



为初学者定造，教您轻松入门
精选典型范例，快速提高技能
专家答疑解惑，温故又能知新
视频教学培训，提高学习质量

新编

Let's Begin! 您找到了通向成功的捷径

After Effects CS3

杨廷贵 编著

影视特效合成 入门提高与技巧



科海多媒体教学系统 (1DVD)

120分钟书中部分精彩实例多媒体视频教学课程 (AVI)、63个实例项目源文件 (AEP)、44个实例最终效果视频文件 (AVI)、313个图片素材文件 (JPG、PNG、PSD、TGA)、18个视频素材文件 (AVI、MOV、MPG)、8个声音素材文件 (WAV)

新编

Let's Begin! 您找到了通向成功的捷径

After Effects CS3

杨廷贵 编著

影视特效合成 入门提高与技巧

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内容简介

本书全面讲解了利用 After Effects CS3 进行影视特效合成的各种基本操作和使用技巧。全书共 11 章, 对最基础的入门知识、基本操作、图层操作和遮罩、文字动画设计、物理仿真和环境模拟、抠像与跟踪、三维制作和应用、其他常用特效制作等内容分门别类进行介绍。同时, 文中穿插了大量的“专家点拨”、“注意事项”、“高手过招”等经验性内容, 为读者指点迷津, 提高学习效率。书中最后部分安排了频道宣传、电视栏目包装和游戏片头制作 3 个大型综合范例, 帮助读者全面巩固所学的知识并提高综合运用能力。

为了方便读者学习, 随书附带光盘中提供了相关实例的项目源文件、素材文件和最终效果视频文件, 同时还提供了 120 分钟的多媒体教学视频课程, 让学习更加轻松和高效。

本书内容丰富、结构严谨、脉络清晰、文字精炼, 非常适合 After Effects 的新老用户学习和提高, 对从事影视后期制作的人员有较高的参考价值, 也可作为各大院校和社会培训机构的教材使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 After Effects CS3 影视特效合成入门提高与技巧/
杨廷贵编著. —北京: 兵器工业出版社; 北京科海电子
出版社, 2008.8

ISBN 978-7-80172-977-4

I. 新… II. 杨… III. 图形软件, After Effects CS3
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 130521 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

www.khp.com.cn

电 话: (010) 82896442 62630320

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京科普瑞印刷有限责任公司

版 次: 2008 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 林 陶

责任编辑: 常小虹 刘志燕

责任校对: 杨慧芳

印 数: 1-5000

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 30.75

字 数: 748 千字

定 价: 49.80 元 (含 1DVD 价格)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

After Effects CS3是由Adobe公司继After Effects 7.0之后推出的最新版本的专业影视后期合成软件。它借鉴了许多优秀软件的成功之处,将视频特效合成上升到了新的高度,是后期合成软件的佼佼者。它能制作出业界高标准的动画及视觉效果,透过其震撼的视觉效果及令人刮目相看的动画,来满足不同领域的制作需要。

本书内容

本书从实用的角度出发,针对After Effects CS3在影视后期制作中的作用,详细介绍了After Effects CS3的常用操作技巧,而且还分类安排了一些影视制作实例,以帮助读者快速掌握After Effects CS3的强大功能。

全书分为11章,具体内容如下:

第1章主要介绍了影视后期制作中的一些基本概念,并简要介绍了After Effects CS3的安装方法和软件的操作界面;第2章着重介绍了After Effects CS3的基本操作方法和工作流程;第3章重点讲解了After Effects CS3中图层和遮罩的操作和应用;第4章通过结合大量实例讲解了常见文字动画和效果的制作方法;第5章重点讲解了粒子效果的制作,并通过介绍T_Sky和Psunami两个外挂插件来讲解环境或者背景的制作方法;第6章介绍了抠像技术和动态跟踪技术在影视合成方面的应用;第7章主要讲解了3D效果的应用和技巧;第8章主要是对一些常见的、不好归类的特效制作方法进行介绍;第9~11章通过制作3个具有代表性的综合实例,来熟悉After Effects CS3的综合应用。在本书最后的附录中,针对各章“专家答疑”栏目列举的常见问题,提供了After Effects CS3中300个操作技巧解答,可以帮助读者温习所学知识,掌握重要知识点,快速提升学习效率。

本书特色

本书内容翔实,语言通俗易懂,具有很强的可操作性和实用性。除此之外,本书在内容安排和版面结构上还具有以下特点:

- 基础知识 完全针对初学者,易于入门,讲解了After Effects CS3的基本操作与常见影视特效的制作方法。
- 范例提高 结合丰富操作实例,学完即练,快速掌握所学知识点。
- 专家答疑 针对学习中的常见问题,由专家随堂点拨,解决困惑,使读者掌握更多实用技巧。
- 提示技巧 汇集了大量操作提示和经验技巧,实用性强。
- 双栏排版 使得版面更紧凑,信息量更大。

光盘内容

随书配套一张多媒体教学光盘,读者可结合光盘中的视频教学课程进行学习,以达到快速

掌握知识点的目的，还可以增强对After Effects CS3的学习兴趣。光盘中包含以下内容：

- 120分钟的视频教学，收录了After Effects CS3的基本操作和典型案例的制作过程。
- 本书所有实例的原始文件和最终文件。

适用范围

- 影视后期制作初、中级读者。
- 大中专院校和社会培训机构的影视后期制作培训教材。
- 影视制作从业人员的培训教材。
- DV发烧友的自学充电教材。

最后，要特别感谢出版社的各位编辑同志，以及为本书付出努力的各位朋友。由于时间仓促，作者水平有限，书中难免存在不足和疏漏之处，敬请广大读者朋友批评指正。

编者

本书特色

光盘内容

Chapter 01

After Effects CS3入门

1

1.1 影视后期制作的基本概念	2
1.1.1 视频制式和帧速率	2
1.1.2 场的概念	2
1.1.3 Layer (图层)	3
1.1.4 Channel (通道)	3
1.1.5 Mask (遮罩)	3
1.1.6 Effect (特效)	4
1.1.7 Keying (键控)	4
1.1.8 Keyframe (关键帧)	5
1.2 After Effects CS3简介	5
1.3 After Effects CS3的系统要求和安装方法	5
1.3.1 系统要求	6
1.3.2 安装方法	6
1.4 认识After Effects CS3的工作窗口	9
1.4.1 管理全局的Project (项目) 窗口	9
1.4.2 强大的Timeline (时间线) 窗口	9
1.4.3 显示最终效果的Composition (合成) 窗口	9
1.4.4 对图层进行操作的Layer (层) 窗口	10
1.4.5 Effects & Presets (特效和预设) 面板	10
1.4.6 Effect Controls (特效控制) 面板	10
1.4.7 Time Controls (时间控制) 面板	10
1.4.8 Info (信息) 面板	11
1.4.9 The Wiggler (摇摆器) 面板	11
1.4.10 Motion Sketch (运动略图) 面板	11
1.4.11 The Smoother (平滑器) 面板	11
1.4.12 Tracker Controls (跟踪控制) 面板	11
1.4.13 Smart Mask Interpolation (智能遮罩插值) 面板	12
1.4.14 Character (字符) 面板	12
1.4.15 Paint (绘图) 面板	12
1.5 熟悉After Effects CS3的工作界面	12
1.5.1 Animation (动画) 模式工作界面	12
1.5.2 Effects (特效) 模式工作界面	13
1.5.3 Minimal (最小) 模式工作界面	13
1.5.4 Motion Tracking (运动跟踪) 模式工作界面	13

After Effects CS3



配套教学视频索引

视频路径：本书配套光盘\视频\制作顽皮的蜜蜂动画.avi
教学时长：9分57秒

1.5.5 Paint (绘图) 模式工作界面	14
1.5.6 Standard (标准) 模式工作界面	14
1.5.7 Text (文字) 模式工作界面	14
1.6 温故知新	15
专家答疑	16

Chapter 02

After Effects CS3的基本操作 17

2.1 创建合成项目	18
2.1.1 启动After Effects CS3程序	18
2.1.2 设置软件系统参数	18
2.1.3 新建合成	23
2.2 导入素材文件	25
2.2.1 导入音视频文件	25
2.2.2 导入图层文件	26
2.2.3 导入序列文件	27
2.3 特效制作	29
2.3.1 制作纸卷烧焦效果	29
2.3.2 创建固态层	31
2.3.3 制作火焰燃烧效果	32
2.3.4 修饰火焰效果	36
2.3.5 加入音频效果	38
2.4 渲染输出	39
2.5 范例提高——调皮的蜜蜂	42
2.6 范例提高——转换Flash影片	49
2.7 温故知新	53
专家答疑	53

Chapter 03

图层操作和遮罩 57

3.1 创建和使用图层	58
3.1.1 Solid (固态层)	58
3.1.2 Adjustment Layer (调整层)	62

3.2 图层的基本操作	64
3.2.1 排列图层	65
3.2.2 控制图层位置	67
3.2.3 控制图层缩放	71
3.2.4 控制图层旋转	77
3.3 图层的高级操作	82
3.3.1 图层时间排序	82
3.3.2 使用图层风格	86
3.3.3 使用图层混合模式	90
3.3.4 图层速度控制	92
3.4 遮罩的使用方法	98
3.4.1 绘制遮罩	99
3.4.2 设置遮罩属性	107
3.4.3 遮罩动画	110
3.5 范例提高——使用遮罩和图层模式为画面调色	115
3.6 温故知新	119
专家答疑	119

视频路径: 本书配套光盘\视频\使用遮罩和图层模式为画面调色.avi
教学时长: 6分38秒

Chapter 04

文字动画设计 121

4.1 使用预设文字动画	122
4.1.1 打字动画	122
4.1.2 离散文字	129
4.2 变形文字动画	135
4.2.1 波浪文字	135
4.2.2 涟漪波光文字	142
4.2.3 烟雾文字	149
4.2.4 光影变换文字	156
4.2.5 燃烧文字	163
4.3 空间文字动画	172
4.3.1 灯光投影文字	172
4.3.2 旋转文字盒子	179
4.4 范例提高——流线文字	185
4.5 温故知新	189
专家答疑	190

视频路径: 本书配套光盘\视频\制作涟漪波光文字.avi
教学时长: 14分53秒

视频路径: 本书配套光盘\视频\制作光影变换文字.avi
教学时长: 17分48秒

视频路径: 本书配套光盘\视频\制作气泡头像.avi
教学时长: 14分52秒

Chapter 05

物理仿真和环境模拟

191

5.1 粒子和群集动画

5.1.1 穿梭线条

5.1.2 气泡头像

5.1.3 定向爆破

5.1.4 闪亮粒子变字

5.2 天空和海洋

5.2.1 黎明渐亮

5.2.2 海上夜色

5.2.3 水底波光

5.3 范例提高——蝶群飞舞

5.4 温故知新

专家答疑

Chapter 06

抠像和跟踪

251

6.1 抠像合成

6.1.1 蓝屏抠像

6.1.2 亮度抠像

6.1.3 半透明抠像

6.1.4 毛发抠像

6.1.5 复杂背景抠像

6.2 运动跟踪

6.2.1 稳定画面

6.2.2 一点跟踪

6.2.3 透视角度跟踪

6.3 范例提高——专注行驶

6.4 温故知新

专家答疑

Chapter 07

三维制作和应用 311

- 7.1 使用3D图层 312
 - 7.1.1 空间线网 312
 - 7.1.2 人物长廊 323
- 7.2 使用3D通道特效 336
 - 7.2.1 独立图像元素 336
 - 7.2.2 3D景深聚焦 343
- 7.3 范例提高——透视深度蒙版 351
- 7.4 温故知新 357
- 专家答疑 358

Chapter 08

其他常用特效制作 359

- 8.1 风格化修饰 360
 - 8.1.1 画面动态复制 360
 - 8.1.2 老电影效果 364
 - 8.1.3 高速运动残影 367
- 8.2 风格化特效 371
 - 8.2.1 电波特效 371
 - 8.2.2 人物剪影效果 375
- 8.3 范例提高——音乐均衡器 380
- 8.4 温故知新 386
- 专家答疑 387

Chapter 09

频道宣传——星空卫视 389

- 9.1 节目构思 390
- 9.2 效果预览 390
- 9.3 制作粒子和光线 390
- 9.4 制作文字和星光 395

视频路径: 本书配套光盘\视频\制作音乐均衡器.avi
教学时长: 12分40秒

视频路径: 本书配套光盘\视频\制作电视栏目片头.avi
教学时长: 43分46秒

9.5	制作星空背景	398
9.6	合成片头	401
9.7	温故知新	408

Chapter 10

栏目片头制作——走遍地球 409

10.1	节目构思	410
10.2	效果预览	410
10.3	制作旋转渐亮的地球	411
10.4	制作3D飞行的图像	417
10.5	制作文字动画	422
10.6	制作动态背景	424
10.7	输出影片	431
10.8	温故知新	434

Chapter 11

游戏片头制作——航海时代 435

11.1	节目构思	436
11.2	效果预览	436
11.3	制作海上日出	436
11.4	制作风暴海洋	440
11.5	制作落幅文字	447
11.6	连接镜头	454
11.7	温故知新	458

附录 After Effects CS3影视特效合成常见问题与技巧300例 459



本章内容与建议学习时间

本章主要针对 After Effects CS3 入门和影视后期概念方面的知识进行介绍, 建议用户分配 60 分钟来学习本章的内容。

01

Chapter

After Effects CS3 入门



学习重点

- 了解影视后期制作的基本概念。
- 了解影视制作软件的技术特点。
- 了解 After Effects CS3 的系统要求和安装方法。
- 熟悉 After Effects CS3 的工作界面。



学习方法

针对本章所讲的 After Effects CS3 的工作界面, 用户可以先根据各个功能面板的名称了解一下其大概用途, 也可以通过选择 Window 菜单命令来切换界面模式, 以熟悉 After Effects CS3 的多种界面布局。

1.1

影视后期制作的基本概念

由于计算机软硬件技术的不断进步,使原来只运行于大型工作站的影视编辑软件可以流畅地运行于 PC 上,使个人用户进行影视制作成为可能。在学习影视制作之前,先来了解一下影视制作相关的专业术语和基本概念。

1.1.1 视频制式和帧速率

视频制式和帧速率是相互对应的,每一种视频制式的帧速率是相对固定的,这样才能够保证在电视系统中的正确播放和显示。世界通用的用于彩色电视广播的制式主要有三种,包括 NTSC、PAL 和 SECAM 三种制式。

1. NTSC 制式

NTSC 是英文 National Television System Committee (美国国家电视系统委员会)的缩写,是由美国在 1953 年制定的彩色电视广播标准,NTSC 制式电视的帧频为每秒 29.97 帧,场频为每秒 60 场,目前采用 NTSC 制式的国家有美国、日本、韩国、加拿大和菲律宾等。

2. PAL 制式

PAL 是英文 Phase Alteration Line 的缩写,其意思为“逐行倒相”,是由前联邦德国在 1962 年制定的彩色电视广播标准,它克服了 NTSC 制式对相位失真敏感而引起色彩变化的缺点。PAL 制式电视的帧频为每秒 25 帧,场频为每秒 50 场,目前采用 PAL 制式的国家有德国、中国、英国、澳大利亚和新加坡等。

3. SECAM 制式

SECAM 是法文 Sequentiel Couleur A Memoire 的缩写,其意思为“按照顺序传送色彩和存储”,

是由法国在 1966 年制定的彩色电视广播标准,SECAM 制式的特点是不怕干扰、色彩保真度高,但是其兼容性较差。目前采用 SECAM 制式的国家有法国、埃及和俄罗斯等。

专家点拨

帧速率是指视频媒体每秒钟播放的画面帧数,即每秒显示多少个完整的图像画面,PAL 制式为每秒 25 帧,NTSC 制式为每秒 29.97 帧,电影为每秒 24 帧。

1.1.2 场的概念

电视机由于受到信号带宽的限制,是以隔行扫描的方式来显示图像的,这种扫描方式将一幅完整的图像按照水平方向分成很多个细小的“行”,用两次扫描来交错显示奇数行和偶数行,每扫描一次就叫做一“场”,也就是说在电视屏幕上出现的画面并不是完整的,它实际上是如图 1-1 所示的“半帧”图像,由于扫描的高速度和人眼睛的视觉暂留效果,所以人们看到的图像是完整的,如图 1-2 所示,但是闪烁的现象是可以感觉到的。因此,一个 PAL 制式的视频每秒播放 25 帧,就应该每秒钟播放 50 场。

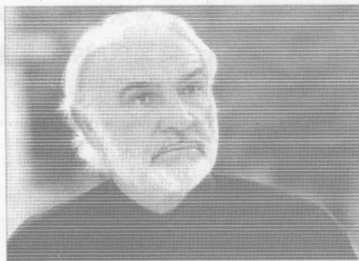


图 1-1 隔行扫描

现在逐行扫描的视频播放和显示器材逐渐出现(如 DVD 和逐行电视)，“场”的问题已经得到

了很好的解决。

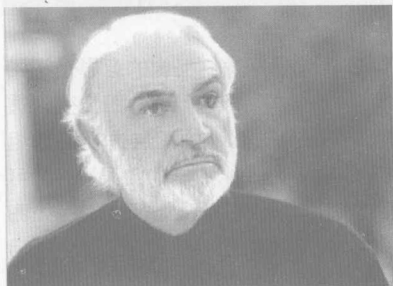


图 1-2 完整图像

1.1.3 Layer (图层)

提到计算机图形技术就不能不提到 Layer (图层)。图层是计算机图形最基本和最重要的概念，在很多设计软件中都有图层的概念。在这里可以将创作的最终图像理解成为是由多张没有厚度的、具有不同内容和透明度的图片叠加组成的，如图 1-3 所示，每一张图片就叫做一个图层，它们相互间是独立的，可以对其中的任一图层进行单独操作，如增加或删除图层、裁剪或缩放图层等，而如图 1-4 所示就是这些经过编辑后的图层组合而成的最终画面。

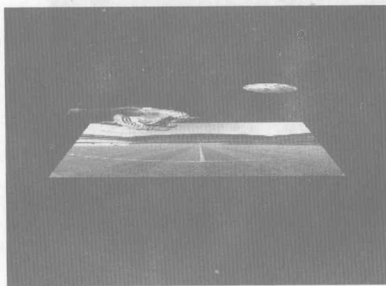


图 1-3 独立图层



图 1-4 合成图像

1.1.4 Channel (通道)

Channel (通道) 这个概念是比较特殊的，简单地说，通道就是颜色信息，利用通道控制图像的色彩，是调色的重要手段。由于计算机的显示器是 RGB 色彩模式，因此把一个 RGB 图像分为三个单独的颜色通道，即是 R 为红色通道、G 为绿色通道和 B 为蓝色通道，在每一个颜色通道中使用灰度值来表示该通道颜色的强度，通过调节各个通道的颜色强度值可以很方便地改变图像的颜色。比如，在一张彩色图像中，如果降低其红色通道的颜色强度，图像将出现偏绿的现象，因为红色和绿色是互补色，如图 1-5 和 1-6 所示。另外，有些格式的图像还有一个 Alpha 通道，它存放的是图层的透明信息。



图 1-5 原图

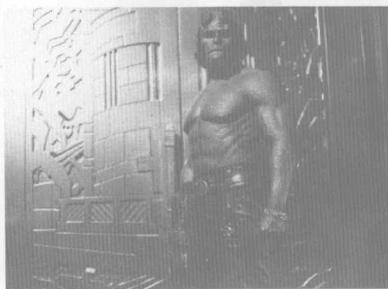


图 1-6 通道调整后的效果

1.1.5 Mask (遮罩)

Mask (遮罩) 可以被看做是图层的一个挡板，它遮住了图层的一部分，使这一部分在画面中不可见，但是这一部分图层显示出来的并不是黑色或其他颜色，而是变成透明，具体的透明度是由遮罩的灰度颜色决定的，当遮罩为黑色时图像完全透明，

白色为不透明，灰色为半透明。如图 1-7 所示，是在一个蓝色图层上面绘制了三个不同形状的遮罩。

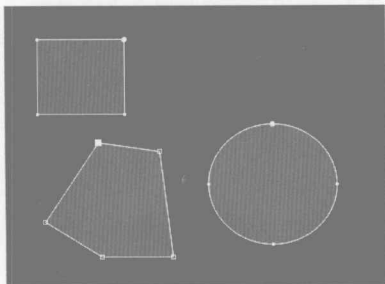


图 1-7 遮罩

1.1.6 Effect (特效)

Effect (特效) 又被叫做滤镜，可以分为视频特效和音频特效，视频特效是 After Effects 最重要、最强大的视觉效果制作工具，包括调色、抠像、变形、粒子、光照等都是由视频特效来实现的。After Effects 自带了大量的视频特效，而且还可以通过安装外挂创建使特效功能得到进一步扩展。如图 1-8 和 1-9 所示就是在原图上面添加的利用粒子特效制作的水泡效果。



图 1-8 原图



图 1-9 水泡效果

1.1.7 Keying (键控)

Keying (键控) 就是抠像，抠像的意思是把图像中不需要的部分抠除掉，将这一部分图像变为透明，而留下需要的部分与其他的图层进行叠加组合，制作出在实际拍摄中不能拍摄的效果，甚至可以将现实拍摄的镜头与虚拟的画面结合起来。如图 1-10~图 1-12 就是抠掉原图中的蓝色背景，然后与其他图像组合为新的画面效果。

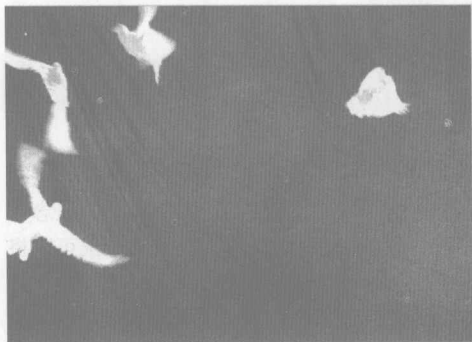


图 1-10 原图

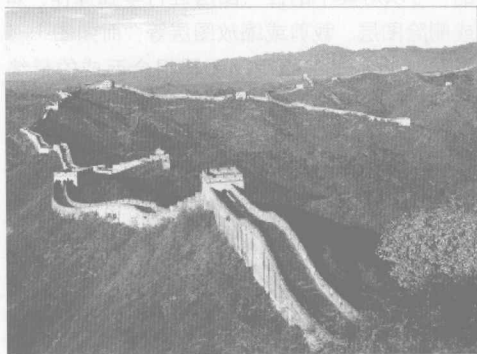


图 1-11 背景

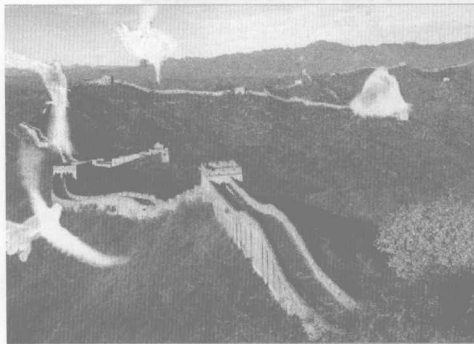


图 1-12 键控叠加效果

1.1.8 Keyframe (关键帧)

Keyframe (关键帧) 技术是计算机动画制作的核心技术, 动态的视频其实是由一张张差别微小的静态图片构成的。以前的动画片是由手工绘制的图片构成, 如果按照 PAL 制式的每秒 25 帧播放速度来计算, 每播放一分钟的图片数为 $25 \times 60 = 1\ 500$ 张, 而一部 30 分钟的动画片就需要绘制 $1\ 500 \times 30 = 45\ 000$ 张图片, 其工作量是惊人的。而关键

帧技术是在时间轴上的特定位置添加记录点, 只需要记录表示运动关键特征的画面, 中间的画面则由计算机程序自动添加, 同样是一部 30 分钟的动画片, 其表示画面变化特性的关键画面也许只有 500 帧, 则只需要手工绘制或处理这 500 张图片, 这将大大降低工作量。也正是有了关键帧技术, 动画事业才会得到迅速的发展。

Section 1.2

1.2 After Effects CS3 简介

After Effects 是 Adobe 公司出品的运行于 PC 和 MAC 平台的专业级影视特效合成软件, 是全球范围内最流行、使用最广泛的视频合成软件。After Effects 是最早出现的可以运行在 PC 平台的专业级影视特效制作软件, 它的出现结束了原来只有在 SGI 图像工作站上才能制作电影特技的历史, 使人们在相对廉价的 PC 和 MAC 机上就可以制作出令人叹为观止的影视特效。After Effects 拥有非常先进的设计理念, 包括图层操作、动态跟踪、遮罩运用、粒子系统、关键帧动画等, 堪称同类软件中的典范。拥有强大功能的 After Effects 操作却很简单, 非常容易上手, 而且软件的价格低廉。由于这些原因, 使得 After Effects 迅速发展成为全球范围内最受欢迎、拥有最多用户群的影视特效合成软件。

2007 年 7 月 Adobe 公司推出了 After Effects 软件的最新版本 After Effects CS3, 新版软件中增加了很多专业功能和动画工具, 使得其性能得到了巨大的提升。如图 1-13 就是 After Effects CS3 的启动画面。

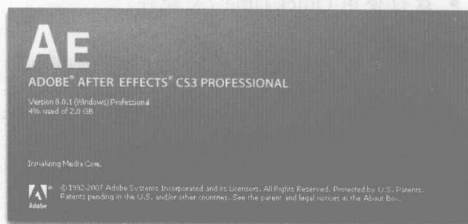


图 1-13 After Effects CS3 的启动画面

Section 1.3

1.3 After Effects CS3 的系统要求和安装方法

After Effects CS3 是 Adobe 公司 2007 年 7 月推出的最新版本, 经过这次更新, 软件的功能比以前更强大, 相应的对软件运行环境也有了更高的要

求, 本节将介绍 After Effects CS3 运行的系统要求和安装方法。

1.3.1 系统要求

After Effects CS3 可以运行在 Windows 平台和 MAC 平台上, 由于其功能的不断扩展, 它对计算机软硬件环境也有了新的要求, 以下分别列出了 After Effects CS3 对 Windows 平台和 MAC 平台的系统要求。

1. Windows 平台

- Intel Pentium 4 或更高处理器、Intel Centrino (建议使用多处理器)。
- Microsoft Windows XP Professional 或 Home Edition SP2 或 Microsoft Windows Vista (Home Premium、Business 或 Ultimate)。
- 1GB 内存。
- 安装需要 500MB 的可用硬盘空间 (磁盘缓存需要 10GB 的硬盘空间, 安装建议的功能内容另需 2GB 的硬盘空间)。
- 24 位彩色显示适配器。
- DVD-ROM 驱动器。
- OpenGL 支持: Adobe After Effects 支持的 OpenGL 2.0 卡 (建议使用 NVIDIA)。
- 需要 Internet 或电话连接进行产品激活。
- 建议使用 QuickTime 7.x 软件。

2. MAC 平台

- PowerPC 处理器 G4、G5、Intel Core Duo、Intel Xeon (建议使用多处理器)。
- Mac OS X v.10.5。
- 1GB 内存。
- 安装需要 500MB 的可用硬盘空间 (磁盘缓存需要 10GB 的硬盘空间, 安装建议的功能内容另需 2GB 的硬盘空间)。
- 24 位彩色显示适配器。
- DVD-ROM 驱动器。
- OpenGL 支持: Adobe After Effects 支持的 OpenGL 2.0 卡 (建议使用 NVIDIA)。
- 需要 Internet 或电话连接进行产品激活。
- 建议使用 QuickTime 7.x 软件。

1.3.2 安装方法

对于最新版本的 After Effects CS3 软件, 用户可以通过 Adobe 的各地代理商购买, 如果用户所在的城市没有 Adobe 软件代理商, 可以到 Adobe 官方网站下载试用版本, 然后通过网络购买软件序列号, 就可以注册成为正式版本。如果用户已经获得了 After Effects CS3 软件并确定自己的计算机系统满足 After Effects CS3 运行的要求, 就可以按照下面的操作步骤来将 After Effects CS3 程序安装在自己到计算机中。

01 放入安装光盘。

将装有 After Effects CS3 安装程序的 DVD 光盘放入计算机的 DVD 光盘驱动器中, 安装程序会自动运行。如果安装程序没有自动运行, 就应该打开光盘, 双击光盘中的 Setup.exe 可执行文件, 如图 1-14 所示。

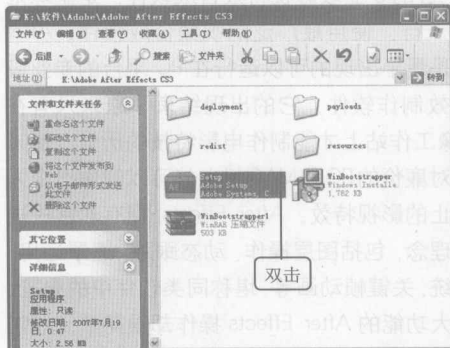


图 1-14 放入安装光盘

02 安装程序初始化。

双击 Setup.exe 可执行文件之后, After Effects CS3 的安装程序开始启动, 弹出如图 1-15 所示的“初始化”对话框。

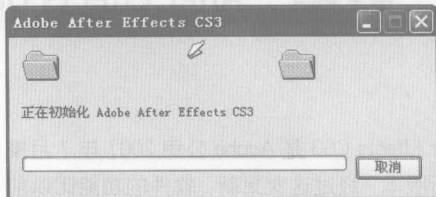


图 1-15 安装程序初始化