



用手机扫描实战二维码  
让高清语音视频伴你学

# After Effects CC

## 影视特效及商业栏目 包装案例 100+

张刚峰 编著



### 实战策略，上手即用

- 集基础、特效、动漫、游戏、影视及栏目包装6大主体，细腻的过程讲解+完整特效解析，提供前所未有的出色学习效率
- 12章超全内容、100多个应用实例，将中文版After Effects全盘解析，从基础到案例，从入门到入行，从新手到高手

### 海量资源，超值套餐

- 扫二维码下载资源，用最快捷的方式获得所有实战工程文件
  - 配合高清语音视频讲解，全方位、多角度解读所有实例
- 重点、难点，再现制作现场，真正做到多媒体讲解与图书内容互动学习

清华大学出版社

# After Effects CC 影视特效及 商业栏目包装案例100+

张刚峰 编 著



清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

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，所有的案例都来自作者多年设计工作的实践。本书的最大特点是实例的实用性强，理论与实践结合紧密，精选最常用、最实用的100多个影视动画案例进行技术剖析和操作详解。

本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最为普遍的基础动画入门，内置特效进阶提高，音频、灯光与摄像机，摇摆器、画面稳定与跟踪控制，精彩的文字特效，常见自然特效的表现，常见插件特效风暴，动漫、影视奇幻光线特效，常见影视仿真特效表现，影视恐怖特效合成，动漫特效及游戏场景合成和商业栏目包装案例表现等，全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法。

本书配套资源提供了本书所有案例的工程文件和再现制作过程的高清多媒体交互式语音教学文件，以帮助读者迅速掌握使用After Effects进行影视后期合成与特效制作的精髓，并跨入高手的行列。

本书内容全面、实例丰富、讲解透彻，既可作为影视后期与画展制作人员的参考书，还可以用作高等院校和动画专业以及相关培训班的教学实训用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

After Effects CC 影视特效及商业栏目包装案例100+/张刚峰编著. —北京：清华大学出版社，2018

ISBN 978-7-302-47260-5

I. ①A… II. ①张… III. ①图像处理软件 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第125966号

责任编辑：章忆文 李玉萍

装帧设计：刘孝琼

责任校对：李玉茹

责任印制：王静怡

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈：010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 装 者：北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：210mm×285mm 印 张：18.75 字 数：567千字

版 次：2018年1月第1版 印 次：2018年1月第1次印刷

印 数：1~3000

定 价：69.00元

产品编号：067221-01

# 前言

本书以“实例解析+难易程度+知识点+操作步骤”的形式编写，清晰地描述了After Effects在基础动画、动漫特效、影视合成及栏目包装中的应用，可操作性强。而且本书以实际影视动画设计当中的最佳组合为基本讲述架构，书中制作的实例，读者拿来就可用于实际工作中，其制作思路也是读者完全可以借鉴的。

本书各章具体内容如下。

- 第1章是基础动画入门。主要介绍关键帧的操作方法及【位置】、【缩放】、【旋转】和【不透明度】4个基础属性。
- 第2章主要讲解内置特效。After Effects中内置了上百种视频特效，本章详细讲解常见特效的使用技巧。
- 第3章讲解音频、灯光与摄像机。主要介绍音频、灯光和摄像机的使用方法，加强影片情感的表现，以及控制情感的体现。
- 第4章主要讲解摇摆器、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的效果。
- 第5章主要讲解精彩的文字特效。介绍文字的编辑，以文字特效来为整体的动画添加点睛之笔。
- 第6章主要讲解常见自然特效的表现。在影片中的一些自然景观效果，需要在后期通过软件来制作，而本章就讲解利用After Effects众多优秀的特效来帮助我们完成自然特效的制作。
- 第7章主要讲解常见插件特效风暴。After Effects还支持很多特效插件，通过对插件特效的应用，可以使动画的制作更为简便，动画的效果也更为绚丽。本章主要介绍After Effects常用插件的应用方法。
- 第8章主要讲解动漫、影视奇幻光线特效。介绍如何在After Effects中制作出绚丽的光线效果，使整个动画更加华丽且富有灵动感。
- 第9章主要讲解常见影视仿真特效表现。电影特效在现代电影中已经随处可见，而本章主要介绍电影特效中一些常见特效的制作方法。
- 第10章主要讲解影视恐怖特效合成。本章主要介绍影视恐怖特效合成的制作方法。
- 第11章主要讲解动漫特效及游戏场景合成。通过4个具体的案例，介绍动漫特效及游戏场景合成特效的制作技巧。
- 第12章主要讲解商业栏目包装案例表现。通过对多个商业案例的练习，读者可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，更快地将软件应用到工作当中去。

对于初学者来说，本书是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的指导操作手册。对电脑动画制作、影视动画设计和专业创作人士来说，本书则是一本不错的参考资料。

超值附赠套餐：本书提供下载资源，内容包括所有案例的视频教学和工程文件，读者可通过扫描手机二维码获得。书中各案例的有声教学视频皆可直接扫码观看。

视频教学：



工程文件：

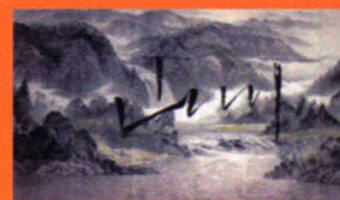
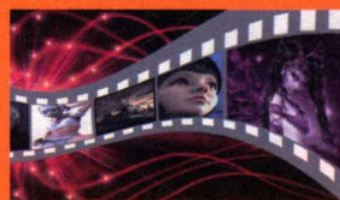
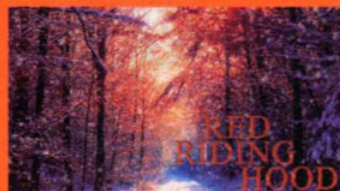


本书由张刚峰编著，同时参与编写的还有张四海、余昊、贺容、王英杰、崔鹏、桑晓洁、王世迪、吕保成、蔡桢桢、王红启、胡瑞芳、王翠花、夏红军、李慧娟、杨树奇、王巧伶、陈家文、王香、杨曼、马玉旋、张田田、谢颂伟、张英、石珍珍、陈志祥等，在此感谢所有创作人员对本书的辛勤付出。

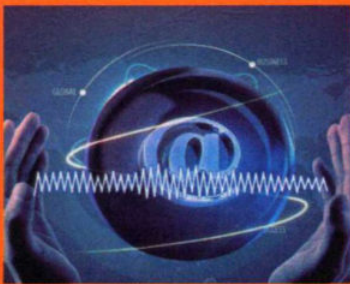
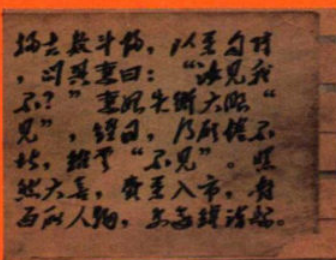
当然，在创作的过程中，由于时间仓促，疏漏在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题，或有更好的建议，欢迎发邮件到[bookshelp@163.com](mailto:bookshelp@163.com)与我们联系。

编 者

<b>第1章 After Effects 基础动画入门</b> .....	<b>1</b>
实战001 制作花瓣飘落 .....	2
实战002 制作缩放动画 .....	3
实战003 制作基础旋转动画 .....	4
实战004 制作跳动音符 .....	5
实战005 制作炫丽光效文字 .....	6
实战006 制作渐显的文字 .....	9
实战007 制作卷轴动画 .....	10
<b>第2章 内置特效进阶提高</b> .....	<b>13</b>
实战008 制作梦幻汇集 .....	14
实战009 制作卷页效果 .....	15
实战010 制作梦幻亮斑 .....	16
实战011 制作飞雪积字效果 .....	17
实战012 制作碰撞动画 .....	21
实战013 制作变形胶片 .....	22
实战014 制作水墨画 .....	23
实战015 制作纷飞运动粒子 .....	25
实战016 制作舞台幕布效果 .....	26
实战017 制作手绘效果 .....	28
实战018 制作炫彩空间 .....	29
实战019 制作霓虹灯效果 .....	32
实战020 制作动画文字 .....	35
实战021 制作放大镜效果 .....	37
<b>第3章 音频、灯光与摄像机</b> .....	<b>39</b>
实战022 制作电光线效果 .....	40
实战023 制作频谱旋律 .....	40
实战024 制作跳动的音符 .....	42
实战025 制作照明显字效果 .....	44
实战026 制作波浪涟漪 .....	46
实战027 制作网格空间 .....	49
实战028 制作时空穿梭 .....	52
<b>第4章 摇摆器、画面稳定与跟踪控制</b> .....	<b>57</b>
实战029 制作随机动画 .....	58
实战030 制作稳定动画 .....	60
实战031 制作旋转跟踪动画 .....	61
实战032 制作位置跟踪动画 .....	62
实战033 制作4点跟踪 .....	64

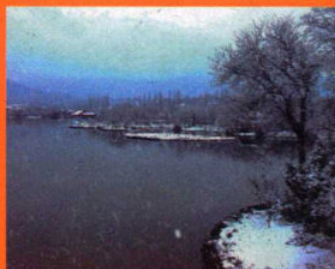
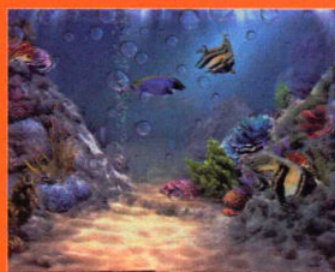


# Contents 目录

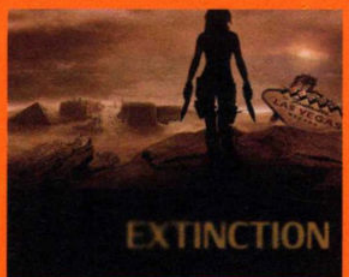
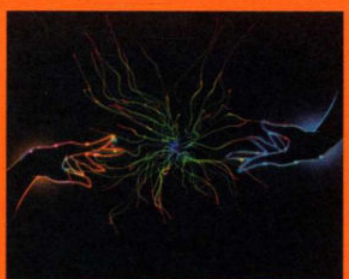
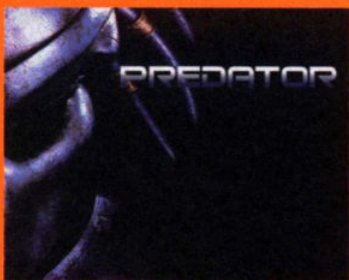


第5章 精彩的文字特效.....	67
实战034 制作路径文字动画 .....	68
实战035 制作文字爆破效果 .....	69
实战036 制作粉笔字 .....	70
实战037 制作跳动的路径文字 .....	71
实战038 制作波浪文字 .....	75
实战039 制作机打字效果 .....	77
实战040 制作飘渺出字效果 .....	78
实战041 制作清新文字 .....	82
实战042 制作聚散文字 .....	84
实战043 制作变色文字效果 .....	87
实战044 制作被风吹走的文字 .....	89
实战045 制作虚幻文字效果 .....	90
实战046 制作果冻字 .....	92
实战047 制作颗粒文字 .....	93
实战048 制作3D文字 .....	95
第6章 常见自然特效的表现 .....	99
实战049 制作暴雨效果 .....	100
实战050 制作水波纹效果 .....	102
实战051 制作万花筒效果 .....	102
实战052 制作墨滴扩散效果 .....	103
实战053 制作水痕效果 .....	105
实战054 制作气泡 .....	107
实战055 制作白云动画 .....	110
实战056 制作闪电动画 .....	112
实战057 制作流淌的岩浆 .....	113
实战058 制作玻璃球 .....	114
实战059 制作下雪效果 .....	116
实战060 制作撕纸效果 .....	116
实例061 制作细胞运动效果 .....	118
第7章 常见插件特效风暴 .....	121
实战062 制作动态背景 .....	122
实战063 制作炫丽扫光文字 .....	124
实战064 制作心形 .....	125
实战065 制作旋转粒子球 .....	128
实战066 制作纷飞粒子精灵 .....	129
实战067 制作旋转空间 .....	131

实战068 制作流光线条 .....	136
<b>第8章 动漫、影视奇幻光线特效 .....</b>	<b>143</b>
实战069 制作点阵发光效果 .....	144
实战070 制作延时光线效果 .....	147
实战071 制作动态光效背景 .....	149
实战072 制作烟花飞溅效果 .....	151
实战073 制作璀璨光波效果 .....	153
实战074 制作魔幻光环动画 .....	154
实战075 制作描边光线动画 .....	156
实战076 制作旋转的星星 .....	158
实战077 制作声波效果 .....	159
实战078 制作舞动的精灵 .....	162
实战079 制作连动光线 .....	166
<b>第9章 常见影视仿真特效表现 .....</b>	<b>171</b>
实战080 制作飞船轰炸效果 .....	172
实战081 制作穿越时空效果 .....	174
实战082 制作烟花绽放效果 .....	175
实战083 制作残影效果 .....	178
实战084 制作胶片旋转效果 .....	178
实战085 制作爆炸冲击波 .....	180
实战086 去除场景中的电线 .....	183
实战087 制作墙面破碎出字效果 .....	183
实战088 制作流星雨效果 .....	185
实战089 制作老电视效果 .....	187
实战090 地图定位 .....	188
实战091 制作意境风景 .....	191
<b>第10章 影视恐怖特效合成 .....</b>	<b>195</b>
实战092 制作滴血文字 .....	196
实战093 制作高楼坍塌效果 .....	197
实战094 制作地面爆炸效果 .....	200
实战095 制作脸上的蠕虫 .....	208
<b>第11章 动漫特效及游戏场景合成 .....</b>	<b>219</b>
实战096 制作千军万马效果 .....	220
实战097 制作魔法火焰 .....	225
实战098 制作上帝之光 .....	235
实战099 制作效果数字人物 .....	238



# Contents 目录



第12章 商业栏目包装案例表现.....	245
实战100 制作电视特效.....	246
实战101 制作电视片头.....	255
实战102 制作节目导视.....	282

# AE

## 第1章

### After Effects 基础动画入门

#### 本章介绍

本章主要讲解关键帧的操作方法及【位置】、【缩放】、【旋转】、【不透明度】4个基础属性参数的设置，通过对4个基础属性的操作，用户可制作出精彩的动画。



#### 要点索引

- ◆ 了解【位置】的参数并掌握【位置】的操作
- ◆ 了解【缩放】的参数并掌握【缩放】的操作
- ◆ 了解【旋转】的参数并掌握【旋转】的操作
- ◆ 了解【不透明度】的参数并掌握【不透明度】的操作



## 实战001 制作花瓣飘落



## 实例解析

本例主要讲解通过修改素材的位置制作出位置动画效果，从而了解关键帧的使用。完成的动画流程画面如图1.1所示。

难易程度：★☆☆☆☆

工程文件：工程文件\第1章\花瓣飘落

视频文件：视频教学\实战001 花瓣飘落.avi



图1.1 动画流程画面



## 知识点

1. 【位置】属性
2. 【旋转】属性



## 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“花瓣飘落”，【宽度】为720px，【高度】为480px，【帧速率】为25，并设置【持续时间】为0:00:04:00秒，如图1.2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，选择配套素材中的“工程文件\第1章\花瓣飘落\背景.jpg”和“工程文件\第1章\花瓣飘落\花瓣.png”素材，单击【导入】按钮，“背景.jpg”和“花瓣.png”素材将导入到【项目】面板中，如图1.3所示。

(3) 在【项目】面板中，选择“背景.jpg”和

“花瓣.png”素材，将其拖动到“花瓣飘落”合成的时间线面板中，如图1.4所示。

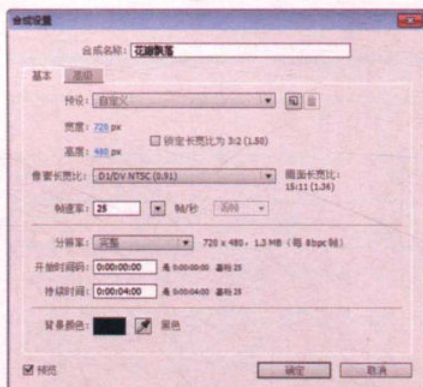


图1.2 【合成设置】对话框



图1.3 【导入文件】对话框

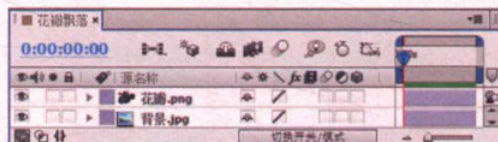


图1.4 添加素材

(4) 选中“花瓣”层，按R键打开【旋转】属性，设置【旋转】的值为-15，如图1.5所示。

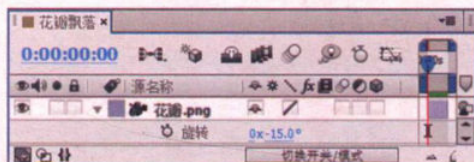


图1.5 【旋转】参数设置

(5) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，选中“花瓣”层，按P键打开【位置】属性，设置【位置】的值为(-180, -100)，单击【位置】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧；将时间调整到0:00:01:06帧的位置，设置【位置】的值为(190, 100)；将时间调整到0:00:02:00帧的位置，设置【位置】的值为(275, 275)；将时间调整到0:00:03:00帧的位置，设置【位置】的值为(355,

345), 系统会自动添加关键帧, 如图1.6所示。

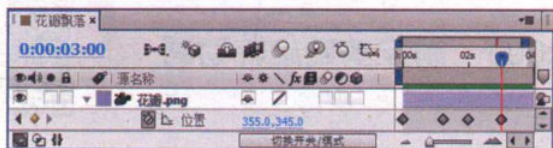


图1.6 0:00:03:00帧的位置参数设置

(6) 这样就完成了花瓣飘落动画的整体制作, 按小键盘上的0键, 可在合成窗口中预览动画效果。



## 实战002 制作缩放动画



### 实例解析

本例主要讲解通过设置【缩放】属性来制作缩放动画, 完成的动画流程画面如图1.7所示。

难易程度: ★☆☆☆☆

工程文件: 工程文件\第1章\缩放动画

视频文件: 视频教学\实战002 缩放动画.avi



图1.7 动画流程画面



### 知识点

1. 【缩放】属性
2. 【不透明度】属性



### 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“缩放动画”, 【宽度】为720px, 【高度】为480px, 【帧速率】为25, 并设置【持续时间】为0:00:03:00秒, 如图1.8所示。

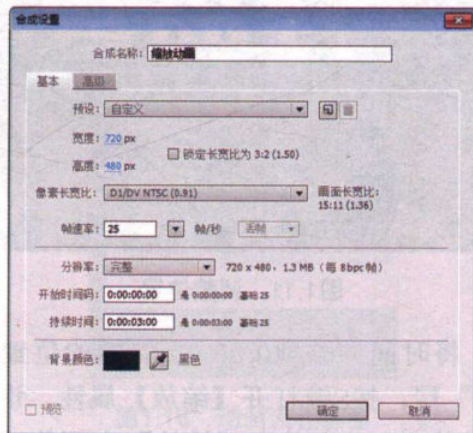


图1.8 【合成设置】对话框

(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, 选择配套素材中的“工程文件\第1章\缩放动画\背景.jpg”“工程文件\第1章\缩放动画\文字1.png”和“工程文件\第1章\缩放动画\文字2.png”素材, 单击【导入】按钮, “背景.jpg”“文字1.png”和“文字2.png”素材将导入到【项目】面板中, 如图1.9所示。



图1.9 【导入文件】对话框

(3) 在【项目】面板中, 选择“背景.jpg”“文字1.png”和“文字2.png”素材, 将其拖动到“缩放动画”合成的时间线面板中, 如图1.10所示。




图1.10 添加素材

(4) 选中“文字1”和“文字2”层, 在合成窗口中, 调整“文字1”和“文字2”层的位置, 如

图1.11所示。



图1.11 调整位置

(5) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，选中“文字1”层，按S键打开【缩放】属性，设置【缩放】的值为(0, 0)，单击【缩放】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧；将时间调整到0:00:01:20帧的位置，设置【缩放】的值为(100, 100)，系统会自动添加关键帧，如图1.12所示。

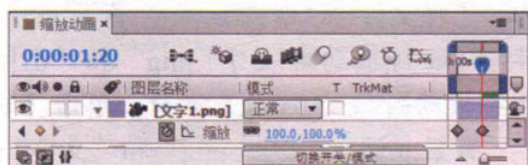


图1.12 “文字1”层0:00:01:20帧的位置关键帧设置


(6) 将时间调整到0:00:01:20帧的位置，选中“文字2”层，按S键打开【缩放】属性，设置【缩放】的值为(800, 800)，单击【缩放】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧。按T键打开【不透明度】属性，设置【不透明度】的值为0%，并为其设置关键帧，如图1.13所示。



图1.13 “文字2”层0:00:01:20帧的位置关键帧设置

(7) 将时间调整到0:00:02:15帧的位置，设置【缩放】的值为(100, 100)，设置【不透明度】的值为100%，系统会自动添加关键帧，如图1.14所示。

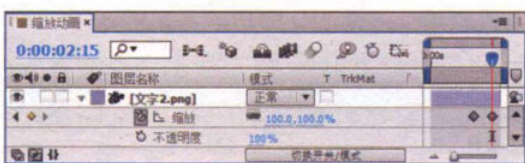


图1.14 0:00:02:15帧的位置关键帧设置

(8) 这样就完成了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效果。

## 实战003 制作基础旋转动画



### 实例解析

本例主要讲解利用【旋转】属性制作齿轮旋转动画效果，完成的动画流程画面如图1.15所示。

难易程度：☆☆☆☆☆

工程文件：工程文件\第1章\基础旋转动画

视频文件：视频教学实战003 基础旋转动画.avi

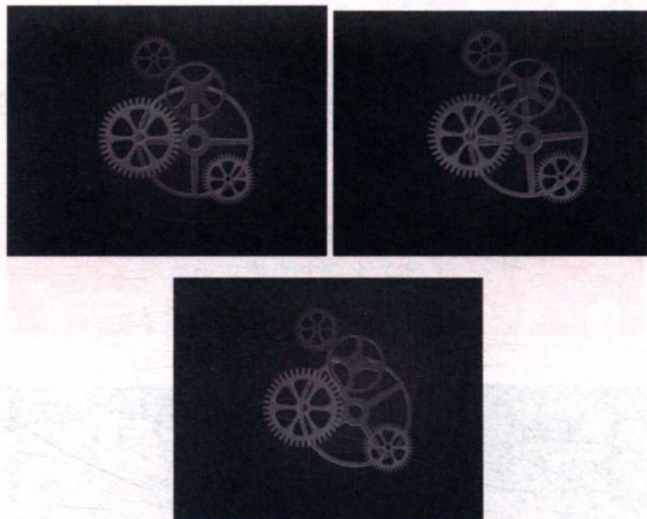


图1.15 动画流程画面




### 知识点

1. 【旋转】属性
2. 旋转动画的制作



### 操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第1章\基础旋转动画\基础旋转动画练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，选择“齿轮1”“齿轮2”“齿轮3”“齿轮4”和“齿轮5”层，按R键打开【旋转】属性，设置【旋转】的值为0，单击【旋转】左侧的【码表】按钮，在当前位置设置关键帧，如图1.16所示。

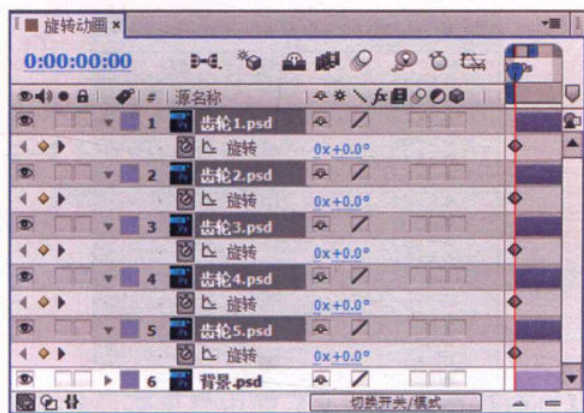


图1.16 0:00:00:00帧的位置【旋转】参数设置

(3) 将时间调整到0:00:02:24帧的位置, 设置“齿轮1”层的【旋转】的值为 $-1x$ ; 设置“齿轮2”层的【旋转】的值为 $-1x$ ; 设置“齿轮3”层的【旋转】的值为 $-1x$ ; 设置“齿轮4”层的【旋转】的值为 $1x$ ; 设置“齿轮5”层的【旋转】的值为 $1x$ ; 如图1.17所示。

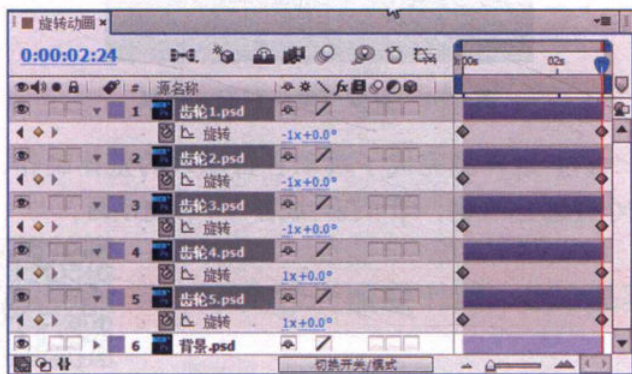


图1.17 0:00:02:24帧的位置【旋转】参数设置

(4) 这样就完成了基础旋转动画的整体制作, 按小键盘上的0键, 即可在合成窗口中预览动画。

## 实战004 制作跳动音符



### 实例解析

本例主要讲解利用【缩放】属性制作跳动音符效果, 完成的动画流程画面如图1.18所示。

难易程度: ★★☆☆☆

工程文件: 工程文件\第1章\跳动音符

视频文件: 视频教学\实战004 制作跳动音符.avi

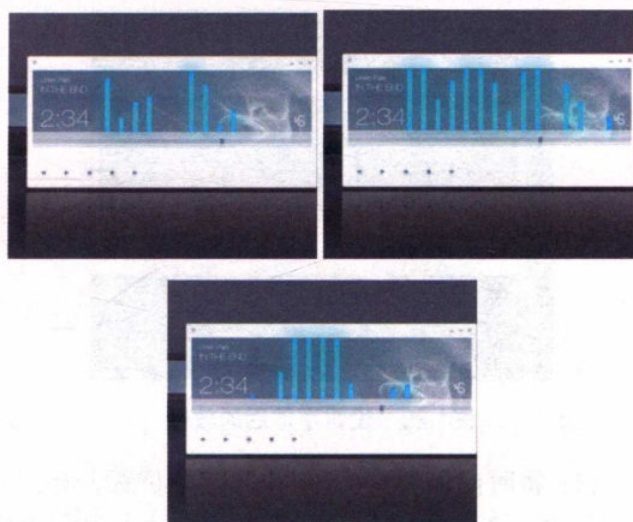


图1.18 动画流程画面

### 知识点

1. 【缩放】属性
2. 【发光】特效

### 操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令, 选择配套素材中的“工程文件\第1章\跳动音符\跳动音符练习.aep”文件, 将“跳动音符练习.aep”文件打开。


(2) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令, 输入“IIIIIIIIIIII”, 在【字符】面板中, 设置文字的字体为Franklin Gothic Medium Cond, 字号为101像素, 字符间距为100, 文字颜色为蓝色(R:17; G:163; B:238), 如图1.19所示。画面效果如图1.20所示。



图1.19 设置字体



图1.20 设置字体后的效果

(3) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，在工具栏中选择【矩形工具】，在文字层上绘制一个矩形路径，如图1.21所示。

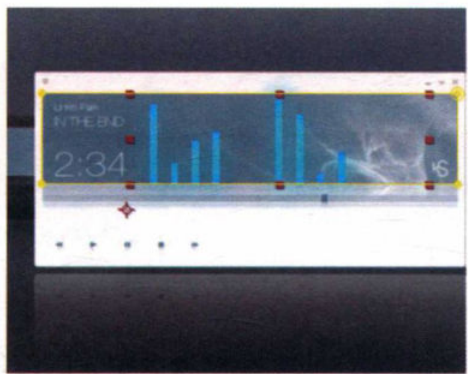





图1.21 绘制矩形路径

(4) 展开“IIIIIIIIIIIIIIIIIIII”层，单击【文本】右侧的【动画】按钮，从菜单中选择【缩放】命令，单击【缩放】右侧的【约束比例】按钮，取消约束，设置【缩放】的值为(100, -234)。单击【动画制作工具 1】右侧的【添加】按钮，从菜单中选择【选择器】|【摆动】命令，如图1.22所示。

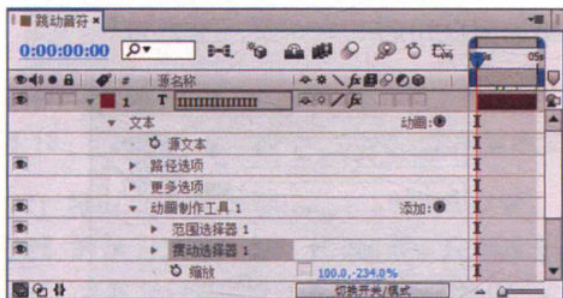


图1.22 设置参数

(5) 为“IIIIIIIIIIIIIIIIIIII”层添加【发光】特效。在【效果和预设】面板中展开【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【发光半径】的值为45，如图1.23所示；合成窗口效果如图1.24所示。

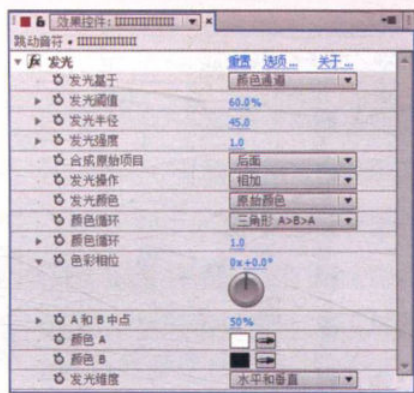


图1.23 设置【发光】特效参数

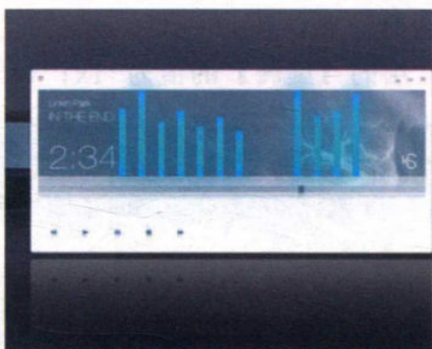


图1.24 设置【发光】后的效果

(7) 这样就完成了跳动音符动画的整体制作，按小键盘上的0键，即可在合成窗口中预览动画。

## 实战005 制作炫丽光效文字



### 实例解析

本例主要讲解利用【缩放】属性制作炫丽光效文字效果，完成的动画流程画面如图1.25所示。

难易程度：★★★★☆

工程文件：工程文件\第1章\炫丽光效文字

视频文件：视频教学\实战005 炫丽光效文字.avi



图1.25 动画流程画面

## 知识点

1. 【模糊】属性
2. 【不透明度】属性
3. 【缩放】属性

## 操作步骤

(1) 执行菜单栏中的【文件】|【打开项目】命令，选择配套素材中的“工程文件\第1章\炫丽光效文字\炫丽光效文字练习.aep”文件，将文件打开。

(2) 执行菜单栏中的【图层】|【新建】|【文本】命令，在合成窗口中输入SKYLINE，设置文字的字体为Arial，字号为65像素，文字颜色为白色，参数设置如图1.26所示；画面效果如图1.27所示。



图1.26 设置字体参数



图1.27 设置字体参数后的效果




(3) 展开SKYLINE层，单击【文本】右侧的【动画】按钮 ，从菜单中选择【模糊】命令，设置【模糊】的值为(100, 100)。单击【动画制作工具 1】右侧的【添加】按钮 ，从菜单中分别选择【属性】|【缩放】和【属性】|【不透明度】命令，设置【缩放】的值为(500, 500)，【不透明度】的值为0%，如图1.28所示。



图1.28 设置SKYLINE层参数

(4) 将时间调整到0:00:00:00帧的位置，展开【文本】|【动画制作工具 1】|【范围选择器 1】|【高级】选项组，从【形状】右侧的下拉列表框中选择【下斜坡】选项，设置【起始】的值为100%，【结束】的值为0%，【偏移】的值为100%，单击【偏移】左侧的【码表】按钮 ，在当前位置设置关键帧，如图1.29所示；合成窗口效果如图1.30所示。

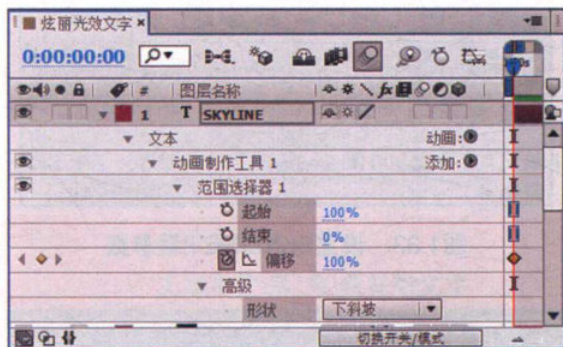


图1.29 设置文字动画参数



图1.30 设置文字动画参数后的效果

(5) 将时间调整到0:00:01:00帧的位置，设置【偏移】的值为-100%，系统会自动设置关键帧，如图1.31所示；合成窗口效果如图1.32所示。

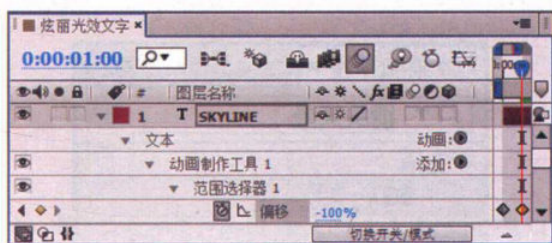


图1.31 设置【偏移】关键帧



图1.32 设置【偏移】关键帧后的效果


(6) 在时间线面板中，选择SKYLINE层，按Ctrl+D组合键复制出另一个新的图层，将该图层重命名为SKYLINE 2，单击【缩放】右侧的【约束比例】按钮取消约束，设置【缩放】的值为(100, -100)，设置【不透明度】的值为13%，如图1.33所示；合成窗口效果如图1.34所示。



图1.33 设置SKYLINE 2层参数



图1.34 设置SKYLINE2层后的效果

(7) 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“光晕”，【颜色】为黑色。

(8) 为“光晕”层添加【镜头光晕】特效。在【效果和预设】面板中展开【生成】特效组，然后双击【镜头光晕】特效，如图1.35所示；合成窗口效果如图1.36所示。

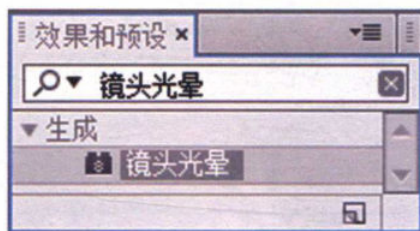


图1.35 添加【镜头光晕】特效



图1.36 设置【镜头光晕】特效后的效果


(9) 在【效果控件】面板中，修改【镜头光晕】特效的参数，从【镜头类型】右侧的下拉列表框中选择【105毫米定焦】选项，将时间调整到0:00:00:09帧的位置，设置【光晕中心】的值为(-100, 204)，单击【光晕中心】左侧的【码表】按钮, 在当前位置设置关键帧，如图1.37所示；合成窗口效果如图1.38所示。



图1.37 设置【光晕中心】参数

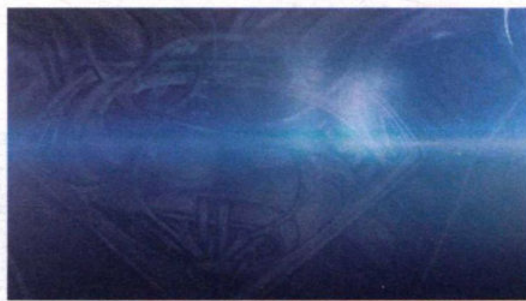


图1.38 设置【光晕中心】后的效果

(10) 将时间调整到0:00:00:20帧的位置，设置【光晕中心】的值为(839, 204)，系统会自动设置关键帧，如图1.39所示；合成窗口效果如图1.40所示。

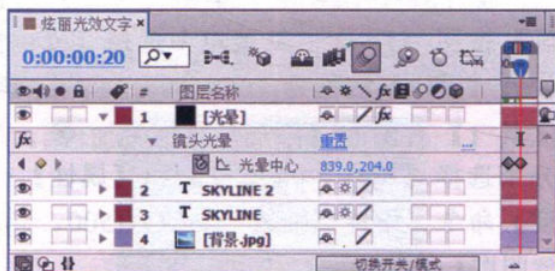


图1.39 设置【光晕中心】关键帧