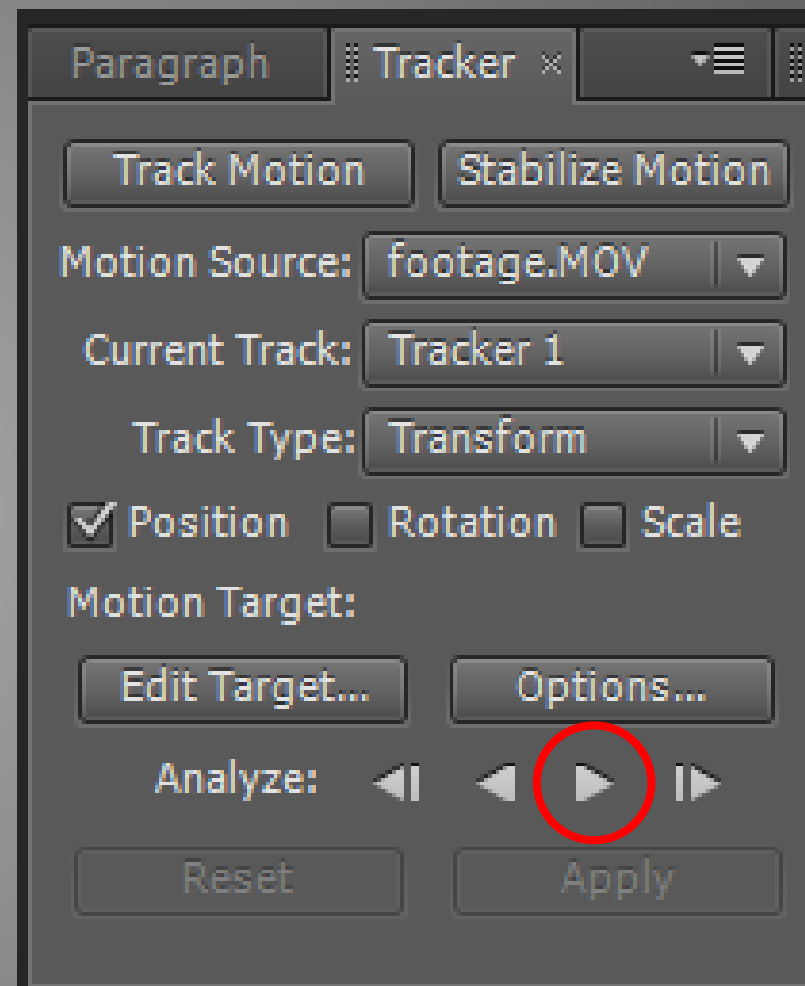


运动跟踪 简单表达式

BrieflyX

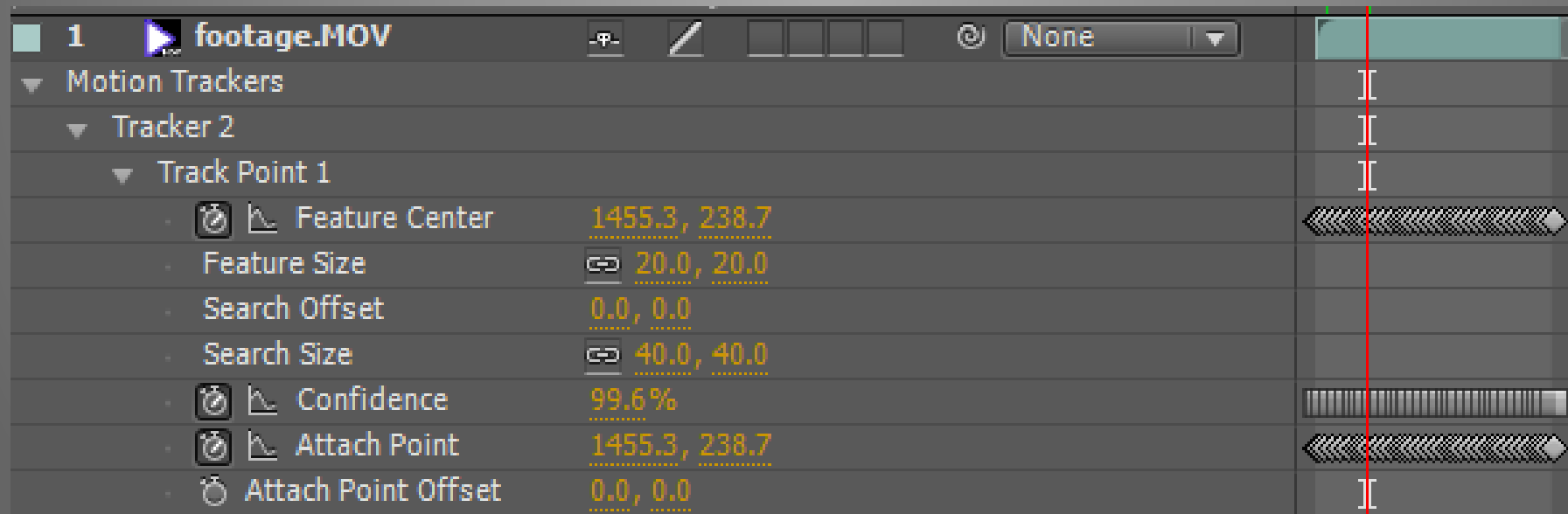
运动跟踪

- 摄像机去抖
- 特殊效果
- 在footage层 右键 -> Track Motion
- 定位至素材头部
- 确定Track Point
- 单击Analyze forward



运动跟踪

- Track Point选择
- 选择稳定的特征点
- 亮度值或RGB值与周围有较大差异

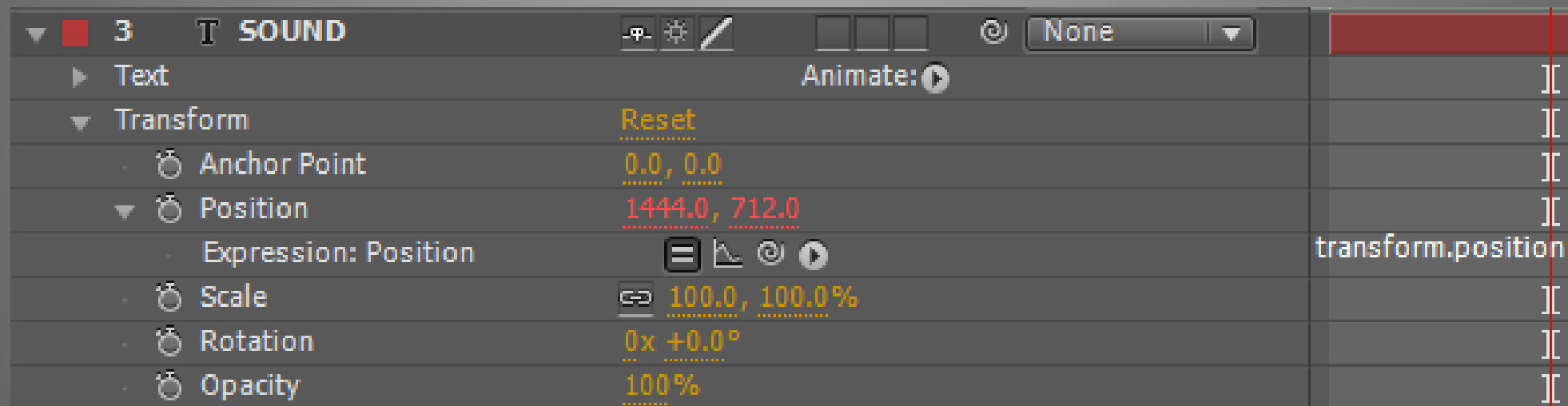


音频层转化为关键帧

- 在音频层上 右键 -> Keyframe Assistant -> Convert Audio to Keyframes
- 创建新的空物体层，记录音频振幅数值

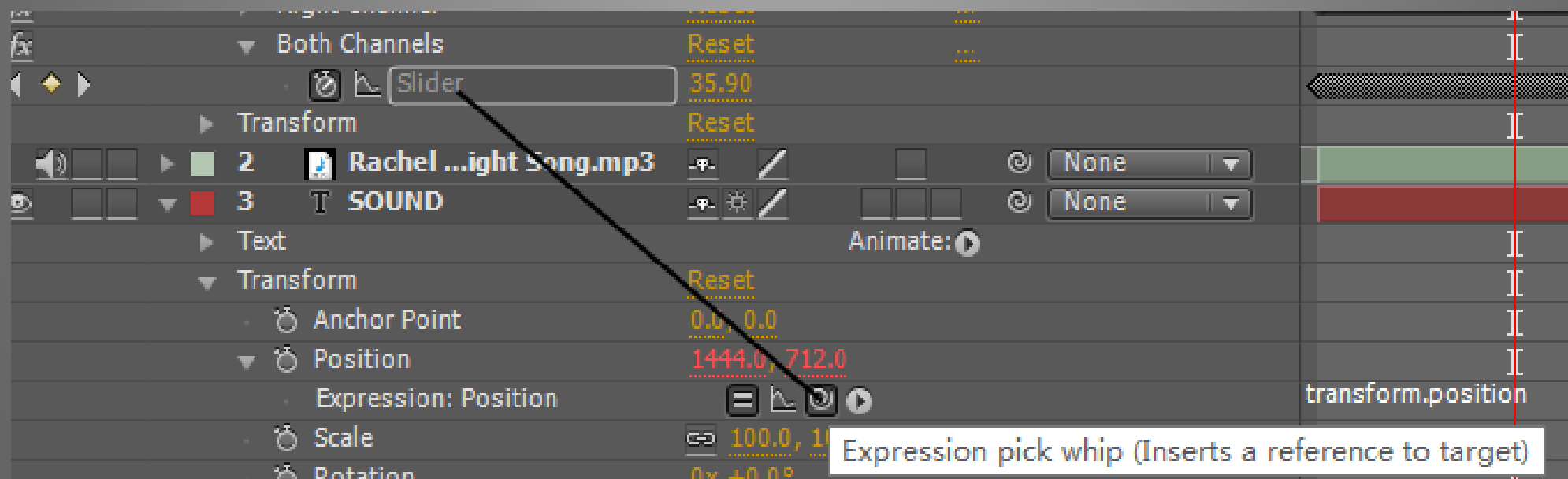
激活属性表达式

- 按住Alt单击码表



添加引用

- 与添加父子层相同



表达式格式

- 返回值与属性保持相同维数

```
temp = thisComp.layer("Audio Amplitude").effect("Both Channels")("Slider");  
[temp, temp]
```

表达式格式

- Position原属性为2维

```
temp = thisComp.layer("Audio Amplitude").effect("Both Channels")("Slider");  
[temp+transform.position[0], temp+transform.position[1]]
```


Wiggle

- 直接加入wiggle(Freq, Amp)
- Freq : 频率 Hz
- Amp : 振幅



Time

- 常用于Fractal Noise的Evolution， Vegas的Rotate



THE END