
校企合作共建实验实训讲义

综合项目实践实训指导书

主 编：邓永生、胡 艳

副主编：刘 斌、梁青松、党竞菘

重庆机电职业技术大学
重庆巨蟹数码影像有限公司 校企共同编写

二〇二三年八月 编

校企合作共编实验实训讲义

综合项目实践实训指导书

主 编：邓永生 重庆机电职业技术大学

胡 艳 重庆巨蟹数码影像有限公司

副主编：刘 斌 重庆巨蟹数码影像有限公司

梁青松 重庆巨蟹数码影像有限公司

党竟菘 重庆巨蟹数码影像有限公司

重庆机电职业技术大学
重庆巨蟹数码影像有限公司 校企共同编写

二〇二三年八月

前 言

数字媒体综合项目，是从前期调研、策划、创意，到中期项目实施，再到后期的效果评估一个完整的过程，本实训指导书主要讲述的是中期的项目实施环节——数字影视制作。数字影视制作，是指是将拍摄的素材，与图形、动画、字幕、声音等元素结合起来，按照影视艺术技巧和手法进行合成与剪辑，制作出完整影片的过程。本书根据《国家职业教育改革实施方案》中的“课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接”的要求、2021版《数字媒体技术人才培养方案》中的就业岗位能力要求“具备应用影视剪辑软件制作视频类作品”以及结合数字媒体技术发展趋势而编写的。是数字媒体技术职业本科专业综合实训指导教材。

本书遵循“理论够用、重在应用”的指导思想，讲解细致，内容丰富，系统地介绍了影视剪辑的软件基础、工作方式和完整流程。

本书由重庆机电职业技术大学信息工程学院计算机基础教研室编写，全书共分若干个实验子项目，要求学生以掌握数字影视剪辑为目标，掌握影视后期制作的相关理论。

由于编写时间仓促，加之编者水平有限，难免有不足或疏漏之处，恳请读者批评指正。

目 录

项目1	《华康环保》 宣传片制作.....	6
1.1	项目目标.....	6
1.1.1	知识目标.....	6
1.1.2	技能目标.....	6
1.1.3	素质目标.....	6
1.2	项目任务.....	7
1.2.1	项目描述.....	7
1.2.2	项目分解.....	7
1.3	项目准备.....	8
1.3.1	知识准备.....	8
1.3.2	软硬件准备:	29
1.4	项目实施过程.....	29
1.4.1	任务一: 准备工作.....	29
1.4.2	任务二: 镜头剪辑.....	33
1.4.3	任务三: 特效包装.....	39
1.4.4	任务四: 配音配乐.....	50
1.5	注意事项.....	52
1.5.1	剪辑思维.....	52
1.5.2	项目结合知识点学习.....	52
1.6	巩固与拓展.....	53
1.6.1	完成项目后期制作.....	53
1.6.2	课后完成拓展练习.....	53
项目2	《邻系招商宣传片》 制作.....	54
2.1	项目目标.....	54
2.1.1	知识目标.....	54
2.1.2	技能目标.....	54
2.1.3	素质目标.....	54

2.2	项目任务	55
2.2.1	项目描述.....	55
2.2.2	项目分解.....	55
2.3	项目准备	56
2.3.1	知识准备.....	56
2.3.2	软硬件准备:	73
2.4	项目实施过程	73
2.4.1	任务一: 准备工作	73
2.4.2	任务二: 镜头剪辑	76
2.4.3	任务三: 特效包装	82
2.4.4	任务四: 配音配乐	92
2.5	注意事项	94
2.5.1	剪辑思维	94
2.5.2	项目结合知识点学习.....	94
2.6	巩固与拓展	95
2.6.1	完成项目后期制作	95
2.6.2	课后完成拓展练习	95

项目1 《华康环保》 宣传片制作

1.1 项目目标

1.1.1 知识目标

1. 了解宣传片的分类，以及企业宣传片的不同风格和表现形式；
2. 看得懂宣传片解说词，具备良好的导演思维，能够清晰明了客户的意图，可以绘制分镜头脚本；
3. 熟悉企业宣传片的常用剪辑手法以及注意事项；
4. 熟悉企业宣传片的特效包装风格种类和特效制作技巧；
5. 熟悉并掌握企业宣传片的完整制作流程。

1.1.2 技能目标

1. 熟练掌握Premiere软件的剪辑、转场、滤镜、渲染输出等，能够从宏观上把控影片的制作思路，根据自己的分镜头脚本，采用各类镜头语言对素材进行剪辑，形成一个大致完整的影片；
2. 熟练掌握After Effects软件的后期合成与特效制作，能够制作符合主题需求的片头片尾、证书包装、产品展示等；
3. 熟练掌握Premiere与After Effects的动态链接技术，能够巧妙的制作一些运动跟踪效果；
4. 熟练运用Lumetri Color工具进行一级调色和二级调色，以及局部调色，形成一定的影片风格；
5. 掌握网络素材的搜集能力，能够巧妙的运用网络视频素材、图片等。

1.1.3 素质目标

1. 体会Premiere与After Effects软件之间的区别和联系性，逐步形成协同操作、合作共赢的意识；
2. 养成整理文件和文件命名的良好习惯，培养严谨的工作作风；
3. 通过环保企业宣传片的制作，树立良好的环保意识，培养社会主义核心价值观，同时提高职业能力及职业素养。

1.2 项目任务

1.2.1 项目描述

根据甲方提供的企业LOGO和相关产品资料，乙方策划部与客户沟通，出具配音脚本；摄像组实地勘察，拍摄相关的视频素材，交由后期组；后期技术人员在熟读脚本的前提下，预览素材，并根据脚本进行宣传片的制作。各环节紧紧相扣，随时与乙方保持沟通，经多次修改，乙方满意方可验收合格。

本项目以企业宣传片制作的软件操作为典型工作任务，以影片宏观把控为向导，经过精选《华康环保》宣传片制作项目，以Premiere与After Effects的实际操作为技术支持，使学生快速了解企业宣传片完整制作流程，巩固学生的软件操作能力，为将来影视后期职业生涯打下坚实基础。

1.2.2 项目分解

1. 根据脚本描述，结合项目要求，制定完成计划，现将项目分解为 4 个环节，分别为任务一至任务四。

- (1) 任务一：准备工作；
- (2) 任务二：镜头剪辑；
- (3) 任务三：特效包装；
- (4) 任务四：配音配乐。

2. 项目分解图如图 1-1 所示。

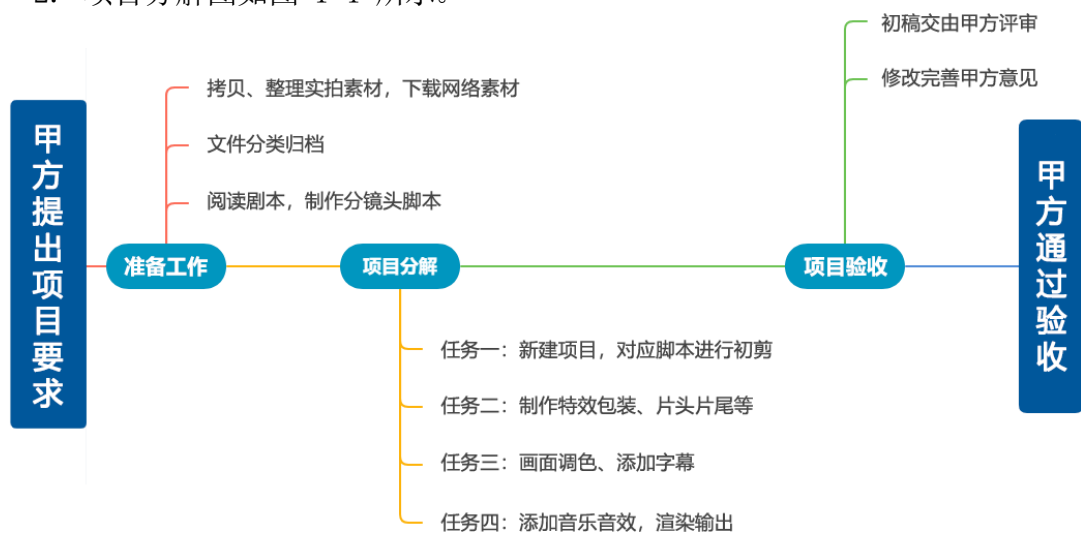


图 1-1 项目流程分解图

1.3 项目准备

1.3.1 知识准备

(1) 软件介绍

Premiere是Adobe公司出品的一款数字视频编辑软件，有较好的兼容性，主要用来剪辑、转场、添加字幕、添加滤镜效果等。目前广泛应用于影视公司、传媒公司、广告公司、电视台等，在目前新兴的自媒体行业也有广泛的运用。

(2) 软件界面

Premiere界面主要分为项目窗口、效果窗口、效果控制、工具栏、时间线、节目窗口等，如图1-2所示。

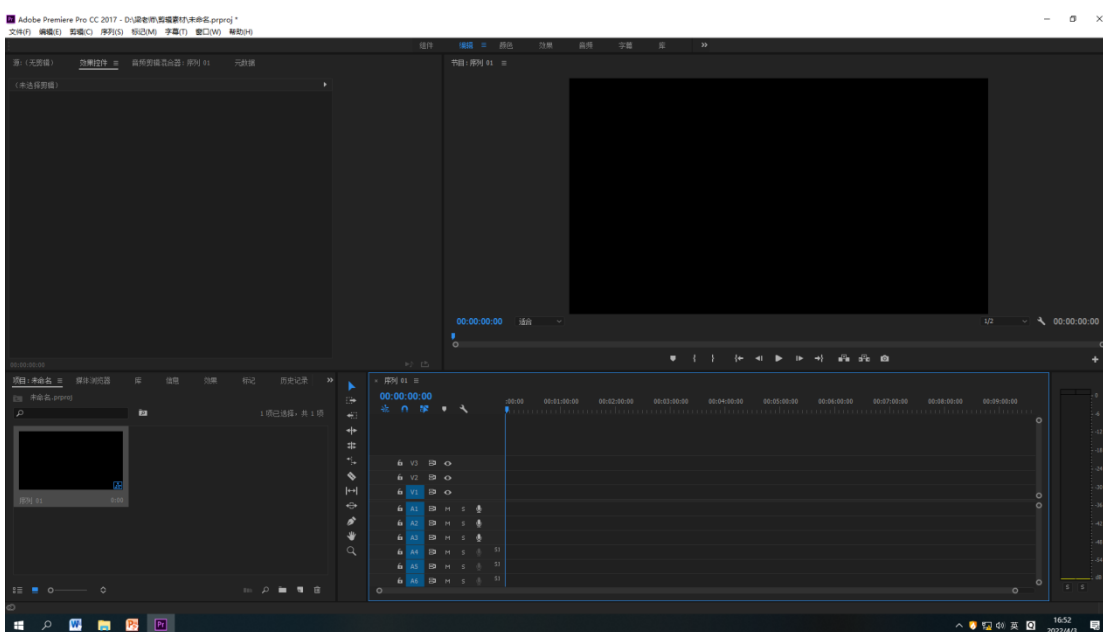


图1-2 Premiere界面

Premiere界面可以根据自己的习惯、项目需求，进行自由组合，或删减，如图1-3, 1-4所示。

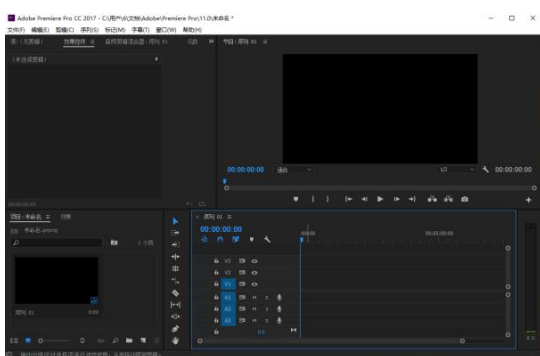


图1-3 Premiere界面布局一

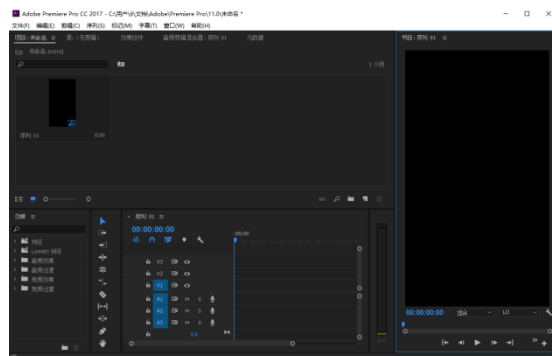


图1-4 Premiere界面布局二

Premiere界面窗口不小心被打乱或者关闭后，也可以恢复，具体方法如下：

方法一：点击菜单上的“窗口”，勾选需要打开的窗口

方法二：点击菜单上的“窗口”——工作区——重置

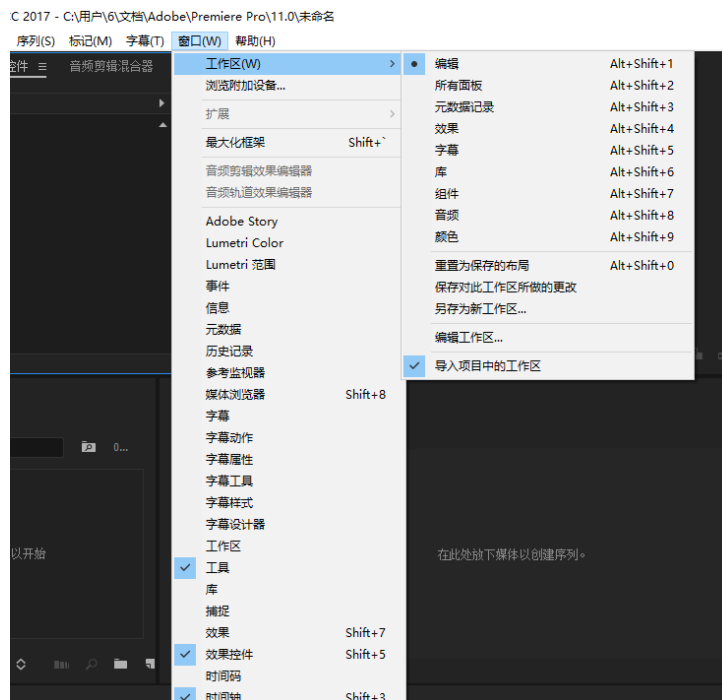


图1-5 Premiere界面布局调整菜单

(3) 素材的导入

Premiere素材的导入有5种方式，它们分别是：

- ① 文件——导入
- ② 项目窗口右键——导入
- ③ 项目窗口空白处双击
- ④ Ctrl+I
- ⑤ 直接拖拽到项目窗口



图1-6 Premiere导入素材的几种方式

(4) 时间线操作与剪辑

• 序列设置

①打开Premiere软件后，弹出一个“开始”窗口，点击“新建项目”，设置项目的位置、名称。

②若“开始”窗口不小心被关闭了，也可以通过“菜单”——“新建”——“项目”，或通过快捷键Ctrl+Alt+N来新建项目，如图1-7所示。

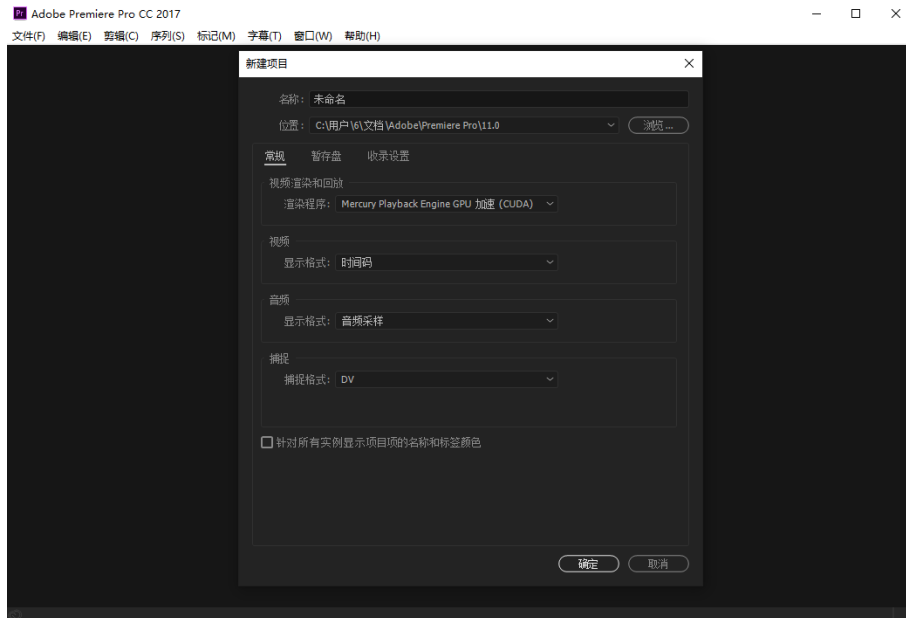


图1-7 Premiere新建项目

③建好项目后，通过文件——新建——序列，或者快捷键Ctrl+N，打开“新建序列”窗口，如图1-8所示。

④根据项目需要，设置帧速率、帧大小、像素宽高比、场等参数，可以用预设，也可以自定义。



图1-8 Premiere新建序列

⑤ 点击确定后，即可建立时间线轨道，进行镜头的剪辑工作都是在时间线轨道完成的。

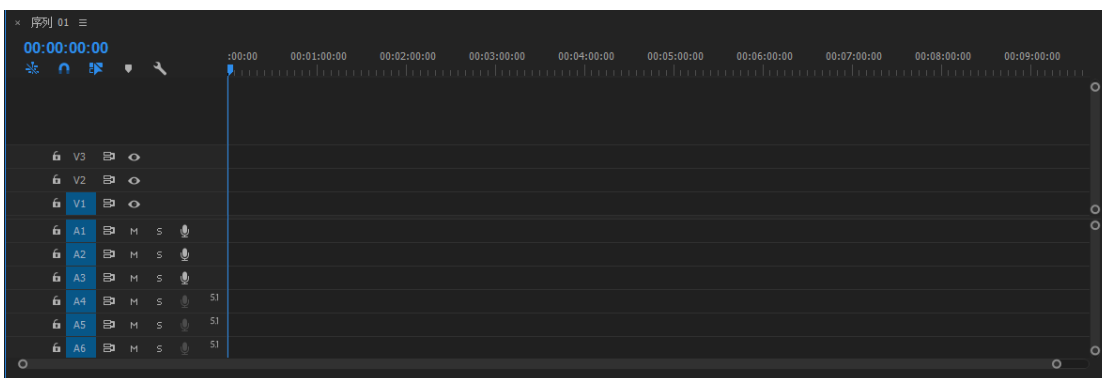


图1-9 时间线轨道

• 时间线操作

时间线的长度伸缩有3种方式：

- ① 缩放最下面的滑块
- ② 按大键盘上的“-”和“=”按键
- ③ 按住 Alt，滚动鼠标中键

时间轨道的高度伸缩也有3种方式：

- ① 双击轨道前面空白处
- ② 拖动右边的滑块
- ③ 在轨道前方空白处滚动鼠标中键

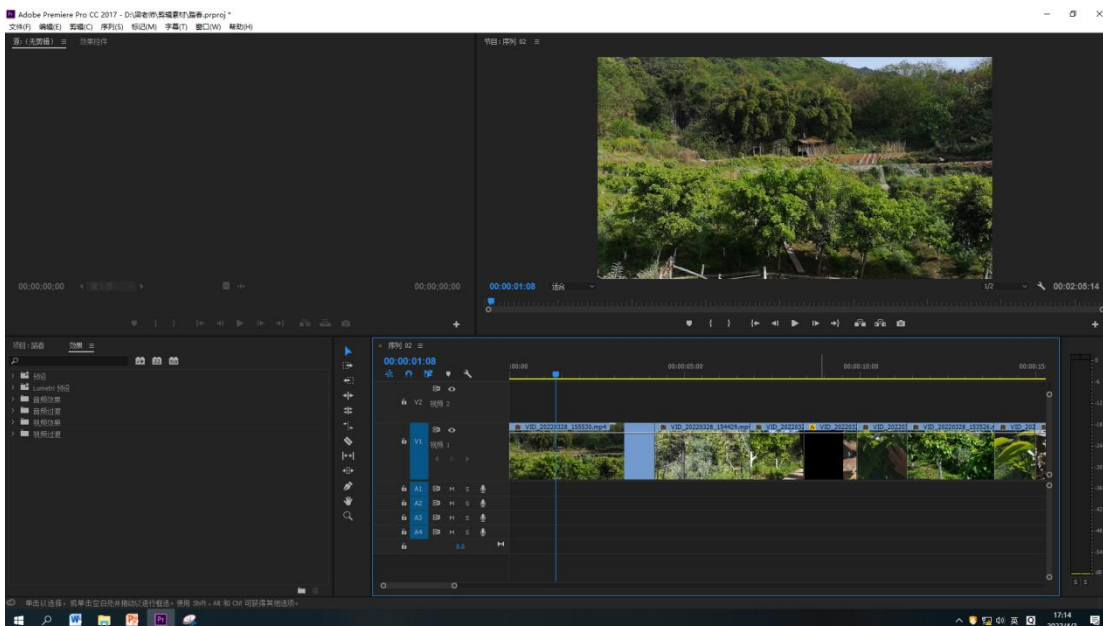


图1-10 时间线轨道缩放

• 剪辑工具介绍

Premiere的工具有很多，主要有选择工具、向前选择轨道工具、向后选择轨道工具、波纹编辑工具、滚动编辑工具、比率拉伸工具、剃刀工具、外滑工具、内滑工具、钢笔工具、手形工具、缩放工具。

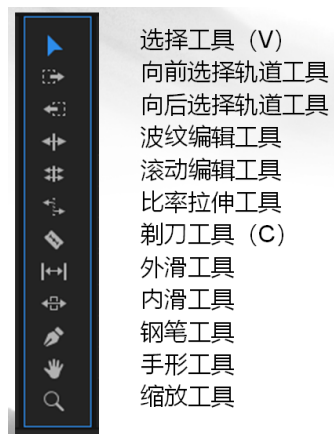


图1-11 Premiere工具栏

Premiere进行剪辑操作时，常用到的工具主要是3个，分别是选择工具、剃刀工具、比例拉伸工具。



选择工具（快捷键V）

选择工具的用途主要是移动素材，选中滤镜或者转场等效果，当进行了其他操作后，通常需要选择这个工具，以取消其他工具。



剃刀工具（快捷键C）

剃刀工具的作用主要是为了切断素材，也就是剪辑镜头，它既可以切断视频素材，也可以切断音频素材。



比率拉伸工具（快捷键R）


比率拉伸工具主要用在素材的长度缩放方面，可以很好的适配某个长度。





对齐工具（快捷键S）


对齐工具主要是辅助剪辑的需要，它可以让素材之间产生“磁力”，自动对齐素材，从而节省剪辑师的时间和精力。

此外，还有以下一些工具偶尔会用到：


 可以打开或关闭视频轨道的画面

 可以锁定轨道，防止轨道素材被误操作

 对该音频轨道静音

 单独输出该轨道音频

 入点设置

 出点设置

• 添加/删除轨道

在轨道前方空白处点击右键可以重命名轨道或者添加/删除轨道，剪辑师可以根据自己的剪辑需求，进行删减轨道操作，如图1-12所示。



图1-12 添加/删除轨道

我们可以同时添加多个轨道，也可以只添加一个轨道。在剪辑的时候，我们删除轨道时一定要小心，轨道上不能含有有用的素材，否则会被一起删除掉。

(5) 视频转场

视频转场是为了给镜头与镜头之间添加切换效果，它可以让画面看起来不枯燥。但每个影片都有自己独特的特性，很多花哨的转场效果并不适用于所有影片。



图1-13 视频转场

转场效果有很多种，但最常用的转场效果是“交叉淡化”以及“黑场过渡”，交叉淡化是两个素材之间进行叠化过渡，如图1-14所示，黑场过渡是段落开始或者结尾进行淡入淡出，如图1-15, 1-16所示。

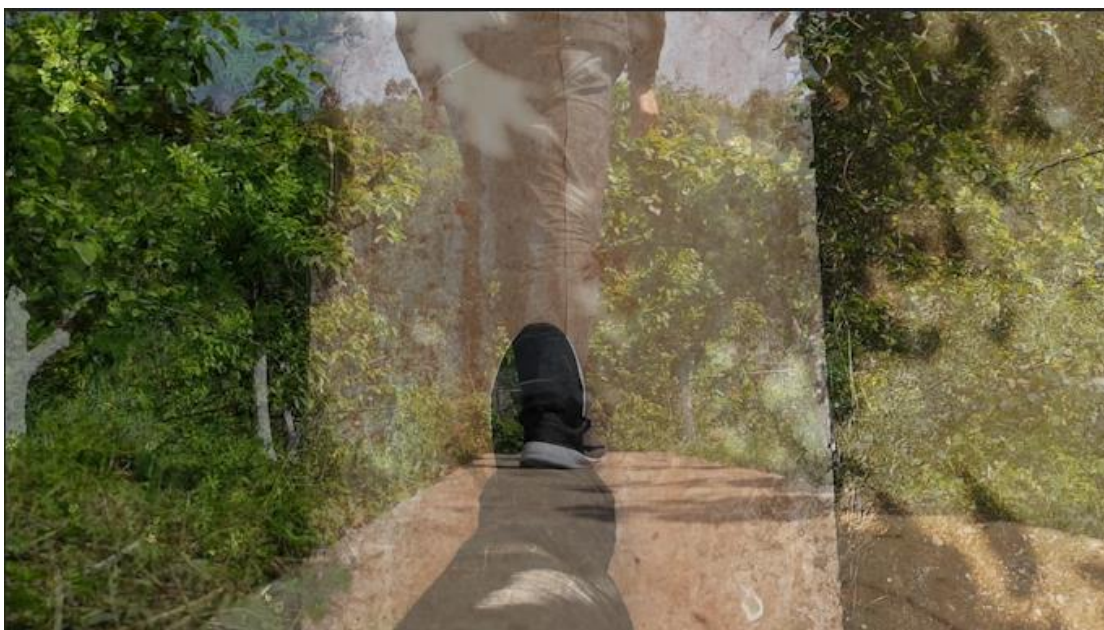


图1-14 交叉淡化转场



图1-15 正常素材

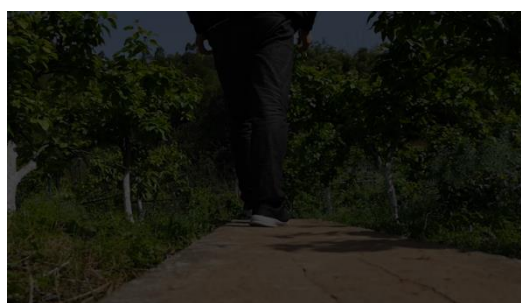


图1-16 黑场淡出

转场效果可以加在素材开头，也可以加在素材结尾，也可以加在两个相邻素材之间，三种方式分别有不同的效果，如图1-17, 1-18, 1-19所示。



图1-17 素材开头

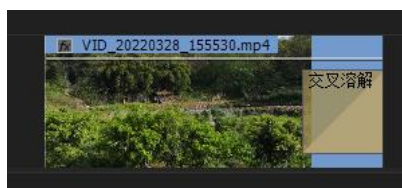


图1-18 素材结尾



图1-19 素材之间

转场效果的时间长短，可以用鼠标拖动其长度来控制，越短则转场越快（如图1-20所示），反之则越慢（如图1-21所示）。



图1-20 转场速度快



图1-21 转场速度慢

(6) 视频滤镜

视频滤镜主要是为了给镜头添加一些特技效果，例如画面扭曲、画面模糊、添加阳光、闪电、抠像、浮雕效果、马赛克效果等等，如图1-22所示。

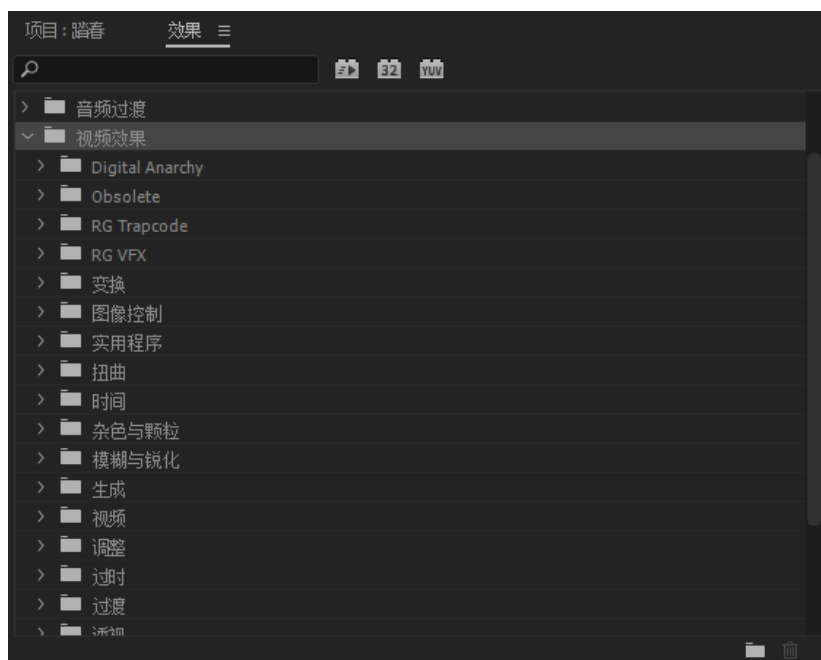


图1-22 视频滤镜

将选中的视频滤镜拖动到轨道上的素材上，可以在效果控制窗口看到该滤镜的参数，如图1-23，图1-24所示，然后剪辑师可以根据自己的需求进行效果的设定和制作。



图1-23 镜头光晕滤镜参数



图1-24 镜头光晕效果

也可以通过打关键帧来制作滤镜的动画效果。例如给镜头光晕的“光晕中心”在不同时间点打上关键帧，如图1-25所示，那么光晕就会在这个时间区间里按照设定的路径运动了，产生逼真的镜头光斑效果。

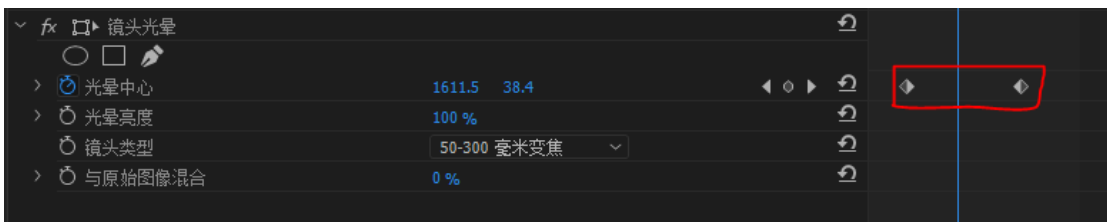


图1-25 光晕中心动画

(7) 关键帧动画

打开Premiere的效果控件窗口，选中时间线上的素材后，展开“运动”属性，可以看到素材的位置、缩放、旋转、锚点等属性。此外还有不透明度属性和时间重映射属性。



图1-26 素材属性

可以通过改变数值的大小，来改变素材的相应效果。改变数值的方法有两种，第一种是用鼠标左边点击数字不松手，左右拖动，向左拖动是减小数值，向右拖动是增大数值；第二种是点击数值，然后直接输入数字。


对于前面有码表符号  的参数，我们可以设置关键帧动画。点击某一个属性前面的“码表”按钮，打下一个关键帧，此时可以记录当前素材的状态；改变时间指针的时间点，然后改变刚才的属性参数，这时会自动打下另一个关键帧，记录下素材的另一种状态，如图1-27所示。观察节目窗口，可以发现素材的相应属性有了动画效果。



图1-27 关键帧动画


如果关键帧动画制作错误，或者参数调节出错，想要还原到初始状态，可以在对应的属性上点击右键——还原，如图1-28，或者直接点击后面的重置按钮 。



图1-28 属性还原

（注意：有的版本为“重置”，有的版本为“还原”）

如果要改变一段视频素材的整体运动速度，可以点击时间线上的素材右键——速度 /持续时间，然后改变速度参数，如图1-29所示；

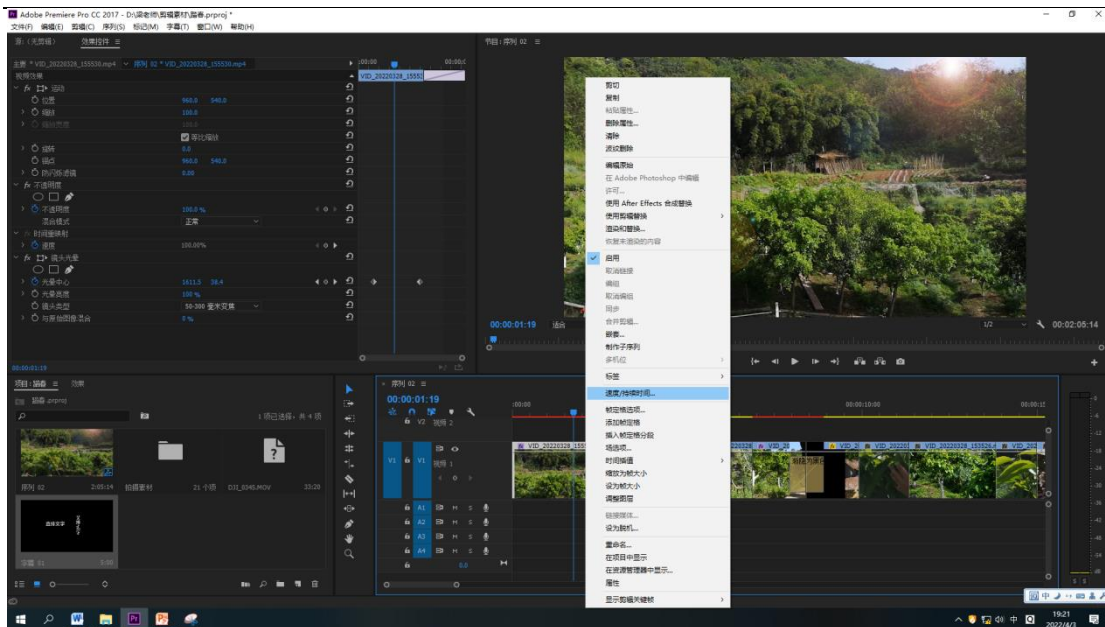


图1-29 速度/持续时间工具

如果要改变一段视频素材的局部运动速度，可以打开效果控件里面的时间重映射属性，在要改变的片段起始点打个关键帧，然后向上或者向下拖动曲线，拖动关键帧的滑块则可以将线性的速度变化，改成缓动变化，使之有个柔性缓冲，如图1-30所示；

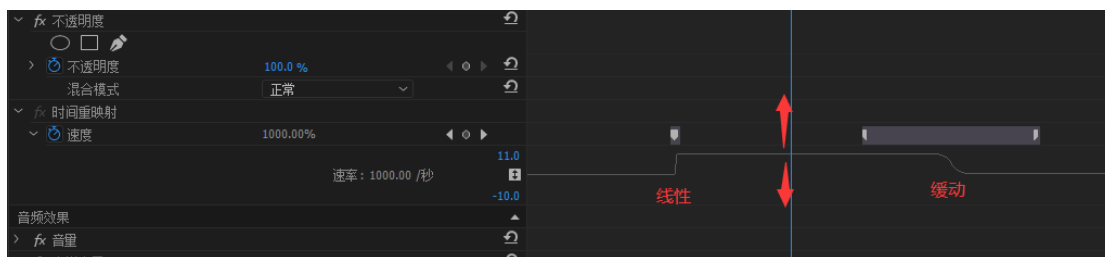


图1-30 时间重映射

音频的“音量”和“声道”属性同样可以制作关键帧动画，也可以展开时间线上的音频素材，按住Ctrl键，点击鼠标左键添加关键帧，如图1-31所示，拖动关键点可以增大或者降低音频音量，按住Ctrl点击关键点，可以将音频的变化由线性改成贝塞尔曲线。

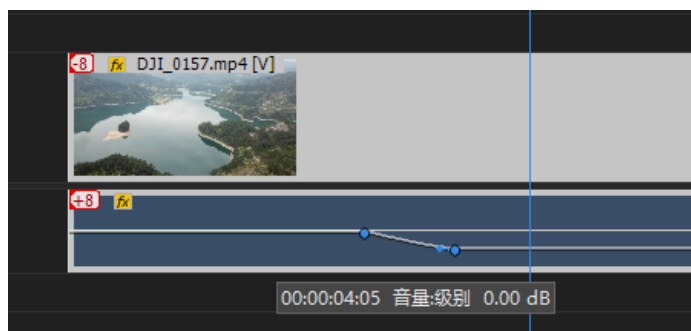


图1-31 音量关键帧

(8) 文字效果

在数字影视剪辑中，不管是画面中的字效，还是旁白字幕，或者是结尾演职人员字幕，都离不开文字的制作。在Premiere里，点击文件——新建——标题，可以打开文字编辑窗口，如图1-32所示：

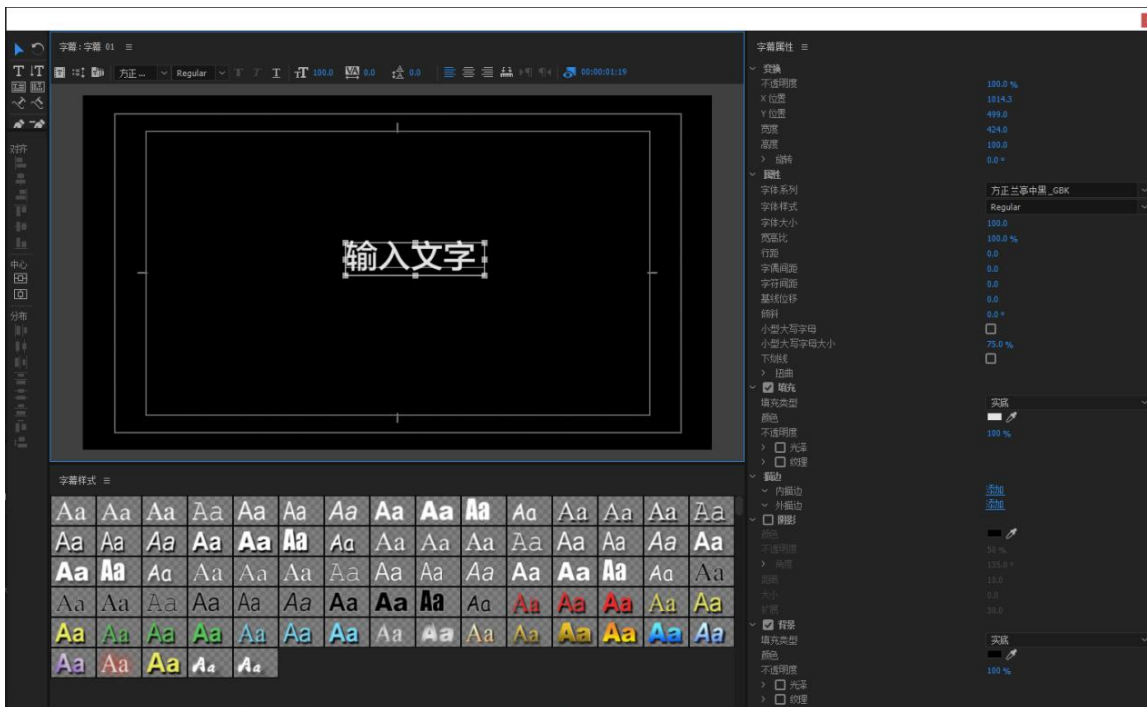


图1-32 文字编辑窗口

通过文字编辑器，可以编辑文字的字体、字号、颜色、字符间距、行距、基线偏移、描边等，也可以给文字添加渐变、线条装饰等，可以做出各种各样的文字效果。

窗口下面有软件预设的文字效果，选中文字后，可以点击其中的预设效果直接应用。也可以把自己设置好的文字效果存储为预设文件，方便以后调用，可以大大提高剪辑师的工作效率。

文字有直排和竖排两种排列方式，如图1-33所示，剪辑师可以根据影片风格的不同，选择不同的排版方式。例如，水墨风格的片头文字，可以选择竖排文字，这样更贴合主题风格。



图1-33 横排文字和直排文字


点击左上角的  按钮，可以打开“滚动/游动选项”，在这里可以选择静止文字，也可以选择上下滚动字幕，或者左右游动字幕，如图1-34所示。例如演职员表就是上下滚动字幕效果，新闻类节目的最下方，经常会出现左右游动的字幕，或者是简讯，或者是天气预报。



图1-34 滚动/游动字幕

“开始于屏幕外”是指滚动字幕或者游动字幕从屏幕外面进入屏幕，“结束于屏幕外”是指滚动字幕或者游动字幕慢慢消失在屏幕之外。

(9) 视频调色

点击窗口——工作区——颜色，如图1-35所示，或者按快捷键Alt+Shift+9，切换界面布局为调色布局，此时右边会出现Lumetri Color属性栏。

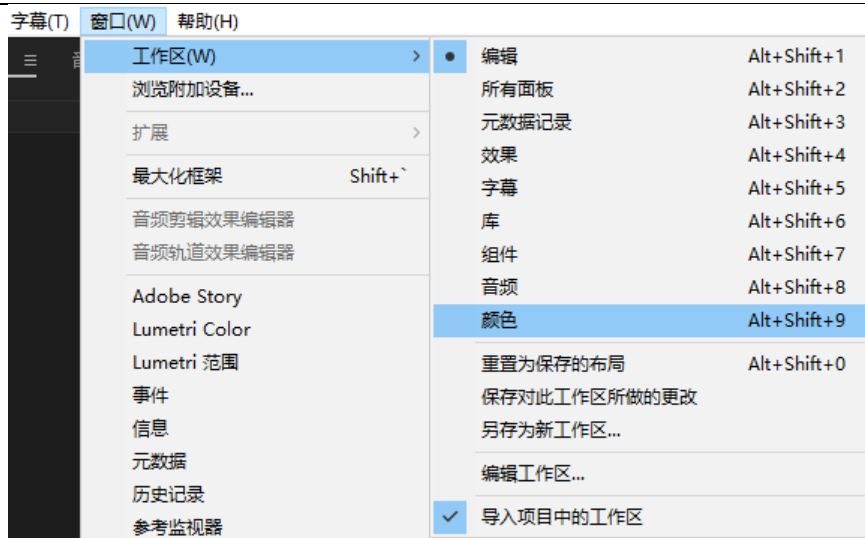


图1-35 调色界面布局



展开Lumetri Color属性栏的“创意”，可以下拉“Look”选择一种预设颜色，也可以点击  或  按钮切换预设颜色，如图1-36所示，找到适合的预设颜色，还可以调整下方的强度、锐化、饱和度等参数。



图1-36 预设颜色



图1-37 一级调色

如果不想使用预设颜色，可以展开“基本校正”属性，这里可以对画面进行一级校色，调整画面的色温、对比度、高光、阴影等参数，如图1-37。

在校色的过程中，可以观察Lumetri范围下的颜色示波器，可以看到，下列图1-38表示高光和阴影不足，色彩集中在中间调部分，图1-39则表示高光和阴影比较合理，颜色范围比较广，调节的时候要注意不要让高光和阴影超出示波器上下限。

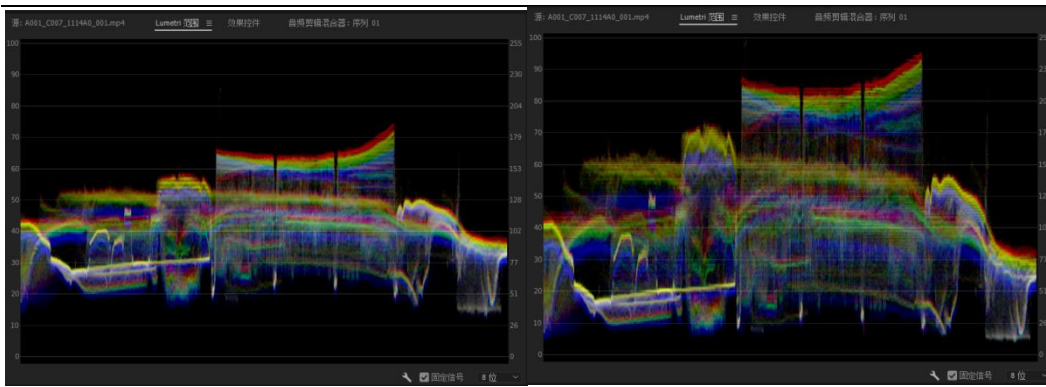


图1-38 原素材示波范围

图1-39 调整后示波范围

可以在“基本校正”里调整好素材的亮度、对比度、色温等参数，如图1-40，使画面不至于呈现一种灰蒙蒙的感觉。

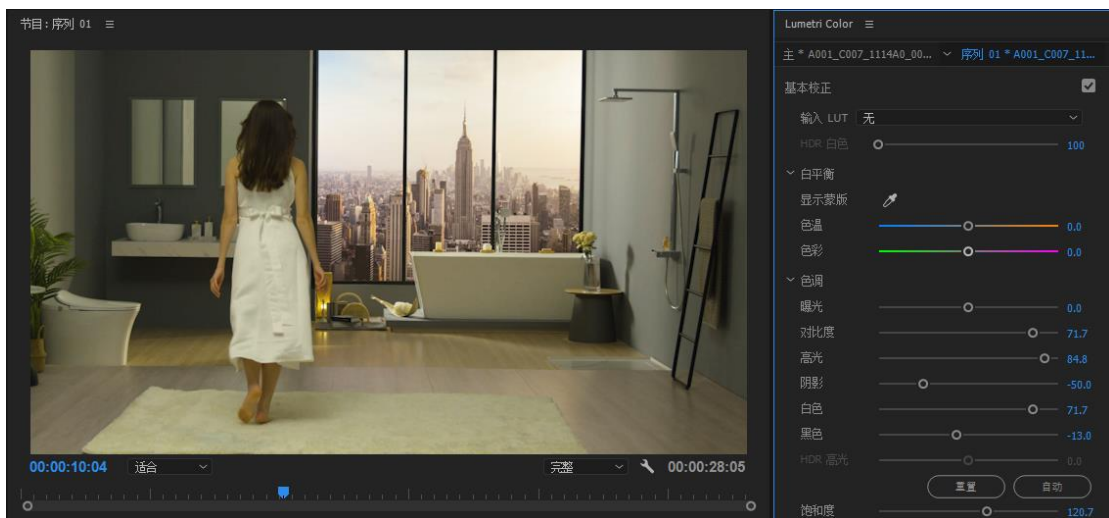


图1-40 参数调节

展开“曲线”属性，可以看到下方有“RGB曲线”和“色相饱和度曲线”两个调节工具，如图1-41所示，RGB曲线可以调整画面的对比度、亮度，也可以对画面的红绿蓝三个通道进行单独调整，而色相饱和度曲线主要针对画面某个色相的饱和度进行调整。

当色盘中间的曲线扩大时，则增加饱和度，当曲线缩小时，则降低饱和度，直至黑白。也可以点击曲线添加控制点，单独调节某一种颜色的饱和度，达到局部调色的效果。

以色相饱和度曲线为例，当中间那条环形曲线往内收缩，表示整体饱和度降低，往外扩展，表示整体饱和

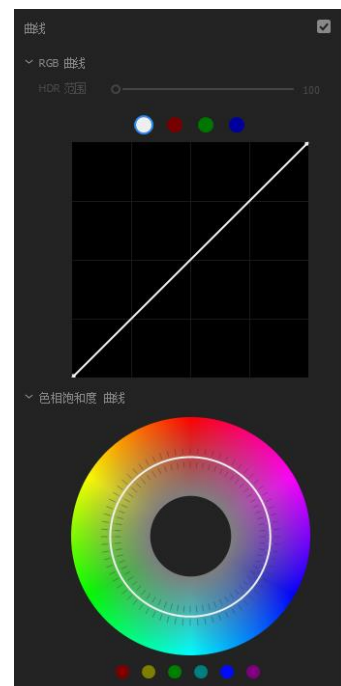


图1-41 曲线工具

度增加，当绿色部分曲线向外，表示画面的绿色部分饱和度增强，如图1-42所示。

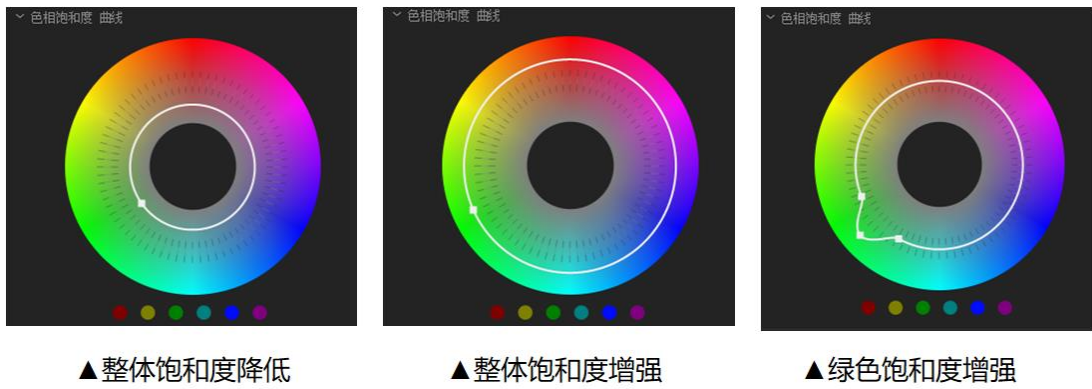


图1-42 色相饱和度曲线

例如下图案例，需要把黄绿色部分降低，把墙壁的灰蓝色稍微加强，则调节曲线如图1-43所示：

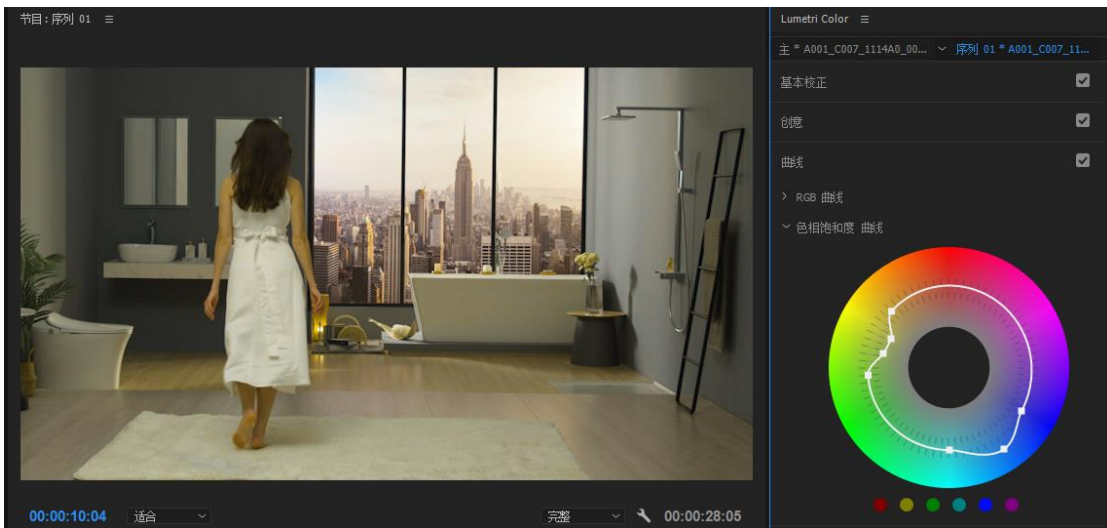


图1-43 色相饱和度调整

我们还可以通过“色轮调色”，展开“色轮”属性，可以看到，能够对画面的阴影、中间调、高光三个部分分别进行偏色调整，可以将阴影部分稍微偏一点点灰蓝，让墙壁颜色和肤色形成强烈对比，如图1-44所示。

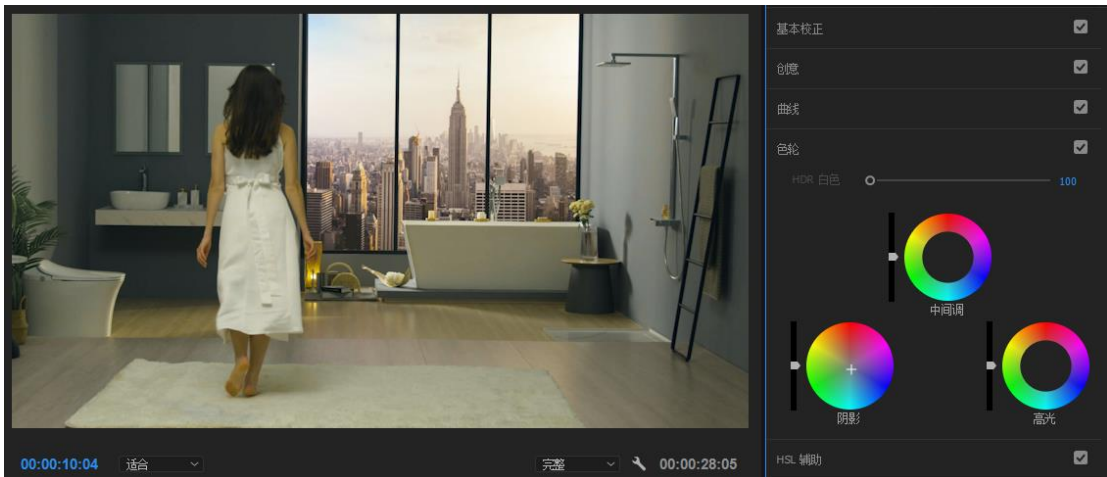


图1-44 色轮调色

可以看到，现在人物的肤色不够红润，如果将画面进行色相调整，整体画面都会受到影响，所以需要对面进行局部调整；展开HSL辅助，用吸管吸取人物肤色，可以通过吸管添加近似肤色，如图1-45, 1-46所示；



图1-45 HSL辅助调色



图1-46 HSL蒙版

取消勾选“彩色/灰色”，“更正”下面的参数，尽量把肤色调得红润、细腻、通透；



图1-47 HSL修正参数

“晕影”则是增加画面暗角或者亮角的，这个可以根据实际需要来调节，可以调整暗角或者亮角的范围、羽化值、强度等，如图1-48所示。

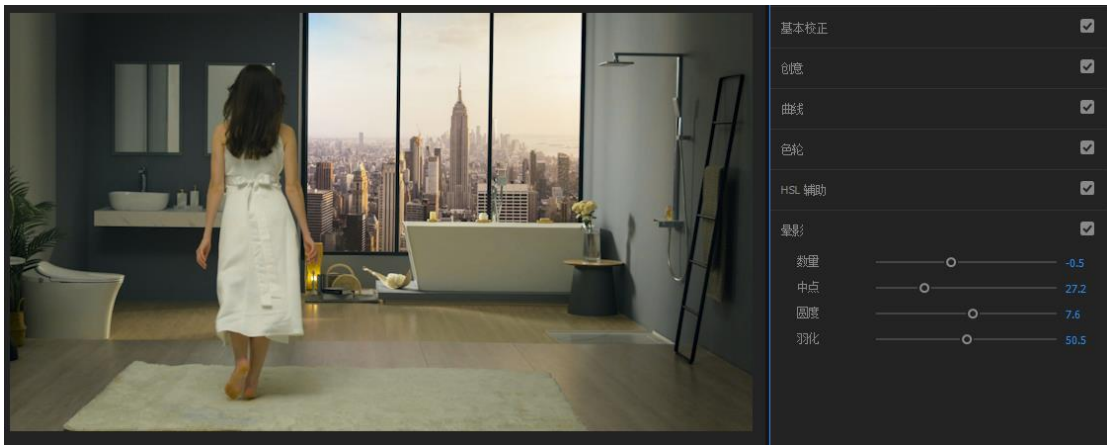


图1-48 “晕影”效果

针对本案例，调整前后对比如图1-49所示

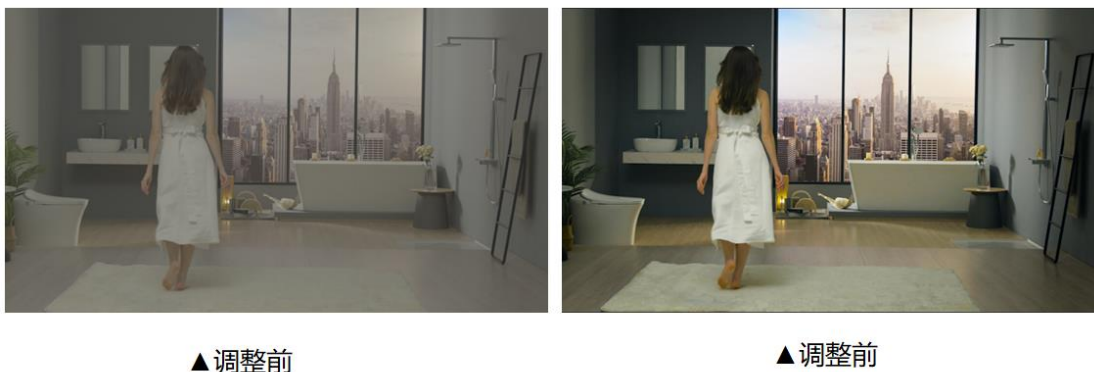



图1-49 调色前后对比

(10) 渲染输出

影片剪辑完成后，需要进行渲染输出，变成可以传播的视频文件，一般没有特别要求，我们可以输出MP4格式视频文件，体积小，清晰度也高，便于传输。

当时间线上剪辑好素材后，按*i*设置输出片段的入点，按*o*设置输出片段的出点，或者点击  来设置入点和出点。

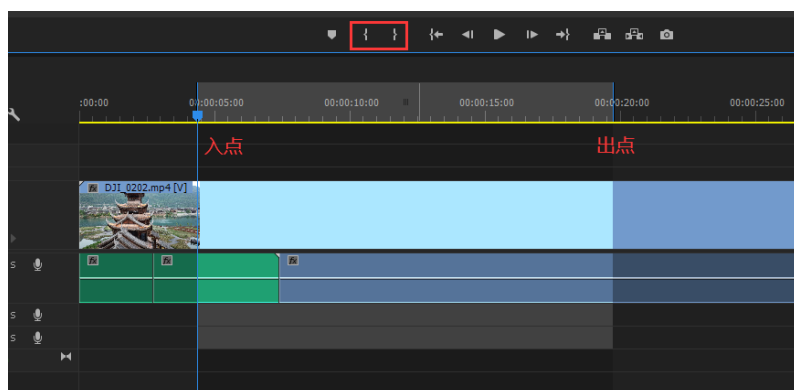


图1-50 入点和出点设置

设置好入点和出点后，按快捷键Ctrl+M，打开渲染输出窗口，如图1-51所示。在“源范围”里可以设置“序列切入/序列切出”，那么只输出刚才打的出入点之间的片段了，如果改成“整个序列”，则不管有没有出入点，都会输出序列上的所有文件。



图1-51 渲染输出窗口

在窗口左上方，点击“源”，可以对视频进行裁切，如图1-52所示，然后点击“输出”，则可以输出裁切后保留的部分了。

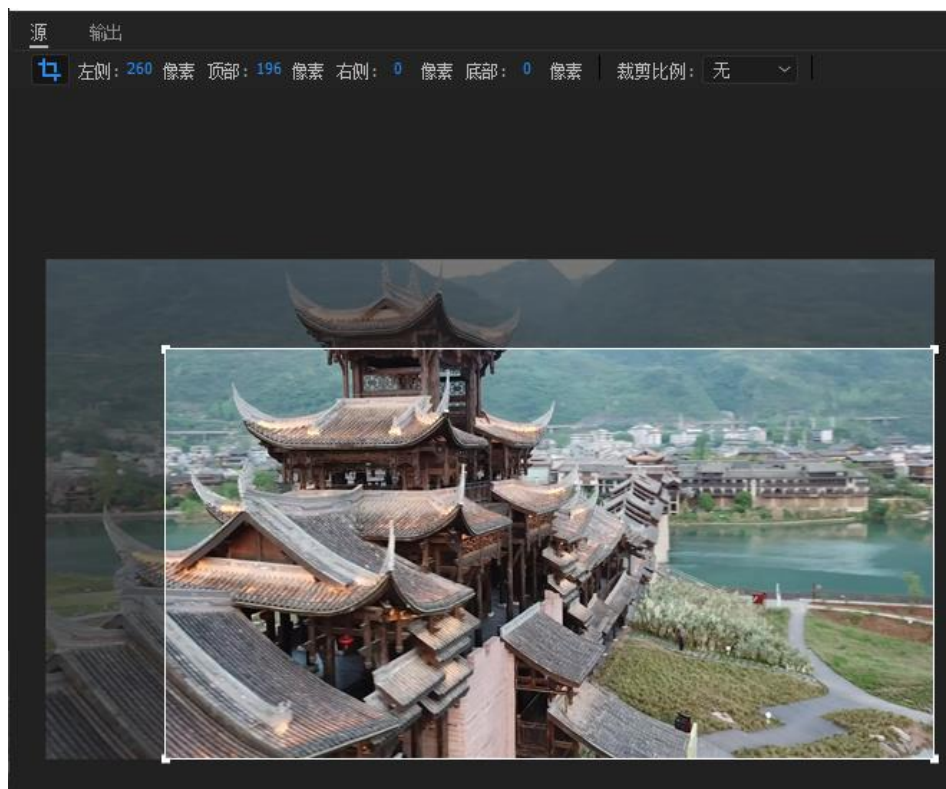


图1-52 画面裁切渲染

在右边的格式下拉框里，如果没有特殊需求，一般选择H.264，如图1-53，这样可以直接输出成MP4格式。输出名称则包含输出的路径和文件名，需要根据自身需要而设定。

在“效果”里面，可以给输出片段添加一个LUT调色，也可以叠加图像、素材名称、时间码等，如图1-54所示。

在“视频”里面，可以更改视频的高度和宽度、帧速率等，也可以设置视频的比特率，如图1-55。
 （注：视频的比特率有CBR和VBR两种，CBR是固定比特率，VBR是一种动态比特率，可以大大降低文件的体积。）



图1-53 输出格式



图1-54 输出“效果”设置

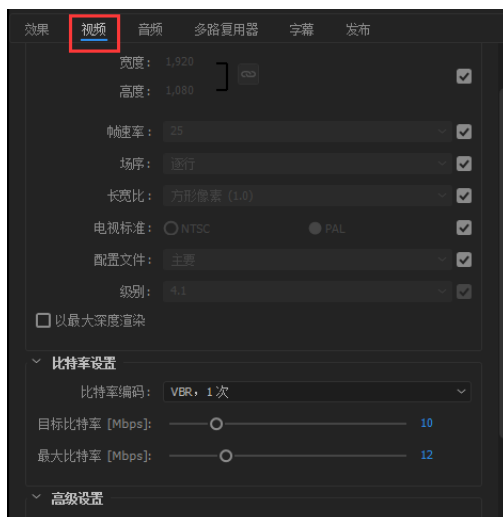


图1-55 视频尺寸和比特率设置

在“音频”里面，可以更改音频格式、采样率、声道等，如图1-56，也可以设置比特率优先或者采样率优先，比特率优先会以一种固定比特率来进行因音频编码，而采样率优先会首先保证音频质量。

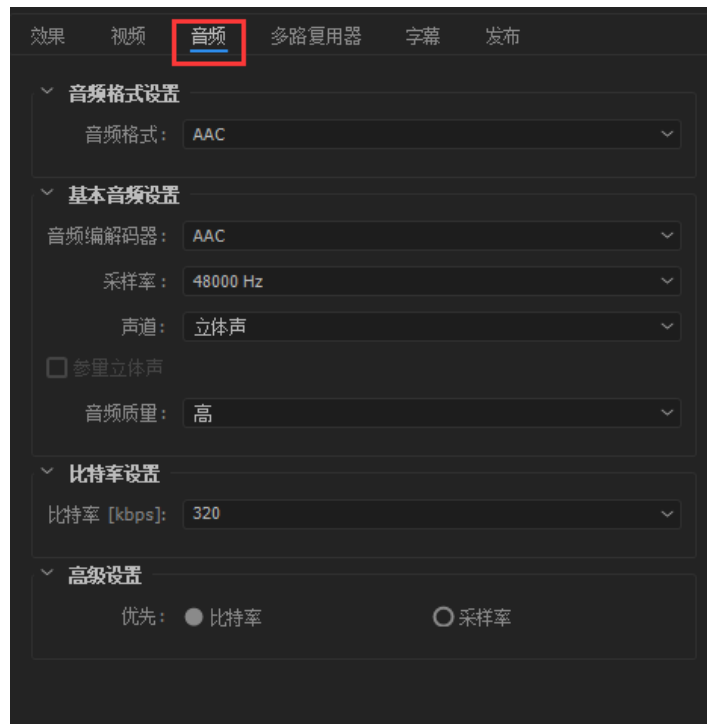


图1-56 音频设置

设置完常用参数后，可以直接点击“导出”，如图1-57所示。也可以点击“队列”，添加多个渲染片段，批量输出，这样可以合理安排等待时间，提高工作效率，但前提是安装了Adobe Media Encoder。



图1-57 渲染输出

1.3.2 软硬件准备:

1. 电脑主机硬件配置建议: i7 处理器、32G 内存、GTX1660 及以上独立显卡、硬盘 1T。

2. 软件要求:

- (1) Win7或Win10系统
- (2) Adobe Premiere CC2017及以上
- (3) Adobe After Effects CC2017及以上
- (4) Trapcode\E3D\OF插件等

1.4 项目实施过程

1.4.1 任务一: 准备工作

1. 在电脑磁盘中新建一个文件夹, 命名为“项目”, 在里面再新建一个文件夹命名为“华康环保”, 然后在里面分别新建“拍摄”、“资料”、“音乐”、“特效”文件夹, 也可以根据自己的偏好来命名, 使项目文件分类明确, 如图 1-58所示。

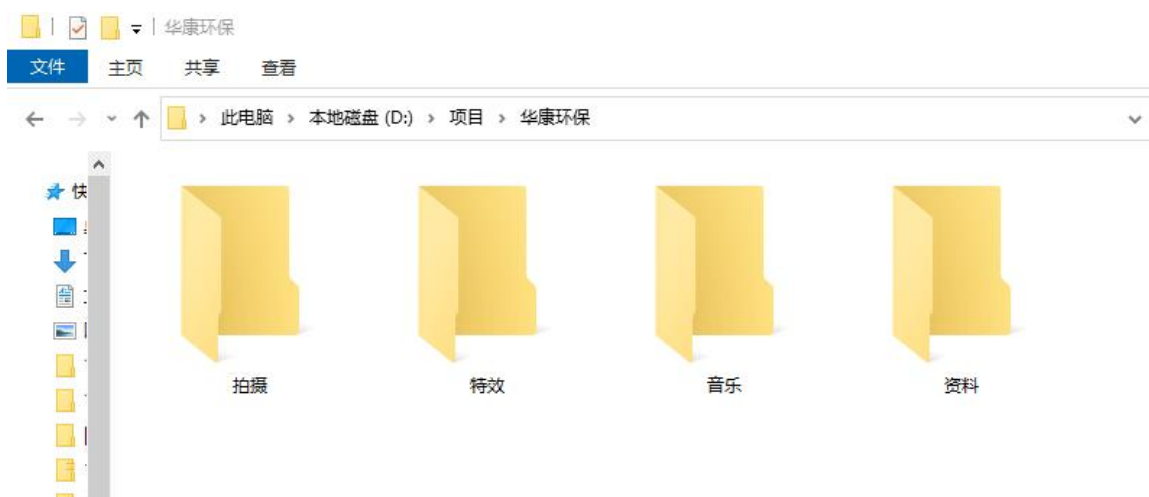


图 1-58 项目文件夹

2. 将拍摄素材和甲方提供的资料分类存放，便于后期查找，如图 1-59, 1-60, 1-61所示。

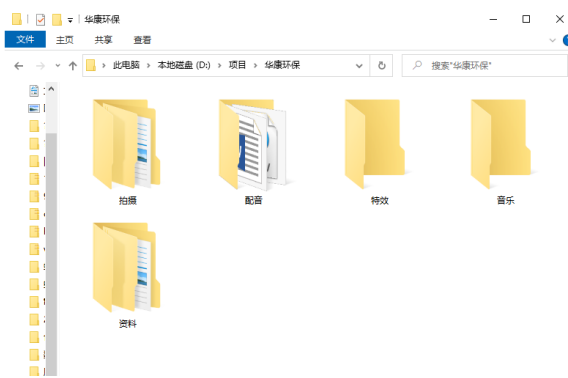


图 1-59 素材分类存放

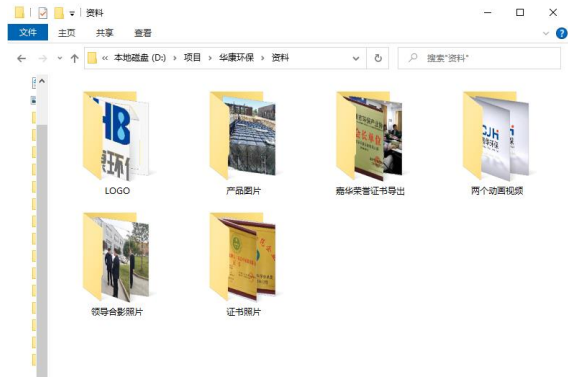


图 1-60 客户资料文件夹



图 1-61 拍摄素材文件夹

3. 打开Premiere软件，设置项目工程路径为“华康环保”文件夹,创建一个项目名称，并点击确定，如图 1-62 所示。



图1-62 工程设置

4. 在Premiere软件的项目窗口同样创建“拍摄”、“资料”、“音乐”、“特效”等文件夹，分别导入对应资料，如图 1-63所示。

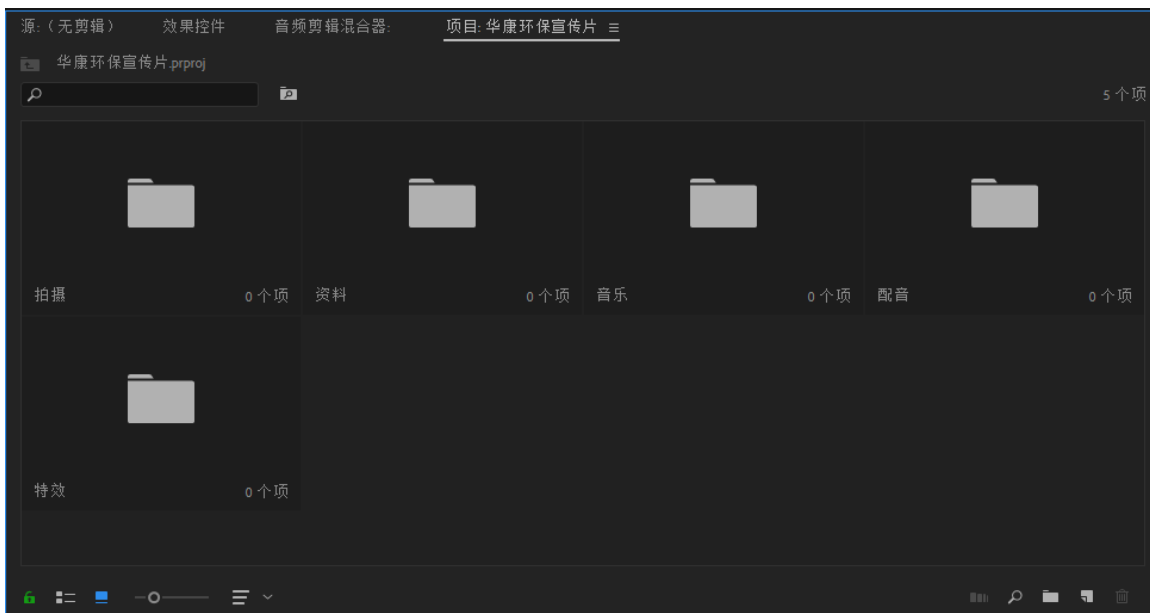


图1-63 素材分类

5. 在Premiere软件中新建一个1080P序列，根据项目要求调整时间线的视频轨道和音频轨道宽度和数量，如图 1-64、1-65所示。



图 1-64 新建序列

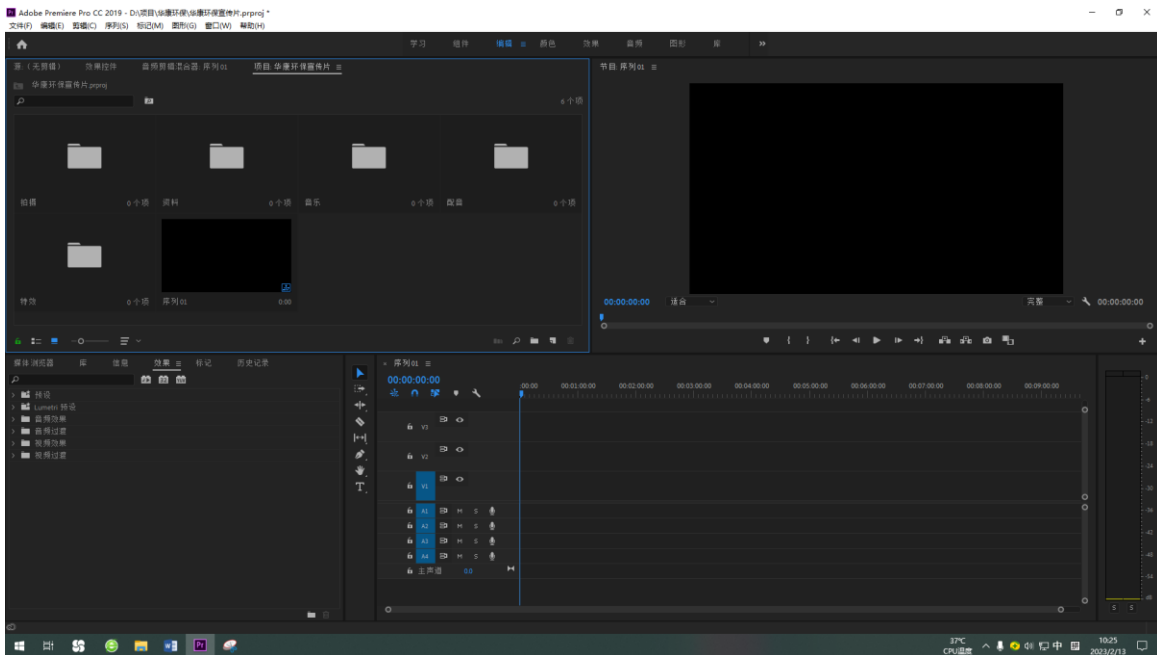


图 1-65 调整轨道和布局

1.4.2 任务二：镜头剪辑

1. 仔细阅读配音稿，理清制作思路，绘制分镜头脚本，如图 1-66 所示。



图 1-66 分镜头脚本制作

2. 根据脚本内容，选择合适的素材片段，进行镜头的初剪，镜头的剪辑要求无晃动、无冗余，节奏鲜明，对应准确，如图 1-67所示。

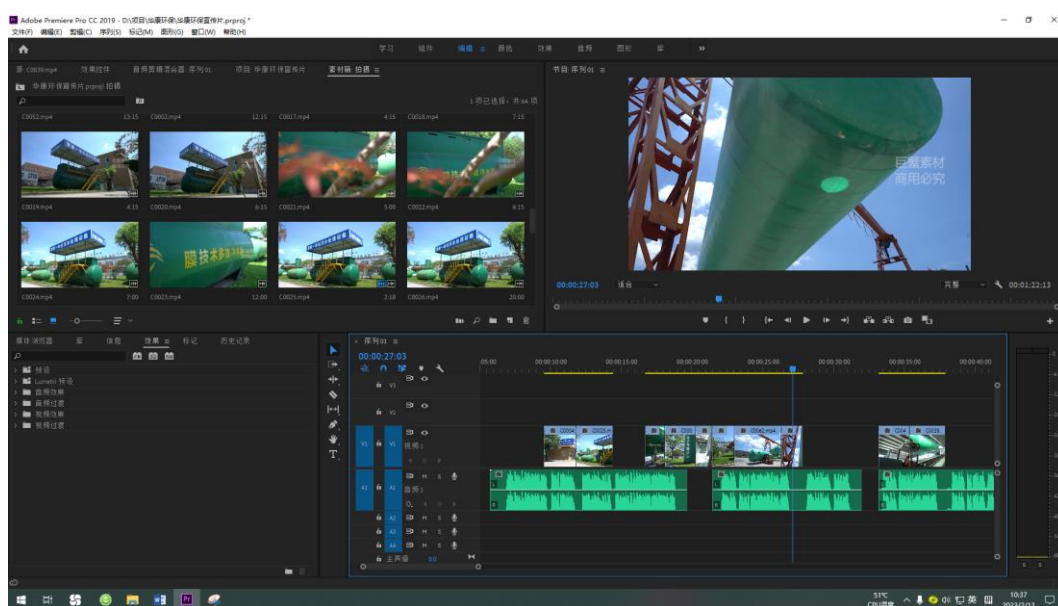


图 1-67 素材初剪

3. 部分视频素材可能由于拍摄的原因，构图不够精美，可以通过【效果控件】-【运动】来进行调整，如图 1-68、1-69、1-70、1-71所示。



图 1-68 原素材



图 1-69 重新构图后



图 1-70 原素材



图 1-71 重新构图后

4. 部分拍摄素材可能会有抖动的情况，可以通过软件来进行稳定操作，选中轨道上的素材，依次展开【视频效果】-【扭曲】，将“变形稳定器”拖拽到素材上，软件会自动运算，对素材进行稳定化处理，如图 1-72、1-73所示。

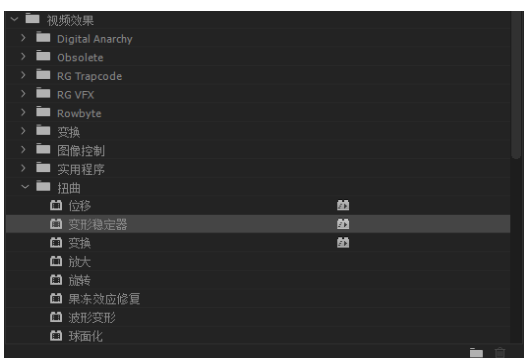


图 1-72 变形稳定器效果



图 1-73 变形稳定器自动分析

5. 需要制作特效包装的地方，可以采用标记的形式，或者文本提示的形式，方面初剪完成后的操作，如图 1-74、图 1-75所示。

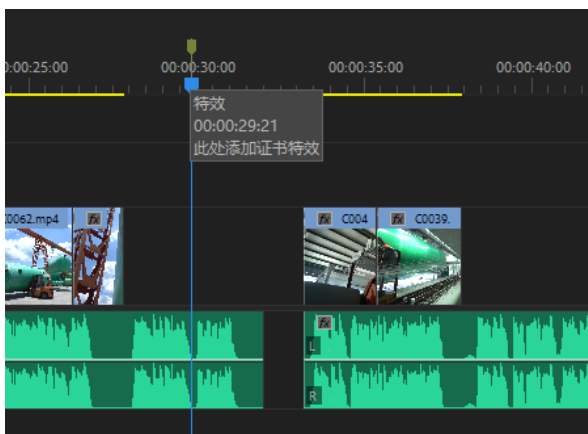


图 1-74 标记提示

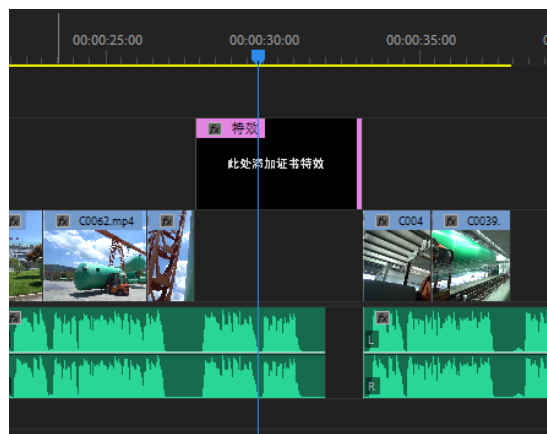


图 1-75 文本提示

6. 打标记的方式操作如下：将标记按钮拖拽到要记录的位置，或者在要记录的位置按M键，然后在生成的标记上点右键—编辑标记，编辑标记的名称、注释或者颜色，如图 1-76、1-77所示。

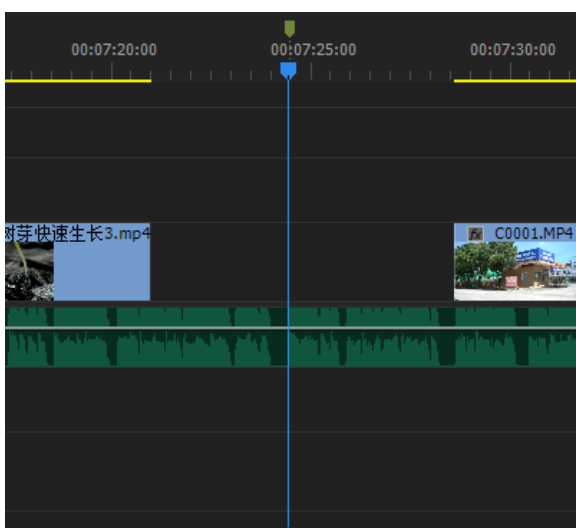


图 1-76 添加标记



图 1-77 编辑标记

7. 文本提示的方法如下：在项目窗口新建一个标题，将标题拖拽到要做特效的位置，双击打开标题编辑器，输入说明性文字，如图 1-78、1-79所示。

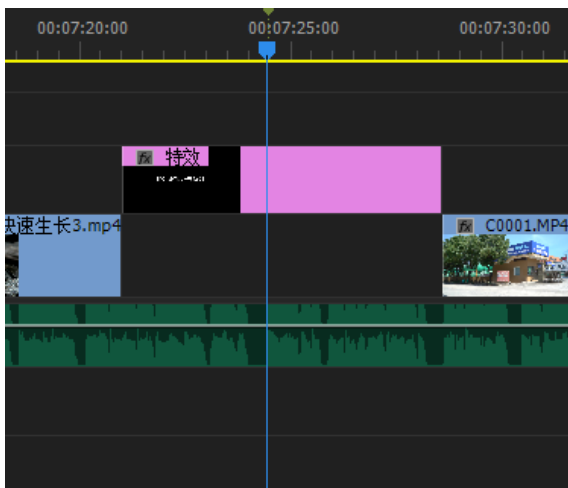


图 1-78 添加文本

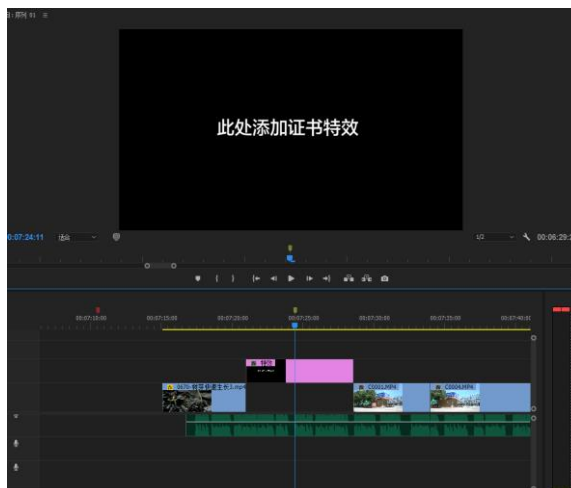


图 1-79 编辑文本

8. 为了有很好的颜色宽容度，素材大部分使采用10bit拍摄的，因此原素材看起来有点灰蒙蒙的，需要进行后期调色。以下列图1-80素材为例，给它添加一个Lumetri颜色。



图1-80 10Bit颜色深度原素材

9. 首先进行一级调色，展开“基本校正”参数，调节对比度、高光和阴影，稍微增强一点饱和度，如图1-81、1-82所示。

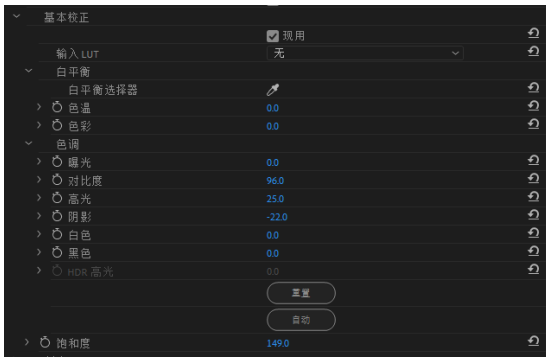


图 1-81 一级调色参数



图 1-82 一级调色效果

10. 基本颜色校正后，开始进行二级调色，依据企业定位，可以让画面简约、科技一点，让绿色更绿一点。展开曲线，调节RGB曲线和色相饱和度曲线如图 1-83 所示。

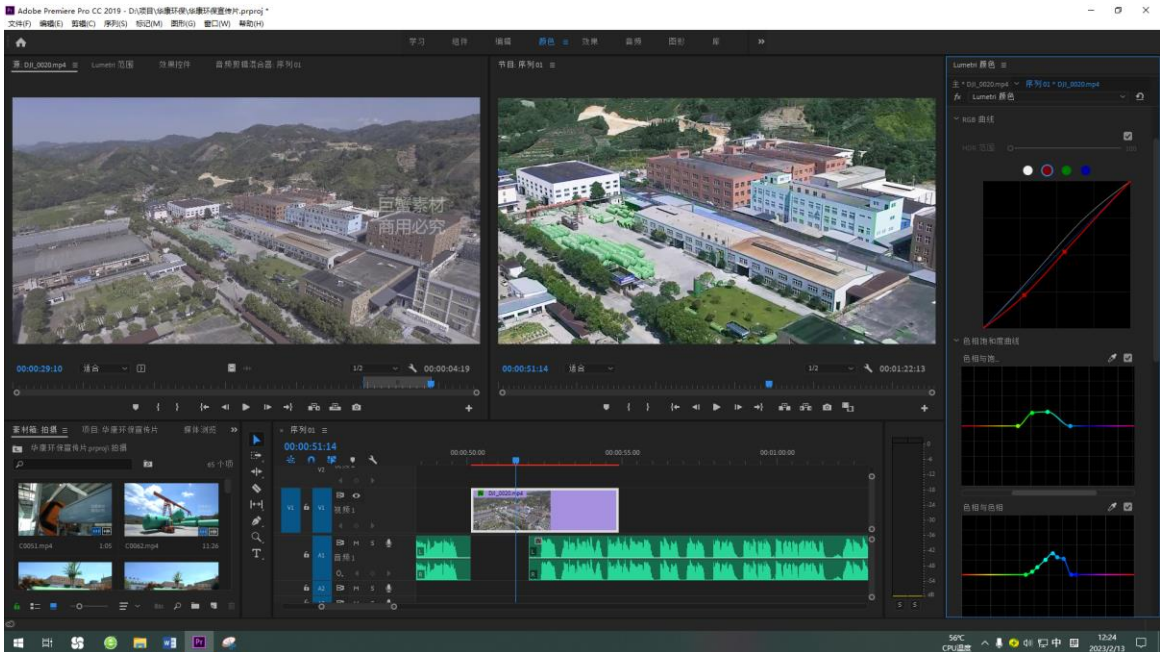


图 1-83 二级调色（曲线调节）

11. 也可以通过色轮，分别调节画面阴影、中间调、高光的亮度和色相，如图 1-84所示。

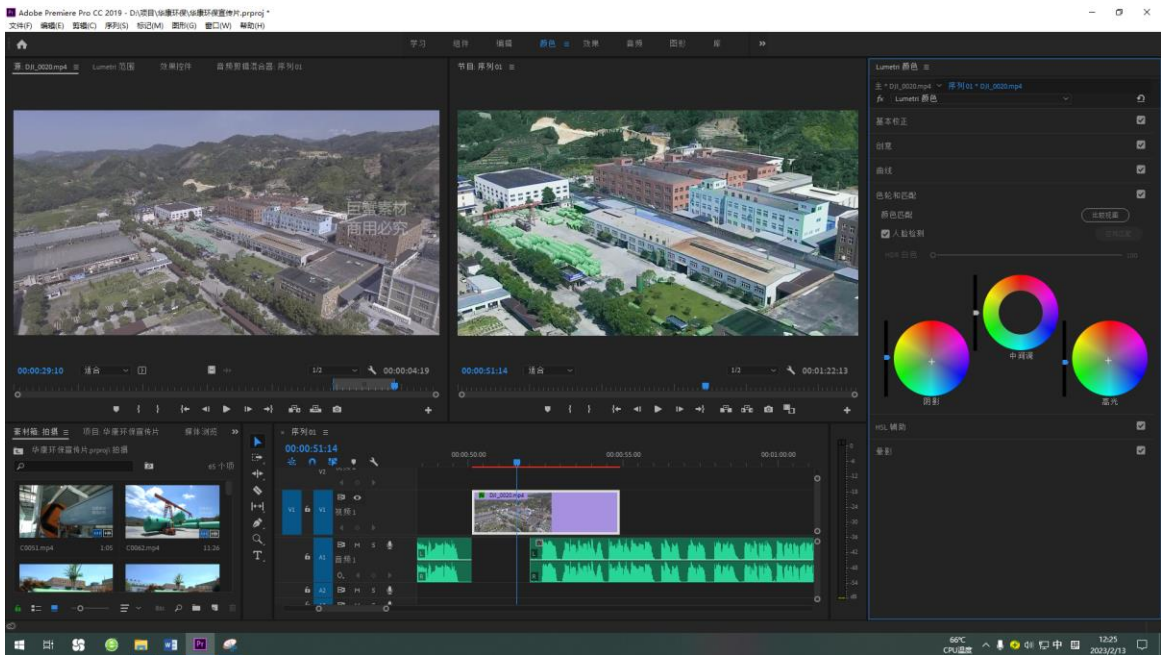


图 1-84 二级调色（色轮）

12. 涉及到人物肤色或者其他需要局部调色的部分，可以采用“HSL辅助”来调节，涉及到画面压角，则可以使用“晕影”来调节，如图1-85所示。

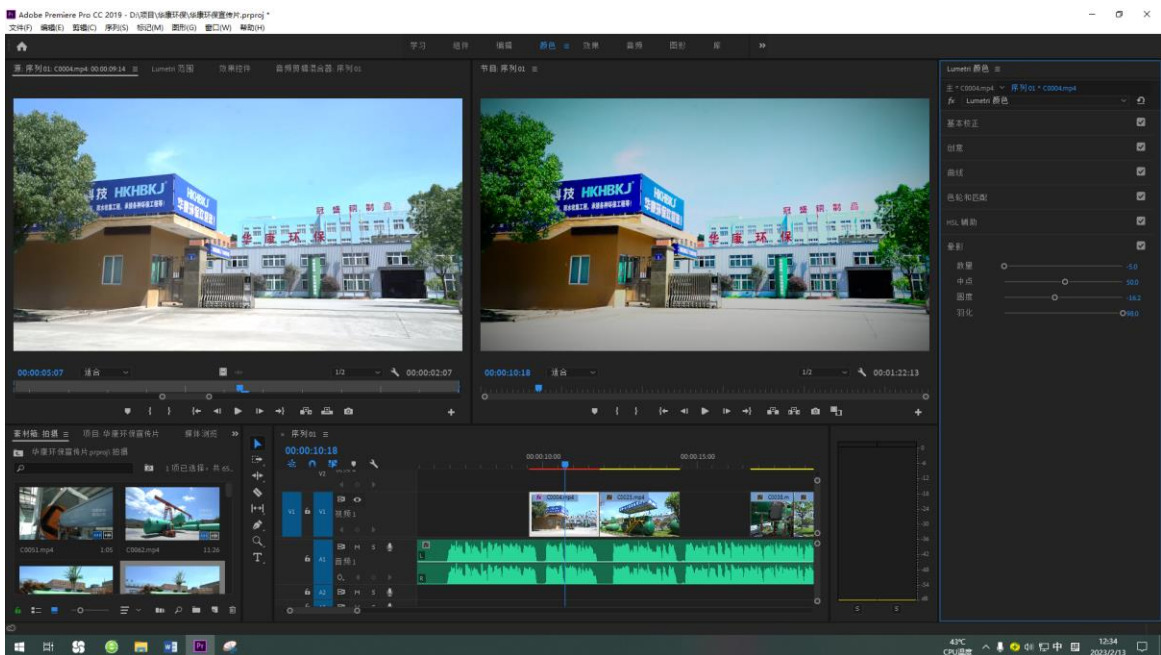


图 1-85 晕影调节

13. 使用类似的方法分别对其他画面进行颜色调节，让整个影片色调统一，视觉统一。调节参数根据不同的画面有所不同，不必千篇一律。

14. 使用字幕工具给影片添加旁白字幕，位于屏幕下方固定位置。

15. 整个影片的剪辑需要做到与旁白紧密对应，有些画面既没有拍摄素材也无法制作包装特效，需要通过网络寻找相关素材，进而达到镜头与解说的契合，如图1-86、1-87所示。



图 1-86 网络素材



图 1-87 网络素材

1.4.3 任务三：特效包装

在宣传片的制作当中，需要根据需要制作一些特效包装，既可以更形象的展示产品、服务、企业形象，又可以增加画面的观赏性，使观众看起来不枯燥，增强记忆力。大致归纳下，《华康环保》宣传片需要制作的特效包装主要包括地理位置介绍、业务范畴、产品应用行业、上级领导视察、荣誉与资质证书、产品类型、ISO证书、产品销售网络、合作伙伴、产品配套领域、片尾，以及其他一些特效包装。现在以业务范畴、ISO证书、片尾为例，逐一讲解制作方法。

“业务范畴”特效制作：

1. 打开After Effects，新建一个合成，命名为“六边形”，用六边形工具绘制一个六边形，如图1-89所示；添加一个渐变，设为径向渐变，中心为白色，四周为灰色，如图1-90所示。

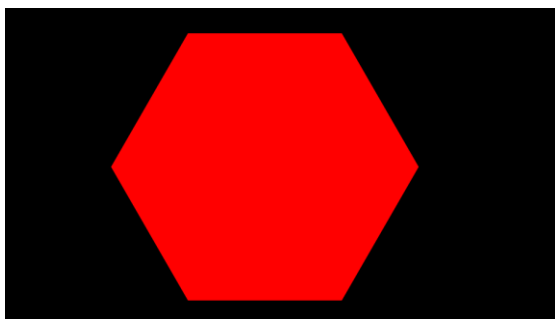


图1-89 六边形绘制

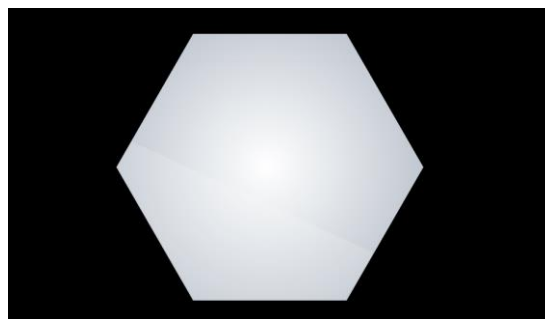


图1-90 六边形添加渐变效果

2. 复制六边形图层，关闭“填充”，打开“描边”，描边像素为10，颜色为白

色，如图1-91、1-92所示。

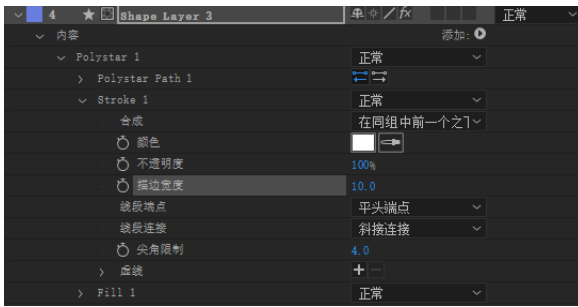


图1-91 描边参数

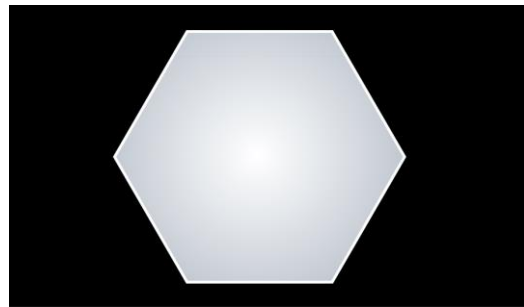


图1-92 描边效果

3. 新建一个合成，将六边形合成拖入，复制出5份，进行环绕排列，分别输入“设计”、“研发”、“生产”、“销售”、“安装”、“服务”六个文字层，并各自放置在每个六边形之上，如图1-93所示。

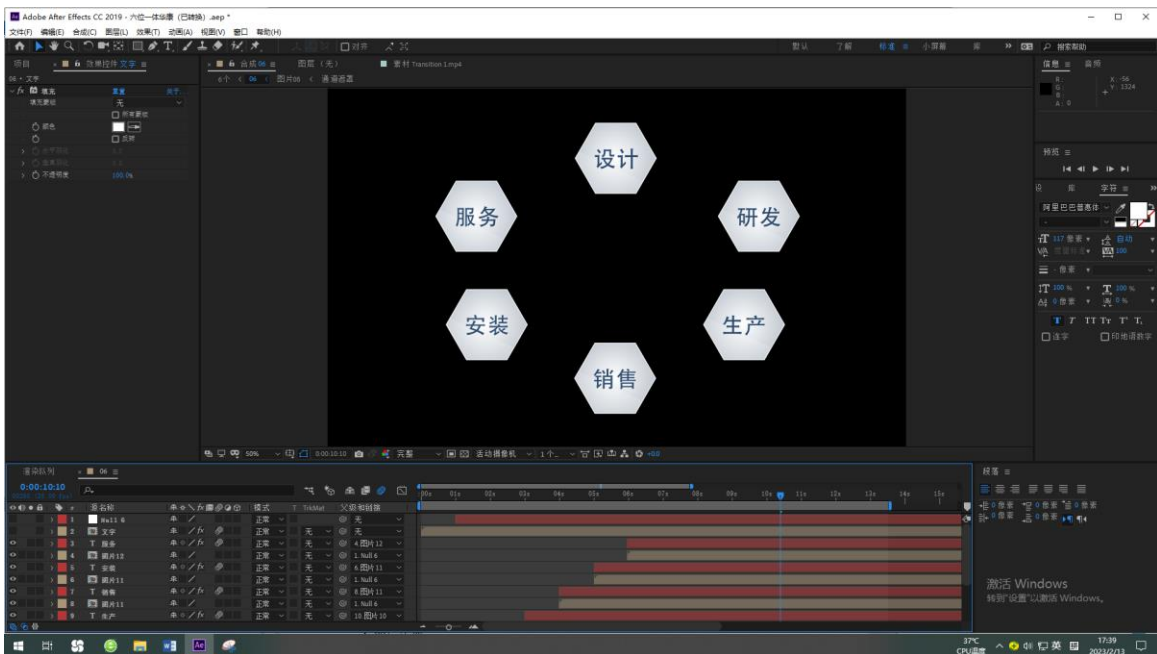


图1-93 六边形与文字排版设计

4. 导入“Transition 1.mp4”文件，将其放置在六边形图层之上，混合模式改为“模板亮度”，制作六边形块状依次转场效果，如图1-94所示。

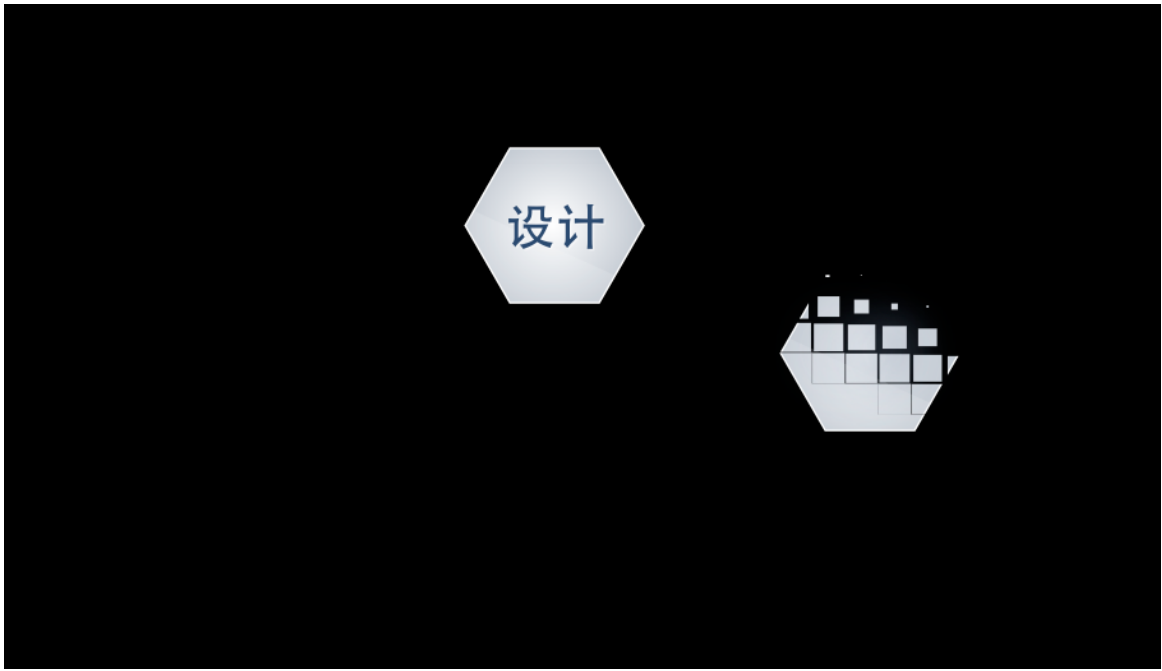


图1-94 六边形块状展现效果

5. 同理绘制圆形制作中心的LOGO效果，，并添加渐变背景，如图1-95所示。



图1-95 环绕LOGO效果

6. 将六边形和LOGO合并为一个合成，取名为“6”，或者根据自己习惯取名。复制合成“6”，给下层添加一个CC Radial Blur,并填充为蓝色，如图1-96、1-97所示。

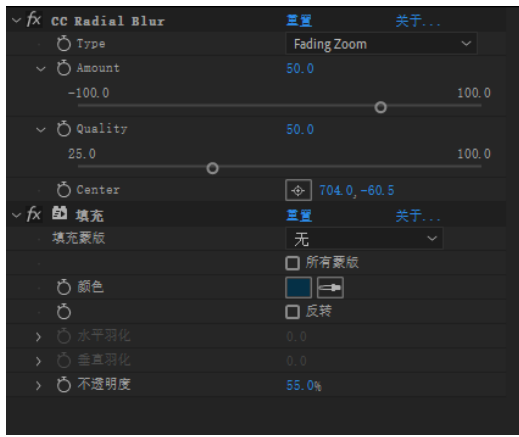


图1-96 放射模糊参数



图1-97 放射模糊效果

7. 完善其它一些细节，达到满意即可，最终效果如图1-98所示。



图1-98 “业务范畴”特效最终效果

“ISO证书”制作步骤：

1. 打开After Effects，新建一个合成，命名为“证书1”，导入ISO质量管理体系认证证书，中英文版本排列在一起，如图1-99所示。



图1-99 ISO质量管理体系认证证书排版

2. 导入“竖版方格专场特效”，将其放置在证书最上方，然后将混合模式改为“模板亮度”，此时证书便呈现一种方块展开的效果，如图1-100所示。



图1-100 证书方块展开效果

3. 新建一个合成取名为“背景”，创建两个颜色层，一个白色，一个灰蓝色，利用遮罩工具制作渐变背景效果，如图1-101所示。

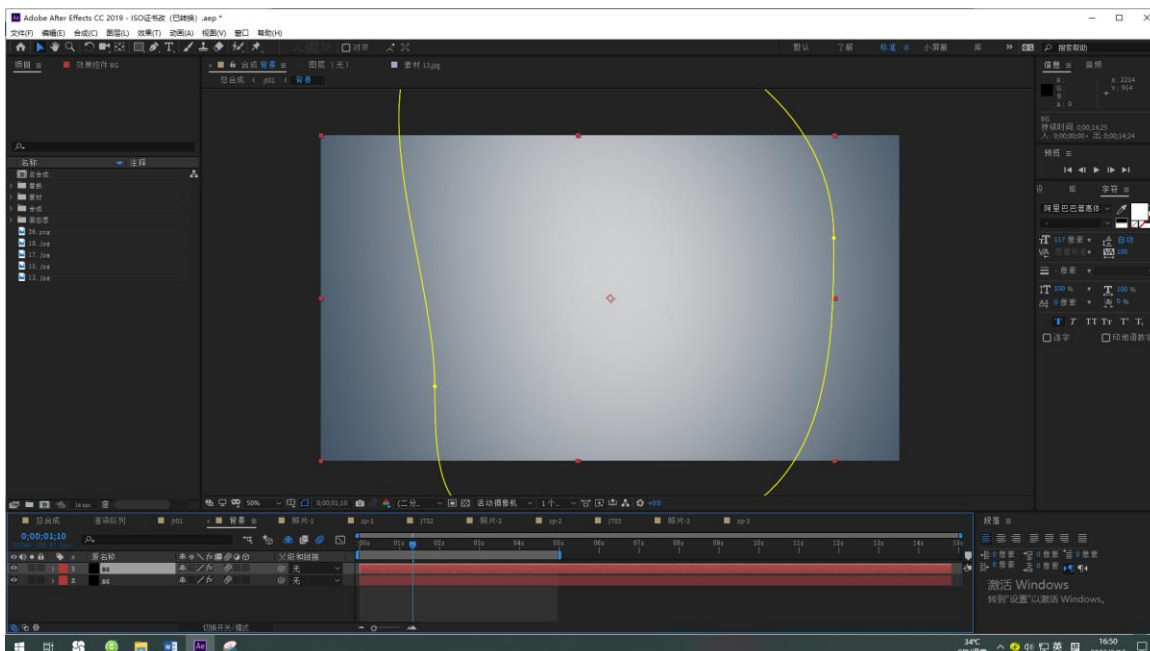


图1-101 渐变背景的制作

4. 导入“证书1”，转变为3D图层，并调节图层大小，使证书适配合成大小，如图1-102所示。



图1-102 证书与背景合成

5. 通过网络寻找一些比较科技的HUD元素，如图1-103所示，给它添加一个极坐标特效，调整效果如图1-104所示。

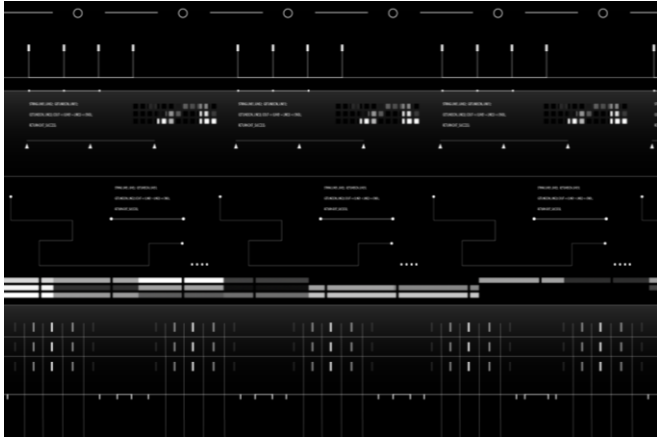


图1-103 HUD元素

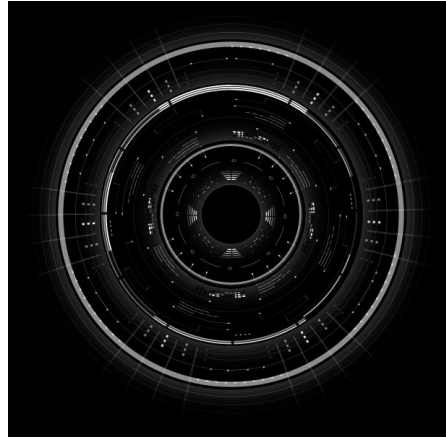


图1-104 HUD元素添加极坐标效果

6. 将圆形的HUD拖拽到证书下面，转换成3D图层，并将X轴旋转-90度，如图1-105、1-106所示。



图1-105 HUD元素2D效果



图1-106 HUD元素3D效果

7. 建立35mm摄像机，调整摄像机角度，并给证书添加倒影效果，使画面更立体，如图1-107所示。



图1-107 创立摄像机和添加倒影效果

8. 制作摄像机动画，动画可以自由发挥，可以镜头缓慢推进，也可以缓慢旋转，让镜头活起来。

9. 其他证书制作步骤类似，如图1-108、1-109所示，这里就不重复讲解了。



图1-108 实用新型专利证书效果



图1-109 能力评价证书效果

片尾制作步骤：

1. 打开After Effects，新建一个合成命名为“LOGO排版”，导入华康LOGO，并输入文字“福建华康环保设备有限公司”，修改为具有免费版权的黑体，例如阿里巴巴普惠体或者思源黑体，进行排版，如图1-110所示。



图1-110 LOGO和文字排版

2. 再新建一个合成，命名为“流动纹理”，导入素材“流光loop4s_加花纹”，

并将之前制作的“LOGO排版”拖进来，1-111、1-112所示。

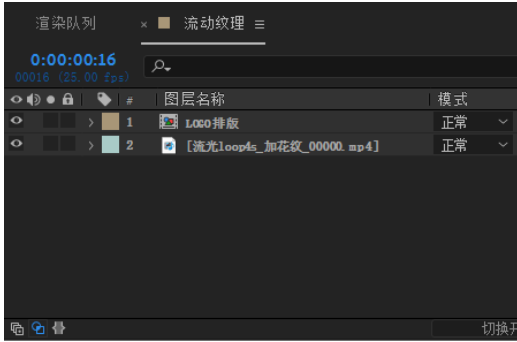


图1-111 图层合成顺序



图1-112 图层合成效果

3. 关闭LOGO排版图层显示，给流动纹理添加一个CC Blobylize特效，调节参数如图1-113所示。

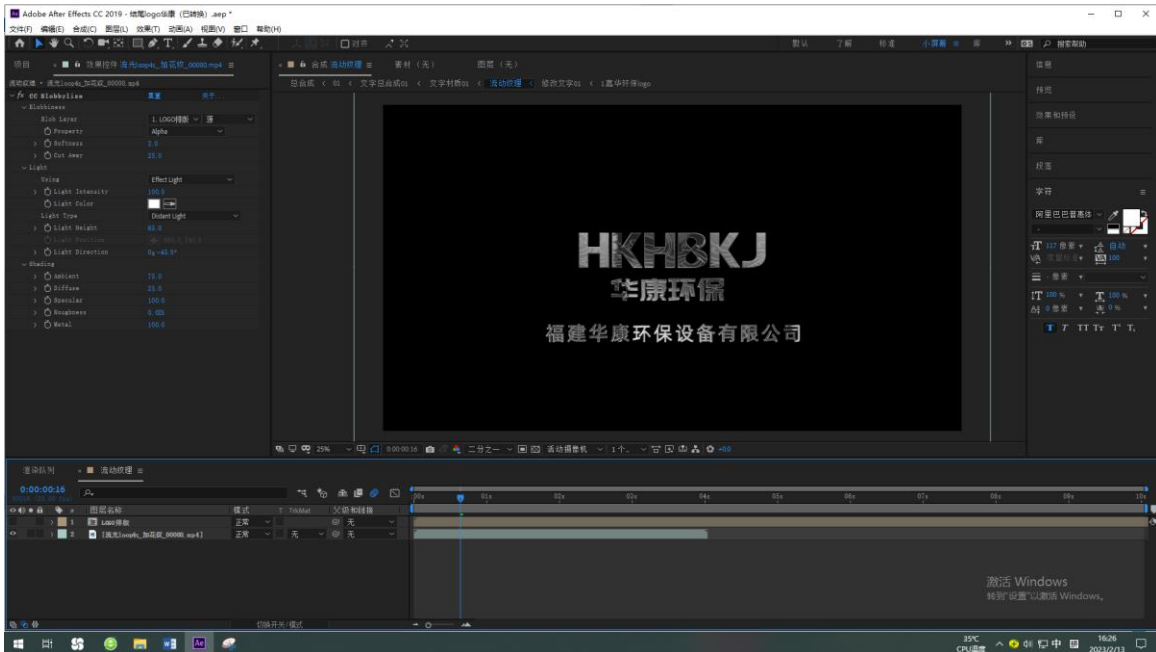


图1-113 CC Blobylize效果与参数

4. 再给流动纹理添加一个CC Glass特效，调节参数如1-114图所示。



图1-114 CC Glass特效与参数

5. 接着给流动纹理添加一个三色调，进行着色处理，由于是科技型公司，将其着色成蓝色调，如图1-115所示。



图1-115 着色效果

6. 新建一个合成，取名为“总合成”，将制作好的文字效果拖入总合成，再导入“天空背景”素材，放置在文字下方，给文字添加投影，如图1-116所示。



图1-116 文字与背景合成

7. 调整文字的亮度和对比度，添加其他小元素，例如粒子、光效等，丰富视觉效果，如图1-117所示。



图1-117 最终片尾效果

8. 制作文字穿梭而过的动画效果，让画面活起来，至此片尾的制作基本完成如图1-118所示。也可以根据自己的想法，让画面更灵动。



图1-118 LOGO动画效果

结语：其他特效包装制作方法类似，在此就不一一赘述。

1.4.4 任务四：配音配乐

配音配乐的内容包括旁白、音乐、音效三个部分，现在分别对它们进行添加和剪辑工作。

1. 将旁白的空白部分剪掉，段落之间剪断稍微分开，使段落与段落之间稍微有点停顿，增加呼吸空间，如图1-119所示。

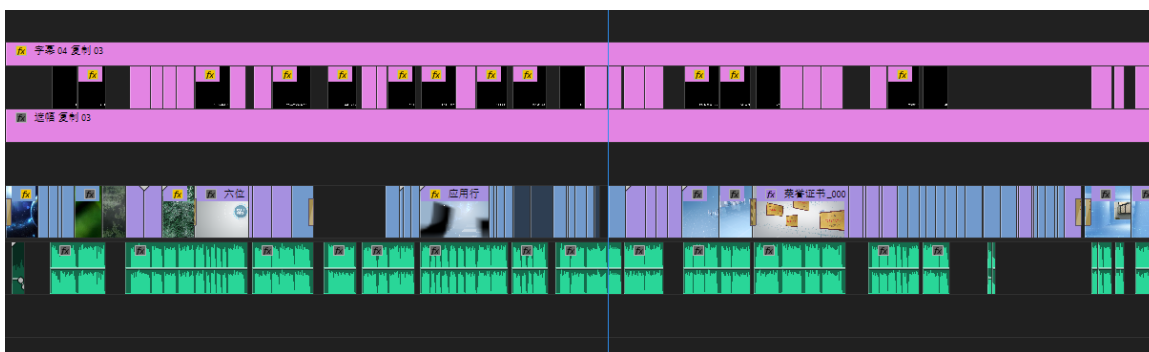


图 1-119 旁白剪辑

2. 选择合适的音乐，对影片进行配乐，注意音乐风格一定要恰当，不同的段落之间有所切换，整体上抑扬顿挫、有起有落，如图1-120所示。



图 1-120 音乐剪辑

3. 音乐的衔接一定要做好，音乐与音乐之间进行淡化衔接，音乐结尾进行淡出，如图1-121、1-122所示。

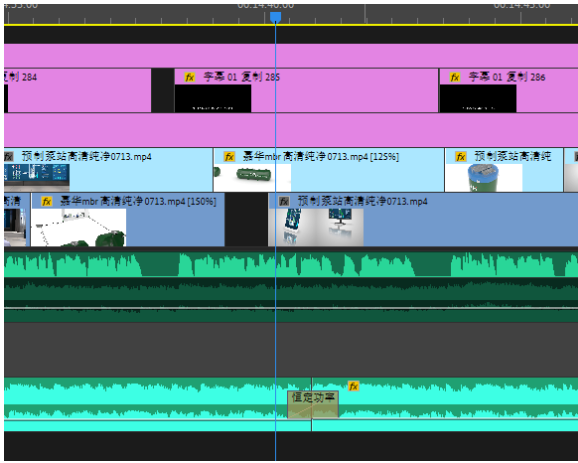


图 1-121 音乐淡化衔接

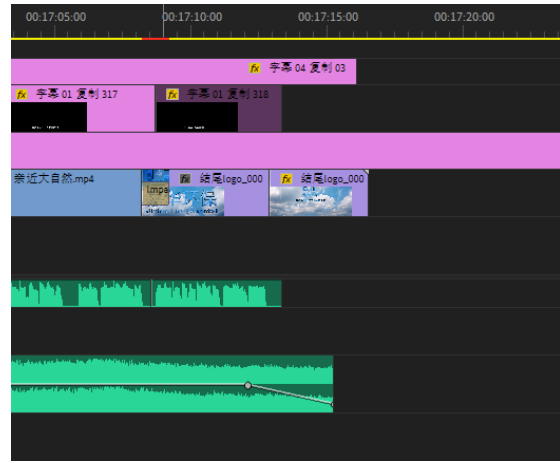


图 1-122 音乐淡出

4. 在适当的位置添加音效，丰富听觉效果，例如流水声、科技音、呼啸而过的声音等，如图1-123所示。

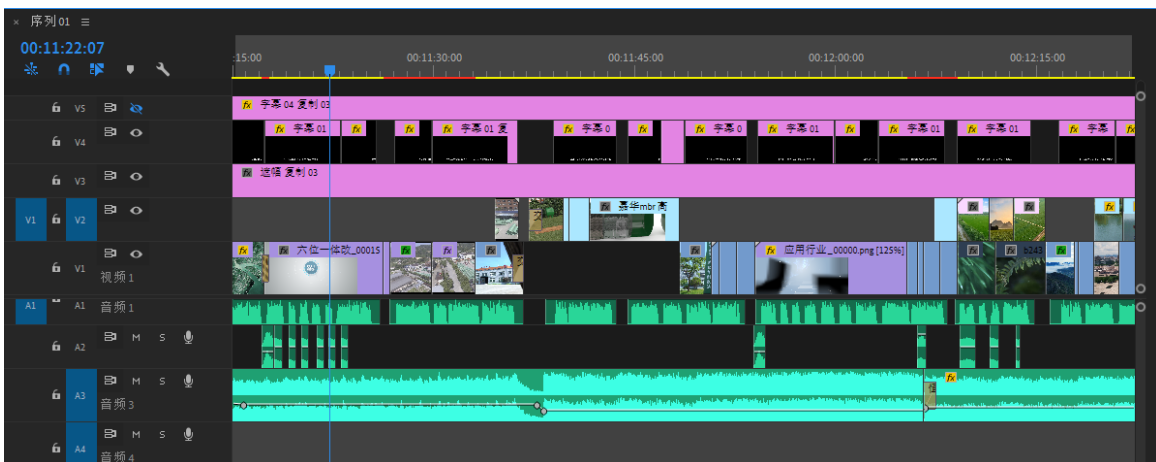


图 1-123 添加音效

5. 配音配乐制作完毕后，检查整个影片，进行修改完善，满意后，打好入点和出点，进行渲染设置。设置格式为H.264，目标比特率为6Mbps，最大比特率为12Mbps，设置好文件名和输出路径，点“导出”即可，如图1-124所示。



图1-124 渲染输出设置

1.5 注意事项

1.5.1 剪辑思维

1. 注意工程的分辨率和帧速率；
2. 注意镜头的组接方式和前后逻辑；
3. 注意画面与声音的对应；
4. 注意画面颜色的协调统一；
5. 注意整体的剪辑节奏，有起有落，抑扬顿挫。

1.5.2 项目结合知识点学习

1. 熟练Premiere和After Effects软件的操作技能，以及软件的协同能力；
2. 加强脚本的理解能力，能够在脑海中形成一个整体的构架，并制作出相应的分镜头脚本；
3. 对画面颜色、镜头语言、音乐节奏能够有一个很好的把控；
4. 能够充分利用网络资源。

1.6 巩固与拓展

1.6.1 完成项目后期制作

1. 在规定时间内24课时内完成项目后期制作初稿，影片整体结构和风格要甲方各项要求；
2. 不足之处由甲方提出修改意见，认真按要求修改完善；
3. 自我监测知识点掌握情况，及时巩固总结。

1.6.2 课后完成拓展练习

1. 根据所提供的素材，自我完成宣传片《润合拉链》的制作；
2. 回顾《华康环保》宣传片的制作过程，进行自我评定，并修改完善。

项目2 《邻系招商宣传片》制作

2.1 项目目标

2.1.1 知识目标

1. 了解招商宣传片的风格、用途和表现形式；
2. 看得懂招商宣传片解说词，具备良好的导演思维，能够清晰明了客户的意图，可以绘制分镜头脚本；
3. 熟悉招商宣传片的常用剪辑手法以及注意事项；
4. 熟悉招商宣传片的特效包装风格种类和特效制作技巧；
5. 熟悉并掌握招商宣传片的完整制作流程。

2.1.2 技能目标

1. 熟练掌握Premiere软件的剪辑、转场、滤镜、渲染输出等，能够从宏观上把控影片的制作思路，根据自己的分镜头脚本，采用各类镜头语言对素材进行剪辑，形成一个大致完整的影片；
2. 熟练掌握After Effects软件的后期合成与特效制作，能够制作符合招商宣传片需求的文字特效、科技元素、图片包装、分屏展示、柱状数据图等；
3. 熟练掌握Premiere与After Effects的动态链接技术，能够巧妙的制作一些运动跟踪效果；
4. 熟练运用Lumetri Color工具进行一级调色和二级调色，以及局部调色，形成一定的影片风格；
5. 掌握网络素材的搜集能力，能够巧妙的运用网络视频素材、图片等。

2.1.3 素质目标

1. 体会Premiere与After Effects软件之间的区别和联系性，逐步形成协同操作、合作共赢的意识；
2. 养成整理文件和文件命名的良好习惯，培养严谨的工作作风；

3. 通过招商宣传片的制作，树立正确的职业思维，培养社会主义核心价值观，同时提高职业能力及职业素养。

2.2 项目任务

2.2.1 项目描述

根据甲方提供的企业LOGO和相关产品资料，乙方策划部与客户沟通，出具配音脚本；摄像组实地考察，拍摄相关的视频素材，交由后期组；后期技术人员在熟读脚本的前提下，预览素材，并根据脚本进行宣传片的制作。各环节紧紧相扣，随时与乙方保持沟通，经多次修改，乙方满意方可验收合格。

本项目以招商宣传片制作的软件操作为典型工作任务，以影片宏观把控为向导，经过精选《邻系招商宣传片》制作项目，以Premiere与After Effects的实际操作为技术支持，使学生快速了解招商宣传片完整制作流程，巩固学生的软件操作能力，为将来影视后期职业生涯打下坚实基础。

2.2.2 项目分解

1. 根据脚本描述，结合项目要求，制定完成计划，现将项目分解为 4 个环节，分别为任务一至任务四。

- (1) 任务一：准备工作；
- (2) 任务二：镜头剪辑；
- (3) 任务三：特效包装；
- (4) 任务四：配音配乐。

2. 项目分解图如图 2-1 所示。

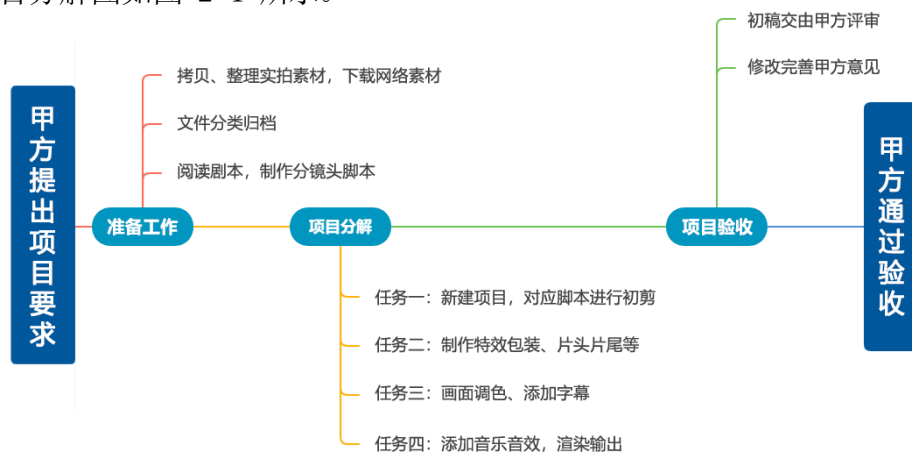


图 2-1 项目流程分解图

2.3 项目准备

2.3.1 知识准备

(1) 软件介绍

After Effects是Adobe公司出品的一款视频后期合成软件，有较好的兼容性，主要用来后期合成、特效、动画、抠像、跟踪、添加滤镜效果等。目前广泛应用于影视公司、传媒公司、广告公司、电视台等，在目前新兴的自媒体行业也有广泛的运用。

(2) 软件界面

After Effects操作界面主要有项目窗口、效果控件窗口、合成窗口、时间线窗口、文字编辑窗口、信息窗口、跟踪窗口、工具栏等，如图2-2所示。

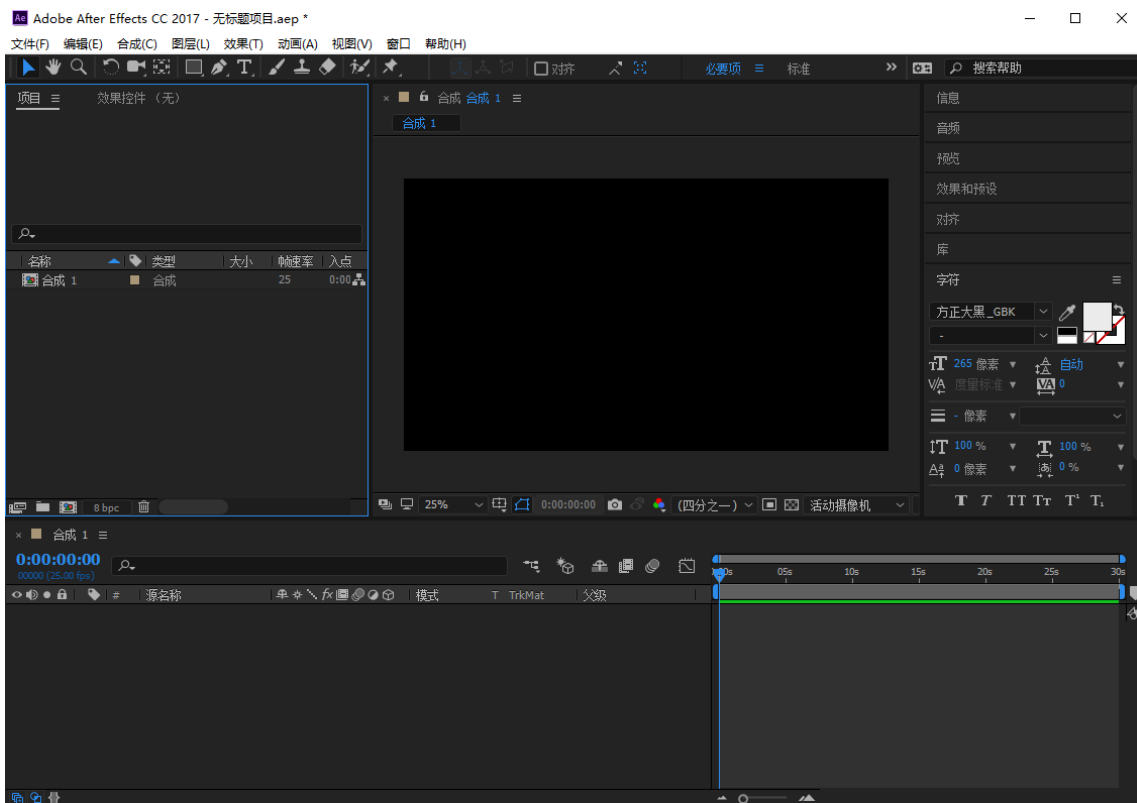


图2-2 After Effects界面

AE的窗口有标准、启动、动画、效果、文本、简约、绘画、运动跟踪等布局方式，也可以自己组合，灵活多变。若某个窗口不小心被关闭了，也可以打开菜单上的“窗口”，勾选关掉的窗口，或者“窗口”——“工作区”来进行重置，如图2-3所示。

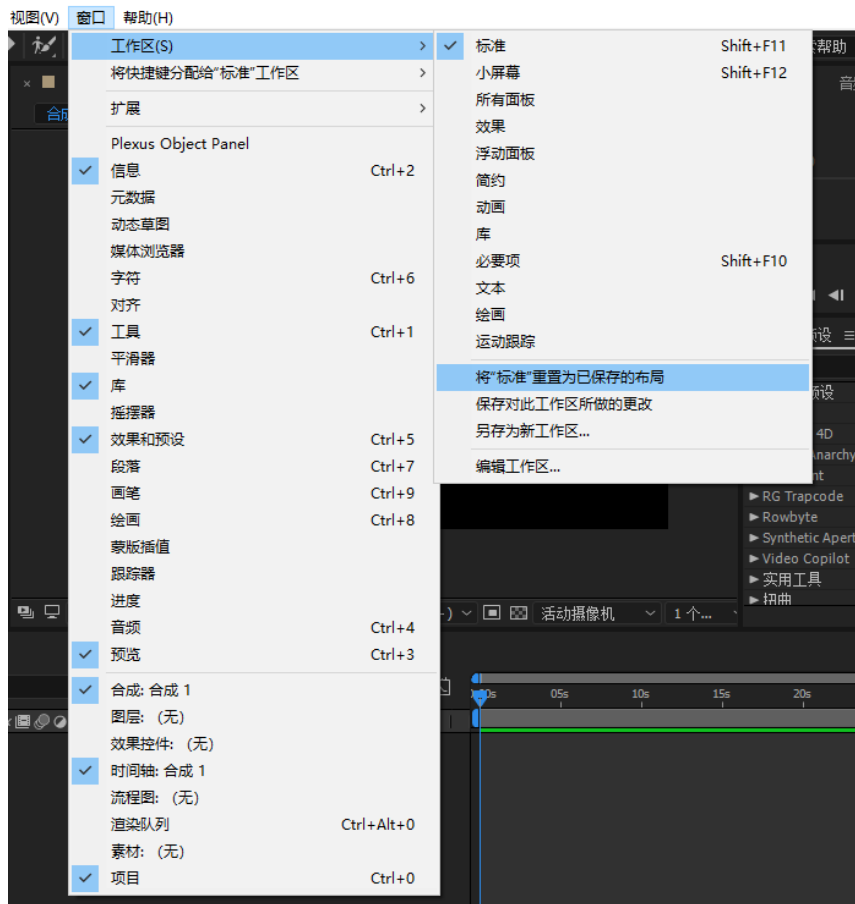


图2-3 After Effects界面布局重置

(3) After Effects的工具栏

After Effects的工具栏在影视制作当中经常用到，其工具主要包括：选取工具、手形工具、缩放工具、旋转工具、摄像机工具、锚点工具、矩形工具、钢笔工具、文字工具、画笔工具、仿制图章工具、橡皮擦工具、Roto笔刷工具、操控点工具，如图2-4所示。



图2-4 After Effects工具栏

(4) After Effects的合成设置

打开软件后，点击“合成”——“新建合成”，或者快捷键Ctrl+N，打开“合成设置”窗口，如图2-5所示。根据合成需要，设置名称、宽度和高度、帧速率、像素宽高比、持续时间、背景颜色等参数，可以用预设，也可以自定义。



图2-5 Premiere新建项目

如果合成参数有误，可以点击“合成”——“合成设置”，或者快捷键Ctrl+K，打开“合成设置”窗口进行修改，如图2-6所示。

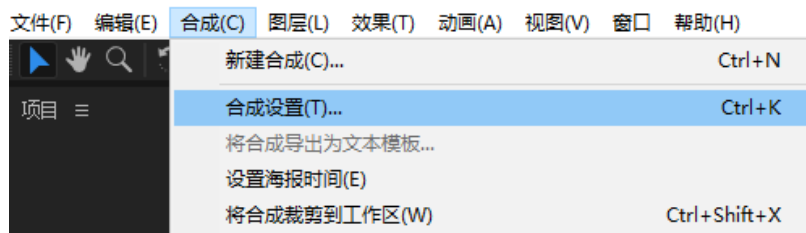


图2-6 After Effects合成修改

(5) After Effects的素材导入

在进行影视制作之前，首先要导入素材，After Effects 导入素材的方法有 5 种方式：

- ①文件——导入
- ②项目窗口右键——导入
- ③项目窗口空白处双击
- ④Ctrl+I
- ⑤拖拽

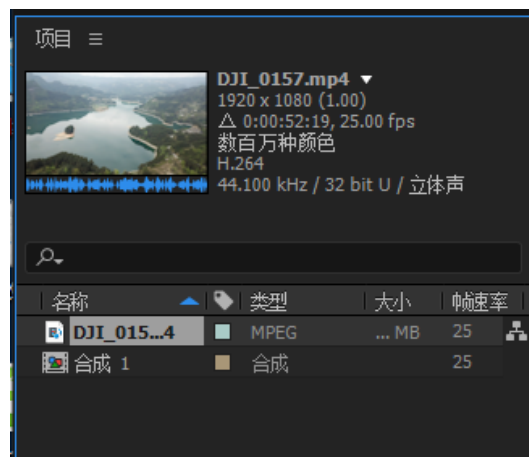


图2-7 素材信息

素材导入项目窗口后，选中素材，可以显示其基本信息，包括缩略图、分辨率、帧速率等，如图2-7所示。

(6) After Effects的时间线操作

①将素材从项目窗口拖拽到新建的合成下，便可以滑动时间指示器查看素材内容；

②素材图层有隐藏、音频、独奏、帧融合、运动模糊、3D 图层、蒙版、父级等属性；

③时间轴可以放大或缩小显示，拖动下方的滑块，或者按“-”缩小，按“=”放大；

④在时间指针处，按B可以设置入点，按N可以设置出点，如图2-8所示。

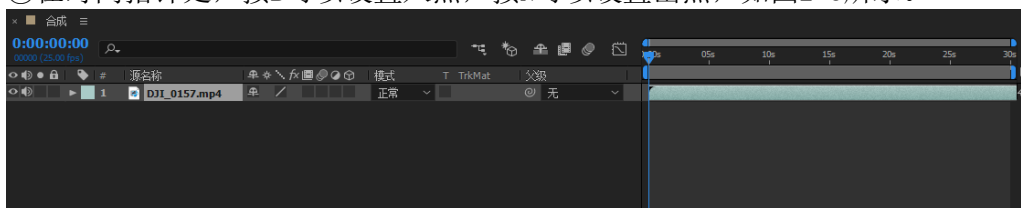


图2-8 入点和出点设置

(7) After Effects的图层属性

展开图层前方的小三角，再展开“变换”，可以看到图层的 5 个基本属性，如图 2-9，它们分别对应的快捷键是 A、P、S、R、T。

锚点 (A)

位置 (P)

缩放 (S)

旋转 (R)

不透明度 (T)



图 2-9 图层 5 个基本属性

图层的 5 个基本属性都有相应的参数，例如位置 (960,540)，表示图层中心点坐标位于 X 轴 960 像素、Y 轴 540 像素处；旋转 (0X+0.0°) 则表示图层的旋转角度为第 0 圈第 0 度；

图层的每个基本属性参数都可以更改，用鼠标点住左右拖动，如图 2-10 所示，或者单击，填写数值，如图 2-11 所示，都可以改变参数。

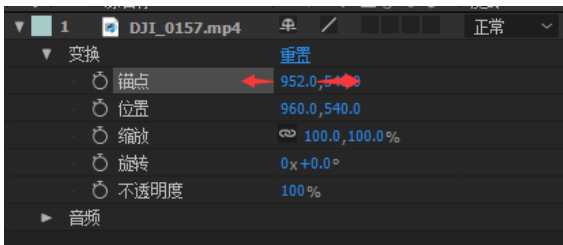


图 2-10 左右拖动调数值



图 2-11 单击修改数值

如果导入的是带有音频的视频文件，则下面还有一个音频属性，按一下 L 键，可以打开音频电平，如图 2-12，快速按两下 L 键，可以打开音频的波形，如图 2-13。如果导入的只是一张图片，则没有音频属性。

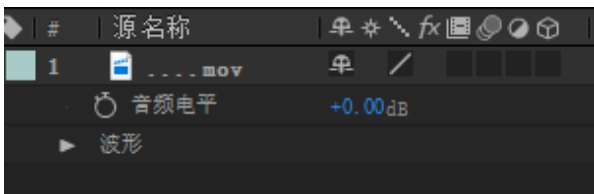


图 2-12 音频电平显示

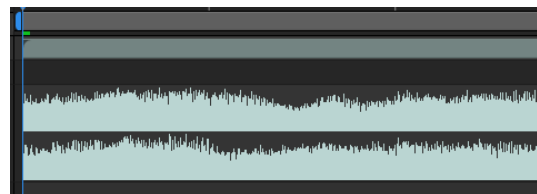


图 2-13 音频波形显示

(8) After Effects 关键帧动画

关键帧是指角色或者物体运动变化中关键动作所处的那一帧，相当于二维动画中的原画。关键帧与关键帧之间的动画可以由软件创建添加，叫做过渡帧或者中间帧。帧——即动画中最小单位的单幅影像画面，相当于电影胶片上的每一格镜头，在动画软件的时间轴上，帧表现为一格或者一个标记。

关键帧可以理解成一个指令，只要在起点和终点各设置一个关键帧，图层就会根据你的指令来完成中间的过程。上面这种操作是最基本的，但一直充斥着做特效的过程，如何设置关键帧将直接影响特效的效果。

如果属性前面有“码表”符号 ，则表示可以做关键帧动画；

在时间点A处，点下“码表”，记录A处的属性，在时间点B处，改变属性参数，会自动产生B处的关键帧，这样A和B之间就形成了一段动画，如图2-14所示。



图2-14 文字编辑窗口

关键帧可以有多个，形成更为复杂的动画。

单个关键帧可以编辑动画状态，右键点击关键帧——关键帧插值，可以将关键帧的动画属性改成线性、贝塞尔曲线、定格等状态，如 2-15 所示；也可以右键点击关键帧——关键帧辅助，选择缓入、缓出或缓动，如图 2-16。

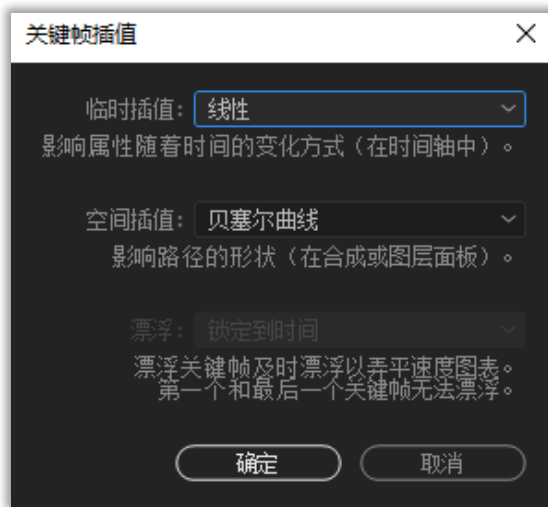


图 2-15 关键帧插值

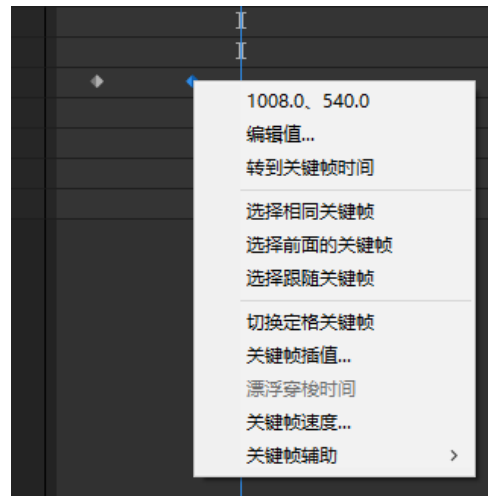



图 2-16 关键帧辅助

点击按钮  可以打开关键帧的图表编辑器（也叫曲线编辑器），可以对关键帧的形态进行编辑，如图 2-17 所示。在图表中，X 轴的变化表示时间的变化，Y 轴的变化表示属性的变化，坡度越平表示动画变化越慢，坡度越陡表示动画变化越快。

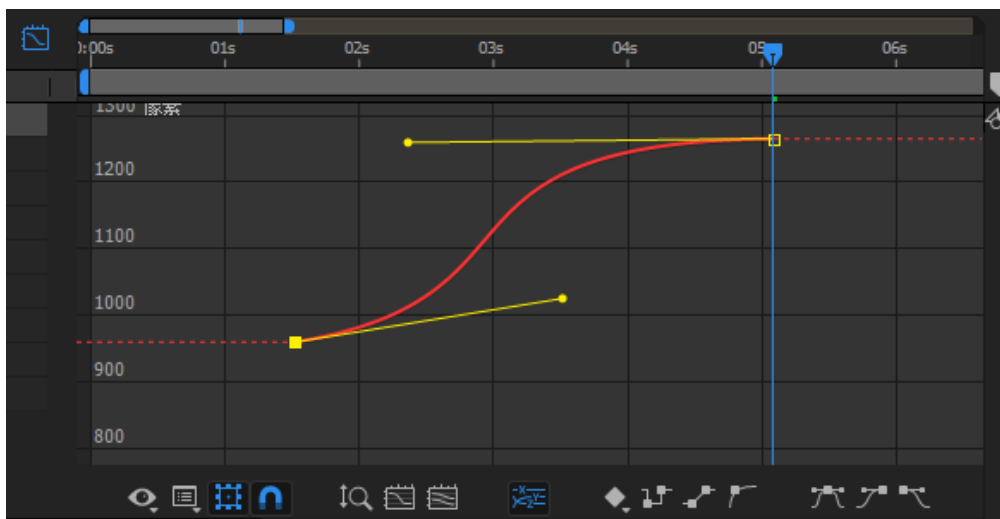


图 2-17 动画曲线

(9) After Effects蒙版工具

蒙版就是选框的外部（选框的内部就是选区）。蒙版一词本身即来自生活应用，也就是“蒙在上面的板子”的含义。

新建一个合成，分辨率 1920X1080，帧率 25，无场，方形像素，时长 5 秒，然后依次点击菜单上的“图层”——新建——纯色，或者快捷键 Ctrl+Y,建立一个粉色图层，如图 2-18 所示。

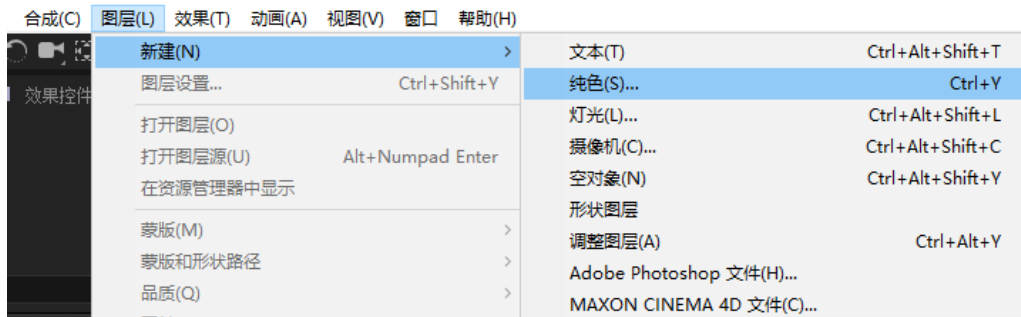


图 2-18 新建纯色层

在粉色图层上，用钢笔工具勾勒一个封闭区域，如图 2-19 所示，可以看到封闭区域内部默认保留，外部默认去除，此时绘制的形状称为“蒙版”，或者“遮罩”，或者“Mask”；

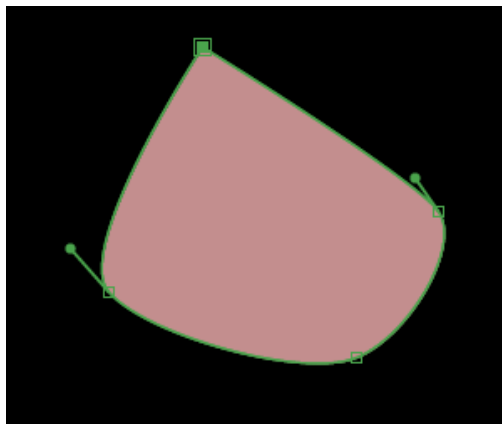


图 2-19 勾勒封闭区域

用矩形工具下面的任意一个绘制，可以得到和钢笔工具同样的结果，不同的是，矩形工具下面的圆角矩形和多边形工具、星型工具，在绘制时可以结合上下左右箭头键，绘制出各类对称效果，如图 2-20、2-21 所示；

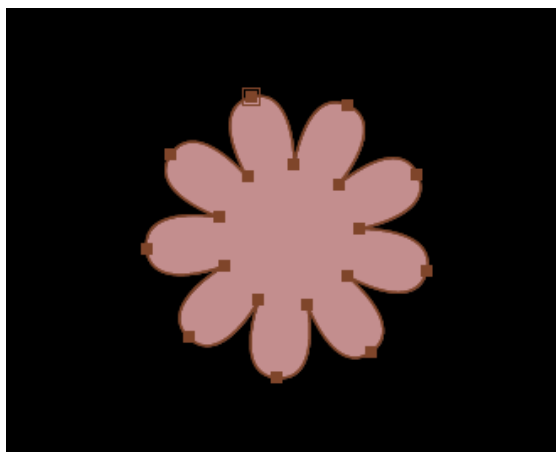


图 2-20 形状一

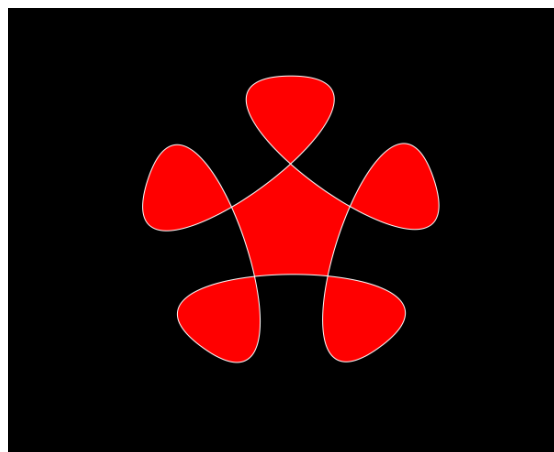


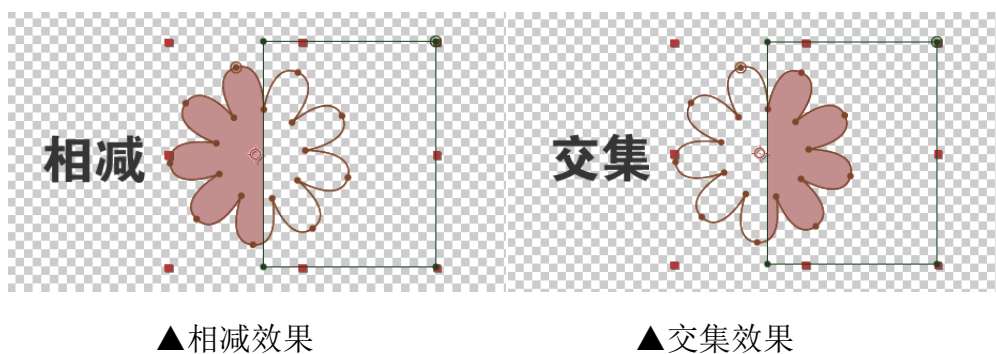
图 2-21 形状二

展开图层下的蒙版属性，可以看到蒙版默认的是“相加”效果，如图 2-22，即保留内部，去掉外部，改成“相减”可以保留外部，去掉内部。



图 2-22 蒙版相加

若是两个以上的蒙版，并且有交叉部分，把第二个蒙版改成相减或者交集等，会得到不同的形状，如图 2-23 所示。



▲相减效果

▲交集效果

图 2-23 蒙版计算方式

蒙版属性下有蒙版路径、蒙版羽化、蒙版不透明度、蒙版扩展四个参数，如图 2-24，通过打关键帧，它们可以分别记录四种动画效果，这里不一一赘述。



图 2-24 蒙版属性

(10) After Effects 3D图层与摄像机

After Effects 3D 是基于图层进行合成的，默认情况下，我们建立的图层都是 2D 的，只有 X 轴和 Y 轴两个轴向，可操作空间有限。若点下 3D 开关，把图层变成 3D 图层，锚点、位置、缩放和旋转属性会增加一个 Z 轴，图层也会增加一个几何选项和材质选项，而透明度不会发生变化，如 2-25。在 3D 图层的情况下，我们还可以建立摄像机和灯光，得到更真实、更丰富的效果。



图 2-25 3D 图层属性

新建一个 1920X1080 的合成，并新建一个纯白色图层，点开 3D 开关，将其 X 轴旋转-90度，如 2-26、2-27 所示。

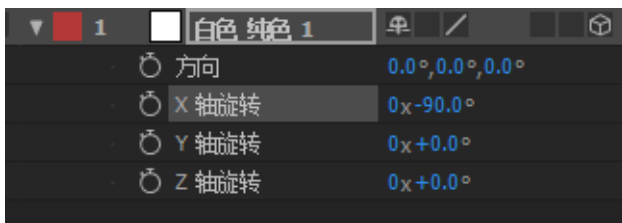


图 2-26 X 轴旋转-90 度

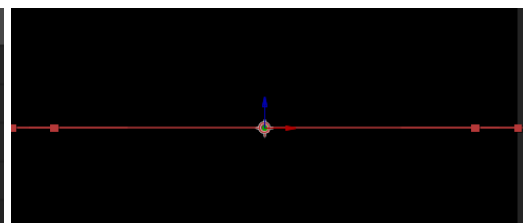


图 2-27 X 轴旋转后的效果

导入一张图片，拖到时间线上，点开 3D 开关，缩小并移动图片图层，使之位于纯色图层之上，如 2-28 所示。

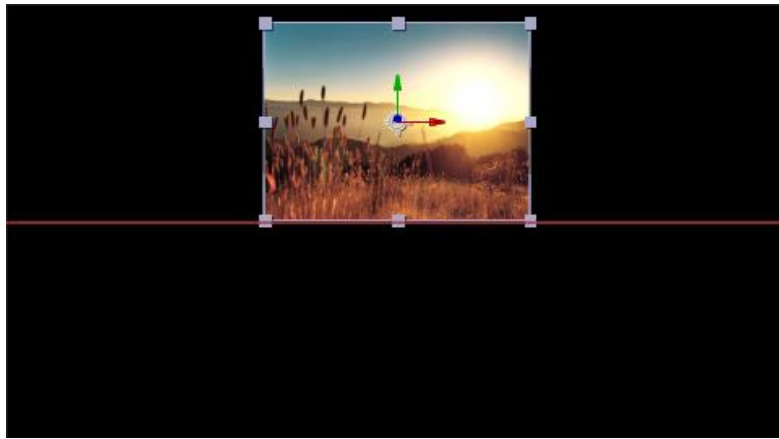


图 2-28 添加图片效果

建立一个 35mm 的摄像机，如图 2-29，利用工具栏上的摄像机工具转动视图，使视图能看到地面，如 2-30 所示。

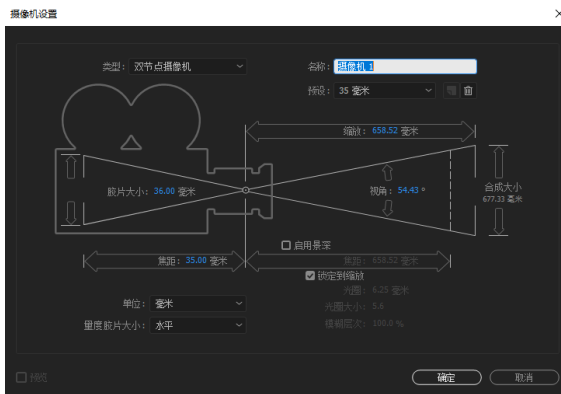


图 2-29 摄像机参数

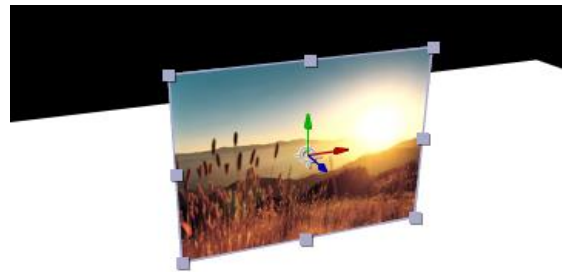


图 2-30 3D 视图效果

此时能看到图片所处于一个立体空间，但看起来很假，因为没有阴影和灯光照射效果。我们创建一个灯光，灯光类型旋转“点”，勾选“投影”，阴影深度设为 60%，阴影扩散设为 50px，如图 2-31，调整灯光位置，照亮图片文件，如图 2-32。



图 3-31 灯光参数



图 2-32 灯光效果

接下来展开图片图层的材质选项属性，打开“投影”开关，如图 2-33 所示，这时可以看到照片的投影效果，如图 2-34，如果没有，请确保颜色图层的材质选项里面“接受阴影”被打开。

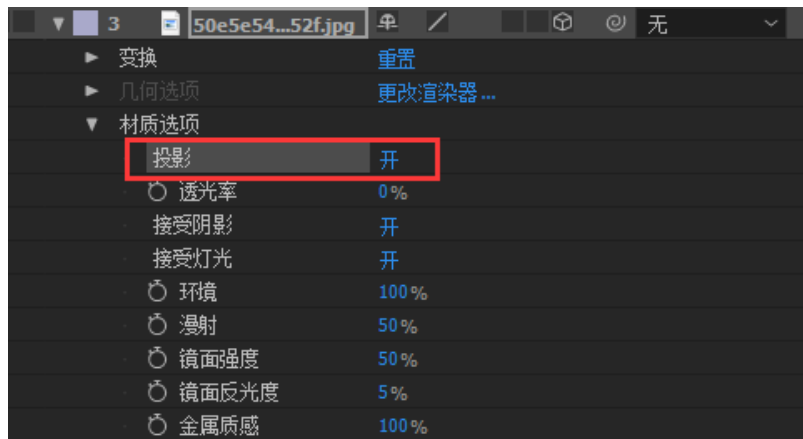


图 2-33 打开材质投影

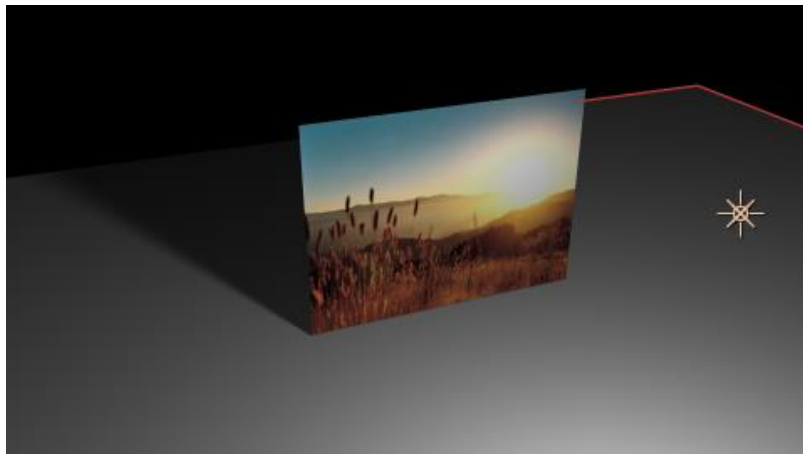


图 2-34 灯光投影效果




如果需要做动画效果，可以展开摄像机的属性，对摄像机的目标点、位置或者旋转属性进行动画设置，也可以打开摄像机的景深，调节摄像机光圈，制作一些更为逼真的效果。

(11) After Effects 文字工具

文字工具是影视制作过程中最常见，用得最频繁的工具，无论是片头片尾、影视栏目包装，还是旁白字幕、小贴士，都离不开它的身影。



图 2-35 文字工具

在AE的文字工具栏上，点击 ，如图2-35所示，或快捷键Ctrl+T，便可以使用文字工具在合成窗口创建文字了。若是点住  不松手，会弹出两个选项，选择  便可创建竖排文字，如图2-36所示。

创建文字后，在字符面板里，可以更改文字的字体、样式、颜色、字号大小、描边颜色和宽度、行距、字符间距、垂直缩放和水平缩放、基线偏移、加粗、倾斜、大小写、上标和下标，如图2-37所示；

（注：文字是矢量图形，放大不会模糊）

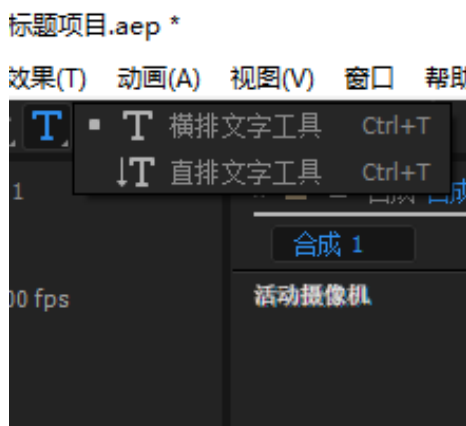


图 2-36 直排文字



图 2-37 文字参数

当有多行文字，并且每行字数不一致时，在段落窗口里，可以设置为左对齐、居中对齐、右对齐的方式，如图2-38所示。

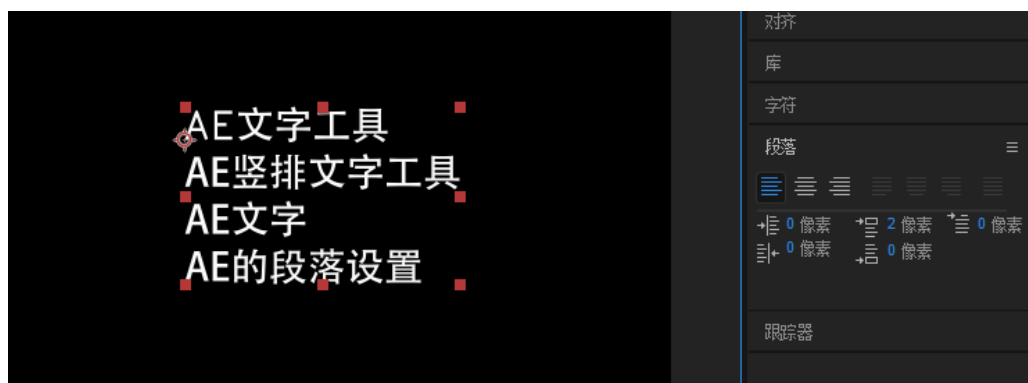


图2-38 文字段落

(12) After Effects 抠像技术

抠像是影视后期合成中的重要组成部分，无论是影视剧制作，还是广告片、电视栏目包装，甚至一些宣传片和短视频制作，都可能会涉及到抠像。抠像工具多种多样，但万变不离其宗，都是通过背景颜色的识别、清理来达到目的。本章节主要

讲述 Primatte Keyer 抠像插件的使用技巧和抠像后颜色溢出抑制。

- ①创建一个 1080P 的合成，取名“抠像”；
- ②导入抠像素材，拖拽到合成里，如图 2-39；

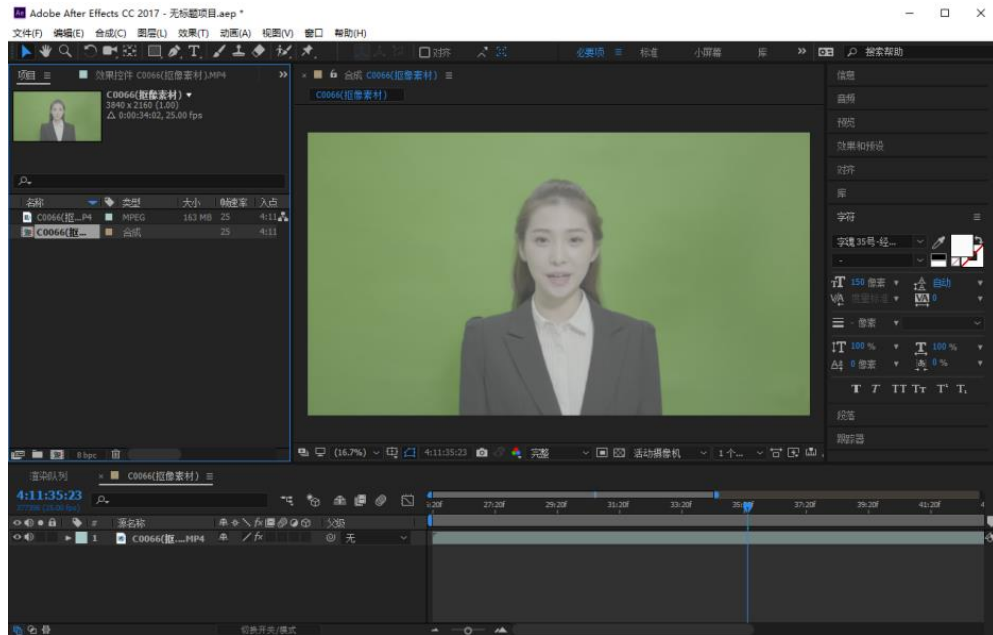


图 2-39 导入抠像素材

③这时我们发现，素材偏灰，给它添加一个曲线，调整曲线，使之颜色饱和度、对比度加强，以便于抠像，如图 2-40、2-41。

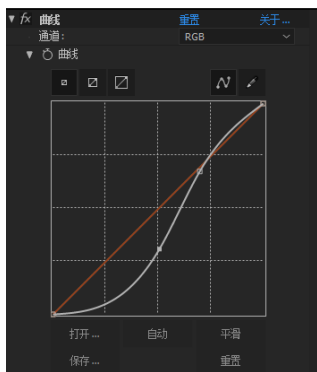


图 2-40 曲线调色



图 2-41 调色效果

④给素材添加一个 Primatte Keyer；



选取清除颜色



清理背景



清理前景

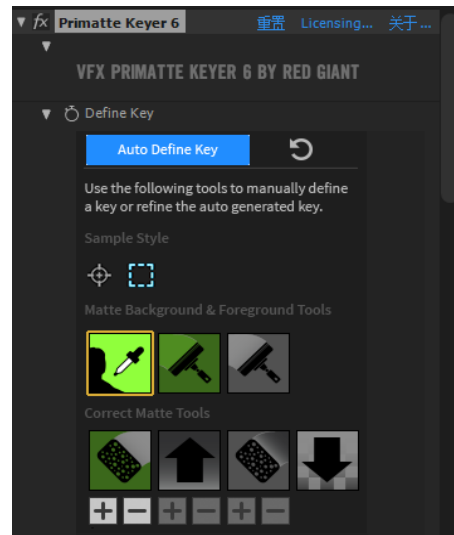
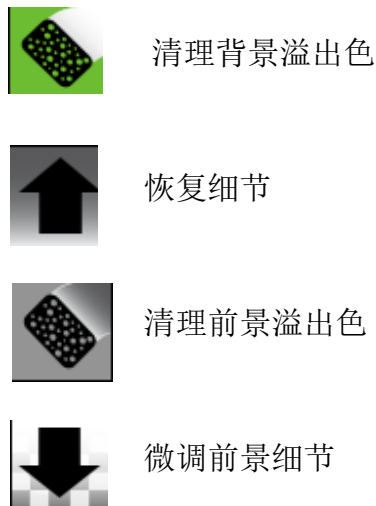




图 2-42 Primatte 抠像界面

⑤使用选取清除颜色工具，吸取背景绿色，注意颜色有深有浅，尽量吸取不深不浅部分的绿色（注意：吸取背景颜色时，有两种采样方式，一种是点采样 ，一种是面采样 ）；

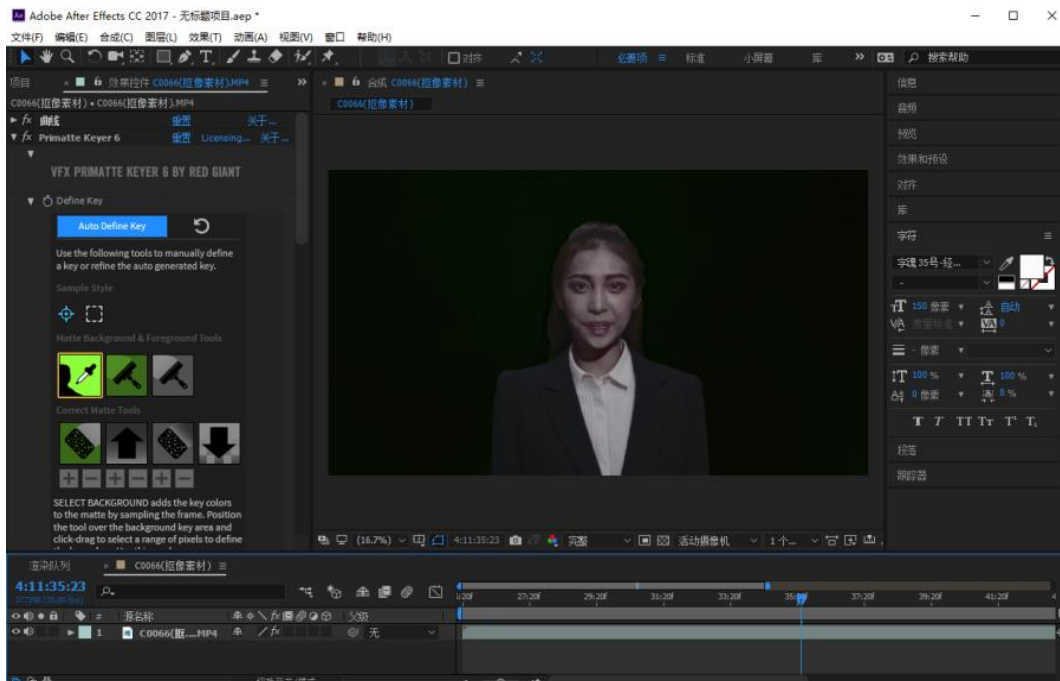


图 2-43 Primatte 吸取背景颜色

⑥如果背景抠得不干净，使用背景清理工具清理背景，直至背景完全干净（注意：可进入 Matte 通道，观察画面的 Alpha，从黑往白清理，直至背景完全变黑），如图 2-44 所示；

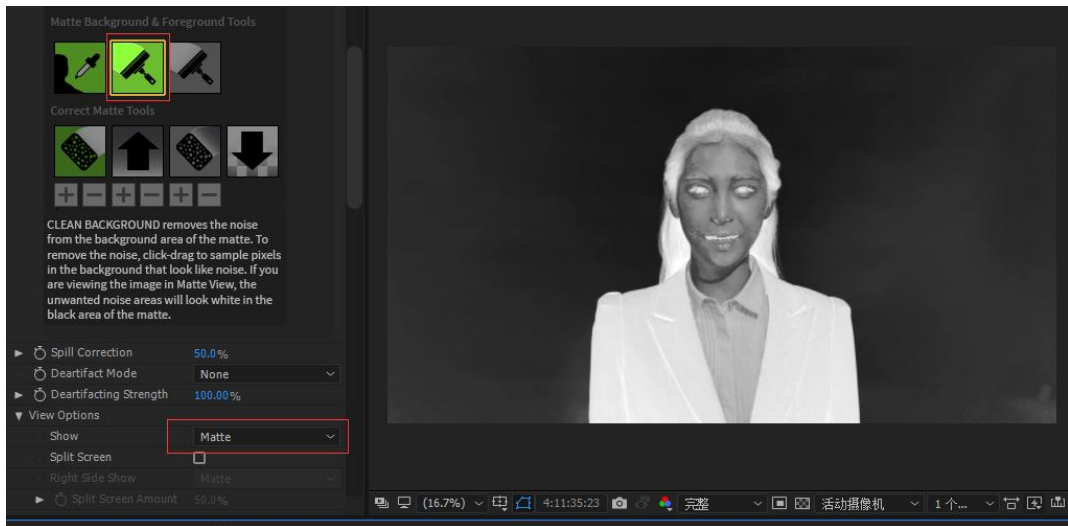


图 2-44 Primatte 背景清理

⑦人物脸部变成半透明了，这时需要清理前景，使用前景清理工具，从白往黑清理，直至人物的 matte 通道变成纯白，如图 2-45 所示，必要时可以调节下方的参数，达到更好的效果；

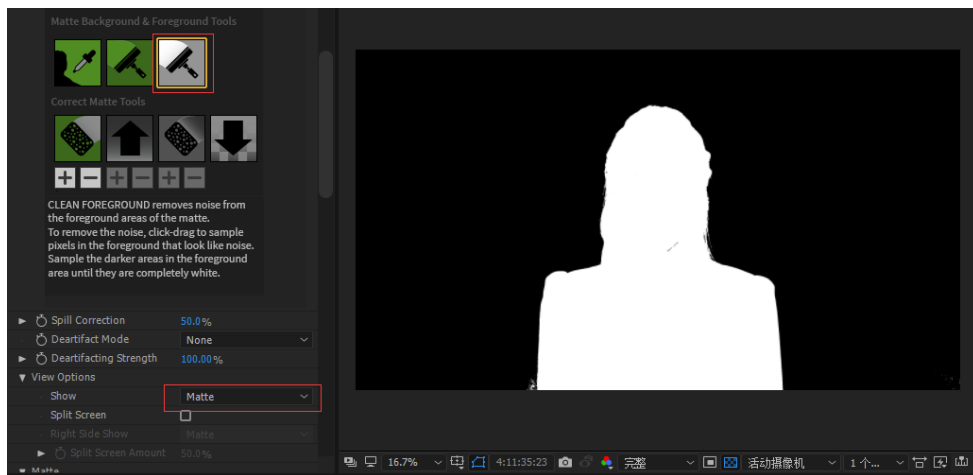


图 2-45 Primatte 前景清理

⑧回到合成通道，我们会发现人物边缘有一层绿色，如图 2-46。展开 Spill Killer，勾选 Enable，就打开了颜色抑制，如图 2-47，默认的是抑制绿色，人物边缘的绿色就去掉了。

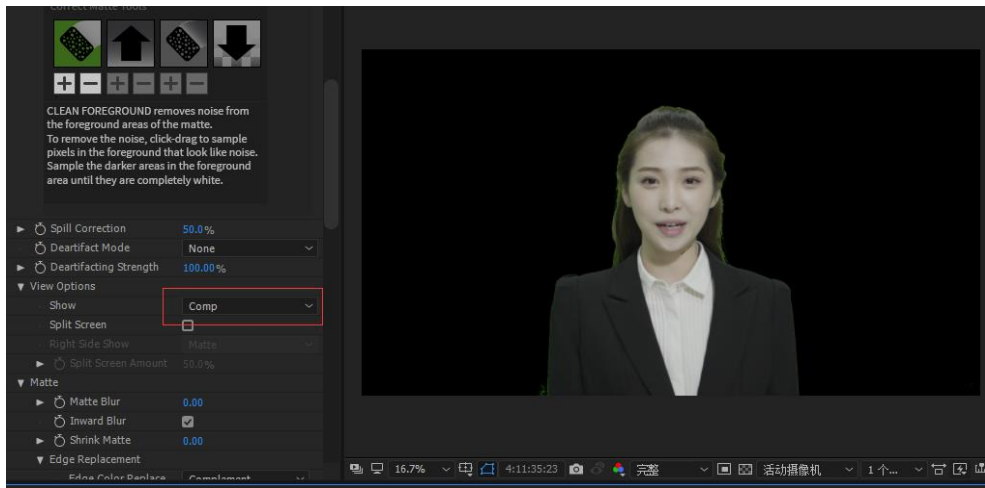


图 2-46 合成通道效果

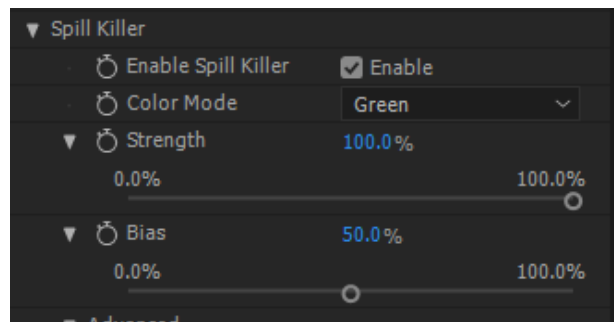


图 2-47 颜色抑制

⑨也可以添加一个抠像——高级溢出抑制器，抑制人物边缘绿色；

⑩还可以调节 Primatte Keyer 里面的 matte 参数，丰富边缘细节，如,2-48、2-49 所示。

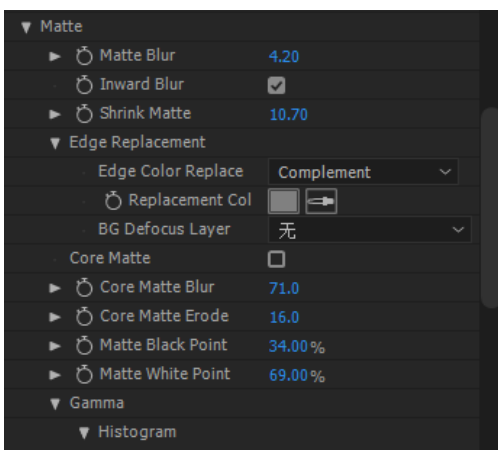


图 2-48 边缘优化

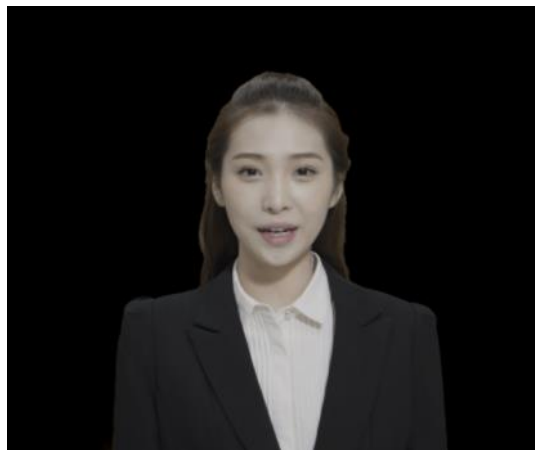


图 2-49 边缘优化效果

⑪添加一个背景，可以看到，人物已经合成到另外一个场景了，如图 2-50 所示。



图2-50 最终合成效果

(13) After Effects跟踪技术

在影视后期制作中，有时会制作一些跟踪效果。跟踪方式主要有四种：单点跟踪、两点跟踪、四角跟踪、摄像机跟踪。

单点跟踪：寻找合适的单个跟踪点，运算出镜头中某个点的运动轨迹，然后将其运动轨迹赋予给一个新物体，使之跟随那个点一起进行位置运动。尤其要注意的是，单点跟踪只记录被跟踪对象的位置变化，如果被跟踪对象发生旋转或者缩放，单点跟踪无法达到理想的效果。

两点跟踪：寻找合适的两个跟踪点，运算出镜头中两个点的运动轨迹，然后将其运动轨迹赋予给一个新物体，使之跟随被跟踪对象一起运动。两点跟踪可以同时记录被跟踪对象的位置、缩放和旋转（即角度变化），因为可以跟随物体进行多种运动变化。

四角跟踪：又叫透视边角定位，它可以计算出四个边角的位置变化，直接把属性赋予给新图层，主要适用于手机屏幕、电脑屏幕、墙壁画面、车厢等四边形的跟踪。

摄像机跟踪：又叫摄像机反求，即计算出原素材拍摄时的摄像机运动轨迹，然后创建一个一模一样的AE摄像机，然后在场景中添置物体，让物体保持和场景相同的运动。

2.3.2 软硬件准备:

1. 电脑主机硬件配置建议: i7 处理器、32G 内存、GTX1660 及以上独立显卡、硬盘 1T。

2. 软件要求:

- (1) Win7或Win10系统
- (2) Adobe Premiere CC2017及以上
- (3) Adobe After Effects CC2017及以上
- (4) Trapcode\E3D\OF插件等

2.4 项目实施过程

2.4.1 任务一: 准备工作

1. 在电脑磁盘中新建一个文件夹, 命名为“项目”, 在里面再新建一个文件夹命名为“邻系招商宣传片”, 然后在里面分别新建“拍摄”、“资料”、“音乐”、“配音”、“特效”文件夹, 也可以根据自己的偏好来命名, 使项目文件分类明确。

2. 将拍摄素材和甲方提供的资料分类存放, 便于后期查找, 如图 2-51、2-52所示。

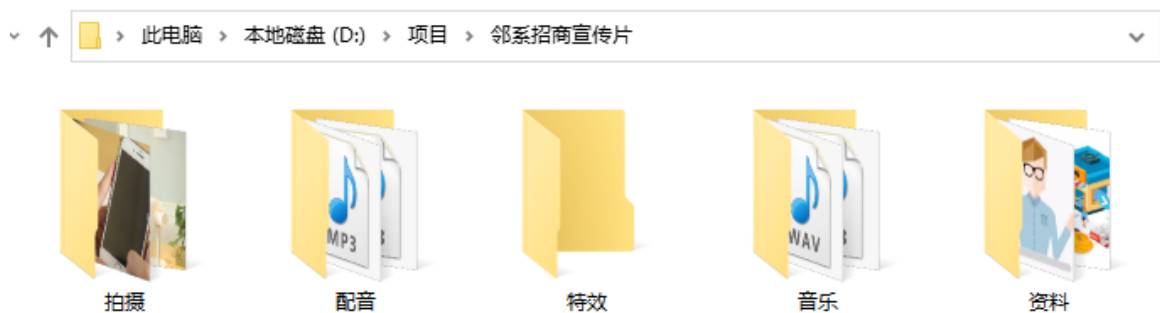


图 2-51 素材分类存放

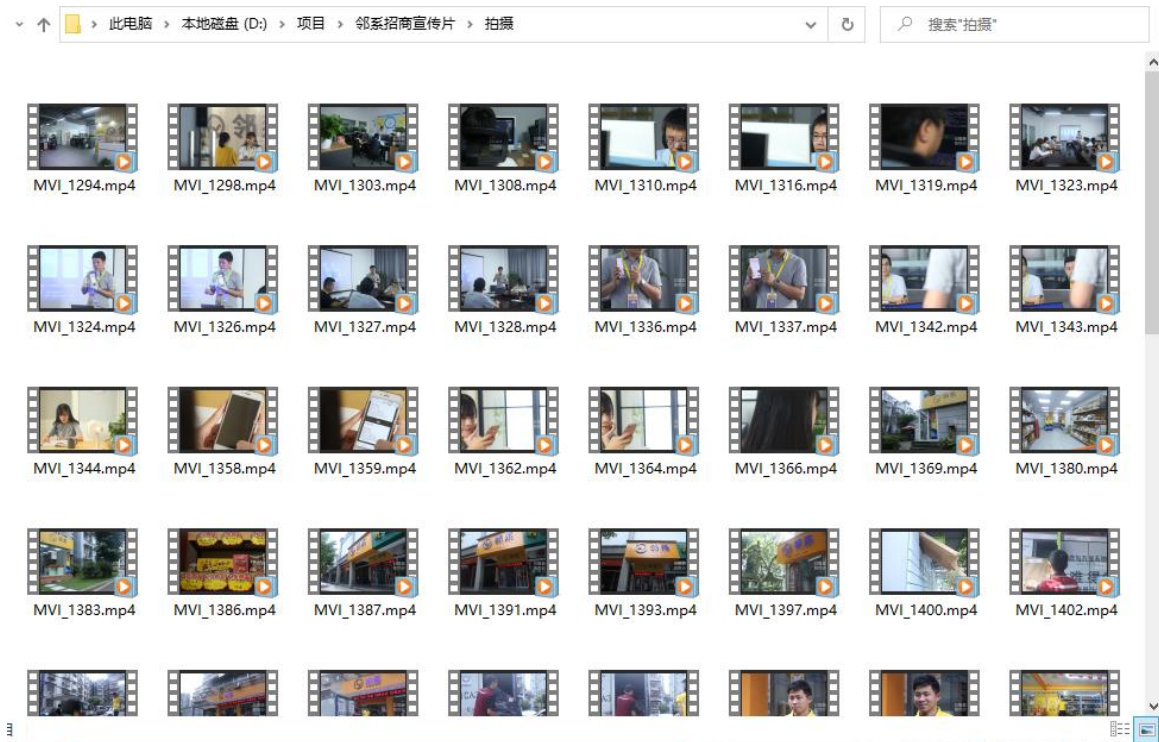


图 2-52 拍摄素材文件夹

3. 打开Premiere软件，设置项目工程路径为“邻系招商宣传片”文件夹，创建一个项目名称，并点击确定，如图 2-53 所示。

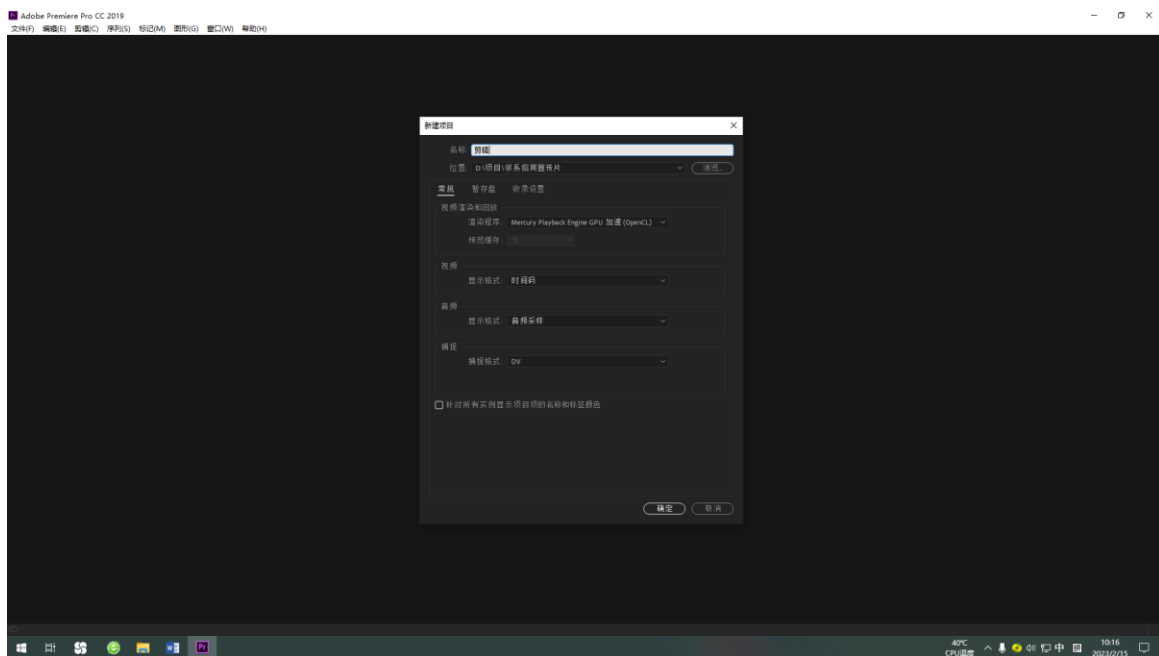


图2-53 工程设置

4. 在Premiere软件的项目窗口同样创建“拍摄”、“资料”、“音乐”、“特效”等文件夹，分别导入对应资料，如图 2-54所示。

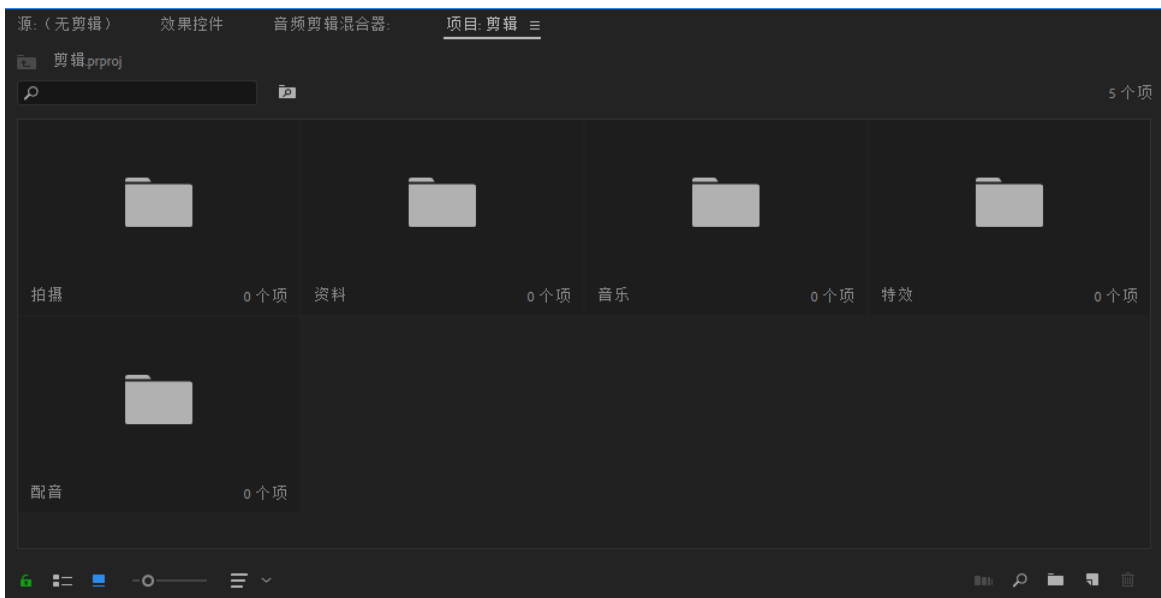


图2-54 素材分类

5. 在Premiere软件中新建一个1080P序列，根据项目要求调整时间线的视频轨道和音频轨道宽度和数量，如图 2-55、2-56所示。



图 2-55 新建序列

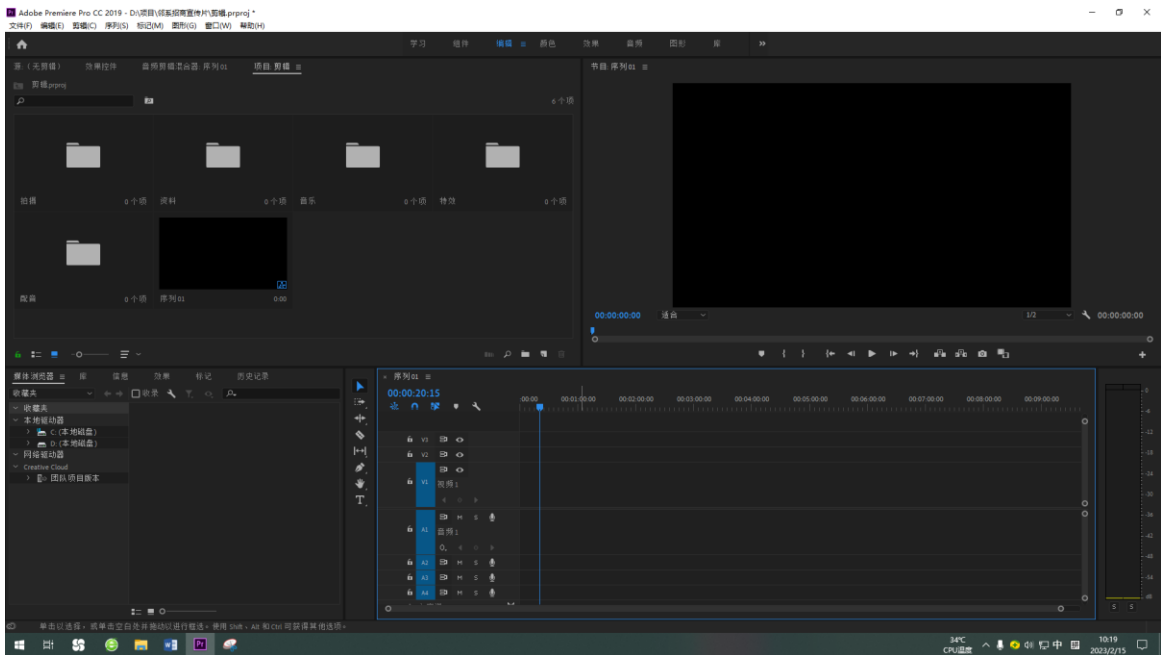


图 2-56 调整轨道和布局

2.4.2 任务二：镜头剪辑

1. 仔细阅读解说词，理清制作思路，绘制分镜头脚本，如图 2-57 所示。

11		<ul style="list-style-type: none"> ● 商务软件编程素材画面 ● SaaS 软件数字化线条特效 	—	中景	—	公司以快递包裹 saas 软件为基础，建设 60-150 平方的社区快递驿站，融合便利店或生鲜店，实现线下实体店的引流延伸，到线上软件的多维发展。	
		<ul style="list-style-type: none"> ● 实体店货柜展示（空景） ● 叠加（60-150 平方）字效 	—				
		<ul style="list-style-type: none"> ● 超市货柜+生鲜货柜素材 ● 客户人流量大 	—				大
		<ul style="list-style-type: none"> ● 用户甲与店主交流使 ● 户使用 APP 消费画面 ● “线上拼团”手机上跟踪字效 	—				中
12		<ul style="list-style-type: none"> ● 快递员配件到店 	—	远景	—	平台通过快递商城系统，为用户提供包裹管理、社区外卖、家政服务、同城跑腿等在线功能。	
		<ul style="list-style-type: none"> ● 店主使用快递商城系统 	—	特写			
13		<ul style="list-style-type: none"> ● 店主通过系统录入快件 	—	中景	—		

图2-57 分镜头脚本制作

2. 根据脚本内容，选择合适的素材片段，进行镜头的初剪，镜头的剪辑要求无晃动、无冗余，节奏鲜明，对应准确，如图 2-58所示。

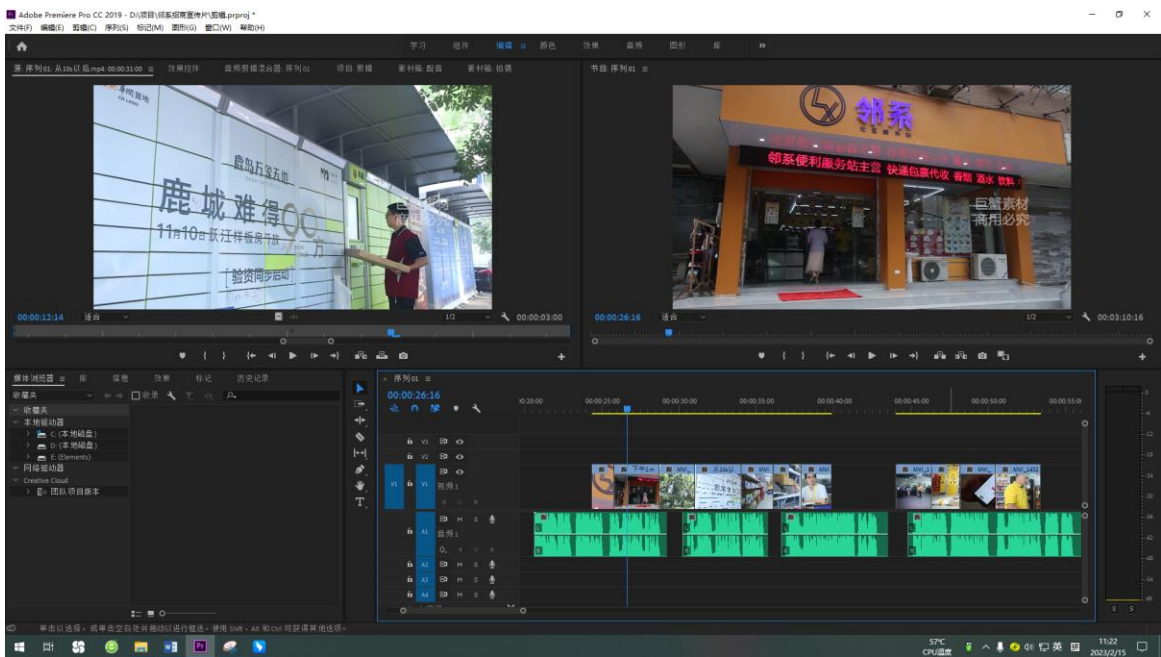


图2-58 素材初剪

3. 部分视频素材可能由于拍摄的原因，构图不够精美，可以通过【效果控件】-【运动】来进行调整，如图2-59、2-60、2-61、2-62所示。



图 2-59 原素材



图 2-60 重新构图后

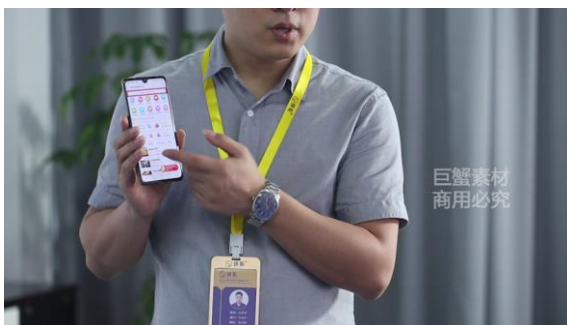


图 2-61 原素材

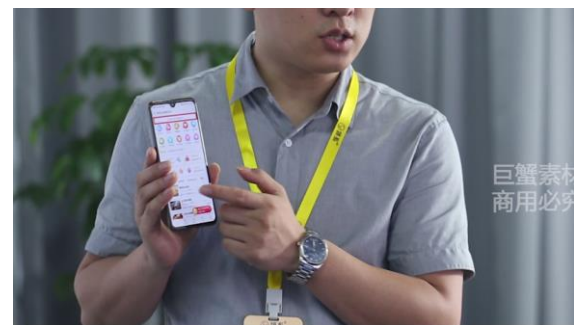


图 2-62 重新构图后

4. 部分拍摄素材可能会有抖动的情况，可以通过软件来进行稳定操作，选中轨道上的素材，依次展开【视频效果】-【扭曲】，将“变形稳定器”拖拽到素材上，软件会自动运算，对素材进行稳定化处理，如图2-63、2-64所示。



图 2-63 变形稳定器效果



图 2-64 变形稳定器自动分析

5. 需要制作特效包装的地方，可以采用标记的形式，或者文本提示的形式，方便初剪完成后的操作，如图2-65、图2-66所示。

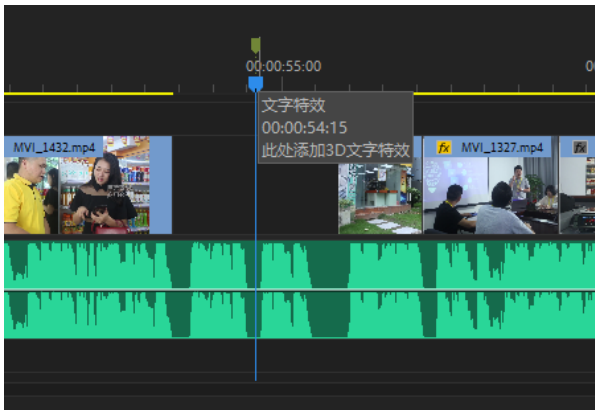


图 2-65 标记提示



图2-66 文本提示

6. 打标记的方式操作如下：将标记按钮拖拽到要记录的位置，或者在要记录的位置按M键，然后在生成的标记上点右键—编辑标记，编辑标记的名称、注释或者颜色，如图2-67、2-68所示。

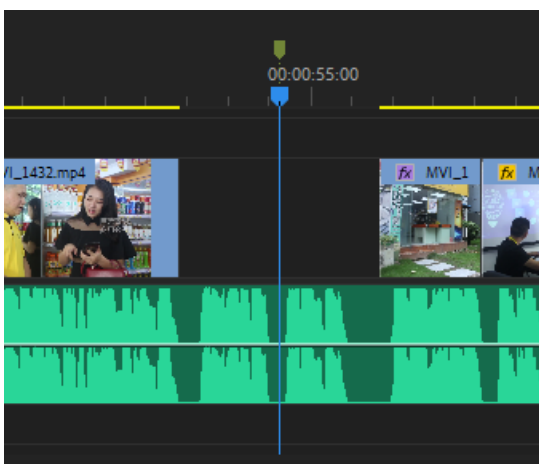


图 2-67 添加标记

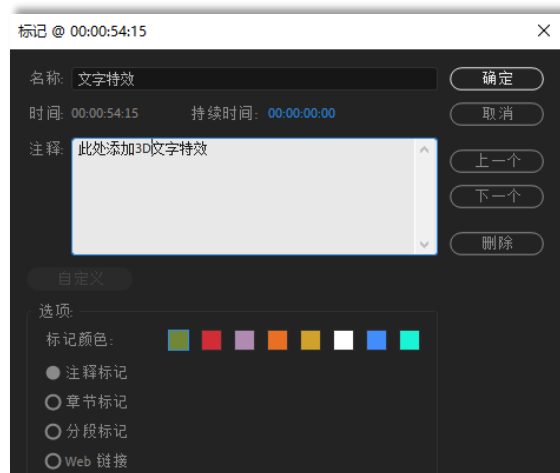


图 2-68 编辑标记

7. 文本提示的方法如下：在项目窗口新建一个标题，将标题拖拽到要做特效的位置，双击打开标题编辑器，输入说明性文字，如图2-69、2-70所示。

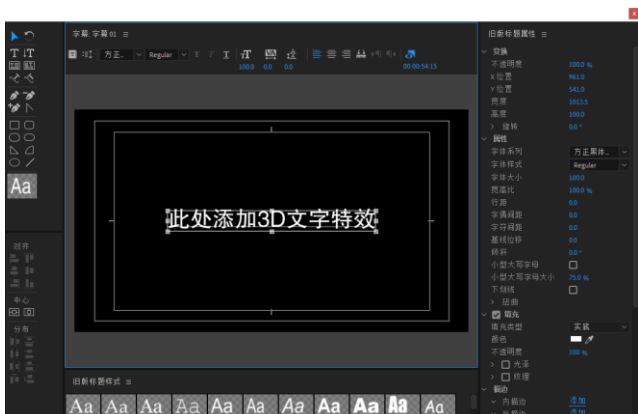


图 2-69 添加文本

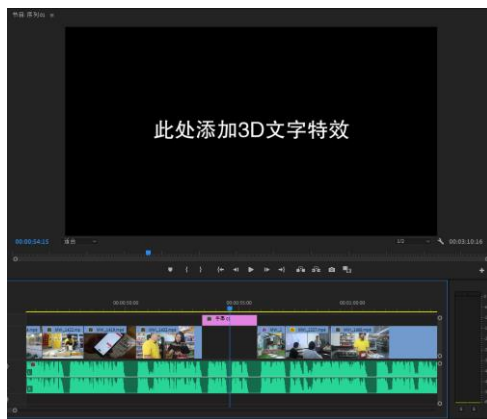


图2-70 编辑文本

8. 为了让影片画面更协调、色调统一，需要对画面进行后期调色。以下列图2-71素材为例，画面偏暗、偏绿，给它添加一个Lumetri颜色。



图2-71 10Bit颜色深度原素材

9. 首先展开“基本校正”参数，调节对比度、高光和阴影，稍微增强一点亮度和饱和度，如图2-72所示，紧接着打开RGB曲线和色相饱和度曲线，调节参数如图2-73所示，得到如图2-74所示效果。



图 2-72 一级调色参数

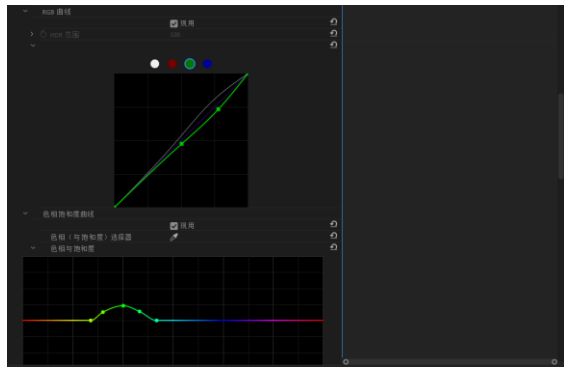


图2-73 一级调色效果



图2-74 一级调色效果

10. 观察画面，高光过曝，暗部偏蓝，打开色轮继续修正参数如图2-75所示，得到最终效果如图2-76所示。



图 2-75 二级调色（曲线调节）



图2-76 曲线调节效果

11. 此外还可以通过“HSL辅助”来调整局部颜色，让画面具有物联网时代的科技感。

12. 使用类似的方法分别对其他画面进行颜色调节，让整个影片色调统一，视觉统一。调节参数根据不同的画面有所不同，不必千篇一律。

13. 使用字幕工具给影片添加旁白字幕，位于屏幕下方固定位置，如图2-77所示。



图2-77 字幕编辑窗口

14. 整个影片的剪辑需要做到与旁白紧密对应，有些画面既没有拍摄素材也无法制作包装特效，需要通过网络寻找相关素材，进而达到镜头与解说的契合，如图2-78、2-79所示。

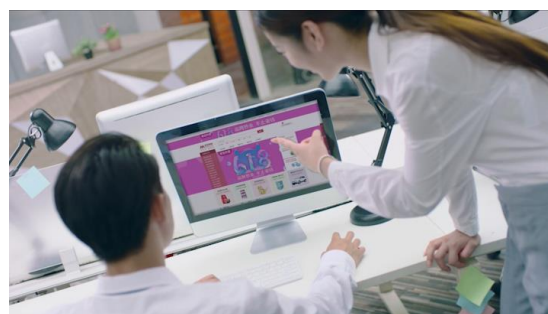


图2-78 网络素材

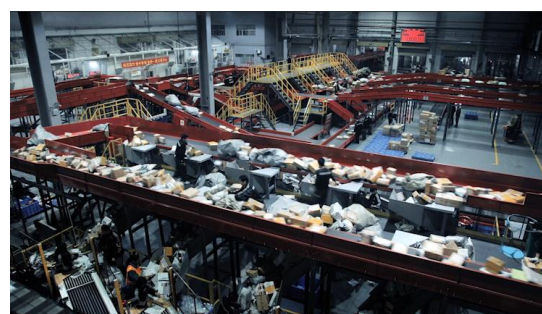


图2-79 网络素材

2.4.3 任务三：特效包装

在该项目的制作当中，需要根据需要制作一些特效包装，既可以更形象的展示时代背景、产品、服务、数据，又可以增加画面的观赏性，使观众看起来热血沸腾，萌生投资意愿。大致归纳下，《邻系招商宣传片》需要制作的特效包装主要包括数据字效、派送难题分屏画面、实体店铺萎缩图片包装、社区商圈市场3D字效、画面数据跟踪、手机屏幕跟踪、证书包装、邻系城市合伙人图片包装、线上商城包装、保姆式服务包装、数据柱状图、片尾，以及其他一些特效包装。现在以邻系城市合伙人包装、片尾为例，逐一讲解制作方法。

“邻系城市合伙人”包装步骤：

1. 打开After Effects，新建一个合成，创建一个灰色图层，然后创建一个白色图层，通过遮罩绘制，制作渐变效果如图2-80所示。

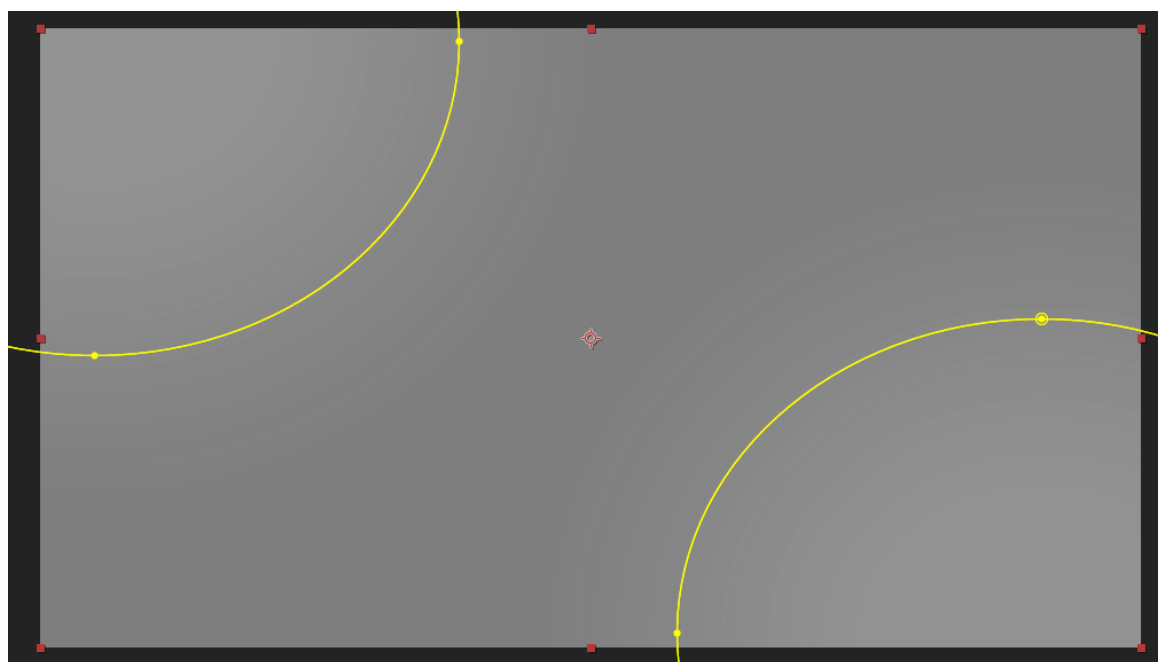


图2-80 渐变背景制作

2. 再新建一个合成命名为” Glass”，导入刚才创建的渐变合成，转为3D图层，并旋转轴向拼接出立方体效果，如图2-81所示。

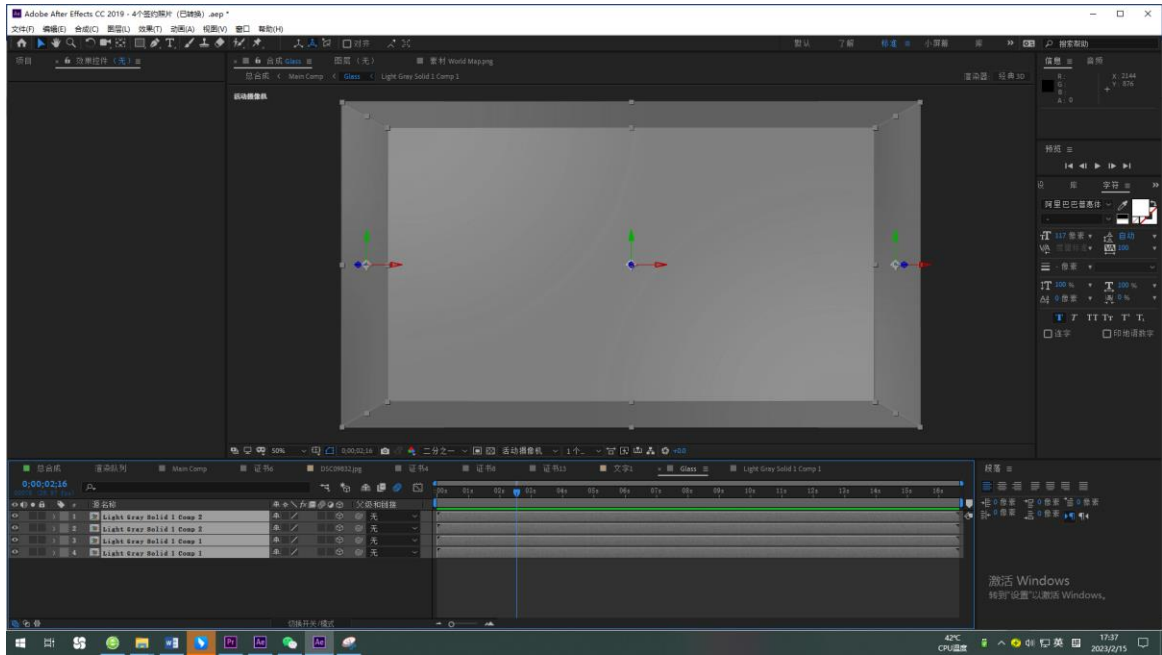


图2-81 立方体拼接效果

3. 新建一个合成，导入刚才的Glass合成，转变为3D图层，并传递Glass内部的三维信息，复制数份Glass合成，调整大小并随机摆放，如图2-82所示。



图2-82 立方体摆放效果

4. 导入四张需要展示的城市合伙人照片，分别放置在四个立体框框内部，形成镶嵌的效果，如图2-83所示。

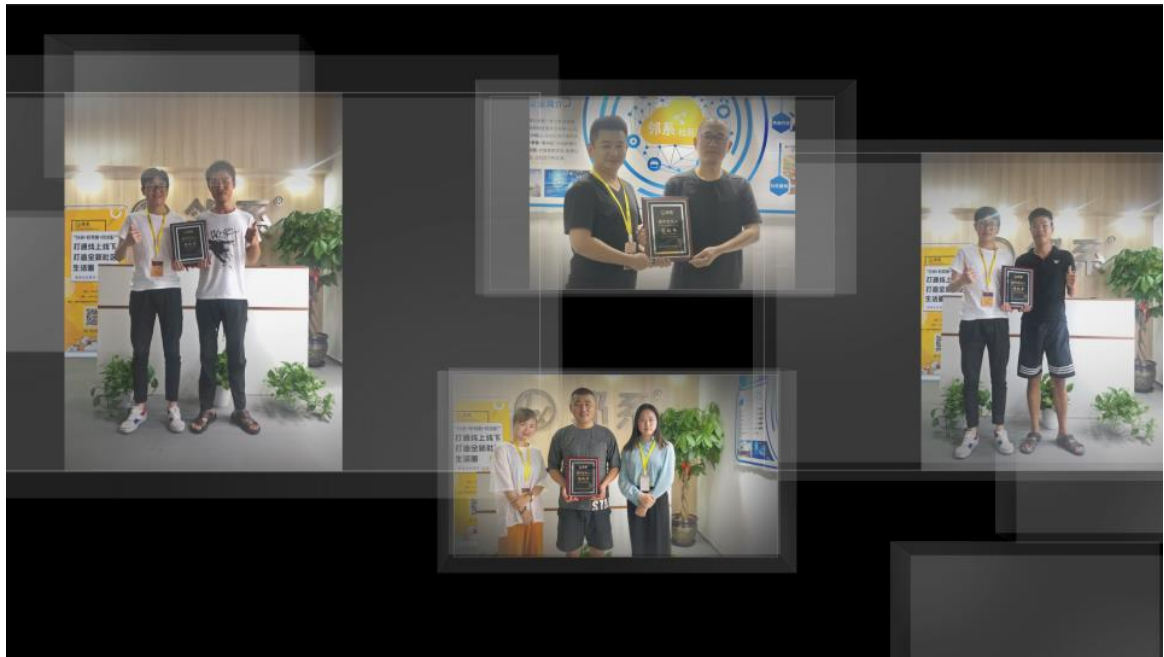


图2-83 立方体与照片合成

5. 导入素材“Fractal glow.mov”，添加到画面当中，并添加地图元素等，丰富画面效果，如图2-84所示。

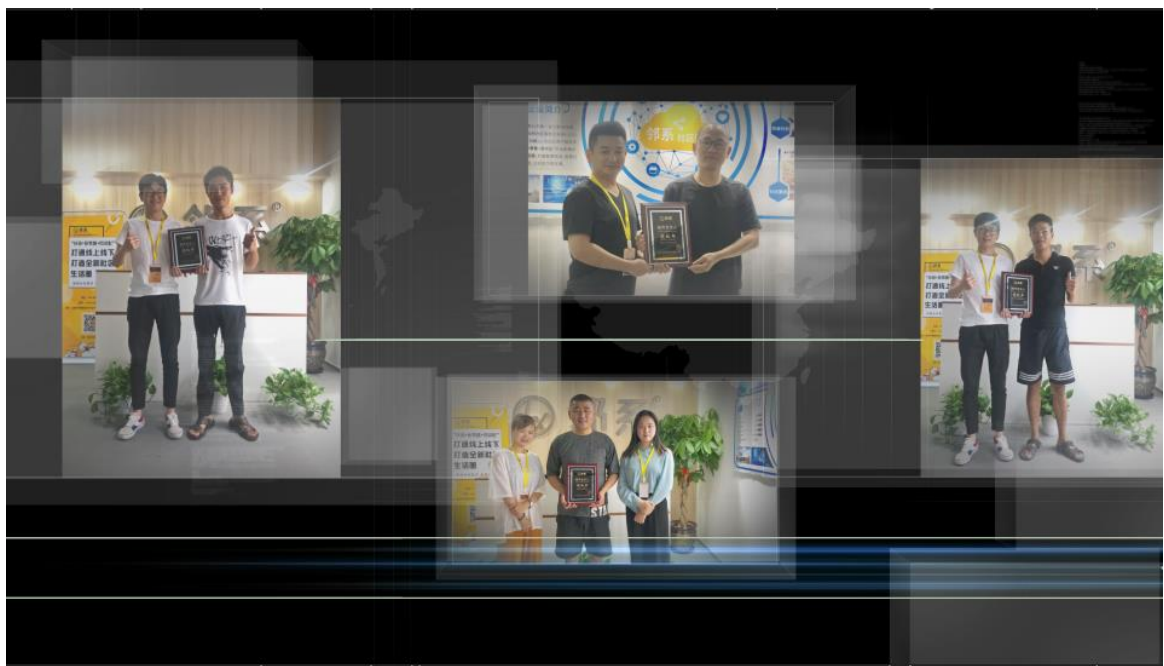


图2-84 添加辅助元素

6. 新建黑色层，在左上角和右下角添加镜头光晕，并修改为蓝色，叠加到画面上，如图2-85所示。



图2-85 添加光效

7. 建立35mm摄像机，调整摄像机角度，并对画面进行颜色调整，让画面更好看，效果如图2-86、2-87所示。

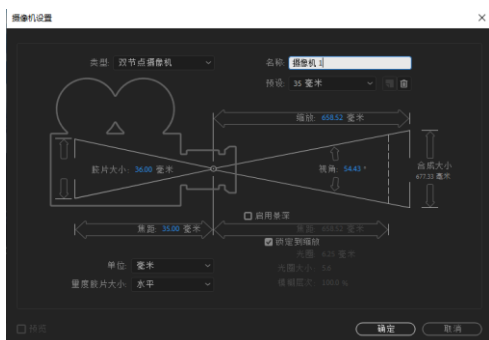


图2-86 创立摄像机



图2-87 修改摄像机角度

8. 添加其他创意小元素，对画面进行颜色调整，并添加“邻系城市合伙人”文字，最终效果如图2-88所示。



图2-88 最终合成效果

9. 制作摄像机动画，动画可以自由发挥，可以镜头缓慢推进，也可以缓慢旋转，让镜头活起来。

片尾制作步骤：

1. 打开After Effects，新建一个合成命名为“LOGO排版”，导入邻系LOGO，并从解说词里摘录文字“让社区万物互联，生活更加便利”进行输入，修改为楷体或其他合适的字体，进行排版，如图2-89所示。



图2-89 LOGO和文字排版

2. 再新建一个合成，命名为“环境”，导入素材“studio_reflection”，并添加动态拼贴效果，通过关键帧制作成流动的环境纹理，如图2-90所示。

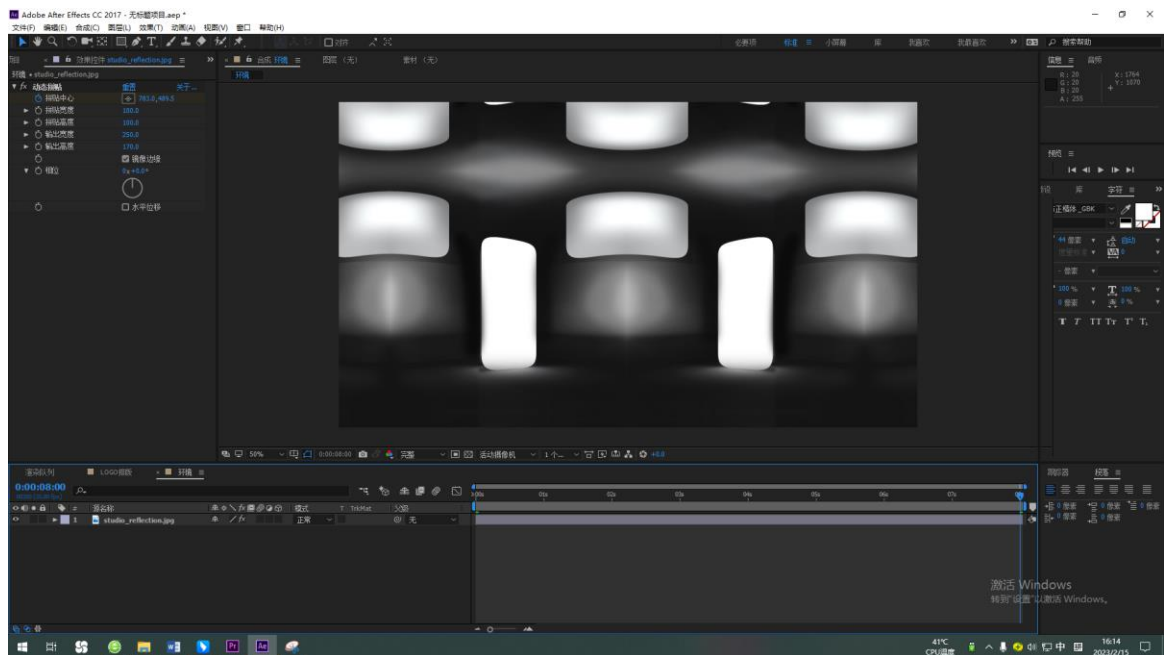


图2-90 流动的环境纹理

3. 再次新建一个合成命名为“落版文字”，将“环境”和“LOGO排版”拖拽进来，如图2-91所示。

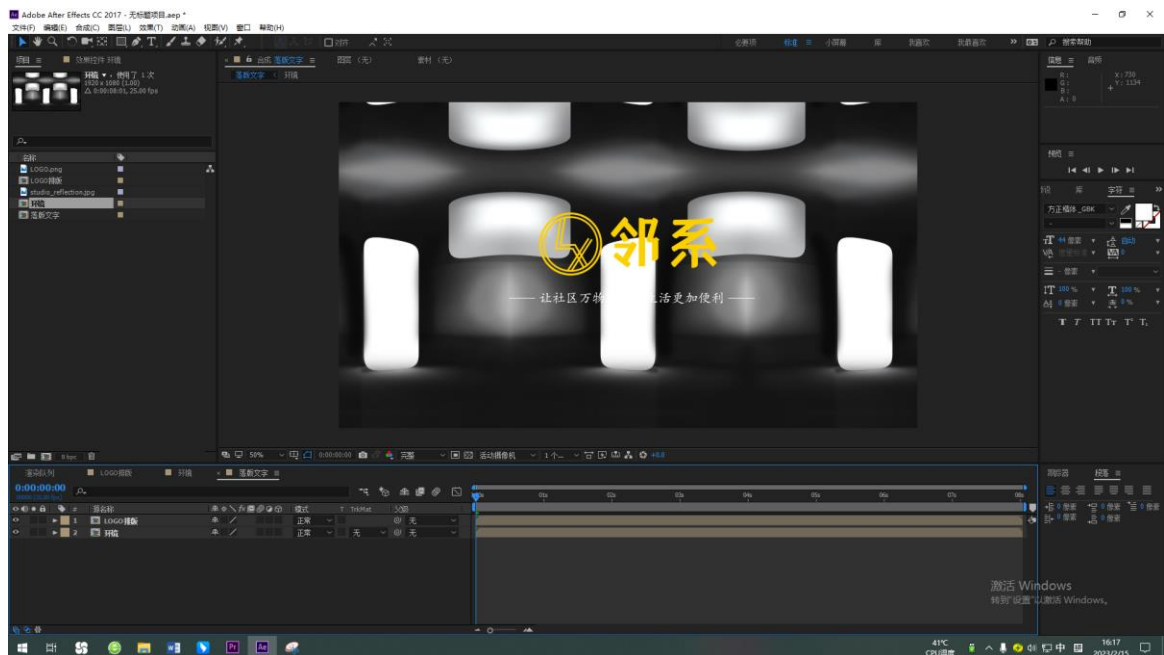


图2-91 落版画面的合成

4. 关闭“LOGO排版”显示，给“环境”添加一个CC Blobylize特效，调节参数如图2-92所示。

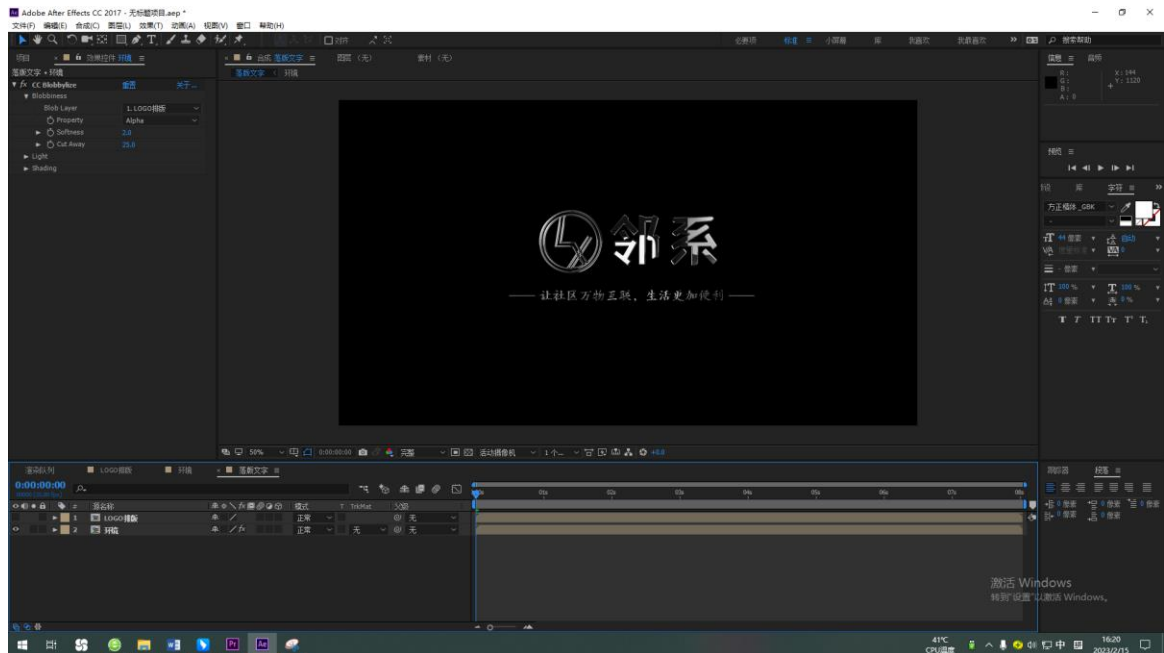


图2-92 CC Blobylize效果与参数

5. 再给环境纹理添加一个CC Glass特效，调节参数如图2-93所示。

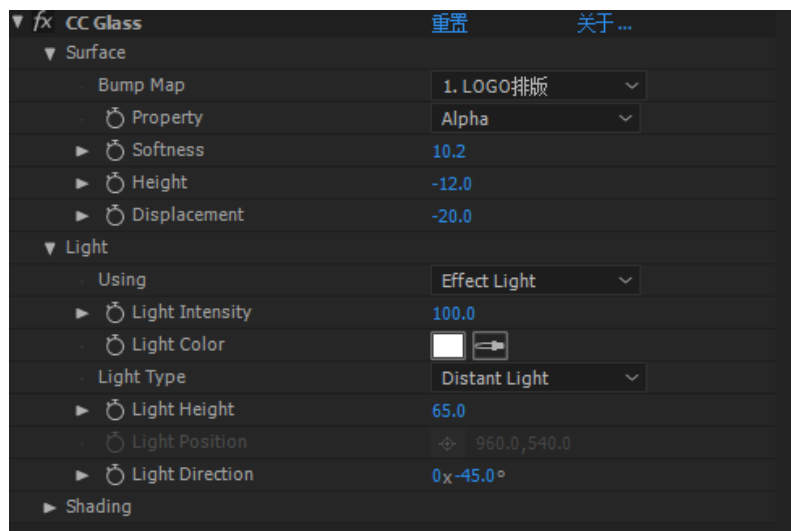


图2-93 CC Glass特效与参数

6. 接着给文字进行着色，考虑到招商宣传片跟财富有关，将其着色成金色调，如图2-94所示。



图2-94 着色效果

7. 新建一个合成，取名为“总合成”，将制作好的落版效果拖入总合成，再导入“火龙”素材，放置在文字下方，如图2-95所示。

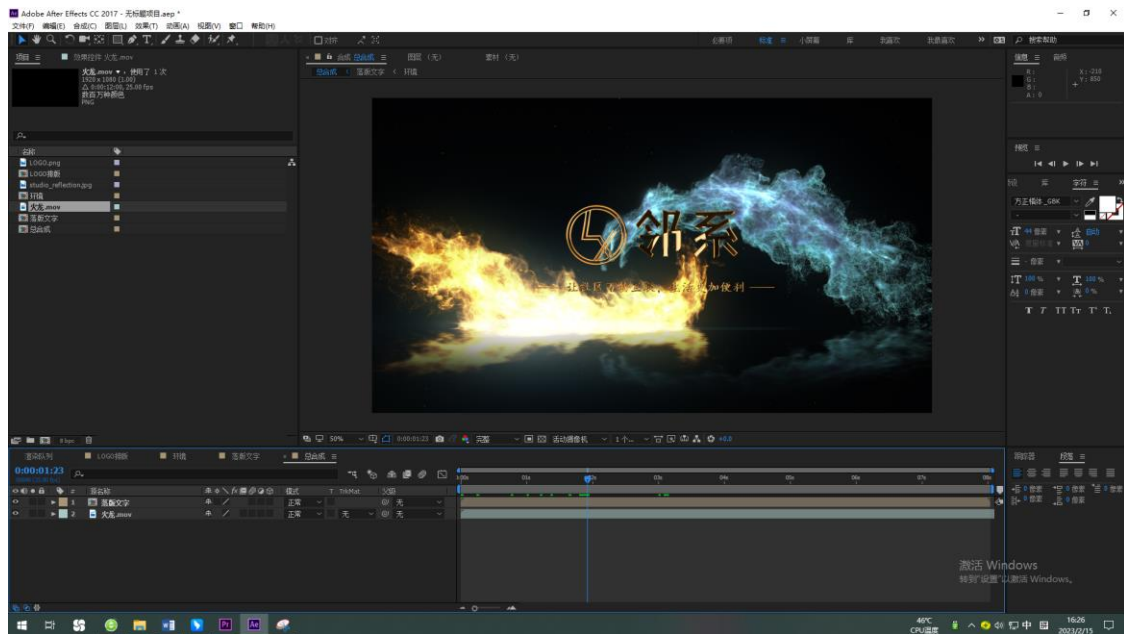


图2-95 文字与背景合成

8. 调整火龙的颜色，将其着色成金黄色，如图2-96所示。



图2-96 火龙着色效果

9. 现在制作粒子效果，新建一个合成命名为“粒子”，添加一个 Particular粒子预置效果如图2-97所示。

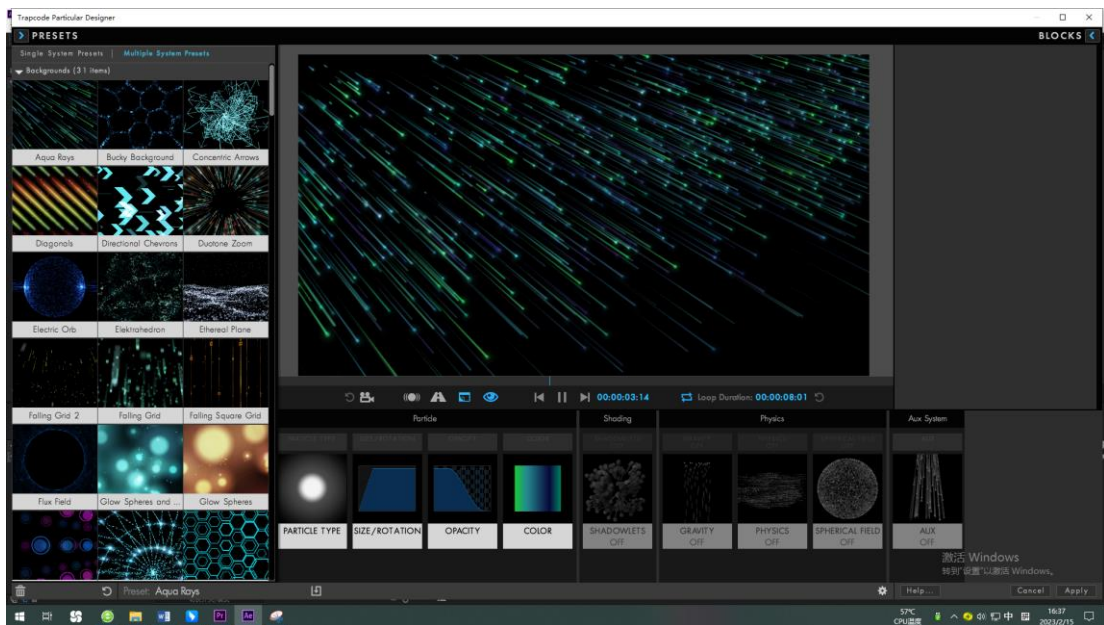


图2-97 Particular预置粒子效果

10. 减少粒子数量，更改粒子发射方向、粒子颜色，粒子颜色从黄色到橙色衰减，如图2-98所示。

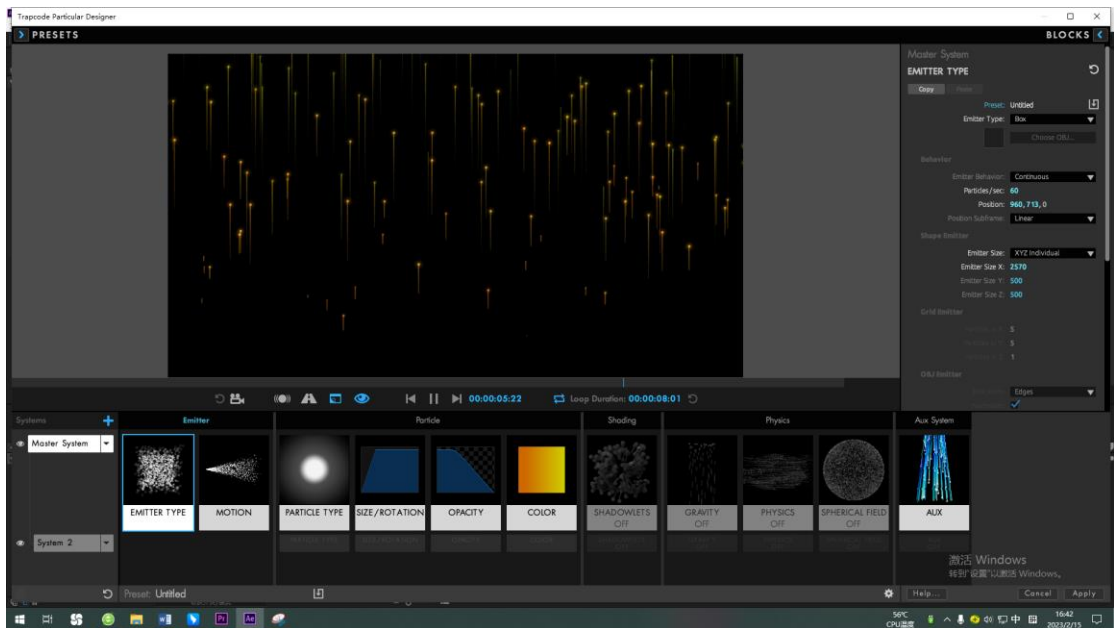


图2-98 Particular粒子修改

11. 新建一个纯黑色，添加OF光效，再给整体添加一个辉光效果，效果如图2-99所示。



图2-99 添加辉光和OF光效

12. 将制作好的粒子背景添加到之前合成的画面最下层，可以根据画面美观度调整一些细节，得到最终的片尾效果如图2-100所示。



图2-100 片尾最终效果

结语：其他特效包装制作方法类似，在此就不一一赘述。

2.4.4 任务四：配音配乐

配音配乐的内容包括旁白、音乐、音效三个部分，现在分别对它们进行添加和剪辑工作。

1. 将旁白的空白部分剪掉，段落之间剪断稍微分开，使段落与段落之间稍微有点停顿，增加呼吸空间，如图1-101所示。

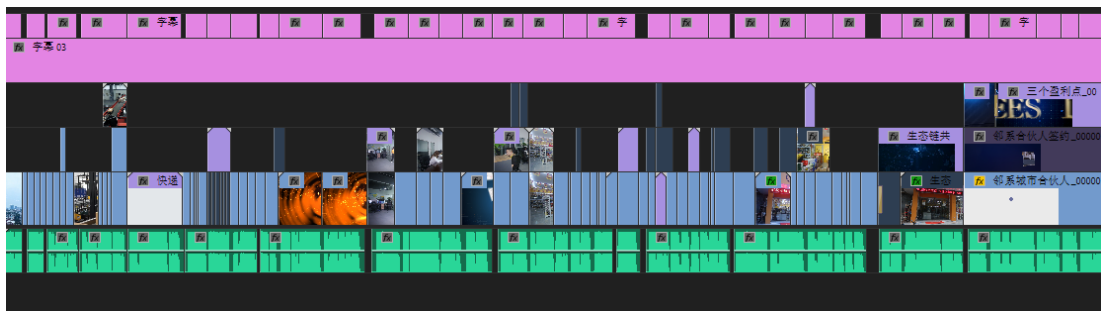


图 2-101 旁白剪辑

2. 选择合适的音乐，对影片进行配乐，注意音乐要激情澎湃，富有活力，能够感染人，不同的段落之间音乐有所转换，整体上抑扬顿挫、有起有落，如图2-102所示。

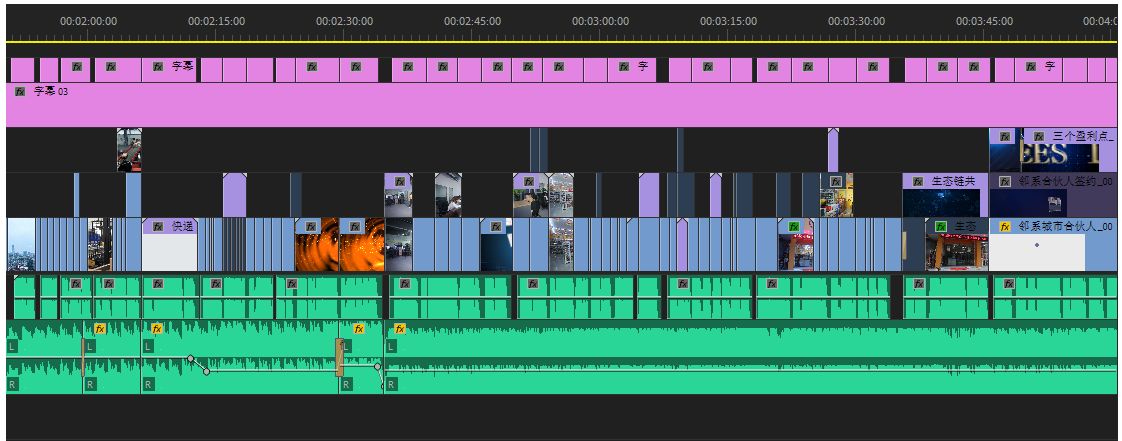


图 2-102 音乐剪辑

3. 音乐的衔接一定要做好，音乐与音乐之间进行淡化衔接，音乐结尾进行淡出，如图2-103所示。

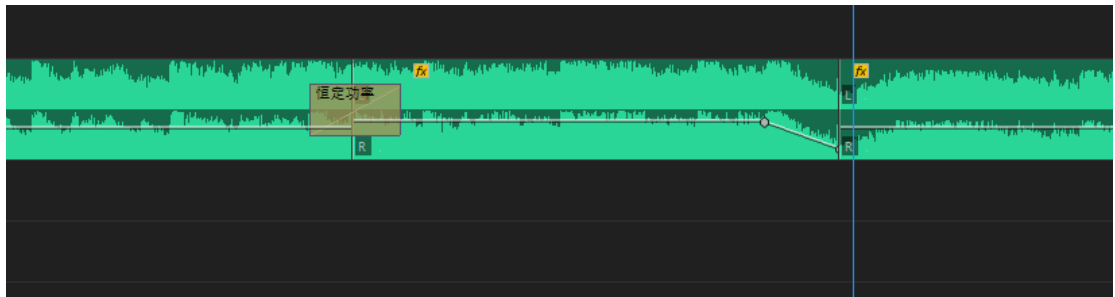


图 2-103 音乐衔接与淡出

4. 在适当的位置添加音效，丰富听觉效果，例如入库系统音、科技音、呼啸而过的声音等，如图2-104所示。

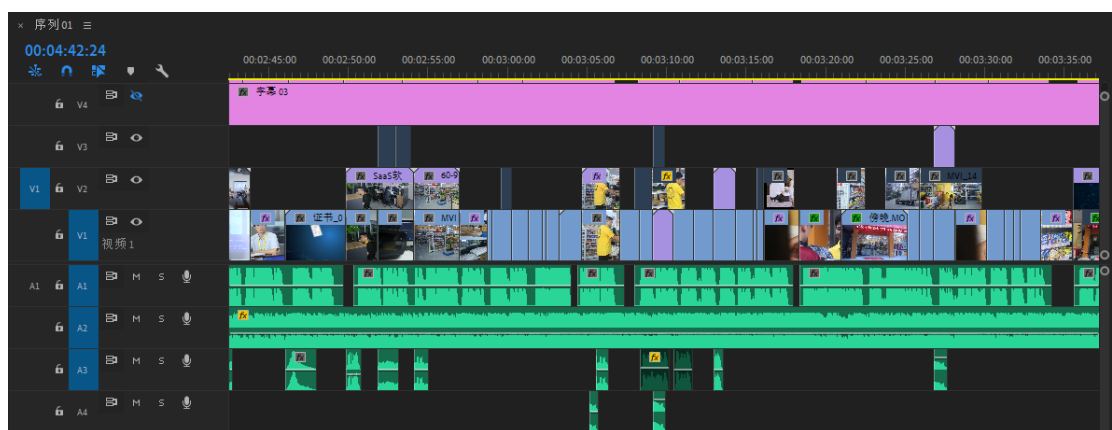


图 2-104 添加音效

5. 配音配乐制作完毕后，检查整个影片，进行修改完善，满意后，打好入点和出点，进行渲染设置。设置格式为H.264，目标比特率为6Mbps，最大比特

率为12Mbps, 设置好文件名和输出路径, 点“导出”即可, 如图2-105所示。



图2-105 渲染输出设置

2.5 注意事项

2.5.1 剪辑思维

1. 注意工程的分辨率和帧速率;
2. 注意镜头的组接方式和前后逻辑;
3. 注意画面与声音的对应;
4. 注意画面颜色的协调统一;
5. 注意整体的剪辑节奏, 朝气蓬勃, 抑扬顿挫。

2.5.2 项目结合知识点学习

1. 熟练Premiere和After Effects软件的操作技能, 以及软件的协同能力;
2. 加强脚本的理解能力, 能够在脑海中形成一个整体的构架, 并制作出相应的分镜头脚本;
3. 对画面颜色、镜头语言、音乐节奏能够有一个很好的把控;
4. 能够充分利用网络资源。

2.6 巩固与拓展

2.6.1 完成项目后期制作

1. 在规定时间内24课时内完成项目后期制作初稿，影片整体结构和风格要甲方各项要求；

2. 不足之处由甲方提出修改意见，认真按要求修改完善；

3. 自我监测知识点掌握情况，及时巩固总结。

2.6.2 课后完成拓展练习

1. 根据所提供的素材，自我完成宣传片《中成能源》的制作；

2. 回顾《邻系招商宣传片》的制作过程，进行自我评定，并修改完善。