

第5章

效果应用实例

本章，我们通过实例操作来综合应用前面章节所讲到一些【效果】命令，命令间的随机组合可以创造出不同的画面效果，这也是软件编写人员所不能预见到的。我们在看到一个效果时可以将其融合进作品中。该章节中前5个实例较为简单，如果是初学者，请务必学习完这几个实例再开始后面的学习。后面的实例因操作复杂，一些简单的操作就会直接调取工具，基础的操作如创建【合成】和【纯色】层、设置动画关键帧等将不再复述。

5.1 调色实例

在After Effects中有许多重要的效果都是针对色彩的调整，但单一地使用一个工具调整画面的颜色，并不能对画面效果带来质的改变，需要综合应用手中的工具，进行色彩调整。我们可以使用菜单【效果】>【颜色校正】下的效果进行调色，也可以使用特殊的方法改变画面颜色。

01 执行【合成】>【新建合成】命令，弹出【合成设置】对话框，创建一个新的合成面板，命名为“调色实例”，设置控制面板参数，如图5.1.1所示。



图5.1.1

02 执行【文件】>【导入】>【文件】命令，导入配套资源“工程文件”相关章节的“调色”素材，在【项目】面板选中导入的素材文件，将其拖入【时间轴】面板，图像将被添加到合成影片中，在合成窗口中将显示出图像，如图5.1.2所示。

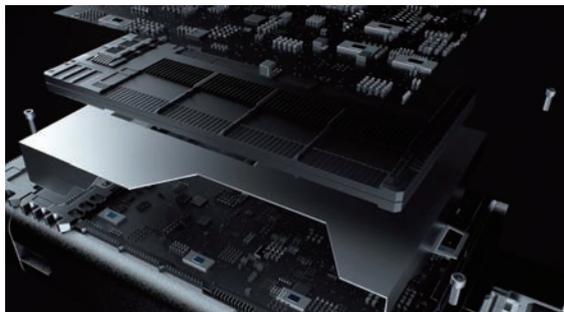


图5.1.2

03 按下快捷键Ctrl+Y，在【时间轴】面板中创建一个【纯色】图层，弹出【纯色层设置】对话框，创建一个蓝色的纯色层，颜色尽量饱和一些。在【时间轴】面板中将蓝色的纯色层放在素材的上方，如图5.1.3所示。

04 将蓝色纯色层的层融合模式改为【叠加】模式，注意观察素材金属的颜色已经变成蓝色，这是为了下一步更好地叠加调色，如图5.1.4所示。

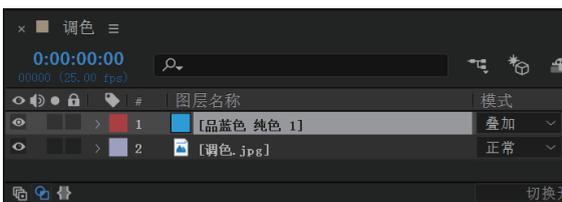


图5.1.3

05 选中建立的纯色层，可以通过为蓝色纯色层添加【效果】>【颜色校正】>【色相/饱和度】效果修改纯色层的色相，从而改变树叶的颜色，如图5.1.5所示。

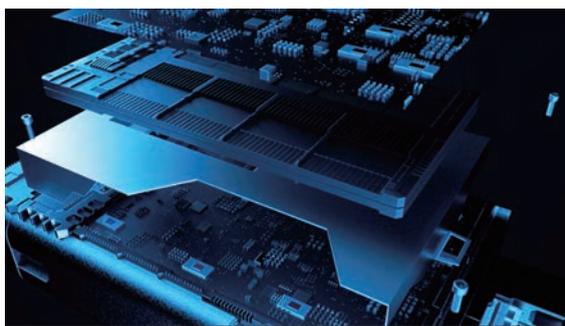


图5.1.4



图5.1.5

06 在【效果控件】面板中，将【色相/饱和度】效果下的【主色相】旋转，从而调整颜色，如图5.1.6和图5.1.7所示。

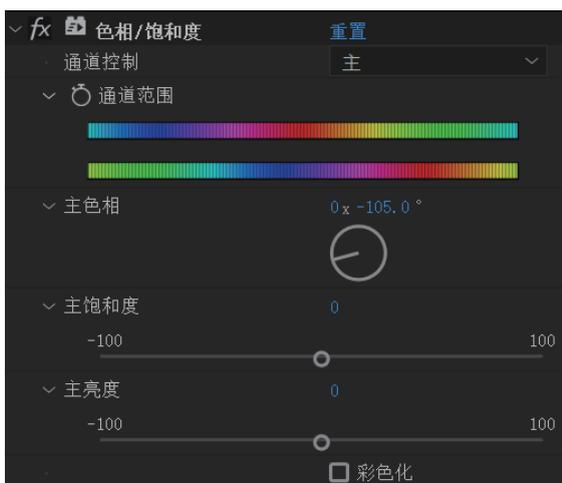


图5.1.6

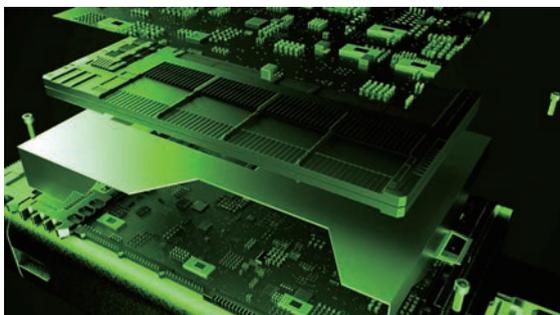


图5.1.7

07 除了对黑白图像用图层模式改变色调，【色相/饱和度】效果还可以针对某一个颜色进行调整。使用同样的方式把另一张调色素材调进来，并为其添加【色相/饱和度】效果，如图5.1.8所示。

08 在【效果控件】面板中，将【通道控制】选项调整为【红色】，需要做的是将要调整的颜色选出，如果想调整红色就选择【红色】通道，如果是调整背景的绿色就选择【绿色】通道，如图5.1.9所示。

09 选中了红色通道，图标选中的范围为正红色，通过调整三角图标和【通道范围】可以将玫红色部分的颜色选取出来，如图5.1.10所示。

10 移动左侧的三角图标，将玫红色的部分选取进来，如图5.1.11所示。

11 这时调整【主色调】的转轮，可以看到只有文字的颜色发生变化，背景中的绿色没有改变，如图5.1.12所示。



图5.1.8

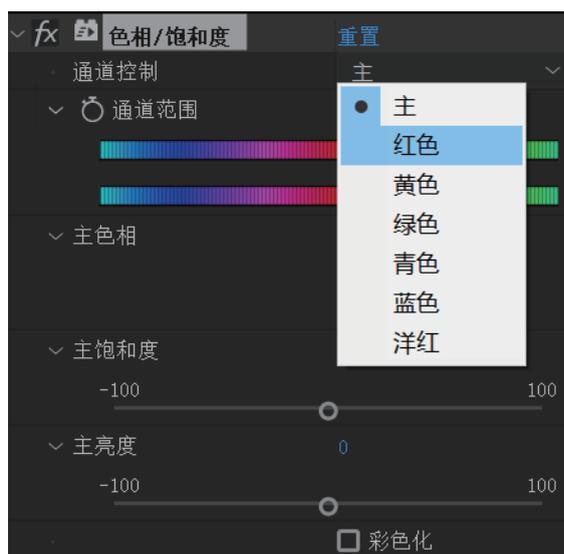


图5.1.9



图5.1.10



图5.1.11



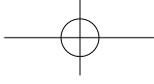
图5.1.12

5.2 画面颗粒

- 01 执行【合成】>【新建合成】命令，弹出【合成设置】对话框，创建一个新的合成面板，命名为“画面颗粒”，设置控制面板参数，如图5.2.1所示。
- 02 执行【文件】>【导入】>【文件】命令，导入配套资源“工程文件”相关章节的“画面颗粒”素材，在【项目】面板中选中导入的素材文件，将其拖入【时间轴】面板，图像将被添加到合成影片中，在合成窗口中将显示出图像，如图5.2.2所示。



图5.2.1



- 03 这是一段电影的素材，而老电影因为当时技术手段的限制，拍摄的画面都是黑白的，并且很粗糙，下面就来模拟这些效果。在【时间轴】面板中，选中素材，执行【效果】>【杂色与颗粒】>【添加颗粒】命令，调整【查看模式】为【最终输出】模式，展开【微调】属性，修改【强度】参数为3，【大小】参数为0.5，如图5.2.3所示。



图5.2.2



图5.2.3

- 04 观察画面可以看到明显的颗粒。After Effects还提供了很多预设模式，用于模拟某些胶片的效果，如图5.2.4所示。

- 05 在【时间轴】面板中选中素材，执行【效果】>【颜色校正】>【色相/饱和度】命令，选择【彩色化】选项，调整【着色色相】的参数为0*+35.0，将画面变成单色，如图5.2.5所示。



图5.2.4



图5.2.5

5.3 云层模拟

- 01 执行【合成】>【新建合成】命令，弹出【合成设置】对话框，创建一个新的合成面板，命名为“云层”，设置控制面板参数，如图5.3.1所示。
- 02 按下快捷键Ctrl+Y，在【时间轴】面板中创建一个【纯色】图层，弹出【纯色设置】对话框，设置

颜色可以为任何颜色，如图5.3.2所示。



图5.3.1

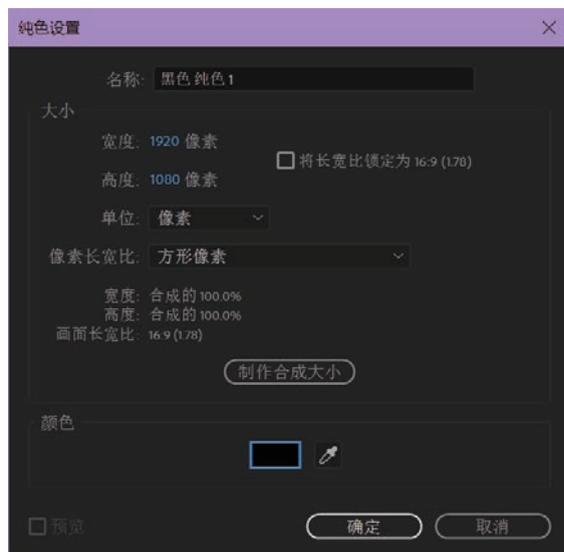


图5.3.2

- 03 在【时间轴】面板选中该层，执行【效果】>【杂色和颗粒】>【分形杂色】命令，可以看到【纯色】层变为黑白的杂色，如图5.3.3所示。

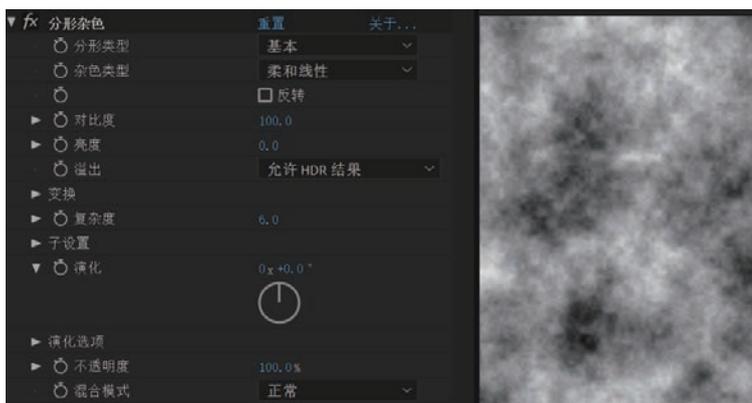


图5.3.3

- 04 修改【分形杂色】效果的参数，【分形类型】为【动态】模式，【杂色类型】为【柔和线性】模式，加强【对比度】为200，降低【亮度】为-25，如图5.3.4所示。

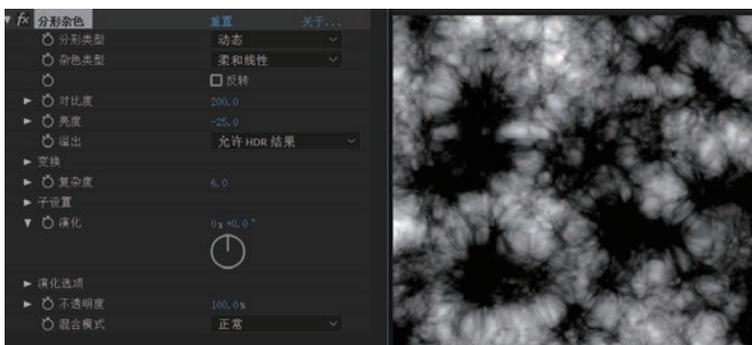


图5.3.4

- 05 在【时间轴】面板，展开【分形杂色】下的【变换】属性，为云层制作动画，执行【透视位移】命令，分别在时间起始处和结束处，设置【偏移（湍流）】值的关键帧，使云层横向运动，值越大运动速度越快。同时设置【子设置】>【演化】属性，分别在时间起始处和结束处，设置关键帧，其值为5*+0.0。然后按下空格键播放动画观察效果，可以看到云层在不断地滚动，如图5.3.5所示。

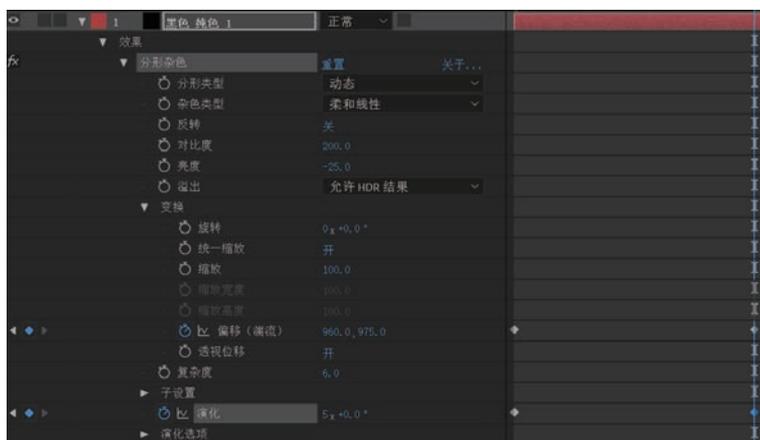


图5.3.5

- 06 在工具栏中选中【矩形工具】，在【时间轴】面板选中云层，在【合成】面板中创建一个矩形蒙版，并调整【蒙版羽化】值，执行【反转】命令，使云层的下半部分消失，如图5.3.6所示。

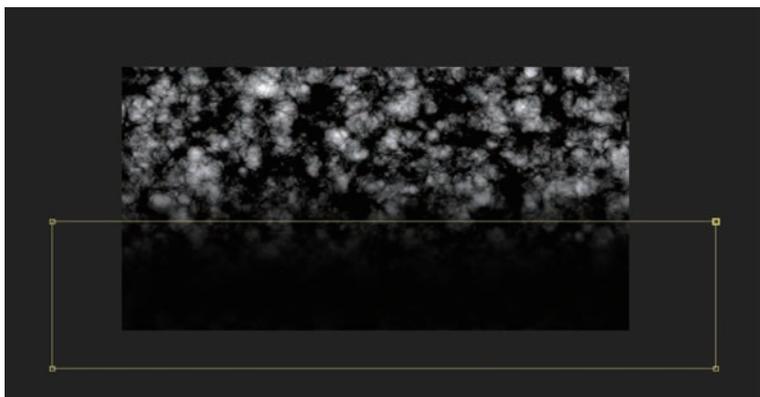


图5.3.6

- 07 执行【效果】>【扭曲】>【边角定位】命令，【边角定位】效果使平面变为带有透视的效果，在【合成】面板中调整云层四角圆圈十字图标的位置，使云层渐隐的部分缩小，产生空间的透视效果，如图5.3.7所示。

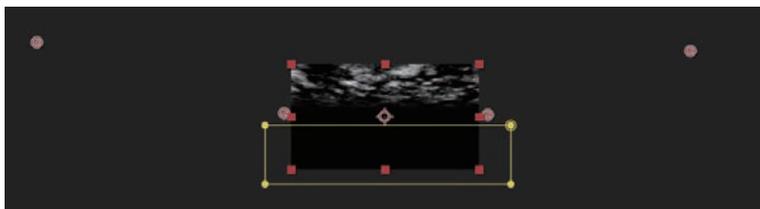


图5.3.7

- 08 执行【效果】>【色彩调整】>【色相/饱和度】命令，为云层添加颜色。在【效果控件】面板【色相/饱和度】效果下，执行【彩色化】命令，使画面产生单色的效果，修改【着色色相】的值，调整云层为淡蓝色，如图5.3.8所示。

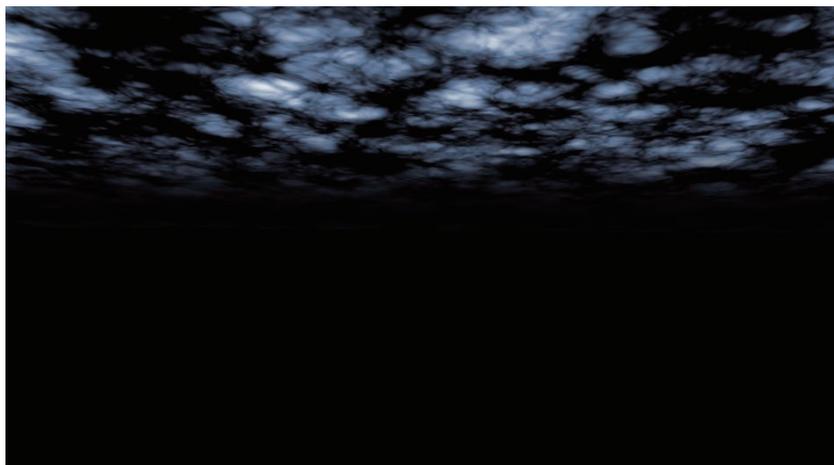


图5.3.8

- 09 执行【效果】>【色彩校正】>【色阶】命令，为云层添加闪动效果。【色阶】效果主要用来调整画面亮度，为了模拟云层中电子碰撞的效果，可以提高画面亮度。设置【色阶】效果的【直方图】值的参数（移动最右侧的白色三角图标）。为了得到闪动的效果，画面加亮后再调回原始画面，回到原始画面的关键帧的间隔要小一些，才能模拟出闪动的效果，如图5.3.9所示。



图5.3.9

- 10 最后创建一个新的黑色【纯色】层，执行【效果】>【模拟】> CCRainfall命令，将黑色的【纯色】层的层融合模式改为【相加】模式，可以看到雨被添加到了画面里，如图5.3.10所示。

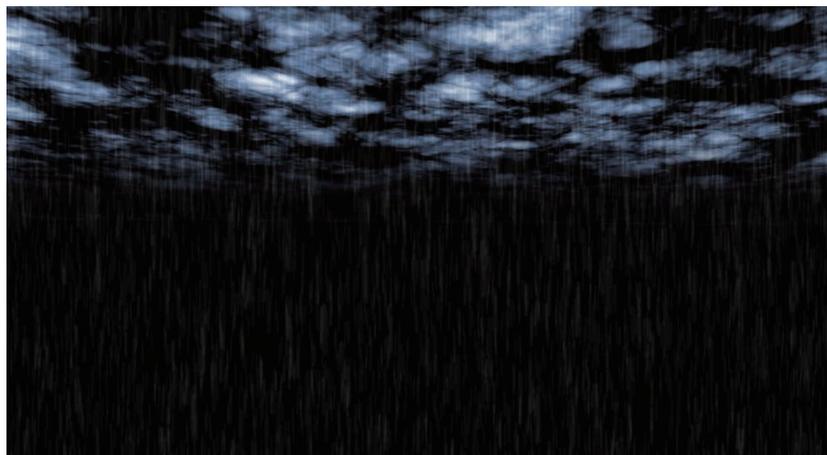


图5.3.10

5.4 发光背景

- 01 执行【合成】>【新建合成】命令，弹出【合成设置】对话框，创建一个新的合成面板，命名为“背景”，设置控制面板参数，如图5.4.1所示。
- 02 按下快捷键Ctrl+Y，在【时间轴】面板中创建一个【纯色】图层，弹出【纯色设置】对话框，命名为“光效”，如图5.4.2所示。



图5.4.1

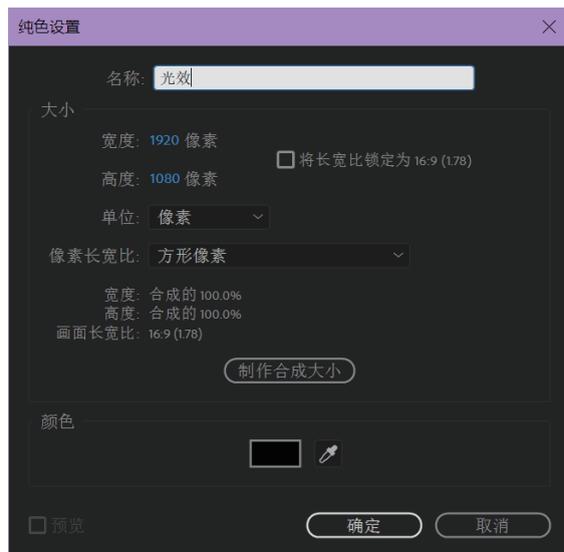


图5.4.2

- 03 在【时间轴】面板选中“光效”层，执行【效果】>【杂色和颗粒】>【湍流杂色】命令，设置【湍流杂色】效果属性参数，如图5.4.3和图5.4.4所示。

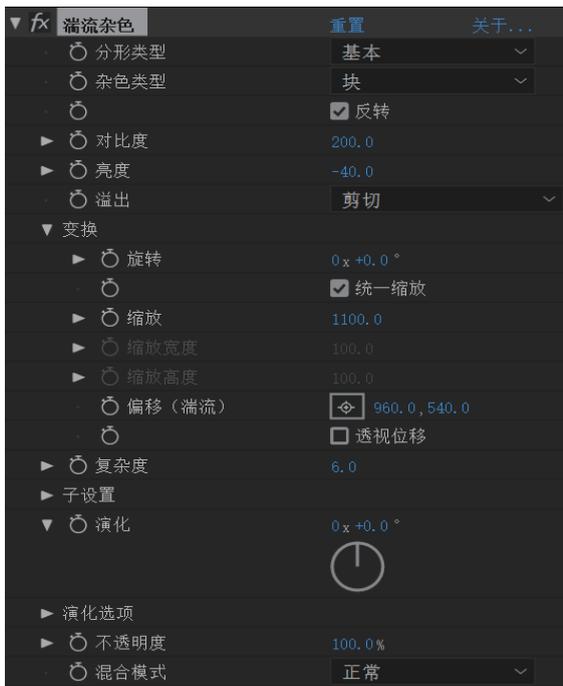


图5.4.3

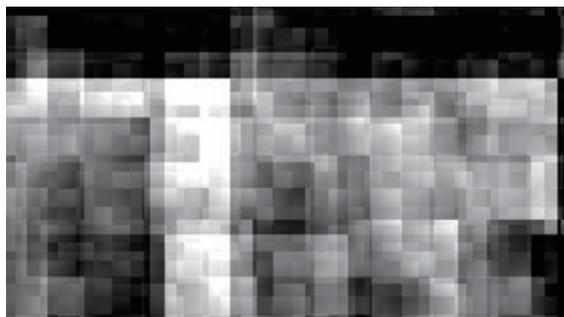


图5.4.4

04 执行【效果】>【模糊和锐化】>【方向模糊】命令，将【模糊长度】的值调整成为100，对画面实施方向性模糊，使画面产生线型的光效，如图5.4.5所示。

05 下面调整一下画面的颜色，执行【效果】>【颜色校正】>【色相饱和度】命令，我们需要的画面是单色的，所以要执行【彩色化】命令，调整【着色色相】的值为260，画面呈现蓝紫色，如图5.4.6所示。

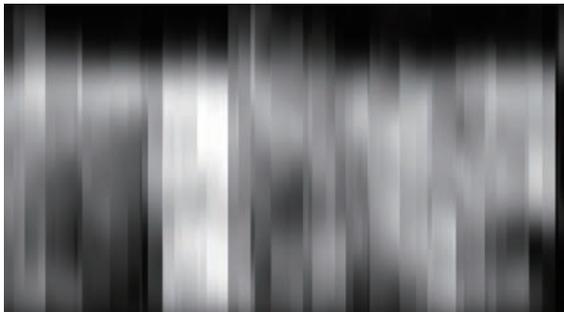


图5.4.5

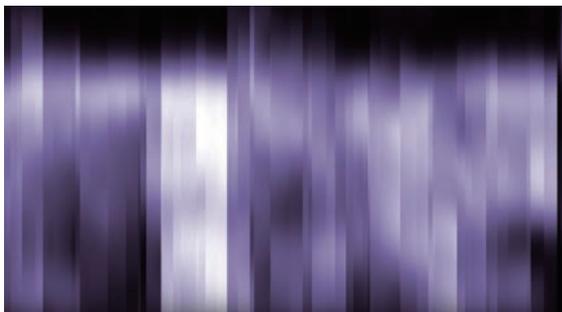


图5.4.6

06 执行【效果】>【风格化】>【发光】命令，为画面添加发光效果。为了得到丰富的高光变化，【发光颜色】设置为【A和B颜色】类型，并调整其他相应的值，如图5.4.7和图5.4.8所示。



图5.4.7

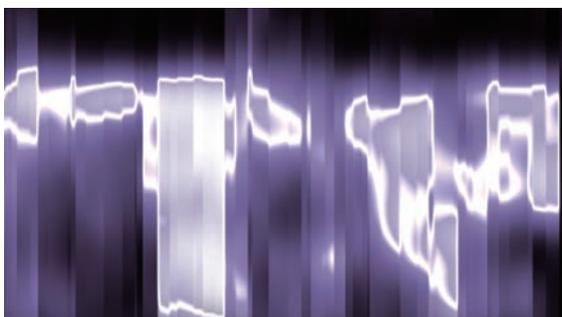


图5.4.8

07 执行【效果】>【扭曲】>【极坐标】命令，使画面产生极坐标变形，设置【插值】值为100%，设置【转换类型】为【矩形到极线】类型，如图5.4.9和图5.4.10所示。



图5.4.9

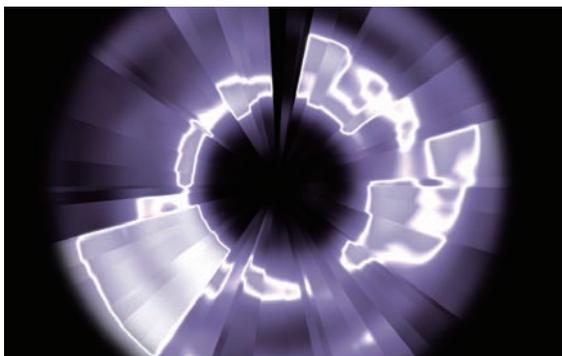


图5.4.10

- 08 下面为光效设置动画，找到【湍流急色】效果的【演化】属性，单击属性左边的码表图标，在时间起始处和结束处分别设置关键帧，然后按下空格键，播放动画观察效果，如图5.4.11所示。

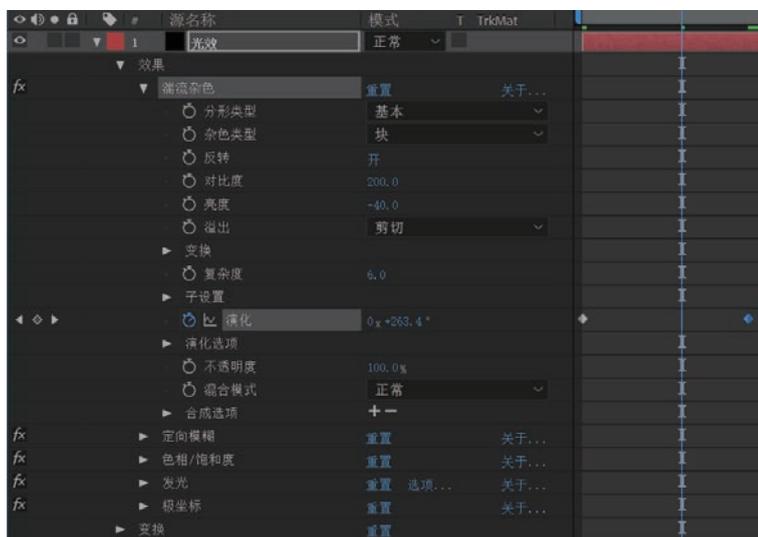


图5.4.11

我们一共使用了五种效果，根据不同的画面要求，可以使用不同的效果，最终所呈现的效果是不一样的。用户还可以通过【色相/饱和度】的【着色色相】属性设置光效颜色变化的动画。

5.5 粒子光线

- 01 执行【合成】>【新建合成】命令，弹出【合成设置】对话框，创建一个新的合成面板，命名为“粒子光线”，设置控制面板参数，如图5.5.1所示。
- 02 在【时间轴】面板中右击，在弹出的快捷菜单中选择【新建】>【纯色】选项（或在弹出的快捷菜单中选择【图层】>【新建】>【纯色】选项），创建一个纯色层，并命名为“白色纯色1”，将【宽度】值改为2，将【高度】值改为1080，将【颜色】改为白色，如图5.5.2所示。



图5.5.1

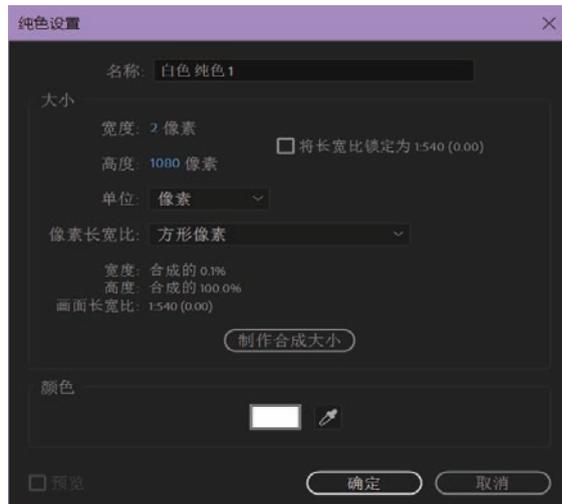


图5.5.2

- 03 在【时间轴】面板中，执行【图层】>【新建】>【纯色】命令，创建一个纯色层并命名为“发射器”，如图5.5.3所示。
- 04 在【时间轴】面板中选中“发射器”层，执行【效果】>【模拟】>【粒子运动场】命令，按下空格键，预览播放动画效果，如图5.5.4所示。

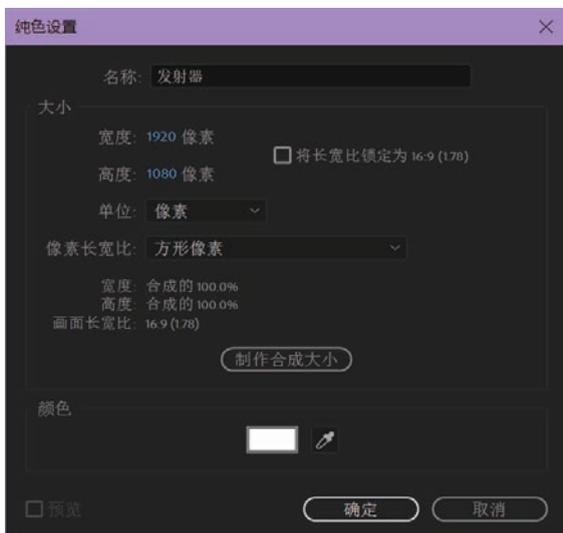


图5.5.3

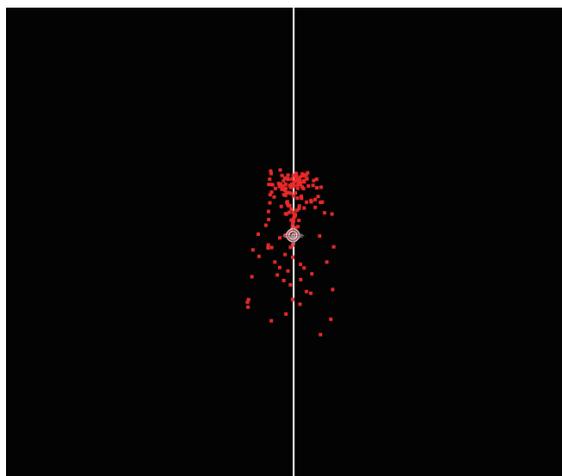


图5.5.4

- 05 在【效果控件】面板中设置参数，展开【发射】属性，将【圆筒半径】值改为900，【每秒粒子数】值改为60，【随机扩散方向】值改为20，【速率】值改为130，如图5.5.5所示。
- 06 将【图层映射】属性展开，将【使用图层】改为“2白色线”，按下空格键，预览播放动画效果。再将【重力】属性展开，将【力】值改为0，如图5.5.6所示。



图5.5.5

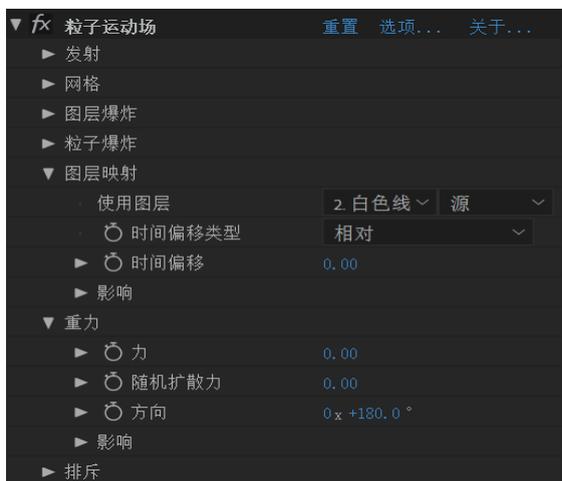
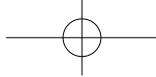


图5.5.6

- 07 在【时间轴】面板中选中“发射器”层，按下快捷键Ctrl+D复制该层，如图5.5.7所示。



图5.5.7



- 08 使用工具箱中的【旋转工具】，选中复制出来的“白色线条”层，在【合成】面板中将其旋转180度。在【时间轴】面板中将“白色线条”层右侧的眼睛图标单击取消。按下空格键，预览播放动画效果，如图5.5.8所示。

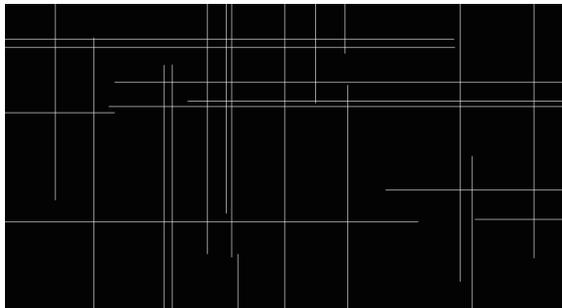


图5.5.8

- 09 执行【图层】>【新建】>【调整图层】命令，将新建的调整层放置在【时间轴】面板中最上层的位置，该层并没有实际的图像存在，只是对位于该层以下的层做出相关的调整，如图5.5.9所示。



图5.5.9

- 10 在【时间轴】面板中选中【调整图层】调节层，执行【效果】>Trapcode>Statglow命令，在【效果控件】面板中，将Preset改为White Star内置效果，如图5.5.10所示。

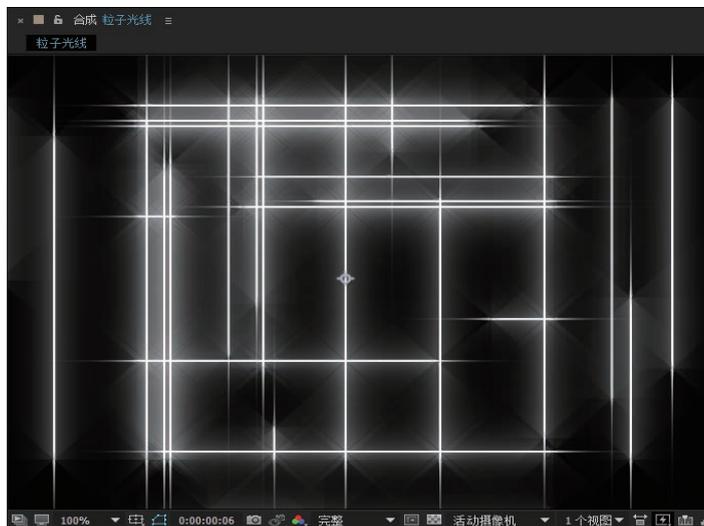


图5.5.10



下面的几个实例都需要运用较多的效果，操作相对复杂，一些简单的操作就不再复述了。如果读者不知道如何创建一个合成层和纯色层，如何设置动画关键帧之类的操作，请认真学习前面的几个实例，再开始这几个案例的学习。

5.6 路径应用

在这个小节中，我们会对【形状图层】进行详细的讲解，特别是针对路径动画，以及可以被运用到路径动画的效果。我们要创建一条沿路径滑动的水流效果。

- 01 创建一个合成，【预设】设置为【HDTV 1080 29.97】，【持续时间】为3秒。使用【钢笔工具】绘制一段曲线，如图5.6.1所示。
- 02 在【时间轴】面板中展开【形状图层】左侧的三角图标，在【形状1】属性下有4个默认属性。展开【描边1】，调整【描边宽度】为50，【颜色】改为白色，将【线段端点】切换为【圆头端点】，如图5.6.2和图5.6.3所示。
- 03 在【时间轴】面板中单击右上角的【添加】旁边的符号，在弹出菜单中执行【修剪路径】命令，为路径添加【修剪路径】属性，如图5.6.4所示。



图5.6.1

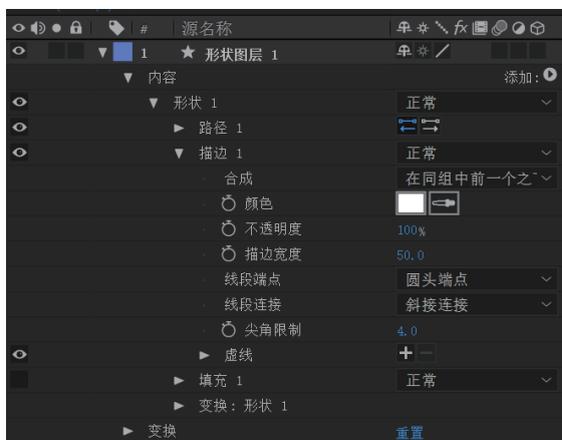


图5.6.2

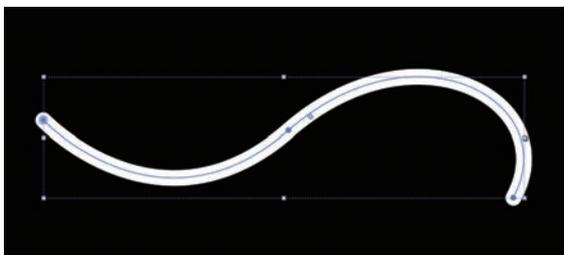


图5.6.3

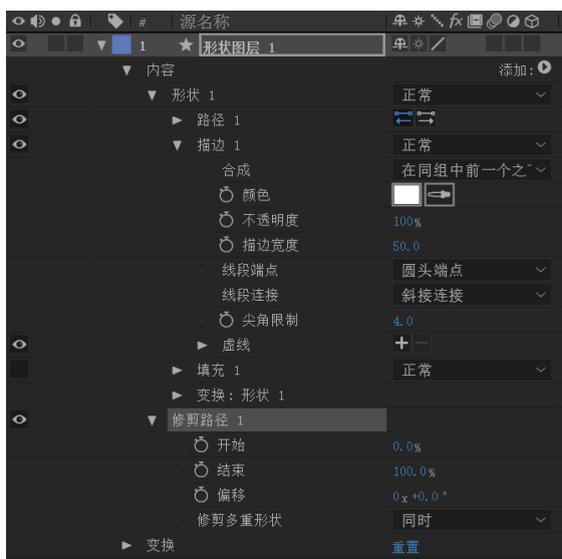


图5.6.4

- 04 展开【修剪路径】属性，设置【开始】和【结束】的关键帧，【开始】调整为0%至100%，时长为0.5秒，【结束】调整为0%至100%，时长为1秒。播放动画，可以看到线段随着曲线而出现、划过、消失。【开始】属性后面的关键帧控制了线段的长度，如图5.6.5所示。

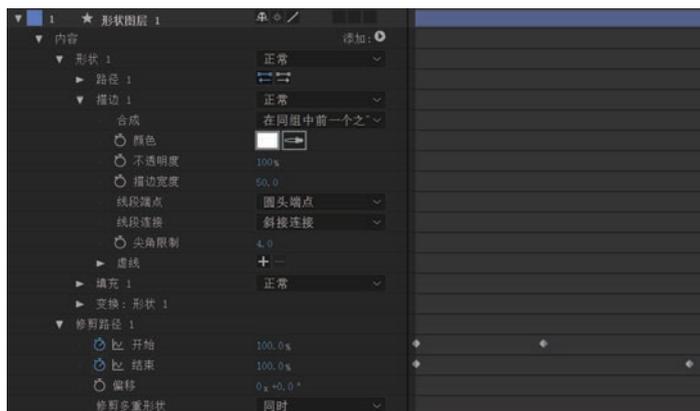


图5.6.5

05 这时再设置【描边】属性下【描边宽度】的关键帧，设置4个关键帧分别为：0%、100%、100%、0%。这样就会形成曲线从细变粗、从粗又变细的过程，如图5.6.6~图5.6.8所示。

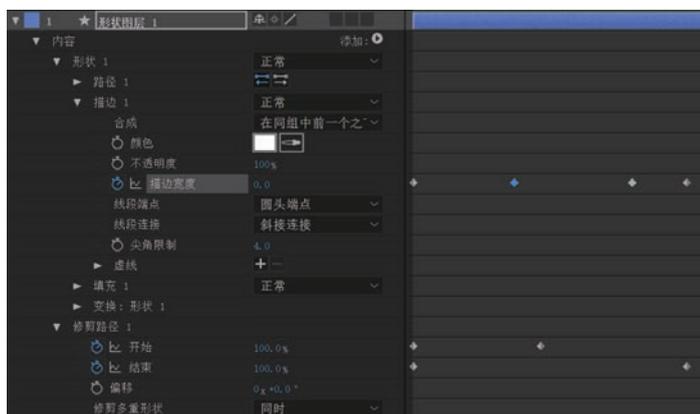


图5.6.6

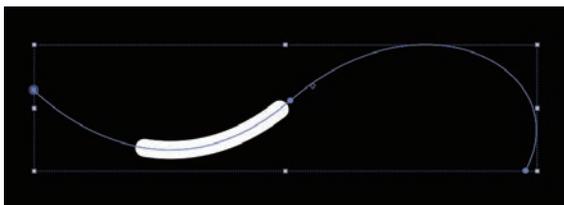


图5.6.7

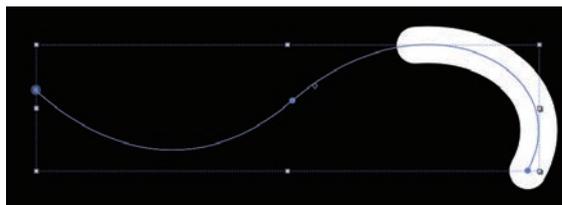


图5.6.8

06 在【时间轴】面板中选中【开始】和【结束】属性最右侧关键帧，右击，在弹出的快捷菜单中选择【关键帧辅助】>【缓入】选项，需要注意一定要把鼠标悬停在关键帧上右击，才会弹出关键帧菜单。可以看到加入【缓入】动画后，关键帧图标也有所变化。【缓入】命令只改变了动画的曲线，动画大致的运动方向并没有改变，如图5.6.9~图5.6.11所示。

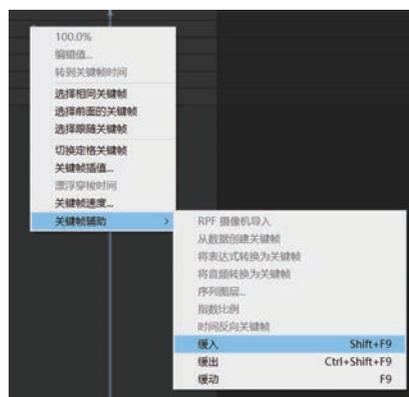


图5.6.9

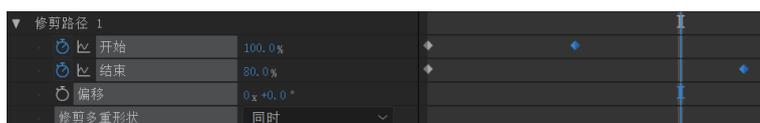


图5.6.10



图5.6.11

- 07 在【时间轴】面板单击右上角【添加】旁边的符号，在弹出的菜单中执行【摆动路径】命令，为路径添加【摆动路径】属性。调整【大小】和【详细信息】的参数，如图5.6.12所示。

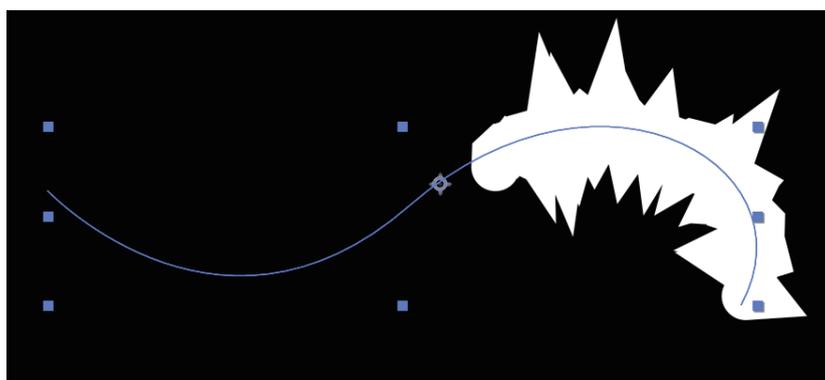


图5.6.12

- 08 在【时间轴】面板选中【形状图层1】，按下快捷键Ctrl+D，复制一个图形层放置在图层下方。选中两个层，按下快捷键U，只显示带有关键帧的属性，如图5.6.13所示。

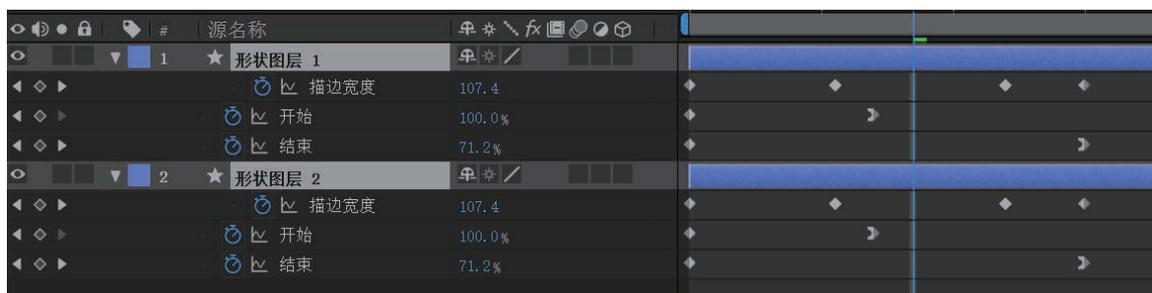


图5.6.13

- 09 调整【形状图层1】的【开始】和【结束】的关键帧位置，让动画变为前后两段线段的动画，如图5.6.14和图5.6.15所示。

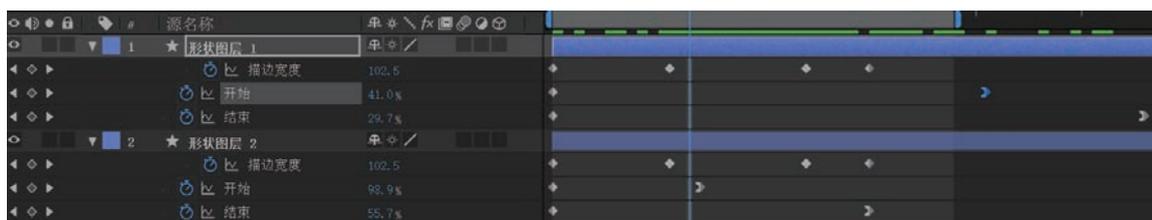


图5.6.14

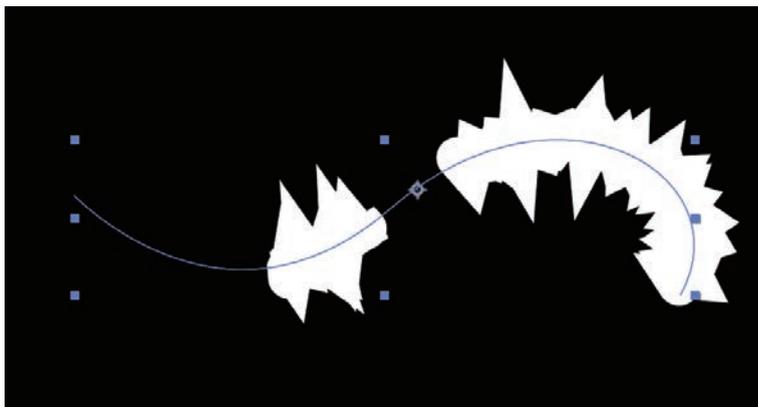


图5.6.15

- 10 在【时间轴】面板选中【形状图层2】，按下快捷键Ctrl+D，复制一个图形层放置在图层下方。选中【形状图层3】的【摆动路径】属性，按下Delete键，删除该属性。关闭【形状图层1】和【形状图层2】的显示，方便我们观察【形状图形3】的情况，如图5.6.16所示。

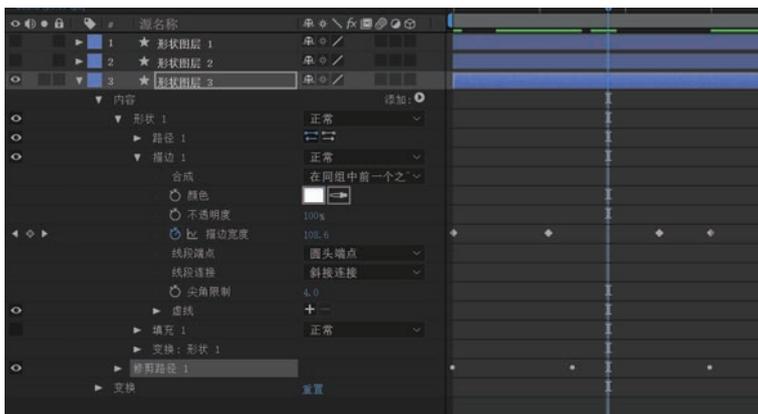


图5.6.16

- 11 按下【虚线】属性右侧的+号图标，为其添加虚线，再次按下+号图标，添加【间隙】属性，如图5.6.17所示。
- 12 调整【虚线】的数值为0，调大【间隙】的数值，直至出现圆形的点。播放动画，可以看到虚线的点也是由小到大地变化，如图5.6.18所示。

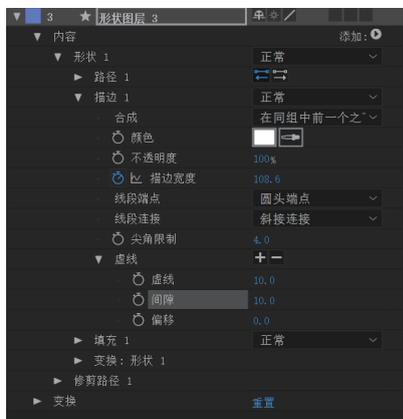


图5.6.17

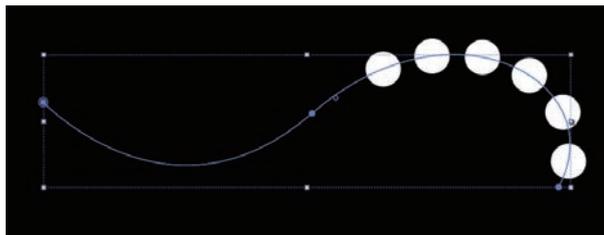


图5.6.18

- 13 在【时间轴】面板单击右上角【添加】旁边的符号，在弹出的菜单中执行【扭转】命令，为路径添加【扭转】属性。调整【角度】和【中心】的参数值，让虚线运动得更加随意，如图5.6.19和图5.6.20所示。

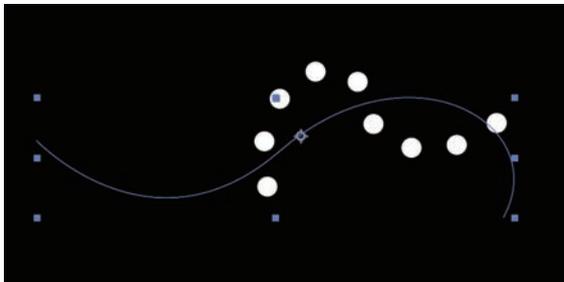


图5.6.19

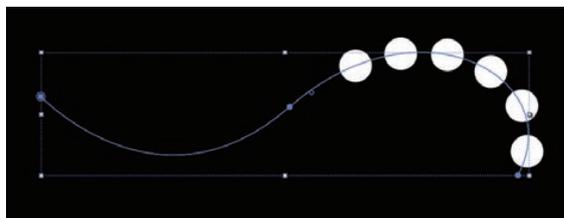


图5.6.20

- 14 打开【形状图层1】和【形状图层2】的显示，再次调整【形状图形3】，也就是虚线的【修剪路径】的【开始】和【结束】的关键帧位置，让路径动画的过程中，每一个画面3个层的画面不相互重叠。也可以调整3个层的前后位置来调整路径动画的时间，如图5.6.21和图5.6.22所示。

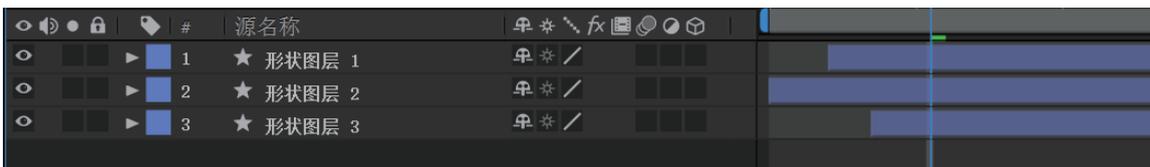


图5.6.21

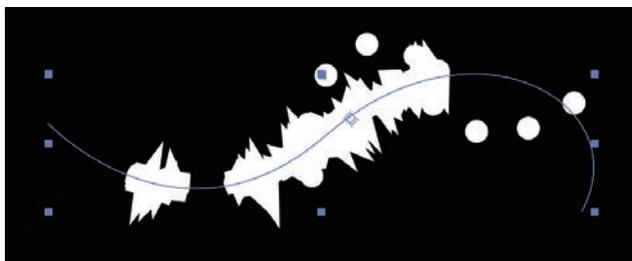


图5.6.22

- 15 执行【合成】>【新建】>【调整图层】命令，创建一个调整层，放置在3个图层上方，选中该调整层，执行【效果】>【风格化】>【毛边】命令，调整【边界】和【边缘锐度】的参数值，让几层线条融合在一起，如图5.6.23和图5.6.24所示。

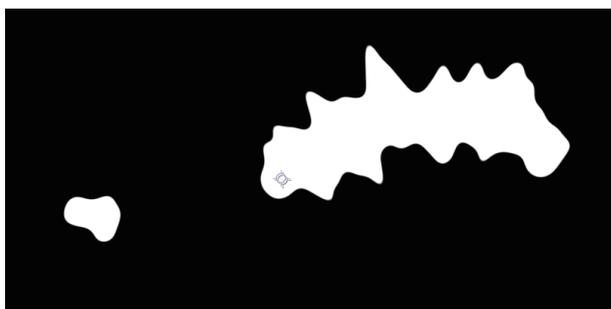


图5.6.23



图5.6.24

- 16 选中调整层，执行【效果】>【扭曲】>【湍流置换】命令，调整【数量】和【大小】的参数值，可以看到圆形的点已经开始变形，并且融合到了路径中，如图5.6.25和图5.6.26所示。



图5.6.25

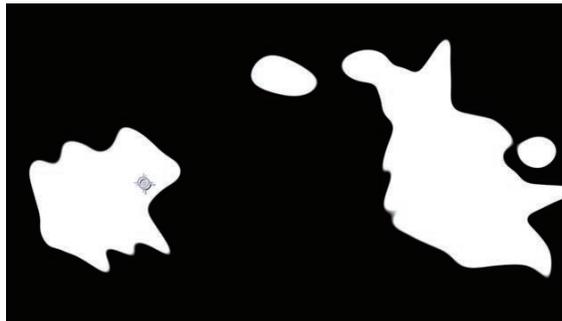


图5.6.26

- 17 在【时间轴】面板中启用【运动模糊】功能，首先激活面板上的【运动模糊】选项，再在所有图层选择【运动模糊】图标，可以看到激活前后动画的差别，如图5.6.27~图5.6.30所示。



图5.6.27

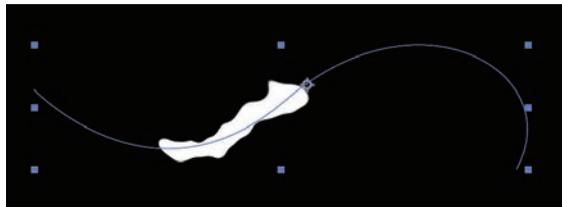


图5.6.28

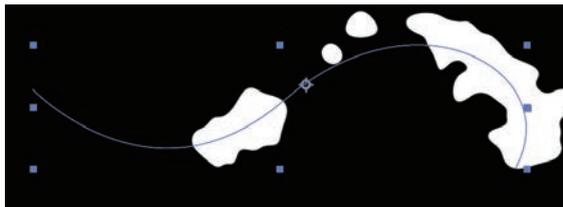


图5.6.29

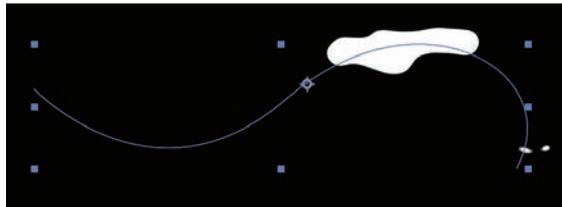


图5.6.30

5.7 高光滚动

- 01 创建一个新的合成，命名为“高光滚动”，【预设】设置为【HDV/HDTV 720 25】，【持续时间】为5秒，如图5.7.1所示。
- 02 执行【文件】>【导入】>【文件】命令，导入配套资源“工程文件”相关章节的“高光滚动”素材，在【项目】面板中选中导入的素材文件，将其拖入【时间轴】面板，图像将被添加到合成影片中，在合成窗口中将显示出图像。选中图层，按下快捷键Ctrl+D复制一个图层，如图5.7.2所示。

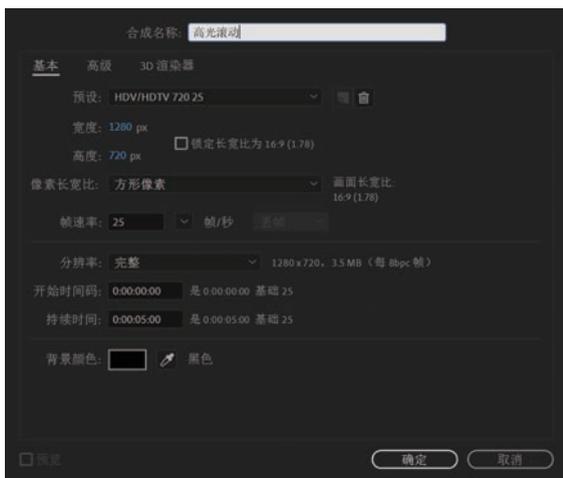


图5.7.1

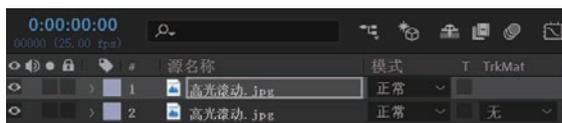


图5.7.2

- 03** 选中上面的图层，执行【效果】>【风格化】>【查找边缘】命令，再执行【反转】命令，画面形成黑白对比的边缘，如图5.7.3所示。
- 04** 执行【效果】>【颜色校正】>【色调】命令，将【将白色映射到】改为紫色，可以看到画面的边缘颜色改成了紫色，如图5.7.4所示。



图5.7.3



图5.7.4

- 05** 在【时间轴】面板，将融合模式调整为【屏幕】模式，可以看到画面中紫色的线条被显现出来，黑色部分的颜色则显示背景，如图5.7.5和图5.7.6所示。



图5.7.5

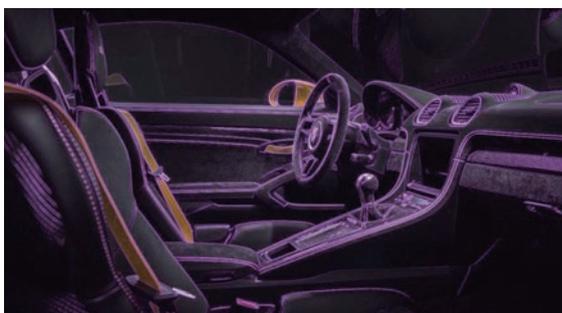


图5.7.6

- 06** 执行【效果】>【风格化】>【发光】命令，调整【发光半径】为100.0，【发光强度】为1.3，可以看到画面的线条发出一定的光效，如图5.7.7和图5.7.8所示。

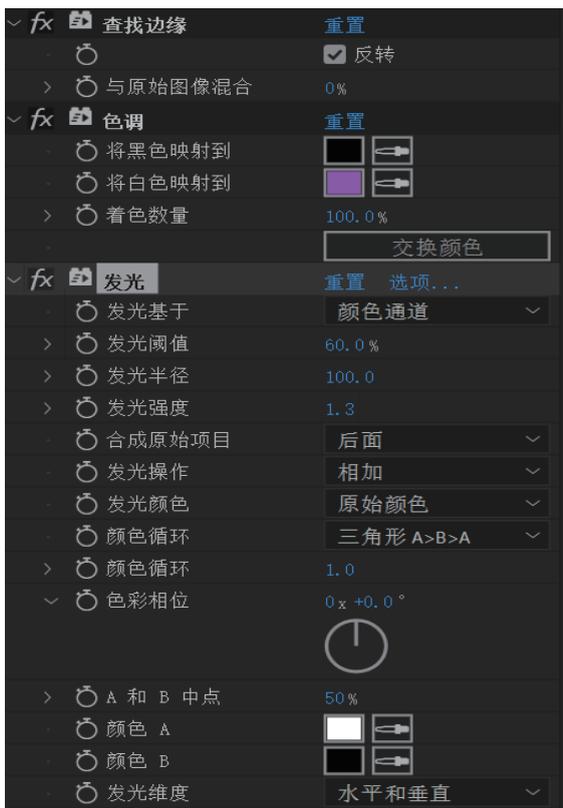


图5.7.7



图5.7.8

07 在【时间轴】面板选中上层的光效图片，使用【钢笔工具】创建一个长方形的【蒙版】，切记路径封闭。需要注意的是，一定要选中图层绘制路径，否则建立的是形状图层，如图5.7.9所示。

08 在【时间轴】面板展开【蒙版1】属性，将【蒙版羽化】调整为100.0，可以看到【蒙版】的边缘产生了羽化效果，如图5.7.10和图5.7.11所示。

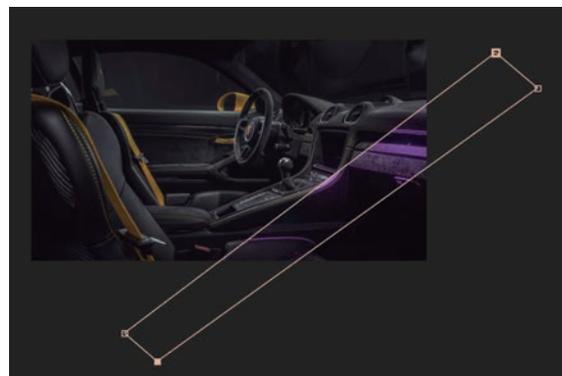


图5.7.9

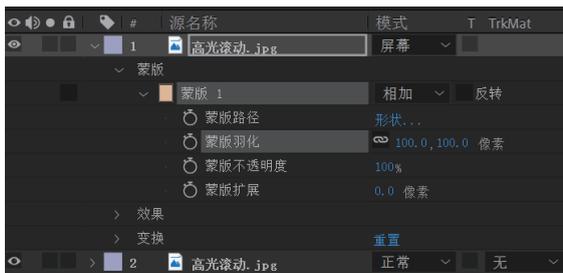


图5.7.10

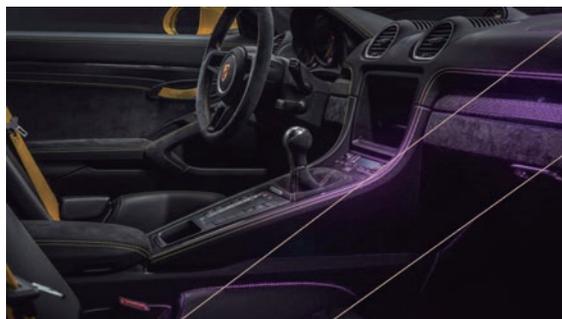


图5.7.11

- 09 使用【选取工具】选中蒙版，将其移动到画面之外，把【时间指示器】移动到第一帧，按下【蒙版路径】右侧的秒表图标，如图5.7.12所示。
- 10 将【时间指示器】移动到3s的位置，移动蒙版至画面左上方，如果看不到路径，可以通过鼠标滚轴键缩放操作区域的大小，如图5.7.13和图5.7.14所示。

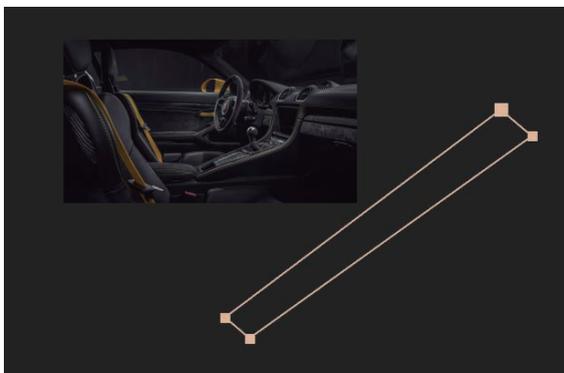


图5.7.12

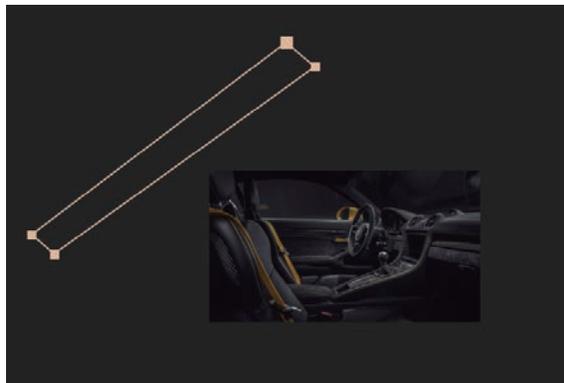


图5.7.13

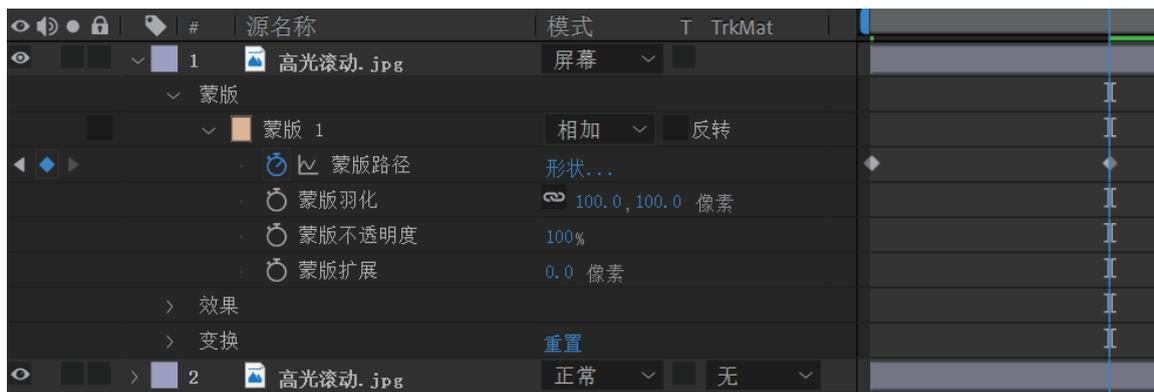


图5.7.14

- 11 播放动画可以看到一道紫色的光线滚动过画面。下面单击【时间轴】面板中的【图表编辑器】图标，编辑动画曲线，如图5.7.15所示。

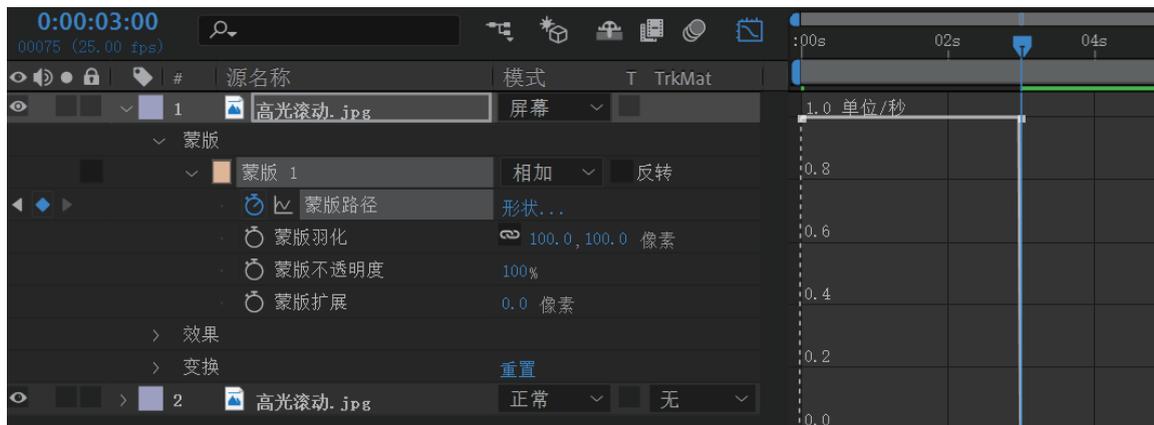


图5.7.15

- 12 还可以使用【图表编辑器】里的【缓入】和【缓出】工具调整曲线，如图5.7.16所示。

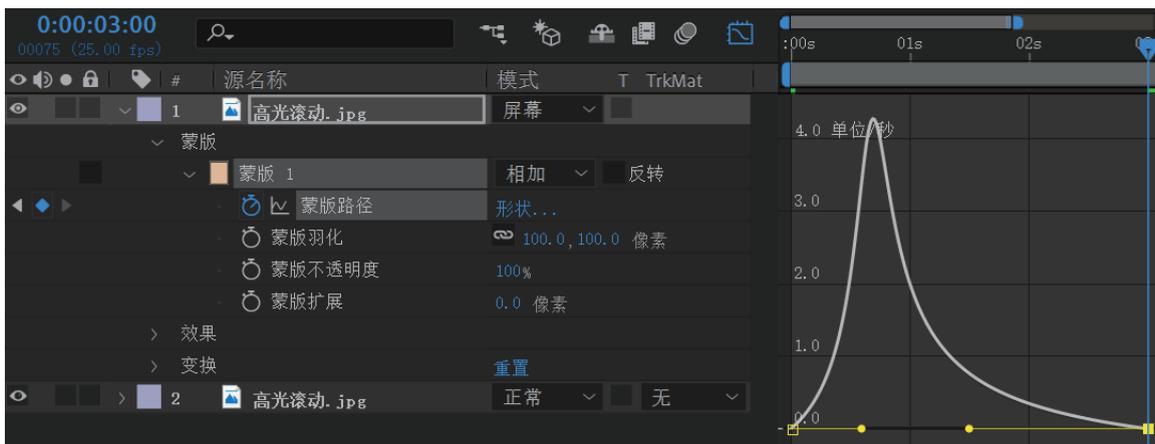


图5.7.16

13 预览动画，可以看到画面光线滚动过车辆。动画曲线的调整技巧有很多，优秀的动画师可以通过观察曲线发现动画的问题，如图5.7.17所示。



图5.7.17

5.8 爆炸背景

01 创建一个新的合成，命名为“爆炸”，【预设】设置为【HDTV 1080 29.97】，【持续时间】为3秒，我们需要做一个爆炸效果所以时间不需要很长，如图5.8.1所示。

02 创建一个新的纯色层，命名为“爆炸1”，这个案例需要做3层效果，请注意命名规范。选择“爆炸1”，执行【效果】>【杂色和颗粒】>【分形杂色】命令，可以看到纯色层被变为黑白的杂色。【分形杂色】是非常常用的效果之一。设置【分形类型】为【动态渐进】，其他参数设置如图5.8.2和图5.8.3所示。



图5.8.1

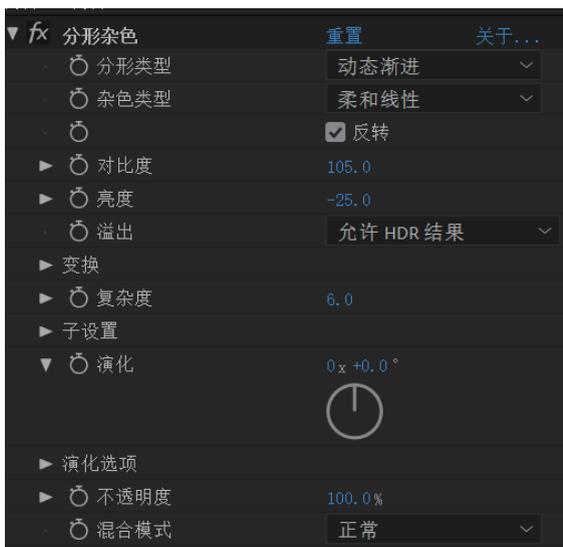


图5.8.2

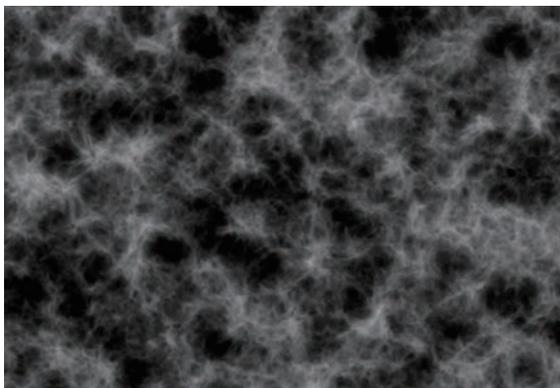


图5.8.3

03 选中“爆炸1”层，使用【矩形工具】绘制一个长方形蒙版，在画面的上方形成一个长条形，如图5.8.4所示。

04 在【时间轴】面板展开蒙版属性，为【蒙版路径】和【蒙版羽化】设置关键帧。蒙版【位置】为从上至下的移动动画，将【蒙版羽化】值从160调整为260，形成一道灰色线条从上至下运动，时间大致1秒左右，如图5.8.5和图5.8.6所示。



图5.8.4

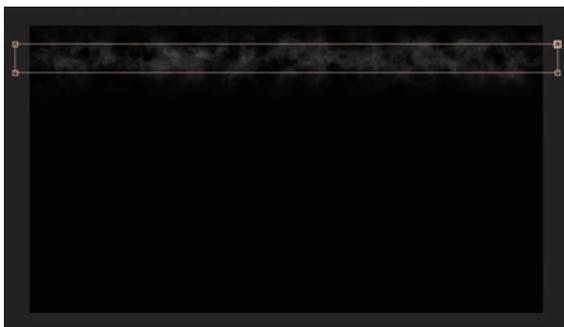


图5.8.5

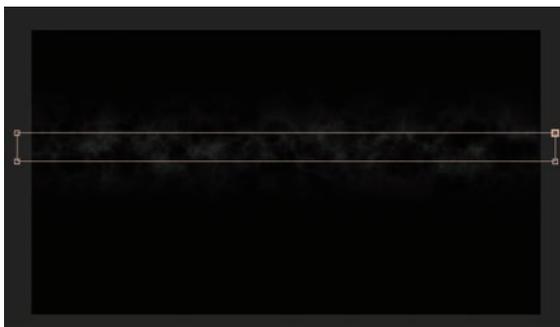


图5.8.6

05 展开【分形杂色】属性，设置【亮度】、【偏移（湍流）】和【演化】3个参数的动画关键帧。如果需要只显示带有关键帧的属性，可以选中该层，按下快捷键U，就会在【时间轴】面板只显示带有关键帧的属性，这样可以方便我们直接调整和观察关键帧。需要注意的是，【亮度】动画的设置要多出一个关键帧，起始的亮度为完全不可见，猛然调亮，然后渐渐消失不见。而【偏移（湍流）】和【演化】参数是表现杂色的图案变化，【偏移（湍流）】也设置为由上至下的运动，如图5.8.7所示。

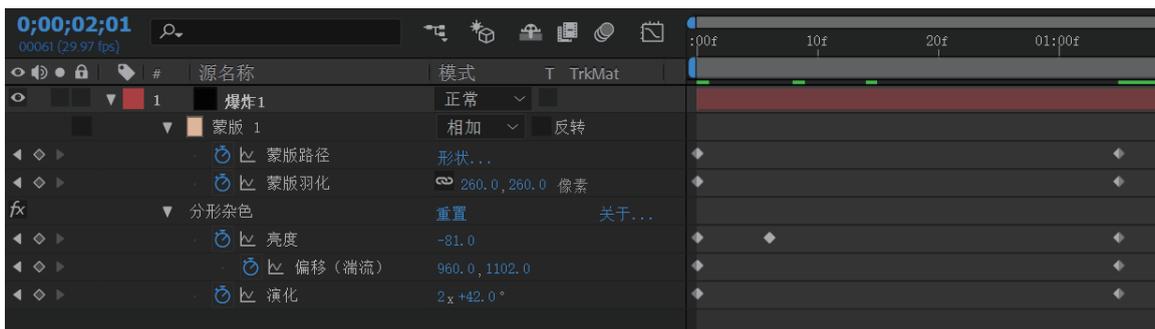


图5.8.7

06 在【时间轴】面板选中最右侧所有的关键帧，右击，在弹出的快捷菜单中选择【关键帧辅助】>【缓入】选项，需要注意一定要把鼠标指针悬停在关键帧上右击，才会弹出关键帧菜单，如图5.8.8所示。

07 【关键帧辅助】相关命令十分重要，在调节动画时经常使用，它可以自动优化动画曲线。我们打开曲线观察就可以看到，添加命令前后动画曲线的变化，这些轻微的动画调整会使运动更加真实和优美。观察和编辑动画曲线是动画制作的基础，十分重要，需要多加练习，如图5.8.9和图5.8.10所示。

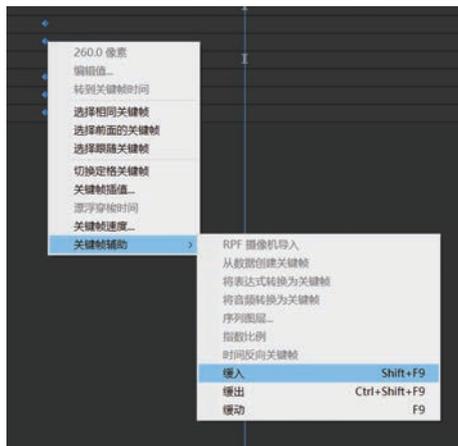


图5.8.8



图5.8.9

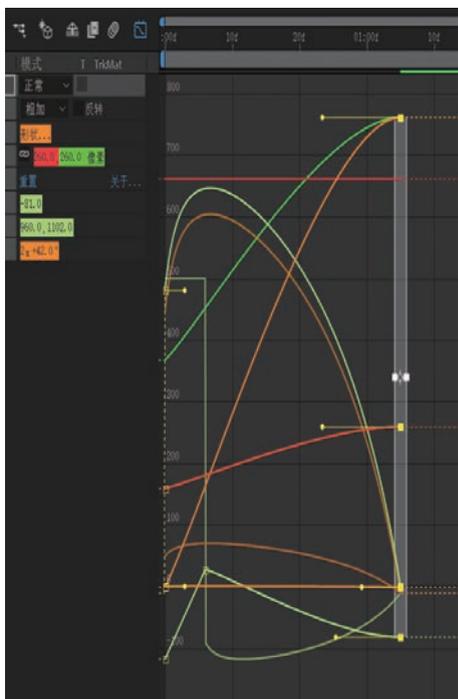


图5.8.10

- 08 调整好的动画效果突然出现一道灰色的区域，又快速消散，之所以使用【亮度】作为出现和消失的动画属性，而没有使用【不透明度】，是因为【亮度】的变化更具层次感，而【不透明度】则会统一出现和消失，如图5.8.11~图5.8.13所示。



图5.8.11



图5.8.12

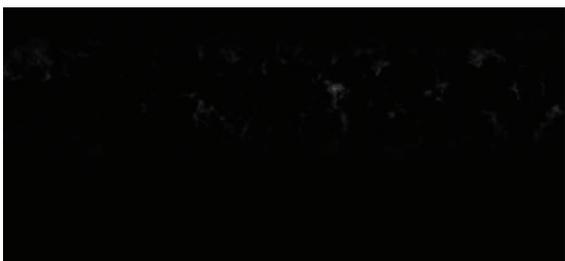


图5.8.13

- 09 执行【合成】>【新建】>【调整图层】命令，创建一个调整层，命名为“变形”。选中“变形”图层，执行【效果】>【扭曲】>【极坐标】命令。将【插值】设置为100%，而【转换类型】设置为【矩形到极线】。播放动画，可以看到光波从中心发射出来，如图5.8.14和图5.8.15所示。



图5.8.14

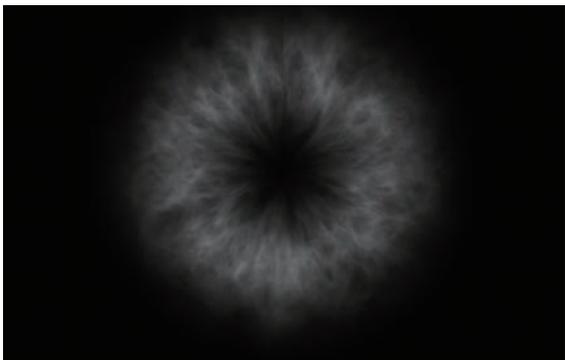


图5.8.15

- 10 选中“爆炸1”层，按下快捷键Ctrl+D，复制一个图形层放置在图层上方，命名为“爆炸2”。将“爆炸1”层的右侧关键帧移动拉长动画，这样会形成两道冲击波，读者也可以对【演化】和【亮度】参数进行微调，达到需要的效果，尽量让冲击波出现的瞬间亮度提高，如图5.8.16所示。

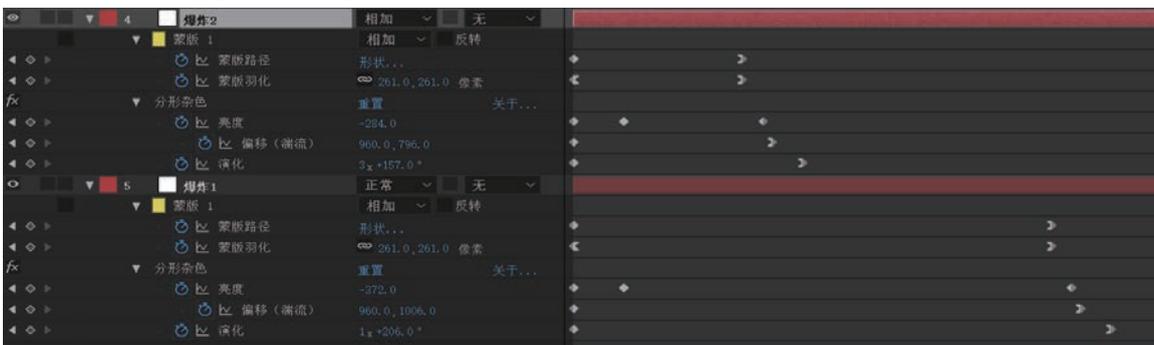


图5.8.16

- 11 选中“爆炸1”层，按下快捷键Ctrl+D，复制一个图形层放置在“爆炸2”层上方，命名为“爆炸3”。执行【效果】>【风格化】>CC Glass命令，选择Bump Map选项为【无】，Displacement数值为-260，如图5.8.17和图5.8.18所示。

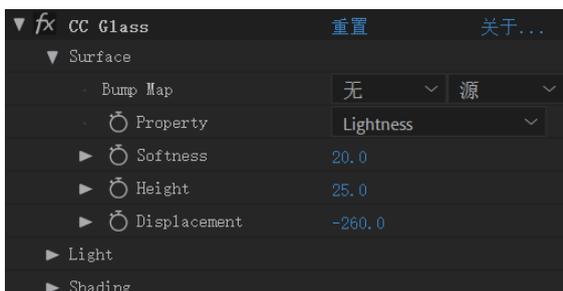


图5.8.17

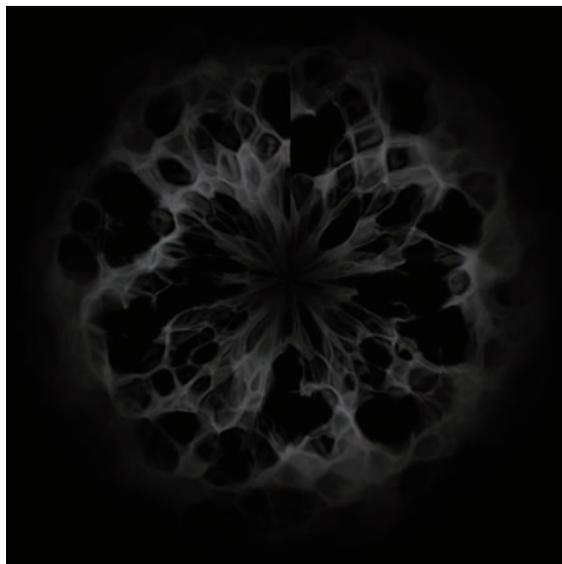


图5.8.18

- 12 我们可以看到在冲击波12点指针的位置，有着很明显的分切，这是因为【极坐标】扭曲时边界无法对齐，如图5.8.19所示。
- 13 关闭“变形”调整层的眼睛图标，关闭3个爆炸层中的两个，只剩下一个爆炸层。执行【合成】>【新建】>【调整图层】命令，创建一个调整层，命名为“偏移”，放置在“变形”层的下方。为了观察前后的效果，可以在【时间轴】面板中关闭图层左侧的“眼睛”图标，用于暂时关闭其效果，如图5.8.20所示。

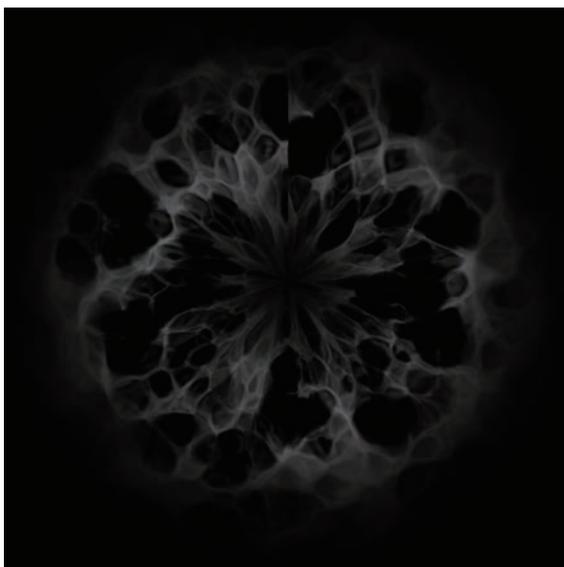


图5.8.19

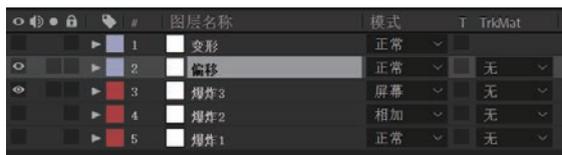


图5.8.20

- 14 选中“偏移”调整层，执行【效果】>【扭曲】>【偏移】命令，调整【将中心转换为】的数值，将一侧的中缝偏移到中心的位置，如图5.8.21和图5.8.22所示。

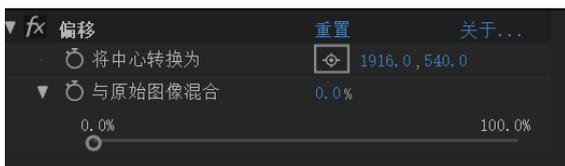


图5.8.21



图5.8.22

- 15 选中“偏移”层，使用【矩形工具】绘制一个长方形蒙版，蒙版的类型选择【相减】，调整【蒙版羽化】的数值，直至边界消失不见，如图5.8.23和图5.8.24所示。

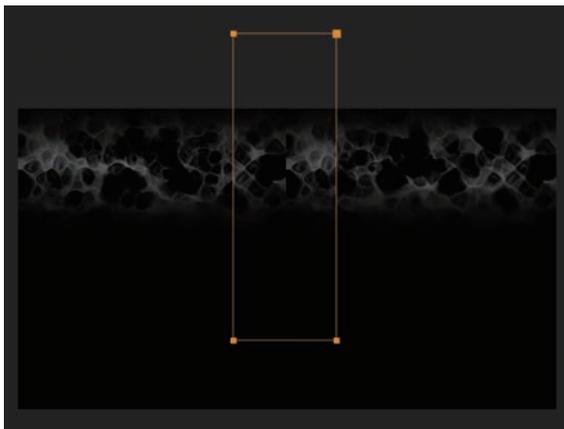


图5.8.23



图5.8.24

- 16 激活“变形”调整层，可以看到冲击波的边界消失不见，如图5.8.25所示。

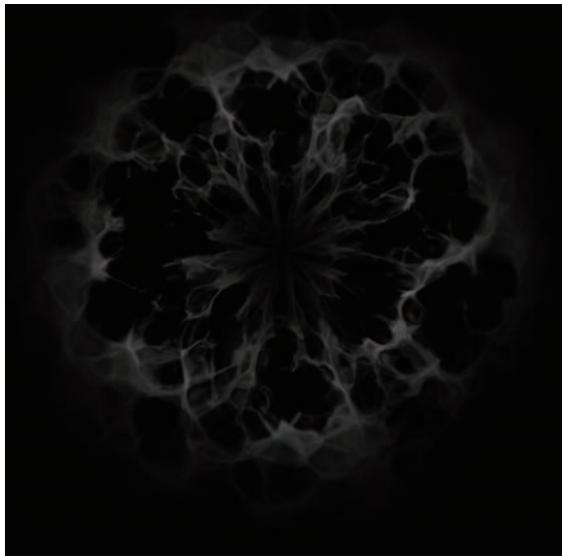


图5.8.25

- 17 下面我们调整冲击波的颜色，一般使用【效果】调整光线和粒子的色彩。选中“变形”调整层，执行【效果】>【颜色校正】>CC Toner命令，该【效果】有5层色彩设置，可以调出复杂的色彩变化，如图5.8.26和图5.8.27所示。

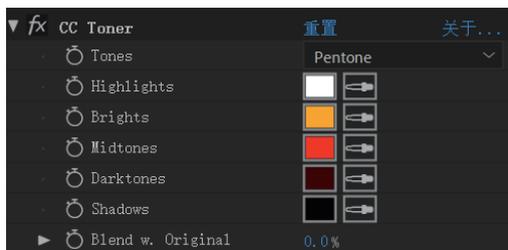


图5.8.26

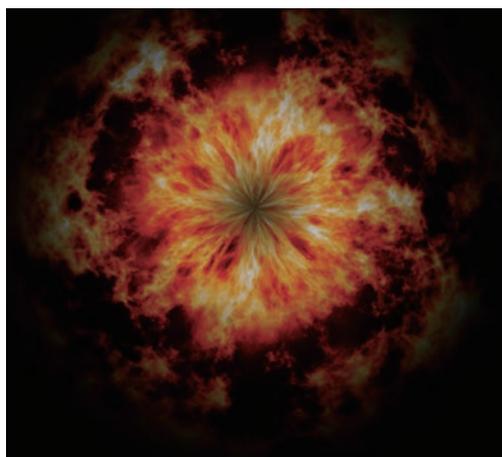


图5.8.27

18 但是这种【效果】都无法解决光线和光波的透明度问题，因为爆炸是立体的、有层次的，3个层之间的色彩会混合在一起。我们还可以使用插件来进行调整。VC Color Vibrance是一款非常好用的色彩插件，并且是免费的，读者可以在搜索引擎中找到，下载后放置到软件所在盘符“\Program Files\Adobe\Adobe After Effects CC 2020\Support Files\Plugin-ins\Effects”文件夹下就可以使用了。选中爆炸层，执行【效果】>Video Copilot>VC Color Vibrance命令，如图5.8.28所示。

19 VC Color Vibrance效果的参数很简单，Gamma值是最重要的参数，可以使光线重叠的地方产生自然的高光。如果觉得冲击波亮度不够，可以执行【效果】>【颜色校正】>【曲线】命令把画面调亮。由于是由三层爆炸组成，可以使用不同的颜色区分层次画面效果，如图5.8.29所示。

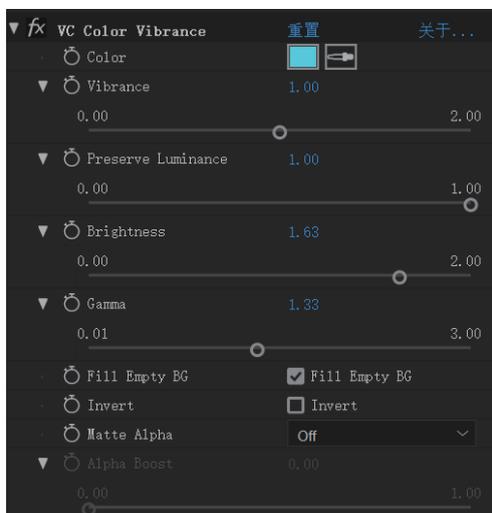


图5.8.28



图5.8.29

5.9 切割文字

01 创建一个新的合成，命名为“切割文字”，【预设】设置为【HDTV 1080 29.97】，【持续时间】为5秒。创建一段文字，可以是单词也可以是一段话，这些文字我们在后期还能修改。可以使用Arial字体，该字体为系统默认字体，笔画较粗，适于该特效，如图5.9.1所示。

02 在【时间轴】面板选中文字层，使用【钢笔工具】绘制一个封闭的三角形，遮挡住文字的一部分，如图5.9.2所示。

03 选中文字层，执行【效果】>【模拟】>CC Pixel Polly命令，不用调整任何参数，直接播放动画，可以看到文字已经有了碎裂效果，如图5.9.3所示。



图5.9.1

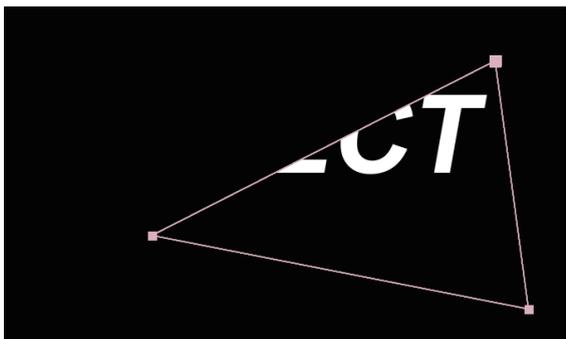


图5.9.2

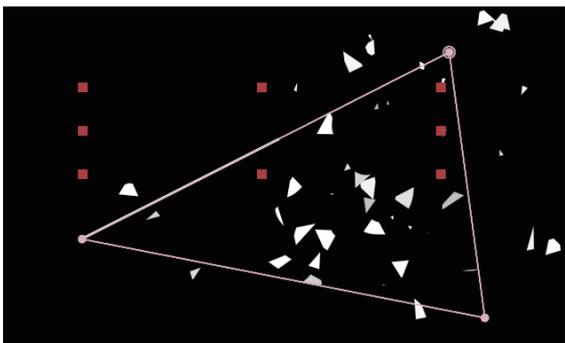


图5.9.3

04 选中文字层，按下快捷键Ctrl+D，复制文字层，系统自动命名为2，放在上方。删除该层的CC Pixel Polly效果（选中按下Delete键），展开蒙版属性，选择【反转】复选项，播放动画可以看到文字的一角被切掉，如图5.9.4和图5.9.5所示。

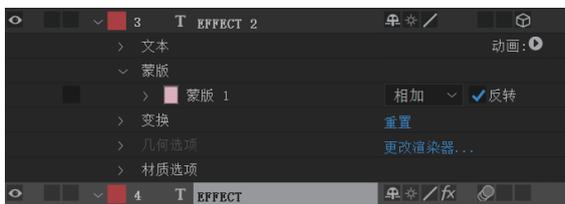


图5.9.4



图5.9.5

05 如果只是简单的文字效果现在已经做好了，我们接着让它变得更加丰富而有趣。使用【路径工具】绘制一条【形状图层】与切掉的部分重合，可以使用【选取工具】调整其位置，如图5.9.6所示。

06 在【时间轴】面板展开该【形状图层】的属性，将【描边宽度】设置为6，设置为白色与字体颜色一致，如图5.9.7所示。

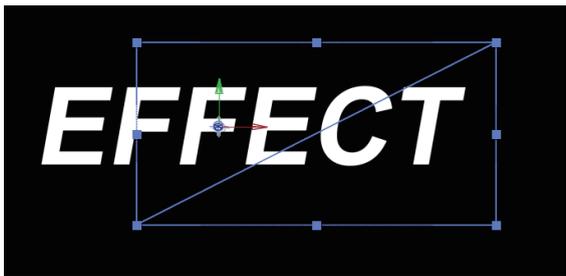


图5.9.6

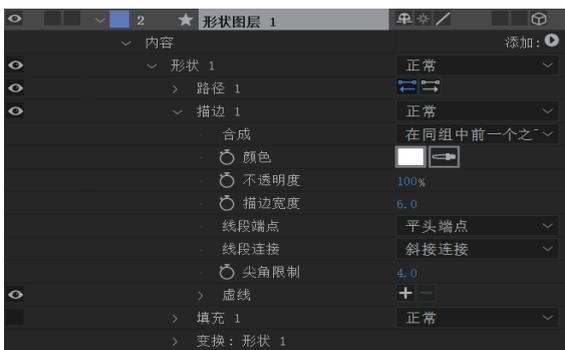


图5.9.7

07 在【时间轴】面板单击右上角【添加】旁边的符号，在弹出的菜单中执行【修剪路径】命令，为路径添加【修剪路径】属性。展开【修剪路径】属性，设置【开始】和【结束】的关键帧，设置【开始】的第一个关键帧参数为100%，第二个关键帧参数为0%，两个关键帧间隔两帧。设置【结束】的第一个关键帧参数为100%，第二个关键帧参数为0%，两个关键帧间隔两帧。【结束】的关键帧位置比【开始】整体靠后一帧，播放动画，可以看到线段随着线段出现、划过、消失，如图5.9.8所示。

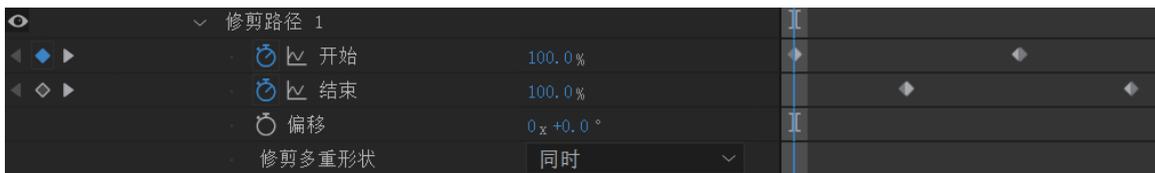


图5.9.8

08 执行【图层】>【新建】>【摄像机】命令，创建一个默认设置的摄像机，打开所有图层的三维图标，如图5.9.9所示。



图5.9.9

09 选中破碎的文字层，调整该层CC Pixel Polly属性，通过调整Force和Direction Randomne等相关参数，让碎片范围扩大到蒙版以外，更具立体感，如图5.9.10和图5.9.11所示。

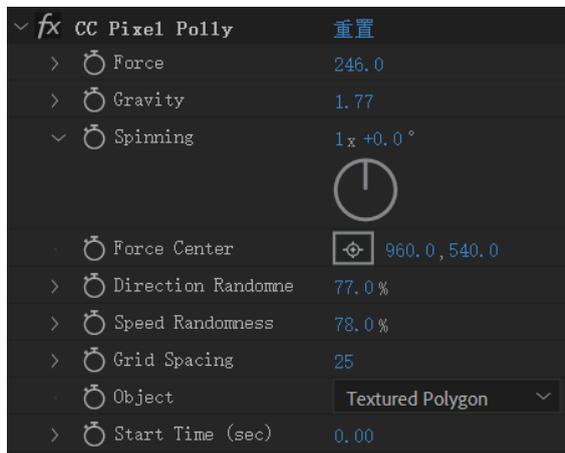


图5.9.10



图5.9.11