

郭圣路 柴新华 编著

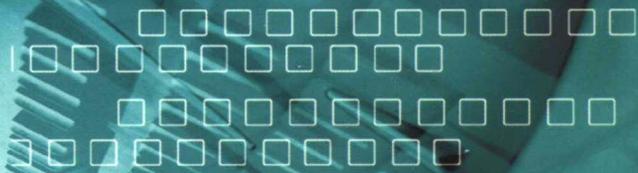


After Effects 7.0

从入门到精通 (普及版)

从入门到精通

入门到精通



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

After Effects 7.0 从入门到精通

(普及版)

郭圣路 柴新华 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

After Effects 7.0 是 Adobe 公司推出的最新版本的视频合成编辑软件，它的功能比以前的版本更加强大，它的通用性和易用性使越来越多的用户来使用它。尤其是随着现代社会中 DV 的广泛运用和 Web 的日益发展，我们可以非常方便地捕捉数字视频，也就越来越需要有一个得心应手的工具来合成和编辑视频，After Effects 7.0 正是我们的首选。不管你是视频专业人士还是业余爱好者，使用 After Effects 7.0 都可以编辑出自己中意的视频作品。

本书按其功能分为 18 章，内容讲解详细、案例丰富、实用。本书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 7.0 从入门到精通：普及版 / 郭圣路等编著. —北京：电子工业出版社，2007.1
ISBN 7-121-03608-8

I .A... II.郭... III.图形软件，After Effects 7.0 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2006）第 148757 号

责任编辑：吴源

印 刷：北京天竺颖华印刷厂

装 订：三河市金马印装有限公司

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 字数：560 千字

印 次：2007 年 1 月第 1 次印刷

定 价：33.00 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。联系电话：(010) 68279077；邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zls@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

Adobe After Effects 7.0 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，另外使用它还可以编辑音频内容。尤其是随着计算机硬件的不断升级以及 After Effects 强大的功能和易用性，已经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 Adobe After Effects 7.0 进行他们的视频编辑工作。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 Adobe After Effects 7.0 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 Adobe After Effects 7.0 进行设计，因为它的功能是其它软件无可比拟的，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 Adobe After Effects 7.0 在网络中的应用，增加了 Adobe After Effects 7.0 在网页上发布影象的功能。后来还增加了与其它软件的整合功能，比如与 Adobe Premiere Pro 和其他第三方插件的整合。这使得 Adobe After Effects 7.0 的功能愈加强大，用户数量也在不断地增加。

在 Adobe After Effects 7.0 中，可以很方便地处理视频和音频内容，我们可以很容易地合成、拼接、裁剪和输出它们。需要的调整或者编辑工具都可以在 Adobe After Effects 7.0 中找到。另外，我们还可以在 Adobe After Effects 7.0 中处理位图图形，并可以实时地转换它们，也就是说在 Adobe After Effects 7.0 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。因此使用它可以极大地提高我们的工作效率。

全书分 18 章。首先介绍 Adobe After Effects 7.0 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，我们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。这样可以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，都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。而且重点突出，脉络清楚。希望本书能够帮助读者学习并掌握 Adobe After Effects 7.0。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 Adobe After Effects 7.0 的系统要求。

操作系统：Windows XP SP2。

处理器：英特尔奔腾 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 512MB 内存；HDV 和 HD 编辑需 2GB 内存。

硬盘：安装需要 800MB 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：1 280×1 024 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)。

给读者的一点学习建议

根据很多人的经验，学习好 Adobe After Effects 7.0 必须要掌握有关于它的基本操作，好比盖一座摩天大厦，必须要把楼基打好，才能把楼房盖得高而且结实。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，为得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。Adobe After Effects 7.0 涉及的领域比较多，本书的内容介绍比较全面，而且也比较多。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，更不要因为出现一些解决不了的问题就气馁，“失败乃成功之母”。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。

关于技术支持

非常感谢读者选择阅读和使用本书。如果读者朋友在制作中遇到什么问题，可以通过 E-mail 与我进行联系，我们的电子邮箱是：gsl668@126.com 或者 mym116@sohu.com。有兴趣的朋友，也可以通过这个邮箱与我们进行技术交流。

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 非常精通。本书由郭圣路策划编写，参加编写的人员有宋怀营、吴战、苗玉敏、刘国力、白慧双、马闯、孟庆玲、柴新华、杨岐朋、芮红、李东明、杨玉梅、张晓、郭建军、王德柱、李伟、赵志国、孙朝阳、韩德成、王如富、刘晓华、尚恒勇、袁海军、韩杰和秦红华等。

由于作者水平有限，书中难免有不妥之处，还望广大读者朋友和同仁批评指正。

为方便读者阅读，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“资源下载”频道的“图书资源”栏目下载。

目 录

第 1 章 Adobe After Effects 7.0 基础 1	2.3 After Effects 7.0 菜单命令简介... 29
1.1 Adobe After Effects 7.0 简介..... 1	2.4 小结..... 38
1.2 Adobe After Effects 7.0 的应用领域..... 2	第 3 章 基本操作 39
1.3 Adobe After Effects 7.0 的新增功能..... 3	3.1 项目操作..... 39
1.4 After Effects 7.0 的安装及卸载..... 6	3.1.1 新建项目..... 39
1.5 After Effects 7.0 的启动与关闭..... 9	3.1.2 打开已有项目..... 39
1.6 After Effects 7.0 的输出文件格式简介..... 11	3.1.3 保存项目..... 40
1.7 常用视频术语简介..... 13	3.1.4 关闭项目..... 40
1.8 工作流程..... 16	3.2 导入文件..... 41
1.8.1 影视制作的过程..... 16	3.2.1 导入视频素材..... 41
1.9 After Effects 与其他相关软件的区别..... 17	3.2.2 导入音频..... 43
1.9.1 After Effects 和 Photoshop 的区别..... 17	3.2.3 导入动画..... 44
1.9.2 After Effects 与 Avid, Final Cut Pro 和 Premiere 的区别..... 17	3.3 显示设置..... 44
1.9.3 After Effects 与 Macromedia Flash 的区别..... 17	3.3.1 设置工作空间..... 45
1.9.4 一般还需要哪些其他的工具..... 18	3.3.2 设置 Info 面板组的显示模式..... 46
1.10 小结..... 18	3.3.3 设置 Composition 窗口的显示模式..... 48
第 2 章 认识工作界面及工具 19	3.3.4 设置 Timeline 面板的显示模式..... 49
2.1 认识工作区..... 19	3.4 预览..... 50
2.1.1 工作区布局..... 19	3.4.1 在 Project 面板中预览..... 50
2.2 窗口和面板简介..... 21	3.4.2 在 Composition 窗口中预览..... 50
2.2.1 Project 面板..... 22	3.4.3 在 Timeline 面板中预览..... 50
2.2.2 Timeline 面板..... 23	3.5 撤销与恢复操作..... 51
2.2.3 工具箱..... 24	3.6 设置自动保存和交换区..... 52
2.2.4 Composition 窗口..... 25	3.7 小结..... 53
2.2.5 其他几个常用面板..... 25	第 4 章 合成 54
2.2.6 改变控制面板的显示方式..... 28	4.1 合成概述..... 54
	4.2 创建合成的方法..... 56
	4.3 合成设置..... 57
	4.4 项目设置..... 61
	4.5 合成窗口..... 62
	4.5.1 设置背景色或粘贴板的颜色..... 63

4.5.2	关闭或打开透明栅格	64	5.11.3	查看颜色通道或 Alpha 通道	90
4.5.3	改变观察区域	65	5.12	小结	91
4.5.4	设置视图的显示大小	65	第 6 章	层	92
4.5.5	设置视图的显示分辨率	67	6.1	关于层	92
4.6	替代素材	67	6.2	层的分类	93
4.6.1	占位符和代理	67	6.3	创建层	93
4.6.2	使用占位符和丢失的素材	68	6.3.1	使用 Project 面板中的素材创 建层	93
4.6.3	使用代理	68	6.3.2	使用其他的合成来创建层	95
4.7	合成的嵌套	70	6.3.3	创建实色层	95
4.7.1	使嵌套的合成与当前时间 同步	70	6.3.4	创建新的 Photoshop 层	97
4.7.2	预渲染嵌套合成	71	6.3.5	创建新的调整层	97
4.7.3	编辑预渲染的合成	71	6.4	选择层和排列层	98
4.7.4	预排列层	72	6.4.1	选择层	99
4.8	小结	72	6.4.2	改变层的堆栈	99
第 5 章	预览	73	6.4.3	对齐层	101
5.1	预览的作用	73	6.5	排列层	102
5.2	Time Controls 面板	74	6.5.1	在 Composition 窗口中排 列层	102
5.3	预览的类型	75	6.5.2	把层排列成序列	103
5.4	Time Controls 面板中的播放 模式	76	6.5.3	复制和粘贴层	104
5.5	通过跳帧进行快速的 RAM 预览	77	6.5.4	分离层	104
5.6	降低预览分辨率	79	6.6	管理层	105
5.7	观察区域	80	6.6.1	重命名层	105
5.8	使用 Work Area 设置限制 预览	81	6.6.2	改变层标签的颜色	106
5.9	怎样确定预览设置	82	6.6.3	显示和隐藏层	106
5.10	其他预览模式	83	6.6.4	锁定和解锁层	107
5.10.1	OpenGL 预览	83	6.6.5	锁定和解除隔离层	107
5.10.2	使用 Adaptive Resolution 预览	85	6.6.6	替换层	108
5.10.3	使用 Freeze Layer Contents 预览	85	6.7	辅助层	109
5.10.4	使用 Live Update 预览	85	6.8	修剪层	110
5.10.5	使用 Draft 3D 预览	86	6.9	开关	111
5.11	改变视图	86	6.10	运动模糊	112
5.11.1	观看和使用安全区和网格	86	6.11	时间伸展	114
5.11.2	使用标尺和辅助线	88	6.12	标记	116
			6.12.1	添加、删除和移动合成时间 标记	116
			6.12.2	添加、删除和移动层时间 标记	117

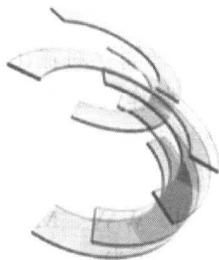
6.12.3 嵌套包含有层时间标记的 合成	118	8.3.5 改变属性值	155
6.12.4 使用标记创建 Web 链接	118	8.3.6 复制和粘帖关键帧	156
6.12.5 使用标记创建章节链接	118	8.3.7 属性的快捷键	157
6.12.6 使标记和音频同步	119	8.3.8 查看和编辑关键帧的值	158
6.13 层模式	119	8.3.9 使用 Pen (钢笔) 工具编辑关 键帧	159
6.14 小结	122	8.3.10 Bezier 曲线和手柄	160
第 7 章 3D 层	123	8.4 Graph Editor (图表编辑器)	161
7.1 关于 2D 层和 3D 层	123	8.4.1 使用 Graph Editor	162
7.1.1 Z 轴	124	8.4.2 在 Graph Editor 中设置层 属性值	164
7.1.2 3D 层的顺序	125	8.4.3 在 Graph Editor 中编辑关 键帧	164
7.1.3 在 3D 层中使用效果和遮罩	125	8.5 动画预置	165
7.2 使用 3D 层	126	8.5.1 应用动画预置	165
7.2.1 创建 3D 层	126	8.5.2 保存动画预置	166
7.2.2 3D 层的旋转	127	8.5.3 从 Effects & Presets 面板中删 除动画预置	167
7.3 调整 3D 层	128	8.5.4 动画预置效果	167
7.3.1 显示和隐藏坐标轴	129	8.6 层的其他动画设置	170
7.3.2 移动锚点	129	8.6.1 缩放层	170
7.4 3D 视图	130	8.6.2 翻转层	171
7.4.1 设置 3D 视图	132	8.6.3 旋转层	171
7.4.2 设置或替换 3D 视图快捷键	132	8.6.4 子化层	173
7.4.3 使用 Costom View 视图	132	8.7 运动路径	174
7.5 摄像机	134	8.7.1 创建运动路径	175
7.5.1 创建和动画摄像机	135	8.7.2 移动关键帧	176
7.5.2 摄像机设置	138	8.7.3 使用遮罩创建运动路径	177
7.6 灯光	140	8.8 小结	177
7.6.1 创建灯光	140	第 9 章 高级动画	178
7.6.2 灯光的设置	141	9.1 插补	178
7.6.3 移动灯光	144	9.1.1 使用插补控制改变	179
7.7 Material (材质) 选项	145	9.1.2 空间性插补与时间性插补	179
7.8 小结	147	9.1.3 插补方式	179
第 8 章 基础动画	148	9.1.4 应用和改变插补方式	181
8.1 动画基础	148	9.1.5 调整 Bezier 方向手柄	182
8.2 Timeline 面板	149	9.2 速度	182
8.3 关键帧	150	9.2.1 改变速度	183
8.3.1 设置关键帧	151	9.2.2 使用数字改变速度	185
8.3.2 删除关键帧	153		
8.3.3 属性	154		
8.3.4 移动关键帧	154		

9.2.3 平滑运动	186	10.6 键控	213
9.2.4 自动调整速度	187	10.7 小结	214
9.3 时间	188	第 11 章 文本层	215
9.3.1 时间延伸	188	11.1 创建文本	215
9.3.2 倒转层的播放方向	190	11.1.1 文本层	216
9.3.3 倒转关键帧	190	11.1.2 输入点文本	216
9.4 时间重映射	191	11.1.3 输入段文本	217
9.4.1 对层的一部分帧使用时间重 映射	192	11.1.4 调整文本范围框的大小	217
9.4.2 在 Graph Editor 中拖动关键帧 来重映射时间	193	11.1.5 编辑文本	219
9.5 帧混合	193	11.2 编辑段文本	220
9.6 小结	194	11.2.1 对齐文本	220
第 10 章 遮罩、透明和键控	195	11.2.2 转换段文本或者点文本	221
10.1 遮罩	195	11.2.3 改变文本方向	222
10.1.1 透明	195	11.3 文本动画	222
10.1.2 Alpha 通道和蒙版	196	11.3.1 文本动画预置	223
10.2 创建遮罩	196	11.3.2 文本预置动画效果展示	223
10.2.1 使用遮罩工具绘制遮罩	197	11.3.3 动画源文本	227
10.2.2 创建和层大小相同的遮罩	198	11.3.4 使用文本动画器组来动 画文本	227
10.2.3 使用 Pen 工具创建遮罩	198	11.3.5 设置文本层的锚点属性	229
10.2.4 使用运动路径创建遮罩	200	11.3.6 动画器属性	230
10.2.5 使用通道创建遮罩	201	11.4 选择器	231
10.2.6 使用文本字符创建遮罩	202	11.4.1 在动画器组中添加新的 选择器	231
10.3 使用遮罩	203	11.4.2 使用 Range 选择器设置 范围	232
10.3.1 创建羽化遮罩	203	11.4.3 Range 选择器的属性	232
10.3.2 锁定遮罩和解开锁定遮罩	204	11.4.4 Wiggly 选择器的属性	232
10.3.3 删除遮罩	205	11.4.5 表达式选择器	234
10.3.4 复制遮罩	205	11.5 从 Photoshop 或者 Illustrator 中输入文件	235
10.3.5 设置遮罩轮廓的颜色	205	11.6 实例: 偏移字符动画	236
10.3.6 调整遮罩的透明度	205	11.7 小结	238
10.3.7 为遮罩应用运动模糊	206	第 12 章 绘画	239
10.3.8 颠倒遮罩	207	12.1 关于绘画	239
10.3.9 为遮罩应用效果	207	12.1.1 设置 Paint 面板中的选项	240
10.4 遮罩模式	209	12.1.2 使用 Brush 工具	240
10.4.1 应用遮罩模式	210	12.1.3 为画笔设置颜色	241
10.4.2 使用不同遮罩模式的效 果对比	211	12.1.4 选择画笔及设置属性	242
10.5 遮罩动画	211		

12.1.5	自定义画笔提示的属性	244	14.5.8	Noise & Grain (噪波和微粒) 效果	274
12.1.6	绘画笔触	245	14.5.9	Paint (绘画) 效果	274
12.1.7	混合模式	246	14.5.10	Perspective (透视) 效果	275
12.1.8	动画绘画笔触	247	14.5.11	Simulation (模拟) 效果	275
12.1.9	使用笔触目标创建笔 触动画	249	14.5.12	Stylize (风格化) 效果	275
12.2	使用 Eraser 工具	251	14.5.13	Text (文本) 效果	275
12.3	使用 Clone Stamp 工具	252	14.5.14	Time (时间) 效果	275
12.3.1	以手动方式使用 Clone Stamp 工具	254	14.5.15	Transition (过渡) 效果	276
12.3.2	使用 Clone Stamp 工具 预置	256	14.5.16	Utility (应用) 效果	276
12.4	小结	257	14.6	小结	277
第 13 章	轨道蒙版	258	第 15 章	表达式	278
13.1	轨道蒙版概述	258	15.1	创建和修改表达式	278
13.2	创建轨道蒙版	259	15.1.1	使用 Pick Whip 工具创建 表达式	279
13.3	动画轨道蒙版	261	15.1.2	修改 Pick Whip 表达式	280
13.4	基于亮度的轨道蒙版	262	15.1.3	添加表达式	280
13.5	蒙版模式	264	15.1.4	创建属性关系	282
13.6	保持底层透明	265	15.1.5	乘以表达式的值	283
13.7	小结	265	15.2	文本、效果和表达式	284
第 14 章	应用视频效果	266	15.3	关闭表达式	287
14.1	效果概述	266	15.4	JavaScript 的表达式库	288
14.2	使用和控制效果	267	15.5	把表达式转换为关键帧	288
14.2.1	应用效果	267	15.6	小结	289
14.2.2	临时关闭效果	268	第 16 章	音频	290
14.2.3	删除效果	268	16.1	在 After Effects 7.0 中使用 音频	290
14.3	修改效果	269	16.2	添加音频	291
14.4	使用 Noise & Grain 效果	270	16.3	预览音频	292
14.5	效果参考	270	16.4	Audio 面板	293
14.5.1	3D 通道效果	271	16.5	音频效果	294
14.5.2	Blur & Sharpen (模糊和锐化) 效果	271	16.6	小结	295
14.5.3	Channel (通道) 效果	271	第 17 章	渲染输出	296
14.5.4	Color Correction (颜色矫正) 效果	272	17.1	渲染概述	296
14.5.5	Distort (扭曲) 效果	273	17.1.1	QuickTime 格式和 AVI/Video for Windows 格式	296
14.5.6	Generate (生成) 效果	273	17.1.2	压缩和解压缩	297
14.5.7	Keying (键控) 效果	273	17.1.3	输出格式	297
			17.2	Render Queue 面板	298

17.2.1 使用 Render Queue 面板的 默认设置制作一个电影.....	299	17.9 输出 Macromedia Flash 文件...	313
17.2.2 改变渲染设置.....	301	17.10 小结.....	315
17.2.3 渲染设置.....	302	第 18 章 综合实例	316
17.3 使用 Output Module 设置.....	304	18.1 实例 1: 扭曲字幕效果.....	316
17.4 渲染音频.....	307	18.2 实例 2: 立体旋转的图像.....	318
17.5 查看合成的 Alpha 通道.....	309	18.3 实例 3: 过光字幕.....	323
17.6 After Effects 7.0 和 Web 应用.....	310	18.4 实例 4: 过渡效果.....	326
17.7 创建和使用渲染模板.....	310	18.5 小结.....	331
17.8 Collect Files 命令.....	312	附录 A 键盘快捷键	332
		附录 B 常见问题处理	340

第1章 Adobe After Effects 7.0 基础



Adobe After Effects 7.0

使用 Adobe After Effects 7.0 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,可以使我们为电影、视频、DVD 和 Macromedia Flash 作品增添令人耳目一新的视觉效果。

在本章中主要介绍下列内容:

- Adobe After Effects 7.0 简介
- Adobe After Effects 7.0 常用图像文件格式介绍
- 常用影视术语简介
- 安装与卸载 Adobe After Effects 7.0

1.1 Adobe After Effects 7.0 简介

Adobe After Effects 7.0 是 Adobe 公司 2006 年最新推出的影视合成编辑软件。Adobe After Effects 7.0 是一个非常优秀的视频合成编辑软件,能对视频、声音、动画、图像、文本进行编辑加工,并生成最终的电影文件。另外,Adobe After Effects 7.0 软件以其优异的性能和广阔的发展前景,能够满足各种用户的不同需求,成为了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。

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、视频制作,CD-ROM 和 DVD、网页动画和更多的领域。关于 After Effects 最酷的一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 7.0 制作运动图像 (moving images)。它可以使用户能够在图像、声音和运动素材之间创建联系。还可以通过在屏幕上的特定位置放置图像,移动它们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。

Adobe After Effects 7.0 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, Adobe After Effects 7.0 的特点包括:

- (1) 使用非线性编辑功能进行即时的合成。
- (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, 支持视频特效插件, 包括那些与 Photoshop 兼容的特效插件。
- (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 等三维软件中制作的原始动态影像导入到 Adobe 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里面去。
- (6) 具有与其他软件的整合功能, 比如 Adobe Photoshop、Adobe Premiere Pro 和 Adobe Illustrator 等。

1.2 Adobe After Effects 7.0 的应用领域

由于 Adobe After Effects 7.0 的合成功能非常强大, 因此它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, 在图 1-1 到图 1-6 中就展示了 After Effects 7.0 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



图 1-6 网络动画

另外，Adobe After Effects 7.0 在其他领域也有应用，比如合成影像与声音、编辑音乐等，在此不再一一介绍。

1.3 Adobe After Effects 7.0 的新增功能

比起以前版本，Adobe After Effects 7.0 不仅在窗口布局上做了改变，当然最重要的还是在功能上的提高，这些新增功能可使我们更加方便地制作或者编辑出需要的合成效果。

1. 重新设计统一用户界面

Adobe After Effects 7.0 具有全新设计的流线型工作界面，总体感觉布局非常舒服，并且界面元素可以随意组合和泊靠。其工作界面如图 1-7 所示。

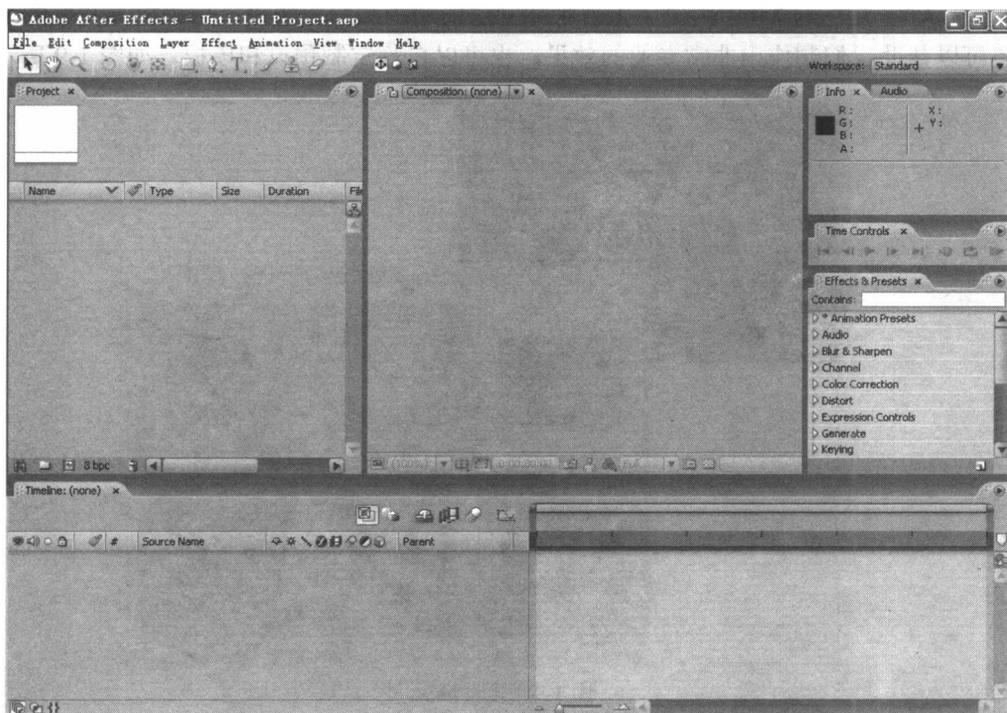


图 1-7 Adobe After Effects 7.0 工作界面

2. 新增曲线编辑器

新增加的曲线编辑器，能够对帧及关键帧进行完全的、跨图层的控制，如图 1-8 所示。最近发布的 Flash 8 中也新增加了该功能。

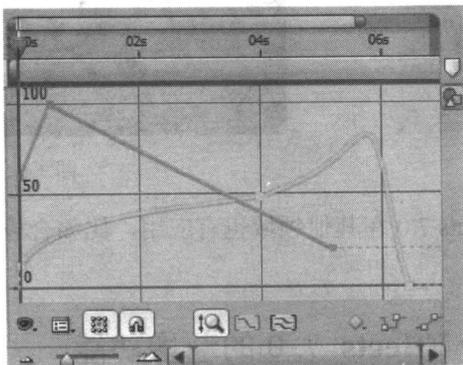


图 1-8 曲线编辑器

3. 高动态区域图像（HDR）色彩支持

通过 32 位高动态区域图像（HDR）匹配真实环境的亮度和色彩（仅限专业版）。Adobe Photoshop CS2 中也具有类似功能。

4. 省时的动画和行为预设项目模板

Adobe After Effects 7.0 中内置了上百种非常酷的动画和行为预设，用来提高我们的工作效率，还可以帮助我们制作出非常专业的效果，也可以自行定制预设和模板。如图 1-9 所示。

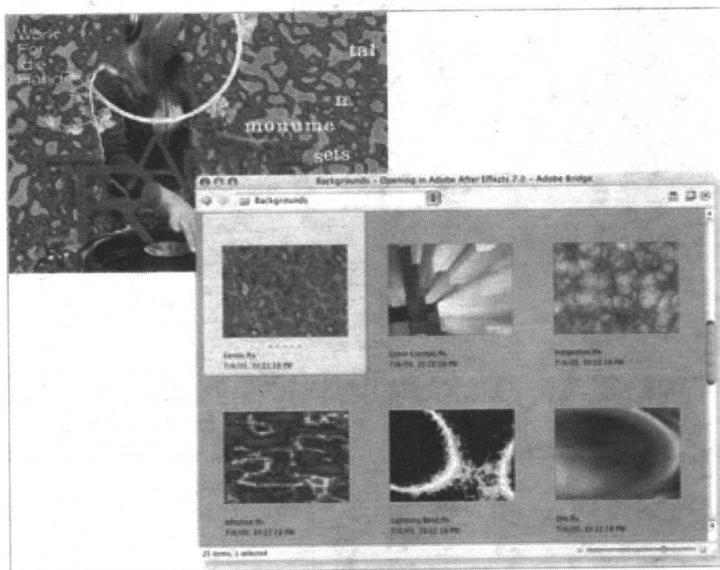


图 1-9 预设模板

5. 输出为 Flash 视频

使用 Adobe After Effects 7.0 可以输出 Flash Video 格式的视频和音频，注意这是 FLV 格式，早在 After Effects 5 的时候就可以输出 Flash swf 格式。从 Adobe 网站的种种迹象表明，Flash 和 After Effects 的结合在将来会更加紧密。

6. 与 Adobe 产品的整合

与 Adobe 其他产品的整合使得 Adobe After Effects 7.0 更具灵活性，比如，把 Photoshop 中的图层效果、混合模式、蒙版、透明度合成到 After Effects 后，都能够保持原始的状态。

对文字可进行编辑，路径可作为蒙版和动画路径。另外，可以导入 Adobe Illustrator 中的源文件，还可以保持与 Adobe Premiere Pro 方案的完整性。

7. 支持更多的格式

After Effects 7.0 能够支持更多的文件格式，比如 HDV、FLV、32 位的 TIFF 和 PSD 格式，Camera RAW 格式等。

8. 实时的、高保真 OpenGL 支持

使用高级的 OpenGL 2.0 功能，包括支持对混合模式、运动模糊、抗锯齿、移动蒙版、阴影和透明度的实时执行性能，加速常用特效的渲染。使用 OpenGL 加速最终的渲染。如图 1-10 所示。

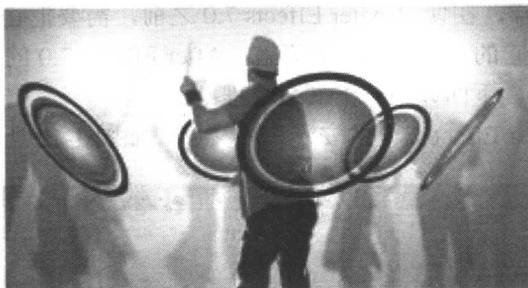


图 1-10 OpenGL 支持

9. Timewarp (时间扭曲，即调整时长)

使用 After Effects 7.0 能够以流畅、清晰的结果及最小限度的影响减缓和加速影片。Timewarp 通过分析像素运动，在帧之间创作出更精确画面（仅限专业版）。

10. Adobe Bridge

所有的 Adobe 产品都有这个工具。Adobe Bridge 实质上是一个媒体管理应用程序，它能够被用于 Adobe Production Bundle 中所有的产品。然而，装载于 Adobe Production Studio 中的 Bridge 升级版本允许预览视频文件，还具有 After Effects 动画预设功能。如图 1-11 所示。

这些改进和新增功能可以使用户使用起来将会更加得心应手。这些内容我们将在后面结合

实例进行讲解。

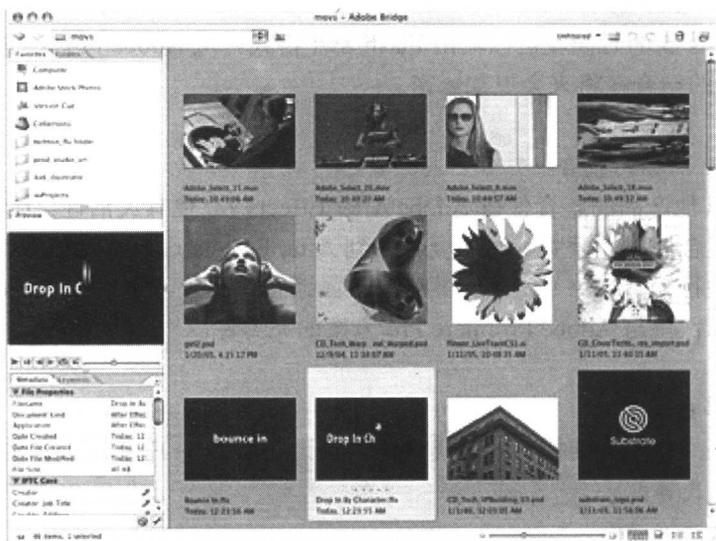


图 1-11 媒体管理应用程序

1.4 After Effects 7.0 的安装及卸载

和 Word 应用程序一样,在使用 After Effects 7.0 之前,需要把它安装到自己的计算机上,不进行安装,是不能使用它的。对于初学者而言,After Effects 7.0 的安装与卸载过程需要介绍一下,以便更好地使用它。下面介绍一下安装过程。

(1) 打开 Adobe After Effects 7.0 的安装程序文件。如图 1-12 所示。

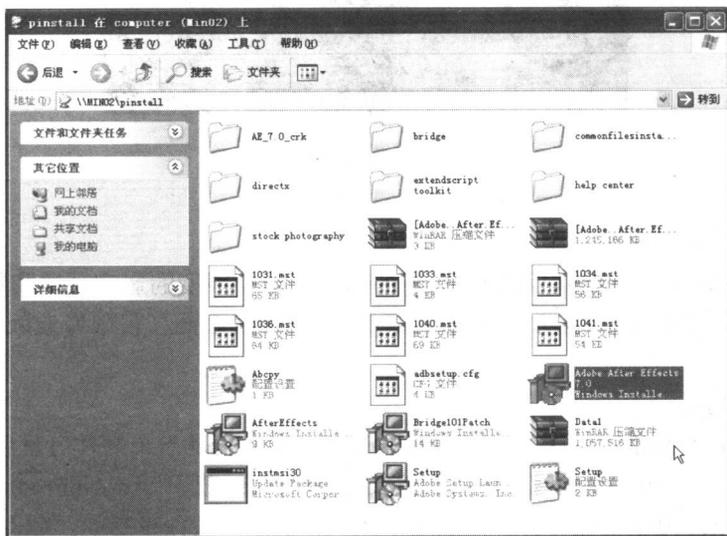


图 1-12 安装程序