

本书全面适用于After Effects CS5\CS6\CC版本用户学习使用

朱鸿飞 华 冰 王志新 编著

Adobe创意大学运维管理中心
推荐教材

案例大讲堂

中文版 After Effects

影视后期特效 设计与制作

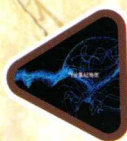
300
例



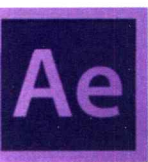
随书附赠 **2 DVD** 高质量近76小时视频教学

超值附赠 **13.9GB** 的 **2 DVD** 光盘，内容包括 **近930个** 工程文件，以及 **近76小时** 的视频教学文件，使读者可享受专家课堂式的讲解，成倍提高学习效率。

- ✓ 本书内容全面，以提高读者的动手能力为出发点，覆盖了After Effects软件方方面面的技术与技巧。全书精心设计了300个实战案例，由浅入深，由易到难，逐步引导读者系统地掌握软件的操作技能和相关行业知识。
- ✓ 全面介绍软件技术与制作经验的同时，还专门为读者设计了许多知识提示，以方便读者在遇到问题时可以及时得到准确、迅速的解答。
- ✓ 每个案例都经过作者精挑细选，具有典型性和实用性，以及极高的参考价值，读者可以边做边学，从新手快速成长为后期特效制作高手。



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



本书全面适用于After Effects CS5\CS6\CC版本用户学习使用

朱鸿飞 华 冰 王志新 编著

Adobe创意大学运维管理中心
推荐教材

案例大讲堂

中文版 After Effects

影视后期特效 设计与制作

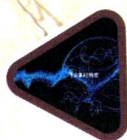
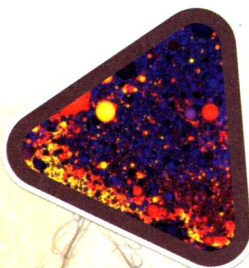
300
例



随书附赠 **2DVD** 高质量近76小时视频教学

超值附赠**13.9GB**的**2DVD**光盘，内容包括**近930个**工程文件，以及**近76小时**的视频教学文件，使读者可享受专家课堂式的讲解，成倍提高学习效率。

- ✓ 本书内容全面，以提高读者的动手能力为出发点，覆盖了After Effects软件方方面面的技术与技巧。全书精心设计了300个实战案例，由浅入深，由易到难，逐步引导读者系统地掌握软件的操作技能和相关行业知识。
- ✓ 全面介绍软件技术与制作经验的同时，还专门为读者设计了许多知识提示，以方便读者在遇到问题时可以及时得到准确、迅速的解答。
- ✓ 每个案例都经过作者精挑细选，具有典型性和实用性，以及极高的参考价值，读者可以边做边学，从新手快速成长为后期特效制作高手。



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

After Effects 是 Adobe 公司推出的基于桌面操作的优秀的高级视频制作软件。

全书共由 20 章 300 个案例组成, 重点讲解 After Effects 常用高级特技, 包括三维空间合成、运动控制、文字效果、滤镜特效、插件利器、影视包装、婚礼庆典、电子相册、MV 情调、美术风格以及影视特效等。最后通过 9 个综合案例, 充分展现 After Effects 高超的创造力, 使读者掌握更全面的合成技巧, 能够以更高的水准和更快的速度完成作品。

本书技术实用、讲解清晰, 非常适合 After Effects 的初、中级读者自学使用, 也可以作为大中专院校相关专业以及影视后期、广告、电视包装和特效培训基地的师生学习与查阅。

本书配套光盘和网盘包含书中所有实例的多媒体语音教学、工程文件, 绘声绘影的讲解让您一学就会、一看就懂。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 After Effects 影视后期特效设计与制作 300 例 / 朱鸿飞, 华冰, 王志新编著. —北京: 北京希望电子出版社, 2016.4

ISBN 978-7-83002-192-4

I. ①中… II. ①朱… ②华… ③王… III. ①图像处理软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 322412 号

出版: 北京希望电子出版社

封面: 深度文化

地址: 北京市海淀区中关村大街 22 号
中科大厦 A 座 9 层

编辑: 刘秀青

校对: 刘 伟

邮编: 100190

开本: 889mm×1194mm 1/16

网址: www.bhp.com.cn

印张: 22.75 (全彩印刷)

电话: 010-62978181 (总机) 转发行部

字数: 879 千字

010-82702675 (邮购)

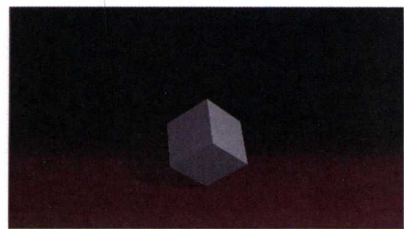
传真: 010-82702698

印刷: 北京博图彩色印刷有限公司

经销: 各地新华书店

版次: 2016 年 4 月 1 版 1 次印刷

定价: 85.00 元 (配 2 张 DVD 光盘)



实例001 立方体合成



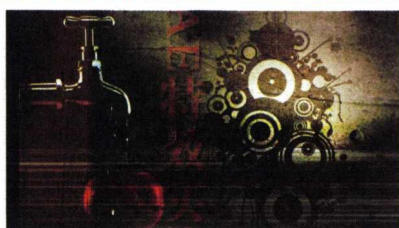
实例002 彩色灯光阵列



实例003 玻璃透射效果



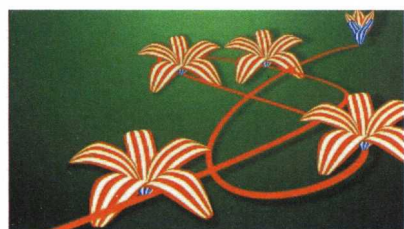
实例006 三维网格空间



实例014 图层混合



实例016 高级抠像



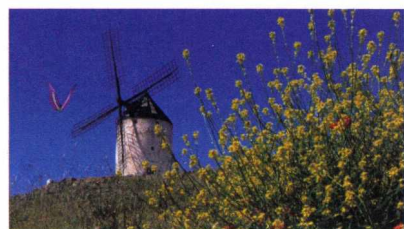
实例020 立体开花



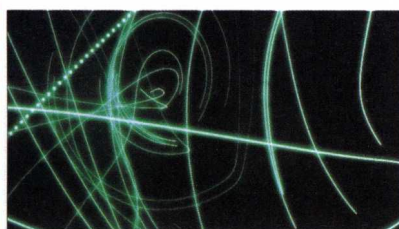
实例024 胶片穿行



实例027 无级变速



实例030 蝴蝶飞舞



实例034 舞动音频线



实例037 光晕追踪



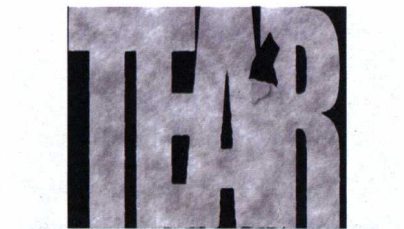
实例038 飞船拖尾



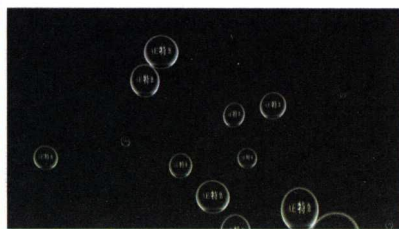
实例042 倒角立体字



实例044 时码变换



实例048 撕扯文字



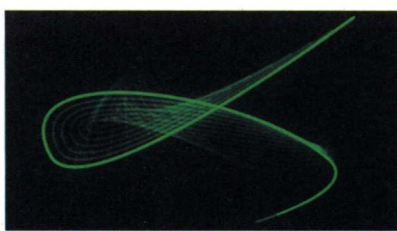
实例053 泡泡文字



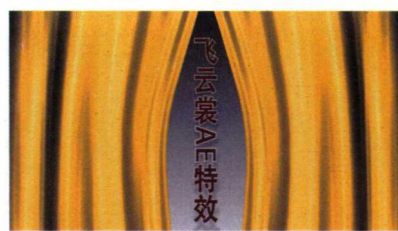
实例056 油漆字效



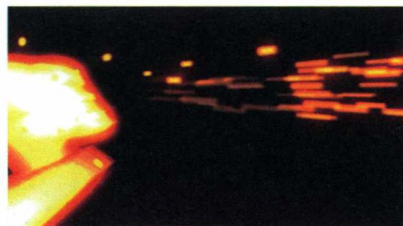
实例060 玻璃字



实例062 延时光效



实例064 拉开幕布



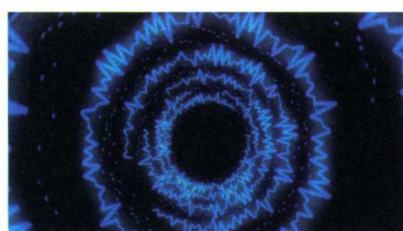
实例066 粒子火花



实例068 魔幻流线



实例070 透视网格空间



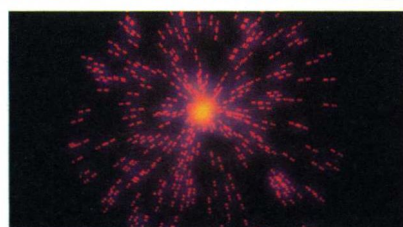
实例073 环形音频波



实例075 星球光芒



实例077 水滴汇聚



实例080 烟花



实例082 海浪效果



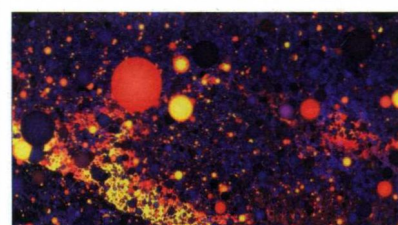
实例084 烟雾拖尾



实例088 动感流光



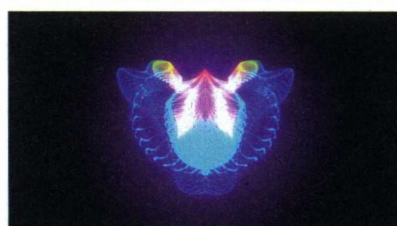
实例090 水珠滴落



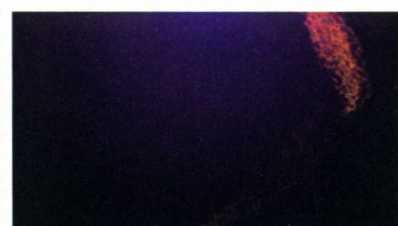
实例091 小球汇聚



实例094 彩色星云



实例096 奇幻花朵



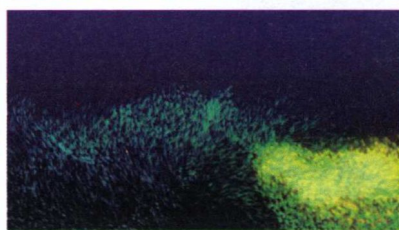
实例098 超炫粒子光效



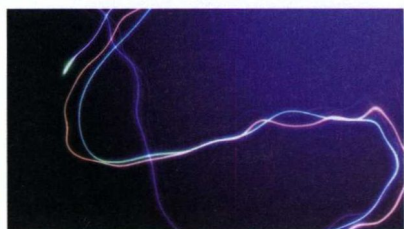
实例099 冰冻效果



实例103 光芒出字



实例104 极速粒子



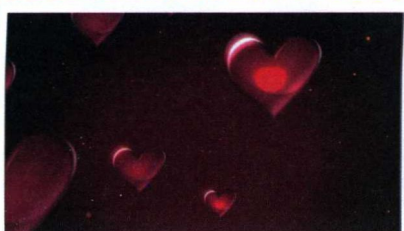
实例107 扰动光线



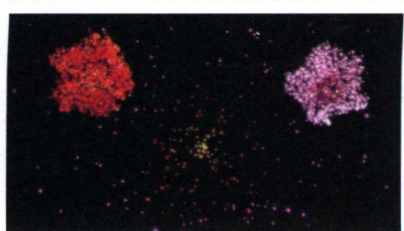
实例115 舞动的音频线



实例117 生长特效



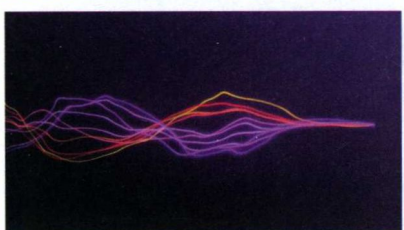
实例123 浪漫心星



实例125 空中开花



实例128 星光文字



实例132 飞速流线



实例138 文字流沙



实例142 花瓣雨



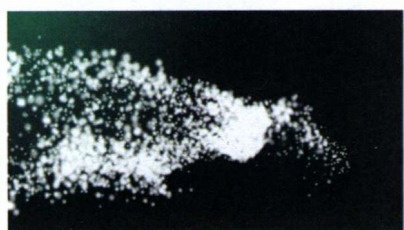
实例147 清新色粉调



实例149 绚丽清晰色彩



实例151 极光效果



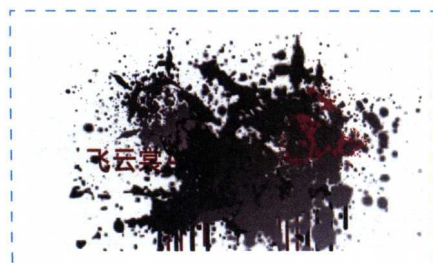
实例154 飞溅的粒子



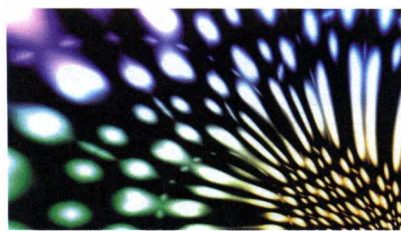
实例157 场景补光



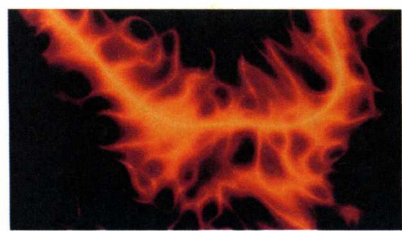
实例163 留色效果



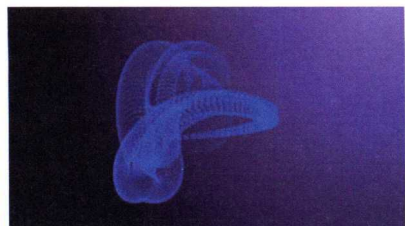
实例168 涂鸦背景



实例171 炫彩图案



实例175 火龙



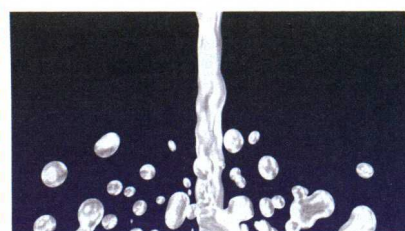
实例178 字幻飞舞



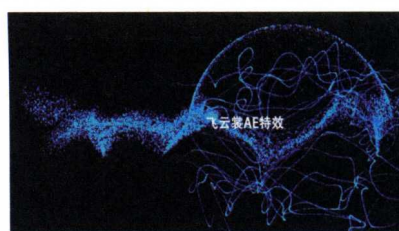
实例183 古街飘雪



实例186 眼睛发光



实例189 牛奶倾倒



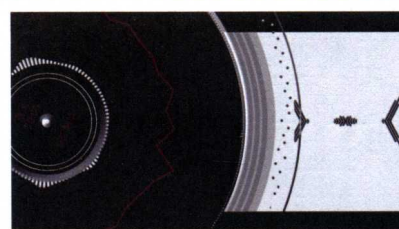
实例192 粒子流线



实例197 水漫Logo



实例200 人物烟化



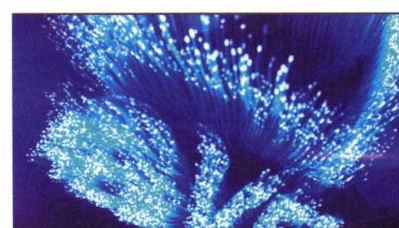
第12章 《音乐巅峰》栏目片头



第13章 《新闻聚焦》栏目片头



第14章 婚庆片头



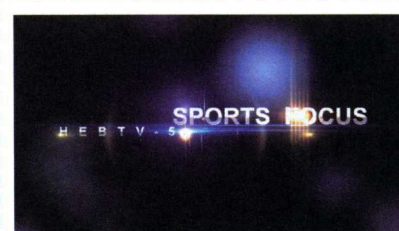
第15章 企业宣传广告



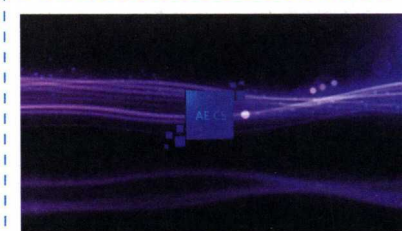
第16章 珍爱相册



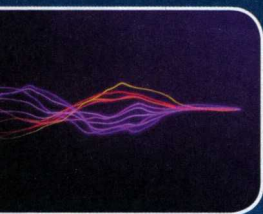
第17章 影院推广片



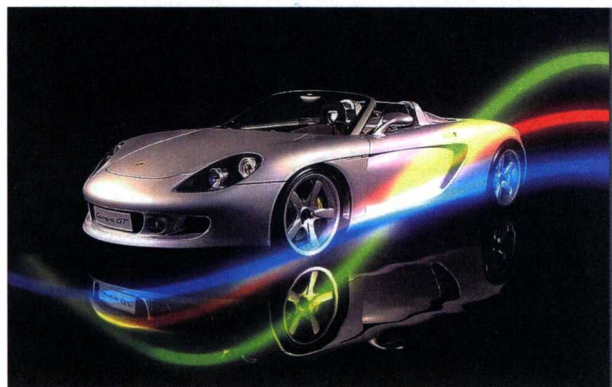
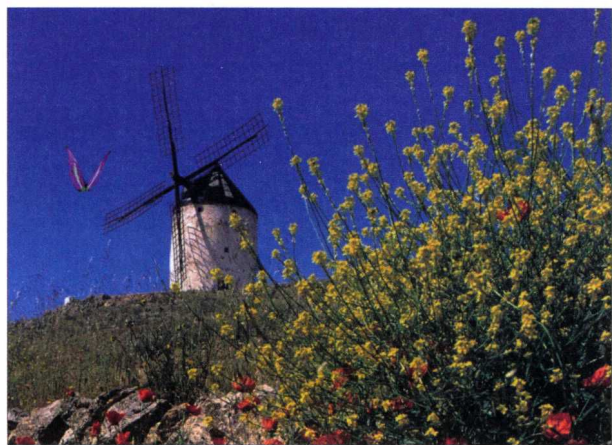
第19章 赛事聚焦



第20章 AE特效大讲堂



前言 PREFACE



After Effects是Adobe公司推出的基于桌面操作的优秀的高级视频制作软件之一，其功能非常强大，不仅可以很轻松地制作神奇的视觉效果，同时也提供了后期编辑和字幕特技。除此之外，它还具有非常大的开放性，支持大量第三方开发的特效插件。目前，After Effects已经被广泛应用于高级后期合成，不仅被用于数字视频的后期制作、影视广告的高级合成，还大量应用于多媒体制作和互联网内容。

本书通过讲解具体实例方式全面学习After Effects软件的各个模块和功能，内容涉及三维空间合成、运动控制、文字和绘画、视音频特效、典型插件等常用特技，并针对影视包装、婚礼、电子相册、MV及广告特效等不同行业进行分类，最后以9个综合实例介绍使用After Effects软件进行项目创作的流程和方法。

本书结合作者多年从事影视后期特效合成的丰富经验和理论，以300个典型实例详细讲述After Effects软件在视频后期工作中的使用技巧。通过对特效实例的剖析，启发读者的想象力，将设计理念融会其中，使读者能够举一反三，扩展思路，使应用软件成为影视制作强有力的工具。针对初中级用户，本书可以帮助读者在较短时间内熟练掌握后期制作的技巧和创作流程，不断提高制作效率和作品质量；针对从事影视后期工作多年的读者，可以在制作技巧和难度上有所提升，提高软件的综合创作水平。



本书配套视频和工程文件内容非常多，所以将其分为DVD1光盘、DVD2光盘和网上内容3个部分，下面为内容的详细分布。

(1) DVD1

\工程文件：书中所有实例所需的工程文件。

\视频：书中第1章~第3章中的部分视频文件。

(2) DVD2

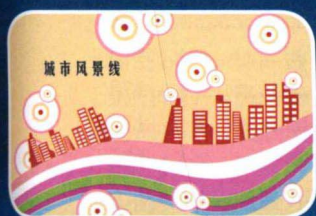
\视频：书中第3章~第9章中的部分视频文件。

(3) 网上内容

\视频：书中第9章~第20章中的部分视频文件。视频地址1为<http://pan.baidu.com/s/1c1dzAhi>，视频地址2为<http://pan.baidu.com/s/1mgUvHgs>。读者可以到以上地址下载观看。

本书由朱鸿飞、华冰、王志新编著，吴桢、纪春明、王妍、师晶晶、王淑君、高原、李占方、朱虹、赵昆、彭聪、杨柳、李爽、胡月、张国廷、张天明、李尚君、吴倩、孙丽莉、朱鹏、贾燕、马莉娜、刘一凡、李英杰、梁磊、苗鹏、陈春伟、陈瑞瑞、刘丽坤、范欢、常静等参与拍摄视频素材和制作部分精美实例，在此深表感谢。由于编者水平有限，书中纰漏在所难免，恳请读者和专家批评指正，也希望能够与读者建立长期的交流学习互动关系，技术方面的问题可以及时与我们联系。电子信箱：flyingcloth@126.com；QQ：58388116。

编著者



目录 CONTENTS

第1章 三维空间合成

实例001	立方体合成	1
实例002	彩色灯光阵列	4
实例003	玻璃透射效果	7
实例004	立体光环球	10
实例005	模拟反射	10
实例006	三维网格空间	14
实例007	彩色投影	17
实例008	3D投射阴影	19
实例009	照片立体化	20
实例010	3D雾效	23
实例011	深度光斑	25
实例012	遮罩变形动画	25
实例013	置换投影	27
实例014	图层混合	27
实例015	抠像合成	31
实例016	高级抠像	31
实例017	喷溅合成	35
实例018	透明人幻影	39
实例019	立体字标版	39
实例020	立体开花	40

第2章 运动控制

实例021	弹跳球	41
实例022	碎块变形	44
实例023	飞落的卡片	48
实例024	胶片穿行	48
实例025	时间停滞	51
实例026	运动拖尾	53
实例027	无极变速	53
实例028	草图动画	55
实例029	震颤	58

实例030	蝴蝶飞舞	58
实例031	弹跳果冻	61
实例032	弹簧字	64
实例033	音量指针	65
实例034	舞动音频线	67
实例035	变形特效	67
实例036	素材稳定	70
实例037	光晕跟踪	70
实例038	飞船拖尾	72
实例039	透视运动跟踪	72
实例040	更换天空背景	73

第3章 文字效果

实例041	打字机效果	74
实例042	倒角立体字	76
实例043	坠落字符	76
实例044	时码变换	78
实例045	文字扫光	78
实例046	爆炸文字	80
实例047	金属文字	81
实例048	撕扯文字	83
实例049	立体旋转的文字	86
实例050	星空发光字	86
实例051	眩光文字	88
实例052	斑驳的字牌	90
实例053	泡泡文字	93
实例054	冲击字幕	93
实例055	电光文字	95
实例056	油漆文字	98
实例057	飘扬的文字	100
实例058	手写字	100
实例059	火焰文字	102
实例060	玻璃字	102

第4章 滤镜特效

实例061	天空云雾	105
实例062	延时光效	107
实例063	闪烁方块	108
实例064	拉开幕布	109
实例065	广告牌翻转	111
实例066	粒子火花	111
实例067	水面波纹	114
实例068	魔幻流线	116
实例069	翻书效果	118
实例070	透视网格空间	118
实例071	描边光效	121
实例072	音频彩条	122
实例073	环形音频波	123
实例074	万花筒	125
实例075	星球光芒	127
实例076	魔光球	127
实例077	水滴汇聚	129
实例078	跳动的亮点	129
实例079	飘落的树叶	130
实例080	烟花	132

第5章 插件利器

实例081	闪烁光斑	135
实例082	海浪效果	138
实例083	雷电效果	140
实例084	烟雾拖尾	140
实例085	雨珠涟漪	143
实例086	礼花	144
实例087	绒毛效果	146
实例088	动感流光	147
实例089	魔幻空间	148
实例090	水珠滴落	151
实例091	小球汇聚	153
实例092	水流效果	154
实例093	旋转射灯球	155
实例094	彩色星云	157
实例095	立体光芒	160
实例096	奇幻花朵	160
实例097	能量波	162
实例098	超炫粒子光效	162
实例099	冰冻效果	162
实例100	数字人像	165

第6章 影视包装

实例101	景深效果	166
-------	------	-----

实例102	卡片拼图	168
实例103	光芒出字	170
实例104	极速粒子	170
实例105	铬钢字牌	173
实例106	光线飞舞	173
实例107	扰动光线	175
实例108	音乐现场	175
实例109	太空俯视	176
实例110	空间裂变	179
实例111	辉煌展示	179
实例112	粒子圈	183
实例113	粒子打印	185
实例114	字烟效果	186
实例115	舞动的音频线	189

第7章 婚礼庆典

实例116	3D线条	190
实例117	生长特效	192
实例118	音画背景	195
实例119	彩球碰撞	196
实例120	七彩星星	199
实例121	光点飞舞	199
实例122	心形光线	201
实例123	浪漫心星	203
实例124	线格背景	205
实例125	空中开花	206
实例126	网格金光	208
实例127	炫彩背景	210
实例128	星光文字	210
实例129	眩光文字	212
实例130	流星拖尾	213

第8章 电子相册

实例131	时钟	216
实例132	飞速流线	218
实例133	粒子光球	221
实例134	飞舞的羽毛	221
实例135	炽热激情	223
实例136	快门转场	223
实例137	时空隧道	225
实例138	文字流沙	225
实例139	倒放	228
实例140	点阵发光	228
实例141	花饰字幕版	230
实例142	花瓣雨	233
实例143	玻璃雪球	235
实例144	飞散的方块	237
实例145	路径穿行动画	238

第9章 MV情调

实例146	林间透光	239
实例147	清新粉色调	241
实例148	皮肤润饰	243
实例149	绚丽清晰色彩	245
实例150	旧胶片	247
实例151	极光效果	248
实例152	时间扭曲	250
实例153	粒子飞旋	250
实例154	飞溅的粒子	253
实例155	海上日出	253
实例156	光影变字	255
实例157	场景补光	256
实例158	LOMO色调	256
实例159	稀落的字符	258
实例160	水晶球	259

第10章 美术风格

实例161	立体卡通色	263
实例162	水彩画效果	265
实例163	留色效果	266
实例164	水墨效果	267
实例165	淡彩效果	269
实例166	墨迹飘逸	269
实例167	墨滴晕开	271
实例168	涂鸦背景	271
实例169	铅笔素描	274
实例170	炫彩LOGO	274
实例171	炫彩图案	276
实例172	巧克力	278
实例173	异彩流光	278
实例174	燃烧效果	281
实例175	火龙	283
实例176	铁艺花饰	283
实例177	泥胎文字	287
实例178	字幻飞舞	287
实例179	油面背景	289
实例180	七彩折扇	289

第11章 影视特效

实例181	定向爆破	292
实例182	喷墨效果	294
实例183	古街飘雪	294
实例184	揉纸效果	297
实例185	太空星球	297
实例186	眼睛发光	297

实例187	释放光波	298
实例188	机枪扫射	298
实例189	牛奶倾倒	301
实例190	水底效果	301
实例191	脸皮脱落	302
实例192	粒子流线	304
实例193	实拍场景修饰	304
实例194	深入地下	306
实例195	游动波纹	307
实例196	恐怖字效	307
实例197	水漫LOGO	308
实例198	真实立体LOGO	311
实例199	火焰效果	312
实例200	人物烟化	312

第12章 《音乐巅峰》栏目片头

实例201	唱盘标题	316
实例202	唱盘制作	318
实例203	唱盘装饰	318
实例204	音频波纹动画	318
实例205	音频点状元素	318
实例206	音频花饰	318

第13章 《新闻聚焦》栏目片头

实例207	背景制作	319
实例208	环绕文字效果	321
实例209	点阵装饰	321
实例210	圆形装饰	321
实例211	彩色大圆组合	321
实例212	刻度圆环	321
实例213	栏目标题倒影	322
实例214	摄像机动画	322
实例215	拖尾光效	322
实例216	场景照明效果	322

第14章 婚庆片头

实例217	标题版制作	323
实例218	靓照进场	323
实例219	靓照组合(一)	323
实例220	照片滑入动画	324
实例221	单色调效果	324
实例222	靓照组合(二)	324
实例223	转场动画	324
实例224	滑动入画	325

实例225	靓照组合 (三)	325
实例226	转场特效	325
实例227	最终合成	325

第15章 企业宣传广告

实例228	制作LOGO图形	326
实例229	LOGO淡出效果	328
实例230	LOGO发射粒子	328
实例231	完成场景 (一)	328
实例232	完成场景 (二)	328
实例233	定版粒子	328
实例234	定版转场动画	329
实例235	片段编辑	329
实例236	圆圈装饰 (一)	329
实例237	圆圈装饰 (二)	329
实例238	炫目光斑 (一)	329
实例239	炫目光斑 (二)	330
实例240	炫目光斑 (三)	330
实例241	最终合成	330

第16章 珍爱相册

实例242	花饰背景制作	331
实例243	封皮制作	333
实例244	封面装饰	333
实例245	相册第一页	334
实例246	第一页花饰动画	334
实例247	翻页效果	334
实例248	相册第二页	334
实例249	第二页花饰动画	334
实例250	翻页动画	335
实例251	相册第三页	335
实例252	第三页动画效果	335
实例253	相册合成	335

第17章 影院推广片

实例254	LOGO制作	336
实例255	烟雾阵列	336
实例256	圆环装饰效果	336
实例257	初步合成	337
实例258	合成润饰	337
实例259	三维灯笼旋转	337
实例260	广告 (二) 初合成	337
实例261	色彩润饰	337
实例262	广告 (三) 初合成	338

实例263	星云场景动画	338
实例264	星星光斑装饰	338
实例265	最终合成	338

第18章 子弹冲击波

实例266	路径跟踪	339
实例267	子弹拖尾烟雾	341
实例268	枪火特效	341
实例269	碎片喷发	341
实例270	金属字破碎	341
实例271	子弹击碎金属字	341
实例272	烟尘效果	342
实例273	玻璃板破碎	342
实例274	子弹击穿玻璃板	342
实例275	立体字效	342
实例276	铬钢字幕	342
实例277	击穿铬钢字幕	343
实例278	最终校色合成	343

第19章 赛事聚焦

实例279	粒子光点背景	344
实例280	立体字变形	344
实例281	文字破碎	344
实例282	光斑动效	345
实例283	光斑装饰	345
实例284	动态地面效果	345
实例285	闪烁星光	345
实例286	粒子光点	345
实例287	赛事 (一) 转场动画	346
实例288	赛事 (二) 转场动画	346
实例289	赛事转场组接	346
实例290	片头总合成	346

第20章 AE特效大讲堂

实例291	LOGO动画	347
实例292	LOGO粒子动效	349
实例293	光效倒影	349
实例294	光纤LOGO动画	349
实例295	光纤特效LOGO	350
实例296	创建立体LOGO	350
实例297	3D光线LOGO	351
实例298	扫光LOGO	351
实例299	闪光LOGO过渡	352
实例300	粒子球LOGO	352

在影视后期合成中,三维空间的构建、元素的排列以及灯光和摄像机的运用,极大地丰富了创作手段,可以使一些平面的、静态的素材更加具有运动感和纵深感。无论是在广告的设计,还是影视包装的创作中,三维空间合成都得到了重视,专业人士希望在自己的作品中将合成很好地发挥。



实例001

立方体合成

立方体作为很常见的设计元素,在三维场景中操作起来很简单。为了获得比较理想的立体效果,灯光和投影将是很重要的成分。



设计思路

在三维空间中将6个图层组成立方体,用一个空白对象统一控制多个图层的移动和旋转运动,通过设置灯光和阴影参数强化立方体的立体感,尤其是地面图层作为参照物,就更容易展现三维的场景效果。如图1-1所示为案例分解部分效果展示。



图1-1 效果展示



技术要点

- 三维图层属性:调整图层在三维空间的位置和角度。



制作过程

案例文件	工程文件\第1章\001 立方体合成
视频文件	视频\第1章\实例001.mp4
难易程度	★★
学习时间	17分39秒

① 打开After Effects 软件,选择主菜单“图像合成”|“新建合成组”命令,创建一个新的合成,选择“预置”为HDV/HDTV 720 25,设置时长为5秒,如图1-2所示。

② 在时间线空白处单击右键,选择“新建”|“固态层”命令,新建一个红色图层,如图1-3所示。

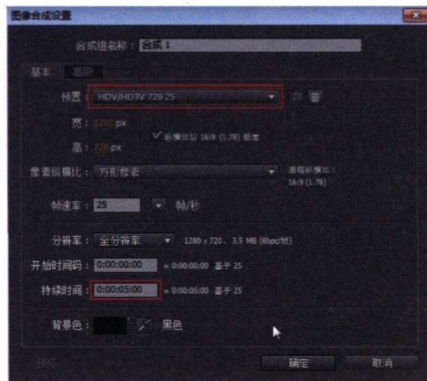


图1-2 新合成设置

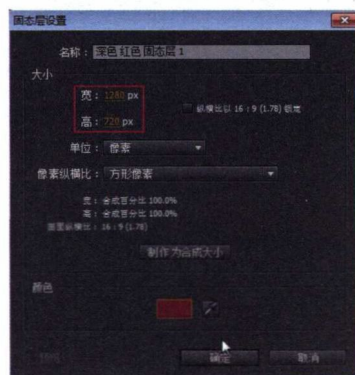


图1-3 红色固态层设置

③ 激活该图层的三维属性，设置“X轴旋转”的数值为90°，并调整其位置至地面，如图1-4所示。

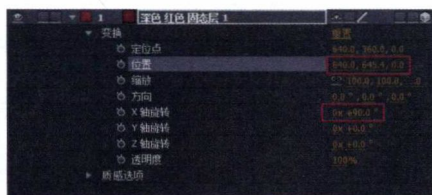


图1-4 调整图层角度和位置

④ 在时间线空白处单击右键，从弹出的菜单中选择“新建”|“固态层”命令，新建一个白色图层，设置“宽”和“高”的数值均为200px，重命名为“面01”，如图1-5所示。



图1-5 白色图层设置

⑤ 激活该图层的三维属性，复制“面01”，并重命名为“面02”。继续复制直到“面06”，如图1-6所示。



图1-6 复制多个图层

⑥ 切换预览视图为左视图，分别

调整这6个面的角度和位置，组成一个立方体。

⑦ 在时间线空白处单击右键，选择“新建”|“摄像机”命令，新建一个50mm的摄像机，如图1-7所示。



图1-7 新建摄像机

⑧ 切换预览视图为双屏显示模式，这样方便在一个视图中调整摄像机，而在另一个视图中直接查看效果，如图1-8所示。

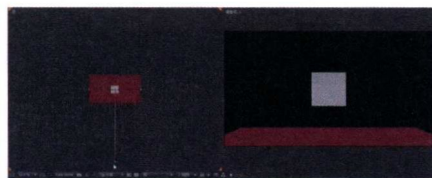


图1-8 双视图显示

⑨ 在顶视图中调整摄像机的位置，可以查看立方体的透视效果，如图1-9所示。



图1-9 调整摄像机位置

⑩ 在时间线空白处单击右键，选择“新建”|“空白对象”命令，新建一个空白对象，激活其3D属性，然后将立方体的6个面链接为子对象，如图1-10所示。

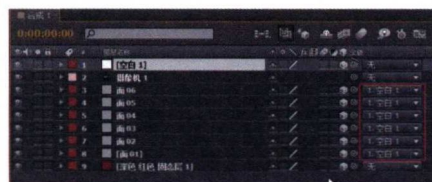


图1-10 设置父子对象

⑪ 展开空白对象的变换属性，调整其角度，如图1-11所示。

⑫ 在时间线空白处单击右键，选

择“新建”|“照明”命令，新建一个点光源，如图1-12所示。

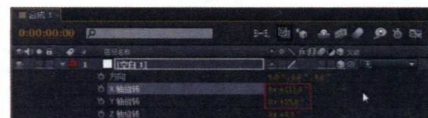


图1-11 调整空白对象角度

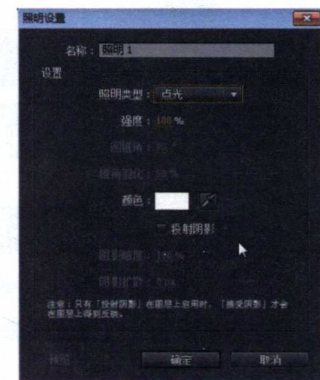


图1-12 新建点光源

⑬ 分别在前视图、左视图和顶视图中调整灯光的位置到摄像机附近，如图1-13所示。



图1-13 调整点光位置

⑭ 在时间线空白处单击右键，选择“新建”|“照明”命令，新建一个环境光，调整灯光强度，如图1-14所示。

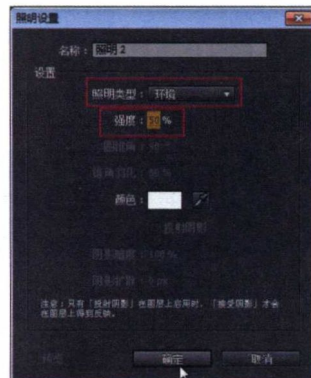


图1-14 新建环境光

15 在时间线面板中, 展开“照明1”的“照明选项”, 设置“投射阴影”项为“打开”, 如图1-15所示。

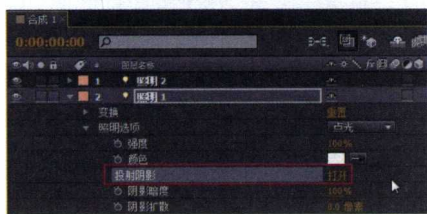


图1-15 打开投射阴影项

16 选择立方体的6个面, 展开“质感选项”, 设置“投射阴影”项为“打开”, 如图1-16所示。



图1-16 打开投射阴影项

17 选择底层的红色图层, 在预览视图中调整大小, 如图1-17所示。



图1-17 调整地面大小

18 在时间线空白处单击右键, 选择“新建”|“空白对象”命令, 新建一个“空白2”, 激活其3D属性, 然后将“空白1”链接为子对象, 如图1-18所示。



图1-18 父子链接

19 在时间线面板中选择“空白2”, 按P键展开位置属性, 分别在0、1、2、3、4、5秒处设置位置关键帧, 创建弹跳动画, 如图1-19所示。

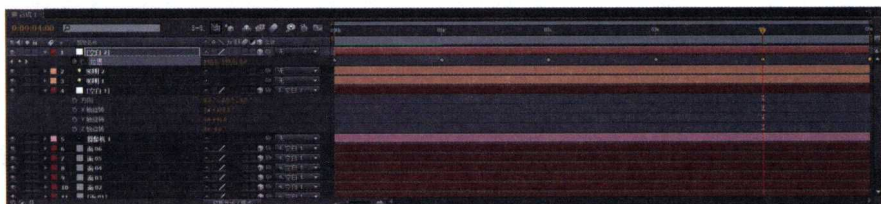


图1-19 设置弹跳关键帧

20 单击按钮, 展开运动图形编辑器, 分别设置0、2、4秒处的关键帧的插值为“柔缓曲线”, 如图1-20所示。



图1-20 编辑运动虚线

21 双击红色图层, 打开图层视图, 绘制一个矩形遮罩, 如图1-21所示。

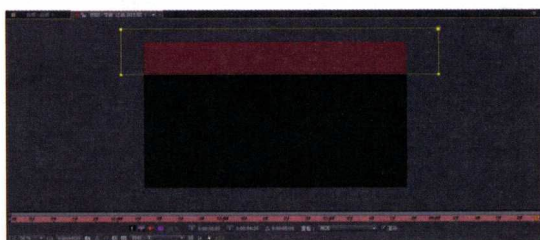


图1-21 绘制矩形遮罩

22 切换到合成视图, 调整遮罩的大小, 设置遮罩的参数, 如图1-22所示。



图1-22 设置遮罩参数

23 调整红色图层的大小, 形成完整的地面, 如图1-23所示。

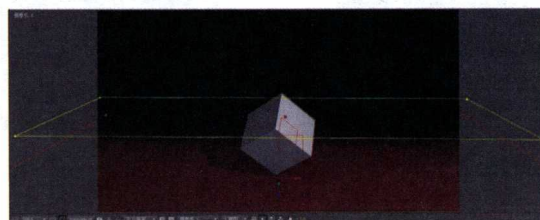


图1-23 调整地面大小

24 保存工程文件，单击播放按钮，查看动画预览效果，如图1-24所示。



图1-24 预览合成效果

实例002 彩色灯光阵列

灯光在影视场景中是非常重要的造型工具，不仅突出表现质感，也可以应用在渲染气氛上，创建需要的背景。

设计思路

利用多个灯光组成阵列，调整照射强度和投影属性，丰富背景的内容，构建纵深感强烈的三维场景。如图1-25所示为案例分解部分效果展示。

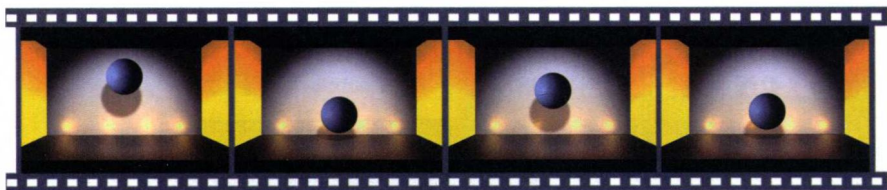


图1-25 效果展示

技术要点

- 照明设置：设置灯光的颜色、强度以及阴影参数，创建需要的场景气氛。

制作过程

案例文件	工程文件\第1章\002 彩色灯光阵列
视频文件	视频\第1章\实例002.mp4
难易程度	★★★★
学习时间	15分11秒

① 打开After Effects 软件，选择主菜单“图像合成”|“新建合成组”命令，创建一个新的合成，选择“预置”为HDV/HDTV 720 25，设置时长为6秒，如图1-26所示。

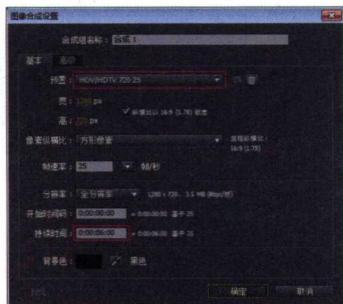


图1-26 新建合成设置

② 在时间线空白处单击右键，在弹出的菜单中选择“新建”|“固态层”命令，新建一个白色图层，命名为“地面”，如图1-27所示。



图1-27 新建白色固态层

③ 激活三维属性, 调整图层的角度和位置，如图1-28所示。

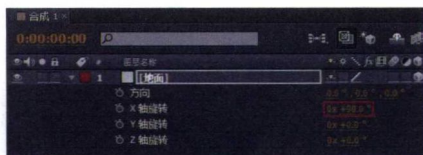


图1-28 调整图层角度和位置



图1-29 调整墙面角度和位置

⑤ 两次复制图层“墙面 01”，重命名为“墙面 02”和“墙面03”，分别调整位置，如图1-30所示。

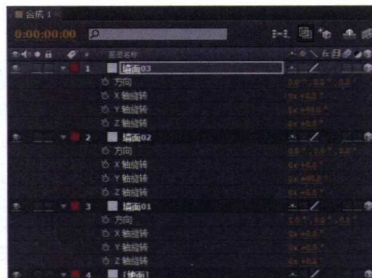


图1-30 调整墙面位置

⑥ 在时间线空白处单击右键，选择“新建”|“照明”命令，新建一个聚灯光，如图1-31所示。