

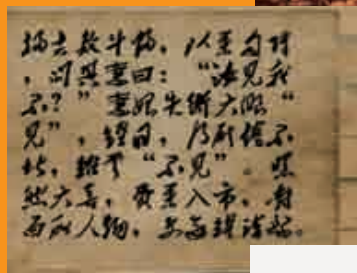
AE

第2章

内置特效进阶提高

本章介绍

After Effects 包括了几百种内置特效，这些强大的内置特效是动画制作的根本。本章挑选比较实用的一些内置特效，结合实例详细讲解它们的应用方法，希望读者举一反三，在学习这些特效的同时掌握更多特效的使用方法。



要点索引

- ◆ 掌握【卡片动画】特效的使用方法
- ◆ 掌握【写入】特效的使用方法
- ◆ 掌握【查找边缘】特效的使用方法
- ◆ 掌握【涂写】特效的使用方法
- ◆ 掌握【极坐标】特效的使用方法
- ◆ 掌握不同特效的使用方法和使用技巧



实战008 制作梦幻汇集



实例解析

本例主要讲解利用【卡片动画】特效制作梦幻汇集效果，完成的动画流程画面如图2.1所示。

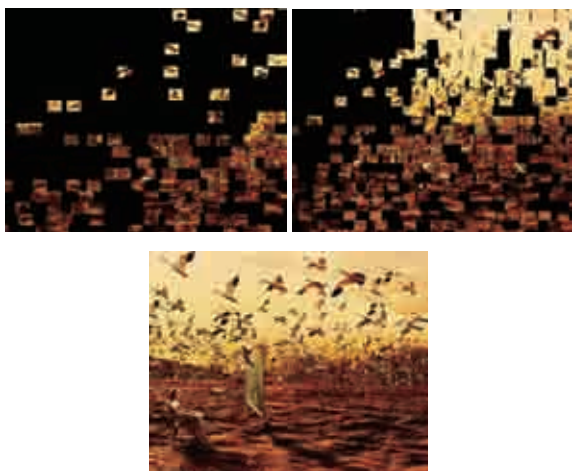


图2.1 动画流程画面



知识点

【卡片动画】特效



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\梦幻汇集\梦幻汇集练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 为“背景”层添加【卡片动画】特效。在【效果和预设】面板中展开【模拟】特效组，然后双击【卡片动画】特效。

(3) 在【效果控件】面板中，修改【卡片动画】特效的参数，从【行数和列数】下拉列表框中选择【独立】选项，设置【行数】的值为25，分别从【渐变图层1】、【渐变图层2】下拉列表框中选择“背景.jpg”层，如图2.2所示。



图2.2 设置【卡片动画】参数


(4) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，展开【X位置】选项组，从【源】下拉列表框中选择【红色1】选项，设置【乘数】的值为24，【偏移】的值为11，单击【乘数】和【偏移】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧，合成窗口效果如图2.3所示。




图2.3 设置0秒关键帧后的效果

(5) 将时间调整到0:00:04:11帧的位置，设置【乘数】的值为0，【偏移】的值为0，系统会自动设置关键帧，如图2.4所示。



图2.4 设置4秒11帧的关键帧

(6) 展开【Z位置】选项组，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【偏移】的值为10，单击【偏移】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧。

(7) 将时间调整到0:00:04:11帧的位置，设置【偏移】的值为0，系统会自动设置关键帧，如图2.5所示；合成窗口效果如图2.6所示。

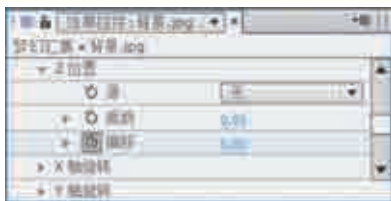


图2.5 设置Z轴位置的参数



图2.6 设置Z轴位置后的效果

(8) 这样就完成了梦幻汇集的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战009 制作卷页效果



实例解析

本例主要讲解利用CC Page Turn(CC 卷页)特效制作卷页效果，完成的动画流程画面如图2.7所示。

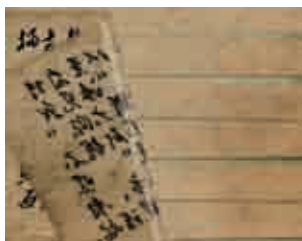
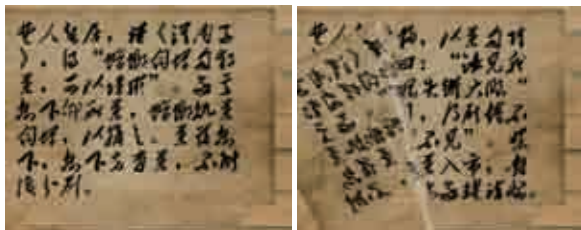


图2.7 动画流程画面



知识点


CC Page Turn(CC 卷页)特效



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\卷页效果\卷页效果练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 为“书页1”层添加CC Page Turn(CC 卷页)特效。在【效果和预设】面板中展开【扭曲】特效组，然后双击CC Page Turn(CC 卷页)特效。

(3) 在【效果控件】面板中，修改CC Page Turn(CC 卷页)特效的参数，设置Fold Direction(折叠方向)的值为-104；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置Fold Position(折叠位置)的值为(680, 236)，单击Fold Position(折叠位置)左侧的【码表】按钮 ，在当前位置设置关键帧。

(4) 将时间调整到0:00:01:00帧的位置，设置Fold Position(折叠位置)的值为(-48, 530)，系统会自动设置关键帧，如图2.8所示；合成窗口效果如图2.9所示。

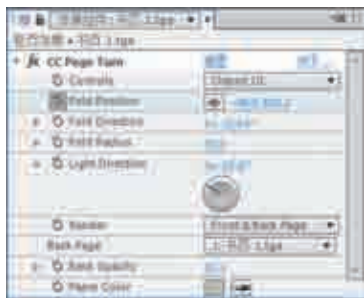


图2.8 设置书页1的关键帧

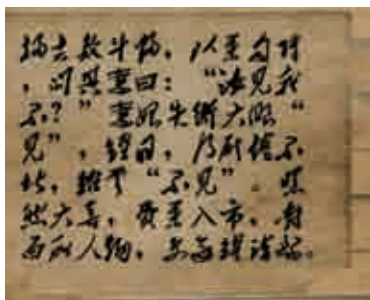



图2.9 设置书页1关键帧后的效果

(5) 为“书页2”层添加CC Page Turn(CC 卷页)特效。在【效果和预设】面板中展开【扭曲】特效组，然后双击CC Page Turn(CC 卷页)特效。

(6) 在【效果控件】面板中,修改CC Page Turn(CC 卷页)特效的参数,设置Fold Direction(折叠方向)的值为-104;将时间调整到0:00:01:00帧的位置,设置Fold Position(折叠位置)的值为(680, 236),单击Fold Position(折叠位置)左侧的【码表】按钮,在当前位置设置关键帧。

(7) 将时间调整到0:00:02:00帧的位置,设置Fold Position(折叠位置)的值为(-48, 530),系统会自动设置关键帧,如图2.10所示;合成窗口效果如图2.11所示。

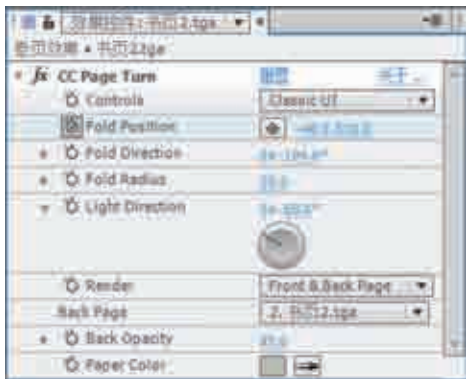


图2.10 设置书页2的关键帧



图2.11 设置书页2关键帧后的效果

(8) 这样就完成了卷页效果的整体制作,按小键盘上的0键,即可在合成窗口中预览动画。

实战010 制作梦幻亮斑



实例解析

本例主要讲解利用CC Bubbles(CC 吹泡泡)和【发光】特效制作梦幻亮斑效果,完成的动画流程画面如图2.12所示。



图2.12 动画流程画面



知识点

1. CC Bubbles(CC吹泡泡)特效
2. 【发光】特效
3. 【相加】模式



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令,选择配套素材中的“工程文件\第2章\梦幻亮斑\梦幻亮斑练习.aep”文件,将文件打开。

(2) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【纯色】命令,打开【纯色设置】对话框,设置【名称】为“亮斑”,【颜色】为亮黄色(R:250; G:251; B:213)。

(3) 为“亮斑”层添加CC Bubbles(CC 吹泡泡)特效。在【效果和预设】面板中展开【模拟】特效组,然后双击CC Bubbles(CC 吹泡泡)特效,如图2.13所示;合成窗口效果如图2.14所示。

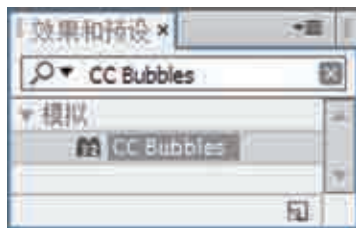


图2.13 添加CC Bubbles特效



图2.14 添加特效后的效果

(4) 在【效果控件】面板中，修改特效的参数，设置Bubble Amount(泡泡数量)的值为110，Bubble Speed(泡泡速度)的值为1.3，Wobble Amplitude(摆动幅度)的值为5，Wobble Frequency(摆动频率)的值为0.8，Bubble Size(泡泡大小)的值为1，从Reflection Type(反射类型)右侧的下拉列表框中选择Metal(金属)选项，从Shading Type(阴影类型)下拉列表框中选择Darken(变暗)选项，如图2.15所示；合成窗口效果如图2.16所示。

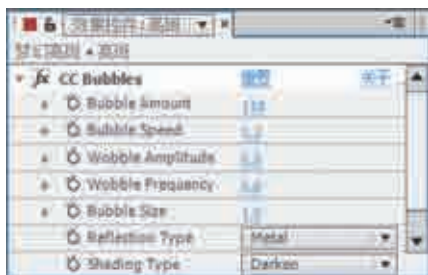


图2.15 设置CC Bubbles参数



图2.16 设置参数后的效果

(5) 为“亮斑”层添加【发光】特效。在【效果和预设】面板中展开【风格化】特效组，然后双击【发光】特效，如图2.17所示；合成窗口效果如图2.18所示。

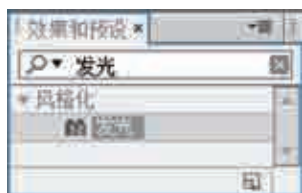


图2.17 添加【发光】特效



图2.18 添加【发光】特效后的效果

(6) 在时间线面板中选择“亮斑”层，设置该层的【模式】为【相加】，如图2.19所示；合成窗口效果如图2.20所示。

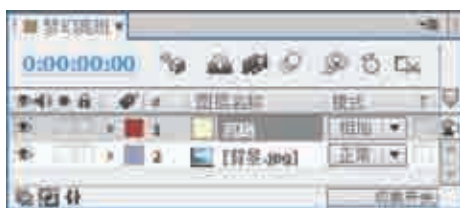


图2.19 层模式设置



图2.20 图像效果

(7) 这样就完成了动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战011 制作飞雪积字效果



实例解析

本例主要讲解利用CC Snowfall(CC下雪)特效制作飞雪积字效果，完成的动画流程画面如图2.21所示。

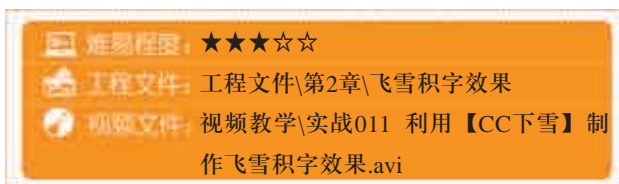




图2.21 动画流程画面



知识点


1. 【毛边】特效
2. 【发光】特效
3. CC Snowfall(CC 下雪)特效





操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\飞雪积字效果\飞雪积字效果练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令，打开【合成设置】对话框，设置【合成名称】为“文字1”，【宽度】为720px，【高度】为405px，【帧速率】为25，并设置【持续时间】为0:00:03:00秒。

(3) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令，在合成窗口中输入RED RIDING HOOD，设置文字的字体为Aparajita，字号为84像素，单击【仿粗体】按钮，设置文本颜色为白色，如图2.22所示；合成窗口效果如图2.23所示。

(4) 选中文字层，按S键展开【缩放】属性，单击【缩放】右侧的【约束比例】按钮，取消约束，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【缩放】的值为(100, 100)，单击【缩放】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧。

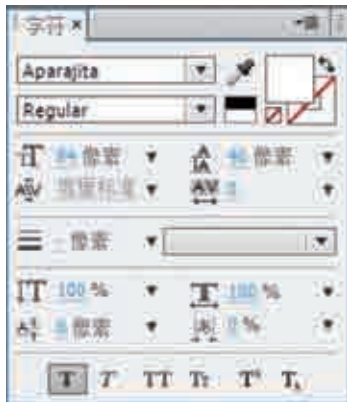


图2.22 设置字体



图2.23 设置字体后的效果

(5) 将时间调整到0:00:02:00帧的位置，设置【缩放】的值为(100, 95)，系统会自动设置关键帧，如图2.24所示；合成窗口效果如图2.25所示。



图2.24 0:00:02:00帧的位置关键帧设置



图2.25 设置文字1后的效果

(6) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令，打开【合成设置】对话框，设置【合成名称】为“文字2”，【宽度】为720px，【高度】为405px，【帧速率】为25，并设置【持续时间】为

0:00:03:00秒。

(7) 打开“文字 1”合成，选择文字层，按 Ctrl+C 组合键复制文字，粘贴到“文字 2”合成中，按 S 键打开【缩放】属性，将时间调整到 0:00:02:00 帧的位置，设置【缩放】的值为(100, 101)，如图 2.26 所示；合成窗口效果如图 2.27 所示。

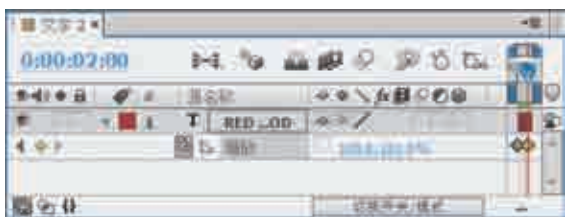


图2.26 设置文字 2 的关键帧



图2.27 设置文字 2 后的效果

(8) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令，打开【合成设置】对话框，设置【合成名称】为“蒙版”，【宽度】为 720px，【高度】为 405px，【帧速率】为 25，并设置【持续时间】为 0:00:03:00 秒。

(9) 在【项目】面板中，选择“文字 1”和“文字 2”合成，将其拖动到“蒙版”合成的时间线面板中。

(10) 在时间线面板中，设置“文字 2”层的【轨道遮罩】为【亮度反转遮罩“文字 1”】，如图 2.28 所示；合成窗口效果如图 2.29 所示。



图2.28 遮罩设置

(11) 打开“飞雪积字效果”合成，在【项目】面板中选择“蒙版”合成，将其拖动到“冰雪纷

飞”合成的时间线面板中，如图 2.30 所示，合成窗口效果如图 2.31 所示。



图2.29 遮罩合成后的效果



图2.30 添加合成



图2.31 添加合成后的效果

(12) 打开“文字 1”合成，选择文字层，按 Ctrl+C 组合键复制文字，粘贴到“飞雪积字效果”合成中，删除所有关键帧，设置【缩放】的值为(100, 100)，如图 2.32 所示；将文字的颜色更改为橙色(R:214; G:106; B:29)，合成窗口效果如图 2.33 所示。

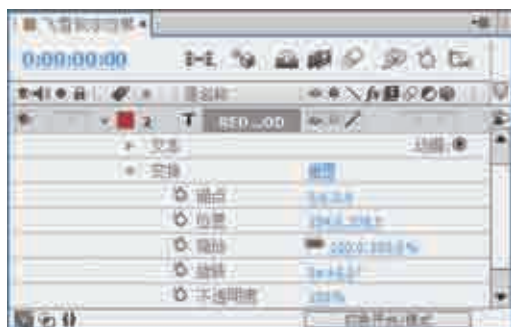


图2.32 设置文字



图2.33 设置文字后的效果

(13) 为文字层添加【彩色浮雕】特效。在【效果和预设】面板中展开【风格化】特效组，然后双击【彩色浮雕】特效。

(14) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置【起伏】的值为2.9，如图2.34所示；合成窗口效果如图2.35所示。



图2.34 设置【彩色浮雕】参数



图2.35 设置【彩色浮雕】后的效果

(15) 为“蒙版”层添加【毛边】特效。在【效果和预设】面板中展开【风格化】特效组，然后双击【毛边】特效。

(16) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置【边界】的值为0，【边缘锐度】的值为3.85，【比例】的值为540，【伸缩宽度或高度】的值为-21，如图2.36所示；合成窗口效果如图2.37所示。

(17) 为“蒙版”层添加【发光】特效。在【效果和预设】面板中展开【风格化】特效组，然后双击【发光】特效，添加【发光】特效。

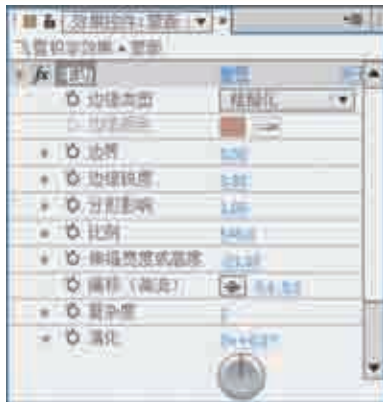


图2.36 设置【毛边】参数



图2.37 设置【毛边】后的效果

(18) 为“蒙版”层添加CC Snowfall(CC下雪)特效。在【效果和预设】面板中展开【模拟】特效组，然后双击CC Snowfall(CC下雪)特效。

(19) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置Size(大小)的值为10，Wind(风力)的值为120，如图2.38所示；合成窗口效果如图2.39所示。



图2.38 参数设置

(20) 这样就完成了动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。



图2.39 调整下雪后的效果

实战012 制作碰撞动画



实例解析

本例主要讲解利用CC Scatterize(CC散射)特效制作碰撞效果,完成的动画流程画面如图2.40所示。



图2.40 动画流程画面



知识点

CC Scatterize(CC散射)特效



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令,选择配套素材中的“工程文件\第2章\碰撞动画

碰撞动画练习.aep”文件,将文件打开。

(2) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令,输入Captain America 2,设置文字的字体为Franklin Gothic Heavy,字号为71像素,文字颜色为白色。

(3) 选中Captain America 2层,按Ctrl+D组合键复制出另一个新的文字层,将该图层重命名为Captain America 3,如图2.41所示。

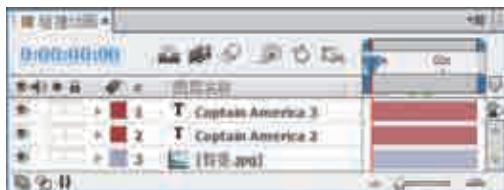



图2.41 复制文字层

(4)为Captain America 2层添加CC Scatterize(CC散射)特效。在【效果和预设】面板中展开【模拟】特效组,然后双击CC Scatterize(CC散射)特效,如图2.42所示。



图2.42 添加CC Scatterize特效

(5)在【效果控件】面板中,修改CC Scatterize(CC散射)特效的参数,从Transfer Mode(转换模式)下拉列表框中选择Alpha Add(通道相加)选项;将时间调整到0:00:01:01帧的位置,设置Scatter(扩散)的值为0,单击Scatter(扩散)左侧的【码表】按钮,在当前位置设置关键帧。

(6)将时间调整到0:00:02:01帧的位置,设置Scatter(扩散)的值为167,系统会自动设置关键帧,如图2.43所示;合成窗口效果如图2.44所示。

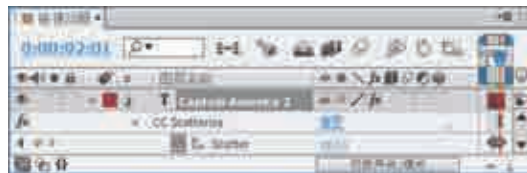


图2.43 0:00:02:01帧的位置关键帧设置


(7)选中Captain America 2层,将时间调整到0:00:01:00帧的位置,按T键打开【不透明度】属性,设置【不透明度】的值为0%,单击【不透明度】左侧的【码表】按钮,在当前位置设置关键帧。



图2.44 设置散射后的效果

(8) 将时间调整到0:00:01:01帧的位置，设置【不透明度】的值为100%，系统会自动设置关键帧。

(9) 将时间调整到0:00:01:11帧的位置，设置【不透明度】的值为100%。

(10) 将时间调整到0:00:01:18帧的位置，设置【不透明度】的值为0%，如图2.45所示。



图2.45 设置0:00:01:18帧的位置的【不透明度】

(11) 为Captain America 3层添加【梯度渐变】特效。在【效果和预设】面板中展开【生成】特效组，然后双击【梯度渐变】特效。


(12) 在【效果控件】面板中，修改【梯度渐变】特效的参数，设置【渐变起点】的值为(362, 438)，【渐变终点】的值为(362, 508)，从【渐变形状】下拉列表框中选择【线性渐变】选项，如图2.46所示；合成窗口效果如图2.47所示。



图2.46 设置渐变参数



图2.47 设置渐变后的效果

(13) 选中Captain America 3层，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【缩放】的值为(3407, 3407)，单击【缩放】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧。

(14) 将时间调整到0:00:01:01帧的位置，设置【缩放】的值为(100, 100)，系统会自动设置关键帧，如图2.48所示；合成窗口效果如图2.49所示。

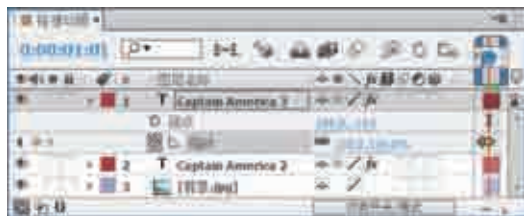


图2.48 设置0:00:01:01帧处的【缩放】关键帧



图2.49 设置【缩放】后的效果

(15) 这样就完成了碰撞动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战013 制作变形胶片



实例解析

本例主要讲解利用【贝塞尔曲线变形】特效制作变形胶片效果，完成的动画流程画面如图2.50所示。



图2.50 动画流程画面

知识点


1. 【位置】属性
2. 【贝塞尔曲线变形】特效

操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\变形胶片\变形胶片练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令，打开【合成设置】对话框，设置【合成名称】为“影片”，【宽度】为720px，【高度】为405px，【帧速率】为25，并设置【持续时间】为0:00:10:00秒。

(3) 在【项目】面板中，选择“胶片.jpg”素材，将其拖动到“影片”合成的时间线面板中。

(4) 在时间线面板中，选择“胶片.jpg”层，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为(-1216, 202)，单击【位置】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧。

(5) 将时间调整到0:00:09:24帧的位置，设置【位置】的值为(1904, 202)，系统会自动设置关键帧，如图2.51所示。

(6) 打开“变形胶片”合成，在【项目】面板中，选择“影片”合成，将其拖动到“变形胶片”

合成的时间线面板中。



图2.51 设置0:00:09:24帧处【位置】关键帧

(7) 为“影片”层添加【贝塞尔曲线变形】特效。在【效果和预设】面板中展开【扭曲】特效组，然后双击【贝塞尔曲线变形】特效。

(8) 在【效果控件】面板中，修改特效的参数，如图2.52所示；合成窗口效果如图2.53所示。



图2.52 设置【贝塞尔曲线变形】参数

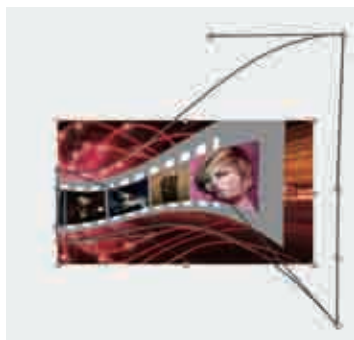


图2.53 设置参数后的效果

(9) 这样就完成了动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战014 制作水墨画



实例解析

本例主要讲解利用【查找边缘】特效制作水墨画效果，完成的动画流程画面如图2.54所示。

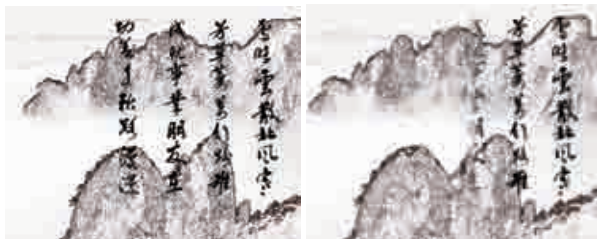



图2.54 动画流程画面

知识点

【查找边缘】特效

操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\水墨画\水墨画练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 选中“背景”层，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】数值为(427, 288)，单击【位置】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧。

(3) 将时间调整到0:00:03:00帧的位置，设置【位置】数值为(293, 288)，系统会自动设置关键帧，如图2.55所示。

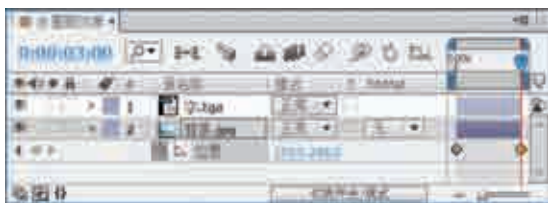


图2.55 0:00:03:00帧处设置【位置】关键帧

(4) 为“背景”层添加【查找边缘】特效。在

【效果和预设】面板中展开【风格化】特效组，然后双击【查找边缘】特效。

(5) 为“背景”层添加【色调】特效。在【效果和预设】面板中展开【颜色校正】特效组，然后双击【色调】特效。

(6) 在【效果控件】面板中，修改【色调】特效的参数，设置【将黑色映射到】为棕色(R:61; G:28; B:28)，【着色数量】的值为77%，如图2.56所示；合成窗口效果如图2.57所示。



图2.56 设置【色调】参数

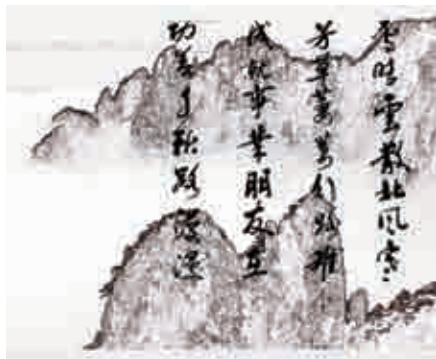




图2.57 设置【色调】后的效果

(7) 选中“字.tga”层，按S键打开【缩放】属性，设置【缩放】的值为(75, 75)；在工具栏中选择【矩形工具】, 绘制一个矩形路径，按F键，设置【蒙版羽化】的值为(50, 50)；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，按M键打开【蒙版路径】属性，单击【蒙版路径】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧，如图2.58所示。

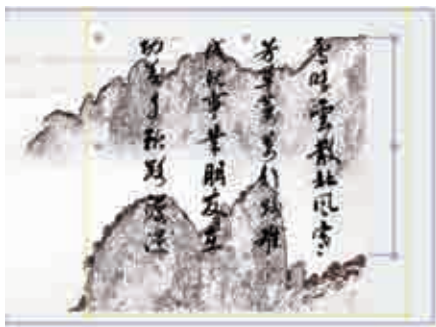


图2.58 设置0:00:00:00帧处的蒙版形状

(8) 将时间调整到0:00:01:14帧的位置，将矩形路径从左向右拖动，系统会自动设置关键帧，如图2.59所示。



图2.59 设置0:00:01:14帧的蒙版形状

(9) 这样就完成了水墨画效果的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战015 制作纷飞运动粒子



实例解析

本例主要讲解利用CC Particle World(CC 粒子世界)特效制作纷飞运动粒子效果，完成的动画流程画面如图2.60所示。

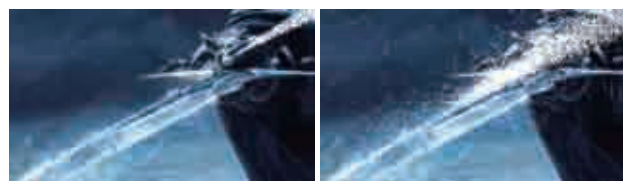
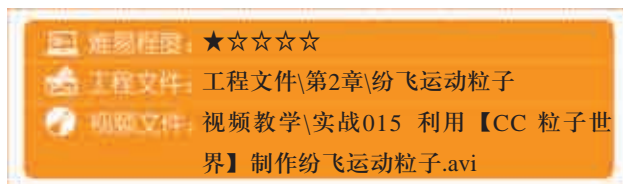


图2.60 动画流程画面



知识点

1. 纯色层创建
2. CC Particle Word(CC 粒子世界)特效




操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\纷飞运动粒子\纷飞运动粒子练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【纯色】命令，打开【纯色设置】对话框，设置【名称】为“粒子”，【颜色】为黑色。

(3) 为“粒子”层添加CC Particle World(CC 粒子世界)特效。在【效果和预设】面板中展开【模拟】特效组，然后双击CC Particle World(CC 粒子世界)特效。

(4) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置Birth Rate(生长速率)的值为8，Longevity(sec)(寿命)的值为2。

(5) 展开Producer(产生点)选项组，设置Radius Z(Z轴半径)的值为5；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置Position X(X轴位置)的值为2.7，Position Y(Y轴位置)的值为-1.5，单击Position X(X轴位置)和Y(Y轴位置)左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧。

(6) 将时间调整到0:00:03:10帧的位置，设置Position X(X轴位置)的值为-2.4，Position Y(Y轴位置)的值为1.3，系统会自动设置关键帧，如图2.61所示；合成窗口效果如图2.62所示。

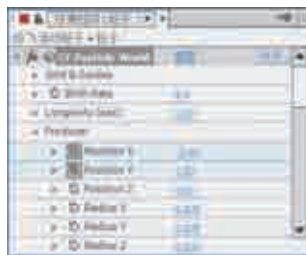


图2.61 设置CC Particle World(CC粒子世界)参数1

(7) 展开Physics(物理学)选项组，设置Velocity(速率)的值为0.3，Gravity(重力)的值为0，展开Particle(粒子)选项组，设置Birth Color(生长色)为白色，Death Color(消逝色)为白色，如图2.63所示；合成窗口效果如图2.64所示。



图2.62 设置【产生点】后的效果

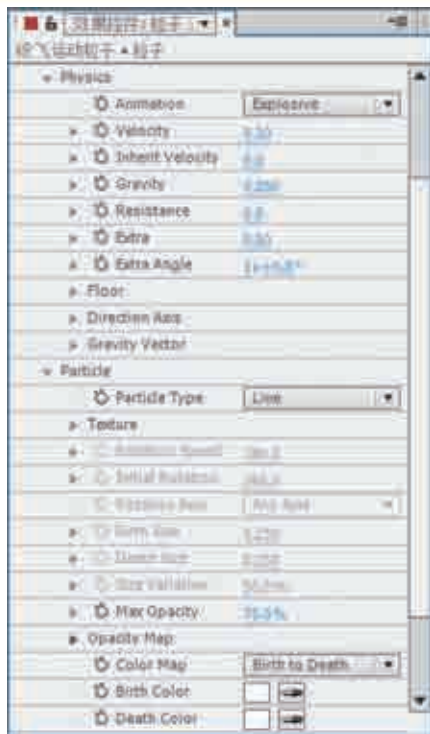


图2.63 设置CC Particle World(CC粒子世界)参数2



图2.64 设置CC Particle World(CC粒子世界)后的效果

(8) 这样就完成了动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战016 制作舞台幕布效果



实例解析

本例主要讲解利用【分形杂色】特效制作舞台幕布效果，完成的动画流程画面如图2.65所示。

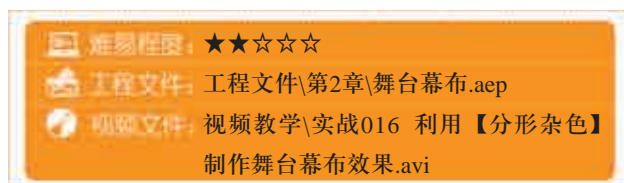


图2.65 动画流程画面



知识点

1. 【纯色】命令
2. 【分形杂色】特效



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第5章\舞台幕布\舞台幕布练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令，打开【合成设置】对话框，设置【合成名称】为“杂波”，【宽度】为720px，【高度】为405px，【帧速率】为25，并设置【持续时间】为0:00:05:00秒。

(3) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【纯色】命令，打开【纯色设置】对话框，设置【名称】为“杂波”，【颜色】为白色。

(4) 为“杂波”层添加【分形杂色】特效。在【效果和预设】面板中展开【杂色和颗粒】特效组，然后双击【分形杂色】特效，如图2.66所示；合成窗口效果如图2.67所示。

(5) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置【对比度】的值为267，【亮度】的值为-39，从【溢出】下拉列表框中选择【反绕】选项；展开【变换】选项组，取消选中【统一缩放】复选


框，设置【缩放高度】的值为3318；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【演化】的值为0，单击【演化】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧，如图2.68所示。合成窗口效果如图2.69所示。



图2.66 添加特效

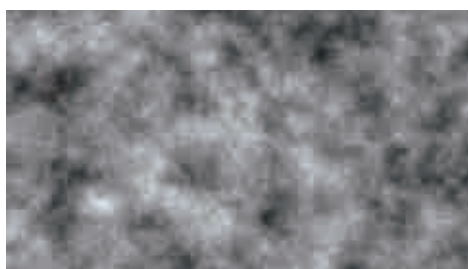


图2.67 添加特效后的效果



图2.68 设置【分形杂色】参数



图2.69 设置【分形杂色】后的效果

(6) 将时间调整到0:00:04:00帧的位置，设置【演化】的值为2x，系统会自动设置关键帧，如图2.70所示；合成窗口效果如图2.71所示。



图2.70 设置【分形杂色】关键帧



图2.71 设置关键帧后的效果

(7) 打开“舞台幕布”合成，在【项目】面板中选择“杂波”合成，将其拖动到“幕布”合成中，如图2.72所示。



图2.72 拖动合成

(8) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【纯色】命令，打开【纯色设置】对话框，设置【名称】为“染色”，【颜色】为红色(R:255；G:0；B:0)，修改该层的模式为【相乘】。




(9) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，选择“杂波”层，使用【向后平移(锚点)工具】将其中心点移动到右侧的边缘位置，按S键打开【缩放】属性，单击【约束比例】按钮取消约束，设置【缩放】的值为(100, 100)，单击【缩放】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧，如图2.73所示；合成窗口效果如图2.74所示。



图2.73 设置【缩放】参数



图2.74 设置参数后的效果

(10) 将时间调整到0:00:03:00帧的位置, 设置【缩放】的值为(0, 100), 将“染色”层指定为“杂波”层的子物体, 如图2.75所示; 合成窗口效果如图2.76所示。



图2.75 设置【缩放】关键帧和父子绑定



图2.76 设置参数后的效果

(11) 这样就完成了动画的整体制作, 按小键盘上的0键, 即可在合成窗口中预览动画。

实战017 制作手绘效果



实例解析

本例主要讲解利用【涂写】特效制作手绘效果, 完成的动画流程画面如图2.77所示。



图2.77 动画流程画面



知识点

【涂写】特效



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令, 选择配套素材中的“工程文件\第2章\手绘效果\手绘效果练习.aep”文件, 将文件打开。


(2) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【纯色】命令, 打开【纯色设置】对话框, 设置【名称】为“心”, 【颜色】为白色。

(3) 选择“心”层, 在工具栏中选择【钢笔工具】, 在文字层上绘制一个心形路径, 如图2.78所示。



图2.78 绘制路径


(4) 为“心”层添加【涂写】特效。在【效果和预设】面板中展开【生成】特效组，然后双击【涂写】特效。

(5) 在【效果控件】面板中修改【涂写】特效的参数，从【蒙版】下拉列表框中选择【蒙版 1】选项，设置【颜色】的值为红色(R:255; G:20; B:20)，【角度】的值为129，【描边宽度】的值为1.6；将时间调整到0:00:01:22帧的位置，设置【不透明度】的值为100%，单击【不透明度】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧。

(6) 将时间调整到0:00:02:06帧的位置，设置【不透明度】的值为1%，系统会自动设置关键帧，如图2.79所示。



图2.79 在0:00:02:06帧处设置【不透明度】关键帧

(7) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【结束】的值为0%，单击【结束】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧。

(8) 将时间调整到0:00:01:00帧的位置，设置【结束】的值为100%，系统会自动设置关键帧，如图2.80所示；合成窗口效果如图2.81所示。

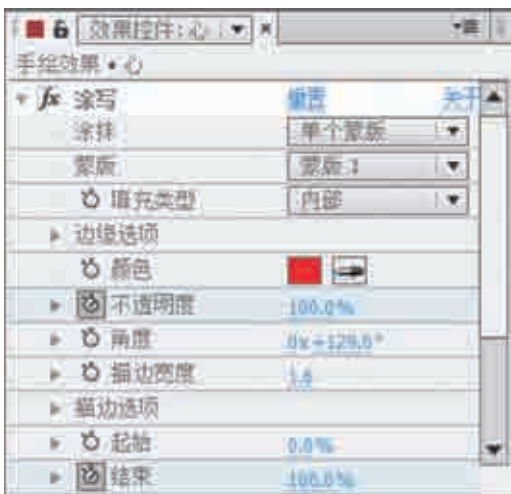


图2.80 在0:00:01:00帧处设置【结束】关键帧



图2.81 设置【结束】后的效果

(9) 这样就完成了手绘效果的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。



实战018 制作炫彩空间



实例解析

本例主要讲解利用【极坐标】和【镜头光晕】特效制作炫彩空间效果，完成的动画流程画面如图2.82所示。

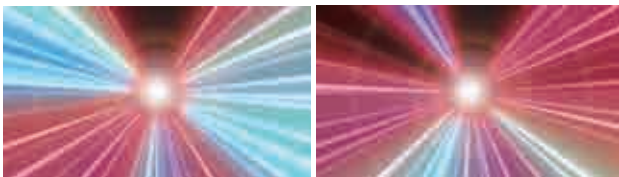


图2.82 动画流程画面



知识点

1. 【镜头光晕】特效
2. 【分形杂色】特效
3. 【发光】特效
4. 【极坐标】特效

操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令，打开【合成设置】对话框，设置【合成名称】为“炫彩空间”，【宽度】为720px，【高度】为405px，【帧速率】为25，并设置【持续时间】为0:00:04:00秒。

(2) 按Ctrl+Y组合键，打开【纯色设置】对话框，设置纯色【名称】为“红光”，【颜色】为黑色。

(3) 为“红光”层添加【分形杂色】特效。在【效果和预设】面板中展开【杂色和颗粒】特效组，然后双击【分形杂色】特效。

(4) 在【效果控件】面板中，修改特效的参数，设置【对比度】的值为200，【亮度】的值为-60，从【溢出】下拉列表框中选择【剪切】选项；展开【变换】选项组，设置【旋转】的值为32，取消选中【统一缩放】复选框，设置【缩放宽度】的值为7，【缩放高度】的值为10 000，


【复杂度】的值为1；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【演化】的值为0，单击【演化】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧，如图2.83所示；合成窗口效果如图2.84所示。



图2.83 设置【分形杂色】参数

(5) 将时间调整到0:00:03:24帧的位置，设置【演化】的值为2x，系统会自动设置关键帧，如图2.85所示；合成窗口效果如图2.86所示。

(6) 为“红光”层添加【发光】特效。在【效果和预设】面板中展开【风格化】特效组，然后双击【发光】特效。



图2.84 设置【分形杂色】后的效果



图2.85 设置【分形杂色】关键帧



图2.86 设置关键帧后的效果

(7) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置【发光阈值】的值为17%，【发光半径】的值为58，【发光强度】的值为7，从【发光颜色】下拉列表框中选择【A和B颜色】选项，【颜色A】为蓝色(R:0; G:108; B:255)，【颜色B】为红色(R:255; G:0; B:0)，如图2.87所示；合成窗口效果如图2.88所示。

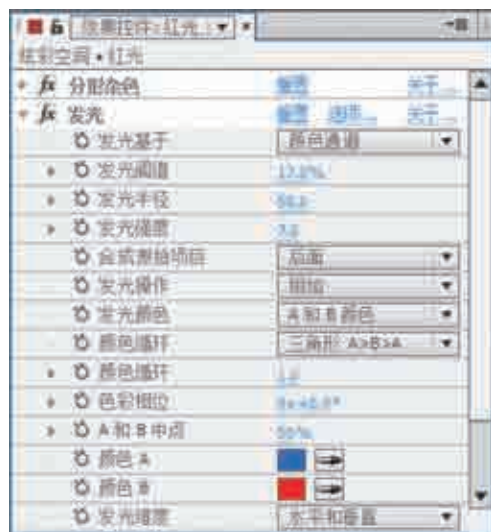


图2.87 设置【发光】参数

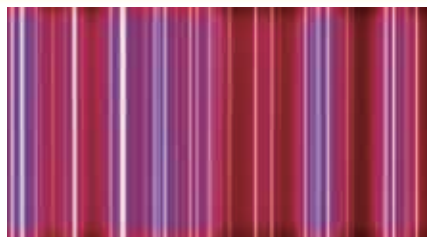


图2.88 设置【发光】后的效果

(8) 为“红光”层添加【极坐标】特效。在【效果和预设】面板中展开【扭曲】特效组，然后双击【极坐标】特效。

(9) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置【插值】的值为100%，从【转换类型】下拉列表框中选择【矩形到极线】选项，如图2.89所示。在时间线面板中选择“红光”层，按S键打开【缩放】属性，设置【缩放】的值为(200, 200)，如图2.90所示。



图2.89 设置【极坐标】参数



图2.90 设置【缩放】参数

(10) 在时间线面板中选择“红光”层，按Ctrl+D组合键复制出另一个新的图层，将该图层重命名为“蓝光”。打开【效果控件】面板，修改【分形杂色】特效的参数，设置【对比度】的值为100，【亮度】的值为-63，如图2.91所示。

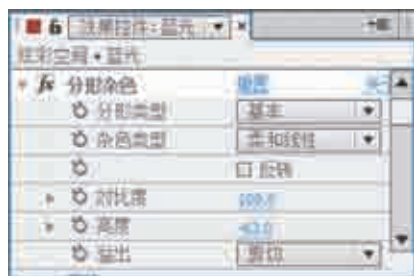


图2.91 修改【分形杂色】参数

(11) 展开【发光】特效，修改【发光】特效的参数，设置【颜色 A】为青色(R:0; G:255; B:255)，【颜色 B】为黄绿色(R:162; G:255; B:0)，如图2.92所示。



图2.92 修改【发光】参数

(12) 选择“蓝光”层，将其图层【模式】设置为【屏幕】，如图2.93所示；合成窗口效果如图2.94所示。

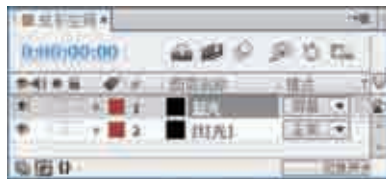


图2.93 设置图层模式



图2.94 图像效果

(13) 按Ctrl+Y组合键打开【纯色设置】对话框，设置纯色【名称】为“光斑”，【颜色】为黑色。

(14) 在时间线面板中选择“光斑”层，在【效果和预设】面板中，展开【生成】特效组，然后双击【镜头光晕】特效。

(15) 在【效果控件】面板中修改【镜头光晕】特效的参数，设置【光晕中心】的值为(360, 201)，【光晕亮度】的值为92%，如图2.95所示。

(16) 在时间线面板中选择“光斑”层，按S键打开【缩放】属性，设置【缩放】的值为(200,

200), 并设置图层【模式】为【屏幕】, 如图2.96所示。



图2.95 设置【镜头光晕】参数



图2.96 设置层【模式】及【缩放】

(17) 这样就完成了动画的整体制作, 按小键盘上的0键, 即可在合成窗口中预览动画。

实战019 制作霓虹灯效果



实例解析

本例主要讲解利用【色相/饱和度】和【灯光】特效制作霓虹灯效果, 完成的动画流程画面如图2.97所示。

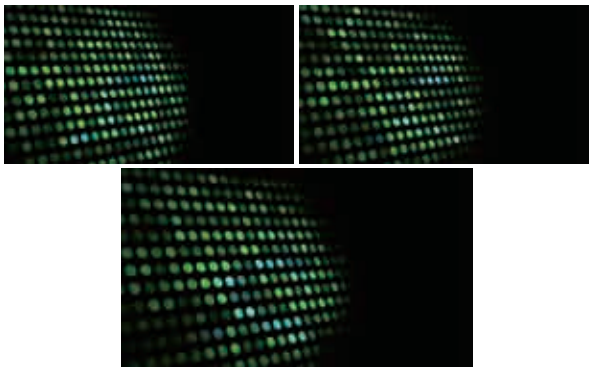
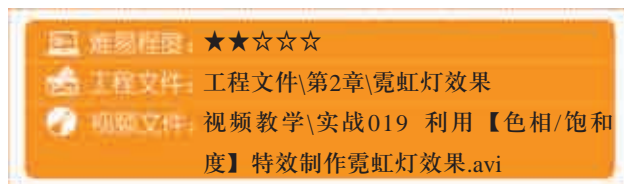


图2.97 动画流程画面



知识点

1. 【分形杂色】特效
2. 【色相/饱和度】特效
3. 【灯光】特效



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令, 打开【合成设置】对话框, 设置【合成名称】为“动态背景”, 【宽度】为720px, 【高度】为405px, 【帧速率】为25, 并设置【持续时间】为0:00:06:00秒。

(2) 按Ctrl+Y组合键打开【纯色设置】对话框, 设置纯色【名称】为“载体”, 【颜色】为蓝色(R:45; G:24; B:174)。

(3) 为“载体”层添加【分形杂色】特效。在【效果和预设】面板中展开【杂色和颗粒】特效组, 然后双击【分形杂色】特效。

(4) 在【效果控件】面板中修改特效的参数, 从【溢出】下拉列表框中选择【剪切】选项, 如图2.98所示; 合成窗口效果如图2.99所示。



图2.98 设置【分形杂色】参数

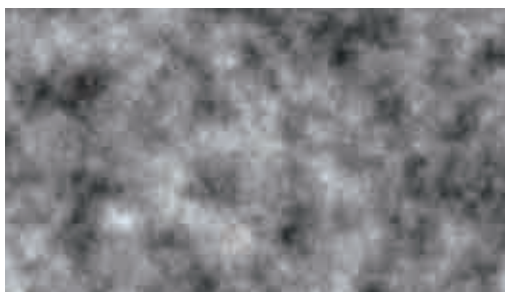


图2.99 设置参数后的效果

(5) 为“载体”层添加【色相/饱和度】特效。

在【效果和预设】面板中展开【颜色校正】特效组，然后双击【色相/饱和度】特效。

(6) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，选中【彩色化】复选框，设置【着色色相】的值为94，【着色饱和度】的值为100，如图2.100所示；合成窗口效果如图2.101所示。

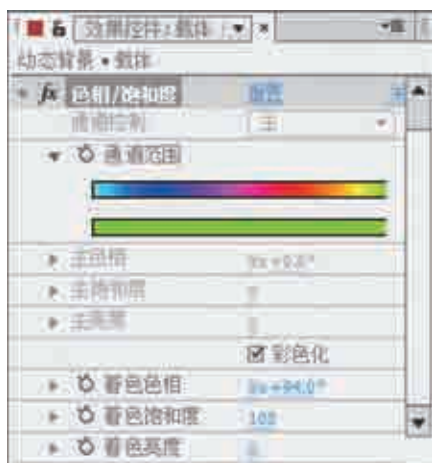


图2.100 设置【色相/饱和度】参数



图2.101 设置参数后的效果

(7) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令，在合成窗口中输入多行“……”。设置文字的字体为宋体，字号为24像素，字体颜色为红色(R:255；G:0；B:0)，如图2.102所示；合成窗口效果如图2.103所示。



图2.102 设置字体

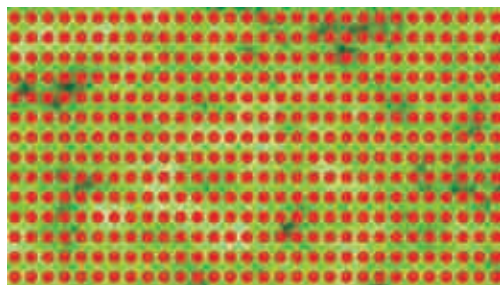




图2.103 设置字体后的效果

(8) 选择文字层，将该层重命名为“点阵”，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，展开“点阵”层，单击【文本】右侧的【动画】按钮 ，从菜单中选择【填充颜色】|【色相】命令，设置【填充色相】的值为169；单击【动画制作工具 1】右侧的【添加】按钮 ，从菜单中选择【选择器】|【摆动】命令，展开【摆动选择器 1】选项组，设置【摇摆/秒】的值为1，如图2.104所示。合成窗口效果如图2.105所示。

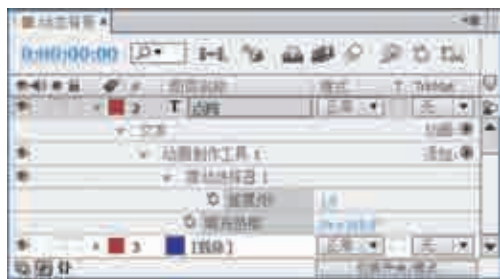


图2.104 设置“点阵”图层参数

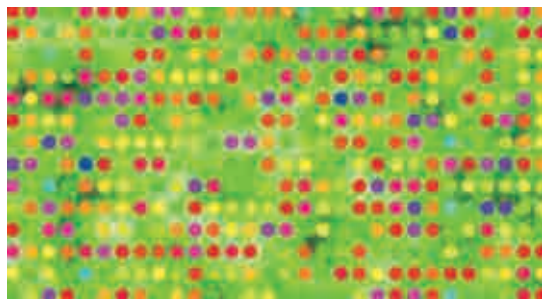


图2.105 设置参数后的效果

(9) 在时间线面板中，设置“载体”层的【轨道遮罩】为【亮度遮罩“点阵”】，如图2.106所示；合成窗口效果如图2.107所示。

(10) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令，在合成窗口中输入CG。在【字符】面板中设置文字的字体为Cooper Std，字号为350像素，文字颜色为黑色，如图2.108所示；合成窗口效果如图2.109所示。



图2.106 设置【轨道遮罩】

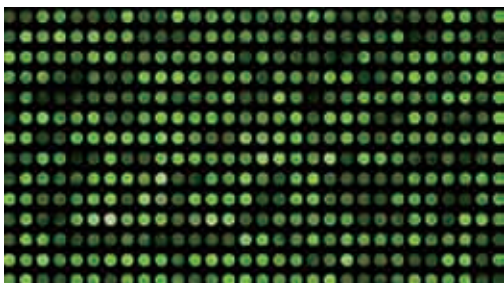



图2.107 设置遮罩后的效果



图2.108 设置字体



图2.109 设置字体后的效果

(11) 在时间线面板中选择CG层，设置【锚点】的值为(0, 0)，【缩放】的值为(197, 197)，【不透明度】的值为40%；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为(-738, 466)，单击【位置】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧。

(12) 将时间调整到0:00:05:24帧的位置，设置【位置】的值为(522, 466)，系统会自动设置关键帧，如图2.110所示；合成窗口效果如图2.111所示。

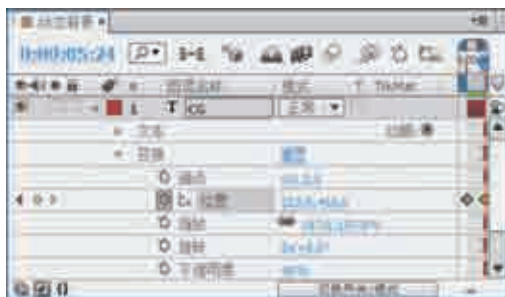


图2.110 设置0:00:05:24帧处的参数

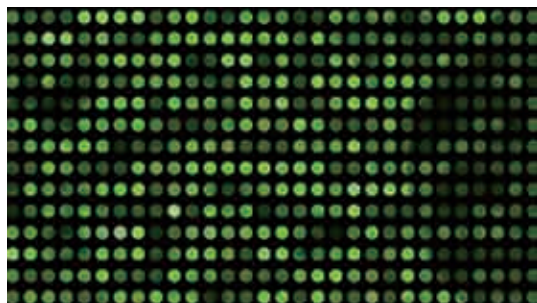


图2.111 设置参数后的效果

(13) 执行菜单栏中的【合成】|【新建合成】命令，打开【合成设置】对话框，设置【合成名称】为“霓虹灯效果”，【宽度】为720px，【高度】为405px，【帧速率】为25，并设置【持续时间】为0:00:06:00秒。

(14) 在【项目】面板中，选择“动态背景”合成，将其拖动到“霓虹灯效果”合成中。打开三维开关，设置【缩放】的值为(104, 104, 104)，【X轴旋转】的值为-29，【Y轴旋转】的值为-36，【Z轴旋转】的值为-21，如图2.112所示；合成窗口效果如图2.113所示。



图2.112 设置背景的参数



图2.113 设置参数后的效果

(15) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【灯光】命令，打开【灯光设置】对话框，设置【名称】为“灯光 1”，从【灯光类型】下拉列表框中选择【聚光】选项，设置【颜色】为蓝色(R:4；G:128；B:192)，【强度】的值为450%，【锥形角度】的值为99，【锥形羽化】的值为83%，如图2.114所示。添加灯光图层后的时间线面板如图2.115所示。

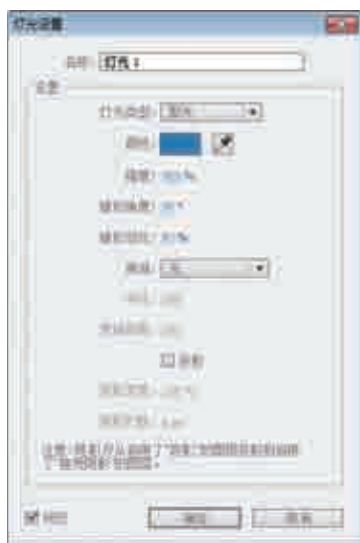


图2.114 设置灯光



图2.115 图层排列

(16) 展开“灯光 1”的【变换】选项组，设置【目标点】的值为(85, 255, 98)，【位置】的值为(515, 115, -200)，如图2.116所示；合成窗口效果如图2.117所示。

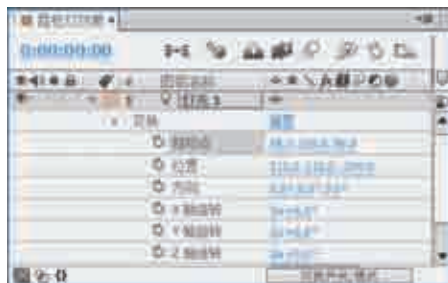


图2.116 设置灯光的参数

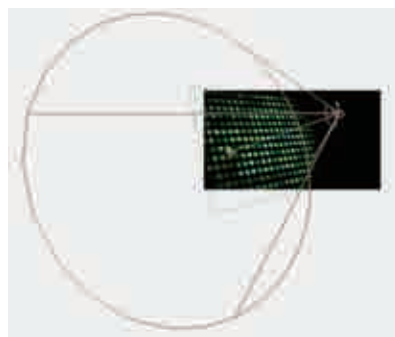


图2.117 设置灯光后的效果

(17) 这样就完成了动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战020 制作动画文字



实例解析

本例主要讲解利用【写入】特效制作动画文字效果，完成的动画流程画面如图2.118所示。

难易程度：★★☆☆☆
 工程文件：工程文件\第2章\动画文字
 视频文件：视频教学\实战020 利用【写入】制作动画文字.avi



图2.118 动画流程画面

知识点

【写入】特效

操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\动画文字\动画文字练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 为“山川”层添加【颜色键】特效。在【效果和预设】面板中展开【键控】特效组，然后双击【颜色键】特效。

(3) 在【效果控件】面板中修改【颜色键】特效的参数，设置【主色】为白色，【颜色容差】的值为255，如图2.119所示；合成窗口效果如图2.120所示。

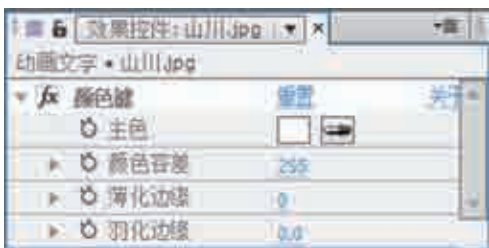


图2.119 设置【颜色键】参数



图2.120 设置【颜色键】参数后的效果

(4) 为“山川”层添加【简单阻塞工具】特效。在【效果和预设】面板中展开【遮罩】特效组，然后双击【简单阻塞工具】特效。

(5) 在【效果控件】面板中修改【简单阻塞工具】特效的参数，设置【阻塞遮罩】的值为1，如图2.121所示；合成窗口效果如图2.122所示。

(6) 为“山川”层添加【写入】特效。在【效果和预设】面板中展开【生成】特效组，然后双击【写入】特效。

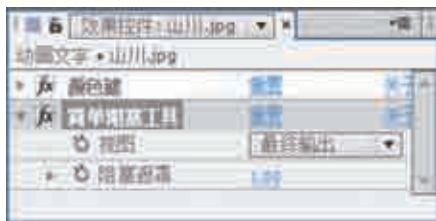


图2.121 设置【简单阻塞工具】参数



图2.122 设置【简单阻塞工具】参数后的效果

(7) 在【效果控件】面板中修改【写入】特效的参数，设置【画笔大小】的值为16，从【绘画样式】右侧的下拉列表框中选择【显示原始图像】选项；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【画笔位置】的值为(175, 23)，单击【画笔位置】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧，如图2.123所示。

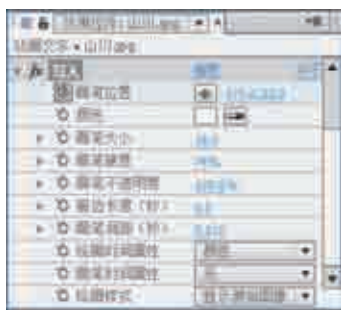



图2.123 设置【写入】参数

(8) 根据文字的笔画效果多次调整时间，设置不同的画笔位置，直到将所有的文字写入，系统会自动设置关键帧，如图2.124所示。



图2.124 关键帧设置1

(9) 选中“山川”层，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，按S键展开【缩放】属性，设置【缩

放】的值为(200, 200)，单击【缩放】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧。

(10) 将时间调整到0:00:01:00帧的位置，设置【缩放】的值为(100, 100)，系统会自动设置关键帧，如图2.125所示。

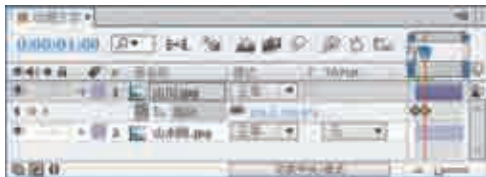



图2.125 关键帧设置2

(11) 选中“山水画”层，将时间调整到0:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为(223, 202)，单击【位置】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧。

(12) 将时间调整到0:00:04:24帧的位置，设置【位置】的值为(497, 202)，系统会自动设置关键帧，如图2.126所示；合成窗口效果如图2.127所示。

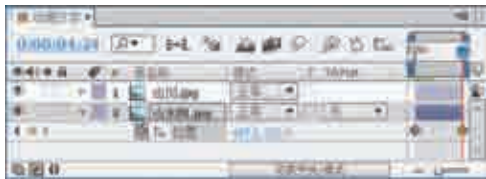


图2.126 设置【位置】关键帧



图2.127 设置【位置】后的效果

(13) 这样就完成了动画文字的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

实战021 制作放大镜效果



实例解析

本例主要讲解利用【放大】特效制作放大镜效果，完成的动画流程画面如图2.128所示。

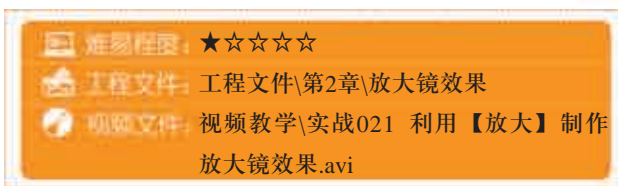


图2.128 动画流程画面



知识点

1. 【放大】特效
2. 【位置】属性



操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第2章\放大镜效果\放大镜效果练习.aep”文件，将文件打开。


(2) 选中“放大镜”层，按A键打开【锚点】属性，设置【锚点】的值为(175, 192)；按S键打开【缩放】属性，设置【缩放】的值为(61, 61)；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为(134, 87)，单击【位置】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧，如图2.129所示。合成窗口效果如图2.130所示。



图2.129 设置【位置】关键帧



图2.130 设置【位置】参数后的效果

(3) 将时间调整到0:00:01:16帧的位置，设置【位置】的值为(113, 236)，系统会自动设置关键帧。

(4) 将时间调整到0:00:03:00帧的位置，设置【位置】的值为(374, 295)。

(5) 将时间调整到0:00:03:23帧的位置，设置【位置】的值为(597, 154)，如图2.131所示；合成窗口效果如图2.132所示。

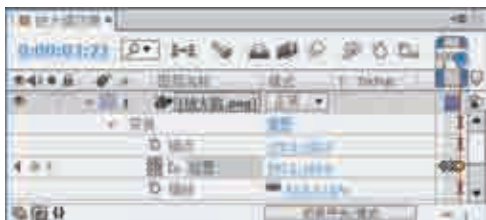



图2.131 设置【位置】关键帧



图2.132 设置【位置】关键帧后的效果

(6) 为“办公”层添加【放大】特效。在【效果和预设】面板中展开【扭曲】特效组，然后双击【放大】特效。

(7) 在【效果控件】面板中修改特效的参数，设置【放大率】的值为394，【大小】的值为58；将时间调整到0:00:00:00帧的位置，设置【中心】的值为(135, 83)，单击【中心】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧。

(8) 将时间调整到0:00:01:16帧的位置，设置【中心】的值为(113, 236)，系统会自动设置关键帧，如图2.133所示；合成窗口效果如图2.134所示。

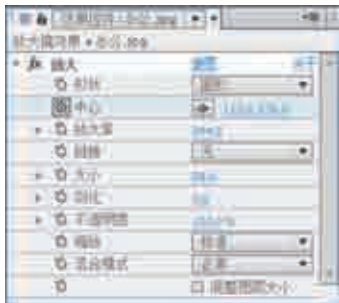


图2.133 设置【放大】参数



图2.134 设置【放大】后的效果

(9) 将时间调整到0:00:03:00帧的位置，设置【中心】的值为(374, 295)。

(10) 将时间调整到0:00:03:23帧的位置，设置【中心】的值为(597, 154)，如图2.135所示；合成窗口效果如图2.136所示。



图2.135 设置中心关键帧参数



图2.136 设置关键帧后的效果

(11) 这样就完成了动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。