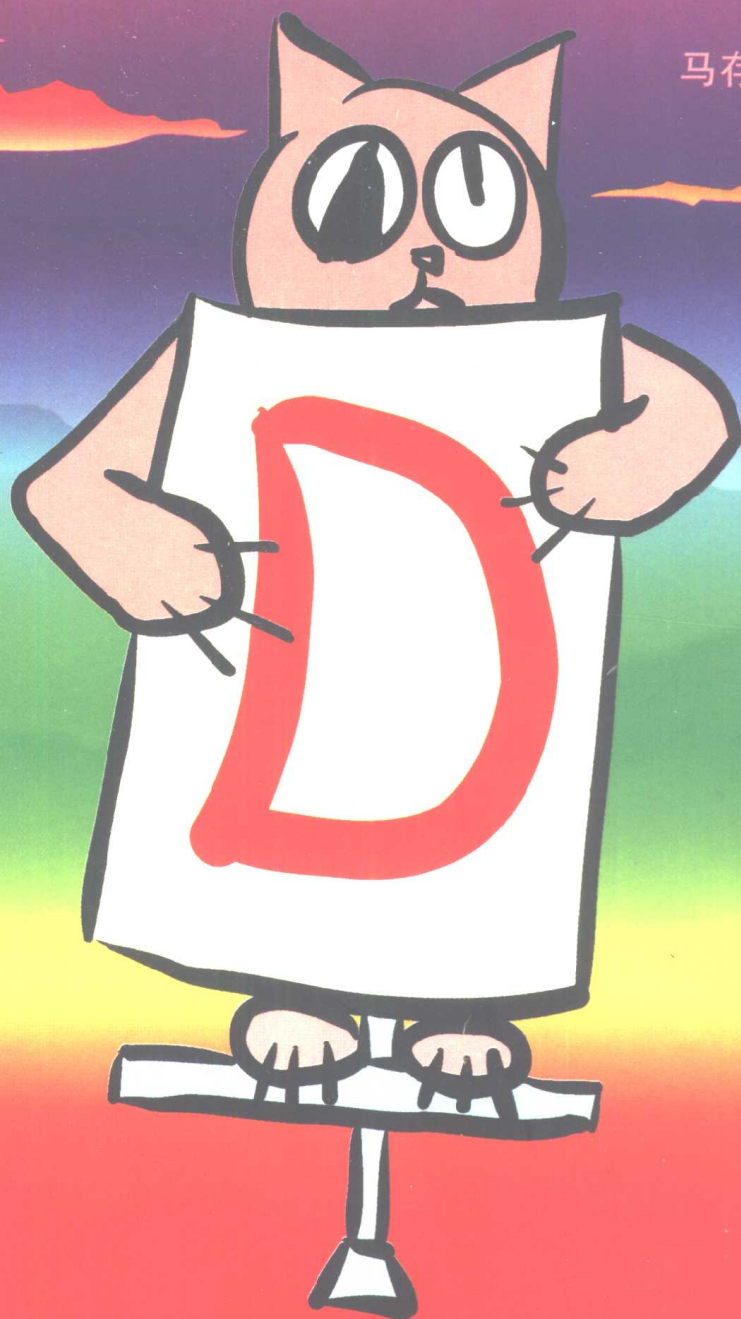


After Effects 4.1

视频大飓风

马存伟 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



After Effects 4.1

視頻大師



中國人民大學出版社



After Effects 4.1 视频大飓风

马存伟 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书是 After Effects 4.1 的进阶教材,在编写时吸收了国际上享有盛名的 Classroom In A Book 教材风格,用富有创造性的实例逐步引导读者进入该软件设计操作的“神圣殿堂”。

全书由 12 章和两个附录组成,前面两个章节简单介绍了 After Effects 4.1 的基本知识和框架结构;其余 10 章通过实例反复说明视频编辑的创作步骤,并将许多技巧贯穿其中;附录 A“专门术语和多媒体文件格式”及附录 B“After Effects 4.1 快捷键大全”进一步增强了本书的系统性和完整性。

本书内容丰富,语言简练,结构一体,图文并茂,适合作为高等院校电脑美术专业师生的自学、教学用书,也适合作为影视广告设计、三维动画制作、多媒体开发等各类人员的参考读物和社会相关领域培训班教材。

另外,本书配套一张光盘,内容包括实例操作的专用素材和演示范例。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: After Effects 4.1 视频大飓风

作 者: 马存伟 编著

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮编 100084)

[http:// www. tup. tsinghua. edu. cn](http://www.tup.tsinghua.edu.cn)

责任编辑: 刘小峰

印 刷 者: 北京市清华园胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印 张: 23.25 字 数: 552 千字

版 次: 2001 年 3 月第 1 版 2001 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-900631-42-9

印 数: 0001~5000

定 价: 46.00 元

前言

随着计算机在国内的普及和提高,越来越多的计算机用户开始“涉猎”视频领域,包括三维动画设计人员、广告人员、多媒体开发人员以及家庭式 VCD 制作人员。本前言将向广大的读者介绍一些视频编辑的基础知识,包括硬件方面、软件方面和非线性编辑基础知识。

1. 硬件设备配置

如果要从事视频编辑工作,没有好的硬件设备是不行的,当然,也要根据具体情况去配置计算机。如果用户要为电视台处理视频,那么就不能使用家庭式的设备。同样的道理,如果用户只是家庭 VCD 的制作人员,那么就不能按照电视台的标准去配置设备。下面,我们就根据具体情况做一个设备的配置计划,读者可以根据自己的情况从中选择合适的配置(这只是一个建议性计划,仅供参考之用)。

如果从事的是家庭 VCD 制作,那么大概需要准备 1.7~2.0 万元的设备购置费,所需要的机器配置通常是这样的:PIII 500CPU、128MB 内存、2GB 硬盘空间、普通视频捕捉卡、17 英寸的显示器、AGP 32MB 显示卡、其他的设备(例如,光驱、软驱、声卡)等,可根据家庭需要而配置。

如果从事的是广告业,那就准备 20 万元到 50 万元吧!吓坏了吧?其实上面这个价格是专业设备的报价,例如,贝尔公司的 EDIT*专业机,大洋 3000 系列专业机。如果没有这么多钱,那就自己“攒”一台吧!不过也得舍得花钱才行。

基础配置:PIII500 CPU、256MB 内存、2GB 系统硬盘、17 英寸显示器、广播级视频捕捉卡(如德国的 Miro Dc50)、双 SCSI 9GB 硬盘(进行数据处理)、G400 显示卡(双口)及其他若干硬件,这样的一整套机器大约需要 2.5~3 万元,其中 Miro Dc50 视频捕捉卡就需要 1.2 万元左右。

推荐配置:双或四 PIII CPU、512MB 内存、25GB 系统硬盘、100GB (80 分钟)视频硬盘、G400 双屏显示卡、双屏幕显示系统、Matrox DigiSuiteDTV 视频卡、其他若干硬件,这样的一套机器大约需要 13 万元,是一套相当专业的设备,许多视频公司所卖的设备也不过如此,只是再配上专业软件和所谓的服务费,那就可以卖到 20 万元以上了。

接下来,对视频编辑的两个“重要元件”(视频捕捉卡和视频显示卡)进行一下特别的说明:

● 视频捕捉卡

使用视频捕捉卡(例如,由 Apple、Radius 和 TrueVision 制造的视频捕捉卡)是获取视频图像的一种有效方法,这些视频捕捉卡允许用户运用自己的计算机直接对录像带进行输入和输出。大多数视频捕捉卡也允许从视频照像机中捕获图像。最近,几家计算机制造

商（例如，Apple 和 Compaq 公司）已经开始在他们的计算机内装配视频捕捉卡了。



如果是为了使用视频功能而购买新计算机，应该明白一点，大多数计算机内置视频板的目的并不是生成高质量的全屏幕、全动画的视频。

《多媒体世界》杂志社 2000 年 2 月通过“问卷调查”的形式进行了一次有关视频捕捉卡市场的调查报告。本次调查历时一个月，共收到有效问卷 101 份，来自全国 27 个省、市、自治区。从参与调查的标准样本分析来看：目前已经有 57.4% 的用户购买了视频捕捉卡，品牌集中度较高的有品尼高（19%），百老汇（8.2%），圆刚（6.9%）、影皇（6.9%）、Digisuite（5.2%）、DPS 系列（3.4%）、Snazzi 系列（3.4%），其他的品牌较为分散。从视频捕捉卡的类别来看，广播级的占 34.5%；专业/商业级的占 52.3%；办公/家用级的占 13.2%。

● 视频显示卡

视频显示卡是计算机内部的一块电路板，它控制显示器显示颜色的数目以及显示器在屏幕上刷新图像的速度。对于某些计算机而言，包括 Apple 的一些新款式，带有内置的视频显示卡，因而无须额外的硬件来驱动显示器。

大多数彩色计算机和视频显示卡至少能显示 256 种颜色，但对于视频编辑用户来说，256 色是远远不够的。要在屏幕上观看彩色照片的数字化图像并尽可能观看真实的效果，会需要几百万种颜色。需要这么多颜色的原因很简单：人眼就能区分几百万种颜色。要观看几百万种颜色，需要一块 24 位视频彩色显示卡。



购买 24 位显示卡时，一定要特别小心。不是所有的 24 位显示卡都能在任何大小的显示器上工作。一块 24 位卡也许能在 14 英寸的显示器上产生几百万种颜色，但是在 19 英寸的显示器上就不行，原因之一是视频显示卡需要更多的内存来装载大屏幕的地址。

购买一块 24 位显示卡之后，下一步就是决定是否应买一块视频显示加速卡（Accelerated Video Display Card）。加速是合情合理的，因为它能减少更新“大彩色屏幕”上的几千个像素的时间。

除了产生 1670 万种颜色外，24 位视频显示加速卡还通过为计算机额外添加一个名为协处理器（Coprocessor）的微处理器，来加速屏幕操作。这将加速图形（图像）的整个工作过程。当计算机有一个图形协处理器时，它的微处理器就能从耗时的屏幕处理操作中解脱出来，暂时休息一下。

现在市面上，为 PC 和 Mac 制作 24 位卡的公司有 Matrox、Radius、TrueVision 和 NEC。在众多显示卡制作公司中，作者比较喜欢和推崇 Matrox 公司的 Marvel G400（作者正在使用的就是该显示卡）。加拿大的 Matrox 公司在专业视频编辑领域早已是名声显赫，其第四代 3D 加速卡中的翘楚之作 G400、G400 MAX 更是让万千玩家“朝思暮想”。Marvel G400 究竟是一块什么样的显示卡呢？既然商标中有 G400 的名头，当然板子还是一块 3D 加速卡了。问题关键在“Marvel”上。Marvel G400 除了具有其他 G400 系列产品完全一样的 3D 图形加速性能之外，还具有视频捕捉、视频输出、电视调频等多媒体功能。同样具备视频

捕捉和输出功能的显示卡在当前的配件市场上并不少见，而选择这款产品向大家推荐，主要是因为它具有其他同类产品所不具备的一些特性，而这些新特性正是 Marvel G400 的真正特色所在。关于这一点，在 Marvel G400 产品的规格上“可见一斑”：

- AGP 2X/4X;
- 16MB SGRAM;
- Matrox G400 256Bit 双总线图形芯片;
- 300MHz RAMDAC;
- Hardware-MJPEG 视频捕捉和编辑;
- TV 调频;
- DVD 回放和 DVD 播放软件;
- TV 输出，独立的分辨率、刷新率和色彩位数;
- 支持环境凹凸贴图，展示三维游戏精美快速;
- 支持双头显示技术;
- 2D 加速;
- MJPEG 到 MPEG2 转换软件;
- 带有 Marvel 外置连接盒，轻松的视频、音频连接;
- 捆绑大量工具、应用类软件。

现在我们已经有了硬件设备，但是只有硬件是不行的，我们还要适当地为它配置软件。如操作系统是一定要安装的，其他平面软件、三维软件等也要根据需求和爱好相应的安装。但是，要注意硬盘空间，不要盲目的安装软件。

2. 软件基础知识

首先，我们有必要来认清一个问题：视频处理软件是如何进行分类的？要想弄明白这个问题，应该清楚视频处理的工作流程。视频处理一般分为两个阶段，第一个阶段是镜头合成阶段，包括视频镜头的采集、整理、处理和合成，直至输出镜头片段，这样的视频处理软件在 PC 平台上最具代表性的当属 After Effects 了，当然还有其他更专业的工作站上的合成软件，如 Flint 等；第二个阶段是镜头片段编辑阶段，将合成阶段处理后的多个镜头片段引入编辑软件，然后进行裁剪、连接，在片段之间添加过渡特效，在多个片段中间进行透明设置，最后输出完整的动画片段。下面，简单介绍几个 PC 平台上的视频处理软件。

● Effect*

由 Discreet Logic 所制作的 Effect*是一套功能强大的合成软件，已经从先前 SGI 工作站上的 UNIX 系统上移植到 Windows NT 平台，不论是电视广告、MTV 或是动画一直都占有专业市场的领先地位。

它是一套具有 2D 及 3D 特性的合成特效软件，提供了一般合成软件所没有的 3D 工作环境和一些在 3D 动画软件中才提供的特殊工具及功能，例如，3D 环境的灯光效果、亮点移动、阴影效果、反射效果以及设置摄像机做 3D 的运动等。同时它具有简单明了的人性化操作界面，提供使用最直觉的搬移及裁减、整段影片的编辑与合成，符合最专业的要求。它没有分辨率的限制，也没有合成轨道的限制；且其针对 3D 动画的制作者提供了

支持 3D Studio MAX 的 RLA 文件格式, 让 3D 动画制作软件所制作出的 3D 文件保留 Z 轴的空间深度以及物体中的通道属性, 针对物体中通道, 可以创作 Depth Of Field、Fog、Glow、Lens Flare 等 3D 特效。它独特强悍的功能让使用者能更加灵活地运用 Effect* 来发挥个人“天马行空”的创意。

● SoftImage/DS

全名 Digital Studio, 它是一套无压缩数字影像的非线性制作系统 (Nonlinear Production System, NLP), 完全整合及统一的工具, 提供专家级的非线性声音与影像的剪辑、合成、绘图、字幕、特效、影像处理与文件管理工具, 并且完全架构在一个开放的平台上。它和 SoftImage/3D, 以及 SoftImage/Toonz 组成了强大的工具软件包, 可惜国内的用户不多。

● Maya Fusion

原名 Digital Fusion, 后来该软件被 Alias/WaveFront 公司收购, 将其更名为 Maya Fusion, 由该公司的旗舰产品——Maya 组成强大的视频处理软件包。该软件是 PC 平台上相当棒的视频合成软件, 被有关的专业人员所青睐, 有兴趣的读者可以找来试一下。

● After Effects

由大名鼎鼎的 Adobe 公司出品, 与 Premiere 齐名, 可以称得上是视频领域的“Photoshop”。由 After Effects、Premiere、Photoshop 和 Illustrator 共同组成了 Adobe 公司的“视频工作室”, 是 Adobe 公司重点推广的产品。它的性价比非常的好, 甚至在某些方面可以超过工作站。

以上我们简单介绍了几个视频合成软件, 下面我们再认识几个编辑软件。

● Premiere

Premiere 系出名门, 功能强大, 使用简单, 是目前国内使用最广的后期编辑软件, 被许多的视频公司选做“捆绑产品”。Premiere 采用轨道的形式进行编辑, 可以达到 99 个视频轨道, 当然如果使用虚拟片段, 则实际的轨道数就不止 99 个了, 另外还可以有 99 个音频轨道。

● Media Studio Pro

台湾友立公司荣誉出品, 操作上和 Premiere 非常的相似, 但是该软件在国内占有的市场非常的少, 对 Premiere 无法形成有利的竞争, 有兴趣的读者可以试用一下该软件。

对于视频编辑的辅助制作工具, 选择 3D Studio MAX 的最多, 大约占 71.4%; 其次为 SoftImage, 大约占 8.5%; Hollywood 占 7.1%; Animo 占 4.3%; 其他软件选择较为分散。

3. 非线性编辑的优势

所谓非线性编辑, 就是指将各种模拟量素材进行 A/D (模/数) 转换, 并存储于计算机硬盘中, 再通过如 After Effects 这样的软件来进行后期的视频/音频编辑、特技及声像合成的工序处理。现在所说的非线性编辑系统, 主要指以计算机为核心构成的视频、音频工作站。

从非线性编辑的作用上看, 它集录像机、切换台、数字特技、图文创作系统、二维及三维动画创作系统、多轨录音机、调音台、MIDI 创造系统、编辑控制器于一体, 几乎包含了所有的后期制作设备, 融合了几大领域的尖端技术。相对于传统编辑方式而言, 使用非线性编辑的优点是:

- 在非线性编辑系统中, 其存储媒介的记录检索方式为非线性的随机存取, 每组数据都有相应的位置码, 不像磁带那样节目信号按时间线性排列, 因此, 省去了录像机在编辑时的大量卷带、搜索、预览时间, 编辑十分快捷方便。
- 由于素材都变为了数字量, 不会有物理损耗, 从而不会引起信号失真。
- 素材可以重复利用。
- 运用非线性编辑方式, 能最大限度地发挥个人的创造性, 精雕细琢却费时不多, 反复修改却无“掉带”之憾。
- 设备投资相对较少。
- 可创建各种电脑特效, 以提高制作水平, 增加可视性。
- 计算机最大的优势在于网络, 而且网络化也是电视技术发展的趋势之一。网络化系统具有许多优势: 节目或者素材有条件分享; 协同创作及网络多节点处理; 网上节目点播; 摄、录、编、播, “流水化”作业等。

非线性影像编辑的其他优点也将日益显现出来。因此, 非线性编辑有主导影像编辑界的趋势, 作为视频编辑工作者, 必须了解和掌握非线性编辑的基本知识, 以便创建出更加丰富多彩的视频影像效果。

4. 从本书中能学到些什么

After Effects 4.1 系出名门, 是大名鼎鼎的 Adobe 公司开发的超强桌面视频编辑处理软件, 它集创建、编辑、剪辑、过渡、模拟、合成动画和电影于一体, 综合了影像、声音和数码特技的文件格式, 开创了桌面视频编辑的新纪元, 号称是当今世界上最著名的面向广播级视频处理的专业工具, 可以称得上是视频编辑处理领域的“Photoshop”。

本书是 After Effects 4.1 的进阶教材, 在编写时吸收了国际上享有盛名的 Classroom In A Book 教材风格, 用精巧而富有创造性的实例逐步引导读者进入该软件设计操作的“神圣殿堂”, 并在实例的讲解过程中“灌输”了作者多年使用该软件的心得和操作技巧。基于这两点原因, 足以使该书成为初学者和进阶者的案头必备读物。

全书由 12 章和 2 个附录组成, 在结构安排上尽量顾及到初学者和进阶者之间的矛盾冲突, 在第 1、2 章简单介绍了 After Effects 4.1 的基本知识和框架结构, 使层次较低的用户也能在本书的指引下顺利进入学习状态; 而对于那些对该软件相对熟悉的读者来说, 本书通过每个实例反复说明视频编辑的创作步骤, 并将许多技巧贯穿在其中, 可以使读者“触类旁通”; 附录 A “专门术语和多媒体文件格式”及附录 B “After Effects 4.1 快捷键大全”进一步增强了本书的系统性和完整性。另外, 本书配套光盘在教材内容的基础上, 把软件的使用和操作做了进一步的深化, 它与教材互为补充, 相得益彰。

自 90 年代中期以来, 随着计算机硬件环境和视频、音频编辑软件的完善和发展, 要求人们在短时间内掌握它的各项知识和技能; 现代社会工作和生活的节奏也要求人们在短时间内学会和掌握某些必备的知识技能。基于以上原因, 作者在编写本书时考虑到知识层次的递进, 尽可能地少使用专业词汇(必要时是不可避免的)。

总之, 本书采用模拟上课的方式编排, 由浅入深, 循序渐进, 并配合实例解说, 逐步地教读者如何运用 After Effects 4.1 来剪辑影片, 并结合动画、音效、图片等介质, 制作一段高品质的多媒体影片。因此, 在本书中将看不到死板的条例式功能说教, 取而代之的

是生动有趣的教学内容。

本书中包括一些注释，它们是一个表示“注意”的“图标”和各窗口中的“图标按钮”，用于为读者提供信息和帮助以补充正文。在此，提醒读者特别注意它们的存在。

“注意图标”提供给读者额外的信息。这些信息虽然不是非常关键的，但却极为有用。注意能够告诉读者如何避免计算机中出现的问题或者描述特定环境下可以出现的情况，并告知应该采取什么样的措施。

“图标按钮”提供给读者形象化、可视化的工作按钮。这样读者可以在工作界面中或者操作命令中，迅速而准确地找到它，并正确地使用它。

After Effects 4.1 是一个基于高尖端的视频编辑软件，它原本的工作环境是高级工作站。随着 PC 机硬件速度的提高，它被移植至 PC 机环境中。基于这个原因，所以在开始运行 After Effects 4.1 之前，应该具有 Windows 98 或者 Windows NT 及约定的基础知识，应该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、关闭、保存文件。如果需要复习这些技术，请参阅 Windows 的相关书籍。另外，如果用户对 Premiere 有实际的操作经验，会发现学习和运用 After Effects 4.1 更是得心应手，随心所欲。

本书由火凤凰多媒体工作室策划并编写，参加本书创意设计、内容编写和影像合成的人员有：马存伟、高飞、苏凯、朱玉、马存峰、马钰、孙浩、任明、高丽等人。

数字化视频制作的范围很广，内容博大精深，加上新软件、新技术层出不穷、日新月异，尤其是作者水平有限，书中错误和不足之处在所难免，敬请读者批评指正。

火凤凰多媒体工作室

2000 年 9 月 8 日晚

关于附书光盘的说明

为了方便读者学习和参考，本书配套一张光盘，内容包括实例操作的专用素材、演示范例，以及一些必要的插件。它与教材互为补充，相得益彰。

● Lesson 文件夹

这个文件夹中包含 10 个子文件夹，它们是 03Lesson~12Lesson，每个子文件夹下存放相应章节中实例所要用到的素材和 After Effects 项目文件（.aep）。

03Lesson 子文件夹中包含以下 3 个文件：03audio.mov、03sugar.mov 和 Final.aep。

04Lesson 子文件夹中包含以下 6 个文件：Blend.psd、Dragon.avi、Firewipe.mov、Fank.mov、Volcano.avi 和 Final.aep。

05Lesson 子文件夹中包含以下 11 个文件：05audio.mov、05circle.ai、05logo.ai、05lowl.ai、05midl.ai、05prod.ai、05tints.psd、05topl.ai、05train.mov、05trnwrd.ai 和 Final.aep；

06Lesson 子文件夹中包含以下 13 个文件：01.psd、02.psd、03.psd、04.psd、05psd、01type.ai、Back0002.jpg、Hddneyes.avi、Jxqy.avi、Photo3.psd、Photo4.psd、Spiral3.tif 和 Final.aep。

07Lesson 子文件夹中包含 12 个文件：01.mov~11.mov 和 07example.aep；

08Lesson 子文件夹中包含 1 个文件：Final.aep。

09Lesson 子文件夹中包含 8 个文件：Audio.mov、Bakgrd.psd、Compos.mov、Losion.avi、Score.psd、Sy0015.ai、Type.ai 和 09example.aep。

10Lesson 子文件夹中包含 18 个文件：001.jpg、002.psd、003.psd、0121.jpg、014.bmp、016.bmp、Audio.wav、Final.aep、Head.avi、Jetski1.mov、Jetski2.mov、Muy26avp.avi、Muy26bvp.avi、Muy28avp.avi、Skater1.mov、Skater2.mov、Skiers1.mov 和 Waterski.mov。

11Lesson 子文件夹中包含 4 个文件夹和 7 个文件：Digit 文件夹、Idig 文件夹、Smiley 文件夹、Youdig 文件夹；Digit.mov、Idig.mov、Smiley.mov、YouDig.mov、Baktxt.ai、Audio.mov 和 Final.aep 文件。

12Lesson 子文件夹中包含 9 个文件：Audio.mov、Bakgrd.psd、Blimp.ai、Catpogo.ai、Clouds.ai、Final.aep、Movie.mov、Netcat.mov 和 Side.mov。

● Avi 文件夹

存放 03Lesson~12Lesson 相应章节中实例的最终合成电影（.avi 或者 .mov 格式）。

● Plug-ins 文件夹

该文件夹中包含两个子文件夹：QuickTime 4.0 文件夹和 Fecplain 文件夹。QuickTime 4.0 文件夹中存放着 QuickTime 4.0 安装程序，双击它即可正确安装；Fecplain 文件夹中存放着 After Effects 的一些外挂效果插件。

目 录

第 1 章 After Effects 4.1 初识	1
1.1 After Effects 4.1 简介	1
1.2 After Effects 4.1 的工作流程	2
1.3 After Effects 4.1 的运行环境	3
1.4 After Effects 4.1 的新增功能	5
1.5 正确安装 After Effects 4.1	8
1.6 安全卸载 After Effects 4.1	14
第 2 章 工作窗口与控制面板	16
2.1 五大工作窗口	16
2.1.1 项目窗口	17
2.1.2 合成影像窗口	21
2.1.3 时间布局窗口	29
2.1.4 素材窗口	34
2.1.5 层窗口	34
2.2 八大控制面板	35
2.2.1 工具控制面板	36
2.2.2 信息数据控制面板	39
2.2.3 时间控制面板	40
2.2.4 音频控制面板	42
2.2.5 排列控制面板	45
2.2.6 运动略图控制面板	47
2.2.7 平滑滤波器	49
2.2.8 摆动器	50
第 3 章 芭蕾舞乐曲	53
3.1 素材和层窗口	53
3.2 剪辑层素材	56
3.3 设置淡出效果	57
3.4 应用 Basic Text 效果	58
3.5 文本的淡出、淡入效果	61
3.6 In/Out 控制面板	61
3.7 文本的缩放和不透明度属性	64

3.8 建立第三块文本	64
3.9 复制和重命名层	66
3.10 拷贝和粘贴关键帧	70
3.11 动画不透明度属性	71
3.12 创建动画路径	73
3.13 编辑动画路径	75
3.14 设置自动方位旋转	76
3.15 渲染最终电影	77
第 4 章 神秘的地下城堡	81
4.1 建立合成影像	81
4.2 Venetian Blinds 效果	82
4.3 Basic Text 效果	85
4.4 缩放和不透明度属性	87
4.5 Time Stretch(时间延时)	89
4.6 建立和羽化遮罩	90
4.7 位置、旋转和缩放关键帧	92
4.8 时间重映像	94
4.9 轨道遮罩和层模式	96
4.10 建立电影倒计时	97
4.11 Gradient Wipe 效果	102
4.12 渲染最终电影	103
第 5 章 火车图标的动画	106
5.1 如何建立项目	106
5.2 组织项目窗口	107
5.3 创建脚本字母 L 的合成影像	107
5.4 使用“笔”工具创建遮罩	109
5.5 建立合成影像的模板	114
5.6 如何设置动画标志	117
5.6.1 为每个字母创建矩形遮罩	117
5.6.2 设置位置关键帧	118
5.6.3 使字母与模板相匹配	120
5.7 使用快捷键设置关键帧	122
5.8 定位其他的元素	122
5.9 如何定位圆形	124
5.10 Collapse Transformations 图标按钮	125
5.11 嵌套 Script L 合成影像	126
5.12 分裂合成影像	127
5.13 建立最终合成影像	129
5.14 运用特殊效果	130

5.14.1 修改第二个电影片段的效果	133
5.14.2 运用 Bevel Alpha 和 Drop Shadow 效果	134
5.14.3 结束合成影像	135
5.15 创建一个淡出合成影像	137
5.16 渲染最终电影	137
第 6 章 电影大广角	139
6.1 引入素材项目	139
6.2 建立合成影像	140
6.3 位置关键帧	141
6.4 检测动画路径	146
6.5 引入 Photoshop 文件	147
6.6 引入 Illustrator 文件	147
6.7 缩放和旋转属性	148
6.8 Tint 效果	149
6.9 Drop Shadow 效果	150
6.10 Radial Wipe 效果	151
6.11 Gradient Wipe 效果	153
6.12 素材的剪辑	155
6.13 透明度关键帧	159
6.14 旋转关键帧	160
6.15 不同尺寸和颜色的渐层	161
6.16 Venetian Blinds 效果	163
6.17 Basic Text 效果	163
6.18 渲染最终电影	165
第 7 章 电视节目预告	168
7.1 引入素材项目	168
7.2 建立合成影像	170
7.3 剪辑素材	171
7.4 建立渐层	172
7.5 Basic Text 效果	173
7.6 层的图像质量	174
7.7 复制和重命名层	175
7.8 排列控制面板	177
7.9 关键帧	178
7.10 遮罩与透明技术	180
7.11 轨道遮罩	184
7.12 层模式	186
7.13 节目列表	187
7.14 FE Light Wipe 效果	189

7.15 检测动画路径	190
7.16 FE Gird Wipe 效果	191
7.17 FE Twister 效果	193
7.18 FE Jaws 效果	194
7.19 制作 Bezier 遮罩	195
7.20 渲染最终电影	198
第 8 章 色彩斑斓的光盘	200
8.1 CDROM 的创建步骤	200
8.2 Ramp 效果	201
8.3 Color Balance(HLS)效果	204
8.4 复制和修改层	206
8.5 3.1 DiscMatte Full 合成影像	208
8.6 3.2 DiscMatte Marg 合成影像	212
8.7 3.3 DiscMatte Main 合成影像	213
8.8 3.4 DiscMatte Ridge 合成影像	215
8.9 建立 CD 合成影像	216
8.10 建立 CD 图像的基础层	217
8.11 建立 CD 图像的底端边缘层	221
8.12 建立顶部主体层	222
8.13 建立内部脊梁层	223
8.14 渲染最终电影	224
第 9 章 天籁之音	226
9.1 引入素材项目	226
9.2 建立合成影像	227
9.3 Basic Text 效果	229
9.4 Emboss 效果应用	230
9.5 设置缩放属性	232
9.6 设置关键帧	233
9.7 检测动画路径	237
9.8 设置透明度属性	238
9.9 缩放关键帧	238
9.10 建立工作区域	239
9.11 设置旋转属性	240
9.12 创建渐层	241
9.13 创建第二个渐层	244
9.14 重新排列层的顺序	246
9.15 视频片段的处理	247
9.16 After Effects 效果的应用	248
9.17 音频片段的处理	250

9.18 渲染最终电影	252
9.19 以静态图像序列的形式输出帧	254
9.20 跨硬盘渲染	255
第 10 章 体育大看台	257
10.1 引入素材项目	257
10.2 建立合成影像	258
10.3 缩放素材项目	259
10.4 Bevel Edges 效果	259
10.5 Basic Text 效果	261
10.6 FE Light Wipe 效果	264
10.7 Lighting 效果	265
10.8 修整视频素材	267
10.9 关键帧设置	269
10.10 轨道遮罩和层模式	270
10.11 剪辑素材项目	272
10.12 Basic 3D 效果	273
10.13 Motion Tile 效果	274
10.14 Linear Wipe 效果	276
10.15 Block Dissolve 效果	276
10.16 Hollywood FX 插件	277
10.17 引入音频素材	282
10.18 渲染最终电影	284
第 11 章 快乐大本营	286
11.1 引入源文件	286
11.2 动画 Y 字母	288
11.3 动画剩余的字母	289
11.4 动画背景层	290
11.5 使用 Color Balance(HLS)效果	291
11.6 组合所有的元素	293
11.7 渲染电影片段	295
11.8 准备 Adobe Photoshop 源文件	296
11.9 动画高光区	299
11.10 动画阴影	300
11.11 动画字体过渡	301
11.12 动画 IDIG 合成影像的背景	303
11.13 动画下一个素材层	304
11.14 动画 Cloud 层	305
11.15 组合 IDIG 合成影像中的元素	306
11.16 渲染 IDIG 电影	307

11.17 DigIt! 电影片段的准备工作	308
11.18 转换控制的应用	310
11.19 Spherize 效果	311
11.20 Color Balance(HLS)效果的应用	312
11.21 Scatter 效果	312
11.22 Glow 效果	313
11.23 渲染 Dig It! 电影片段	315
11.24 组织最终项目	316
11.25 渲染最终电影	317
第 12 章 卡通情报站	320
12.1 动画背景层	320
12.2 动画遮罩渐层	324
12.3 拷贝和粘贴关键帧	328
12.4 改变空间插值	330
12.5 复制层和关键帧	330
12.6 动画 Moving Eyes 合成影像	331
12.7 引入电影片段	334
12.8 编辑动画路径	334
12.9 使用 Blink 脚本	336
12.10 引入音频素材	338
12.11 渲染最终电影	339
附录 A 专门术语和多媒体文件格式	341
附录 B After Effects 4.1 快捷键大全	348