Premiere After Effects Audition

第0章 After Effects 视频特效入门

After Effects是一款专业的影视后期制作软件,多用于 合成视频和制作视频特效,可以帮助用户创建动态图形和精 彩的视觉效果。本章将对After Effects的基础知识进行介 绍,以帮助读者快速了解After Effects。

(6.1) AE功能与界面

After Effects(简称AE)是Adobe公司旗下的一款图形视频处理软件,多用于在后期添加特效或修改场景,是影视后期制作领域的实用软件。本节将对After Effects软件进行介绍。

6.1.1 功能概览

After Effects具备特效制作、动画制作、合成技术、文本动画等多种实用功能,在影视后期制作中扮演着至关重要的角色,下面对After Effects的常用功能进行介绍。

- 视觉特效: After Effects软件内置了大量的视觉特效预设及效果,如模糊、扭曲、光照效果等,用户可以自定义参数或通过第三方插件创建独特的视觉效果。
- **动画制作**: After Effects支持用户创建、编辑2D和3D动画,包括关键帧动画、路径动 画和表达式动画等,通过设计图像、文本、形状等元素的运动制作精密复杂的动画 效果。
- • 合成技术: After Effects具备强大的合成功能,可以将多个图像、视频和音频层合并到 一个复合图层中,同时支持透明度、蒙版、混合模式等高级合成技术。
- **文本动画**: After Effects的文本工具支持创建各种风格的标题和字幕,还可以通过动画 控制器将其动画化,制作出精彩的文本效果。
- **3D空间效果**: After Effects支持在3D空间中工作,用户可以创建和编辑3D对象、摄像 机、灯光等,制作丰富的立体视觉效果。
- 运动跟踪: After Effects具备先进的运动跟踪技术,可以从视频中识别并自动跟踪物体 的运动。

6.1.2 工作界面

After Effects工作界面是用户进行影视后期制作的主要场所,界面简洁明了、便于操作, 备受用户青睐。After Effects的工作界面主要由菜单栏、工具栏、"项目"面板、"合成"面板、 "时间轴"面板以及各类其他面板组成,如图6-1所示。



1. 菜单栏

菜单栏几乎是所有软件的重要界面元素之一,它包含了软件全部的功能命令。After Effects 为用户提供了"文件""编辑""合成""图层""效果""动画""视图""窗口"以及"帮助"9 项菜单。

2. 工具栏

工具栏为用户提供了一些经常使用的工具按钮,包括"主页""选取工具""手形工具""缩 放工具""旋转工具""形状工具""钢笔工具""文字工具"等。其中部分工具图标含有多重工 具选项,在其图标右下角含有一个小三角形,单击并按住鼠标左键不放即可看到隐藏的工具, 如图6-2所示。

3. "项目"面板

After Effects中的所有素材文件、合成文件以及文件夹都可以在"项目"面板中找到,面板 上方为素材的信息栏,包括名称、类型、大小、媒体持续时间、文件路径等;面板下方则可以 通过右击进行新建合成、新建文件夹等操作,也可以显示或存放项目中的素材或合成。

当单击某一个素材或合成文件时,可以在"项目"面板上方看到其缩略图和属性。在"项目"面板下方的空白处右击,在弹出的快捷菜单中可以执行"新建"以及"导入"操作,如图6-3所示。



4. "合成"面板

"合成"面板用于显示当前合成的画面效果,该面板不仅具有预览功能,还具有控制、操作、管理素材、缩放窗口比例等功能,用户可以直接在该面板上对素材进行编辑。该面板是 After Effects软件操作过程中非常重要的窗口之一。

5."时间轴"面板

"时间轴"面板既可以精确设置合成中各种素材的位置、时间、特效和属性等,进行影片的 合成,也可以进行图层的顺序调整和关键帧动画的制作。

6. 其他面板

工作界面中还有一些面板存在于工作界面右侧,如"效果和预设"面板、"音频"面板、 "对齐"面板、"字符"面板、"段落"面板等。由于界面大小有限,不能将所有面板完整展示, 需要使用时只需单击面板标题即可打开相应的面板。

6.2) 必会入门操作

项目与素材是开始After Effects操作的基础,本节将对项目文件的操作及素材的操作进行介绍。

启动After Effects软件时,系统会创建一个项目,通常采用的是默认设置。如果用户要制作 比较特殊的项目,则需新建项目并对项目进行更详细的设置。

1. 新建与保存项目

After Effects中的项目是一个文件,用于存储合成、图形及项目素材使用的所有源文件的引用。在每次启动After Effects应用程序时,系统会自动建立一个新项目,同时建立一个项目窗口。执行"文件"|"新建"|"新建项目"命令,或者按Ctrl+Alt+N组合键,即可快速创建一个采用默认设置的空白项目。

项目文件创建后,需要及时将项目文件进行保存与备份,以防止软件在操作过程中意外关闭。对于从未保存过的项目文件,执行"文件"|"保存"命令,或者按Ctrl+S组合键,系统会打开"另存为"对话框,这里需要为项目文件指定文件名以及存储路径。对于已经保存过的项目文件,经过操作后再次进行保存操作时会覆盖原有项目,并不会弹出对话框。

2. 打开项目

在制作后期特效时,经常会打开已有的项目文件。After Effects为用户提供了多种项目文件的打开方式,包括打开项目和打开最近项目等方式。

执行"文件"|"打开项目"命令,系统会打开"打开"对话框,选择要打开的项目文件, 单击"打开"按钮即可将其打开。

执行"文件"|"打开最近的项目"命令,在展开的菜单中选择具体项目名,即可打开最近 使用的项目文件。

◆知识点拨 在工作中,常使用直接拖曳的方法打开文件。在文件夹中选择要打开的场景文件,然后按住鼠标左键 直接拖曳到After Effects的"项目"面板或"合成"面板中即可将其打开。

6.2.2 导入素材-

素材是项目文件最基本的构成元素,除了依靠内置工具创建素材外,Premiere还支持导入丰富的外部素材,下面对此进行介绍。

1. 导入单个或多个素材

用户可以导入的素材文件格式有很多,导入方法也基本相同。执行"文件"|"导入"|"文 件"命令,系统会打开"导入文件"对话框,从中选择需要导入的文件即可,如图6-4所示。如 果要依次导入多个素材文件,可以配合使用Ctrl键进行素材的加选。

除了使用菜单栏命令,用户还可以通过以下方法导入素材。

- ●按Ctrl+Alt+I组合键。
- 在"项目"面板右击,在弹出的快捷
 菜单中执行"导入"|"文件"命令。
- ●在"项目"面板双击。
- 选择素材文件或文件夹,直接拖曳至 "项目"面板。
- 执行"文件" | "在Bridge中浏览"命令,运行Adobe Bridge并浏览素材,双击需要的素材即可将其导入"项目" 面板(计算机需要安装Adobe Bridge)。





2. 导入序列文件

如果导入的素材为一个序列文件,需要在"导入文件"对话框中选择"序列"选项,这样 就可以以序列的方式导入素材,最后单击"打开"按钮即可完成导入操作。如果只需要导入 序列文件的一部分,可以在选择"序列"选项后,框选需要导入的部分素材,再单击"导入" 按钮。

3. 导入 Premiere 项目文件

直接导入Premiere的项目文件,会自动为其创建一个合成,并以层的形式包含Premiere项目 文件中的所有素材。

执行"文件"|"导入"|"导入Adobe Premiere Pro项目"命令,打开"导入Adobe Premiere Pro项目"对话框,从中选择Premiere项目文件,如图6-5所示。单击"打开"按钮,系统会打开 "Premiere Pro导入器"对话框,这里选择"所有序列"选项,再单击"确定"按钮即可将其导入 After Effects,如图6-6所示。



4. 导入含有图层的素材

对于导入Photoshop的PSD文件和Illustrator的AI文件这类含有图层的素材文件时,After Effects可以保留文件中的所有信息,包括层的信息、Alpha通道、调整层、蒙版层等。用户可以 选择以"素材"或"合成"的方式进行导入,如图6-7所示。



图 6-7

①注意事项 当以"合成"方式导入素材时,After Effects会将整个素材作为一个合成。在这里原始素材的图层信息可以得到最大限度的保留,用户可以在此基础上再次制作一些特效和动画。如果以"素材"方式导入素材,用户可以选择以"合并图层"的方式将原始文件的所有图层合并后一起进行导入,也可以以"选择图层"的方式选择某些图层作为素材进行导入。选择单个图层作为素材进行导入时,可以设置导入的素材尺寸。

6.2.3 管理素材

影视后期制作过程中需要用到大量的素材,为了便于后续使用,可以根据其类型和使用顺 序对导入的素材进行一系列的管理操作,如排序素材、归纳素材和搜索素材等。这样不仅可以 快速查找素材,还能使其他制作人员明白素材的用途,在团队协同工作中起到了至关重要的 作用。

1. 排序素材

在"项目"面板中,素材的排列方式以"名称""类型""大小""媒体持续时间"等属性进行显示。如果用户需要改变素材的排列方式,则需要在素材的属性标签上单击,即可按照该属性进行升序排列。图6-8和图6-9所示分别为按名称和文件大小排序的素材列表。

项目 ≡		项目 ≡	
名称	🏷 类型 🔺 媒体持续_	● ●	- 类型 ▼ 媒体持续.
📓 01. јрв	ImporteG	🖓 03. шр3 🗖	MP3 0:03:43:
01. mp3	MP3 0:01:40:	🖓 02. тр3 🗖	
🛋 02. јрд	ImporteG	1. mp3	
🖓 02. шр3	MP3 0:02:33:	■ 瑜伽. mp4 📃	
🛋 03. јрд	ImporteG	圓 天空.mp4 ■	
🧖 03. шр3	MP3 0:03:43:0	圓 狂欢2. mp4 ■	
📕 04. јрд	ImporteG	圆 城市夜景. mp4 ■	
🛋 05. јрд	ImporteG	🖬 05. јрв 🔲	
■ 城市夜景. mp4	ImporteX 0:00:34:4	🞴 04. јрв 🔲	
■ 狂欢2.mp4	ImporteX 0:00:11:4	📓 03. јрв 🔲	
■ 天空.mp4	ImporteX 0:00:18:4	🗖 02. јрв 🔳	
🖪 瑜伽.mp4	ImporteX 0:00:18:4	🖬 01. јрв 🔲	
📰 🖿 🔯 🛷 🛛 8 bp	ыс. 🛍	🖳 🖿 🔯 🛷 8 bpc . 🛍	

2. 归纳素材

归纳素材是通过创建文件夹,并将不同类型的素材分别放置相应文件夹中的方法,按照划 分类型归类素材。

执行"文件"|"新建"|"新建文件夹"命令,或单击"项目"面板底部的"新建文件夹" 按钮□,即可创建文件夹,如图6-10所示。此时,系统默认为文件夹重命名状态,直接输入文 件夹名称,并将素材拖入文件夹中即可,如图6-11所示。



图 6-10

图 6-11

3. 搜索素材

当素材非常多时,如果想要快速找到需要的素材,只要在搜索框中输入相应的关键字,符 合该关键字的素材或文件夹就会显示出来,其他素材将会自动隐藏。

6.2.4 替换素材

替换素材可以在不影响其他设置的情况下将当前素材替换掉。在"项目"面板中选择要替换的素材,右击,在弹出的快捷菜单中执行"替换素材"|"文件"命令,如图6-12所示;在打开的"替换素材文件"对话框中选择要替换的素材,单击"导人"按钮,如图6-13所示。



图 6-12

图 6-13

⑦知识点拨 在替换素材时,如果不在"替换素材文件"对话框中取消勾选"ImportterJPEG序列"复选框,则 "项目"面板中会同时存在两个素材,无法完成素材的替换。

6.2.5 代理素材-

代理素材是指通过占位符或低质量的素材替代编辑,从而加快渲染显示,提高编辑速度。 其中占位符是一个以彩条方式显示的静帧图片,作用是标注丢失的素材文件。占位符会在以下 两种情况下出现。

- 不小心删除了硬盘中的素材文件,"项目"面板中的素材会自动替换为占位符,如 图6-14所示。
- 选择一个素材,右击,在弹出的快捷菜单中执行"替换素材"|"占位符"命令,也可以将素材替换为占位符,如图6-15所示。



动手练 更换丢失的素材



在打开一些工程文件时,系统会提示素材丢失,且丢失的部分会显示为彩色占位符。本案 [□] 例将介绍如何更换丢失的素材。

步骤01 打开准备好的项目文件,会发现该项目中丢失了几个素材文件,在"项目"面板和 "合成"面板中显示为占位符,如图6-16和图6-17所示。



图 6-16

步骤02 在"合成"面板右击丢失的文件素材,在弹出的快捷菜单中执行"替换素材"|"文件"命令,如图6-18所示。

步骤03 打开"替换素材文件"对话框,选择准备好的替换文件,并取消勾选"ImporterJPEG 序列"复选框,如图6-19所示。





图 6-19

步骤 04 单击"导入"按钮将新的素材导入,并适当调整素材位置,如图6-20所示。 **步骤** 05 照此方法替换其他丢失的素材,如图6-21所示。







6.3) 合成的创建与设置

合成是影片的框架,After Effects软件将多个素材、效果、动画等技术元素组合在一起,创造影视特效等数字创意作品的过程即为合成。下面对此进行介绍。

6.3.1 新建合成

新建合成的方式主要有以下3种。

1. 创建空白合成

执行"合成"|"新建合成"命令,或者单击"项目"面板底部的"新建合成"按钮■,均可打开"合成设置"对话框,从中设置相应选项即可,如图6-22和图6-23所示。

文件(F) 编辑(E)	合成(C) 图层(L) 效果(T) 动画(A) 视图(V)	窗口 帮助(H)	合成设置 ×
♠ ▶ ♥ ♡	新建合成(C) 🔓	Ctrl+N	合成名称: 合成 1
	合成设置(T) 设置海报时间(E)	Ctrl+K	<u>董本</u> 高级 3D 追唤器
	将合成裁剪到工作区(W) 裁剪合成到目标区域(I)	Ctrl+Shift+X	预设. HDTV 1080 25 ~ □ □ 面 宽焦: 1920 px
<i>p</i> .	添加到 Adobe Media Encoder 队列 添加到渲染队列(A) 添加输出模块(D)	Ctrl+Alt+M Ctrl+M	高度: 1000 pc 富葉: 5000 pc 健士的理学、 510 g末 16.9 (1.76) 16.9 (1.76) 16.9 (1.76)
名称	预览(P) 較另存为(S) 预直染 保存当前预览(V)	〉 ン Ctrl+数字小键盘 0	〒山田本 25 00000000000000000000000000000000000
	在基本图形中打开 响应式设计 - 时间	>	背景颜色: 🔢 🥒 黑色
	合成流程图(F) 合成微型流程图(N)	Ctrl+Shift+F11 Tab	
	VR	>	日 接災 観済 現済

图 6-22



"合成设置"对话框中除了"基本"参数面板,还有"高级""3D渲染器"两个面板,如 图6-24和图6-25所示。



图 6-24

图 6-25

各参数面板中的参数介绍如下。

- •**开始时间码**:分配给合成的第一个帧的时间码或帧编号。
- **背景颜色**:使用色板或吸管可选取合成背景颜色。
- 锚点:在调整图层的大小时,单击箭头按钮,可在调整图层大小时将图层固定到合成的一角或边缘。
- 快门角度: 单位为度, 模拟旋转快门所允许的曝光。
- •快门相位:单位为度,定义一个相对于帧开始位置的偏移量,用于确定快门何时打开。
- 每帧样本:最小采样数。
- 自适应采样限制:最大采样数。
- 渲染器:可以从列表中为合成选择正确的渲染器。

2. 基于单个素材新建合成

在"项目"面板中导入外部素材文件后,还可以通过素材建立合成。在"项目"面板中选 中某个素材,右击,在弹出的快捷菜单中执行"基于所选项新建合成"命令,或者将素材拖至 "项目"面板底部的"新建合成"按钮上即可,如图6-26和图6-27所示。



3. 基于多个素材新建合成

在"项目"面板中同时选择多个文件,执行"文件"|"基于所选项新建合成"命令,或将 多个素材拖至"项目"面板底部的"新建合成"按钮上,系统将打开"基于所选项新建合成" 对话框,如图6-28和图6-29所示。

项目 ☰	基于所选项新建合成	×
	() 创建	
	● 単本合成	
	○ ○ 多个合成	
P-		
名称 🔺 💊 类型 大小 帧速室	选项	
<u>301. jpg</u> 合成设置	使用尺寸来自: 01.jpg ~	
3. jpg 在基本图形中打开	務止持续时间· ┃000-02-00 早 0-00-02-00 耳破 30	
基于所选项新建合成		
替换为预合成	□ 添加到這梁队列	
创建代理 >		
设置代理	□ 序列图层	
^{用件件 影} 10 クローク ない クローク かい クローク かい クローク かい クローク かい	□ 重叠	
重新加载素材	持续时间: 0.00.01:00 是 0:00:01:00 基础 30	
许可	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1	
在资源管理器中显示	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
在 Bridge 中显示		
在合成中显示		
统色文件夹	确定 取消	
E 2 1 里節名 Enter		
图 6-28	图 6-29	

对话框中各参数含义介绍如下。

- 使用尺寸来自:选择新合成从中获取合成设置的素材项目。
- 静止持续时间:将要添加的静止图像的持续时间。
- 添加到渲染队列:将新合成添加到渲染队列中。
- 序列图层:按顺序排列图层,可以选择使其在时间上重叠、设置过渡的持续时间以及 选择过渡类型。

6.3.2 嵌套合成-

合成的创建是为了视频动画的制作,而对于效果复杂的视频动画,还可以将合成作为素材 放置在其他合成中,从而形成视频动画的嵌套合成效果。

1. 认识嵌套合成

嵌套合成是一个合成包含在另一个合成中,显示为该合成中的一个图层。嵌套合成又称为 预合成,是由各种素材以及合成组成的。

2. 生成嵌套合成

用户可通过将现有合成添加到其他合成中的方法来创建嵌套合成。在"时间轴"面板选择 单个或多个图层并右击,在弹出的快捷菜单中执行"预合成"命令,系统会打开"预合成"对 话框,可以设置嵌套合成名称等,如图6-30和图6-31所示。



动手练 通过已有素材新建合成



通过已有素材可以快速依据素材的属性新建合成,本案例将练习通过导入的素材新建合 成,下面对具体的操作步骤进行介绍。

步骤01 启动After Effects应用程序,系统会自动新建项目。按Ctrl+I组合键打开"导入"对话框,选择要导入的素材文件,如图6-32所示。

步骤 02 单击"导入"按钮将素材文件导入After Effects软件中,如图6-33所示。

■ 导入文件	×	效果控件(无) 项目 ☰
← → * ↑ 《 第6章 > 实例 > 素材 * ○	在素材中搜索 の	
组织 ▼ 新建文件夹	E • 🛯 🔞	46. JP2 1920 x 1080 (1.00)
A Z Y		数百万种颜色
格式;	序列选项:	۹.
ImporterJPEG	☐ Importer JPEG 序列 □ 强制按字母顺序排列	名称 🔺 💊 类型 大小 帧
导入为:	导入选项:	🔐 花 jpg 📃 ImporteG 591 KB 🔒
素材	~ □创建合成	
文件名(N): 花.jpg ~	所有可接受的文件 (*.fla;*.prpr >	
导八又针类	一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	🖳 🗖 🌌 🛷 8 bpc . 🛍

步骤03选中"项目"面板中的素材文件并右击,在弹出的快捷菜单中执行"基于所选项新 建合成"命令创建合成,如图6-34所示。



步骤04 此时"合成"面板中的效果如图6-35所示。



图 6-35

至此就完成了合成的新建。

6.4) 图层的应用

图层是一种虚拟的空间组织结构,在After Effects中图层是合成的基础组成元素。用户可以 通过图层分层次地管理合成中的元素及效果,并按照从下到上的顺序堆叠,形成最终的输出 内容。

6.4.1 图层在After Effects中的作用 -

图层是After Effects至关重要的组成部分,具体起到如下作用。

- **承载内容**: After Effects中的图层承载了不同类型的内容,包括静态图片、动态视频、 文本、形状等,这些内容按照顺序堆叠,共同生成了最终的效果。
- 编辑属性:"时间轴"面板中的每个图层都有着各自的属性,添加的效果也会反映在 图层属性组中,通过这些属性可以控制图层的表现效果。

- 辅助控制:图层类型中的调整图层和空对象图层可以辅助用户将效果作用于其他图层,方便用户操作。
- 三**维效果**: After Effects支持3D效果,用户可以利用图层制作三维空间的运动、缩放 等,制作出更具立体感的效果。

After Effects是层级式的影视后期制作软件,软件中可以创建包括素材图层、文本图层、纯 色图层、灯光图层、摄像机图层、空对象图层、形状图层、调整图层、Photoshop图层等多种不 同类型的图层,这些图层的作用如下。

- •素材图层:素材图层是After Effects中最常见的图层,将图像、视频、音频等素材从外部导入After Effects软件中,然后添加到"时间轴"面板,会自然形成图层,用户可以 对其进行移动、缩放、旋转等操作。
- 文本图层:使用文本图层可以快速创建文字,并对文本图层制作文字动画,还可以进行移动、缩放、旋转及不透明度的调节。
- 纯色图层:用户可以创建任何颜色和尺寸(最大尺寸可达30000×30000像素)的纯色 图层。纯色图层和其他素材图层一样,可以创建遮罩,也可以修改图层的变换属性, 还可以添加特效。纯色图层主要用来制作影片中的蒙版效果,同时也可以作为承载编 辑的图层。
- 灯光图层:灯光图层主要用来模拟不同种类的真实光源,而且可以模拟出真实的阴影效果。
- 摄像机图层:摄像机图层起到固定视角的作用,并且可以制作摄像机动画,模拟真实的摄像机游离效果。
- 空对象图层: 空对象图层可以在素材上进行效果和动画设置,以及起到制作辅助动画的作用。
- 形状图层:形状图层可以制作多种矢量图形效果。在不选择任何图层的情况下,使用 "蒙版工具"或"钢笔工具"可以直接在"合成"窗口中绘制形状。
- 调整图层:调整图层可以用来辅助影片素材进行色彩和效果调节,并且不影响素材本身。调整图层可以对该层下的所有图层起作用。
- Photoshop图层:执行"图层" | "新建" | "Adobe Photoshop文件"命令,也可以创建Photoshop文件,不过这个文件只是作为素材显示在"项目"面板中,其文件大小和最近打开的合成大小一致。

6.4.2 图层的基本操作 -

After Effects支持创建不同类型的图层,用户还可以对图层进行一系列的操作,以查看和确定素材的播放时间、播放顺序和编辑情况等。下面对图层的基本操作进行介绍。

1. 创建图层

After Effects合成时会用到大量素材,这些素材均以层的形式出现,用户可以选择导入外部 素材创建合成,也可以创建图层并进行设置。 (1) 创建新图层

执行"图层"|"新建"命令,在展开的子菜单中选择需要创建的图层类型,即可创建相应 的图层。或者在"时间轴"面板的空白处右击,在弹出的快捷菜单中执行"新建"命令,并在 子菜单中选择所需图层类型。

(2) 根据导入的素材创建图层

用户可以根据"项目"面板中的素材创建图层。在"项目"面板右击素材文件,在弹出的 快捷菜单中执行"基于所选项新建合成"命令,即可创建一个新的合成。

2. 选择图层

在对素材进行编辑之前,需要先将其选中,在After Effects中,用户可以通过多种方法选择 图层。

- •在"时间轴"面板中单击选择图层。
- 在"合成"面板中单击想要选中的素材,在"时间轴"面板中可以看到其对应的图层已 被选中。
- 在键盘右侧的数字键盘中按图层对应的数字键,即可选中相对应的图层。
- 另外,用户可以通过以下方法选择多个图层。
- 在"时间轴"面板的空白处按住鼠标左键并拖动光标,框选图层。
- 按住Ctrl键的同时,依次单击图层即可加选这些图层。
- 单击选择起始图层,按住Shift键的同时再单击选择结束图层,即可选中起始图层和结 束图层及其之间的图层。

3. 管理图层

除了创建图层、编辑图层外,用户还可以对图层进行一些管理操作,如复制图层、删除图 层、重命名图层、排列图层。

(1) 复制图层

在项目制作过程中,也常会遇到需要复制图层的时候,用户可以通过以下方式复制图层。

- 在"时间轴"面板选择要复制的图层,执行"编辑复制"或"编辑"|"粘贴"命令即 可复制图层。
- ●选择要复制的图层,依次按Ctrl+C组合键和Ctrl+V组合键,即可复制图层。
- ●选择要复制的图层,按Ctrl+D组合键即可创建图层副本。
- (2) 删除图层

对于"时间轴"面板中不需要的图层,可以选择将其删除。用户可通过以下方式删除图层。

- 在"时间轴"面板中选择图层,按Delete键即可快速删除该图层。
- ●选择图层,按Backspace键删除。
- ●选择图层,执行"编辑清除"命令即可将图层删除。
- (3) 重命名图层

对于素材量比较庞大的项目文件,用户可以对图层名称进行重命名,这样在查找素材时就 一目了然。操作方法包括以下几种。 •选择图层,然后按Enter键,此时图层名称会进入编辑状态,输入新的图层名即可。

●选择图层,右击,在弹出的快捷菜单中执行"重命名"命令。

(4) 排列图层

对于"时间轴"面板中的图层对象,用户可以随意调整其顺序。选择要调整的图层,执行 "图层"|"排列"命令,在其级联菜单中可以选择合适的操作命令执行,如"将图层置于顶 层""使图层前移一层""使图层后移一层""将图层置于底层"。

4. 图层的混合模式

图层混合是指将一个图层与其下面的图层叠加,从而产生特殊的效果。After Effects软件中 预设了三十多种图层混合模式以定义当前图层与底图的作用模式。

(1) 普通模式

在普通模式组中,主要包括"正常""溶解"和"动态抖动溶解"3种混合模式。在没有透明度影响的前提下,这种类型的混合模式产生最终效果的颜色不会受底层像素颜色的影响,除 非底层像素的不透明度小于当前图层。

(2) 变暗模式

变暗模式组中的混合模式可以使图像的整体颜色变暗,主要包括"变暗""相乘""颜色加 深""经典颜色加深""线性加深"和"较深颜色"6种,其中"变暗"和"相乘"是使用频率较 高的混合模式。

(3)添加模式

"添加"模式组中的混合模式可以使当前图像中的黑色消失,从而使颜色变亮,包括"相加""变亮""屏幕""颜色减淡""经典颜色减淡""线性减淡"和"较浅的颜色"7种,其中"相加"和"屏幕"是使用频率较高的混合模式。

(4)相交模式

相交模式组中的混合模式在进行混合时有50%的灰色会完全消失,任何高于50%的区域都可能加亮下方的图像,而低于50%的区域都可能使下方图像变暗。该模式组包括"叠加""柔光""强光""线性光""亮光""点光"和"纯色混合"7种混合模式,其中"叠加"和"柔光"两种模式的使用频率较高。

(5)反差模式

反差模式组中的混合模式可以基于源颜色和基础颜色值之间的差异创建颜色,包括"差值""经典差值""排除""相减"和"相除"5种混合模式。

◆知识点援 如果要对齐两个图层中的相同视觉元素,请将一个图层放置在另一个图层上面,并将顶端图层的混合模式设置为"差值",然后移动任意一个图层,直到要排列的视觉元素的像素都是黑色,这意味着像素之间的差值是零,即一个元素完全堆积在另一个元素上。

(6)颜色模式

颜色模式组中的混合模式是将色相、饱和度和发光度三要素中的一种或两种应用在图像上,包括"色相""饱和度""颜色"和"发光度"4种。

(7) Alpha模式

Alpha模式组中的混合模式是After Effects特有的混合模式,它将两个重叠中不相交的部分保

留,使相交的部分透明化,包括"模板Alpha""模板亮度""轮廓Alpha"和"轮廓亮度"4种。

(8) 共享模式

在共享模式中,主要包括"Alpha添加"和"冷光预乘"两种混合模式。这种类型的混合模 式都可以使底层与当前图层的Alpha通道或透明区域像素产生相互作用。

6.4.3 图层的基本属性-

除音频等特殊图层外,其他图层都具有锚点、位置、缩放、旋转和不透明度5个基本属性, 这些属性在制作动画特效时有非常重要的作用。图6-36所示为"时间轴"面板中展开的图层基 本属性。

0:00:00:00 00000 (25.00 fps)		-4	£ 🗗 🖉	
•●●● 🔒 💊 # 🛛 🗟 层名称	₽∻∖∱≣⊘⊘⊘	模式		
• • 1 … 色 2]	₽ /	正常	~ 	
~ 交换	- 重 <u>管</u>			
○ 锚点				
ひ 位置				
○ 缩放	∞ 100.0,100.0%			
○ 旋转				
○ 不透明度				
🖻 🖻 🖶 👥 帧渲染时间 1臺秒				

图 6-36

1. 锚点

锚点是图层的轴心点,控制图层的旋转或移动,默认情况下锚点在图层的中心,用户可以在 "时间轴"面板中进行精确的调整。设置素材不同锚点参数的对比效果如图6-37和图6-38所示。



图 6-37

图 6-38

⑦知识点拨 在调整锚点参数时,随着参数变化移动的是素材,锚点位置并不会发生任何变化。如果想要将锚点移动至素材中心,可以按Ctrl+Alt+Home组合键。

2. 位置

位图属性可以控制图层对象的位置坐标,主要用来制作图层的位移动画,普通的二维图层 包括X轴和Y轴两个参数,三维图层则包括X轴、Y轴和Z轴三个参数。素材不同位置参数的对比 效果如图6-39和图6-40所示。



图 6-39

图 6-40

3. 缩放

缩放属性可以以锚点为基准改变图层的大小。设置素材不同缩放参数的效果如图6-41和 图6-42所示。







4. 旋转

图层的旋转属性不仅提供了用于定义图层对象角度的旋转角度参数,还提供了用于制作旋 转动画效果的旋转圈数参数。设置素材不同旋转参数的效果如图6-43和图6-44所示。





5. 不透明度

通过设置不透明属性,可以设置图层的透明效果,可以透过上面的图层查看到下面图层对 象的状态。设置素材不同透明度参数的效果如图6-45和图6-46所示。







◇知识点拨 一般情况下,每一次按图层属性的快捷键只能显示一种属性。如果想要一次显示两种或两种以上的图 层属性,可以在显示一个图层属性的前提下按住Shift键,然后按其他图层属性的快捷键,这样就可以显示出多个图 层的属性。



动手练 制作文本进入/退出效果

图层基本属性结合关键帧可以制作多种有趣的动态效果,本案例将通过设置文本图层的属 性制作文本入/出场的效果。

步骤01 打开本章素材文件,如图6-47所示。



图 6-47

步骤02 选中文本图层,按P键展开其"位置"属性,移动当前时间指示器至0:00:01:00处, 单击"位置"属性参数左侧的"时间变化秒表"按钮☉添加关键帧,如图6-48所示。





步骤03移动当前时间指示器至0:00:00处,更改"位置"属性参数使其向左平移出合成 画面,软件将自动生成关键帧,如图6-49所示。

× ■ 绿叶 ≡							
0:00:00:00 00000 (25.00 fps)		4 ₩ ⁰ 5	016	02s	038	04s	05:
◇●● ● ● ● 源名称	₽.*`.fx@⊘@@						
○	₽ ↔ /						
- (◆ ▶ - (○ ▶ (位置		•					
○ 2 ↓ 30× 30× 30× 30× 30× 30× 30× 30× 30× 30×	₽ /	r					
局 ♀ 骨 ♥ 帧渲染时间 2毫秒	切換开关/模式	- 0-					



步骤04 移动当前时间指示器至0:00:04:00处,选中文本图层,按T键展开其"不透明度"属性,单击"不透明度"属性参数左侧的"时间变化秒表"按钮 添加关键帧,如图6-50所示。

×■ 绿叶 ≡					
0:00:04:00 00100 (25.00 fps)	" 🔺 🗗 🥏 🖾	:00= 01=	02s	03=	05:
○ ✓ 1 T 绿色心情	₽ ☆ /				ð
< ♦ > ⊘ 12 不透明度					
○ > 2 単銀件. nov	₽ /	r			
🖻 🔁 🖶 🐿 帧渲染时间 57毫秒	切换开关/模式	<u> </u>	<u> </u>		

图 6-50

步骤05移动当前时间指示器至0:00:05:00处,更改"不透明度"属性参数为0%,软件将自动添加关键帧,如图6-51所示。

× ■ 绿叶 ≡							
0:00:05:00 00125 (25.00 fps)	T. 🛳 🖬 🧶 🖾	:00=	01=	02s	03=	04=	
◇●● ● ● # 源名称							
○ ✓ 1 T 绿色心情	₽ ☆ /						
◀ ♦ ▷ ⑦ Ⅳ 不透明度							
○ > 2 Ⅰ 銀叶. nov	₽ /	r					
🖻 🔁 🖶 🖭 帧渲染时间 57毫秒	切换开关/模式	- 0-					

图 6-51

步骤 移动当前时间指示器至0:00:00处,在"效果"面板中搜索"高斯模糊"效果, 拖曳至文本图层上,展开其效果属性组,设置"模糊方向"为"水平"、"模糊度"属性参数为 400.0,单击"模糊度"属性左侧的"时间变化秒表"按钮添加关键帧;移动当前时间指示器至 0:00:01:00处,更改"模糊度"属性参数为0.0,软件将自动添加关键帧,如图6-52所示。

Control LDO Contro
A ●
・ () 重复対象線索 共 単
、 合成洗酒 十一 単
▲ ◇ ▶ · ⑦ 忆 不透明度 100% ◆ ◆
🖻 🖻 🖶 帧道染时间 24 菱秒 👘 切换开关/模式 👘 🖕 👝

图 6-52

步骤07 按空格键在"合成"面板中预览效果,如图6-53所示。至此就完成了文本入/出场效果的制作。





♥知识点拨本案例中添加关键帧插值,可以设置更自然的动画效果。

<mark>影视编辑与后期制作标准教程</mark>(微课视频版) Premiere+After Effects+Audition

🗭) 综合实战:创建第一个项目文件

项目文件是进行After Effects操作的基础,本案例将结合所学知识,对项目文件的创建、素材的应用等进行介绍。

步骤01 启动After Effects应用程序,系统会自动新建项目。

步骤02 执行"合成" | "新建合成"命令,打开"合成设置"对话框,选择"预设"模式为 "HDTV 1080 24"、像素长宽比为"方形像素"、持续时间为10s,如图6-54所示。

步骤03 单击"确定"按钮关闭对话框即可创建合成,如图6-55所示。

合成设置	x
合成名称: 合成1	
<u>基本</u> 高级 3D 渲染器	
预设: HDTV 1080 24 ~ 🔲 面	× ■ ● 合成合成1 =
克度: 1920 px ☑ 砂定长宽比为 16.9 (1.78) 高度: 1060 px	合成1
像素长宽比: 方形像素 ~ 画面长宽比: 16.9 (1.78)	
· • • ↓ · · · · · · · · · · · · · · · ·	
分辨率: 完整 ~ 1920 x 1080 ⋅ 7.9 M8 (每8bpc 帧)	
开始时间码: 0.00.00.00 是 0.00.00.00 基础 24	
持续时间: 0.00:10:00 是 0:00:10:00 基础 24	
背景颜色: 🥏 黒色	
□ 预览 服 消 取 消) (33%) > (∈为_ > (₽⊠Д∎⊕(♠�+00) ☎♂ (000000

图 6-54

图 6-55

步骤04 在"合成"面板空白处双击,会打开"导入文件"对话框,选择准备好的多个素材 文件,取消勾选"多个序列"复选框和"创建合成"复选框,如图6-56所示。

Ag 导入文件 项目 ☰ × ← → · ↑ 📃 · · 2-案例 → 02 → 案例实战:创建第一个项目文件 ✓ ³
✓ ³
● 搜索"案例实战: 创建第一个... 组织 ▼ 新建文件夹 -0 ■ 视频 ■ 图片 🗐 文档 ▲ 下载) 音乐 背县.ipg 海浪.png (li)館.png 祥云.png Щ.png ▲ 背景 jpg - 桌面 г a 海浪 png 骗 本地磁盘 (C:) а Ц. png 🕳 系统 (D:) ▲ 仙鹤 png 🕳 工作1 (E:) 🛋 祥云. png 格式 序列选项: ▲ 云朵 png 合成 0:00:10:00 □多个序列 四 合成 1 PNG 强制按字母顺序排列 导入选项: 导入为: ~ □创建合成 素材 文件名(N): "背暴jpg" "海浪.png" "仙.png" "仙鶴.png" "祥云.png" "云朵.png > 所有可接受的文件 (*.fla;*.prpr > 导入文件夹 导入 取消 🖳 🖿 🌌 🛷 🛛 8 bpc . 🛍

步骤05 单击"导入"按钮,将所选素材导入"合成"面板,如图6-57所示。

步骤06将"背景"素材拖入"时间轴"面板,此时可以在"合成"面板中看到背景效果, 如图6-58所示。



图 6-58

步骤07将其余素材全部选中,拖入"时间轴"面板,在"时间轴"面板中调整图层顺序, 如图6-59和图6-60所示。

× ■ 合成1 ☰		× ■ 合成1 ☰	
0:00:00:00 00000 (24.00 fps)	T. 🕰 🖪 🖉 🖾	0:00:00:00 00000 (24.00 fps)	🤨 🕰 🖪 🖉 🖾
╺●●● 局 ♥ # 源名称	模式 T TrkMat	●●●● ● ● ● # / 源名称	模式 T TrkMat
• • · · · · · 海浪 png	正常 ~ 日本語言語	● ■ > 1 ■ 云朵 png	正常 ~ 日本
• 2 🖌 png	正常 ~ 🗌 无 🗸	○ > 2 ▲ 仙鹤 png	正常 ~ 无 ~
• 3 · 仙鹤 png	正常 ~ 🗖 无 🗸	O → 3 ¥云.png	正常 ~ 无 ~
● ● > 4 ■ 祥云.png	正常 ~ 🗌 无 🗸 📕	○ → 4 本液 png	正常 ~ 无 ~
• · · · 5 · 云朵 png	正常 ~ 🗌 无 🗸 🗌	• > 5 🖬 ці_рая	正常 ~ 无 ~
O > 6 A 背景 jpg	正常~ 无 ~	O → 6 副背景 jp8	正常 ~ 无 ~
🖻 🗗 🖶 👥 帧渲染时间 218臺秒	切换开关/模式	┗ 9 骨 ♥ 帧渲染时间 5毫秒	切换开关/模式
图 6-5	59	图 6-6	0

步骤08 接着选择素材图层,在"合成"面板中按住Shift键调整素材的大小,并调整位置, 如图6-61所示。

步骤[™]选择"云朵"素材图层,按Ctrl+D组合键再复制两个图层,调整云朵的大小和位置,最终的项目效果如图6-62所示。



图 6-61



图 6-62



新手答疑

1. Q: After Effects 怎么输出视频格式?

A:"渲染队列"面板是渲染和导出影片的主要方式。将合成放入"渲染队列"面板中后, 合成将变为渲染项,用户可以将多个渲染项添加至渲染队列中成批渲染。选中要渲染的 合成,执行"合成"|"添加到渲染队列"命令或按Ctrl+M组合键即可将合成添加至渲染 队列,用户也可以直接将合成拖曳至"渲染队列"面板,设置参数后单击"渲染"按钮 即可输出设置好的视频格式。

2. Q: After Effects 支持什么输出格式?

A: After Effects支持的输出格式比较有限,视频格式只有AVI和MOV两种,其他格式也以序 列图为主,如PNG序列、WebPShop序列等。用户可以在"输出模块设置"对话框中选 择输出格式。

3. Q: 导入分层文件时合并的素材项目还可以转换为合成吗?

A: 将分层文件如PSD文件或AI文件作为素材导入时,其所有图层将合并为一个整体,若想 访问素材项目的单个组件,可以将其转换为合成。在"项目"面板中选择素材项目后, 执行"文件"|"替换素材"|"带分层合成"命令,或在"时间轴"面板中选择图层 后,执行"图层"|"创建"|"转换为图层合成"命令均可实现这一效果。

4. Q: 导入 Illustrator 文件后怎么消除锯齿?

A:导入Illustrator文件后,可以指定是在更高的品质下还是以更高的速度执行消除锯齿操作。在"项目"面板中选择素材项目,执行"文件"|"解释素材"|"主要"命令,打开"解释素材"对话框,单击底部的"更多选项"按钮,打开"EPS选项"对话框,选择消除锯齿的方式即可。

5. Q: 创建合成后还可以修改其参数吗?

A:如果创建合成后,想要重新修改合成参数,可以选择该合成,执行"合成"|"合成设置"命令,或者按Ctrl+K组合键,即可打开"合成设置"对话框,重新设置参数即可。 用户可以随时更改合成设置,但考虑到最终输出,最好是在创建合成时指定帧长宽比和 帧大小等参数。

6. Q: After Effects 软件可以输出 MP4 格式吗?

A: After Effects CC系列版本后就取消了直接渲染输出MP4格式的功能,用户可以通过插件 或Adobe Media Encoder渲染输出MP4格式,也可以选择输出其他格式后通过格式转换工 具进行转换。

7. Q: 合成可以作为素材使用吗?

A: After Effects中的合成可以作为素材使用。