《Animals and Nature》项目文档

素材来源：

1.https://www.bilibili.com/bangumi/play/ss38473

《追踪海洋巨兽》

2.https://www.bilibili.com/bangumi/play/ss20302/?from=search&seid=17142935124695578928

《地球脉动》

3.https://www.bilibili.com/bangumi/play/ss20387/?from=search&seid=10442243238925739144

《生命》

4.https://www.bilibili.com/bangumi/play/ss20386?from=search&seid=14198158012924145992

《生命的故事》

5.https://v.youku.com/v\_show/id\_XNTAyMjE1OTczMg==.html?spm=a2h0c.8166622.PhoneSokuThreeProgram\_1.dposter\_9&s=feebeab1dd274ae8bc9f

《狂野地球》

制作过程：

1.片头按键效果：选中矩形框，制作两个矩形图层，在加一个文字图层，打开三个图层的三维模块。新建一个摄像机与一个空对象做为摄像机父级，将摄像机与之关联，并打开三维模块。在空对像中变换对三个图层进行三位调整。在两个矩形图层中，选者几何选项中的凸出深度，调整合适突出深度。用钢笔画出箭头。在不同地方设置关键帧，调节小矩形图层的突出深度以及位置的位置，以及箭头的位置。

2.利用Ae制作老胶片式倒计时片头并添加音效。

3.VR光线：将素材拖入Pr软件，新建文字图层，写上标题Animals and Nature和Let's go，调整文字的大小和字形，并调整该文字图层使其位于中心点。在图层效果选项里选中视频过渡，并在沉浸式视频选项中选择VR光线。调整剪切点以及对应的参数，使标题在出现的时候，光点和背景同时出现和消失。

4.分屏+降低透明度+交叉溶解：将截取出的素材放入Pr软件，新建多个图层并降低一部分图层的透明度。调整不同图层的相对位置后，选中视频的编辑轨道，并在效果中选中视频过渡，添加交叉溶解特效。调整对应参数使素材中的动物形成淡出效果。

5.匹配性剪辑：选取素材中不同的猎豹在不同的场景做出的同一个奔跑的动作，使用Pr软件拼接到一起，以达到视觉连贯的效果

6.淡入与淡出：将所需要的多段素材拉入Pr视频，将两段对应素材分别设置出点与入点，然后将设置入点与出点的视频素材片段拖动时间轴处生成创建序列。随后，选中视频素材并打开效果控件窗口，找到效果控件窗口中的不透明度设置，在一段素材淡出的开始位置与一段素材淡入的结束位置，选中不透明度效果并设置一个关键帧，并在合适的位置将不透明度的参数设置为0。最后选中所有不透明度的关键帧，并执行贝塞尔曲线的命令，令其淡入淡出更加柔和。在素材的合适位置利用该淡入淡出操作展示不同动物的运动姿态。

7.降低透明度，重叠视频：将合适的动物素材与夕阳背景素材放入Pr，后将他们在时间轨道上重合，并在效果面板中调整合适的不透明度，使动物画面和背景的夕阳画面同时出现，但令动物的画面较淡。

8.轴线跳剪：拖入大象戏水的素材后，在音频轨道上的合适位置按住M键设置标记点，并将素材在合适位置丢弃一部分帧，以创建出画面由离大象较远的位置一下跳到了近一些的位置的效果，并突出泥石落水的效果

9．滑动转场：将大象素材及企鹅出水素材拖入Pr，并将企鹅出水素材放在大象素材之上。将企鹅出水素材头部的一段与大象素材尾部的一段在时间轴上调整至相同。随后在企鹅出水素材上应用一个偏移效果与方向模糊效果，并在帧头与帧尾设置运动关键帧，同时也为模糊长度设置运动关键帧。后续合适的素材也使用这种方法进行操作。

10.梯形线转场：将素材放入万兴喵影，为素材设置关键帧，并使用其自带的梯形线切割的转场效果

11.眼睛瞳孔转场：将昆虫与猩猩的素材放入Pr，用钢笔工具将猩猩眼睛边缘勾画并创建蒙版，将蒙版反转并设置合适的蒙版羽化数值。随后为猩猩与昆虫的素材均设置缩放，并创建缩放关键帧。后续合适的素材也使用这种方法进行操作。

12.背景模糊效果：在PR中，给合适的素材添加高斯模糊效果，并根据不同素材所要的效果调整背景的模糊度数值，最后勾选重复边缘像素的功能。后续合适的素材也使用这种方法进行操作。

13.交叉缩放转场：将雪山与鹰飞素材放入PR同一剪辑序列中，在效果窗口中选中交叉缩放，并将交叉缩放的起点设置在雪山素材最后，终点设置在鹰飞素材开始，并渲染。后续合适的素材也使用这种方法进行操作。

14.总剪辑：将每一段编辑好的素材放入软件万兴喵影，在音轨处加入背景音乐，并就该背景音乐编排素材的相对位置，并在合适的素材位置添加胶卷播放效果，最后渲染导出成品。