧,包括:窗口和面板的使用,窗口的基本操作,窗口的类别及其含义等等。

上一章我们系统介绍了 After Effects 6.0 作为合成软件的功能与新特性以及它和其他软件综合运用方法。本章,我们将用手册的形式,帮助初级读者快速入门,并对视频合成软件的工作流程和思路有一个清晰的了解和认识。

2.1 窗口与面板

Adobe After Effects 6.0 与 Adobe Premiere 一样,也是通过组合素材的方式制作影片。所谓“素材”(Footage),是指未经剪辑的视、音频片段,用户将视频图像、音频信号通过视频/音频捕捉卡采集到计算机中形成视频文件、音频文件,这些文件通常都需要进一步加工。所谓“合成图像”(Composition),是指 After Effects 6.0 对素材加工后的成品,一般是比较完整的片段,甚至是一个包含特技、滤镜、字幕、音频的完整影片文件。在进入 After Effects 后,会有若干个窗口显示在桌面上,每个窗口表示一独立运行的程序,任何时候只有一个窗口与用户进行交互工作。该窗口被称为活动窗口。在桌面上显示的所有窗口中,只要在其中任一窗口中进行操作,就激活该窗口(窗口标题处呈蓝色),这与 Windows 其他软件的操作类似。

After Effects 6.0 中的各个窗口的作用不同,要掌握 After Effects 6.0,首先必须清楚这些窗口的作用是什么,如何操作,可以用来做什么。本节主要介绍各窗口的基本用途,让大家有一基本认识,各窗口具体的作用和操作在后面章节中会进一步阐述。

在 After Effects 6.0 中,最重要的窗口有三个:项目窗口(Project Window)、合成图像窗口(Composition Window)和时间布局窗口(Time Layout Window)。这三个窗口类似于 Premiere 的项目窗口(Project Window)、监视器窗口(Monitor Window)和时间线窗口(Timeline Window)。主要的编辑操作都是在这三个窗口中完成的。至于素材窗口和层窗口,其功能与 Premiere 中的监视器窗口相似,但大大加强了相应功能的处理能力。After Effects 6.0 还有四个标准面板:时间控制面板、信息面板、音频面板和工具箱面板。这些面板是可以浮动的,也可重新组合与分离。还有两个插件形式的面板:对齐(Align)面板、运动延伸(Motion sketch)面板。对齐面板仅用于层操作,运动延伸面板是用于制作关键帧的。

在 After Effects 6.0 中没有与 Premiere 中的过渡(Transition)窗口相对应的窗口。因为在 After Effects 6.0 中,所有的变化、特技都是通过滤镜(Effect)来实现的。

与 Premiere 一样,在 After Effects 6.0 中制作一个影片,首先要建立一个单独的项目