

- 国内资深培训讲师和一线合成高手携手编著
- 基于上一版畅销图书调研分析全新改版升级

35家

著名职业院校和  
电脑培训机构  
联盟策划

蓝色畅想

# After Effects CS4 基础入门与范例提高

(全新第二版)

前沿文化 编著

1DVD 超值&海量&大型多媒体教学系统

语音教学视频，犹如亲临专家课堂，详尽

最终源文件，帮助读者更好地分析和学习

- 配套PPT幻灯片方便教学与自我温习，省时省心，效率倍增

全新六位一体完整高效速学方案二

入门  
基础知识

+

上机  
实战  
范例

+

拓展  
训练  
习题

+

典型  
行业  
案例

+

语音  
教学  
视频

+

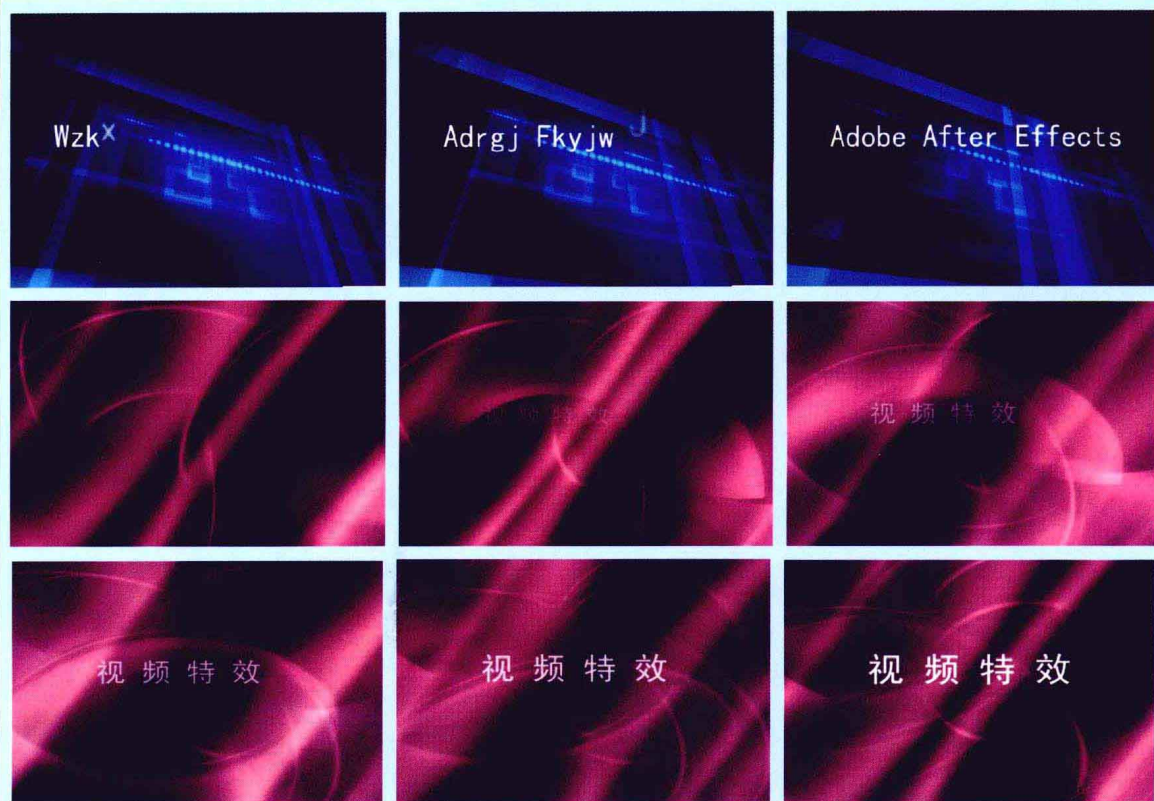
教学  
温习  
PPT



科学出版社

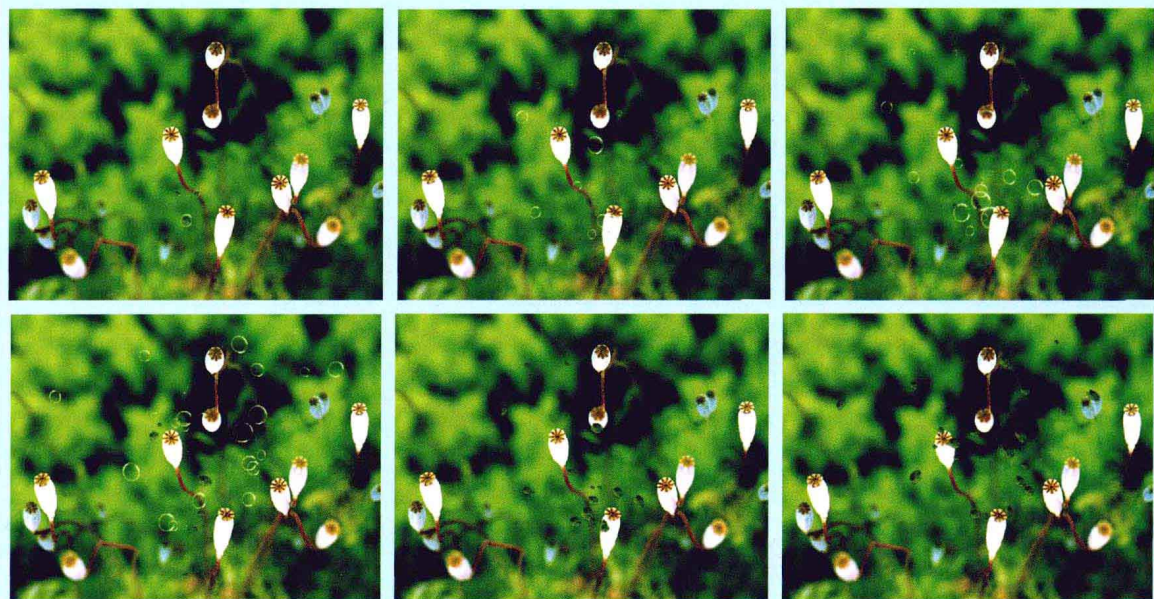
## 6.4 上机实战——制作文字动画效果

119



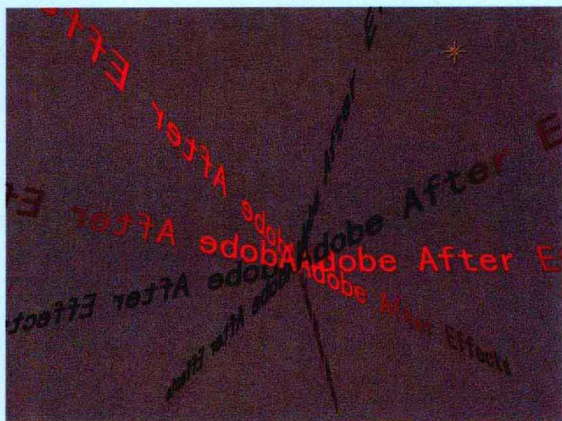
## 7.5 上机实战——制作飞舞的气泡

197



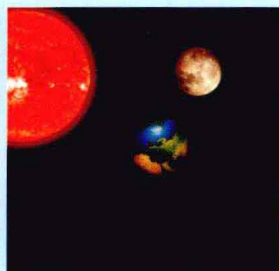
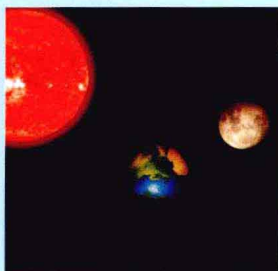
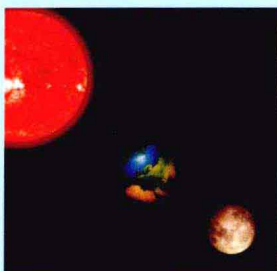
## 8.6 上机实战——利用三维图层拼合一个房间效果

208



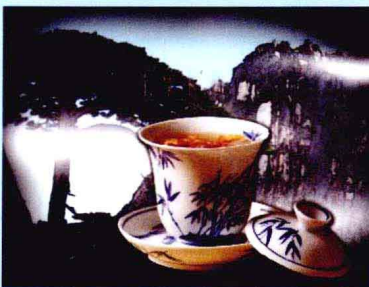
## 10.9 上机实战——制作太阳、地球、月亮的旋转动画

236



## 第12章 制作水墨画风格的茶广告

249



第13章 制作娱乐节目片花

264



第14章 制作热点新闻栏目片头

284



# 多媒体光盘使用说明

注意：如果您的计算机不能正常播放视频教学文件，请先单击“视频播放插件安装”按钮①，安装播放视频所需的解码驱动程序。

## 【主界面操作】

- 1 单击可安装视频所需的解码驱动程序
- 2 单击可进入本书实例多媒体视频教学界面
- 3 单击可打开书中实例的素材文件
- 4 单击可打开书中实例的最终效果文件
- 5 单击可打开本书的电子教案PPT文件
- 6 单击可浏览光盘文件
- 7 单击可查看光盘使用说明

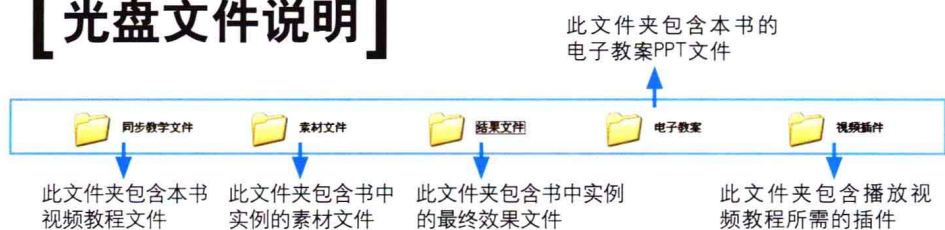


## 【播放界面操作】

- 1 单击可打开相应视频
- 2 单击可播放/暂停播放视频
- 3 拖动滑块可调整播放进度
- 4 单击可关闭/打开声音
- 5 拖动滑块可调整声音大小
- 6 单击可查看当前视频文件的光盘路径和文件名
- 7 双击播放画面可以进行全屏播放，再次双击便可退出全屏播放



## 【光盘文件说明】





蓝色畅想

# ***After Effects CS4*** **基础入门与范例提高**

(全新第二版)

—— 前沿文化 编著



科学出版社

## 内 容 简 介

After Effects是Adobe公司推出的一款视频处理软件,适用于从事设计和视频特技的机构,包括电视台、动画制作公司、个人影视后期制作工作室以及多媒体工作室。而在新兴的用户群,如网页设计师和图形设计师中,也开始有越来越多的人在使用After Effects。

本书从实际应用的角度出发,本着易学易用的特点,采用零起点学习软件基本操作,应用实例提升设计水平的写作结构,全面、系统地介绍了After Effects视频编辑的基本操作与应用技巧,主要内容包括界面认识及个性化设置、After Effects CS4的工作模式及层的概念、After Effects和Adobe其他软件之间的结合、After Effects的基础动画、Mask(遮罩)及遮罩动画、Text(文字)特效、Effect(视频效果)应用、After Effects的三维合成、运动追踪与稳定、高级动画控制、合成的输出、制作水墨画风格的茶广告、制作娱乐节目片花、制作热点新闻栏目片头等。

本书附带多媒体教学光盘,提供书中所有范例和上机练习的素材文件及最终效果文件,并提供电子教案PPT幻灯片文件,方便教学和自我温习。

本书完全满足不同层次、各种学历、各类行业读者的实际需求,适合作为视频编辑初、中级用户的自学教材及各类培训的教学用书,对于有一定经验的影视动画设计人员来说,也可以将本书作为提高制作水平的参考资料,同时也可作为大、中专院校的视频编辑和影视动画教材。

### 图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS4 基础入门与范例提高/前沿文化  
编著. —2版. —北京:科学出版社,2011.4  
(蓝色畅想)  
ISBN 978-7-03-030189-5

I. ①A… II. ①前… III. ①图形软件, After Effects  
CS4 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第019776号

责任编辑:魏胜 胡子平 徐晓娟 / 责任校对:高宝云  
责任印刷:新世纪书局 / 封面设计:彭琳君

**科学出版社** 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市艺辉印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

\*

2011年4月第一版

2011年4月第一次印刷

印数:1—4 000

开本:16开

印张:19.5

字数:474 000

定价:46.00元(含1DVD价格)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

计算机已成为人们生活和工作中的重要工具，计算机应用技能也成为我们赖以生存和生活的最基本技能。随着计算机技术的快速发展，各个行业对从业人员的计算机应用水平的要求也越来越高，特别是设计行业的从业人员。据调查，目前从事计算机设计人员的数量已占据计算机技术从业人员的40%左右。可以说，无论你在哪个行业、哪个公司工作，都离不开设计与宣传。

为此，我们组织国内35家著名职业院校和电脑职业培训机构联盟策划了“蓝色畅想”系列图书，主要以目前国内最热门的几个设计行业为目标，针对希望进入这些行业的从业人员，聘请国内资深培训讲师和教研总监，编写了本套选题的相关科目。

## 丛书介绍

本套丛书汇集了众多电脑应用设计高手和教学一线老师多年的软件使用技巧、教学经验，让初学者能够快速掌握相关的知识。丛书涵盖了目前计算机设计应用中的常见领域，目前推出的第一批图书具体科目如下：

- ◆ 《蓝色畅想——3ds Max 2011中文版基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Flash CS5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Photoshop CS5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——CorelDRAW X5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——After Effects CS4基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Premiere Pro CS4中文版基础入门与范例提高》（全新第二版）

.....

## 丛书特色

本套图书是“蓝色畅想”的第二版，也是全新升级版。“蓝色畅想”第一版系列图书自上市以来，受到广大计算机自学者和教师的好评，第二版图书在结合第一版图书市场调研的基础之上，对图书进行了与时俱进的改版和升级。无论是图书的体例结构，还是知识内容，都是根据当前电脑职业教育与培训市场的特点，并结合读者自学需求、从零开始，由浅入深地进行编写，突出“老师易教、学生易学”的宗旨。

### ● 全新的体例结构

图书在内容安排上，整体分为两个部分。第1部分为基础入门篇，通过本篇内容的学习，可以让读者掌握相关软件的功能应用，进而达到从不懂到懂、从不熟练到熟练的目的。第2篇为范例提高篇，通过本篇内容的学习，让读者学习相关软件在各个设计行业中的实际应用，并学习与设计行业相关的专业技能知识，进而达到精通应用的目的。

在编写每章内容时，首先让读者知道学习本章时哪些是重点知识、哪些是难点知识→其次结合相关实例，进行知识技能的讲解→然后结合本章内容，专门给读者安排了一节

“上机实战”的内容，通过实战案例讲述，让读者掌握本章知识技能的综合应用→最后，为了巩固读者的学习技能，安排了“拓展训练”内容，通过笔试题，让读者更加深入地理解和掌握相关技能知识，通过上机练习题，让读者进一步熟练操作。

同时，全书在写作中还根据实际需求穿插了丰富的栏目板块，如“行家提示”、“专家点拨”、“课堂问答”。

#### ● 丰富的设计案例

作为设计软件，学习后主要就是用来设计各种作品，因此，案例是非常重要的。对于初学者来说，丰富的案例一方面可以加强技能知识的熟练应用，另一方面可以学习到相关的设计经验与技巧。

本套图书中的相关案例都是结合软件在各个行业中的应用来举例，并且还讲述了行业设计的相关经验与专业知识，具有很强的针对性和极高的参考价值，重点解决了读者最关心的“学”与“用”两个关键问题。

#### ● 配套的增值服务

相关图书都附带一张精心开发的专业级DVD多媒体教学光盘，配套与图书内容讲解同步的语音教学视频文件，自学读者可以像看电影一样，轻轻松松学会各种专业技能的应用。另外，光盘中还提供了与书中讲解同步的素材文件和结果文件，无论是老师教，还是学生学，都非常方便和实用。

本套图书除了可以作为广大自学者学习用书外，还可以作为大中专职业院校或者培训机构的教材用书。为了方便老师教学使用，还提供了教学增值服务资源，包括电子课件、学习计划、习题答案等，可以分别在光盘中和书中找到这些资源。

最后，祝读者朋友们早日学有所成，掌握相关的软件技术，轻松应对未来的职业挑战。

《蓝色畅想——After Effects CS4基础入门与范例提高》是“蓝色畅想”系列图书中的一本，由国内35家著名电脑职业培训机构和职业院校联盟策划。作者都是来自教育一线的教师，他们具有丰富的教学经验、严谨的工作作风和专业的学术水平，为保证本系列图书的品质提供了重要基础。

## 关于本书

根据当前中国电脑职业教育与培训市场的特点，结合读者自学需求，从初学者角度出发，以“实际应用”为线索，从零开始，通过大量丰富的实例，系统并全面地讲解了After Effects CS4软件在视频编辑中的应用。

本书在内容的设置上具有极强的专业针对性，以满足职业的工作需求作为写作出发点，全力提高学习的针对性和适应性，增强学生就业以后胜任职业岗位的能力，因此，在写作时重点解决职业技能中“学”与“用”两个关键问题。

全书内容安排由浅入深，语言文字通俗易懂，实例题材丰富多样，每个操作步骤的介绍都清晰准确，既可作为大中专类职业教育院校或者相关行业的培训教材，也可供广大After Effects初学者、视频编辑和影视动画设计爱好者作为自学用书。

## 内容安排

全书总共14章，内容安排分为两部分。第1部分为基础入门，包括第1~11章，主要内容有：界面认识及个性化设置、After Effects CS4的工作模式及层的概念、After Effects和Adobe其他软件之间的结合、After Effects的基础动画、Mask（遮罩）及遮罩动画、Text（文字）特效、Effect（视频效果）应用、After Effects的三维合成、运动追踪与稳定、高级动画控制、合成的输出。第2部分为范例提高，包括第12~14章，主要通过几章综合的典型实例，介绍了利用After Effects CS4制作水墨画风格的茶广告、制作娱乐节目片花、制作热点新闻栏目片头的方法和过程。

本书章节内容具体安排如下。

| 内容安排                             | 内容安排                   |
|----------------------------------|------------------------|
| 第1章 界面认识及个性化设置                   | 第8章 After Effects的三维合成 |
| 第2章 After Effects CS4的工作模式及层的概念  | 第9章 运动追踪与稳定            |
| 第3章 After Effects和Adobe其他软件之间的结合 | 第10章 高级动画控制            |
| 第4章 After Effects的基础动画           | 第11章 合成的输出             |
| 第5章 Mask（遮罩）及遮罩动画                | 第12章 制作水墨画风格的茶广告       |
| 第6章 Text（文字）特效                   | 第13章 制作娱乐节目片花          |
| 第7章 Effect（视频效果）应用               | 第14章 制作热点新闻栏目片头        |

## 特色介绍

全书内容安排由浅入深，语言文字通俗易懂，实例题材丰富多样，每个操作步骤的介绍都清晰准确，非常方便初学者学习。

- **图解标注，易学易懂：**在写作方式上，采用“步骤讲述+图解标注”的方式进行编写，操作简单明了，浅显易懂。读者按照书中的“图解步骤”一步一步地操作，就可以做出与书中同步的效果。
- **教学光盘，超值实用：**本书还附带一张精心开发的专业级DVD多媒体教学光盘，配套与图书内容讲解同步的语音教学视频文件，读者只需跟着讲解进行同步操作就可学会，像看电影一样，轻轻松松就可熟练掌握After Effects CS4软件的应用技能，学习效果立竿见影。另外，光盘中还提供了与书中讲解同步的素材文件、最终效果文件。读者在学习时，可以打开素材文件，与书中知识讲解进行同步操作，提高学习效率，特别对无基础的初学读者更有使用价值。
- **实例丰富，操作性强：**书中每一个知识点都以实际应用中的实例进行讲解，而不是单一地只讲知识点的操作方法。在实例的实际应用中，穿插知识点的使用方法与技巧，让读者学习起来感觉实用性强、内容不空洞。而且，很多实例都来自我们生活、工作中的案例，其参考价值较高。
- **双色印刷，学习轻松：**图书使用双色印刷，内容轻重明了、结构清晰、版面美观，读者阅读不累。同时，全书在写作中还根据实际需求，穿插丰富的栏目板块，如“行家提示”、“专家点拨”、“课堂问答”。具体阅读和学习说明如下。
  - ◎ 行家提示：像老师和内行人士一样提示读者在学习或操作使用过程中的注意事项。
  - ◎ 专家点拨：像专家和高手一样告诉读者在操作应用中的使用经验、操作技巧或另外的快捷操作方法。
  - ◎ 课堂问答：主要针对初学读者进行操作应用中的疑难解答。首先站在读者角度提出问题，然后站在老师或专家角度给予解答。

最后，真诚感谢读者购买本书。您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的图书。

由于计算机技术飞速发展，加上编者水平有限、时间仓促，不妥之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。如果您有任何意见或建议，欢迎与本书策划编辑联系（ws.david@163.com）。

编者  
2011年1月

# 学习计划

## 软件学习目标

通过本书内容的学习，主要是让学生和读者达到以下技能目标：

- ◆ 掌握After Effects CS4的基础操作与界面环境设置；
- ◆ 掌握After Effects CS4的工作模式；
- ◆ 掌握After Effects CS4与其他第三方软件的资源共享应用与操作；
- ◆ 掌握After Effects CS4帧动画与遮罩动画的制作方法；
- ◆ 掌握文字编辑与特效制作；
- ◆ 掌握After Effects CS4各种视频特效的应用；
- ◆ 掌握After Effects CS4运动追踪及高级动画的制作；
- ◆ 掌握After Effects CS4动画的渲染与输出方法。

## 应用技能目标

After Effects CS4是Adobe公司推出的一款优秀的影视动画制作与后期合成软件，特别是从事多媒体制作、影视栏目编辑、广告动画设计从业人员必知必会的软件。通过本书的学习，读者应该达到以下能力目标：

- ◆ 能熟练地使用After Effects CS4导入、管理与编辑各种影视动画素材；
- ◆ 能熟练地创建与制作各种基础影视特效动画；
- ◆ 能熟练地创建与制作各种文字特效动画；
- ◆ 能熟练地使用After Effects CS4制作各种影视动画，如电视栏目、产品广告等。

## 学习重点、难点

在学习本书内容时，其知识重点、难点分别如下。

| 学习重点                        | 学习难点           |
|-----------------------------|----------------|
| 影视动画的素材采集和导入                | 素材的采集、导入、剪辑操作  |
| After Effects CS4与其他软件之间的应用 | 帧动画与遮罩动画的制作    |
| 帧动画与遮罩动画的制作                 | 各种视频特效的功能作用与应用 |
| 文字的编辑与特效动画的制作               | 运动追踪与稳定        |
| 各种视频特效的应用                   | 高级动画控制         |
| After Effects CS4的三维合成      |                |
| 影视动画的渲染与输出                  |                |

序言

前言

学习计划

目录

## 学时安排建议

结合多位一线教学专家和老师的经验，以及自学成功者的一些实际体验，现就本书学习时间给出一些建议。

本书建议学习总课时为78课时。其课时具体分配如下。

| 课程内容                             | 学习课时 | 上机课时 | 合计课时 |
|----------------------------------|------|------|------|
| 第1章 界面认识及个性化设置                   | 2    | 2    | 4    |
| 第2章 After Effects的工作模式及层的概念      | 3    | 2    | 5    |
| 第3章 After Effects和Adobe其他软件之间的结合 | 2    | 1    | 3    |
| 第4章 After Effects基础动画            | 2    | 3    | 5    |
| 第5章 Mask（遮罩）及其遮罩动画               | 2    | 2    | 4    |
| 第6章 Text（文字）特效                   | 2    | 2    | 4    |
| 第7章 Effect（视频效果）应用               | 6    | 8    | 14   |
| 第8章 After Effects的三维合成           | 3    | 3    | 6    |
| 第9章 运动追踪与稳定                      | 2    | 3    | 5    |
| 第10章 高级动画控制                      | 2    | 3    | 5    |
| 第11章 合成的输出                       | 2    | 1    | 3    |
| 第12章 制作水墨画风格的茶广告                 | 2    | 4    | 6    |
| 第13章 制作娱乐节目片花                    | 3    | 4    | 7    |
| 第14章 制作热点新闻栏目片头                  | 3    | 4    | 7    |
| 合计总课时                            | 36   | 42   | 78   |

## 第1章 界面认识及个性化设置

21

## 1.1 认识After Effects CS4.....22

1.1.1 After Effects简介 ..... 22

1.1.2 安装After Effects CS4 ..... 22

1.1.3 After Effects CS4的界面 ..... 24

## 1.2 After Effects CS4的工作区及工具栏 .....26

1.2.1 Project (项目) 面板 ..... 26

1.2.2 Composition (合成) 面板 ..... 27

1.2.3 Timeline (时间线) 面板 ..... 30

1.2.4 Effects &amp; Presets (效果及预设) 面板 ..... 31

1.2.5 Tool (工具栏) ..... 31

1.2.6 其他面板 ..... 33

1.2.7 改变窗口的大小 ..... 39

## 1.3 设置After Effects CS4.....39

1.3.1 设置General (常规) 参数 ..... 40

1.3.2 设置Previews (预览) 参数 ..... 40

1.3.3 设置Display (显示) 参数 ..... 41

1.3.4 设置Import (导入) 参数 ..... 41

1.3.5 设置Output (输出) 参数 ..... 42

1.3.6 设置Grid &amp; Guides (网格及辅助线) 参数 ..... 43

1.3.7 设置Label Colors (标签颜色) 参数 ..... 44

1.3.8 设置Label Defaults (默认标签) 参数 ..... 44

1.3.9 设置Media &amp; Disk Cache

(媒体及缓存) 参数 ..... 45

1.3.10 设置Video Preview (视频预演) 参数 ..... 45

1.3.11 设置Appearance (界面颜色) 参数 ..... 46

1.3.12 设置Auto-Save (自动保存) 参数 ..... 46

1.3.13 设置Memory &amp; Multiprocessing (内存及多处理器) 参数 ..... 47

1.3.14 设置Audio Hardware (音频硬件) 参数 ..... 47

1.3.15 设置Audio Output Mapping (音频输出映射) 参数 ..... 48

## 1.4 After Effects CS4的工作空间 .....48

1.4.1 转换工作空间 ..... 49

1.4.2 新建工作空间 ..... 49

1.4.3 删除工作空间 ..... 50

1.4.4 重置工作空间 ..... 51



## 1.5 上机实战——自定义工作界面 .....51

## 1.6 拓展训练 ..... 53

1.6.1 笔试测试题 ..... 53

1.6.2 上机练习题 ..... 53

## 第2章 After Effects CS4的工作模式及层的概念

54

## 2.1 After Effects CS4的工作模式 .....55

2.1.1 电视制式的介绍 ..... 55

2.1.2 帧的概念 ..... 55

2.1.3 场的概念 ..... 55

序言

前言

学习计划

目录

|       |           |    |
|-------|-----------|----|
| 2.1.4 | 基于项目的合成方式 | 56 |
| 2.1.5 | 项目的设置     | 56 |
| 2.1.6 | 层的介绍      | 58 |

## 2.2 导入素材 58

|       |             |    |
|-------|-------------|----|
| 2.2.1 | 图片素材的导入     | 58 |
| 2.2.2 | 视频文件的导入     | 59 |
| 2.2.3 | 序列图片的导入     | 59 |
| 2.2.4 | 其他特殊格式文件的导入 | 60 |
| 2.2.5 | 多个素材的快速导入   | 61 |
| 2.2.6 | 解释素材        | 61 |
| 2.2.7 | 代理素材        | 62 |

## 2.3 合成 62

|       |           |    |
|-------|-----------|----|
| 2.3.1 | 合成的概念     | 63 |
| 2.3.2 | 合成的创建与修改  | 63 |
| 2.3.3 | 设置工作区域    | 64 |
| 2.3.4 | 剪切合成到工作区域 | 64 |
| 2.3.5 | 设置合成背景颜色  | 65 |

## 2.4 自建素材 65

|       |                           |    |
|-------|---------------------------|----|
| 2.4.1 | Text（文字层）                 | 65 |
| 2.4.2 | Solid（固态层）                | 65 |
| 2.4.3 | Light（灯光层）                | 66 |
| 2.4.4 | Camera（摄像机层）              | 68 |
| 2.4.5 | Null Object（空对象层）         | 68 |
| 2.4.6 | Shape Layer（形状层）          | 69 |
| 2.4.7 | Adjustment Layer<br>（调节层） | 69 |
| 2.4.8 | Photoshop Layer           | 69 |

## 2.5 在Timeline（时间线）面板中添加素材 70

|       |                                 |    |
|-------|---------------------------------|----|
| 2.5.1 | 通过拖曳将素材添加到<br>Composition（合成）面板 | 70 |
| 2.5.2 | 通过拖曳将素材添加到<br>Timeline（时间线）面板   | 70 |

## 2.6 层的基本属性 70

|       |                   |    |
|-------|-------------------|----|
| 2.6.1 | Anchor Point（定位点） | 71 |
| 2.6.2 | Position（位置）      | 71 |
| 2.6.3 | Scale（缩放）         | 72 |
| 2.6.4 | Rotation（旋转）      | 72 |
| 2.6.5 | Opacity（不透明度）     | 72 |

## 2.7 管理层 73

|        |                  |    |
|--------|------------------|----|
| 2.7.1  | 重命名图层            | 73 |
| 2.7.2  | 显示与隐藏图层          | 73 |
| 2.7.3  | 锁定层              | 73 |
| 2.7.4  | 独立显示层            | 74 |
| 2.7.5  | 排列层              | 74 |
| 2.7.6  | 层的显示品质           | 74 |
| 2.7.7  | 设置图层的开始与结束<br>位置 | 75 |
| 2.7.8  | 图层变成序列           | 75 |
| 2.7.9  | 翻转层播放            | 76 |
| 2.7.10 | 改变层的播放速度         | 76 |
| 2.7.11 | 删除图层             | 77 |

## 2.8 预合成及合成嵌套 77

|       |                  |    |
|-------|------------------|----|
| 2.8.1 | 什么叫预合成           | 77 |
| 2.8.2 | 如何预合成            | 77 |
| 2.8.3 | 预合成的意义           | 78 |
| 2.8.4 | 合成嵌套及合成嵌套的<br>意义 | 78 |

## 2.9 上机实战——完成多种素材的导入及自建素材的使用 78



## 2.10 拓展训练 80

|        |       |    |
|--------|-------|----|
| 2.10.1 | 笔试测试题 | 80 |
| 2.10.2 | 上机练习题 | 80 |

## 第3章 | After Effects和Adobe其他软件之间的结合

81

## 3.1 After Effects和Photoshop之间的无缝结合.....82

3.1.1 利用Photoshop制作素材 .....82

3.1.2 导入PSD格式文件的3种方式 .....82

## 3.2 After Effects和Premiere之间的结合.....82

3.2.1 导入Premiere项目文件 .....83

3.2.2 导出为Premiere项目文件 .....83

3.2.3 在After Effects和Premiere  
之间工作 .....83

## 3.3 After Effects和Illustrator之间的无缝结合.....84

3.3.1 导入Illustrator文件 .....84

3.3.2 直接导入Illustrator中的路径 .....84

3.4 上机实战——与Premiere  
Pro动态链接 .....85

## 3.5 拓展训练 .....87

3.5.1 笔试测试题 .....87

3.5.2 上机练习题 .....87

## 第4章 | After Effects的基础动画

88

## 4.1 After Effects的动画形式 .....89

4.1.1 关键帧动画 .....89

4.1.2 驱动动画 .....89

4.1.3 表达式动画 .....90

## 4.2 关键帧动画的制作 .....90

4.2.1 添加关键帧 .....90

4.2.2 修改关键帧的数值 .....91

4.2.3 删除关键帧 .....91

4.2.4 复制及粘贴关键帧 .....91

4.2.5 利用Graph Editor (曲线编辑器)  
修改动画 .....92

4.2.6 对象自动跟随运动方向 .....92

## 4.3 预览动画 .....93

4.4 上机实战——制作箭头  
沿曲线前进的动画 .....94

## 4.5 拓展训练 .....98



4.5.1 笔试测试题 .....98

4.5.2 上机练习题 .....99

## 第5章 | Mask (遮罩) 及遮罩动画

100

## 5.1 遮罩的概念 .....101

## 5.2 遮罩的建立 .....101

5.2.1 建立矩形遮罩 .....101

5.2.2 建立圆角矩形遮罩 .....101

5.2.3 建立椭圆形遮罩 .....102

序言

前言

学习计划

目录

- 5.2.4 建立多边形遮罩 ..... 102
- 5.2.5 建立星形遮罩 ..... 102
- 5.2.6 建立自由遮罩 ..... 102
- 5.2.7 以Illustrator或Photoshop的路径作为遮罩 ..... 103
- 5.2.8 以文字或图层中的图像建立遮罩 ..... 103

### 5.3 遮罩属性 ..... 104

- 5.3.1 Mask Path (遮罩路径) ..... 104
- 5.3.2 Mask Feather (遮罩羽化) ... 104
- 5.3.3 Mask Opacity (遮罩不透明度) ..... 105
- 5.3.4 Mask Expansion (遮罩扩展) ..... 105
- 5.3.5 多个遮罩之间的运算 ..... 105

### 5.4 修改遮罩 ..... 106

- 5.4.1 修改遮罩形状 ..... 106
- 5.4.2 添加/删除顶点 ..... 106
- 5.4.3 转换顶点 ..... 106
- 5.4.4 删除遮罩 ..... 107

### 5.5 制作遮罩动画 ..... 107

### 5.6 制作复杂的遮罩动画 ..... 108



#### 5.7 上机实战——制作文字

#### 扫光效果 ..... 108



#### 5.8 拓展训练 ..... 110

- 5.8.1 笔试测试题 ..... 111
- 5.8.2 上机练习题 ..... 111

## 第6章 | Text (文字) 特效

112

### 6.1 文字层的属性 ..... 113

- 6.1.1 Source Text (源文字) 属性 ..... 113
- 6.1.2 Path Text (路径文字) ..... 113
- 6.1.3 More Options (更多选项) ... 114

### 6.2 Path Text (路径文字) ..... 114

- 6.2.1 路径的建立 ..... 114
- 6.2.2 把文字吸附到路径上 ..... 115
- 6.2.3 路径文字的特殊属性 ..... 115

### 6.3 文字的动画参数 ..... 116

- 6.3.1 如何建立文字Animate (动画) 属性 ..... 116
- 6.3.2 文字的动画属性和基本属性的区别 ..... 116

- 6.3.3 在一个动画中建立多个动画属性 ..... 117
- 6.3.4 Range Selector (范围选择区) ..... 118
- 6.3.5 Wiggly Selector (摆动选择区) ..... 118
- 6.3.6 Expression Selector (表达式选择区) ..... 118
- 6.3.7 多个动画之间的前后关系 ..... 118



#### 6.4 上机实战——制作文字

#### 动画效果 ..... 119



#### 6.5 拓展训练 ..... 122

- 6.5.1 笔试测试题 ..... 123
- 6.5.2 上机练习题 ..... 123