



第3章

内置特效进阶提高

内容摘要

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

教学案例

- ◎ 滚珠成像
- ◎ 雷达声波
- ◎ 玻璃球
- ◎ 卡片图贴
- ◎ 万花筒
- ◎ 动感节奏
- ◎ 动感声波
- ◎ 灵动紫精灵
- ◎ 跳动小球
- ◎ 文字渐现
- ◎ 空间文字

3.1 滚珠成像



特效解析

本例主要讲解利用 CC Ball Action（CC 滚珠操作）特效制作滚珠成像效果，如图 3.1 所示。

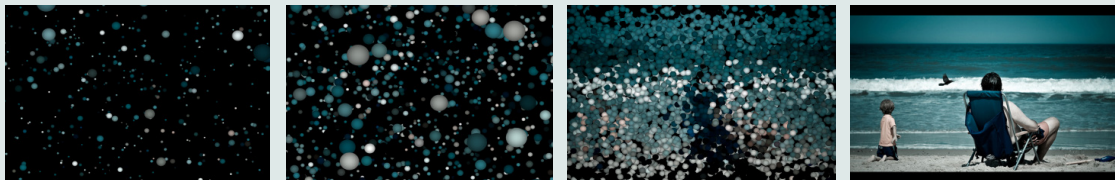


图 3.1 动画效果



知识点

CC Ball Action（CC 滚珠操作）特效

视频文件



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“滚珠成像”，“宽度”为 720，“高度”为 480，“帧速率”为 25，并设置“持续时间”为 0:00:03:00，如图 3.2 所示。

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“工程文件\第3章\滚珠成像\背景.jpg”素材，单击“导入”按钮，如图 3.3 所示。

3 在“项目”面板中，选择“背景.jpg”素材，将其拖动到“滚珠成像”合成的时间线面板中，如图 3.4 所示。



图 3.2 合成设置

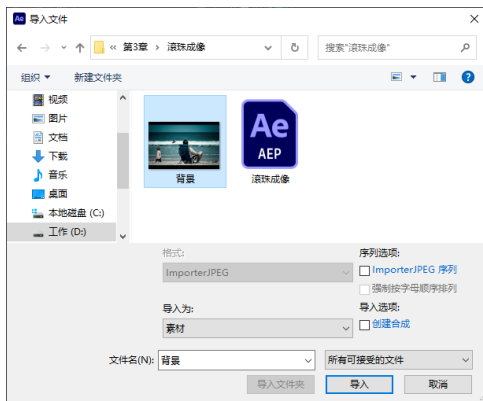


图 3.3 “导入文件”对话框

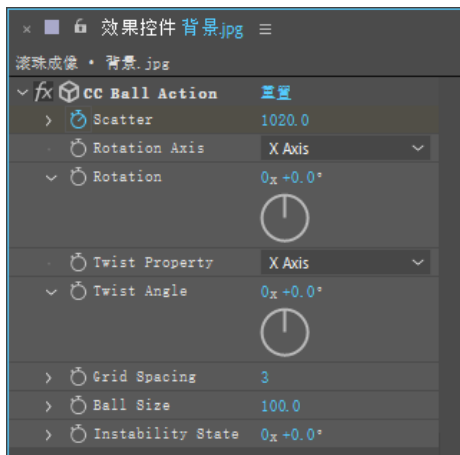


图 3.6 参数设置

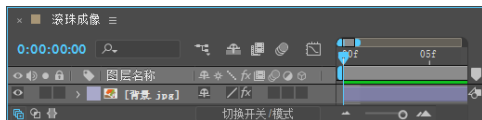


图 3.4 添加素材

4 选中“背景”层，在“效果和预设”特效面板中展开“模拟”特效组，双击 CC Ball Action（CC 滚珠操作）特效，如图 3.5 所示。

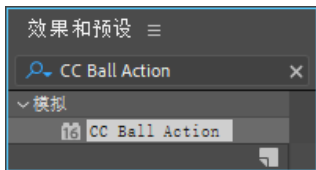


图 3.5 添加 CC 滚珠操作特效

5 将时间调整到 0:00:00:00 的位置，在“效果控件”面板中，设置 Scatter（分散）的值为 1020.0，单击 Scatter（分散）左侧的码表，在当前位置添加关键帧，同时设置 Grid Spacing（网格间距）的值为 3，如图 3.6 所示。

6 将时间调整到 0:00:01:00 的位置，设置 Scatter（分散）的值为 35.0；将时间调整到 0:00:01:20 的位置，设置 Scatter（分散）的值为 0，系统会自动添加关键帧，按 T 键打开“不透明度”属性，单击“不透明度”左侧的码表，在当前位置添加关键帧，如图 3.7 所示。

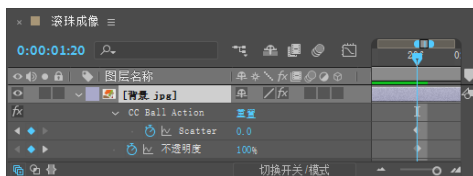


图 3.7 设置参数值

7 将时间调整到 0:00:02:06 的位置，设置“不透明度”的值为 0，系统会自动添加关键帧，如图 3.8 所示。

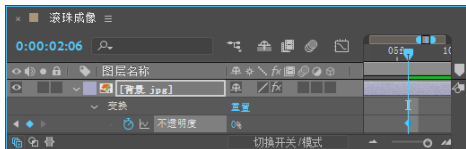


图 3.8 设置“不透明度”关键帧

8 在“项目”面板中，选择“背景.jpg”素材，再次将其拖动到“滚珠成像”合成的时间线面板中，并按键盘上的 Enter 键，重命名该图层为“背景 1”，如图 3.9 所示。

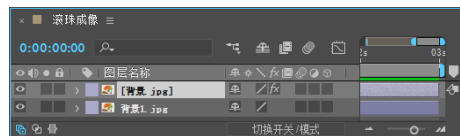


图 3.9 添加素材

9 将时间调整到 0:00:01:20 的位置，选中“背景 1”层，按 Alt+[组合键，将“背景 1”层的位置打断，如图 3.10 所示。

10 这样就完成了“滚珠成像”动画的制作，按小键盘上的 0 键，可在合成窗口中预览动画效果。

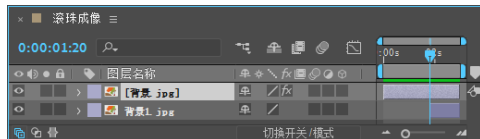


图 3.10 图层设置

3.2 万花筒



特效解析

本例主要讲解通过修改“CC 液化流动”特效的位置制作万花筒动画效果，如图 3.11 所示。



图 3.11 动画效果



知识点

CC Flo Motion（CC 液化流动）特效

视频文件



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“万花筒”，“宽度”为 720，“高度”为 480，“帧速率”为 25，并设置“持续时间”为 0:00:05:00，如图 3.12 所示。

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“工程

文件\第3章\万花筒\万花筒素材.jpg”素材，如图 3.13 所示。单击“导入”按钮，“万花筒素材.jpg”素材将被导入“项目”面板中。

3 在“项目”面板中，选择“万花筒素材.jpg”素材，将其拖动到“万花筒”合成的时间线面板中，如图 3.14 所示。

4 选择“万花筒素材”层，在“效果和预设”中展开“扭曲”特效组，双击 CC Flo Motion（CC

液化流动) 特效, 如图 3.15 所示。



图 3.12 合成设置

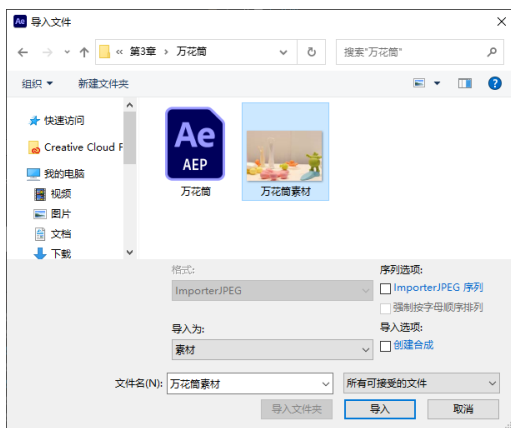


图 3.13 “导入文件”对话框

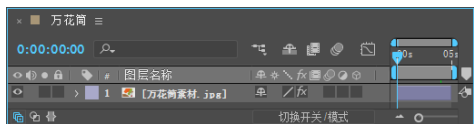


图 3.14 添加素材

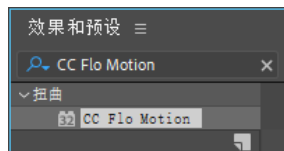


图 3.15 添加 CC 液化流动特效

5 在“效果控件”面板中, 设置 Knot 1 (打结 1) 的值为 (240.0,200.0), Knot 2 (打结 2) 的值为 (866.0,576.0), 如图 3.16 所示。



图 3.16 设置参数

6 将时间调整到 0:00:00:00 的位置, 在“效果控件”面板中单击 Amount 1 (数量 1) 左侧的码表, 在此位置设置关键帧, 设置 Amount 1 (数量 1) 的值为 150.0, 单击 Amount 2 (数量 2) 左侧的码表, 在此位置设置关键帧, 设置 Amount 2 (数量 2) 的值为 300.0, 如图 3.17 所示。

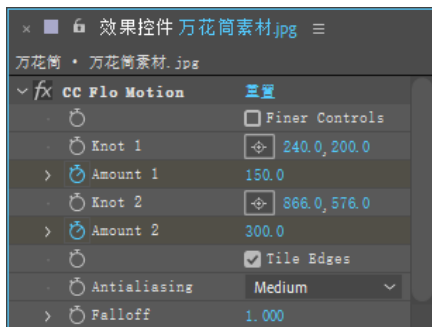


图 3.17 关键帧设置 1

7 将时间调整到 0:00:02:00 的位置, 设置 Amount 1 (数量 1) 的值为 247.0, Amount 2 (数量 2) 的值为 450.0, 如图 3.18 所示。

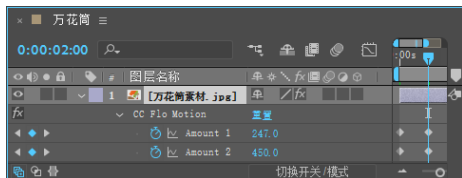


图 3.18 关键帧设置 2

8 将时间调整到 0:00:04:00 的位置, 设置

Amount 1（数量1）的值为0，Amount 2（数量2）的值为580.0，如图3.19所示。

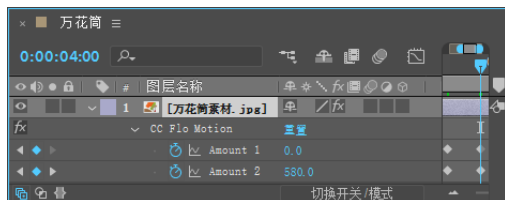


图 3.19 关键帧设置 3

9 将时间调整到 0:00:04:24 的位置，设置

Amount 2（数量2）的值为600.0，如图3.20所示。

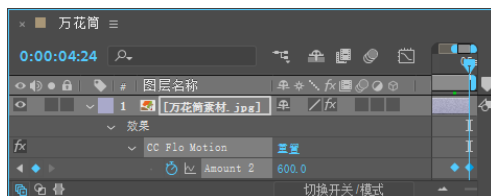


图 3.20 关键帧设置 4

10 这样“万花筒”效果就制作完成了，按小键盘上的0键即可预览效果。

3.3 跳动小球



特效解析

本例主要使用“CC 球体”特效和“位置”关键帧制作跳动小球动画，如图3.21所示。



图 3.21 动画效果



知识点

1. “CC 球体”特效
2. “位置”属性

视频文件



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“跳动小球”，“宽度”为720，“高度”

为480，“帧速率”为25，并设置“持续时间”为0:00:05:00，如图3.22所示。



图 3.22 合成设置

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“工程文件\第3章\跳动小球\背景图片.jpg”素材，单击“导入”按钮，如图 3.23 所示，“背景图片.jpg”素材将被导入“项目”面板中。

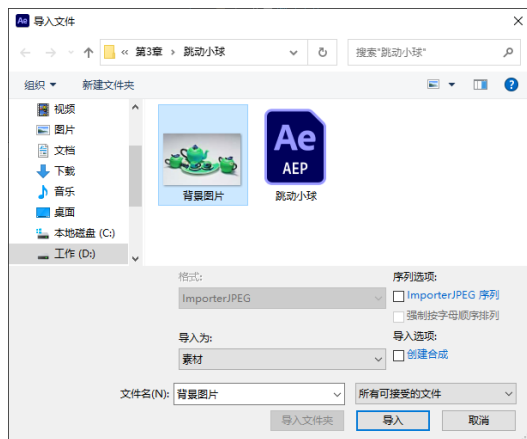


图 3.23 “导入文件”对话框

3 在“项目”面板中，选择“背景图片.jpg”素材，将其拖动到“跳动小球”合成的时间线面板中，如图 3.24 所示。

4 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“球体”，“颜色”为蓝色(R:22;G:218;B:253)，

如图 3.25 所示。

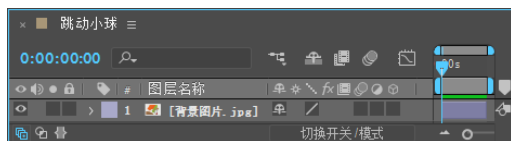


图 3.24 添加素材



图 3.25 纯色设置

5 选中“球体”层，在“效果和预设”特效面板中展开“透视”特效组，双击 CC Sphere (CC 球体) 特效，如图 3.26 所示。

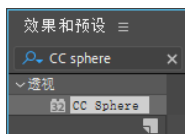


图 3.26 添加 CC 球体特效

6 在“效果控件”面板中，设置 Radius(半径)的值为 60.0，Offset(偏移)的值为 (573.8,410.0)，如图 3.27 所示，此时的图像效果如图 3.28 所示。

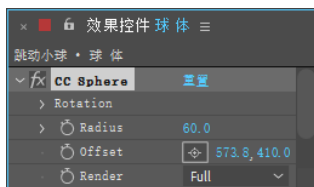


图 3.27 参数设置



图 3.28 效果图

7 选中“球体”层，将时间调整到 0:00:00:00 的位置，按 P 键展开“位置”，设置“位置”的值为 (335.0,0.0)，单击左侧码表 ，在当前位置添加关键帧；将时间调整到 0:00:01:01 的位置，设置“位置”的值为 (335.0,180.0)；将时间调整到 0:00:02:00 的位置，设置“位置”的值为 (335.0,20.0)，按下键盘上的 F9 键，将该关键帧

转化为平滑关键帧；将时间调整到 0:00:03:01 的位置，设置“位置”的值为 (335.0,180.0)；将时间调整到 0:00:04:00 的位置，设置“位置”的值为 (335.0,80.0)，按下键盘上的 F9 键，将该关键帧转化为平滑关键帧；将时间调整到 0:00:04:24 的位置，设置“位置”的值为 (335.0,180.0)，如图 3.29 所示。

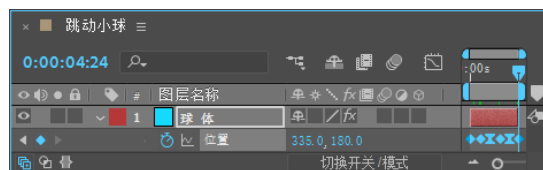


图 3.29 关键帧设置

8 这样“跳动小球”就制作完成了，按小键盘上的 0 键即可预览效果。

3.4 雷达声波



特效解析

本例主要讲解利用“音频波形”特效制作雷达声波效果，如图 3.30 所示。

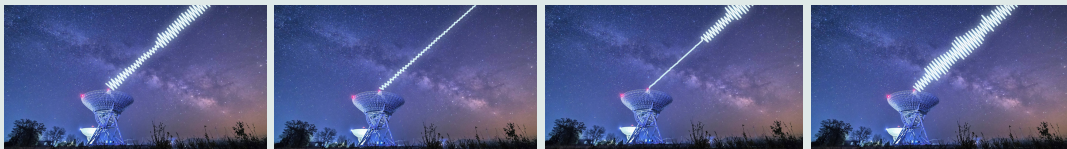


图 3.30 动画效果



知识点

1. “音频波形”特效
2. “发光”特效

视频文件





操作步骤

1 执行菜单栏中的“文件”|“打开项目”命令，选择“工程文件\第3章\雷达声波\雷达声波练习.aep”文件，将“雷达声波练习.aep”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“雷达声波”，“颜色”为黑色。

3 为“雷达声波”层添加“音频波形”特效。在“效果和预设”面板中展开“生成”特效组，然后双击“音频波形”特效。

4 在“效果控件”面板中修改“音频波形”特效的参数，在“音频层”菜单中选择“音频.mp3”选项，设置“起始点”的值为(293,230)，“结束点”的值为(567.0,-12.0)，“显示的范例”的值为80，“最大高度”的值为300.0，“音频持续时间(毫秒)”的值为900.00，“厚度”的值为3.00，“内部颜色”为蓝色(R:138; G:234; B:255)，“外部颜色”为白色，如图3.31所示，合成窗口效果如图3.32所示。



图 3.31 设置“音频波形”的参数

5 为“雷达声波”层添加“发光”特效。在“效果和预设”中展开“风格化”特效组，然后双击“发光”特效。

6 在“效果控件”面板中修改“发光”特效的参数，设置“发光阈值”的值为49.8%，“发光半径”的值为28.0，“发光颜色”为“A和B颜色”，“颜色A”为蓝色(R:138; G:234; B:255)，如图3.33所示，合成窗口效果3.34所示。



图 3.32 设置参数后的效果



图 3.33 设置发光参数



图 3.34 设置发光参数后的效果

7 这样就完成了“雷达声波”动画的制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

3.5 动感节奏



特效解析

本例主要讲解利用“音频频谱”特效制作动感节奏效果，如图 3.35 所示。

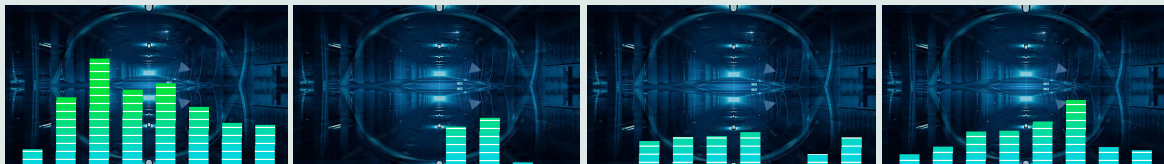


图 3.35 动画效果



知识点

1. “音频频谱”特效
2. “渐变”特效
3. “网格”特效

视频文件



操作步骤

1 执行菜单栏中的“文件”|“打开项目”命令，选择“工程文件\第3章\动感节奏\动感节奏练习.aep”文件，将“动感节奏练习.aep”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“声谱”，“颜色”为黑色。

3 为“声谱”层添加“音频频谱”特效。在“效果和预设”中展开“生成”特效组，然后双击“音频频谱”特效。

4 在“效果控件”面板中，修改“音频频谱”特效的参数，从“音频层”右侧的下拉菜单中选择“音频”图层，设置“起始点”的值为(72.0,416.0)，“结束点”的值为(654,420.5)，“起始频率”的值为10.0，“结束频率”的值为100.0，“频段”的值为8，“最

大高度”的值为4500.0，“厚度”的值为50.00，如图 3.36 所示，合成窗口如图 3.37 所示。



图 3.36 设置音频频谱的参数



图 3.37 设置参数后的效果

5 在时间线面板中，在“声谱”层右侧的属性栏中单击“品质”按钮，“品质”按钮将变为，如图 3.38 所示，合成窗口效果如图 3.39 所示。

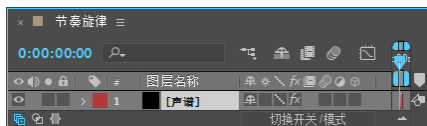


图 3.38 单击“品质”按钮

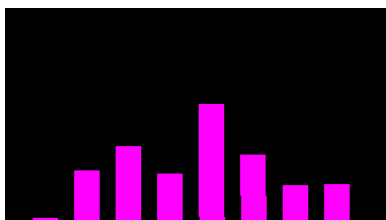


图 3.39 单击“品质”按钮后的效果

6 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“渐变”，“颜色”为黑色，将其拖动到“声谱”层下边。

7 为“渐变”层添加“梯度渐变”特效。在“效果和预设”中展开“生成”特效组，然后双击“梯度渐变”特效。

8 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(364.0,228.0)，“起始颜色”为绿色(R:1;G:227;B:61)，“渐变终点”的值为(372.0,376.0)，“结束颜色”为蓝色(R:5;G:214;B:220)，如图 3.40 所示，合成窗口效果如图 3.41 所示。

9 为“渐变”层添加“网格”特效。在“效

果和预置”中展开“生成”特效组，然后双击“网格”特效。



图 3.40 设置渐变参数



图 3.41 设置渐变后的效果

10 在“效果控件”面板中修改“网格”特效的参数，设置“锚点”的值为(-10.0,0.0)，“边角”的值为(720.0,20.0)，“边界”的值为18.0，单击“反转网格”复选框，设置“颜色”为白色，从“混合模式”右侧的下拉菜单中选择“正常”选项，如图 3.42 所示，合成窗口效果如图 3.43 所示。

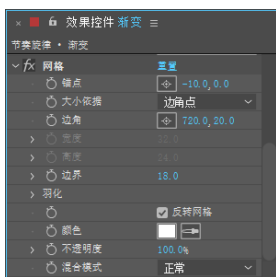


图 3.42 设置网格参数



图 3.43 设置网格参数后的效果

11 在时间线面板中，设置“渐变”层的“轨道遮罩”为“Alpha 遮罩 [声谱]”，如图 3.44 所示，合成窗口效果如图 3.45 所示。

12 这样就完成了“动感节奏”案例的制作，按小键盘上的 0 键，即可在合成窗口中预览动画。

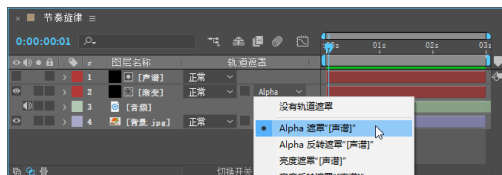


图 3.44 遮罩设置

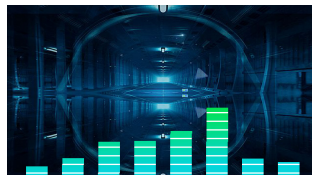


图 3.45 遮罩设置后的效果

3.6 文字渐现



特效解析

本例主要讲解利用“照明”特效制作文字渐现效果，如图 3.46 所示。

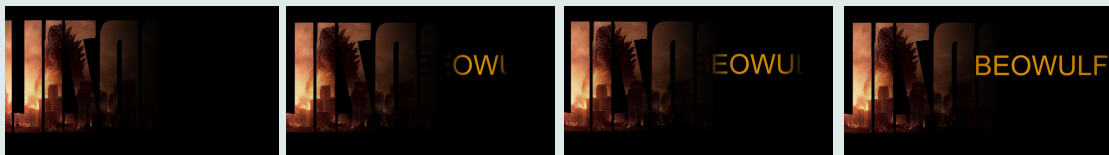


图 3.46 动画效果



知识点

1. “照明”属性
2. “位置”属性

视频文件



操作步骤

1 执行菜单栏中的“文件”|“打开项目”命令，选择“工程文件\第3章\文字渐现\文字渐现练习.aep”文件，将“文字渐现练习.aep”文件打开。

2 执行菜单栏中的“图层”|“新建”|“文本”命令，新建文字层，此时，“合成”窗口中将出现一个光标，输入 BEOWULF，在时间线面板中将出现一个文字层。在“字符”面板中，设置文字

字体为 Arial，字号为 72 像素，字体颜色为咖啡色（R:218;G:143;B:0）。

3 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“照明 1”，“灯光类型”为“聚光”，“颜色”为白色，“强度”的值为 100，“锥形角度”的值为 90%，“锥形羽化”的值为 50。

4 打开 BEOWULF 三维图层查看效果，选

中“照明1”层，按A键打开“目标点”，设置其值为(516,156,0)，将时间调整到0:00:00:00的位置，按P键打开“位置”属性，设置“位置”的值为(524.0,163.0,12.0)，单击“位置”左侧的码表，在当前位置设置关键帧。

5 将时间调整到0:00:02:00的位置，设置“位置”的值为(524.0,163.0,-341.0)，系统会自动设置关键帧，如图3.47所示。

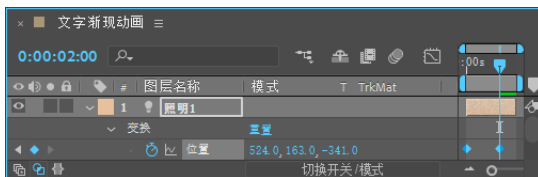


图 3.47 设置位置关键帧

6 这样就完成了“文字渐现”动画的制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

3.7 玻璃球



特效解析

本例主要讲解利用“CC 放射状缩放擦除”特效和“发光”特效制作玻璃球效果，如图3.48所示。

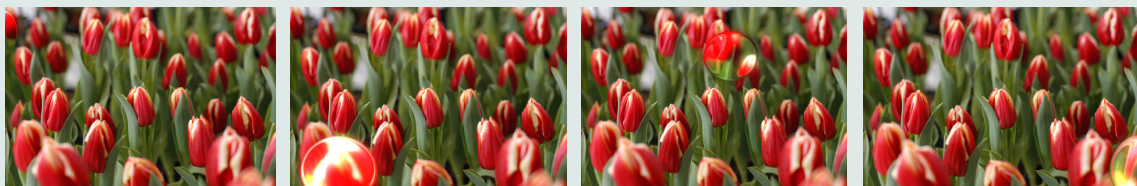


图 3.48 动画效果



知识点

1. CC Radial ScaleWipe (CC 放射状缩放擦除) 特效
2. “发光”

视频文件



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“背景”，“宽度”为720，“高度”为480，“帧速率”为25，并设置“持续时间”为0:00:03:00，如图3.49所示。

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“工程文件\第3章\玻璃球\背景.jpg”素材，如图3.50所示。单击“导入”按钮，“背景.jpg”素材将被导入“项目”面板中。



图 3.49 合成设置

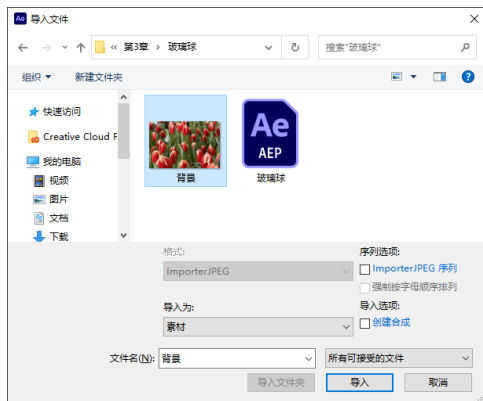


图 3.50 “导入文件”对话框

3 将“背景.jpg”拖动到时间线面板中，选中“背景.jpg”层，按 Ctrl+D 组合键将其复制，然后将复制出的层重命名为“玻璃球”，如图 3.51 所示。

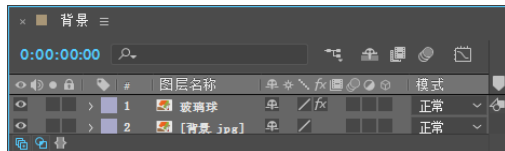


图 3.51 复制层

4 在“效果和预设”特效面板中展开“过渡”特效组，双击 CC Radial ScaleWipe (CC 放射状缩放擦除) 特效，如图 3.52 所示。



图 3.52 添加“CC 放射状缩放擦除”特效

5 将时间调整到 0:00:00:00 的位置，在“效果控件”面板中，设置 Completion (完成) 的值为 90%，设置 Center (中心) 的值为 (-70.0, 74.0)，单击 Center (中心) 左侧的码表图标，设置一个关键帧，如图 3.53 所示，并勾选 Reverse Transition (反转变换) 复选框。

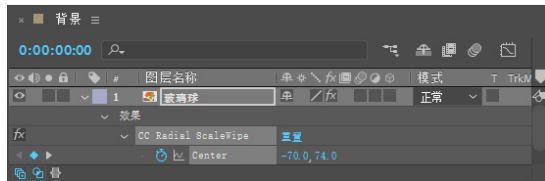


图 3.53 参数设置 1

6 将时间调整到 0:00:01:00 的位置，修改 Center (中心) 的值为 (192.0, 466.0)；将时间调整到 0:00:02:00 的位置，修改 Center (中心) 的值为 (494.0, 46.0)；将时间调整到 0:00:02:24 的位置，修改 Center (中心) 的值为 (814.0, 556.0)，系统会自动设置关键帧，如图 3.54 所示。

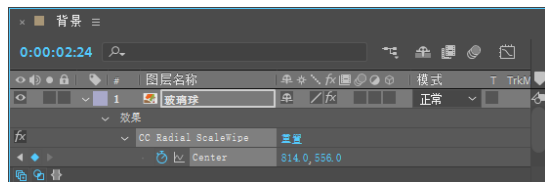


图 3.54 参数设置 2

7 在“效果和预设”特效面板中展开“风格化”特效组，双击“发光”特效，如图 3.55 所示。

8 在“效果控件”面板中设置“发光阈值”的值为 50.0%， “发光半径”的值为 30.0，如图 3.56 所示。

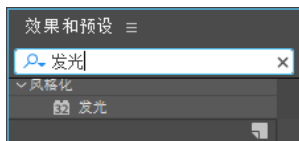


图 3.55 添加“发光”特效

9 这样就完成了“玻璃球”效果的制作，按小键盘上的 0 键，即可在合成窗口中预览动画。



图 3.56 参数设置 3

3.8 动感声波



特效解析

本例主要讲解利用“梯度渐变”特效和“网格”特效制作绚丽的背景，利用“勾画”特效制作动感声波，如图 3.57 所示。

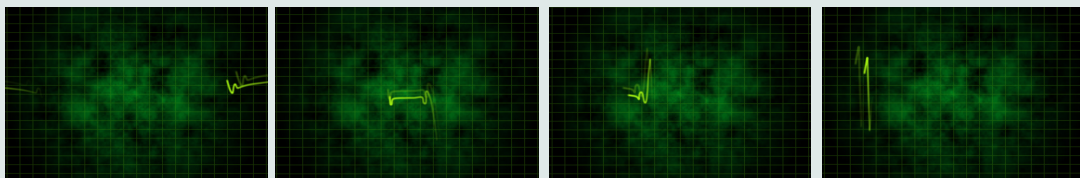


图 3.57 动画效果



知识点

1. “梯度渐变”特效
2. “分行杂色”特效
3. “网格”特效
4. “勾画”特效

视频文件



操作步骤

3.8.1 新建合成

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“声波”，“宽度”为 720，“高度”为 480，“帧速率”为 25，并设置“持续时间”为 0:00:06:00，如图 3.58 所示。

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“渐变”，“颜色”为黑色，如图 3.59 所示。



图 3.58 合成设置



图 3.59 纯色设置

3 选中“渐变”层，在“效果和预设”特效面板中展开“生成”特效组，双击“梯度渐变”特效，如图 3.60 所示。

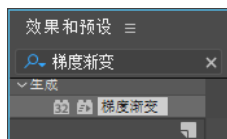


图 3.60 添加“梯度渐变”特效

4 在“效果控件”面板中，设置“渐变起点”的值为（360.0,240.0），“起始颜色”为绿色（R:0;G:153;B:32），“渐变终点”的值为（600.0,490.0），“结束颜色”为黑色，从“渐变形状”右侧的下拉菜单中选择“径向渐变”，如图 3.61 所示。

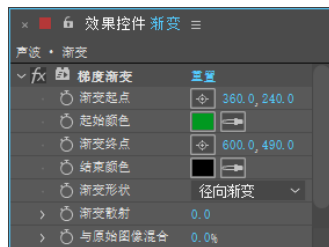


图 3.61 参数设置

5 选中“渐变”层，按 Ctrl + D 组合键，复制出“渐变 2”层，如图 3.62 所示。

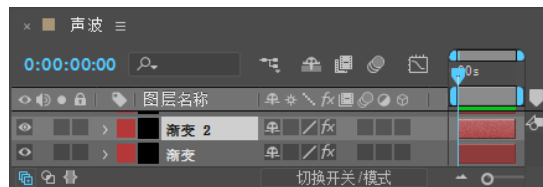


图 3.62 复制图层

6 选中“渐变 2”层，在“效果和预设”特效面板中展开“杂色和颗粒”特效组，双击“分形杂色”特效，如图 3.63 所示。

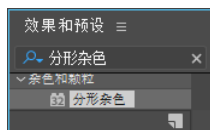


图 3.63 添加“分形杂色”特效

7 在“效果控件”面板中设置“对比度”的值为 144.0，“演化”的值为 0x+100.0°，如图 3.64 所示。

8 设置“渐变 2”层的“模式”为“相乘”，如图 3.65 所示。

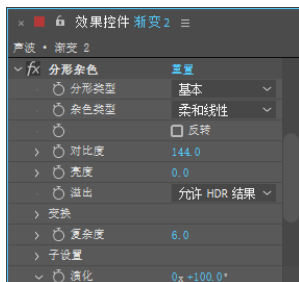


图 3.64 参数设置

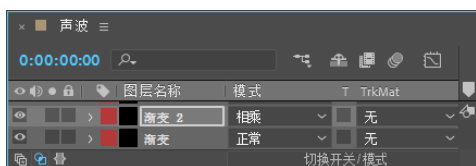


图 3.65 图层设置

3.8.2 制作网格效果

① 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“网格”，“颜色”为黑色，如图 3.66 所示。



图 3.66 纯色设置

② 选中“网格”层，在“效果和预设”特效面板中展开“生成”特效组，双击“网格”特效，如图 3.67 所示。

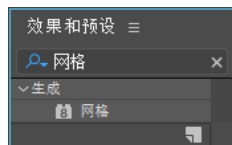


图 3.67 添加“网格”特效

③ 在“效果控件”面板中，从“大小依据”右侧的下拉菜单中选择“宽度和高度滑块”，设置“边界”的值为 3.0，“颜色”为绿色（R:78;G:158;B:12），“不透明度”的值为 30.0%，如图 3.68 所示。



图 3.68 参数设置

3.8.3 制作描边动画

① 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“描边”，“颜色”为黑色，如图 3.69 所示。



图 3.69 纯色设置

2 单击工具栏中的“钢笔工具”按钮, 选择钢笔工具, 在“合成”窗口中绘制一个路径, 如图 3.70 所示。

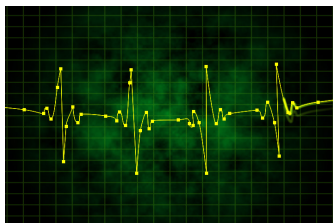


图 3.70 绘制路径

3 选中“描边”层, 在“效果和预设”特效面板中展开“生成”特效组, 双击“勾画”特效, 如图 3.71 所示。

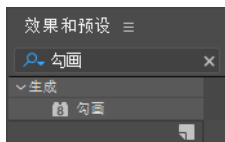


图 3.71 添加“勾画”特效

4 在“效果控件”面板中, 从“描边”右侧的下拉菜单中选择“蒙版/路径”, 展开“片段”选项栏, 设置“片段”的值为1, “长度”的值为0.500, 勾选“随机相位”复选框, 如图 3.72 所示。



图 3.72 参数设置

5 展开“正在渲染”选项栏, 从“混合模式”右侧的下拉菜单中选择“透明”, 设置“颜色”为绿色(R:161;G:238;B:18), “宽度”的值为4.00, “起始点不透明度”的值为0, “中间点不透明度”

的值为-1.000, “结束点不透明度”的值为1.000, 如图 3.73 所示。

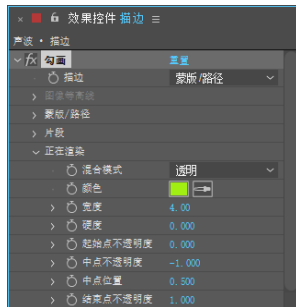


图 3.73 “正在渲染”参数设置

6 将时间调整到0:00:00:00的位置, 单击“旋转”左侧码表, 在当前位置添加关键帧; 将时间调整到0:00:05:24的位置, 设置“旋转”的值为1x+0.0°, 如图 3.74 所示。

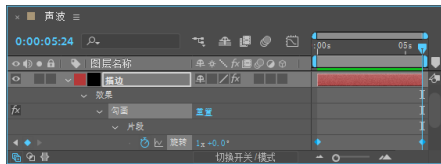


图 3.74 设置“旋转”关键帧

7 在时间线面板中选择“描边”层, 按Ctrl+D组合键, 将“描边”层复制, 并将复制后的层重命名为“描边倒影”, 然后按P键打开“位置”属性, 设置“位置”的值为(360.0,220.0), 按T键打开“不透明度”属性, 设置“不透明度”的值为30%, 如图 3.75 所示。

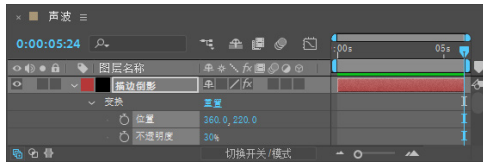


图 3.75 参数设置

8 这样就完成了“动感声波”的整体制作, 按小键盘上的0键, 可在合成窗口中预览动画效果。

3.9 空间文字



特效解析

本例主要讲解通过“网格”特效制作网格，利用“空对象”属性制作动态效果，如图 3.76 所示。



图 3.76 动画效果



知识点

1. “网格”特效
2. “父级”属性
3. “空对象”属性

视频文件



操作步骤

3.9.1 制作网格

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“网格”，“宽度”为1900，“高度”为480，“帧速率”为25，并设置“持续时间”为0:00:08:00，如图 3.77 所示。

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“网格”，“颜色”为黑色，如图 3.78 所示。

3 选中“网格”层，在“效果和预设”特效面板中展开“生成”特效组，双击“网格”特效，如图 3.79 所示。



图 3.77 合成设置



图 3.78 纯色设置

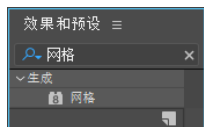


图 3.79 添加“网格”特效

4 在“效果控件”面板中设置“锚点”的值为(0.0,160.0)，“边角”的值为(1600.0,195.0)，“边界”的值为3.0，“不透明度”的值为50.0%，如图3.80所示。



图 3.80 参数设置

3.9.2 制作空间文字

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“空间网格”，“宽度”为720，“高度”为480，“帧速率”为25，并设置“持续时间”为0:00:08:00，如图3.81所示。

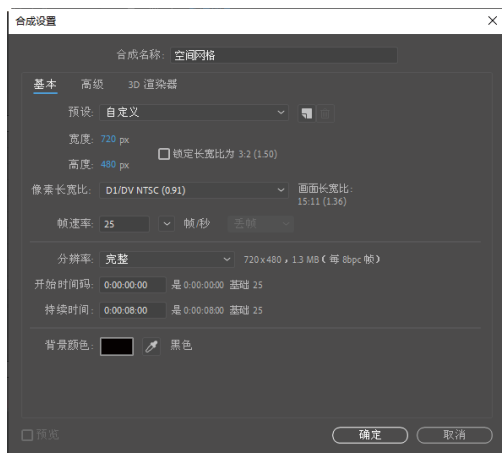


图 3.81 合成设置

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“工程文件\第3章\空间文字\背景.jpg”素材，单击“导入”按钮，如图3.82所示，“背景.jpg”素材将被导入“项目”面板中。

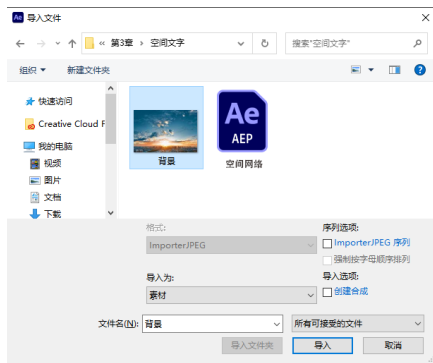


图 3.82 “导入文件”对话框

3 在“项目”面板中选择“网格”合成和“背景.jpg”素材，将其拖动到“空间网格”合成的时间线面板中，单击“网格”层右侧的三维图层按钮，打开三维图层开关，如图3.83所示。

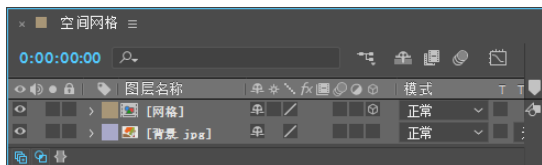


图 3.83 添加素材

④ 选中“网格”层，按P键打开“位置”属性，设置“位置”的值为(265.0,90.0,0.0)，按R键打开旋转属性，设置“Y轴旋转”的值为0x+90°，如图3.84所示。

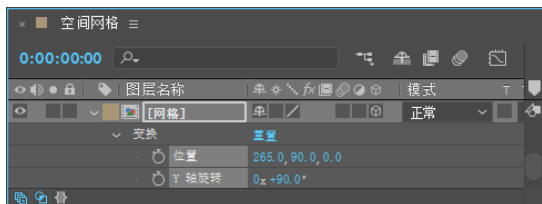


图 3.84 修改层位置和旋转参数

⑤ 在时间线面板中选择“网格”层，按Ctrl+D组合键复制“网格”，并将复制后的图层重命名为“网格2”，按P键打开“位置”属性，修改“位置”的值为(73.0,90.0,0.0)，如图3.85所示。

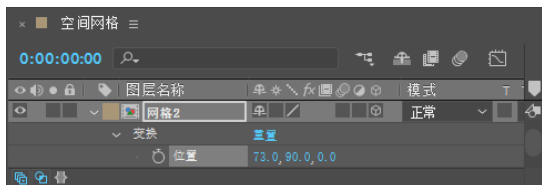


图 3.85 复制层并修改位置参数

⑥ 在时间线面板中选择“网格2”层，按Ctrl+D组合键，将“网格2”层复制，系统会自动重命名为“网格3”层，按P键打开“位置”属性，修改“位置”的值为(162.0,90.0,-115.0)，按R键打开旋转属性，设置“Y轴旋转”的值为0x+0.0°，如图3.86所示。

⑦ 在时间线面板中选择“网格3”层，按Ctrl+D组合键复制“网格3”层，系统会自动将

新层重命名为“网格4”，按P键打开“位置”属性，修改“位置”的值为(73.0,90.0,170.0)，如图3.87所示。

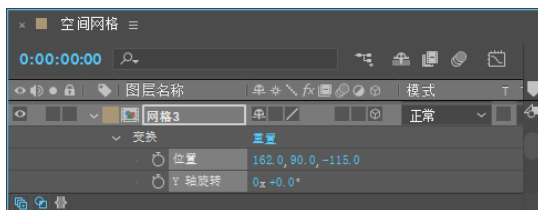


图 3.86 修改位置和旋转参数

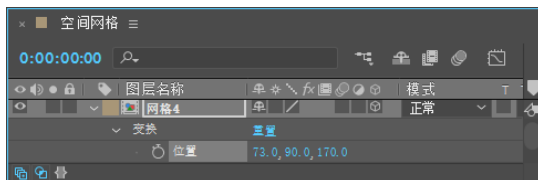


图 3.87 修改位置参数

3.9.3 制作动态效果

① 单击工具栏中的“横排文字工具”按钮，选择文字工具，在“合成”窗口中输入文字Machine，在“字符”面板中设置文字的字体为Franklin Gothic Demi Cond，字符的大小为118像素，字体的填充颜色为蓝色(R:138;G:206;B:248)，如图3.88所示。



图 3.88 文字设置

② 选中Machine层，在“合成”窗口中调

整文字的位置,如图 3.89 所示。



图 3.89 调整文字位置

3 执行菜单栏中的“图层”|“新建”|“空对象”命令,单击“空 1”层右侧的三维图层按钮,打开三维图层开关,如图 3.90 所示。

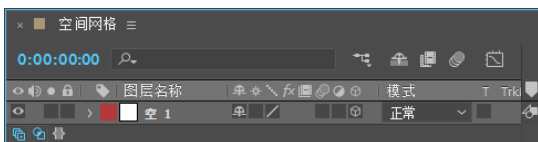


图 3.90 新建空对象并打开三维空间

4 选中“网格”层、“网格 2”层、“网格 3”层、“网格 4”层和 Machine 层,在右侧的“父级”属性栏中选择“空 1”,如图 3.91 所示。

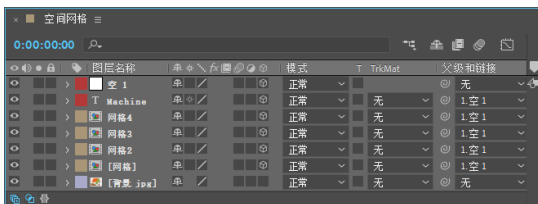


图 3.91 设置父子关系

5 将时间调整到 0:00:00:00 的位置,选中“空 1”层,按 P 键打开“位置”属性,设置“位置”的值为 (187.0,150.0,-903.0),单击“位置”左侧的码表,在当前位置添加关键帧。按 R 键打开旋转属性,单击“Y 轴旋转”左侧的码表,在当前位置添加关键帧,如图 3.92 所示。

6 将时间调整到 0:00:01:21 的位置,设置“位置”的值为 (187.0,150.0,195.0),系统会自动添加关键帧,如图 3.93 所示。

动添加关键帧,如图 3.93 所示。

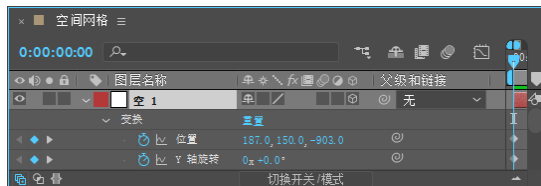


图 3.92 设置位置和旋转关键帧

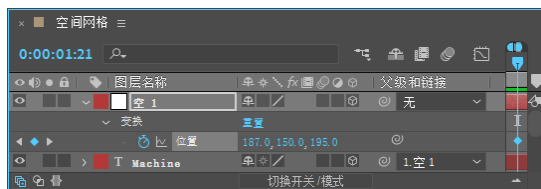


图 3.93 设置位置关键帧

7 将时间调整到 00:00:05:24 的位置,设置“位置”的值为 (220.0,150.0,0.0),设置“Y 轴旋转”的值为 1x+0.0°,系统会自动添加关键帧,如图 3.94 所示。

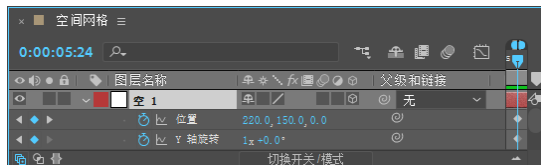


图 3.94 设置位置和旋转关键帧

8 将时间调整到 00:00:07:20 的位置,设置“位置”的值为 (220.0,150.0,98.0),单击“空 1”左侧的眼睛按钮,隐藏“空 1”层,如图 3.95 所示。

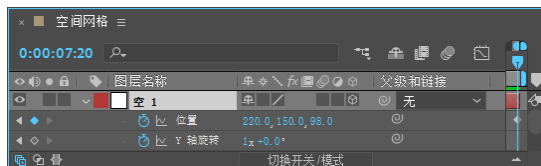


图 3.95 隐藏“空 1”层

9 这样就完成了“空间文字”的整体制作,按小键盘上的 0 键,可在合成窗口中预览当前动画效果。

3.10 卡片图贴



特效解析

本例主要讲解利用“卡片动画”特效制作卡片图贴效果，并通过“摄像机”完成卡片飞舞的动画，如图 3.96 所示。

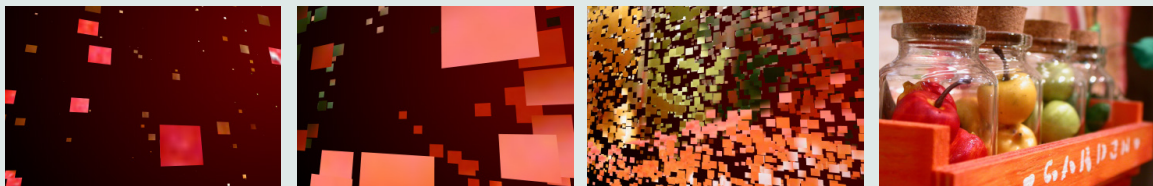


图 3.96 动画效果



知识点

1. “卡片动画”特效
2. “分形杂色”特效
3. “梯度渐变”特效

视频文件



操作步骤

3.10.1 创建噪波

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“噪波”，“宽度”为720，“高度”为480，“帧速率”为25，并设置“持续时间”为0:00:06:00，如图 3.97 所示。

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“噪波”，“颜色”为黑色，如图 3.98 所示。

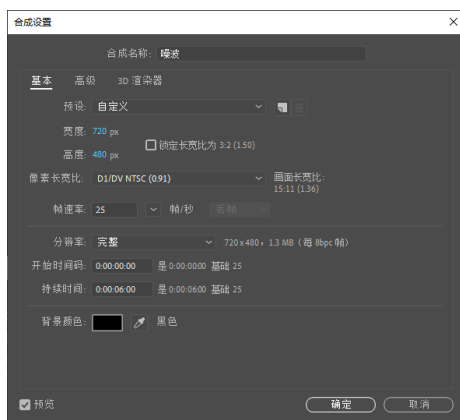


图 3.97 合成设置



图 3.98 纯色设置

3 选中“噪波”层，在“效果和预设”特效面板中展开“杂色和颗粒”特效组，双击“分形杂色”特效，如图 3.99 所示。

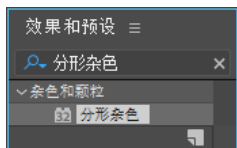


图 3.99 添加“分形杂色”特效

4 在“效果控件”面板中，设置“对比度”的值为 200.0，“亮度”的值为 -10.0，展开“变换”选项栏，设置“缩放”的值为 20.0，如图 3.100 所示。

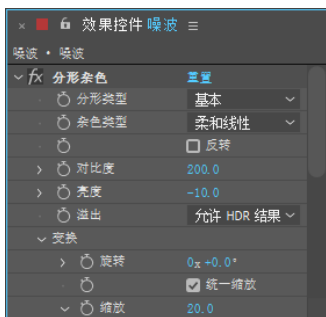


图 3.100 参数设置

5 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“渐变”，“颜色”为黑色，如图 3.101 所示。



图 3.101 纯色设置

6 选中“渐变”层，在“效果和预设”特效面板中展开“生成”特效组，双击“梯度渐变”特效，如图 3.102 所示。

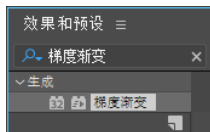


图 3.102 添加“梯度渐变”特效

7 在“效果控件”面板中，设置“渐变起点”的值为 (360.0, 240.0)，“渐变终点”的值为 (850.0, 570.0)，从“渐变形状”右侧的下拉菜单中选择“径向渐变”，如图 3.103 所示。

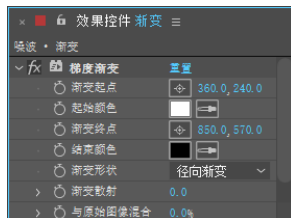


图 3.103 参数设置

8 选中“渐变”层，设置“渐变”层的“模式”为“叠加”，如图 3.104 所示。



图 3.104 图层设置

3.10.2 制作拼图效果

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“卡片图贴”，“宽度”为720，“高度”为480，“帧速率”为25，并设置“持续时间”为0:00:06:00，如图3.105所示。



图 3.105 合成设置

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“工程文件\第3章\卡片图贴\背景.jpg”素材, 单击“导入”按钮, 如图3.106所示, “背景.jpg”素材将被导入“项目”面板中。

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“渐变”,“颜色”为黑色,如图3.107所示。

4 选中“渐变”层，在“效果和预设”特效面板中展开“生成”特效组，双击“梯度渐变”特效，如图 3.108 所示。

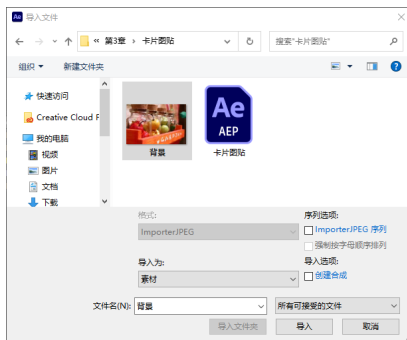


图 3.106 “导入文件”对话框



图 3.107 纯色设置

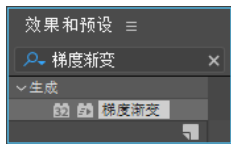


图 3.108 添加“梯度渐变”特效

5 在“效果控件”面板中，设置“渐变起点”的值为(724.0,97.0)，“起始颜色”为深红色(R:109;G:0;B:0)，“渐变终点”的值为(43.0,534.0)，“结束颜色”为黑色，从“渐变形状”右侧的下拉菜单中选择“径向渐变”，如图3.109所示。

6 在“项目”面板中选择“背景.jpg”素材和“噪波”合成，将其拖动到“卡片图贴”合成

的时间线面板中，如图 3.110 所示。



图 3.109 参数设置

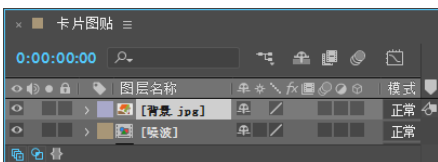


图 3.110 添加素材

7 选中“背景”层，执行菜单栏中的“图层”|“预合成”命令，设置“新合成名称”为“背景”，如图 3.111 所示。

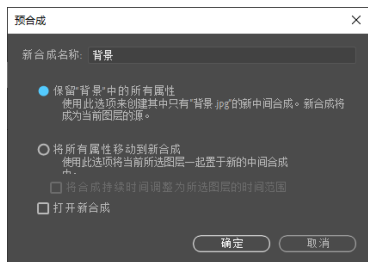


图 3.111 预合成设置

8 选中“背景”层，在“效果和预设”特效面板中展开“模拟”特效组，双击“卡片动画”特效，如图 3.112 所示。

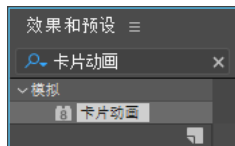


图 3.112 添加“卡片动画”特效

9 在“效果控件”面板中设置“行数”的值为 80，“列数”的值为 100，从“渐变图层 1”

右侧的下拉菜单中选择“3. 噪波”，从“摄像机系统”右侧的下拉菜单中选择“合成摄像机”，如图 3.113 所示。



图 3.113 参数设置

10 将时间调整到 0:00:00:00 的位置，展开“X 轴位置”选项栏，单击“乘数”左侧的码表，在当前位置添加关键帧，展开“Y 轴位置”选项栏，单击“乘数”左侧的码表，在当前位置添加关键帧，展开“Z 轴位置”选项栏，单击“乘数”左侧的码表，在当前位置添加关键帧，展开“X 轴缩放”选项栏，单击“乘数”左侧的码表，在当前位置添加关键帧，展开“Y 轴缩放”选项栏，单击“乘数”左侧的码表，在当前位置添加关键帧，如图 3.114 所示。同时设置这些选项中的“源”为“强度 1”。

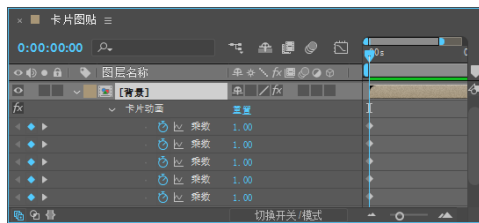


图 3.114 关键帧设置

11 将时间调整到 0:00:05:00 的位置，设置所有关键帧的“乘数”的值为 0，系统会自动添加关键帧，如图 3.115 所示。

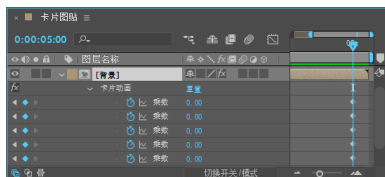


图 3.115 设置“乘数”值

12 单击“噪波”层左侧开关按钮, 将“噪波”层隐藏, 如图 3.116 所示。

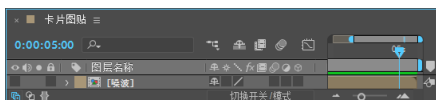


图 3.116 图层设置

13 执行菜单栏中的“图层”|“新建”|“摄像机”命令, 打开“摄像机设置”对话框, 设置“预设”为“24 毫米”, 如图 3.117 所示。

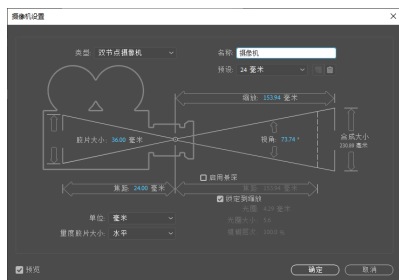


图 3.117 “摄像机设置”对话框

14 将时间调整到 0:00:00:00 的位置, 选中“摄像机”层, 按 A 键打开“目标点”属性, 设置“目标点”的值为 (360.0,240.0,540.0), 单击“目标点”左侧的码表, 在当前位置添加关键帧。按 P 键打开“位置”属性, 设置“位置”的值为 (150.0,400.0,0.0), 单击“位置”左侧的码表, 在当前位置添加关键帧, 如图 3.118 所示。

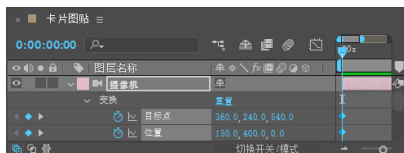


图 3.118 设置目标点和位置关键帧

15 将时间调整到 0:00:03:00 的位置, 设置“目标点”的值为 (360.0,240.0,540.0), “位置”的值为 (630.0,330.0,-40.0), 系统会自动添加关键帧, 如图 3.119 所示。

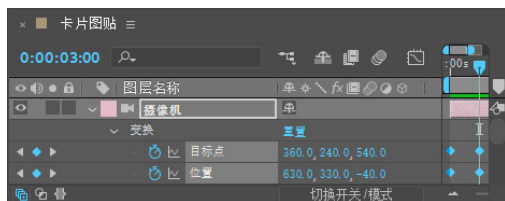


图 3.119 关键帧设置 1

16 将时间调整到 0:00:04:10 的位置, 设置“目标点”的值为 (360.0,240.0,-150.0), “位置”的值为 (360.0,240.0,-700.0), 系统会自动添加关键帧, 如图 3.120 所示。

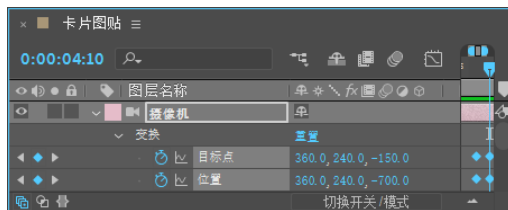


图 3.120 关键帧设置 2

17 将时间调整到 0:00:05:00 的位置, 设置“目标点”的值为 (360.0,240.0,-150.0), “位置”的值为 (360.0,240.0,-430.0), 系统会自动添加关键帧, 如图 3.121 所示。

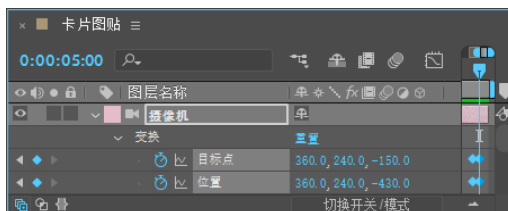


图 3.121 关键帧设置 3

18 这样就完成了“卡片图贴”动画的制作, 按小键盘上的 0 键, 可在合成窗口中预览动画效果。

3.11 灵动紫精灵



特效解析

本例主要讲解利用 CC Particle World（CC 粒子世界）特效制作灵动紫精灵效果，如图 3.122 所示。

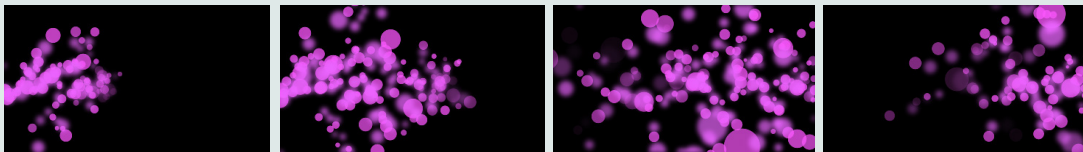


图 3.122 动画效果



知识点

1. CC Particle World（CC 粒子世界）特效
2. “快速模糊”特效

视频文件



操作步骤

3.11.1 制作粒子

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“灵动紫精灵”，“宽度”为 720，“高度”为 405，“帧速率”为 25，并设置“持续时间”为 0:00:05:00。

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”为紫色（R:253;G:86;B:255）。

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

4 在“效果控件”面板中，修改 CC Particle World（CC 粒子世界）特效的参数，设置 Birth Rate（生长速率）的值为 0.6，Longevity(sec)（寿命）的值为 2.09，展开 Producer（生产者）选项组，设置 Radius Z（Z 轴半径）的值为 0.435；将时间调整到 0:00:00:00 的位置，设置 Position X（X 轴位置）的值为 -0.53，Position Y（Y 轴位置）的值为 0.03，同时单击 Position X（X 轴位置）和 Position Y（Y 轴位置）左侧的码表 ，在当前位置设置关键帧。

5 将时间调整到 0:00:03:00 的位置，设置 Position X（X 轴位置）的值为 0.78，Position Y（Y 轴位置）的值为 0.01，系统会自动设置关键帧，如图 3.123 所示，合成窗口效果如图 3.124 所示。

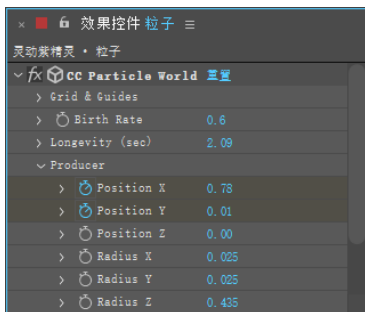


图 3.123 设置“产生点”参数

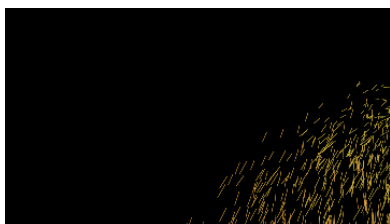


图 3.124 设置“产生点”参数后的效果

6 展开 Physics（物理学）选项组，从 Animation（动画）下拉菜单中选择 Viscouse（黏性）选项，设置 Velocity（速率）的值为 1.06，Gravity（重力）的值为 0，展开 Particle（粒子）选项组，从 Particle Type（粒子类型）下拉菜单中选择 Lens Convex（凸透镜）选项，设置 Birth Size（出生大小）的值为 0.357，Death Size（死亡大小）的值为 0.587，如图 3.125 所示，合成窗口效果如图 3.126 所示。

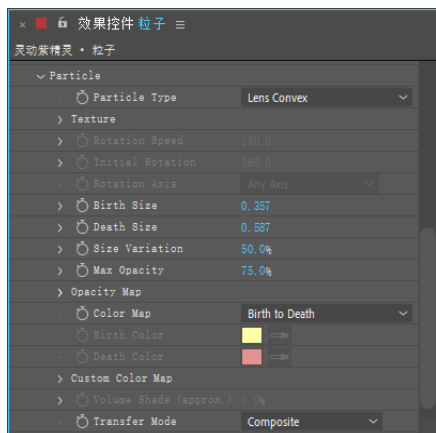


图 3.125 设置参数

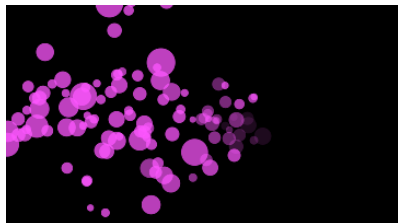


图 3.126 设置粒子世界后的效果

3.11.2 调整细节

1 选中“粒子”层，按 Ctrl+D 组合键复制出另一个图层，将该图层名称更改为“粒子2”，为“粒子2”文字层添加“快速方框模糊”特效。在“效果和预设”中展开“模糊和锐化”特效组，然后双击“快速方框模糊”特效。

2 在“效果控件”面板中，修改“快速方框模糊”特效的参数，设置“模糊半径”的值为 7.0，如图 3.127 所示，合成窗口效果如图 3.128 所示。

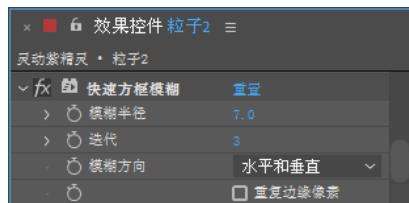


图 3.127 设置“快速方框模糊”参数

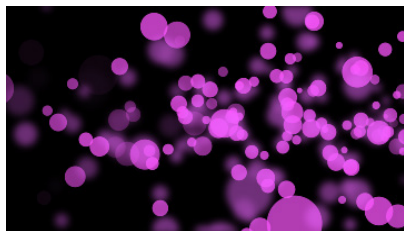


图 3.128 设置“快速方框模糊”后的效果

3 展开 Physics（物理学）选项组，设置 Velocity（速率）的值为 0.84，Gravity（重力）的值为 0，如图 3.129 所示，合成窗口效果如图 3.130 所示。



图 3.129 设置“物理学”参数

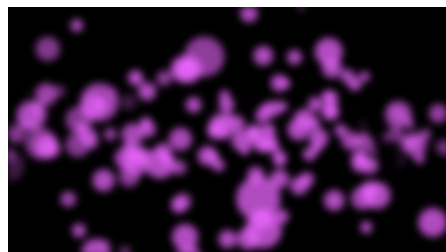


图 3.130 设置“粒子 2”参数后的效果

4 这样就完成了“灵动紫精灵”效果的制作，按小键盘上的 0 键，即可在合成窗口中预览动画。