



“九五”国家重点电子出版物规划项目 · 希望计算机动画教室系列

光盘内容如下:

1. 多媒体教学软件;
2. After Effects 八个实例的电子图书文件
3. After Effects 实例 1 至实例 7 的素材文件
4. 全功能学习版的 After Effects 3.1 软件
5. 全功能学习版的 Premiere 5.0 软件
6. QuickTime For Window 的 16 位 / 32 位驱动程序



After Effects 3.1

使用指南

北京希望电脑公司 总策划
希望多媒体开发中心雪威工作室 编 著

 北京希望电脑公司

 北京希望电子出版社
www.bhp.com.cn

“九五”国家重点电子出版物规划项目 · 希望计划

After Effects 3.1 使用指南

北京希望电脑公司 总策划

希望多媒体开发中心雪威工作室 编著

希望图书创作室 审校

光盘内容如下：

1. 多媒体教学软件；
2. After Effects 八个实例的电子图书文件；
3. After Effects 实例 1 至实例 7 的素材文件。
4. 全功能学习版的 After Effects 3.1 软件；
5. 全功能学习版的 Premiere 5.0 软件；
6. QuickTime For Window 的 16 位/32 位驱动程序；

北京希望电脑公司

www.hope.com.cn

北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书全面介绍了 After Effects 3.1 的强大功能, 全书共十一章, 内容包括 After Effects 3.1 概论, 菜单、主要视窗及主要控制面板简介, 创建及管理项目视窗, 建立合成图像, 层的运用, 透明度和遮罩, 内置滤镜, 关键帧, 外挂滤镜, 影像扫描作业。第十一章详细讲解了 8 个精彩实例的制作步骤, 包括浪花上的音符、芭蕾随想曲、旋转的舞台(上、下)、月黑风高夜, 杀人放火天(上、中、下)和旋转的 CD-ROM。通过这些实例逐步揭开动画、电影制作的神秘面纱, 带领您由观众进入到导演的全新境界。

本书配套光盘内容十分丰富, 除本书内容的多媒体教学软件外, 还提供了本书 8 个实例的电子图书文件和实例 1 至实例 7 的素材文件。另外, 光盘中还赠送全功能学习版的 After Effects 3.1 软件、全功能学习版的 Premiere 5.0 软件和 QuickTime For Window 的 16 位/32 位驱动程序。

本书内容全面, 语言精练, 实例丰富, 图文并茂, 适合于广大多媒体开发人员自学参考, 也可作为高等院校相关专业教材及社会相关培训班教学使用。

系 列 书: 希望计算机动画教室系列

书 名: **After Effects 3.1 使用指南**

总 策 划: 北京希望电脑公司

文本著作者: 希望多媒体开发中心雪威工作室

文本审校者: 战晓雷

CD 制 作 者: 希望多媒体开发中心雪威工作室

CD 测 试 者: 希望多媒体测试部

责 任 编 辑: 战晓雷

出版、发行者: 北京希望电脑公司 北京希望电子出版社

地 址: 北京海淀路 82 号, 100080

网 址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm.hope.com.cn

电 话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102 (图书发行, 技术支持)

010-62633308, 62633309 (多媒体发行, 技术支持)

010-62613322-215 (门市)

010-62531267 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心

CD 生 产 者: 文录激光科技有限公司

文本印刷者: 北京耀明印刷厂

开 本 / 规 格: 787×1092 毫米 16 开本 21 印张 480 千字

版 次 / 印 次: 1999 年 6 月第 1 版 1999 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 0001—5000 册

本 版 号: 新出音管[1998]109 号 ISBN 7-980019-39-3/TP·10

定 价: 35.00 元 (1CD, 含配套书)

说明: 凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损者, 本社发行部负责调换

目 录

第一章 掀起它的盖头来——After Effects 3.1 概论	1
1.1 After Effects 3.1 简介	1
1.2 After Effects 3.1 的工作流程	1
1.3 After Effects 3.1 的系统要求	2
1.4 After Effects 3.1 的基本操作	3
1.4.1 After Effects 3.1 的安装	3
1.4.2 After Effects 3.1 的启动	7
1.4.3 After Effects 3.1 的退出	8
1.4.4 After Effects 3.1 的卸载	9
第二章 先睹为快——After Effects 3.1 快速参考	11
2.1 After Effects 3.1 菜单简介	11
2.1.1 File (文件菜单)	11
2.1.2 Edit (编辑菜单)	17
2.1.3 Composition (合成图像菜单)	19
2.1.4 Layer(层菜单)	23
2.1.5 Effect (滤镜菜单)	32
2.1.6 Window(窗口菜单)	32
2.1.7 Help (帮助菜单)	33
2.2 主要视窗简介	34
2.2.1 Project Window(项目视窗)	34
2.2.2 Composition(合成图像视窗)	37
2.2.3 Time Layout Window(时间标尺视窗)	42
2.3 主要控制面板简介	55
第三章 正确组建项目视窗	60
3.1 项目视窗的运用	60
3.1.1 如何创建新的项目	60
3.1.2 如何打开和关闭项目	61
3.1.3 如何保存项目	62
3.1.4 如何引入素材	63
3.1.5 利用 Alpha 通道引入素材	70
3.1.6 引入一个 Adobe Photoshop 图像	71
3.1.7 引入一个 After Effects 3.1 项目	72
3.1.8 在 Macintosh 和 Windows 系统之间交替运用项目	72

3.2 项目管理.....	73
3.2.1 运用项目视窗管理项目	73
3.2.2 如何运用素材项目	76
3.2.3 用临时素材替换真实素材	77
3.2.4 如何正确的合并素材或者文件夹	79
3.2.5 如何运用失踪的源素材	81
3.2.6 用代理人替代真实素材	81
第四章 正确创建合成图像.....	85
4.1 合成图像.....	85
4.2 建立新的合成图像.....	86
4.3 视窗间的编辑工作.....	89
4.4 合成图像视窗的应用.....	91
4.5 在合成图像中观看时间变化.....	93
第五章 如何正确地运用层.....	97
5.1 有关层的几个简单问题.....	97
5.2 创建新层.....	98
5.3 改变层的堆放顺序(上下阶层).....	101
5.4 修整层素材.....	102
5.5 为指定层改换名称.....	104
5.6 复制层或者文件.....	105
5.7 分裂指定层.....	105
5.8 及时地定位层.....	106
5.9 改变层的放音速度、方向和持续时间.....	108
5.10 运用标识器.....	113
5.11 层的切换开关.....	115
5.12 编辑层的属性.....	120
5.13 运用音频素材层.....	130
5.14 复制属性数值.....	132
5.15 裁剪层素材.....	133
5.16 替换素材项目.....	134
5.17 在层原来的应用程序中编辑当前层素材.....	135
5.18 在层与层间建立简单的剪切和过渡.....	135
5.19 运用其它方法修改层或者编辑层属性.....	136
第六章 透明度和遮罩.....	137
6.1 透明度和遮罩的几个简单问题.....	137
6.2 Alpha 通道的应用	137
6.3 如何应用遮罩.....	139
6.4 如何运用 Transfer Control 下拉式菜单.....	145
6.5 如何运用 Track Matte	146

6.6 如何运用层的模块.....	147
6.7 如何运用 Keying 滤镜效果.....	150
第七章 创造辉煌的内置滤镜.....	152
7.1 关于滤镜效果的简单介绍.....	152
7.2 如何运用滤镜效果进行工作.....	152
7.3 如何应用和编辑多重的滤镜效果.....	153
7.4 改变滤镜效果的渲染顺序.....	154
7.5 Blur 模糊滤镜和 Sharpen 锐化滤镜.....	156
7.5.1 Channel Blur 通道模糊.....	156
7.5.2 Compound Blur 混合模糊.....	157
7.5.3 Fast Blur 快速模糊.....	158
7.5.4 Gaussian Blur 高斯模糊效果.....	158
7.5.5 Radial Blur 辐射式模糊.....	159
7.5.6 Motion Blur 运动模糊.....	160
7.5.7 Sharpen 锐化滤镜.....	160
7.5.8 Unsharp Mask 边缘遮罩锐化.....	161
7.6 Channel 通道滤镜效果.....	162
7.6.1 Arithmetic 运算滤镜.....	162
7.6.2 Blend 混合滤镜效果.....	163
7.6.3 Compound Arithmetic 混合运算滤镜.....	164
7.6.4 Invert(转化滤镜).....	164
7.6.5 Minimax 加白位和加暗位滤镜.....	165
7.6.6 Remove Color Matting 转变颜色滤镜.....	166
7.6.7 Set Channels 设置通道滤镜.....	166
7.6.8 Set Matte 设置遮罩滤镜.....	167
7.6.9 Shift Channels 转化通道滤镜.....	167
7.7 Distort(扭曲变形)滤镜.....	168
7.7.1 Mirror 镜像滤镜.....	168
7.7.2 Offset 偏移滤镜.....	168
7.7.3 Polar Coordinates 坐标转换.....	169
7.7.4 Ps+Pinch 混合和挤压效果.....	170
7.7.5 Ps+Ripple 混合和波折效果.....	170
7.7.6 Ps+Spherize 混合和球化效果.....	171
7.7.7 Ps+Twirl 混合和风轮效果.....	172
7.7.8 Ps+Wave 混合和波浪效果.....	173
7.7.9 Ps+Zigzag 混合和涟漪效果.....	175
7.7.10 Spherize 球化处理.....	176
7.8 Image Control 图像控制滤镜.....	176
7.8.1 Brightness & Contrast 明亮度与对比度.....	177

7.8.2	Change Color 颜色转变	178
7.8.3	Color Balance 色彩平衡	179
7.8.4	Color Balance (HLS) 色彩平衡(HLS)	179
7.8.5	Equalize 阶调平均化	180
7.8.6	Gamma/Pedestal/Gain 曲线调整	180
7.8.7	Levels 明暗度调整	181
7.8.8	Median 平均干扰	182
7.8.9	Ps Arbitrary Map 映象滤镜	183
7.8.10	Tint 着色滤镜	183
7.9	Keying 滤镜	184
7.10	Perspective 透视滤镜	184
7.10.1	Basic 3D 滤镜	184
7.10.2	Bevel Alpha 斜角化 Alpha 滤镜	185
7.10.3	Bevel Edges 斜角化边界滤镜	186
7.10.4	Drop Shadow 阴影效果	187
7.11	Render 照明滤镜效果	187
7.12	Stylize 风格化滤镜	189
7.12.1	Brush Strokes 笔触滤镜效果	189
7.12.2	Color Emboss 色彩浮雕滤镜	190
7.12.3	Emboss 浮雕滤镜	190
7.12.4	Find Edges 描边滤镜	191
7.12.5	Leave Color 删除色彩滤镜	192
7.12.6	Mosaic 马赛克效果	192
7.12.7	Noise 杂点滤镜	193
7.12.8	Ps+Extrude 混合与立体凸出滤镜	193
7.12.9	Ps-Tiles 混合与磁砖滤镜	194
7.12.10	Strobe Light 滤镜	196
7.12.11	Texturize 纹理滤镜效果	197
7.12.12	Write-On 滤镜	198
7.13	Synthesize 合成滤镜效果	199
7.13.1	Ramp 斜面滤镜效果	199
7.14	Text 文字滤镜	199
7.14.1	Basic Text 基础文字处理效果	200
7.14.2	Numbers 数字处理效果	201
7.15	Time 时间滤镜	202
7.15.1	Echo 反射波滤镜	202
7.15.2	Posterize Time 滤镜	202
7.16	Transitions 转化滤镜	203
7.16.1	Block Dissolve 立方块溶解滤镜	203

7.16.2 Linear Wipe 线性擦拭滤镜	204
7.16.3 Radial Wipe 辐射状擦拭滤镜	205
7.16.4 Gradient Wipe 渐层擦拭滤镜	205
7.16.5 Venetian Blinds 百叶窗滤镜效果	206
7.17 Video 视频滤镜	207
7.17.1 Broadcast Colors 色彩播放滤镜	207
7.17.2 Reduce Interlace Flicker 消除交织纹	208
7.17.3 Timecode 时间记录卡	208
第八章 建立片段的运动和变化	210
8.1 有关关键帧的简单介绍	210
8.2 在时间标尺视窗中建立、选取和编辑关键帧	210
8.3 如何准备编辑关键帧的前期工作	213
8.4 同时改变多个关键帧的数值设置	214
8.5 如何移动、复制和粘贴关键帧	216
8.6 如何建立和编辑一个运动的路径	217
8.7 如何运用 PEN 工具编辑数值曲线图或者运动路径	219
8.8 如何反转关键帧	220
第九章 再造辉煌的外挂滤镜	221
9.1 Wave Warp(弯曲波浪)效果	221
9.2 Corner Pin(边角变形)效果	222
9.3 Twirl(旋转)效果	223
9.4 Scatter(散点)效果	224
9.5 Bulge(凹凸变形)效果	225
9.6 Glow(白热光)效果	225
9.7 Ripple(涟漪)效果	227
9.8 Lightning(闪电)效果	228
9.9 Time Displacement 滤镜	229
第十章 影像扫描作业	231
10.1 扫描仪	231
10.1.1 扫描仪类型	231
10.1.2 扫描仪之间的技术差异	231
10.1.3 如何选择扫描仪	232
10.2 决定扫描分辨率	232
10.3 放大稿件的扫描分辨率	233
10.4 黑白线条稿的扫描分辨率	233
10.5 扫描	233
第十一章 综合实例大演练	235
11.1 浪花上的音符	235
11.1.1 引入素材项目	235

11.1.2	建立一个合成图像作品视窗	236
11.1.3	设置关键帧动画	238
11.1.4	检测一下运动路径	241
11.1.5	改变层的 Opacity(不透明度)属性	241
11.1.6	缩放指定素材层	242
11.1.7	建立一个工作区域	243
11.1.8	旋转指定素材层	243
11.1.9	创建渐层(Solids)	244
11.1.10	如何复制一个层	246
11.1.11	重新排列一下层的顺序	247
11.1.12	引入一个 QuickTime 电影	247
11.1.13	进行 Tint(着色)滤镜处理	248
11.1.14	进行 Drop Shadow(阴影)滤镜处理	249
11.1.15	引入声音素材	250
11.1.16	预览一下运动和声音	251
11.1.17	渲染电影	251
11.2	芭蕾随想曲	253
11.2.1	如何运用素材和层窗口	253
11.2.2	如何裁剪层素材	254
11.2.3	创建一个 Fade-Out	255
11.2.4	运用 Basic Text 滤镜	255
11.2.5	安全区域(Safe Zones)	256
11.2.6	动画文本的 Opacity(不透明度)	256
11.2.7	运用 In/Out 面板	257
11.2.8	动画文本的 Scale 和 Opacity	258
11.2.9	建立第三个文本素材	258
11.2.10	复制和重命名层素材	259
11.2.11	如何复制层	259
11.2.12	如何复制和粘贴关键帧	261
11.2.13	动画 Opacity 属性	262
11.2.14	创建运动的路径	263
11.2.15	编辑一个运动的路径	264
11.2.16	创建 Auto-Orient Rotation(旋转)	265
11.2.17	设置反转的关键帧	265
11.2.18	创建一个草拟的电影	266
11.2.19	渲染最后的电影	266
11.3	旋转舞台(上)	267
11.3.1	引入素材项目	268
11.3.2	如何运用网格	268

11.3.3 改变层素材的 In/Out 点	269
11.3.4 重组合成图像作品	270
11.3.5 在重组的合成图像作品中编辑素材层	271
11.4 旋转舞台(下).....	272
11.4.1 建立第二个 Precomposition.....	272
11.4.2 在 Precomp 中整理单独的层素材	274
11.4.3 裁剪指定素材层	275
11.4.4 引入与处理指定层素材	275
11.4.5 修改合成图像作品	276
11.4.6 嵌套合成图像作品	278
11.4.7 最后电影的渲染	278
11.5 月黑风高夜 杀人放火天(上).....	280
11.5.1 在 Adobe Photoshop 中观看一下素材项目	280
11.5.2 引入素材项目	280
11.5.3 如何调整静物图像的持续时间	282
11.5.4 运用 Offset 滤镜	282
11.5.5 设置一个 Luma Matte.....	283
11.5.6 如何运用 Time Stretch 命令	284
11.5.7 引入带有 Alpha 通道的素材	286
11.5.8 如何运用声音素材	286
11.5.9 如何渲染 Draft 电影	287
11.6 月黑风高夜 杀人放火天(中).....	287
11.6.1 电影视频转换	287
11.6.2 如何定位素材	288
11.6.3 如何运用层的延时	289
11.6.4 在两个层间建立一个过渡	289
11.6.5 运用渐层和遮罩建立“幽灵”轮廓	289
11.6.6 如何动画遮罩	291
11.6.7 如何存储关键帧.....	292
11.6.8 如何标记声音层素材	293
11.6.9 如何为 Ghost 的口形匹配声音	294
11.6.10 如何存储 Mask Shape 遮罩	295
11.6.11 运用 Wave Warp 滤镜	295
11.6.12 运用 Fast Blur 滤镜	295
11.6.13 渲染 Draft 电影	296
11.7 月黑风高夜 杀人放火天(下).....	296
11.7.1 添加 Lightning 素材	296
11.7.2 如何运用声音素材	297
11.7.3 建立一个渐强的声音	297

11.7.4	如何引入一个图像序列	298
11.7.5	建立一个渐层擦拭效果	299
11.7.6	如何运用时间映射	299
11.7.7	改变时间映射	300
11.7.8	建立一个淡入淡出效果	300
11.7.9	渲染最后的电影	300
11.8	旋转的 CD-ROM	302
11.8.1	项目开始前的准备工作	302
11.8.2	利用擦拭效果建立一个 CD 图像	304
11.8.3	运用 Ramp(斜面)滤镜效果	304
11.8.4	应用颜色平衡关键帧	308
11.8.5	复制和修改素材层	309
11.8.6	建立合成图像作品的遮罩	310
11.8.7	建立 3.2Discmatte Marg 的合成图像作品	313
11.8.8	建立 3.3discmatte Main 合成图像作品	314
11.8.9	建立 3.4Discmatte Ridge 合成图像作品	314
11.8.10	建立 CD 合成图像作品	315
11.8.11	建立 CD 图像作品的基本层	315
11.8.12	建立 Margin 层的底边缘	319
11.8.13	建立 Main 层的顶部	320
11.8.14	建立层的横梁	321
11.8.15	如何渲染合成图像作品	322

第一章 掀起它的盖头来——After Effects 3.1 概论

本章重点：记得有一句歌词是这样的“掀起你的盖头来，让我看看你的脸”。本章的目的就是要掀起 After Effects 3.1 “红盖头”！我们将简单地认识一下，了解一下它的工作流程和运行环境，并且在最后还要运用它创建一个色彩斑斓的 CD 图像。

1.1 After Effects 3.1 简介

对于 Adobe 公司，从事电脑行业的人不会陌生，该公司在图形、图像、视频、出版等领域具有雄厚的技术基础。其图像处理软件“Adobe Photoshop”已是大红大紫。其实，除了 Photoshop 以外，该公司还有许多功能强大、简便易用的软件产品，如 Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects 3.1 等。Photoshop 自不必说，其姊妹篇 Illustrator 也是绘图软件中的佼佼者。而 Premiere 更是前两者的自然延伸，将静止状态的图像推向了音频、视频综合编辑的新境界。After Effects 3.1 与 Premiere 也是姊妹篇，它在 Premiere 的基础上更上一层楼，是 Adobe 公司开发的又一超强桌面视频编辑软件。它集创建、编辑、模拟、合成动画和电影于一体，综合了影像、声音以及数码科技的文件格式，开创了桌面视频编辑的新纪元。Adobe 公司通过 After Effects 3.1 再次向世人展现了“只要想的到，就能做得到”的真谛。有人说：只要有 After Effects 3.1，就能在动画与数码电影的世界里纵横驰骋。由此可见，作为视频编辑软件，After Effects 3.1 的确超凡脱俗，与众不同。

开始使用 After Effects 3.1 之前，应具有 Microsoft Windows 及约定的基本知识。应知道如何使用鼠标以及 Windows 的标准菜单和命令。此外，还应该知道如何打开、保存和关闭文件。如果需要复习这些技术，请参阅 Microsoft Windows 的相关书籍。另外，如果用户对 Adobe Illustrator、Adobe Photoshop 和 Adobe Premiere 有实际操作经验，会发现学习与运用 After Effects 3.1 更得心应手，随心所欲。

学习与运用 After Effects 3.1 就像乘坐火车进行一次长达 40 小时的长途旅行。在这一时期内，用户可以在任何时候、任何地点建立属于自己的动画或者电影。当完成本书的学习后，相信各位可以较好地掌握 After Effects 3.1 的基本操作。

1.2 After Effects 3.1 的工作流程

在打开 After Effects 3.1 以后，先行引入素材进入操作系统是非常重要的。许多使用者也许拥有不错的硬件条件，但是由于不晓得如何正确地、精确地引入素材，使得所配置的硬件未能得到充分的利用，进而使 After Effects 3.1 在执行时效果不好，这是一件十分可惜的事情！所以笔者在此告诫各位读者，请在使用 After Effects 3.1 之前，务必仔细地研究一下第三章 3.1.4 节。

通常, 在 After Effects 3.1 中引入的素材(Footage)范围大、内容广, 包括音频、视频、图形图像及一些软件制作的素材。对于这些不同类型的素材, 所要运用的引入方式也是不同的。鉴于“导入素材”的重要性, 下面将分别简单讲述一下:

(1) 视频素材, 它的来源包括影碟机、摄像机、录像机等, 为了使计算机能够处理模拟信号, 需要将这些模拟信号数字化, 执行此工作的设备是视频捕捉卡。通过数字化可以使模拟信号转变为数字信号, 这样就可以保存在计算机的硬盘中, 从而能够引入 After Effects 3.1 中进行编辑。

(2) 音频素材, 它的来源包括收音机、录音机、CD 机等。对于这样的模拟信号, 同样要进行数字化。转换的设备是声卡, 有的视频捕捉卡上带有音频捕捉口, 也可以用来收集音频素材。

(3) 图形图像素材, 它的主要来源是光盘图库、印刷品, 对于印刷品素材可以通过扫描仪进行必要的数字化, 保存于硬盘中供 After Effects 3.1 调用。

(4) 软件制作的素材, 这些素材是通过 Photoshop, 3DS MAX, Premiere, Illustrator 等制作的。进行必要转化后, 直接存入硬盘中供 After Effects 3.1 使用就可以了。

对于制作好的电影输出方式有几种。比如, 对于多媒体 CD-ROM 开发人员, 可以将制作好的电影输出为 Avi (Audio Video Interleaved) Microsoft 的电影格式或 QuickTime 电影格式, 并且可以在 After Effects 3.1 中对其进行 CD-ROM 数据量调节, 优化播放速度, 以利于在 CD-ROM 驱动器中播放。对于 Web 开发人员, 可以制成自己的动画, 通过第三方提供的插件, 也可以制作 Realvideo 等到 Internet 上的媒体形式。制作好的电影当然可以存储到硬盘上重复使用。对于电视及广告编导人员, 也可以通过视频卡将完成的电影输出到录像带上, 如果对输出质量有较高要求的专业电视制作人员, 可以在 After Effects 3.1 中将做好的电影输出成 Edl 文件, 导入联机影像制作系统中工作, 从而得到广播级质量的录像带。

1.3 After Effects 3.1 的系统要求

如果在使用 After Effects 3.1 时, 经常碰到一些有关操作技术的问题, 例如容易死机、执行效率差、图像质感表现不佳等等问题, 那么请务必好好阅读一下本节, 正所谓“工欲善其事, 必先利其器”, 本节所讨论的内容, 正是“利其器”的最直接的方法。

如果你的电脑已经顺利地进入了 After Effects 3.1, 就表示电脑已经具备了 After Effects 3.1 的基本硬件需求。当然, 如果你的硬件配置刚巧符合基本底限, 并不能代表在使用 After Effects 3.1 时可以非常顺利。以下是笔者对于硬件的基本建议。

After Effects 3.1 作为一个超强视频图像处理软件, 具有强大的兼容性是其特点之一, 它可以在 Macintosh 或者 Windows PC 机上同时运行。

(1) 对 Macintosh 系统的要求

- 16 MB 内存
- MacOS 7 或者更高的操作系统
- 倍速或者更高的光驱
- 系统需要安装 QuickTime 2.1 驱动程序

- 媒体播放器
- 80 MB 硬盘空间

为更好地运行 After Effects 3.1, Adobe 系统要求如下配置:

- Power Macintosh 机器, 至少 20MB 内存
- 操作系统 7.5 或者更高
- 声音系统
- 500MB 硬盘空间
- 双屏显示

(2) 对 Windows 系统的要求:

- Intel 486 机器或者更高
- Microsoft Windows 95 或者 Windows NT 3.51 操作系统
- 安装 QuickTime 2.1.2 for Windows 驱动程序
- Windows 95 下需要 16MB 内存, Windows NT 下需要 32MB 内存
- 80 MB 硬盘空间
- Super VGA 显示卡
- 声卡和音箱
- CD-ROM 光驱

为更好地运行 After Effects 3.1, Adobe 系统要求如下配置:

- 奔腾或者更高的处理器
- Windows NT 4.0 操作系统
- 32 MB 内存或者更高
- 500 MB 的硬盘空间
- 24 位的显示卡

1.4 After Effects 3.1的基本操作

1.4.1 After Effects 3.1 的安装

After Effects 3.1 是运行在 Windows 95、Windows 98 环境下的图形图像处理软件(对于 PC 机用户而言), 因此需要用户拥有并正确安装了 Windows 95 和 Windows 98 等操作系统。

下面, 我们以 Windows 95 西文版操作系统为例, 介绍一下安装过程:

(1) 启动 Windows 95, 单击开始按钮, 运行 Windows 资源管理器, 在 After Effects 3.1 的光盘上运行 After Effects 目录下的安装程序 Setup.Exe 即可进入安装界面, 如图 1-1 所示:

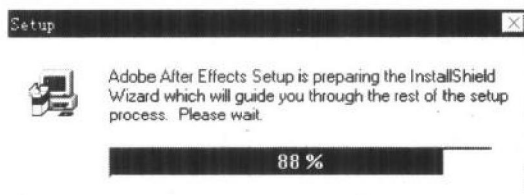


图 1-1 安装界面

(2) 一个标准的欢迎界面弹出来，如图 1-2 所示。

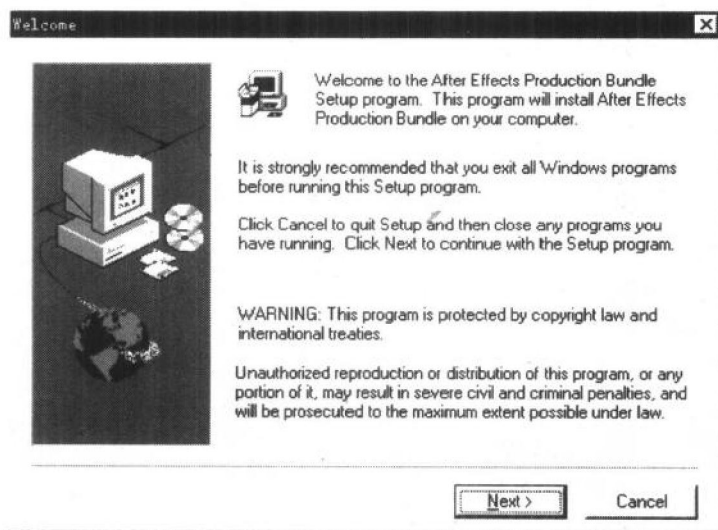


图 1-2 欢迎界面

(3) 单击 Next 按钮进行下一步安装，出现如图 1-3 所示的对话框。在对话框中，请输入正确的软件序列号，注意，这是必须要输入的。否则安装将无法继续进行。然后，单击 Next 按钮，进行下一步操作。

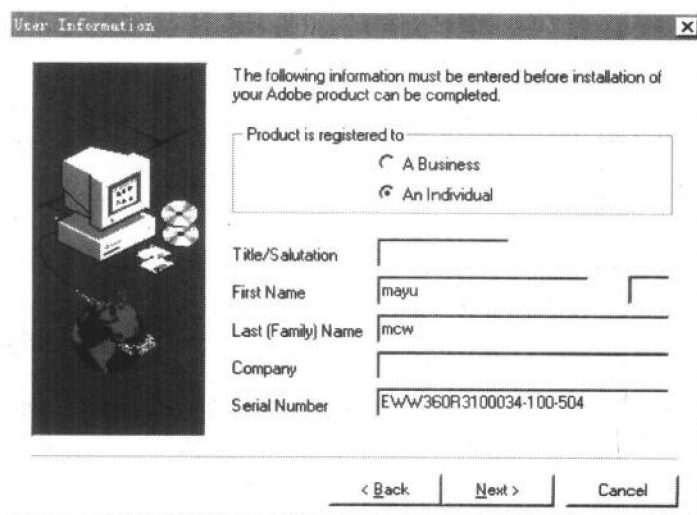


图 1-3 安装界面

(4) 弹出下面的窗口, 在此窗口中, 有三种安装类型供用户选择, Typical 为典型安装, 这是系统的缺省状态, 一般用户可使用此种安装类型进行安装, 安装目录为 Adobe\After Effects 3.1, 单击 Next 按钮继续下一步。

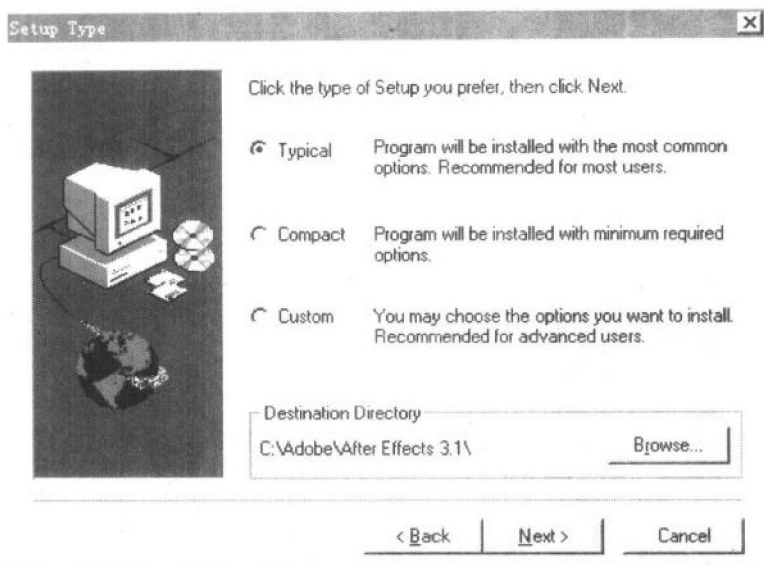


图 1-4 设置安装类型和安装目录

(5) 安装系统将要在指定程序文件夹下增加一个程序, 用户可以输入一个新的文件夹, 也可以选取一个已经存在的文件夹, 如图 1-5 所示, 单击 Next 按钮继续。

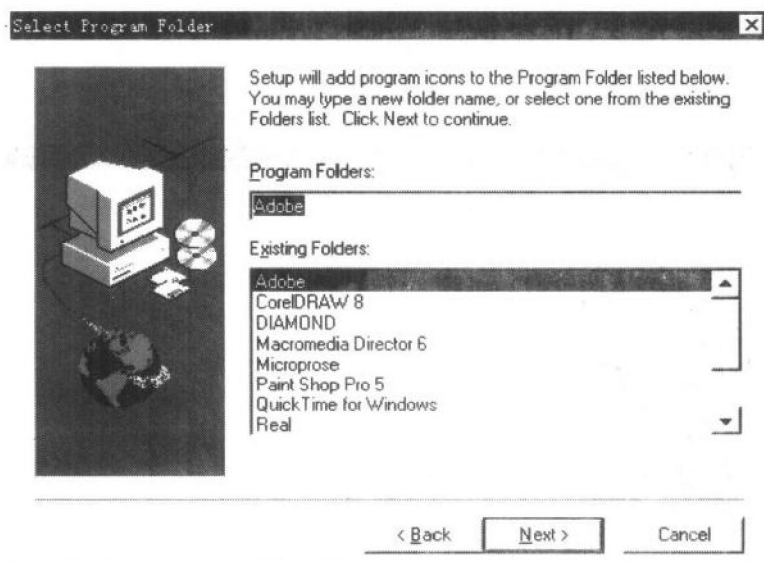


图 1-5 设置信息界面

(6) 所有的工作准备就绪, 开始解压安装, 如图 1-6 所示。

Decompressing tutorial files into C:\Adobe\After Effects 3.1\Tutorial
dream_movie.mov

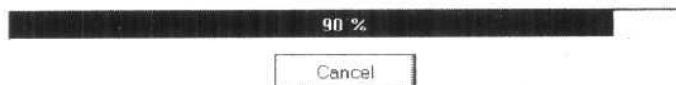


图 1-6 解压安装

(7) After Effects 3.1 安装完成, 先不进行电子注册。单击 Finish 按钮加以确认, 对话框如图 1-7 所示。

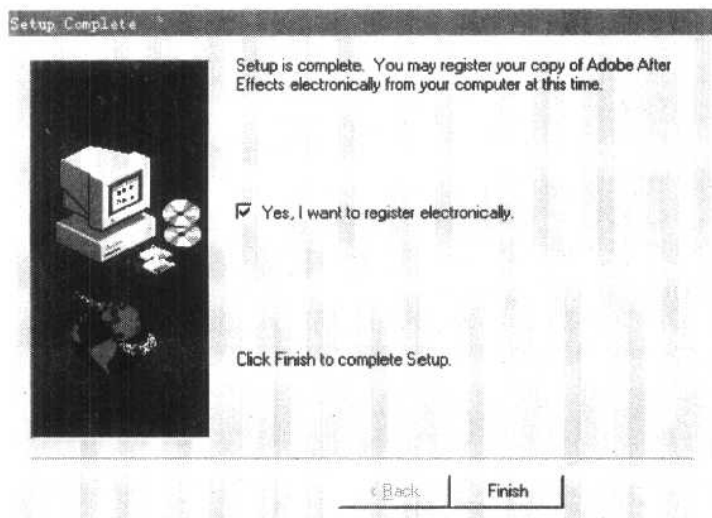


图 1-7 对话框

(8) 在下面的对话框中, 请对用户居住区域进行一下注册。

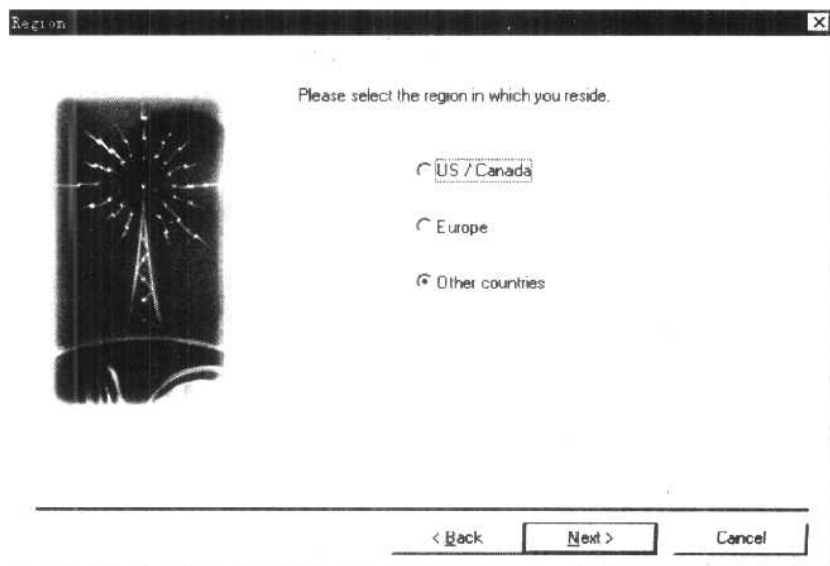


图 1-8 对话框