

新编实战型全能入门教程

软件功能全面讲解 + 实战案例全面演练 + 商业应用全面接触

AE

After Effects CS5.5 实用教程

时代印象 编著



附教学光盘

- 包含书中所有案例文件和素材文件
- 包含书中所有案例的教学录像
- 包含书中所有课后习题的教学录像
- 包含配套教学PPT课件



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

After Effects CS5.5 实用教程

 时代印象 编著
TIMES IMPRESSION

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS5.5实用教程 / 时代印象编著. --
北京 : 人民邮电出版社, 2012.5
ISBN 978-7-115-27375-8

I. ①A… II. ①时… III. ①图象处理软件, After
Effects CS5.5—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第018126号

内 容 提 要

本书全面介绍了 After Effects CS5.5 基本功能及实际应用。它针对零基础读者而开发, 是初级入门者快速而全面掌握 After Effects CS5.5 的必备参考书。

本书从 After Effects CS5.5 的基本操作入手, 结合大量的课堂案例、课堂练习以及课后习题, 全面而深入地阐述了 After Effects CS5.5 的基本操作、工作流程、图层应用、关键帧与动画曲线编辑器、通道与遮罩、文字动画、色彩校正与抠像、三维空间、绘画与形状、表达式动画、运动跟踪、动态变形、粒子与碎片、Trapcode 第 3 方滤镜包等方面。本书最大的特点就是讲解与练习相结合, 使读者学以致用。

本书共分为 14 章, 每章节分别介绍一个技术板块的内容, 讲解过程详细, 案例数量丰富。通过课堂练习和课后习题的训练, 读者可以轻松而有效地掌握软件技术。

本书讲解模式新颖, 符合读者学习新知识的思维习惯。本书附带 1 张 DVD 教学光盘, 内容包括本书所有案例的工程文件以及多媒体教学视频, 另外书后还附有 After Effects CS5.5 快捷键索引以及课堂案例、课堂练习和课后习题索引, 以便于读者学习。

本书适用于各院校和培训机构艺术专业课程的教材, 也可以作为 After Effects CS5.5 自学者的参考用书。

After Effects CS5.5 实用教程

- ◆ 编 著 时代印象
责任编辑 孟 飞
- ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 23.25 彩插: 4
字数: 703 千字 2012 年 5 月第 1 版
印数: 1-4 000 册 2012 年 5 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-27375-8

定价: 39.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

Adobe After Effects CS5.5是一款用于制作高端视频影视特效的专业合成软件，在世界上已经被广泛应用。经过不断地发展，After Effects在众多的后期动画软件中具有独特的魅力，现在Adobe公司已将After Effects升级到CS5.5版本，其功能也变得更加强大。

目前，我国很多院校和培训机构的艺术专业都将After Effects作为一门重要的专业课程。为了帮助院校和培训机构的教师能够更全面、系统地讲授这门课，也为了使學生能够熟练地使用After Effects制作特效，成都时代印象文化传播有限公司组织了专业从事After Effects教学的高级教师以及专业的特效制作人员共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“软件功能解析→课堂案例→课堂练习→课后习题”这一思路进行编排，力求通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；力求通过课堂案例演练使学生快速熟悉软件功能和设计思路；力求通过课堂练习和课后习题拓展学生的实际操作能力。在内容编写方面，力求通俗易懂，细致全面；在文字叙述方面，注意言简意赅、突出重点；在案例选取方面，强调案例的针对性和实用性。

本书附带1张DVD教学光盘，其内容包括本书所有实例的工程文件与多媒体教学视频。另外本书后面还附有After Effects CS5.5快捷键索引以及课堂案例、课堂练习和课后习题索引，以便于读者学习。同时，光盘中所有案例的大型多媒体有声教学视频均是请专业人员录制的，其中详细记录了操作步骤，可尽量使读者一看即懂。此外，教学光盘中还带有PPT课件等丰富的教学资源，以便任课教师教学。

本书的参考学时为76课时，其中教师讲授环节为52课时，学生实训环节为24课时，各章的参考学时如下表所示。

章节	课程内容	学时分配	
		讲授	实训
第1章	认识After Effects CS5.5	3	
第2章	After Effects 的工作流程	4	2
第3章	图层应用	3	1
第4章	关键帧与动画曲线编辑器	2	1
第5章	通道与遮罩	2	1
第6章	文字动画	4	3
第7章	色彩校正与抠像	10	6
第8章	三维空间	4	2
第9章	绘画与形状	1	1
第10章	表达式动画	5	1
第11章	运动跟踪	2	1
第12章	动态变形	4	1
第13章	粒子与碎片的世界	3	2
第14章	Trapcode第3方滤镜包	5	2
课时总计		52	24

为了让学生更好地理解本书所讲解的内容与知识点，本书安排了较多的课堂案例、课堂练习和课后习题，同时也专门设计了很多“技巧与提示”，这些小技巧也许会给您带来意外的惊喜。

1.课堂案例

在本书中安排了课堂案例表格，其中表明了课堂案例的案例位置、视频位置、难易指数和学习目标。难易指数达到3颗星以上（包括3颗星）的课堂案例，是相对较难的综合案例，读者需要仔细领会，并对该课堂案例认真学习，努力做到完全掌握。

2.课堂练习

在本书中安排了课堂练习表格，其中表明了课堂练习的案例位置、视频位置、难易指数和学习目标。难易指数达到3颗星以上（包括3颗星）的课堂练习，是相对较难的，读者需要仔细领会，并对该课堂练习多加练习，尽力做到完全掌握。

3.课后习题

在本书中安排了课后习题表格，其中表明了课后习题的习题位置、视频位置、难易指数和学习目标。难易指数达到3颗星以上（包括3颗星）的课后习题，都是相对较难的，读者需要仔细领会，并对该课后习题多加练习，尽力做到完全掌握。

4.技巧与提示

在本书中有很多“技巧与提示”，里面的内容是一些需要注意的技术问题。不要小看这些技巧与提示，它们在实际工作中往往能起到很好的辅助作用。



衷心地希望能够为广大读者提供更多的服务，尽可能地帮大家解决一些实际问题。如果大家在学习过程中有疑难问题需要我们帮助，请致函iTimes@126.com。

时代印象

2012年01月

第1章 认识After Effects CS5.5 1

1.1 After Effects CS5.5对计算机硬件的要求 2

1.2 After Effects CS5.5的工作界面 2

1.2.1 停靠/成组/浮动面板操作 3

1.2.2 调整面板或面板组的大小 4

1.2.3 打开/关闭/显示面板或窗口 4

1.2.4 保存/重置/删除工作区 4

1.3 菜单栏 5

1.3.1 File（文件）菜单 5

1.3.2 Edit（编辑）菜单 7

1.3.3 Composition（合成）菜单 8

1.3.4 Layer（图层）菜单 9

1.3.5 Effect（滤镜）菜单 11

1.3.6 Animation（动画）菜单 12

1.3.7 View（视图）菜单 13

1.3.8 Window（窗口）菜单 14

1.3.9 Help（帮助）菜单 15

1.4 窗口和面板 15

1.4.1 Project（项目）窗口 15

1.4.2 Timeline（时间线）窗口 16

1.4.3 Composition（合成）窗口 19

1.4.4 Preview（预览）面板 21

1.4.5 Layer（图层）窗口/Footage（素材）窗口 21

1.4.6 Effect Controls（滤镜控制）面板 21

1.4.7 Info（信息）面板 22

1.4.8 Character（字符）面板 23

1.4.9 Paragraph（段落）面板 23

1.4.10 Align（对齐）面板 24

1.4.11 Paint（绘画）面板 24

1.4.12 Brushes（笔刷）面板 24

1.4.13 Effects & Presets（滤镜和预设）面板 24

1.4.14 Motion Sketch（运动草图）面板 25

1.4.15 Mask Interpolation（遮罩插值）面板 25

1.4.16 Smoother（平滑）面板 25

1.4.17 Wiggler（摇摆）面板 25

1.4.18 Tools（工具）面板 25

1.4.19 Tracker（跟踪）面板 25

1.4.20 Flowchart（流程图）窗口 26

1.4.21 Render Queue（渲染队列）窗口 26

1.5 基本参数设置 26

1.5.1 General（常规）参数 26

1.5.2 Previews（预览）参数 27

1.5.3 Display（显示）参数 27

1.5.4 Import（导入）参数 28

1.5.5 Output（输出）参数 28

1.5.6 Grids & Guides（栅格和辅助线）参数 29

1.5.7 Label（标签）参数 29

1.5.8 Media & Disk Cache（媒体和磁盘缓存）参数 29

1.5.9 Video Preview（视频预览）参数 30

1.5.10 Appearance（界面）参数 30

1.5.11 Auto-Save（自动保存）参数 30

1.5.12 Memory & Multiprocessing（内存与多处理器）参数 31

1.5.13 Audio Hardware（音频硬件）参数 31

1.5.14 Audio Output Mapping（音频输出映射）参数 31

1.6 本章小结 32

第2章 After Effects的工作流程 33

2.1 素材的导入及管理 34

2.1.1 将素材导入到 Project（项目）窗口 34

2.1.2 导入序列文件 35

2.1.3 导入含有图层的素材 36

目录 CONTENTS

2.1.4 替换素材.....	36
2.1.5 素材的使用原则.....	37
2.2 创建合成	37
2.2.1 Project（项目）设置	37
2.2.2 创建Composition（合成）	38
2.3 添加滤镜	39
2.3.1 滤镜的添加方法.....	39
2.3.2 复制和删除滤镜.....	41
2.4 动画制作	41
2.5 预览	41
2.6 渲染	42
2.6.1 标准渲染顺序.....	42
2.6.2 改变渲染顺序.....	43
2.6.3 渲染合成的步骤.....	44
2.6.4 压缩影片的方法.....	46
2.6.5 拉伸影片的方法.....	48
2.7 本章小结	55
2.8 课后习题	55
课后习题——花瓣飘落动画	56
第3章 图层应用.....	57
3.1 图层的种类	58
3.2 图层的创建方法	58
3.2.1 素材图层和合成图层.....	58
3.2.2 颜色固态层.....	58
3.2.3 灯光、摄影机和调节层等.....	59
3.2.4 Photoshop图层.....	59
3.3 图层属性	59
3.3.1 Position（位置）属性	60
3.3.2 Scale（缩放）属性.....	60
3.3.3 Rotation（旋转）属性.....	60
3.3.4 Anchor Point（轴心点）属性	61
3.3.5 Opacity（不透明度）属性.....	61
3.4 图层的基本操作	61
3.4.1 改变图层的排列顺序.....	61
3.4.2 在二维空间中对齐和分布图层.....	62
3.4.3 Sequence Layers（序列图层）的自动排列及应用.....	62
3.4.4 设置图层时间.....	63
3.4.5 Split Layer（分离图层）	63
3.4.6 Lift（提取）/Extract（挤出）图层	64
3.5 图层的混合模式	65
3.5.1 普通模式.....	65
3.5.2 变暗模式.....	66
3.5.3 变亮模式.....	66
3.5.4 叠加模式.....	67
3.5.5 差值模式.....	69
3.5.6 色彩模式.....	69
3.5.7 蒙版模式.....	70
3.5.8 共享模式.....	70
3.6 父子图层	71
3.7 本章小结	74
3.8 课后习题	74
课后习题——制作图层闪烁动画	74
第4章 关键帧与动画曲线编辑器.....	75
4.1 关键帧的概念	76
4.2 激活关键帧	76
4.3 关键帧导航器	77
4.4 选择关键帧	77
4.5 编辑关键帧	78
4.5.1 设置关键帧数值.....	78
4.5.2 移动关键帧.....	78
4.5.3 对一组关键帧进行时间整体缩放.....	78

4.5.4 复制和粘贴关键帧.....	78
4.5.5 删除关键帧.....	79
4.6 插值方法	79
4.6.1 时间关键帧.....	79
4.6.2 空间关键帧.....	80
4.6.3 自由平滑关键帧.....	80
4.7 动画曲线编辑器	81
4.8 变速剪辑	81
4.9 本章小结	90
4.10 课后习题	90
课后习题——运动曲线动画	90

第5章 通道与遮罩.....91

5.1 通道与遮罩的概念	92
5.2 创建与修改遮罩	92
5.2.1 使用遮罩工具创建遮罩.....	92
5.2.2 使用“钢笔工具”创建遮罩.....	93
5.2.3 使用New Mask (新建遮罩) 命令创建遮罩 ...	93
5.2.4 使用Auto-trace (自动跟踪) 命令创建遮罩.....	94
5.2.5 其他遮罩的创建方法.....	95
5.3 遮罩属性	95
5.4 遮罩混合模式	95
5.5 遮罩动画	97
5.6 Track Matte (跟踪蒙版)	97
5.7 嵌套关系	98
5.7.1 嵌套的方法.....	98
5.7.2 Collapse Switch (塌陷开关)	98
5.7.3 Pre-render (预渲染) 在嵌套中的应用 ...	99
5.8 本章小结	106
5.9 课后习题	106
课后习题——邦德007动画	106

第6章 文字动画.....107

6.1 创建文字	108
6.1.1 使用文字工具创建文字.....	108
6.1.2 通过菜单命令创建文字.....	108
6.1.3 使用滤镜创建文字.....	110
6.2 文字设置面板	110
6.2.1 Character (字符) 面板.....	110
6.2.2 Paragraph (段落) 面板	111
6.3 制作文字动画	112
6.3.1 文字动画的制作方法.....	112
6.3.2 Animator Property (动画属性)	112
6.3.3 Animator Selector (动画选择器) ...	113
6.3.4 路径动画.....	115
6.4 本章小结	128
6.5 课后习题	128
6.5.1 课后习题1——扫光文字动画.....	128
6.5.2 课后习题2——火焰文字动画.....	128

第7章 色彩校正与抠像.....129

7.1 直方图	130
7.2 常用调色滤镜	131
7.2.1 Levels (级别) 滤镜.....	131
7.2.2 Curves (曲线) 滤镜	131
7.2.3 Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜...	132
7.3 其他调色滤镜	138
7.3.1 Auto Color/Levels/Contrast (自动颜色/级别/对比度) 滤镜	138
7.3.2 Brightness & Contrast (亮度和对比度) 滤镜.....	141
7.3.3 Broadcast Colors (广播级颜色) 滤镜 ...	141
7.3.4 Change Color (换色) /Change to Color (将颜色换为) 滤镜.....	142

目录 CONTENTS

7.3.5 Channel Mixer (通道混合器) 滤镜	144
7.3.6 Color Balance (色彩平衡) 滤镜	144
7.3.7 Color Balance (HLS) (色彩平衡 (HLS)) 滤镜	145
7.3.8 Color Link (色彩链接) 滤镜	146
7.3.9 Color Stabilizer (色彩稳定) 滤镜	147
7.3.10 Colorama (色彩映射) 滤镜	147
7.3.11 Equalize (均衡) 滤镜	148
7.3.12 Exposure (曝光) 滤镜	149
7.3.13 Gamma/Pedestal/Gain (伽玛/基色/增益) 滤镜	149
7.3.14 Leave Color (去色) 滤镜	150
7.3.15 Photo Filter (照片过滤) 滤镜	150
7.3.16 PS Arbitrary Map (PS任意贴图) 滤镜	151
7.3.17 Shadow/Highlight (阴影/高光) 滤镜	151
7.3.18 Tint (染色) 滤镜	152
7.3.19 Tritone (三色) 滤镜	153
7.3.20 CC Color Offset (CC颜色偏移) 滤镜	154
7.3.21 CC Toner (CC三色) 滤镜	154
7.4 键控抠像技术	159
7.5 Keying (键控) 滤镜包	159
7.5.1 Color Key (色彩键) 滤镜	159
7.5.2 Luma Key (亮度键) 滤镜	160
7.5.3 Linear Color Key (线性色彩键) 滤镜	160
7.5.4 Difference Matte (差异蒙版) 滤镜	161
7.5.5 Extract (提取) 滤镜	161
7.5.6 Color Difference Key (色彩差异键) 滤镜	162
7.5.7 Color Range (色彩范围) 滤镜	162
7.5.8 Inner/Outer Key (内/外轮廓键) 滤镜	163
7.6 抠像巨匠——Keylight键控滤镜	169
7.6.1 基本键控	169
7.6.2 高级键控	170
7.7 本章小结	181
7.8 课后习题	181
7.8.1 课后习题1——MV唯美特效	181
7.8.2 课后习题2——抠取动态对象	181
7.8.3 课后习题3——抠取光照不均匀的对象	182
7.8.4 课后习题4——抠取蓝屏素材	182
第8章 三维空间	183
8.1 三维空间概述	184
8.2 三维空间与三维图层	184
8.2.1 三维图层	185
8.2.2 转换三维图层	185
8.2.3 三维坐标系统	186
8.2.4 移动三维图层	187
8.2.5 旋转三维图层	187
8.2.6 三维图层的材质属性	190
8.3 三维摄影机	191
8.3.1 创建三维摄影机	192
8.3.2 三维摄影机设置	192
8.3.3 设置动感摄影机	194
8.4 灯光	197
8.4.1 创建灯光	198
8.4.2 灯光设置	198
8.4.3 渲染灯光阴影	200
8.4.4 移动摄影机与灯光	201
8.5 本章小结	215
8.6 课后习题	215
8.6.1 课后习题1——翻书动画	215
8.6.2 课后习题2——旋转的胶片	216
第9章 绘画与形状	217
9.1 绘画	218
9.1.1 绘画与笔刷面板	218

9.1.2 画笔工具.....	219	10.3.7 JavaScript Math (脚本方法)	254
9.1.3 橡皮擦工具.....	223	10.3.8 Comp (合成)	255
9.1.4 仿制图章工具.....	226	10.3.9 Footage (素材)	255
9.2 形状	226	10.3.10 Layer Sub-object (图层子对象) ...	255
9.2.1 形状概述.....	226	10.3.11 Layer General (普通图层)	256
9.2.2 形状工具.....	227	10.3.12 Layer Property (图层特征)	256
9.2.3 钢笔工具.....	230	10.3.13 Layer 3D (3D图层)	257
9.2.4 创建文字轮廓形状图层.....	231	10.3.14 Layer Space Transforms (图层空间变换) ...	257
9.2.5 形状组.....	232	10.3.15 Camera (摄影机)	257
9.2.6 形状属性.....	232	10.3.16 Light (灯光)	258
9.3 本章小结	238	10.3.17 Effect (滤镜)	258
9.4 课后习题	238	10.3.18 Mask (遮罩)	258
课后习题——涂鸦喷绘动画	238	10.3.19 Property (特征)	258
第10章 表达式动画.....	239	10.3.20 Key (关键帧)	259
10.1 基本表达式	240	10.4 本章小结	265
10.1.1 表达式概述.....	240	10.5 课后习题	265
10.1.2 编辑表达式.....	241	课后习题——翩翩蝶舞	266
10.1.3 保存和调用表达式.....	242	第11章 运动跟踪.....	267
10.1.4 Expression Controls (表达式控制) 滤镜.....	243	11.1 运动跟踪概述.....	268
10.2 表达式语法	243	11.1.1 运动跟踪的作用.....	268
10.2.1 表达式语言.....	243	11.1.2 运动跟踪的应用范围.....	268
10.2.2 访问对象的属性和方法.....	243	11.1.3 运动跟踪的设置.....	268
10.2.3 数组与维数.....	244	11.2 运动跟踪的流程.....	268
10.2.4 向量与索引.....	245	11.2.1 镜头设置.....	268
10.2.5 表达式时间.....	245	11.2.2 添加合适的跟踪点.....	269
10.3 表达式库	252	11.2.3 选择跟踪目标与设定跟踪特征区域... 269	
10.3.1 Global (全局)	252	11.2.4 设置附着点偏移.....	269
10.3.2 Vector Math (向量数学)	252	11.2.5 调节特征区域和搜索区域.....	269
10.3.3 Random Numbers (随机数)	253	11.2.6 分析.....	269
10.3.4 Interpolation (插值)	253	11.2.7 重复.....	269
10.3.5 Color Conversion (颜色转换)	254	11.2.8 应用跟踪数据.....	270
10.3.6 Other Math (其他数学)	254	11.3 运动跟踪参数设置.....	270

目录 CONTENTS

11.3.1 Tracker (跟踪) 面板	270
11.3.2 “时间线”窗口中的运动跟踪参数...	271
11.3.3 运动跟踪和运动稳定	272
11.3.4 调节跟踪点	273
11.4 本章小结	276
11.5 课后习题	276

课后习题——跟踪飞机创建关键帧276

第12章 动态变形.....277

12.1 Distort (扭曲) 滤镜包	278
12.1.1 Magnify (放大) 滤镜	278
12.1.2 Displacement Map (置换映射) 滤镜....	281
12.1.3 Reshape (变形) 滤镜	283
12.1.4 Liquify (液化) 滤镜	287
12.1.5 Bezier Warp (贝塞尔弯曲) 滤镜... 289	
12.2 Puppet (木偶) 工具	293
12.2.1 Puppet Pin Tool (木偶变形工具) ...	293
12.2.2 Puppet Overlap Tool (木偶交叠工具) ..	294
12.2.3 Puppet Starch Tool (木偶固定工具) ...	294
12.3 本章小结	303
12.4 课后习题	303

12.4.1 课后习题1——穿梭时空	303
12.4.2 课后习题2——数字时代	304

第13章 粒子与碎片的世界.....305

13.1 粒子概述	306
13.2 常用粒子滤镜	306
13.2.1 Particle Playground (粒子运动) 滤镜...	306
13.2.2 Shatter (碎片) 滤镜	314
13.3 本章小结	324
13.4 课后习题	324

13.4.1 课后习题1——Card Dance梦幻汇 聚特效	324
--	-----

13.4.2 课后习题2——粒子照片打印特效	324
------------------------------	-----

第14章 Trapcode第3方滤镜包.....325

14.1 Trapcode滤镜概述	326
14.2 Trapcode常用滤镜	326
14.2.1 Shine (发光) 滤镜	326
14.2.2 Starglow (星光) 滤镜	331
14.2.3 3D Stroke (3D描边) 滤镜	333
14.2.4 Particular (粒子) 滤镜	337
14.2.5 Form (形态) 滤镜	344
14.2.6 Trapcode的其他滤镜	354
14.3 本章小结	357
14.4 课后习题	357
14.4.1 课后习题1——数字头像动画	357
14.4.2 课后习题2——星球爆炸特效	357

快捷键对照表

本书课堂案例索引

本书课堂练习与课后习题索引

第1章

认识After Effects CS5.5

After Effects是Adobe公司推出的一款图形视频处理软件，用于2D和3D合成、动画和视觉效果处理，在世界上已经被广泛的应用。经过不断地发展，After Effects在众多的后期动画软件中具有独特的魅力，现在Adobe公司已将After Effects升级到CS5.5版本，其功能也变得更加强大。

课堂学习目标

- 了解After Effects CS5.5对计算机硬件的要求
- 掌握After Effects CS5.5的界面操作
- 掌握After Effects CS5.5的菜单命令
- 掌握After Effects CS5.5的窗口和面板
- 掌握After Effects CS5.5的基本参数设置

1.1 After Effects CS5.5 对计算机硬件的要求

安装After Effects CS5.5要求64位的操作系统，Windows 7和Windows Vista都支持After Effects CS5.5。安装时对硬盘的空间要求较高，另外可选内容需要额外的空间约为2GB，并且在安装过程中需要临时占用一些可用空间。

1.2 After Effects CS5.5 的工作界面

启动After Effects CS5.5，其界面颜色为深灰色，与以前的版本相比，减少了面板间的圆角，使整个界面显得更加紧凑，面板的名称也缩短了很长，如图1-1所示。

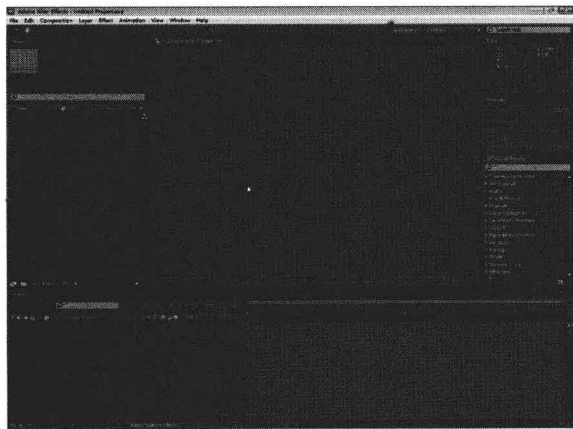


图1-1

默认显示的界面是Standard User Interface（标准工作界面），这个工作界面包括菜单栏与集成的窗口和面板，如图1-2所示。其中，A区域为应用程序窗口；B区域为成组的窗口或面板；C区域为单个窗口或面板。

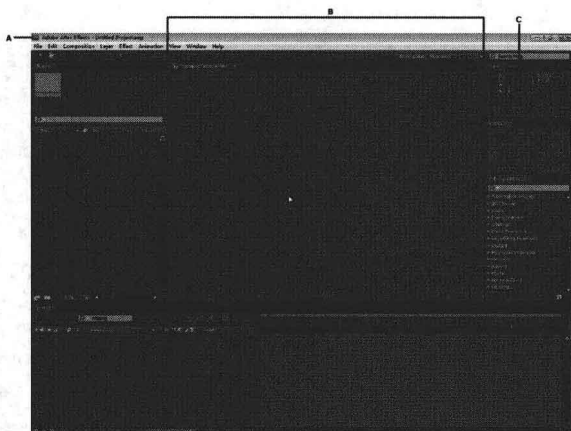


图1-2

After Effects CS5.5为用户提供了很多预先定义好的工作界面，可以根据不同的工作需要从工具栏中的Workspace（工作区）列表中选择这些预定义的工作界面，如图1-3所示。另外用户也可以根据实际需要定制自己的工作界面。

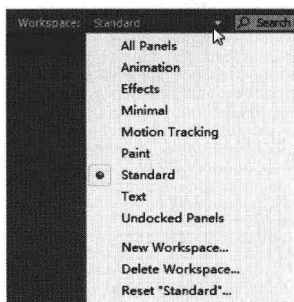


图1-3

All Panels（所有面板）：打开所有的窗口和面板。

Undocked Panels（解散面板）：解散默认状态下处于停靠和组合状态的面板，使每个窗口和面板成为浮动窗口。

New Workspace（新建工作区）：用户自己定义工作界面。

Delete Workspace（删除工作区）：删除之前保存的工作界面。

Reset “Standard”（恢复工作区）：快速恢复标准的工作界面。



技巧与提示

在标准用户界面上可以观察到的所有面板都列在Window（窗口）菜单下，但是Window（窗口）菜单下还包含标准工作界面上没有出现的面板和窗口，这些面板和窗口都是不常用

的。对于一些常用的窗口和面板，After Effects CS5.5还配有专门的快捷键，以方便用户快速调用和隐藏这些窗口和面板。比如，按住Ctrl键的同时拖曳任何面板，可以将该面板变为浮动窗口；当对After Effects的参数进行修改之后，如果想要恢复到After Effects的默认参数，可以在重启After Effects时按住Ctrl+Shift+Alt组合键进行预设置恢复操作。

1.2.1 停靠/成组/浮动面板操作

1. 停靠操作

停靠区域位于面板、群组或窗口的边缘。如果将一个面板停靠在一个群组的边缘，那么周边的面板或群组窗口将进行自适应调整。

如图1-4所示，将A面板拖曳到另一个面板正上方的高亮显示B区域，最终A面板就停靠在C位置。同理，如果要将一个面板停靠在另外一个面板的左边、右边或下面，那么只需要将该面板拖曳到另一个面板的左、右或下面的高亮显示区域就可以完成停靠操作。

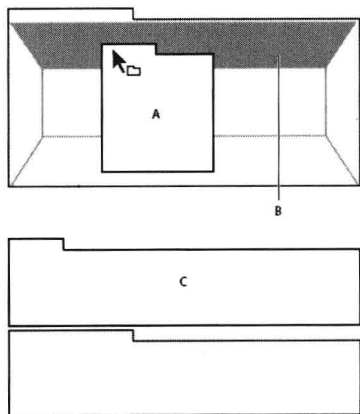


图1-4

2. 成组操作

成组区域位于每个组、面板的中间或是在每个面板最上端的选项卡区域。如果要将面板进行成组操作，只需要将该面板拖曳到相应的区域即可。

如图1-5所示，将A面板拖曳到另外的组或面板的B区域，最终A面板就和另外的面板成组在一起放置在C区域。

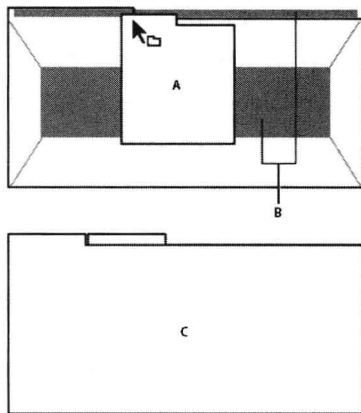


图1-5

在进行停靠或成组操作时，如果只需要移动单个窗口或面板，可以使用鼠标左键拖曳选项卡左上角的抓手区域，然后将其释放到需要停靠或成组的区域即可完成停靠或成组操作，如图1-6所示。

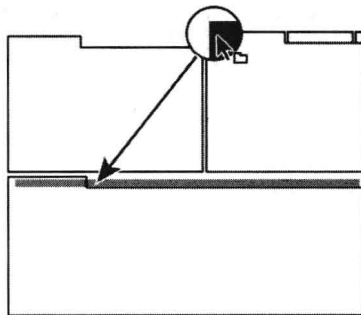


图1-6

如果要对整个组进行停靠和成组操作，可以使用鼠标左键拖曳组选项卡右上角的抓手区域，然后将其释放到停靠或成组的区域，即可完成整个组的停靠或成组操作，如图1-7所示。

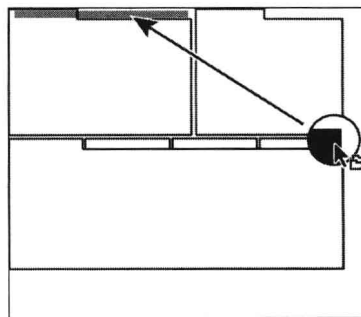


图1-7

3. 浮动操作

将停靠的面板设置为浮动面板共有以下3种方法。

第1种：在面板菜单中执行Undock Panel（解散面板）或Undock Frame（解散帧）命令，如图1-8所示。

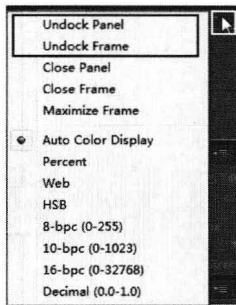


图1-8

第2种：按住Ctrl键的同时使用鼠标左键将面板或面板组拖曳出当前位置，当释放鼠标左键时，面板或面板组就变成了浮动窗口。

第3种：将面板或面板组直接拖曳出当前应用程序窗口之外（如果当前应用程序窗口已经最大化，只需将面板或面板组拖曳出应用程序窗口的边界就可以了）。

1.2.2 调整面板或面板组的大小

将光标放置在两个相邻面板或群组面板之间的边界上，当光标变成分隔符形状时，拖曳光标就可以调整相邻面板之间的大小。

如图1-9所示，A显示的是面板的原始状态，B显示的是调整面板尺寸后的状态。当光标显示为分隔符形状时，可以对面板左右或上下尺寸进行单独调整；当光标显示为四向箭头形状时，可以同时调整面板上下和左右的尺寸。

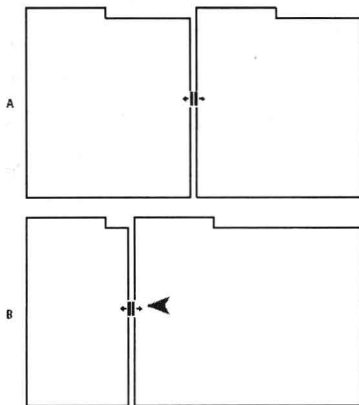


图1-9

技巧与提示

如果要全屏的方式显示出面板或窗口，可以按~键进行操作，再次按~键可以结束面板的全屏显示，这个功能在预览影片时非常适用。

1.2.3 打开/关闭/显示面板或窗口

单击面板或窗口名右边的图标可以关闭对应的面板或窗口。如果需要重新打开这些被关闭的面板或窗口，可以通过Window（窗口）菜单中的命令来完成。

当一个群组里面包含有过多的面板时，有些面板的标签会被隐藏起来，这时在群组上面就会显示出一个滚动条，如图1-10所示，拖曳这个滚动条就可以显示出群组里面的所有面板标签。

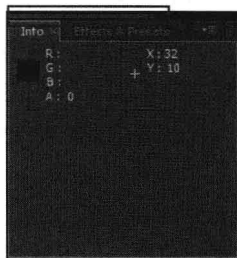


图1-10

1.2.4 保存/重置/删除工作区

用户按照自己的习惯自定好工作区后，可以通过执行Window（窗口）/Workspace（工作区）/New Workspace（新建工作区）菜单命令，打开New Workspace（新建工作区）对话框，然后输入要保存的工作区名称，接着单击OK按钮即可保存当前工作区，如图1-11所示。



图1-11

如果要恢复工作区的原始状态，可以执行Window（窗口）/Workspace（工作区）/Reset “Standard”（恢复工作区）菜单命令来重置当前工作区，此时会弹出一个对话框提示用户是否确认恢复，单击Yes按钮即可，如图1-12所示。



图1-12

如果要删除工作区，可以执行Window（窗口）/Workspace（工作区）/Delete Workspace（删除工作区）菜单命令，打开Delete Workspace（删除工作区）对话框，然后在Name（名称）列表中选择想要删除的工作区名称，接着单击OK按钮即可完成删除操作，如图1-13所示。

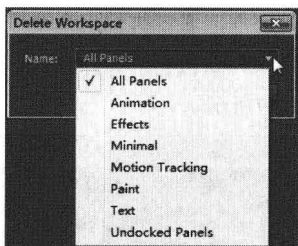


图1-13



技巧与提示

当前正处于工作状态的工作区不能被删除。

1.3 菜单栏

After Effects CS5.5的菜单栏上共有9个菜单，分别是File（文件）菜单、Edit（编辑）菜单、Composition（合成）菜单、Layer（图层）菜单、Effect（滤镜）菜单、Animation（动画）菜单、View（视图）菜单、Window（窗口）菜单和Help（帮助）菜单，如图1-14所示。

File Edit Composition Layer Effect Animation View Window Help

图1-14



技巧与提示

在实际工作中使用菜单栏的频率不是很高，因为常用的菜单命令都配有专门的快捷键。另外，不同窗口和不同元素的右键菜单也不相同。

1.3.1 File（文件）菜单

File（文件）菜单中的命令主要是针对文件和素材的一些基本操作，如新建项目、合成和导入素材等，如图1-15所示。

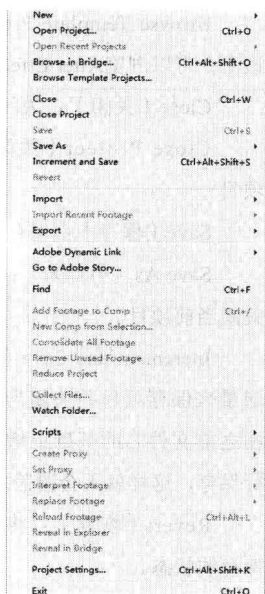


图1-15

New（新建）：包含3个子命令，分别是New Project（新建项目）、New Folder（新建文件夹）和Adobe Photoshop File（Adobe Photoshop文件）。

Open Project（打开项目）：打开一个已经存在的工程项目。

Open Recent Projects（打开最近项目）：打开最近编辑过的项目。在默认状态下，最近编辑过的10个项目都会列在列表中。

Browse in Bridge（在Bridge中浏览）：执行该命令可以启动Adobe Bridge CS5.5软件，通过该软件可以对After Effects CS5.5支持的各种素材进行预览，如图1-16所示。双击选中的素材可以将素材添加到After Effects CS5.5的Project（项目）窗口中。



图1-16

Browse Template Projects (浏览项目模板) : 执行该命令可以浏览After Effects CS5.5的预置模板文件。

Close (关闭) : 关闭项目中的当前窗口或面板。

Close Project (关闭项目) : 关闭当前窗口中的项目。

Save (保存) : 保存当前编辑的项目。

Save As (另存为) : 将当前编辑的项目进行保存并关闭当前项目。

Increment and Save (增量保存) : 以当前文件名的增量来保存项目并关闭当前项目。保存项目的文件名会在之前文件名的基础上增加序号, 并且以新的文件名进行保存, 这样就不会覆盖之前的文件。

Revert (恢复) : 将当前编辑过的项目恢复到上次保存的状态。

Import (导入) : 导入After Effects CS5.5支持的各种素材文件。除了常用的素材外, 还包括Adobe Clip Notes Comments (Adobe剪贴板注释) 文件、Premiere软件的素材采集文件、Photoshop的Vanishing Point (投影点) 文件、占位符和固态层等。

Import Recent Footage (导入最近素材) : 导入最近使用过的素材。

Export (输出) : 输出各种格式的文件, 除了基本的音频文件以外, 还可以输出Adobe Clip Notes Comments (Adobe剪贴板注释) 文件、Adobe Flash文件和Adobe Premiere文件。

Adobe Dynamic Link (Adobe动态链接) : 通过Adobe动态链接功能可以在当前项目的基础上创建Adobe Premiere工程项目, 从而在不同的软件中实现交互工作。

Find (查找) : 利用名称查找项目中的合成、动画、固态层和音频等文件。

Add Footage to Comp (添加素材到合成) : 将素材添加到合成窗口中。

New Comp from Selection (从选择新建合成) : 根据所选素材 (包括视音频文件和合成等) 来创建新的合成。

Consolidate All Footage (合并全部素材) : 执行该命令可以合并“项目”窗口中所有同名同内容的素材, 这样就可以节省“项目”窗口的空间。

Remove Unused Footage (移除未使用素材) :

执行该命令可以删除所有没有被任何一个合成使用过的素材。

Reduce Project (简化项目) : 删除当前选择合成内没有使用到的其他合成和素材, 以简化项目。

Collect Files (文件打包) : 将“项目”窗口中的文件进行打包并备份, 但是继续操作的还是原始项目文件。通过执行该命令可以对合成项目中的素材重新集合在同一个文件夹内, 以方便素材的管理, 如图1-17所示。

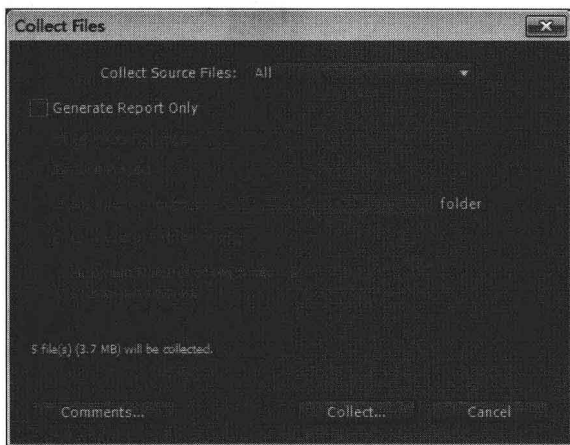


图1-17

Watch Folder (监视文件夹) : 执行该命令可以让网络上的多台计算机共同分担渲染任务, 如图1-18所示。

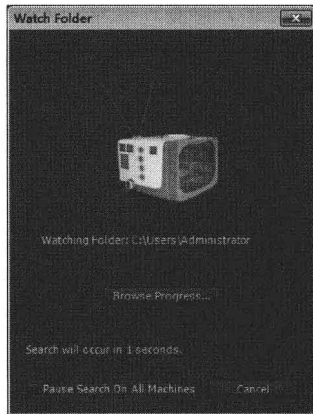


图1-18

Scripts (脚本) : 编辑已经制作好的脚本文件或编写新的脚本。

Create Proxy (创建代理) : 使用较低分辨率的素材替换较高分辨率的素材, 以提高工作效率。

Set Proxy (设置代理) : 设置代理的相关选项, 如定位操作等。

Interpret Footage (定义素材) : 对素材进行相关定