



郭圣路 宋怀营 等编著

After Effects CS4 从入门到精通



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

After Effects CS4

从入门到精通

郭圣路 宋怀营 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

After Effects CS4是Adobe公司推出的最新版本的视频合成编辑软件,功能比以前的版本更加强大。良好的通用性和易用性使它拥有越来越多的用户,尤其是随着DV的广泛运用和Web的日益发展,越来越需要一个得心应手的工具来合成和编辑视频,After Effects CS4成为首选。不管你是视频专业人士还是业余爱好者,使用After Effects CS4都可以编辑出自己中意的视频作品。

本书分为18章,内容讲解详细、案例丰富实用,适合各层次的读者阅读和使用,既可作为大、中专院校及培训机构的培训用书,也可以作为After Effects爱好者的参考用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS4从入门到精通/郭圣路,宋怀营等编著. —北京:电子工业出版社,2009.6
ISBN 978-7-121-08666-3

I. A… II. ①郭… ②宋… III. 图形软件, After Effects CS4 IV. TP319.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第059870号

责任编辑:姜影 wuyuan@phei.com.cn

印刷:北京天竺颖华印刷厂

装订:三河市鑫金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开本:787×1092 1/16 印张:22.5 字数:570千字

印次:2009年6月第1次印刷

定价:40.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前 言

After Effects CS4是全球最著名的视频编辑软件之一。使用它可以合成和制作电影、DV、栏目包装、字幕、网络视频、演示等，另外，还可以使用它编辑音频内容。计算机硬件的不断升级以及After Effects CS4强大的功能和易用性，已经使其博得了全球很多用户的青睐。据报道，全球大多数的视频编辑师在使用After Effects CS4进行视频编辑工作，比如在传统的影视剧编辑领域、电视台广告制作、个人DV制作等方面。另外在相关方面的视频演示方面After Effects CS4也有着广泛的使用，比如电子教案制作。

随着网络的发展和普及，很多制作网页和在线内容的制作人员也在使用After Effects CS4进行设计，因为它的功能是其他软件所不能比拟的，比如大家在网页上常见的GIF动画以及网络视频电影等。与时俱进，Adobe公司非常重视After Effects CS4在网络中的应用，增加了After Effects CS4在网页上发布影像的功能。后来还增加了与其他软件的整合功能，比如与Adobe Premiere Pro和其他第三方插件的整合。这使得After Effects CS4的功能愈加强大，用户数量也在不断增加。

在After Effects CS4中，可以很方便地处理视频和音频内容，可以很容易地合成、拼接、裁剪和输出这些内容。需要的调整或者编辑工具都可以在After Effects CS4中找到。另外，还可以在After Effects CS4中处理位图图形，并可以实时地转换它们，也就是说在After Effects CS4中可以把一种图形文件转换为其他格式的图形。当然使用它也可以把一种视频文件输出为其他各种格式的视频文件。因此使用After Effects CS4可以极大地提高工作效率。

全书分18章。首先介绍After Effects CS4的基本操作和工具，其次介绍一些基本的应用，接下来介绍的是稍微高级一些的内容。在内容介绍上，从初级读者的角度出发，概念介绍非常清楚，选择的实例都比较简单、实用，这样可以使读者很容易地进行操作，更好地帮助读者掌握所学的知识。

本书在内容介绍上由浅入深，结构清晰，并配有相应的实用案例介绍，适合初级和中级读者阅读和使用。希望本书能够帮助读者学习并掌握After Effects CS4。如果达到这样的目的，我们将不胜欣慰。

系统要求

下面介绍一下使用After Effects CS4的系统要求。

- 操作系统：Windows XP SP3或者Windows Vista。
- 处理器：Intel Pentium 4处理器及以上（HDV编辑需要支持超线程技术的Pentium 4 3GHz处理器。HD编辑需要双Intel Xeon 2.8GHz处理器）。
- 内存：DV编辑需1GB内存，HDV和HD编辑需2GB内存。
- 硬盘：安装需要1GB可用硬盘空间，对于内容，需要6GB可用硬盘空间，DV和HDV编

辑需要专用7200RPM硬盘驱动器；HD编辑需要条带式磁盘阵列存储设备（RAID 0）。

- 声卡：Microsoft DirectX兼容声卡。
- 光驱：DVD-ROM驱动器。
- 显卡：1280×1024 32位彩色视频显示适配器。
- 其他附件：DV和HDV编辑需要OHCI兼容IEEE 1394视频接口（HD编辑需要AJA Xena HS卡）。

关于读者对象

本书适合那些想学习After Effects CS4的读者朋友阅读和使用。适合于初、中级读者，以及想进一步提高制作水平的朋友，也可以作为相关培训机构和大、中专院校相关专业的教材。

一点说明

本书是以After Effects CS4英文版为基础进行编写的，为了考虑那些英文基础水平不是很好的读者学习，我们适当添加了中文注释，这样也便于使用After Effects CS4的读者阅读和使用。

给读者的一点学习建议

根据很多人的经验，学习好After Effects CS4必须掌握有关基本操作，就像学习数学一样，先要从加减乘除开始学起。如果基础知识掌握不好，那么就很难制作出非常精美的作品。根据这一体会，本书介绍的基础知识比较多，为的是让读者掌握好这些基本功，为以后的制作打下良好的基础。After Effects CS4涉及的领域比较多，本书介绍的内容比较多，希望读者耐心地阅读和学习，多操作，多练习，多尝试，不要怕出错误。一时出现解决不了的问题或者不明白的问题都是很正常的，只要认真分析和研究一定会得到解决的。

特别感谢

在此，特别感谢电子工业出版社和美迪亚电子信息有限公司的领导和编辑，正是在他们的大力支持与帮助之下，本书才得以成功出版。

本书作者

参加本书编写的基本上都是一线的制作人员或者幕后的技术支持人员，对After Effects CS4非常精通。本书由郭圣路策划编写，参加编写的人员有王光兴、宋怀营、吴战、苗玉敏、刘国力、白慧双、杨歧朋、芮红、王德柱、韩德成、尚恒勇、袁海军、张荣圣和全红新等。

由于作者水平有限，编写时间仓促，书中难免有不当之处，望广大读者朋友和同行批评和指正。

为了方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“华信教育资源网”（<http://www.hxedu.com.cn>），在“下载”频道的“图书资料”栏目下载。

目 录

第1章 After Effects CS4基础	1	第3章 基本操作	37
1.1 After Effects CS4简介	1	3.1 项目操作	37
1.2 After Effects CS4的应用领域	2	3.1.1 新建项目	37
1.3 After Effects CS4的新增功能	3	3.1.2 打开已有项目	37
1.4 After Effects CS4的安装及卸载	4	3.1.3 保存项目	38
1.5 After Effects CS4的启动与关闭	7	3.1.4 关闭项目	39
1.6 After Effects CS4可支持的 文件格式简介	9	3.2 导入文件	39
1.7 线性编辑与非线性编辑	11	3.2.1 导入视频素材	39
1.7.1 线性编辑	11	3.2.2 导入音频	41
1.7.2 非线性编辑	11	3.2.3 导入动画	41
1.7.3 非线性编辑的优点	12	3.3 显示设置	42
1.7.4 非线性编辑的应用	12	3.3.1 设置工作空间	42
1.8 常用视频术语简介	13	3.3.2 设置Info面板组的显示模式	43
1.9 工作流程	15	3.3.3 设置“Composition”窗口 的显示模式	45
1.10 After Effects与其 他相关软件的关系	16	3.3.4 设置Timeline面板的显示模式	46
1.10.1 After Effects和Photoshop的关系	16	3.4 预览	47
1.10.2 After Effects与Avid, Final Cut Pro 和Premiere的关系	16	3.4.1 在Project面板中预览	47
1.10.3 After Effects与Flash的关系	16	3.4.2 在“Composition”窗口中预览	47
1.10.4 After Effects与3ds Max和 Maya的关系	17	3.4.3 在Timeline面板中预览	47
1.10.5 一般还需要哪些其他的工具	17	3.5 撤销与恢复操作	48
第2章 认识工作区及工具	18	3.6 设置自动保存和交换区	48
2.1 认识工作区	18	第4章 合成	50
2.2 窗口和面板简介	20	4.1 合成概述	50
2.2.1 Project面板	20	4.2 创建合成的方法	51
2.2.2 使用Timeline面板	21	4.3 合成设置	53
2.2.3 工具栏	23	4.4 项目设置	56
2.2.4 使用Composition窗口	24	4.5 “Composition”合成窗口	58
2.2.5 其他几个常用面板	25	4.5.1 设置背景色或者粘贴板的颜色	59
2.2.6 改变控制面板的显示方式	26	4.5.2 关闭或者打开透明栅格	60
2.3 After Effects菜单命令简介	27	4.5.3 改变观察区域	61
		4.5.4 设置视图的显示大小	61
		4.5.5 设置视图的显示分辨率	61
		4.6 替代素材	62
		4.6.1 占位符和代理	63

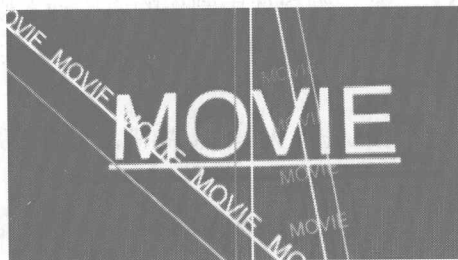
4.6.2	使用占位符和丢失的素材	63	6.5.1	在“Composition”窗口中排列层	92
4.6.3	使用代理	64	6.5.2	把层排列成序列	93
4.7	嵌套	65	6.5.3	复制和粘贴层	94
4.7.1	使嵌套的合成当前时间同步	65	6.5.4	分离层	94
4.7.2	预渲染嵌套合成	66	6.6	管理层	95
4.7.3	编辑预渲染的合成	66	6.6.1	重命名层	95
4.7.4	预排列层	67	6.6.2	改变层标签的颜色	96
第5章	预览	69	6.6.3	显示和隐藏层	96
5.1	预览的作用	69	6.6.4	锁定和解开锁定层	97
5.2	Preview面板	69	6.6.5	隔离层	97
5.3	预览的类型	70	6.6.6	替换层	98
5.4	Preview面板中的播放模式	71	6.7	辅助层	99
5.5	跳帧预览	72	6.8	修剪层	99
5.6	降低预览的分辨率	73	6.9	开关	101
5.7	预览观察区域	74	6.10	运动模糊	102
5.8	使用Work Area设置限制预览	75	6.11	时间伸展	103
5.9	怎样确定预览设置	76	6.12	标记	104
5.10	其他预览模式	76	6.12.1	添加、删除和移动合	
5.10.1	OpenGL预览	76	成时间标记	105	
5.10.2	使用Adaptive Resolution预览	78	6.12.2	添加、删除和移动层标记	106
5.10.3	使用Freeze Layer Contents预览	78	6.12.3	嵌套有层时间标记的合成	106
5.10.4	使用Live Update预览	79	6.12.4	使用标记创建Web链接	107
5.10.5	使用Draft 3D预览	79	6.12.5	使用标记创建Web链接	107
5.11	改变视图	79	6.12.6	使标记和音频同步	107
5.11.1	观看和使用安全区和网格	79	6.13	层模式	108
5.11.2	使用标尺和辅助线	81	第7章	3D层	111
5.11.3	查看颜色通道或者alpha通道	82	7.1	关于2D层和3D层	111
第6章	层	84	7.1.1	Z轴	112
6.1	关于层	84	7.1.2	3D层的顺序	112
6.2	层的分类	85	7.1.3	在3D层中使用效果和遮罩	113
6.3	创建层	85	7.2	使用3D层	113
6.3.1	使用Project面板中的素材创建层	85	7.2.1	创建3D层	114
6.3.2	使用其他的合成来创建层	86	7.2.2	3D层的旋转	114
6.3.3	创建实色层	87	7.3	调整3D层	115
6.3.4	创建新的Photoshop层	88	7.3.1	显示和隐藏坐标轴	115
6.3.5	创建新的调整层	88	7.3.2	移动锚点 (anchor point)	116
6.4	选择层和排列层	89	7.4	3D视图	117
6.4.1	选择层	89	7.4.1	设置3D视图	118
6.4.2	改变层的堆栈	90	7.4.2	设置或者替换3D视图快捷键	118
6.4.3	对齐层	91	7.4.3	使用Custom View视图	118
6.5	排列层	92	7.5	摄像机	119
			7.5.1	创建和设置摄像机动画	120

7.5.2 摄像机设置	122	第9章 高级动画	160
7.6 灯光	124	9.1 插补	160
7.6.1 创建灯光	124	9.1.1 使用插补控制改变	161
7.6.2 灯光的设置	125	9.1.2 空间性插补与时间性插补	161
7.6.3 移动灯光	127	9.1.3 插补方式	161
7.7 Material (材质) 选项	128	9.1.4 应用和改变插补方式	163
第8章 基础动画	131	9.1.5 调整Bezier方向手柄	163
8.1 动画基础	131	9.2 速度	164
8.2 Timeline面板	132	9.2.1 改变速度	164
8.3 关键帧	133	9.2.2 使用数字改变速度	166
8.3.1 设置关键帧	133	9.2.3 平滑运动	166
8.3.2 删除关键帧	135	9.2.4 自动调整速度	168
8.3.3 属性	136	9.3 时间	169
8.3.4 移动关键帧	136	9.3.1 时间延伸	169
8.3.5 改变属性值	137	9.3.2 倒转层的播放方向	170
8.3.6 复制和粘帖关键帧	138	9.3.3 倒转关键帧	171
8.3.7 属性的快捷键	138	9.4 时间重映射	172
8.3.8 查看和编辑关键帧的值	139	9.4.1 对层的一部分帧使用	
8.3.9 使用Pen (钢笔)		时间重映射	172
工具编辑关键帧	140	9.4.2 在Graph Editor中拖动	
8.3.10 Bezier曲线和手柄	141	关键帧来重映射时间	173
8.4 Graph Editor (图表编辑器)	142	9.5 帧混合	174
8.4.1 使用Graph Editor	142	第10章 遮罩、键控和蒙版	175
8.4.2 在Graph Editor中设置层属性值	144	10.1 遮罩	175
8.4.3 在Graph Editor中编辑关键帧	145	10.1.1 透明	175
8.5 动画预置	145	10.1.2 alpha通道和蒙版	176
8.5.1 应用动画预置	146	10.2 创建遮罩	176
8.5.2 保存动画预置	146	10.2.1 使用遮罩工具绘制遮罩	176
8.5.3 从Effects&Preset面板		10.2.2 创建和层大小相同的遮罩	177
中删除动画预置	147	10.2.3 使用Pen工具创建遮罩	177
8.5.4 动画预置效果	147	10.2.4 使用运动路径创建遮罩	179
8.6 层的其他动画设置	149	10.2.5 使用通道创建遮罩	180
8.6.1 缩放层	149	10.2.6 使用文本字符创建遮罩	181
8.6.2 翻转层	150	10.3 使用遮罩	182
8.6.3 旋转层	151	10.3.1 创建羽化遮罩	182
8.6.4 子化层	152	10.3.2 锁定遮罩和解开锁定遮罩	183
8.6.5 使用空物体	152	10.3.3 删除遮罩	183
8.7 运动路径	153	10.3.4 复制遮罩	184
8.7.1 创建运动路径	153	10.3.5 设置遮罩轮廓的颜色	184
8.7.2 移动关键帧	154	10.3.6 调整遮罩的透明度	184
8.7.3 使用遮罩创建运动路径	155	10.3.7 为遮罩应用运动模糊	185
8.8 实例: 单画面运动效果	155	10.3.8 反转遮罩	185

10.3.9 为遮罩应用效果	186	第12章 绘画	223
10.4 遮罩模式	187	12.1 关于绘画	223
10.4.1 应用遮罩模式	187	12.1.1 设置Paint面板中的选项	224
10.4.2 使用不同遮罩模式的效果对比	188	12.1.2 使用Brush工具	224
10.5 遮罩动画	189	12.1.3 为画笔设置颜色	225
10.6 键控	191	12.1.4 选择画笔及设置属性	226
10.7 轨道蒙版	191	12.1.5 自定义画笔提示的属性	227
10.7.1 轨道蒙版和移动蒙版	191	12.1.6 绘画笔触	228
10.7.2 创建轨道蒙版	192	12.1.7 混合模式	228
10.7.3 动画轨道蒙版	194	12.1.8 动画绘画笔触	230
10.7.4 基于亮度的轨道蒙版	195	12.1.9 使用笔触目标创建笔触动画	232
10.7.5 蒙版模式	197	12.2 使用Eraser工具	233
10.7.6 保持底层透明	198	12.3 使用Clone Stamp工具	234
10.8 实例: 简单抠像与合成	198	12.3.1 以手动方式使用 Clone Stamp工具	235
第11章 文本	202	12.3.2 Clone Stamp的Aligned和 Locking Source Time选项	237
11.1 创建文本	202	12.3.3 使用Clone Stamp工具预置	237
11.1.1 文本层	203	12.4 实例: 手写字幕	238
11.1.2 输入点文本	203	第13章 应用视频效果	242
11.1.3 输入段文本	204	13.1 效果概述	242
11.1.4 调整文本范围框的大小	204	13.2 使用和控制效果	243
11.1.5 编辑文本	205	13.2.1 应用效果	243
11.2 编辑段文本	206	13.2.2 临时关闭效果	244
11.2.1 对齐文本	206	13.2.3 删除效果	245
11.2.2 转换段文本或者点文本	206	13.3 修改效果	245
11.2.3 改变文本方向	207	13.4 使用Noise&Grain效果	246
11.3 文本动画	208	13.5 效果参考	247
11.3.1 文本动画预置	208	13.5.1 3D Channel效果	247
11.3.2 文本预置动画效果展示	208	13.5.2 Blur & Sharpen (模糊和 锐化) 效果	248
11.3.3 动画源文本	211	13.5.3 Channel (通道) 效果	248
11.3.4 使用文本动画器组来动画文本	211	13.5.4 Color Correction (颜色矫正) 效果	248
11.3.5 设置文本层的锚点属性	213	13.5.5 Distort (扭曲) 效果	248
11.3.6 动画器属性	214	13.5.6 Generate (生成) 效果	249
11.4 选择器	215	13.5.7 Keying (键控) 效果	250
11.4.1 在动画器组中添加新的选择器	215	13.5.8 Paint (绘画) 效果	250
11.4.2 使用Range选择器设置范围	216	13.5.9 Noise&Grain (噪波和 微粒) 效果	250
11.4.3 Range选择器的属性	216	13.5.10 Perspective (透视) 效果	251
11.4.4 Wigly选择器的属性	218	13.5.11 Simulation (模拟) 效果	251
11.4.5 Expression选择器	218		
11.5 从Photoshop或者 Illustrator中输入文件	219		
11.6 实例: 水平滚屏字幕	220		

13.5.12 Stylize (风格化) 效果	251	16.5 音频效果	297
13.5.13 Text (文本) 效果	251	16.6 实例: 添加背景音乐	298
13.5.14 Time (时间) 效果	252	第17章 渲染输出	302
13.5.15 Transition (过渡) 效果	252	17.1 渲染简介	302
13.5.16 Utility (应用) 效果	253	17.1.1 QuickTime格式和AVI/Video for Windows格式	302
13.6 实例: 淡入淡出	253	17.1.2 压缩和解压缩	303
第14章 粒子与爆炸	257	17.1.3 输出格式	303
14.1 粒子运动场	257	17.2 Render Queue面板	304
14.1.1 粒子运动场控制	258	17.2.1 使用Render Queue面板的 默认设置制作一个电影	305
14.1.2 粒子形状控制	262	17.2.2 改变渲染设置	306
14.1.3 粒子行为控制	265	17.2.3 渲染设置	308
14.1.4 属性映像控制	269	17.3 使用Output Module设置	309
14.1.5 图层映像	271	17.4 渲染音频	313
14.2 爆炸效果	272	17.5 查看合成的alpha通道	314
14.2.1 显示与输出选项	273	17.6 After Effects CS4和Web	315
14.2.2 爆炸控制选项	274	17.7 创建和使用渲染模板	316
14.2.3 三维效果控制选项	276	17.8 Collect Files命令	317
14.3 实例: 爆炸字幕	279	17.9 输出Flash文件	318
第15章 表达式	283	第18章 综合实例—— 科技宣传片头制作	321
15.1 创建和修改表达式	283	18.1 导入素材	321
15.1.1 使用Pick Whip工具创建表达式	283	18.2 创建粒子动画	323
15.1.2 修改Pick Whip表达式	285	18.3 创建摄像机动画	324
15.1.3 添加表达式	285	18.4 创建光边动画	327
15.1.4 创建属性关系	286	18.5 创建方块图动画	330
15.1.5 乘以表达式的值	287	18.6 创建文字动画	332
15.2 文本、效果和表达式	289	18.7 创建流动的圆环	335
15.3 关闭表达式	291	附录A 键盘快捷键	338
15.4 JavaScript的表达式库	292	附录B 常见问题处理	346
第16章 音频	293		
16.1 在After Effects CS4中使用音频	293		
16.2 添加音频	294		
16.3 预览音频	295		
16.4 Audio面板	296		

第1章 After Effects CS4基础



使用After Effects CS4软件可以帮助用户高效、精确地创建五彩缤纷的动态图形和视觉效果。利用与其他Adobe软件的紧密集成、高度灵活的2D和3D合成，以及数百种预设的效果和动画，可以为电影、视频、DVD和Macromedia Flash作品增添令人耳目一新的视觉效果。

本章主要介绍下列内容：

- ※ After Effects CS4简介
- ※ After Effects CS4常用图像文件格式介绍
- ※ 常用影视术语简介
- ※ 安装与卸载After Effects CS4

1.1 After Effects CS4简介

After Effects CS4是Adobe公司2008年底最新推出的影视合成编辑软件。After Effects CS4是一款非常优秀的视频合成编辑软件，能对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工，并生成最终的电影文件。另外，After Effects CS4软件以其优异的性能和广阔的发展前景，成为一把打开视频创作之门的钥匙。用户可以使用它随心所欲地对各种视频图像、动画进行合成加工，也能对音频做进一步的处理，还可对视频格式进行各种转换。

After Effects CS4它是专门为电影和视频制作标题序列的软件，并被广泛应用于电视台、电视广告、CD-ROM和DVD、网页动画以及更多的领域。After Effects最突出的特点是用户可以制作单个的项目，然后把它输出为各种格式来支持视频、电影、CD-ROM、DVD或网页中应用的内容。

用户可以像艺术家创作素描或油画那样使用After Effects CS4制作运动图像（moving images）。After Effects CS4可以使用户在图像、声音和运动素材之间创建联系，还可以在屏幕上的特定位置放置图像，通过移动或者改变它们的特征（如不透明度，大小和旋转）来制作动画。同样，After Effects具有使音频和移动图像同时播放的功能。

After Effects CS4在多媒体制作领域有着举足轻重的角色，它兼顾了广大视频用户的不同需求，提供了一个低成本的视频合成编辑方案，其特点包括：

- (1) 使用非线性编辑功能进行即时合成。
- (2) 特效的运用, 使用运动控制使任何静止或移动的图像沿某个路径飞翔, 并具有扭转、变焦、旋转和变形效果。具有更加丰富的生产和创作选择, 支持插件滤镜, 包括那些与Photoshop兼容的插件滤镜。
- (3) 更有效地节省时间, 使用预置来简化对输出、压缩和其他任务的关键选项的设置。
- (4) 可将3ds Max、Maya等三维软件中制作的原始动态影像导入到After Effects中, 并在其中加以剪辑合成, 让非线性的剪辑作业在PC平台上得以实现, 弥补3ds Max动画合成能力的不足。
- (5) 支持多种音频格式, 包括Mid、Wav、MP3等, 可使用户很容易找到自己需要的音乐素材, 并将其应用到自己制作的电影中。
- (6) 具有与其他软件整合的功能, 比如Photoshop、Premiere Pro和Illustrator等。

1.2 After Effects CS4的应用领域

由于After Effects CS4的合成功能非常强大, 因此被应用于很多的领域, 包括影视制作、商业广告、DV编辑和网络动画等, 如图图1-1至图1-5所示为After Effects CS4在部分领域中的应用。



图1-1 影视合成



图1-2 片头包装



图1-3 特效制作



图1-4 字幕制作

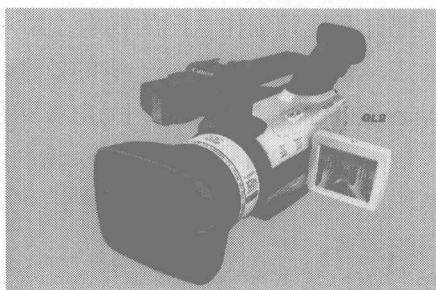


图1-5 DV编辑

另外, After Effects CS4在其他领域也有应用, 比如合成影像与声音、编辑音乐和编辑网络动画等, 在此不再一一介绍。

1.3 After Effects CS4的新增功能

比起以前版本，After Effects CS4不仅在窗口布局上做了改变，最重要的还是功能上的提高，这些新增功能可使用户更加方便地制作或编辑出需要的合成效果。

1. 重新设计统一用户界面

After Effects CS4具有全新设计的流线型工作界面，总体布局感觉非常舒服，并且界面元素可以随意组合和泊靠，如图1-6所示。

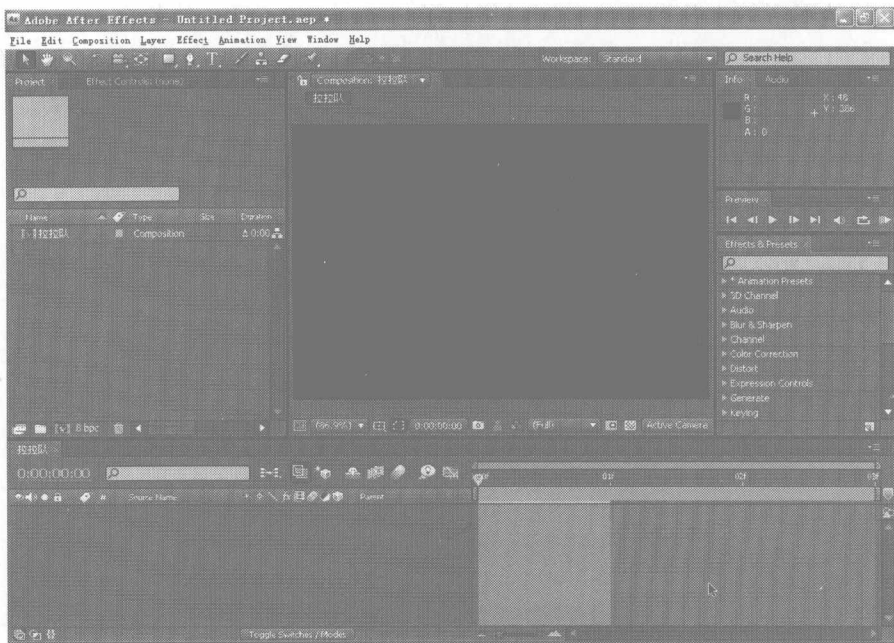


图1-6 新工作界面

2. 新增的灯光线框图标

在After Effects CS4中新增加了灯光线框图标，如图1-7所示，这样可以便于我们更加容易地使用和调整灯光。

3. 新增了对象居中、水平与竖直翻转功能

在After Effects CS4中，可以将对象进行水平方向或者竖直方向的翻转，从而便于对视频节目的编辑工作，如图1-8所示。

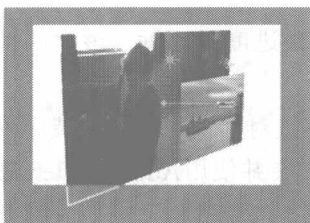


图1-7 新的灯光线框图标

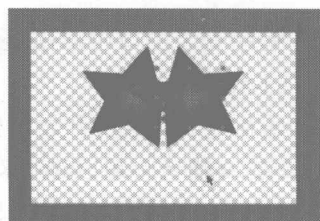


图1-8 水平翻转效果

4. 新增加的跟踪插件Mocha

After Effects CS4中新增加了跟踪插件Mocha, 使用该插件可以进行更加出色地运动跟踪。

5. 调整了摄像机工具

在After Effects CS4中整合了摄像机工具, 这样更加便于我们的使用, 从而可以制作出更加绚丽的视频效果。

另外, 还增加了合成面板的导航条、自动分辨率选项、卡通特效、迷你合成流向图、鼠标中建平移工具、时间线面板的搜索功能、双边模糊、运动模糊的快门角度控制、将文字转换为遮罩或其他图形等十几项功能。同时增加了与Flash和Premiere的整合功能, 还增加了一种新的渲染输出格式——F4V。对于这些内容, 由于本书篇幅有限, 我们不再一一详细介绍。这些改进和新增功能可以使我们使用起来将会更加得心应手, 使我们如虎添翼。

1.4 After Effects CS4的安装及卸载

在使用After Effects CS4之前, 需要把它安装到计算机上。对于初学者而言, After Effects CS4的安装与卸载过程需要介绍一下, 以便于使用它。

(1) 把安装盘放进电脑的光驱中, 也可以把安装程序复制到电脑的磁盘上, 然后打开After Effects CS4的安装程序文件, 如图1-9所示。

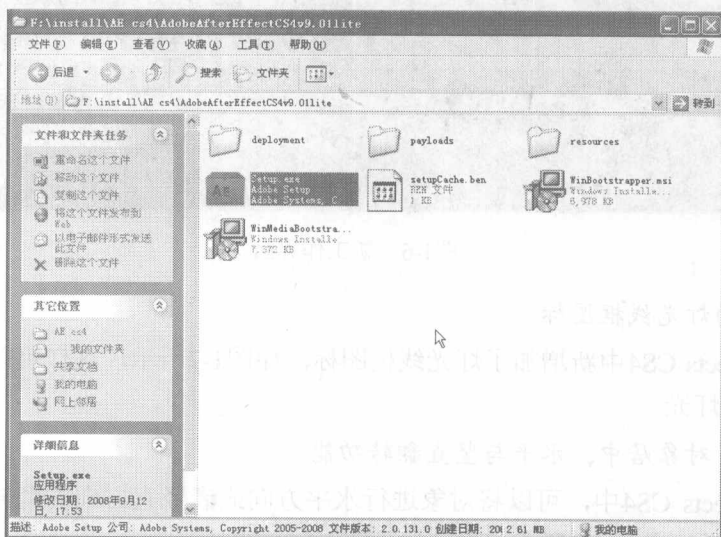


图1-9 安装程序

(2) 在程序安装窗口中双击Setup安装图标, 打开安装进度对话框, 该对话框显示初始化进度, 如图1-10所示。

(3) 初始化完成将会打开如图1-11所示的对话框。在该对话框中输入安装序列号后才能进行后面的安装。读者也可以选择对话框右侧的“我想安装并使用Adobe After Effects CS4的试用版”来安装试用版本, 这样就不必输入序列号了。

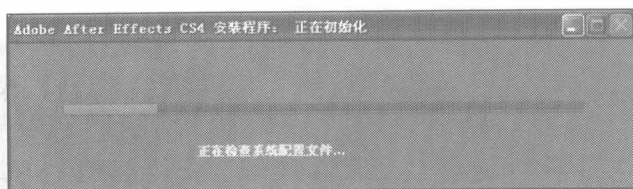


图1-10 安装进度对话框

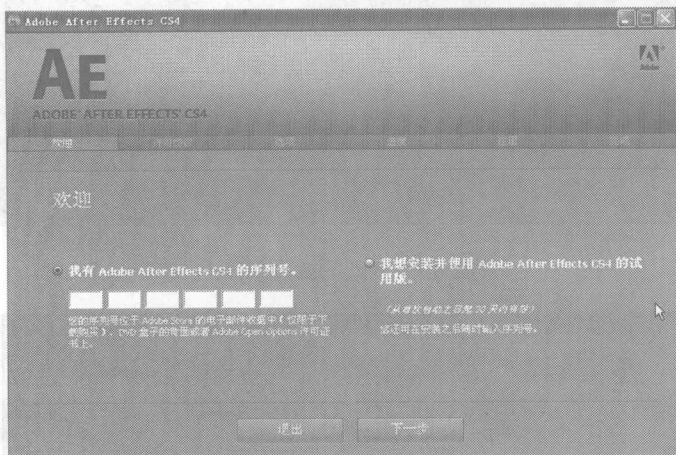


图1-11 输入安装序列号对话框

(4) 单击“下一步”按钮，打开如图1-12所示的安装程序对话框，在该对话框中需要选择许可协议。

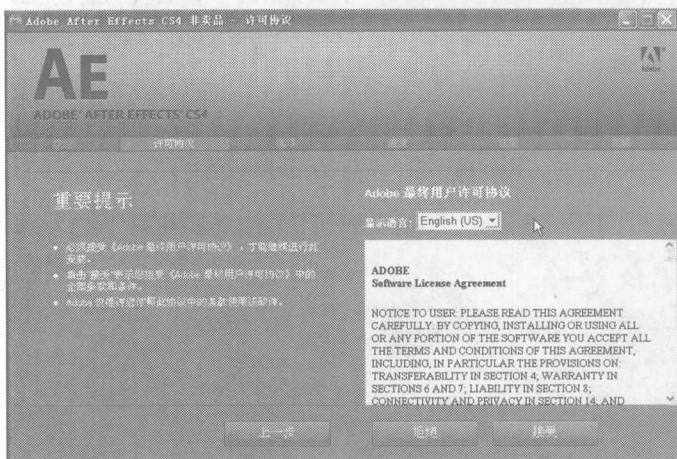


图1-12 许可协议对话框

(5) 可以单击“显示语言”右侧的下拉按钮，从中选择English (US)，或者自己需要的语言类型，然后单击“接受”按钮，打开如图1-13所示的对话框。

(6) 设置好需要的选项之后，单击“安装”按钮，打开如图1-14所示的安装进度对话框。

(7) 安装完成后，将会打开如图1-15所示的提示对话框。

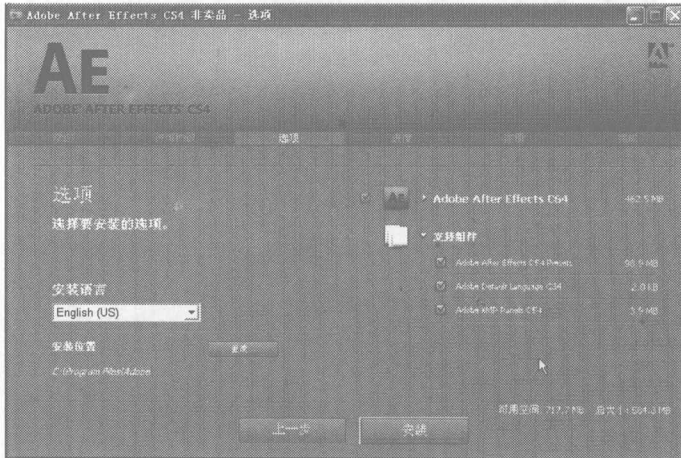


图1-13 打开的选项对话框

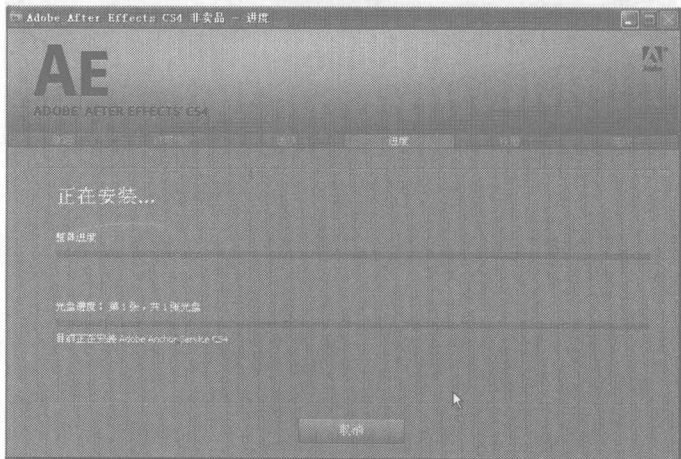


图1-14 打开的安装进程对话框

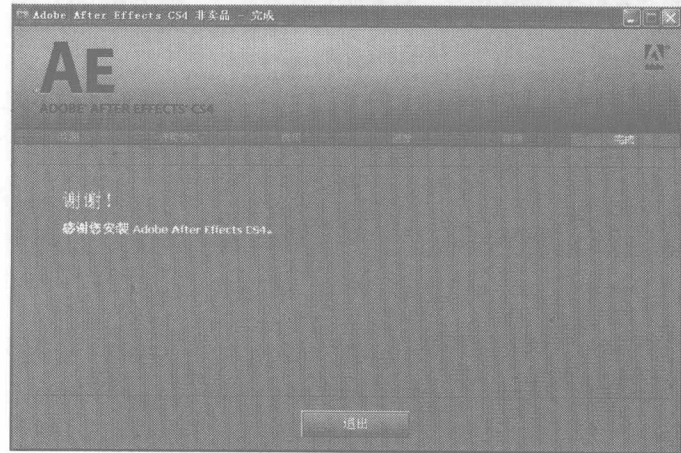


图1-15 打开的安装完成提示对话框

(8) 进行注册。注册方法在安装程序中一般都有介绍，读者也可以在因特网上查找到注册方法。

因为After Effects CS4所占用的硬盘空间比较大，因此，在不再使用时，可以很轻松地把它从计算机上卸载掉。与卸载其他软件的方法相同，在“控制面板”里打开“添加或删除程序”对话框，选中“Adobe After Effects CS4”，如图1-16所示，然后单击“更改/删除”按钮即可把After Effects CS4卸载掉。

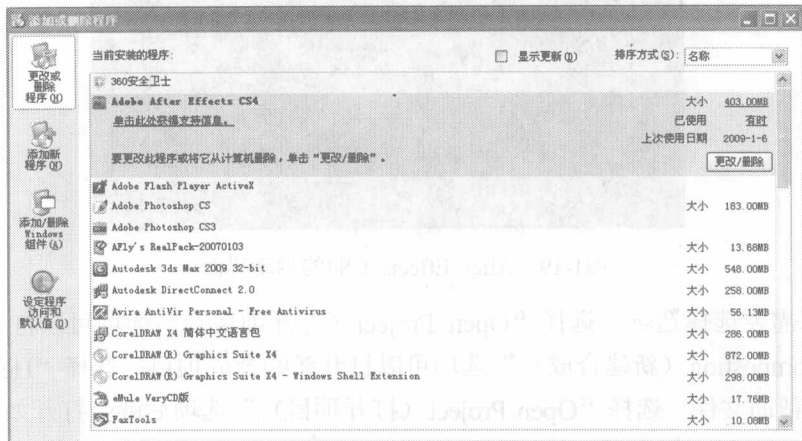


图1-16 “添加或删除程序”窗口

1.5 After Effects CS4的启动与关闭

如果要启动After Effects CS4，只需用鼠标单击左下方的“开始”按钮，然后选择“程序→Adobe After Effects CS4”即可，如图1-17所示。

也可以在桌面上创建一个快捷图标，然后双击该图标即可打开After Effects CS4，其图标如图1-18所示。

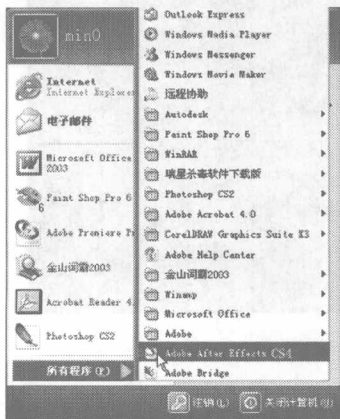


图1-17 启动After Effects的操作



图1-18 After Effects CS4的快捷图标

启动After Effects CS4后，即可在桌面上打开After Effects CS4的开始界面，如图1-19所示。