

中文版

After Effects

牟芸芸 著

CS3 快乐启航



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
[Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn)

TP391. 41
2107-4

中文版

After Effects

牟芸芸 著

CS3 快乐启航

快乐启航



科学出版社
www.sciencep.com



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

内 容 简 介

本书以 After Effects 最新版本 CS3 为基础，以实用案例为引导，详细为初学者揭示了 After Effects 的功能与应用。全书共 9 章，依次讲解了操作界面、二维图层、关键帧动画、三维空间、特效、文字动画、渲染输出等内容。为了提高初学者的学习效率，我们在每个章节都设置了疑难及常见问题。

本书的最后配有疑难及技巧检索，供读者快速查阅。

本书配套光盘包含部分案例源文件、素材和习题答案。

本书作为一本初级读本，内容涉及 After Effects 在影视特效、电视栏目包装等各个领域的应用。适合各专业的影视特效初学者和爱好者。

需要本书或技术支持的读者，请与北京清河 6 号信箱（邮编：100085）发行部联系，电话：010-62978181（总机）、010-82702660，传真：010-82702698，E-mail：tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目 (CIP) 数据

After Effects CS3 快乐启航 / 牟芸芸著.—北京：科学出版社，2009

ISBN 978-7-03-023462-9

I . A... II . 牟... III . 图形软件，After Effects CS3 IV.
TP 391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 184758 号

责任编辑：杜军 / 责任校对：娄艳
责任印刷：密东 / 封面设计：盛春宇

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>

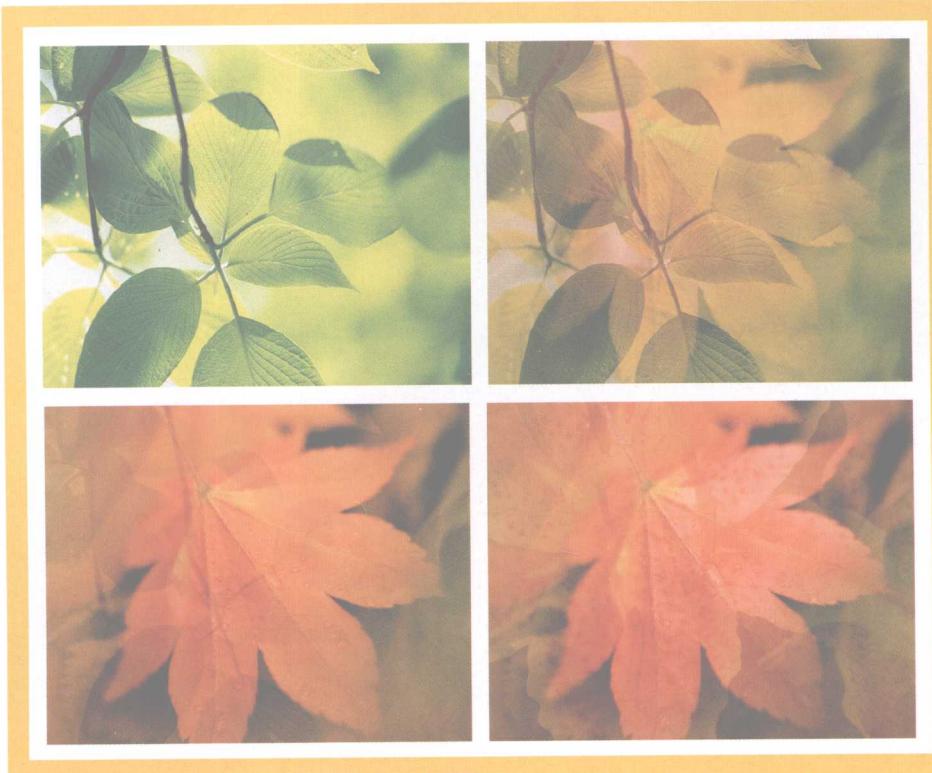
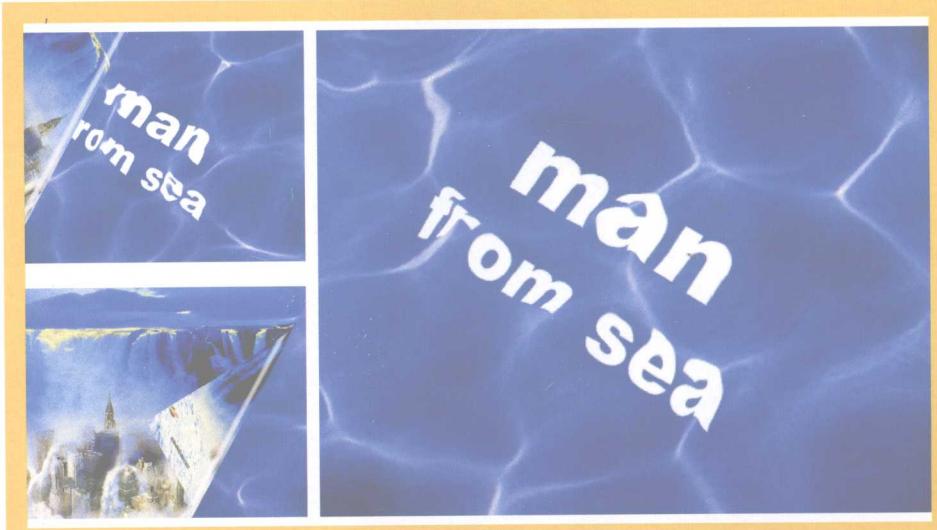
北京市密东印刷有限公司

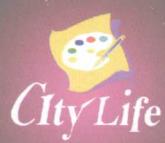
科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 1 月第 一 版 开本：787×1092 1/16
2009 年 1 月第一次印刷 印张：20 1/4 彩插 4 页
印数：1-3000 册 字数：453 492

定价：34.00 元（配 1 张光盘）

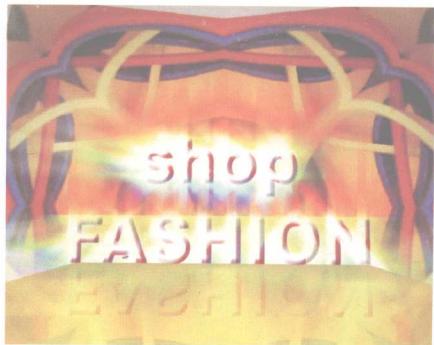


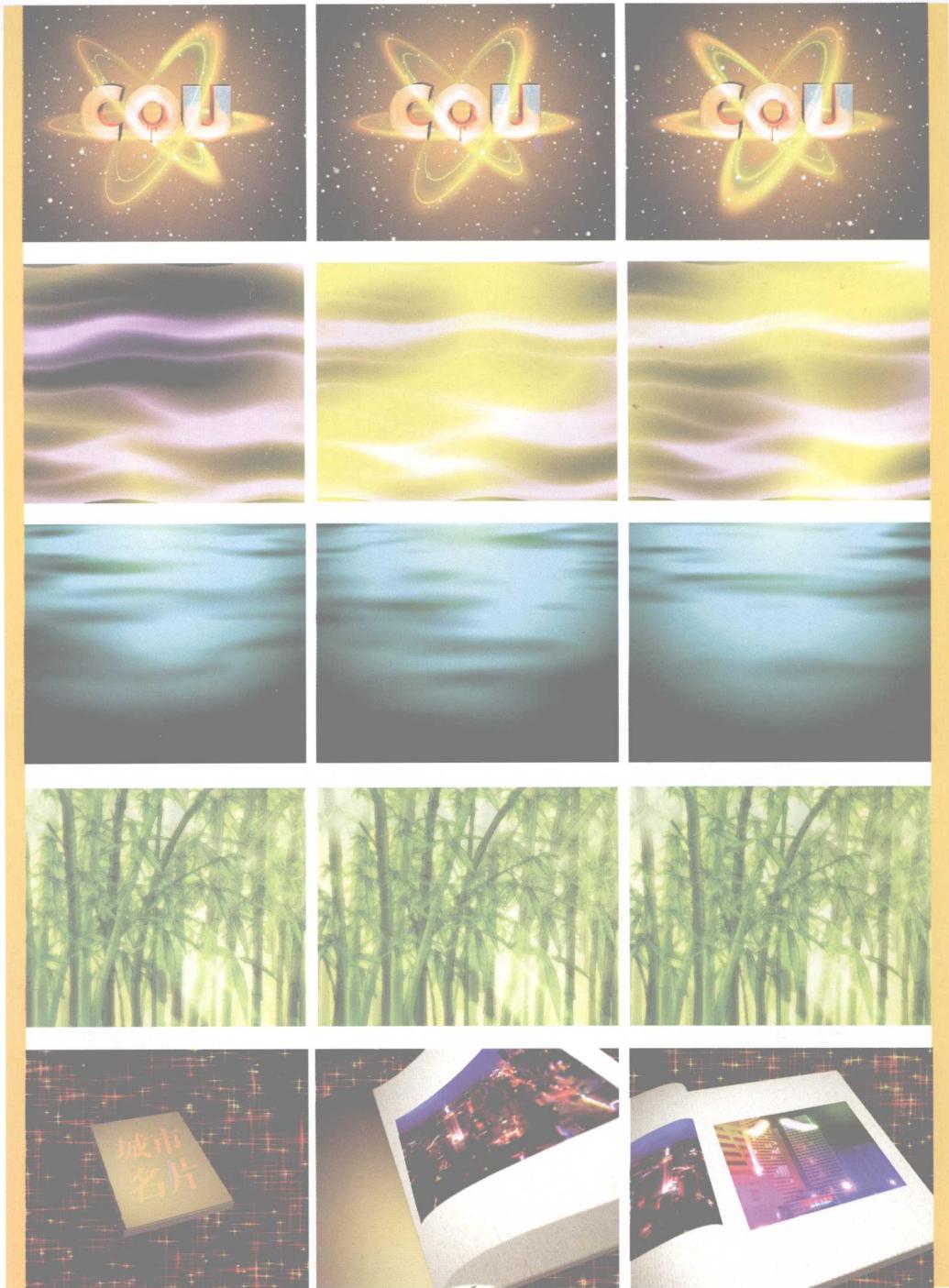


霓彩人生

霓彩人生

霓彩人生









序

这是一套让作者“为难”的丛书，但读者将从中得到更多的收益。

为何这套丛书让作者“为难”了呢？这得从本套丛书的特点说起。

近年来，一些出版社邀请各行业的精英加入图书创作，图形图像软件书籍的实用性和美观性大大提高，这一特点在案例书中尤为突出。不过，浮躁随之而来，对案例精美的追求超过了对技术实用的重视，对软件“设计”的包装掩盖了“只是一个工具”的本质。因此读者面对一本本包装精美的图书，反而不知怎么选择了，尤其是初学者或者摆弄过个把月就想尽快熟练的人遇到了更大的困惑。

为此本书编辑萌发出版一套针对读者入门并跃升到熟练水平需求丛书的想法，不奢谈“设计”，不片面追求“美观”。

这样一套“为难”作者的丛书名叫做“本色”，信奉：

本色的我们，本色的书！

这套丛书有两个系列。系列一为技术读本叫“快乐本色”，书名为“××快乐启航”；系列二为案例读本叫“本色经典”，书名为“××经典汇粹”。

系列一是技术读本，具有如下特点。

1. 务实

软件就是软件，让浮华的“设计”远离软件的初学者，只讲技术，不谈设计，同时不夸大软件的功能。或许像香烟上的“吸烟有害健康”一样，当你做完某个案例却被告知“非常抱歉，这样的效果通常用某某软件制作起来更简单更方便”。书中老鼠王子是这个方面的发言人。老鼠王子有多种形象。王子婆妈，给出提示或注意事项；王子显宝，给出技巧或经验；王子呲牙，提出警告；王子俏皮，给出省事偷工说法；王子眼泪，给出软件功能秘密。

2. 强调视野和解决问题

这是技术读本作者面对的第一道坎。作为一本基础技术书，内容上对软件在各个行业的实际应用层面和用法都要提及，才有助于引领读者更深入地理解和掌握。为了体现这个要求，特设置了“基础应用”和“疑难及常见问题”两节。要写好这两部分内容，作者自身必须成为一个“大家”。

“基础应用”既不会笼统地讲“绘图工具就是用来设计、绘制图案”，也不会逐一地解释功能“矩形工具用来绘制矩形，路径工具用来编辑路径”。下面的内容摘自编辑的一段写作指导。

如果在基础应用部分无话可说或不知道怎么说，第一，检查自己的章节划分是否太细碎或者分类标准混乱了；第二，审视自己是否站在一个综合应用和实际工作需求的高度来看问题。部分作者只能就工具说工具，不会把工具放在整个应用中去说明。

建议大家采用逆向思维：什么情况下需要用到本章的知识？尽可能详细地列出，这样自

然就得出需要的东西了。

“疑难及常见问题”处则要求作者努力将读者可能遇到的各种困难都反映出来。这两点将切实帮助读者解决使用问题，加深理解。

3. 强调语言轻松活泼

这是技术读本作者面对的第二道坎。大家提到计算机、图形图像软件书籍时，第一反应就是文字呆板、枯燥、严肃。作者与大多读者一样，都是被这样的书培养和熏陶出来的。现在居然想让这类书的文字轻松活泼起来，这如同赶鸭子上架——难呀！下面同样摘录自一段策划编辑的写作指导，可以看出文字风格转变的艰难。

关于如何轻松快乐的建议：

- (1) 用形象的语言来描述，可以多用比喻、夸张，尤其是导读、术语解释部分。
- (2) 多使用情感语言，例如表情叹词、祈使句等。在章节点过渡部分可以突出使用。
- (3) 可以适当说几句与讲解相关的俏皮话。在案例讲解和大段的知识讲解中可以用到。

系列二是案例读本，具有如下特点。

1. 强调分析和图示

这是案例读本作者面对的第一道坎。每个案例都有剖析原理、要点，让读者“知其所以然”。剖析后，利用简单的示意图表示出来。很多作者习惯按某种步骤做出效果，从未深想过为何这样做、做的要点在什么地方，画的示意图要么是步骤截屏，要么就是糊里糊涂不知所云。实际上制作分析不是简单地罗列步骤，它更需要的是技术和解决思路。

2. 强调变化和举一反三

这是案例读本作者面对的第二道坎。书中每章案例都设置了“同类索引”，要求作者揭示出同样的主体技术还能做什么，揭示相似案例的差别所在。如果不是“见多识广”，该处难以写作。用作者的话说，这个地方是“写得搜肠刮肚”。但是对读者却有好处，可以通过一个案例学会多种变化。

“为难”作者的作品并不一定可爱，但读者的批评和赞美肯定最可爱。因此当你在阅读中发现任何疑问或者错误，请告知我们。登录www.bhp.com.cn，在“大众书评”及“希望问问”处注册后即可发表评论和提出问题。同时，你也可以通过QQ 603830039或者发邮件到xiaomuwangshan@163.com联系木头编辑。

木头编辑
木头编辑

前 言

After Effects 是 Adobe 公司推出的影视特效后期处理软件。因其功能强大且具有简捷、易操作、易掌握等特点，在影视特效、电视栏目包装等领域中得到了极为广泛的应用。

After Effects CS3 是 After Effects 系列软件中的最新版本，与以前版本相比，这个版本的操作更方便，功能更强，效率更高，是继 After Effects7.0 之后的又一开发利器，对广大用户的工作必将起到巨大的推动作用。

本书旨在还原 After Effects 作为一款软件工具的特点，一点一点地向读者传授这款软件的操作方法，同时介绍一些操作技巧，帮助初学者迅速提高特效技能，另外在每章的后边还安排了疑难解答，对初学者在学习过程中经常遇到的一些问题进行了详细的回答。

另：本书在编写中引用了因特网上的一些资源。

本书由牟芸芸主编，李云峰参与了部分章节编写，由于作者水平有限，本书难免有不足之处，欢迎广大读者批评指正。

我的邮箱是：meiphister@126.com。

编 者

第1章 Adobe After Effects	
入门基础	1
1.1 基本术语	2
1.1.1 帧率	2
1.1.2 分辨率	2
1.1.3 场	2
1.1.4 电视的制式	2
1.1.5 视频时间码	2
1.1.6 解码器	2
1.1.7 RGB色彩模式	3
1.1.8 灰度模式	3
1.2 知识讲解	3
1.2.1 After Effects简介	3
1.2.2 可导入的文件格式	4
1.2.3 After Effects工作流程	4
1.2.4 AE界面操作	6
1.2.5 环境参数设置	14
1.3 基础应用	15
1.3.1 自定义工作空间提高效率	15
1.3.2 使用效果控制面板查找 和管理特效	16
1.4 疑难及常见问题	16
1. 提示内存不足怎么办	16
2. 能够无限撤消与恢复吗	16
3. 丢失文件怎么办	16
4. 占位符有什么作用	16
5. 影视中的转场是什么意思	17
6. 合成窗口被锁定了怎么办	17
7. 合成文件与时间线窗口 有什么关系	17
8. 预览速度太慢怎么办	18
9. 重要的时间点记不住怎么办	18
1.5 习题与上机练习	18
第2章 素材导入与管理	21
2.1 实例引入——导入素材	
文件合成	22
2.1.1 制作分析	22
2.1.2 制作步骤	22

2.2 知识讲解	25
2.2.1 素材导入和设置	25
2.2.2 素材的管理	28
2.3 基础应用	29
2.3.1 素材的导入和管理	29
2.3.2 占位符的灵活运用	29
2.4 案例表现——Happy Time	
片头动画	30
2.5 疑难及常见问题	32
1. 为什么图像在导入AE后 发生了偏色	32
2. 视频素材需要循环显示怎么办	32
3. 如果修改了项目使用的素材文件 需要重新导入吗	32
4. 如何在3D MAX中设置素材 的大小	33
5. 怎样导入带有Alpha通道 的文件	34
2.6 习题与上机练习	34
第3章 图层与关键帧动画	37
3.1 实例导入——制作电视栏目 包装的标志“时尚生活”	38
3.1.1 制作分析	38
3.1.2 制作步骤	38
3.2 基本术语	43
3.2.1 Alpha通道	43
3.2.2 Mask遮罩	43
3.3 知识讲解	43
3.3.1 层的概念	43
3.3.2 层的属性参数	44
3.3.3 层的基本操作	45
3.3.4 关键帧动画	52
3.3.6 遮罩	54
3.4 基础应用	57
3.4.1 在空间和时间上合成 各种素材	57
3.4.2 创建关键帧动画	58

3.5 案例表现	58	软件中的摄像机	105
3.5.1 过光文字	58	4. 为什么我的OpenGL在使用中 不停地报错	105
3.5.2 图层转场动态背景的制作	61	5. 为何摄像机在合成窗口中 看不见	105
3.6 疑难及常见问题	63	6. 如何重命名图层名	105
1. 想要重复使用遮罩怎么办	63	7. 如何利用三维图层组建 立方体	106
2. 怎样从AI与PS中引入遮罩	63		
3. 图层太多时,怎样区分属性 不同的层	63		
4. 如何制作倒影	63		
5. 如何修改固态层的色彩	64		
6. 为何图层显示图标是正常的 但在窗口中看不见	64		
7. 合成窗口关闭了怎么办	64		
3.7 习题与上机练习	64		
第4章 打造三维空间	67	第5章 特效	109
4.1 实例导入——三维光环星空	68	5.1 实例引入——云彩的制作	110
4.1.1 制作分析	69	5.1.1 制作分析	110
4.1.2 完成步骤	70	5.1.2 制作步骤	111
4.2 基本术语	74	5.2 基本术语	113
4.2.1 三维图层	74	5.2.1 特效控制面板	113
4.2.2 视图	75	5.2.2 枢像	113
4.2.3 坐标系	76		
4.3 知识讲解	76	5.3 知识讲解	114
4.3.1 三维空间概述	76	5.3.1 特效概述	114
4.3.2 三维图层	77	5.3.2 如何修改特效属性	116
4.3.3 灯光	81	5.3.3 特效常见操作	116
4.3.4 摄像机	85	5.3.4 常用特效	117
4.3.5 三维渲染插件	89		
4.4 基础应用	91	5.4 基础应用	195
4.4.1 模拟真实的镜头拍摄效果	91	5.4.1 运用特效实现创建 图像功能	195
4.4.2 营造三维效果	93	5.4.2 调色	196
4.5 案例表现——舞台	94	5.4.3 制作各类特效	196
4.6 疑难及常见问题	104	5.5 案例表现	196
1. 为什么给合成添加灯光后 没有阴影	104	5.5.1 水波荡漾特效	196
2. 怎样用合成窗口对三维物体 进行快捷的观察	104	5.5.2 梦幻波纹的制作	200
3. After Effects怎样导入其它		5.5.3 水墨画	204
		5.6 疑难及常见问题	207
		1. AE有哪些经典的外挂插件	207
		2. 如何安装AE的外挂插件	208
		3. 怎样使用AE的外挂插件	208
		4. 如何抠像	208
		5. 抠像的检验有哪些方法	209
		6. AE中如何创建和引用 Alpha通道	209
		7. 制作中途在合成设置中延长了	

时间为何动画预览仍然是原来的时间	209
5.7 习题与上机练习	209
第6章 文字与绘画	211
6.1 实例引入——文字动画	212
6.1.1 制作分析	212
6.1.2 制作步骤	213
6.2 基本术语	215
6.2.1 文本层	215
6.2.2 路径	215
6.3 知识讲解	215
6.3.1 文本操作	215
6.3.2 文字动画	217
6.3.3 绘制动画	222
6.4 基础应用	225
6.4.1 手写文字	225
6.4.2 擦除动画	226
6.5 案例表现	227
6.5.1 打字效果	227
6.5.2 手写文字	229
6.6 疑难及常见问题	231
1. 怎样为文字添加纹理效果	231
2. 怎样制作文字的三维立体效果	232
3. 怎样录制出流畅的书写动画	233
4. 合成绘画设置“as matte”和“track original matte”有何区别	233
5. 手写动画中描绘笔画总时间超过了合成时间怎么办	233
6.7 习题与上机练习	234
第7章 高级运动控制的应用	235
7.1 实例引入——随机运动线条	236
7.1.1 制作分析	236
7.1.2 制作步骤	237
7.2 基本术语	240
7.3 知识讲解	241
7.3.1 编辑插值	241
7.3.2 时间变速	243
7.3.3 随机动画	244
7.3.4 父子关系	245
7.3.5 运动追踪	245
7.4 基础应用	247
7.4.1 实现特效与实拍的合成	247
7.4.2 利用父子关系完成复杂运动	248
7.4.3 播放节奏控制	248
7.5 案例表现	249
7.5.1 时间变速的运用——城市夜景	249
7.5.2 旋转追踪——钟表旋转	251
7.6 疑难及常见问题	253
1. 怎样让一个视频从头到尾地反向播放	253
2. 时间变速可以应用于哪些类型的图层	253
3. 运用时间变速后，视频的质量下降了该怎么办	253
4. 哪些图层可以使用 track motion 运动追踪命令	254
7.7 习题与上机练习	254
第8章 After Effects 的输出	257
8.1 基本术语	258
8.1.1 预览影片	258
8.1.2 After Effects 的输出文件格式	259
8.1.3 压缩方式	259
8.2 知识讲解	260
8.2.1 预览影片	260
8.2.2 渲染输出	260
8.2.3 输出不同格式的文件	265
8.3 基础应用	268
8.3.1 影片预览	268

目 录

8.3.2 文件输出 269	9.1.1 案例简介 276
8.4 疑难及常见问题 270	9.1.2 制作步骤 277
1. 如何加快预览渲染速度 270	9.2 NEW AGE (新纪元) 296
2. 输出前的检查工作应该注意哪些问题 271	9.2.1 案例简介 296
8.5 习题与上机练习 272	9.2.2 制作步骤 297
第9章 综合实例 275	9.3 优秀栏目包装赏析 303
9.1 城市名片 276	9.4 习题与上机练习 306
9.1.1 案例简介 276	
9.1.2 制作步骤 277	
9.1.3 效果分析 278	
9.1.4 实战演练 279	
素材准备 279	
制作城市名片 280	
添加文字 281	
添加背景 282	
添加过渡效果 283	
添加动画 284	
添加字幕 285	
添加音乐 286	
完成作品 287	
9.1.5 总结 287	
9.1.6 课后习题 288	
9.1.7 上机练习 289	
制作城市名片 289	
素材准备 289	
制作城市名片 290	
添加文字 291	
添加背景 292	
添加过渡效果 293	
添加动画 294	
添加字幕 295	
添加音乐 296	
完成作品 297	
制作城市名片 298	
素材准备 298	
制作城市名片 299	
添加文字 300	
添加背景 301	
添加过渡效果 302	
添加动画 303	
添加字幕 304	
添加音乐 305	
完成作品 306	
9.1.8 本章小结 306	
9.1.9 课后习题 307	
9.1.10 上机练习 308	
制作城市名片 308	
素材准备 308	
制作城市名片 309	
添加文字 310	
添加背景 311	
添加过渡效果 312	
添加动画 313	
添加字幕 314	
添加音乐 315	
完成作品 316	
制作城市名片 317	
素材准备 317	
制作城市名片 318	
添加文字 319	
添加背景 320	
添加过渡效果 321	
添加动画 322	
添加字幕 323	
添加音乐 324	
完成作品 325	
制作城市名片 326	
素材准备 326	
制作城市名片 327	
添加文字 328	
添加背景 329	
添加过渡效果 330	
添加动画 331	
添加字幕 332	
添加音乐 333	
完成作品 334	
制作城市名片 335	
素材准备 335	
制作城市名片 336	
添加文字 337	
添加背景 338	
添加过渡效果 339	
添加动画 340	
添加字幕 341	
添加音乐 342	
完成作品 343	
制作城市名片 344	
素材准备 344	
制作城市名片 345	
添加文字 346	
添加背景 347	
添加过渡效果 348	
添加动画 349	
添加字幕 350	
添加音乐 351	
完成作品 352	
制作城市名片 353	
素材准备 353	
制作城市名片 354	
添加文字 355	
添加背景 356	
添加过渡效果 357	
添加动画 358	
添加字幕 359	
添加音乐 360	
完成作品 361	
制作城市名片 362	
素材准备 362	
制作城市名片 363	
添加文字 364	
添加背景 365	
添加过渡效果 366	
添加动画 367	
添加字幕 368	
添加音乐 369	
完成作品 370	
制作城市名片 371	
素材准备 371	
制作城市名片 372	
添加文字 373	
添加背景 374	
添加过渡效果 375	
添加动画 376	
添加字幕 377	
添加音乐 378	
完成作品 379	
制作城市名片 380	
素材准备 380	
制作城市名片 381	
添加文字 382	
添加背景 383	
添加过渡效果 384	
添加动画 385	
添加字幕 386	
添加音乐 387	
完成作品 388	
制作城市名片 389	
素材准备 389	
制作城市名片 390	
添加文字 391	
添加背景 392	
添加过渡效果 393	
添加动画 394	
添加字幕 395	
添加音乐 396	
完成作品 397	
制作城市名片 398	
素材准备 398	
制作城市名片 399	
添加文字 400	
添加背景 401	
添加过渡效果 402	
添加动画 403	
添加字幕 404	
添加音乐 405	
完成作品 406	
制作城市名片 407	
素材准备 407	
制作城市名片 408	
添加文字 409	
添加背景 410	
添加过渡效果 411	
添加动画 412	
添加字幕 413	
添加音乐 414	
完成作品 415	
制作城市名片 416	
素材准备 416	
制作城市名片 417	
添加文字 418	
添加背景 419	
添加过渡效果 420	
添加动画 421	
添加字幕 422	
添加音乐 423	
完成作品 424	
制作城市名片 425	
素材准备 425	
制作城市名片 426	
添加文字 427	
添加背景 428	
添加过渡效果 429	
添加动画 430	
添加字幕 431	
添加音乐 432	
完成作品 433	
制作城市名片 434	
素材准备 434	
制作城市名片 435	
添加文字 436	
添加背景 437	
添加过渡效果 438	
添加动画 439	
添加字幕 440	
添加音乐 441	
完成作品 442	
制作城市名片 443	
素材准备 443	
制作城市名片 444	
添加文字 445	
添加背景 446	
添加过渡效果 447	
添加动画 448	
添加字幕 449	
添加音乐 450	
完成作品 451	
制作城市名片 452	
素材准备 452	
制作城市名片 453	
添加文字 454	
添加背景 455	
添加过渡效果 456	
添加动画 457	
添加字幕 458	
添加音乐 459	
完成作品 460	
制作城市名片 461	
素材准备 461	
制作城市名片 462	
添加文字 463	
添加背景 464	
添加过渡效果 465	
添加动画 466	
添加字幕 467	
添加音乐 468	
完成作品 469	
制作城市名片 470	
素材准备 470	
制作城市名片 471	
添加文字 472	
添加背景 473	
添加过渡效果 474	
添加动画 475	
添加字幕 476	
添加音乐 477	
完成作品 478	
制作城市名片 479	
素材准备 479	
制作城市名片 480	
添加文字 481	
添加背景 482	
添加过渡效果 483	
添加动画 484	
添加字幕 485	
添加音乐 486	
完成作品 487	
制作城市名片 488	
素材准备 488	
制作城市名片 489	
添加文字 490	
添加背景 491	
添加过渡效果 492	
添加动画 493	
添加字幕 494	
添加音乐 495	
完成作品 496	
制作城市名片 497	
素材准备 497	
制作城市名片 498	
添加文字 499	
添加背景 500	
添加过渡效果 501	
添加动画 502	
添加字幕 503	
添加音乐 504	
完成作品 505	
制作城市名片 506	
素材准备 506	
制作城市名片 507	
添加文字 508	
添加背景 509	
添加过渡效果 510	
添加动画 511	
添加字幕 512	
添加音乐 513	
完成作品 514	
制作城市名片 515	
素材准备 515	
制作城市名片 516	
添加文字 517	
添加背景 518	
添加过渡效果 519	
添加动画 520	
添加字幕 521	
添加音乐 522	
完成作品 523	
制作城市名片 524	
素材准备 524	
制作城市名片 525	
添加文字 526	
添加背景 527	
添加过渡效果 528	
添加动画 529	
添加字幕 530	
添加音乐 531	
完成作品 532	
制作城市名片 533	
素材准备 533	
制作城市名片 534	
添加文字 535	
添加背景 536	
添加过渡效果 537	
添加动画 538	
添加字幕 539	
添加音乐 540	
完成作品 541	
制作城市名片 542	
素材准备 542	
制作城市名片 543	
添加文字 544	
添加背景 545	
添加过渡效果 546	
添加动画 547	
添加字幕 548	
添加音乐 549	
完成作品 550	
制作城市名片 551	
素材准备 551	
制作城市名片 552	
添加文字 553	
添加背景 554	
添加过渡效果 555	
添加动画 556	
添加字幕 557	
添加音乐 558	
完成作品 559	
制作城市名片 560	
素材准备 560	
制作城市名片 561	
添加文字 562	
添加背景 563	
添加过渡效果 564	
添加动画 565	
添加字幕 566	
添加音乐 567	
完成作品 568	
制作城市名片 569	
素材准备 569	
制作城市名片 570	
添加文字 571	
添加背景 572	
添加过渡效果 573	
添加动画 574	
添加字幕 575	
添加音乐 576	
完成作品 577	
制作城市名片 578	
素材准备 578	
制作城市名片 579	
添加文字 580	
添加背景 581	
添加过渡效果 582	
添加动画 583	
添加字幕 584	
添加音乐 585	
完成作品 586	
制作城市名片 587	
素材准备 587	
制作城市名片 588	
添加文字 589	
添加背景 590	
添加过渡效果 591	
添加动画 592	
添加字幕 593	
添加音乐 594	
完成作品 595	
制作城市名片 596	
素材准备 596	
制作城市名片 597	
添加文字 598	
添加背景 599	
添加过渡效果 600	
添加动画 601	
添加字幕 602	
添加音乐 603	
完成作品 604	
制作城市名片 605	
素材准备 605	
制作城市名片 606	
添加文字 607	
添加背景 608	
添加过渡效果 609	
添加动画 610	
添加字幕 611	
添加音乐 612	
完成作品 613	
制作城市名片 614	
素材准备 614	
制作城市名片 615	
添加文字 616	
添加背景 617	
添加过渡效果 618	
添加动画 619	
添加字幕 620	
添加音乐 621	
完成作品 622	
制作城市名片 623	
素材准备 623	
制作城市名片 624	
添加文字 625	
添加背景 626	
添加过渡效果 627	
添加动画 628	
添加字幕 629	
添加音乐 630	
完成作品 631	
制作城市名片 632	
素材准备 632	
制作城市名片 633	
添加文字 634	
添加背景 635	
添加过渡效果 636	
添加动画 637	
添加字幕 638	
添加音乐 639	
完成作品 640	
制作城市名片 641	
素材准备 641	
制作城市名片 642	
添加文字 643	
添加背景 644	
添加过渡效果 645	
添加动画 646	
添加字幕 647	
添加音乐 648	
完成作品 649	
制作城市名片 650	
素材准备 650	
制作城市名片 651	
添加文字 652	
添加背景 653	
添加过渡效果 654	
添加动画 655	
添加字幕 656	
添加音乐 657	
完成作品 658	
制作城市名片 659	
素材准备 659	
制作城市名片 660	
添加文字 661	
添加背景 662	
添加过渡效果 663	
添加动画 664	
添加字幕 665	
添加音乐 666	
完成作品 667	
制作城市名片 668	
素材准备 668	
制作城市名片 669	
添加文字 670	
添加背景 671	
添加过渡效果 672	
添加动画 673	
添加字幕 674	
添加音乐 675	
完成作品 676	
制作城市名片 677	
素材准备 677	
制作城市名片 678	
添加文字 679	
添加背景 680	
添加过渡效果 681	
添加动画 682	
添加字幕 683	
添加音乐 684	
完成作品 685	
制作城市名片 686	
素材准备 686	
制作城市名片 687	
添加文字 688	
添加背景 689	
添加过渡效果 690	
添加动画 691	
添加字幕 692	
添加音乐 693	
完成作品 694	
制作城市名片 695	
素材准备 695	
制作城市名片 696	
添加文字 697	
添加背景 698	
添加过渡效果 699	
添加动画 700	
添加字幕 701	
添加音乐 702	
完成作品 703	
制作城市名片 704	
素材准备 704	
制作城市名片 705	
添加文字 706	
添加背景 707	
添加过渡效果 708	
添加动画 709	
添加字幕 710	
添加音乐 711	
完成作品 712	
制作城市名片	

第1章

Adobe After Effects

入门基础



本章内容

基本术语

知识讲解

基础应用

疑难及常见问题

本 章 导 读

在本章中我们将了解数字合成的概貌，并学习界面操作和参数的基本设置。需要掌握以下方面，为本书的学习打下扎实的基础。

数字合成技术基础知识。

AE 的工作流程。

AE 界面操作与各个窗口面板。

1.1 基 本 术 语

1.1.1 帧率

即 Frames per Second，中文翻译为每秒显示帧数，俗称帧率，表示图形处理场景时每秒钟能够更新几次。高的帧率可以得到更流畅、更逼真的动画。

1.1.2 分辨率

画面的精度单位，分辨率越高，画面越清晰。通常电视制式有一个固定的画面大小和分辨率值。

1.1.3 场

视频的扫描过程，分为逐行扫描和隔行扫描。

1.1.4 电视的制式

(1) PAL

PAL 是于 1962 年西德制定的彩色电视播放标准，是英文 Phase Alteration Line 的缩写，每秒 25 帧。新加坡、澳大利亚、新西兰、德国、英国等国家使用 PAL 制式。我国使用的是 PAL-D 制式。

(2) NTSC

NTSC 又称为恩制，(是 National Television System Committee 的缩写，每秒 29.97 帧 (简化为 30 帧)。是美国 1952 年制定的彩色电视播放标准，有色彩失真的缺陷，主要被美国、日本、韩国、台湾、加拿大、菲律宾等国家采用。

(3) SECAM

SECAM 是法语 S é quential Couleur Avec M é moire，又称塞康制，是 1966 年制定的彩色电视播放标准，主要被法国、东欧和中东国家和地区采用。

1.1.5 视频时间码

视频时间码是在记录图像信号的时候，针对每一幅图像记录的唯一的时间编码。该信号为视频中的每个帧都分配一个数字，用以表示小时、分钟、秒钟和帧数。

1.1.6 解码器

解码器是一种将模拟视频信号转换为数字信号格式以进一步压缩和传输的插件。为了在家用设备或者电脑上重放 mpeg4、mp3 等这些视频和音频文件，需要用到解码软

件。比如mpeg4解码插件ffdshow、ac3解码插件ac3fliter等。安装了各种解码插件电脑才能播放这些图像和声音。

1.1.7 RGB色彩模式

RGB是指光的三原色，红、绿、蓝三色。图像中的所有颜色都由三个原色组合而成。在软件中，我们可以通过对红、绿、蓝三个原色的通道进行色彩调整，每个颜色的取值范围从0~255。当R、G、B三个数值都为0时，颜色为黑色，而三个数值都为255时，颜色为白色。

1.1.8 灰度模式

灰度模式如同它的名称一样，是一个非色彩模式，包含了256个级别的灰度表示。

1.2 知识讲解

进入21世纪，影视媒体已经成为无处不在的传媒形式，从电视广告到电影电视都深切地影响着人们的生活。影视制作目前主要以数字技术为主，行业工作人员和影视制作爱好者都可以制作出自己的节目。

通常我们将影视合成为两个部分，前期和后期。前期包括策划、拍摄等工序，后期指将各种素材导入电脑中进行合成处理。日益完善的影视合成软件使我们可以对素材进行特效制作，增添艺术效果，达到更完美的影视效果。其中著名的一款软件就是Adobe公司出品的After Effects软件。它可以将多种素材进行合成处理。目前很多电视栏目的片头包装都是用这款软件在素材的基础上进行加工制作的。见图1-1和1-2。



图1-1



图1-2

1.2.1 After Effects简介

After Effects是一款广泛地运用于国内影视后期制作的特效合成软件，简称AE，它具有友好的工作界面、便捷的操作方式和强大的特效制作功能等特点，在国内拥有广泛的用户群。它集许多优秀的视频编辑技术与非线性编辑技术于一身，引入了层、关键帧、三维空间、灯光、摄像机等功能，同时对Adobe公司的其他软件有良好的兼容性，可以导入PhotoShop、Illustrator、Premiere软件生成的PSD、AI、PRJ文件，使制作效果更加丰富。同时，AE可以输出被电影、电视、录像带和网络支持的不同格式文件。