



全面 ● 专业 ● 实用 ● 经典 ● 艺术 ● 厚重 ● 超值

# After Effects CS3

## 完全自学手册

前沿思想 编著

- 
- 🌀 技术手册 全面系统地讲解After Effects影视后期的实用技术
  - 🌀 行业典范 针对行业的需求和应用,设计典型的行业经典案例
  - 🌀 操作技巧 丰富简练的操作练习,学习变得轻松、简单、快捷
-  2 DVD 包括书中实例源文件、50多个实例成品效果文件以及附赠的100段高清晰视频素材文件

 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

全面 ● 专业 ● 实用 ● 经典 ● 艺术 ● 厚重 ● 超值

# After Effects CS3

## 完全自学手册

前沿思想 编著

- 
- 🌀 技术手册 全面系统地讲解After Effects影视后期的实用技术
  - 🌀 行业典范 针对行业的需求和应用，设计典型的行业经典案例
  - 🌀 操作技巧 丰富简练的操作练习，学习变得轻松、简单、快捷
-  2 DVD 包括书中实例源文件、50多个实例成品效果文件以及附赠的100段高清晰视频素材文件
- 

 科学出版社  
[www.sciencep.com](http://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)

## 内 容 简 介

After Effects 是 Adobe 公司推出的当前市面上功能最强大、最流行的后期视频编辑软件。尤其是在软件版本不断升级之后，与以往相比功能更完善，界面更清新，操作更规范化。本书以软件基础知识和实例相结合的方式，并结合作者多年丰富的制作经验和理论，详细讲述 After Effects CS3 典型特效的使用以及视频后期处理技术等方面的内容。

全书共分为 15 章，第 1 章为 After Effects CS3 的面貌；第 2 章为素材的合成；第 3 章为图层与遮罩；第 4 章为时间及动画设置；第 5 章为三维合成；第 6 章为文字动画；第 7 章为运动跟踪；第 8 章为表达式；第 9 章为预览和输出设置；第 10 章为内置滤镜详解；第 11 章为通道、调度和风格滤镜；第 12 章为 Generate (生成) 滤镜；第 13 章为 Keying (键控) 滤镜；第 14 章为 Simulation (仿真) 滤镜；第 15 章为利用第三方滤镜制作效果。

本书内容系统、实例丰富、讲解通俗，不仅可以作为专业影视特效制作人员和广大爱好者的学习教程，书中丰富的后期技巧对于从事影视动画设计制作的专业人士也有较强的参考价值。

本书配套光盘内容为实例源文件以及效果文件，并赠送大量素材文件。

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 完全自学手册 / 前沿思想编著. —北京：  
科学出版社，2009

ISBN 978-7-03-023908-2

I .A... II .前... III.图形软件，After Effects CS3 IV.  
TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 003544 号

责任编辑：韩宜波            / 责任校对：小 亚  
责任印刷：天 时            / 封面设计：潘海波

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>

北京天时彩色印刷有限公司

科学出版社发行 各地新华书店经销

\*

2009 年 3 月第 一 版            开本：787×1092 1/16  
2009 年 3 月第一次印刷        印张：30 1/2 (全彩印刷)  
印数：1-4000 册                字数：693 576

定价：88.00 元 (配 2 张 DVD 光盘)



# 前言

## □ 软件概况 □

After Effects 是 Adobe 公司推出的当前市面上功能最强大、最流行的后期视频编辑软件。尤其是在软件版本不断升级之后，与以往相比功能更完善，界面更清新，操作更规范化。它可以将视频、图片、音频等素材文件进行多层叠加形式的合成，加上自身的创建图形、文字功能和特效制作功能，来满足影视节目的制作需求。此外，除了影视领域，After Effects 还可用于网页动画、建筑游历演示等多媒体制作上。

## □ 软件应用 □

现在市面上的 After Effects 书籍大都以介绍软件的操作为主，通篇讲解软件的使用方法。但在科技水平以及个人素质不断提升的今天，仅掌握软件的使用方法是不够的，一个好的设计师不但要求精通软件的操作，还要了解所涉及的各个领域的知识与理念，具有很好的想象力，在理想的天空中飞翔。虽然掌握 After Effects 的功能对于后期视频编辑很有帮助，但它毕竟只是根据人的思维和想象去办事。所以在用 After Effects 进行创作的过程中，设计师要学会利用软件所提供的各种功能去完成自己的设计思想和创作理念，使软件服务于人。只有这样才有可能创作出精美的影视后期特效，显示出超凡脱俗的智慧，最终得到理想的效果。

## □ 本书特点 □

本书以软件基础知识和实例相结合的方式，并结合作者多年丰富的制作经验和理论，详细讲述 After Effects CS3 典型特效的使用以及视频后期处理技术等方面的内容。并通过逐步讲解来启发读者的想象力，将设计理念融会贯通其中。通过对实例和特效的剖析，提高软件的综合使用技巧，使读者能够举一反三，扩展思路，使应用软件成为影视制作强有力的工具。我们力求使读者通过阅读和学习本书，在运用 After Effects 制作影视特效和高级合成上有一个全面深入的了解和进一步的提高。

## □ 适用对象 □

本书不仅可以作为专业影视特效制作人员和广大爱好者的学习教程，书中丰富的后期技巧对于从事影视动画设计制作的专业人士也有较强的参考价值。

## □ 作者信息 □

本书由前沿思想进行策划，由制作公司和软件教学的一线专业人员编著，由于水平有限，书中难免出现疏漏之处，恳请广大读者批评指正。如果读者在学习的过程中遇到问题，可以通过邮箱 [qythink@163.com](mailto:qythink@163.com) 与编者联系，将会一一解答。

前沿思想



# 目录

<b>第1章 After Effects CS3的面貌</b> ..... 1	<b>第3章 图层与遮罩</b> ..... 64
1.1 After Effects的用途和特点..... 1	3.1 图层类型及创建..... 64
1.2 After Effects CS3的新增功能..... 2	3.2 图层的选择..... 67
1.3 After Effects CS3的界面布局..... 5	3.3 图层的复制、分割和重新命名..... 68
1.4 After Effects CS3的主要面板..... 6	3.4 Layer (图层) 面板与 Composition (合成) 面板..... 69
1.5 After Effects CS3的电视制作 预置..... 12	3.5 图层模式..... 70
1.6 After Effects CS3的基本操作 流程实例..... 13	3.6 建立图层遮罩..... 75
1.7 新功能实例1 三维文字..... 18	3.7 遮罩运算..... 77
1.8 新功能实例2 Shape Layer (形状图层)..... 26	3.8 遮罩操作..... 78
1.9 新功能实例3 Puppet (木偶动画)..... 31	3.9 实例1: 文字旗..... 80
<b>第2章 素材的合成</b> ..... 34	3.10 实例2: 电视屏幕..... 83
2.1 Project (项目) 面板..... 34	3.11 实例3: 恐怖气氛..... 86
2.2 素材导入..... 36	<b>第4章 时间及动画设置</b> ..... 93
2.2.1 素材导入的操作方式..... 36	4.1 视频素材的快慢调速..... 93
2.2.2 导入素材的像素比问题..... 36	4.2 视频素材的倒放..... 94
2.2.3 导入含透明信息的素材..... 37	4.3 视频画面的定格..... 95
2.2.4 导入序列图像素材..... 38	4.4 视频的无级变速..... 95
2.2.5 导入分层图像素材..... 39	4.5 图层的入点和出点调整..... 96
2.2.6 导入素材的其他格式..... 41	4.6 剪切图层的入点和出点..... 97
2.3 新建项目..... 41	4.7 认识关键帧..... 98
2.4 新建合成..... 42	4.8 关键帧的添加和删除..... 99
2.5 Timeline (时间线) 面板..... 43	4.9 关键帧的选择..... 100
2.6 在Timeline (时间线) 面板中 合成素材..... 44	4.10 关键帧导航..... 102
2.7 Composition (合成) 面板..... 45	4.11 关键帧的移动..... 103
2.8 合成的嵌套..... 47	4.12 关键帧的复制..... 104
2.9 项目文件的管理..... 50	4.13 关键帧的类型..... 106
2.10 实例1: 远山印象..... 52	4.14 动画曲线编辑器..... 109
2.11 实例2: 画面排列..... 55	4.15 实例1: 坦克动画..... 111
2.12 实例3: 嵌套盒..... 59	4.16 实例2: 充气动画..... 114
	4.17 实例3: 循环背景..... 118
	<b>第5章 三维合成</b> ..... 123
	5.1 三维合成的概念..... 123





5.2	摄像机 .....	124	8.6	实例2: 音乐动画 .....	196
5.3	灯光 .....	127	8.7	实例3: 移动条动画 .....	202
5.4	三维图层属性 .....	129	<b>第9章 预览和输出设置 .....</b> 207		
5.5	实例1: 空间立方 .....	130	9.1	有关预览的设置操作 .....	207
5.6	实例2: 文字盒 .....	134	9.2	将合成添加到渲染队列窗口 .....	207
5.7	实例3: 水晶效果 .....	140	9.3	了解Render Queue窗口 .....	208
<b>第6章 文字动画 .....</b> 148			9.4	自定义渲染设置 .....	209
6.1	文字的创建和设置 .....	148	9.5	自定义渲染模块 .....	210
6.2	文字动画模块参数 .....	149	9.6	不同的输出方式 .....	212
6.3	文字动画预置的使用 .....	151	<b>第10章 内置滤镜详解 .....</b> 213		
6.4	实例1: 文字动画流程 .....	152	10.1	3D Channel (3D通道) .....	213
6.5	实例2: 光效文字 .....	163	10.1.1	3D Channel Extract (3D通道抽出) .....	214
6.6	实例3: 随机文字动画 .....	167	10.1.2	Depth Matte (深度蒙版) .....	215
<b>第7章 运动跟踪 .....</b> 171			10.1.3	Depth of Field (景深) ..	215
7.1	Tracker Controls (跟踪控制) 面板 .....	171	10.1.4	Fog 3D (3D烟雾) .....	216
7.2	运动跟踪的基本操作流程 .....	173	10.1.5	ID Matte (ID蒙版) .....	216
7.3	运动稳定 .....	175	10.2	Audio (音频) .....	217
7.4	摆动 .....	175	10.2.1	Backwards (倒播) .....	217
7.5	运动草图面板 .....	175	10.2.2	Bass & Treble (低音 & 高音) .....	218
7.6	关键帧平滑器 .....	176	10.2.3	Delay (延迟) .....	218
7.7	实例1: 位置跟踪 .....	176	10.2.4	Flange & Chorus (变调 & 合声) .....	218
7.8	实例2: 位置和大小跟踪 .....	179	10.2.5	High-Low Pass (高通-低通) .....	219
7.9	实例3: 透视角度跟踪 .....	182	10.2.6	Modulator (调节器) .....	219
7.10	实例4: 画面稳定 .....	184	10.2.7	Parametric EQ (EQ参量) .....	219
7.11	实例5: 运动草图动画 .....	186	10.2.8	Reverb (回声) .....	220
<b>第8章 表达式 .....</b> 190			10.2.9	Stereo Mixer (立体声混频器) .....	220
8.1	认识表达式 .....	190	10.2.10	Tone (音调) .....	220
8.2	表达式操作 .....	191	10.3	Blur & Sharpen (模糊 & 锐化) ..	221
8.2.1	添加、编辑和删除表达式 ..	191	10.3.1	Box Blur (盒状模糊) .....	221
8.2.2	保存和调用表达式 .....	192	10.3.2	Channel Blur (通道模糊) .....	221
8.2.3	使用 Expression Controls (表达式控制) 中的滤镜 ...	192	10.3.3	Compound Blur	
8.3	表达式语法 .....	193			
8.3.1	表达式的写法 .....	193			
8.3.2	给表达式加注解 .....	193			
8.4	表达式语言菜单 .....	194			
8.5	实例1: 指针动画 .....	194			



	(混合模糊) .....	222	10.4.20	Warp (弯曲) .....	239
10.3.4	Directional Blur		10.4.21	Wave Warp	
	(方向模糊) .....	223		(波形弯曲) .....	239
10.3.5	Fast Blur (快速模糊) ...	223	10.5	Expression Controls	
10.3.6	Gaussian Blur			(表达式控制) .....	240
	(高斯模糊) .....	224	10.6	Noise & Grain (噪波与颗粒) ...	241
10.3.7	Lens Blur (镜头模糊) ..	224	10.6.1	Add Grain	
10.3.8	Radial Blur			(添加杂点) .....	241
	(放射模糊) .....	225	10.6.2	Dust & Scratches	
10.3.9	Reduce Interlace Flicker			(蒙尘与划痕) .....	242
	(减少隔行扫描闪烁) ....	226	10.6.3	Fractal Noise	
10.3.10	Sharpen (锐化) .....	226		(分形噪波) .....	242
10.3.11	Smart Blur		10.6.4	Match Grain	
	(精确模糊) .....	227		(匹配颗粒) .....	243
10.3.12	Unsharp Mask		10.6.5	Median (中间值) .....	244
	(反遮罩锐化) .....	227	10.6.6	Noise (噪波) .....	245
10.4	Distort (扭曲) .....	228	10.6.7	Noise Alpha	
10.4.1	Bezier Warp			(噪波 Alpha) .....	245
	(贝塞尔弯曲) .....	228	10.6.8	Noise HLS (噪波 HLS) ..	246
10.4.2	Bulge (凸凹镜效果) ....	229	10.6.9	Noise HLS Auto	
10.4.3	Corner Pin (边角定位) ..	229		(噪波 HLS 自动) .....	246
10.4.4	Displacement Map		10.6.10	Remove Grain	
	(置换贴图) .....	230		(移除颗粒) .....	247
10.4.5	Liquify (液化) .....	231	10.7	Paint (绘画) .....	247
10.4.6	Magnify (放大) .....	232	10.7.1	Paint (绘画) .....	247
10.4.7	Mesh Warp (网格变形) ..	232	10.7.2	Vector Paint	
10.4.8	Mirror (镜像) .....	233		(矢量绘画) .....	248
10.4.9	Offset (偏移) .....	233	10.8	Perspective (透视) .....	250
10.4.10	Optics Compensation		10.8.1	3D Glasses (3D 眼镜) ...	250
	(光学补偿) .....	233	10.8.2	Basic 3D (基本 3D) ....	251
10.4.11	Polar Coordinates		10.8.3	Bevel Alpha	
	(极坐标) .....	234		(Alpha 斜切) .....	251
10.4.12	Puppet (木偶) .....	234	10.8.4	Bevel Edges	
10.4.13	Reshape (形变) .....	235		(边缘斜切) .....	252
10.4.14	Ripple (波纹) .....	236	10.8.5	Drop Shadow	
10.4.15	Smear (涂抹) .....	236		(投射阴影) .....	252
10.4.16	Spherize (球面) .....	237	10.8.6	Radial Shadow	
10.4.17	Transform (变换) ....	237		(放射阴影) .....	253
10.4.18	Turbulent Displace		10.9	Text (文本) .....	253
	(强烈置换) .....	238	10.9.1	Basic Text (基本文本) ...	254
10.4.19	Twirl (旋涡) .....	238	10.9.2	Numbers (数字) .....	255





- 10.9.3 Path Text (路径文字) .. 256
- 10.9.4 Timecode (时间码) ..... 258
- 10.10 Time (时间) ..... 258
  - 10.10.1 Echo (重影) ..... 258
  - 10.10.2 Posterize Time  
(抽帧) ..... 259
  - 10.10.3 Time Difference  
(时间差) ..... 259
  - 10.10.4 Time Displacement  
(时间替换) ..... 260
  - 10.10.5 Timewarp (时间扭曲) .. 261
- 10.11 Transition (切换) ..... 261
  - 10.11.1 Block Dissolve  
(块状溶解) ..... 262
  - 10.11.2 Card Wipe  
(卡片擦除) ..... 262
  - 10.11.3 Gradient Wipe  
(渐变擦除) ..... 263
  - 10.11.4 Iris Wipe (星形擦除) .. 264
  - 10.11.5 Linear Wipe  
(线性擦除) ..... 265
  - 10.11.6 Radial Wipe  
(放射擦除) ..... 265
  - 10.11.7 Venetian Blinds  
(百叶窗) ..... 266
- 10.12 Utility (效用) ..... 266
  - 10.12.1 Cineon Converter  
(胶片转换) ..... 266
  - 10.12.2 Color Profile Converter  
(彩色轮廓转换) ..... 267
  - 10.12.3 Grow Bounds  
(区域伸缩) ..... 267
  - 10.12.4 HDR Compander  
(HDR 压缩扩展器) .... 267
  - 10.12.5 HDR Highlight  
Compression  
(HDR 高光压缩) ..... 268
- 10.13 实例1: 彩色光线 ..... 268
- 10.14 实例2: 溶墨转换 ..... 271
- 10.15 实例3: 空中画面 ..... 276
- 10.16 实例4: 燃烧效果 ..... 285

第11章 通道、调色和风格滤镜 ..... 290

- 11.1 Channel (通道) ..... 290
  - 11.1.1 Alpha Levels  
(Alpha 级别) ..... 290
  - 11.1.2 Arithmetic (算法) ..... 291
  - 11.1.3 Blend (混合) ..... 292
  - 11.1.4 Calculations (计算) .... 293
  - 11.1.5 Channel Combiner  
(通道组合) ..... 293
  - 11.1.6 Compound Arithmetic  
(混合算法) ..... 294
  - 11.1.7 Invert (反转) ..... 294
  - 11.1.8 Minimax (极小极大) ... 295
  - 11.1.9 Remove Color Matting  
(删除色彩蒙版) ..... 295
  - 11.1.10 Set Channels  
(通道设置) ..... 296
  - 11.1.11 Set Matte (遮罩设置) ... 296
  - 11.1.12 Shift Channels  
(通道转换) ..... 297
  - 11.1.13 Solid Composite  
(固态合成) ..... 297
- 11.2 Color Correction (颜色校正) ... 298
  - 11.2.1 Auto Color  
(自动颜色处理) ..... 298
  - 11.2.2 Auto Contrast  
(自动对比度) ..... 298
  - 11.2.3 Auto Levels  
(自动色阶) ..... 299
  - 11.2.4 Brightness & Contrast  
(亮度和对比度) ..... 299
  - 11.2.5 Broadcast Colors  
(广播级色彩) ..... 300
  - 11.2.6 Change Color  
(修改色彩) ..... 300
  - 11.2.7 Change To Color  
(定向修改色彩) ..... 301
  - 11.2.8 Channel Mixer  
(通道混合) ..... 302
  - 11.2.9 Color Balance  
(色彩平衡) ..... 302



11.2.10	Color Balance (HLS) (色彩平衡 (HLS))	303	11.3.9	Roughen Edges (粗糙边缘)	319
11.2.11	Color Link (色彩链接)	303	11.3.10	Scatter (分散)	320
11.2.12	Color Stabilizer (颜色稳定)	304	11.3.11	Strobe Light (闪光灯)	321
11.2.13	Colorama (彩色光)	305	11.3.12	Texturize (纹理)	321
11.2.14	Curves (曲线)	307	11.3.13	Threshold (阈值)	322
11.2.15	Equalize (均衡)	308	11.4	实例1: 风景调色	322
11.2.16	Exposure (曝光)	308	11.5	实例2: 水墨画效果	326
11.2.17	Gamma/Pedestal/Gain (伽玛/基色/增益)	309	11.6	实例3: 替换天空	329
11.2.18	Hue/Saturation (色调/饱和度)	310	<b>第12章</b>	<b>Generate (生成) 滤镜</b>	<b>332</b>
11.2.19	Leave Color (保留色)	311	12.1	4-Color Gradient (4色渐变)	333
11.2.20	Levels (色阶)	311	12.2	Advanced Lightning (高级闪电)	333
11.2.21	Levels(Individual Controls) (色阶(单项控制))	312	12.3	Audio Spectrum (音频频谱)	334
11.2.22	Photo Filter (照片过滤)	313	12.4	Audio Waveform (音频波形)	336
11.2.23	PS Arbitrary Map (PS映像)	313	12.5	Beam (激光光束)	337
11.2.24	Shadow/Highlight (阴影/高光)	314	12.6	Cell Pattern (单元图案)	337
11.2.25	Tint (色彩)	314	12.7	Checkerboard (棋盘格)	338
11.2.26	Tritone (三色映射)	315	12.8	Circle (圆)	339
11.3	Stylize (风格化)	315	12.9	Ellipse (椭圆)	340
11.3.1	Brush Strokes (画笔描绘)	315	12.10	Eyedropper Fill (取色器填充)	340
11.3.2	Color Emboss (彩色浮雕)	316	12.11	Fill (填充)	341
11.3.3	Emboss (浮雕)	316	12.12	Fractal (分形)	341
11.3.4	Find Edges (查找边缘)	317	12.13	Grid (网格)	342
11.3.5	Glow (辉光)	317	12.14	Lens Flare (镜头光晕)	343
11.3.6	Mosaic (马赛克)	318	12.15	Lightning (闪电)	344
11.3.7	Motion Tile (运动分布)	318	12.16	Paint Bucket (油漆桶)	345
11.3.8	Posterize (色调分离)	319	12.17	Radio Waves (电波)	345
			12.18	Ramp (渐变)	347
			12.19	Scribble (涂写)	348
			12.20	Stroke (描边)	349
			12.21	Vegas (勾画)	350
			12.22	Write-on (书写)	351
			12.23	实例1: 流动光效	352
			12.24	实例2: 光线轮廓	355
			12.25	实例3: 音乐光线	363
			<b>第13章</b>	<b>Keying (键控) 滤镜</b>	<b>367</b>
			13.1	Keying (键控)	367





13.1.1 Color Difference Key (色差键) .....	367	13.5 实例3: 人物抠像 .....	381
13.1.2 Color Key (色键) .....	369	<b>第14章 Simulation (仿真) 滤镜</b> ....	384
13.1.3 Color Range (颜色范围) .....	369	14.1 Card Dance (卡片翻转) .....	384
13.1.4 Difference Matte (差异蒙版) .....	370	14.2 Caustics (焦散) .....	387
13.1.5 Extract (抽出) .....	371	14.3 Foam (泡沫) .....	389
13.1.6 Inner/Outer Key (内/外部键) .....	372	14.4 Particle Playground (粒子运动场) .....	392
13.1.7 Linear Color Key (线性色键) .....	373	14.5 Shatter (粉碎) .....	400
13.1.8 Luma Key (亮度键) ....	374	14.6 Wave World (波形世界) .....	404
13.1.9 Spill Suppressor (溢出抑制) .....	374	14.7 实例1: 爆炸文字 .....	406
13.2 Matte (蒙版) .....	375	14.8 实例2: 文字雨 .....	411
13.2.1 Matte Choker (蒙版清除) .....	375	14.9 实例3: 水中效果 .....	414
13.2.2 Simple Choker (简单清除) .....	376	<b>第15章 利用第三方滤镜制作效果</b> ...	422
13.3 实例1: 天空抠像 .....	376	15.1 实例1: Shine 光效 .....	422
13.4 实例2: 蓝屏抠像 .....	379	15.2 实例2: 描边文字 .....	424
		15.3 实例3: 粒子光线 .....	429
		15.4 实例4: 空间文字 .....	432
		15.5 实例5: 翻开书页 .....	441
		15.6 实例6: 燃烧效果 .....	450



## 第1章

# After Effects CS3 的面貌

### 本章重点

- ★ After Effects 的用途和特点
- ★ After Effects CS3 的新增功能
- ★ After Effects CS3 的界面布局
- ★ After Effects CS3 的主要面板
- ★ After Effects CS3 的电视制作预置
- ★ After Effects CS3 的基本操作流程实例
- ★ 新功能实例 1 三维文字
- ★ 新功能实例 2 Shape Layer (形状图层)
- ★ 新功能实例 3 Puppet (木偶动画)

### 1.1 After Effects 的用途和特点

After Effects 是一个主要用于影视素材的合成及特效制作的软件,可以将视频、图片、音频等素材文件进行多层叠加形式的合成,加上自身的创建图形、文字功能和特效制作功能,来满足影视节目的制作需求。此外,除了影视领域,对于网页动画、建筑游历演示等多媒体内容的制作,After Effects 都有用武之地。After Effects CS3 的启用界面如图 1-1 所示。

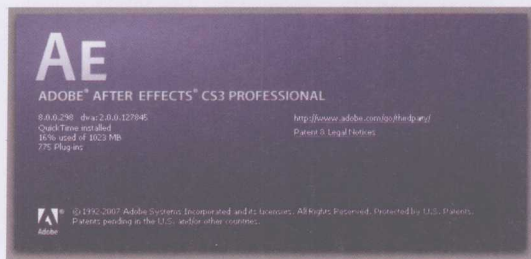


图 1-1



Photoshop可以对多层图像素材进行合成制作, After Effects可以对多层视音频素材进行合成制作, 包括静态素材或动态素材, 其主要将制作结果输出为视频格式。Photoshop CS3 Extended的启动界面如图1-2所示。

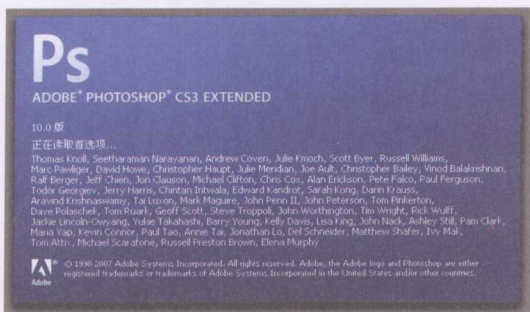


图 1-2

Premiere可以对视音频进行编辑制作, After Effects更专注于对视音频进行精细的包装处理, 往往针对时间较短、视觉元素复杂的制作。After Effects多以帧或秒来计算片长, Premiere则多以分或小时来计算片长。After Effects通常要对十几个或几十个层的素材进行合成制作, Premiere编辑制作时则大多只使用几个素材层。Premiere Pro CS3的启动界面如图1-3所示。

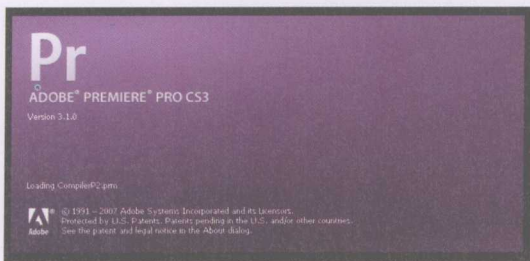


图 1-3

## 1.2 After Effects CS3 的新增功能

### 1. 人偶动画模块

After Effects CS3 新增加了人偶动画模块, 可以对需要制作类似人偶动画效果的图像添加 Puppet, 使用人偶动画工具制作人偶动画, 如图1-4所示。



图 1-4

## 2. Enable Per-Character 3D 功能

After Effects CS3在动画文字的制作上新增加了Enable Per-Character 3D功能,可以制作字符在三维空间中的动画效果,相对以前版本中的动画文字在空间上的动画效果做了有力的扩展,文字动画更加丰富,如图1-5所示。

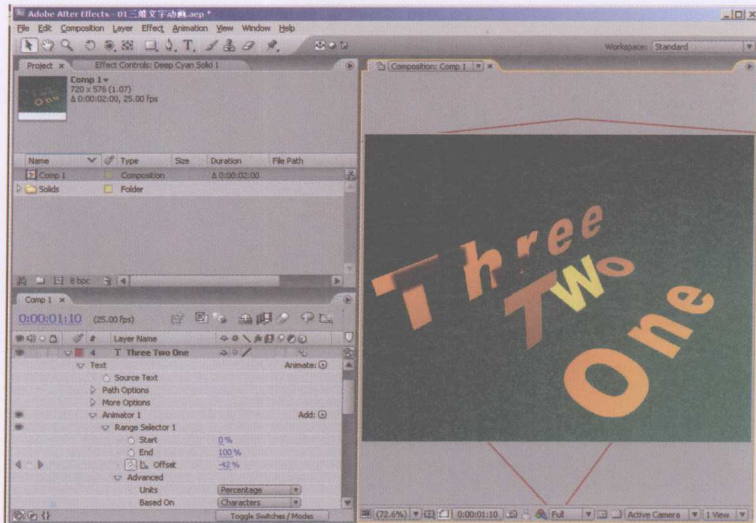


图 1-5

## 3. Shape Layer (形状图层)

After Effects CS3新增加了Shape Layer (形状图层),这是为了推进After Effects的矢量图动画制作,也是基于Illustrator矢量制作的原理,它可以帮助你快速搭建或预置形状,如矩形、圆角矩形、椭圆形、多边形或五角星形等,也可以使用钢笔工具自行绘制。可以对所有的元件进行动画设置,如Strokes、Fills、Gradients等。还有一些特殊的功能,例如Miter Limit、Line Join、Line Cap等。此外还添加了图形动画预置选项,你可以为元件添加一些效果,如Twist、Zig Zag、Pucker、Bloat、trim paths等,如图1-6所示。

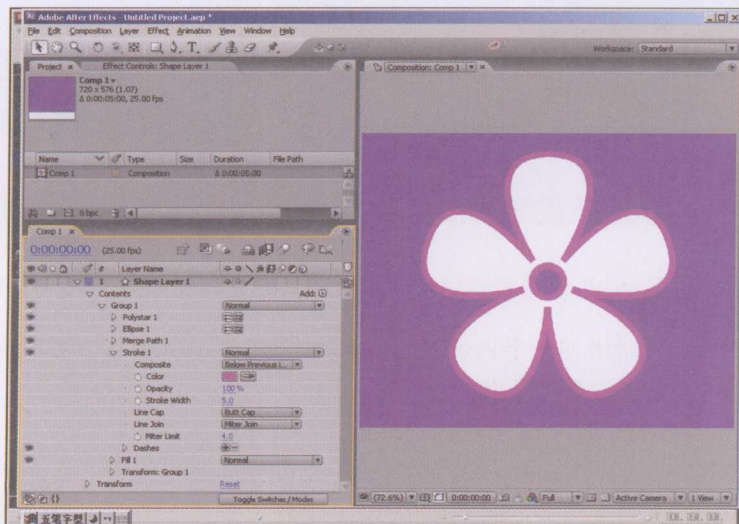


图 1-6



#### 4. Brainstorm tool

After Effects CS3还包括全新的Brainstorm tool,它可以根据所选择的参数在动画上进行创新。有9幅全动态变更预览影像供选择,也可以取消某些影像,根据所保留的影像进行进一步变化,如图1-7所示。

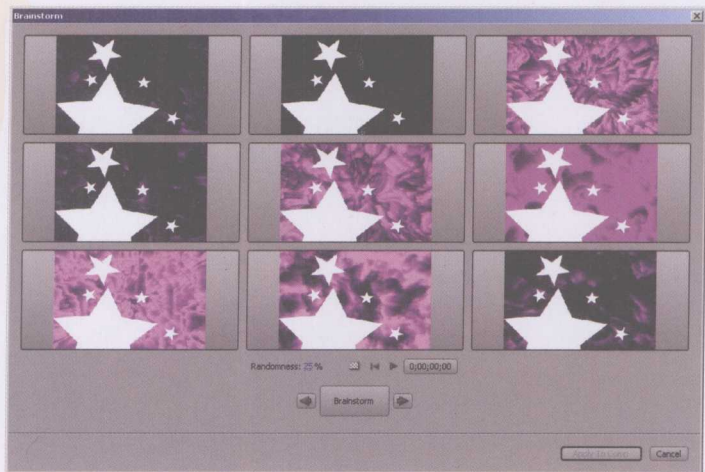


图 1-7

#### 5. 支持 Photoshop 的图层样式

After Effects CS3支持Photoshop的图层样式(Layer Styles),也支持Photoshop CS3 Extended的视频样式 (Video Layers) 以及使用Photoshop 的消失点 (Vanishing Point) 工具制作的3D场景数据,如图1-8所示。

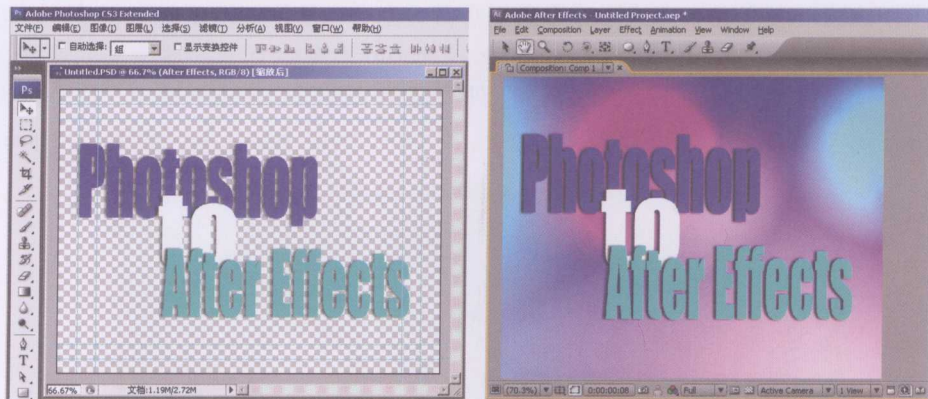


图 1-8

#### 6. Clip Notes功能

After Effects CS3新增加一个Premiere Pro的Clip Notes功能,它可以自动向客户发送项目进度并自动接收客户意见反馈。

#### 7. 与Flash CS3的关系

After Effects CS3可以与Flash CS3紧密集成,高效创建和编辑需要在Flash Player中播放的动画,轻松创建FLV文件,在保留Alpha通道的情况下将SWF文件作为矢量导入。

## 8. 软件内核及颜色管理

此外After Effects CS3在软件内核及颜色管理上都做了很大的调整。After Effects CS3的性能有了大幅度的提高,尤其体现在多处理器和多核电脑上,因为现在可同时多帧进行渲染。After Effects CS3对HDV和MPEG视频的使用也有了显著提升。After Effects CS3的色彩管理系统进行了一定的调整以提供对颜色工作区(Color workspaces)的支持,这样便可仿效输出标准(Output Standards)和底片材料(Film Stocks)。各项调整和新增功能使After Effects CS3的性能更加优化、功能更加强大。

### 1.3 After Effects CS3的界面布局

首次打开After Effects CS3,启动之后会出现一个【Tip of the Day】对话框,如图1-9所示。

如果不想在每次打开After Effects CS3时都出现这个提示,可以取消勾选“Show Tips at Startup”复选框。单击Next Tip按钮可以查看下一条指示,单击OK按钮则关闭该对话框。

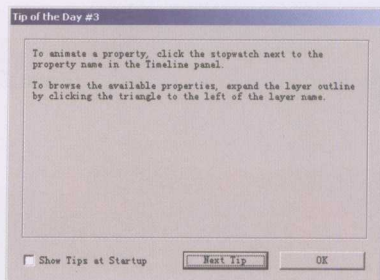


图 1-9

#### 注意

关闭Tip of the Day界面之后,如果想再次打开,可以选择菜单Help | Tip of the Day命令来打开。

After Effects CS3的界面主要由菜单、Tool(工具)栏、Project(项目)面板、Composition(合成)面板、Timeline(时间线)面板以及右侧的众多功能面板组成,其中Project(项目)面板、Composition(合成)面板和Timeline(时间线)面板是最主要的操作面板。对于面板的布局可以进行自定义调整。图1-10所示是After Effects CS3默认的界面布局。

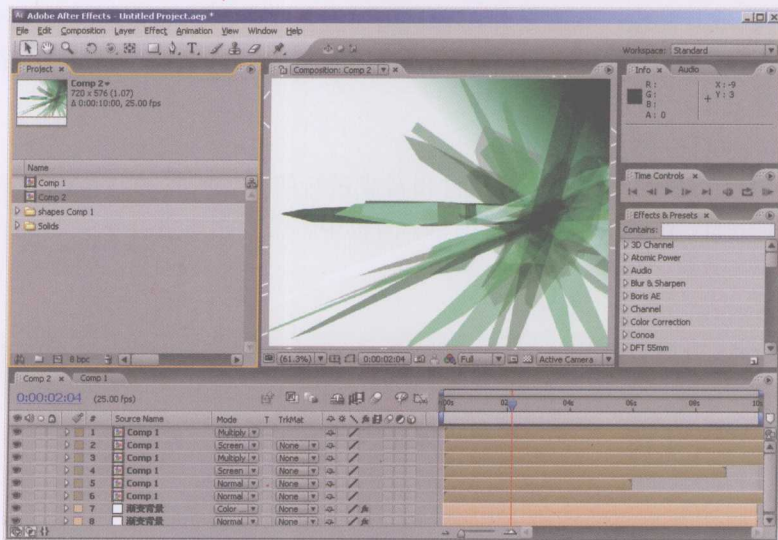


图 1-10



图1-10所示界面布局是一种简洁的布局方式，隐藏了一些功能面板。如果在软件界面右上角 Workspace 的下拉列表中选择 All Panels，将会显示所有面板。由于面板太多，很多面板只显示其标题，如图1-11所示。

如果想恢复到 After Effects CS3 默认的标准界面布局方式，可以在软件界面右上角 Workspace 的下拉列表中选择 Standard。另外如果此界面布局有所变动，可以从 Workspace 的下拉列表中选择 Reset “Standard”，如图1-12所示。

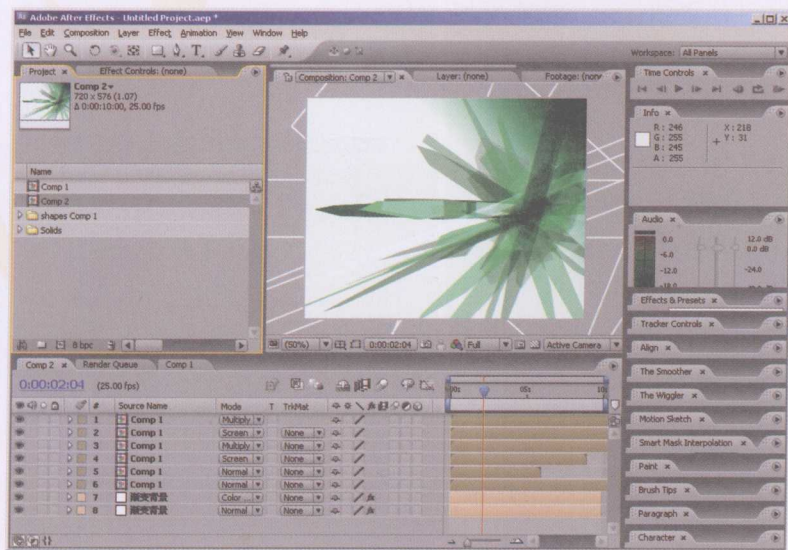


图1-11



图1-12

## 1.4 After Effects CS3 的主要面板

After Effects CS3 的主要面板有 Project (项目) 面板、Timeline (时间线) 面板和 Composition (合成) 面板，除此之外还有 Info (信息)、Time Controls (时间控制) 等众多小一些的面板，在制作中可以随时显示或关闭这些面板。这里先对面板进行简要介绍，具体功能在书中涉及的部分将作详细了解。

### 1. Project (项目) 面板

Project (项目) 面板主要用来对素材和合成进行管理，所有参与合成的素材都必须先导入到 After Effects CS3 的 Project (项目) 面板中，然后才能进行下一步的合成制作，如图1-13所示。

### 2. Composition (合成) 面板

Composition (合成) 面板是 After Effects CS3 的效果监视面板，从原始效果到合成制作中的每一个改动，直致合成的最终完成，都可以在 Composition (合成) 面板中体现出来。可以用一个视图来查看合成效果，也可以选择多视图来查看，如图1-14所示。

### 3. Timeline (时间线) 面板

Timeline (时间线) 面板是 After Effects CS3 进行合成制作的主要场所，Project (项目) 面板中所有的素材需要放置到 Timeline (时间线) 面板中，才能真正地参与合成制作，