



66个案例的全程同步多媒体语音视频教学，共计500分钟

66个教学案例+66个举一反三案例的素材文件及源文件

100段高精度动态特效视频素材，超值赠送



新视角文化行 编著

After Effects CS5

影视后期特效制作完美风暴

技术全面

讲解了文字特效、动态元素、三维空间的设计及调色、仿真与抠像技法。

案例丰富

通过66个应用性很强的案例，全面剖析影视后期特效制作的技巧。

源于实战

每一个案例均来源于商业设计，对实际工作有很强的指导性。

全视频讲解

3张DVD光盘，包含书中66个案例的全程同步多媒体语音视频教学，共计9小时



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



66个案例的全程同步多媒体语音视频教学，共计500分钟
66个教学案例+66个举一反三案例的素材文件及源文件
100段高精度动态特效视频素材，超值赠送



新视角文化行 编著

After Effects CS5

影视后期特效制作完美风暴

人民邮电出版社
北京

TP391.41/2319

图书在版编目 (C I P) 数据

After Effects CS5影视后期特效制作完美风暴 / 新
视角文化行编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2011. 1
(典藏)
ISBN 978-7-115-24109-2

I. ①A… II. ①新… III. ①图形软件, After
Effects CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第202617号

内 容 提 要

After Effects是影视后期制作领域具有霸主地位的软件, 深受影视后期制作人员的喜爱。本书由工作在第一线的人员编写, 采用完全剖析实战案例的方式针对After Effects CS5的应用进行了全面讲解。全书共分为8章, 内容分别为基础操作、文字特效、动态元素、三维空间、调色技法、仿真与抠像、精彩应用和综合案例等。本书附带了3张DVD教学光盘, 包含书中66个案例的项目文件、素材文件、最终渲染输出文件、多媒体视频教学, 以及超值赠送的素材库。读者学习本书时, 可以随时调用光盘中的文件和教学内容。

本书内容系统、案例丰富、讲解通俗易懂, 适合影视后期爱好者和相关制作人员作为学习用书, 也适合相关专业人员作为培训教材或教学参考用书。

典藏——After Effects CS5 影视后期特效制作完美风暴

◆ 编 著 新视角文化行

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 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京精彩雅恒印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 22.25

彩插: 4

字数: 785千字

2011年1月第1版

印数: 1—4000册

2011年1月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-24109-2

定价: 88.00元 (附3张DVD)

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

关于“典藏”系列

“典藏”是经典、值得珍藏的意思。由工作在第一线的设计师和教学人员编写专业的学习用书，从而让读者快速掌握实用的技能，步入设计行业的殿堂，这是我们策划“典藏”系列的初衷。从我们收到的读者反馈信息来看，“典藏”系列已经得到了广大读者的喜爱，帮助很多人提高了专业技能，成就了梦想。很多读者将“典藏”比作是从“软件使用”升级到“设计应用”的快速通道，希望这条快速通道能够帮助越来越多的读者。

在阅读本系列图书的过程中，读者应该能够体会到本系列图书的几个明显特点。

◆ 一线人员实战讲解

本系列图书中不会出现繁琐的理论讲解，因为我们的作者来自工作第一线，他们每天接触的、使用的、学习的、研究的内容就是如何高质量、快速度地完成客户交代的工作，所以，在编写本系列图书时，采用了“实战讲解”的教学方式。

◆ 案例来自实践

本系列图书采用的案例几乎全部来源于实际工作，是经验的总结。案例技术实用，很多案例可以变通后直接应用在工作中；案例效果精美，读者不仅能掌握相关的技术，更能掌握一定的美术知识。

◆ 紧扣实战技巧

本系列图书在编写的过程中，设计了很多技巧提示，读者不仅可以快速掌握一定的实战技巧，而且可以掌握提高制作效率的专业技法。

◆ 多媒体解决难题

为了方便读者快速、有效地掌握相关知识，每本书均附带超大容量的DVD教学光盘，包括书中每个案例的教学文件、素材文件、最终效果演示文件及每个主要案例的视频教学。另外，为了解决读者平常素材缺乏的问题，我们在DVD光盘中还赠送了超值的高清晰素材。

本系列图书已经出版的品种如下。

《典藏——After Effects 7.0影视后期编辑完全手册》（附1张DVD，部分彩印）

《典藏——After Effects CS3影视后期特效制作完美风暴》（附3张DVD，彩印）

《典藏——After Effects CS3影视特效插件完美风暴》（附3张DVD，彩印）

《典藏——Premiere Pro CS3视频编辑剪辑制作完美风暴》（附3张DVD，彩印）

《典藏——3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴》（附3张DVD，彩印）

《典藏——Maya 2010超现实光与材质设计完美风暴》（附1张DVD，彩印）

《典藏——After Effects CS5影视后期特效制作完美风暴》（附3张DVD，彩印）

《典藏——Premiere Pro视频编辑剪辑制作完美风暴》（附3张DVD，彩印）

《典藏——Maya/After Effects影视特效制作完美风暴》（附1张DVD，彩印）

关于本书

本书是《典藏——After Effects CS3影视后期特效制作完美风暴》一书的升级修订版。自上一版上市以来，我们收到了广大读者的来信，有提问题的，也有提建议的，有批评的，也有赞美的，在此我们对大家表示最真诚的感谢，谢谢大家的支持和厚爱。

本书作为“典藏”系列的又一力作，同样具有以下鲜明的特点。

1. 源于实践，回归实战。本书每一个案例都来源于商业设计，对实际工作有很强的指导性，稍加变通，均可为读者所用。

2. 语言通俗易懂，学习轻松高效。本书由有多年教学和设计经验的专家完成，语言贴近读者的学习习惯。

3. 图文并茂，制作精细。本书对插图进行了必要的标注处理，便于读者更好地学习。

4. 案例丰富，讲解循序渐进。本书通过66个技术性和应用性都很强的案例，循序渐进地讲解了影视后期特效制作的各种方法和技巧。

5. 超大容量光盘，便于学习。本书配有3张海量信息的DVD光盘，包含书中66个案例的源文件、素材文件、最终输出文件，以及所有案例的多媒体语音视频教学文件，它将为读者的学习扫清障碍！

读者在学习本书时，可以一边看书，一边看多媒体教学文件，学习完每个案例后，可以在计算机上调用相关的文件进行实战学习。

本书由新视角文化行总策划，由制作公司和影视广告制作教学的一线专业人员编写，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（电子邮件guofaming@ptpress.com.cn）。

新视角文化行

2010年12月

第1章 基础操作..... 11

➤ 1.1 软件的初始设置..... 11

1.1.1 实例概述 11

1.1.2 制作步骤 11

1.1.3 技术回顾 13

➤ 1.2 多元素合成..... 13

1.2.1 实例概述 13

1.2.2 制作步骤 13

1.2.3 技术回顾 17

1.2.4 举一反三 17

➤ 1.3 关键帧设置..... 17

1.3.1 实例概述 17

1.3.2 制作步骤 17

1.3.3 技术回顾 19

1.3.4 举一反三 19

➤ 1.4 蒙版与遮罩..... 19

1.4.1 实例概述 19

1.4.2 制作步骤 20

1.4.3 技术回顾 22

1.4.4 举一反三 22

➤ 1.5 软件联用..... 22

1.5.1 实例概述 22

1.5.2 制作步骤 22

1.5.3 技术回顾 24

➤ 1.6 渲染输出..... 24

1.6.1 实例概述 25

1.6.2 制作步骤 25

1.6.3 技术回顾 26

第2章 文字特效..... 27

➤ 2.1 屏幕打字效果 27

2.1.1 实例概述 27

2.1.2 制作步骤 27

2.1.3 技术回顾 31

2.1.4 举一反三 32

➤ 2.2 聚散的文字..... 32

2.2.1 实例概述 32

2.2.2 制作步骤 32

2.2.3 技术回顾 37

2.2.4 举一反三 37

➤ 2.3 签名动画..... 38

2.3.1 实例概述 38

2.3.2 制作步骤 38

2.3.3 技术回顾 40

2.3.4 举一反三 40

➤ 2.4 手写字..... 41

2.4.1 实例概述 41

2.4.2 制作步骤 41

2.4.3 技术回顾 43

2.4.4 举一反三 43

➤ 2.5 动感模糊文字 43

2.5.1 实例概述 43

2.5.2 制作步骤 43

2.5.3 技术回顾 46

2.5.4 举一反三 47

➤ 2.6 爆炸文字..... 47

2.6.1 实例概述 48

2.6.2 制作步骤 48

2.6.3 技术回顾 51

2.6.4 举一反三 51

➤ 2.7 粒子汇集文字 51

2.7.1 实例概述 51

2.7.2 制作步骤 51

2.7.3 技术回顾 53

2.7.4 举一反三 53

 2.8 透视场景文字	53	2.14.2 制作步骤	69
2.8.1 实例概述	53	2.14.3 技术回顾	71
2.8.2 制作步骤	53	2.14.4 举一反三	71
2.8.3 技术回顾	57	 2.15 光球文字	71
2.8.4 举一反三	57	2.15.1 实例概述	71
 2.9 飞舞的文字	57	2.15.2 制作步骤	71
2.9.1 实例概述	57	2.15.3 技术回顾	73
2.9.2 制作步骤	57	2.15.4 举一反三	73
2.9.3 技术回顾	59	 2.16 粒子文字	74
2.9.4 举一反三	59	2.16.1 实例概述	74
 2.10 积雪文字	59	2.16.2 制作步骤	74
2.10.1 实例概述	59	2.16.3 技术回顾	76
2.10.2 制作步骤	60	2.16.4 举一反三	76
2.10.3 技术回顾	61	 2.17 幽灵文字	76
2.10.4 举一反三	62	2.17.1 实例概述	77
 2.11 波浪文字	62	2.17.2 制作步骤	77
2.11.1 实例概述	62	2.17.3 技术回顾	81
2.11.2 制作步骤	62	2.17.4 举一反三	81
2.11.3 技术回顾	64	 2.18 三维文字动画	81
2.11.4 举一反三	64	2.18.1 实例概述	81
 2.12 粒子云文字	65	2.18.2 制作步骤	82
2.12.1 实例概述	65	2.18.3 技术回顾	86
2.12.2 制作步骤	65	2.18.4 举一反三	86
2.12.3 技术回顾	67	第3章 动态元素	87
2.12.4 举一反三	67	 3.1 随机线条	87
 2.13 运动模糊文字	67	3.1.1 实例概述	87
2.13.1 实例概述	67	3.1.2 制作步骤	87
2.13.2 制作步骤	67	3.1.3 技术回顾	90
2.13.3 技术回顾	69	3.1.4 举一反三	90
2.13.4 举一反三	69	 3.2 随机点	90
 2.14 水底文字	69	3.2.1 实例概述	90
2.14.1 实例概述	69	3.2.2 制作步骤	91

3.2.3 技术回顾	92
3.2.4 举一反三	92
3.3 动态背景.....	93
3.3.1 实例概述	93
3.3.2 制作步骤	93
3.3.3 技术回顾	94
3.3.4 举一反三	94
3.4 动感线条.....	95
3.4.1 实例概述	95
3.4.2 制作步骤	95
3.4.3 技术回顾	98
3.4.4 举一反三	98
3.5 透视光芒.....	98
3.5.1 实例概述	98
3.5.2 制作步骤	99
3.5.3 技术回顾	101
3.5.4 举一反三	101
3.6 飞舞的色块.....	101
3.6.1 实例概述	101
3.6.2 制作步骤	101
3.6.3 技术回顾	110
3.6.4 举一反三	110
3.7 冲击波.....	110
3.7.1 实例概述	110
3.7.2 制作步骤	111
3.7.3 技术回顾	112
3.7.4 举一反三	112
3.8 飞舞的飘带.....	113
3.8.1 实例概述	113
3.8.2 制作步骤	113
3.8.3 技术回顾	116
3.8.4 举一反三	116

3.9 彩色移动条.....	116
3.9.1 实例概述	116
3.9.2 制作步骤	116
3.9.3 技术回顾	118
3.9.4 举一反三	119
3.10 图形动画.....	119
3.10.1 实例概述	119
3.10.2 制作步骤	119
3.10.3 技术回顾	122
3.10.4 举一反三	122

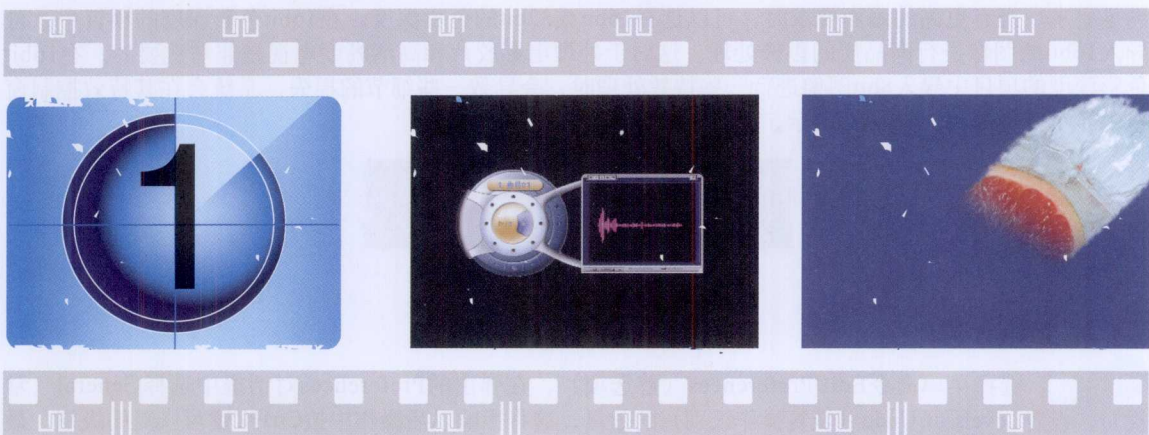
第4章 三维空间..... 123

4.1 空间发光字.....	123
4.1.1 实例概述	123
4.1.2 制作步骤	123
4.1.3 技术回顾	125
4.1.4 举一反三	125
4.2 旋转的扇页.....	125
4.2.1 实例概述	125
4.2.2 制作步骤	126
4.2.3 技术回顾	128
4.2.4 举一反三	128
4.3 线框空间.....	128
4.3.1 实例概述	128
4.3.2 制作步骤	129
4.3.3 技术回顾	134
4.3.4 举一反三	134
4.4 树叶飘零.....	134
4.4.1 实例概述	134
4.4.2 制作步骤	135
4.4.3 技术回顾	140
4.4.4 举一反三	140

 4.5 旋转魔方..... 141	 5.5 文字上色..... 168
4.5.1 实例概述 141	5.5.1 实例概述 168
4.5.2 制作步骤 141	5.5.2 制作步骤 168
4.5.3 技术回顾 149	5.5.3 技术回顾 171
4.5.4 举一反三 149	5.5.4 举一反三 171
 4.6 光效空间..... 149	 5.6 单色保留..... 171
4.6.1 实例概述 149	5.6.1 实例概述 171
4.6.2 制作步骤 149	5.6.2 制作步骤 172
4.6.3 技术回顾 153	5.6.3 技术回顾 173
4.6.4 举一反三 154	5.6.4 举一反三 173
第5章 调色技法..... 155	 5.7 颜色替换..... 173
 5.1 水墨效果..... 155	5.7.1 实例概述 174
5.1.1 实例概述 155	5.7.2 制作步骤 174
5.1.2 制作步骤 155	5.7.3 技术回顾 176
5.1.3 技术回顾 159	5.7.4 举一反三 176
5.1.4 举一反三 159	 5.8 逆光修复..... 176
 5.2 调色效果..... 159	5.8.1 实例概述 176
5.2.1 实例概述 159	5.8.2 制作步骤 176
5.2.2 制作步骤 160	5.8.3 技术回顾 178
5.2.3 技术回顾 162	5.8.4 举一反三 178
5.2.4 举一反三 162	第6章 仿真与抠像..... 179
 5.3 降噪..... 162	 6.1 气泡..... 179
5.3.1 实例概述 162	6.1.1 实例概述 179
5.3.2 制作步骤 163	6.1.2 制作步骤 179
5.3.3 技术回顾 164	6.1.3 技术回顾 181
5.3.4 举一反三 164	6.1.4 举一反三 181
 5.4 雪景..... 164	 6.2 风卷文字..... 181
5.4.1 实例概述 164	6.2.1 实例概述 181
5.4.2 制作步骤 164	6.2.2 制作步骤 181
5.4.3 技术回顾 168	6.2.3 技术回顾 188
5.4.4 举一反三 168	6.2.4 举一反三 188

6.3 生长动画..... 189	7.4 精彩预告..... 230
6.3.1 实例概述 189	7.4.1 实例概述 230
6.3.2 制作步骤 189	7.4.2 制作步骤 230
6.3.3 技术回顾 206	7.4.3 技术回顾 236
6.3.4 举一反三 206	7.4.4 举一反三 236
6.4 抠像效果..... 206	7.5 飞舞的彩带..... 236
6.4.1 实例概述 206	7.5.1 实例概述 236
6.4.2 制作步骤 207	7.5.2 制作步骤 237
6.4.3 技术回顾 212	7.5.3 技术回顾 243
6.4.4 举一反三 212	7.5.4 举一反三 244
6.5 透明抠像..... 212	7.6 数字生活..... 244
6.5.1 实例概述 212	7.6.1 实例概述 244
6.5.2 制作步骤 213	7.6.2 制作步骤 244
6.5.3 技术回顾 214	7.6.3 技术回顾 253
6.5.4 举一反三 214	7.6.4 举一反三 253
第7章 精彩应用..... 215	7.7 精彩白闪..... 253
7.1 光盘..... 215	7.7.1 实例概述 254
7.1.1 实例概述 215	7.7.2 制作步骤 254
7.1.2 制作步骤 215	7.7.3 技术回顾 256
7.1.3 技术回顾 219	7.7.4 举一反三 256
7.1.4 举一反三 219	7.8 彩色光芒..... 256
7.2 飞舞光线..... 219	7.8.1 实例概述 256
7.2.1 实例概述 219	7.8.2 制作步骤 257
7.2.2 制作步骤 220	7.8.3 技术回顾 263
7.2.3 技术回顾 226	7.8.4 举一反三 263
7.2.4 举一反三 226	7.9 滑竿动画..... 264
7.3 随声起舞..... 226	7.9.1 实例概述 264
7.3.1 实例概述 227	7.9.2 制作步骤 264
7.3.2 制作步骤 227	7.9.3 技术回顾 273
7.3.3 技术回顾 229	7.9.4 举一反三 273
7.3.4 举一反三 229	7.10 立体图片..... 273
	7.10.1 实例概述 273

7.10.2 制作步骤	273	8.1.3 技术回顾	304
7.10.3 技术回顾	280	8.1.4 举一反三	304
7.10.4 举一反三	280	 8.2 《新时尚》电视片头.....	304
 7.11 人偶动画.....	280	8.2.1 实例概述	305
7.11.1 实例概述	281	8.2.2 制作步骤	305
7.11.2 制作步骤	281	8.2.3 技术回顾	320
7.11.3 技术回顾	286	8.2.4 举一反三	320
7.11.4 举一反三	286	 8.3 《逛街》节目片花.....	320
 7.12 动态背景.....	287	8.3.1 实例概述	320
7.12.1 实例概述	287	8.3.2 制作步骤	321
7.12.2 制作步骤	287	8.3.3 技术回顾	340
7.12.3 技术回顾	292	8.3.4 举一反三	340
7.12.4 举一反三	292	 8.4 《中国味·中国年》晚会宣传片 ...	340
第8章 综合案例.....	293	8.4.1 实例概述	340
 8.1 《都市生活》栏目片头.....	293	8.4.2 制作步骤	341
8.1.1 实例概述	293	8.4.3 技术回顾	356
8.1.2 制作步骤	293	8.4.4 举一反三	356



第1章 基础操作

1.1 软件的初始设置

1.1.1 实例概述

After Effects在使用前需要进行参数设置,这里将针对国内电视制作的要求对After Effects相关的几个重要参数进行初始设置。

1.1.2 制作步骤

1. 项目设置

01 步骤 打开After Effects,系统会自动新建一个项目。默认状态下After Effects根据美国电视的NTSC制式进行初始化,而我国使用的是PAL制式,所以在国内使用After Effects的时候需要进行重新设置。

02 步骤 选择菜单命令File/Project Settings (项目设置),在弹出的项目设置对话框中设置Display Style (显示风格)区域中的Timecode Base为25fps,如图1-1所示。

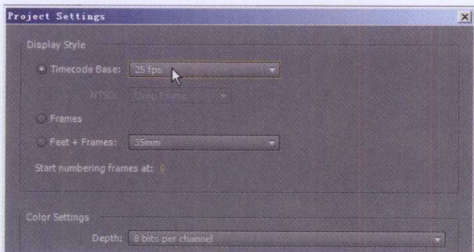


图1-1 设置时间基准选项



提示 Timecode Base决定时间的基准,表示每秒含有的帧数,将它调整为25fps,即为每秒25帧。Frame是以帧的模式显示。Feet+Frames一般用于胶片格式,一英尺半长的胶片放映时长为1秒,通常电影胶片为每秒24帧, PAL和SECAM制式的视频为每秒25帧, NTSC制式的视频为每秒30帧。

03 步骤 在Project Settings (项目设置)对话框中还有Color Settings (色彩设置)区域,其中的Depth (色彩深度)为8 bits per channel (每通道为8比特)。一般在PC机上使用时,8bit的色彩深度已经可以

满足要求。当有更高的画面要求时,可以选择16bit或32bit的色彩深度。在16bit色彩深度的项目中,可导入16bit的图像进行高品质的影像处理。这对于处理电影胶片和高清晰度电视是非常重要的。在16bit色彩深度的项目中导入8bit图像进行一些特效处理时,会导致一些细节的损失,系统会在其特效控制窗口中显示警告提示,如图1-2所示。



图1-2 项目设置窗口和警告提示

2. 首选项设置

01 步骤 选择菜单命令Edit/Preferences (首选项), 在弹出的Preferences对话框中选择General (常规), 设置Levels of Undo (恢复操作级别) 的数量, 这将影响以后操作中按Ctrl+Z键可恢复的级别, 最高可以恢复到99级之前的操作, 如图1-3所示。

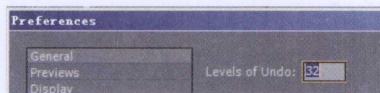


图1-3 设置恢复级别数量

02 步骤 选择菜单命令Edit/Preferences (首选项), 在Preferences对话框中选择Import (输入), 设置Sequence Footage (序列图片脚本) 的导入方式为25 frames per second (以每秒25帧导入), 即导入序列视频时每秒将以25帧静态图片来处理, 如图1-4所示。

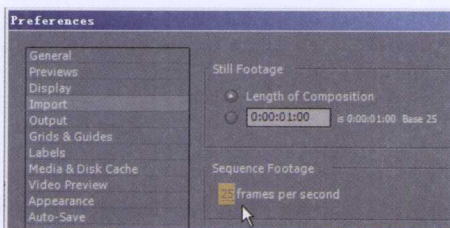


图1-4 输入选项设置

03 步骤 选择菜单命令Edit/Preferences (首选项), 在Preferences对话框中选择Auto-Save (自动保存), 设置After Effects按时自动保存指定数量的历史版本, 这对于重要的制作来说是一个保险设置, 如图1-5所示。

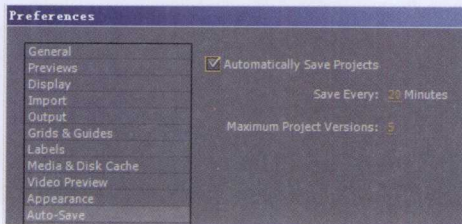


图1-5 自动保存设置

3. 合成项目设置

01 步骤 选择菜单命令Composition/New Composition (新建合成), Composition Name选项可以设置合成的名字。按照电视标准, 设置Basic (基础) 选项卡下的Preset (预设) 为PAL D1/DV, 尺寸为720×576, 其中Width为720, Height为576, Pixel Aspect Ratio为D1/DV PAL (1.09), Frame Rate为25frames per second。设置Start Timecode为0:00:00:00, Duration (持续时间) 可以根据影片的需要进行设置, 如图1-6所示。

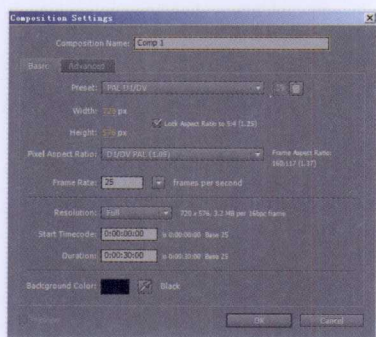


图1-6 合成设置对话框

02 步骤 根据影片的不同，可以自由更改设置，也可以将自定义的设置保存起来，以备重复使用。如果对设置好的合成项目不满意，可以对其进行修改。选择菜单命令Composition/Composition Settings（合成设置），即可对合成项目进行相应的修改。

03 步骤 这样就完成了After Effects软件的初始设置。安装完成After Effects后，第一次运行软件时，一般都要对上面的选项进行一一设置，这样才能保证制作出来的视频符合电视台的播出标准。在以后每次打开软件后，最好都要检查一下设置是否正确。

1.1.3 技术回顾

本节主要介绍了After Effects软件中的几个重要设置。在项目设置对话框中将帧速率设置为每秒25帧，并且根据画面的需要设置好色彩的深度。在首选项对话框中设置导入图片序列的帧速率同样为每秒25帧，并设置要输出缓冲区和软件运行所需内存的大小。另外，在合成设置对话框中也要设置影片的基本属性。

1.2 多元素合成

技术要点：各种格式文件的叠加

项目路径：\chap01\多元素合成.aep 制作时间：5分钟 制作难度：★★

1.2.1 实例概述

通过本例系统地学习After Effects常用的各种格式文件的导入方式，以及素材的管理和替换方法。本例将制作一个媒体播放器来介绍After Effects的一些基础功能，效果如图1-7所示。

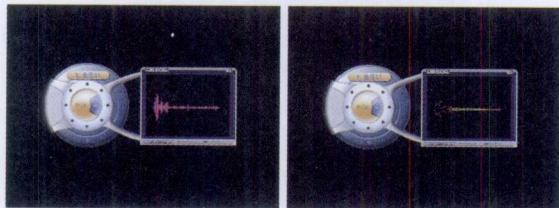


图1-7 实例效果

1.2.2 制作步骤

1. 文件导入

01 步骤 启动After Effects软件，选择菜单命令Composition/New Composition（Ctrl+N键），新建一个合成，命名为“媒体播放器”，将Preset设为PAL D1/DV，尺寸为720×576，Duration为10秒，如图1-8所示。

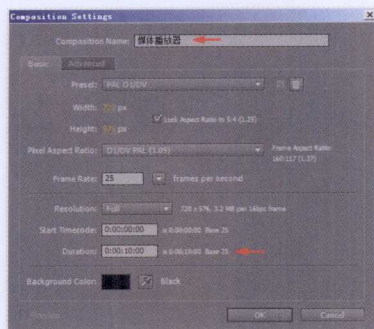


图1-8 合成设置

02 步骤 选择菜单命令File/Save (Ctrl+S键)，保存项目文件，命名为“多元素合成”。

03 步骤 选择菜单命令File/Import/File (导入文件) 或直接在Project窗口的空白处双击，打开Import File (导入文件) 对话框，选择“Image\音符一\音符一_00000.tga”文件，勾选Targa Sequence (Tga序列) 复选框，系统将以序列文件方式导入素材。单击“打开”按钮，导入这个Tga序列文件，如图1-9所示。



图1-9 导入序列文件

04 步骤 这时会弹出Interpret Footage (解释素材) 对话框，可以在Alpha区域中对素材的Alpha通道进行设置。在After Effects中导入带有Alpha通道的文件时，After Effects会自动识别该通道。如果Alpha通道未标记类型，将弹出解释素材对话框，提示选择通道的类型。一般情况下，Alpha通道分为两种类型，分别为Straight和Premultiplied通道，这里选择Straight-Unmatted单选按钮，如图1-10所示。

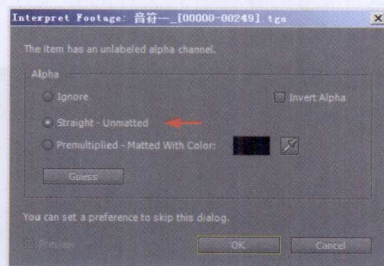


图1-10 设置文件的Alpha通道



ignore为忽略透明信息，Straight Alpha通道将素材的透明信息保存在独立的Alpha通道中，它也被称做Unmatted Alpha (不带遮罩的Alpha) 通道。Straight Alpha在高标准、高精度颜色要求的电影中能产生较好的效果，但它只是在少数程序中才能产生。Premultiplied Alpha通道保存Alpha通道中的透明度信息，它也保存可见的RGB通道中的相同信息，因为是以相同的背景色修改的，所以Premultiplied Alpha也叫做Matted Alpha (带有背景色遮罩的Alpha) 通道，它的优点是有广泛的兼容性，大多数软件都能够产生这种Alpha通道。

05 步骤 按照同样的方法，选择“Image\音符二\音符二_00000.tga”文件，勾选Targa Sequence (Tga 序列)复选框，系统将以序列文件方式导入素材。单击“打开”按钮，导入这个Tga序列文件。在 Interpret Footage (解释素材)对话框中，选择Straight-Unmatted单选按钮。

06 步骤 下面要导入播放器的图形文件，直接在Project窗口的空白处双击，打开Import File (导入文件)对话框，选择“Image\播放器\播放器.psd”文件，设置Import As为Footage。单击“打开”按钮，设置Import Kind (导入类型)为Composition (合成)，则导入的“播放器.psd”就会以一个新的合成项目导入到当前的方案，如图1-11所示。

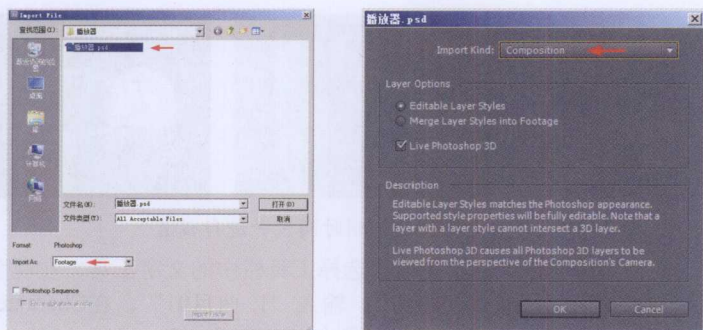


图1-11 导入psd文件

07 步骤 下面要导入背景文件和音频文件，直接在Project窗口的空白处双击，打开Import File (导入文件)对话框，选择“Video\星空.mov”，单击“打开”按钮。继续导入音频文件，在Project窗口的空白处双击，打开Import File (导入文件)对话框，选择“Audio\碟中碟片段.MP3”，单击“打开”按钮。这样，全部文件就导入到Project窗口中了。

2. 文件整理

观察Project窗口，发现文件类型太多，非常乱，不易管理，需要对文件进行分类放置。可以在Project窗口中建立文件夹来管理素材。

单击Project窗口下方的文件夹图标，系统将在Project窗口中建立一个新的文件夹，将其重命名为Video，依次建立Audio、Image、Render 3个文件夹，选择将要进行分类的文件，按照类型分别拖到相应文件夹中。将“星空.mov”拖到Video文件夹，“碟中碟片段.MP3”拖到Audio文件夹，“音符一_[00000-00249].tga”、“音符二_[00000-00249].tga”、“播放器”合成、“播放器 Layers”文件夹拖到Image文件夹，将“媒体播放器”合成拖到Render文件夹，如图1-12所示。

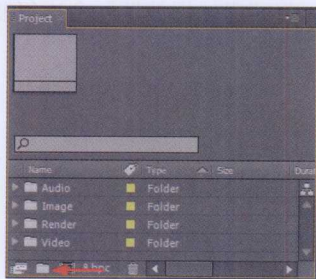


图1-12 素材管理



提示 在项目窗口中建立的文件夹只存在于该项目中，并不在磁盘上建立目录。如果要进行方案打包，那么在Project窗口中建立的文件夹，就会相应地在打包目录的Footage文件夹中建立一个相同的文件夹。After Effects允许在文件夹中继续嵌套文件夹。如在Project窗口中建立一个名为Video的文件夹，还可以继续在Video文件夹下建立子文件夹，依此类推，从而更加方便地管理文件，可以非常方便地找到素材，节省了查找时间，提高了工作效率。

3. 制作播放器

01 步骤 接下来制作播放器，单击工具栏中的选择并移动工具，展开Project窗口中的Video文件夹，选择“星空.mov”，将其拖放到“媒体播放器”的时间线上。

02 步骤 使用同样的方法，分别拖动“播放器”、“音符一_[00000-00249].tga”、“碟中碟片段.MP3”到时间线中。在时间线窗口，调整它们的上下位置，展开“音符一_[00000-00249].tga”文件的Transform选项，设置Position（位置）为（474.4，290.0），Scale（缩放）为（60.0，60.0%），如图1-13所示。

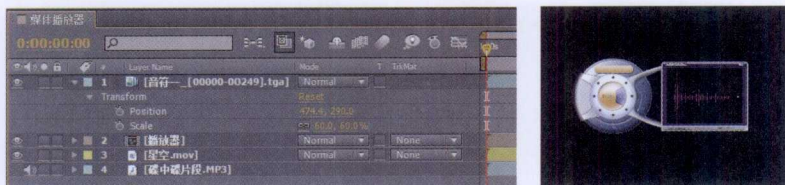


图1-13 拖放文件到时间线并进行设置

03 步骤 使用文字工具为播放器设置一个曲目。选择工具栏中的文字工具，在视图上单击，或选择菜单命令Layer/New/Text（文字），新建一个文字层。输入“1. 曲目01”，在Character（文字属性）窗口中，设置字体为方正大黑，文字尺寸为18px，文字颜色的RGB为（0，156，255）。在时间线窗口中，选择文字层，展开Transform选项，设置Position（位置）为（180.0，207.0），如图1-14所示。



图1-14 创建文字层

4. 素材替换

目前播放器中跳动的音符效果不是很好，需要再制作一个播放器，将音符换成其他的类型。一般需要按照前面的制作步骤，重新制作一遍，After Effects为此提供了一个非常方便的功能，就是素材替换功能。它可以很简单地将一个素材替换为另一个素材，并保持原有素材的属性不变。

01 步骤 在Project窗口中，展开Render文件夹，选择“媒体播放器”合成，选择菜单命令Edit/Duplicate（复制）或直接按Ctrl+D键，将“媒体播放器”合成复制，产生一个新的“媒体播放器2”合成，与“媒体播放器”有同样的内容，如图1-15所示。



图1-15 复制合成

02 步骤 双击打开“媒体播放器2”的时间线窗口，先选择“音符一_[00000-00249].tga”层，然后在Project窗口中，选择前面导入的“音符二_[00000-00249].tga”，按住键盘上Alt键的同时，将“音符二_[00000-00249].tga”拖至时间线窗口的“音符一_[00000-00249].tga”层上，这样就完成了文件的替换。