

项目三

AE 特效

任务一 高架广告

一、任务导入

利用 AE CC 预设的“扭曲”效果,可在高架广告上布展视频。



高架广告

二、任务实施

步 骤	说明或部分截图
(1) 在 AE CC 中导入一幅高架广告图片并基于它创建一个新的合成	
(2) 导入一个视频文件并将其拖拽至图层之上,右击图层,依次单击“效果”→“扭曲”→“边角定位”	

续表

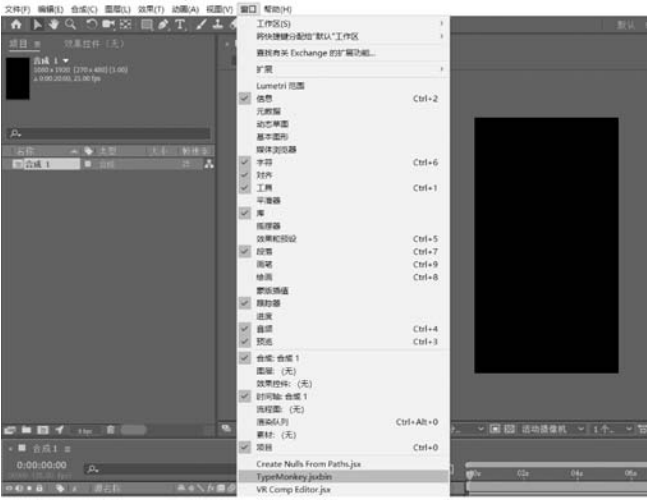
步 骤	说明或部分截图
(3) 调整左上、右上、左下、右下四个边角定位点,使其与高架牌完全吻合	
(4) 按组合键 Ctrl+D 复制一层,右击图层,单击“效果”→“生成”→“梯度渐变”。将渐变起点(黑色)设置在右下角,渐变终点(白色)设置在左上角,模拟光线来自左上角的效果	
(5) 将图层混合模式设置为“叠加”,完成最终的效果制作	

三、任务拓展

利用第三方插件 TypeMonkey 制作抖音文字动画。





步 骤	说明或部分截图
(1) 将 TypeMonkey 插件(包括一个主文件、两个文件夹)复制、粘贴至 AE CC 的 ScriptUI Panels 文件夹中	
(2) 新建一个合成，参照手机界面设定尺寸及持续时间	
(3) 单击“窗口”菜单下的 TypeMonkey. jsx-bin 项, 打开第三方插件 TM	

续表

步 骤	说明或部分截图
	 The screenshot shows the TypeMonkey application window. At the top, there's a header with a monkey logo and the text 'TYPEMONKEY BY DAN EBBERTS & ORRIN ZUCKER'. Below the header is a large text input area with the placeholder text 'Enter text here and click DO IT!'. To the right of the input area are buttons for 'Undo it', 'DO IT!', 'Save', and 'Load'. Below the input area are several settings sections: 'LAYOUT' with options for 'Create Text Layers Only', 'All Caps', 'Font Size' (set to 'Random'), 'Minimum' (32), 'Maximum' (220), 'Spacing' (10), 'Rotation Probability %' (25), and a 'Color Palette'; 'MARKERS' with 'Time Span' set to 'Work Area' and 'Marker Sync' checkbox; and 'MONKEY CAM' with 'Include Camera' checkbox and 'Movement' set to 'Smooth Stop &...'. At the bottom, there's a 'TYPE ANIMATION' section.
(4) 在空白区逐行输入文字,并可对每行文字的颜色加以改变。 单击 Do IT! 按钮并确认; 单击 Undo it 按钮,可重新编辑	 This screenshot shows the same TypeMonkey interface, but the text input area now contains the following text: '大家好', '今天是庚子年正月初二', 'NT在合肥给大家拜年', '祝愿大家', '鼠年吉祥', and '平安健康'. The rest of the interface, including the settings and buttons, remains the same as in the previous screenshot.



续表

步 骤	说明或部分截图
(5) 最终完成的抖音文字动画效果	

任务二 旋转的球体

一、任务导入

利用 AE CC 预设的“透视”效果将平面图片转化成三维效果。



旋转的球体

二、任务实施

步 骤	说明或部分截图
(1) 新建一个合成，在其中导入一张拼贴好的照片	

续表

步 骤	说明或部分截图
(2) 右击图层,选择菜单命令“效果”→“透视”→CC Sphere,准备将图片转换成一个球体	
(3) 在“效果控件”面板中调整 Radius 的值,使球体放大。 分别移动当前时间指示器至首、尾,单击 Rotation Y 前面的码表,添加两个关键帧,再分别设定其值为 0 和 3,一个旋转的球体就制作完成	
(4) 调节 Shading 参数,完成旋转球体最终的细节刻画	

三、任务拓展

在旋转的球体制作完成之后,再来制作环绕球体的文字动画。



旋转的文字



步 骤	说明或部分截图
(1) 输入一行文字， 右击图层，在弹出的下拉菜单中，单击“效果”→“透视”→“斜面 Alpha”	
(2) 右击图层，在弹出的下拉菜单中，单击“效果”→“透视”→CC Sphere。 在“效果控件”面板中将 Render 项设置为 Outside。 分别移动当前时间指示器至首、尾，单击 Rotation Y 前面的码表，添加两个关键帧，再分别设定其值为 0 和 3	
(3) 按组合键 Ctrl+D 复制图层，在“效果控件”面板中，将 Render 项设置为 Inside。 调节两个文字图层“效果控件”面板上的 Shading 参数，完成旋转球体最终的效果制作	

任务三 火焰 (一)

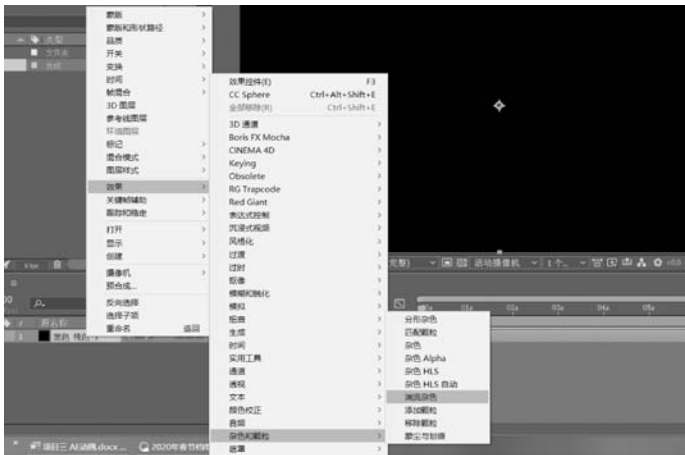
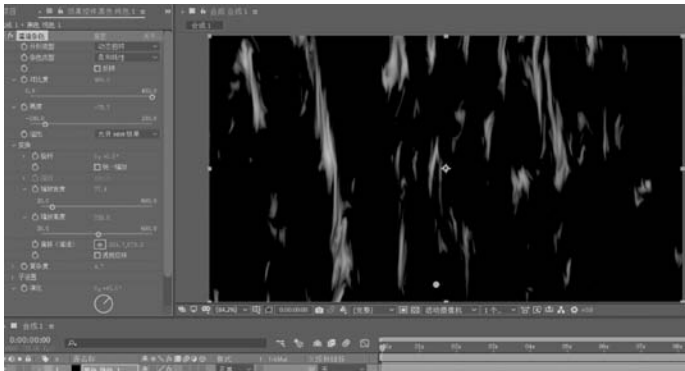
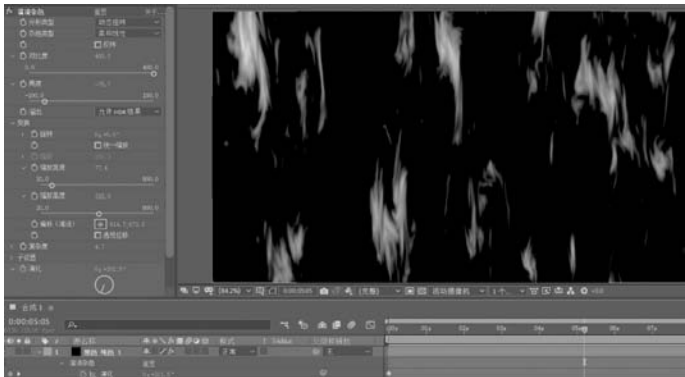
一、任务导入

利用 AE CC 预设的“杂色和颗粒”效果可以制作火焰、水面等效果。



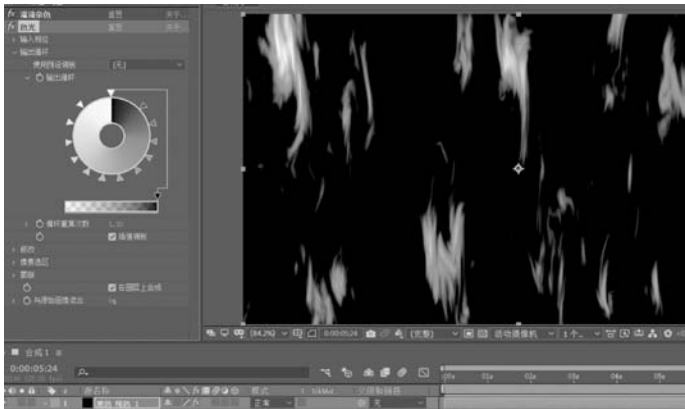
火焰 (一)

二、任务实施

步 骤	说明或部分截图
(1) 新建合成,再新建一个纯色图层,右击图层,在弹出的下拉菜单中,选择“效果”→“杂色和颗粒”→“湍流杂色”特效	
(2) 在“效果控件”面板中设置“湍流杂色”的参数如下。 分形类型: 动态扭转。 调整亮度、对比度、缩放宽度、缩放高度等	
(3) 移动当前时间指示器至开头、结尾处,再单击“演化”之前的码表,调整“演化”的数值,添加相应的关键帧,完成动画效果制作	



续表

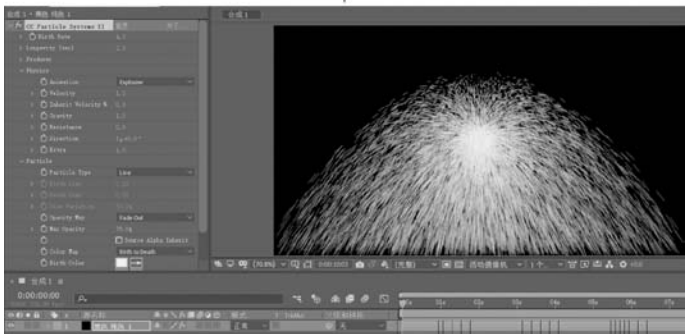
步 骤	说明或部分截图
(4) 右击图层,在弹出的下拉菜单中,依次单击“效果”→“颜色校正”→“色光”。 在“输出循环”→“使用预设调板”中选中“火焰”,完成最终的效果制作	

三、任务拓展

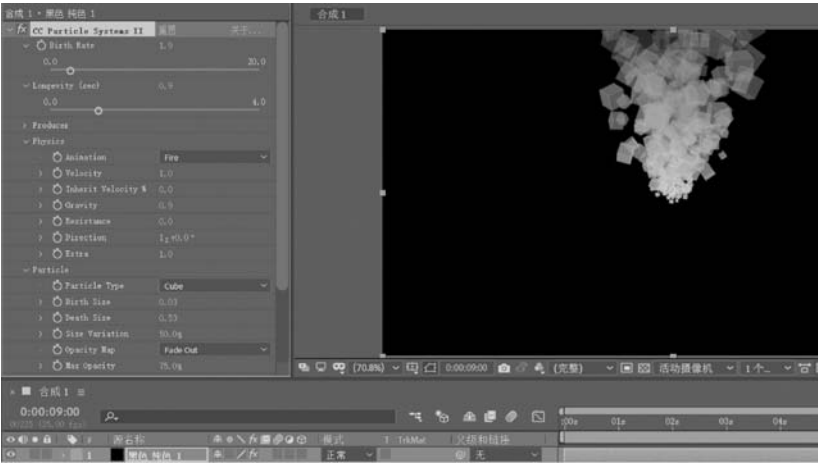
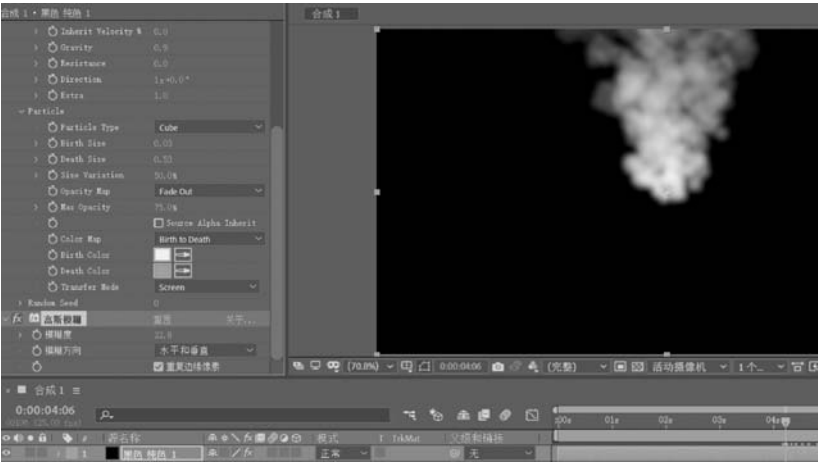
利用 AE CC 中的“模拟”→CC Particle Systems II 制作另类火焰动画效果。



另类火焰

步 骤	说明或部分截图
(1) 新建合成,再新建一个纯色图层,右击图层,在弹出的下拉菜单中,选择“效果”→“模拟”→CC Particle Systems II	 

续表

步 骤	说明或部分截图
(2) 在“效果控件”面板中调整参数如下。 Physics→Animation: Fire。 Particle→Particle Type: Cube 等	
(3) 右击图层,在弹出的下拉菜单中,依次单击“效果”→“模糊和锐化”→“高斯模糊”。 在“效果控件”面板中调整“模糊度”的数值,完成火焰动画的效果制作	

任务四 放 大 镜

一、任务导入

利用 AE CC 预设的“放大、球面化”效果可以制作常见的放大镜动画效果。



放大镜