

↓
资源下载

After Effects 完全解析

[美] Trish Meyer Chris Meyer 著
降瑞峰 译

After Effects 完全解析

[美] Trish Meyer Chris Meyer 著
降瑞峰 译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

After Effects完全解析 / (美) 特里什·迈耶
(Trish Meyer), (美) 克里斯·迈耶 (Chris Meyer) 著;
降瑞峰译. — 北京: 人民邮电出版社, 2017.5
ISBN 978-7-115-45015-9

I. ①A… II. ①特… ②克… ③降… III. ①图象处
理软件 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第069174号

版权声明

After Effects Apprentice Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist 3rd Edition / by Trish and Chris Meyer / ISBN: 978-0-240-81736-1

Copyright © 2013 by Focal Press.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC; All rights reserved. 本书原版由 Taylor & Francis 出版集团旗下, Focal 出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

Post & Telecom Press is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. No part of the publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher. 本书中文简体翻译版授权由人民邮电出版社独家出版并仅限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封底贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

内 容 提 要

本书将 After Effects 的核心内容分为 12 章: 前 11 章分别讲解了基本动画, 高级动画, 图层控制, 创建透明, 文字和音乐, 父级和嵌套, 表达式和时间游戏, 3D 空间, 跟踪和抠像, 绘画、旋转笔刷和木偶, 形状图层; 第 12 章是贯穿所有知识点的最终项目。本书的内容由浅入深, 以实用而简明的案例引导读者掌握 After Effects 的核心特性。每一章都以作者的实际经验为基础, 向读者展示了如何针对给定的任务采用恰当的方式来操作。最后的项目结合了前面章节所讲的各种技能, 让读者更好地学习和使用 After Effects。

本书适合 After Effects 的初级和中级用户阅读, 同时也可作为影视后期、电视包装从业者的参考用书。

-
- ◆ 著 [美] Trish Meyer Chris Meyer
 - 译 降瑞峰
 - 责任编辑 赵 迟
 - 责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
 - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
 - 印张: 23
 - 字数: 674 千字 2017 年 5 月第 1 版
 - 印数: 1-2 500 册 2017 年 5 月北京第 1 次印刷
 - 著作权合同登记号 图字: 01-2014-0491 号
-

定价: 128.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第 8052 号

前言

一张动态图片能获得一千个事业选择。

我们总是会被有趣的动态影像所吸引，这一点也许和人类对火的原始迷恋有关。Adobe After Effects可创作的影像包括电视节目的开场标题、商业或影片效果、体育场或贸易展示区的动画横幅，以及在电梯、机场、网站甚至手机上显示的信息。

After Effects是一个极其成熟的工具，它可以让你将视频、电影、3D、Flash动画、照片、扫描图、插图、PDF文件、文本和音乐以多种方式结合到一起，还可以让你创建自己的元素。你可以排列、添加动画和处理这些组件，并将所得的结果渲染成多种格式，用于打印、网络、视频、电影等。总之，掌握了After Effects，就可以制作出满足各种客户和任务需要的动态影像。

本书的目的是通过一系列实用的练习让你掌握After Effects最重要的核心特性。每一章都以我们的实际经验为基础，展示了对于给定的任务如何采用恰当的方式来使用正确的特性。我们从简单的动画开始，帮助你实现程序入门，逐步达到制作动画文本、创建3D世界、运动跟踪和稳定，以及对绿色屏幕抠像。最后的项目结合了前面课程中讲到的多种技能，通过一个经典项目的工作流程来测试你创建电视节目包装的想法。

本书适用于各种用户。我们最初的目标读者是动态图形或视觉效果的新手，或是为了提高产品质量需要适当了解After Effects的视频编辑师或网页设计师。另外，本书也适用于长期使用该软件的用户。在本书中，我们专门讲解了After Effects CS5、CS5.5、CS6中的新特性和其他变化的内容。

每个人的学习方式都是不同的：有些人喜欢读书，而有些人喜欢观看视频。这就是除了本书我们还编制了一个配套视频的原因。我们尽量使本书的内容通俗易懂，同时传达出你所需的信息。我们在视频中提供了更详细的说明，阐述了我们在进行某些设计或技术决策时所思考的内容。我们将一些内容作为特别推荐放在了本书的下载资源中，它们超出了书中所讲解的内容。我们希望本书能对你的职业生涯有所帮助。

特里什·迈耶和克里斯·迈耶



入门

如何使用本书及其中的术语、版本。

学习任何一个新软件都可能会令人感到沮丧——尤其是你对其工作方式不熟悉或者对讲解该软件的书的内容不明白时。尽管我们明白你可能急于学习该软件，但是花几分钟阅读以下内容，我们保证它们可以减轻你的压力。

- 入门部分阐述了如何使用本书及相关文件。
- 随后的概览部分会帮助你熟悉 After Effects 的基础知识（包括用户界面），并说明组织项目的方法。

在 After Effects 程序中，有些功能可能几乎每天都用，有些功能可能一年才用一次，甚至使用频率更低。本书中的练习可让你熟悉 After Effects 的核心工具和特性（还有一些重要的功能），并提供了许多在实际工作中可能会遇到的任务。在第 12 章的最终项目中，我们将培训内容去掉，给你更少的指令细节（和更多的设计自由），以确定你现在可以独立工作并创建出具有自己特色的 After Effects 作品。

我们尽力让本书内容丰富，因此，我们制作了一组配套的视频教程，它包含本书中部分课程的内容。在使用 After Effects 处理各种技术问题时如果遇到困难，可以通过观看该视频来辅助学习。

下载

要学习本书的内容，你需要在计算机上安装 Adobe After Effects, CS5、CS5.5、CS6 中任何一个版本皆可。如果你没有许可证副本，可以在 Adobe 官方网站下载有时间限制的功能全面的试用版。

重建本书中的练习所需的全部其他资源都包含在本书的下载资源中。每一章有单独的文件夹。

本书中的所有屏幕截图都是在 After Effects CS6 中获得的。但是，大部分示例都可以在 CS5、CS5.5 中执行。但我们发现在版本间的某个特性或者用户界面发生变化时，就无法执行某些示例了。在每章文件夹中，你可以找到针对 CS5、CS5.5、CS6 版本的项目文件，打开与你安装的软件版本相匹配的项目文件即可。（注意老版本的 After Effects 一般不能打开在新版本中创建的项目。）

首次打开一个项目后，你应该使用 Edit>Save As（编辑>另存为）命令并重命名文件。这样就可以确保保留完整的原始版本作为后续参考。






如果 After Effects 不能发现项目的源文件，就会发出文件丢失警告，这些文件名以斜体的形式显示在面板中。双击第一个丢失的条目，会弹出一个标准文件导航对话框，在该对话框中，你可以定位该条目。从相应的 Sources 子文件夹中选择丢失的文件，然后单击 OK（确定）按钮。只要项目与使用的源文件之间的目录关系没有改变，After Effects 就可以搜索其他丢失的条目，并将它们链接到一起。

本书和下载资源中所有的资料都受版权保护，你只能用它们进行学习和试验。请尊重版权：将来有一天，也许你就是那个创建出色图片的人……

顺便提一下：尽管我们提供了你所需的所有资料，但你也可以使用自己的图片和视频来代替。当然，我们鼓励你采用自己的素材，尝试在我们提供的基础知识上进行改变，而不仅是输入那些数字。运动图形的样式有无数种，但我们仅仅展示了其中的几个，你可以看电视或者凭借自己的想象，重新创造大量示例来了解所需要的样式。

快捷方式和短语

After Effects可以在Mac和Windows操作系统上运行，而且两种平台上的用法几乎一样。也就是说，在After Effects项目中有大量的元素是一致的，如文件、合成、效果和表达式。为清楚地表示所讲解的内容，我们有几个特定类型的约定和速记短语，在本书中将会使用。


- 有一系列用于导航的子菜单或子文件夹时，我们用一个“>”符号将这些链接隔开：如Effect>Color Correction>Levels（效果>颜色校正>色阶）。
- 为提高操作速度，我们在书中提到了一些快捷键，它们由一种特殊字体表示。首先是Mac快捷键，如+表示保存项目，运用红色底框；随后是Windows快捷键，如+，在括号中用蓝色底框显示。在两种平台上表示相同的快捷键用灰色底框表示，如按键，可显示一个图层的Scale（缩放）参数。






所用功能键图标的含义如下。







 Command键（Mac）

 Option键（Mac）

 Control键（Windows）

 Alt键（Windows）

- After Effects广泛采用在项目上“单击上下文”的方式来显示其他菜单项或选项。要显示出上下文菜单，单击鼠标右键。如果你使用的是Mac单键鼠标，单击鼠标的同时按键即可。
- After Effects区别使用键盘的标准部分和小键盘，尤其是涉及键和键时。当你看到键时，表示小键盘上的回车键；键表示标准键盘区的回车键。
- Preferences（首选项）在Mac计算机上的After Effects菜单的底部[而在Windows计算机上位于Edit（编辑）菜单的底部]。我们假定你可以找到这些项，所以只说Preferences（首选项）。

提到首选项，我们假设你开始时使用的是默认设置。这些项存在的位置取决于操作系统。如果你修改了当前设置，创建自定义模板等，并且要保存这些设置，使用After Effects CS6时就搜索“Adobe After Effects11.0-x64 Prefs”（CS5对应的是10.0，CS5.5对应的版本是10.5）。记下找到的网址，并将该文件复制到一个安全的地方。然后，重新存储默认首选项设置，具体操作是，在启动程序的同时按Mac上的快捷键++（Windows上的++）。以后你可能经常将已保存的首选项文件复制到建立它时的位置，以恢复自定义首选项设置。[注意，如果仅添加了Render Settings（渲染设置）和Output Module（输出模块）模板，而且未改变程序的Preferences（首选项），就可以使用当前的Preferences（首选项）文件。]

最后，放松！After Effects只是一个软件，不能将其割裂开来。记住，对于任何问题通常不只有一种解决方法——尤其是涉及艺术表现形式时。与其给你一套需要严格遵循的规则，我们宁愿提供一些技能，你可以利用这些技能在这些精彩的项目中实现自己的各种想法。

系统要求

Adobe在After Effects的软件包中和官方网站中都列出了对系统的要求。

除了Adobe在处理器和操作系统方面的限制，建议你使用一个扩展键盘（或你已掌握了使用笔记本电脑上的功能键和数字键盘上对应键的方法）、一个三键鼠标，鼠标带有滚轮就更好了。与其他视频软件一样，Adobe同样为After Effects CS6提供了一个优化硬件配置的文档，可以在Adobe的官方网站中找到。

如果你正在使用After Effects CS6，有两个特殊硬件需要注意。

- 如果你打算利用Ray-traced 3D Render（光线跟踪3D渲染器）（在第8章介绍，第9章和第11章的某些部分中也会用到），那么显卡或笔记本电脑主板上就确实需要一个兼容的可并行运算的GPU（图形处理器）。这样就可以极大地加快光线跟踪的渲染过程。没有GPU，仍然可以使用光线跟踪器，但是效果很差，你也会感到沮丧。在前面提到的系统要求网站上列出了兼容的图形处理器。
- After Effects CS6引入了一个极大增强的缓存机制，它可以回放你之前的RAM预览内容——甚至退出After Effects之后也能实现。用于缓存的磁盘的设置方式是Preferences> Media & Disk Cache（首选项> 媒体和磁盘高速缓存）。将其指派到最快的硬盘上，SSD（固态硬盘）是最理想的。

After Effects的一个最突出的特性就是能够创建几乎所有尺寸和高宽比的合成，本书中我们也利用了该特性。本书大部分练习是按照北美/日本数字视频的尺寸标准720像素×480像素创建的，使用的是非方形像素（在第3章结束时会讲到）。前两章采用640像素×480像素方形像素格式，然后再逐步使用非方形像素。有多个章节中还包括了“半高清”（HD）尺寸（960像素×540像素）的合成，第9章最后包含一个全高清练习。显示屏幕越大，可看到的像素越多，而更大的内存可以制作更长的预览内容来检验工作中的效果。

资源下载说明

本书提供相关的学习资源，扫描“资源下载”二维码，关注我们的微信公众号，即可获得下载方式。如果大家在阅读或使用过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至szys@ptpress.com.cn，我们会尽力为大家解答。



资源下载

扫描二维码
下载本书配套资源

教师使用说明

本书中的每一章都通过一系列的实践练习来演示基本特性。书中有大量的技巧补充，涵盖了许多技术问题和其他特性。此外，多个章节最后以一些问题结束，你可以让学生去尝试回答它们以巩固所学知识。我们希望这种形式对你有帮助，你可以根据自己的具体需要来采用。

第12章以学生“期末考试”的形式来组织，其中的操作说明比本书其他的章节要少得多，因此你可以看出学生是否可以使用该软件创建自己的项目，而不是仅仅跟随书上的步骤操作，同时给学生留出更多的创造演绎空间。我们还引入了大量的实践经验技巧，包含处理与客户的工作关系的方法、订制音乐的建议，以及潜在的交付需求。

我们还制作了一组配套的视频，值得观看。除了展示这些示例的操作步骤，我们还分享了许多在设计和技术决策方面的思路。这些内容有助于你的理解，而且提供向学生解释个别概念的其他方法。

本书内容和下载资源受版权保护。每个学生必须拥有他自己的权限。如果他们没有该书的权限，你不可以复制本书的文字、项目文件和相关资料给他们。只要每个学生都有本书，你可以随意修改教程来适应特殊教学情况的需要，而不会侵犯版权。

感谢你保护我们的版权，同样感谢那些贡献素材的人——你们的合作使我们能够编写新的书籍，获得更多素材资源，以提供给学生学习使用。希望你和学生都喜欢本书。

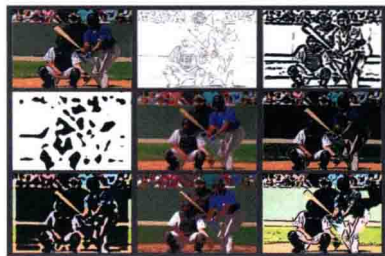
目 录

前言	iii
入门	ix
▽ 概览	1
After Effects 项目	1
应用程序窗口	2
工具面板	2
Project (项目) 面板	3
Comp (合成) 面板	4
时间轴面板	5
Layer (图层) 面板	6
其他面板	6
▽ 第 1 章 基本动画	12
合成基础知识	12
开始创建项目	14
创建一个合成	17
制作运动路径	22
动画不透明度、缩放和旋转	24
排列并重新放置图层	26
固态层设计	27
快速效果	28
渲染	29
缓存和内存	32
技术角	33
▽ 第 2 章 高级动画	36
关键帧基本知识	36
定位点	38
人为运动控制	39
图形编辑器	41
单独的维度	47
像蝴蝶那样飞行	50
保持关键帧	56
方法角	59
Quizzler	60



▽ 第3章 图层控制 61

使用图层	61
连续图层	66
循环素材	68
图像顺序	69
混合模式	71
效果、固态层和模式	73
深入了解效果	76
图层样式	81
调整图层	83

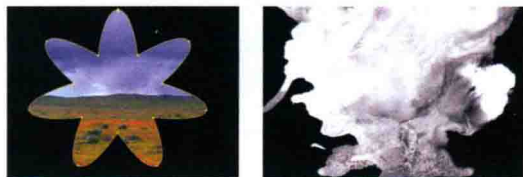


头脑风暴	85
方法角	88
Quizzler	89

▽ 第4章 创建透明 90

遮罩、蒙版和模板	90
遮罩	92
使用Pen（钢笔）工具实现遮罩	97
遮罩路径插值的方式	100
遮罩路径和效果	101
使用多个遮罩	102
旋转式曲线遮罩路径	104
可变的遮罩羽化	105
使用轨道蒙版	109

亮度轨道蒙版	112
制作轨道蒙版动画	113



方法角	116
Quizzler	118

▽ 第5章 文字和音乐 119

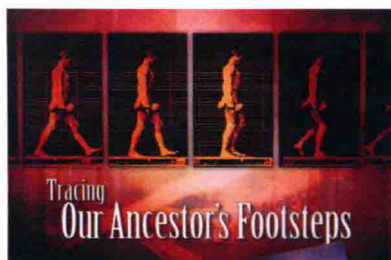
Type（文字）工具	119
文本基本知识	120
文本动画工具	122
创建级联文本	126
一次动画一个单词	128
流动文本	130
逐字符3D	132

摇摆文字	136
使用Alpha通道进行渲染	138
动画声音	140
混合音频	142
文本动画预设	144
保存文本动画	145



▽ 第6章 父级和嵌套 148

分组方法.....	148
父级.....	150
使用空对象设置父级.....	151
嵌套图层组.....	154
嵌套一个常用源.....	159
预合成一组图层.....	163
预合成单一图层.....	166
渲染顺序.....	168
持续栅格化.....	172
塌陷转换.....	173
复合效果.....	175
Quizzler.....	176



▽ 第7章 表达式和时间游戏 178

表达式.....	178
钟表.....	182
寻找循环关键帧.....	185
摇摆表达式.....	187
表达式和效果.....	188
主控制器.....	189
时间游戏.....	191
帧混合.....	191
停止运动的窍门.....	193
时间重映像.....	195

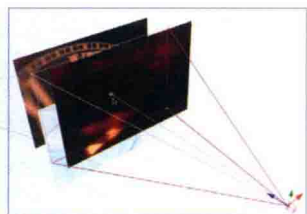
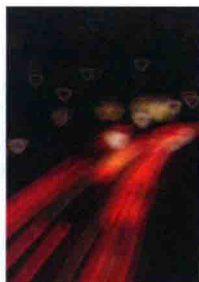
有趣的时间重映像.....	196
方法角.....	198
Quizzler.....	200



▽ 第8章 3D空间 201

基本3D知识.....	201
多平面.....	205
3D动画.....	206
3D摄像机.....	208
摄像机和自动定向.....	214
摄像机景深模糊.....	216
3D灯光.....	218
投射阴影.....	220

灯光衰减.....	222
-----------	-----



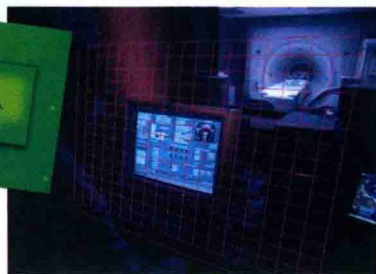
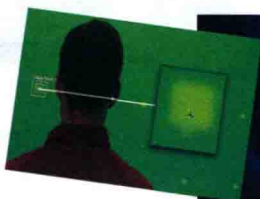
光线跟踪3D渲染器	223
光线跟踪图像质量	232
快速预览	233

Quizzler	235
方法角	235

▽ 第9章 跟踪和抠像 237

跟踪概述	237
变形稳定器	238
点跟踪器和稳定器	242
2D运动跟踪	246
效果跟踪	248

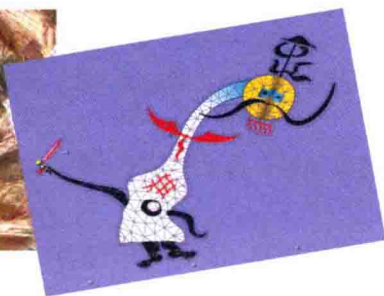
使用摩卡AE进行平面跟踪	252
3D摄像机跟踪器	256
背景替换	262
方法角	269
Quizzler	269



▽ 第10章 绘画、旋转笔刷和木偶 271

绘画基本知识	272
采用绘画显示图层	277
使用仿制图章工具	279
旋转笔刷	281

用屏幕替换旋转笔刷	284
木偶工具	291
变形多个形状	295



▽ 第11章 形状图层 298

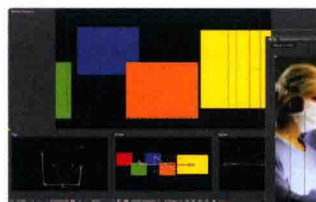
创建形状	298
十字形	308
抽象图像	310

描边的路径	312
根据矢量图层创建形状	315
挤出形状图层	316



▽ 第12章 最终项目 319

创建主角视频帧 332 方法角 344



▽ 附录 渲染 347

渲染：幕后原理 347

我应该渲染为什么格式 348

影响图像质量的因素 350



▽ 致谢 355

概 览

探索 After Effects

▽ 本章内容

项目结构

工具面板

导入素材

时间轴面板

信息、预览、Audio（音频）面板

工作区

主应用程序窗口

Project（项目）面板

Comp（合成）面板

Layer（图层）面板

效果和预设值，效果控制和其他面板

Adobe Bridge

▽ 提示

帮助!

按 **F1** 键，在浏览器中打开 After Effects 帮助。主页包含大量特定主题的帮助链接。还有一个搜索框用于查找帮助信息。

在本部分中，我们为你展示 After Effects 内部的“全貌”，以及如何查找软件的各个部分。你会学到用户界面中每个主要部分的名称及其功能，以及如何重新安排界面元素，以更好地适应手头的工作。

After Effects 项目

在讲解该软件的各个部分之前，我们先解释第一个难题：After Effects 项目。一个项目文件指向对应的素材——包含你用来创建一个或多个合成所用的素材或媒体片段。After Effects 并不存储项目文件内部的素材副本，仅连接到该素材。将一个项目移动到计算机上其他的文件夹后，你需要移动它所使用的素材。在每个项目中可以使用各种格式的电影、FLV 文件、静态图片、序列图片或者音频文件作为素材。

将一段素材添加到一个合成时，它就变成了合成内部的一个图层。一旦一个素材项目成为合成图像中的一个图层，你就可以安排它和其他层的位置关系，为该层实现动画，并为其添加效果。还有其他方式，即将合成看作将素材合成到最终图像的空间。

在项目中，你可以创建几乎无限的合成图，也可以在每个合成中创建无限的图层。同一个素材项可以应用在多个合成图像中，并在同一个合成中可以使用多次，甚至还可以将合成图像作为其他合成内部的图层（称为嵌套，会在第 6 章中讲解）。



用户界面视频

本书还包含一组视频，其中快速概述了用户界面，以及如何使用工作区。该视频可以在本书下载资源中的 Lesson 00-Pre-Roll>00-Video Bonus 文件夹中找到。



应用程序窗口

上图为各个模块在 After Effects 应用程序窗口中的显示效果。默认情况下，应用程序窗口设置为全屏显示状态，你可以通过拖曳其右下角来改变大小，在顶端按并拖曳鼠标来改变其位置。

窗口被分割成几个不同的部分，称为 Frame（框架）。每个框架含有一个或多个选项卡面板，所有可用的面板列表在 After Effects 的 Window（窗口）菜单下。

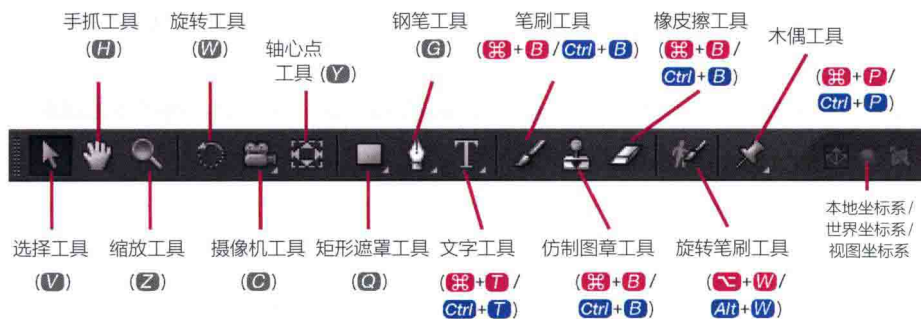
每个面板包含不同种类的信息，例如你已经在项目中导入的素材种类，或者在图层中应用了何种效果。

不同种类的面板，或在某些情况下，同种面板的多个副本，可以在同一框架中出现，以标签形式显示在框架顶部。面板周围橙色的边框表明该面板是当前面板或选中的面板。

面板和框架的分布区称为工作区。After Effects 包含大量预先安排好的工作区布局，你也可以保存自己定制的布局分布。在本章稍后的内容中你将学习如何定制工作区。但首要任务是，我们先熟悉那些最常用的面板中包含的信息及其在 After Effects 项目中的使用方法。你不必马上使用它们，那是在后续课程中的任务。

工具面板

After Effects 窗口的主要特色是其顶部为一个工具条。这样就提供了一种简单的方式，即在不同工具中进行切换，直到你学会使用快捷键。快捷键很有学习的必要，它们将使你成为一个操作非常迅速的 After Effects 用户。如果要使用的工具为灰色，请确保选中了一个合成或图层——该工具就会变为可用。选择某些工具（如文字或绘画工具）可能还会打开一个或多个相应的面板。



△工具面板。工具图标旁边的小三角形表示该工具有多种选择，此时按快捷键会在各个选项间循环选中。工具面板是唯一一个不能在不同框架中停靠的面板。但是，你可以使用 Window（窗口）菜单来隐藏和显示工具面板。

Project（项目）面板

Project（项目）面板是一个 After Effects 项目的中央枢纽。每当导入一个素材或创建新的合成图像时，Project（项目）面板就会出现。

Project（项目）面板以若干列的形式显示信息，如文件类型、大小和位置等。你可以拖曳面板底部的水平滚动条来查看不同列的信息。选中某列的标题可以让 After Effects 根据该列的信息排列 Project（项目）面板的内容，操作时可通过上方的箭头来查看哪列被选中。要增加或减少列，在任意的列标题上单击鼠标右键，从出现的列表中选择或取消选择某列即可。



▽ 小知识

固态层

创建一个固态层图层时，这是一个空白的图层，After Effects 可以用它来设计效果或简单的形状——系统会自动将其添加到 Project（项目）面板中的固态层文件夹中。

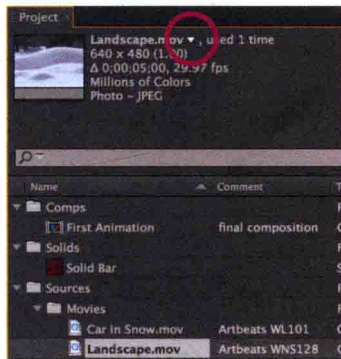
▽ 小知识

多个视图

你可以创建多个 Comp（合成）面板视图，这样就可以从不同的角度查看同一合成图，也可以快速查看不同的合成图。要执行此操作，选择 View>New Viewer（视图>新视图）。

选中 Project（项目）面板中的一个素材后，其缩略图及关键数据会出现在面板顶部。如果将它用在一个合成图像中，合成的名字会显示在素材右侧的弹出菜单中（参见右图）。如果需要改变素材的某些设置（如帧速率或 Alpha 通道类型），在 Project（项目）面板中将其选中，然后单击面板底部的解释素材按钮。

随着项目变得越来越复杂，Project（项目）面板可能会变得比较混乱。



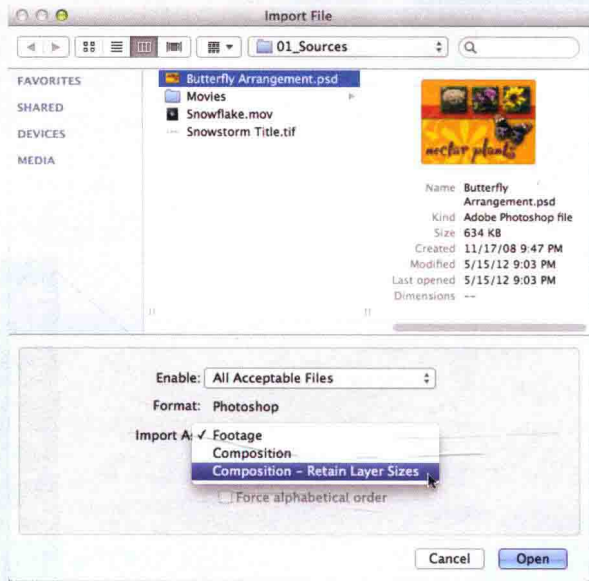
我们可以在面板内部创建文件夹来组织各种资源。要执行该操作，单击面板底部的新建文件夹图标，或使用菜单命令 File>New>New Folder（文件>新建>新建文件夹）。可以双击一个文件夹或者单击左侧的箭头来打开或关闭该文件夹。要重命名文件夹，选中它的名字，按 **Return** 键，输入新名字，再次按 **Return** 键。（在第 1 章中会创建文件夹。）

▼ 导入素材

将素材添加或导入到 After Effects 项目中有两种方法。如果你知道素材的位置，也知道其一般的外观表现，选择 File>Import（文件>导入）菜单项。此时会打开一个对话框，你可以在其中浏览查找所需的文件。注意文件查找框底部的区域，因为它包含一些重要的选项，例如是否需要将导入的文件作为单一的素材或作为一个独立的合成图像（分层的 Photoshop 和 Illustrator 文件），是否想要导入单一的静态图片或类似电影的图片序列，还是一次导入整个文件夹。你将在第 1 章中学习如何导入素材和分层的文件。

第二种方法是选择 File>Browse in Bridge（文件>在 Bridge 中浏览），加载 Adobe Bridge。这是一种访问 Adobe 应用程序的简单实用的标准方式。

利用 Bridge 可以分类和预览文件，然后双击所需素材将其导入 After Effects。在稍后的内容中会详细介绍 Bridge。



视图锁
切换开关

视图下
拉菜单

关闭面板

▼ Composition（合成面板）。



Comp（合成）面板

Comp（合成）面板是查看作品的地方，它显示合成图像的当前帧。你也可以在构成合成图像的对象（图