

4

DVD
ROM

全彩印刷

光盘赠送:

14个完整实例素材及视频

34个相关MOV素材

260个基础视频教学文件

内容涵盖:

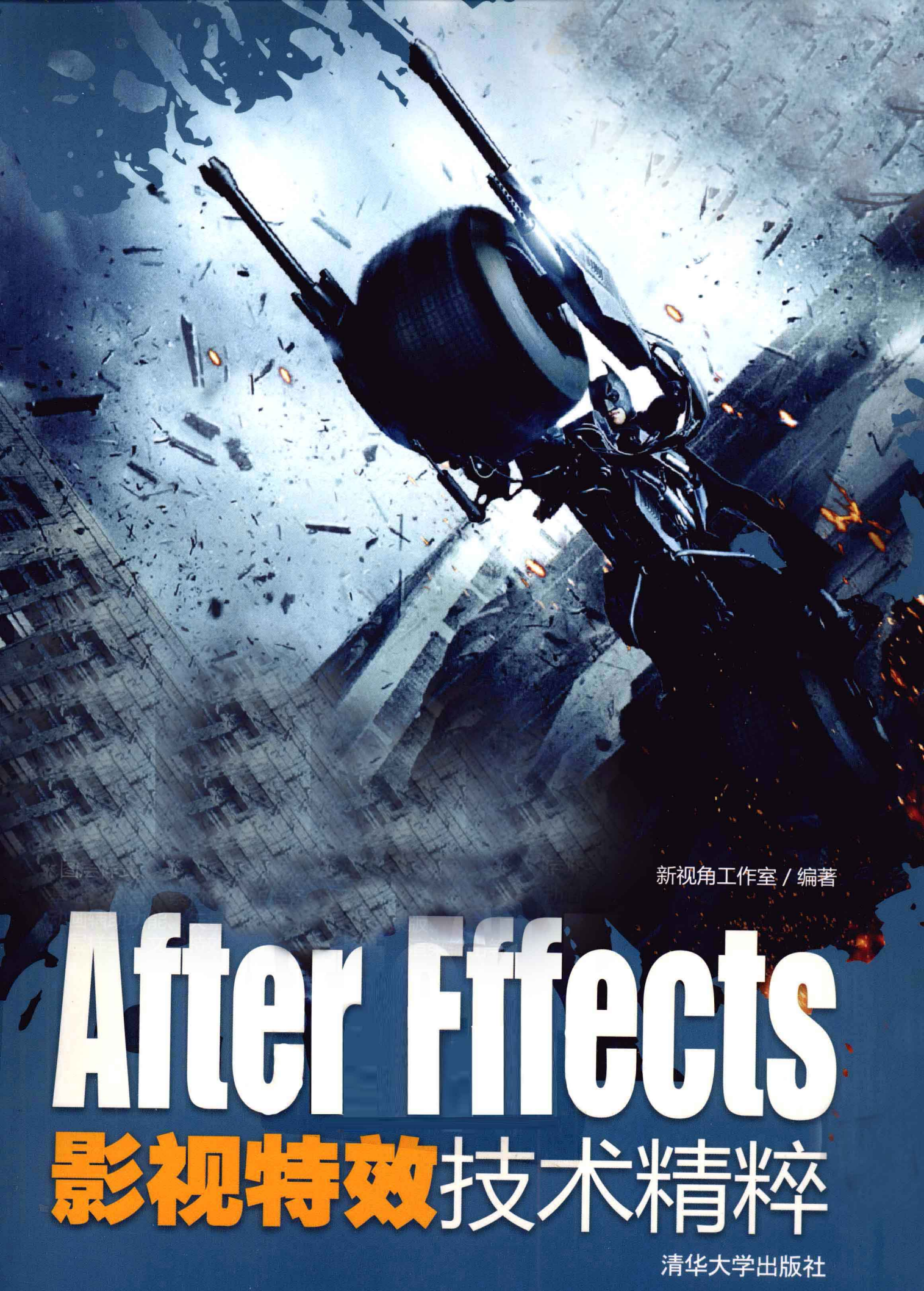
基础、项目、素材、创作准备、图层、动画、关键帧、
动画辅助功能、矢量对象、混合模式、蒙版、
图层样式、文字特效、效果、三维空间、渲染输出等

新视角工作室 / 编著

After Effects

影视特效技术精粹

清华大学出版社



新视角工作室 / 编著

After Effects

影视特效技术精粹

清华大学出版社

内 容 提 要

本书非常详细地介绍了使用After Effects进行影视特效编辑的流程和细节,全书共分26章,分别讲述了数字视频的基础知识、软件的预置、特效组件、特效编排等,并且提供了大量相关案例。在随书配套的光盘中还提供了实例中要使用的素材文件和大量的视频素材,最重要的是作者花费了大量的人力和物力制作了全书所有操作的视频演示文件,方便读者更加感性的进行学习。

本书适用于After Effects初中级读者,可供广大影视特效制作者、网络特效制作者和家庭数字视频用户使用,也可作为相关院校学生的教材及参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

After Effects影视特效技术精粹/新视角工作室编著. —北京:清华大学出版社,2011.4

ISBN 978-7-302-23125-7

I. ①A… II. ①新… III. ①图形软件: After Effects IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第114464号

责任编辑:陈绿春

责任校对:徐俊伟

设计排版:妙思品位

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

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

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62795954, jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210×285 印 张:31.25 插 页:4 字 数:860 千字

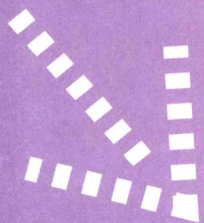
附 DVD4 张

版 次:2011 年 4 月第 1 版

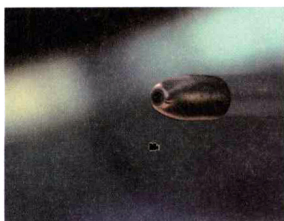
印 次:2011 年 4 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:99.00 元



目录 CONTENTS



第1章 进入缤纷的动态影像世界

1.1 After Effects CS4 的新功能	2
1.1.1 新的欢迎窗口	2
1.1.2 UI 界面	3
1.1.3 Quick Search (快速搜索)	3
1.1.4 嵌套导航	3
1.1.5 Cartoon (卡通) 特效	4
1.1.6 Bilateral Blur (对称模糊) 特效	4
1.1.7 Turbulent Noise (紊乱噪波) 特效	4
1.1.8 Mocha 图像跟踪系统	4
1.1.9 After Effects CS4 和 Premiere CS4 的配合	5
1.1.10 Photoshop 3D 图层	5
1.1.11 导出 Flash	5
1.1.12 移动媒体支持	5
1.1.13 独立的 3D 参数	6
1.1.14 新的统一摄像机工具	6
1.1.15 灯光类型图标	6
1.1.16 随机变形控制	6
1.1.17 图形图层的混合模式	6
1.2 非线性编辑和 Adobe After Effects	7
1.2.1 线性编辑方式	7
1.2.2 非线性方式	7
1.3 帧速率	7
1.4 隔行和逐行扫描	8
1.5 画幅尺寸	8
1.6 像素纵横比	8
1.7 RGB 色彩和位数深度	9
1.8 压缩	10
1.8.1 QuickTime、Video for Windows 和 MPEG	10
1.8.2 视频格式	11
1.9 制式	12

第2章 After Effects项目和素材

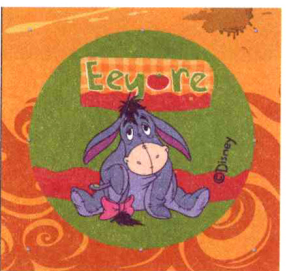
2.1 创建新 Project (项目)	15
2.2 将素材置入项目	16
2.2.1 支持的文件类型	17
2.2.2 单次置入单个或多个素材	17
2.2.3 连续置入多个素材	17
2.2.4 用拖曳的方式置入素材	18
2.2.5 置入带有图层的 PSD 文件	18
2.2.6 置入带有 Alpha 通道的素材文件	19
2.2.7 置入占位素材	20

2.2.8 置入实生素材	21
2.2.9 使用 Adobe Premiere CS4 采集素材	21
2.2.10 导入最近使用的素材	21
2.3 使用 Project (项目) 面板管理素材	21
2.3.1 素材的排序	22
2.3.2 素材类型图标	22
2.3.3 管理素材	22
2.3.4 搜索素材	23
2.4 素材的操作	23
2.4.1 重命名素材	23
2.4.2 重新置入素材	24
2.4.3 重新读取素材	25
2.4.4 查看素材	25
2.4.5 删除素材	25
2.4.6 查找同名的素材	26
2.4.7 删除未使用的合成	26
2.5 项目的其他操作	26
2.5.1 保存项目	26
2.5.2 另存为项目文件	26
2.5.3 将项目文件保存为一个副本	26
2.5.4 另存为一个 XML 编码文件	26
2.5.5 保存项目的一个版本	27
2.5.6 恢复“项目”状态	27
2.5.7 关闭项目文件	27
2.5.8 打开项目文件	27
2.6 退出软件	28



第3章 创作准备

3.1 关于 Composition (合成)	30
3.1.1 创建 Composition (合成)	30
3.1.2 重新设置合成	32
3.2 Timeline (时间线) 面板	32
3.2.1 控制 Timeline (时间线) 面板属性显示	33
3.3 时间线面板各部件简介	35
3.3.1 时间码和当前时间指示器	35
3.3.2 调整层特征	36
3.3.3 查看图层属性	37
3.3.4 调整图层名称	37
3.3.5 添加图层注释	37
3.3.6 调整图层属性开关	38
3.3.7 图层时间控制	39
3.3.8 调整功能开关	39
3.3.9 Timeline (时间线) 面板中的编辑区域	40
3.4 合成预览窗口	42
3.4.1 控制辅助线	48
3.4.2 控制网格	49
3.4.3 调整视图设置	49
3.5 Footage (素材) 预览窗口	51
3.5.1 设置素材的入点和出点	51
3.5.2 不同的出入方式	52
3.6 Layer (层) 预览窗口	52
3.6.1 重新调整图层的入点和出点	53
3.6.2 调整 Layer (层) 预览窗口的显示方式	53
3.7 使用工具浏览图像	53
3.7.1 放大镜工具	53



3.7.2 “抓手”工具	54
3.8 Preview (预览) 面板	54

第4章 图层基本操作

4.1 将素材添加到 Timeline (时间线) 面板	57
4.2 图层的层次	59
4.3 复制和替换图层	59
4.4 调整素材尺寸	60
4.5 对齐与分布	61
4.5.1 对齐图层	61
4.5.2 分布图层	62
4.6 图层剪辑	63
4.6.1 修改图层的入点、出点和时间	63
4.6.2 使用 Slip Edit (滑动编辑) 方式编辑图层	65
4.6.3 提取和挤出	65
4.6.4 分裂层	66
4.7 图层的基本属性	66
4.7.1 Anchor Point (定位点) 属性	66
4.7.2 Position (位置) 属性	67
4.7.3 Scale (缩放) 属性	68
4.7.4 Rotation (旋转) 属性	70
4.7.5 Opacity (不透明度) 属性	70
4.8 三维图层的基本属性	71
4.8.1 3D 图层的定位点设置	71
4.8.2 3D 图层的位置设置	71
4.8.3 3D 图层的缩放设置	72
4.8.4 3D 图层的旋转属性	72

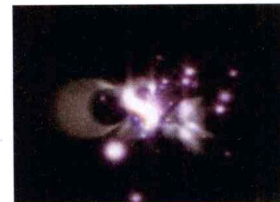
第5章 动画与关键帧

5.1 使用基本属性制作动画	75
5.1.1 位置动画	75
5.1.2 缩放动画	76
5.1.3 旋转动画	76
5.1.4 不透明度动画	77
5.1.5 定位点动画	77
5.2 关键帧的基本操作	78
5.2.1 动画开关	79
5.2.2 添加关键帧	79
5.2.3 删除关键帧	79
5.2.4 导航关键帧	80
5.2.5 选中关键帧	80
5.2.6 编辑关键帧属性	81
5.2.7 移动关键帧	81
5.2.8 复制关键帧	81
5.3 控制普通帧	82
5.3.1 调整关键帧插值	82
5.3.2 调整 Bezier (贝塞尔) 曲线	83

第6章 动画辅助功能

6.1 Wiggler (随机) 运动	88
---------------------------	----

6.2	Motion Sketch (运动速写)	89
6.3	Smoother (平滑器)	89
6.4	Tracker Motion (运动跟踪)	90
6.4.1	跟踪点	91
6.4.2	调整跟踪方式	92
6.4.3	编辑跟踪目标	93
6.4.4	设置跟踪	93
6.4.5	简单的位置跟踪	93
6.4.6	复杂的运动跟踪	95
6.4.7	透视跟踪	96
6.5	Stabilizer Motion (稳定跟踪)	98
6.6	Brainstorm (头脑风暴)	100
6.6.1	为简单的参数进行随机设置	100
6.6.2	使用 Brainstorm (头脑风暴) 功能制作随机动画	101
6.7	Puppet (木偶)	102
6.7.1	定义 Puppet (木偶) 的节点	103
6.7.2	设置 Puppet Pin Tool (大头针) 工具	104
6.7.3	调整木偶的层次关系	104
6.7.4	冻结肢体	105
6.7.5	处理木偶的动画效果	106



第7章 矢量对象

7.1	Shape Layer (矢量图形层)	109
7.2	绘制标准图形	109
7.2.1	Rectangle Tool (矩形)	109
7.2.2	Rounded Rectangle Tool (圆角矩形)	111
7.2.3	Ellipse Tool (椭圆形)	111
7.2.4	Polygon Tool (多边形)	111
7.2.5	Star Tool (星形)	112
7.3	钢笔工具组	112
7.3.1	创建直线	112
7.3.2	添加和删除锚点	112
7.3.3	创建曲线	113
7.3.4	快速地创建曲线路径	113
7.3.5	调整路径形态	113
7.3.6	使用 RotoBezier (自动贝塞尔)	114
7.3.7	自动封闭	114
7.4	定义矢量对象的颜色	114
7.4.1	透明无色	115
7.4.2	单色	115
7.4.3	渐变	116
7.4.4	混合模式	117
7.5	调整描边	122
7.5.1	调整描边的宽度	122
7.5.2	调整描边的端点	122
7.5.3	调整描边的拐角	123
7.5.4	定义描边为虚线	123
7.5.5	添加多次填充和描边	124

第8章 混合模式、蒙版及图层样式

8.1	应用混合模式	127
8.2	Preserve Transparency (保护透明)	127



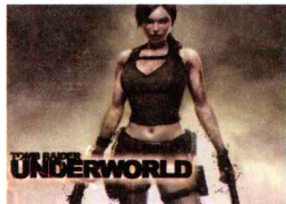
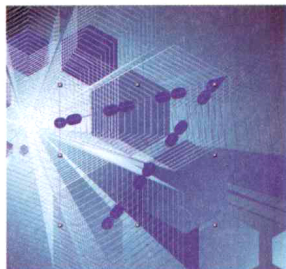
8.3	Track Matte 蒙版层	128
8.4	Mask (蒙版)	129
8.4.1	创建蒙版	129
8.4.2	为矢量对象创建蒙版	129
8.4.3	创建空白蒙版	130
8.4.2	修改蒙版形状	130
8.4.3	调整蒙版羽化	130
8.4.4	调整蒙版透明度	131
8.4.5	扩展蒙版	131
8.4.6	自由变形蒙版	131
8.4.7	调整蒙版属性	132
8.4.8	自动描绘蒙版	133
8.4.9	蒙版动画	134
8.4.10	调整蒙版的层次关系	134
8.4.11	蒙版的琐碎功能	135
8.5	图层样式	135
8.5.1	Drop Shadow (投影)	136
8.5.2	Inner Shadow (内投影)	136
8.5.3	Outer Glow (外发光)	136
8.5.4	Inner Glow (内发光)	136
8.5.5	Bevel and Emboss (斜面与浮雕)	137
8.5.6	Satin (光泽)	137
8.5.7	Color Overlay (颜色叠加)	137
8.5.8	Gradient Overlay (渐变叠加)	138
8.5.9	Stroke (描边)	138

第9章

文字特效

9.1	输入文字	140
9.1.1	区域文字和点文字	140
9.1.2	创建空白文字层	140
9.2	编辑文字	141
9.3	调整字体	141
9.4	调整文字属性	141
9.4.1	调整字体	141
9.4.2	调整字号	142
9.4.3	使用虚拟附加字体	143
9.4.4	调整文字颜色	143
9.4.5	调整字间距	144
9.4.6	调整文字的字偶	144
9.4.7	调整行间距	144
9.4.8	调整文字描边宽度和属性	144
9.4.9	调整文字的水平垂直比例	145
9.4.10	调整基线偏移	145
9.4.11	调整文字挤压	145
9.5	调整文字段落属性	146
9.5.1	文字的对齐方式	146
9.5.2	调整段落的各种缩进属性	147
9.6	路径文本	148
9.6.1	设置路径文字	148
9.6.2	文字的更多设置	149
9.7	文字动画	150
9.7.1	Enable Per-character 3D (允许单一字符 3D)	151
9.7.2	Anchor Point (定位点)	151
9.7.3	Position (位置)	152
9.7.4	Scale (缩放)	152

9.7.5	Skew (斜切)	152
9.7.6	Rotation (旋转)	152
9.7.7	Opacity (不透明度)	153
9.7.8	All Transform Properties (全部变形属性)	153
9.7.9	Fill Color (填充颜色)	153
9.7.10	Stroke Color (描边颜色)	154
9.7.11	Stroke Width (描边宽度)	154
9.7.12	Tracking (轨迹)	154
9.7.13	Line Anchor (锚线)	155
9.7.14	Line Spacing (线间隔)	155
9.7.15	Character Offset (文字偏移)	155
9.7.16	Character Value (文字数值)	156
9.7.17	Blur (模糊)	156
9.7.18	添加更多动画效果	156
9.7.19	使用 Wiggly Selector (扭动选择器) 属性	156
9.8	转换文字为图形	157



第10章 效果简介

10.1	效果的基础处理方法	160
10.1.1	添加效果	160
10.1.2	调整效果参数	160
10.1.3	关闭、重置和效果的相关内容	160
10.1.4	复制效果	161
10.1.5	删除效果	161
10.1.6	调整效果层次	161
10.1.7	添加效果动画	161
10.2	使用 Effects&Presets (效果和预置)	162
10.2.1	查找效果预置	162
10.2.2	应用效果预置	162
10.2.3	自行创建预置	162

第11章 三维空间

11.1	三维空间	165
11.1.1	转换三维图层	165
11.1.2	三维视图	165
11.1.3	调整自定义视图	166
11.1.4	多视图编辑	166
11.1.5	坐标系统	166
11.1.6	手动变形三维图层对象	167
11.1.7	Auto-Orientation (自动朝向)	167
11.2	三维图层的材质属性	168
11.3	建立灯光	169
11.4	摄像机	170

第12章 渲染输出

12.1	输出	173
12.2	渲染	173
12.2.1	Current Render (当前渲染) 选项区域	173
12.2.2	渲染队列属性	174
12.2.3	Render Settings (渲染设置)	174



12.2.4	Output Module (输出模块)	176
12.2.5	设置输出位置	178

第13章 实例：文字移动

13.1	制作文字并摆放位置	180
13.2	创建摄像机	181
13.3	添加辉光效果	182

第14章 实例：木牌字幕

14.1	创建合成并调整背景颜色	185
14.2	制作木板素材 1	185
14.3	制作木板素材 2	187
14.4	进场合成	189
14.5	出场合成	192

第15章 实例：迷雾变换

15.1	制作合成效果“素材 1”	196
15.2	制作合成效果“素材 2”	198
15.3	制作文字效果	200
15.4	添加点缀	202

第16章 实例：彩云追月

16.1	制作 Adobe 字效素材	206
16.2	制作 After Effects 字效素材	210
16.3	制作 CS4 字效素材	214
16.4	制作背景天空	218
16.5	添加“字幕”合成	221
16.6	放置摄像机	223

第17章 实例：炫彩文字

17.1	制作 Adobe 字效素材	227
17.2	制作 After Effects 字效	228
17.3	制作 CS4 字效	230
17.4	设置摄像机	232
17.5	添加星空效果	233
17.6	调整播放速度	235

第18章 实例：照片飘落

18.1	制作照片素材	238
------	--------	-----

18.2 预合成特效	239
18.3 最终合成	255

第19章 实例：拉开帷幕

19.1 制作“幕布”	263
19.2 制作场景	267
19.3 最终合成	270

第20章 实例：下雨

20.1 制作水面效果	281
20.2 添加小雨的效果	283
20.3 添加摄像机	284

第21章 实例：战事分析

21.1 制作标记组件	286
21.2 制作火焰组件	287
21.3 制作主动画	289
21.4 制作最终的合成	291

第22章 实例：Tomb Raider

22.1 制作 3D 场景	293
22.2 制作 TOMB RAIDER 文字特效	297
22.3 制作“场景 1”	304
22.4 制作“场景 2”	311
22.5 制作“场景 3”	316
22.6 制作“场景 4”	322
22.7 最终合成	328

第23章 实例：Small Car

23.1 设定 Project（项目）文件	349
23.2 制作独立汽车动画	349
23.3 制作主动画合成	350
23.4 添加雨雪特效	352
23.5 制作昼夜的效果	353

第24章 实例：The Oscars

24.1 制作“场景 1”	356
---------------------	-----





24.2	制作“场景 2”	370
24.3	制作“场景 3”	382
24.4	制作“大光效”	394
24.5	制作“光效 1”	396
24.6	最终合成	401

第25章 实例：人物介绍

25.1	制作照片素材	409
25.2	制作文字素材	410
25.3	制作音频特效	411
25.4	放置照片	415
25.5	绘制点缀图形	431
25.6	制作光环	437
25.7	设置摄像机	442

第26章 实例：我是主播

26.1	制作背景	446
26.2	制作“地球”特效	451
26.3	制作“基线”特效	454
26.4	制作“亮光”特效	457
26.5	制作“城市”视频	460
26.6	制作主持人图像	461
26.7	最终效果	465
26.8	设置摄像机	468

附录

File (文件) 菜单	472
Edit (编辑) 菜单	474
Composition (合成) 菜单	476
Layer (图层) 菜单	477
Effects (效果) 菜单	481
Animation (动画) 菜单	481
View (查看) 菜单	483
Window (窗口) 菜单	484
Help (帮助) 菜单	485

第1章

进入缤纷的动态影像世界



由于“数字化”理念的深入，视频制作领域已经产生了深刻的变化。非线性编辑系统迅速在国内各电视台、影视制作中心和多媒体出版物等方面起到主导作用。视频领域面临着从模拟制全面走向数字化的一场革命。由 Adobe 公司推出的非线性编辑软件 After Effects 与 Premiere，并凭借其强大的影视处理能力及低廉的价格，成为 Macintosh 与 PC 平台上主流的非线性工作软件。

After Effects 是一款用于高端视频编辑系统的专业非线性编辑软件。它借鉴了许多软件的成功之处，将视频编辑合成上升到新的高度。

Photoshop 中层概念的引入，使 After Effects 可以对多层的合成图像进行控制，制作出天衣无缝的合成效果；关键帧、路径概念的引入，使 After Effects 对于控制高级的二维动画如鱼得水；高效的视频处理系统，确保了高质量的视频输出；而令人眼花缭乱的特技系统，更使 After Effects 能够实现用户的一切创意。

After Effects 还保留有 Adobe 软件优秀的兼容性。在 After Effects 中可以非常方便地调入 Photoshop 和 Illustrator 的层文件；Premiere 的项目文件也可以近乎于完美地再现于 After Effects 中；在 After Effects 中，甚至可以调入 Premiere 的 EDL 文件。

相对于 Premiere 来说，After Effects 更擅长数字电影的后期合成制作。其强大的功能及低廉的价格，使它在 PC 系统上可以完成以往只有在昂贵的工作站上才能完成的合成效果。现在，After Effects 已经被广泛地应用于数字电视、电影的后期制作中，而新兴的多媒体和互联网也为 After Effects 提供了广阔的发展空间。相信在不久的将来，After Effects 必将成为影视领域的主流软件。

其中，Adobe 公司推出的 After Effects 软件在视频后期动画和特效方面的进展，得到了广大用户的关注和肯定，成为业界发展的标准。图 1-1 所示为

Adobe After Effects CS4 的启动界面。

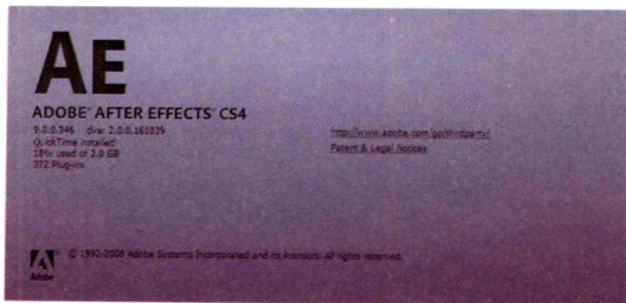


图 1-1 Adobe After Effects CS4 Professional 的启动界面

After Effects 是一款整合了二维和三维的超级影视后期合成、动画创作和特效编辑的专业非线性视频编辑软件，可以提供工业标准的动态影像和特效制作。被广泛应用于电影、电视、多媒体、网络视频、手机视频（移动设备视频）和 DVD 编辑创作行业中。

对于视频动画的创作者来讲，After Effects 软件是一款超强的视频编辑工具，它成就了该行业前所未有的低价和专业的后期特效制作系统，满足了用户制作高品质动画与合成特效的需求，为数码视频艺术的创作上提供了无限的可能性，成为了视频创作者不可或缺的工具。

无论是创建相对简单的 DVD 动态菜单或动画标题，还是创建复杂的影视合成或后期特效，首先都要掌握 After Effects 的创作流程，可分成 5 个步骤：

- 01** 置入和管理各种素材，调整其属性，以适合当前的项目。
- 02** 创建 Composition（合成）项目，将素材安排到 Timeline（时间线）面板的各层上。
- 03** 对层的各种属性进行设置，创作动画或添加各种特效处理。
- 04** 预览创作，进行各种修改和调整处理。
- 05** 渲染输出成要求的格式和标准，进行最后的发布。

1.1 After Effects CS4 的新功能

Adobe After Effects CS4 软件提供了大量新的特效功能，还将升级的重点放在提高工作效率上。本节将主要介绍这些新增功能，并且会在书中相应的位置对这些功能进行详细介绍。

1.1.1 新的欢迎窗口

Adobe After Effects CS4 软件对常规的欢迎窗口进行了升级，在如图 1-1-1 所示的 Welcome to Adobe

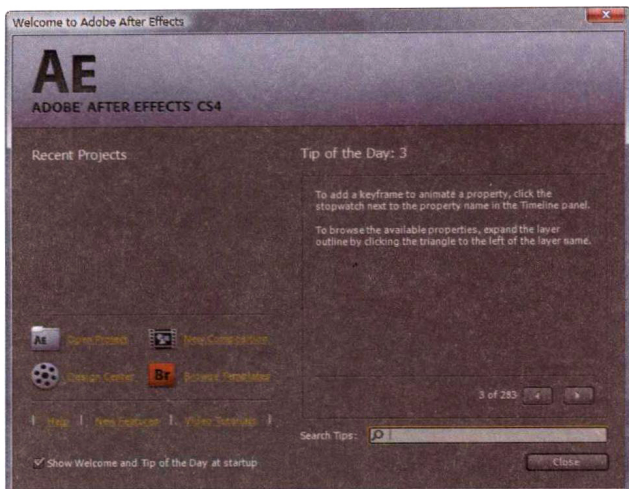


图1-1-1 Welcome to Adobe After Effects窗口

After Effects (欢迎到 Adobe After Effects) 窗口中,除了提供一些原有常规的文件管理选项外,还在 Tip of the Day (当日技巧) 选区提供了一些软件使用技巧,每天展示的技巧都是不同的,如果计算机接驳了互联网,该信息还会不断更新,用户也可以单击相应的按钮,在短时间内看到所有的技巧。除此之外,还可以在 Search Tips (搜索技巧) 文本框中输入相应的字段,将相关的内容显示在该窗口中,以方便查看。

1.1.2 UI 界面

用户第一次启动 Adobe After Effects CS4 软件,立刻会发现一个最大的变化,就是软件界面在细节上进行了细致的调整,如图 1-1-2 所示。它的颜色更深了,面板的圆角减少了,使整个界面变得更加紧凑,某些部分显得更小,连一些 UI 的名称也变短了。当用户选中一个图层标记时,会出现一个材质的效果,Render Queue (渲染队列) 面板在屏幕控件的分配也变得更加的合理。在界面中还包括了帮助信息,用户将鼠标停留在一些图标上,会出现相关的使用信息,以方便快速地查找功能选项。



图1-1-2 软件的界面

1.1.3 Quick Search (快速搜索)

Adobe After Effects CS4 软件中,Project (项目) 和 Timeline (时间线) 面板中新增了类似原版中 Effects (效果) 和 Preset (预置) 面板中的快速搜索栏,可对相应面板中的内容进行基于名称、文件类型、时间长度、参数名、注释等属性的搜索。在比较庞大的视频工程中,对相应的内容进行搜索时,可以较大幅度地提高工作效率,如图 1-1-3 所示。这个特效也被添加到软件的“欢迎”界面中,用户可以快速搜索“每日提示”中的内容。



图1-1-3 Timeline (时间线) 面板中的“搜索栏”

1.1.4 嵌套导航

在以前版本的 Adobe After Effects 软件中,将多个合成嵌套在一起后,如果在这些嵌套的合成中进行切换会比较麻烦,而且不容易搞清之间的嵌套关系。在 Adobe After Effects CS4 中,增加了嵌套导航功能,可以在 Composition (合成) 面板的顶部查看相关的嵌套关系,如图 1-1-4 所示。

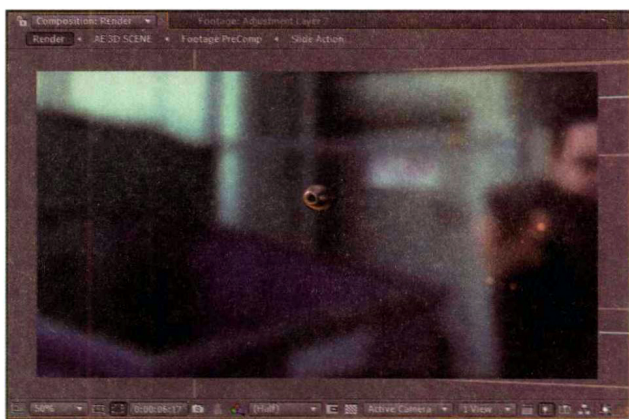


图1-1-4 Composition (合成) 面板中的嵌套导航

通过查看箭头的方向,可以了解嵌套关系中子和父的层次。通过单击相应的按钮,可以直接进行相应的合成。此外,软件还提供了迷你导航功能,并且可以清晰地查看到导航的嵌套关系,用户可以通过三种方法将迷你嵌套导航功能激活。即单击“嵌套导航”中的箭头按钮、单击键盘上的 Shift 键和在 Timeline (时间线) 面板中单击“迷你导航”按钮 ,都可以快速调出“迷你导航”面板,如图 1-1-5 所示。因为该面板称为“迷你”,所以尺寸非常小巧,

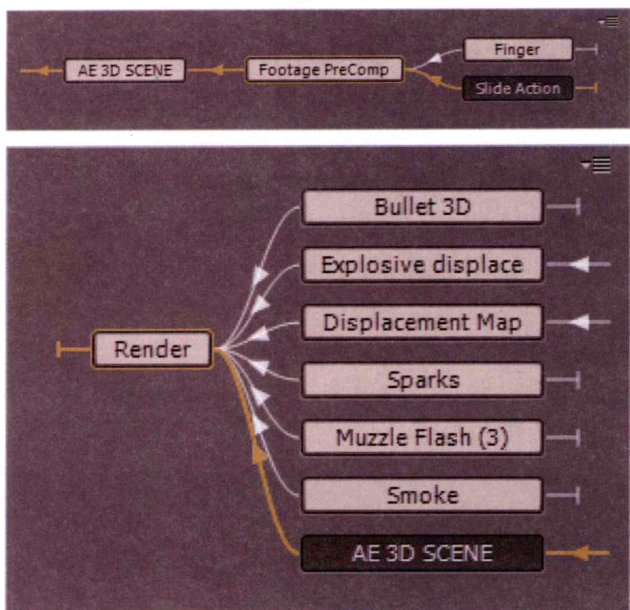


图1-1-5 “迷你导航”面板

显示的内容也就不是很全面。用户可以单击相应的箭头，将其他导航部分显示出来，从而看到全面的导航内容。

1.1.5 Cartoon（卡通）特效

在 After Effects CS4 中提供了 Cartoon（卡通）特效，可以快速为相应的部分添加卡通特效。不同风格的卡通效果有三种不同的设置方式，即模拟为填充的方式、描边的方式和填充描边的方式。在应用该特效的时候，除了可以对要模拟卡通效果的视频进行处理外，还可以对一些质量较低的素材进行应用，进而处理模糊的像素，使其看起来好一些，如图 1-1-6 所示。



图1-1-6 添加Cartoon（卡通）特效前后的效果对比

1.1.6 Bilateral Blur（对称模糊）特效

Bilateral Blur（对称模糊）特效是一个非常智能化的模糊效果，能够将颜色区域中的褶皱部分弄平，在此基础上还能保持边缘的锐度。这一点是以前的任何模糊特效难以完成的，因此可以用该特效替换以前常用的 Smart Blur（灵巧模糊）特效，如图 1-1-7 所示。



图1-1-7 使用Bilateral Blur（对称模糊）特效前后的效果对比

1.1.7 Turbulent Noise（紊乱噪波）特效

Turbulent Noise（紊乱噪波）特效和以前版本的 Fractal Noise（不规则噪波）特效非常类似，只是该特效的处理速度更快，而且效果更加精确、自然，但是该特效也有一个缺点，就是无法循环处理，如图 1-1-8 所示。

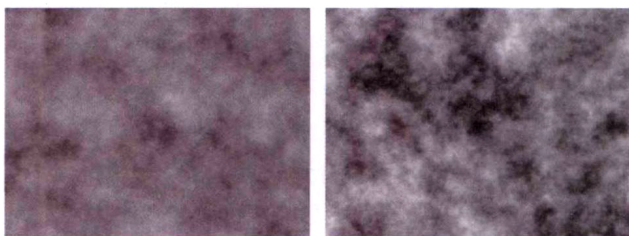


图1-1-8 Turbulent Noise（紊乱噪波）特效和Fractal Noise（不规则噪波）特效对比

1.1.8 Mocha 图像跟踪系统

在 Adobe After Effects CS4 中，新增了一个绑定的软件 Mocha，该软件是一款独立的基于图形独特的 025 平面跟踪系统。Mocha 软件作为一种高成本的有效跟踪解决方案，具有多种功能，能够进行二维立体跟踪，对于最艰难的短片拍摄，也可以节省大量的时间和金钱。使用该软件，与原来只能设定图像中几个独立的追踪点不同，Mocha 还能定义目标平面的外边缘。Mocha 追踪整个面的外形，通过其位置、尺寸、旋转来定向，如图 1-1-9 所示。



图1-1-9 Mocha图像跟踪系统

1.1.9 After Effects CS4 和 Premiere CS4 的配合

在 Adobe CS4 系列软件中,最大的进步就是可以更好地进行软件之间的配合,Adobe 公司的 After Effects 和 Premiere 是两个老牌的视频编辑软件,这两个软件之间的配合一定是最紧密的。在 After Effects CS4 中可以直接置入一个 Premiere 的项目文件,将该项目中的所有文件和信息一同调用,而以前的版本需要分别置入 Premiere 软件的序列文件,才能实现相应的效果。

1.1.10 Photoshop 3D 图层

Adobe Photoshop 软件中的 3D 图层功能,并不是 CS4 版本才有的,它是在 Adobe Photoshop CS3 Extended 软件中新增加的。允许读取多种格式的 3D 模型文件,进行基本的材质处理和纹理映射,还能作为 PSD 文件进行导出。在 After Effects CS4 中,可以直接将 Photoshop 中含有 3D 图层的 PSD 文件导入。作为图层的 3D 模型可以被 After Effects 的 3D 摄像机所使用。虽然它和完全的 3D 软件 Maya、3ds Max 不一样,但毕竟它还是给我们提供了新的、吸引人的、可以替代它们的工作方法,如图 1-1-10 所示。

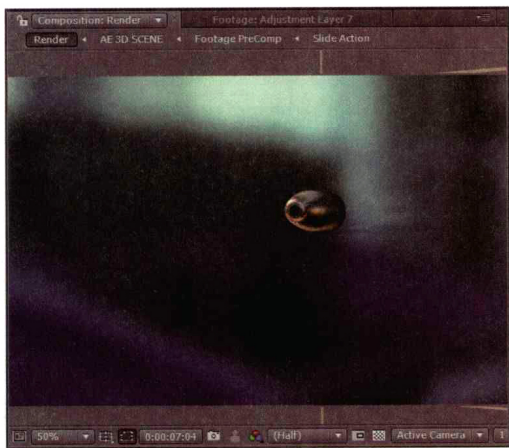


图 1-1-10 在 After Effects 软件中应用的 3D 图层

1.1.11 导出 Flash

Macromedia 公司被 Adobe 公司并购后,使 Flash 软件得到了更好的发展,并且和 Adobe 公司的其他软件有了更好的配合,它和 After Effects 之间的配合也就更加紧密。在 After Effects CS4 中可以把一个合成以 XFL 格式导出,Adobe Flash CS4 Professional 可以作为工程打开它。被导入后,其中的每个图层在 Flash 软件里也是同样的图层和媒体文件。如果在 After Effects 中是 PNG、JPEG、FLV,

在 Flash 里也是同样未压缩的格式。如果是其他不被 Flash 识别的格式的图层,它们则可以被渲染为 PNG 序列或 FLV 文件;不过导出时要确保开启了 Alpha 通道,如图 1-1-11 所示。



图 1-1-11 Adobe Flash Professional (XFL) Settings 对话框

1.1.12 移动媒体支持

从 Adobe After Effects CS3 开始,软件就带有一个公用的程序 Adobe Device Central CS3,使用该软件,可以将 Adobe CS 系列套装软件制作的图像、视频和 Flash 视频放置到不同的大屏幕手机或 PDA (便携电脑) 中显示,从而进一步实现 Adobe 公司提出的“泛网络”出版概念。

虽然 Adobe Device Central CS3 并没有被广大用户所重视,但是它在 CS4 版本中变得更加实用。用户可以选中不同屏幕尺寸的移动设备,可以直接把它们导入到 After Effects CS4 的工程中。Adobe Device Central CS4 会自动建立一个包含 Master Comp (主合成) 的工程,该合成里面拥有用户所有选定的设备,每个设备还会产生特殊的设备合成。在一个特殊的 Preview Comp (预览合成) 中,会显示出设备显示的结果,以方便根据屏幕尺寸设置裁切区域,如图 1-1-12 所示为 Adobe Device Central CS4 软件的界面。



图 1-1-12 Adobe Device Central CS4 软件的界面