

AE简介

BrieflyX

Adobe After Effects

- 非线性编辑、特效制作
- Windows & Mac
- 建议使用英文版，汉化版有各种问题

- AE CS4 (9.0)
- AE CS5 (10.0)
- AE CS6 (11.0)
- AE CC
- 高版本能够编辑低版本工程

AE工作区

- 调整： Window -> Workspace
- 可以自己定义工作区布局
- 一般： Standard (Shift + F10)
- 重置： Reset 'Standard'

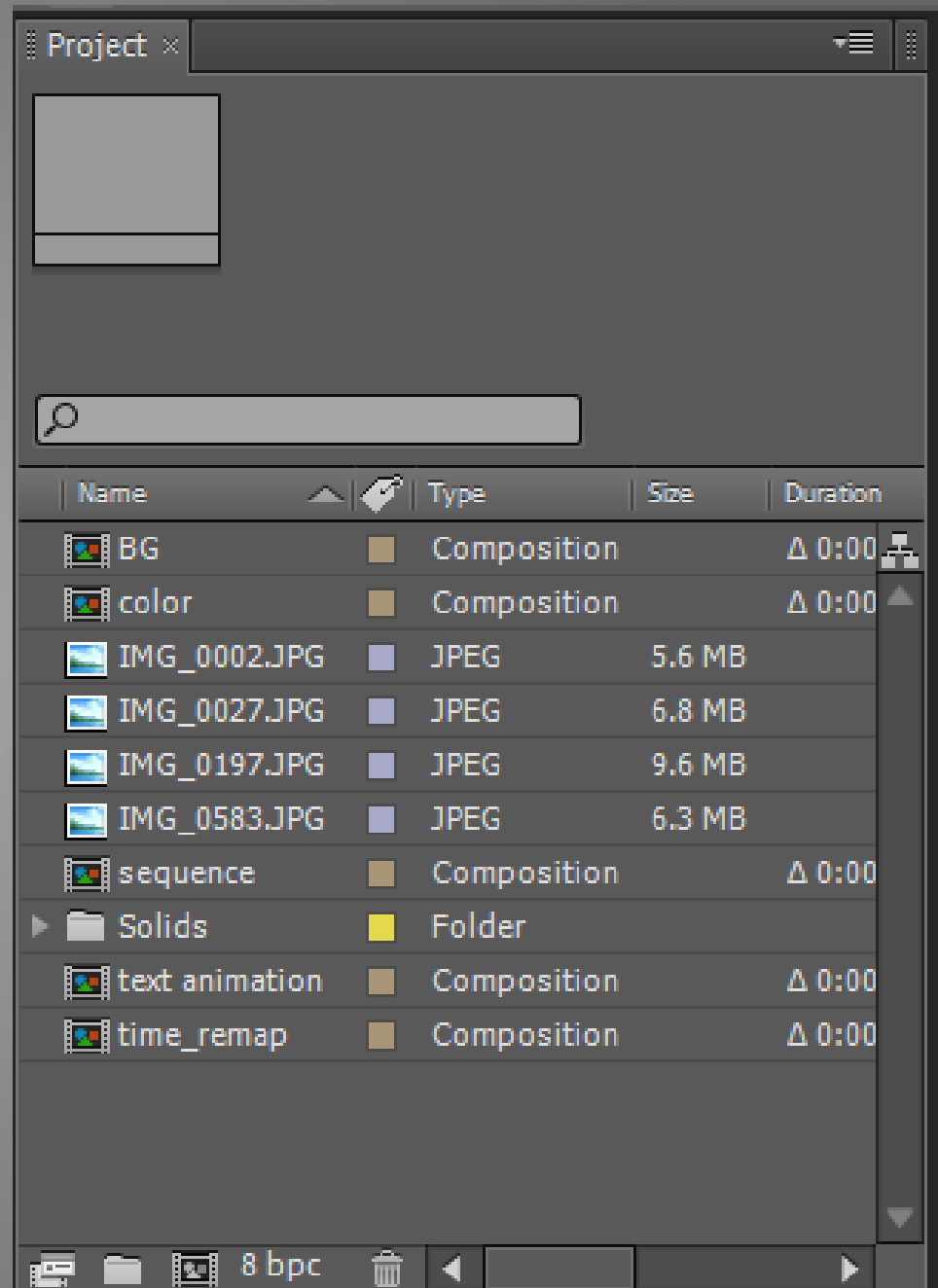


素材导入

- Footage : 常见格式, mov需要安装QuickTime
 - Picture : 常见格式
 - Photoshop : psd直接导入, 可以全部导入或选择性导入层
 - Placeholder : 占位符, 可以替换为其它素材
 - Proxy
-
- 导入方法: 右键点击Project面板空白处选择Import, 或双击面板空白处

工程面板

- 面板上方显示素材的基本信息
- 工程设置
 - 下方8 bpc按钮
 - File -> Project Settings



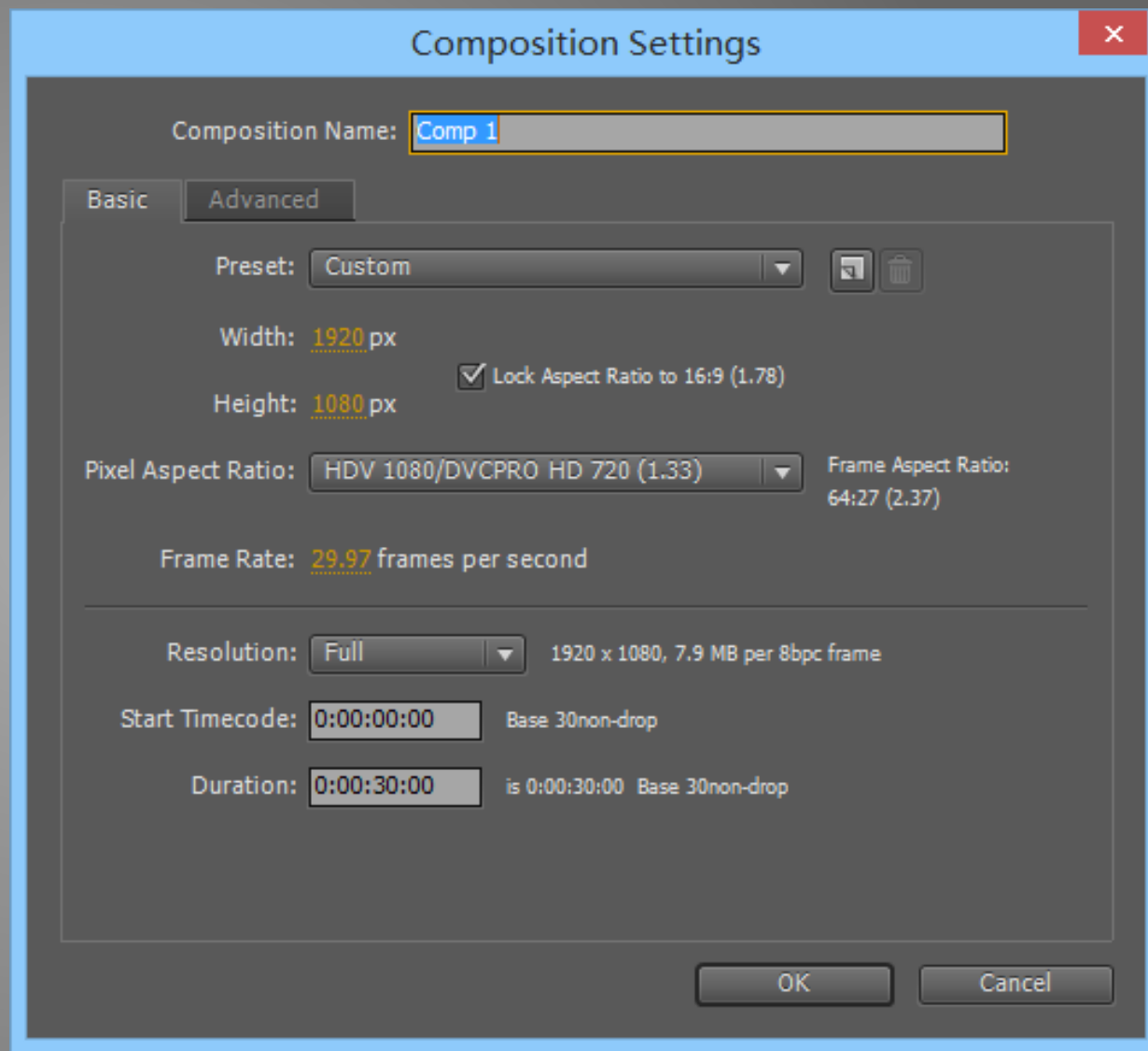
合成 (Composition)

- 由图层组成
- 主要编辑的元素
- 相当于一段视频资料
- 最终输出成为视频

- 新建合成
 - 工程面板右键New Composition
 - Ctrl + N

合成 (Composition)

- 合成大小
- 帧率
- 开始时间
- 持续时间
- 分辨率Resolution
 - Full, Half, Third, Quarter
 - 质量越差, 预览速度越快



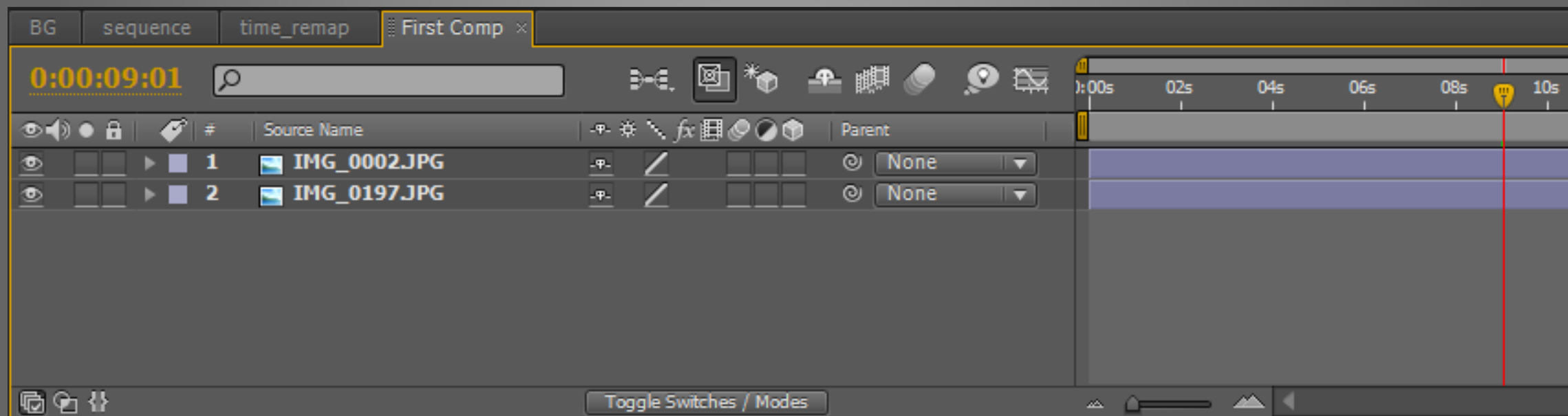
图层 (Layer)

- 素材层
 - 拖动置入
 - 鼠标落点在画布或者合成面板左侧，则从合成开始时间置入
 - 鼠标落点在时间轴上，则从指定时间置入
- 固态层
- 文字层
- 调节层
- 空物体
- 摄像机层
- 灯光层

新建图层

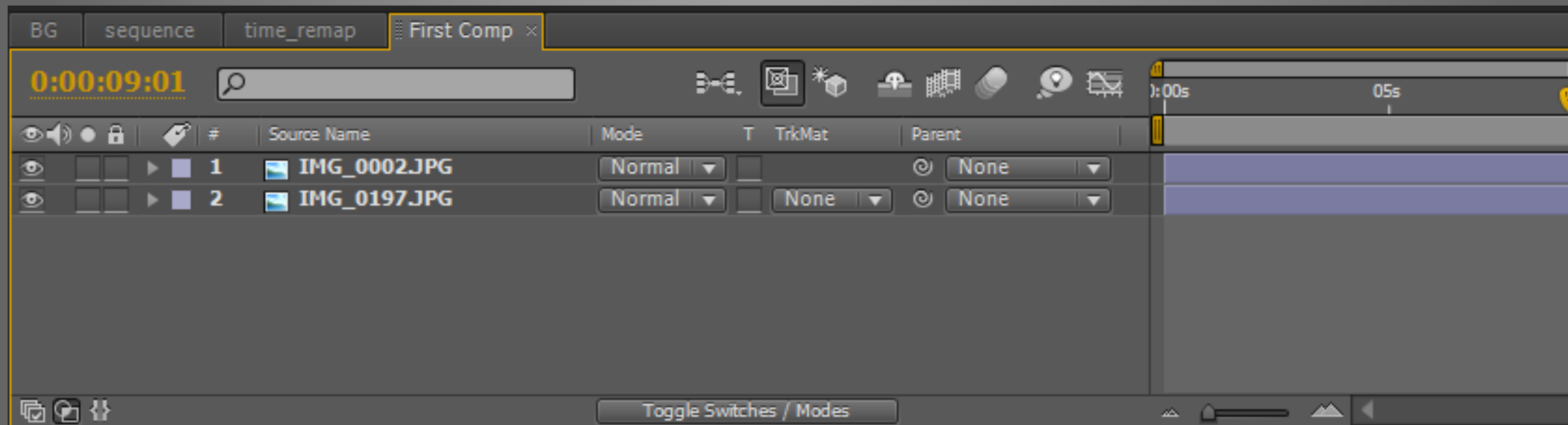
- 右键New
- 固态层Ctrl + Y
- 文字层：使用文字工具绘制
- 复制层：Ctrl + D

图层 (Layer)



图层 (Layer)

- 属性切换: Toggle Switches / Modes (F4)



图层 (Layer)

- 上方的层处在画布的上层(3D情况除外)
- 混合模式: Normal / Add / Screen
- 父子层: 应用于父层的变换会作用于子层
- 调节层: 将特效作用于其下所有层

渲染输出 (Render)

- 选中合成
- Composition -> Add to Render Queue
- 选择格式H264, 确保码率、声音

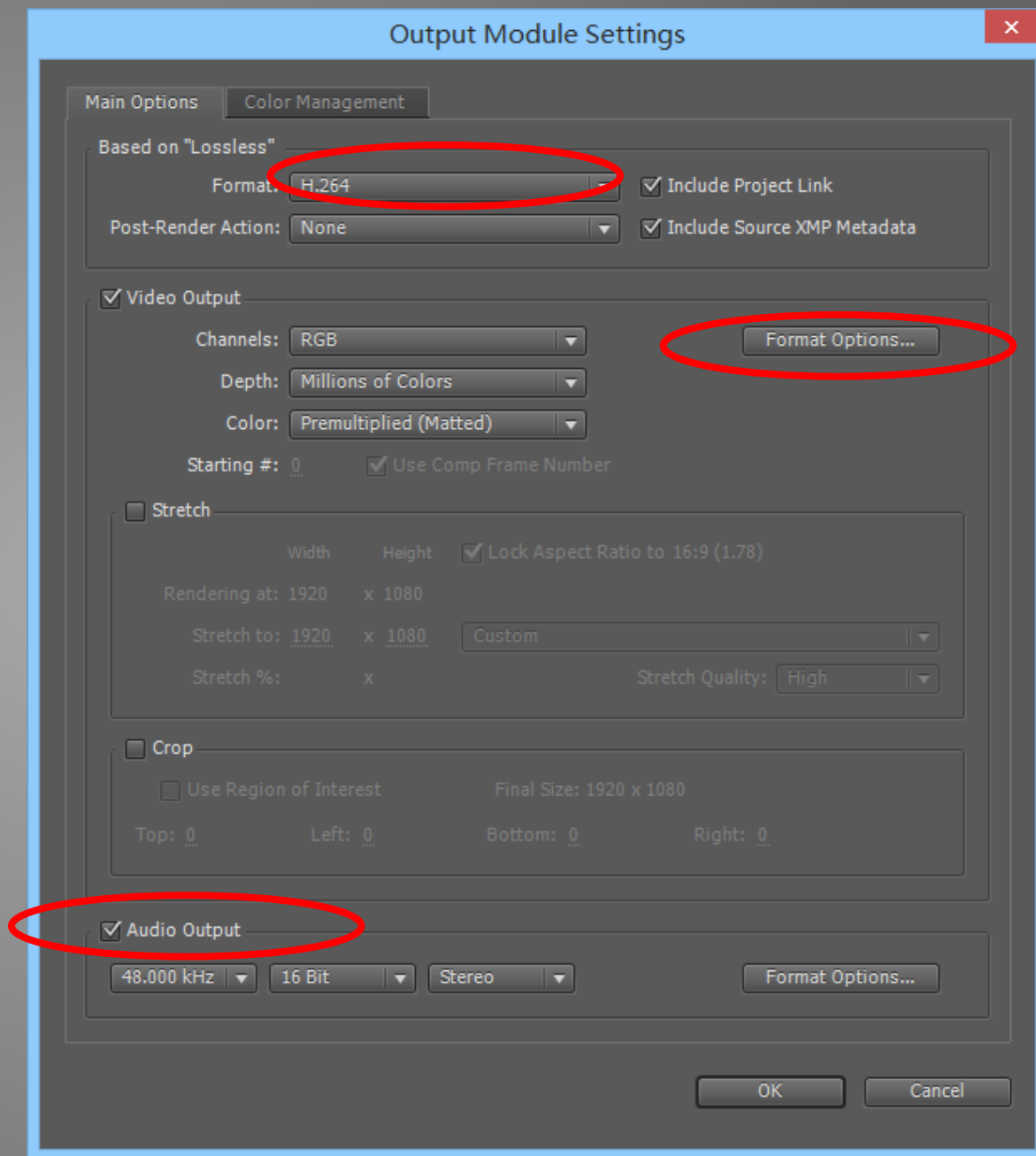
渲染输出 (Render)

The screenshot displays the 'Render Queue' window of a software application. The window title bar includes tabs for 'BG', 'sequence', 'time_remap', 'First Comp', and 'Render Queue'. Below the title bar, there is a 'Current Render' section with an 'Elapsed:' label. A table lists the render queue items:

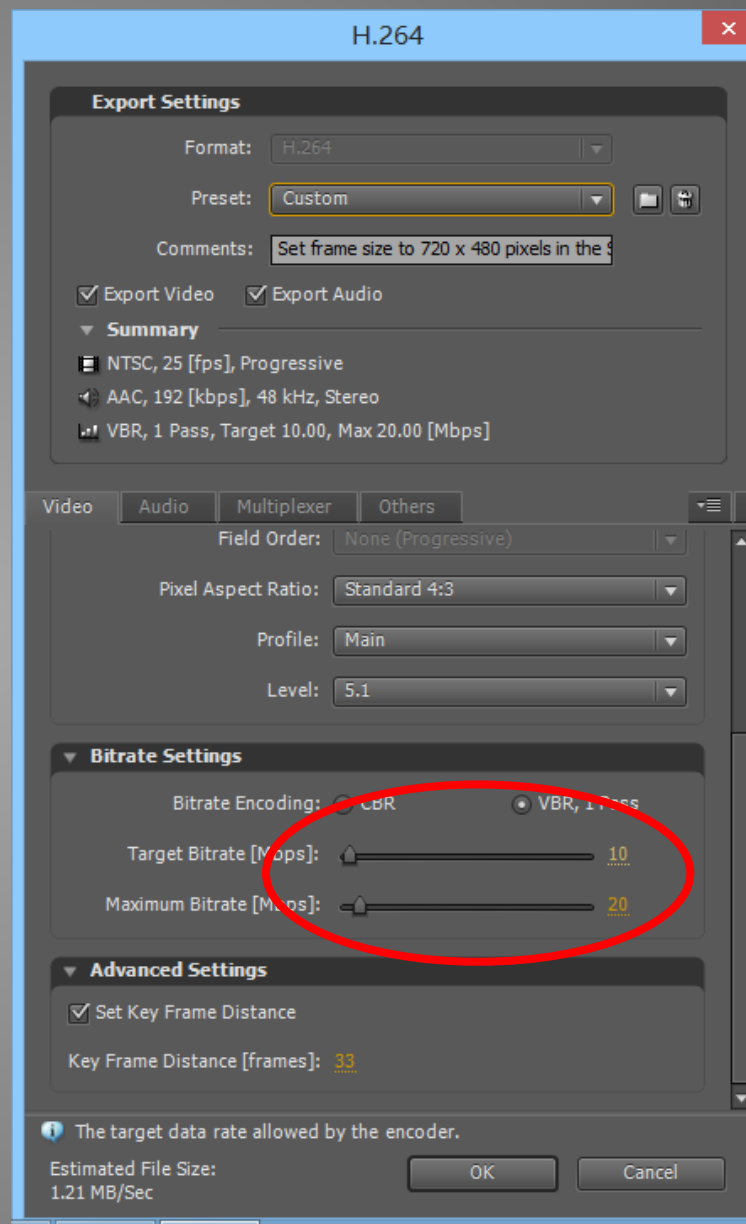
Render	#	Comp Name	Status	Started	Render Time
<input checked="" type="checkbox"/>	1	First Comp	Queued	-	-

Below the table, the 'Render Settings' for the selected item are shown. The 'Output Module' is set to 'Lossless', which is circled in red. Other settings include 'Log: Errors Only' and 'Output To: First Comp.avi'.

渲染输出 (Render)



渲染输出 (Render)



优秀教程

- Videocopilot – Andrew Kramer

THE END