



项目一

基本概念、设置及制作流程



项目描述

Adobe After Effects 是 Adobe 公司推出的专业数字影视后期特效与合成软件，多用于多媒体制作和动画制作，营造震撼的视觉效果。在同类软件中较为流行，且易于上手学习。

本项目为全书的基础，主要介绍运用 Adobe After Effects CC 2017 进行视频后期制作的基本流程、添加简单的特效以及制作二维关键帧动画，同时，介绍一些影视的基本概念和基础知识。通过学习，学生可以熟悉软件的工作界面、基本设置和基本使用方法。

任务 后期制作基本流程



任务引入

打开 Adobe After Effects CC 2017，软件会自动生成一个“项目”。同时，Adobe After Effects CC 2017 允许一个“项目”中存在多个“合成”，用来将各种素材进行剪辑和添加特效。合成可以定义视频作品的尺寸、帧速率、像素宽高比以及持续时间。本任务通过制作一个短片（图 1-1），来引领大家逐步熟悉 Adobe After Effects CC 2017 的工作界面和基本使用方法，并对特效合成的制作流程有初步的了解。



(a)



(b)



(c)



(d)

图 1-1 《大美临沂》短片效果



任务分析

本任务分为两个子任务。第一个子任务是通过案例制作，熟悉导入素材、新建合成、时间线编辑和渲染输出等视频后期制作流程；第二个子任务则是添加简单的“镜头光晕”视频特效，初步了解影视后期特效的概念和作用。

1. 知识目标

了解 Adobe After Effects CC 2017 的界面布局、项目设置方法以及特效的添加方法。

2. 技能目标

掌握运用 Adobe After Effects CC 2017 进行影视后期制作的基本流程。



任务实施

1. 新建合成

运行 Adobe After Effects CC 2017 软件，系统会自动生成一个空白项目，如图 1-2 所示。

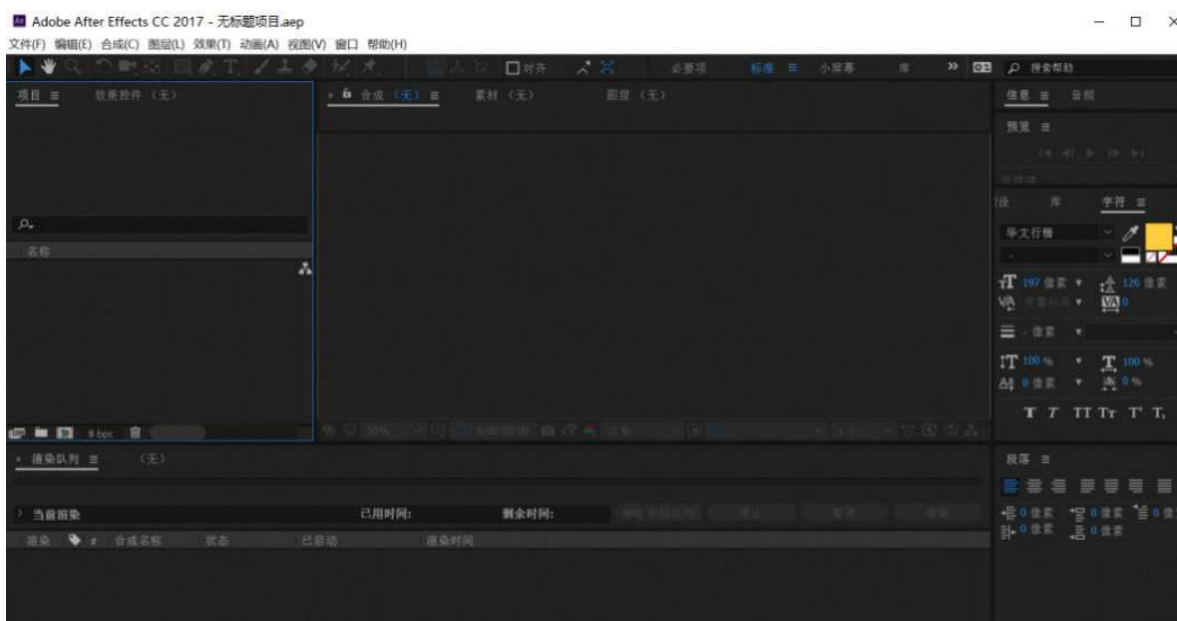


图 1-2 Adobe After Effects CC 2017 主界面

单击菜单栏“合成”按钮，选择“新建合成”命令（或者使用“Ctrl+N”组合键），打开“合成设置”对话框，命名“合成名称”为“大美临沂”；设置宽高为“1280×720 像素”，像素长宽比为“方形像素”，“帧速率”为“25 帧/秒”，“持续时间”为“28 秒”，“背景色”为“黑色”，如图 1-3 所示。单击“确定”按钮，成功新建了一个合成。

2. 导入素材

双击“项目”面板空白处或者单击



图 1-3 打开合成设置对话框（一）

菜单栏“文件”按钮，选择“导入—文件”命令（或者使用“Ctrl+I”组合键），在弹出的“导入文件”对话框中，选择素材“城市.mp4”“河水.mp4”“蒙山.mp4”“商贸.mp4”“文化.mp4”“背景音乐—沂蒙山小调.mp3”，单击“导入”按钮，将素材导入至“项目”窗口，如图 1-4 所示。

3. 在时间线上编辑素材

将素材“城市.mp4”“河水.mp4”“蒙山.mp4”“商贸.mp4”“文化.mp4”“背景音乐—沂蒙山小调.mp3”拖入时间线面板。我们可以在时间线上单击选中素材进行上下拖动，从而改变其排列次序，也可以使用“Ctrl+[”或“Ctrl+】”组合键实现图层次序的排列，如图 1-5 所示。

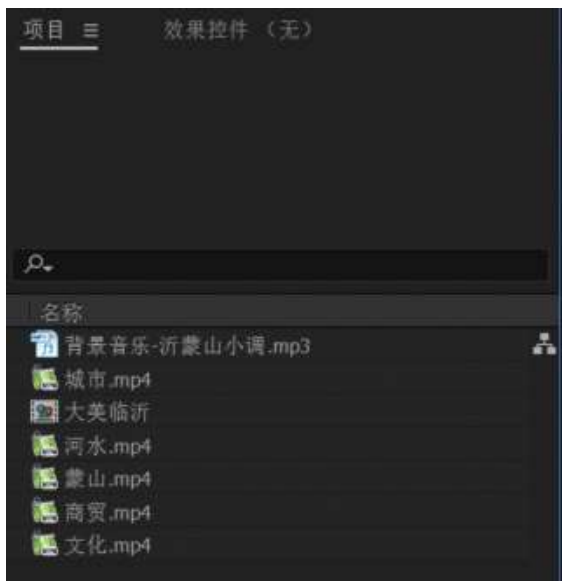


图 1-4 导入素材后的项目面板



图 1-5 在时间线上编辑素材（一）

拖动时间线下方的缩放滑块  可改变素材在时间线上的长度比例，将滑块拖至最左端，可以显示素材全部长度。

单击时间线左上方的 **0:00:00:00** 当前时间显示位置，将时间设置为 0:00:05:00，按 Enter 键则时间线指针移动至第 5 秒的位置。单击时间线上的素材“蒙山.mp4”，按键盘上的“】”键，则该图层在时间线上的结束位置（即出点）移至第 5 秒，如图 1-6 所示。

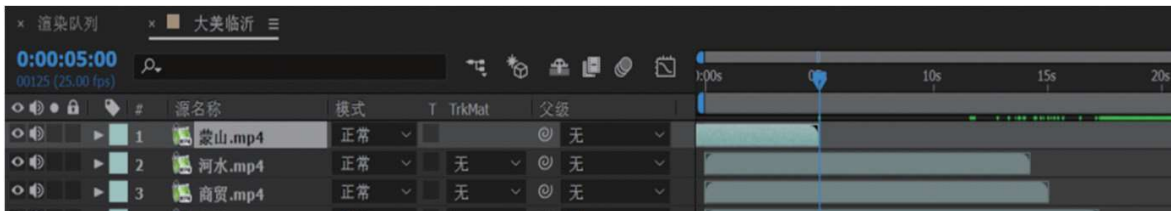


图 1-6 在时间线上编辑素材（二）

单击选中素材“河水 .mp4”，按“Alt+[”组合键，使该图层开始位置（即入点）移至第 5 秒。素材位置不变，第 5 秒前的部分被剪掉。将时间线指针拖至第 10 秒处，选中素材“河水 .mp4”，按“Alt+】”组合键，使该图层结束位置（即出点）移至第 10 秒处。素材位置不变，第 10 秒后的部分被剪掉，如图 1-7 所示。



图 1-7 在时间线上编辑素材（三）



Adobe After Effects CC 2017 软件中，对素材的剪辑可以直接放在时间线面板中进行操作，图层的入点和出点设置方法相对灵活。可以先设置时间线的位置，再选中素材，按“Alt+[”或“Alt+】”组合键，可以快捷地将图层的入点和出点设置到当前时间处。这种方法改变的是素材的入点和出点，其本身在时间线上的位置不变。入点和出点之外的部分被剪掉，从而达到剪辑的目的。

而选中素材后按“[”或“]”键时，会将素材在时间线上进行整体移动，使入点或者出点对齐到当前时间线指针处，素材本身可以保持完整性。

采用相同的方法进行操作，分别在第 10、15、20 秒处设置其余素材的入点和出点，素材的取舍在美观和音画同步的前提下自主决定，如图 1-8 所示。

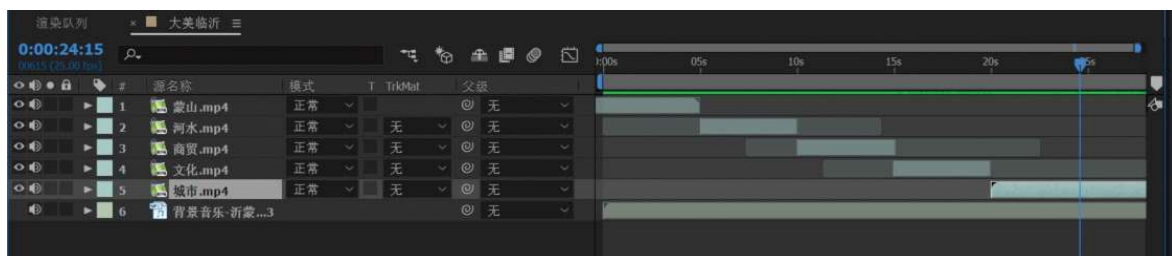


图 1-8 在时间线上编辑素材（四）

4. 制作阳光照射特效

选中“河水 .mp4”，拖动时间线指针至两个镜头切换处，可使用 Pageup 和 Pagedown 逐帧向前和向后调整。按“Ctrl+Shift+D”组合键，将素材拆分成两个图层，如图 1-9 所示。

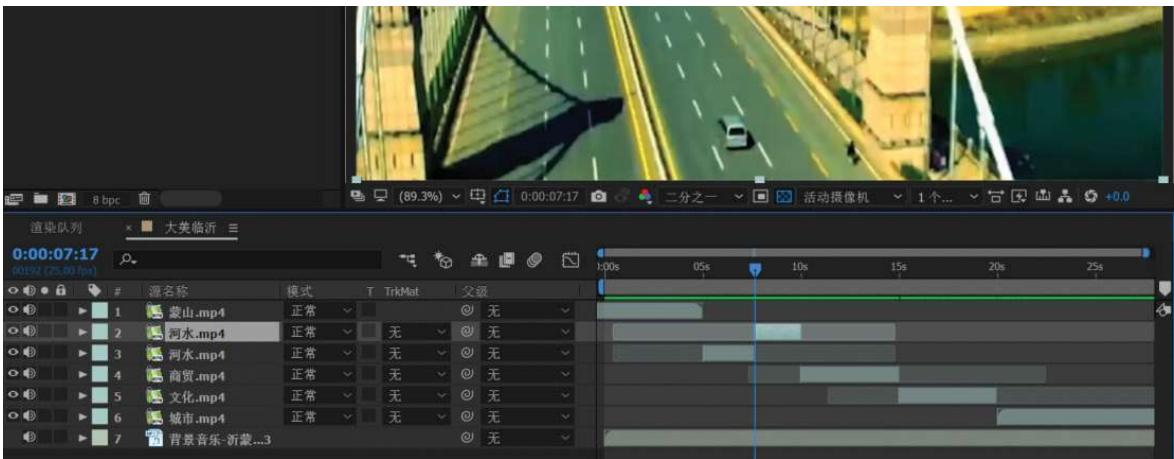


图 1-9 制作阳光照射特效（一）

此时，系统会自动选中拆分之后位置靠上的“河水 .mp4”，单击菜单栏“效果”按钮，选择“生成—镜头光晕”命令，为图层添加“镜头光晕”效果。

在“效果控件”面板中，可以对镜头光晕的属性进行调整。将“光晕中心”设置为“420.0, 200.0”，“光晕亮度”设置为“110%”，“镜头类型”设置为“50-300 毫米变焦”，如图 1-10 所示。

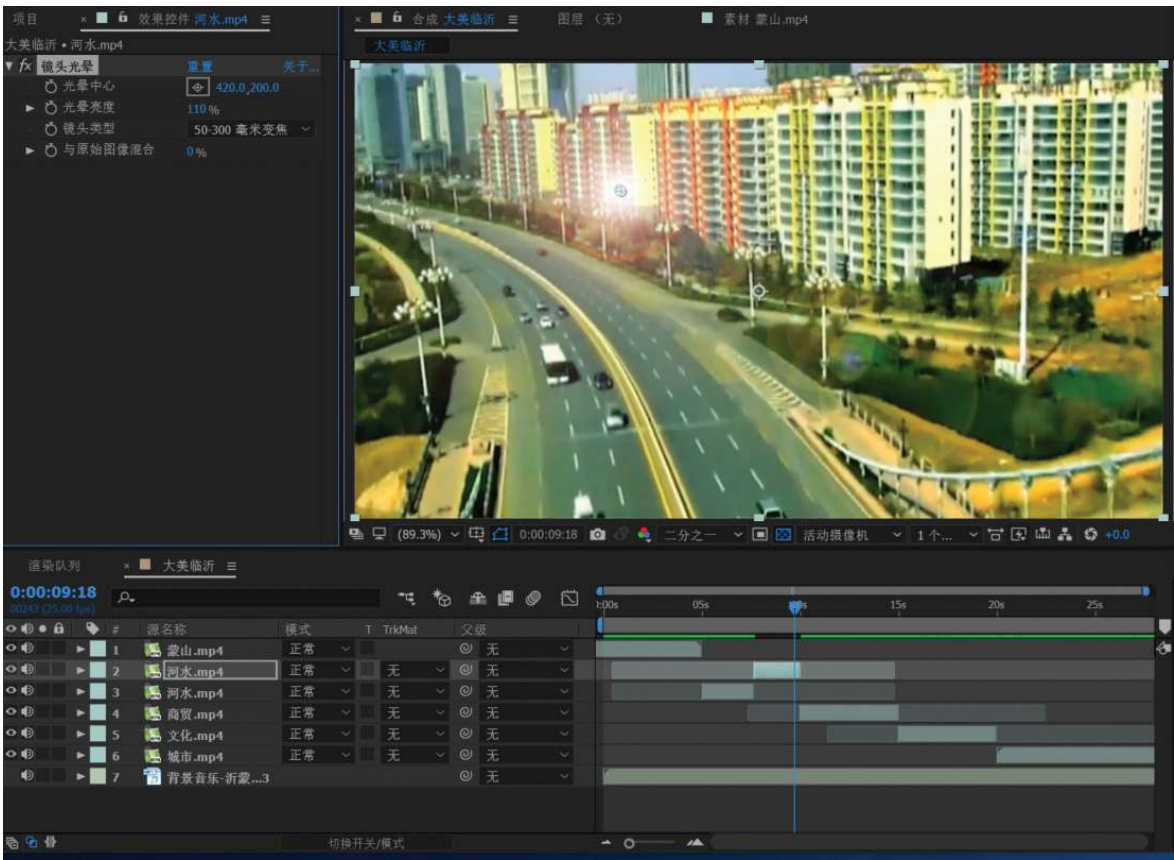


图 1-10 制作阳光照射特效（二）

此时，单击右侧“预览”面板上的▶按钮，或者按小键盘上的“0”键，可以观看合成的制作效果。

5. 渲染输出

如对制作效果满意，我们就可以将合成渲染输出成视频文件。

单击菜单栏“合成”按钮，选择“添加到渲染队列”命令（或者按 Ctrl+M 组合键），将合成添加到渲染队列面板上，如图 1-11 所示。

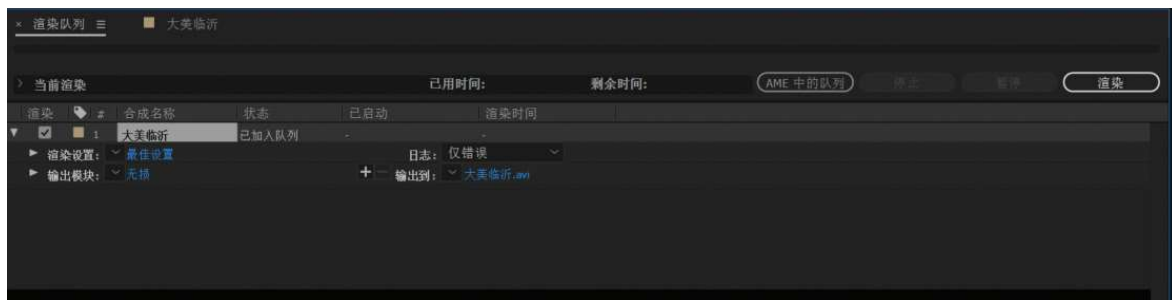


图 1-11 渲染输出

选择好渲染输出的文件格式和目录，单击右侧的“渲染”按钮，即可开始渲染。渲染成功结束后，可以在相应目录下找到视频文件，在播放器中观看制作效果。



任务总结

本任务有浓厚的“中国风”，类似风格在近年来的国赛、省赛中屡见不鲜。本项目设置的目的在于考查学生对多图层之间的结合能力以及关键帧动画的熟练程度。通过建立轨道遮罩、混合模式以及图层属性等功能的灵活运用，可以为本是单层的画面加入立体感和层次感，呈现出梦幻般的视觉效果。

知识归纳

影视基础知识

1. 什么是合成

Adobe After Effects 软件与 Photoshop 同是基于图层进行操作的，所以前者又有“会动的 PS”之称。通过软件将各种元素，如文字、图像、声音、视频、特效放置在不同的图层中，经过加工、组合，最终制作成成片的过程，叫作合成。

2. 数字视频概述

视频是一系列静态图像的集合。由于人的眼睛具有视觉暂留现象，所以一张张连续的图片快速播放时就会产生动态效果。

人类利用摄像机等视频捕获设备，将现实世界的影像转变成声音、色彩、亮度等电信号加以存储。随着计算机、数字摄影技术的不断发展，我们逐渐用采样、编码、压缩等技术，将这些信号转变为数字信号，以二进制的 0 和 1 记录在计算机的存储设备上。而借助计算机技术，我们能够实现对视频素材进行任意的剪辑、修改、复制、排序处理，这就是“非线性编辑”，如图 1-12 所示。

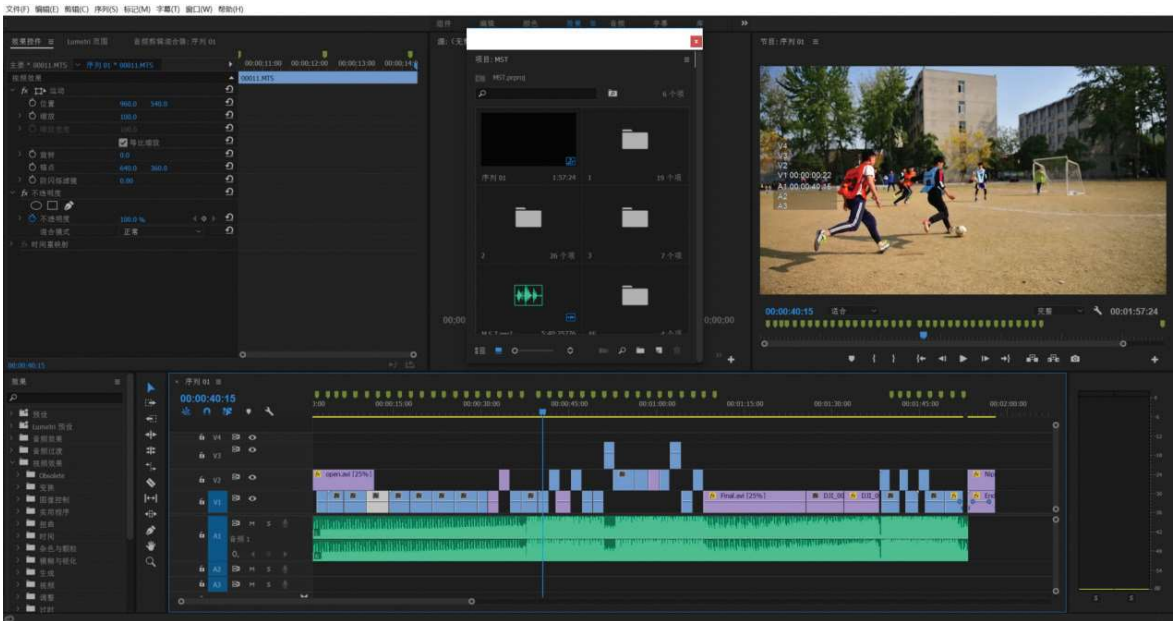


图 1-12 非线性编辑软件

3. 帧和帧速率

帧是构成视频的最小单位，视频中每一幅静态图像为一帧。而帧速率是指每秒钟能够播放的帧的数量，以 fps（帧 / 秒）为单位。帧速率越高，动态效果越好。

4. 长宽比和分辨率

像素长宽比是指每个像素的长度和宽度的比例值。目前数字视频最常见的是方形像素，即像素长宽比为 1 : 1。画面长宽比是指帧的长度和宽度之比。比如，标清电视的长宽比是 4 : 3，高清晰度的电视采用的长宽比是 16 : 9。

帧在画面中水平方向像素点和垂直方向像素点的乘积称为分辨率，它取决于录像设备、播放设备和显示设备。分辨率越高，视频越清晰。比如，之前的标准清晰度电视信号的分辨率为 720×576 。随着高清晰度录播技术的进步和设备的普及，高清分辨率 720P（ 1280×720 ）、全高清分辨率 1080P（ 1920×1080 ）的视频已成为主流。如今，我们还将迎来了 2K（ 2560×1440 ）、4K（ 3840×2160 ）等超高清晰度分辨率的视频信号。4K 高清信号画面，如图 1-13 所示。



图 1-13 4K 高清信号画面

Adobe After Effects CC 2017 的工作界面 扫一扫

Adobe After Effects CC 2017 配有 12 种预设工作界面，用户可以单击菜单栏“窗口”按钮，选择“工作区”命令，来选择预置工作界面。同时，Adobe After Effects CC 2017 也为用户提供可定制的自由界面。用户可以根据自身习惯和喜好，自由调整工作界面，并将调整过的工作界面保存。

图 1-14 所示为 Adobe After Effects CC 2017 系统定义的标准工作区。除最上方的菜单栏，它主要由以下几大面板组成。

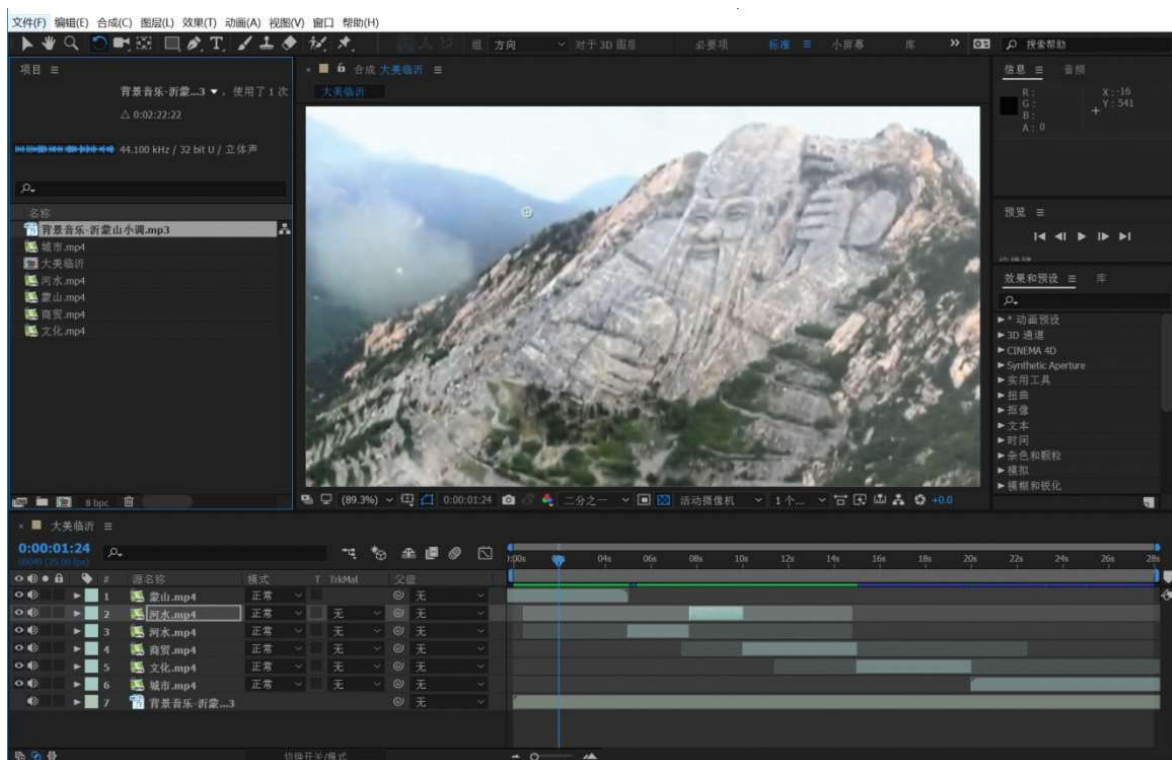


图 1-14 Adobe After Effects CC 2017 系统定义的标准工作区

1. 工具面板

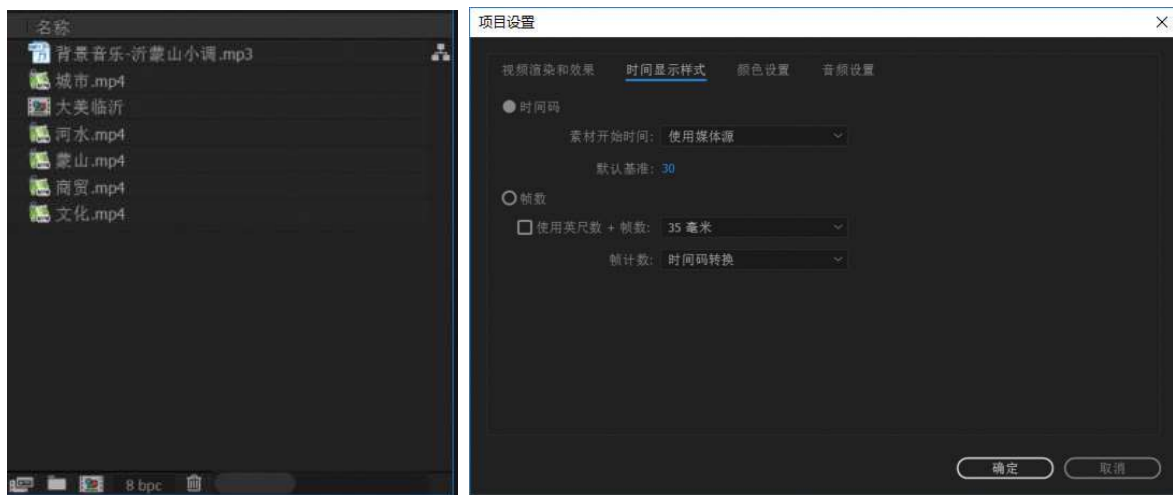
位于工作区最上方，Adobe After Effects CC 2017 提供的工具面板（图 1-15），可以对合成中的对象进行操作，同时借助图形工具，用户可以绘制图形或者蒙版。



图 1-15 工具面板

2. 项目面板

该面板是导入、组织、管理素材的面板。面板底部按钮，可以用来解释素材、新建文件夹分类管理素材、新建合成、删除素材以及修改项目设置。项目面板和项目设置对话框，如图 1-16 所示。



(a)

(b)

图 1-16 项目面板和项目设置对话框

3. 合成面板

执行“新建合成”命令创建一个合成，或者双击项目面板中已有合成，合成面板（图 1-17）才会生效。“合成设置”对话框可以进行相关设置：

合成名称：新建合成的名称。

预设：按照标准信号设置视频参数，也可以选择“自定义”手动设置参数。

尺寸：设置视频的宽度和高度。

像素长宽比：可选择制作视频的像素长宽比数值，并根据宽度和高度计算出画面长宽比。

分辨率：决定渲染质量。

持续时间：设置该合成的影片时长。

背景颜色：设置该合成的背景颜色。

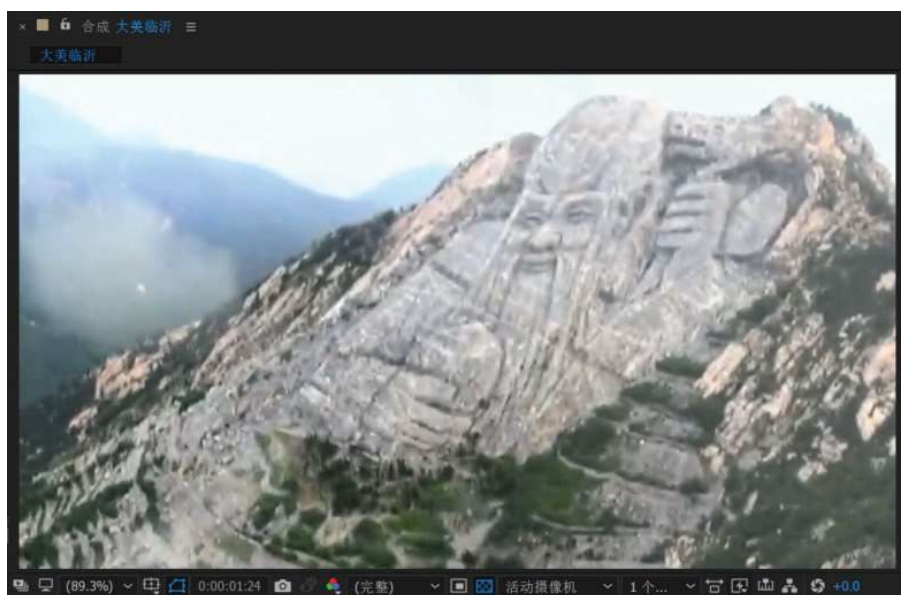


图 1-17 合成面板

合成面板的作用是进行合成效果的预览，用户也可以通过合成面板对图层的位置、缩放、旋转等属性直接进行操作。该面板大部分区域为显示区域，最下方为操作按钮区，主要按钮功能如下：

(91%) 设置合成预览画面的显示比例。

可用来设置是否显示标尺、参考线、网格、安全框等辅助显示工具。

用来切换遮罩是否显示。

0:00:01:24 显示当前时间，可编辑。

(完整) 可用来调整合成显示的分辨率，高分辨率画面清晰，低分辨率可以提升显示速度。

活动摄像机 可用来选择视图，在三维图层中作用显著。

4. 时间线面板

时间线面板是 Adobe After Effects CC 2017 中非常重要的一个面板，如图 1-18 所示。寄予时间对图层的编辑和操作几乎都是在该面板中完成。

时间线面板包括三大区域，分别是左侧的控制面板区域、右侧上方的时间线区域和右侧下方的层区域。

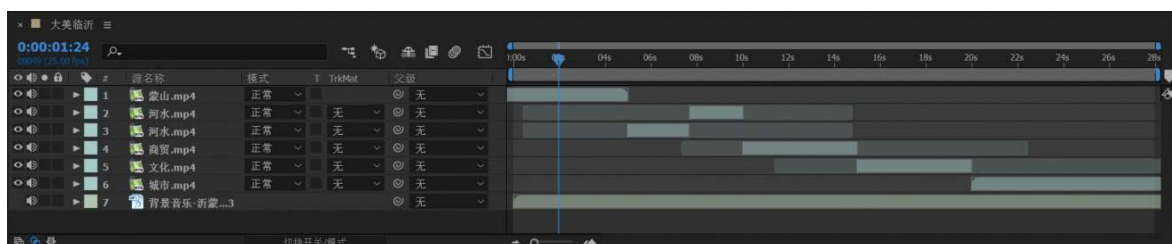


图 1-18 时间线面板

控制面板区域，可以实现对层的各种显示和性能特征的控制。比如，显示或隐藏、是否静音等。

时间线区域，包括时间标尺、指示器以及合成的持续时间。它是整个面板的时间基准，承担着指示时间的任务。

素材放入时间线后，以图层的形式、以时间为基准排列在层区域内。层区域可以修改图层的出点和入点。

5. 效果和预设面板

用户可通过该面板为所选图层添加特效和滤镜，是 Adobe After Effects CC 2017 的核心功能面板，如图 1-19（a）所示。

6. 效果控件面板

用户可在效果控件面板调整所选图层添加的特效属性，如图 1-19 所示。



（a）效果和预设面板

（b）效果控件

图 1-19 效果和预设面板以及效果控件面板

7. 其他面板

除上文介绍的面板外，Adobe After Effects CC 2017 还有其他诸如图层、素材等面板（图 1-20），它们的作用同样不可忽视。在今后的学习中，我们会逐一讲解。



(a) 图层面板

(b) 素材面板

图 1-20 图层以及素材面板

拓展微课堂—著名特效公司巡礼



电影作为一门艺术，已经深入人们的生活。一部优秀的电影，不仅要有跌宕起伏的剧情走向、性格鲜明的角色人物，也少不了赏心悦目的视觉奇观。一代又一代的电影从业人员，都在尽心竭力地利用时代最先进的科技手段，为观众带来一场又一场的视觉盛宴。

1975 年，美国著名导演乔治·卢卡斯为了拍摄他的代表作《星球大战》，创建了工业光魔特效公司，这是世界上第一家专门制作特效的公司，开创了电影特效行业。后来随着 CG 技术的发展，工业光魔特效公司迎来了发展的黄金时代，一举成为全球第一大特效制作公司。《星球大战》系列、《变形金刚》系列、《终结者》系列、《侏罗纪公园》系列以及《复仇者联盟》系列等都是公司的代表作。

1996 年，年轻的导演彼得·杰克逊决定将小说《指环王》拍成电影。由于当时的特效水平受限，想塑造出一个庞大的“中土”世界几乎是不可能完成的任务，没有特效公司愿意承担。这时，名不见经传的新西兰维塔数码特效公司站了出来，成为导演最得力的战友。经过导演和维塔数码的不懈努力，《指环王》系列电影最终取得了巨大的成功。而不足百人的维塔数码也在特效行业有了一席之地。著名导演詹姆斯·卡梅隆的科幻巨制《阿凡达》中的特效也是由这家公司负责的。

另外，负责电影《泰坦尼克号》特效的数字领域，打造了《蜘蛛侠》《最终幻想》的索尼影像工作室以及制作《碟中谍》系列、《哈利破特》系列的伊士曼柯达公司，都是世界上最顶尖的特效公司。



项目二

三维合成



项目描述

三维合成是视频合成中的一个重要功能，利用该功能，可以创建出三维动画效果。Adobe After Effects CC 2017 虽然无法与三维设计软件相比，但是三维空间的引入，可以让合成更加富有动感和冲击力。在这个项目中，我们主要讲解创建三维层、搭建三维场景及设置动画。

任务1 三维图层的合成



任务引入

在各项技能大赛和实际影视制作中，图层的相关操作是基础。只有熟练掌握了摄像机的运动、关键帧动画以及钢笔工具等技能，我们才能进行下一步的学习和探究。本任务提供素材，利用 Adobe After Effects CC 2017 软件，通过具体操作，可以实现梦幻般的视觉效果。三维图层的合成效果，如图 2-1 所示。

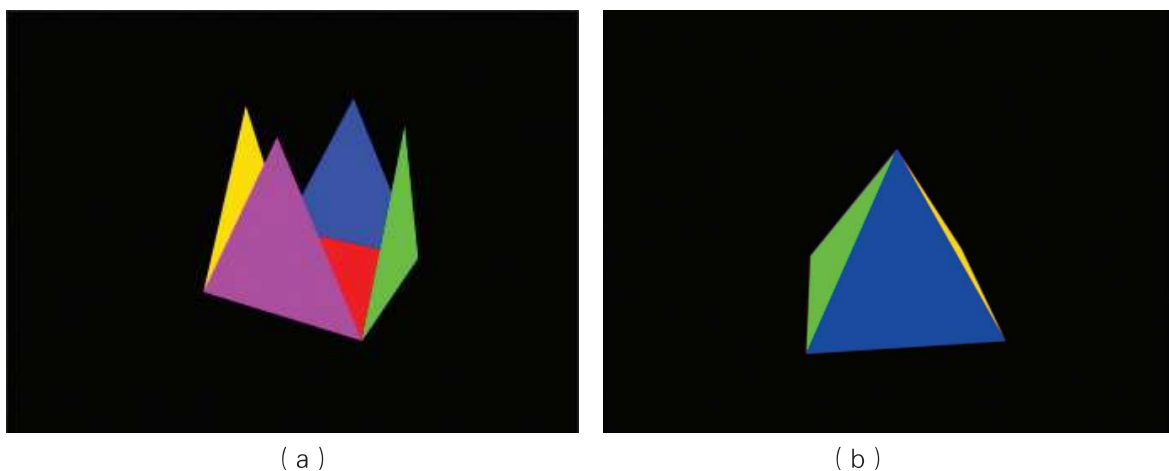


图 2-1 三维图层的合成效果



任务分析

本任务分四组镜头。第一、二组是根据背景大小来调整纯色图层大小和颜色，并把每一个纯色层设置成预合成，再用钢笔工具绘制形状；第三组为纯色图层调整锚点，调整其位置使之对齐；第四组是对纯色图层插入关键帧，调整数值，实现动态效果。

1. 知识目标

- (1) 掌握图层的创建及属性设置。
- (2) 掌握图层动画的设置方法。

2. 技能目标

能够完成简单三维动画的制作。



任务实施



1. 新建合成

运行 Adobe After Effects CC 2017 软件，新建合成，命名为“三维图层的合成”，设置宽高为“1356 × 1014 像素”，“帧速率”为“25 帧/秒”，“持续时间”为“6 秒”，“背景色”为“黑色”。开始创建纯色层，创建时五个纯色层每一个颜色都不能一样，设置宽高为“500 × 500 像素”，再建一个摄像机。

2. 制作纯色层的位置

将素材“五个纯色层和一个摄像机”拖入时间线面板，把所有纯色层的 3D 图层  打开，把最后一个纯色层的 X 轴改成“90°”，如图 2-2 所示。

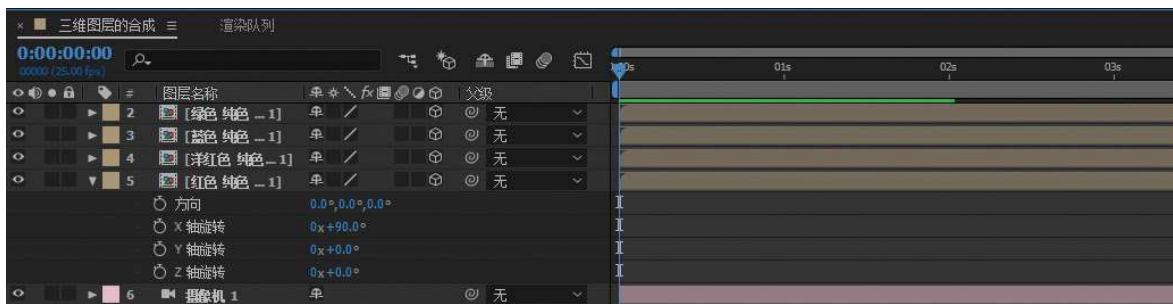


图 2-2 制作纯色层的位置（一）

选中“前四个纯色层”图层，按 A 键展开图层的“锚点”属性，将第二个数值改为“500”，选择前两个纯色层，下拉“变换”找到“方向”，把第二个数值改为“90°”，再把第一个纯色层“X 轴旋转”改为“-30°”，第二个改为“30°”，选中第三个和第四个纯色层图层，下拉“变换”找到“方向”，把第一个数值改为“270°”，再把第三个纯色层“X 轴旋转”改为“30°”，第四个改为“-30°”，如图 2-3 和 2-4 所示。



图 2-3 制作纯色层的位置（二）



图 2-4 制作纯色层的位置（三）



在 Adobe After Effects CC 2017 软件中，图层五大基本属性“锚点”“位置”“缩放”“旋转”“不透明度”，对应快捷键分别为 A、P、S、R、T。如果需要查看图层中存在关键帧动画的属性，可以直接选中该图层，按 U 键。

3. 制作纯色层的运动

选择“前四个纯色层”，把父子关系关联到“第五个纯色层”上，把时钟放在零秒，为“Z 轴旋转”插一个关键帧，拖到两秒将数值改为“180”，将实现一个金字塔旋转，如图 2-5 所示。

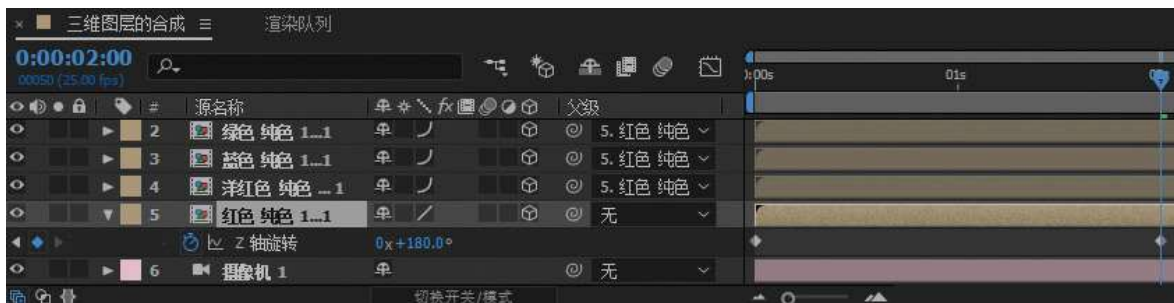


图 2-5 制作纯色层的运动（一）

选择“前四个纯色层”，将指针放在两秒处，打开“前四个的 X 轴旋转”全部插一个关键帧，然后拖到四秒，第一个和第四个纯色层改为“90°”，第二个和第三个纯色层改为“-90°”，如图 2-6 所示。

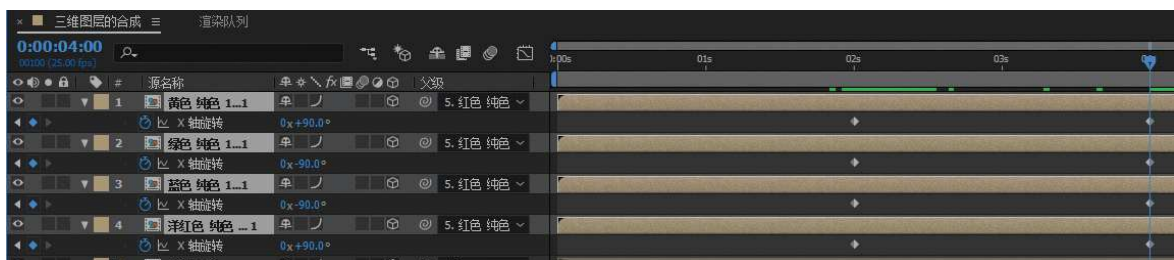


图 2-6 制作纯色层的运动（二）



任务总结

本项目主要运用了“图层属性的设置”和“图层关键帧动画的设置”两个知识点，进行了图层属性的多次设置，实现了最终效果。通过知识点的重复应用，学生加深了对三维图层和图层动画的理解，快速掌握了三维属性的设置，也锻炼了三维思想。

任务2 摄像机动画



任务引入

在此项目中，我们将运用“摄像机”和“关键帧”来实现图 2-7 呈现的视觉效果。



图 2-7 视觉效果图（一）



任务分析

首先整理素材，素材“山.psd”和“天空.psd”均为透明背景，需要以“素材”形式分层导入。可预先在 Photoshop 中处理，搭建好场景，如图 2-8 所示。

1. 知识目标

（1）熟练图层的创建及属性设置。

（2）掌握摄像机的创建。



图 2-8 视觉效果图（二）

(3) 掌握摄像机动画的设置。

2. 技能目标

能够完成简单摄像机拍摄的动画制作。



任务实施



1. 新建合成

运行 Adobe After Effects CC 2017 软件, 新建合成, 命名为“摄像机运动”, 设置宽高为“1024×680 像素”, “帧速率”为“25 帧/秒”, “持续时间”为“5 秒”, “背景色”为“黑色”。导入种类选择“素材”, 并分层导入, 分别将素材重命名为“天空”“山”。

2. 搭建场景

将素材“天空”“山”拖入时间线面板, 如图 2-9 所示。

选中图层“天空”“山”, 按 P 键打开图层位置属性, 按 Shift+S 键打开图层缩放属性, 将天空素材作为背景, 如图 2-10 所示。



图 2-9 搭建场景 (一)

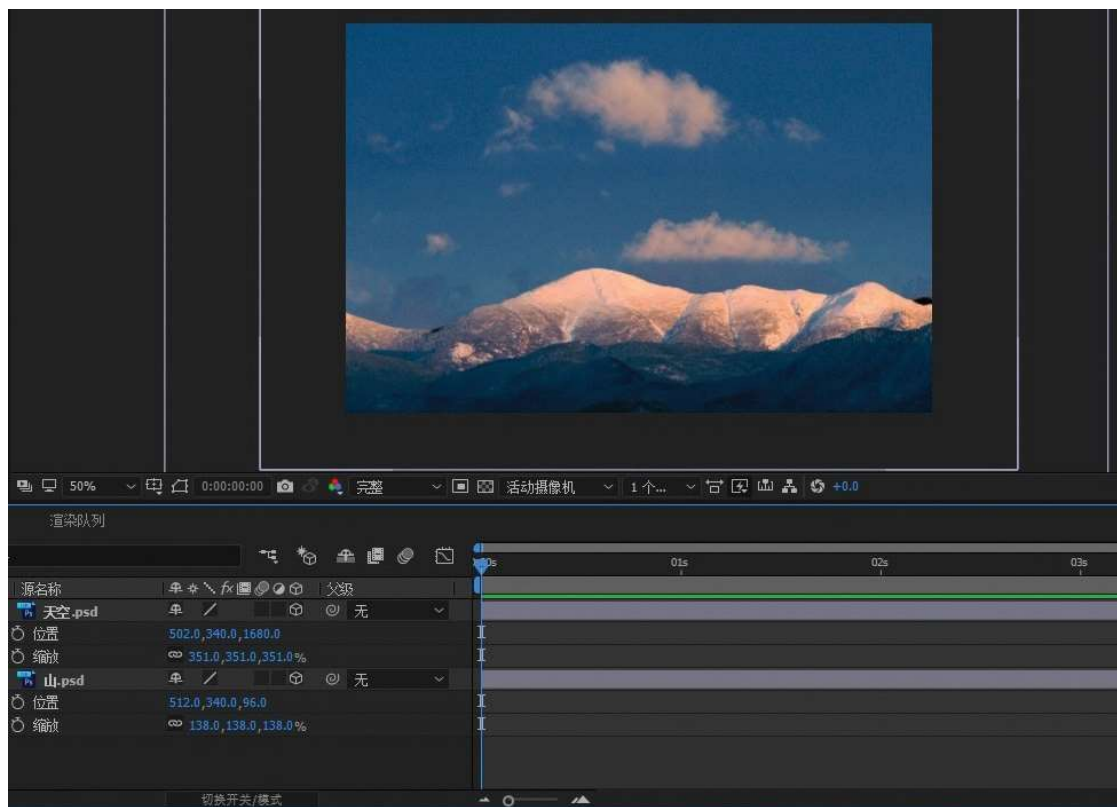


图 2-10 搭建场景 (二)

选中“天空”图层，将“缩放”参数改为“351”，“位置”参数改为“502.0, 340.0, 1680.0”；选中“山”图层，将“缩放”参数改为“138”，“位置”参数改为“512.0, 340.0, 96.0”，如图 2-11 所示。



图 2-11 修改位置参数

3. 添加摄像机和关键帧完成视频

找到图层—新建—摄像机，添加摄像机，摄像机参数如图 2-12 所示。

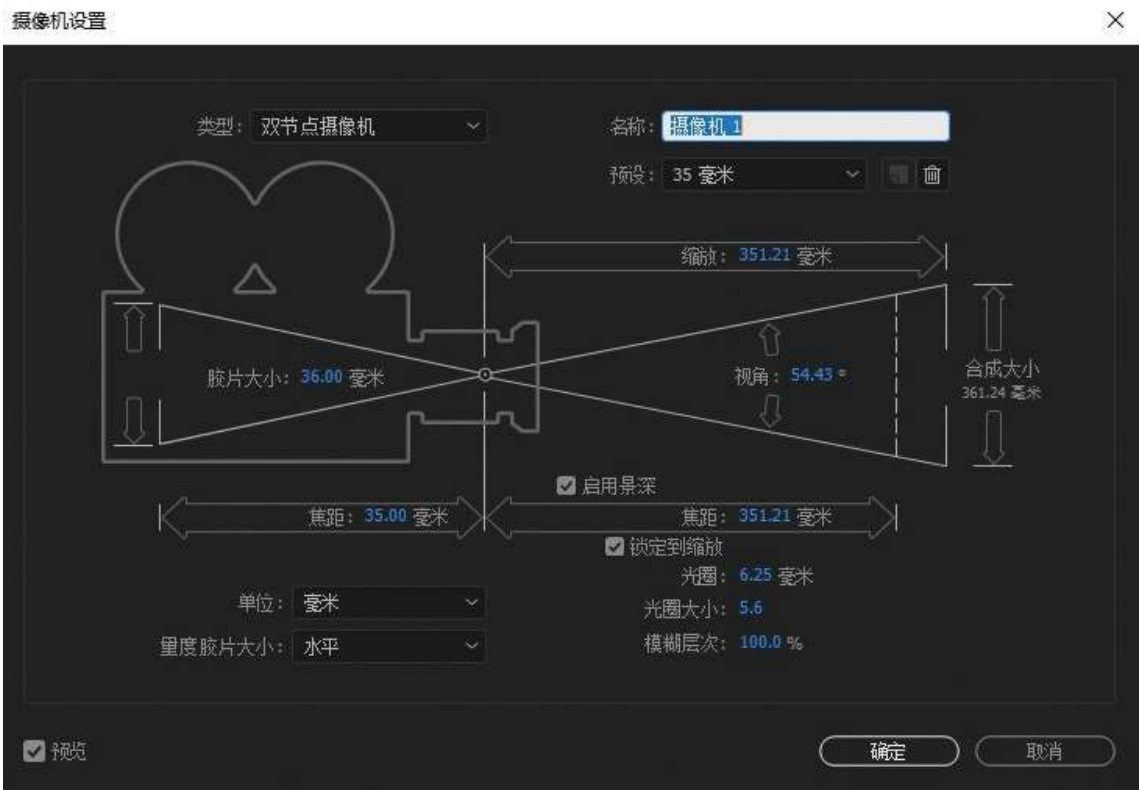


图 2-12 摄像机参数（一）

打开摄像机图层—变换设置目标点，并添加位置关键帧，如图 2-13 所示。把指针移动到第四秒，设置位置的第二个关键帧，选中位置的两个关键帧，按 F9，设置缓动帧，如图 2-14 所示。



图 2-13 添加位置关键帧

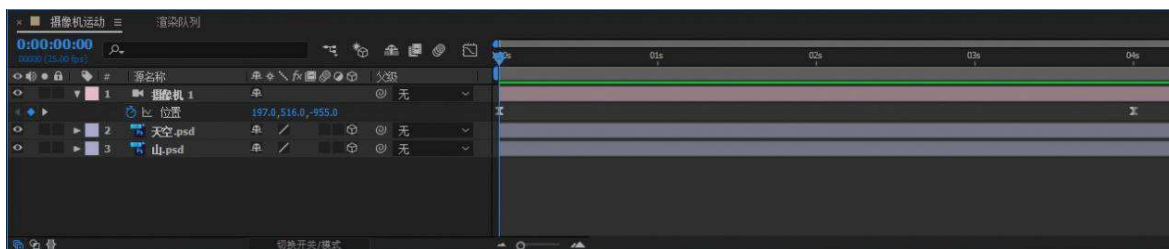


图 2-14 设置缓动帧（一）

4. 渲染输出

按 Ctrl+M 组合键打开渲染窗口，对影片进行渲染输出。



任务总结

本任务主要将“摄像机”“三维图层”“图层的摆放”等多个知识点相互融合并且灵活运用，最终实现目标效果。本实例的效果可通多种不同方式加以实现，学生在掌握三维图层和摄像机等知识点后，可以发挥更多的创造性。

任务3 三维灯光的使用



任务引入

在此任务中，我们将运用“纯色层”“关键帧”“三位图层的运用”等小技巧来实现图 2-15 中的视觉效果。



图 2-15 视觉效果图（三）



任务分析

本任务以三维图层的搭建和灯光的运用作为重点。

1. 知识目标

- （1）熟练三维图层的搭建。
- （2）掌握灯光的运用。
- （3）理解灯光的照射方向。

2. 技能目标

能够完成灯光特效的动画制作。



任务实施



1. 新建合成

运行 Adobe After Effects CC 2017 软件, 新建合成, 命名为“三维灯光”, 设置宽高为“1280×720 像素”, “帧速率”为“25 帧/秒”, “持续时间”为“10 秒”, “背景色”为“黑色”, 如图 2-16 所示。



图 2-16 新建合成 (一)

2. 搭建场景

先建立一个蓝色的纯色层, 再建立一个文字图层, 输入“三维灯光”, 如图 2-17 所示。

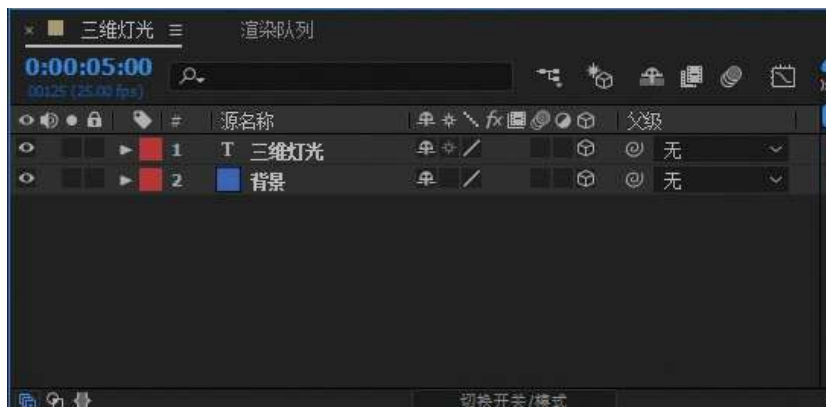


图 2-17 搭建场景 (三)

打开这两个图层的 3D 图层，设置背景和文字的图层位置，选中两个图层按 P 键打开图层位置属性，背景的“位置”参数为“640，360，360”，文字图层的“位置”参数为“642，332，0”，如图 2-18 所示。

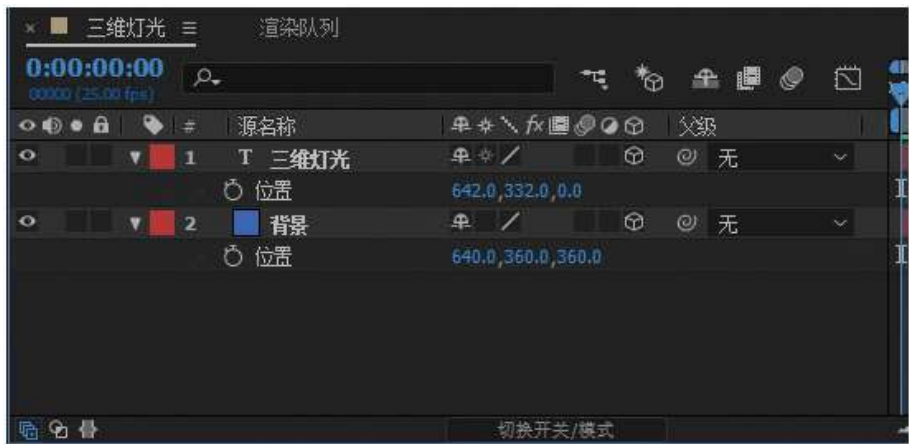


图 2-18 设置位置参数

之后创建灯光和摄像机（创建摄像机的目的能让效果显得更加真实），如图 2-19 所示。



图 2-19 创建灯光和摄像机

灯光参数如图 2-20，摄像机参数如图 2-21 所示。



图 2-20 灯光参数

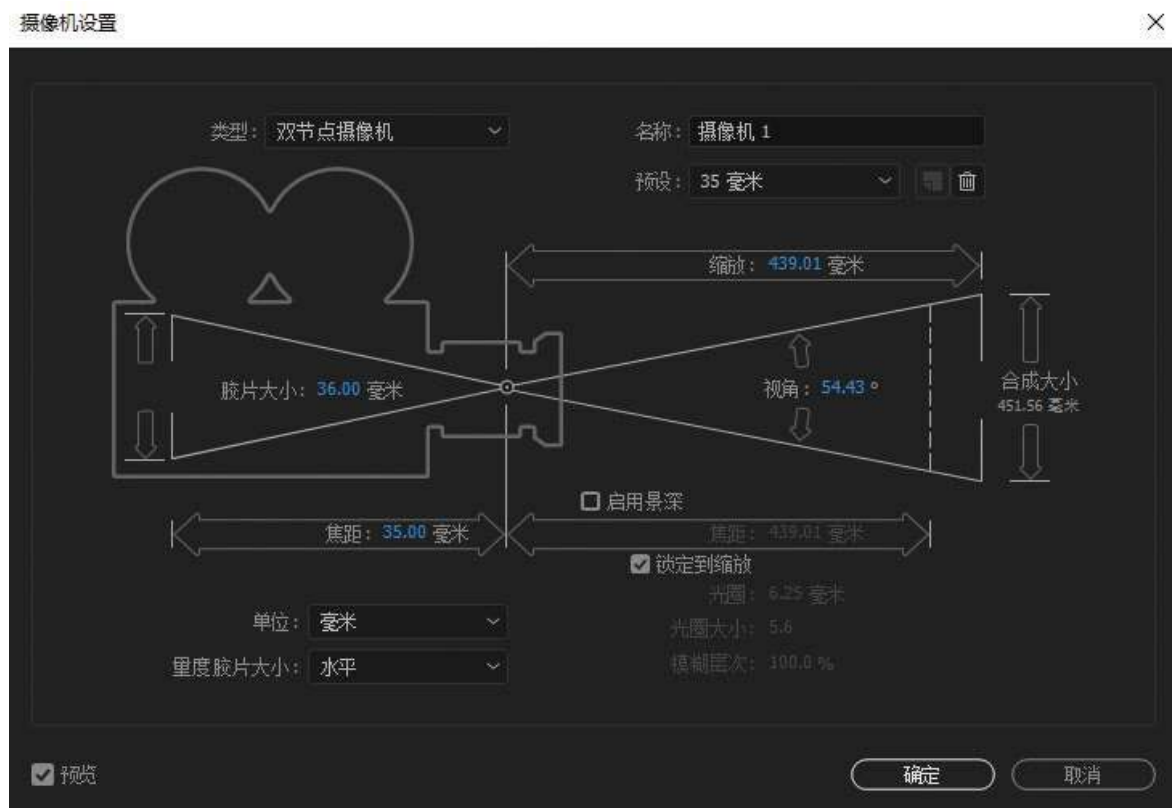


图 2-21 摄像机参数

3. 添加关键帧完成视频

点击灯光图层，添加第一个关键帧，按 P 键打开位置属性，“位置”参数为“1714, 305, 466”，如图 2-22 所示。

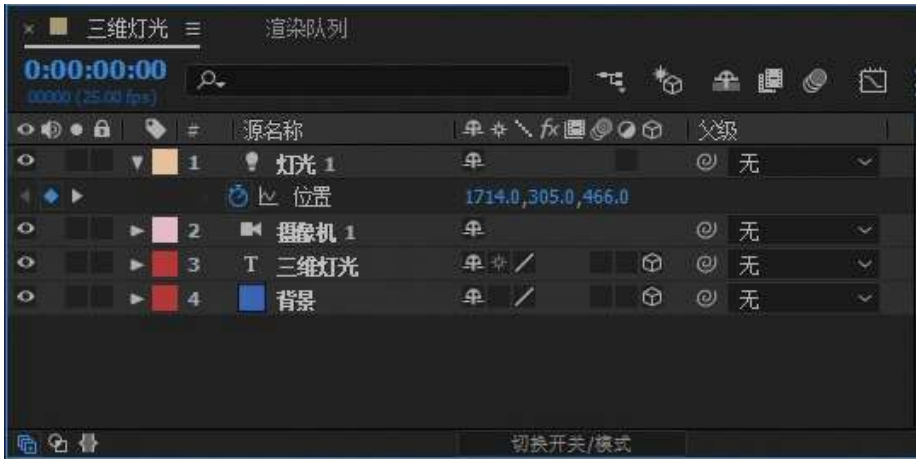


图 2-22 添加第一个关键帧

将指针移动到第 5 秒插入第二个关键帧，“位置”参数为“843, -102, -1185”。选中位置的两个关键帧，按 F9，设置缓动帧，可以让动画更加顺滑，不那么死板，如图 2-23 所示。

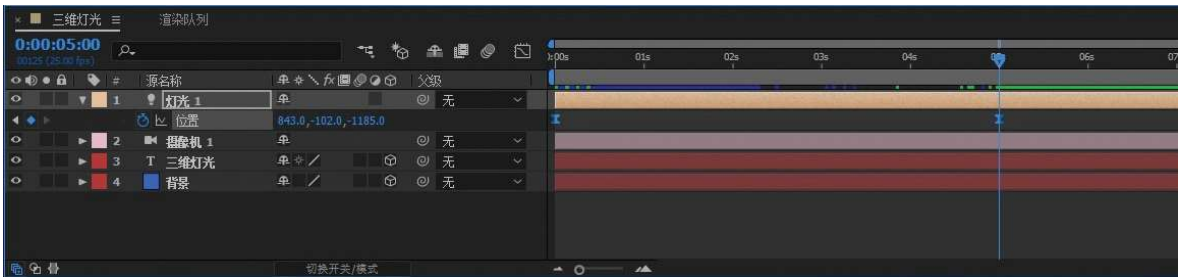


图 2-23 设置缓动帧（二）

最后视觉效果图如图 2-24 所示。



图 2-24 最终效果

4. 渲染输出

按“Ctrl+M”组合键打开渲染窗口，对影片进行渲染输出。



任务总结

本任务主要将“灯光”“三维图层”“文字的摆放”“文字图层打开阴影开关”等多个知识点相互融合，学生灵活运用，才能实现最终效果。本任务的效果可通过多种方式加以实现，也锻炼了学生对灯光和文字等素材的灵活应用。



项目三

文字动画合成



项目描述

本项目通过案例教学，让学生在 Adobe After Effects CC 2017 中学习制作文字动画，灵活使用文字工具，并按照流程制作作品，完成目标项目。

任务1 路径文字动画



任务引入

在影视作品中离不开文字的修饰，路径文字动画将使得文字的表现更具有吸引力。本任务将重点讲解文字工具的使用方法和路径文字的设置技巧，其制作效果如图 3-1 所示。



图 3-1 《沂蒙精神》制作效果



任务分析

首先通过文字工具和特效对文字进行修饰，然后通过钢笔工具绘制路径，并将路径指定给文字，制作文字沿路径移动的动画。

1. 知识目标

- (1) 掌握文字工具的使用方法。
- (2) 掌握路径文字的添加方法和常见文字特效的使用方法。

2. 技能目标

能利用路径文字制作不同的动画效果。



任务实施

1. 新建合成

运行 Adobe After Effects CC 2017 软件，新建合成，命名为“沂蒙精神”，设置宽高为“720×576 像素”，像素长宽比为“D1/DV PAL (1.09)”，“帧速率”为“25



帧/秒”，“持续时间”为“10 秒”，“背景色”为“黑色”，点击确定，如图 3-2 所示。



图 3-2 新建合成（二）

双击项目窗口空白处，导入素材“背景.jpg”“彩带.JPG”“拥军支前.png”“红嫂群体雕塑.png”。

2. 制作第一组镜头

（1）将素材“背景.jpg”拖到时间线上，选中该图层按回车键，更改图层名称为“背景上.jpg”。

（2）按“Ctrl+D”键复制该图层，选中上面的图层按回车键，重命名为“背景下.jpg”。

（3）选择“背景下.jpg”图层，使用矩形工具在合成窗口的下半部分绘制一个矩形蒙版，只显示该图片的下半部分，效果如图 3-3 所示。

（4）选择“背景上.jpg”图层，使用矩形工具在合成窗口的上半部分绘制一个矩形蒙版，只显示该图片的上半部分，效果如图 3-4 所示。

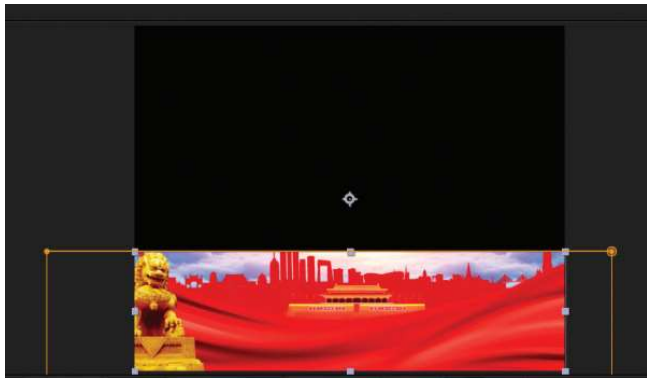


图 3-3 视觉效果图（四）



图 3-4 视觉效果图（五）

(5) 将素材“红嫂群体雕塑.png”拖曳到图层“背景上.jpg”和“背景下.jpg”之间, 展开红嫂群体雕塑图层属性, 设置“缩放”的数值为“40%”, 选择菜单命令“图层>图层样式>外发光”, 为雕塑添加外发光特效, 在图层属性中设置外发光的“大小”为“20”, 如图 3-5 所示。

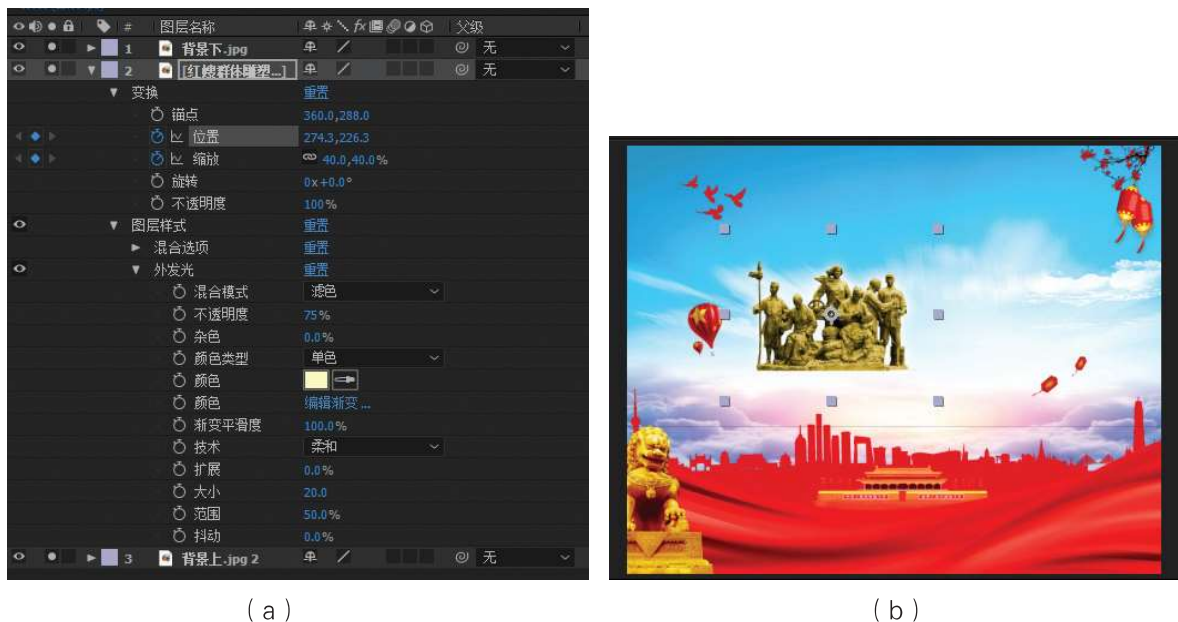


图 3-5 设置图层样式“外发光”参数及其效果

(6) 将素材“拥军支前.png”拖曳到图层“背景上.jpg”和“红嫂群体雕塑.png”之间, 展开拥军支前图层属性, 设置“缩放”的数值为“56%”, 选择菜单命令“图层>图层样式>外发光”, 为拥军支前添加外发光特效, 在图层属性中设置外发光的“大小”为“20”, 移动图片到合适位置, 如图 3-6 所示。



图 3-6 显示效果

(7) 将时间线指针移到第 3 秒, 启动红嫂群体雕塑图层的“位置”关键帧, 将时间指针移到第 0 帧处, 调整红嫂群体雕塑的位置到背景下层, 如图 3-7 所示。从而制作了红嫂群体雕塑从左下侧跳跃到斜上方的动画。



图 3-7 图层显示效果 (一)

(8) 将时间线指针移到第 3 秒处, 启动红嫂群体雕塑图层的“不透明度”关键帧, 如图 3-8 所示。将时间线指针移到第 4 秒处, 设置“不透明度”的数值为“0”, 制作红嫂群体雕塑淡出的效果。

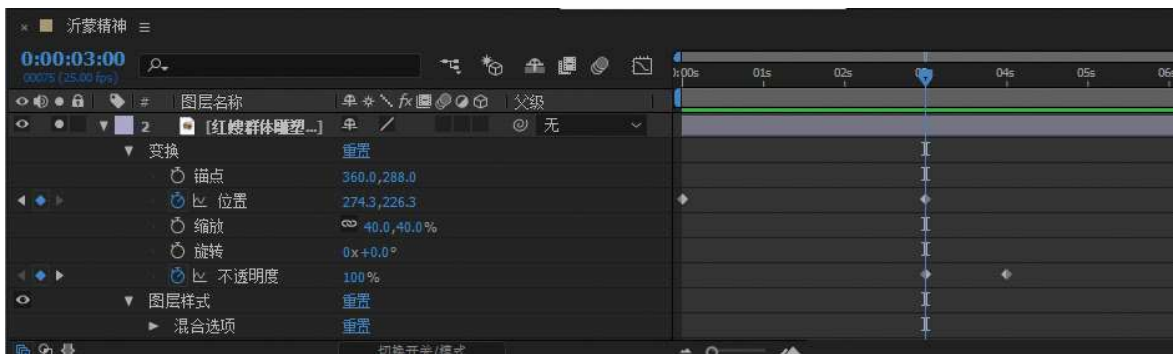


图 3-8 关键帧的位置

(9) 用同样的方法设置“拥军支前.png”, 制作拥军支前雕塑从右下侧到斜上方的动画, 效果如图 3-9 所示。

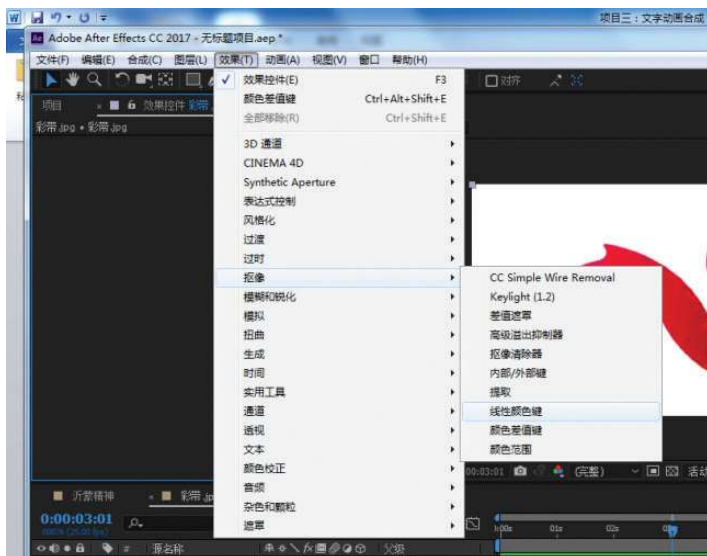


图 3-9 图层显示效果（二）

3. 制作第二组镜头

（1）将素材“彩带.jpg”拖曳到时间线的顶层，按住“Ctrl+Shift+C”重组图层产生一个新的合成层，重命名该合成层为“彩带”。双击该图层进入“彩带”合成，选择彩带图层，单击菜单命令“效果>抠像>线性颜色键”，添加键控特效，在效果控件面板中，使用吸管吸取彩带图层的白底，设置“颜色容差”为“10”，将彩带的白底去掉，如图 3-10 所示。

（2）单击工具箱中的文字工具 **T**，在合成窗口中单击，出现文字输入光标，输入文字“弘扬沂蒙精神 建设美好家园”，在字符面板中设置字体为“微软雅黑”，字号为 36 号，填充颜色为深蓝色 RGB（240，12，12），白色描边。



（a）



（b）

图 3-10 设置彩带图层的颜色键特效参数和图层属性