

模块 1

影视基础概述

能力掌握：

掌握After Effects的工作流程

知识目标：

1. 如何导出到渲染队列
2. 摄像机的使用

重点掌握：

1. 掌握后期视频编辑的基本原理
2. 掌握常用的视频格式

AE 知识储备

知识点1 后期编辑工作流程

在数字化的背景下，对于影像产业有着很大的冲击，许多导演或摄影师都在使用全数字化的方式进行拍摄和后期的编辑工作，而且许多设备已经不再使用原有的胶片或磁带进行记录和编辑视频了。随着全民高清时代的来临，数字化已经是一个无法抗拒的潮流，如图1-1所示。



图 1-1

以前的视频编辑工作多使用线性编辑（Linear Editing）进行的，这是一种传统的工作模式。通常由一台或多台放像机和录像机组成，编辑人员通过放像机选择一段合适的素材，把它记录到录像机中的磁带上，然后再寻找下一个镜头，接着进行记录工作。如此反复操作，直至把所有合适的素材按照节目要求全部顺序记录下来。由于磁带记录画面是顺序的，所以无法在已有的画面之间插入或删除一个镜头，除非把这之后的画面全部重新录制一遍，显然这样的工作效率是非常低的。

线性编辑的这些缺陷恰好被非线性编辑（Non-Linear Editing）所克服。非线性编辑的工作大部分都在计算机里完成，工作人员把素材导入到计算机里，然后对所有原始素材进行各种编辑操作，并将最终的结果输出到计算机硬盘、磁带、录像带等记录设备上。整个编辑过程不会像传统的编辑模式那样，由于机器原因造成的磁头、磁带磨损，导致视频信号经过这些设备连接造成较大衰减和失真，如图1-2所示。



图1-2

非线性编辑的工作流程大概分为三个部分，简单来说就是输入、编辑和输出。第一步：采集与输入，利用软件将模拟视频、音频信号转换成数字信号存储到计算机中，或者将外部的数字视频存储到计算机中，成为可以处理的素材。第二步：编辑与处理，利用软件剪辑素材添加特效，包括转场、特效、合成叠加。After Effects正是帮助用户完成这一至关重要的步骤，影片最终效果的好坏取决于此。第三步：输出与生成，制作编辑完成后，就可以输出成各种播出格式，使用哪种格式取决于播放媒介。而整部广告影片的制作并没有这么简单，里面涉及到多工种大范围的团队合作，在这里简单地梳理出一个相对通用的工作流程供读者参考，如图1-3所示。

在实际应用中，所做的工作远远超出了视频剪辑这一工作范畴，好的画面效果要在后期编辑的过程中花费很多精力，同时也节省了前期拍摄和三维制作的时间和费用。After Effects在众多后期制作软件中是独树一帜的，功能强大，操作便捷。

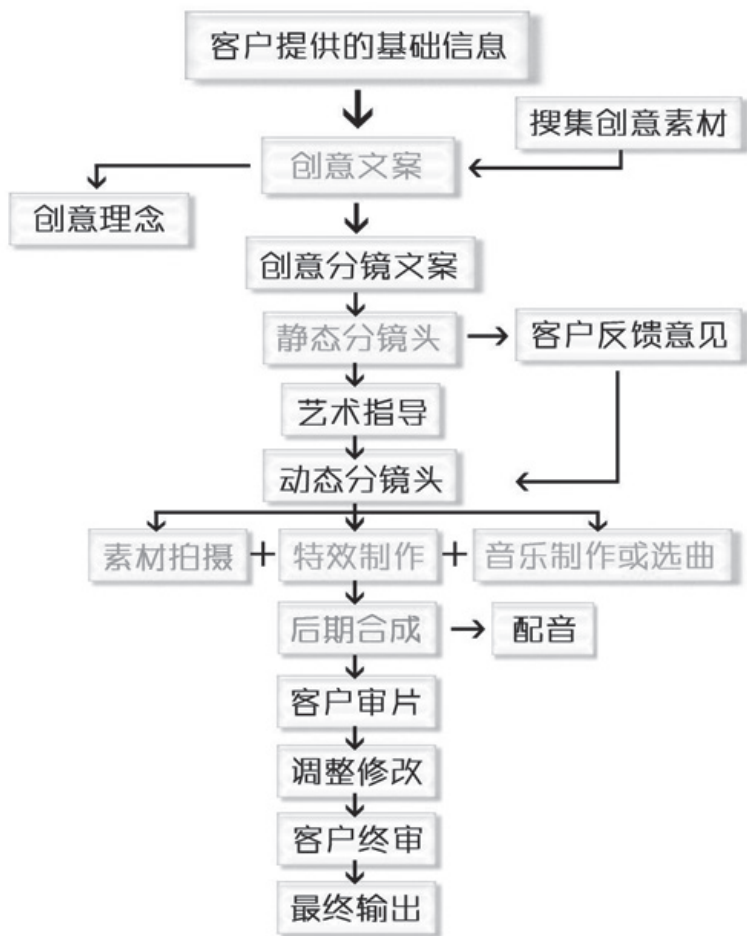


图 1-3



提示

虽然现实的工作流程会有不同，但是大同小异。这些步骤不仅考验了团队间的合作，也考验了导演的统筹能力。如果片子简单，涉及的问题不算很多，例如配音和配乐。即使是后期的制作人员不懂拍摄的制作流程，但可以确定的是配音与配乐都要在前期制作出来。虽然后期也会进行调整，但是画面要和配音相匹配，所以需要提前制作出来。另外对于配音，许多公司都会提供声音样稿，一旦选中某个配音演员，可以试读一段，并将试读片段拿给客户确认。同时配音稿件也要确定下来，如果后期再去调整就会带来很多不必要的麻烦。

随着三维技术的发展，后期制作软件的很多功能都是为前期的三维制作添加效果和弥补不足。在前期拍摄中，由于安全和费用等因素，同时也为了达到更好的画面效果，拍摄的过程使用了绿屏特技。在影片拍摄完成后，可以将素材导入计算机，使用After Effects把绿色的背景部分做抠像处理。把背景素材叠加到拍摄素材上之后，为了使画面更加真实，要在玻璃上添加细节效果，并对画面校色，如图1-4所示。

整个制作过程涉及一个操作——层的应用，这也是大部分非线性编辑软件在制作影片时必须使用的。“层”是计算机图形应用软件中经常涉及的一个概念，这些不同透明度的层是

相对独立的，并且可以自由编辑，这也是非线性编辑软件的优势所在，如图1-5所示。



图 1-4



图 1-5

知识点2 电视播出的制式

1. 电视制式的类型

世界上主要使用的电视广播制式有：PAL、NTSC、SECAM三种，中国大部分地区使用PAL制式，日本、韩国及东南亚和欧美国家都使用NTSC制式，俄罗斯则使用SECAM制式。中国国内市场上买到的正版进口的DV产品都是PAL制式。

2. 逐行扫描与隔行扫描

PAL制式是隔行扫描，NTSC制式为逐行扫描。

逐行扫描电视比隔行扫描电视诞生时间早很多，最早的电视广播都是采用逐行扫描。因为当时电视的清晰度非常低，并且只能广播黑白图像的节目，内容也不丰富，大部分是文字广告和音乐等内容。后来人们想把电影节目搬到电视上播放，此时才发现电视机的清晰度不够。为此电视台想出了一个新办法，只需在312根扫描线的后面加上半根扫描线，而电视机则不动，此时图像清晰度就提高了一倍。这就是隔行扫描电视机的工作原理。

隔行扫描电视机的技术是从电影的工作原理中得到的灵感。电影每秒播放24张图片，即24帧，但为什么人们都感觉不到图像闪烁呢？原来电影在放映的时，每个镜头都要重复多放一次，即每秒48次。对比一下，这不是很像隔行扫描电视机吗？

为什么电影的帧频为24，而电视是25。就因为差一帧，使得每次在电视上播放电影时，

都得要进行格式转换（多插一帧，即对某帧进行重播），而不是把它们统一为25或24呢？

电影不愿意换成25帧的理由是，人们对每秒24帧已经很满意了，如果换成25帧会增加成本。电视不愿意换成24帧的理由是，民用交流电的频率为50 Hz，如果换成其他场频，容易受到如荧光灯之类灯具的影响，尤其是它们在调制的时候容易出现差拍。由于大家都不愿意妥协，所以无法达成协议，只能和平共处。因此在看电视上播放电影时，总能看到多插的那一帧在闪烁。

另外，逐行扫描所独有的非线性信号处理技术，将普通的隔行扫描电视信号转换成480行扫描格式，帧频由普通模拟电视的每秒25帧提高到60至75帧，实现了精确的运动检测和运动补偿，从而克服了传统扫描方式的三大缺陷。可以做个比较，在1/50s的时间内，以隔行扫描方式先扫描奇数行，紧跟着在1/50s内再扫描偶数行，对比逐行扫描则是在1/50s内完成整幅图像的扫描。经逐行扫描出来的画面清晰无闪烁，动态失真较小。若与逐行扫描电视、数字高清晰度电视配合使用，则完全可以获得胜似电影的美妙画质。

3. 高清电视工作制式

HD电视，英文全称high-definition television，即高分辨率（高清）电视，一种分解力和画面宽高比都比现行电视制式大得多的新型高质量电视系统。在大屏幕上显示的高清晰度电视彩色图像显得格外细腻鲜艳，具有更强的真实感。

1968年日本率先进行高清晰度电视的研究，其主要参数为每帧图像1 125行，每秒60场，隔行率为2 : 1，画面宽高比为5.3 : 3。后来有的国家则建议采用每秒50场或宽高比为5.33 : 3。高清晰度电视技术不仅用于电视广播，还可广泛用于各种需要优质彩色大画面的领域，并为电影及图片摄制提供了电子制作的可能。

由于扫描参数不同，现行制式的电视机不能收看制式完全不同的高清晰度电视彩色图像。为此，有些国家采取渐进政策，即在不改变现行电视制式的前提下，改进和提高现行电视的彩色图像质量。这类具有过渡性质的电视统称为改良电视，虽然它和高清晰度电视有着相似的目的，但是它们采用的手段却迥然不同。改良电视有多种方案，例如西欧等国为提高现行三大彩色电视制式的性能，在直播卫星电视系统中采用多工组合模拟分量制（简称MAC制），即亮度信号分量和色度信号分量按时间分割方式多工组合为基域信号，就是改良电视的一种形式。

4. 电视像素比

电视像素比是指图像中一个像素的宽度与高度之比，而帧纵横比则是指图像一帧的宽度与高度之比。如某些NTSC图像的帧纵横比是4 : 3，但使用方形像素（1.0像素比）的是640px × 480px，使用矩形像素（0.9像素比）的是720px × 480px。DV基本上使用矩形像素，在NTSC制视频中是纵向排列的，而在PAL制视频中是横向排列的。使用计算机图形软件制作生成的图像大多使用方形像素。

由于计算机产生的图像的像素比永远是1 : 1，而电视设备所产生的视频图像则不一定是1 : 1，如我国的PAL制像素比就是16 : 15 ≈ 1.07。同时，PAL制规定画面宽高比为4 : 3。根据宽高比的定义来推算，PAL制图像分辨率应为768px × 576px，但在像素为1 : 1的情况下，PAL制的分辨率可为720px × 576px。因此，实际PAL制图像的像素比是768 : 720 ≈ 1.07，即通过把正方形像素“拉长”的方法，保证了画面的4 : 3的宽高比例。

知识点3 常用电视制式

After Effects在影视后期制作软件中占有一席之地，虽然不少电影都是通过After Effects来完成后期特效的工作，但是相对于它在电视节目制作中的地位，还是稍稍逊色。由于使用After Effects的用户大部分是为了满足电视制作的需要，所以这里将重点讲解一些在After Effects中与电视制作和播出相关的基本概念。

在制作电视节目之前，要清楚客户的节目在什么地方播出，因为不同的电视制式在导入和导出素材时的文件设置是不一样的。打开After Effects软件，执行“Composition”→“New Composition”命令，弹出“Composition Settings”对话框，如图1-6所示。

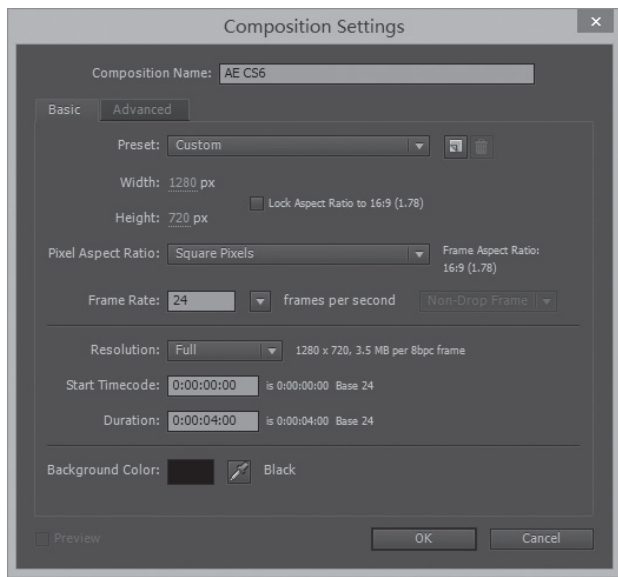


图1-6

打开“Basic”选项卡中的“Preset”下拉菜单，可以看到关于不同制式文件格式的选项。当选择一种制式模板后，文件的尺寸和帧速率（frames rate）都会发生相应的变化，如图1-7所示。



提示

这里所建立的是一个COMP（合成），和Photoshop里新建的文件并不一样，只相当于建立了一个图层或称作一个段落。After Effects工程文件的后缀是AEP，这才是工程文件的格式。

目前各国的电视制式不尽相同，制式的区分主要在于帧频（场频）、分辨率、信号带宽和载频的不同，以及色彩空间的转换关系，对于现行彩色电视制式NTSC（national television system committee）制（简称N制）、PAL（phase alternation line）制和SECAM制的介绍如下。

- NTSC制式：它是1952年由美国国家电视标准委员会指定的彩色电视广播标准。

它采用正交平衡调幅的技术方式，故也称为正交平衡调幅制。美国、加拿大等大部分西半球国家，以及日本、韩国、菲律宾等均采用这种制式。

- **PAL制式**：它是西德在1962年指定的彩色电视广播标准。它采用逐行倒相正交平衡调幅的技术方法，克服了NTSC制相位敏感造成色彩失真的缺点。目前我国和一些西欧国家，以及新加坡、澳大利亚、新西兰等均采用这种制式。另外，在PAL制式中根据不同的参数细节，又可以进一步划分为G、I、D等制式，而我国大陆采用的是PAL-D制式。
- **SECAM制式**：SECAM是法文的缩写，意为顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号制，是由法国在1956年提出、1966年制定的一种新的彩色电视制式。它也克服了NTSC制式相位失真的缺点，采用时间分隔法来传送两个色差信号。使用SECAM制的国家主要集中在法国、东欧和中东一带。

随着电视技术的不断发展，After Effects不但支持PAL等标清制式，对高清晰度电视（HDTV）和胶片（film）等格式也提供支持，可以满足客户的不同需求。



图 1-7

知识点4 常用视频格式

掌握视频格式是后期制作的基础，下面介绍After Effects相关的视频格式。

1. AVI格式

AVI英文全称为Audio Video Interleaved，即音频视频交错格式，一种After Effects常见的输出格式。它于1992年被Microsoft公司推出，随Windows 3.1一起被人们所熟知。所谓“音频视频交错”，就是可以将视频和音频交织在一起进行同步播放。这种视频格式的优点是图像质量好，可以跨多个平台使用，但是其缺点是体积过于庞大，而且压缩标准不统一。

2. MPEG格式

MPEG英文全称为Moving Picture Expert Group，即运动图像专家组格式。它是运动图像压缩算法的国际标准，采用了有损压缩方法，从而减少运动图像中的冗余信息。MPEG的压缩方法说得更加深入一点就是保留相邻两幅画面绝大多数相同的部分，而把后续图像中和前面图像有冗余的部分去除，从而达到压缩的目的。目前常见的MPEG格式有三个压缩标准，分别是MPEG-1、MPEG-2和MPEG-4。

MPEG-1: 制定于1992年,它是针对1.5Mbps以下数据传输率的数字存储媒体运动图像及其伴音编码而设计的国际标准。也就是通常所见到的VCD制作格式。这种视频格式的文件扩展名包括.mpg、.mlv、.mpe、.mpeg及VCD光盘中的.dat文件等。

MPEG-2: 制定于1994年,设计目标为高级工业标准的图像质量以及更高的传输率。这种格式主要应用在DVD/SVCD的制作(压缩)方面,同时在一些HDTV(高清晰电视广播)和一些高要求视频编辑、处理上面也有相当的应用。这种视频格式的文件扩展名包括.mpg、.mpe、.mpeg、.m2v及DVD光盘上的.vob文件等。

MPEG-4: 制定于1998年,MPEG-4是为了播放流式媒体的高质量视频而专门设计的,它可利用很窄的带宽,通过帧重建技术,压缩和传输数据,以求使用最少的数据获得最佳的图像质量。MPEG-4最有吸引力的地方在于它能够保存接近于DVD画质的小体积视频文件。这种视频格式的文件扩展名包括.asf、.mov和DivX、AVI等。

3. MOV格式

MOV格式是美国Apple公司开发的一种视频格式,默认的播放器是苹果的QuickTime Player。具有较高的压缩比率和较完美的视频清晰度等特点,但是其最大的特点还是跨平台性,即不仅能支持MAC,同样也能支持Windows系列。这是一种After Effects常见的输出格式,其文件很小,但画面质量很高。

4. ASF格式

ASF英文全称为Advanced Streaming Format,即高级流格式。它是微软为了和Real Player竞争而推出的一种视频格式,用户可以直接使用Windows自带的Windows Media Player对其进行播放。由于它使用了MPEG-4的压缩算法,所以压缩率和图像的质量都很不错。



提示

After Effects除了支持WAV的音频格式,After Effects也支持常见的MP3格式,可以将此格式的音乐素材导入使用。在选择影片储存格式时,如果影片要播出使用,一定要保存无压缩的格式。

知识点5 其他相关概念

1. 场

场(field)是一个在电视上播放时遇到的概念。在电脑显示器上看到的影像是逐行扫描的显示结果,而电视因为信号带宽的问题,图像是以隔行扫描(interlaced)的方式显示,即图像是由两条叠加的扫描折线组成的。所以,电视显示出的图像是由两个场组成,每一帧都被分为两个图像区域(即两个场),如图1-8所示。

两个场分为奇场(Upper field)和偶场(Lower field),也可以叫上场和下场。如果以隔行扫描的方式输出文件,就要面对一个关键问题,是先扫描上场还是下场。不同设备对扫描顺序的要求是不同的,大部分三维制作软件和后期软件都支持场的顺序的输出切换。



图 1-8



提示

经验的积累可以直接分辨素材是奇场还是偶场优先，如：不同的视频采集设备得到的素材奇场还是偶场优先是不同的，通过1394火线（fire wire）接口采集的DV素材永远都是偶场优先。

2. 帧速率

帧速率（frame rate）是指影片在播放时每秒钟扫描的帧数。例如，我国使用的PAL制式电视系统，帧速率为25fps，也就是每一秒播放25帧画面。所以在三维软件中制作动画时就要注意影片的帧速率。在After Effects中如果导入素材与项目的帧速率不同，就会导致素材的时间长度变化。

3. 像素比

像素比（pixel aspect ratio）就是像素的长宽比。不同制式的像素比是不一样的，在电脑显示器上播放的像素比是1:1，而在电视上，以PAL制式为例，像素比是1:1.07，这样才能保持良好的画面效果。如果在After Effects中导入的素材是由Photoshop等其他软件制作的，一定要保证像素比的一致性。在建立Photoshop文件时，可以对像素比作设置。

知识点6 After Effects与其他软件

1. After Effects与Photoshop

After Effects可以任意导入PSD文件。打开软件，执行“File”→“Import”→“File”命令，在弹出的“Import File”对话框选择要导入PSD文件，其中在“Import Kind”下拉菜单中可以选择PSD文件以什么形式导入项目，如图1-9所示。

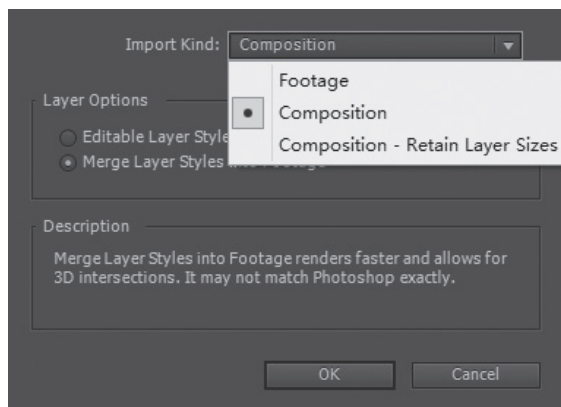


图 1-9

提示

同Photoshop一样，也可以在“Project”面板中双击灰色区域，打开导入对话框，这同菜单命令操作的效果是一样的。

“Merged Layers”选项就是将所有的层合并，再导入项目。这种导入方式可以读取PSD文件所最终呈现出的效果，但不能编辑其中的图层。“Choose Layers”选项可以让用户单独导入某一个层，但这样也会使PSD文件中所含有的一些效果失去作用。

如果文件以Composition（合成影像）的形式导入，整个文件将被作为一个Composition导入项目，文件将保持原有的图层顺序和大部分效果，如图1-10所示。

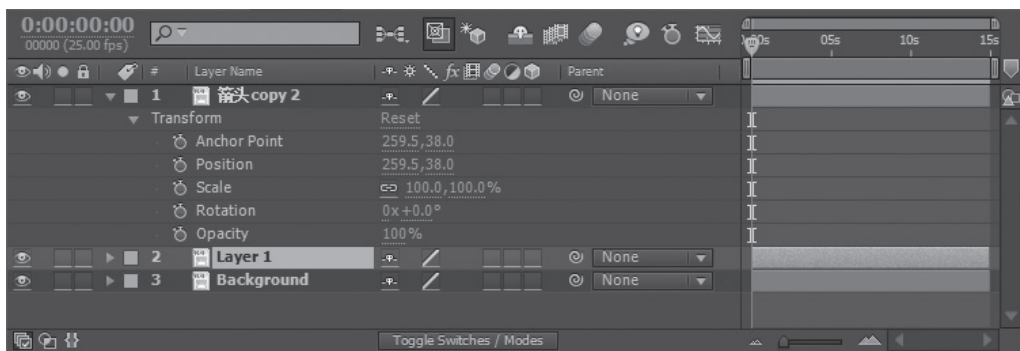


图 1-10

同样After Effects也可以将某一帧画面输出成PSD文件格式，而项目中的每一个图层都将转换为PSD文件中的一个图层。执行“Composition”→“Save Frame As”→“Photoshop Layers”命令，就可以将画面以PSD文件形式输出了。

2. After Effects与Illustrator

Adobe Illustrator是Adobe公司出品的矢量图形编辑软件，在出版印刷、插图绘制等多种行业可作为标准，其输出文件为AI格式，许多软件都支持这一文件格式的导入。After Effects可以随意地导入AI的路径文件，Illustrator强大的矢量图形处理能力可以弥补After Effects中Masks功能的不足。

一、填空题

1. NTSF制式为_____扫描，PAL制式是_____扫描。扫描的形式有几种_____。
2. 在导入PSD素材时，需要执行“File”→“_____”命令，选中了素材后只需要选择PSD中的一个图层，此时应该在弹出的PSD文件对话框中选择_____。
3. MPEG-4制定于_____年，MPEG-4是为了播放_____的高质量视频而专门设计的。

二、单选题

1. 在After Effects CS6软件的初始化设置中，原则上对内存的分配留给除运行软件以外的内存应不少于（ ）。
A. 4GB
B. 3GB
C. 2GB
D. 任意
2. 中国大陆的电视设置的帧速率是（ ）。
A. 24
B. 25
C. 29
D. 30

三、多选题

1. 下列对PAL制式说法，不正确的有（ ）。
A.它是西德在1948年指定的彩色电视广播标准
B.它不是我国大部分地区采用的制式
C.它采用逐行倒相正交平衡调幅的技术方法
D.PAL制式中根据不同的参数细节，又可以进一步划分为G、O、D等制式
2. 下列对MPEG-2说法，正确的有（ ）。
A. 制定于1994年，设计目标为高级工业标准的图像质量以及更高的传输率
B. 这种格式主要应用在DVD/SVCD的制作（压缩）方面
C. 这种视频格式的文件扩展名包括.mpg、.mpe、.mpeg、.m2v
D. 在一些HDTV（高清晰电视广播）和一些高要求视频编辑、处理上面也有相当的应用
3. 下列对AVI格式说法正确的有（ ）。
A. 这是一种After Effects常见的输出格式
B. 英文全称为audio video interleaved
C. 它于1994年被Microsoft公司推出
D. 这种视频格式的优点是图像质量好，可以跨多个平台使用，但是其缺点是体积过于庞大，而且压缩标准不统一

四、简答题

列举5个常用的视频格式及其特点。

模块 2

易度传媒宣传片制作

任务效果图参考：



能力掌握：

掌握平面素材在影视片头中的应用

重点掌握：

1. 掌握使用Photoshop软件制作素材
2. 掌握透明通道以及灯光层的概念

知识目标：

1. Mask绘制方法与属性调整
2. 层叠加概念与应用
3. 时间线面板扩展属性
4. 三维渲染序列帧文件的导入

任务1 易度片头制作

任务背景

《易度传媒》是易度国际传媒公司一个宣传片的片头。其LOGO是英文Edoo media的一种变形，本任务将用Edoo为元素作为贯穿整个片头的标志图形。光线采用红色和蓝色，使整个片头拥有一种华丽的效果，再搭配一些线条的运动，给人一种灵动的感觉。

任务要求

通过后期制作软件的处理手段和技术方法，利用平面元素制作出一条能充分体现栏目内容以及该传媒特色的片头。

播出平台：电视台

制式：HDV/HDTV 720 25

任务分析

因为制作的是一个宣传片，要展示企业的形象。而对于企业来说，一个LOGO相当于企业的形象。设计思路是通过Edoo几个字在光线照射的背景上运动，以及线条在文字上浮现，体现易度国际传媒企业的涉及面广和其在行业内的影响力。色彩上为了突出宣传片的画面感觉，背景将统一处理成版色，配上红色和蓝色两种灯光，加强了宣传片的震撼效果。

本任务掌握要点

通过添加灯光层，调整项目中的元素，使其符合片头需求。

技术要点：素材的制作和准备；插件的安装与应用；添加灯光层；Mask的应用

问题解决：通过第三方插件的应用提高工作效率，通过三维层与灯光层的调整与应用改变素材效果

应用领域：影视后期

素材来源：资料\素材文件\模块02\任务1\工程文件

作品展示：资料\素材文件\模块02\任务1\效果展示\易度宣传片.mov

操作视频：资料\操作视频\模块02

任务详解

步骤 01 启动After Effects CS6，在引导页对话框中单击“New Composition”按钮，或执行“Comopstion”→“New Composition”命令，弹出“Composition Setting”对话框，将“Composition name”命名为“Comp 1”，设定“Preset”为“HDV/HDTV 720 25”，设定“Resolution”为“Full”，设定“Duration”为“0:00:10:00”，如图2-1所示，单击“OK”按钮，完成工程文件设置。按Ctrl+S组合键，将项目文件命名为“logo.aep”并保存至硬盘。

步骤 02 执行“File”→“Import”→“File”命令，弹出“Import File”对话框，选择本任务素材文件夹中的素材文件“EDOOOFINAL_B.001.jpg”，选中左下方的“JPEG Sequence”复选框，单击“OK”按钮，完成素材导入，如图2-2所示。

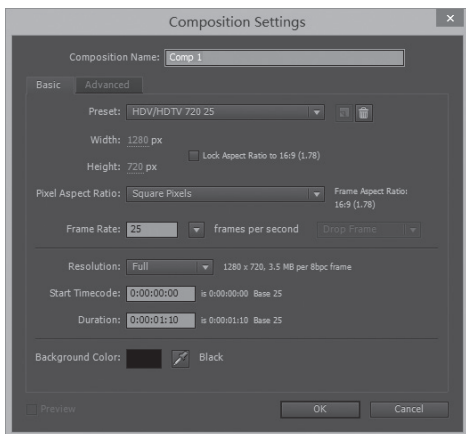


图2-1

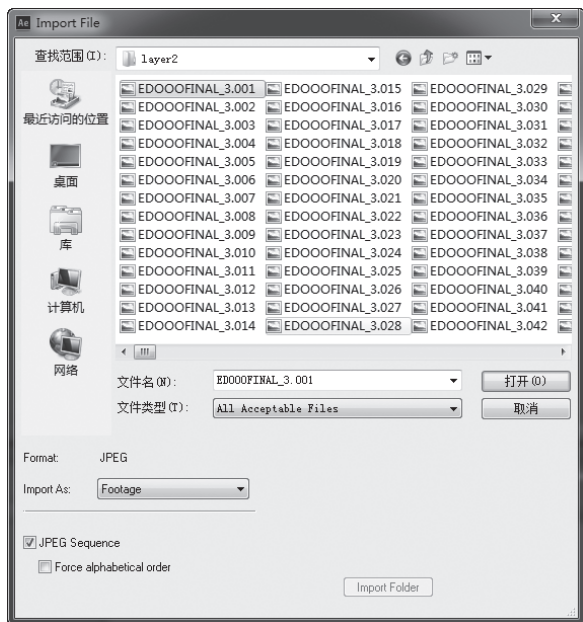


图2-2



提示

序列帧文件一般是由三维软件或其他软件渲染出来的，以多个图片文件存在，命名也有一定的规律，只需要选中第一张图片即可将整个影片进行导入。

步骤 03 在“Project”面板中右击“EDOOOFINAL_B.[001-175].jpg”素材。在弹出菜单中执行“Interpret Footage”→“Main”命令，弹出“Interpret Footage”对话框。设置“Frame Rate”选项组中的“Assume this frame rate”为“30 frames per second”，在“Fields and Pulldown”选项组中的“Separate Fields”下拉列表中选择“Off”（无场）选项，单击“OK”按钮，完成场信息的设置，如图2-3和图2-4所示。

步骤 04 将素材拖动到Comp1中，确定时间线及合成窗口，如图2-5所示。

步骤 05 单击时间线面板中的层1 “EDOOOFINAL_B.[001-175].jpg” 前的三角形按钮，再单击 “Transform” 前的三角形按钮，展开层属性编辑参数，通过关键帧的设定来调节层的不透明度，如图2-6所示。

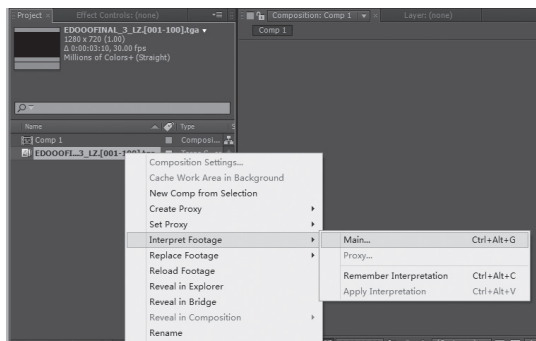


图2-3

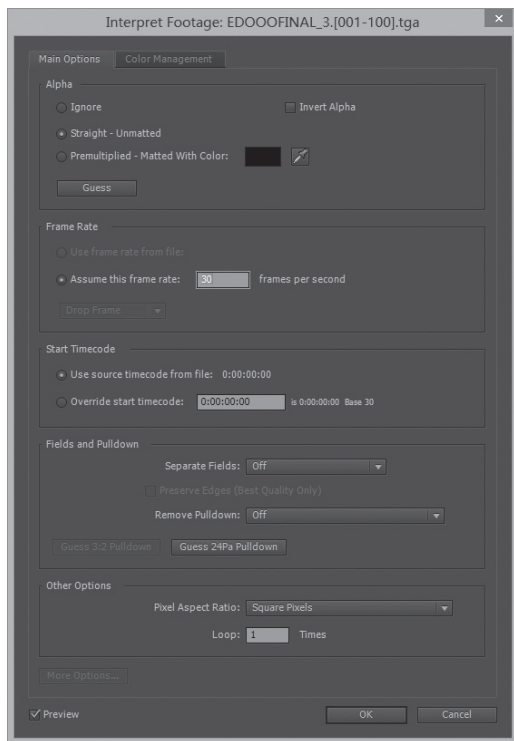


图2-4

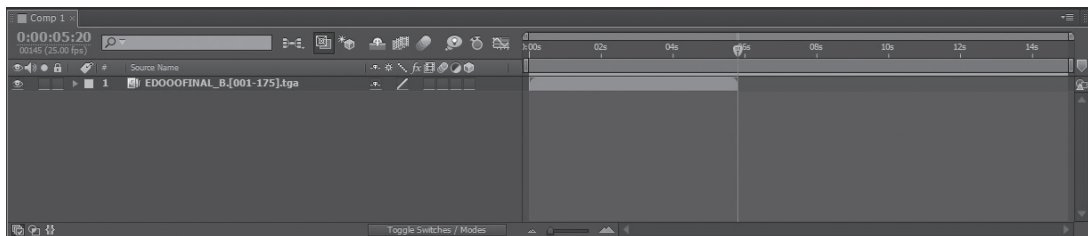


图2-5

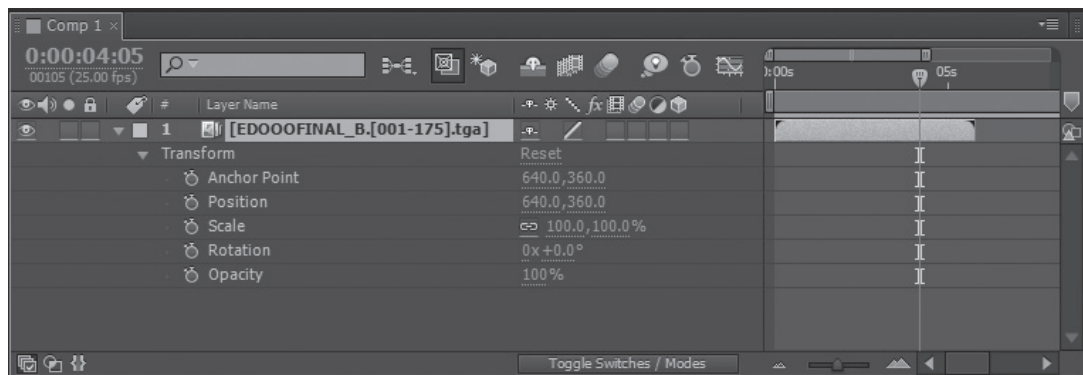


图2-6

步骤 06 单击时间线上的黄色时间显示区域，输入数值“0:00:03:22”，时间光标将自动移动到0:00:03:22的位置，如图2-7所示。

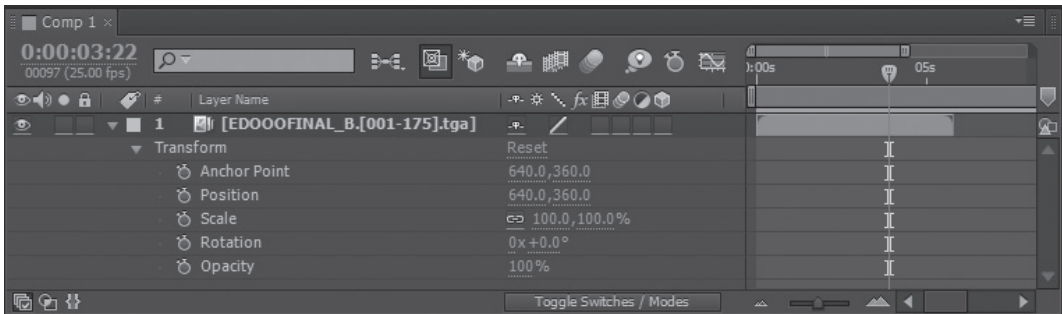


图2-7



提示

在较早版本的After Effects中，单击该区域会弹出“Go to Time”面板，而新版本中取消了这一面板，同时也取消了其快捷键（Ctrl+G），但功能效果是一样的。

步骤 07 单击“Opacity”（不透明度）项前面的按钮，激活关键帧，在时间线中会相应地出现关键帧（菱形）标志，表示数值已被记录。将时间指针移动到0:00:04:09帧处，调整“Opacity”参数为0%。当数值有所变化时，关键帧将被自动记录，相应位置会出现新的关键帧标记，如图2-8所示。



提示

在制作关键帧动画时，单击属性前的码表图标就会自动创建一个关键帧，也可以将时间指示器移动至关键帧结束的位置，单击按钮，这样就会建立一个起始的关键帧。将该关键帧移动至其他区域，再调整参数，可以建立结束时的关键帧，这样的创建方式似乎少了一步的操作，但当面对大量的关键帧调整时，这种方式会带来许多空余的时间。

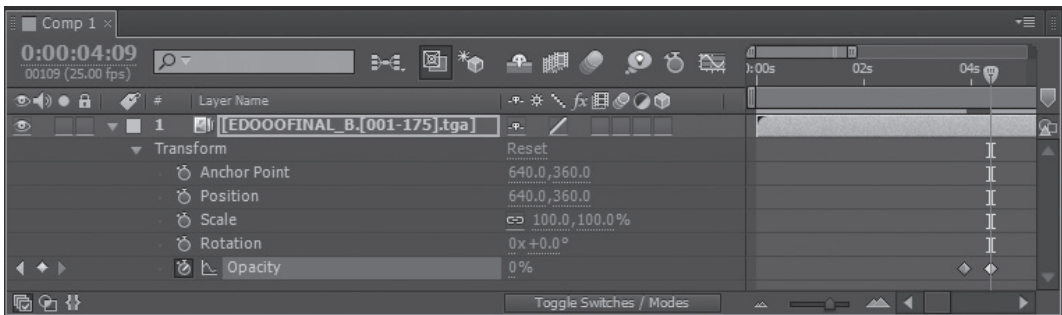


图2-8

步骤 08 执行“File”→“Import”→“File”命令，弹出“Import File”对话框，选择素材文件“Light030.mov”，单击“OK”按钮，完成素材的导入。在“Project”面板按住鼠标左键，将“Light030.mov”素材拖动到Composition中，如图2-9所示。

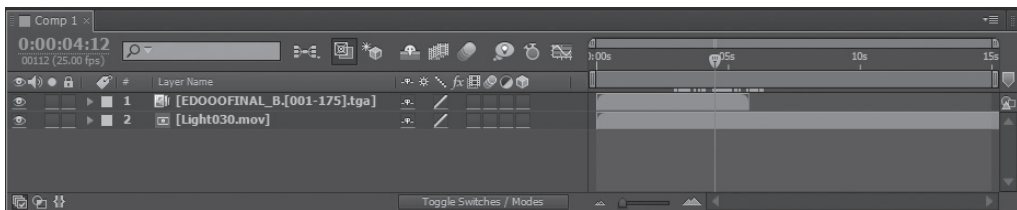


图2-9

步骤 09 单击时间线面板中的层2“Light030.mov”前的三角形按钮，再单击“Transform”前的三角形按钮，展开层属性编辑参数。

调整“Position”（位置）参数，将“360.0,243.0”调整为“640.0,360.0”，将层文件摆放至合成中心。

调整“Scale”参数，将“100.0,100.0”调整为“-270.7,213.2”，调整光线方向及其大小，如图2-10所示。

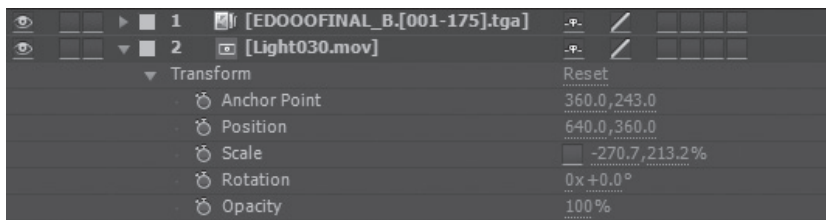


图2-10

步骤 10 单击时间线面板中的层2“Light030.mov”文件。执行“Effect”→“Color Correction”→“Levels”命令，添加“Levels”特效。在特效面板中，将“Input Black”数值由“0.0”调整为“15.0”，降低光线的亮度。

执行“Effect”→“Color Correction”→“Hue/Saturation”命令，添加“Hue/Saturation”特效。在特效面板中，将“Master Hue”数值由“0x+0.0°”调整为“0x-226°”，修改光线的颜色，如图2-11所示。

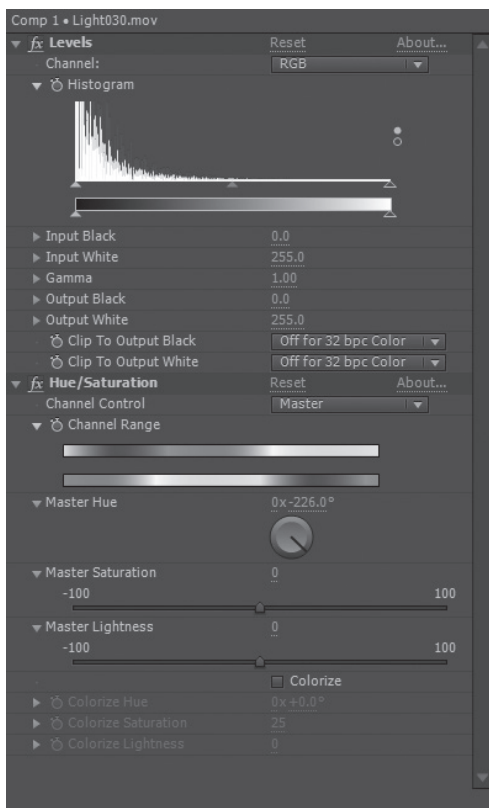


图2-11



提示

在特效属性中，各种类型的面板会很多，但是并不是每一个属性都可以制作动画，只有属性左边有码表图标的属性才可以制作关键帧动画。特效属性的调整方式只有几个基本的类型，但大同小异，从英文标题上看似复杂，一旦了解后，会发现较多英文是重复使用的，掌握起来并不十分困难。

步骤 11 单击时间线面板中的层2“Light030.mov”前的三角形按钮，再单击“Transform”前的三角形按钮，展开层属性编辑参数。

将时针指针移动到0:00:02:08帧，激活“Opacity”的关键帧记录器。

将时针指针移动到0:00:03:17帧，调整“Opacity”参数为0%。按Ctrl+S组合键保存，如图2-12所示。

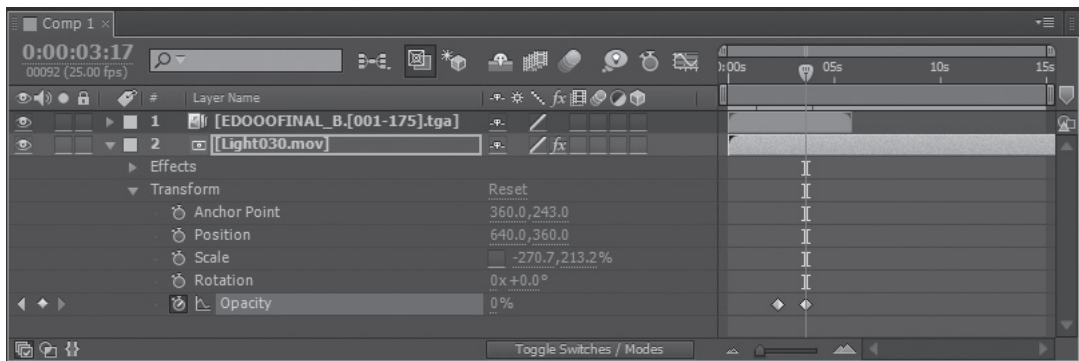


图2-12

步骤 12 执行“Layer” → “New” → “Adjustment Layer”命令，新建调整图层。调整层的顺序，单击时间线面板中层3的“Light030.mov”文件不放，将其拖动到“Adjustment Layer 1”上，并将其“Mode”模式改为“Add”，如图2-13所示。

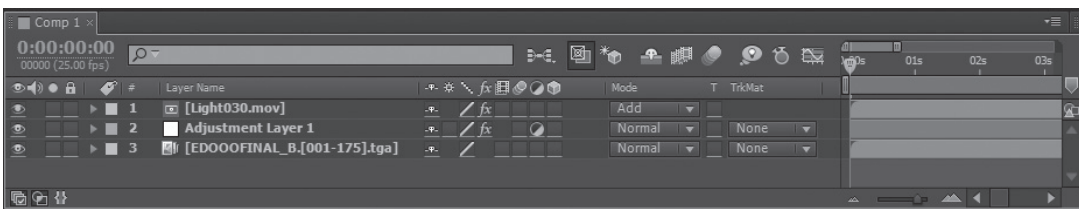


图2-13



提示

如果面板中没有模式选项，可以按F4快捷键来进行切换，如果还没有找到，可以在列数灰色区域单击鼠标右键，找到其中缺失的属性选项。

步骤 13 单击时间线面板中层1的“Adjustment Layer 1”文件，执行“Effect” → “Color Correction” → “Hue/Saturation”命令，添加“Hue/Saturation”特效。在特效面板中，将“Master Hue”数值由“0x+0.0°”调整为“0x-19°”，以达到光线打在LOGO上的感觉，如图2-14所示。