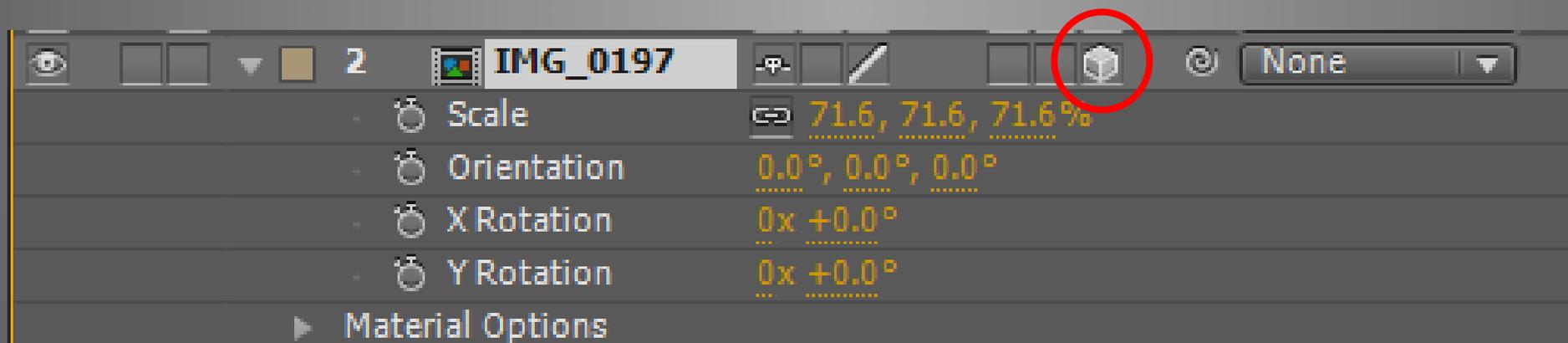


摄像机 灯光 空物体

BrieflyX

图层的3D属性

- 3D开关
- 属性中多出Z轴坐标以及材料选项



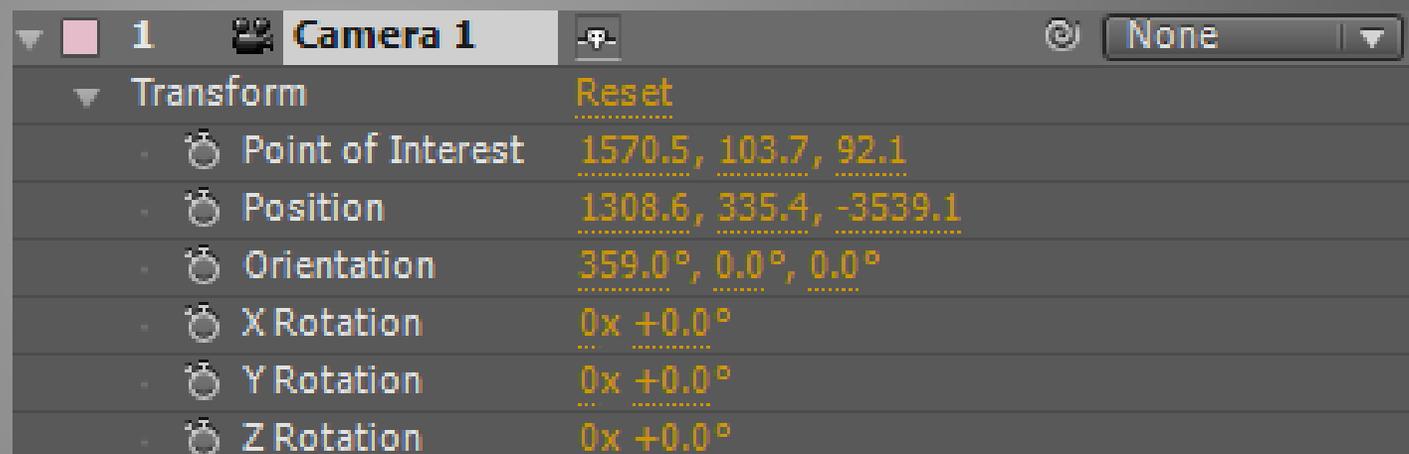
Camera 摄像机

- 新建摄像机层
- 摄像机只能影响3D图层

摄像机变换

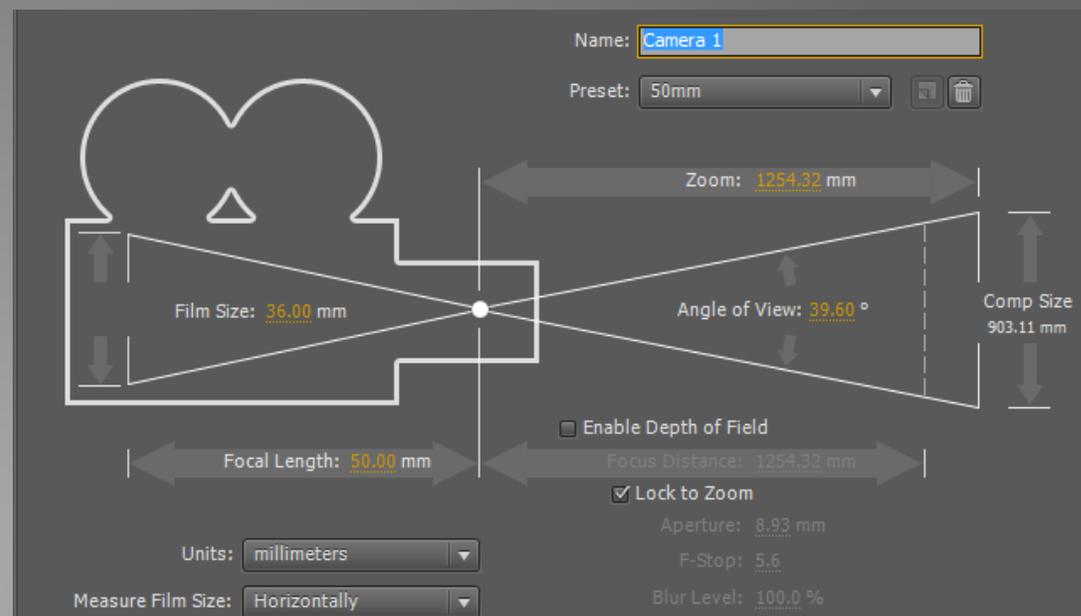
- 兴趣点：对准的位置
- 位置：自身的位置
- 定向

- 调整数值不直观
- 使用摄像机工具 C



摄像机属性

- 各种真实摄像机的参数
- Depth of Field 景深
- Focus Distance 焦距
- Aperture 光圈
- Blur Level 模糊级别



▼	1	Camera 1	-F-
▶	Transform	Reset	
▼	Camera Options		
•	Zoom	3555.6 pixels (39.6° H)	
•	Depth of Field	Off	
•	Focus Distance	3555.6 pixels	
•	Aperture	25.3 pixels	
•	Blur Level	100%	

摄像机属性

- 景深：在摄影机镜头或其他成像器前沿能够取得清晰图像的成像所测定的被摄物体前后距离范围
- 光圈越大，景深越浅；光圈越小，景深越深
- 镜头焦距越长，景深越浅，反之景深越深
- 主体越近，景深越浅；主体越远，景深越深

摄像机控制

- 在兴趣点以及位置上添加关键帧
- 使用摄像机工具控制
- 使用Null Object控制

- 分别控制X Y Z轴： Separate XYZ Position 预置
- 第三方插件Sure Target

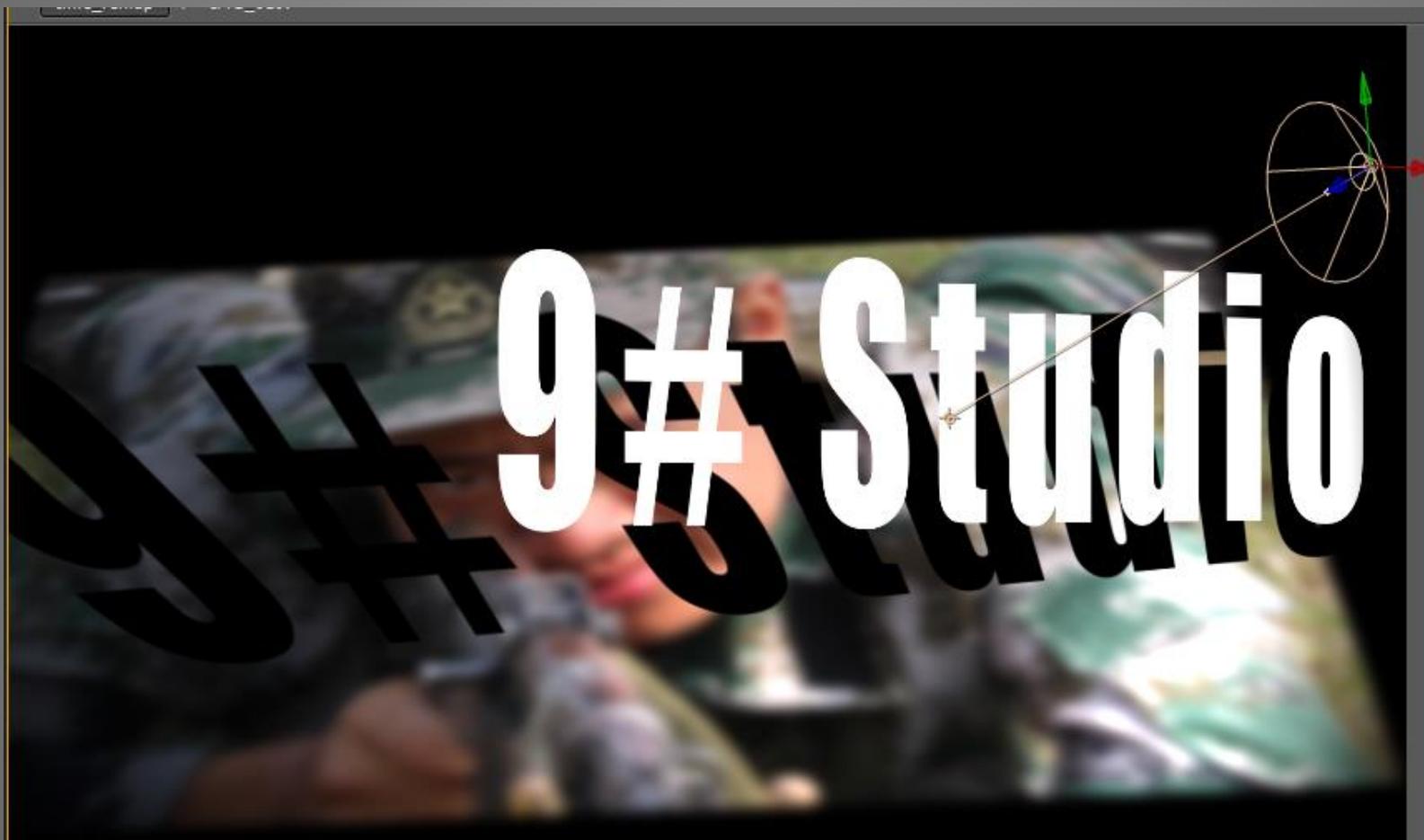
Light 灯光

- 只对3D层有效
- 类型
 - Spot 光斑
 - Point 点
 - Parallel 平行
 - Ambient 环境

Light 灯光

- 阴影出现的条件
- Light层的Casts Shadows打开
- 被照射层的Casts Shadows打开
- 被投射层的Accepts Shadows打开

Light 灯光



注意

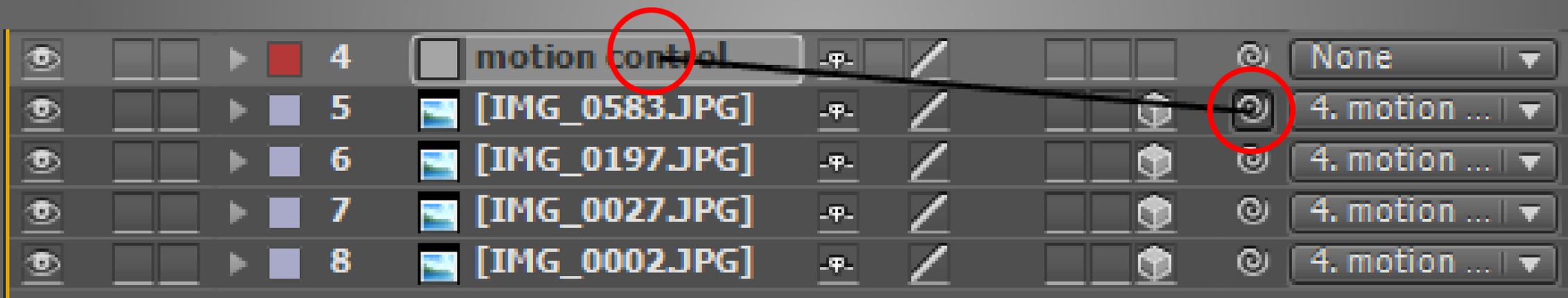
- 摄像机与灯光的调整非常麻烦，特别是使用参数时
- 过多的3D效果将导致渲染变慢！
- 将3D或摄像机效果最小化，放在一个合成中

Null Object 空物体

- 没有实体，只有属性
- 常作为父层控制运动变换

父层设置方法

- 在后面的下拉框选择
- 或按住前面的按钮拖动



Null Object 空物体

- 用于模板中对图片的控制
- 控制多个相同的运动模式

DEMO

- 图片展示
- 技巧：一定程度的缩放、旋转或位移
- 适当的抖动灯光
- 校色

- 按顺序排列图片
- 选中所有图片层 右键 -> Keyframe Assistant -> Sequence Layers

Sequence Layers

- 首先确定每个层的持续时间
- 按住Ctrl键复选层决定顺序

THE END