

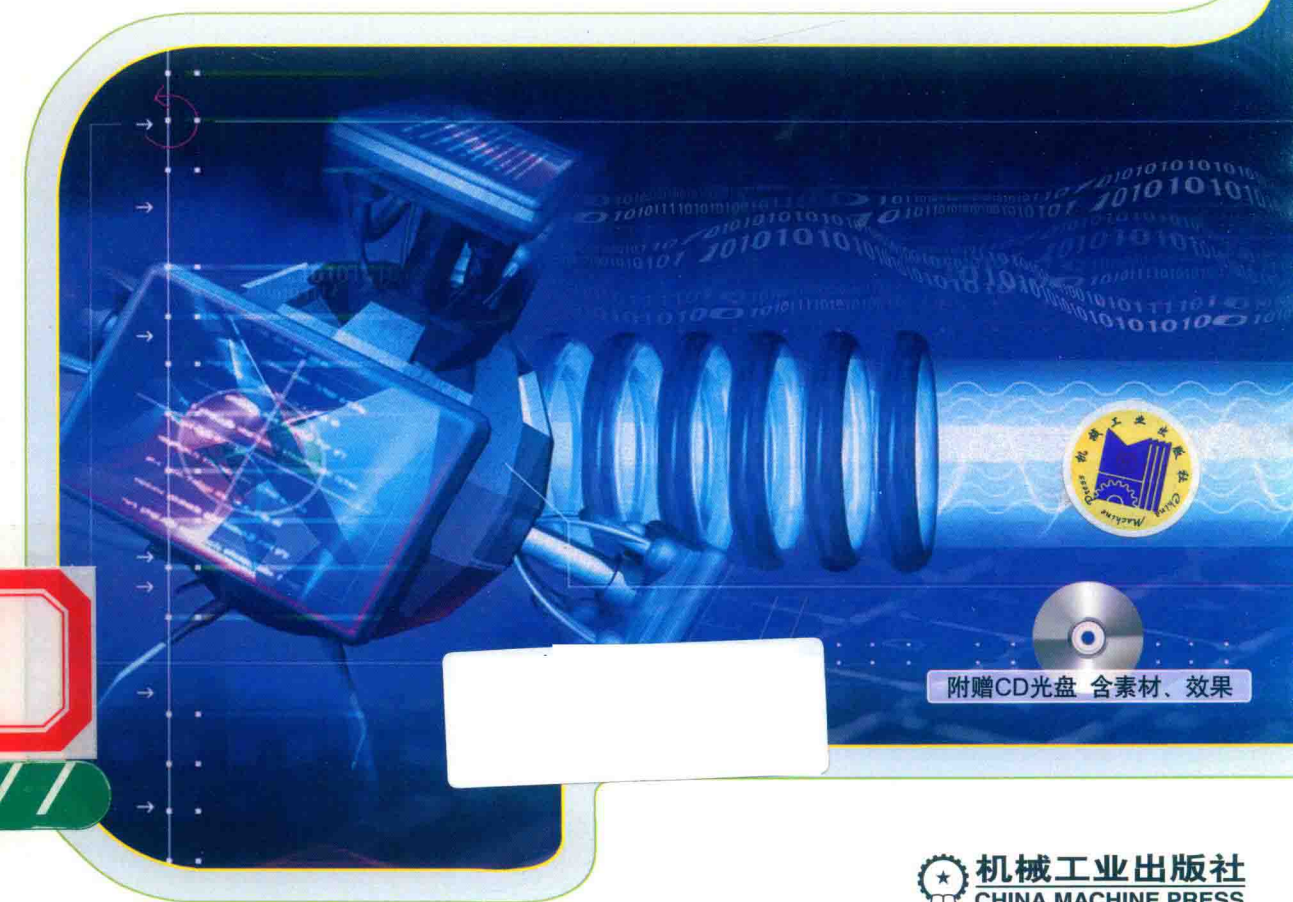


“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定
全国高等职业教育规划教材

数字影视后期合成 项目教程

第2版

尹敬齐 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定
全国高等职业教育规划教材

数字影视后期合成项目教程

第2版

尹敬齐 编著

机械工业出版社

本书是高职影视广告、计算机多媒体技术等专业项目化教学改革教材。本书以任务引领、项目驱动模式组织教学，工学结合，精讲多动，注重提高学生动手能力、创造和创新能力。全书共分5个项目，包括电视节目片头制作，电视栏目片头制作，电视纪实片片头制作及电视新闻片头制作。

本书既可作为高职高专广播影视类及计算机类相关专业的影视制作课程教材，也可供从事影视制作及相关工作的技术人员参考。

为了配合教学，本书附带了一张多媒体教学光盘，内容为案例素材及效果。

图书在版编目(CIP)数据

数字影视后期合成项目教程 / 尹敬齐编著. —2版. —北京: 机械工业出版社, 2014.7

“十二五”职业教育国家规划教材 全国高等职业教育规划教材

ISBN 978-7-111-47042-7

I. ①数… II. ①尹… III. ①电影—后期制作(节目)—图像处理软件—高等职业教育—教材②电视—后期制作(节目)—图像处理软件—高等职业教育—教材 IV. ①J932

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第125590号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑: 鹿征管娜

责任校对: 张艳霞

责任印制: 刘岚

北京诚信伟业印刷有限公司印刷

2014年10月第2版·第1次印刷

184mm×260mm·17.5印张·434千字

0001—3000册

标准书号: ISBN 978-7-111-47042-7

ISBN 978-7-89405-537-8(光盘)

定价: 43.00元(含1CD)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心: (010) 88361066

教材网: <http://www.cmpedu.com>

销售一部: (010) 68326294

机工官网: <http://www.cmpbook.com>

销售二部: (010) 88379649

机工官博: <http://weibo.com/cmp1952>

读者购书热线: (010) 88379203

封面无防伪标均为盗版

全国高等职业教育规划教材计算机专业

编委会成员名单

主 任 周智文

副 主 任 周岳山 林 东 王协瑞 张福强
陶书中 睦碧霞 龚小勇 王 泰
李宏达 赵佩华

委 员 (按姓氏笔画顺序)

马 伟	马林艺	万雅静	万 钢
卫振林	王兴宝	王德年	尹敬齐
史宝会	宁 蒙	安 进	刘本军
刘剑昀	刘新强	刘瑞新	乔芄喆
余先锋	张洪斌	张瑞英	李 强
何万里	杨 莉	杨 云	贺 平
赵国玲	赵增敏	赵海兰	钮文良
胡国胜	秦学礼	贾永江	徐立新
唐乾林	陶 洪	顾正刚	曹 毅
黄能耿	黄崇本	裴有柱	

秘 书 长 胡毓坚

出版说明

《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》指出：到 2020 年，形成适应发展需求、产教深度融合、中职高职衔接、职业教育与普通教育相互沟通，体现终身教育理念，具有中国特色、世界水平的现代职业教育体系，推进人才培养模式创新，坚持校企合作、工学结合，强化教学、学习、实训相融合的教育教学活动，推行项目教学、案例教学、工作过程导向教学等教学模式，引导社会力量参与教学过程，共同开发课程和教材等教育资源。机械工业出版社组织全国 60 余所职业院校（其中大部分是示范性院校和骨干院校）的骨干教师共同策划、编写并出版的“全国高等职业教育规划教材”系列丛书，已历经十余年的积淀和发展，今后将更加紧密结合国家职业教育文件精神，致力于建设符合现代职业教育教学需求的教材体系，打造充分适应现代职业教育教学模式的、体现工学结合特点的新型精品化教材。

“全国高等职业教育规划教材”涵盖计算机、电子和机电三个专业，目前在销教材 300 余种，其中“十五”“十一五”“十二五”累计获奖教材 60 余种，更有 4 种获得国家级精品教材。该系列教材依托于高职高专计算机、电子、机电三个专业编委会，充分体现职业院校教学改革和课程改革的需要，其内容和质量颇受授课教师的认可。

在系列教材策划和编写的过程中，主编院校通过编委会平台充分调研相关院校的专业课程体系，认真讨论课程教学大纲，积极听取相关专家意见，并融合教学中的实践经验，吸收职业教育改革成果，寻求企业合作，针对不同的课程性质采取差异化的编写策略。其中，核心基础课程的教材在保持扎实的理论基础的同时，增加实训和习题以及相关的多媒体配套资源；实践性较强的课程则强调理论与实训紧密结合，采用理实一体的编写模式；涉及实用技术的课程则在教材中引入了最新的知识、技术、工艺和方法，同时重视企业参与，吸纳来自企业的真实案例。此外，根据实际教学的需要对部分课程进行了整合和优化。

归纳起来，本系列教材具有以下特点：

- 1) 围绕培养学生的职业技能这条主线来设计教材的结构、内容和形式。
- 2) 合理安排基础知识和实践知识的比例。基础知识以“必需、够用”为度，强调专业技术应用能力的训练，适当增加实训环节。
- 3) 符合高职学生的学习特点和认知规律。对基本理论和方法的论述容易理解、清晰简洁，多用图表来表达信息；增加相关技术在生产中的应用实例，引导学生主动学习。
- 4) 教材内容紧随技术和经济的发展而更新，及时将新知识、新技术、新工艺和新案例等引入教材。同时注重吸收最新的教学理念，并积极支持新专业的教材建设。
- 5) 注重立体化教材建设。通过主教材、电子教案、配套素材光盘、实训指导和习题及解答等教学资源的有机结合，提高教学服务水平，为高素质技能型人才的培养创造良好的条件。

由于我国高等职业教育改革和发展的速度很快，加之我们的水平和经验有限，因此在教材的编写和出版过程中难免出现问题和疏漏。我们恳请使用这套教材的师生及时向我们反馈质量信息，以利于我们今后不断提高教材的出版质量，为广大师生提供更多、更适用的教材。

机械工业出版社

前言

为了促进高等职业教育事业的发展,推进高等职业院校教学改革和创新,结合学校数字影视后期合成与实训课程的改革试点,我们将数字影视后期合成和实践整合成这本教材。

在数字影视后期合成领域,计算机的应用给传统的数字影视后期合成带来了革命性的变化,从越来越多的影视作品中,明显地感受到计算机已经和影视片头、栏目包装结合在一起。

After Effects 是功能强大的基于 PC 的影视后期合成软件。无论是专业影视工作者,还是业余多媒体爱好者,都可以利用它制作出精彩的影视片头、栏目包装和影视广告作品。掌握了 After Effects 就可以基本解决影视片头、栏目包装制作中的绝大部分问题,每个人都可以利用 After Effects 构建自己的影视栏目包装和电视广告制作工作室。

After Effects 软件几经升级,日臻完善,本书介绍的是 After Effects CS4,在 32 位操作系统的软件中,它有了较大的改变和完善,实现了对家用 DV 及 DVCPRO 视频的全面支持,以及对 Web 视频和 DVD 的输出支持。After Effects CS4 的第三方插件也相当多,而且也很强大,这使它的功能更加完善。

本书的案例都是作者精心挑选和制作的。通过这些案例,不仅讲解了 After Effects 基本工具的应用、特效的应用、渲染输出设置以及综合实训,还深入分析了实际制作的流程。

本书在每一个项目的实施中都基于工作过程构建教学过程,不以传统的章节知识点或软件学习为授课主线,而是以真实的项目为载体,以软件为工具,根据项目的需求学习软件应用,即将软件的学习和制作流程与规范的学习融到项目实现中,既使学习始终围绕项目的实现展开,又提高了软件学习的效率。

为了配合本书教学,本书附带了一张多媒体教学光盘,内容为案例素材及效果。

本书对第 1 版书中使用的任务及综合实训进行了大量的修改、更换及添加,加强了文字描述,减少了不必要的截图,增加了立体文字及物体的制作,使得语言更加精练、易懂,可读性和实用性增强。

本书由重庆电子工程职业学院尹敬齐编写。本书在编写过程中,参考了大量的书刊杂志和网上的有关资料,吸取了多方面的宝贵意见和建议,得到了领导和同行的大力支持,在此谨表谢意。

由于编者水平有限,书中难免有错误之处,敬请批评指正。

本课程建议安排 80 学时,其中任务讲授 40 学时,综合实训 40 学时,建议的学时分配表如下。

学时分配表

序 号	内 容	教学学时	实 践 学 时	小 计
1	After Effects CS4 概述	2	2	4
2	电视节目片头制作	8	6	14
3	电视栏目片头制作 1	8	8	16
4	电视栏目片头制作 2	8	8	16
5	电视纪实片片头制作	8	8	16
6	电视新闻片头制作	6	8	14
合计		40	40	80

作 者

目 录

出版说明

前言

After Effects CS4 概述..... 1

0.1 After Effects CS4 的运行环境..... 1

0.2 安装 After Effects CS4..... 1

0.3 认识 After Effects CS4 的工作窗口..... 4

习题..... 13

项目 1 电视节目片头制作..... 14

任务 1.1 创建和使用图层..... 14

1.1.1 固态层..... 14

1.1.2 调节层..... 16

任务 1.2 图层的基本操作..... 18

1.2.1 排列图层..... 18

1.2.2 控制图层的位置..... 20

1.2.3 控制图层的缩放..... 22

1.2.4 控制图层旋转..... 25

任务 1.3 图层的高级操作..... 27

1.3.1 图层时间排序..... 27

1.3.2 使用图层样式..... 30

1.3.3 使用图层混合模式..... 32

1.3.4 图层速度控制..... 35

任务 1.4 遮罩的使用方法..... 38

1.4.1 绘制遮罩..... 38

1.4.2 设置遮罩属性..... 41

1.4.3 遮罩动画..... 44

综合实训..... 46

实训 1 城市之光..... 47

实训 2 赛车盛事..... 56

项目小结..... 65

拓展练习..... 65

习题..... 65

项目 2 电视栏目片头制作 1..... 67

任务 2.1 预设文字动画..... 67

2.1.1 打字机效果..... 67

2.1.2 离散文字..... 71

任务 2.2 绘画动画..... 75

2.2.1 绘画动画..... 75

2.2.2 路径制作手写字效果..... 76

2.2.3 手写字效果..... 77

2.2.4 变形绘画动画..... 79

2.2.5 扫光文字..... 81

任务 2.3 图层高级属性动画..... 82

2.3.1 路径文字抖动动画..... 82

2.3.2 直接文字抖动动画..... 83

2.3.3 文字翻滚动画..... 85

2.3.4 文字飞入动画..... 86

任务 2.4 文字特效动画..... 87

2.4.1 燃烧文字..... 88

2.4.2 星光文字效果..... 92

2.4.3 空间文字..... 94

综合实训..... 96

实训 1 辉煌的明天..... 97

实训 2 法律在线..... 104

项目小结..... 111

拓展练习..... 111

习题..... 111

项目 3 电视栏目片头制作 2..... 113

任务 3.1 抠像效果..... 113

3.1.1 蓝屏抠像..... 114

3.1.2 亮度抠像..... 117

3.1.3 半透明抠像..... 120

3.1.4 复杂背景抠像..... 123

任务 3.2 运动跟踪..... 125

3.2.1 稳定画面..... 126

3.2.2 一点跟踪..... 129

3.2.3 透视角度跟踪	136
综合实训	139
实训 1 影视频道	140
实训 2 娱乐界	150
项目小结	165
拓展练习	165
习题	165
项目 4 电视纪实片片头制作	167
任务 4.1 三维制作和应用	167
4.1.1 使用 3D 图层	168
4.1.2 风景展示	173
任务 4.2 使用 3D 通道特效	179
4.2.1 独立图像元素	180
4.2.2 3D 景深聚焦	184
4.2.3 透视深度蒙板	187
任务 4.3 光影效果制作	190
4.3.1 佛光	190
4.3.2 五环飞舞	192
4.3.3 中国电影	197
综合实训	201

实训 1 频道栏目——采风纪实 1	201
实训 2 频道栏目——采风纪实 2	213
项目小结	223
拓展练习	224
习题	224
项目 5 电视新闻片头制作	225
任务 5.1 天空和海洋	225
5.1.1 太阳升起	226
5.1.2 海上夜色	230
任务 5.2 粒子与集群动画	234
5.2.1 粒子照片打印	234
5.2.2 宣传栏目片头	239
综合实训	244
实训 1 电视新闻片头 1	244
实训 2 电视新闻片头 2	255
项目小结	270
拓展练习	271
习题	271
参考文献	272

After Effects CS4 概述

Adobe 公司成立于 1982 年，是世界著名的图形设计、出版、图像软件设计公司。其产品 After Effects（简称 AE）适用于电视广告和栏目片头制作它和 Adobe 公司的其他系列软件（如 Premiere、Photoshop、Illustrator 等）一样，属于同类型后期制作软件。新版本的 After Effects 带来了前所未有的卓越功能，包含了上百种特效及预置动画效果。它与主流 3D 软件可以很好地对接，如 Maya、3ds max 等，并可以与 Premiere、Photoshop、Illustrator 进行无缝对接。其流行较为广泛的版本为 After Effects CS4，这一版本是随着 Adobe Creative Suite 4 Production Premium 发布的。

现在，许多第三方厂商也研发专供这项产品作为外挂（Plug-ins）之用的外挂程序，使得 After Effect 主程序功能更增添实用性与便利性。

Adobe After Effects 软件可以帮助用户高效且精确地创建无数种引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果。利用与其他 Adobe 软件的紧密集成和高度灵活的 2D 和 3D 合成，以及数百种预设的效果和动画，可以为用户的电影、视频、DVD 和 Macromedia Flash 作品增添令人耳目一新的效果。

0.1 After Effects CS4 的运行环境

After Effects CS4 对 Windows 系统的最低要求如下。

- 2GHz 或更快的处理器。
- Microsoft Windows XP（带有 Service Pack 2，推荐 Service Pack 3）或 Windows Vista Business、Ultimate 或 Enterprise（带有 Service Pack 1，通过 32 位 Windows XP 以及 32 位和 64 位 Windows Vista 认证）。
- 2GB 内存。
- 1.5GB 可用硬盘空间，用于安装；可选安装内容另外需要 2GB 空间。安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在基于闪存的设备上）。
- 1280×900 像素屏幕，OpenGL 2.0 兼容图形卡。
- DVD-ROM 驱动器。
- 如使用 Quick Time 功能，则需要 QuickTime 7.4.5 软件。
- 在线服务需要宽带 Internet 连接。

0.2 安装 After Effects CS4

1. After Effects CS4 的安装

- 1) 将 After Effects CS4 的安装光盘插入到 DVD-ROM，安装程序将自动运行，或者可以

进入光盘目录并双击 **setup.exe** 进行安装，如图 0-1 所示。



图 0-1 检查系统配置文件

2) 进入“欢迎”对话框，选择“我想安装并使用 After Effects CS4 的试用版本”，如图 0-2 所示，单击“下一步”按钮。

3) 打开“重要提示”对话框，阅读软件许可协议，选择语言，如图 0-3 所示，单击“接受”按钮。

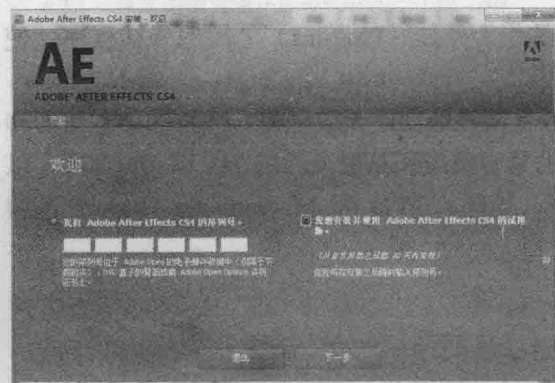


图 0-2 请输入序列号

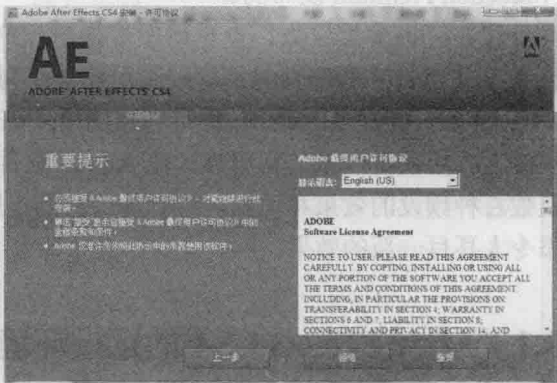


图 0-3 “重要提示”对话框

4) 打开“选项”对话框，用户可根据情况选择要安装的组件，并选择“安装位置”，如图 0-4 所示，单击“安装”按钮。

5) 打开“正在安装”对话框，显示文件的安装进度，如图 0-5 所示。



图 0-4 安装选项

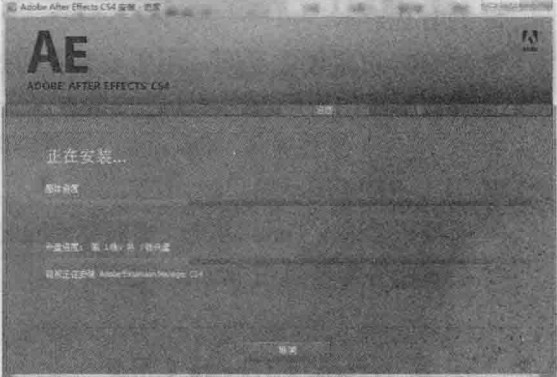


图 0-5 安装进度

6) 软件安装完成后，在窗口中单击“退出”按钮，即可完成 After Effects CS4 的安装。

2. After Effects CS4 的汉化

汉化安装的主要过程如下。

1) 在光盘目录下双击 After_Effects_CS4_chs_v1.10 进行安装。

2) 打开“After Effects CS4 中文化程序”对话框,如图 0-6 所示,单击“下一步”按钮。

3) 打开“许可协议”对话框,阅读软件许可协议,选择“我同意此协议”单选按钮,如图 0-7 所示,单击“下一步”按钮。

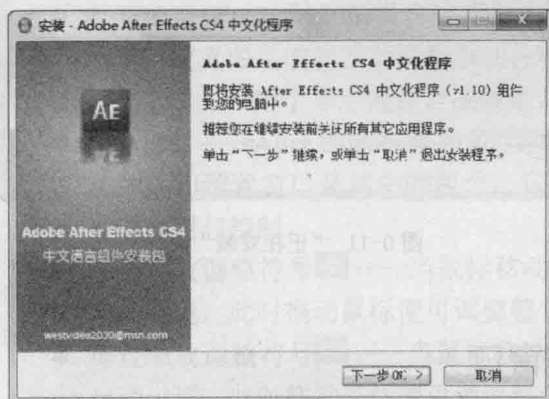


图 0-6 “Adobe After Effects CS4 中文化程序”对话框

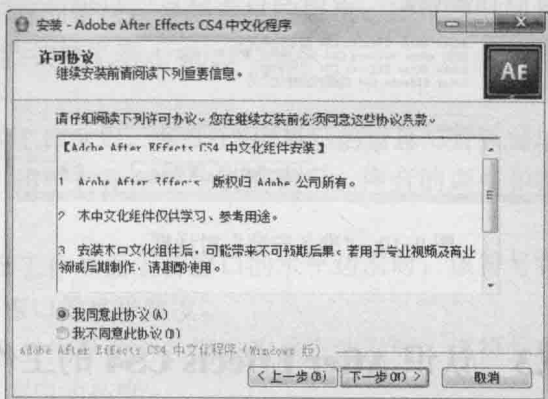


图 0-7 “许可协议”对话框

4) 打开“信息”对话框,单击“下一步”按钮。

5) 打开“选择目标位置”对话框,如图 0-8 所示,单击“下一步”按钮。

6) 打开“选择组件”对话框,用户可根据情况选择要安装的组件,如图 0-9 所示,单击“下一步”按钮。

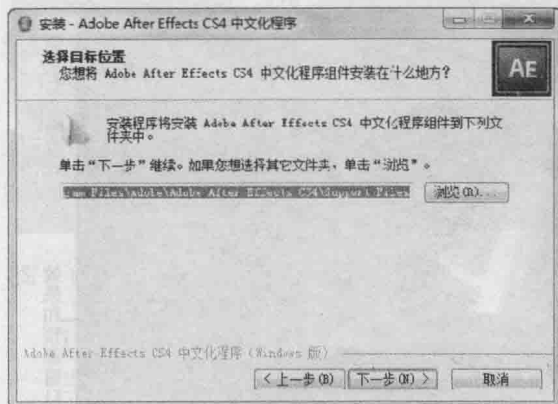


图 0-8 “选择目标位置”对话框

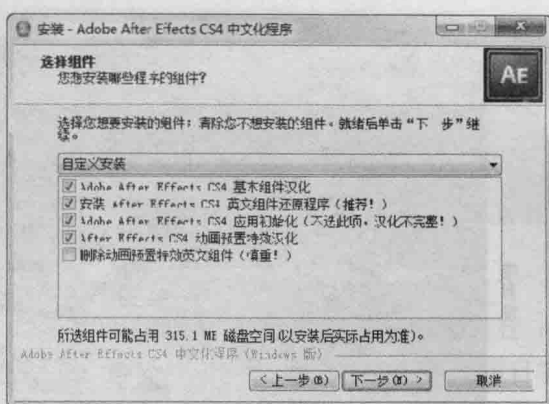


图 0-9 “选择组件”对话框

7) 打开“选择附加任务”对话框,选择是否“创建桌面快捷方式”,单击“下一步”按钮。

8) 打开“准备安装”对话框,确定选择的组件无误后,如图 0-10 所示,单击“安装”按钮。

9) 打开“正在安装”对话框,如图 0-11 所示,安装完成后,打开“Adobe After Effects CS4 中文化程序组件安装完成”对话框,单击“完成”按钮。

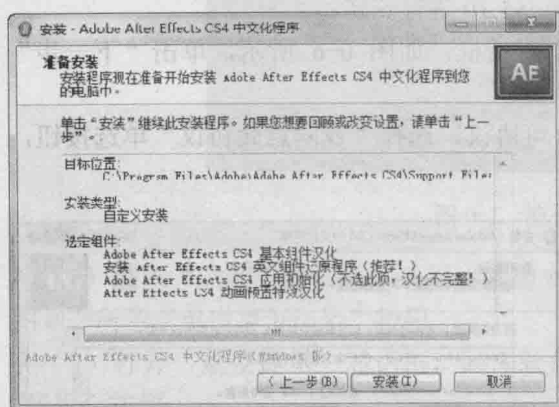


图 0-10 “准备安装”对话框

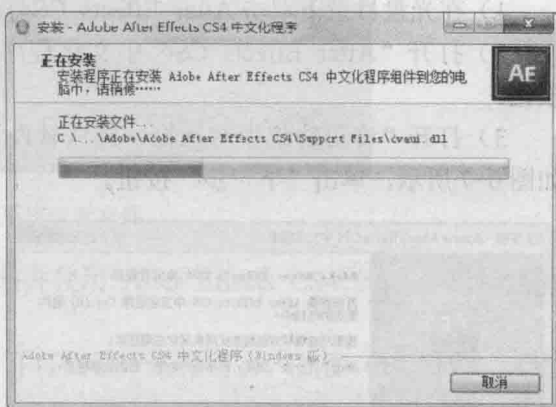


图 0-11 “正在安装”对话框

0.3 认识 After Effects CS4 的工作窗口

在计算机上安装完 After Effects CS4 并进行汉化后,桌面上将会出现快捷方式图标,双击即可打开 AE 进入工作界面,如图 0-12 所示。默认状态下的工作界面由菜单栏、工具箱、项目窗口、合成窗口、信息窗口、预览控制台、效果与预置、时间线窗口组成。默认状态下的界面中出现的窗口都是在工作中最常用的,由于受计算机屏幕的限制,其他一些窗口被隐藏,可以通过执行菜单命令“窗口”来显示或隐藏窗口。

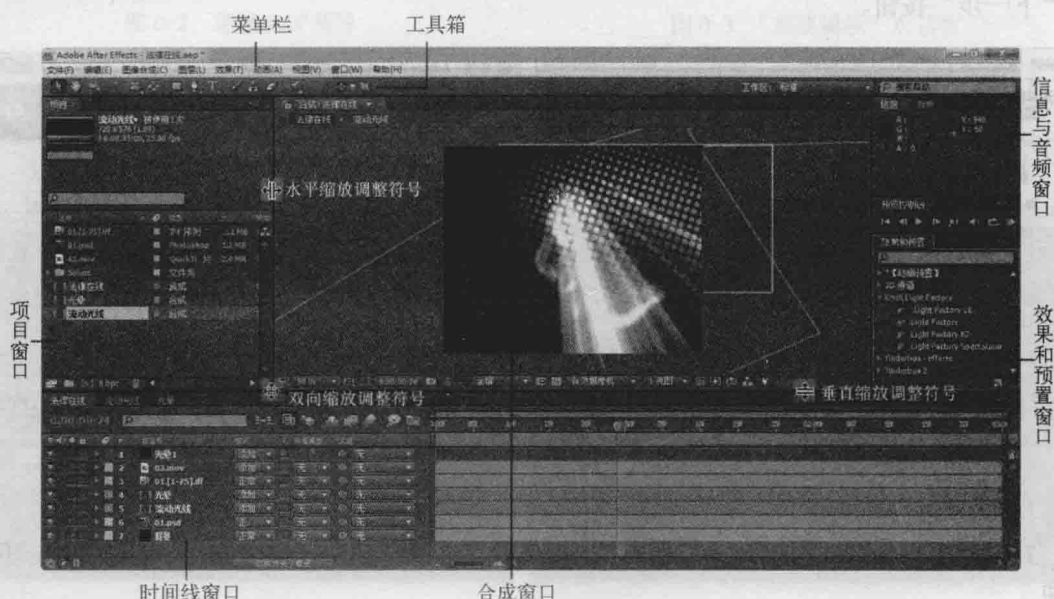


图 0-12 After Effects CS4 工作界面

- 菜单栏——存放各种功能菜单。
- 工具箱——提供常用的调整工具。
- 工作区类型——单击“工作区”下拉式按钮，显示出系统预置的各种工作界面类型，用户可选择其中的任意一种作为当前工作界面。例如，选择“文字”类型，这是一个专为文字工作设置的界面，可以在这个界面上访问 After Effects CS4 的所有文字窗口，如图 0-13 所示。
- 项目窗口——用于导入、存放、查找和管理各种素材。
- 时间线窗口——用于编辑合成窗口中所有的素材，包括素材的层次、出现的时间和位置、定义图层的属性动画和添加各种特技效果等。
- 合成窗口——用于显示最终合成效果。
- 工作窗口——After Effects 有许多浮动的工作窗口，图 0-12 中显示的信息与音频窗口和效果和预置窗口是其中的两个，它们用于方便图层信息的显示、声音的调整和特效的应用与控制。
- 水平缩放调整符号——当鼠标移动到工作界面上各窗口的水平边沿时，该符号将自动出现，此时拖动鼠标便可调整整个窗口的水平宽度。
- 垂直缩放调整符号——当鼠标移动到工作界面上各窗口的垂直边沿时，该符号将自动出现，此时拖动鼠标便可调整整个窗口的高度。
- 双向缩放调整符号——当鼠标移动到工作界面上各窗口的四周顶角时，该符号将自动出现，此时拖动鼠标便可同时调整整个窗口的宽度和高度。

执行菜单命令“编辑”→“参数”→“用户界面颜色”，打开如图 0-14 所示的“参数”对话框，用户可根据自己的偏好与需求，自由调节界面的亮度和一些元素的颜色显示。

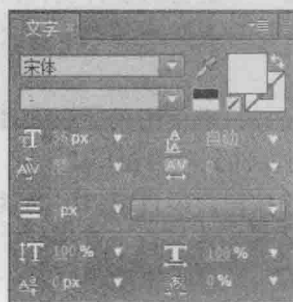


图 0-13 选择文字工作窗口



图 0-14 “参数”对话框

1. 项目窗口

当用户启动 After Effects CS4 软件时，系统将自动创建一个新的项目，并显示出项目窗口。用户也可以执行菜单命令“文件”→“新建”→“新项目”，建立一个新的项目，并显示出项目窗口。执行菜单命令“文件”→“打开项目”，可以打开一个已经存在的项目文件，此时打开的是以前的项目窗口，如图 0-15 所示。

- 预览区域——在此区域显示出用户在项目窗口中所选择的素材或合成项目的画面，其右边则会显示出该素材的名称、幅面大小、持续时间、帧速率等信息。
- 新建文件夹——单击“新建文件夹”按钮，可以在项目窗口中新创建一个用户自己

命名的文件夹，并可将导入的各种素材放入该文件夹，以便分类管理各类素材。

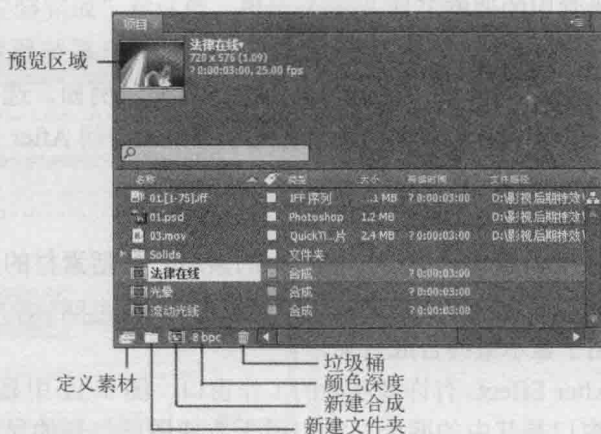


图 0-15 项目窗口

- 新建合成——单击此按钮将弹出“合成项目设置”对话框，用户可在对话框中设置该合成项目的各项属性参数和名称，然后单击“确定”按钮创建一个新的合成项目；用户也可以直接拖放某个素材到此按钮上释放，创建一个与该素材幅面大小一致，持续时间一致，并以该素材命名的新合成项目。
- 颜色深度——该按钮用来切换项目的颜色深度，After Effects CS4 支持 32 位的颜色深度模式。按住〈Alt〉键并用鼠标单击此按钮，可在 8bits、16bits 和 32bits 的颜色深度之间切换。
- 垃圾桶——该按钮用来删除不需要的素材。在项目窗口中选中不需要的素材项目，然后单击该按钮，便可将此素材删除掉；也可以直接将不需要的素材拖到该按钮上释放，从而删除它。

执行菜单命令“文件”→“导入”→“文件”引入素材到项目窗口；也可用鼠标在项目窗口空白处双击，打开“导入文件”对话框，从而选择所需要的素材文件到项目窗口。

单击项目窗口中的“名称”、“类型”、“大小”或“持续时间”等按钮，项目窗口中的素材将按照所单击的类型进行排序。

2. 合成项目窗口

合成项目窗口是影像表演的舞台，所有被编辑的素材的效果都将通过这个舞台表现出来。执行菜单命令“图像合成”→“新建合成组”或者在项目窗口中单击“新建合成”按钮，打开“图像合成设置”对话框，如图 0-16 所示。

- 合成组名称——输入合成项目的名称。

“基本”选项卡下的各属性说明如下。

- 预置——选择合成项目的预置格式，包括 NTSC、PAL、HDTV、DVCPRO DH、胶片以及用户自定义的格式。
- 宽——设置合成项目窗口的宽度。
- 高——设置合成项目窗口的高度。
- 纵横比以 5:4 锁定——勾选此单选框将锁定窗口的宽高比例。

- 像素纵横比——设置合成项目窗口的宽高比，其右边下拉式菜单中，有预置的宽高比可供选择。
- 帧速率——设置合成项目的帧速率。
- 分辨率——设置合成项目的像素分辨率，包括全屏、1/2、1/3、1/4 及自定义像素分辨率共 5 种，以全屏质量最好但渲染时间最长。
- 开始时间码——设置合成项目的起始时间，用户可以输入任意一个开始的时间值，系统默认是 0。
- 持续时间——设置合成项目的持续时间。

“高级”标签下，可设置合成项目的一些高级属性，比如合成项目的定位点，决定模糊强度的快门角度，决定模糊方向的快门相位，以及影像三维渲染的引擎模式（高级 3D）等。

设置完成后，单击“确定”按钮，退出“图像合成设置”对话框，一个新的合成项目窗口便显示出来。合成项目窗口中有许多功能按钮，如图 1-17 所示。

- A——合成项目窗口的菜单按钮。单击该按钮将弹出合成项目窗口的控制菜单，如图 0-18 所示。

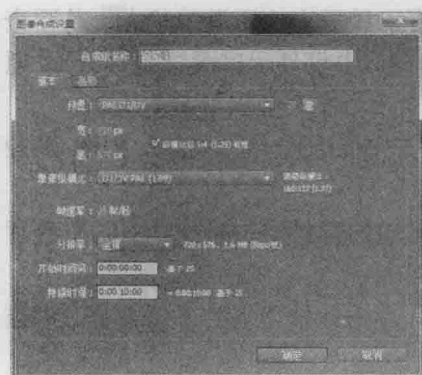


图 0-16 “图像合成设置”对话框

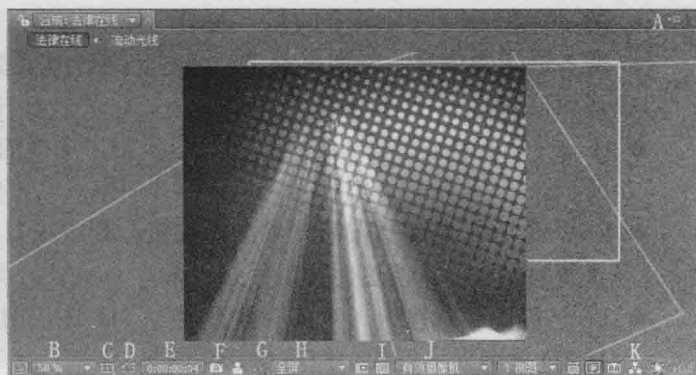


图 0-17 合成窗口

- B——合成项目窗口缩放按钮。其下拉式按钮中预置有各种缩放比例的选项，可供用户选择；用户也可以将鼠标移动到合成项目窗口的边沿，当鼠标变为水平缩放调整符号、垂直缩放调整符号或双向缩放调整符号时，拖动鼠标便可自由调整合成项目窗口的大小，此时，该按钮也将实时显示出调整中的合成项目窗口大小。
- C——安全区域按钮。单击该按钮，从弹出的快捷菜单中选择“字幕/活动安全框”菜单项，合成项目窗口中将显示出影像播放的安全区域，如图 0-19 所示。也就是说，影像素材在编辑时要尽量放在安全区域内，以防止在电视机上播放时被切除掉。
- D——遮罩显示按钮。单击该按钮将显示出合成项目窗口中图层的遮罩形状，否则将隐藏遮罩。
- E——时间显示按钮。单击该按钮，将弹出“跳转时间”对话框，如图 0-20 所示。对话框中显示了影像播放的当前时间。在对话框中重新输入时间数字，合成影像将直接跳转到设定的时间点上。

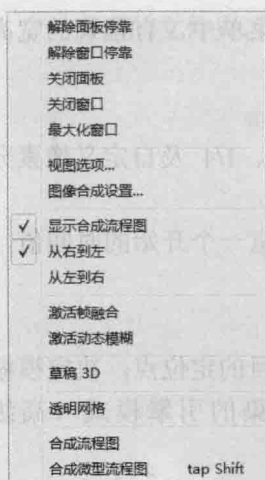


图 0-18 合成窗口菜单

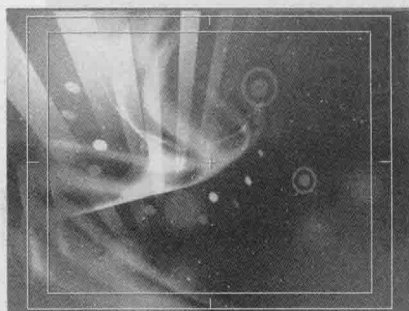


图 0-19 安全区域的设置

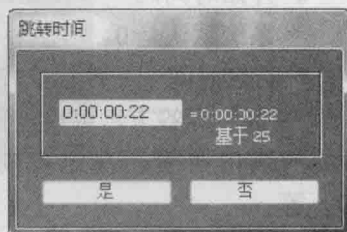


图 0-20 “跳转时间”对话框

- **F**——快照按钮。单击此按钮，可以捕捉当前合成项目窗口中的图像画面。
- **G**——通道选择按钮。单击此按钮的下拉菜单，显示出可选择的通道类型，如图 0-21 所示。用户可选择其中的某一通道，使合成项目窗口显示出该通道的状态，从而查阅各通道的信息。例如单击“Alpha”，则合成项目窗口中仅显示出图层的 Alpha 通道图形。
- **H**——分辨率按钮。单击此按钮，显示出可选择的 5 种图层分辨率类型，如图 0-22 所示。
- **I**——透明背景选择按钮。单击此按钮，合成项目窗口的背景将由系统默认的有色背景变为棋盘格状的透明背景。
- **J**——视图模式按钮。当图层被设置为 3D 图层时，单击此按钮下的下拉菜单，可选择 3D 视图显示模式，如图 0-23 所示。

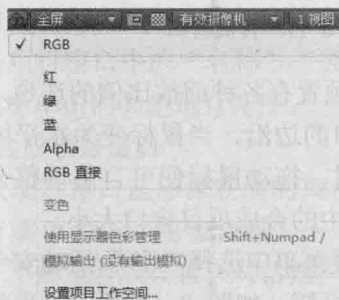


图 0-21 图层通道选择

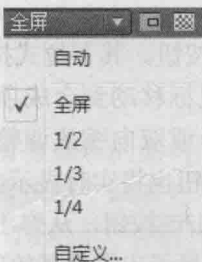


图 0-22 图层分辨率选择

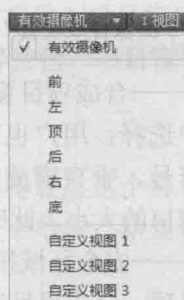


图 0-23 3D 视图显示模式

- **K**——合成流程图按钮。单击此按钮，可打开合成项目的流程图窗口。

当创建了一个合成窗口后，还可以通过执行菜单命令“图像合成”→“图像合成设置”，对合成项目的设置进行修改。

执行菜单命令“图像合成”→“背景色”，则可修改合成项目窗口的背景颜色。