

ACAA教育

Adobe

AE

ADOBE® AFTER EFFECTS® CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材

Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材

中国风暴

Adobe专家委员会 DDC传媒 主编
倪栋 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



ADOBE® AFTER EFFECTS® CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材

Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材

中国风暴

Adobe专家委员会 DDC传媒 主编
倪栋 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 标准
培训教材 / Adobe 专家委员会, DDC 传媒主编. 倪栋编著.
—北京: 人民邮电出版社, 2008.8

Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划标准培
训教材

ISBN 978-7-115-18031-5

I. A… II. ①A…②D…③倪… III. 图形软件, After
Effects CS3 Professional—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 061840 号

Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划标准培训教材

ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材

-
- ◆ 主 编 Adobe 专家委员会 DDC 传媒
编 著 倪 栋
责任编辑 李 际
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京铭成印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 800×1000 1/16
印张: 23
字数: 466 千字 2008 年 8 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2008 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18031-5/TP

定价: 42.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132705 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

内 容 提 要

本书是“Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划标准培训教材”中的一本。为了让读者系统、快速地掌握 Adobe After Effects CS3 Professional 软件,本书全面细致地介绍了 Adobe After Effects CS3 Professional 的各项功能。内容编排从数字视频基础知识讲起,再到 After Effects 视频创作基本流程,逐步步入创作丰富的动态影像世界。书中主要内容包括基本动画创作、高级关键帧动画技法、如何通过“Brainstorm”(头脑风暴)工具快速创作随机动画、如何通过“Puppet Tool”(木偶角色动画工具)创作角色动画、如何使用高级动画曲线编辑器、各种运动跟踪和稳定跟踪、通过丰富而强大的关键帧动画辅助功能实现更自如地创作、如何通过全新的“Shape Layers”(矢量图图层)创作矢量动画、如何创作复杂的特效合成、蒙版和抠像、掌握最重要和最常用的外挂滤镜、超酷的文字动画特效和新的“Per-character”3D 能力、如何全面掌握 After Effects 对三维的支持、如何更好地掌控时间与速度、动态绘画特效、强大的表达式动画创作以及最后的渲染和各种媒体格式的输出等。

本书由行业资深人士、Adobe 专家委员会成员以及参与 Adobe 中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写,语言通俗易懂,内容由浅入深、循序渐进,并配以大量的图示,特别适合初学者学习,而且对有一定基础的读者也大有裨益。本书对 Adobe 中国认证专家(ACPE)和 Adobe 中国认证设计师(ACCD)考试具有指导意义,同时也可以作为其他高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。另外,本书也非常适合其他各类相关专业的培训班及广大自学人员参考阅读。

序

在过去的几年中，人们的信息交流方式发生了翻天覆地的变化。全球已经有超过 7 亿互联网用户，平均每小时就有 13 亿封电子邮件发出，有 15 亿用户在使用移动设备与他人沟通……我们已经进入了一个不折不扣的网络信息时代。

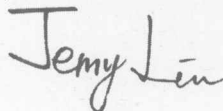
Adobe 公司作为全球最大的软件公司之一，创建 25 年来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。在扑面而来的海量信息中，我们无论是在报刊、杂志、广告中看到的，抑或是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着 Adobe 软件的烙印。

近两年，我惊讶地发现“PS（Adobe Photoshop 软件的简称）”已经成为国内互联网上一个非常流行的专有名词。像这样一个软件产品如此深刻地介入到亿万民众的生活，说明更具视觉冲击力的影像信息已经更多地取代传统文字和声音，渗透到我们生活和工作的方方面面。

不仅如此，Adobe 主张的富媒体互联网应用（RIA，Rich Internet Applications）——以 Flash、Flex 等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。随着 Photoshop、Flash 等技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe 中国教育认证计划”是 Adobe 中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对 Adobe 创意及信息处理工具的教育和培训需求。启动 8 年来，已经成功地成为连接 Adobe 公司与国内教育合作伙伴和用户的一座桥梁。

在这样一个互联网创新时代，人们对数字媒体处理技术的学习和培训需求将日益高涨，我们希望通过 Adobe 公司和 Adobe 中国教育计划的努力，不断提供更多更好的技术产品和教育产品，与大家一路同行，共同汇入创意中国腾飞的时代强音之中。



刘珍妮

奥多比系统软件（北京）有限公司 董事总经理

2008 年 3 月 28 日

前言

秋天，藕菱飘香，稻菽低垂。往往与收获和喜悦联系在一起。

秋天，天高云淡，望断南飞燕。往往与爽朗和未来的展望联系在一起。

秋天，还是一个登高望远、鹰击长空的季节。

心绪从大自然的悠然清爽转回到现实中，在现代科技造就的世界不断同质化的趋势中，创意已经成为21世纪最为价值连城的商品。谈到创意，不能不提到两家国际创意技术巨头——Apple和Adobe。

1993年8月，Apple带来了令人惊讶的Macintosh电脑和Adobe Photoshop等优秀设计出版软件，带给人们几分秋天高爽清新的气息和斑斓的色彩。在铅与火、光与电的革命之后，一场彩色桌面出版和平面设计革命在中国悄然兴起。抑或可以冒昧地把那时标记为以现代数字技术为代表的中国创意文化产业发展版图上的一个重要的原点。

1998年5月4日，Adobe在中国设立了代表处。多年来在Adobe北京代表处的默默耕耘下，Adobe在中国的用户群不断成长，Adobe的品牌影响逐渐深入到每一个设计师的心田，它在中国幸运地拥有了一片沃土。

我们有幸在那样的启蒙年代融入到中国创意设计和职业培训的涓涓细流中……

1996年金秋，奥华创新教育团队从北京一个叫朗秋园的地方一路走来，从秋到春，从冬到夏，弹指间见证了中国特色创意设计和职业教育的蓬勃发展与盎然生机。

伴随着图形、色彩、像素……我们把一代一代最新的图形图像技术和产品通过职业培训和教材的形式不断介绍到国内——从1995年国内第一本自主编著出版的《Adobe Illustrator 5.5实用指南》，第一套包括Mac OS操作系统、Photoshop图像处理、Illustrator图形处理、PageMaker桌面出版和扫描与色彩管理的全系列的“苹果电脑设计经典”教材；到目前主流的“Adobe标准培训教材”系列、“Adobe认证考试指南”系列等。

十几年来，我们从稚嫩到成熟，从学习到创新，编辑出版了上百种专业数字艺术设计类教材，影响了整整一代学生和设计师的学习和职业生活。

千禧年元月，一个值得纪念的日子，我们作为唯一一家“Adobe中国授权考试管理中心(ACECMC)”与Adobe公司正式签署战略合作协议，共同参与策划了“Adobe中国教育认证计划”。那时，中国的职业培训市场刚刚起步，方兴未艾。从此，Adobe教育与认证成为我们二十一世纪发展的主旋律。

2001年7月，奥华创新旗下的DDC传媒——一个设计师入行和设计师交流的网络社区诞生了。它是一个以网络互动为核心的综合创意交流平台，涵盖了平面设计交流、CG创作互动、主题设计赛事等众多领域，当时还主要承担了Adobe中国教育认证计划和中国商业插画师(CPI)认证在国内的推广工作，以及Adobe中国教育认证计划教材的策划及编写工作。

2001年11月，第一套“Adobe中国教育认证计划标准培训教材”正式出版，成为市场上最为成功的数字艺术教材系列之一，也标志着奥华创新从此与人民邮电出版社在数字艺术专业教材方向上建立了战略合作关系。在教育计划和图书市场的双重推动下，Adobe标准培训教材长盛不衰。尤其是近两年，教育计划相关的创新教材产品不断涌现，无论是数量还是品质上都更上一层楼。

2005年,奥华创新联合 Adobe 等国际权威数字工具厂商,与中国顶尖美术艺术院校一起创立了“ACAA 中国数字艺术教育联盟”,旨在共同探索中国数字艺术教育改革发展的道路和方向,共同开发中国数字艺术职业教育和认证市场,共同推动中国数字艺术产业的发展和水平的提高。

是年秋,ACAA 教育框架下的第一个数字艺术设计职业教育项目,经奥华创新的努力运作在中央美术学院城市设计学院诞生。首届 ACAA-CAFA 数字艺术设计进修班的 37 名来自全国各地的学生成为第一批吃螃蟹的人。从学院放眼望去,远处规模宏大的北京新国际展览中心正在破土动工,躁动和希望漫步在田野上。迄今已有数百名 ACAA 进修生毕业,迈进职业设计师的人生道路。

2005年4月,Adobe 公司斥资 34 亿美元收购 Macromedia 公司,一举改变了世界数字创意技术市场的格局,使得网络设计和动态媒体设计领域最主流的产品 Dreamweaver 和 Flash 成为 Adobe 市场战略规划中的重要棋子,从而进一步奠定了 Adobe 的市场统治地位。

2006年3月,Adobe 与前 Macromedia 在中国的教育培训和认证体系顺利地完成了重组和整合。前 Macromedia 主流产品的加入,使我们可以提供更加全面、完整的数字艺术专业培养和认证方案,为职业技术学院提供更好的支持和服务。全新的 Adobe 中国教育认证计划更加具有活力。

2007年秋,借中国创意文化产业和职业教育发展继往开来的时代契机,ACAA 数字艺术职业教育厚积而薄发,全面推出了基于 Web 2.0 的现代网络媒体技术支撑的远程教育平台,以及数字艺术网络课程内容。e-Learning 成为 ACAA 和 Adobe 职业教育的一个崭新发展方向,活力四射的网络时代带给我们无限的期待和遐想。

又是一年秋来到,蓦然回首,已是星辉斑斓的时节。

ACAA 中国教育发展计划

ACAA 数字艺术教育发展计划面向国内职业教育和培训市场,以数字技术与艺术设计相结合的教育理念,以“ACAA 数字艺术教育学院”的合作教育模式,以远程网络教育为主要教学手段,以“双师型”的职业设计师和技术专家为主流教师团队,为职业教育市场提供业界领先的 ACAA 数字艺术教育解决方案,提供以富媒体(RIA/Flash/Web2.0)网络技术实现的先进的网络课程资源、教学管理平台以及满足各阶段教学需求的完善而丰富的系列教材。

ACAA 数字艺术教育发展计划秉承数字技术与艺术设计相结合、国际厂商与国内院校相结合、学院教育与职业实践相结合的教育理念,倡导具有创造性设计思维的教育主张与潜心务实的职业主张。跟踪世界先进的设计理念和数字技术,引入国际、国内优质的教育资源,构建一个技能教育与素质教育相结合、学历教育与职业培训相结合、院校教育与终身教育相结合的开放式职业教育服务平台。为广大学子营造一个轻松学习、自由沟通和严谨治学的现代职业教育环境。为社会打造具有创造性思维的、专业实用的复合型设计人才。

ACAA 数字艺术教育是一个覆盖整个创意文化产业核心需求的职业设计师入行教育和人才培养计划。将陆续开办视觉传达/平面设计、动态媒体/网络设计、商业插画/动漫设计、三维动画/影视后期等专业培养方向。

远程网络教育主张

富媒体互联网应用 (RIA, Rich Internet Application) 是 Web 2.0 技术的重要属性, 是下一代网络发展方向。它允许创建个性化、富媒体的网络教育应用, 可以显著地增强学习体验, 提高学习效率。ACAA 数字艺术教育采用以优质远程教学和全方位网络服务为核心, 辅助以面授教学和辅导的战略发展策略, 将实现如下效果。

- 解决优秀教育计划和优质教学资源的生动、高效、低成本传播问题, 并有效地保护这些教育资源的知识产权。
- 使稀缺的、不可复制的优秀老师和名师名家的知识和思想 (以网络课程的形式) 成为可复制、可重复使用以及可以有效传播的宝贵资源。使知识财富得以发挥更大的光和热, 使教师哺育更多的莘莘学子, 得到更多的回报。
- 跨越时空限制, 将国际、国内知名专家学者的课程传达给任何具有网络条件的院校。使学校以最低的成本实现教学计划或者大大提高教学水平。
- 实现全方位、交互式、异地异步的在线教学辅导、答疑和服务。使随时随地进行职业教育和培训的开放教育和终身教育理念得以实现。

ACAA 职业技能认证项目基于国际主流数字创意设计平台, 强调专业艺术设计能力培养与数字工具技能培养并重, 专业认证与专业教学紧密相联, 为院校和学生提供完整的数字技能和设计水平评测基准。

ACAA 管理执行机构

北京奥华创新公司

地址: 北京市朝阳区东四环北路 6 号 2 区 1-3-601

邮编: 100016

电话: 010-51303090-93

更多详细信息, 请访问 ACAA 教育官方网站 <http://www.acaa.cn>。

关于 Adobe 中国教育认证计划

Adobe 中国教育认证计划旨在推动 Adobe 国际领先的数字创意技术在中国的广泛普及和深入应用, 不断满足国内用户对相关产品培训的迫切需求。Adobe 教育计划第一次在教育培训市场上旗帜鲜明地确立了“授权和认证”相结合的营销模式, 包括在全国范围内设立 Adobe 授权教育与培训机构, 采用正版软件、统一的培训教学大纲、专业的标准培训教材, 以及规范的 Adobe 认证考试。

随着数字创意市场的兴起, Adobe 中国教育认证计划也不断从广度到深度地蓬勃发展, 逐渐跨越数字工具的产品技术培训、创意设计的职业教育和高等教育、中小学艺术素质教育等多个领域, 先后推出了“Adobe 中国授权培训中心 (ACTC)”、“Adobe 数字艺术中心 (ADAC)”和“Adobe 数字艺术基地 (ADAB)”等市场细分项目。Adobe 教育计划助力中国数字艺术教育市场, 努力搭建一个高水平、专业化, 与国际尖端数字技术相接轨且能适应不同层次教学、创作和体验需求的创意教育平台。

Adobe 认证考试和认证证书是 Adobe 中国教育认证计划的核心之一。在“国际品质、中国定制”的一

贯开发理念和原则下，在品质控制和规范管理下，“Adobe 认证产品专家 (ACPE)”和“Adobe 中国认证设计师 (ACCD)”已经成为中国数字艺术职业教育和培训市场主流的行业认证标准，逐步在社会树立了 Adobe 教育和认证的良好品牌形象。

Adobe 认证考试和认证证书

—Adobe 认证产品专家

—Adobe Certified Product Expert (ACPE)

基于 Adobe 数字工具的单项认证考试科目。

—Adobe 中国认证设计师

—Adobe China Certified Designer (ACCD)

创意设计认证类别

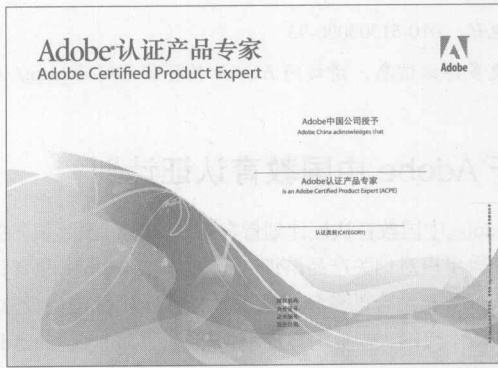
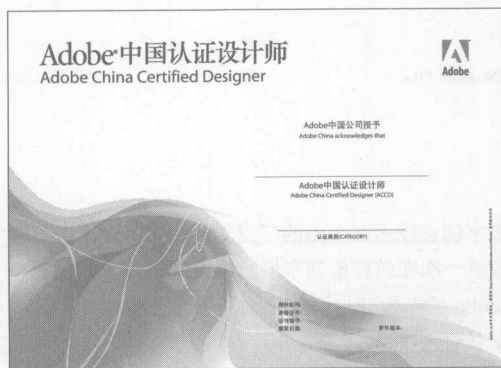
基于 Adobe Creative Suite - Design 创意设计平台的综合认证，包括 Photoshop、Illustrator、InDesign、Acrobat 四门单科认证考试。

网络设计认证类别

基于 Adobe Creative Suite - Web 网页设计平台的综合认证，包括 Dreamweaver、Flash、Fireworks、Photoshop 四门单科认证考试。

影视后期认证类别

基于 Adobe Creative Suite -Production 影视编辑平台的综合认证，包括 After Effects、Premiere Pro、Photoshop、Illustrator 四门认证考试科目。



更多详细信息，请关注 Adobe 中国网站 <http://www.myadobe.com.cn>。

关于 Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展规划教材系列

以严谨务实的态度开发高水平、高品质的专业培训教材是奥华创新教育的宗旨和目标之一，也是我们的核心发展业务之一。在过去的几年中，数字艺术专业教材的策划编著工作拓展迅速，已出版包括标准培训教材、认证考试指南、案例风暴和课堂系列在内的多套教学丛书，成为 Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展规划的重要组成部分。

培训教材系列

“标准培训教材”系列是根据 Adobe 中国教育认证计划发展的需要，受 Adobe 北京公司委托而主持编著的第一套正规、专业的培训教材。适用于各个层次的学生和设计师学习需求，是掌握 Adobe 相关软件技术最标准规范、实用可靠的教材。标准培训教材迄今已历经五次重大版本升级，例如 Photoshop，从 6.0C、7.0C 到 CS、CS2、CS3。多年来的精雕细刻，使教材内容越发成熟完善，成为国内图书市场上教育培训教材的一面旗帜，并对 Adobe 中国教育认证计划起到了积极的推动作用。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE ACROBAT 8 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE PREMIERE PRO CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE AUDITION 3 标准培训教材》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE FIREWORKS CS3 标准培训教材》

“基础培训教材”系列是为了满足广大基础用户（包括数字艺术爱好者）、中等职业教育和各类短训班的需求，在保留原来标准培训教材品质的基础上，对内容进行了优化和精简，使用户可以快速掌握 Adobe 相关软件技术的核心技能。

认证考试指南系列

为了让考生更多地了解 Adobe 认证产品专家（ACPE）和 Adobe 认证设计师（ACCD）的考试形式和考试内容，并增加实战的经验，相继推出了“认证考试指南”系列教材。该系列将考试题目和精彩的实战案例以及操作技巧紧密结合，使读者在享受学习乐趣、体验成功案例的同时，将考试题目熟练掌握，从而顺利获得 Adobe 认证，可谓一举两得。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 认证考试指南》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3/ADOBE INDESIGN CS3/ADOBE ACROBAT 8 PROFESSIONAL 认证考试指南》

- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3/ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL/ADOBE FIREWORKS CS3 认证考试指南》
- 《ADOBE PREMIERE PRO CS3/ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 认证考试指南》

课堂系列

为了配合以 e-Learning 远程教育课程为主体的 ACAA 数字艺术教育项目的推广和发展,我们积极适应目前教育市场的需求,按照 ACAA 教育发展计划的专业培养方向和教学大纲,全力打造全新的“ACAA 课堂”系列教材——分为“必修课堂”和“标准课堂”两个子系列。课堂系列教材形式上更加贴近教学实践、贴近课堂实际;内容上完全突破了单纯软件技能教学的范畴,学以致用;商业案例教学贯穿整个课堂的学习,是与 ACAA 网络课程资源相配套的实用型专业教材。

“必修课堂”系列在保留“Adobe 标准培训教材”系列精辟知识点的基础上,增加了模拟真实课堂教学部分,包括课堂讲解、课堂实训、模拟考试和疑难解答。读者可以从“课堂讲解”部分学习到基本概念和功能。通过“课堂实训”部分达到提高的目的。另外,每课的“模拟考试”一节用于测试自己的学习效果,而“疑难解答”一节则是列出了学习者经常遇到的实际问题,为广大初学者排忧解难。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 必修课堂》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 必修课堂》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 必修课堂》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 必修课堂》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 必修课堂》

“标准课堂”分为四大部分:课堂讲解(理论),带领读者进入仿真的课堂环境,以案例的形式串讲软件的知识点,能使读者最大限度摆脱枯燥乏味的知识点学习;自我探索(实践),是一项要求读者自行学习的项目,它是熟练掌握软件的敲门砖,着重培养读者的自我学习能力;课堂总结与回顾(再理论),回顾课程中的知识重点,并对其进行总结和归纳;自我提高(再实践),针对课程的学习而设置的案例自学部分,其目的就是为了让读者多元化地了解软件的使用技巧和熟练掌握软件的操作。该系列教材为全彩印刷。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 标准课堂》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 标准课堂》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 标准课堂》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准课堂》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 标准课堂》

更多详细信息,请关注 ACAA 教育网站 <http://www.acao.cn>, DDC 传媒网站 <http://www.ddc.com.cn>, 人民邮电出版社网站 <http://www.ptpress.com.cn>。

(2008年3月1日修订)

目 录

第1章 进入缤纷的动态影像世界	1	2.2.2 设置“Project”(项目)	16
1.1 进入Adobe After Effects CS3 Professional的动态影像世界	1	2.2.3 如何置入各种素材	19
1.1.1 什么是非线性编辑	1	2.2.4 了解“Project”(项目)窗口 并实现素材管理	27
1.1.2 什么是Adobe After Effects CS3 Professional	2	2.2.5 建立“Composition”(合成) 项目	31
1.2 After Effects CS3 Professional的 新特性	3	2.2.6 了解和掌握“Timeline” (时间轴)窗口	35
1.2.1 “Shape Layers”(矢量图形层)	3	2.2.7 了解和掌握“Composition” (合成)预览窗口	46
1.2.2 “Puppet Tool”(木偶角色动画 工具)	5	2.2.8 了解和掌握素材文件属性 设置和修改	52
1.2.3 与Photoshop更紧密地沟通	5	2.2.9 了解“Footage”(素材)预览 窗口	56
1.2.4 与Flash更紧密地沟通	7	2.2.10 了解“Layer”(层)预览 窗口	57
1.2.5 “Per-character 3D Text” (三维文本)	8	2.2.11 了解工具栏	58
1.2.6 “Brainstorm”(头脑风暴) 工具	9	2.2.12 了解“Time Controls” (播放控制)面板	59
1.2.7 “Color Management” (色彩管理)	10	2.2.13 了解“Info”(信息)面板	60
1.2.8 “Clip Notes”(片断注释)	11	2.2.14 了解“Audio”(音频)面板	60
1.2.9 性能大幅度提升	12	2.2.15 了解“Flowchart”(流程图) 窗口	61
1.2.10 为移动设备创建视频文件	12	2.3 掌握After Effects的界面 控制能力	光盘
第2章 了解After Effects的创作流程	13	第3章 通过图层步入动态影像世界	63
2.1 了解After Effects的创作 流程	13	3.1 理解图层概念	63
2.2 理解After Effects的各主要 窗口功能与配合关系	13	3.2 图层的基本操作	64
2.2.1 了解菜单栏和各项常用 命令	14	3.2.1 素材放置到“Timeline” (时间轴)的多种方式	64

3.2.2 改变图层上下顺序	67	4.3 关键帧高级技巧	101
3.2.3 复制层和替换层	67	4.3.1 空间关键帧	102
3.2.4 如何给层加标记	69	4.3.2 时间关键帧	106
3.2.5 让层自动适合“Composition” (合成)图像尺寸	71	4.4 使用“Graph Editor”(动画 曲线编辑器)	107
3.2.6 层与层对齐和自动分布功能	72	4.4.1 详细了解“Graph Editor” (动画曲线编辑器)	112
3.3 在After Effects里剪辑 素材片断	75	4.4.2 调整“Graph Editor”(动画 曲线编辑器)视图	117
3.3.1 修改层的入点、出点以及 时间位置	75	4.4.3 图例分析“Value Graph”(属性值 变化曲线)和“Speed Graph”(速 度变化曲线)	117
3.3.2 使用Slip Edit方式编辑层	78	4.4.4 在“Graph Editor”(动画曲线 编辑器)中移动关键帧	118
3.3.3 “Sequence Layers”方式 按时间自动排序层	79	4.4.5 设置时间插值运算方式的 快捷按钮	119
3.3.4 “Lift”(提取)编辑和“Extract” (挤出)编辑	81	4.5 强大的动画辅助功能	120
3.3.5 “Split Layer”(分裂层)编辑	82	4.5.1 “Roving”(浮动)的动态 关键帧	121
3.4 层的5个基本变化属性和关键 帧动画	82	4.5.2 “Wiggler”(随机)的运用	122
3.4.1 了解层的5个基本变化属性	83	4.5.3 “Motion Sketch”和 “Smoother”	124
3.4.2 利用“Position”制作位置 动画	86	4.6 “Tracker Motion”(运动 跟踪)和“Stabilizer Motion” (稳定跟踪)	126
3.4.3 加入“Scale”(缩放)动画	88	4.6.1 “Stabilizer Motion” (稳定跟踪)	127
3.4.4 制作“Rotation”(旋转)动画	89	4.6.2 “Tracker Motion”(简单位置 跟踪)	132
3.4.5 了解“Anchor Point”(轴心点) 的功用	91	4.6.3 Tracker Motion复杂位置跟踪	135
3.4.6 添加“Opacity”(不透明) 动画	93	4.6.4 “Tracker Motion” (透视跟踪)	137
第4章 全面掌握关键帧动画和技法	95	4.7 “Brainstorm”(头脑风暴) 工具	138
4.1 理解关键帧概念	95	4.7.1 用“Brainstorm”(头脑风暴)	
4.2 关键帧的基本操作	95		
4.2.1 关键帧自动记录器	95		
4.2.2 添加关键帧	96		
4.2.3 关键帧导航	96		
4.2.4 选择关键帧	97		
4.2.5 编辑关键帧	98		

工具处理Effect特效	139
4.7.2 用“Brainstorm”(头脑风暴) 工具处理“Keyframes” (关键帧)动画	142
4.8 “Puppet”(木偶角色)动画 工具	146
4.8.1 “Puppet Pin”(大头针) 工具	148
4.8.2 处理“Pin”(大头针)动画	150
4.8.3 “Puppet Overlap Tool”(层次 叠加工具)	151
4.8.4 与“Motion Sketch”(手绘运动 路径)功能的结合	155
4.8.5 “Puppet Starch Tool”(抑制 固定工具)	157
4.9 丰富的模板和特效预置提高 动画创作效率	160
第5章 合成模式与“Mask” (蒙版)	163
5.1 理解合成模式	163
5.1.1 合成模式类型	164
5.1.2 “Preserve Transparency” (保护透明)	172
5.1.3 “Track Matte”蒙版层	172
5.2 功能强大的“Mask”(蒙版)	174
5.2.1 初步了解“Mask”(蒙版)	174
5.2.2 建立“Mask”(蒙版)的多种 方式	175
5.2.3 编辑蒙版的多种方式	181
5.2.4 在时间轴窗口中调整“Mask” (蒙版)各属性	184
5.2.5 用“Mask”(蒙版)制作动画	光盘
第6章 绚丽的矢量动画	191
6.1 “Shape Layer”(矢量图形层) 的无限可能	191
6.2 矢量图形的绘制	192
6.3 如何创建矢量图形	194
6.4 如何编辑矢量图形	196
6.5 如何在同层中添加多个 矢量图形	200
6.6 如何利用“Shape Effects” (图形特效)	204
6.7 关于“Compound Paths” (复合路径)	210
6.8 如何创建和编辑渐变	216
6.9 使用钢笔工具,理解群组 关系	219
6.10 掌握路径勾边动画	光盘
第7章 初步掌握“Effects”(特效) 滤镜	221
7.1 Effects滤镜整体介绍	221
7.1.1 总体浏览内置的滤镜 分类	221
7.1.2 如何给图层赋予滤镜	226
7.1.3 如何调整、复制和移除 滤镜	228
7.1.4 如何制作滤镜关键帧 动画	230
7.1.5 如何使用“Effects & Presets” (特效和预置)	232
7.2 用滤镜进行色彩校正	光盘
7.3 用滤镜进行“Keying” (色键抠像)	232
7.3.1 “Color Difference Key”	234
7.3.2 “Color Key”	237
7.3.3 “Color Range”	238
7.3.4 “Difference Matte”	240

7.3.5	“Extract”	241	(方位)属性和“Rotation”	
7.3.6	“Inner/Outer Key”	242	(旋转)属性	284
7.3.7	“Linear Color Key”		9.2.7 三维层的Auto-Orientation	
	(线性抠像)	245	(自动朝向适应)	287
7.3.8	“Luma Key”	246	9.2.8 三维层的材质属性	288
7.3.9	“Spill Suppressor”(抵制		9.3 摄像机	290
	抠像溢出颜色)	247	9.3.1 创建和设置摄像机	291
7.4	“Lens Blur”(镜头模糊)和“Smart		9.3.2 利用工具移动摄像机	293
	Blur”(智能模糊)	光盘	9.4 灯光	294
第8章	文字特效	249	9.5 摄像机和灯光最重要的共同	
8.1	创建和修饰文字	249	属性	298
8.1.1	如何创建文字	249	9.5.1 摄像机和灯光的“Point of	
8.1.2	如何修改文本内容	250	Interest”(目标点位置)	298
8.1.3	如何修饰文本	251	9.5.2 摄像机和灯光的入点与	
8.2	文字特效创作	255	出点	299
8.2.1	基础属性动画	255	第10章 时间魔法师	301
8.2.2	文本内容动画	263	10.1 “Time Stretch”(时间拉伸)	301
8.2.3	文字选区动画	266	10.1.1 如何使用“Stretch”控制	
8.2.4	三维文本动画	269	速度	301
8.3	创建文本“Mask”外框	272	10.1.2 设置声音的“Stretch”属性	302
8.4	其他创建文本动画的方法	272	10.1.3 使用“In”(入点)和“Out”	
8.4.1	使用文本特效滤镜	272	(出点)控制面板	302
8.4.2	使用“Effects & Presets”		10.1.4 时间拉伸时关键帧问题	303
	创建文本动画	273	10.1.5 颠倒时间	303
			10.1.6 确定时间调整基准点	304
第9章	插上三维的翅膀	275	10.2 “Time Remap”(重置时间)	305
9.1	什么是三维空间	275	10.2.1 如何应用Time Remap	305
9.2	After Effects里的三维	277	10.2.2 Time Remap范例	305
9.2.1	转换成三维层	277	10.3 “Timewarp”滤镜	307
9.2.2	三维视图	278	10.4 “Frame Blending”	
9.2.3	多视图方式观测三维空间	280	(帧混合)处理模式	308
9.2.4	坐标体系	282	第11章 “Paint”(绘画)特效	309
9.2.5	变换三维层的“Position”		11.1 After Effects的绘画特效	309
	(位置)属性	283	11.2 “Paint”(绘画)面板和“Brush Tips”	
9.2.6	变换三维层的“Orientation”			

(笔刷)设置面板	310
11.2.1 如何使用“Paint”(绘画) 面板	311
11.2.2 如何使用“Brush Tips” (笔刷)设置面板	313
11.3 各种绘画工具应用实例	315
11.3.1 使用“Brush”(笔刷)工具的 基本流程	315
11.3.2 如何使用“Eraser”工具	316
11.3.3 如何制作绘画动画	317
11.4 如何使用“Clone Stamp” (克隆图章)	320
11.4.1 设置克隆采样点	321
11.4.2 “Aligned”选项详解	322
11.4.3 “Lock Source Time”选项	323
11.4.4 实例操作“Clone Stamp” (克隆图章)	323
第12章 大结局——渲染	327
12.1 渲染	327
12.1.1 “Render Queue”(渲染序列) 窗口	328
12.1.2 “Render Setting”(渲染属性) 设置	330
12.1.3 “Output Module”(输出模式) 设置	334
12.1.4 “Render Setting”和“Output Module”预置设置	336
12.1.5 “Compression”(编码)和 “Decompression”(解码) 问题	337
12.2 渲染步骤	338
12.2.1 标准视频的输岀方法	338
12.2.2 输岀合成项目中的 某一帧	338
12.2.3 输岀序列图片	339
12.2.4 输岀“Filmstrip”(胶片) 文件	340
12.2.5 输岀成DVD格式	341
12.2.6 输岀Flash格式文件	342
12.2.7 输岀为“Premiere Pro” 项目文件	347
12.2.8 如何进行网络渲染	347
12.2.9 跨卷渲染	350
12.3 理解渲染顺序	光盘
第13章 如何使用嵌套合成	光盘
第14章 与其他软件的配合和对 新格式的支持	光盘
第15章 如何用表达式进行创作	光盘

进入缤纷的动态影像世界

1

学习要点:

- 掌握什么是非线性编辑
- 掌握什么是 After Effects
- 掌握 After Effects CS3 Professional 新版本的各项新特性

1.1 进入 Adobe After Effects CS3 Professional 的动态影像世界

1.1.1 什么是非线性编辑

1. 线性编辑

要理解和掌握什么是非线性编辑，首先需要了解什么是线性编辑。线性编辑指录像机通过机械运动使用磁头将视频信号顺序记录在磁带上，在编辑时必须依据顺序寻找所需视频画面的一种传统的编辑方式。例如，如果有顺序画面 A、B、C，在查找和编辑画面 C 时，必须经过画面 A 和画面 B，而不能直接跳跃到画面 C 处。

用传统的线性编辑方法在插入与原画面时间不等的画面，或删除节目中某些片断时都要进行重编。并且每重编一次，视频质量都会有一定程度的损失，导致画面效果有所下降。

2. 非线性编辑

非线性编辑是把各种视频、音频信号进行 A/D(模拟 / 数字)转换，采用数字压缩技术存入计算机硬盘中。由于没有采用磁带而是用硬盘作为存储介质，记录的又是数字化的视频和音频信号，因此可以直接跳转到任意一帧画面，对数据进行读取或修改、编辑操作，实现视频、音频的非线性编辑。

3. 非线性编辑系统

非线性编辑系统将传统的电视节目后期制作系统中的切换机、数字特技设备、录像机、录音机、编辑机、调音台、字幕机和图形创作系统等设备集成于一台计算机内，用计算机来处理、编