

# After Effects CS6 影视后期合成案例教程 (第2版)

伍福军 主编



- 将知识点融入42个案例中进行讲解
- 配有电子课件、素材、教学视频等教学资源
- 案例取自实际设计项目，强化项目设计的应用能力

教材预览、申请样书



微信公众号: pup6book



北京大学出版社  
PEKING UNIVERSITY PRESS

21 世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材

# After Effects CS6 影视后期合成案例教程 (第 2 版)

主 编 伍福军  
副主编 王 莉 张巧玲  
主 审 张喜生



北京大学出版社  
PEKING UNIVERSITY PRESS

## 内 容 简 介

本书在编写过程中,将 After Effects CS6 的基本功能和新功能融入实例的讲解过程中,使读者可边学边练,既能掌握软件功能,又能尽快掌握实际操作。本书内容丰富,分为 After Effects CS6 基础知识、图层与遮罩、绘画工具的使用、创建文字特效、色彩校正与调色、抠像技术、创建三维空间、运动跟踪技术和综合案例九部分。

本书既可作为高职高专院校及中等职业院校计算机专业的教材,也可以作为影视后期特效制作人员与爱好者的参考用书。

## 图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6 影视后期合成案例教程/伍福军主编. —2 版. —北京:北京大学出版社, 2015.5  
(21 世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材)

ISBN 978-7-301-25752-4

I. ①A… II. ①伍… III. ①图像处理软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 089541 号

|       |                                           |
|-------|-------------------------------------------|
| 书 名   | After Effects CS6 影视后期合成案例教程(第 2 版)       |
| 著作责任者 | 伍福军 主编                                    |
| 策划编辑  | 孙 明                                       |
| 责任编辑  | 李瑞芳                                       |
| 标准书号  | ISBN 978-7-301-25752-4                    |
| 出版发行  | 北京大学出版社                                   |
| 地 址   | 北京市海淀区成府路 205 号 100871                    |
| 网 址   | http://www.pup.cn 新浪微博:@北京大学出版社           |
| 电子信箱  | pup_6@163.com                             |
| 电 话   | 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667    |
| 印 刷 者 | 北京鑫海金澳胶印有限公司                              |
| 经 销 者 | 新华书店                                      |
|       | 787 毫米×1092 毫米 16 开本 17.25 印张 彩插 4 405 千字 |
|       | 2011 年 1 月第 1 版                           |
|       | 2015 年 5 月第 2 版 2015 年 5 月第 1 次印刷         |
| 定 价   | 42.00 元                                   |

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话:010-62752024 电子信箱:fd@pup.pku.edu.cn

图书如有印装质量问题,请与出版部联系,电话:010-62756370

## 第2版前言

本书是在前版的基础上,根据编者多年的教学经验编写而成。全书精心挑选42个经典案例进行详细讲解,并通过这些案例的配套练习来巩固所学的内容。本书采用实际操作与理论分析相结合的方法,让学生在案例的制作过程中培养设计思维并掌握理论知识,同时,扎实的理论知识又为实际操作奠定坚实的基础,使学生每做完一个案例就会有所收获,从而提高学生的动手能力与学习兴趣。

编者对本书的编写体系进行了精心设置,按照“效果预览→本案例画面及制作步骤(流程)分析→详细操作步骤→举一反三”这一思路编排,从而达到以下效果:第一,力求通过影片预览效果增加学生的积极性和主动性;第二,通过案例画面效果及制作步骤(流程)分析,使学生了解整个案例的制作流程、案例用到的知识点和制作的大致步骤;第三,通过案例详细操作步骤,使学生掌握整个案例的制作过程和需要注意的细节;第四,通过举一反三,使学生对所学知识进一步得到巩固,提高了对知识的迁移能力。

本书具有以下知识结构。

第1章 After Effects CS6 基础知识,主要通过4个案例介绍 After Effects CS6 的相关基础知识和影视后期特效合成操作流程。

第2章 图层与遮罩,主要通过4个案例介绍各种图层的概念、创建、基本操作和高级操作,以及遮罩动画的制作方法和技巧。

第3章 绘画工具的使用,主要通过3个案例介绍使用各种绘画工具绘制形状图形和形状图形属性管理。

第4章 创建文字特效,主要通过7个案例全面介绍使用各种特效配合文字工具制作文字特效的方法、技巧和流程。

第5章 色彩校正与调色,主要通过5个案例全面介绍色彩校正与调色特效的使用方法、技巧和色彩校正与调色的流程。

第6章 抠像技术,主要通过5个案例介绍各种抠像特效的使用方法和技巧。

第7章 创建三维空间,主要通过4个案例介绍创建三维空间的原理、方法和技巧。

第8章 运动跟踪技术,主要通过3个案例介绍画面稳定技术、一点跟踪技术、四点跟踪技术和跟踪的原理。

第9章 综合案例,主要通过7个案例对前面所学知识进行巩固,包括插件的概念、插件收集、插件安装以及插件的使用方法和技巧等。

编者将 After Effects CS6 的基本功能和新功能融入案例的讲解过程中,使读者可以边学边练,既能掌握软件功能,又能尽快掌握实际操作。读者通过本书可随时翻阅、查找所需效果的制作内容。本书每章都配有 After Effects CS6 输出的文件、节目源文件、PPT 课件、教学视频和素材文件等,可登录 [www.pup6.cn](http://www.pup6.cn) 下载。

本书第1章至第4章为伍福军编写,第5章和第8章为王莉编写,第6、7章和第9章为张巧玲编写。

对于书中所涉及的影视截图和人物摄影图片,仅作为教学范例使用,版权归原作者及制作公司所有,本书编者在此对他们表示真诚的感谢!

由于编者水平有限,书中可能存在疏漏之处,敬请广大读者批评指正!联系电子信箱:763787922@qq.com 或 281573771@qq.com。

编 者

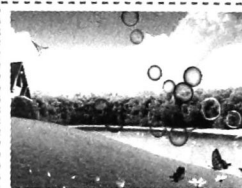
2014年12月

# 目 录

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 第 1 章 After Effects CS6 基础知识 .....  | 1   |
| 案例 1 影视合成与特效制作的基本概念 .....           | 2   |
| 案例 2 After Effects CS6 界面介绍 .....   | 8   |
| 案例 3 After Effects CS6 相关参数设置 ..... | 15  |
| 案例 4 影视后期特效合成的操作流程 .....            | 22  |
| 第 2 章 图层与遮罩 .....                   | 36  |
| 案例 1 图层的创建与使用 .....                 | 37  |
| 案例 2 图层的基本操作 .....                  | 43  |
| 案例 3 图层的高级操作 .....                  | 48  |
| 案例 4 遮罩动画的制作 .....                  | 56  |
| 第 3 章 绘画工具的使用 .....                 | 62  |
| 案例 1 绘画工具基本介绍 .....                 | 63  |
| 案例 2 使用绘画工具绘制各种形状的<br>图形 .....      | 71  |
| 案例 3 形状属性与管理 .....                  | 76  |
| 第 4 章 创建文字特效 .....                  | 83  |
| 案例 1 制作时码动画文字效果 .....               | 84  |
| 案例 2 制作眩目光文字效果 .....                | 88  |
| 案例 3 制作预设文字动画 .....                 | 91  |
| 案例 4 制作变形动画文字效果 .....               | 95  |
| 案例 5 制作空间文字动画 .....                 | 99  |
| 案例 6 卡片式出字效果 .....                  | 103 |
| 案例 7 玻璃切割效果 .....                   | 109 |
| 第 5 章 色彩校正与调色 .....                 | 116 |
| 案例 1 常用校色特效介绍 .....                 | 117 |
| 案例 2 给视频调色 .....                    | 125 |
| 案例 3 制作晚霞效果 .....                   | 128 |
| 案例 4 制作水墨山水画效果 .....                | 135 |
| 案例 5 给美女化妆 .....                    | 141 |

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| 第6章 抠像技术 .....                 | 147 |
| 案例1 蓝频抠像技术 .....               | 148 |
| 案例2 亮度抠像技术 .....               | 152 |
| 案例3 半透明度抠像技术 .....             | 155 |
| 案例4 毛发抠像技术 .....               | 161 |
| 案例5 替换背景 .....                 | 166 |
| 第7章 创建三维空间 .....               | 171 |
| 案例1 制作空间网格线 .....              | 172 |
| 案例2 制作人物长廊 .....               | 178 |
| 案例3 创建三维空间中旋转的文字<br>效果 .....   | 186 |
| 案例4 制作旋转的立方体效果 .....           | 191 |
| 第8章 运动跟踪技术 .....               | 195 |
| 案例1 画面的稳定 .....                | 196 |
| 案例2 一点跟踪 .....                 | 200 |
| 案例3 四点跟踪 .....                 | 205 |
| 第9章 综合案例 .....                 | 209 |
| 案例1 动态背景 .....                 | 210 |
| 案例2 穿梭线条效果 .....               | 216 |
| 案例3 旋转光球效果 .....               | 222 |
| 案例4 展开的倒计时效果 .....             | 228 |
| 案例5 After Effects 插件基础知识 ..... | 239 |
| 案例6 霓虹灯效果 .....                | 244 |
| 案例7 灵动光线效果 .....               | 258 |
| 参考文献 .....                     | 267 |

# 第 1 章



## After Effects CS6 基础知识

### 技能点

- 案例 1: 影视合成与特效制作的基本概念
- 案例 2: After Effects CS6 界面介绍
- 案例 3: After Effects CS6 相关参数设置
- 案例 4: 影视后期特效合成操作流程

### 说明

本章主要通过 4 个案例的介绍,全面讲解影视后期合成与特效制作的基础、After Effects CS6 界面、相关参数设置和影视后期特效合成操作的流程。

After Effects CS6 是 Adobe 公司推出的一款主流非线性编辑软件,主要定位在高端的影视特效制作方面。它不但在专业制作中表现超强,兼容性好,而且可与 Adobe 公司的其他软件实现无缝转换。After Effects CS6 拥有大量优秀的外挂插件,因而使 After Effects CS6 编辑合成能力得到空前的加强。

After Effects CS6 软件是进行专业影视包装设计和后期特效合成的利器,能完成各种影视制作任务。它具备图形绘制、动态遮罩、蒙版、抠像、校色、运动追踪、三维图层、文字特效和合成等强大功能,且与 Adobe 公司其他软件能够完美地交互兼容。现在,After Effects CS6 广泛应用于个人计算机(Personal Computer 简称 PC)。

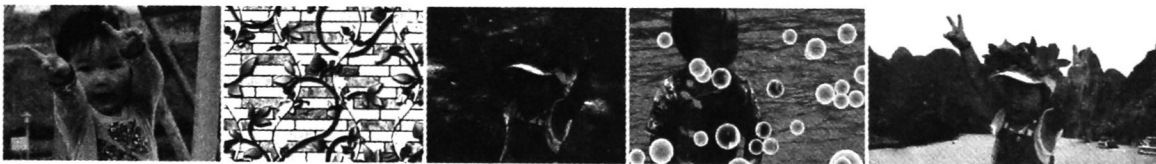
## 案例 1 影视合成与特效制作的基本概念

### 一、效果预览

案例效果在本书提供的配套素材中的“第 1 章 After Effects CS6 基础知识/案例效果/案例 1.mov”文件中,可通过预览效果对本案例有一个大致的了解。本案例主要介绍影视合成与特效制作的基本概念,为后面章节的学习打下基础。

### 二、本案例画面及制作步骤(流程)分析

案例部分画面效果如下:



案例制作的大致步骤:

①视频制式和帧速率的概念    ②场的概念    ③图层的概念    ④通道的概念  
⑤遮罩    ⑥特效    ⑦键控    ⑧关键帧    ⑨画面宽高比    ⑩视频编码    ⑪常用的  
图像、视频和数字音频格式。

### 三、详细操作步骤

案例引入:

- (1) 影视后期特效合成需要掌握哪些基本概念?
- (2) 常用的图像、视频和音频主要有哪些格式?
- (3) After Effects CS6 中的特效主要有哪些作用?

#### 1. 视频制式和帧速率的概念

在电视系统中,不同的视频制式对应不同的帧速率。要想在电视系统中正确地播放和显示画面,必须根据不同的视频制式来选择相应的帧速率。目前,世界上用于彩色电视广

播的制式主要有以下3种。

(1) NTSC 制式。NTSC 是英文 National Television System Committee(美国国家电视系统委员会)的缩写,是由美国在 1953 年制定的彩色电视广播标准。它对应的帧速率为 29.97 帧/秒。采用 NTSC 制式的国家主要有美国、日本、韩国、加拿大和菲律宾。

(2) PAL 制式。PAL 是英文 Phase Alteration Line(逐行倒相)的缩写,是由联邦德国在 1962 年制定的彩色电视广播标准。它对应的帧速率为 25 帧/秒。采用 PAL 制式的国家主要有德国、中国、英国、澳大利亚和新加坡。

(3) SECAM 制式。SECAM 是法文 Séquentiel Couleur A Mémoire(按照顺序传送色彩和存储)的缩写。是由法国在 1966 年制定的彩色电视广播标准。它对应的帧速率为 25 帧/秒。采用 SECAM 制式的国家主要有法国、埃及和俄罗斯。

**提示:** 帧速率是指视频媒体每秒钟播放的画面帧数,即每秒显示多少个完整的图像画面。

**视频播放:** “视频制式和帧速率的概念”的详细介绍,请观看“视频制式和帧速率的概念.wmv”。

## 2. 场的概念

在电视机播放过程中是以隔行扫描的方式来显示图像的。要显示一幅完整的图像,需要通过两次扫描来交错显示奇数行和偶数行,每扫描一次就称为一“场”。其实,在电视屏幕上出现的画面并不是完整的,它实际上是如图 1.1 所示的半“帧”图像,由于扫描的高速度和人眼睛的视觉暂留现象,所以观众看到的图像是一幅如图 1.2 所示的完整图像。



图 1.1



图 1.2

**视频播放:** “场的概念”的详细介绍,请观看“场的概念.wmv”。

## 3. 图层的概念

在计算机图形图像处理过程中,图层是最基本,也是最重要的概念之一。在所有图形图像应用软件中都要用到图层这个概念。用户可以理解成,创作的最终图像是由多张没有厚度的,具有不同内容且透明的图片叠加组成的最终画面,如图 1.3 所示,每一张图片就称为一个图层。它们相互之间是独立的,用户可以对其中的任一图层进行单独操作,如增加、删除、裁减、添加图层样式、滤镜和缩放等。如图 1.4 所示就是图 1.3 所示的图层经过编辑后组合而成的最终画面。

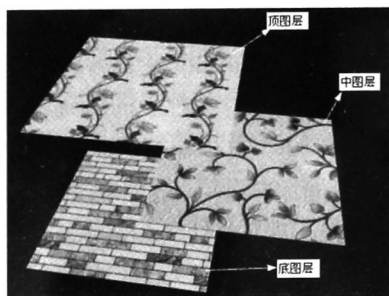


图 1.3



图 1.4

视频播放：“图层的概念”的详细介绍，请观看“图层的概念.wmv”。

#### 4. 通道的概念

通道可以简单地理解为图像的颜色信息。在图像处理中，使用通道来控制图像的色彩变化，是调色的重要手段。计算机显示器的显示模式一般为 RGB 色彩模式。把 RGB 图像分为 3 个单独的颜色通道(R 为红色通道、G 为绿色通道、B 为蓝色通道)，每一个颜色通道使用灰度值来表示该通道颜色的强度，这样，通过调节各个通道的颜色强度值可以改变图像的颜色。例如，一张如图 1.5 所示的图像，如果降低其绿色通道的颜色强度，图像将出现偏红的现象，如图 1.6 所示，其原理是因为绿色和红色是互补色。



图 1.5



图 1.6

提示：有一些格式的图像还有一个 Alpha 通道，主要用来存储图层的透明信息。

视频播放：“通道的概念”的详细介绍，请观看“通道的概念.wmv”。

#### 5. 遮罩

遮罩可以理解成图层的一个挡板，用于遮住图层的一部分，被遮住的部分在画面中不可见，另一部分图层呈透明显示，具体的透明度主要由遮罩的灰度颜色决定，当遮罩为黑色时图像完全透明，白色为不透明，灰色为半透明。

视频播放：“遮罩”的详细介绍，请观看“遮罩.wmv”。

#### 6. 特效

特效(Effect)又称为滤镜，在 After Effects CS6 中主要分为视频特效和音频特效两种。

视频特效是 After Effects CS6 中最重要,也是最强大的视觉效果制作工具,它主要包括调色、抠像、变形、粒子和光照等类型。After Effects CS6 不仅自带了大量的视频特效,而且还可以通过安装外挂滤镜来扩充特效的功能。如图 1.7 和图 1.8 所示,是添加视频特效前后图像的效果对比。



图 1.7



图 1.8

视频播放:“特效”的详细介绍,请观看“特效.wmv”。

#### 7. 键控

键控(Keying)也称为抠像,抠像的意思是用户根据实际需要将图像中不需要的部分去除,使其变为透明显示,而留下的图像部分与其他图层进行叠加组合,形成新的图像效果。透过键控技术,可以制作出实际拍摄中不能拍摄的效果,实现拍摄的镜头与虚拟的画面结合,形成意想不到的图像效果。如图 1.9 所示的两张图片,使用键控技术处理之后得到如图 1.10 所示的效果。



图 1.9



图 1.10

视频播放:“键控”的详细介绍,请观看“键控.wmv”。

#### 8. 关键帧

关键帧(Keyframe)技术是使用计算机制作动画的核心技术。动画其实是由一张张差别微小的静态图片,根据人眼的视觉暂留现象制作而成的。以前的动画片制作是由手绘来完成的。以 PAL 制式为例,它的帧速率为 25 帧/秒,也就是说每播放一分钟的动画就要 1500(25×60)张图片,如果要绘制一部 30 分钟的动画片就需要绘制 45 000(1500×30)张图片。使用这种技术制作的动画工作量大、成本高,不利于动画行业的发展。为了解决这一难题,关键帧技术就应运而生了。

关键帧技术是指在时间轴上的特定位置添加记录点,只需要记录表示运动关键特征的画面,中间的画面由计算机程序自动添加。同样一部30分钟的动画片,表示关键画面的图画也许只要450张图片,也就是说,动画制作人员只需要绘制或处理这450张图片即可,这样大大降低了工作量和制作成本。也正是有了这种关键帧技术,动画行业得到了迅速发展。

视频播放:“关键帧”的详细介绍,请观看“关键帧.wmv”。

### 9. 画面宽高比

画面宽高比这个概念很简单,也很容易理解。画面宽高比是指在拍摄或影片制作中画面的长度与宽度之比。以电视为例,画面宽高比主要包括4:3和16:9两种。由于人眼实际观察的视野比较接近16:9,再加上宽屏技术的成熟,16:9逐步流行并占据了大部分市场。4:3和16:9画面效果分别如图1.11和图1.12所示。



图 1.11 4:3 的效果



图 1.12 16:9 的效果

视频播放:“画面宽高比”的详细介绍,请观看“画面宽高比.wmv”。

### 10. 视频编码

在影视后期制作中,经常会出现视频或音频文件无法导入后期编辑软件中或导入以后出现错误提示等问题。出现这些情况,主要是素材的编码有问题。

编码其实就是一种压缩标准,如果要在不同的播放设备上播放各种格式文件,在播放前必须根据需要进行压缩。例如,使用After Effects CS6输出的PAL制无损压缩的AVI文件格式,在播放时,每秒钟需要几十MB流量,这么大的文件要在网络上进行播放和传输,困难很大,所以在上传之前必须进行压缩,改变文件的大小。这里所说的压缩就是一种转化编码的过程。如果选用一个高压缩比的编码,就可以得到一个比较小的数据文件,而且这个编码算法比较好的话,画面质量基本没有损耗(肉眼观看无影响)。

目前视频传输编码标准主要有以下几个。

- (1) 国际电联(ITU-T)制定的 H.261、H.263、H.264 编码。
- (2) 动画静止图像专家组(Moving Picture Expert Group)的 M-JPEG 编码。
- (3) 国际标准化组织(ISO)制定的 MPEG 系列编码。
- (4) Real-Networks 的 RealVideo 编码。
- (5) 微软公司的 WMV 编码。
- (6) Apple 公司的 Quick Time 编码。

视频播放：“视频编码”的详细介绍，请观看“视频编码.wmv”。

## 11. 常用的图像、视频和数字音频格式

### 1) 图像格式

在 After Effects CS6 中常用的图像格式主要有以下 8 种，见表 1-1。

表 1-1 图像格式及其介绍

| 格式  | 格式介绍                                                                                     |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|
| BMP | 微软公司制定的标准位图格式，用像素来描述图像。优点是图像质量高，缺点是文件偏大                                                  |
| AI  | Adobe 公司制定的 Adobe Illustrator 的标准文件格式，属于矢量图形，通过路径来描述图像，最大优点是在 After Effects 中可以保留原有的矢量信息 |
| JPG | 国际通用的图像压缩格式。优点是图像压缩比大，广泛应用于网络上，缺点是不支持透明                                                  |
| PNG | 支持 24 位图像，是作为代替 GIF 格式而开发的图像格式。优点是压缩比高，支持透明                                              |
| PSD | Photoshop 专用的图像格式，采用 Adobe 的专用算法。优点是可以与 After Effects 软件进行无缝结合，支持分层                      |
| GIF | 一种常用的网络图像格式，优点是支持透明和动画。缺点是不支持 256 色，在视频软件中使用很少                                           |
| TIF | 标记图像文件格式(TIF)，图片质量高，主要用于图片输出和印刷                                                          |
| TGA | 由 Truevision 公司开发的一种图像格式。优点是质量高，支持透明，是计算机生成高质量图像向电视转换的首选格式                               |

### 2) 视频格式

在 After Effects CS6 中常用的视频格式主要有以下 6 种，见表 1-2。

表 1-2 视频格式及其介绍

| 格式      | 格式介绍                                                                               |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------|
| AVI     | 由 Microsoft 公司制定的一种视频格式，是 After Effects 中最常见的输出格式。优点是图像质量好，缺点是文件过大                 |
| RM/RMVB | 属于 Real 公司主推的两种音、视频格式。优点是提供高压缩比，缺点是支持这两种格式的后期编辑软件不多，需要转码后才能使用                      |
| MPEG    | DVD、VCD 的一种编码。优点是应用范围广泛，缺点是此种格式的算法不是针对软件编辑的，所以在编码的时候容易出现问題，最好是转码后使用                |
| MOV     | 苹果机上使用的一种标准视频格式。优点是此种格式能被大多数 PC 视频编辑软件识别，提供的文件容量小，视频质量高，缺点是在输出过程中如果不注意的话容易降低影片的饱和度 |
| WMV     | 主要用于网络视频的一种视频格式。优点是压缩比高，在 PC 上使用系统自带的播放器就能播放，与 PC 上的后期编辑软件兼容性好                     |
| FLV     | Adobe 公司主推的一种网络流媒体视频格式。优点是压缩比高，支持流媒体播放，缺点是在编辑软件上编辑之前，需要转码                          |

**提示：**虽然 After Effects CS6 后期特效制作软件能识别的素材比较多，但在导入素材时需要注意几点。①安装 After Effects CS6 之后，最好是安装 Quick Time 在内的多种编码器和最新的 Directx 媒体包，否则很多格式的视频文件不能正确导入 After Effects CS6 中；②确保导入的图片文件的色彩模式为 RGB 模式；③尽量不要直接导入 VCD 或 DVD 文件；

④尽量不要编辑从网络中下载的小视频文件,否则会影响影片质量;⑤在软件中导出素材的时候,最好是将视频输出为 TGA 格式。

### 3) 数字音频格式

在 After Effects CS6 中常用的数字音频格式主要有以下 7 种,见表 1-3。

表 1-3 数字音频格式及其介绍

| 格式   | 格式介绍                                                                                                                         |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| WAV  | WAV 为微软自带的一种音频文件格式。优点是绝大多数应用程序都支持。此种格式有不同的采样频率和比特量,不同的采样频率和比特量,其音质也有所不同                                                      |
| AIFF | AIFF 格式属于苹果计算机使用的一种标准音频格式,文件后缀为“.aiff”或“.aif”,是业界广泛使用的一种音频文件格式                                                               |
| MP3  | MP3 属于一种有损压缩的音频文件格式。优点是压缩比高,可以达到 1:10,设置可以达到 1:12,主要通过过滤掉人耳不太敏感的高频部分。MP3 文件小,音质也不错,几乎成了网络音乐的代名词。缺点是早期的 After Effects 不支持此种格式 |
| MIDI | MIDI(乐器数码接口),此种格式最初应用在电子乐器上记录乐手的弹奏,以便之后的重播。MIDI 文件是通过记录声音的信息,并通过指挥音源使音乐重现                                                    |
| WMA  | WMA 文件格式是微软力推的一种音频压缩格式。优点是压缩比可以达到 1:18,文件大小仅为相应的 MP3 文件的一半,质量也不错                                                             |
| RM   | RM 文件格式主要采用流媒体的方式实现网上实时回放。RM 文件格式的压缩比可以达到 1:96,即使在 14.4KB/S 的网速下也能流畅播放。但 After Effects CS6 不支持 RM 文件格式                       |
| CDA  | CDA 属于 CD 音乐文件的后缀,文件大小只有几千字节,它记录的是文件的索引信息,需要软件进行转换才能播放                                                                       |

**视频播放:**关于“常用的图像、视频和数字音频格式”的详细介绍,请观看“常用的图像、视频和数字音频格式.wmv”。

## 四、案例小结

该案例主要介绍影视合成与特效制作的基本概念,要重点掌握场、通道、关键帧以及常用的图像、视频和数字音频格式的概念。

## 五、举一反三

自己从网络上搜索一些不同格式的视频文件,进行对比,仔细分析它们之间有何异同。

## 案例 2 After Effects CS6 界面介绍

### 一、效果预览

案例效果在本书提供的配套素材中的“第 1 章 After Effects CS6 基础知识/案例效果/案例 2.mov”文件中,通过预览效果可对本案例有一个大致的了解。本案例主要介绍 After Effects CS6 界面的各个组成部分和作用。

## 二、本案例画面及制作步骤(流程)分析

案例部分画面效果如下：



案例制作的大致步骤：

①After Effects CS6 工作界面简介 ②After Effects CS6 工作界面中各个功能面板的作用 ③各种工作界面模式之间的转换以及界面调节。

## 三、详细操作步骤

案例引入：

- (1) After Effects CS6 界面中各个面板有什么作用？
- (2) 各个工作界面模式之间怎样进行相互转换？
- (3) 怎样对 After Effects CS6 的工作界面布局进行调节？

### 1. After Effects CS6 工作界面简介

#### 1) 启动 After Effects CS6 和打开项目文件

步骤 1：单击 (开始) → Adobe After Effects CS6 命令，弹出【Adobe After Effects CS6】对话框，如图 1.13 所示。

步骤 2：单击 按钮即可启动该软件。

步骤 3：在菜单栏中单击 文件(F) → 打开项目(O)... 命令，弹出【打开】对话框，在该对话框中单选需要打开的项目文件，如图 1.14 所示。

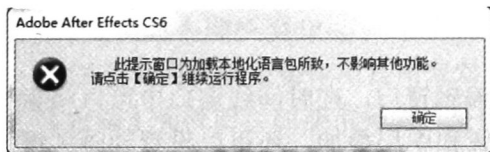


图 1.13



图 1.14

步骤 4：单击 按钮即可打开选中的项目文件。

## 2) After Effects CS6 界面简介

After Effects CS6 功能强大,其操作界面与其他影视后期编辑软件的界面类似。After Effects CS6 软件的界面如图 1.15 所示。

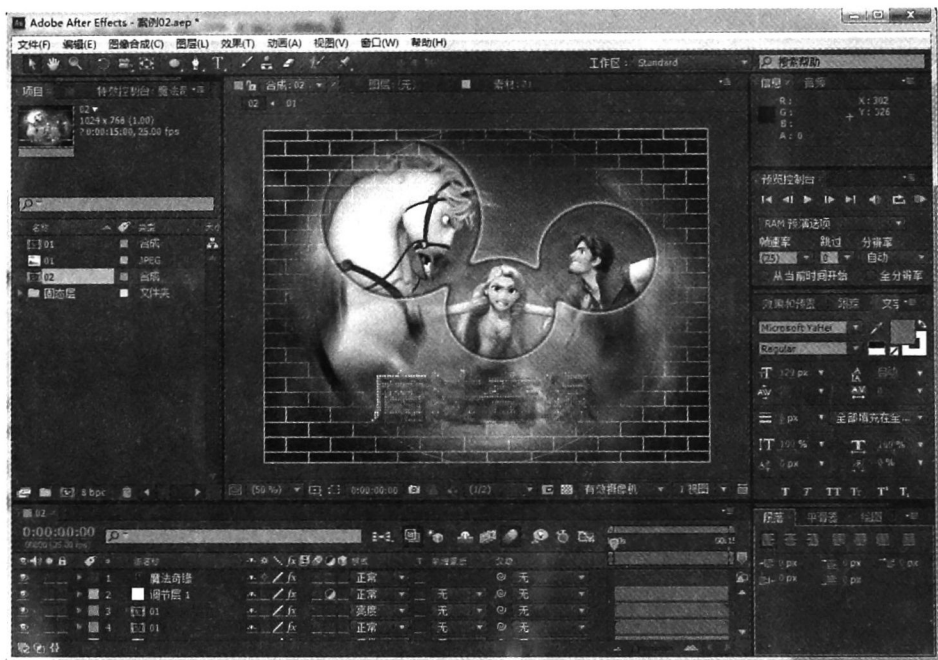


图 1.15

在 After Effects CS6 界面中主要包括【项目窗口】【时间线窗口】【合成窗口】【效果和预置】【特效控制台】【信息】【跟踪】【摇摆器】【预览控制台】【绘图控制】【平滑器】和【文字】等功能面板。

**视频播放:**“After Effects CS6 工作界面简介”的详细介绍,请观看“After Effects CS6 工作界面简介.wmv”。

## 2. After Effects CS6 工作界面中各个功能面板的作用

### 1) 【项目窗口】面板简介

【项目窗口】面板主要作用是导入、存放和管理素材,在项目窗口中用户可以清楚地了解素材文件的路径、缩略图、名称、类型、颜色标签和使用情况等信息,也可以为素材分类、重命名,还可以创建合成或文件夹,同样可以对素材进行简单的编辑和设置。项目窗口如图 1.16 所示。

### 2) 【时间线窗口】面板简介

【时间线窗口】面板是 After Effects CS6 的主要编辑窗口,在时间线窗口中可以将素材按时间顺序进行排列和连接,也可以进行片段的剪辑和图层叠加,还可以设置动画关键帧和合成效果。每一个时间线窗口对应一个合成窗口,在 After Effects CS6 中合成还可以进行多重嵌套,从而制作出各种复杂的视频效果。【时间线窗口】如图 1.17 所示。