

扫一扫进入 **微课云课堂**



After Effects CS6

影视后期制作 与栏目包装

微课版

互联网 + 数字艺术教育研究院 策划

王欢 柳金辉 主编 刘宣琳 王丹丹 副主编

- ◎ **互联网 + 教材：**以纸质图书 + 在线课程的方式呈现，全视频“微课云课堂”作支撑
- ◎ **教程特点：**定位影视后期制作与栏目包装，案例典型，上手容易且效果绚丽
- ◎ **配套资源丰富：**提供“案例素材 + 效果文件 + PPT 课件”等优质的线下学习资料

 **中国工信出版集团**

 **人民邮电出版社**
POSTS & TELECOM PRESS

After Effects CS6

影视后期制作 与栏目包装

微课版

互联网 + 数字艺术教育研究院 策划

王欢 柳金辉 主编 刘宣琳 王丹丹 副主编

人 民 邮 电 出 版 社

北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS6 影视后期制作与栏目包装 : 微课版 / 王欢, 柳金辉主编. — 北京 : 人民邮电出版社, 2016.9

ISBN 978-7-115-42473-0

I. ①A… II. ①王… ②柳… III. ①图象处理软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第103550号

内 容 提 要

这是一本全面介绍 After Effects CS6 基本功能及实际运用的图书, 内容难度由浅入深, 可帮助初学者快速、全面掌握 After Effects CS6。全书共有 8 章, 主要介绍了 After Effects CS6 的基础知识、合成与动画、遮罩与形状动画、三维技术、画面调色、抠像技术和特效滤镜等知识。

书中包含 29 个精选案例, 读者可以通过实际操作, 来学习和掌握运用 After Effects CS6 进行影视后期制作及电视栏目包装的方法。同时, 本书介绍了 After Effects CS6 中常用的特效滤镜, 以及行业中流行的第三方插件, 包括 Final Effects Complete 系列中的 Kaleida, Trapcode 系列中的 3D Stroke、Form、Particular 和 Shine。使用这些滤镜和插件, 可以在栏目包装、电视广告和影视制作等领域制作出符合行业要求的特技效果。

本书适合作为初、中级读者入门及提高的参考书, 尤其适合零基础的读者。

◆ 策 划 互联网+数字艺术教育研究院

主 编 王 欢 柳金辉

副 主 编 刘宣琳 王丹丹

责任编辑 税梦玲

责任印制 杨林杰

◆ 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>

北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 2

印张: 17.5

2016 年 9 月第 1 版

字数: 486 千字

2016 年 9 月北京第 1 次印刷

定价: 69.80 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

前言

preface

After Effects是Adobe公司推出的一款层级式的图形视频处理软件,相对于NUKE、Fusion、Shake等节点式后期制作软件,它具有简单易学、操作快捷、支持文件格式繁多等优点,支持强大的第三方插件,因此深受广大艺术家及相关行业人员喜爱。

人民邮电出版社充分发挥在线教育方面的技术优势、内容优势、人才优势,潜心研究,为读者提供一种“纸质图书+在线课程”相配套,全方位学习After Effects软件的解决方案。读者可根据个人需求,利用图书和“微课云课堂”平台上的在线课程进行碎片化、移动化的学习,以便快速全面地掌握After Effects软件以及与之相关联的其他插件。

平台支撑

“微课云课堂”目前包含近50000个微课视频,在资源展现上分为“微课云”“云课堂”这两种形式。“微课云”是该平台中所有微课的集中展示区,用户可随需选择;“云课堂”是在现有微课云的基础上,为用户组建的推荐课程群,用户可以在“云课堂”中按推荐的课程进行系统化学习,或者将“微课云”中的内容进行自由组合,定制符合自己需求的课程。



★ “微课云课堂” 主要特点

微课资源海量,持续不断更新:“微课云课堂”充分利用了出版社在信息技术领域的优势,以人民邮电出版社60多年的发展积累为基础,将资源经过分类、整理、加工以及微课化之后提供给用户。

资源精心分类,方便自主学习:“微课云课堂”相当于一个庞大的微课视频资源库,按照门类进行一级和二级分类,以及难度等级分类,不同专业、不同层次的用户均可以在平台中搜索自己需要或者感兴趣的内容资源。

多终端自适应,碎片化移动化:绝大部分微课时长不超过十分钟,可以满足读者碎片化学习的需要;平台支持多终端自适应显示,除了在PC端使用外,用户还可以在移动端随心所欲地进行学习。

★ “微课云课堂”使用方法

扫描封面上的二维码或者直接登录“微课云课堂”（www.ryweike.com）→用手机号码注册→在用户中心输入本书激活码（65e53f09），将本书包含的微课资源添加到个人账户，获取永久在线观看本课程微课视频的权限。

此外，购买本书的读者还将获得一年期价值168元VIP会员资格，可免费学习50000微课视频。

内容特点

轻松上手：本书讲解After Effects CS6常用功能的操作方法，图文结合，形象生动地介绍了After Effects的工具、命令等重点知识。

精确定位：本书内容适用于影视后期制作与电视栏目包装。

典型案例：全书案例分为3类，分别是**课堂案例**、**综合案例**和**商业实战**。课堂案例是针对章节中的常用技能而设置的复习性案例，用于巩固知识要点；综合案例是针对章节中的重点知识而设置的难度适中的操作性案例，用于加强实际操作能力培养；**商业实战**是结合实际的项目制作要求而设置的综合性案例，涉及了全书中的大量工具、命令及第三方插件。

符合行情：本书中的案例是精选出来的经典，效果绚丽，不仅能满足行业要求标准，而且能帮助初学者快速入行。

资源下载

为方便读者线下学习或教师教学，本书提供书中所有案例的PPT课件、实例文件以及素材文件等资料，用户请登录微课云课堂网站并激活本课程，进入下图所示界面，点击“下载地址一”或“下载地址二”进行下载。



微课云课堂

首页 微课云 云课堂 使用帮助 课程

欢迎 15313000... 用户中心 注销

首页 > 微课程 > After Effects CS6 影视后期制作与栏目包装

影视后期 栏目包装

After Effects 零基础教学

自学视频

After Effects CS6 影视后期制作与栏目包装

本课程介绍After Effects CS6的基本功能及实际运用，可帮助初学者快速、全面地掌握该软件。课程通过29个精选案例的制作过程来讲解合成与动画、遮罩与形状动画、三维技术、画面调色、抠像技术和特效滤镜等，且案例中会用到行业中流行的第三方插件，包括Final Effects Complete系列中的Kaleida、Trapcode系列中的3D Stroke、Form、Particular和Shine。通过学习，初学者可掌握运用After Effects CS6进行影视后期制作及电视栏目包装的方法。配套图书《After Effects CS6影视后期制作与栏目包装（微课版）》一起学习，上手更快！

附件：下载地址一 提取码：uoom

下载地址二 提取码：6037

目录

CONTENTS



01 基础知识

1

1.1 后期制作中的基本概念	2
1.1.1 电视制式	2
1.1.2 分辨率	2
1.1.3 像素比	2
1.1.4 帧速率	3
1.2 常用的多媒体格式	3
1.2.1 图形	3
1.2.2 图像	3
1.2.3 音频	4
1.2.4 视频	4
1.3 After Effects简介	4
1.4 影视后期制作的流程	6
1.4.1 添加素材	6
1.4.2 创建合成	6
1.4.3 制作特效	7
1.4.4 设置动画	7
1.4.5 输出视频	8
1.5 了解After Effects CS6的界面	9
1.6 调整After Effects CS6的界面布局	10
1.6.1 调整面板外观	10
1.6.2 调用预设面板	11

02 合成与动画

13

2.1 创建项目	14
2.1.1 新建合成	14
2.1.2 导入素材	16
2.1.3 编辑图层	16
2.2 设置混合模式	20
2.2.1 正常类别	21
2.2.2 减少类别	22
2.2.3 添加类别	24
2.2.4 复杂类别	26
2.2.5 差异类别	28
2.2.6 HSL类别	29
2.2.7 遮罩类别	30
2.2.8 实用工具类别	31
课堂案例 宇宙飞船	32
2.3 制作动画	35
2.3.1 关键帧动画	35
2.3.2 表达式动画	38
2.3.3 动画预设	41
课堂案例 动态文字	43
2.4 输出视频	45
综合案例 飞行卫星	46

03 遮罩与形状动画

51

3.1 了解遮罩的概念	52
3.2 创建遮罩	52
3.2.1 形状工具	52

3.2.2 路径工具	55
------------	----

3.3 设置遮罩

3.3.1 编辑遮罩属性	57
3.3.2 设置遮罩的叠加模式	59
课堂案例 镜头切换特效	61

3.4 形状的应用

3.4.1 创建形状	63
3.4.2 设置形状颜色	64
3.4.3 设置形状属性	66
课堂案例 写字动画	67
综合案例 音频特效	70

04 三维技术

75

4.1 三维技术

4.1.1 创建三维图层	76
4.1.2 编辑三维图层	76
课堂案例 舞动音符	77

4.2 灯光技术

4.2.1 创建灯光	81
4.2.2 灯光类型	84
4.2.3 控制灯光	86
4.2.4 设置图层材质	88
课堂案例 音符灯光	91

4.3 摄像机技术

4.3.1 创建摄像机	93
4.3.2 控制摄像机	94
4.3.3 优化摄像机的控制	95
课堂案例 音符镜头	96
综合案例 转场动画	98

05 画面调色

105

5.1 色彩的基础知识

5.1.1 色彩显示的原理	106
5.1.2 色彩模式	106

5.2 Change to Color (更改为颜色) 滤镜

课堂案例 紫色玫瑰	110
-----------	-----

5.3 Curves (曲线) 滤镜

课堂案例 琴响指间	115
-----------	-----

5.4 Hue/Saturation (色相/饱和度) 滤镜

课堂案例 夕阳西下	119
-----------	-----

5.5 Levels (色阶) 滤镜

课堂案例 遨游天际	123
-----------	-----

5.6 Photo Filter (照片) 滤镜

课堂案例 梦幻田野	127
-----------	-----

5.7 Tritone (三色调) 滤镜

课堂案例 汹涌海洋	131
综合案例 滑板少年	133

06 抠像技术

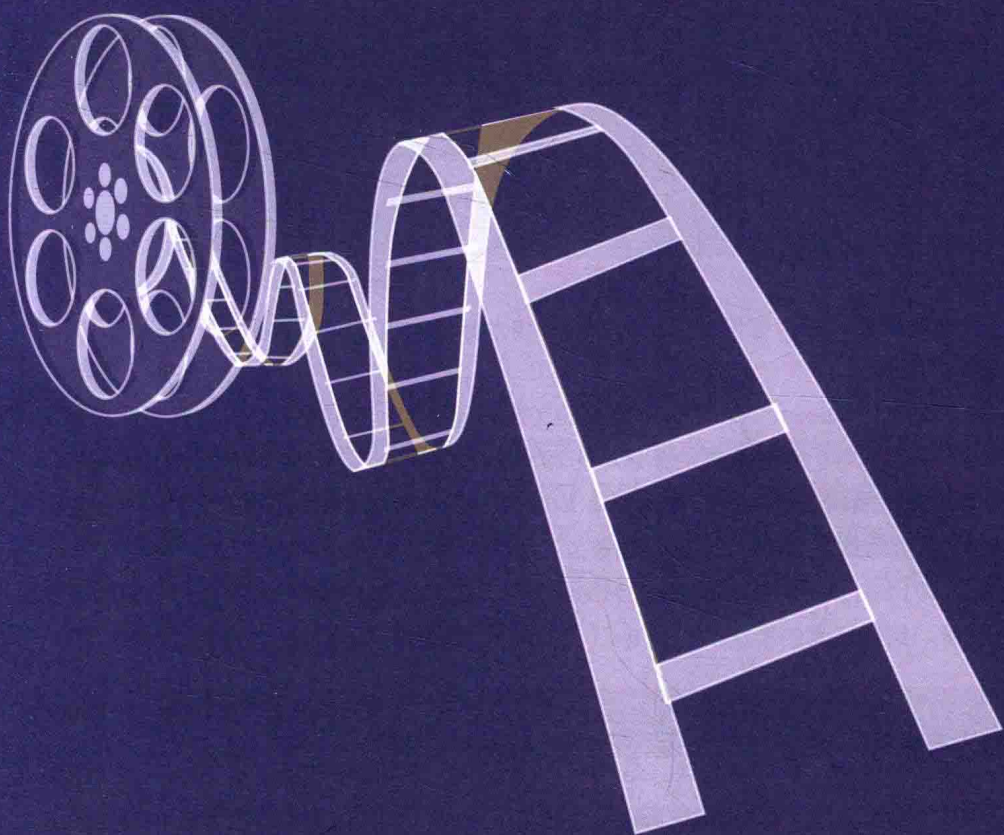
137

6.1 关于抠像

6.2 基础抠像

6.2.1 Color Rang (颜色范围) 滤镜	139
课堂案例 沙滩风光	141

6.2.2	Extract (提取) 滤镜	144	7.3.19	Transfer Mode (合成模式)	189
6.2.3	Inner/Outer Key (内部/外部键) 滤镜	146	7.4	Form	189
	课堂案例 草原雄狮	148	7.4.1	Base Form (基础网格)	190
6.2.4	Luma Key (亮度键) 滤镜	151	7.4.2	Particle (粒子)	192
	课堂案例 异国风情	153	7.4.3	Shading (着色)	193
6.3	Keylight 抠像	155	7.4.4	Quick Maps (快速映射)	194
6.3.1	View (视图)	156	7.4.5	Layer Maps (图层映射)	196
6.3.2	Screen Colour (屏幕颜色)	157	7.4.6	Audio React (音频反应)	196
6.3.3	Screen Gain (屏幕增益)	157	7.4.7	Disperse and Twist (分散和扭曲)	197
6.3.4	Screen Balance (屏幕平衡)	158	7.4.8	Fractal Field (分形场)	197
6.3.5	Despill Bias (反溢出偏差)	158	7.4.9	Spherical Field (球形场)	200
6.3.6	Alpha Bias (Alpha偏差)	158	7.4.10	Kaleidospace (Kaleido空间)	200
6.3.7	Screen Pre-blur (屏幕预模糊)	158	7.4.11	World Transform (坐标空间变换)	201
6.3.8	Screen Matte (屏幕蒙版)	159	7.4.12	Visibility (可见性)	201
6.3.9	Inside Mask /Outside Mask (内/外侧遮罩)	162	7.4.13	Rendering (渲染)	201
6.3.10	Foreground Colour Correction (前景颜色校正)	163		课堂案例 波纹特效	202
6.3.11	Edge Colour Correction (边缘颜色校正)	163	7.5	Particular	207
6.3.12	Source Crops (源裁剪)	163	7.5.1	Emitter (发射器)	207
	课堂案例 欢乐时光	164	7.5.2	Particle (粒子)	209
	综合案例 数码先驱	168	7.5.3	Shading (着色)	211
07	特效滤镜	173	7.5.4	Physics (物理性)	211
7.1	插件概述	174	7.5.5	Aux System (辅助系统)	211
7.2	Kaleida	174	7.5.6	World Transform (坐标空间变换)	213
7.2.1	Show Overlay Controls (显示覆盖控制)	174	7.5.7	Visibility (可见性)	214
7.2.2	Center (中心)	175	7.5.8	Rendering (渲染)	214
7.2.3	Size (大小)	175		课堂案例 粒子拖尾	214
7.2.4	Style (样式)	175	7.6	Shine	217
7.2.5	Star Count (星形数量)	175	7.6.1	Pre-Process (预处理)	218
7.2.6	Rotation (旋转)	176	7.6.2	Ray Length (光线发射长度)	219
7.2.7	Floating Center (浮动中心)	176	7.6.3	Shimmer (微光)	219
7.2.8	Output (输出)	176	7.6.4	Boost Light (光线亮度)	221
7.2.9	Tile Mix (阵列混合)	176	7.6.5	Colorize (颜色)	221
7.2.10	Tile 2 (阵列 2)	177	7.6.6	Shine Opacity (光线不透明度)	222
7.2.11	Undistort (不扭曲)	177	7.6.7	Transfer Mode (合成模式)	222
7.2.12	Flip Source (翻转源)	177		课堂案例 动感光线	223
7.2.13	Anti-Aliasing (抗锯齿)	177	08	商业实战	231
7.2.14	Apply Pixel Chooser (应用像素选择器)	178	8.1	萤火虫夜空	232
7.2.15	Displacement (置换)	178	8.1.1	创建飞舞光线	232
7.2.16	Disp.Angle (置换角度)	178	8.1.2	抠像与颜色调整	235
7.2.17	Mix with Original (与源对象混合)	178	8.1.3	制作拖尾光线	238
7.2.18	Motion Tracker (运动跟踪器)	178	8.1.4	制作飞舞粒子	239
7.2.19	Pixel Chooser (像素选择器)	179	8.1.5	最终合成	241
7.2.20	Beat Reactor (音效生成器)	179	8.1.6	分类和输出	245
7.3	3D Stroke	179	8.2	公益片头	245
7.3.1	Path (路径)	180	8.2.1	创建合成1	246
7.3.2	Presets (预设)	181	8.2.2	创建合成2	247
7.3.3	Use All Paths (使用所有路径)	181	8.2.3	创建粒子	248
7.3.4	Stroke Sequentially (描边顺序)	181	8.2.4	最终合成	250
7.3.5	Color (颜色)	181	8.2.5	分类和输出	253
7.3.6	Thickness (厚度)	181	8.3	体育栏目	253
7.3.7	Feather (羽化)	182	8.3.1	创建粒子阵列	254
7.3.8	Start (开始)	182	8.3.2	设置摄像机	256
7.3.9	End (结束)	182	8.3.3	制作LOGO	257
7.3.10	Offset (偏移)	182	8.3.4	最终合成	260
7.3.11	Loop (循环)	183	8.3.5	分类输出	263
7.3.12	Taper (锥化)	183	8.4	海底世界	264
7.3.13	Transform (变换)	184	8.4.1	制作噪波贴图	264
7.3.14	Repeater (重复)	185	8.4.2	制作海面	266
7.3.15	Advanced (高级)	187	8.4.3	制作泡泡	269
7.3.16	Camera (摄像机)	187	8.4.4	制作雾气	271
7.3.17	Motion Blur (运动模糊)	188	8.4.5	制作文字动画	271
7.3.18	Opacity (不透明度)	188	8.4.6	分类和输出	273



基础知识

01

多媒体涉及的内容很广,从文字到图像再到动画,方方面面都和多媒体相关。要完成影视后期合成与特效,不仅要了解多媒体相关的专业知识,还要熟练掌握软件技术,二者缺一不可。本章主要介绍多媒体中的专业知识,例如电视制式、分辨率、帧速率及After Effects支持的多媒体格式,以及影视后期的制作流程和After Effects的界面。通过对本章的学习,读者可掌握影视后期合成与特效的基础知识。



1.1 后期制作中的基本概念

在使用After Effects制作特效与合成时，会涉及很多专业名称和概念，这些专业名称和概念将一直贯穿整个项目的制作过程，因此需要读者了解After Effects相关的基础知识。

1.1.1 电视制式

电视制式是为了实现电视图像或声音信号所制定的一种技术标准，也被称为电视信号的标准。国际上主要使用的电视制式有以下3种。

第1种：正交平衡调幅制（National Television Systems Committee），简称NTSC制。采用这种制式的国家主要有美国、加拿大和日本等。这种制式的帧速率为29.97fps（帧/秒），标准分辨率为 720×480 。

第2种：正交平衡调幅逐行倒相制（Phase-Alternative Line），简称PAL制。采用这种制式的国家主要有中国、德国、英国和其他一些西北欧国家。这种制式的帧速率为25fps（帧/秒），标准分辨率为 720×576 。

第3种：行轮换调频制（Sequential Couleur Avec Memoire），简称SECAM制。采用这种制式的国家主要有法国和一些东欧国家。这种制式的帧速率为25 fps（帧/秒），标准分辨率为 720×576 。

1.1.2 分辨率

分辨率分为显示分辨率和图像分辨率两大类，是指显示器或图像中能显示的像素点的多少。分辨率越高，像素点越多，画面越精细，显示的内容也就越多，如图1-1所示。下面以PAL制为例来介绍分辨率。标准的PAL制的分辨率为 720×576 ，即水平方向上有720个像素点，垂直方向上有576个像素点。

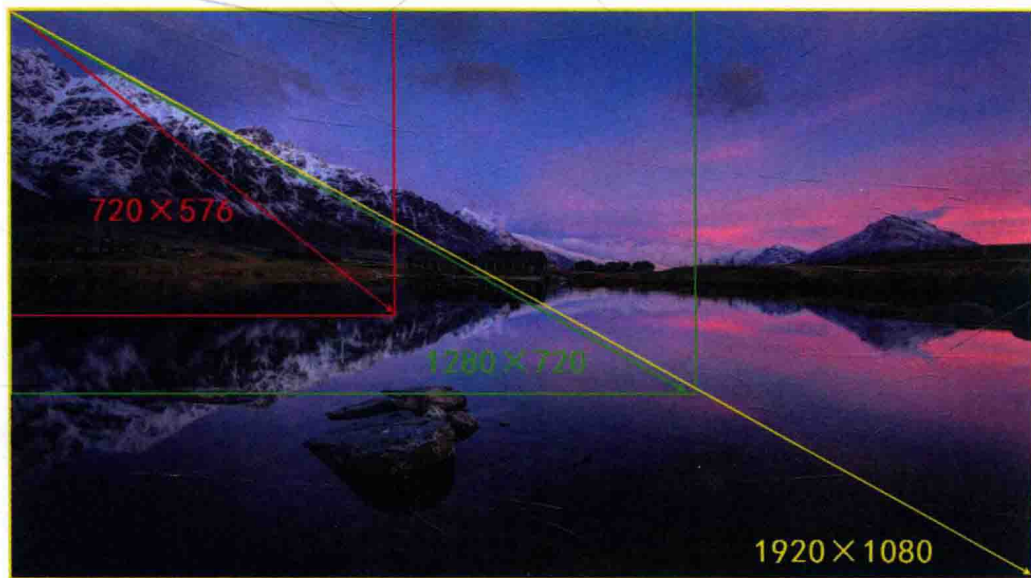


图1-1

1.1.3 像素比

像素比是指图像中的一个像素的宽度与高度的比。计算机中的图像都是由1:1的像素点组成的，如果将图像放大，可以明显看到图像中的像素点，如图1-2所示。而电视中的视频，像素比不一定为1，简单地，不同的画面比会使像素点发生伸缩变化，如图1-3所示。



图1-2



D1/DV PAL 宽银幕 (1.46)



D1/DV PAL (1.09)

图1-3

1.1.4 帧速率

我们都知道，将连续的图像以一定的速度播放后，就能产生动态效果。而“帧速率”就是控制每秒要播放的图像数量，其单位为“帧/秒”，业界习惯用英文缩写fps。以25fps为例，说明每一秒会播放25个画面。要生成平滑连贯的动画效果，帧速率一般不小于8fps。而电影因为质量较高，所以要求帧速率为24fps或以上，但是帧速率不是越高越好，科学研究显示，肉眼的极限是55fps。通常情况下25fps比较合适，如果要更好地表现慢动作，可以适当地提高帧速率。

1.2 常用的多媒体格式

After Effects之所以是广大后期制作者青睐的后期软件，原因之一就是After Effects支持很多种格式的文件，主要包括4大类，分别是图形、图像、音频和视频。

1.2.1 图形

After Effects支持的矢量图形格式如下。

AI：Adobe Illustrator 的文件格式，是一种矢量图形格式，可任意缩放而不损失图像质量。

WMF：Windows图元文件格式，图像矢量文件格式。

DXF：是AutoCAD软件的图像文件格式，也是矢量图文件格式，可任意缩放而无损质量。

EPS：包含矢量和位图图形，几乎支持所有的图形和页面排版程序，主要应用于程序间传输。

1.2.2 图像

After Effects支持的图像格式如下。

JPEG：是采用静止图像压缩编码技术的图像文件格式，是目前网络上应用最广的图像格式，支持不同程度的压缩比。

BMP：是Windows操作系统的画笔所使用的图像格式，现在已被多种图像处理软件所支持和使用。它是一种位图格式，分为单色、16色、256真彩色及24位真彩色等。

GIF：是CompuServe公司开发的存储8位图像的文件格式，支持透明背景，采用无失真压缩技术，多用于网页制作和网络传输。

PNG：是GIF的免专利替代品开发的可移植网络图形格式，可用于万维网上无损压缩和显示图像，可以支持24位图像，并且产生的透明背景没有锯齿边缘。PNG格式支持一个带Alpha通道的RGB灰度模式和不带通道的位图、索引颜色模式。



PSD：是Photoshop的图像格式，可以保存制作过程中各图层的图像信息，越来越多的图像开始支持这种文件格式。

FLM：是Premiere输出的一种图像格式，Premiere将视频片段输出成序列帧图像，每帧的左下角为时间码（以SMPTE时间编码为标准显示），右下角为帧编号，可以在Photoshop中对其进行处理。

TGA：是由Truevision公司开发，用来存储彩色图像的文件格式，主要用于计算机向电视格式的转换。该格式被国际上的图形、图像工业广泛应用，成为数字化图像以及光线跟踪等应用程序的常用格式。

TIFF：是Aduls和Microsoft公司为扫描仪和台式计算机出版软件开发的图像文件格式。它定义了黑白图像、灰度图像和彩色图像的存储格式。

1.2.3 音频

After Effects支持的音频格式如下。

MID：数字合成音乐文件格式，具有文件小和易编辑的特点。

WAV：微软推出的音频文件格式，该格式的质量非常高，和CD效果相差无几，因此占用的空间也很大。

MP3：MPEG标准中的音频格式，具有文件小和音质好的特点。

WMA：一种压缩率高、音质好、防拷贝的音频格式。

Real Audio：Progressive Network公司推出的文件格式，具有文件压缩比大、音质高和便于网络传输的特点。

AIF：Apple公司和SGI公司推出的声音文件格式，可使用Quick Time打开。

1.2.4 视频

After Effects支持的视频格式如下。

AVI：由Microsoft制定的PC标准视频格式。

MPEG：运动图像压缩算法的国际标准，几乎所有的计算机平台都支持，其衍生出的格式非常多。

MOV：Macintosh计算机上的标准视频格式，可以用Quick Time打开。

RM：Real Networks公司开发的视频文件格式，其特点是在数据传输过程中可以边下载边播放，实时性比较强，在Internet上有广泛应用。

RMVB：一种由RM格式升级延伸出的新格式，具有质量好和文件小的特点。

ASF：由Microsoft公司推出的在Internet上实时播放的多媒体影像技术标准。

FLC：Autodesk公司的动画文件格式，它是一个8位动画文件，每一帧都是GIF图像。

1.3 After Effects简介

After Effects缩写为“AE”，是Adobe公司推出的一款层级式的图形视频处理软件。与NUKE、Fusion、Shake等节点式后期制作软件相比，AE具有操作简单、支持多种文件格式和特效插件繁多等优点，常常用于影视动画、栏目包装和商业广告等领域。The Girl With the Dragon Tattoo（龙纹身的女孩）、The Social Network（社交网络）和Avatar（阿凡达）等影视作品中均使用了AE参与制作，影视作品效果如图1-4~图1-7所示。



图1-4

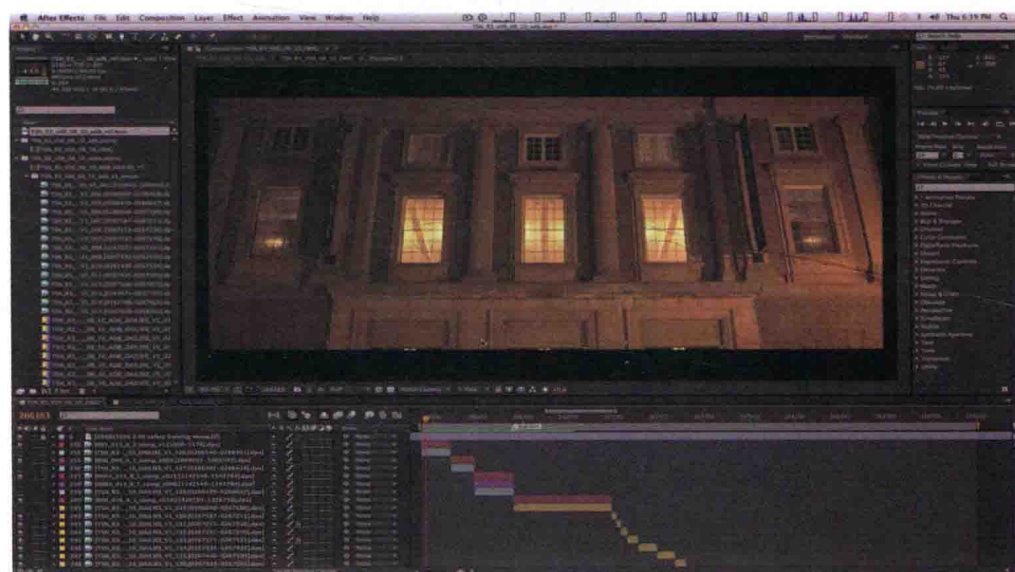


图1-5



图1-6



图1-7



1.4 影视后期制作的流程

在任何一个行业中，都需要一个完善的工作流程来引导项目的制作。在影视后期制作中，可以用到的软件有很多，例如NUKE、Fusion、Shake、Autodesk Combustion以及本书介绍的After Effects。After Effects中的合成可以看作一个“盘子”，而我们的目的是要制作出一个可口的“蛋糕”。在使用After Effects合成和制作特效时，一般会按照“添加素材→创建合成→制作特效→设置动画→输出视频”这一流程。用制作蛋糕来形容后期特效制作再形象不过了，我们可以将最基本的食材——素材，放在一个特殊的盘子——合成里，然后将这些食材按需求组合和加工，也可以加入一些特有秘方——效果，来为这块蛋糕锦上添花，最后送进烤箱经过一段时间的烘焙——渲染，最终完成自己的作品。

1.4.1 添加素材

After Effects需要的素材是多样化的，可以是一张图片，也可以是一段声音，还可以是多个视频，如图1-8所示。通过不同素材的搭配，可以制作出各种以假乱真、符合现实的特技效果。

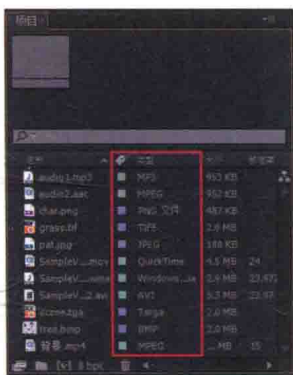


图1-8

1.4.2 创建合成

通过制作蛋糕的比喻，我们可以清楚地看出，合成就是一个容器，而容器的规格决定了最终的效果，因此创建一个合适的合成非常重要。After Effects的【图像合成设置】对话框如图1-9所示。

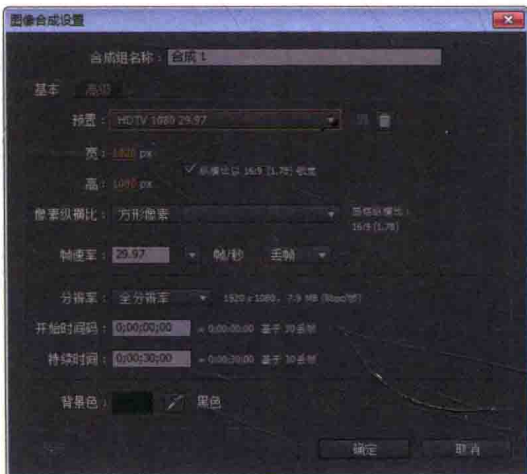


图1-9

1.4.3 制作特效

After Effects CS6包含了很多效果，这些效果为制作特效提供了强有力的保障。另外还有第三方插件的不断更新，使得After Effects在特效制作方面如虎添翼，在后期行业当中占据重要地位。添加效果后的画面如图1-10所示。



图1-10

1.4.4 设置动画

大多数情况下，特效效果是一个静止的画面，这时就需要设置相关参数的关键帧，从而驱使整个画面运动起来，才能达到动态的特效效果。图1-11和图1-12所示的是不同时间的效果画面。

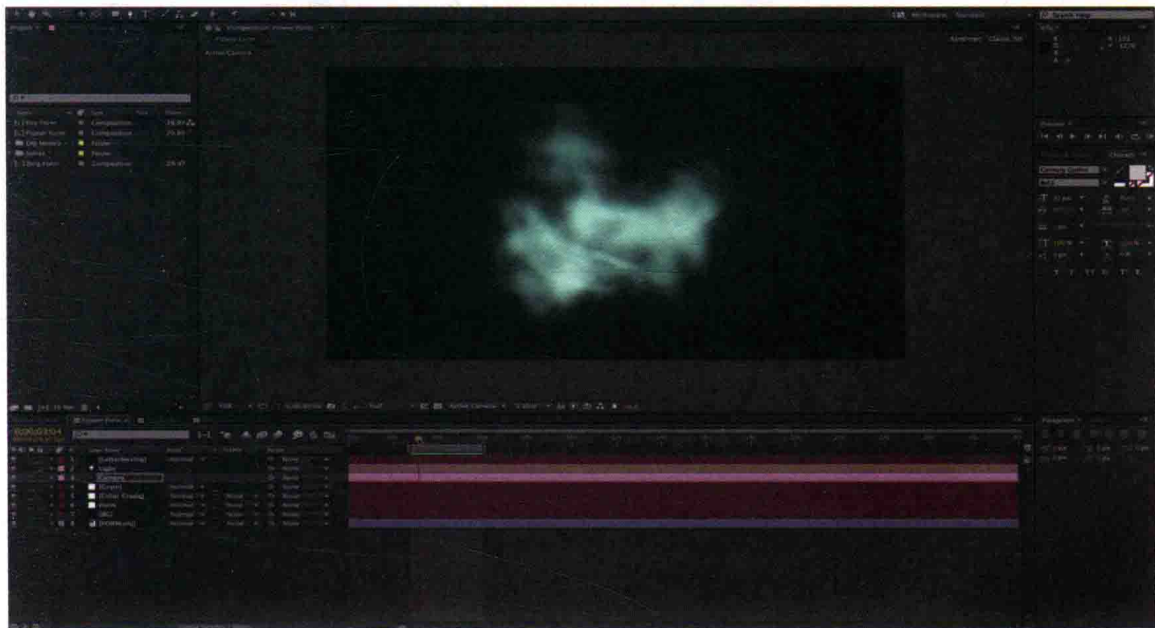


图1-11



图1-12

1.4.5 输出视频

输出视频是制作特效与合成的最后一个环节，所有的努力将会在完成输出之后看见回报。这个过程不能掉以轻心，我们需要对项目的输出进行合理的设置，才能高效率、高质量地完成项目，因为一个参数的微小变化，可能会对渲染的时间和和质量造成严重的影响。After Effects的渲染设置对话框和渲染队列面板如图1-13和图1-14所示。

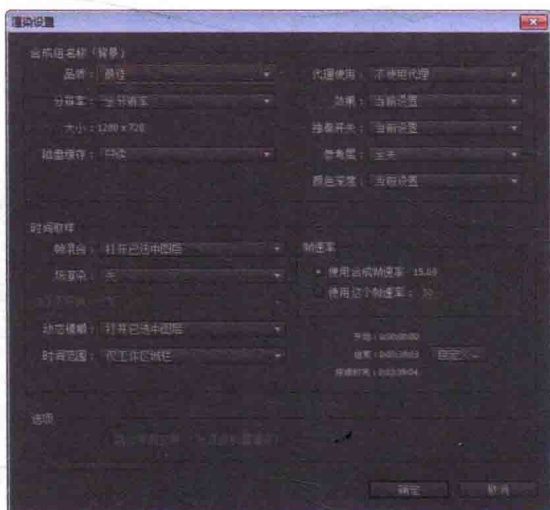


图1-13



图1-14

1.5 了解After Effects CS6的界面

After Effects CS6的工作界面主要由标题栏、菜单栏、Tool（工具）面板、Composition（合成）面板、Project（项目）面板、Timeline（时间轴）面板和其他工具面板组成，如图1-15所示。

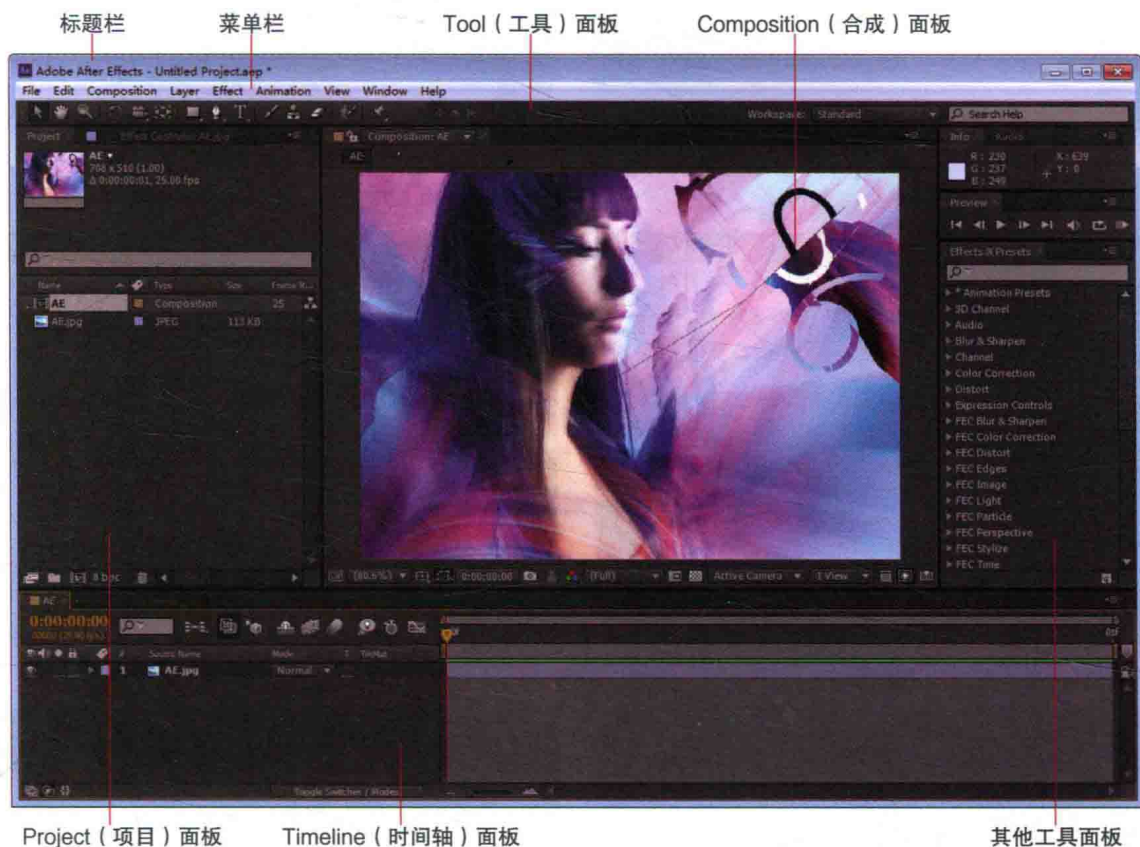


图1-15

常用工具面板介绍

菜单栏：集合了软件当中的所有命令，包含File（文件）、Edit（编辑）、Composition（合成）、Layer（图层）、Effect（特效）、Animation（动画）、View（视图）、Window（窗口）和Help（帮助）菜单。

Tool（工具）面板：集合了软件中使用频率较高的工具，包括Selection Tool（选择）、Rotation Tool（旋转工具）、Rectangle Tool（矩形遮罩工具）、Brush Tool（画笔工具）和Roto Brush Tool（Roto刷工具）等。

Project（项目）面板：管理项目文件中的素材和合成。

Composition（合成）面板：显示和编辑素材。

Timeline（时间轴）面板：分为两部分，左边用来管理和编辑图层，而右边用来控制时间和关键帧动画。

其他工具面板：After Effects中还有很多面板未显示，多数面板会在界面右侧显示。



1.6 调整After Effects CS6的界面布局

After Effects CS6中的面板比较灵活,用户可以自由调整界面布局,以满足个人的特殊需要。另外,After Effects CS6还提供了9种预设好的界面,用户可以在Workspace(工作区)后面的下拉菜单中直接调用,这样可以快速调整After Effects的界面,同时还可以将自定义的界面保存在下拉菜单中,以便用户随时使用。

1.6.1 调整面板外观

将光标移动至Project(项目)面板顶部的标题区域,然后按住鼠标左键并拖曳至Composition(合成)面板区域的顶部,如图1-16所示。当出现矩形蓝色色条后松开鼠标,Project(项目)面板就被放置在Composition(合成)面板区域,以选项卡的形式排列,如图1-17所示。

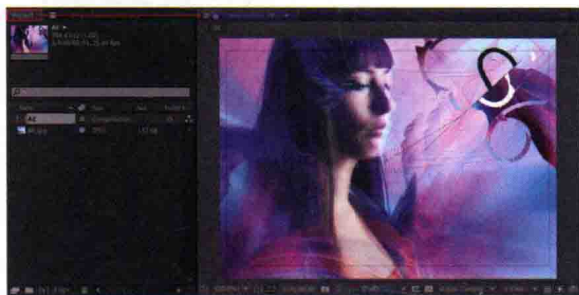


图1-16

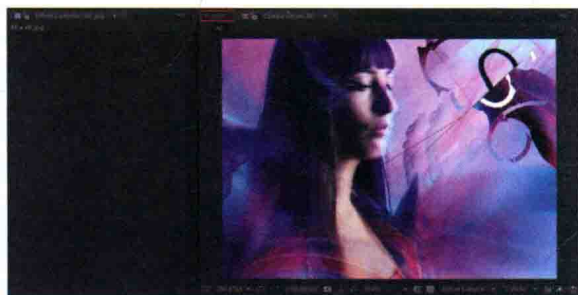


图1-17

将光标移动至Project(项目)面板顶部的标题区域,然后按住鼠标左键并拖曳至Composition(合成)面板区域的顶部,如图1-18所示。当出现梯形蓝色色条后松开鼠标后,Project(项目)面板就被放置在Composition(合成)面板区域的上半部分,如图1-19所示。



图1-18

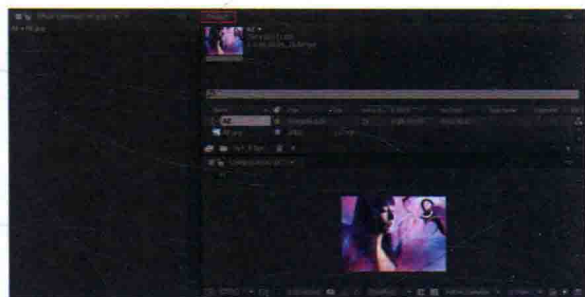


图1-19

将光标移动至Project(项目)面板顶部的标题区域,然后按住鼠标左键并拖曳至Composition(合成)面板区域的右侧,如图1-20所示。当出现梯形蓝色色条后松开鼠标后,Project(项目)面板就被放置在Composition(合成)面板区域的左半部分,如图1-21所示。



图1-20

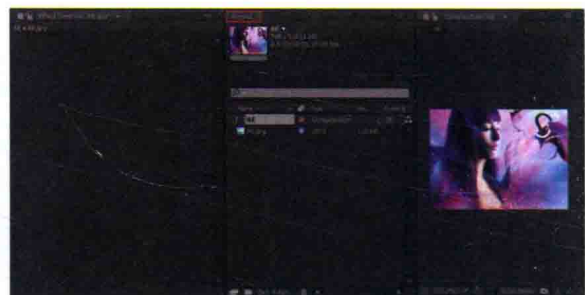


图1-21