

The background features a series of thick, flowing, curved lines in shades of yellow and orange, creating a sense of motion and energy. The lines start from the top left and curve downwards towards the bottom right.

基础篇

项目一

AE 2022 的初始设置和制作流程 《北京冬奥会比赛场馆》

项目描述

为了能在 After Effects (简称 AE) 2022 中实现各种影视特技的合成, 我们需要先了解 AE 2022 的初始设置和制作流程, 熟悉它的工作界面, 明确它的项目文件是如何管理素材的。本项目将引领大家逐步熟悉 AE 2022 的基本使用方法。《北京冬奥会比赛场馆》的制作效果如图 1-1 所示。



图 1-1 《北京冬奥会比赛场馆》的制作效果

学习目标

1. **知识目标:** 掌握在 AE 2022 中项目的初始化设置和影视项目的制作流程; 了解影视制作的一些基本概念。

2. 技能目标：能通过操作了解 AE 2022 的界面布局和项目设置方法，明确影片的基本制作流程。

项目分析

该项目被分解为两个任务：任务一对项目文件进行初始化设置；任务二是通过《北京冬奥会比赛场馆》项目的制作对导入素材、新建合成、在时间轴面板中编辑素材和渲染输出影片等影片制作流程进行了介绍。

项目实施

任务一 项目初始化设置

在启动 AE 2022 后，系统自动新建一个项目，在默认状态下是根据美国电视的 NTSC 制式进行初始化的，而我国使用的是 PAL 制式，需重新进行设置。其操作步骤如下。

(1) 在菜单栏中选择“文件”→“项目设置”命令，在弹出的“项目设置”对话框中有 4 个选项卡，选择“时间显示样式”选项卡，选中“时间码”单选按钮，将“默认基准”设置为“25”，单击“确定”按钮，如图 1-2 所示。



图 1-2 “项目设置”对话框

(2) 在菜单栏中选择“编辑”→“首选项”命令，在弹出的“首选项”对话框中，选择“导入”选项卡，将“序列素材”的导入方式设置为“25 帧/秒”，单击“确定”按钮，如图 1-3 所示。



图 1-3 “首选项”对话框

(3) 设置“渲染设置模板”和“输出模块模板”对话框。在菜单栏中选择“编辑”→“模板”→“渲染设置”命令，在弹出的“渲染设置模板”对话框中，将“默认”选区中的所有选项均设置为“最佳设置”，如图 1-4 所示。单击“编辑”按钮，在弹出的“渲染设置”对话框中选中“使用此帧速率”单选按钮，并将帧速率值设为 25，如图 1-5 所示。这样就强制以每秒 25 帧的速率进行输出。单击“确定”按钮，返回“渲染设置模板”对话框，单击“确定”按钮，退出渲染设置模板。

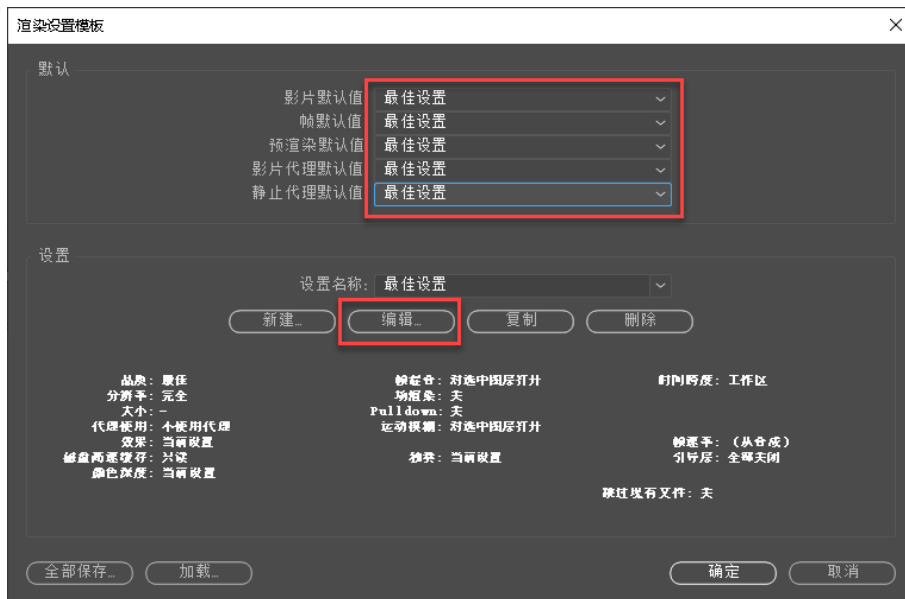


图 1-4 “渲染设置模板”对话框

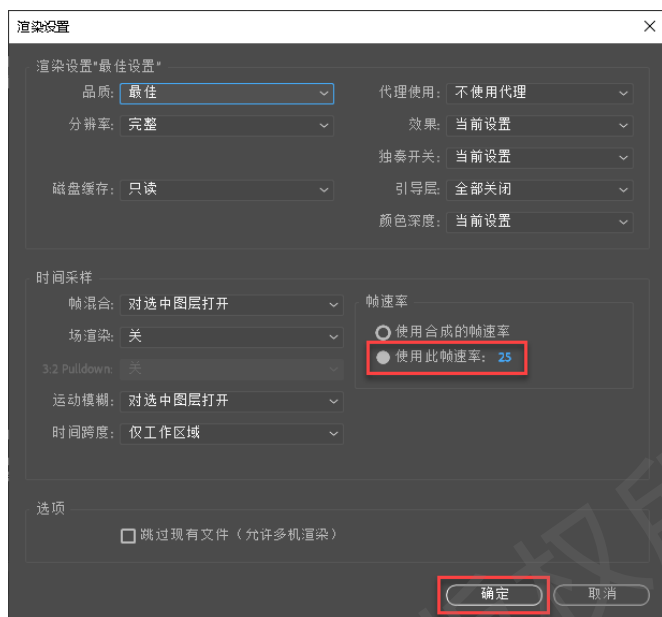


图 1-5 “渲染设置”对话框

在菜单栏中选择“编辑”→“模板”→“输出模块”命令，在弹出的“输出模块模板”对话框中，单击“编辑”按钮。在弹出的“输出模块设置”对话框中，将“格式”设置为“QuickTime”，系统会默认选择“自动音频输出”，这样就将视频的默认输出格式设为 mov 格式，且默认自动输出音频，如图 1-6 所示。单击“确定”按钮，返回“输出模块模板”对话框，单击“确定”按钮，退出输出模块模板。



图 1-6 “输出模块设置”对话框



任务二 制作《北京冬奥会比赛场馆》

1. 导入素材

启动 AE 2022, 双击“项目”窗口的空白处或者在菜单栏中选择“文件”→“导入”→“文件”命令, 在弹出的“导入文件”对话框中, 选择要导入的所有素材, 单击“导入”按钮即可导入素材, 如图 1-7 所示。在菜单栏中选择“文件”→“另存为”→“另存为”命令, 将项目文件进行保存, 并命名为“北京冬奥会比赛场馆”。

2. 新建合成

在菜单栏中选择“合成”→“新建合成”命令, 在弹出的“合成设置”对话框中, 将“合成名称”设置为“北京冬奥会比赛场馆”, “宽度”设置为“1280”px, “高度”设置为“720”px, “像素长宽比”设置为“方形像素”, “帧速率”设置为“25”帧/秒, “持续时间”设置为 57 秒 21 帧, 如图 1-8 所示。单击“确定”按钮, 新建一个合成。

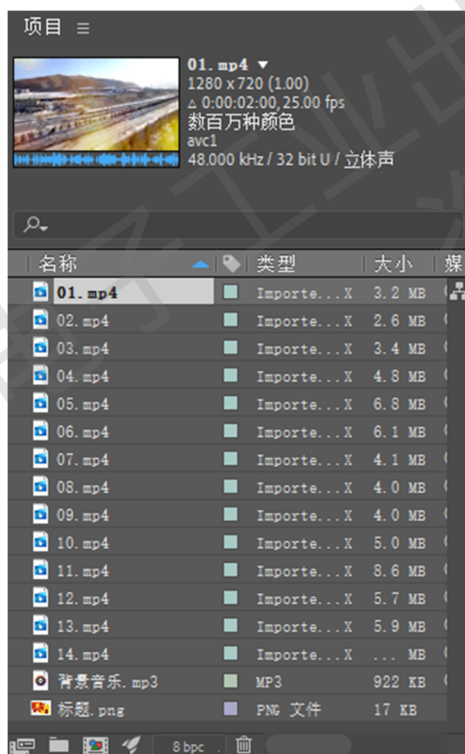


图 1-7 导入素材



图 1-8 “合成设置”对话框

3. 在时间轴面板中编辑素材

(1) 在“项目”窗口中依次将所有素材拖到时间轴面板中, 可以在时间轴面板中单击选中某个图层进行上下拖动, 改变其上下排列的顺序, 各图层上下排列位置如图 1-9 所示。

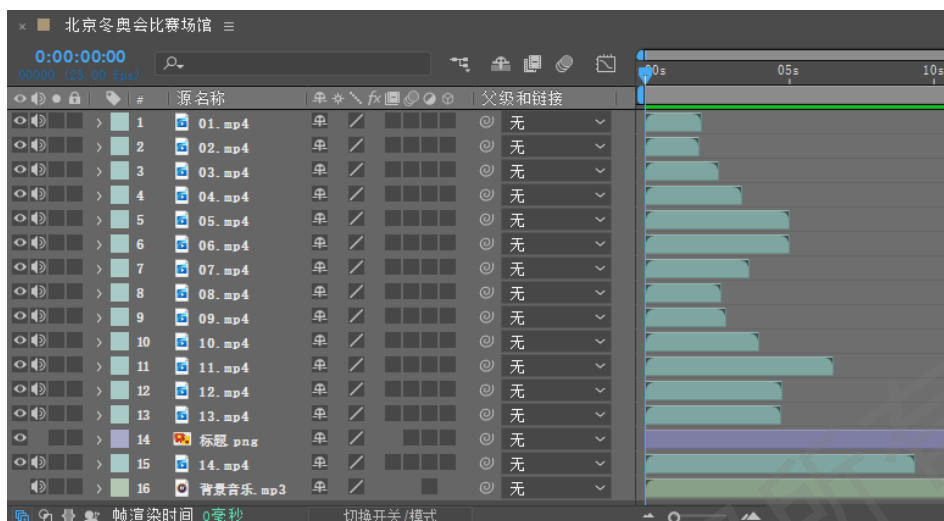


图 1-9 在时间轴面板中排列素材

拖动时间轴面板底部的缩放滑块（），可以改变时间轴的长度显示比例，将滑块移到最左端，使得时间轴显示全部长度。

（2）在时间轴面板中选中图层“01.mp4”，按键盘上的 O 键，将时间轴指针移到该图层的结尾处。在时间轴面板中选中图层“02.mp4”，按[键整体移动该图层，使其开始位置（即入点）对齐到时间轴指针处，如图 1-10 所示。



图 1-10 设置图层“02.mp4”的开始位置

（3）此时图层“02.mp4”处于选中状态，按 O 键将时间轴指针移到该图层的结尾处。在时间轴面板中选中图层“03.mp4”，按[键整体移动该图层，使其入点对齐到时间轴指针处，如图 1-11 所示。

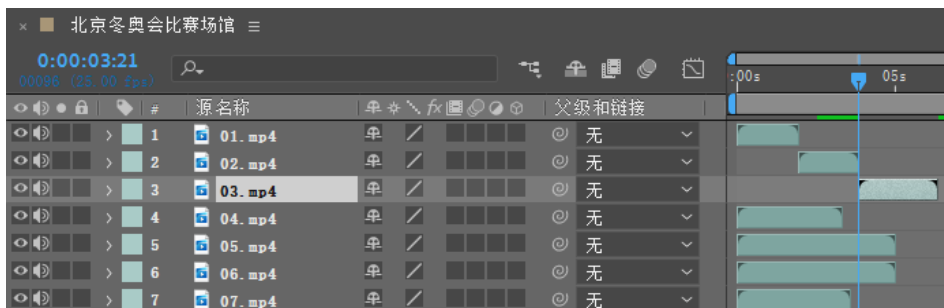


图 1-11 设置图层“03.mp4”的入点



(4) 依据相同的操作方法，将其他场馆图层在时间轴面板中排列开，如图 1-12 所示。

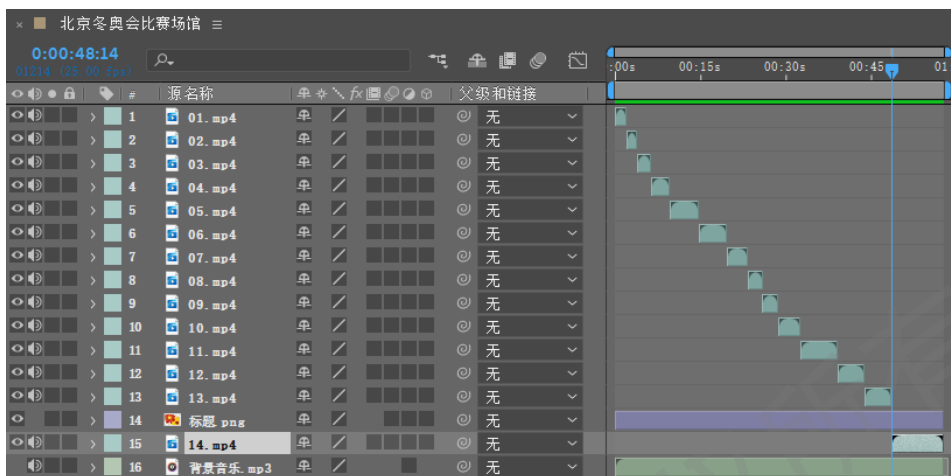


图 1-12 在时间轴面板中排列其他场馆素材

(5) 在时间轴面板中选中图层“标题.png”，按 Alt+[组合键将该图层的入点调整到时间轴指针处，如图 1-13 所示。

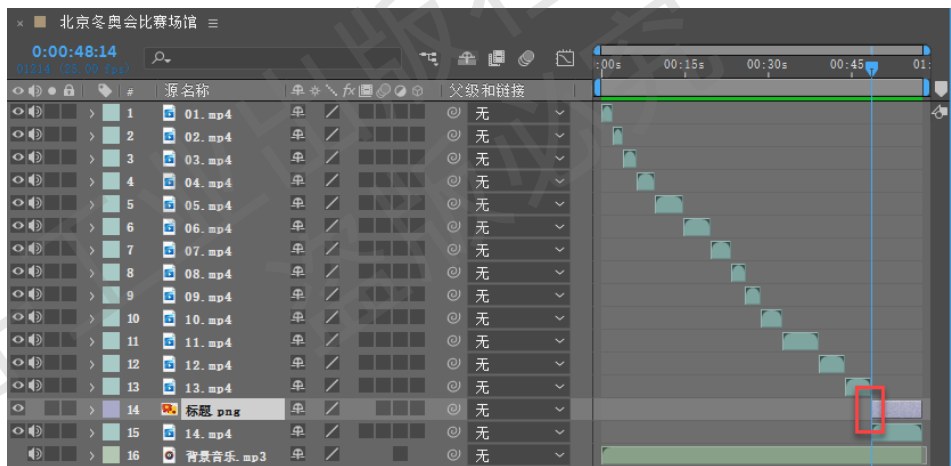


图 1-13 设置图层“标题.png”的入点



提示

调整图层的入点和出点有两种方法，第一种方法是将鼠标指针移到图层的开始或结束位置，按住鼠标左键进行拖动即可改变图层的入点或出点位置。当图层的长度超过时间轴长度时，用户很难找到图层的开始或结束位置，因此可以采用第二种方法，先设置时间轴指针的位置，再选中该图层，按 Alt+[组合键或 Alt+]组合键，可以迅速地将图层的入点或出点设置到时间轴指针处。这种调整方法改变的是图层的入点和出点位置，而素材本身在时间轴面板中的位置并没有发生改变。

当设置好时间轴指针位置，选中图层，按[键或者按]键时，图层会在时间轴上进行整体移动，使图层的入点或出点对齐到时间轴指针处。

(6) 单击各场馆图层左端的“音频”按钮, 关闭素材自带的音频, 只保留背景音乐, 如图 1-14 所示。

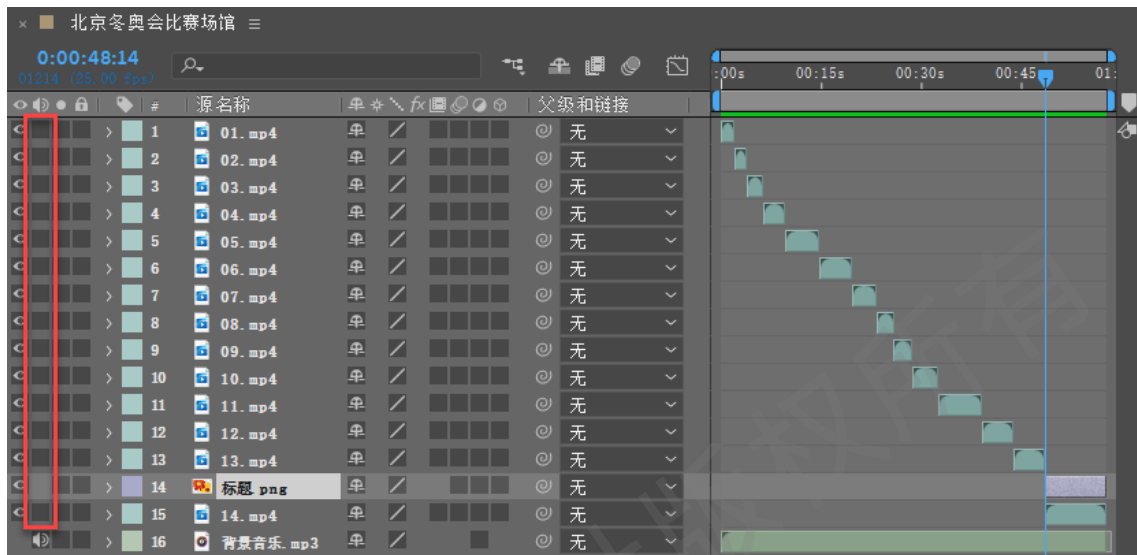


图 1-14 关闭素材自带的音频

(7) 按 Space 键进行预览测试, 观看制作效果。

4. 渲染输出

在菜单栏中选择“合成”→“添加到渲染队列”命令, 或者按 Ctrl+M 组合键, 打开“渲染队列”面板, 如图 1-15 所示。



图 1-15 “渲染队列”面板

在“渲染队列”面板中选择“输出模块”选项右侧的“高品质”选项。在弹出的“输出模块设置”对话框中, 单击“格式”右侧的下拉按钮, 可以设置不同的视频输出格式, 如图 1-16 所示。此处将“格式”设置为“QuickTime”, 单击“确定”按钮, 返回“渲染队列”面板。

选择“输出到”选项右侧的“北京冬奥会比赛场馆.mov”选项, 在弹出的“将影片输出到:”对话框中, 设置渲染视频文件的保存路径和文件名称, 单击“保存”按钮, 返回“渲染队列”面板。单击“渲染”按钮, 即可进行渲染。渲染结束后, 找到渲染的视频文件, 在 QuickTime、暴风影音等视频播放器中观看制作效果。



图 1-16 设置不同的视频输出格式



注意

AE 2022 默认的视频输出格式不包含 mp4 格式，若想输出 mp4 格式的视频，则需要安装 Adobe Media Encoder 2022 软件，该音视频编码软件提供了强大的音视频处理功能，不仅可以设置渲染不同的视频格式和质量，还可以批量处理多个音视频文件，默认输出 mp4 格式的视频。在 AE 2022 的菜单栏中选择“合成”→“添加到 Adobe Media Encoder 队列”命令，系统会自动启动 Adobe Media Encoder 软件，在队列中不仅可以看到需要渲染的视频，还可以设置渲染格式、渲染参数、保存路径、文件名称等，单击“启动队列”按钮，即可渲染视频。



相关知识

1. 影视基础知识

1) 电视制式

电视制式是指一个国家的电视系统采用的特定制度和技术标准。因为不同国家的电视信号采用了不同的编码标准，所以形成了不同的电视制式。目前，世界上用于彩色电视广播的主要有以下 3 种制式。

(1) NTSC 制式。正交平衡调幅制式 (National Television System Committee, 简称 NTSC 制式) 是全球国家电视系统委员会制式，其画面尺寸为 720 像素×480 像素，帧速率为 29.97 帧/秒。这种制式解决了彩色电视和黑白电视兼容的问题，但是也存在着容易失真、彩色不稳

定的缺点。采用这种制式的国家主要有美国、日本和加拿大。

(2) PAL 制式。正交平衡调幅逐行倒相制式 (Phase Alteration Line, 简称 PAL 制式) 产生于 1962 年。它克服了 NTSC 制式因相位敏感造成的色彩失真。PAL 制式的画面尺寸为 720 像素×576 像素, 帧速率为 25 帧/秒。采用这种制式的国家主要有中国、德国、英国和一些西北欧国家。

(3) SECAM 制式。行轮换调频制式 (Sequentiel Couleur Avec Memoire, 简称 SECAM 制式) 意思为按照顺序传送与存储彩色电视系统, 特点是不怕干扰、色彩保真度高。采用这种制式的国家主要有法国、俄罗斯和一些东欧国家。

2) 帧速率和场

帧是构成动画的最小单位, 在动画中每一幅静态图像都被称为一帧。帧速率是指每秒能够播放或录制的帧数量, 其单位是 fps (帧/秒)。帧速率越高, 动画效果越好。在一般情况下, 电影播放的帧速率是 24 帧/秒, NTSC 制式的帧速率为 29.97 帧/秒, PAL 制式的帧速率为 25 帧/秒。

电视画面是由电子枪在屏幕上一行一行地扫描而形成的。电子枪从屏幕顶部扫描到底部被称为一场扫描。若一帧图像是由电子枪顺序地一行接着一行连续扫描而成的, 则被称为逐行扫描。若一帧图像是通过两场完成扫描的, 则被称为隔行扫描。在两场扫描中, 第一场 (奇数场) 只扫描奇数行, 而第二场 (偶数场) 只扫描偶数行。奇数场和偶数场分别被称为上场和下场, 每一帧由两场构成的视频在播放时要定义上场和下场的显示顺序, 如果先显示上场, 后显示下场, 则被称为上场顺序, 反之则被称为下场顺序。

3) 分辨率和像素长宽比

影响电影和视频质量的因素不仅取决于帧速率, 每帧的信息量也是一个重要因素, 即图像的分辨率。较高的分辨率可以获得较好的图像质量。

传统模拟视频的分辨率表现为每幅图像中水平扫描线的数量, 即电子束穿越屏幕的次数, 也被称为垂直分辨率。水平分辨率是每行扫描线中所包含的像素数, 取决于录像设备、播放设备和显示设备。

帧画面的宽度与高度的比例是帧的宽高比, 普通电视系统的帧的宽高比是 4:3, 宽屏电视的帧的宽高比是 16:9。目前, 标准清晰度的电视的帧采用的宽高比是 4:3, 高清晰度的电视的帧采用的宽高比是 16:9。

像素长宽比是像素的宽度和高度的比例, 如标准的 PAL 制式视频, 一帧图像由 720 像素×576 像素组成, 采用的是矩形像素, 像素长宽比是 1.067。计算机使用方形像素显示画面, 其像素长宽比为 1.0。我们接触的大部分图像素材都采用的是方形像素, 如果在方形像素的显示器上显示未经过矫正的矩形像素的图像, 则会出现变形现象。

4) 标清、高清、2K 和 4K

标清 (SD) 和高清 (HD) 是两个相对的概念, 是尺寸的差别, 而非文件格式上的差别。高清简单理解起来就是分辨率高于标清的一种标准。分辨率最高的标清格式是 PAL 制式, 可视垂直分辨率为 576 线, 高于这个标准的即为高清, 分辨率通常为 1280 像素×720 像素或 1920



像素×1080 像素，帧的宽高比为 16：9。相对于标清，高清的画质有了大幅度提升。在声音方面，由于使用了较为先进的解码和环绕声技术，因此用户可以更为真实地感受现场气氛。

根据尺寸和帧速率的不同，高清分为不同格式，其中分辨率为 1280 像素×720 像素的均为逐行扫描，而分辨率为 1920 像素×1080 像素的在比较高的帧速率时不支持逐行扫描。

2K 和 4K 是标准在高清之上的数字电影格式，分辨率分别为 2048 像素×1365 像素和 4096 像素×2730 像素。目前，RED ONE 等高端数字电影摄像机均支持 2K 和 4K 的标准。

2. AE 2022 界面介绍

在启动 AE 2022 后，系统自动新建一个项目，并且显示启动界面。在启动界面中，左侧有“新建项目”按钮和“打开项目”按钮，右侧显示着最近使用的项目。如果单击这些项目名称，则会打开相应的项目工程文件；如果单击其右上角的“×”按钮则会关闭启动界面，进入 AE 2022 主界面，如图 1-17 所示。下面介绍一下主界面的主要组成部分。

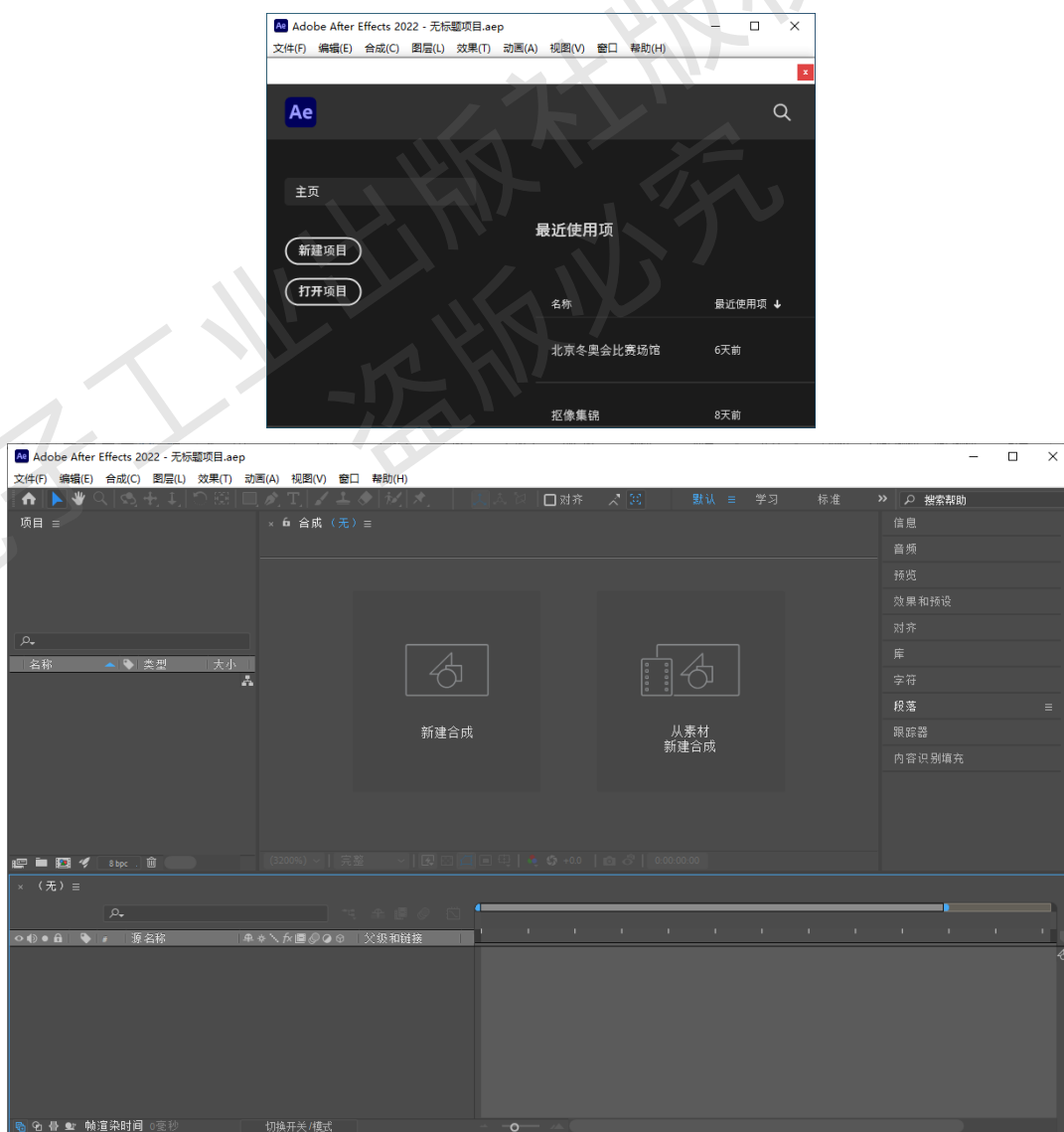


图 1-17 进入 AE 2022 的主界面

1) “项目”窗口

“项目”窗口位于 AE 2022 主界面的左上方，导入的素材全部在该窗口中进行显示，如图 1-18 所示。

下面介绍“项目”窗口的底部按钮。

➤“解释素材”按钮：可以对导入的素材进行 Alpha 通道、帧速率、场、像素长宽比等内容的设置，如图 1-19 所示。

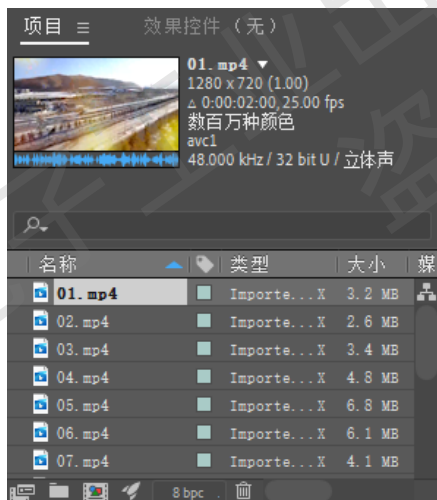


图 1-18 “项目”窗口



图 1-19 “解释素材”对话框

➤“新建文件夹”按钮：可以将素材放置到不同的文件夹中，以便进行分类管理。

➤“新建合成”按钮：若将“项目”窗口中的素材拖到该按钮上，则会创建一个与素材大小一致的新合成。

➤“项目设置”按钮：可以对项目的视频渲染和效果、时间显示样式、颜色、音频、表达式进行设置。

➤“删除”按钮：当在“项目”窗口中选中素材时，单击该按钮可以删除该素材。



2) “合成” 窗口

“合成”窗口位于主界面上方中间的位置，显示正在编辑的合成项目，如图 1-20 所示。“合成”窗口的下方有许多按钮，分别用于设置不同的功能。

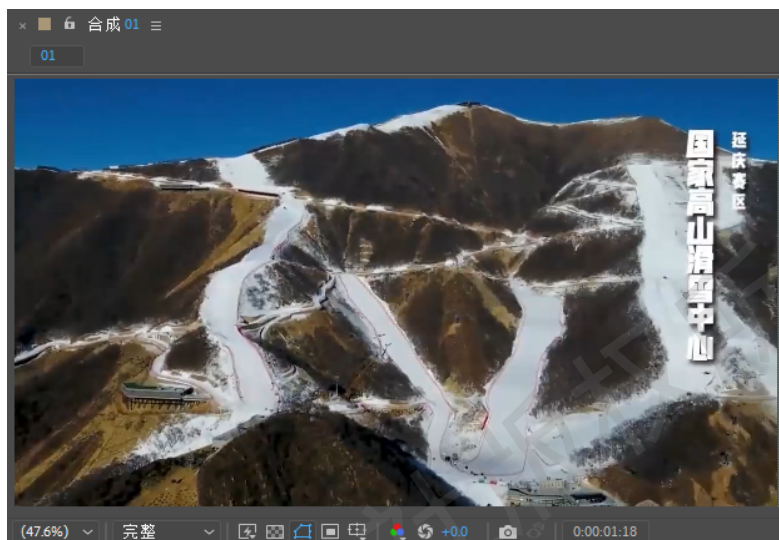


图 1-20 “合成” 窗口

- “放大率”按钮 **(100%)**：可以设置“合成”窗口的显示比例。
- “分辨率”按钮 **完整**：高分辨率可以显示清晰的画面，低分辨率可以加速显示，但图像质量变差。
- “快速预览”按钮 ：可以设置“合成”窗口快速预览的质量。
- “切换透明网格”按钮 ：可以设置“合成”窗口背景透明。
- “切换蒙版和形状路径可见性”按钮 ：控制蒙版路径是否显示。
- “目标区域观察”按钮 ：可以在“合成”窗口内绘制一个局部区域观察效果。
- “选择网格和参考线选项”按钮 ：单击该按钮，在弹出的下拉菜单中对是否显示标尺、参考线、网格、标题/动作安全等进行设置，如图 1-21 所示。
- “显示通道及色彩管理设置”按钮 ：可以根据需要进行选择设置。
- “重置曝光度”按钮  **+0.0**：设置的曝光数值仅影响视图效果。
- “拍摄快照”和“显示快照”按钮 ：分别用于拍摄快照和显示快照。
- “预览时间”按钮 **0:00:06:08**：单击该按钮可更改当前时间。

在 AE 2022 中对一个项目进行编辑时，首先要建立一个合成，然后在“合成”窗口中对素材进行编辑加工，最终输出成品。新建一个合成后，在“项目”窗口中出现合成文件，“合成”窗口和时间轴面板也自动打开该文件，这是因为它们是一体的。如果“合成”窗口是关闭状态，则双击“项目”窗口中的合成文件，即可在“合成”窗口中打开该文件。在新建合成时，选择“合成”→“新建合成”命令，在弹出的“合成设置”对话框中进行相关设置，如图 1-22 所示。



图 1-21 “选择网格和参考线选项”下拉菜单



图 1-22 “合成设置”对话框

- 合成名称：新建合成的名称。
- 预设：系统预置了一些影片标准尺寸，可以在该下拉列表中进行选择。若选择“自定义”选项，则可以设置自己需要的尺寸。
- 像素长宽比：可以在该下拉列表中选择影片的画面长宽比选项。
- 分辨率：决定渲染质量。
- 开始时间码：格式为时：分：秒：帧。
- 持续时间：设置该合成的影片时长。

3) 时间轴面板

时间轴面板位于主界面的左下方，是以时间为基准对图层进行操作的，如图 1-23 所示。

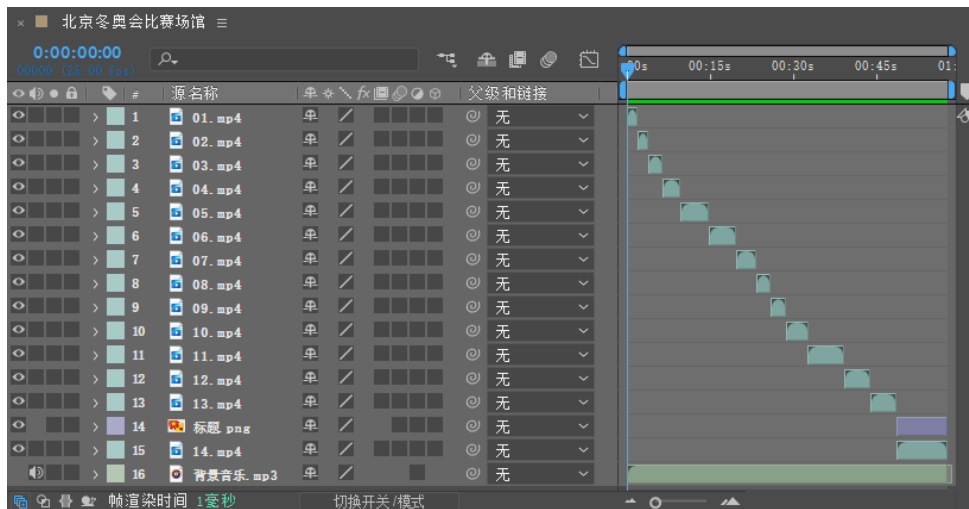


图 1-23 时间轴面板



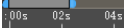
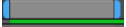
在时间轴面板中可以调整图层在合成中的时间位置、素材长度、叠加方式、渲染范围、合成长度等。

时间轴面板包括 3 个大区域，左侧为控制面板区域，右侧的上方为时间轴区域，右侧下方为层工作区域。

(1) 控制面板区域。

- : 当前时间。
-    : 每一个图层都对应着这些按钮。“视频”按钮  控制图层的显示或隐藏。“音频”按钮  控制音频是否静音。“独奏”按钮  控制合成中只显示当前层。“锁定”按钮  控制是否锁定图层。
- : 可展开图层属性进行设置。
- : 消隐开关，当开启消隐总开关后，可在时间轴面板中隐藏该图层，但其效果仍在合成中显示。
- : 折叠变换/连续栅格化开关。折叠变换影响合成图层，连续栅格化影响矢量图层。
- : 质量和采样开关，可设为草图质量和最高品质两种类型。
- : 效果开关，可打开或关闭应用于图层的特效。
- : 帧混合开关，可通过加权混合插入帧内容。
- : 运动模糊开关，模拟快门持续时间。
- : 调整图层开关，既应用于此图层的效果，也应用于它之下图层的合成。
- : 3D 图层开关。
- **模式** : 混合模式栏，可控制图层之间的混合模式。该栏若不显示，则单击时间轴面板左下角的  按钮使其显示。
- **T** : 保持基础透明度开关。若开启某图层的该开关，则可读取其下面图层的 Alpha 通道信息，对本图层进行遮罩。
- **TrkMat** : 轨道遮罩设置栏。
- **父级和链接** : 父子关系栏。

(2) 时间轴区域。

- : 时间标尺。
- : 时间指示器。
- : 工作区域，可拖动两端的滑块确定预览和渲染的区域。
- : “时间轴缩放”按钮。

(3) 层工作区域。

每个素材均以图层的形式将时间作为基准排列在层工作区域，每个图层均可以设置入点和出点。

4) 素材层窗口

双击时间轴面板中的图层，打开素材层窗口。用户可以通过该窗口预览图层内容，设置图层的入点和出点，执行制作蒙版、移动定位点等操作，如图 1-24 所示。



图 1-24 素材层窗口

5) 工具箱面板

工具箱面板位于主界面的上方，可以利用相应的工具对合成中的对象进行操作，如移动、缩放、旋转等，同时蒙版的建立和编辑也要依靠工具箱面板来实现，如图 1-25 所示。



图 1-25 工具箱面板

6) 工作模式面板

工作模式面板位于主界面的右上方，提供了“默认”“学习”“标准”等多种工作模式，单击右侧的“折叠”按钮 ，显示出更多工作模式，如图 1-26 所示。选择不同的工作模式，其工作界面会有所变化，便于不同使用情况下的操作。



图 1-26 工作模式面板



7) 功能面板区域

功能面板区域位于主界面的右侧，单击不同的面板名称，可显示该面板的内容，利用它们完成相应的功能操作。单击面板右上方的 $\equiv$ 按钮，可弹出相应的菜单命令，以便对面板进行操作，如图 1-27 所示。不同的工作模式显示的功能面板会有所不同。

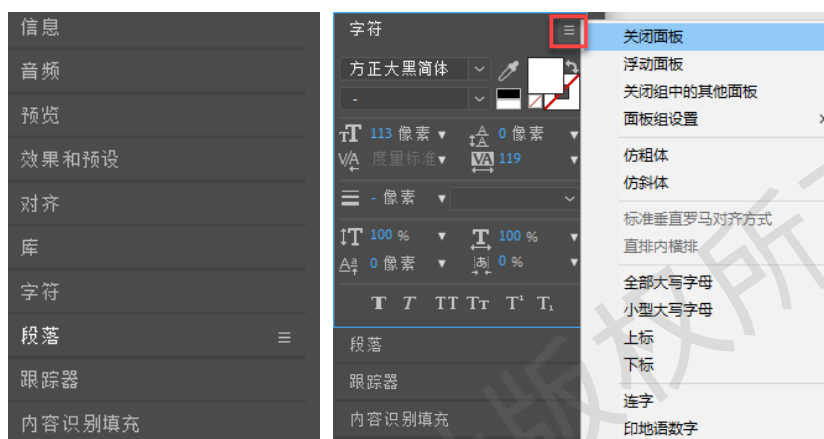


图 1-27 功能面板区域

项目拓展 短片《搞笑熊猫》

该项目通过对背景音乐的节奏转折点进行标记，找出镜头的切换点。将不同的熊猫搞笑视频排列在时间轴面板中，根据标记点调整图层的入点和出点，最终进行渲染输出。《搞笑熊猫》的制作效果如图 1-28 所示。

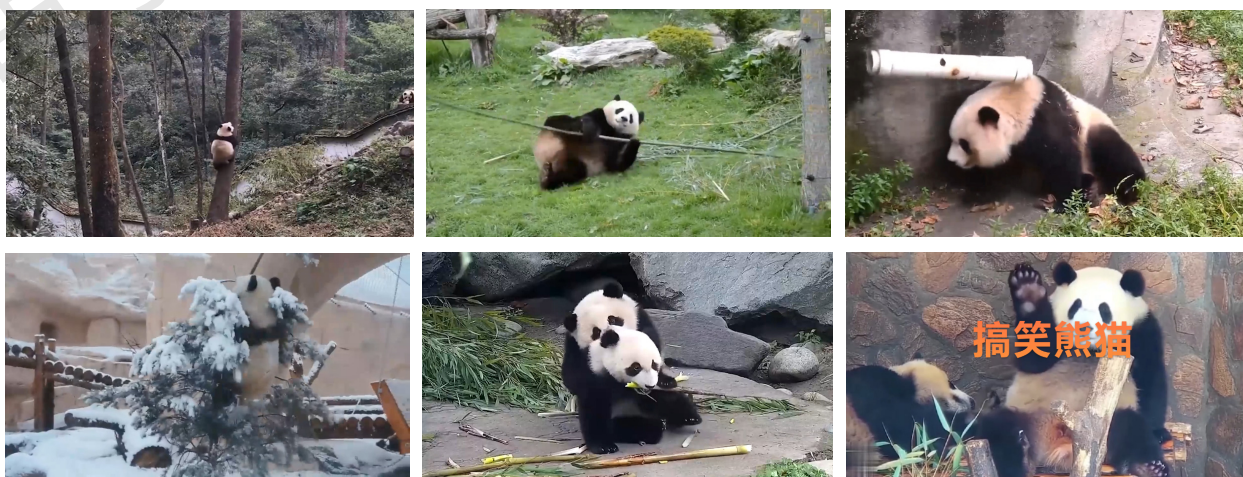


图 1-28 《搞笑熊猫》的制作效果

操作步骤

(1) 启动 AE 2022，在“项目”窗口的空白处双击，导入所有素材，如图 1-29 所示。在

菜单栏中选择“文件”→“另存为”→“另存为”命令，将项目文件进行保存，并命名为“搞笑熊猫.aep”。

(2) 在菜单栏中选择“合成”→“新建合成”命令，在弹出的“合成设置”对话框中，将“合成名称”设置为“搞笑熊猫”，“宽度”设置为“1280”px，“高度”设置为“720”px，“像素长宽比”设置为“方形像素”，“帧速率”设置为“25”帧/秒，“持续时间”设置为31秒21帧，如图1-30所示。单击“确定”按钮，新建一个合成。

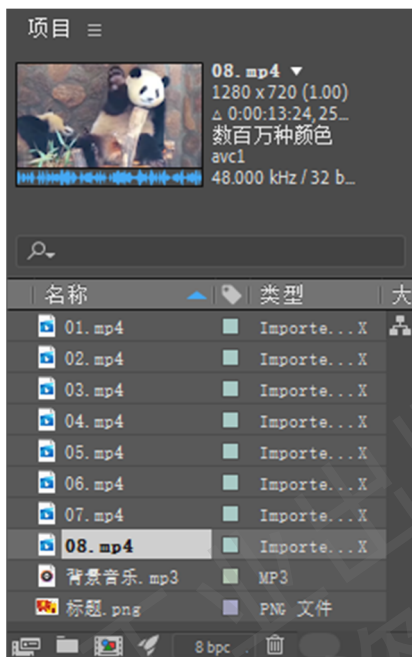


图 1-29 在“项目”窗口中导入素材



图 1-30 “合成设置”对话框

(3) 在“项目”窗口中将素材“背景音乐.mp3”拖到时间轴面板中，选中该图层，按 Space 键进行声音测试播放，反复测听几次后，从音乐开始的部分再次进行测试，在听到歌词有转换的地方，分别按下*键，直到音乐播放结束。按 Space 键停止音乐播放，此时背景音乐图层上出现了多个标记点，这就是按下*键产生的标记点，如图1-31所示。



图 1-31 给背景音乐打标记点

这些标记点将作为不同镜头进行切换的位置。读者在操作时，可能标注的标记点会有许多，而且可能标记的位置不在音乐旋律的转折点上，因此可以按住鼠标左键拖动标记点进行左右移动，将其移到准确的转折位置。当需要删除多余的标记点时，可以将鼠标指针移到需要删除的标记点上并右击，在弹出的快捷菜单中选择“删除此标记”命令即可，如图1-32所示。

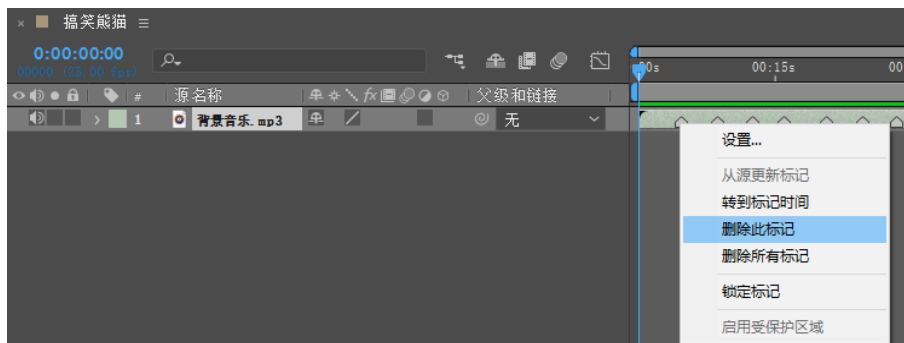


图 1-32 删除标记点

为了便于读者对照操作，本项目中的标记点分别标记在第 4 秒 20 帧、第 8 秒 18 帧、第 12 秒 12 帧、第 16 秒、第 20 秒 17 帧、第 24 秒 17 帧、第 28 秒 11 帧的位置。

(4) 在“项目”窗口中将素材“01.mp4”拖到时间轴面板的顶层，将鼠标指针移到该图层的右端，当鼠标指针变为双向箭头时，向左拖动图层的右端到标记点处，这样就将图层的出点移到了标记点上。

由于该素材带有声音，单击该图层左端的“音频”按钮，关闭素材“01.mp4”自带的音频，如图 1-33 所示。

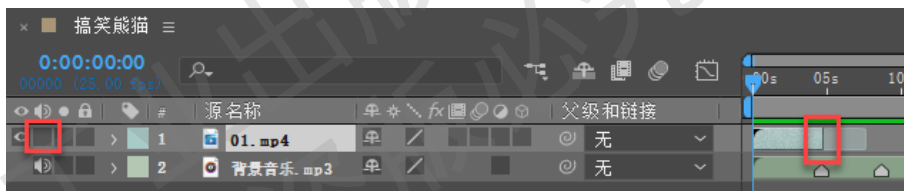


图 1-33 关闭素材“01.mp4”自带的音频

(5) 在“项目”窗口中将素材“02.mp4”拖到时间轴面板的顶层，移动时间轴指针观看视频画面，当看到满意的内容时，分别按住鼠标左键移动图层的开始和结束位置到需要的画面位置，从而改变图层的入点和出点。按住鼠标左键移动图层在时间轴上的位置，使其入点对齐前一图层的结尾。调整该图层的出点，使其与下一个标记点对齐。单击该图层左端的“音频”按钮，关闭素材“02.mp4”自带的音频，如图 1-34 所示。

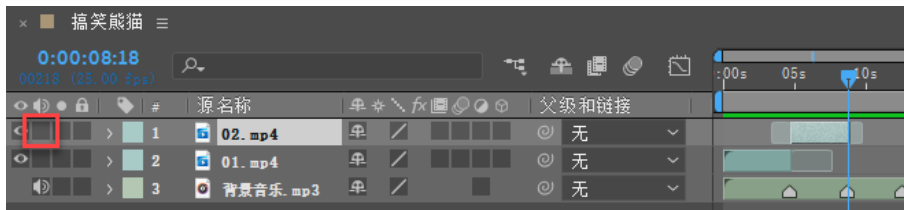


图 1-34 关闭素材“02.mp4”自带的音频

(6) 在“项目”窗口中将素材“03.mp4”拖到时间轴面板的顶层，移动时间轴指针观看视频画面，将时间轴指针移到第 2 秒 8 帧的位置，按住鼠标左键移动图层的开始位置到时间轴指

针处作为图层入点, 按住鼠标左键移动图层在时间轴上的位置, 使其入点对齐前一图层的结尾。调整该图层的出点, 使其与下一个标记点对齐。单击该图层左端的“音频”按钮, 关闭素材“03.mp4”自带的音频, 如图 1-35 所示。

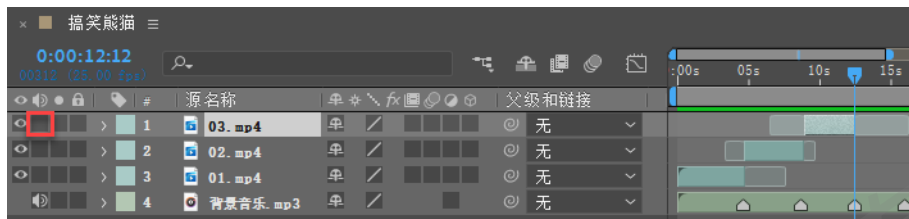


图 1-35 关闭素材“03.mp4”自带的音频

(7) 在“项目”窗口中将素材“04.mp4”拖到时间轴面板的顶层, 按住鼠标左键移动该图层在时间轴上的位置, 使其入点对齐前一图层的结尾。调整该图层的出点, 使其与下一个标记点对齐。单击该图层左端的“音频”按钮, 关闭素材“04.mp4”自带的音频, 如图 1-36 所示。



图 1-36 关闭素材“04.mp4”自带的音频

(8) 在“项目”窗口中将素材“05.mp4”拖到时间轴面板的顶层, 按住鼠标左键移动该图层在时间轴上的位置, 使其结束位置对齐下一个标记点。调整该图层的入点, 使其对齐前一图层的结尾。单击该图层左端的“音频”按钮, 关闭素材“05.mp4”自带的音频, 如图 1-37 所示。

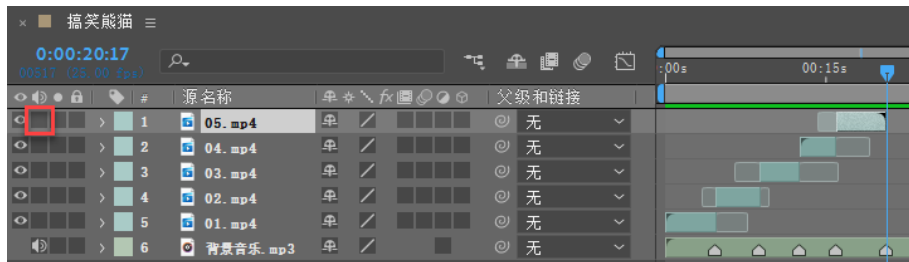


图 1-37 关闭素材“05.mp4”自带的音频

(9) 在“项目”窗口中将素材“06.mp4”拖到时间轴面板的顶层, 移动时间轴指针观看视频画面, 将时间轴指针移到第 20 帧的位置, 按住鼠标左键移动图层的开始位置到时间轴指针处作为图层入点, 按住鼠标左键移动图层在时间轴上的位置, 使其入点对齐前一图层的结尾。调整该图层的出点, 使其与下一个标记点对齐。单击该图层左端的“音频”按钮, 关闭素材“06.mp4”自带的音频, 如图 1-38 所示。

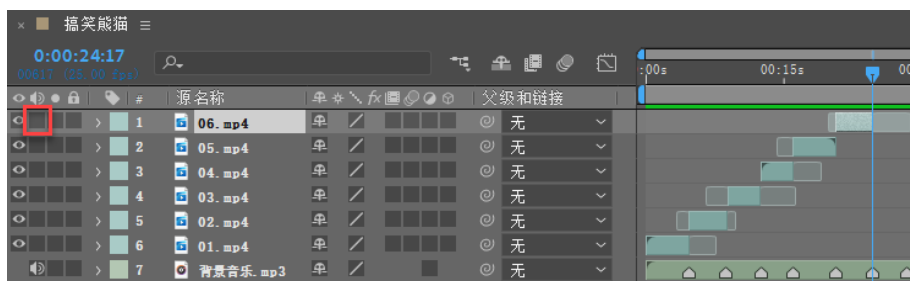


图 1-38 关闭素材“06.mp4”自带的音频

(10) 在“项目”窗口中将素材“07.mp4”拖到时间轴面板的顶层，按住鼠标左键移动该图层在时间轴上的位置，使其开始位置对齐前一图层的结尾。调整该图层的出点，使其与下一个标记点对齐。单击该图层左端的“音频”按钮, 关闭素材“07.mp4”自带的音频，如图 1-39 所示。

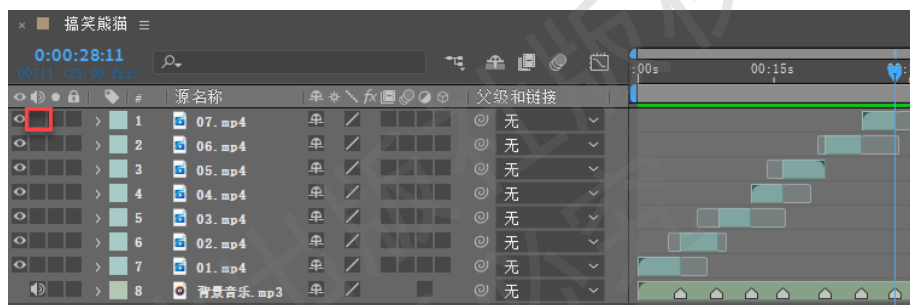


图 1-39 关闭素材“07.mp4”自带的音频

(11) 在“项目”窗口中将素材“08.mp4”拖到时间轴面板的顶层，按住鼠标左键移动该图层在时间轴上的位置，使其开始位置对齐前一图层的结尾。将素材“标题.png”拖到时间轴面板的顶层，将时间轴指针移到第 28 秒 11 帧处，按住鼠标左键移动图层的开始位置到时间轴指针处，从而改变该图层的入点，如图 1-40 所示。至此整个短片制作完成。

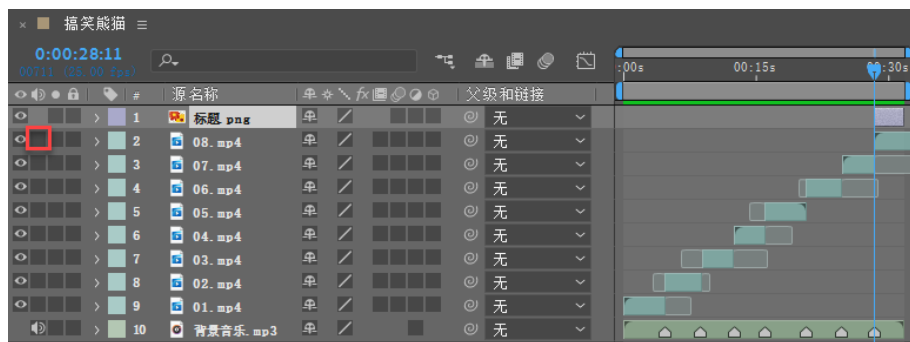


图 1-40 改变图层“08.mp4”和“标题.png”的入点

(12) 按 Space 键预览测试制作的效果，若对效果感到满意，则在菜单栏中选择“合成”→“添加到渲染队列”命令，在打开的“渲染队列”面板中选择“输出模块”选项右侧的“高品质”选项，在弹出的“输出模块设置”对话框中，单击“格式”右侧的下拉按钮，将视频输出格式

设置为“QuickTime”，单击“确定”按钮，返回“渲染队列”面板。选择“输出到”选项右侧的“搞笑熊猫.mov”选项，在弹出的“将影片输出到：”对话框中修改文件的保存路径和文件名，其他的采用默认设置，单击“保存”按钮，返回“渲染队列”面板。在“渲染队列”面板中，单击“渲染”按钮即可进行渲染，如图 1-41 所示。渲染结束后，找到渲染的视频文件，在 QuickTime、暴风影音等视频播放器中观看制作效果。



图 1-41 “渲染队列”面板

项目评价反馈表

技能名称	配分/分	评分要点	学生自评	小组互评	教师评价
项目初始化设置	2	设置方法正确			
合成的设置	2	设置方法正确，明确参数意义			
制作流程的掌握	2	熟悉各个环节			
标记点的设置	2	能正确设置和编辑			
图层入点、出点的调整	2	调整方法正确			
项目总体评价					