

角色特效制作——伤口愈合

学习内容

1. 制作伤痕合成；
2. 制作划痕动画合成；
3. 制作总合成。

能力目标

能运用通道和蒙板进行画面合成与动画制作。

专业知识目标

掌握简易阻塞特效参数设置及使用方法；伤痕的消失与显现。

学习重点

1. 利用通道完成素材处理；
2. 图层混合模式的应用；
3. 遮罩绘制、属性设置；
4. 曲线特效的应用；
5. 简易阻塞特效的应用。

3.1 任务引入

本案例属于简单的合成特效。合成特效是指将各种实拍元素、三维模型或绘制的图像真实而自然地组合到一起，以形成和谐画面的方法和技巧。合成特效通常会在原有的画面中加入不存在的元素，或者将原画面中的元素去掉，或者用新的内容代替，从而形成理想的画面。

3.2 任务分析

脸上伤痕愈合的恐怖镜头的制作，能让学生了解动漫后期合成的工作内容。本案例效果逼真，能够带给观众视觉上的真实感和震撼。

3.3 任务实施

本案例主要学习简易阻塞特效、曲线特效的应用及通道模式的使用。通过本案例的制作,学生将掌握 AE 中基本工具的使用、简单特效的应用,从而了解关键帧动画。

3.3.1 制作伤痕合成

(1) 执行菜单栏中的图像“合成”|“新建合成组”命令,或按 Ctrl+N 键,在弹出的“图像合成设置”对话框中命名“合成组名称”为“伤痕”,宽度为 680px、高度为 850px,持续时间为 0:00:05:00 秒,如图 3.1 所示。设置完成后单击“确定”按钮。



图 3.1 “图像合成设置”对话框

(2) 执行菜单栏中的“文件”|“导入”|“文件”命令,打开“导入文件”对话框,选择“第三章 伤口愈合\人物素材.jpg,划痕.jpg”素材,如图 3.2 所示。单击“打开”按钮,“人物素材.jpg,划痕.jpg”素材将导入项目面板中。

(3) 执行菜单栏中的“图层”|“新建”|“固态层”命令,打开“固态层设置”对话框,设置名称为“蒙板 1”、宽度为 300px、高度为 300px、颜色为黑色,如图 3.3 所示。画面效果如图 3.4 所示(单击“合成”窗口底部的“透明栅格开关”后)。

(4) 选中“蒙板 1”层。选择工具栏中的“钢笔工具”,在“伤痕”合成中绘制闭合蒙板,如图 3.5 所示。

(5) 按 S 键展开固态层的缩放属性,设置缩放比例为 85.0%;按 P 键展开位置属性,设置位置数值为(350.0,418.0),如图 3.6 所示。



图 3.2 导入素材



图 3.3 固态层设置

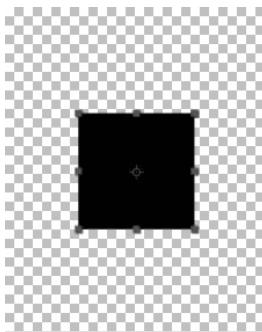


图 3.4 绘制蒙板

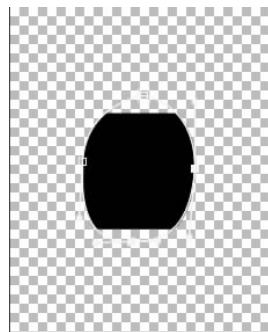


图 3.5 绘制蒙板



图 3.6 参数设置

(6) 在“项目”面板中选择“划痕.jpg”素材,将其拖到“伤痕”合成的“时间线”面板中,如图 3.7 所示。



图 3.7 导入素材

(7) 选中“划痕”层,按 P 键展开位置属性,设置位置数值为(340.0,425.0),如图 3.8 所示。



图 3.8 参数设置

(8) 选中“蒙板 1”层,设置该层的轨道蒙板为亮度反转蒙板“划痕.jpg”,如图 3.9 所示。其效果如图 3.10 所示。

(9) 选中“划痕”层。在“效果和预置”面板中展开色彩校正特效组,双击“曲线”特效,如图 3.11 所示。默认曲线形状如图 3.12 所示。

(10) 在“特效控制台”面板中调整曲线形状,如图 3.13 所示。此时画面效果如图 3.14 所示。



图 3.9 层设置

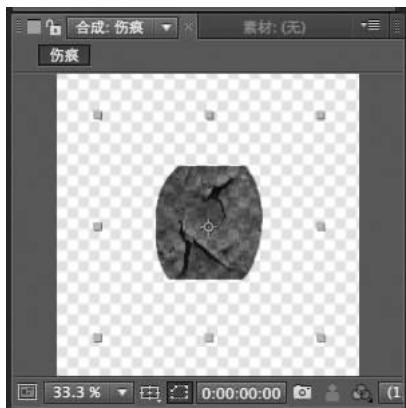


图 3.10 效果图



图 3.11 添加曲线特效

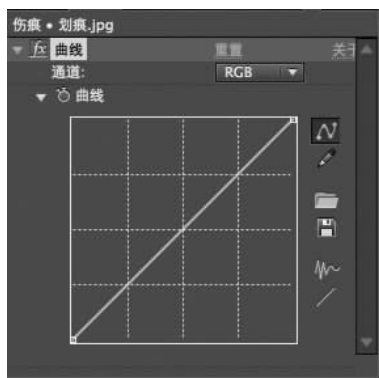


图 3.12 曲线效果

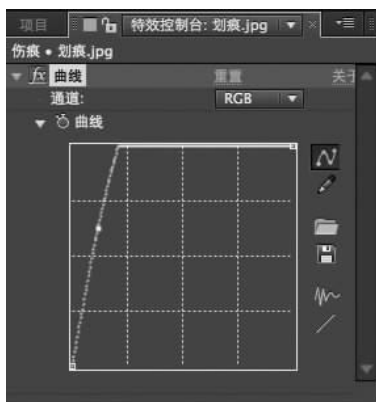


图 3.13 调整曲线形状



图 3.14 效果图

应用拓展

Curves(曲线): 用于调整图像的色调曲线,从而改变图像的色调。Channel 通道下拉列表中给出了四种调节方式(Red、Green、Blue 和 Alpha 通道)。其中:

 (曲线工具): 可以在曲线上添加控制点, 只要将其控制点拖离坐标区外即可。

 (铅笔工具): 可以在坐标区域内随意绘制一条曲线。

 (打开工具): 打开存储好的曲线文件。

 (存储工具): 将调节好的曲线存储为 .amp 或 .acv 格式。

 (平滑工具): 可以将坐标区域内的曲线变得平滑。

 (直线工具): 可以将坐标区域内的曲线变为直线。

(11) 执行菜单栏中的“图层”|“新建”|“固态层”命令, 打开“固态层设置”对话框, 设置名称为“蒙板 2”、宽度数值为 300px、高度数值为 300px、颜色为黑色, 如图 3.15 所示。画面效果如图 3.16 所示。



图 3.15 固态层设置

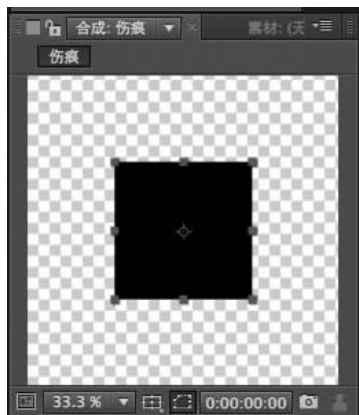


图 3.16 绘制蒙板

(12) 选中“蒙板 2”层。选择工具栏中的钢笔工具, 在“划痕”合成中绘制闭合蒙板, 如图 3.17 所示。

(13) 按 S 键展开“缩放”属性, 设置“缩放”数值为 85.0; 按 P 键展开“位置”属性, 设置“位置”数值为 (304.0, 423.0); 按 R 键展开“旋转”属性, 设置“旋转”数值为 (0x + 244.0°), 如图 3.18 所示。

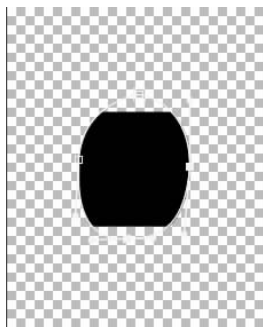


图 3.17 绘制蒙板



图 3.18 参数设置

(14) 在“项目”面板中再次选择“划痕.jpg”素材,将其拖动到“伤痕”合成的“时间线”面板中,按 Enter 键,重新命名为“划痕 2”,如图 3.19 所示。



图 3.19 图层设置

(15) 选中“划痕 2”层,按 P 键展开“位置”属性,设置“位置”数值为(312.0,415.0);按 R 键展开“旋转”属性,设置“旋转”数值为(0x +244.0°),如图 3.20 所示。



图 3.20 参数设置

(16) 选中“蒙板 2”层,设置该层的跟踪模式为亮度反转蒙板“划痕 2”,如图 3.21 所示,效果如图 3.22 所示。



图 3.21 图层设置

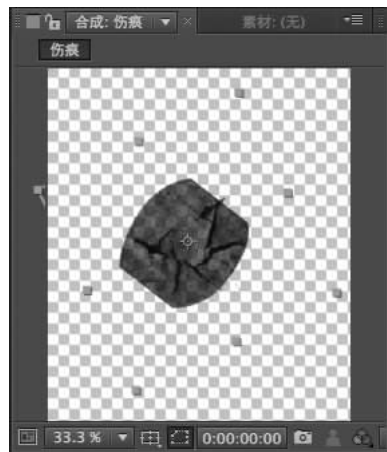


图 3.22 效果图

(17) 选中“划痕 2”层,在“效果和预置”面板中展开色彩校正特效组,双击“曲线”特效,如图 3.23 所示。默认曲线形状如图 3.24 所示。



图 3.23 添加曲线

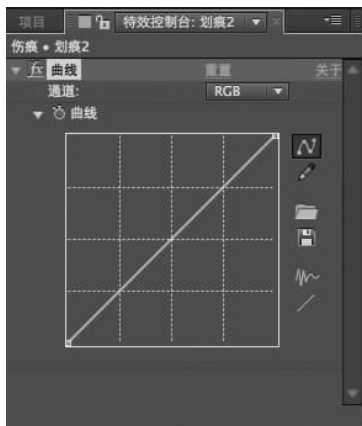


图 3.24 曲线形状

(18) 在“特效控制台”面板中调整曲线形状,如图 3.25 所示。此时画面效果如图 3.26 所示。

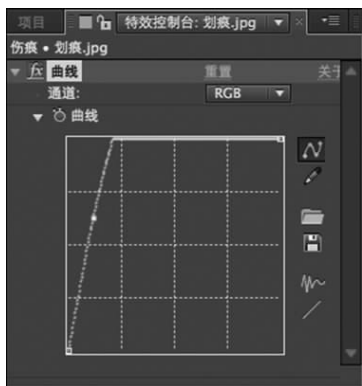


图 3.25 曲线形状

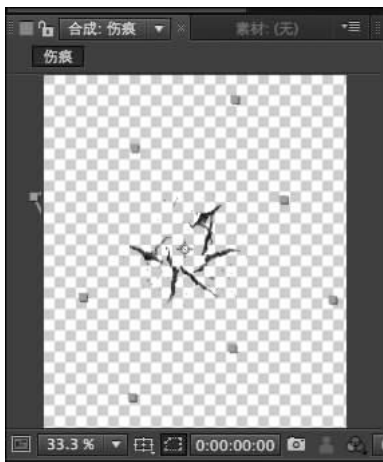


图 3.26 效果图

3.3.2 制作伤痕动画合成

(1) 执行菜单栏中的“图层合成”|“新建合成组”命令,打开“图像合成设置”对话框,设置“合成组名称”为“伤痕动画”、宽度为 680px、高度为 850px、帧速率为 25 帧/秒,持续时间为 0:00:05:00 秒,如图 3.27 所示。设置完成后,单击“确定”按钮。

(2) 在“项目”面板中选择“伤痕”合成,将其拖动到“划痕动画”合成的“时间线”面板中,如图 3.28 所示。



图 3.27 图像合成设置

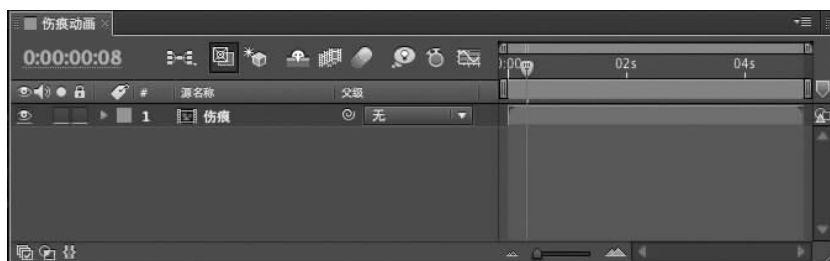


图 3.28 “时间线”面板状态

(3) 选择“伤痕”层,按 P 键,设置位置数值为(468.0,491.0),“时间线”效果如图 3.29 所示,画面效果如图 3.30 所示。

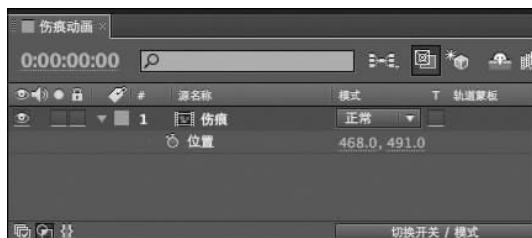


图 3.29 参数设置

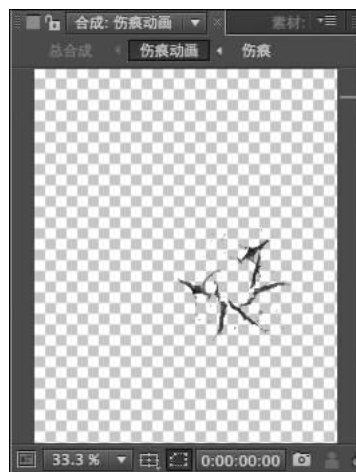


图 3.30 效果图

(4) 选择“伤痕”层。在“效果和预置”面板中展开“蒙板”特效组,双击“简单抑制”特效,如图 3.31 所示。“特效控制台”面板如图 3.32 所示。



图 3.31 添加“简单”抑制特效



图 3.32 参数设置

(5) 在“时间线”窗口中,单击左上角的当前时间调整处,将时间调整到 0:00:00:00 帧的位置,设置“特效控制台”面板中的“蒙板抑制”数值为 0.00,单击“码表”按钮,在当前位置添加关键帧。单击“伤痕”图层,按 U 键,展开后可以看到特效参数设置情况。时间轴窗口的效果如图 3.33 所示。

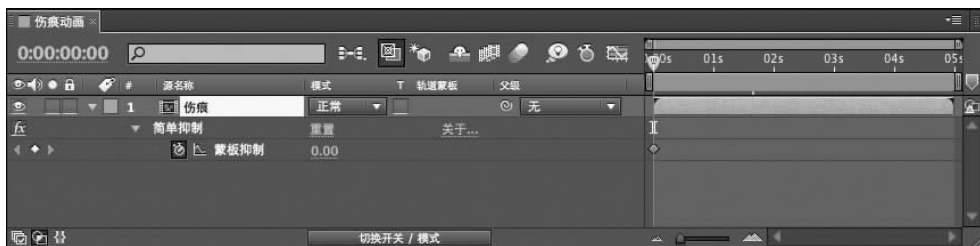


图 3.33 关键帧设置

(6) 继续在“伤痕”层上添加关键帧。将时间调整到 0:00:00:15 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 0.60,系统会自动创建关键帧;将时间调整到 0:00:01:03 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 1.00;将时间调整到 0:00:01:16 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 1.50;将时间调整到 0:00:02:06 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 2.00;将时间调整到 0:00:02:20 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 3.00;将时间调整到 0:00:03:08 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 3.00;将时间调整到 0:00:03:08 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 5.00;将时间调整到 0:00:03:22 帧的位置,设置“蒙板抑制”数值为 7.70,如图 3.34 所示。

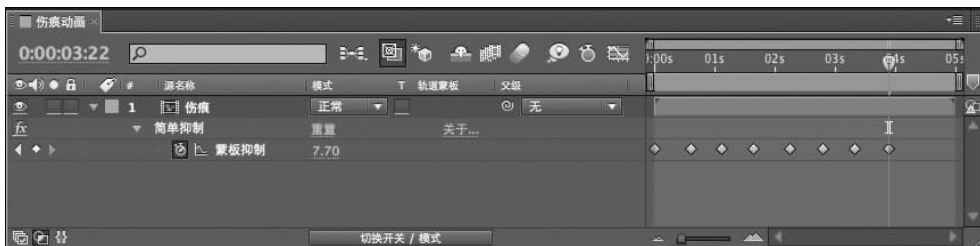


图 3.34 关键帧设置