

以After Effects CC 2018为工具，
解教学从基础到进阶、从新手到高手

After Effects

影视动画特效及栏目包装

200+

第2版



王红卫 / 等编著

200 多个实战案例
超完备的功能特效讲解



提供素材
云下载

包含工程文件、
高清语音教学视频

常用插件特效

常见电影特效

动漫特效及游戏场景合成

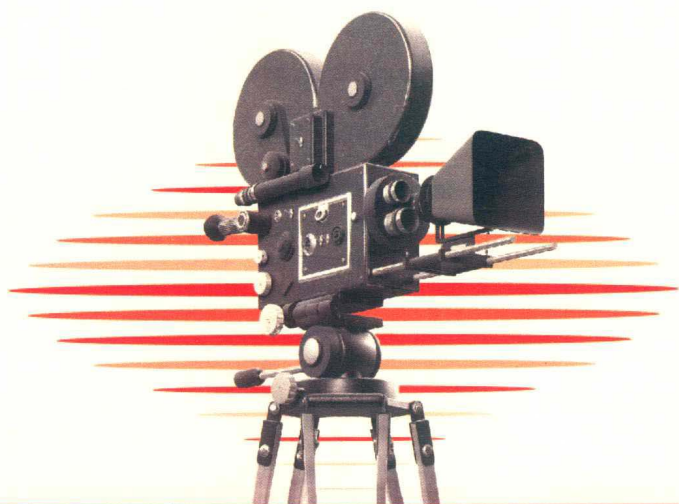
ID标识演绎及公益宣传片

商业栏目包装案例表现和

常见格式的输出与渲染



机械工业出版社
China Machine Press



After Effects

影视动画特效及栏目包装

200+

第2版

王红卫 / 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目 (CIP) 数据

After Effects 影视动画特效及栏目包装 200+ / 王红卫等编著. —2 版. —北京: 机械工业出版社, 2019.1

ISBN 978-7-111-61304-6

I. ① A… II. ① 王… III. ① 图象处理软件 IV. ① TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 249993 号

本书是一本专为影视动画后期制作人员编写的全实例型图书, 所有的案例都是作者多年设计工作的积累。本书的特点是精选常用的 200 多个影视动画案例进行技术剖析和操作详解, 实例的实用性强, 理论与实践结合紧密。

全书按照由浅入深的写作方法, 从基础内容开始, 以全实例为主, 详细讲解了在影视制作中应用比较普遍的基础动画、蒙版与过渡转场动画、音频与灯光控制、三维空间与摄像机、颜色调整与键控抠图、内置特效、摆动器与画面稳定、文字特效、自然特效、炫彩光线特效、插件特效、电影特效、动漫特效及游戏场景合成、ID 标识演绎及公益宣传片、栏目包装及输出与渲染等。

本书可作为影视后期与画展制作人员的参考手册, 还可作为高等院校动画专业以及相关培训班的教学实训用书。

After Effects 影视动画特效及栏目包装 200+ 第 2 版

出版发行: 机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码: 100037)

责任编辑: 夏非彼 迟振春

责任校对: 闫秀华

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

版 次: 2019 年 1 月第 2 版第 1 次印刷

开 本: 188mm×260mm 1/16

印 张: 21.25

书 号: ISBN 978-7-111-61304-6

定 价: 89.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

客服热线: (010) 88379426 88361066

投稿热线: (010) 88379604

购书热线: (010) 68326294 88379649 68995259

读者信箱: hzit@hzbook.com

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问: 北京大成律师事务所 韩光 / 邹晓东

前言

本书是After Effects畅销书的升级版，将Adobe After Effects CC 2018的新功能融入案例中，为读者呈现前所未见的出色效果。

本书以“实例解析+视频教学+知识点+动画流程”的写作形式，清晰地描述了After Effects在动漫特效、影视合成及栏目包装中的应用，可操作性强。

本书各章内容具体如下：

第1章 基础动画入门 介绍关键帧的操作及【位置】、【缩放】、【旋转】、【不透明度】4大基础属性参数。

第2章 蒙版与过渡转场动画 介绍【蒙版】、【形状图层】和【过渡转场】命令在动画中的使用。

第3章 音频与灯光控制 介绍音频特效和灯光的使用方法，以加强影片的情感的表现。

第4章 三维空间与摄像机 掌握好三维层对制作有三维效果的动画会非常方便，而且三维特效制作的效果更有真实感，摄像机的添加则能让这份真实感更具体、生动。

第5章 颜色调整与键控抠图 介绍影片颜色的调整方法，以及利用键控抠图合成场景的技巧。

第6章 内置特效案例进阶 After Effects中内置了上百种视频特效，本章详细讲解这些特效的动画使用技巧。

第7章 摆动器、画面稳定与跟踪控制 介绍如何合理地运用动画辅助工具来有效地提高动画的制作效率并达到预期效果。

第8章 精彩的文字特效 介绍文字的编辑，以文字特效表现整体的动画，添加点睛之笔。

第9章 常见自然特效表现 在影片当中经常需要一些自然景观效果，但拍摄不一定能得到想要的效果，所以需要在后期软件中制作逼真的自然效果，本章讲解如何利用After Effects许多优秀的特效来帮助完成制作。

第10章 炫彩光线特效 主要讲解如何在After Effects中制作出绚丽的光线效果，使整个动画更加华丽且更富有灵动感。

第11章 常用插件特效应用 After Effects除了内置的特效外，还支持很多特效插件，通过对插件特效的应用，可以使动画制作更加简便，效果也更为绚丽。

第12章 常用电影特效表现 电影特效在现在的电影中已经随时可见，本章主要讲解电影特效

中一些常见特效的制作方法。

第13章 动漫特效及游戏场景合成 通过4个具体的案例，介绍动漫特效及场景合成的制作。

第14章 ID标识演绎及公益宣传片 通过两个具体的实例，详细讲解公司ID及公益宣传片的制作方法，让读者快速掌握宣传片的制作精髓。

第15章 商业栏目包装案例表现 通过对多个商业案例的练习，使读者了解商业案例的制作方法，掌握商业栏目案例实战演练过程，更快地将软件利用到工作中去。

第16章 常见格式的输出与渲染 介绍影片渲染和输出的相关设置，以便输出适合自己的动画文件。

本书资源可以登录机械工业出版社华章公司的网站（www.hzbook.com）下载，搜索到本书，然后在页面上的“资源下载”模块下载即可。

本书由王红卫主编，同时参与编写的还有张四海、余昊、贺容、王英杰、崔鹏、桑晓洁、王世迪、吕保成、蔡桢桢、王红启、胡瑞芳、王翠花、夏红军、李慧娟、杨树奇、王巧伶、陈家文、王香、杨曼、马玉旋、张田田、谢颂伟、张英、石珍珍、陈志祥等。

在创作的过程中，由于时间仓促，错误在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题或有更好的建议，欢迎发邮件至booksaga@126.com与我们联系。

编 者

2018年11月

目 录

前言

第1章 基础动画入门..... 1

- 实例001 基础位移动画..... 2
- 实例002 复杂的位移动画..... 4
- 实例003 制作卷轴动画..... 5
- 实例004 基础缩放动画..... 6
- 实例005 文字缩放动画..... 7
- 实例006 跳动的音符..... 8
- 实例007 基础旋转动画..... 9
- 实例008 缩放旋转动画..... 10
- 实例009 调整运动曲线..... 11
- 实例010 父子跟踪动画..... 12

第2章 蒙版与过渡转场动画..... 14

- 实例011 利用【轨道遮罩】制作扫光文字效果..... 15
- 实例012 利用【矩形工具】制作文字倒影..... 16
- 实例013 利用【形状图层】制作生长动画..... 17
- 实例014 利用蒙版制作打开的折扇... 19
- 实例015 利用【CC玻璃擦除】特效制作转场动画..... 22
- 实例016 利用【CC光线擦除】特效制作转场动画..... 23
- 实例017 利用【CC径向缩放擦除】特效制作转场动画..... 24
- 实例018 利用【CC扭曲】特效制作转场动画..... 25
- 实例019 利用【渐变擦除】和【线性擦除】特效制作过渡动画..... 26
- 实例020 利用【径向擦除】特效制作笔触擦除动画..... 27
- 实例021 利用【卡片擦除】特效制作拼合效果..... 28

- 实例022 利用【卡片擦除】特效制作动态卡片转场..... 30

第3章 音频与灯光控制..... 32

- 实例023 利用【音频频谱】特效制作跳动的声波..... 33
- 实例024 利用【音频波形】特效制作电光线效果..... 34
- 实例025 利用【无线电波】特效制作水波浪..... 35
- 实例026 利用【无线电波】特效制作无线电波..... 38
- 实例027 利用【灯光】特效制作立体文字..... 39
- 实例028 利用【灯光】特效制作文字渐现效果..... 40

第4章 三维空间与摄像机..... 41

- 实例029 利用三维层制作文字动画..... 42
- 实例030 利用三维层制作滚动字幕..... 43
- 实例031 利用三维层制作魔方旋转动画..... 44
- 实例032 利用【摄像机】命令制作穿梭云层效果..... 46
- 实例033 利用【摄像机】命令制作文字穿梭运动..... 47
- 实例034 利用【摄像机】命令制作摄像机动画..... 49

第5章 颜色调整与键控抠图..... 52

- 实例035 利用【黑色和白色】特效制作黑白图像..... 53

实例036 利用【更改为颜色】特效改 变影片颜色.....	54
实例037 利用【更改为颜色】特效为 图片替换颜色.....	55
实例038 利用【色阶】特效 校正颜色.....	56
实例039 利用【色光】特效 制作彩虹.....	57
实例040 利用【抠像1.2】特效 去除红背景.....	59
实例041 利用【抠像1.2】特效制作 《忆江南》.....	60
实例042 利用【亮度键】特效 抠除白背景.....	61

第6章 内置特效案例进阶..... 62

实例043 利用【斜面 Alpha】特效制 作玻璃效果.....	63
实例044 利用【双向模糊】特效制作 对称模糊.....	64
实例045 利用【方框模糊】特效制作 图片模糊.....	65
实例046 利用【卡片动画】特效制作 梦幻汇集.....	66
实例047 利用【CC 滚珠操作】特效 制作三维立体球.....	67
实例048 利用【CC 融化】特效制作 融化效果.....	68
实例049 利用【CC 镜头】特效制作 水晶球.....	69
实例050 利用【CC 卷页】特效制作 卷页效果.....	70
实例051 利用【CC 仿真粒子世界】 特效制作飞舞小球.....	71
实例052 利用【CC 像素多边形】特效 制作风沙汇集.....	72
实例053 利用【CC 散射】特效制作碰 撞动画.....	73
实例054 利用【CC 球体】特效制作 地球自转.....	75

实例055 利用【查找边缘】特效制作 水墨画.....	76
实例056 利用【分形杂色】特效制作 幕布动画.....	77
实例057 利用【放大】特效制作放大 镜动画.....	79
实例058 利用【动态拼贴】特效制作 滚动的标志.....	80
实例059 利用【卡片动画】特效制作 卡片飞舞.....	82
实例060 利用【编号】特效制作载入 状态条.....	84
实例061 利用【涂写】特效制作手绘 效果.....	86
实例062 利用【碎片】特效制作破碎 动画.....	87
实例063 利用【闪光灯】特效制作文 字闪光.....	88
实例064 利用【描边】特效制作笔触 绘图.....	89
实例065 利用【纹理化】特效制作浮 雕效果.....	90
实例066 利用【湍流置换】特效制作 文字扭曲.....	91
实例067 利用【勾画】特效制作心电 图效果.....	92
实例068 利用【写入】特效制作动画 文字.....	94
实例069 利用【斜面和浮雕】特效制 作金属字.....	96

第7章 摆动器、画面稳定与 跟踪控制..... 98

实例070 随机动画.....	99
实例071 稳定动画效果.....	101
实例072 位置跟踪动画.....	102
实例073 四点跟踪动画.....	103

第8章 精彩的文字特效..... 105

实例074 文字位移动画.....	106
实例075 逐渐显示的文字.....	107

实例076 出字效果动画.....	108
实例077 路径文字动画.....	109
实例078 随机出字.....	110
实例079 积雪字.....	111
实例080 文字爆破效果.....	113
实例081 波浪文字.....	114
实例082 3D文字.....	116
实例083 烟雾文字.....	118
实例084 飘渺出字.....	121
实例085 聚散文字.....	123
实例086 颗粒文字.....	126
实例087 跳动的路径文字.....	128
实例088 果冻字.....	130
实例089 飞舞的文字.....	131
实例090 分身文字.....	135
实例091 变色字.....	136
实例092 爆炸文字.....	137
实例093 沙粒文字.....	139

第9章 常见自然特效表现..... 141

实例094 下雨效果.....	142
实例095 下雪效果.....	143
实例096 制作气泡.....	144
实例097 白云动画.....	146
实例098 闪电动画.....	148
实例099 星星效果.....	149
实例100 水珠滴落.....	150
实例101 泡泡上升动画.....	151
实例102 水波纹效果.....	152
实例103 万花筒效果.....	153
实例104 林中光线.....	154
实例105 涌动的火山熔岩.....	155

第10章 炫彩光线特效..... 157

实例106 游动光线.....	158
实例107 延时光线.....	160
实例108 流光线条.....	162
实例109 描边光线动画.....	166
实例110 旋转的星星.....	168
实例111 流光效果.....	169
实例112 点阵发光.....	170

实例113 动态光效背景.....	172
实例114 流动光线.....	174
实例115 光效出字效果.....	176
实例116 梦幻光效.....	177
实例117 魔幻光环动画.....	178

第11章 常用插件特效应用..... 180

实例118 3D笔触——动态背景.....	181
实例119 3D笔触——心形效果.....	182
实例120 3D笔触——描绘线条.....	185
实例121 3D笔触——流光字.....	186
实例122 粒子——烟雾出字效果.....	188
实例123 粒子——飞舞彩色粒子.....	189
实例124 光——扫光文字.....	191
实例125 星光——旋转粒子球.....	192

第12章 常用电影特效表现..... 193

实例126 流星雨效果.....	194
实例127 滴血文字.....	195
实例128 花瓣飞舞动画.....	196
实例129 穿越时空.....	197
实例130 残影效果.....	198
实例131 落字效果.....	199
实例132 老电视效果.....	200
实例133 胶片旋转.....	201
实例134 爆炸冲击波.....	202
实例135 风化效果.....	204
实例136 粒子聚字效果.....	205
实例137 手写字效果.....	207
实例138 冻结帧的使用.....	208
实例139 为图片降噪.....	209
实例140 去除场景中的电线.....	210
实例141 粒子飞舞效果.....	211
实例142 墙面破碎出字.....	212

第13章 动漫特效及游戏场景合成..... 214

13.1 魔戒.....	215
实例143 制作光线合成.....	215
实例144 制作蒙版合成.....	219
实例145 制作总合成.....	221

13.2 哈利魔球.....	222
实例146 制作文字合成.....	222
实例147 制作烟雾合成.....	223
实例148 制作小合成.....	226
实例149 制作总合成.....	229
13.3 星光之源.....	231
实例150 制作绿色光环合成.....	231
实例151 制作星光之源合成.....	233
13.4 魔法火焰.....	238
实例152 制作烟火合成.....	238
实例153 制作中心光合成.....	239
实例154 制作爆炸光.....	240
实例155 制作总合成.....	244

第14章 ID标识演绎及公益宣传片 247

14.1 “Apple” Logo演绎	248
实例156 制作背景.....	248
实例157 制作文字和 Logo定版	250
实例158 制作文字和 Logo动画	251
实例159 制作光晕效果.....	253
实例160 制作摄像机动画.....	254
14.2 公益宣传片	256
实例161 制作合成场景一动画.....	257
实例162 制作合成场景二动画.....	259
实例163 最终合成场景动画.....	262

第15章 商业栏目包装案例表现 264

15.1 电视频道包装——神秘宇宙探索	265
实例164 制作文字运动效果.....	265
实例165 制作发光字.....	267
实例166 制作绚丽光线效果.....	267
实例167 制作粒子辐射效果.....	269
15.2 电视特效表现——与激情共舞.....	270
实例168 制作运动的胶片字.....	270
实例169 制作流动的烟雾背景.....	271
实例170 制作素材位移动画.....	273
实例171 制作发光体.....	274
实例172 制作文字定版.....	275
15.3 《Music频道》ID演绎	277

实例173 导入素材与建立合成.....	278
实例174 制作Music动画.....	278
实例175 制作光线动画.....	279
实例176 制作光动画.....	281
实例177 制作最终合成动画.....	283
15.4 电视栏目包装——节目导视.....	286
实例178 制作方块合成.....	286
实例179 制作文字合成.....	290
实例180 制作节目导视合成.....	291
15.5 电视频道包装——浙江卫视.....	293
实例181 制作彩光效果.....	293
实例182 制作蓝色光带.....	296
实例183 制作碎片效果.....	296
实例184 利用【空对象】命令 控制摄像机.....	298
实例185 制作摄像机动画.....	299
实例186 制作花瓣旋转.....	301
实例187 制作Logo定版.....	302
实例188 制作最终合成.....	303
15.6 《理财指南》电视片头.....	304
实例189 导入素材.....	305
实例190 制作风车合成动画.....	305
实例191 制作圆环动画.....	307
实例192 制作镜头1动画.....	308
实例193 制作镜头2动画.....	312
实例194 制作镜头3动画.....	314
实例195 制作镜头4动画.....	317
实例196 制作镜头5动画.....	320
实例197 制作总合成动画.....	324

第16章 常见格式的输出与渲染 327

实例198 渲染工作区的设置.....	328
实例199 输出AVI格式文件	328
实例200 输出单帧图像.....	330
实例201 输出序列图片.....	331
实例202 输出音频文件.....	332

第1章 基础动画入门

内容摘要

本章主要讲解关键帧的操作，以及对【位置】、【缩放】、【旋转】和【不透明度】4个基础属性参数的了解，同时讲解了父级关系及运动曲线的调整方法，并通过对4个基础属性的操作制作出精彩的动画。

教学目标

- ◆ 了解【位置】属性并掌握其操作
- ◆ 了解【缩放】属性并掌握其操作
- ◆ 了解【旋转】属性并掌握其操作
- ◆ 了解【不透明度】属性并掌握其操作
- ◆ 掌握父级关系的设置及动画制作
- ◆ 掌握运动曲线的调整方法及应用



实例001 基础位移动画

特效解析

本例主要讲解利用【位置】属性制作蒙版动画效果。完成的动画流程画面如图1.1所示。

知识点

1. 设置【位置】参数
2. 【矩形工具】的使用及蒙版的创建



图1.1 动画流程画面

难易程度：★☆☆☆☆

工程文件：下载文件\工程文件\第1章\动画位移

视频位置：下载文件\movie\实例001 基础位移动画.avi

操作步骤

步骤 01 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择下载文件中的“工程文件\第1章\动画位移\动画位移练习.aep”文件并打开。

步骤 02 在时间线面板中选择“背景”层，在工具栏中选择【矩形工具】，在图层上绘制一个矩形路径，如图1.2所示。

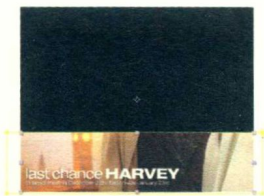


图1.2 绘制矩形路径

步骤 03 在时间线面板中选择“背景”层，将时间调整到00:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为（360，-296），单击【位置】左侧的码表按钮，在当前位置设置关键帧，如图1.3所示。

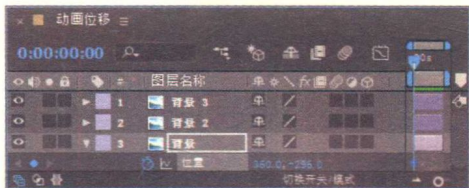


图1.3 设置【位置】关键帧

步骤 04 将时间调整到00:00:01:00帧的位置，设置

【位置】的值为（360，288），系统会自动设置关键帧，如图1.4所示；合成窗口效果如图1.5所示。

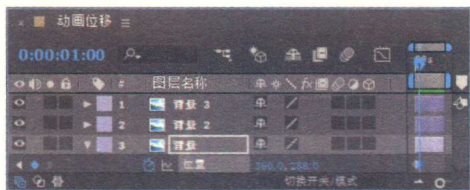


图1.4 设置【位置】1秒关键帧



图1.5 设置【位置】关键帧后效果

步骤 05 选择“背景2”层，在工具栏中选择【矩形工具】，在图层上绘制一个矩形路径，如图1.6所示。

步骤 06 在时间线面板中选择“背景2”层，将时间调整到00:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为（360，-296），单击【位置】左侧的码表按钮，在当前位置设置关键帧，如图1.7所示。



图1.6 绘制矩形路径

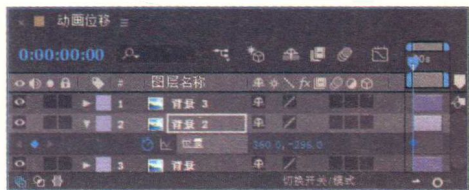


图1.7 设置【位置】关键帧

步骤 07 将时间调整到00:00:01:00帧的位置，设置【位置】的值为(360, 288)，系统会自动设置关键帧，如图1.8所示；合成窗口效果如图1.9所示。

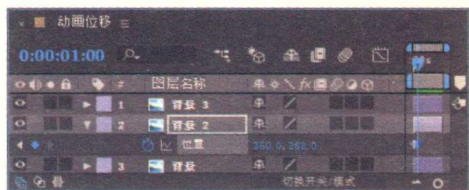


图1.8 设置“背景2”位置1秒关键帧



图1.9 设置“背景2”位置后效果

步骤 08 选择“背景3”层，在工具栏中选择【矩形工具】，在图层上绘制一个矩形路径，如图1.10所示。

步骤 09 选择“背景3”层，将时间调整到00:00:00:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为(360, -296)，单击【位置】左侧的码表按钮，在当前位置设置关键帧，如图1.11所示。



图1.10 绘制矩形路径

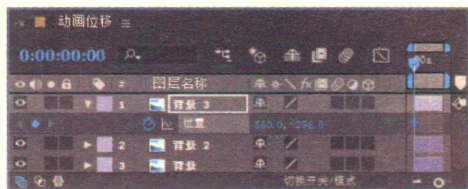


图1.11 设置“背景3”位置关键帧

步骤 10 将时间调整到00:00:01:00帧的位置，设置【位置】的值为(360, 288)，系统会自动设置关键帧，如图1.12所示；合成窗口效果如图1.13所示。

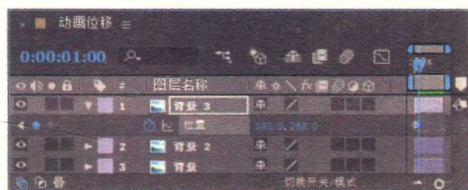


图1.12 设置“背景3”位置1秒关键帧



图1.13 设置“背景3”位置后效果

步骤 11 在时间线面板中依次选择“背景”“背景2”“背景3”层，执行菜单栏中的【动画】|【关键帧辅助】|【序列图层】命令，打开【序列图层】对话框，设置【持续时间】为00:00:06:24，如图1.14所示。单击【确定】按钮，时间线面板如图1.15所示。



图1.14 设置关键帧辅助

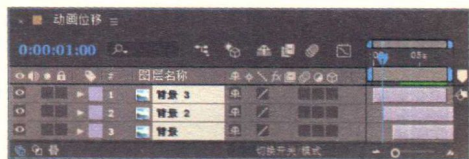


图1.15 设置关键帧辅助后的时间线面板

步骤 12 这样就完成了基础位移动画的整体制作，按小键盘上的“0”键，即可在合成窗口中预览动画。

实例002 复杂的位移动画

特效解析

本例主要讲解利用【位置】属性制作复杂的位移动画效果。完成的动画流程画面如图1.16所示。

知识点

1. 文本的使用
2. 文字位移动画的制作



图1.16 动画流程画面

难易程度：★★☆☆☆

工程文件：下载文件\工程文件\第1章\位置动画

视频位置：下载文件\movie\实例002 复杂的位移动画.avi

操作步骤

步骤 01 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择下载文件中的“工程文件\第1章\位置动画\位置动画练习.aep”文件并打开。

步骤 02 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令，新建文字层，输入“A”，设置文字字体为Arial，字号为100像素，字体颜色为浅蓝色（R:143，G:235，B:255）。

步骤 03 将时间调整到00:00:00:00帧的位置，在时间线面板中选中“A”层，按Ctrl+D组合键，复制出另外5个文字层，并将其分别更改为“R”“A”“T”“A”“V”。将时间调整到00:00:00:00帧的位置，选中“R”“A”“T”“A”“V”“A”层，按P键打开【位置】属性，从上向下依次设置【位置】的值为（486，-18）、（754，-24）、（798，288）、（331，-65）、（150，708）、（-228，314），同时单击【位置】左侧的码表按钮，在当前位置设置关键帧，如图1.17所示；合成窗口效果如图1.18所示。

步骤 04 将时间调整到00:00:00:03帧的位置，设置【位置】的值为（486，482）、（396，480）、（319，492）、（236，481）、（150，484）、（65，481），系统会自动设置关键帧，如图1.19所示；合成窗口效果如图1.20所示。

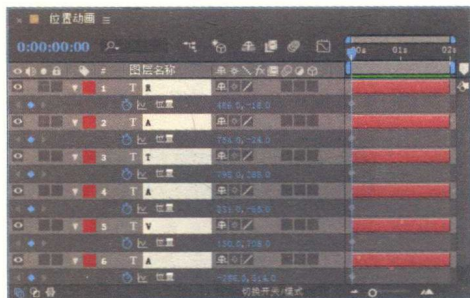


图1.17 设置【位置】关键帧



图1.18 设置【位置】关键帧后效果

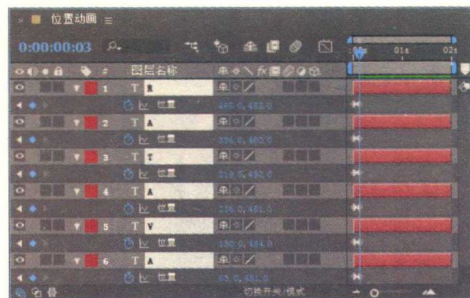


图1.19 设置【位置】3秒关键帧

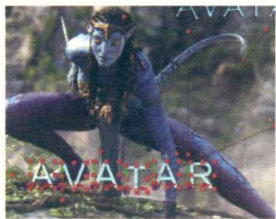


图1.20 设置【位置】关键帧后效果

步骤 05 在时间线面板中依次从下向上选中文字层，执行菜单栏中的【动画】|【关键帧辅助】|【序列图层】命令，打开【序列图层】对话框，设置【持续时间】为00:00:01:22，如图1.21所示。单击【确定】按钮，时间线面板如图1.22所示。



图1.21 设置关键帧辅助

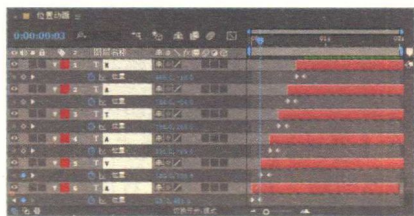


图1.22 设置关键帧辅助后的时间线面板

步骤 06 这样就完成了复杂位移动画的整体制作，按小键盘上的“0”键，即可在合成窗口中预览动画。

实例003 制作卷轴动画

特效解析 本例主要讲解利用【位置】属性制作卷轴动画效果。完成的动画流程画面如图1.23所示。

知识点

1. 设置【位置】参数
2. 设置【不透明度】参数

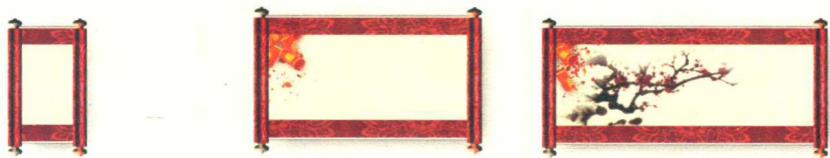


图1.23 动画流程画面

难易程度：★★☆☆☆

工程文件：下载文件\工程文件\第1章\卷轴动画

视频位置：下载文件\movie\实例003 制作卷轴动画.avi

操作步骤

步骤 01 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择下载文件中的“工程文件\第1章\卷轴动画\卷轴动画练习.aep”文件并打开。

步骤 02 打开“卷轴动画”合成，在【项目】面板中选择“卷轴/南江1”合成，将其拖动到时间线面板中。

步骤 03 在时间线面板中选择“卷轴/南江1”层，将时间调整到00:00:01:00帧的位置，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为（379，288），单击【位置】左侧的码表按钮，在当前位置设置关键帧。

步骤 04 将时间调整到00:00:01:15帧的位置，设置【位置】的值为（684，288），系统会自动设置

关键帧，如图1.24所示；合成窗口效果如图1.25所示。

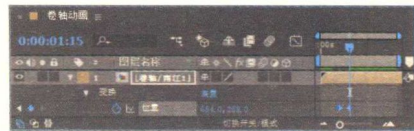


图1.24 设置【位置】关键帧



图1.25 设置【位置】关键帧后效果

步骤 05 在时间线面板中选择“卷轴/南江1”层，将时间调整到00:00:00:15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。

步骤 06 将时间调整到00:00:01:00帧的位置，设置【不透明度】的值为100%，系统会自动设置关键帧。

步骤 07 在【项目】面板中选择“卷轴/南江2”合成，将其拖动到“卷轴动画”合成的时间线面板中，利用相同的方法设置参数，如图1.26所示；合成窗口效果如图1.27所示。

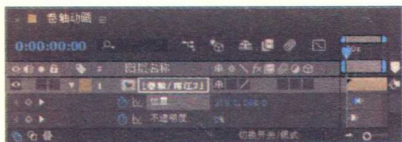


图1.26 设置“卷轴/南江2”参数

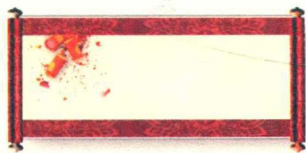


图1.27 合成窗口效果

步骤 08 这样就完成了卷轴动画的整体制作，按小键盘上的“0”键，即可在合成窗口中预览动画。

实例004 基础缩放动画

特效解析

本例主要讲解利用【缩放】属性制作基础缩放动画效果。完成的动画流程画面如图1.28所示。

知识点

1. 设置【缩放】参数
2. 关键帧的选择



图1.28 动画流程画面

难易程度：★☆☆☆☆

工程文件：下载文件\工程文件\第1章\基础缩放动画

视频位置：下载文件\movie\实例004 基础缩放动画.avi

操作步骤

步骤 01 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择下载文件中的“工程文件\第1章\基础缩放动画\缩放动画练习.aep”文件并打开。

步骤 02 将时间调整到00:00:00:00帧的位置，选择“美”层，按S键展开【缩放】属性，设置【缩放】的值为（800，800），并单击【缩放】左侧的码表按钮，在当前位置设置关键帧，如图1.29所示。



图1.29 设置【缩放】关键帧

步骤 03 将时间调整到00:00:00:05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1.30所示。

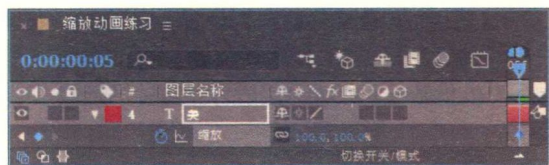


图1.30 设置【位置】5秒关键帧

步骤04 利用复制、粘贴命令，快速制作其他文字的缩放效果。在时间线面板中单击“美”层【缩放】名称位置，选择所有【缩放】关键帧，然后按Ctrl + C组合键复制关键帧，如图1.31所示。



图1.31 复制【缩放】关键帧

步骤05 选择“景”层，确认当前时间为00:00:00:05帧，按Ctrl + V组合键，将复制的关键帧粘贴在“景”层中，如图1.32所示。

步骤06 将时间调整到00:00:00:10帧位置，选择“如”层，按Ctrl + V组合键粘贴【缩放】关键帧；再将时间调整到00:00:00:15帧的位置，选择“画”层，按Ctrl + V组合键粘贴【缩放】关键帧，如图1.33所示。



图1.32 粘贴【缩放】关键帧

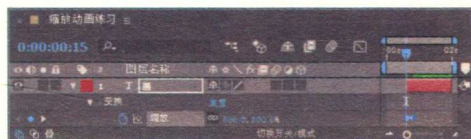


图1.33 制作其他缩放动画

步骤07 这样就完成了基础缩放动画的整体制作，按小键盘上的“0”键，即可在合成窗口中预览动画。

实例005 文字缩放动画

特效解析

本例主要讲解利用【缩放】属性制作文字缩放动画的效果。完成的动画流程画面如图1.34所示。

知识点

1. 设置【缩放】参数
2. 关键帧助理

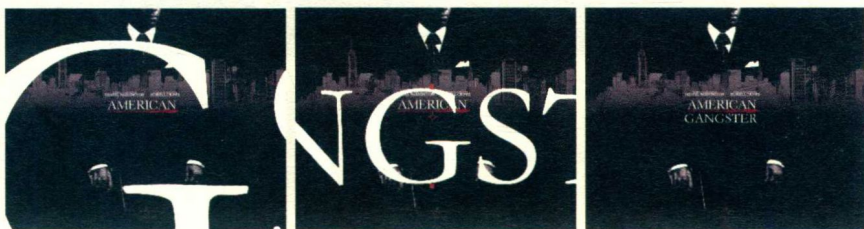


图1.34 动画流程画面

难易程度：☆☆☆☆☆

工程文件：下载文件\工程文件\第1章\缩放动画

视频位置：下载文件\movie\实例005 文字缩放动画.avi

操作步骤

步骤01 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择下载文件中的“工程文件\第1章\缩放动画\缩放动画练习.aep”文件并打开。

步骤02 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令，新建文字层，输入“GANGSTER”，设置文字字体为Garamond，字号为35像素，字体颜色为白色。

步骤03 将时间调整到00:00:00:00帧的位置，选中GANGSTER层，按S键打开【缩放】属性，设置【缩放】的值为（9500，9500），并单击【缩放】左侧的码表按钮，在当前位置设置关键帧。

步骤04 将时间调整到00:00:01:00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1.35所示；合成窗口效果如图1.36所示。



图1.35 设置【缩放】关键帧



图1.36 设置【缩放】关键帧后的效果

步骤05 选中GANGSTER层的所有关键帧，执行菜单栏中的【动画】|【关键帧辅助】|【指数比例】命令，以指数比例的形式添加关键帧，如图1.37所示。



图1.37 添加指数比例关键帧

步骤06 这样就完成了文字缩放动画的整体制作，按小键盘上的“0”键，即可在合成窗口中预览动画。

实例006 跳动音符

特效解析

本例主要讲解利用【缩放】属性制作跳动的音符效果。完成的动画流程画面如图1.38所示。

知识点

1. 设置【缩放】参数
2. 【发光】特效



图1.38 动画流程画面

难易程度：★★☆☆☆

工程文件：下载文件\工程文件\第1章\跳动音符\跳动音符练习.aep”文件并打开。

视频位置：下载文件\movie\实例006 制作跳动音符.avi

操作步骤

步骤01 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择下载文件中的“工程文件\第1章\跳动音符\跳动音符练习.aep”文件并打开。

步骤02 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令，输入“IIIIIIIIIIIIII”，在【字符】面板中设置文字字体为Franklin Gothic Medium Cond，字号为75像素，字符间距为100，字体颜色为蓝色（R:17，G:163，B:238），如图1.39所示；画面效果如图1.40所示。



图1.39 设置字体参数



图1.40 设置字体后的效果