

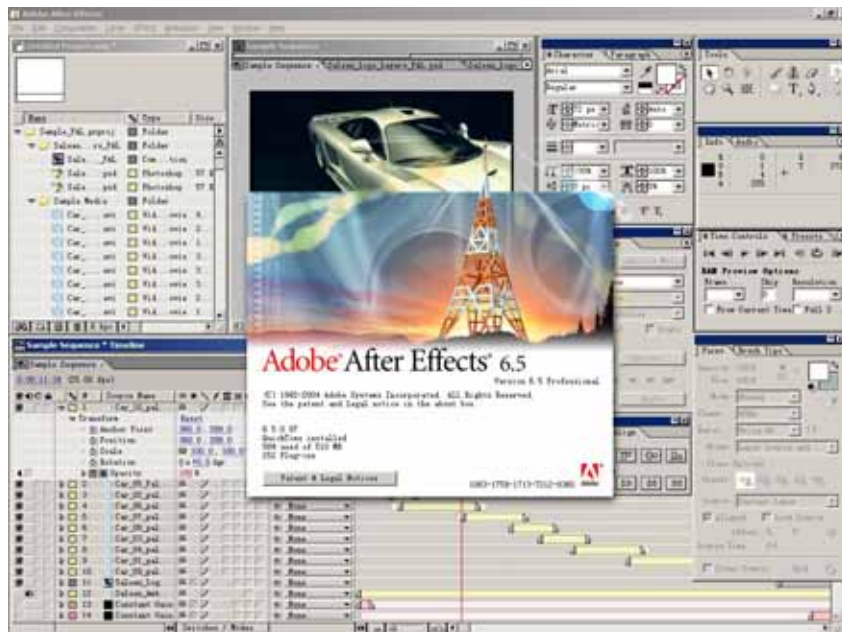
Adobe After Effects 6.5 新增功能简介

Adobe公司于4月19日在NAB2004上发布了After Effects 6.5。并宣布于2004年6月8日，开始在中国地区供货。

虽然相隔After Effects 6.0的发布不足一年，但其功能却有了相当大的变化，功能更为强大，更为专业化，其操作界面也变的更为简单与人性化；与Adobe其它产品更为紧密的结合，对主流视频媒体格式及3D动画软件更为有力的支持.....

当今电影和电视的专业人士正在不断地推动视觉特效合成与运动图形图像的新极限。After Effects 6.5的推出为专业领域提供了无与伦比的工具。无论是为电影电视、数字化视频光盘或者网络制作视频或者运动图形，你都将感受到After Effects 6.5带来的全新操作感受！

下面就让我们来亲身领略一番！



After Effects 6.5鸟瞰

After Effects 6.5主要新增功能：

1. 改进的画笔、克隆与橡皮工具，以及对应的Paint调板的变化。
2. 改进的更为高效的渲染方式，增加的高效渲染插件。
3. 增强的文本动画功能，以及15个不同种类的250种文本动画效果预设。
4. 改良的运动跟踪系统。
5. 与Adobe其它最新产品更为紧密的结合（包括Adobe Premiere Pro 1.5、Adobe Encore DVD 1.5、Adobe Audition 1.5以及Adobe Photoshop CS和Adobe Illustrator CS）。
6. 新增包括Cycore插件组在内的60多种支持16位通道的新效果以及在原有效果上改进的支持16位通道的效果，共有超过80种效果支持16位通道。
7. 为用户提供更为方便与人性化的操作界面与帮助系统。
8. 增加的数字运动控制与表达式，以及更多的预置脚本，更方便地应用高级运动控制生成精确动画。

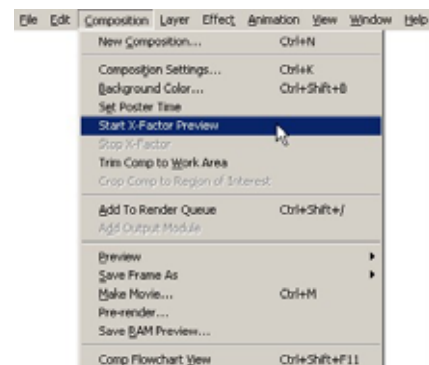
一、更为高效，更为智能的工作环境

1. 新增的磁盘缓存器，使内存与磁盘共同完成对渲染预览时的缓存任务，而且在预览时，After Effects 6.5只对更改的某一层作出重新渲染，而保留其它层未变的属性，这使得运算量大大减少，提高了速度。
2. 对OpenGL的全面支持。在After Effects 6.0开始支持OpenGL后，其硬件加速功能有了革命性的提升，而这次6.5版本的升级，使After Effects更为全面地支持OpenGL。通过使用OpenGL，不但可以大幅度地加快属性修改或者预览的显示刷新速度，而且可以提高渲染结果的精度；这种加速尤其在三维空间合成和文本对象上非常明显。
3. 包罗万象的数字运动脚本（6.5专业版）。新增的多种预置脚本可以完成各种不同的复杂任务。

- 全面地发掘了新处理器的性能，支持Macintosh G5和Intel的超线程技术。Macintosh G5可以大大加快运动图层、笔刷和遮罩动画的渲染速度；而在Intel超线程处理器的支持下，可以使Advanced 3D模式下的深度渲染加速一倍。
- 全新的支持After Effects 6.5的GridIron X-Factor渲染插件。这是一个完全不同于网络渲染、渲染农场以及第三方渲染软件等传统渲染方式的一种全新的高效软件渲染途径。无须特殊的软硬件设备，完全和After Effects 6.5融为一体，支持MAC和PC双平台以及多处理器，支持几乎所有效果和第三方插件，GridIron X-Factor将使After Effects 6.5的预览和渲染的处理速度提升更多。（此外，5月27日该软件又有了X-Factor Extension的最新版本，请到<http://www.gridironxfactor.com/download/index.asp>，免费下载。）



GridIron X-Factor需要到After Effects 6.5找到安装文件，手动安装



新增加的X-Factor预览模式

二、和其它软件的高度整合



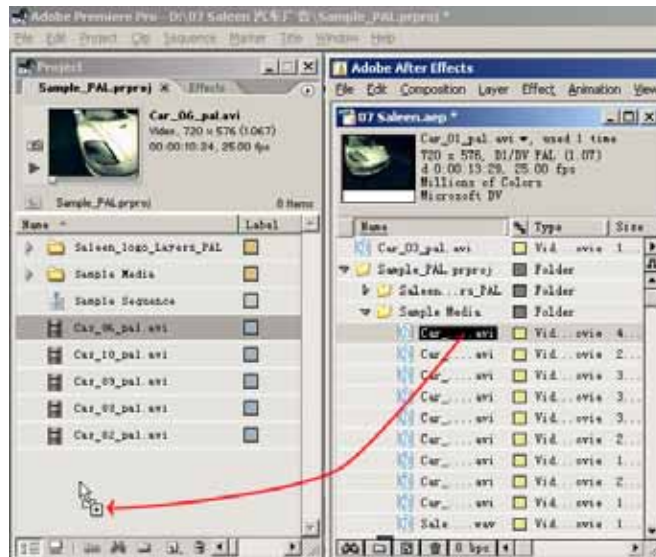
做为Adobe Video Collection 2.5套装中的重要角色，After Effects 6.5与Adobe Photoshop CS、Adobe Premiere Pro 1.5、Adobe Encore DVD 1.5以及Adobe Audition 1.5紧密结合成一条高性能的工作流水线。

1. 支持PSD和AI文件，新增的可以编辑导入到After Effects中的PSD文件的文字图层，甚至可以编辑PSD文件的路径文字。可以将合成输出为一个多层的PSD文件，每帧作为一层。



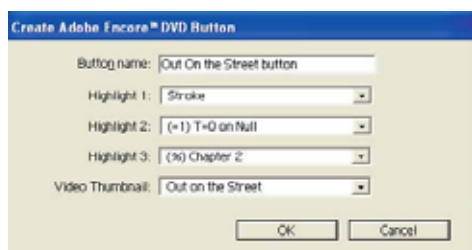
在After Effects 6.5中编辑Adobe Photoshop CS的路径文字

- 支持完整地导入Adobe Premiere Pro 1.5序列，并且可以通过拖拽或拷贝粘贴的方式在After Effects 6.5和Adobe Premiere Pro 1.5之间交互使用片断和层作为素材。

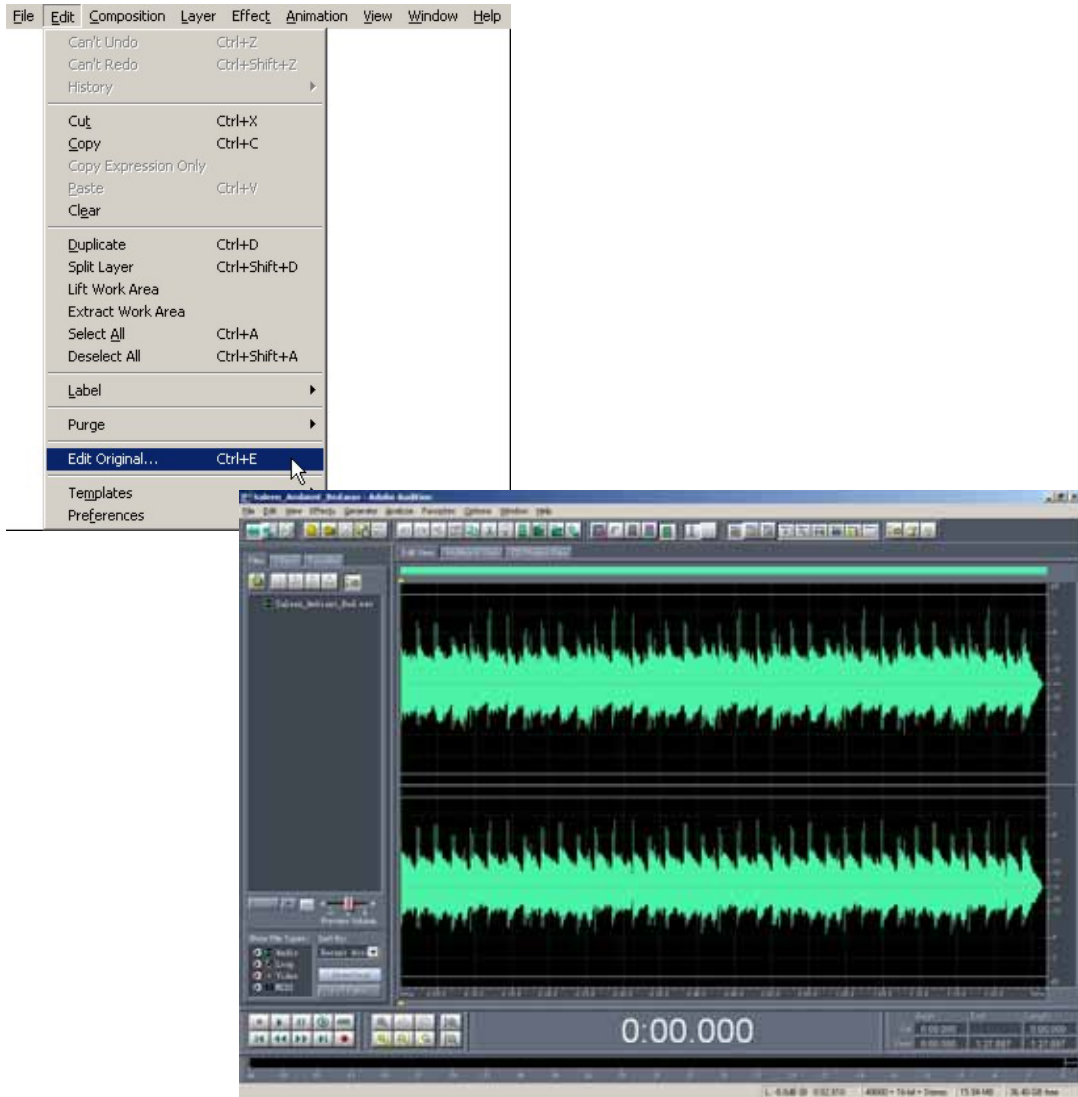


仅通过拖拽的方式就可以在After Effects 6.5和Adobe Premiere Pro 1.5中实现素材的交互使用，非常方便！

- 可以为Adobe Encore DVD 1.5创建动态DVD菜单背景和按钮。



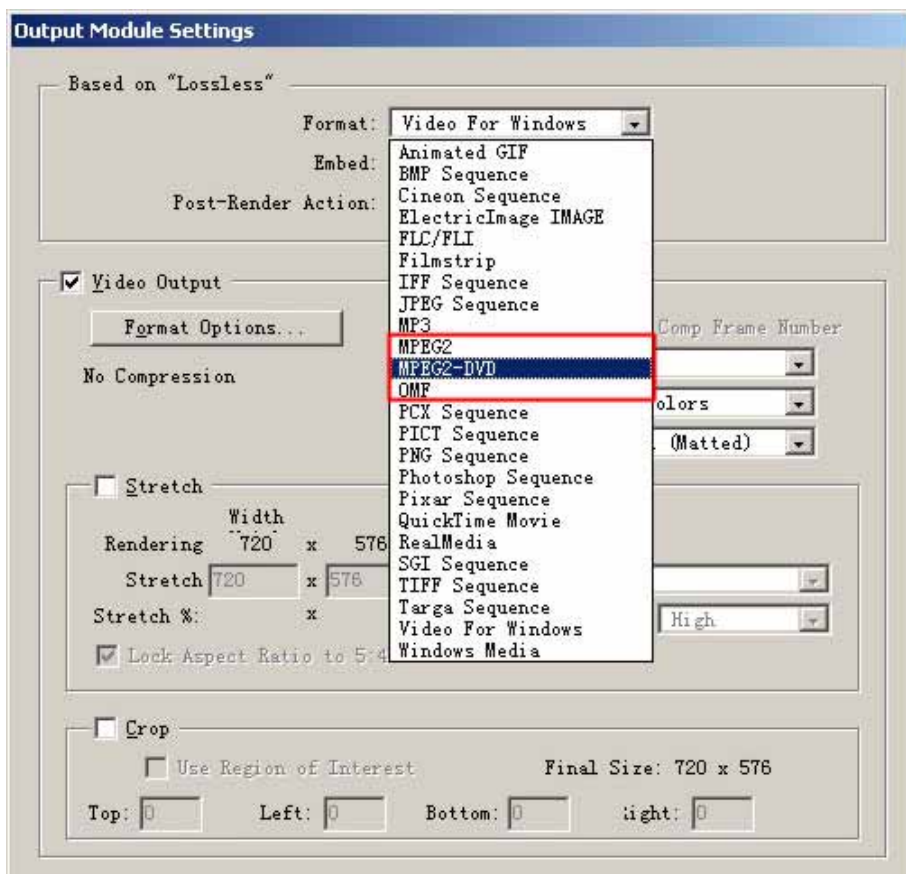
4. 可以通过选中欲编辑的素材，用Edit Original(Ctrl+E)命令，在原程序里编辑素材。包括用Adobe Audition 1.5编辑音频素材，Adobe Premiere Pro 1.5素材，Adobe Photoshop CS(PSD)文件，Adobe Illustrator CS(AI)文件，Adobe Encore DVD文件以及其它文件格式的素材文件。



通过Edit Original命令，在Adobe Encore DVD 1.5中编辑合成中的音频素材

5. 可以使用Add Marker为层标记章节，当输出为AVI或MOV格式的时候，在Adobe Premiere Pro 1.5和Adobe Encore DVD 1.5中可以继续使用这些章节标记。

6. After Effects 6.5新增支持几种视频格式，便于和其它后期软件更好地整合。专业版还支持导入AAF(Advanced Authoring Format)文件格式，通过这种格式，After Effects 6.5可以和Adobe Premiere Pro 1.5交互使用时间线、编辑、关键帧等其它数据；并且新增支持OMF(Open Media Framework)文件格式的导入与输出。
7. Windows平台还支持输出MPEG-2编码格式，更加简化了DVD的制作。



新增的输出视频媒体文件的格式

三、视觉效果上的革新

1. 增强的文本功能，可以完成更多的文字编辑操作实现更多文字效果。新增加的效果预设调板内有超过250种定制好的文字动画效果，也可以自己设置一些效果保存起来，随时调用，相当方便。



原始文字图层



Raining Characters In



360 Loop



Chaotic



Squeeze

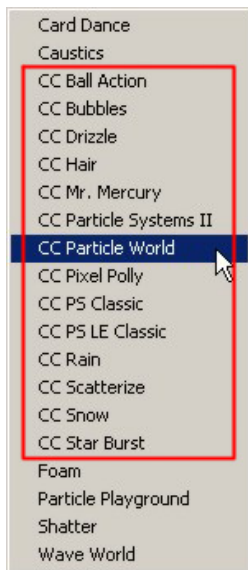
新增加的效果预设调板

以上为250种预置文字效果中的4种

2. 捆绑了Cycore插件组，加上软件本身新增的效果，After Effects 6.5共新增60多种相当实用的效果，新增效果均支持16位通道，一些原有效果也升级为支持16位通道。



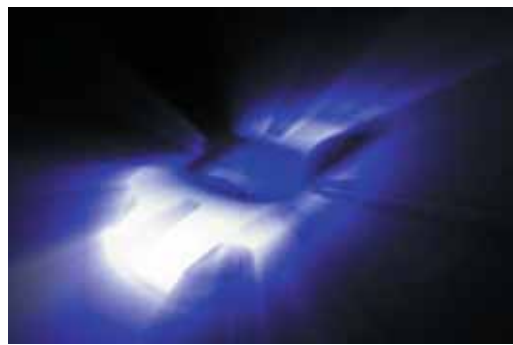
Cycore的Logo



效果菜单中以“CC”开头的效果均为新增的Cycore插件组中的效果



Particle World



Light Burst



Light Rays



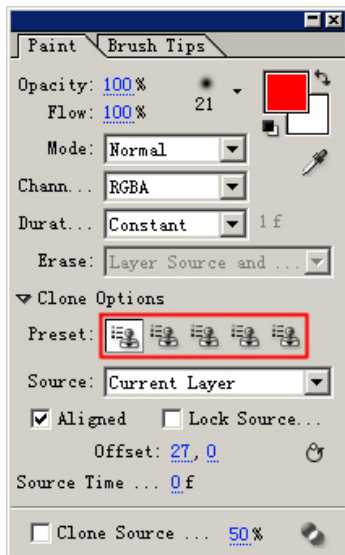
Toner

以上仅仅是从粒子到光效的60多种新增效果中的4个，

3. 此外，After Effects 6.5专业版将继续捆绑Keylight、3D Assistants Lite和Zaxwerks 3D Invigorator Classic这3组高效实用的插件。

四、工具、功能的改进

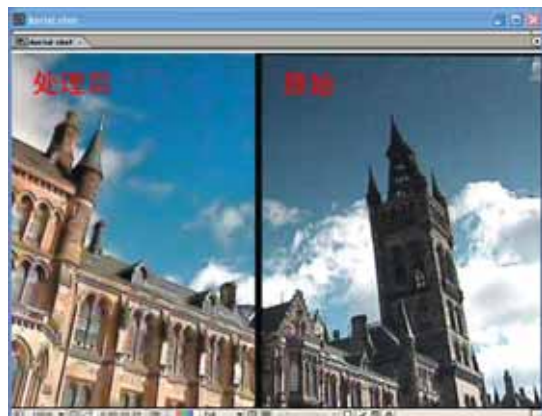
1. 画笔、克隆和橡皮工具以及对应的Paint调板的改进。



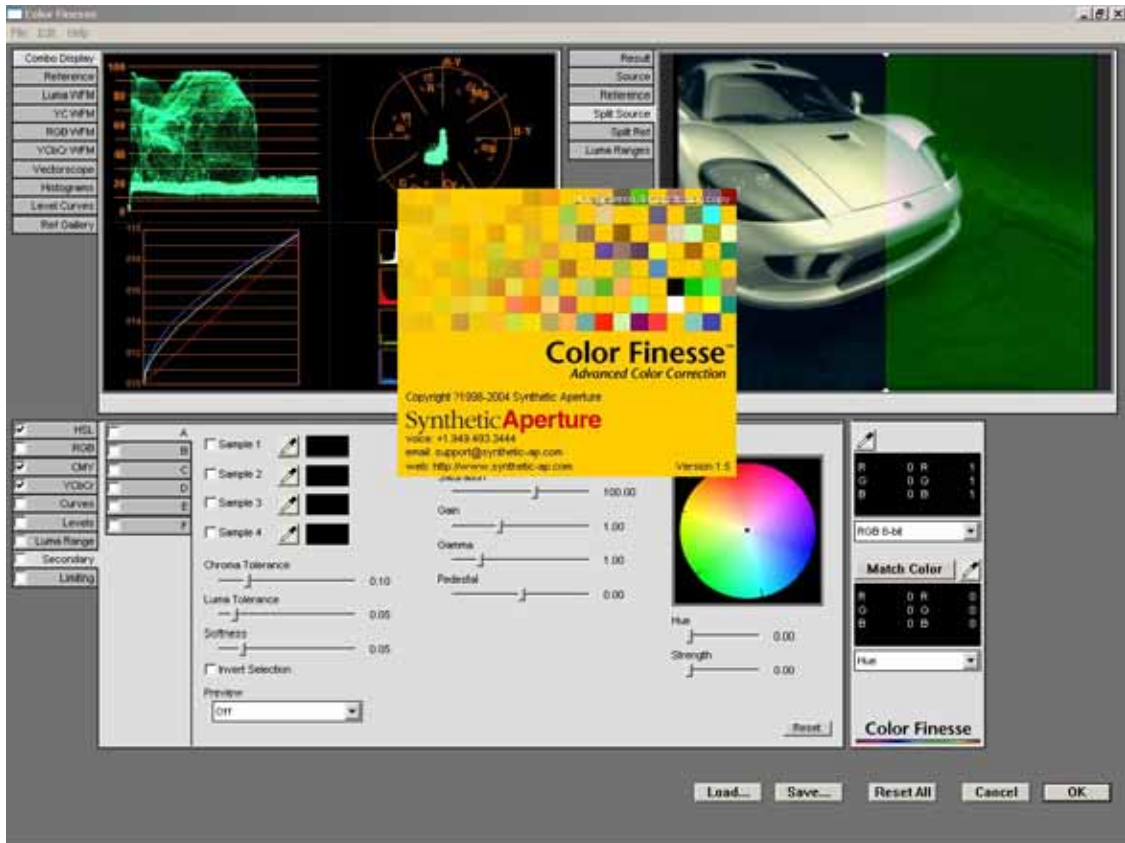
新增的5种克隆工具的预设模式

当用克隆工具操作多帧的时候，由于可以看见源帧，使操作变得更为简单。

2. 新增的颜色校正效果 (Shadow/Highlight、 Photo Filter、 Auto Color、 Auto Contrast、 Auto Levels) 和3个强有力的颗粒管理工具(Add Grain、 Match Grain和Remove Grain)。如果需要更高层次的颜色校正，可以使用After Effects 6.5新增的来自 Synthetic Aperture的专业颜色运算系统Color Finesse，支持32位浮点颜色运算空间，使调整更为精确。

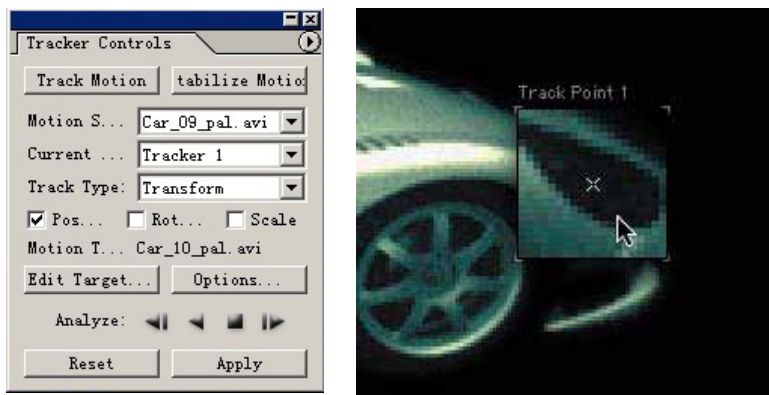


右图为原始图像，左图为经过 Shadow/Highlight、 Photo Filter和Remove Grain 三种效果处理过的，在阴影处增加了暖色调的值，添加了更多细节，并且去除了颗粒。



新增的来自Synthetic Aperture的专业颜色运算系统Color Finesse

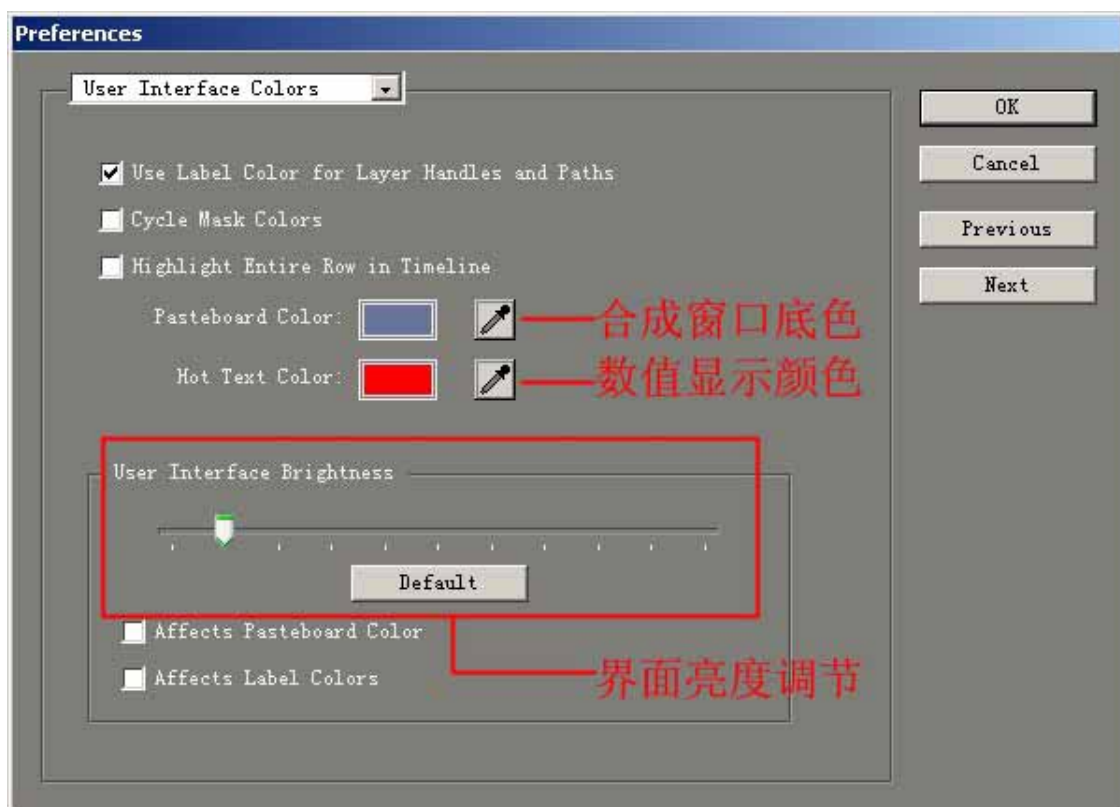
3. 新增加Firewire预览，可以通过Firewire端口输出，通过NTSC或PAL制式的监视器预览合成，实现更为精准的控制。
4. 运动追踪系统的改进（仅专业版）。提供了更为智能、精准的运动追踪。



特征区域按照拖放的400%放大

五、其它附加人性化功能

其中最为实用的改变是可以通过新增的界面预设功能，根据自己的偏好与需求，自由调节界面亮度和一些元素的颜色显示。建议长时间使用After Effects 6.5进行工作时把界面调暗一些，可以缓解视觉疲劳，保护视力。



After Effects 6.5在细节方面做了不少的改动，在这里就不一一赘述了，大家在使用 的过程中慢慢体会。

Liuqiang

2004-7-6