

GRAPHIC DESIGN & PAGEMAKE









1、基本图层动画 2、合成核心技术 图层混合模式 遮罩技术 抠像技术 蒙版技术 3、跟踪技术 4、特效 5、三维空间操作 摄像机动画 GRAPHIC DESIGN & PAGEMAKE 灯光创建

1、表达式 2、光效 3、粒子制作 4、Ae和其他 软件结合

2

....

AE 的合成设置

- ・创建合成
 - Ctrl+N
 - 单击项目面板下方的"新建合成"按钮 菜单中"图像合成"-"新建合成组"
- ・合成设置
 - 养成命名的好习惯
 - 使用预置中的"标清""高清"格式

菜单中"图像合成""警"图像合成设置"

- 注意像素纵横比和帧速率
- "高级"选项卡一动态模糊:如果图层开启了运动模 糊效果,那么"快门角度"数值越大,模糊度越大;
- ・修改合成
 - Ctrl+K

AE 素材导入

- 如果素材需要带透明通道导入,则需要选择"保 留通道并过滤通道边缘颜色"选项,否则,素材 将会产生一定的边缘;
- ・
 単
 城
 图
 片
 、
 动
 态
 视
 频
 、
 声
 音
 素
 材
 导
 入
- ・序列图像:
- 注意点击"jepg 序列"复选框;
- 为了避免多段序列层导入时的帧速率不同而影响
 合成效果,通常提前进行偏好设置:
- 编辑 --- 首选项一导入一序列素材一 25 帧 / 秒
- 选中素材右键一解释素材一主要一循环次数

・ PSD 格式导入

- 以素材导入;注意:选择是按照"图层大小" 还是"文件大小"
- 以合成方式导入;注意:去除对图像以外的像素,每个图层的定位点和尺寸均和合成保持一致;
- 以合成一保持图层大小方式导入;注意:每个 图层的尺寸与原图自身尺寸一致,并保证所有 图层各自的定位点,即使有多余空白像素,也 不会剪裁掉;

时间轴的设置

- ・ 图层 (右键新建)
 - 素材层
 - 文字层
 - 固态层(ctrl+y)
 - 灯光层
 - 摄像机层
 - 空物体层
 - 多数用来做父子关系链接,或者将摄像机与其目标链接到空物体层,用来制作摄像机路径动画
 - 形状层
 - 调整层
 - 主要用于特效和色彩的调节。对应效果对调整层以下所有图层 均有作用 6

图层面板的开关

・ 总开关与分开关:缺一不可 ・ 图层属性的隐藏与显示:右键点击

图层的基本操作

・图层的选择

- 依次选中上一个 / 下一个图层: Ctrl+ 上下方 向箭头键;
- 反选图层: 右键图层名称, 选择反选
- -标签图层:编辑一标签
- 图层置顶或置底:选中图层 ctrl+shift+alt + 上 下方向箭头键;
- ・图层的对齐与分散
 - 使用对齐面板

在时间轴上移动图层

- 左键拖动,同使按 shift 键,会自动吸附到 时间指示器或其他图层的开端或结尾;
- · 使图层开端对齐时间指示器:
 - -选中图层,按[键,或者]键;
- · 图层逐帧提前或推后: Alt+page up/down
- ・ 图层以十帧为单位提前或推后:
 Alt+shift+page up/down

设置图层的入点与出点

- ·用左键在图层的开端和结尾处拖动;
- ・双击图层J开图层窗口,使用出入点设置工具;
- ・在时间轴上移动时间指示器到合适地方,选 中图层,按 alt+[键或者 alt+]键;

图层的其他设置

- ・ 层的复制: ctrl+D;
- ・ 层的切分: shift+ctrl+D;
- · 按时间的顺序自动排列图层: 全选或者部分 选取需要排序的图层, 执行: 动画—关键帧 辅助—序列图层

图层的基本属性

- ・中心点 (anchor point): A
- ・位置(position): P
- ・比例(scale):S
- ・旋转(rotation):R
 - -按 shift,使用旋转工具,旋转每次增减 45 度;
 - 按 + 或者 , 旋转工具, 旋转每次向前或向后 1
 度;
 - 按 shift+ 或者 shift-, 旋转工具,旋转每次向前或 向后 10 度;
- ・透明度 (opacity): T

若要显示某几个属性快键键:
按住 shift,结合对应属性快捷键;
若要显示所有设置了关键协的属性:
按U键;

・以上快键键,务必,牢记! ・牢记!牢记!牢记!牢记!牢记!牢记!



・基本操作与 premiere 一致;

注意:框选所有关键帧,按住 alt 键,左键单击最后一个关键帧左右拖动,可整体改变一段动画的时间长度;

动画图表编辑器

· 使用关键帧助理:

- 柔缓曲线: 使动画在该关键帧时缓进缓出:
- 柔缓曲线入点:使动画在进入该关键帧时速度 减慢;
- 柔缓曲线出点: 使动画在离开该关键帧时速度 减慢;
- 跳帧操作:选中该关键帧;右键,选择"切换 保持关键帧"

使用摇摆器

· 摇摆器能在现有关键帧的基础上自动创建随机关键帧,并产生随机差值;

・选择窗口一摇器。

- 尺寸: 动画产生只在 X 轴或 Y 轴, 或者在 XY 轴上变化相同或者不同; ,
- -频率:数值越大,产生的关键帧越多;
- -数量:数值越大,变化的幅度越大;



- ·使用运动草图,可以以绘图的形式随意绘制运动路径,搭配平滑器,效果更好。
- ・窗口—动态草图—开始采集
 - 拖动速度越快,关键帧越稀疏,绘制的动画越快;
 - -采集速度:参数越小,在相同拖动速度下,关 键帧越少,动画越快;

