



程明才 编著

After Effects CS4

影视特效实例教程

Effects Examples Tutorial for After Effects CS4

21 世纪艺术与
设计规划教材



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



含配书盘



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY



程明才 编著

After Effects CS4

影视特效实例教程

Effects Examples Tutorial for After Effects CS4

21世纪艺术与
设计规划教材



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书由 Adobe 认证教师与影视制作专家总结多年教学与制作经验编著。本书分为 20 章, 前 15 章介绍软件的合成操作及特效制作, 理论结合实践, 每章设置专项的理论知识 and 应用实例; 后 5 章为综合性实例演练, 帮助读者将所学知识尽快应用到实际的工作中去。本书附光盘一张, 内容为本书中案例的项目文件及素材等, 并附有本书实例的电子杂志文件。

本书精选重要的、关键的和实用的知识点, 内容循序渐进, 并有一定的深度, 适合作为高等院校相关专业的学生的教材, 也可供广大自学人员学习使用。

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 影视特效实例教程 / 程明才编著. —北京: 电子工业出版社, 2010.1
21 世纪艺术与设计规划教材

ISBN 978-7-121-09835-2

I. A… II. 程… III. 图形软件, After Effects CS4—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 202342 号

策划编辑: 章海涛

责任编辑: 章海涛

特约编辑: 王 纲

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

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

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.25 字数: 464 千字

印 次: 2010 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 4000 册 定价: 50.00 元 (含光盘一张)

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 zltz@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

Preface

星光已系树

影视特效教程

读者对象

本书面向学习 After Effects 的高校学生及视频编辑制作人员、电影电视制作者、多媒体制作者、Web 设计者、动画设计者、游戏制作者、DV 制作爱好者。After Effects 是一个菜单和面板众多、操作和设置较为复杂的软件，但了解其关键知识点后，也会很容易上手，是一个功能强大但易学易用的软件。本书精选重要的、关键的和实用的知识点，内容循序渐进，并有一定的深度，对正在使用 Adobe After Effects CS4 软件的朋友来说，也具有参考和借鉴的作用。

本书的结构及教学流程

本书以循序渐进的教学课程流程，设置了 20 章的内容。前 15 章从基础的基本操作流程开始，介绍软件的合成操作及特效制作，理论结合实践，每章设置专项的理论知识与应用实例，全面讲解 After Effects CS4 的各部分知识点。后 5 章为综合性实例演练，帮助读者将所学知识尽快应用到实际的工作中去。

全书的内容结构及教学流程如下：

- 第 1 章 After Effects 概述及基本操作流程
- 第 2 章 素材的合成与管理
- 第 3 章 关键帧动画
- 第 4 章 时间编辑与渲染输出
- 第 5 章 图层的模式、蒙板与遮罩
- 第 6 章 三维合成
- 第 7 章 文字动画模块
- 第 8 章 内置特效综述
- 第 9 章 调色与风格组特效
- 第 10 章 扭曲与生成组特效
- 第 11 章 键控和蒙板特效组
- 第 12 章 仿真效果
- 第 13 章 运动跟踪和稳定
- 第 14 章 表达式
- 第 15 章 外挂插件
- 第 16 章 文字特效综合实例
- 第 17 章 三维合成综合实例
- 第 18 章 Logo 动画综合实例
- 第 19 章 影视广告综合实例
- 第 20 章 栏目包装综合实例

附录与光盘

1. 常用快捷键

After Effects 的合成操作是一个烦琐的操作过程，其中涉及大量的图层、属性、关键帧等操作，快捷键在这些操作中扮演着重要的角色。熟练使用 After Effects 软件，大量快捷键的操作是不可避免的。在 Help → Keyboard Shortcuts 下可以看到，After Effects 所设置的快捷键数量惊人，附录中精选出一些常用的快捷键，测试并牢记其中的一部分，对于熟练操作 After Effects 十分有必要。

2. 光盘内容

本书附光盘一张，内容为本书中案例的项目文件及素材等，并附有本书实例的电子杂志文件。本书中所使用的软件和插件，可以在相关地点购买使用或下载学习。After Effects 软件的购买或下载学习，推荐登录到 <http://www.adobe.com> 或 <http://www.adobe.com.cn> 网址查看详细内容。对于插件的购买或下载学习，可以登录各个插件的网站查看相关内容。

读者反馈：unicode@phei.com.cn。

作者

目录

contents

第1章 After Effects概述及基本

操作流程 1

- 1.1 After Effects 概述 1
- 1.2 After Effects CS4 的新增功能 2
- 1.3 After Effects CS4 的系统要求 6
- 1.4 After Effects CS4 的界面与面板 6
- 1.5 After Effects 软件的初始化 8
- 1.6 After Effects 的基本操作流程 9
- 1.7 基本操作流程实例 10
- 思考与练习 17

第2章 素材的合成与管理 19

- 2.1 调用素材 19
- 2.2 软件的面板 24
- 2.3 图层的基本操作 30
- 2.4 合成操作 33
- 2.5 项目文件管理 35
- 2.6 素材的调用、合成与管理实例 37
- 思考与练习 42

第3章 关键帧动画 43

- 3.1 关键帧的基本操作 43
- 3.2 属性设置的显示操作 46
- 3.3 关键帧的属性 46
- 3.4 图表编辑器 47
- 3.5 空间关键帧 48
- 3.6 浮动关键帧 49
- 3.7 时间关键帧 49
- 3.8 路径动画的方向校正 50
- 3.9 关键帧动画实例 50
- 思考与练习 57

第4章 时间编辑与渲染输出 59

- 4.1 图层的入点和出点 59
- 4.2 素材的快放、慢放、静止和倒放 60
- 4.3 无级变速 62
- 4.4 预览动画效果 63
- 4.5 渲染输出 63
- 4.6 时间编辑实例 66
- 思考与练习 72

第5章 图层的模式、蒙板与遮罩 73

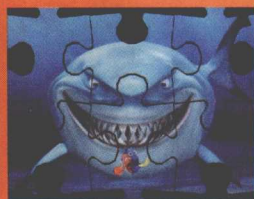
- 5.1 图层的模式 73
- 5.2 图层的 Matte 蒙板操作 74
- 5.3 图层的遮罩操作 75
- 5.4 Shape Layer (形状图层) 79
- 5.5 Puppet (木偶) 动画 80
- 5.6 蒙板与遮罩实例 81
- 5.7 木偶动画实例 83
- 思考与练习 88

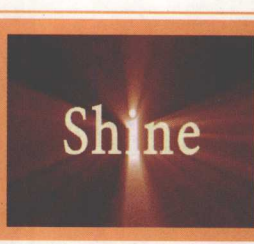
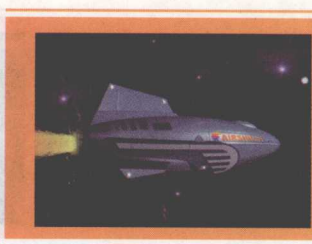
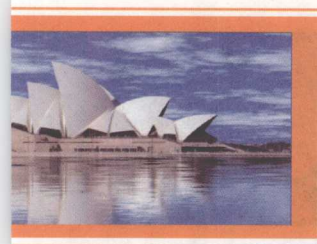
第6章 三维合成 89

- 6.1 三维合成概念 89
- 6.2 三维图层属性 90
- 6.3 摄像机 91
- 6.4 灯光 94
- 6.5 矢量开关的使用 96
- 6.6 三维合成实例 97
- 思考与练习 104

第7章 文字动画模块 105

- 7.1 文字工具和面板 105
- 7.2 文字动画模块操作 105





7.3 文字的三维字符动画 108

7.4 文字动画实例 108

思考与练习 112

第8章 内置特效综述 113

8.1 特效菜单与面板 113

8.2 特效分类和介绍 114

8.3 内置特效实例 116

思考与练习 120

第9章 调色与风格组特效 121

9.1 Color Correction (颜色修正) ... 121

9.2 Stylize (风格化) 123

9.3 水墨调色实例 123

思考与练习 127

第10章 扭曲与生成组特效 ... 129

10.1 Distort (扭曲) 129

10.2 Generate (生成) 130

10.3 内置特效实例 131

思考与练习 136

第11章 键控和蒙板特效组 ... 137

11.1 Keying (键控) 137

11.2 Matte (蒙板) 139

11.3 Keying (键控) 的综合应用技巧... 139

11.4 键控实例 140

思考与练习 142

第12章 仿真效果 143

12.1 仿真特效简介 143

12.2 仿真特效实例 145

思考与练习 148

第13章 运动跟踪和稳定 149

13.1 运动跟踪 149

13.2 运动稳定 152

13.3 关键帧平整器 152

13.4 运动跟踪实例 152

思考与练习 157

第14章 表达式 159

14.1 认识表达式 159

14.2 表达式操作 159

14.3 表达式语法 161

14.4 表达式应用举例 163

14.5 表达式实例 166

思考与练习 172

第15章 外挂插件 173

15.1 Trapcode 3D Stroke 173

15.2 Trapcode Echospace 175

15.3 Trapcode Form 178

15.4 Trapcode Horizon 180

15.5 Trapcode LUX 183

15.6 Trapcode Particular 185

15.7 Trapcode Shine 188

15.8 Trapcode Sound Keys 189

15.9 Trapcode Starglow 191

15.10 变脸插件 194

思考与练习 196

第16章 文字特效综合实例 ... 197

16.1 光效文字 197

16.2 立体文字	202
16.3 网点文字	208
思考与练习	212

第17章 三维合成综合实例 ... 213

17.1 飞机起飞	213
17.2 变形金刚手机版	219
思考与练习	228

第18章 Logo动画综合实例 ... 229

18.1 Logo 动画一	229
18.2 Logo 动画二	234
思考与练习	240

第19章 影视广告综合实例 ... 250

思考与练习	250
-------------	-----

第20章 栏目包装 251

20.1 栏目片头	251
20.2 栏目片花	261
20.3 栏目转场包装	262
思考与练习	262

附录A After Effects CS4 快捷键精选 263

第1章

After Effects概述及基本操作流程

1.1 After Effects概述

After Effects 简称 AE，是 Adobe 公司开发的一个专注于视觉合成及特效制作的非线性编辑软件，其应用范围广泛，涵盖电影、电视、广告、多媒体以及网页制作等领域，是制作动态影像设计不可或缺的辅助工具。After Effects 使用行业标准工具创建动态图形和视觉效果，借助 After Effects 软件，我们可以使用各种灵活的工具创建引人注目的动态图形和出众的视觉效果，这些工具可以帮助我们节省时间并构建无与伦比的作品。

(1) 线性编辑与非线性编辑的区别

After Effects 为一款影视非线性编辑软件，那么什么是线性及非线性编辑呢？

线性（Linear）是指连续存储视频、音频信号的方式，即信息存储的物理位置与接收信息的顺序是完全一致的。线性编辑一般是指多台录放机之间复制视频的过程（可能还包括特效处理机等中间处理的过程）。

而非线性（Non-linear）的概念是与“数字化”的概念紧密联系的。非线性是指用硬盘、磁带、光盘等存储数字化视频、音频信息的方式。非线性表现出数字化信息存储的特点——信息存储的位置是并列平行的，与接收信息的先后顺序无关。

(2) 非线性编辑的特点

非线性视频编辑是对数字视频文件的编辑和处理，与计算机处理其他数据文件一样，在计算机的软件编辑环境中可以随时、随地、多次反复地编辑和处理。而非线性编辑系统在实际编辑过程中只是编辑点和特技效果的记录，因此任意剪辑、修改、复制、调动画面前后顺序，都不会引起画面质量的下降，克服了传统设备的弱点。非线性编辑系统设备小型化，功能集成度高，与其他非线性编辑系统或普通个人计算机易于联网，从而共享资源。

(3) 常用的非线性编辑软件

能够编辑数字视频数据的软件也称为非线性编辑软件。常用的专业非线性编辑软件有 Adobe After Effects、Adobe Premiere、Discreet Combustion、Discreet Flame、Digital Fusion、Apple Shake、Avid Xpress、Final Cut、Sony Vegas、Canopus Edius 等，其中 Adobe After Effects 和 Adobe Premiere 在国内使用较为普遍。Adobe After Effects 与 Adobe Premiere 相比较，前者更擅长于特效制作与视觉合成，后者则专注于视频剪辑制作与音频合成；前者针对合成元素较多，通常有几十个制作图层，制作的对象以秒计算，可以理解为纵向合成概念，后者主要针对视频剪辑、辅助效果调整，通常只用几个视 / 音频轨道，制作的对象以分钟计算，可以理解为横向剪辑概念。

1.2 After Effects CS4 的新增功能

(1) 启动界面有一些新的变化

启动 After Effects CS4 时的加载画面更加简洁, 在进入软件操作界面之前出现的新的向导界面, 如图 1-1 所示, 在其左上部为 Recent Projects (历史项目) 内容, 显示有最近几次所操作的项目文件名, 单击可以直接打开; 左下部是相关的向导内容; 右侧是 Tip of the Day (每日提示), 其下面显示有提示贴的总数、当前序数及上翻和下翻按钮。

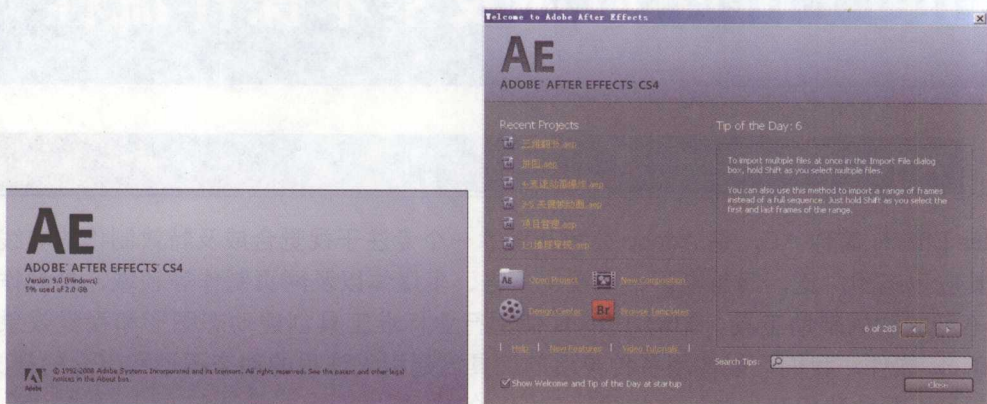


图1-1 After Effects CS4 启动及向导界面

在 Tip of the Day (每日提示) 下面, 还可以在 Search Tips 栏中输入相关关键字, 查看相关的提示贴。例如, 在 Search Tips 栏中输入 “Text”, 可以看到有 17 个包含 Text 内容的提示 (如图 1-2 所示), 此时的上翻和下翻按钮仅显示这 17 个提示的内容。

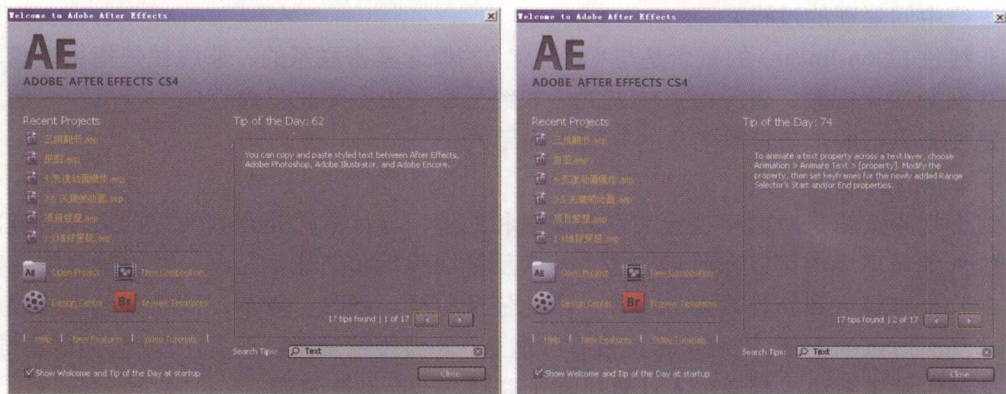


图1-2 每日提示新增搜索功能

(2) 进入 After Effects CS4 后的操作界面有一些微调

在从 After Effects 7.0 升级到 After Effects CS3 时, 操作界面有较大的改变, After Effects CS4 则保持了 After Effects CS3 的整体风格, 只是做了一些额外的细微调整 (如图 1-3 所示): 界面默认的亮度更暗; 减少了以前版本中面板的圆角, 部分图标、按钮变得更小, 部分面板名称变短, 使得更加紧凑; 面板和图层条更具质感。

(3) 新增了一些功能操作项和新的功能图标

① 新增了快速搜索栏。以前的版本中, 在 Effects & Preset (特效 & 预置) 面板中有专用的快速搜索栏, 可以筛选出包含相应关键字的特效或预置。After Effects CS4 在 Project (项目)

和 Timeline（时间线）面板中新增了类似的搜索栏，不过其搜索依据不仅仅是素材或图层的名称，搜索范围扩大到名称、文件类型、时间长度、参数名、注释等。这样在繁杂的项目中或庞大的合成中可以方便对象的查找，并减小搜索错失的概率。例如，在 Project 面板中输入关键字，会将多个栏目中包含关键字的素材全部筛选出来；而在 Timeline 面板中输入关键字，会将相关栏目中包含有关键字的图层全部筛选出来，如图 1-4 所示。

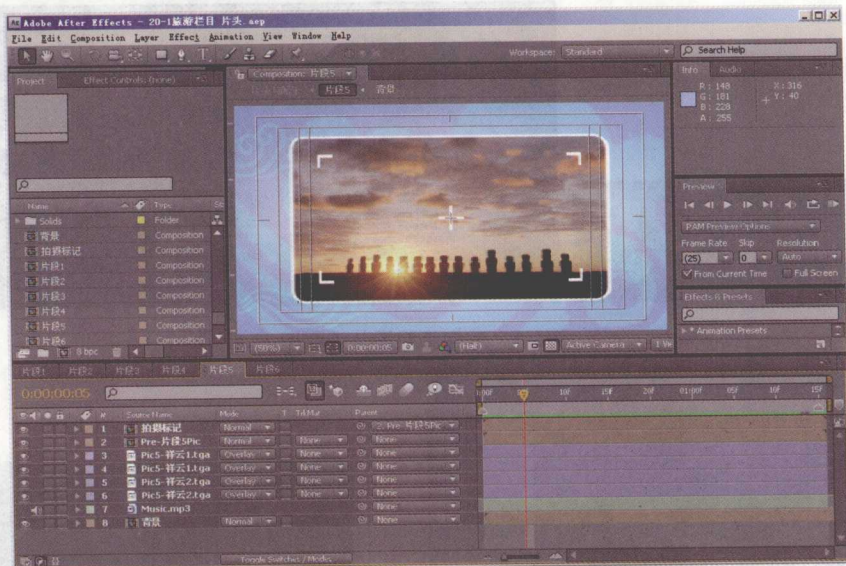


图 1-3 After Effects CS4 的界面



图 1-4 输入搜索关键字筛选内容

② 新增了快捷的解释素材按钮。解释素材是一个常用的操作，在以前的版本中，需要通过选择 File → Interpret Footage → Main（文件→解释素材→主要的）菜单，来进行这个操作，After Effects CS4 版本中在 Project（项目）面板底部多了一个新的 Interpret Footage（解释素材）按钮，这样在 Project（项目）面板中选中素材后，可以直接单击这个按钮来打开解释素材设置对话框。

③ 新增了 Mini-Flowchart（迷你流程图）。After Effects 使用嵌套合成的情况很多，经常会有“A 被 B 嵌套，而 B 又被 C 嵌套”，在 Timeline（时间线）面板上部单击 Composition Mini Flowchart（合成迷你流程图）按钮 ，可以打开其 Mini-Flowchart（迷你流程图），从中可以很容易看清合成的上下级嵌套关系，或者快速在这些嵌套关系的合成中切换。相对于迷你流程图，也可以参考以前版本中的 Flowchart（流程图），详细了解当前合成的流程情况，如图 1-5 所示。

④ 新增了 Composition Navigator（合成导航）。在操作复杂的项目时，利用合成导航可以掌握合成的来龙去脉。在有嵌套关系的合成视图的顶部，可以看到一串合成名字，其左侧是嵌

套当前合成的合成，其右侧是当前合成中层层嵌套的合成，如图 1-6 所示。

(4) 三维合成中的摄像机和灯光有部分新增和改善

① 新增了 Unified Camera 工具，允许在 Orbit、Track XY 和 Track Z 之间快速切换，前提是有三键鼠标（左键旋转、中键平移、右键推拉）。

② 3D Light 的图标随着 Light（灯光）类型的不同而不同，如图 1-7 所示。

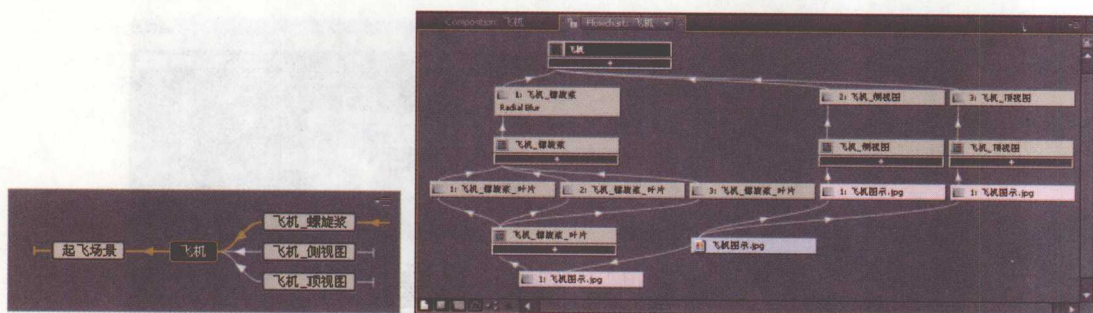


图1-5 迷你流程图与流程图



图1-6 新增合成导航

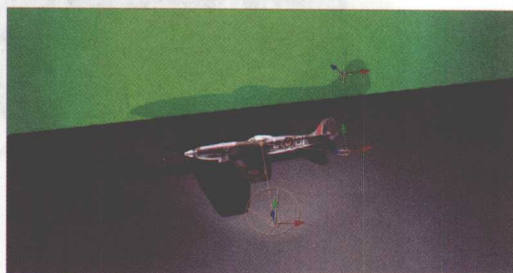


图1-7 新增灯光分类图标

③ X、Y 和 Z Position 的参数值可以分开，它们有着各自独立的参数，在使用关键帧和 Graph Editor 上也可以分开操纵了。虽然 X、Y 和 Z Position 值绑定看起来比较容易使用，只需要一个关键帧即可，但是在编辑空间路径，像一些复杂的三维运动——摄像机推移或者弹跳小球动画，因为参数各自独立了，在处理速率问题上更精准快捷（如图 1-8 所示）。

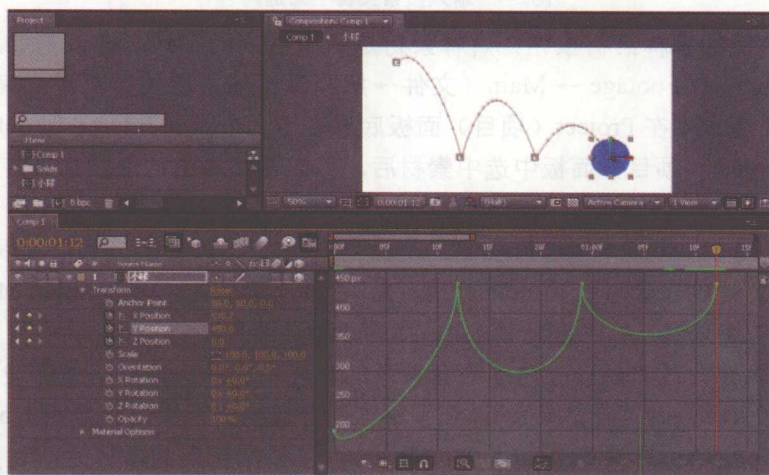


图1-8 X、Y和Z Position参数值分开调整

(5) 新增了部分特效

① 新增了 Cartoon 特效, 能对所应用的素材进行边缘探测, 将轮廓描画出来, 然后对轮廓包围的色块进行分色和色彩的平滑处理。简言之, 就是一种卡通的色度。没有什么过多的参数, 简单易用。

② 新增了 Bilateral Blur 特效, 这是非常智能化的模糊, 它能将颜色区域中的皱褶弄平, 还能保持边缘的锐度。很容易理解, 它能替换以前所用的 Smart Blur 特效。

③ 新增了 Turbulent Noise 特效, 它与现有的 Fractal Noise 非常相似, 优势在于速度更快、更精确, 看起来更自然。

(6) 增强与 Adobe 系列软件的联用

① After Effects CS4 和 Premiere Pro CS4 之间的集成又进了一步, 如可以导入 Premiere Pro CS4 整个工程, 不再是某个单独的序列。

② 在 After Effects CS4 与 Adobe 其他软件之间还有一些非常棒的协同功能, 如 Photoshop CS4 Extended 的功能已经相当成熟了, 允许用户不仅以多种格式读取三维模型, 进行基本的材质处理和纹理映射, 而且能作为 PSD 文件导出, 被 After Effects CS4 所导入, 作为图层的三维模型, 可以被 After Effects 的三维摄像机作用。

③ After Effects 与 Flash 之间的联系越来越紧密, 在 Web 格式与广播质量之间的交集更多。以前 After Effects 中做的动画需要导出为 SWF 文件, 这样才能被 Flash 导入。在 After Effects CS4 中, 可以把一个合成以 XFL 格式导出, Flash CS4 Professional 可以作为工程打开它, 其中的每个图层在 Flash 中也是同样的图层和媒体文件。如果在 After Effects 中是 PNG、JPEG、FLV, 那么在 Flash 中也是同样未压缩的相同格式。如果是其他不被 Flash 识别的格式的图层, 那么它们可以被渲染为 PNG 序列或 FLV 文件。

④ 在 Adobe CS3 的随带软件中有一个经常被人忽视的公用程序叫 Adobe Device Central, 它可以提供大屏幕手机和其他移动设备的基本模板信息。在 After Effects CS4 中, Device Central 变得更有用, 可以选择一组有着各种不同屏幕尺寸的设备, 然后把它们导入到 After Effects CS4 工程中。Device Central 会自动建立一个包含 Master comp 的工程, 此合成中有用户所有选定设备, 且每个设备会各自产生特殊的设备合成。然后, 一个特别的 Preview comp 会对边显示设备的结果, 这样就方便对比其中的屏幕尺寸和裁切区域。但有个显而易见的缺点, 就是它们的 Render Settings 和 Output Module 也同样置于各自的设备信息之中。

(7) 其他新功能

① Shape 图层中加了一个新的 Wiggle Transform operator, 它在制作一些随机运动上更简单。

② Shape 图层内部也有了 Blend Mode。

③ 可以以纯文本的 XML 文件形式存储和读取 After Effects CS4 工程。

④ 增强了多任务平台管理功能。

⑤ 增加了一个快捷键 (FF) 用于查找错失的特效。

⑥ 支持 P2 和 XDCAM, 提升了 HDR ProEXR 文件的分层处理。

⑦ 菜单下增加了 Layer → Transform → Flip Horizontal/Flip Vertical Functions (图层 → 变换 → 水平翻转 / 垂直翻转) 命令, 选项面板下增加了 Center In View (视图中心) 命令。

⑧ 增加了一个功能选项, 以决定是否可以把文本层转换为形状图层, 或者一个带遮罩的固态层。

⑨ 能够解释从 Premiere Pro 到 After Effects 的带有 Time Remapping (时间重映像) 的视频, 意味着 After Effects 与 Premiere Pro 之间也能有时间伸缩参数的修改。

⑩ 普通的 16 : 9 宽屏合成的安全区域还会在中央额外显示一组 4 : 3 的安全区域线。

1.3 After Effects CS4的系统要求

After Effects CS4 对 Windows 系统的基本要求如下：

- 1.5 GHz或更快的处理器。
- Microsoft Windows XP（带有Service Pack 2，推荐Service Pack 3）或Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate或Enterprise（带有Service Pack 1，通过32位Windows XP以及32位和64位Windows Vista认证）。
- 2GB内存。
- 1.3 GB可用硬盘空间，用于安装；可选内容另外需要2GB空间；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在基于闪存的设备上）。
- 1280×900屏幕，OpenGL 2.0兼容图形卡。
- DVD-ROM驱动器。
- 使用QuickTime功能需要QuickTime 7.4.5及以上软件。
- 在线服务需要Internet连接。

After Effects CS4 对 Mac OS 系统的基本要求如下：

- 多核Intel处理器。
- Mac OS X 10.4.11~10.5.4版。
- 2GB内存。
- 2.9GB可用硬盘空间，用于安装；可选内容另外需要2GB空间；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在使用区分大小写的文件系统的卷或基于闪存的设备上）。
- 1280×900屏幕，OpenGL 2.0兼容图形卡。
- DVD-ROM驱动器。
- 使用QuickTime功能需要QuickTime 7.4.5及以上软件。
- 在线服务需要Internet连接。

另外，对于 AMD 系统需要支持 SSE2 的处理器。

本产品允许用户访问在线提供的特定功能（在线服务），前提是 Internet 连接可用，但不提供所有国家/地区、语言和/或货币的在线服务及其特定功能，它们可能全部或部分停止。使用在线服务受到单独使用条款和 Adobe 在线隐私策略的约束，并且使用这些服务可能需要用户进行注册，包括最初免费提供的服务在内的某些在线服务可能会收取额外费用。更多详细信息、使用条款及在线隐私策略，请访问 <http://www.adobe.com>。

1.4 After Effects CS4的界面与面板

（1）界面布局

After Effects CS4 的操作界面由菜单、工具栏和多个功能面板构成，其中 Project（项目）面板、Timeline（时间线）面板和 Composition（合成）面板这三个面板占据了大部分面积，还有 Info（信息）、Time Controls（时间控制）等众多小一些的面板，在制作中可以随时显示或关闭这些面板。After Effects CS4 默认界面布局如图 1-9 所示。

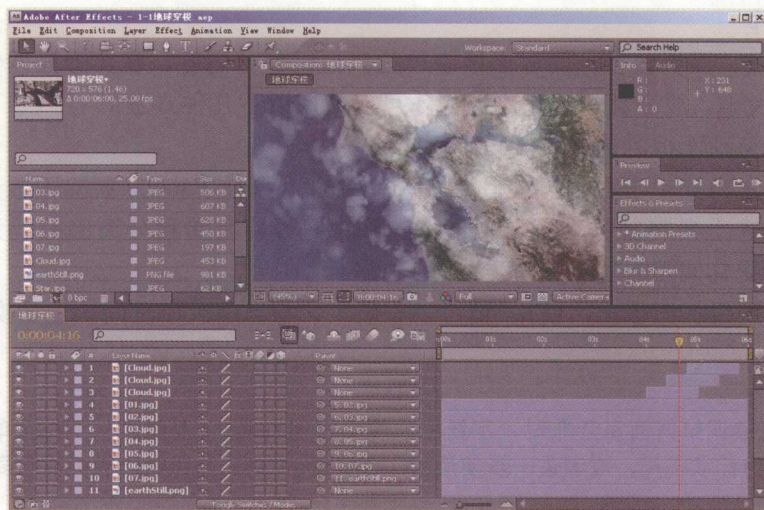


图1-9 After Effects CS4默认界面布局

After Effects CS4 默认界面布局是一种简洁的布局方式，隐藏了一些功能面板。如果在软件界面右上角的 Workspace 中选择下拉菜单中的 All Panels，可以将所有面板显示出来，由于面板众多，很多面板只能显示其标题，如图 1-10 所示。

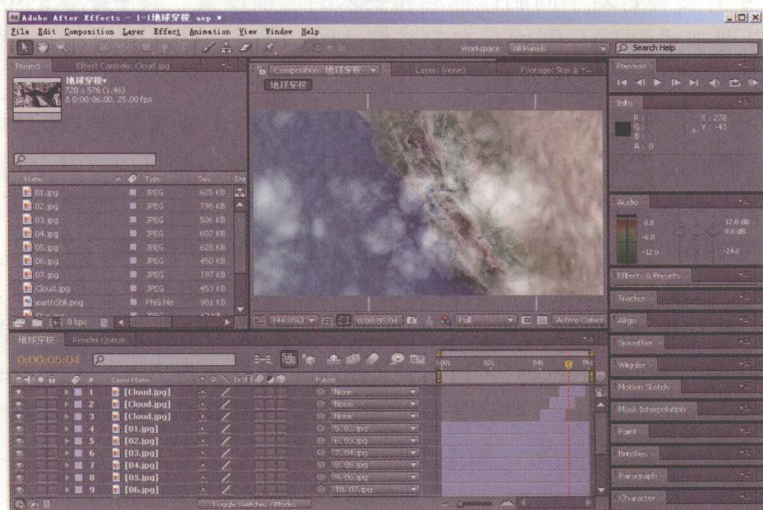


图1-10 显示多面板时的状态

针对不同的制作目的需要使用不同的功能面板，软件在 Standard（标准）下为用户预置了多种不同面板搭配的工作界面布局。例如，编辑文字时选择 Text 布局，可以显示出文字编辑的相关面板；进行运动跟踪时选择 Motion Tracking（运动跟踪）布局，可以显示运动跟踪的面板。如果想恢复到 After Effects CS4 默认的标准界面布局方式，可以在软件界面右上角的 Workspace（工作区）中选择下拉菜单中的 Standard（标准）。如果某个预置的界面布局被改变，还可以用 Reset（重设）来还原。例如，Standard（标准）布局中有几个面板被关闭或移动，可以从 Workspace（工作区）中选择下拉菜单中的 Reset "Standard"（重置“标准”）来还原，如图 1-11 所示。

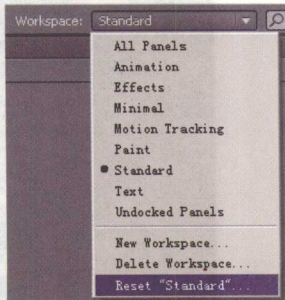


图1-11 还原界面布局菜单

(2) 面板操作

由于屏幕有限、面板较多，同时面板中往往只显示部分内容，在实际操作使用时经常需要调整某些面板的大小。改变面板的大小的操作可以使用以下几种方法：

- 使用鼠标拖动面板的边缘或一角进行缩放。
- 在面板左上角处单击右键，选择弹出菜单中的Undock Panel（解除面板）命令，或者按住面板的左上角将其拖至屏幕顶部，这样都可以将其单独分离出来成为浮动面板，其大小将不受其他面板的影响。
- 将鼠标移到目标面板上，使用~键可以在最大化与当前大小之间快速切换。

提示

当操作界面被调整得面目全非时，不要忘记使用Workspace（工作区）下拉菜单中的Standard（标准）来恢复为标准布局，或者进一步使用Reset“Standard”来还原为默认的标准布局。

1.5 After Effects软件的初始化

(1) 对软件进行初始化设置

After Effects 中有多种针对不同制作标准和要求的选项设置。其中默认的电视制式为 NTSC 制式，而我国的电视制式为 PAL 制式。在安装好 After Effects CS4 并进行与国内电视制式相关的制作之前，需要进行相应的初始设置。

选择菜单命令 File → Project Settings（文件→项目设置），或者单击 Project（项目）面板右上角的  按钮，选择弹出菜单中的 Project Settings（项目设置），都可以打开 Projects Settings（项目设置）对话框，从中可以查看 Timecode Base（时基）和 Color Settings（颜色设置）下的 Depth（色彩深度）。国内的电视制作中，Timecode Base（时基）选择 PAL 制式，每秒 25 帧，如图 1-12 所示。Color Settings（颜色设置）中选择默认的每通道 8 比特可以满足当前多数要求，当对画面有更高要求时，可以选择 16 比特或 32 比特，这对于处理电影胶片和高清晰电视非常重要。

选择菜单命令 Edit → Preferences → Import（编辑→参数→导入），打开 Preferences（参数）对话框，从中将 Sequence Footage（序列素材）设为 25 Frames Per Second（25 帧/秒），这样在导入序列动画时的帧速率为 25 帧/秒，如图 1-13 所示。

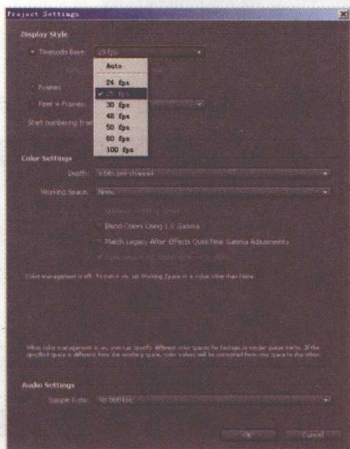


图1-12 修改项目设置对话框设置

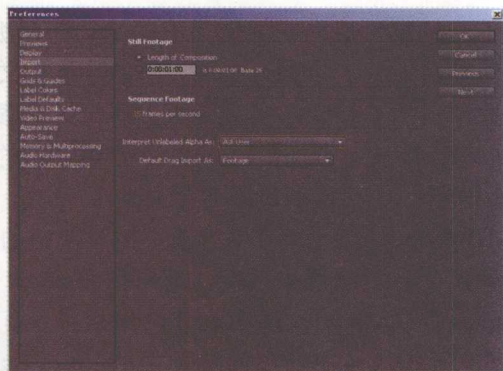


图1-13 修改导入序列的帧速率

提示

AE在制作中常会导入序列动画文件，如果以默认NTSC制式的30帧/秒的方式导入序列动画，在PAL制式的合成中则会出现动画长度的问题，因为PAL制式所使用的正确的序列动画应该是25帧/秒。

另外，在 Preferences 对话框中还可以根据自己的需要进行一些自定义设置，如在 General 中设置软件操作的撤销级别，默认为 32 级，可以增大到 99 级；在 Auto-Save 中，可以将 Automatically Save Projects（自动保存项目文件）勾选，并设置间隔时间和保存为几个不同时间的版本，如图 1-14 所示。

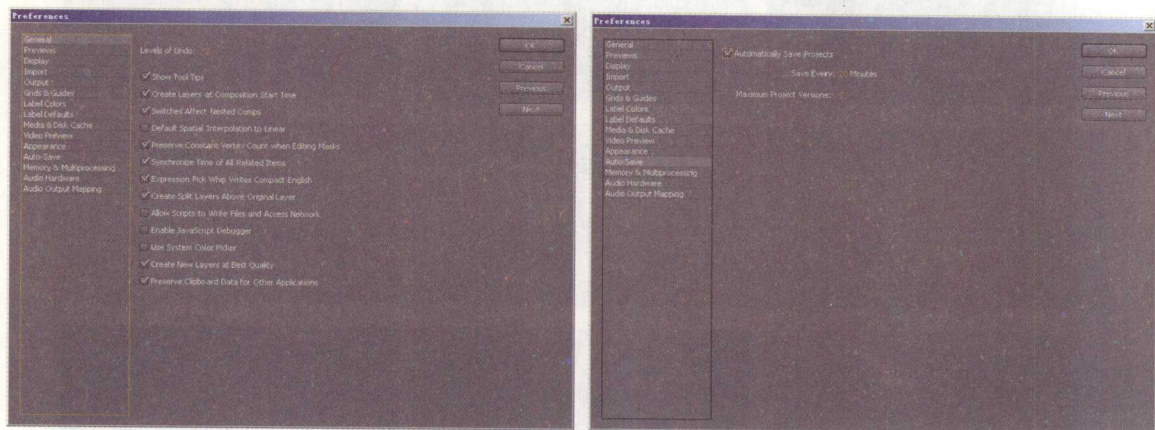


图1-14 修改撤销级别和自动保存选项

(2) 恢复初始设置的方法

在对 After Effects 进行相应的预设后，如果想恢复到刚安装时的初始状态，可以在启动 After Effects 的同时按住 Ctrl+Alt+Shift 键，这样会弹出一个对话框，提示“Are you sure you want to delete your preferences file?”（确定要删除参数文件吗？），如图 1-15 所示。单击 OK 按钮即可删除参数文件，而这个参数文件是改动过的。没有参数文件后，软件在启动时会自动重新生成，而重新生成的参数文件会使软件的参数设置重新回到默认的状态。

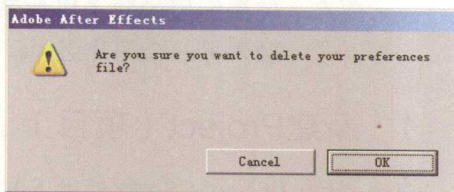


图1-15 恢复初始设置时的确认提示

1.6 After Effects的基本操作流程

After Effects 的应用为调用素材、进行制作并输出这样一个过程，具体可分为以下基本操作流程：

- (1) 新建 Project（项目）。
- (2) 调用素材到 Project（项目）面板。
- (3) 新建 Composition（合成）。
- (4) 将素材放置到 Timeline（时间线）面板。
- (5) 结合 Composition（合成预览）面板，进行合成和特效制作。
- (6) 添加合成到渲染队列面板，输出结果。