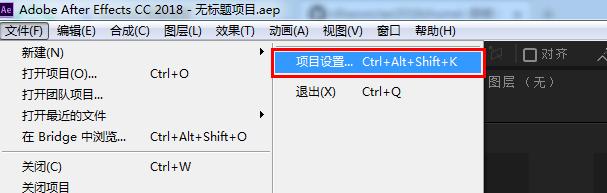
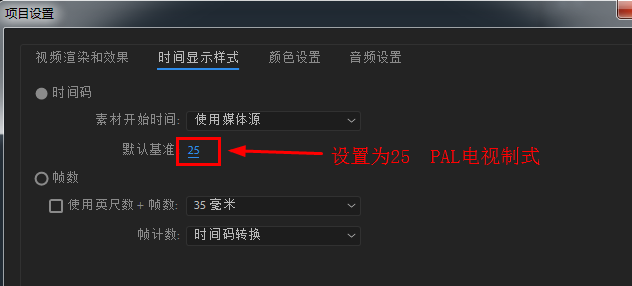
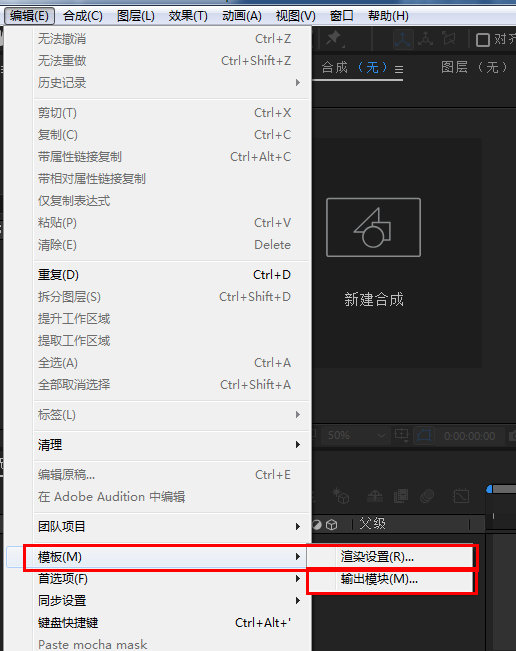
AE

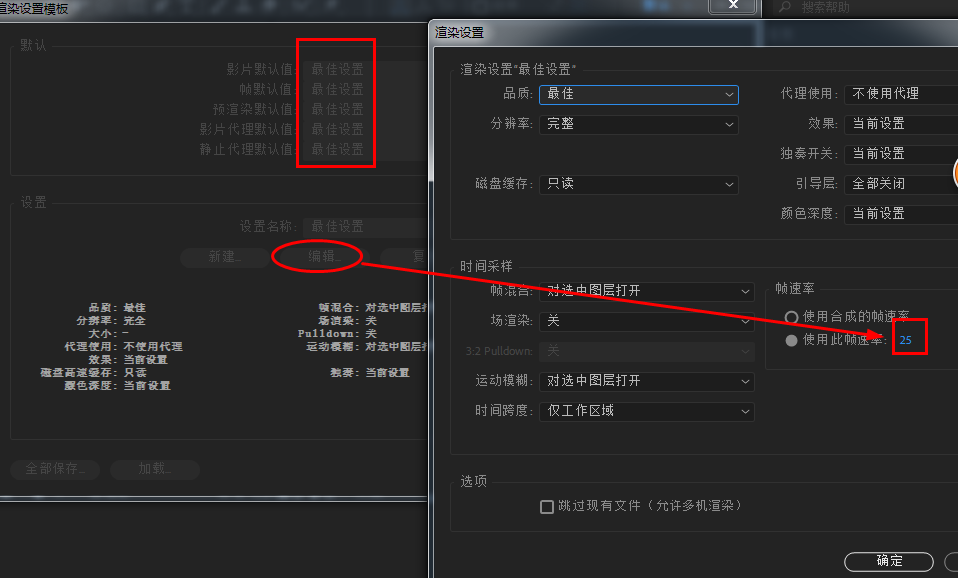
项目一 AE初始化设置和项目的一般制作流程

1. 对ae进行初始化设置









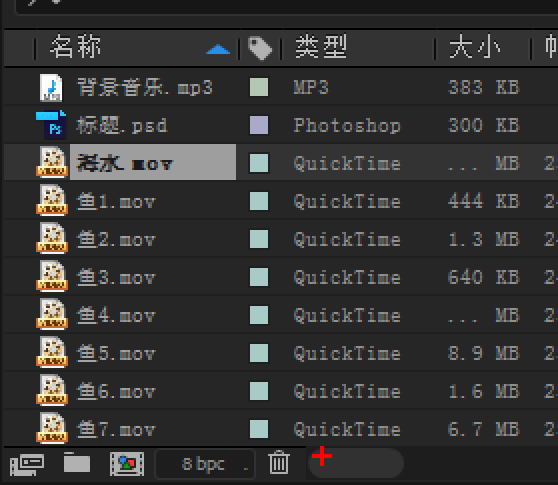
至此初始化设置完成

主要设置了 文件——>项目设置 帧率 25

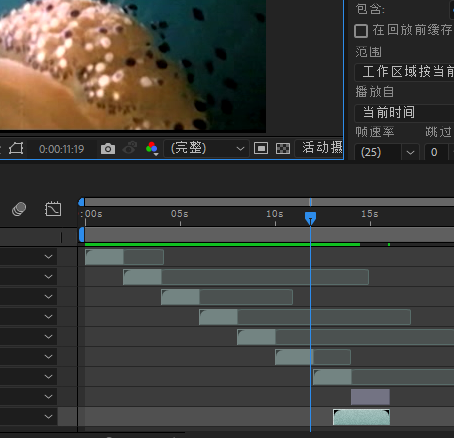
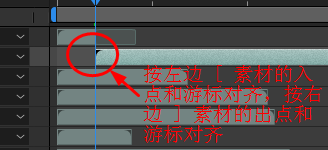
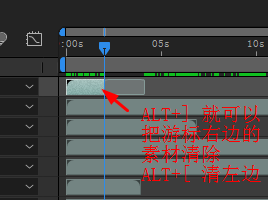
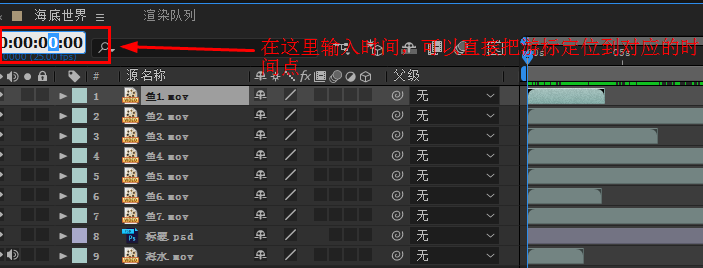
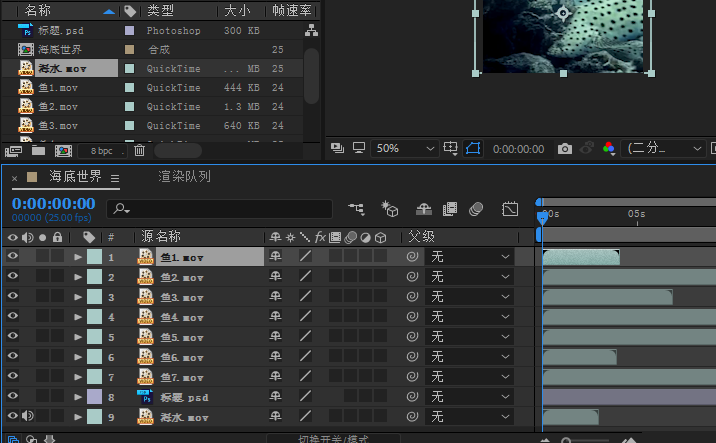
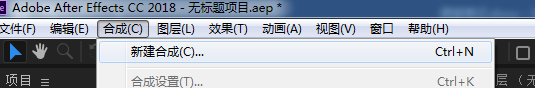
编辑——>模板——>渲染设置 最佳设置 设置帧率 25

1. 导入素材

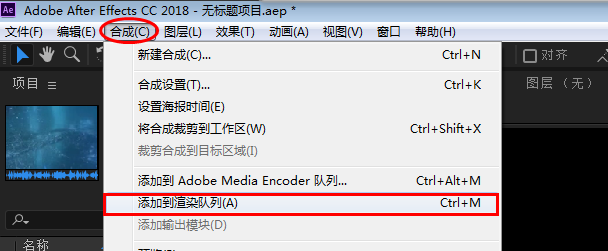
《海底世界》帮助大家熟悉一下有些快捷键 还有时间线上的素材调整 输出

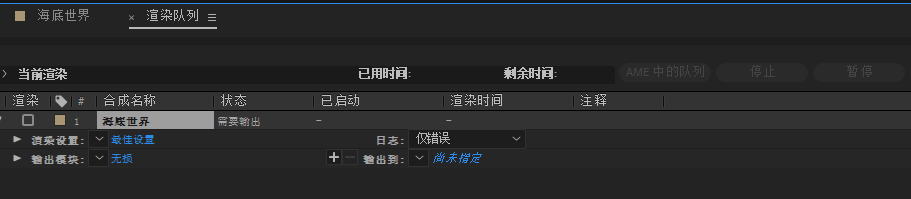


1. 新建合成

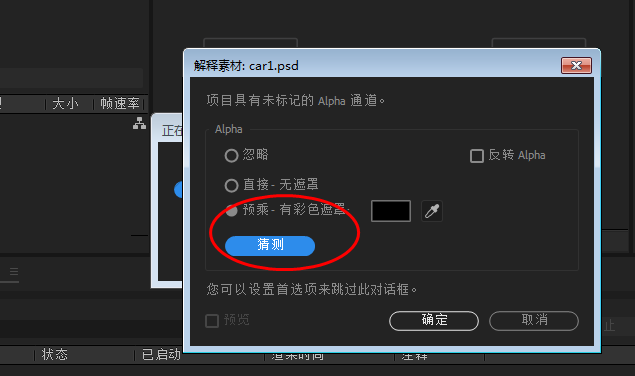
在ae里面合成就相当于edius里面的序列，是最小的编辑单元，我们所有的操作都是在合成里面完成的

1. 添加到渲染队列进行输出

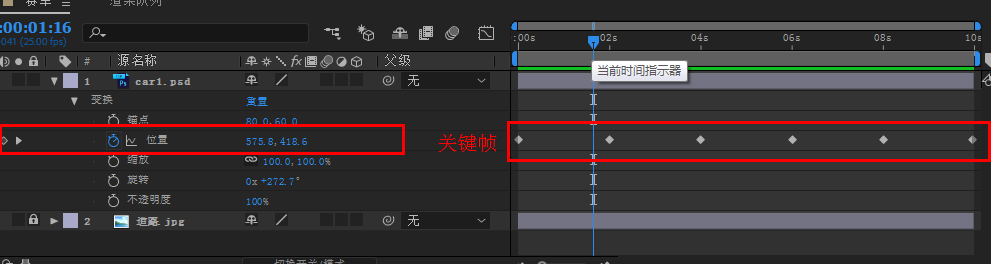




项目2 简单关键帧动画的制作



抠图



关键帧 / 关键点