

# 第 6 章

## 文字制作

### 6.1 项目导引 金属文字

很多影视广告或者电视片头需要制作出吸引人眼球的文字。本项目中通过结合特效滤镜中的 Alpha 倒角、渐变、曲线等来实现金属文字的质感,再结合辉光效果加强亮度,最后使用一款经典的第三方插件 Optical Flares 制作光斑作为点缀,如图 6-1 所示。



图 6-1 最终效果

### 6.2 项目分析

- (1) 首先创建一个文字层;
- (2) 执行 Effect 菜单中的 Grennerate→Ramp(渐变),为文字层添加渐变效果;
- (3) 执行 Effect 菜单中的 Perspective→Bevel Alpha(倒角 Alpha),为文字添加厚度;
- (4) 调节曲线的形状增强金属文字的质感;
- (5) 通过曲线中的通道设置来调节金属文字的颜色;
- (6) 通过 Effect 菜单中的 Stylize→Glow(辉光)加入辉光;
- (7) 进行预合成再复制出倒影层来添加倒影,使用 Effect 菜单中的 Transition→Linear Wipe(线性擦拭)来制作倒影衰减效果;
- (8) 执行 Effect 菜单中的 Video Copilot→Optical Flares 添加光斑。

## 6.3 技术准备

通过 Photoshop 处理过的文字图片表现力非常强,应用也非常广泛。在 After Effects 中制作各种绚丽的文字动画效果也会给人以强大的视觉冲击力,下面学习文字基本动画的创建。

### 6.3.1 知识点 1:文字的参数面板

**Step1:**进入工具栏,选择文字工具“**T**”。

**Step2:**在菜单栏上选择 Windows(窗口)→Character(文本),打开文字面板,如图 6-2 所示。



图 6-2 文字面板

**Step3:**在文字面板中,可以进行最常用的文字大小、字体设置、文字间距、描边等操作。

文字尺寸:“**T** 90 px”;

上下间距:“**A** IA Auto”;

左右间距:“**AV** 0”;

描边:“**≡** 1 px Stroke Over Fill”。

知识点:这里参数比较简单,需要注意的是描边,默认描边是边覆盖填充色。如果想



让填充色覆盖描边,需要选第一项“Fill Over Stroke”,如图 6-3 所示。

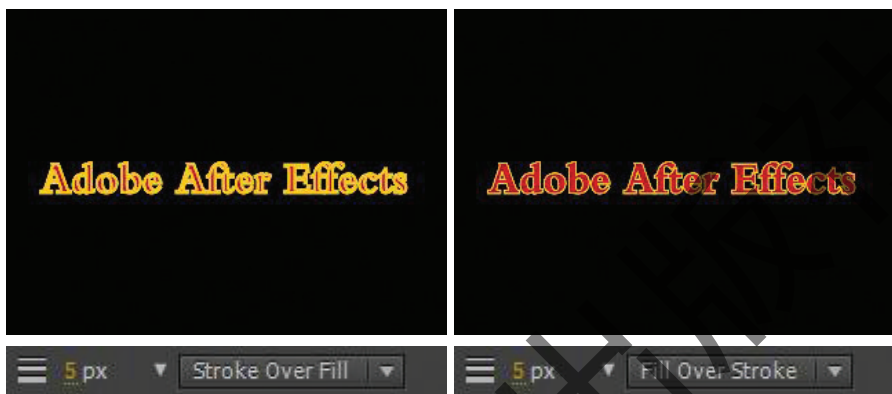


图 6-3 描边覆盖填充色(左) 填充色覆盖描边(右)

### 6.3.2 知识点 2:文字动画

文字层有一项特殊的功能——文字动画,主要功能是使文字产生局部动画,如图 6-4 所示。

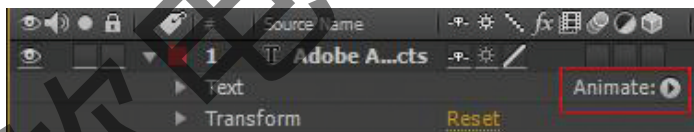


图 6-4 文字动画

Step1:创建一个文字层,输入任意文字,效果如图 6-5 所示。



图 6-5 输入文字

Step2:展开文字层,选择 Animation 选项中的 Position,如图 6-6、图 6-7 所示。

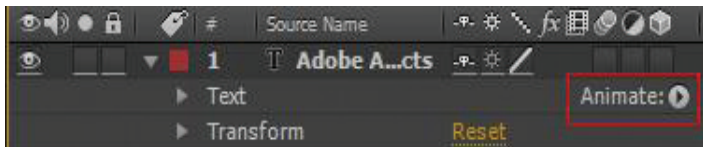


图 6-6 选择 Animation 选项

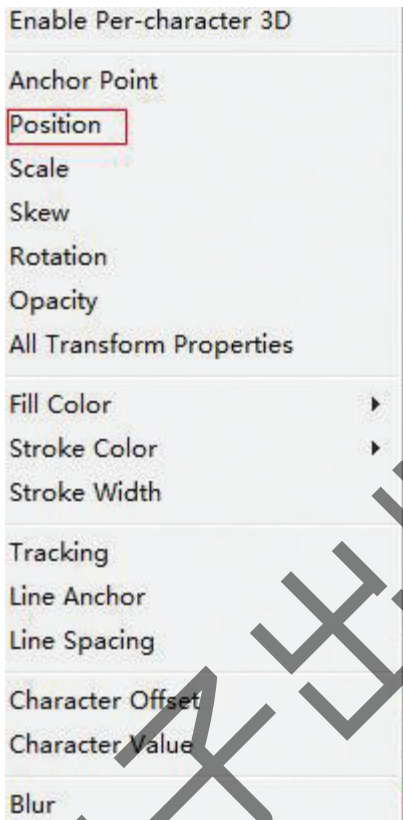


图 6-7 添加位移

**Step3:** 选择动画属性下的 Position, 调节其参数, 使文字层移动到合成窗口的左下角, 如图 6-8 所示。

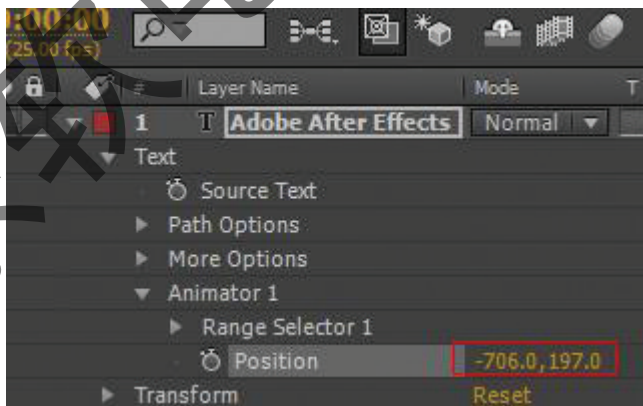


图 6-8 修改文字位置

**Step4:** 展开 Range Selector 1(范围选择)下的 Offset(偏移)选项, 通过记录关键帧可以实现文字飞入画面的动画, 如图 6-9 所示。

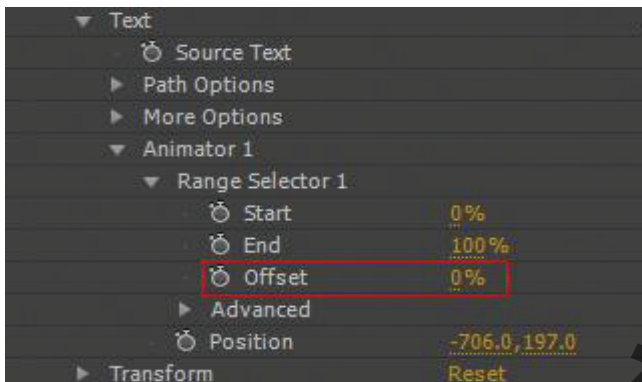


图 6-9 偏移值

**知识点:**文字动画最重要的操作就是这个 Range Selector(范围选择),它可以规定哪些文字执行 Position 数值的命令。换句话说,本例中 Start 默认是 0,End 是 100,在 0 到 100 的范围内,都需要执行 Position 的命令,执行后的结果就是这个范围的文字都跑到合成窗口的外边了。如果把 End 改为 40,那么 0 到 40 范围的文字会在合成窗口外边,剩下的则不执行 Position 的命令。Offset 可以使这个范围产生平行移动,从而导致文字动画产生,如图 6-10、图 6-11 所示。

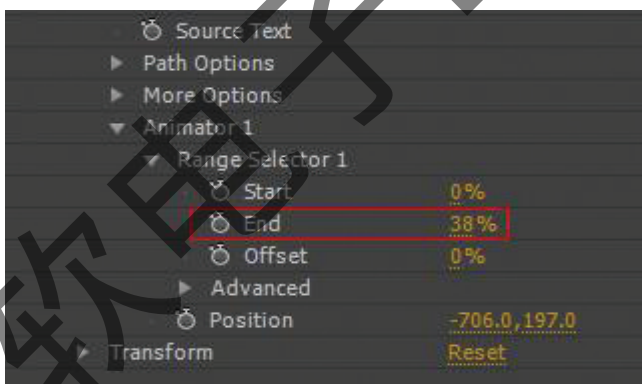


图 6-10 结束数值



图 6-11 文字动画

### 6.3.3 知识点 3:文字动画预设

**Step1:** After Effects 中,官方提供了一些实用的文字预设,既可以简化工作量,也可以学习各种文字动画的制作。进入菜单 Animation→Browse Presets,打开 Text 文件夹,里边将各种动画进行了分类,任选其一打开,如图 6-12 所示。

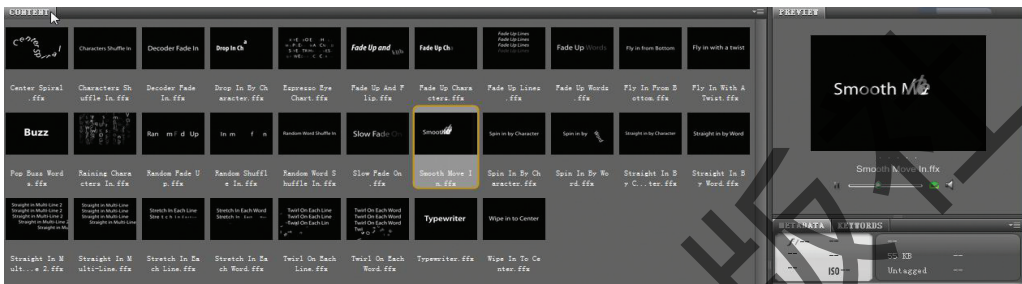


图 6-12 文字动画预设

**Step2:** 确定自己所做的文字层选中,双击动画预设中任意一个缩略图,文字层就会产生相应的动画。

## 6.4 项目实施

本项目中主要应用渐变、倒角、曲线、调节颜色、加入辉光和光斑等效果,最终制作出金属文字效果。

### 6.4.1 创建文字层

**Step1:** 创建新的合成 Comp1,输入文字“Adobe”,字体最好选择笔画粗些,这样最终效果会更明显,如图 6-13 所示。

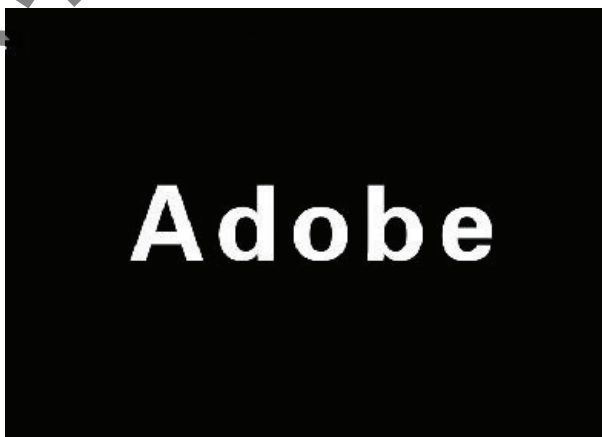


图 6-13 创建文字

## 6.4.2 加入渐变效果

**Step2:**选择菜单 Effect 中的 Grennerate→Ramp(渐变),为文字层添加渐变效果。注意渐变起始点和结束点的位置,颜色保持默认的黑白渐变,类型为 Linear Ramp(线性渐变),如图 6-14 所示。

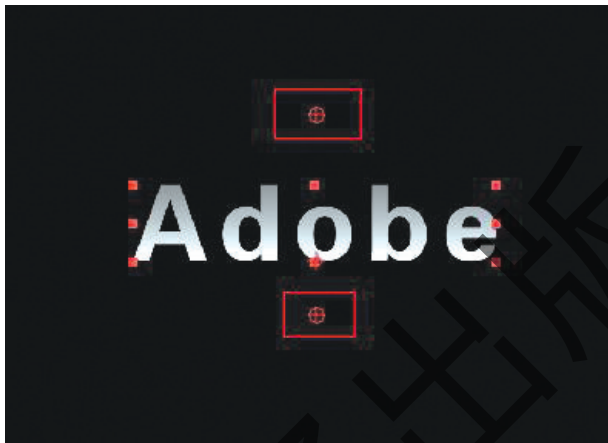


图 6-14 添加黑白渐变

## 6.4.3 加入倒角

**Step3:**选择菜单 Effect 中的 Perspective→Bevel Alpha(倒角 Alpha),为文字添加厚度,如图 6-15、图 6-16 所示。



图 6-15 Alpha 倒角



图 6-16 倒角效果

## 6.4.4 调节曲线

**Step4:**根据上一章我们对曲线的了解,知道通过曲线的形状可以改变画面的明暗关系。金属材质的特点之一就是明暗对比强烈,那么根据这一特性,我们将曲线的明暗关系加强,调节成以下形状:凸起的曲线是亮部,凹下的曲线为暗部,这样几次对比就出现了金属的质感,如图 6-17、图 6-18 所示。

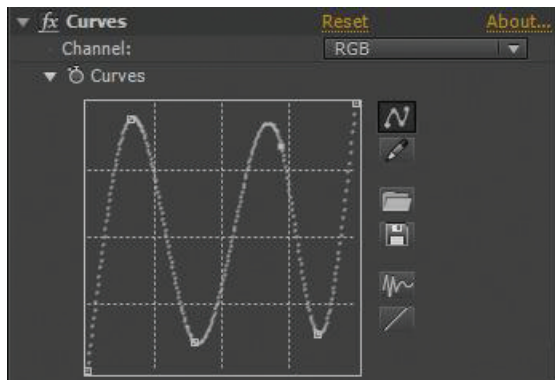


图 6-17 修改曲线形状



图 6-18 曲线效果

### 6.4.5 调节颜色

**Step5:**默认调节出来的颜色为银色,如果要调节为其他颜色,我们需要再为文字层添加一个曲线效果。比如冷色调,要将红色通道降低,添加蓝色通道和绿色通道的值,使画面偏冷色调,如图 6-19、图 6-20 所示。

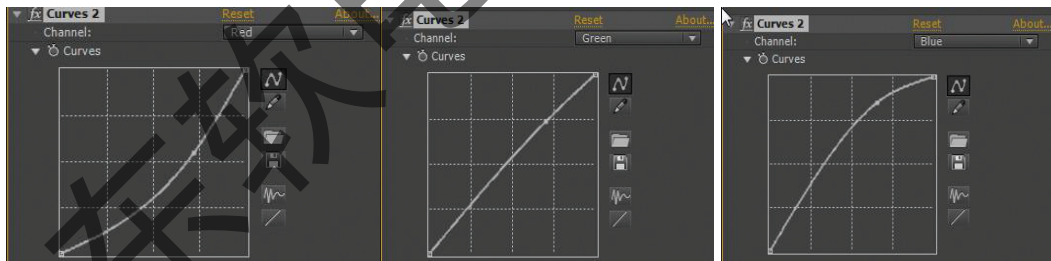


图 6-19 改变曲线形状



图 6-20 冷色调效果



### 6.4.6 加入辉光和光斑

**Step6:** 选择菜单 Effect 中的 Stylize→Glow(辉光),如图 6-21、图 6-22 所示。

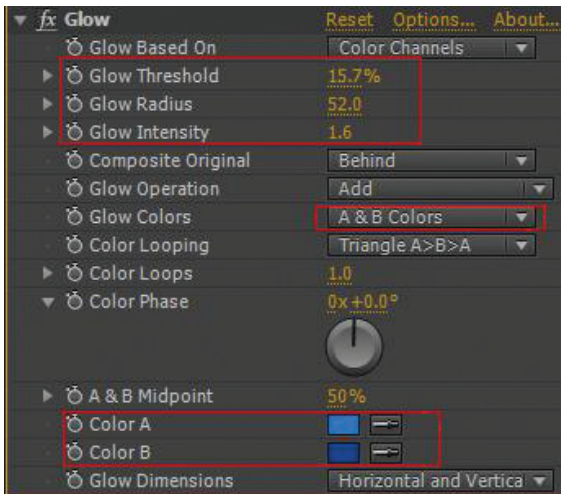


图 6-21 辉光特效面板



图 6-22 辉光效果

#### 知识点:

Glow 的基本参数。

Glow Based On: 决定发光基于颜色值还是透明度值。

Glow Threshold: 一个较低的百分比会产生较大范围的光,一个较高的百分比在较少范围的光。

Glow Radius: 从素材亮部向外扩展光的距离(单位为像素)。较大的值产生漫射光,较小的值产生锐利边。

Glow Intensity: 光的明亮度。

Glow Colors: 光的颜色。A & B 色创建一个渐变光,通过 Color A、Color B 指定颜色。

Color Looping: 如果选择两个或更多的 loops,可以在光里创建五彩缤纷的环。

Color Phase: 在色环里定位颜色循环的开始位置。

A & B Midpoint: 定义两个颜色在渐变种的平衡。较低的百分比使用较少的 A 色,较高的百分比使用较少的 B 色。

Color A, Color B: 通过 A 和 B 两种颜色进行自定义。

Glow Dimensions : 定义光是纵向、横向还是双向。

**Step7:** 为文字添加倒影,先对文字层点击快捷键【Shift+Ctrl+C】进行预合成,然后【Ctrl+D】进行复制,取名为倒影,点击【S】键展开缩放属性,取消等比缩放按钮,将 Y 轴数值改为-100,如图 6-23、图 6-24 所示。



图 6-23 Y轴-100



图 6-24 镜像

**Step8:** 选择倒影层, 点击【T】键展开不透明度属性, 将不透明度降低。选择 Effect 中的 Transition→Linear Wipe(线性擦拭), 如图 6-25~图 6-27 所示。

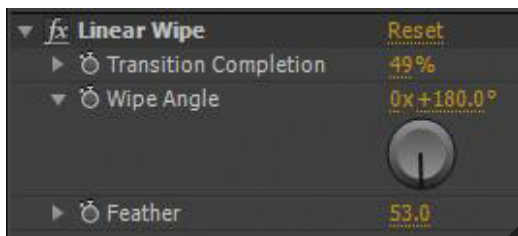


图 6-25 线性擦拭面板

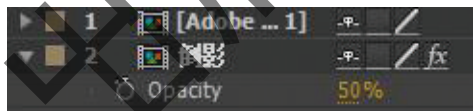


图 6-26 降低透明度



图 6-27 倒影效果

**知识点:** Linear Wipe 是制作视频转场之间的一个命令, 很多时候通过它制作倒影衰减效果很方便, 初学者喜欢使用遮罩制作, 那样比较直观, 很多情况下也是可以的。但是有些时候会很麻烦或者出错, 比如在三维层中使用遮罩时会很麻烦, 甚至要画很大的遮罩, 而使用 Linear Wipe 就能很容易地实现。

**Step9:** 添加光斑, 很多公司都为 After Effects 提供了各种简单有效的光斑效果, 其中最著名的是 Knoll light factory(光工厂)和 Video Copilot 出品的 Optical Flares, Optical Flares 在速度和质量上更占优势, 本例使用的是 Optical Flares。

创建固态层, 改名为光斑, 在菜单中打开 Video Copilot→Optical Flares, 点击 Optical Flares 的 Options 选项, 会弹出它的编辑面板, 如图 6-28 所示。

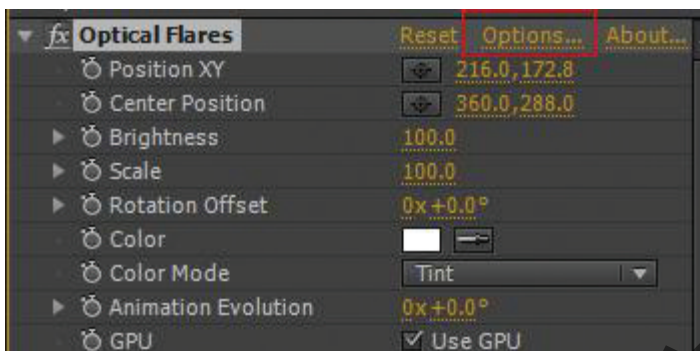


图 6-28 打开选项

Optical Flares 面板内置了很多已经做好的预设效果,任选一个作为最终效果的光斑使用,如图 6-29 所示。

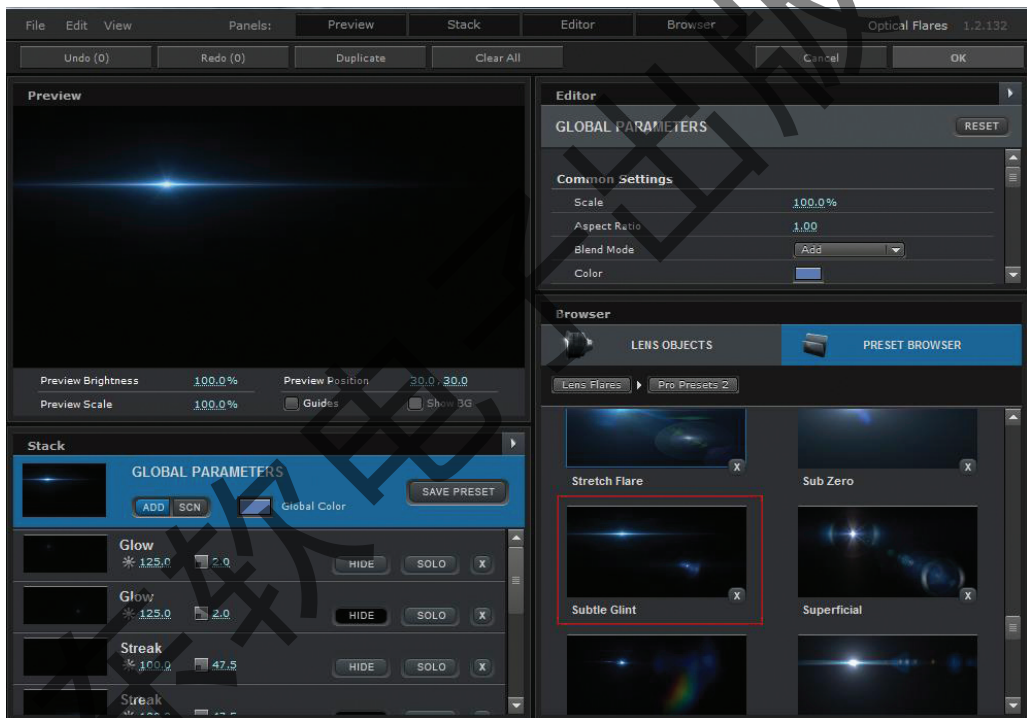


图 6-29 Optical Flares 面板

**Step10:** 调节 Optical Flares 特效面板中 PositionXY,把光斑调到适当的位置,将图层的叠加模式改为 Add 模式,如图 6-30、图 6-31 所示。

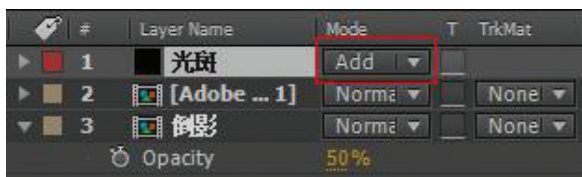


图 6-30 修改叠加模式



图 6-31 光斑效果

**知识点:**如果制作时没有叠加模式,按【F4】键可以切换出来,包括之前的运动模糊、三维层等。如果没有出现,可使用【F4】进行切换。

**Step11:**将文字层和倒影层建立父子关系。选择倒影层,将父子链接的按钮“☉”拖拽至 Adobe 文字层上,操作如下,如图 6-32 所示。

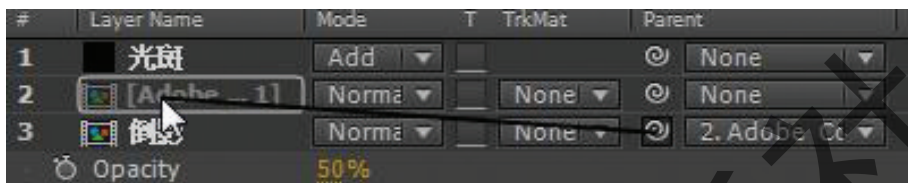


图 6-32 父子链接

**知识点:**父子链接建立后,子级就会跟着父级运动,但父级不会跟着子级运动。注意顺序是子级找父级,顺序不要搞反。

**Step12:**在工具栏上,使用轴心移动工具“☒”把 Adobe 文字层的轴心调至中间靠下的位置,作为下一步缩放的中心,如图 6-33 所示。



图 6-33 调整轴心

**Step13:**先将光斑层的透明调为 0。选择 Adobe 层,使用快捷键【S】展开缩放属性,在第 0 帧处打开动画记录关键帧,将缩放值调至 500。然后拨动时间指示器到第 7 帧,将缩放数值调到 100。再拨动时间指示器到 5 秒左右,把缩放值调至 50。这样就形成文字很快地进入画面,然后慢慢变小的动画效果,如图 6-34 所示。

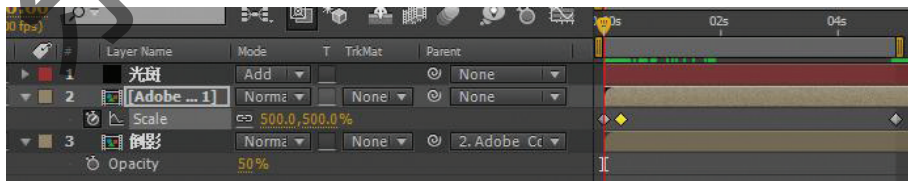


图 6-34 缩放动画关键帧

**Step14:**选择光斑层,将不透明度在 0 帧处设为 0,15 帧处设为 100。选择 Optical Flares 的 PositionXY,打开关键帧,制作 0 帧到 5 秒从左到右运动的运动效果,如图 6-35 所示。



图 6-35 光斑运动效果

## 6.5 技术拓展 手写效果

手写字在电视包装中出现频率很高,而且很多书籍和网络都介绍了其制作方法,本例借助 Illustrator 实现更真实的“手写”效果。

**Step1:** 创建新的文档,输入“醉”字,字体为行楷,如图 6-36 所示。



图 6-36 输入文字

**Step2:** 【Ctrl+Shift+O】将文字层进行图形化,这一步相当于 Photoshop 将文字栅格化。【Ctrl+Y】显示轮廓,如图 6-37 所示。



图 6-37 图形化文字

**Step3:** 按照轮廓的形状,使用钢笔工具将文字勾出来,如图 6-38 所示。

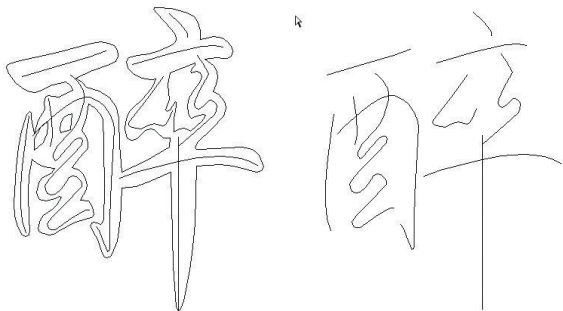


图 6-38 钢笔创建轮廓

**Step4:**再次点击【Ctrl+Y】,取消轮廓显示。点击【F5】打开画笔窗口,在菜单栏里选择窗口→画笔库,找到艺术效果画笔。Illustrator 提供了丰富的画笔笔触,选中的笔触就会按照上一步我们用钢笔工具绘制好的路径生成,如图 6-39 所示。

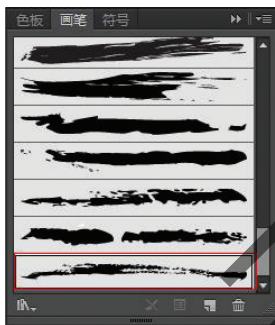


图 6-39 修改笔触

**Step5:**对文件进行分层,Illustrator 不像 Photoshop 那样以图层模式操作,它是一个组,如果需要的话,把素材再各自分到每一层上。点击【F7】打开图层面板,点击图层面板右上角的三角,选择释放到图层(顺序),如图 6-40 所示。



图 6-40 释放图层

**Step6:**选择除了图层 1 之外的所有图层,将它们拖拽至图层 1 上边,将图层 1 拖拽至垃圾桶删除,保存为醉. ai 格式。这样导入 After Effects 里边每一个笔画都会在一个图

层上,如图 6-41 所示。

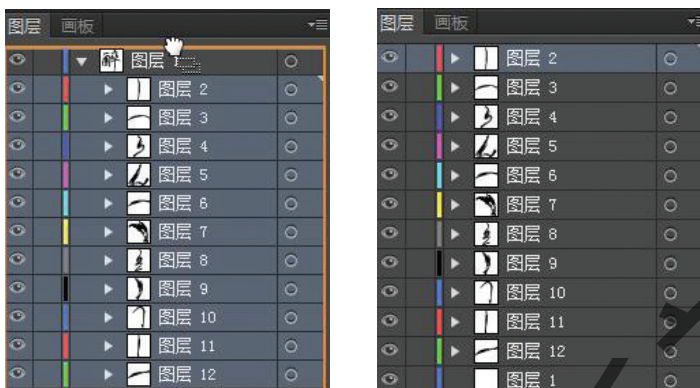


图 6-41 解组图层

**Step7:**导入 After Effects,导入类型选择 Composition,新建一个白色固态层作为背景。双击合成层,里边已经有了所有的笔画图层,但是顺序不对,需要按照笔画顺序进行重新排列,如图 6-42、图 6-43 所示。



图 6-42 导入 .ai 文件



图 6-43 导入 .ai 文件后文字效果

**Step8:**选择 01 层,在 Effect 菜单下选择 Generate→Stroke(描边),使用钢笔工具在 01 层上绘制遮罩,作为描边的路径,如图 6-44 所示。



图 6-44 使用钢笔工具描边

**注意:**这里没有使用很多参考资料上介绍的矢量画笔工具(Vector Paint),因为它在CS5版本以后取消了,所以使用描边这个方法,虽然稍微有些琐碎,但是可控性很好。

**Step9:**调整 Stroke 参数如图 6-45 所示。

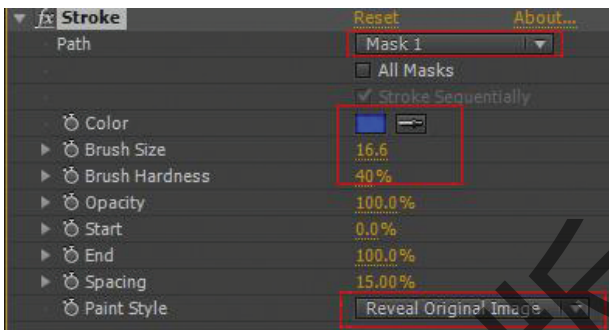


图 6-45 修改描边参数

**Step10:**通过调节 End 值,我们发现已经出现了手写的效果,如图 6-46、图 6-47 所示。

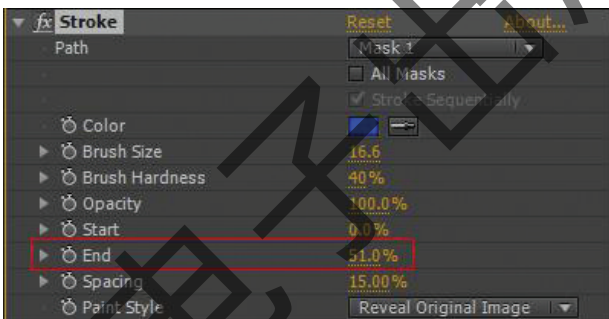


图 6-46 调整结束值



图 6-47 描边动画

**Step11:**通过设置 End 的关键帧,来制作手写的效果,每一笔用的时间读者可以根据自己的感觉来确定。以此类推,每一笔都是按照先画路径,后描边的方法来制作(直接将 Stroke 复制粘贴即可)。注意上一笔结束,稍停顿 1~2 帧再接下一笔,这样才符合书写的规律。如图 6-48 所示,设置关键帧。



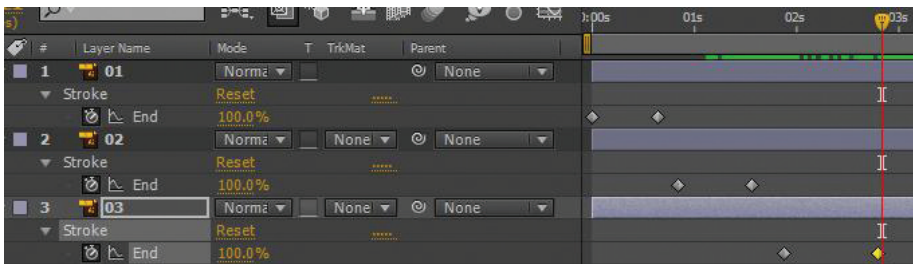


图 6-48 设置 End 关键帧

## 6.6 本章小结

本章主要介绍了文字的创建以及文字动画的产生。文字动画可以局部产生动画,同时结合之前的知识可以做出丰富的文字效果。当然制作金属效果不止这一种,也可以使用图层样式来实现,读者可以课后自己进行一下实践。使用文字时注意构图,很多读者为了突出文字内容喜欢把文字做的很大,这样会严重影响视觉效果,要根据实际的版面来确定文字的大小。

## 6.7 强化练习

根据所学知识,制作如图 6-49 所示的金属手写发光字效果。



图 6-49 金属手写发光字