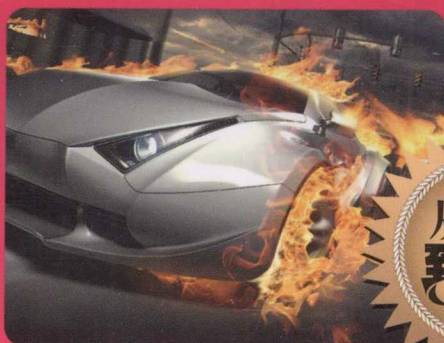
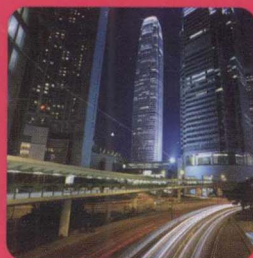


王志新 彭聪 陈小东 编著

设计师风采

After Effects CS5 影视后期合成实战

从入门到精通



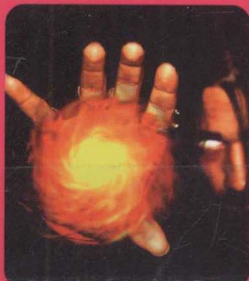
从入门
到精通

这是一本完全适合自学的After Effects CS5教程

全书包含200个技能实例和380个实例要点

这也是一本学习影视后期合成技术的入门进阶手册

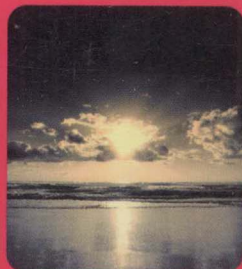
案例精彩实用，让您循序渐进地掌握软件使用技巧



附赠2DVD,总容量近8GB

包含 1450分钟全程同步多媒体语音教学视频，详细演示案例制作过程
所有案例的素材文件及最终效果文件

★★★★★



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

After Effects CS5 从入门到精通

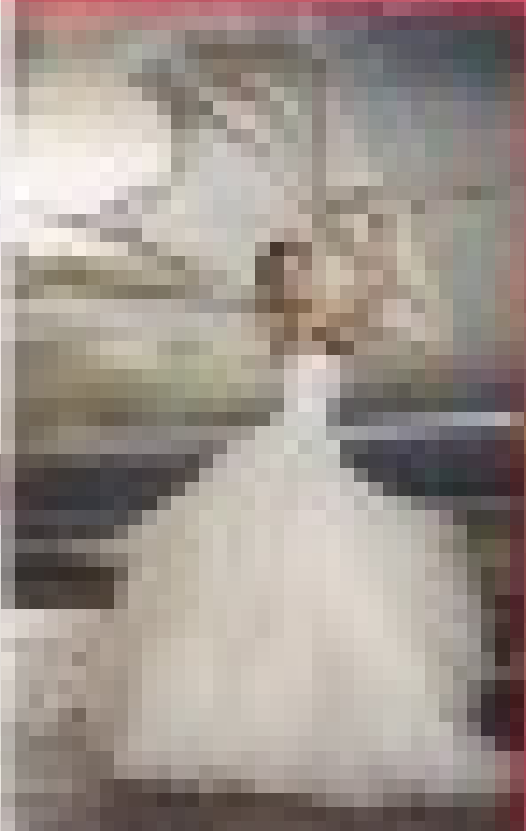
中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材



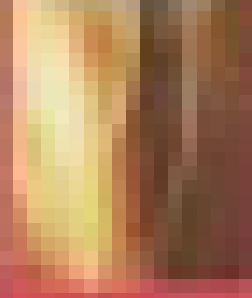
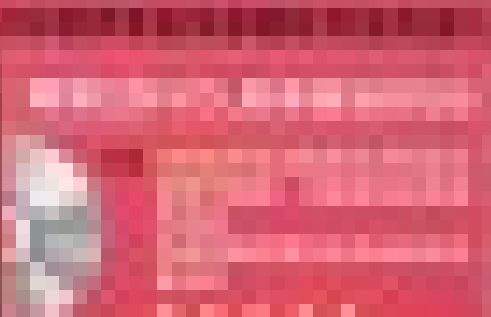
全套包含200个视频案例和1000个

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材

王志新 彭聪 陈小东 编著

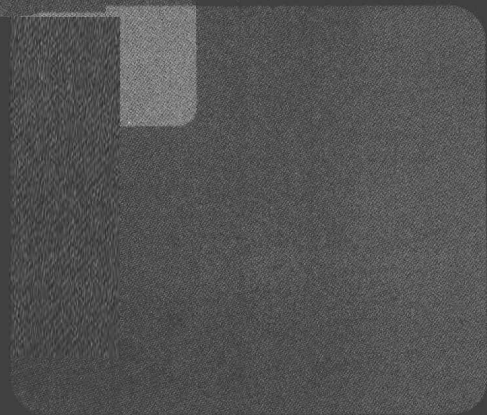
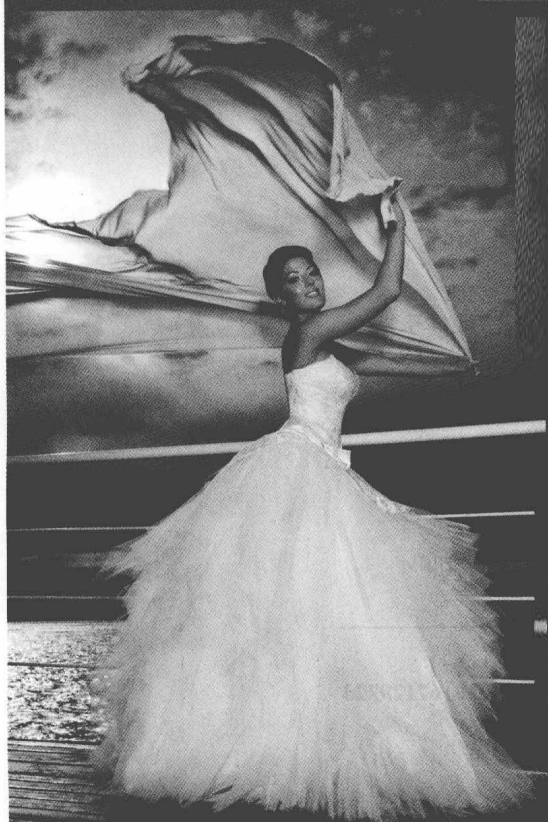
设计艺术

After Effects CS5 影视后期合成实战

从入门到精通



从入门
到精通



图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS5 影视后期合成实战从入门到精通
/ 王志新, 彭聪, 陈小东编著. -- 北京: 人民邮电出版社, 2011.8

(设计师梦工厂·从入门到精通)
ISBN 978-7-115-25371-2

I. ①A… II. ①王… ②彭… ③陈… III. ①图象处理软件, After Effects CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第083816号

内 容 提 要

本书是“从入门到精通”系列书中的一本。本书根据使用 After Effects CS5 进行影视后期特效制作的特点,精心设计了 200 个实例,由优秀的影视后期特效设计师编写。本书循序渐进地讲解了使用 After Effects CS5 制作专业影视后期特效作品所需要的全部知识。

全书共分 18 章,包括基础知识、图层的操作、关键帧的设置、三维合成、遮罩、图像的调整、文字特效、光影特效、过渡效果、动态背景、超级粒子、键控特效、艺术化特效、音频特效、表达式特效、仿真特效、神奇的插件、综合实例等内容。本书附带两张 DVD 光盘,包含了书中所有 200 个案例的多媒体视频教程、源文件和素材文件。

本书采用“案例教程”的编写形式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点,技术实用,讲解清晰,不仅可以作为影视后期特效制作初、中级读者的学习用书,而且也可以作为大、中专院校相关专业及影视后期培训的教材。

设计师梦工厂·从入门到精通

After Effects CS5 影视后期合成实战从入门到精通

-
- ◆ 编 著 王志新 彭 聪 陈小东
责任编辑 郭发明
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 24 彩插: 6
字数: 748 千字 2011 年 8 月第 1 版
印数: 1-3 500 册 2011 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-25371-2

定价: 59.00 元 (附 2DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

Preface

关于本系列图书

感谢您翻开本书，在茫茫书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您因为担心自己能否做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己是不是应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……

现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点。希望本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

■ 自学教程。本套图书包括系统性强的案头工具书和实战性强的实例手册型图书。每本书都设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

■ 技术手册。一方面，书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

■ 应用技巧参考手册。书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和流程；书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

■ 老师讲解。每本书都附带了 DVD 多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样，您不仅可以通过图书研究每一个操作细节，而且可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

本系列图书已推出如下品种。

3ds Max+VRay 效果图制作从入门到精通	Flash CS5 动画制作实战从入门到精通
Photoshop CS3 图像处理实战从入门到精通	Illustrator CS5 实践从入门到精通
Photoshop CS5 中文版从入门到精通	3ds Max+VRay 效果图制作从入门到精通全彩版
Photoshop CS3 平面设计实战从入门到精通	Maya 2011 从入门到精通
3ds Max 2010 中文版从入门到精通	3ds Max 2010 中文版实战从入门到精通
Photoshop CS5 图像处理实战从入门到精通	AutoCAD 2010 中文版辅助绘图从入门到精通
会声会影 X3 实战从入门到精通全彩版	AutoCAD 2009 机械设计实战从入门到精通
3ds Max 2009 中文版效果图制作从入门到精通	Photoshop CS5 中文版实战从入门到精通



关于本书

本书首先讲解了 After Effects CS5 软件的基本操作，包括基础知识、图层的操作、关键帧的设置、三维合成、遮罩、图像的调整；然后从提升影视后期特效技能的角度出发，深入到商业应用的层面进行讲解，包括文字特效、光影特效、过渡效果、动态背景、超级粒子、键控特效、艺术化特效、音频特效、表达式特效、仿真特效、神奇的插件；最后通过 5 个综合实例将作者的设计思想和创意最终反映到影视后期特效制作的视觉效果上。

本书特点

本书章节安排由浅入深，每一章的内容都丰富多彩，力争涵盖 After Effects CS5 中全部的知识点，大量的实例贯穿于整个讲解过程。

本书具有以下特点。

- 内容全面，几乎涵盖了 After Effects CS5 中的所有知识点。本书由具有丰富教学经验的设计师编写，从影视后期特效的一般流程入手，逐步引导读者学习软件操作的各种技能。
- 语言通俗易懂，讲解清晰，让您学习起来更加轻松，阅读更加容易。
- 实例丰富，技巧全面实用，技术含量高，与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验，每一个功能都已经过技术验证。
- 注重技巧归纳和总结。在本书知识点和实例的讲解过程中穿插了大量的提示和技巧，使读者更容易理解和掌握，从而方便记忆，进而能够举一反三。
- 配有两张 DVD 多媒体视频教学光盘，学习轻松方便，光盘中包含了全书 200 个案例的视频教程、案例最终源文件和素材文件。

本书由新视角文化行总策划，由制作公司和一线专业教师编写，在成书的过程中，得到了杜昌国、邹庆俊、易兵、宋国庆、汪建强、信士常、罗丙太、王泉宏、李晓杰、王大勇、王日东、高立平、杨新颖、李洪辉、邹焦平、张立峰、邢金辉、王艾琴、吴晓光、崔洪禹、田成立、梁静、任宏、吴井云、艾宏伟、张华、张平、孙宝莱、孙朝明、任嘉敏、钟丽、尹志宏、蔡增起、段群兴、郭兵、杜昌丽等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。

由于作者编写水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。读者在学习的过程中，如果遇到问题，可以联系作者（电子邮件 nvangle@163.com），也可以与本书策划编辑郭发明联系交流（guofaming@ptpress.com.cn）。

编者

2011 年 7 月

目 录

Contents

After Effects CS5 影视后期合成实战从入门到精通

第 1 章 基础知识	8
实例 1 项目设置	8
实例 2 偏好设置	11
实例 3 选择工作区	12
实例 4 时间线面板	15
实例 5 导入图片素材	18
实例 6 导入 PSD 分层文件	22
实例 7 导入音视频	23
实例 8 窗口操作	27
实例 9 导入项目文件	29
实例 10 输出影片	31
第 2 章 图层的操作	36
实例 11 创建与管理图层	36
实例 12 图层的编辑	38
实例 13 图层标记点	41
实例 14 图层属性的控制	44
实例 15 图层的变换	48
实例 16 图层的不透明度	52
实例 17 图层的父子化	55
实例 18 图层混合	59
实例 19 图层蒙版	63
实例 20 图层预合成	66
第 3 章 关键帧的设置	73
实例 21 创建关键帧	73
实例 22 关键帧编辑	75
实例 23 关键帧插值	78
实例 24 运动曲线控制	82
实例 25 运动路径编辑	85
实例 26 时间拉伸	88
实例 27 时间重映像	91
实例 28 草图运动	93
实例 29 跟踪创建关键帧	96
实例 30 动画摇摆器	99
第 4 章 三维合成	102
实例 31 图层 3D 属性	102
实例 32 创建摄影机	103
实例 33 景深效果	104
实例 34 摄影机运动工具	106
实例 35 创建灯光	107
实例 36 彩色投影	110
实例 37 模拟反射效果	112
实例 38 图层对齐属性	115
实例 39 构建三维空间	116
实例 40 3D 后期特效	118

第5章 遮罩	122	实例 88 延时光效	211
实例 41 绘制遮罩	122	实例 89 描边光效	212
实例 42 编辑遮罩形状	124	实例 90 立体光环	213
实例 43 羽化遮罩	126	第9章 过渡效果	217
实例 44 遮罩透明度	128	实例 91 翻书效果	217
实例 45 遮罩动画	131	实例 92 快门转场	218
实例 46 遮罩变形	133	实例 93 拉伸变形转场	219
实例 47 绘制图形	135	实例 94 栅格转场	220
实例 48 生成路径	137	实例 95 水滴汇聚	221
实例 49 导入遮罩	139	实例 96 拉开幕布	222
实例 50 应用遮罩模式	142	实例 97 卡片效果转场	224
第6章 图像的调整	145	实例 98 粒子汇聚	225
实例 51 素材校色	145	实例 99 闪白效果	226
实例 52 降噪	146	实例 100 透镜变形	227
实例 53 旧胶片效果	147	第10章 动态背景	229
实例 54 保留颜色	148	实例 101 火焰背景	229
实例 55 玻璃字效果	148	实例 102 星球光芒	230
实例 56 时间扭曲	150	实例 103 DNA 背景	232
实例 57 通道混合	152	实例 104 花样背景	233
实例 58 淡彩效果	154	实例 105 闪烁方块	234
实例 59 水墨效果	156	实例 106 流光背景	235
实例 60 图像稳定处理	158	实例 107 时空隧道	237
第7章 文字特效	159	实例 108 光点背景	239
实例 61 打字机效果	159	实例 109 线格背景	241
实例 62 坠落数码	160	实例 110 舞台背景	242
实例 63 文字烟化	161	第11章 超级粒子	246
实例 64 恐怖字	164	实例 111 粒子背景	246
实例 65 金属字	166	实例 112 粒子碰撞	249
实例 66 立体旋转字	167	实例 113 数字人像	252
实例 67 气泡文字	170	实例 114 光线飞舞	255
实例 68 随机闪动字符	172	实例 115 骇客字效	258
实例 69 波浪文字	173	实例 116 定向爆破	261
实例 70 立体字	175	实例 117 粒子光球	263
实例 71 光芒出字	177	实例 118 礼花	265
实例 72 火焰字	179	实例 119 立方体空间	267
实例 73 粒子文字	181	实例 120 飞速流线	270
实例 74 飞舞的字符	183	第12章 键控特效	273
实例 75 冲击字幕	185	实例 121 颜色范围抠像	273
实例 76 油漆字效	187	实例 122 色键抠像	274
实例 77 发光字	190	实例 123 色差抠像	275
实例 78 星光文字	192	实例 124 线性抠像	276
实例 79 时码变换	194	实例 125 亮度抠像	277
实例 80 炫光文字	196	实例 126 内外抠像	278
第8章 光影特效	199	实例 127 Keylight 高级抠像	278
实例 81 3D 光线	199	实例 128 通道抠像	279
实例 82 流动光线	201	实例 129 蒙版抠像	280
实例 83 光点飞舞	202	实例 130 Roto Brush 抠像	281
实例 84 魔光球	204	第13章 艺术化特效	284
实例 85 扰动光线	206	实例 131 场景克隆	284
实例 86 动感流光	209	实例 132 书法字	285
实例 87 心形光线	210		

实例 133	油画效果	286	实例 167	卡片拼图	328
实例 134	异彩流光	287	实例 168	发散成沙	328
实例 135	立体卡通色	289	实例 169	冲击波	328
实例 136	墨滴扩散	291	实例 170	流动的白云	329
实例 137	生长特技	292	实例 171	林间透光	329
实例 138	万花筒	292	实例 172	折射焦散	329
实例 139	花饰字幕版	292	实例 173	水波浪	330
实例 140	先锋影像	292	实例 174	闪烁光斑	330
第 14 章	音频特效	293	实例 175	烟花	330
实例 141	舞动的线条	293	第 17 章	神奇的插件	331
实例 142	音频彩条	295	实例 176	Mocha 运动追踪	331
实例 143	跳动的亮点	295	实例 177	揉纸效果	333
实例 144	音量指针	298	实例 178	绒毛效果	336
实例 145	音画背景	299	实例 179	ColorFinesse 校色	337
实例 146	音乐波动	300	实例 180	Shine 扫光	340
实例 147	音频动效	302	实例 181	3D Stroke 流动光效	341
实例 148	震动音响	303	实例 182	金属字牌	343
实例 149	音乐现场	303	实例 183	魔幻空间	346
实例 150	环形音频波	303	实例 184	水珠滴落	349
第 15 章	表达式特效	304	实例 185	炽热彩光	350
实例 151	创建表达式	304	实例 186	喷墨效果	352
实例 152	编辑表达式	307	实例 187	小球汇聚	356
实例 153	跳动的方块	308	实例 188	雨珠涟漪	358
实例 154	文字预设动画	309	实例 189	飞舞的羽毛	358
实例 155	时钟	311	实例 190	水流效果	359
实例 156	七彩折扇	313	实例 191	流光拖尾	359
实例 157	极速粒子	313	实例 192	奇幻花朵	359
实例 158	弹簧字	313	实例 193	旋转射灯球	360
实例 159	彩蝶飞舞	314	实例 194	七彩星星	360
实例 160	随机网格	314	实例 195	烟化 Logo	360
第 16 章	仿真特效	315	第 18 章	综合实例	361
实例 161	3D 海洋效果	315	实例 196	《天堂影院》栏目片头	361
实例 162	闪电特效	317	实例 197	《财经早报》片头	365
实例 163	火龙	319	实例 198	MP4 产品广告	370
实例 164	星空闪烁	321	实例 199	数码剪辑大赛	375
实例 165	水下效果	323	实例 200	炫彩设计师	380
实例 166	飘落的秋叶	327			

第1章 基础知识

After Effects CS5 是一款应用非常广泛的后期编辑与特效制作软件，适用于从事设计和视频特技制作的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室，以及多媒体工作室。

本章主要介绍关于 After Effects CS5 影视后期合成的基本操作知识，包括工程的创建、参数设置、素材的导入与管理，以及影片的输出等内容。

Example 实例 1 项目设置

案例文件	光盘\源文件\第1章\实例 01\实例 01.aep
视频文件	光盘\视频\第1章\实例 01.avi
难易程度	★★☆☆☆
视频时间	3 分 37 秒
实例要点	<ul style="list-style-type: none">■ After Effects 的项目设置■ 基本的操作流程
实例目的	掌握在后期合成中如何进行必要的项目设置，了解基本的后期工作流程，为以后的学习做准备

操作步骤

步骤 ① 首先我们在程序中打开软件 After Effects CS5，进入工作界面需要等待一段时间，如图 1-1 所示。

步骤 ② 打开软件之后，也是我们安装之后第一次使用时必须要进行的工作，就是项目的设置。选择主菜单 File | Project Settings 命令，弹出 Project Settings（项目设置）对话框。

步骤 ③ 将 Timecode Base 选项设为 25fps，这是因为我国大陆的电视节目使用的是 PAL 制式，每秒 25 帧，方便在进行后期合成的时候掌握时间节奏，如图 1-2 所示。

步骤 ④ 在 Color Settings 选项组中，选择颜色通道的位数。单击 Depth 右边的长条，选择 8 bit per channel，意味着每个颜色通道为 8 位，颜色值为 256，整体画面共 RGB 3 个通道，颜色值为 256×256×256，如图 1-3 所示。

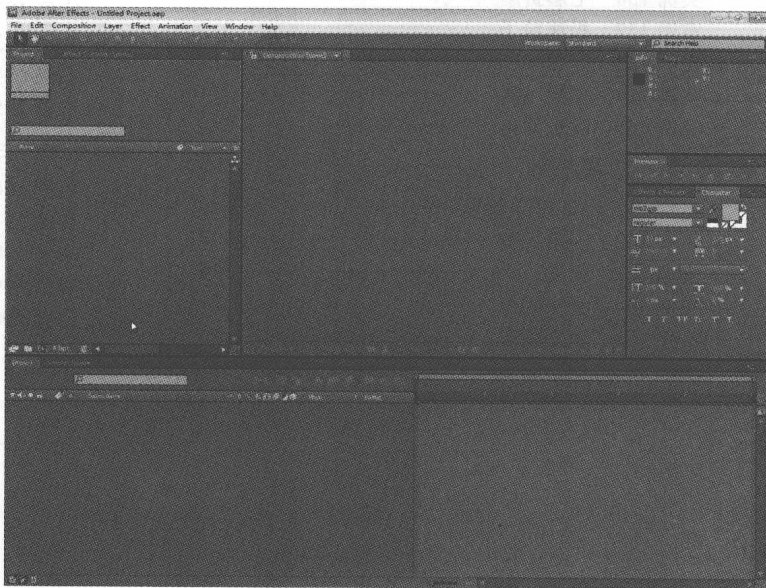


图 1-1

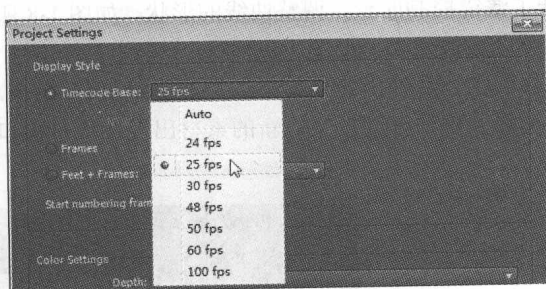


图 1-2

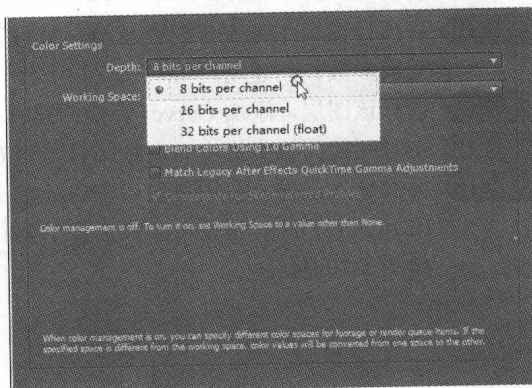


图 1-3

步骤 5 在面板底部的 Audio Settings 选项组中，设置音频的采样率，通常选择比较高的 48.000kHz，如图 1-4 所示。

步骤 6 单击 OK 按钮关闭对话框。以后我们新建的项目，都会应用刚才的设置。

步骤 7 接下来，我们简单地介绍使用 After Effects 软件进行后期合成的流程。选择主菜单 Composition | New Composition 命令，在合成设置面板中进行参数设置，创建一个新的合成，如图 1-5 所示。

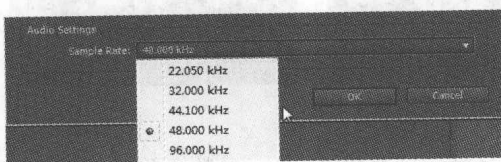


图 1-4

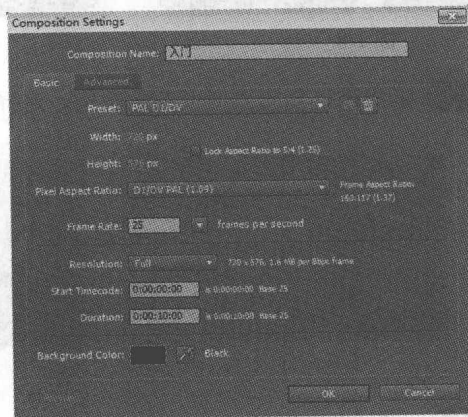


图 1-5

步骤 8 导入素材文件。选择主菜单 File | File 命令，打开文件浏览器，查找并选择要导入的文件，单击打开按钮，文件就排列到项目窗口中，如图 1-6 所示。

步骤 9 在项目窗口中双击素材图标，打开素材视图，拖曳时间线指针，查看素材的内容，如图 1-7 所示。

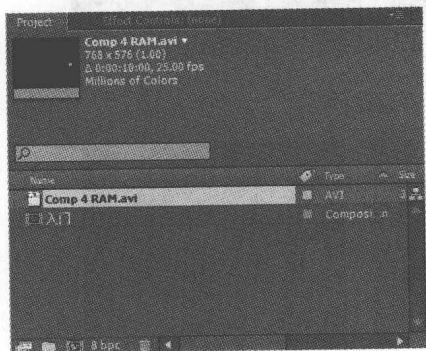


图 1-6

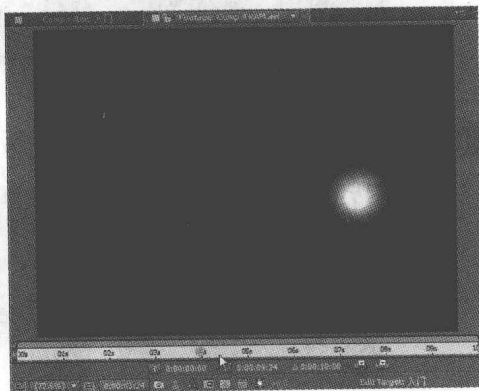


图 1-7



- 步骤 10** 从项目窗口中拖曳素材图标到时间线面板中，这时就创建了一个图层，可以添加滤镜、调整变换参数、创建动画等。
- 步骤 11** 选择该图层，添加 Curves 滤镜，同时打开了滤镜控制面板，调整曲线的形状，如图 1-8 所示。
- 步骤 12** 在时间线面板中拖曳时间线指针，查看调整之后的效果，如图 1-9 所示。
- 步骤 13** 再次导入素材。在项目窗口空白处单击鼠标右键，从弹出的菜单中选择 Import | File 命令，弹出 Import File 对话框，查找需要的素材，选择并单击打开按钮，新的素材出现在项目窗口中，如图 1-10 所示。

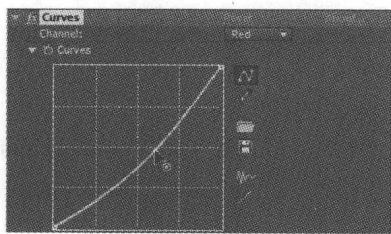


图 1-8

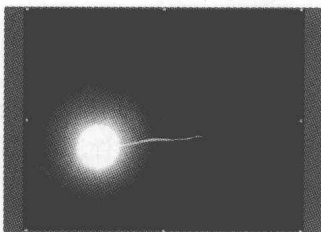


图 1-9

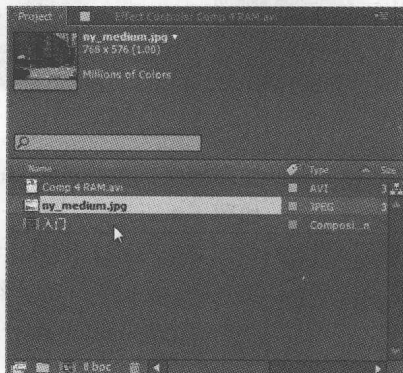


图 1-10

- 步骤 14** 拖曳新的素材到时间线面板中，选择上面的图层，设置蒙版模式为 Add，如图 1-11 所示。

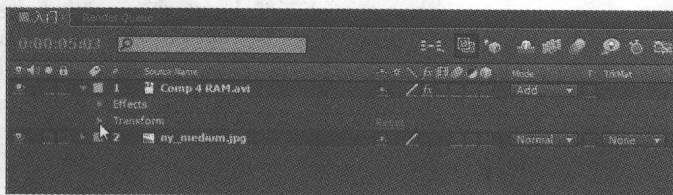


图 1-11



- 步骤 15** 在时间线面板中，单击三角按钮，展开属性栏，调整 Position 参数，向下调整图层的位置，使其接近图层 2 的地面，如图 1-12 所示。

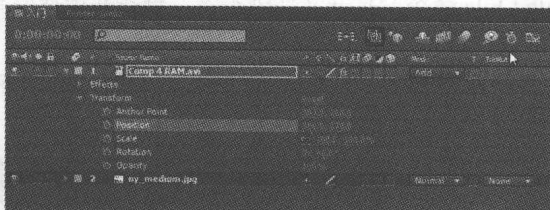


图 1-12



- 步骤 16** 拖曳时间线指针，查看合成的预览效果，如图 1-13 所示。



图 1-13

Example 实例 2 偏好设置

案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\实例 02.avi
难易程度	★★☆☆☆
视频时间	1分31秒
实例要点	■ 自定义偏好设置
实例目的	根据个人喜好和工作的具体要求, 设置 After Effects CS5 的预览、导入及缓存等选项

当第一次使用 After Effects 软件时, 会以默认设置打开。我们可以根据具体的工作要求, 改变这些设置, 系统会自动保存, 以后再打开软件, 将应用新的设置。

操作步骤

步骤 1 打开软件 After Effects CS5, 进入工作界面, 选择主菜单 Edit | Preference | General 命令, 弹出 Preferences 设置面板, 第一项是 General 选项栏, 如图 2-1 所示。

步骤 2 单击 Preview, 打开预览选项栏, 如图 2-2 所示。

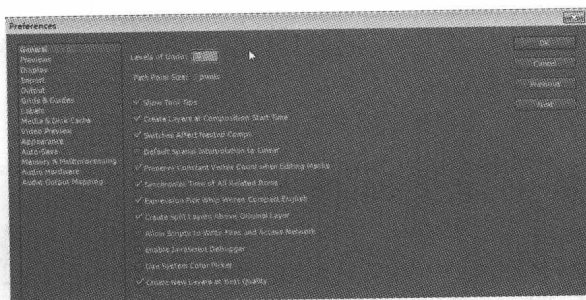


图 2-1

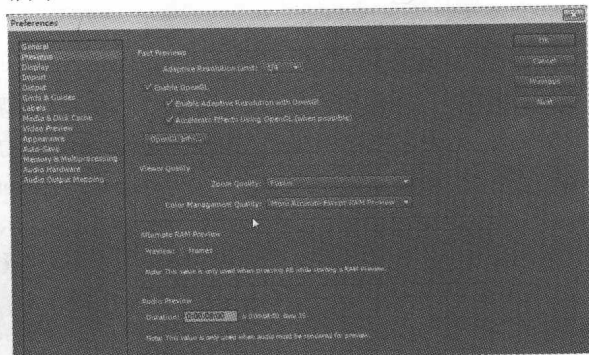


图 2-2

步骤 3 单击 Display, 打开显示选项栏, 一般接受默认设置, 不需要改变。

步骤 4 单击 Import, 打开导入选项栏, 因为我们采用 PAL 制式, 所以将 Sequence Footage 对应的数值改为 25, 这样导入图像序列文件时, 也遵循每秒 25 帧来计算长度, 如图 2-3 所示。

步骤 5 单击 Media & Disk Cache, 展开缓冲选项栏。在 Disk Cache 栏中勾选 Enable Disk Cache, 然后单击 Choose Folder 按钮, 查找并选择用于缓冲的文件夹, 如图 2-4 所示。

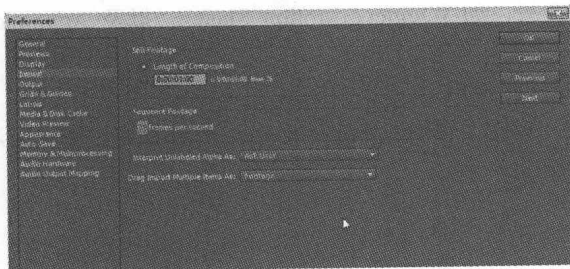


图 2-3

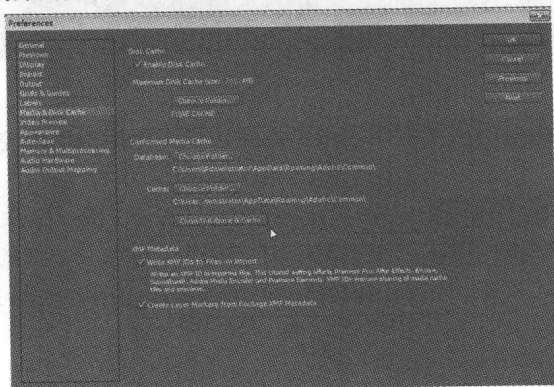


图 2-4

步骤 6 单击 Auto-Save, 展开自动存储选项栏, 勾选 Automatically Save Project, 还可以设置自动存储的时间间隔和副本数量, 如图 2-5 所示。

步骤 7 其他的选项栏一般不需要修改设置。这样, 偏好设置就完成了。单击 OK 按钮关闭设置面板。

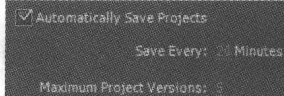


图 2-5

Example 实例 3 选择工作区

案例文件	光盘\源文件\第 1 章\实例 03\实例 03.aep
视频文件	光盘\视频\第 1 章\实例 03.avi
难易程度	★★☆☆☆
视频时间	3 分 57 秒
实例要点	■ 根据合成任务选择工作区
实例目的	为了方便后期操作, 选择适合的工作区, 分布必要的操作面板

使用 After Effects 软件时, 可以根据后期工作的不同或者个人喜好, 选择不同的工作区, 这样就可以关闭或显示某些控制面板, 大大提高工作效率。

操作步骤

步骤 1 打开软件 After Effects CS5, 进入工作界面。新建一个项目, 这时我们看到的工作区与前一次是相同的, 如目前的工作区就是标准的, 如图 3-1 所示。

步骤 2 选择主菜单 Window | Workspace | Animation 命令, 就选择了动画工作区, 如图 3-2 所示。

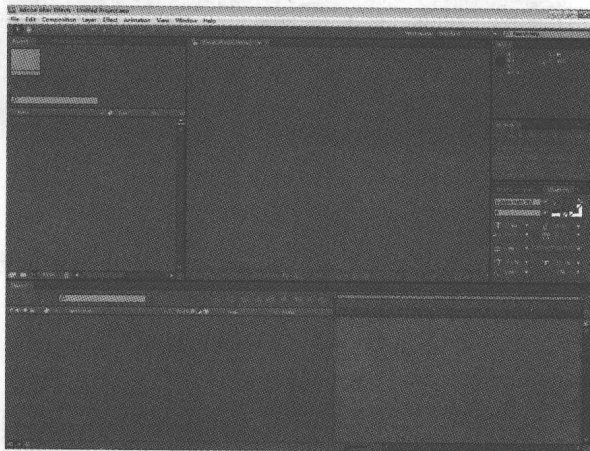


图 3-1

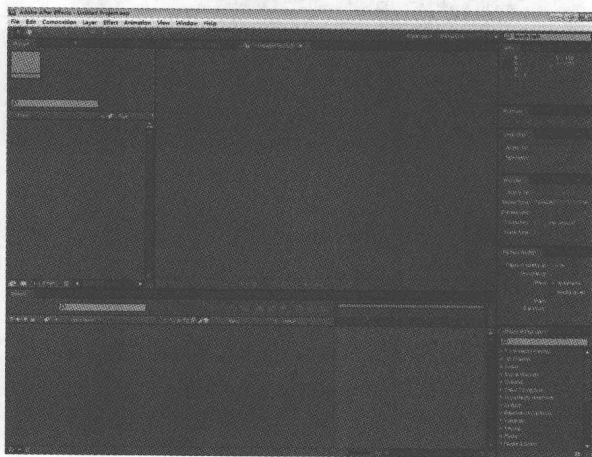


图 3-2

步骤 3 在屏幕的右端显示了多个用于动画控制的面板, 如 Wiggler、Motion Sketch, 以及 Animation Preset 等。

步骤 4 导入一段动画素材。选择 Effect 工作区, 如图 3-3 所示。

步骤 5 拖曳素材到图标上, 创建一个新的合成, 然后在右侧的 Effect & Presets 面板中, 查找要添加的滤镜, 如 CC Vector Blur, 如图 3-4 所示。

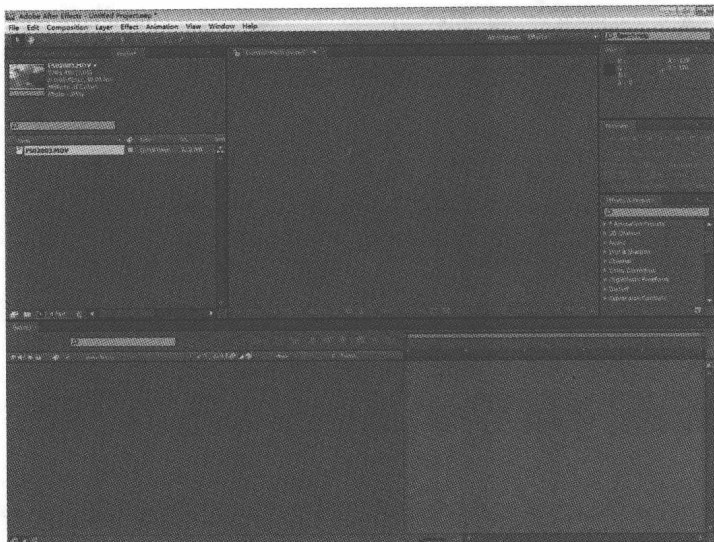


图 3-3

步骤 6 拖曳该滤镜到图层上，或者双击该滤镜，都可以应用到该图层，然后在滤镜参数面板中设置参数，如图 3-5 所示。

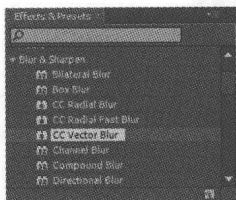


图 3-4

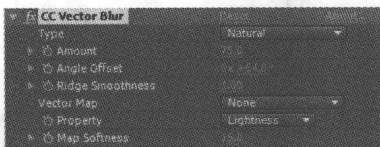
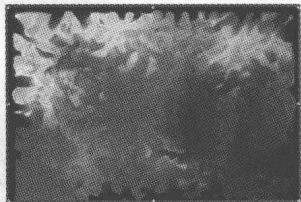


图 3-5



步骤 7 选择 MotionTracker 工作区，右侧出现 Tracker 控制面板，如图 3-6 所示。

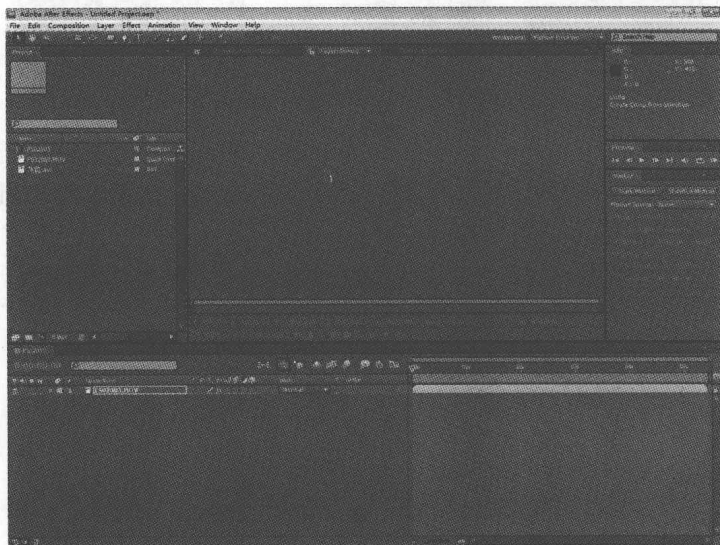


图 3-6

步骤 8 导入一段视频素材，拖曳到图标上，创建一个新的合成。在时间线面板中选择该图层，单击 Tracker 控制面板中的 Track motion 按钮，接下来就可以进行运动跟踪了，如图 3-7 所示。

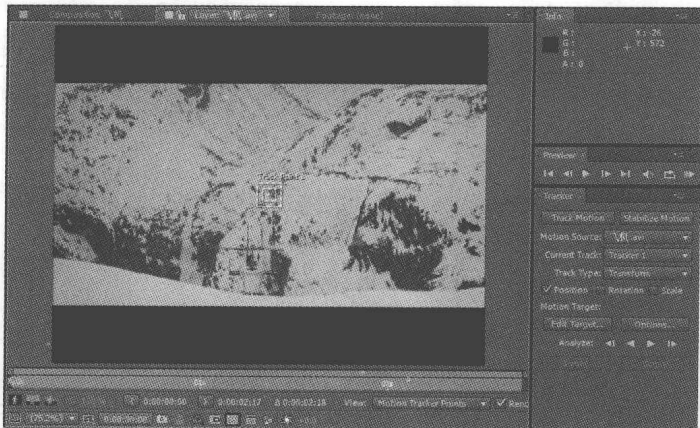


图 3-7

步骤 9 选择 Paint 工作区，同打开素材视图和合成预览视图，这样便于绘画时查看合成效果，而且在右端显示 Paint 和 Brushes 控制面板，如图 3-8 所示。



图 3-8


步骤 10 单击笔刷工具，在中间比较大的素材视图中直接绘画，在左边合成视图中可以看到最后的效果，如图 3-9 所示。



图 3-9

步骤 11 选择 Text 工作区，关于设置文本的 Character 和 Paragraph 面板都会显示出来，如图 3-10 所示。

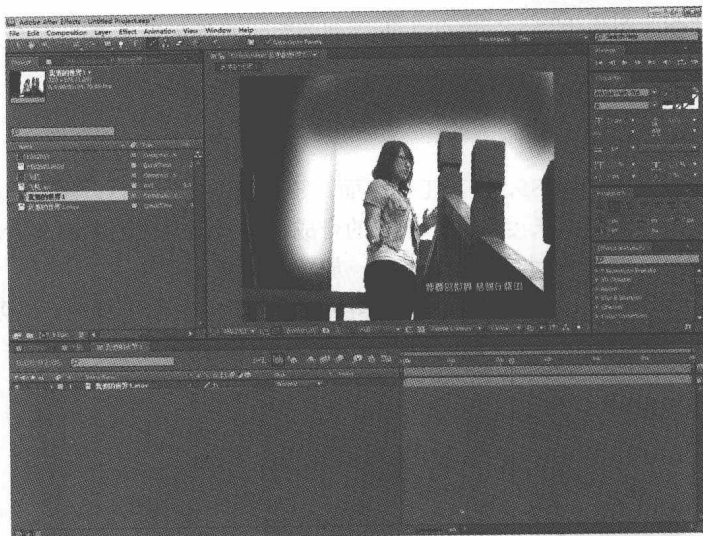


图 3-10


步骤 12 单击文本工具 ，设置字符的大小、颜色和间距等属性，然后可以直接在视图中输入文字，如图 3-11 所示。



图 3-11

步骤 13 选择主菜单 Window | Workspace | Standard 命令，就选择了标准工作区，也就是刚开始的工作界面。

Example 实例 4 时间线面板

案例文件	光盘\源文件\第1章\实例 04\实例 04.aep
视频文件	光盘\视频\第1章\实例 04.avi
难易程度	★★☆☆☆
视频时间	7分04秒
实例要点	<ul style="list-style-type: none"> ■ 时间线面板的控制按钮 ■ 图层属性栏的操作
实例目的	通过本例了解在时间线面板中的控制图层可见性、父子化的按钮及操作，时间线视图大小的控制，还有一些快捷菜单的操作