



模块 2

素材的管理与应用

知识目标

- 掌握AI生成静态素材、动态素材和音频素材的基本原理与主流工具的操作逻辑。
- 理解After Effects中导入序列文件、Premiere项目、带图层文件等不同格式素材的方法与选项含义。
- 熟悉素材管理的基本方法以及素材解释的关键参数。
- 了解合成的概念，掌握新建合成、嵌套合成及渲染输出的基本流程与参数设置。

能力目标

- 能够使用即梦AI、可灵AI等工具独立生成符合创作需求的图像、视频及音频素材。
- 能够熟练将AI生成的素材导入After Effects，并根据项目需求进行合理的素材管理与解释。
- 能够基于单个或多个素材快速创建合成，并灵活运用各种命令调整素材适配画面。
- 能够完成合成的渲染输出设置，并根据不同发布平台调整输出参数。

素质目标

- 培养素材管理的条理性与规范化意识，提升复杂项目的组织能力。
- 增强对AI生成素材版权与使用规范的敏感度，养成合规使用素材的习惯。
- 激发跨工具协作的思维，能够灵活整合AI生成工具与专业视频后期制作软件完成创作任务。
- 养成在输出前检查参数设置、确保输出质量的良好习惯。



2.1 AI素材生成






AI素材的生成为视频特效提供了更丰富的创作来源，创作者可以使用AI技术生成各种素材，包括静态、动态、音频等。本节将对此进行介绍。

2.1.1 静态素材

静态素材是视频特效中不可或缺的组成部分，通过动态化处理、创意合成或辅助特效制作，能够有效增强视频的视觉表现力，并强化叙事效果。创作者可以借助即梦AI、可灵AI等国产AI创作平台生成静态素材。当前主流的静态素材生成方式主要分为文生图和图生图两种，下面将对此进行介绍。

1. 文生图

文生图是指基于文本描述（即“提示词”）生成新图像的技术。下面以即梦AI当前版本为具体操作界面，可能随软件更新而略有变化，请以实际版本为准。选择“图片生成”选项卡，在“提示词”对话框中输入提示词“**国潮插画风格，重明鸟插画**”（重明鸟，中国古代神话中的神鸟，象征吉祥），在对话框下方的设置区域设置创作类型、选择模型、图像比例、分辨率及尺寸等参数，如图2-1所示。

此时，可以单击“发送”按钮即可开始生成，也可以单击对话框右下角的“DeepSeek”按钮，使用DeepSeek优化提示词，如图2-2所示。选择合适的提示词，单击下方的“生成图片”按钮生成图片，如图2-3所示。也可以单击“使用提示词”按钮，将提示词添加至对话框中进行修改后，然单击“发送”按钮等待生成。

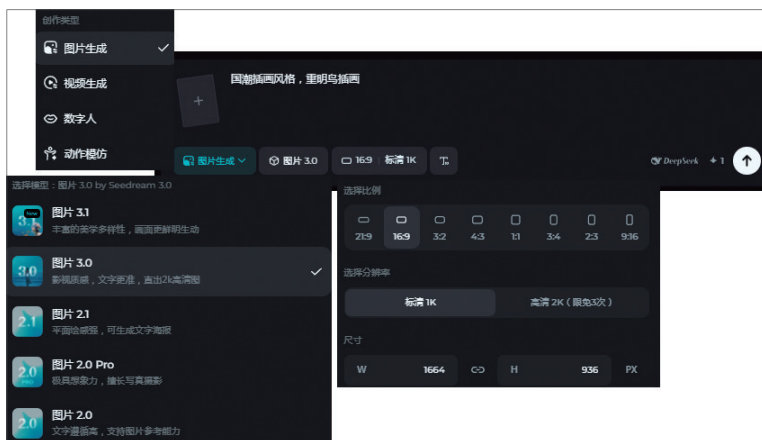



图 2-1 文生图选项设置



图 2-2 使用 DeepSeek 优化提示词



图 2-3 生成图片

若对生成的效果不满意，可以单击“再次生成”按钮  重新生成。满意的话，单击图片将其打开，单击右侧“编辑”区域中的按钮可以对当前打开图像进行编辑，包括超清、细节修复、扩图、消除笔等功能，如图2-4所示。

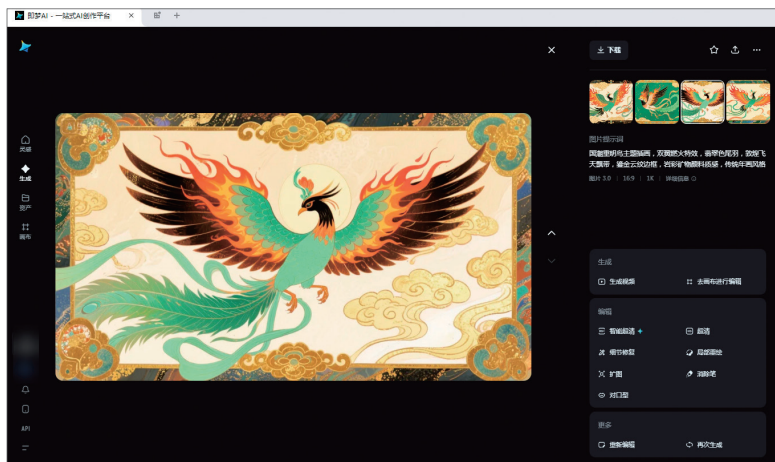


图 2-4 编辑图像

单击“去画布进行编辑”按钮，将打开画布进行更细微的设置，如图2-5所示。

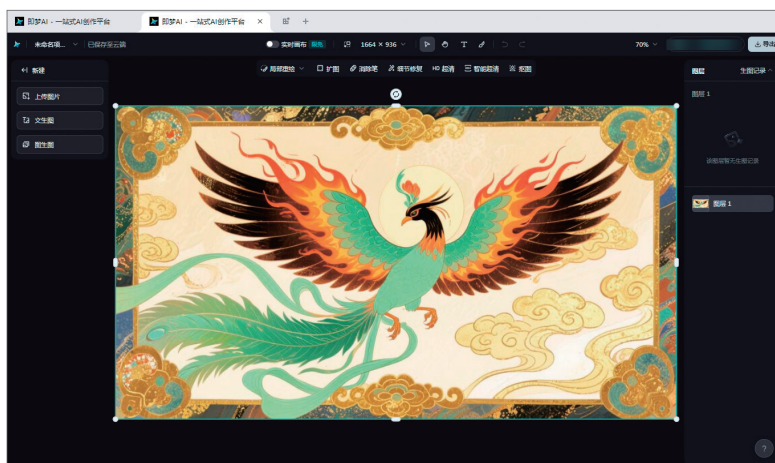



图 2-5 去画布进行编辑

2. 图生图

图生图是指以一张或多张现有图像为基础，结合文本提示词或其他参数（如风格迁移、局部修改、内容扩展等）生成新图像的技术。以即梦AI为例，单击“提示词”对话框中的“添



加”按钮, 打开“打开”对话框, 选择要参考的图像, 然后单击“打开”按钮, 打开“参考图”对话框设置参数, 如图2-6所示。完成后单击“保存”按钮, 在对话框中输入图像的场景及要求, 如“重明鸟主题插画, 双翼燃火特效, 翡翠色尾羽, 敦煌飞天飘带, 鎏金云纹边框, 岩彩矿物颜料质感, 传统年画风格”, 单击“发送”按钮等待生成即可, 如图2-7所示。

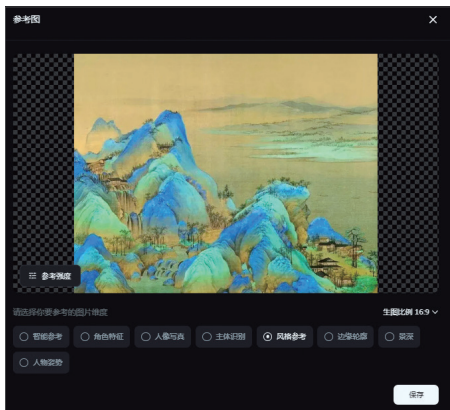



图 2-6 设置参考图参数



图 2-7 生成图片

即梦AI支持添加多个参考图, 可多次单击“添加”按钮, 打开相关参考图像, 如图2-8所示。完成后单击“保存”按钮, 然后, 单击“发送”按钮等待生成即可, 如图2-9所示。

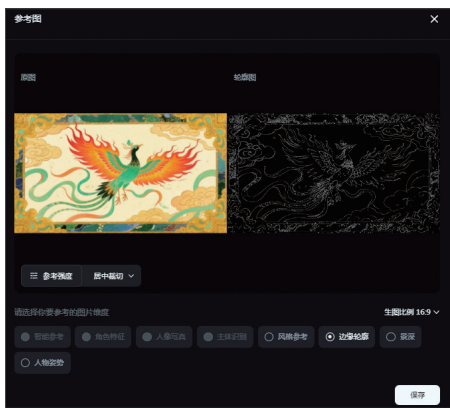


图 2-8 设置参考图参数



图 2-9 生成图片

2.1.2 动态素材

动态素材是视频特效中的核心元素, 既能营造视觉动感、强化叙事节奏, 又能赋予视频真实感和生命力。创作者可以通过智谱清影、可灵AI、即梦AI、Vidu等AI创作平台生成动态素材, 不同平台功能各有侧重, 可根据需要进行选择。

1. 文生视频

大部分视频类AI创作平台都提供文生视频的功能, 以即梦AI为例, 在“提示词”对话框中输入文本描述, 在下方的设置区域设置创作类型为视频生成, 并设置生成比例、视频时长、分辨率等参数后, 单击“发送”按钮等待生成即可, 如图2-10所示。

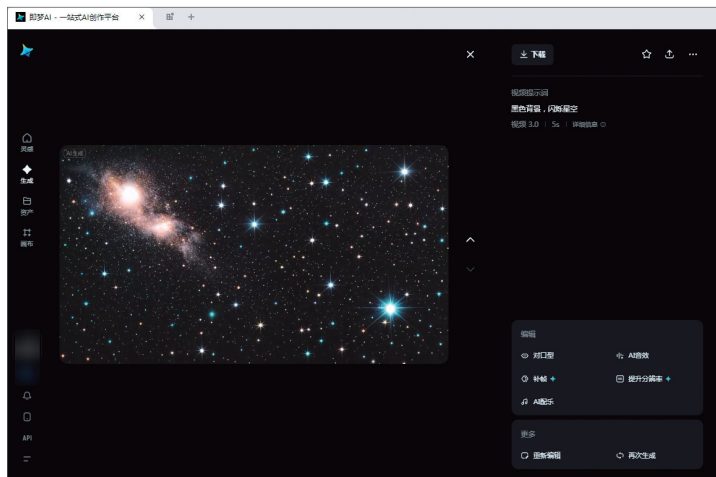


图 2-10 文生视频

2. 图生视频

图生视频包括首尾帧（根据首帧和尾帧图像生成中间过渡视频）和多图参考两种形式，首尾帧可以根据首帧和尾帧图像生成视频，多图参考可以通过多张图片生成视频。以多图参考为例，打开可灵AI，选择“视频生成”选项卡，选择“图生视频”中的“多图参考”选项，可添加1~4张图，并添加创意描述，设置时长、比例等属性，如图2-11所示。

完成后单击“立即生成”按钮，等待生成即可，如图2-12所示。

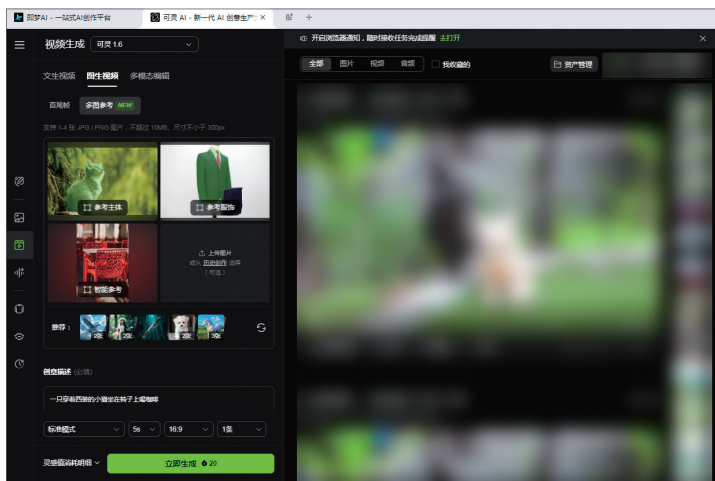


图 2-11 设置图生视频参数

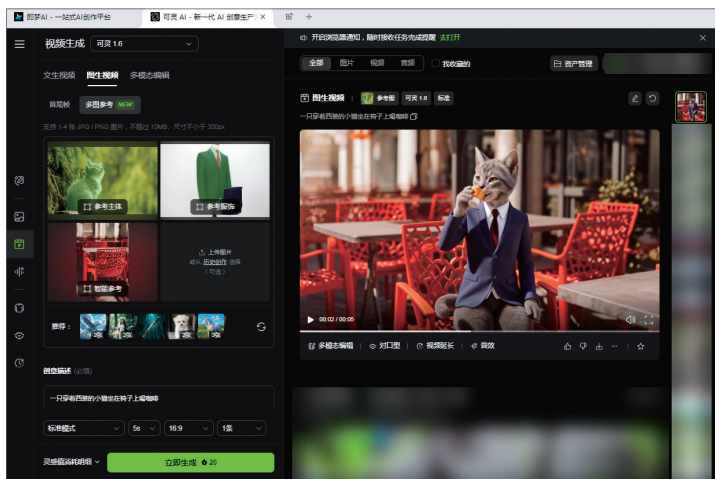


图 2-12 生成视频



3. 多模态编辑

多模态编辑是指融合文本、视频和图像多种信息模态等生成视频。打开可灵AI，选择“视频生成”选项卡中的“多模态编辑”，选择“替换元素”，上传视频和图片，创建选区，在“创意描述”中输入描述性的内容，如图2-13所示。

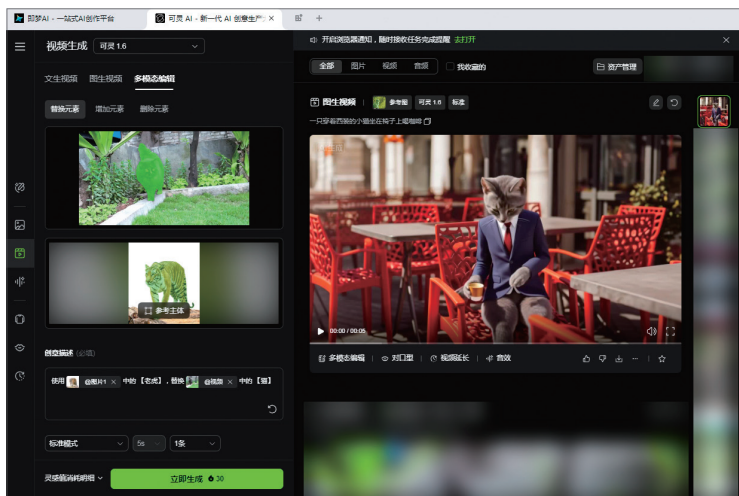


图 2-13 设置多模态编辑参数

完成后单击“立即生成”按钮，等待生成即可，如图2-14所示。

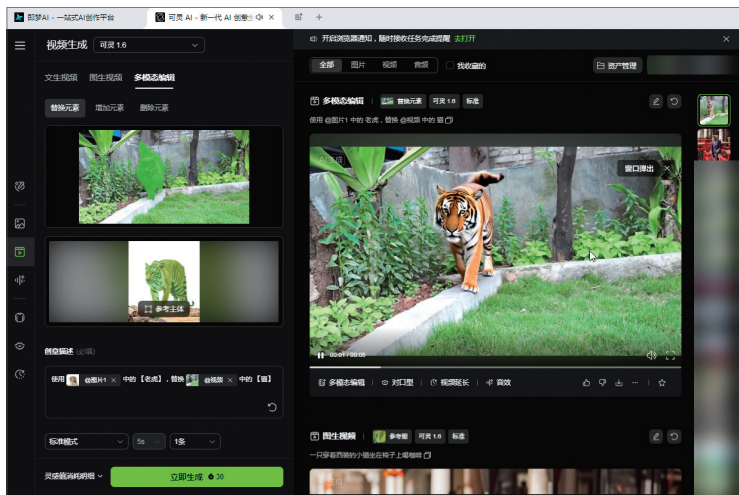


图 2-14 生成视频

2.1.3 音频素材

音频素材能够强化视觉特效的感官冲击力，进一步提升视频场景的真实感与观众的沉浸式体验感。创作者可以使用AI工具生成丰富的音频素材，包括适配场景的背景音乐、具有创意性的音效以及多种音色和语种的配音或旁白等，从而满足多样化创作需求。下面以音效生成为例。



打开可灵AI，选择“音效生成”选项卡，从中可以选择文生音效和视频生音效两种类型，选择文生音效，在对话框中输入创意描述性内容，如“窗外蝉鸣”，在下方设置区域设置时长，单击“立即生成”按钮生成即可，如图2-15所示。

生成后，单击音频中的“播放”按钮开始试听，若满意，下载保存即可。



图 2-15 可灵文生音效

2.2 导入素材

除了使用内置的矢量图形功能创建动态效果外，After Effects还支持导入外部素材丰富视频的内容，包括动态视频、静帧图像、静帧图像序列、音频文件、Photoshop分层文件、Illustrator文件、After Effects项目中的其他合成、Premiere项目文件等。下面将对导入素材的方式进行介绍。

1. 导入单个或多个素材

执行“文件”→“导入”→“文件”命令，或按Ctrl+I组合键，打开“导入文件”对话框，从中选择需要导入的文件即可，如图2-16所示。用户也可以执行“文件”→“导入”→“多个文件”命令或按Ctrl+Alt+I组合键，打开“导入多个文件”对话框，如图2-17所示。从中选择素材，单击“导入”按钮将其导入后，软件将再次打开“导入多个文件”对话框继续导入操作，完成后单击“完成”按钮即可。

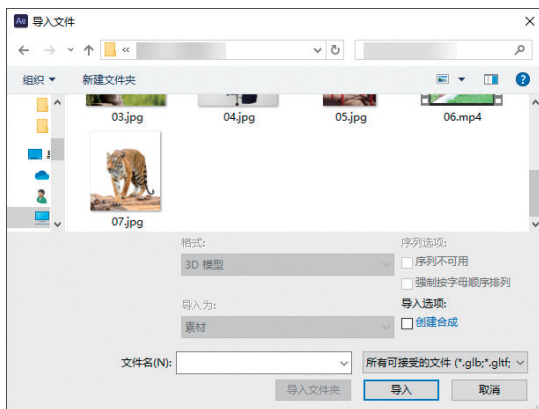


图 2-16 “导入文件”对话框

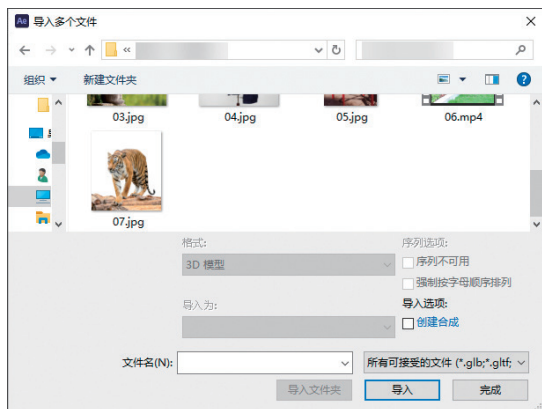


图 2-17 “导入多个文件”对话框



除了菜单栏命令，还可以使用以下方式导入素材。

- 在“项目”面板中的素材列表空白处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“导入”→“文件”命令。
- 在“项目”面板中的素材列表空白处双击鼠标，打开“导入文件”对话框。
- 选择素材文件或文件夹，直接拖至“项目”面板。
- 执行“文件”→“在Bridge中浏览”命令，运行Adobe Bridge并浏览素材，双击需要的素材即可将其导入After Effects的“项目”面板。计算机需要安装Adobe Bridge才能使用该功能。

2. 导入序列文件

如果导入的素材为一个序列文件，需要在“导入文件”对话框中选择序列选项，这样可以以序列的方式导入素材，最后单击“导入”按钮即可完成导入操作。

如果只需要导入序列文件的一部分，可以在选择序列选项后，框选需要导入的素材，然后单击“导入”按钮。

3. 导入Premiere项目文件

After Effects支持导入Premiere项目文件并自动创建合成，原项目中的各类素材会以层的形式在合成中呈现。

执行“文件”→“导入”→“导入Adobe Premiere Pro项目”命令，打开“导入Adobe Premiere Pro项目”对话框，从中选择Premiere项目文件，如图2-18所示。单击“打开”按钮，打开“Premiere Pro导入器”对话框，从中选择“所有序列”，如图2-19所示，然后单击“确定”按钮即可将其导入After Effects。

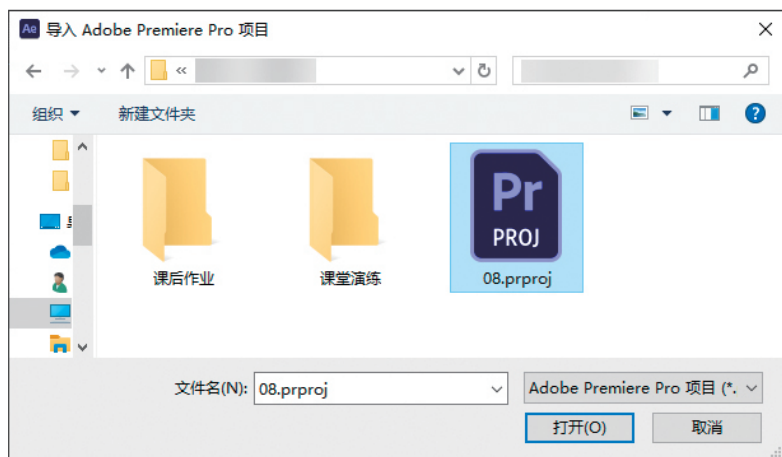


图 2-18 “导入 Adobe Premiere Pro 项目”对话框



图 2-19 “Premiere Pro 导入器”对话框

4. 导入带有图层的素材

在导入PSD、AI等带有图层的文件时，After Effects支持保留文件中的所有信息，包括层的信息、Alpha通道、调整图层、蒙版层等。用户可以选择以“素材”或“合成”的方式导入，



如图2-20和图2-21所示。



图 2-20 以“素材”的方式导入

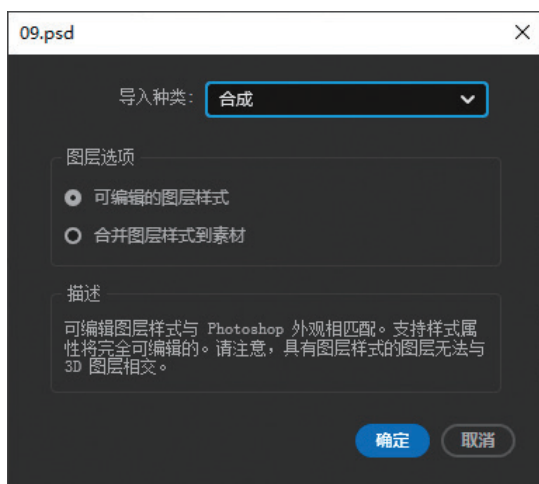


图 2-21 以“合成”的方式导入

如果以“素材”方式导入素材，用户可以选择“合并的图层”的方式，将原始文件的所有图层合并后一起导入，也可以选择“选择图层”的方式，将某些图层作为素材进行导入。选择单个图层作为素材导入时，可以设置导入的素材尺寸。

当以“合成”方式导入素材时，After Effects会将整个素材作为一个合成。在合成里面，原始素材的图层信息可以得到最大限度的保留，用户可以在这些原有图层的基础上再制作一些特效和动画。

2.3 管理素材

导入大量素材后，需要对他们进行管理和解释，确保后续工作有序开展。下面将对此进行介绍。

2.3.1 管理素材

After Effects中导入的外部素材（如视频、音频、图片等）通常以链接形式存储在“项目”面板中，为了便于管理，可以根据其类型和使用顺序对导入的素材进行一系列的管理操作，例如：排序素材、归纳素材和搜索素材。这样不仅可以快速查找素材，还能使其他制作人员明白素材的用途，在团队制作中具有重要的作用。

1. 排序素材

在“项目”面板中，素材默认按“名称”“类型”“大小”和“文件路径”等属性显示。如果用户需要调整素材的排列方式，可在素材的属性标签上单击，即可按照该属性进行升序排列。图2-22和图2-23所示分别为按名称和文件大小排序的效果。

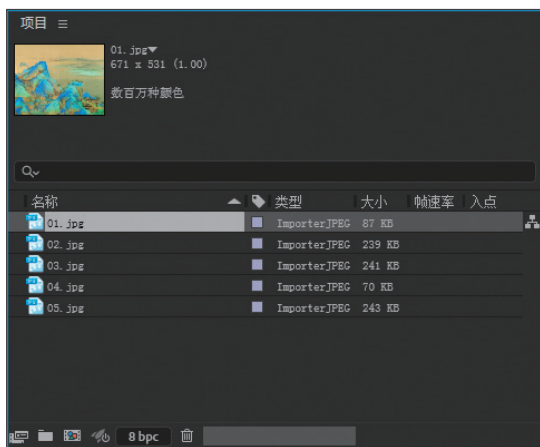


图 2-22 按名称排序素材

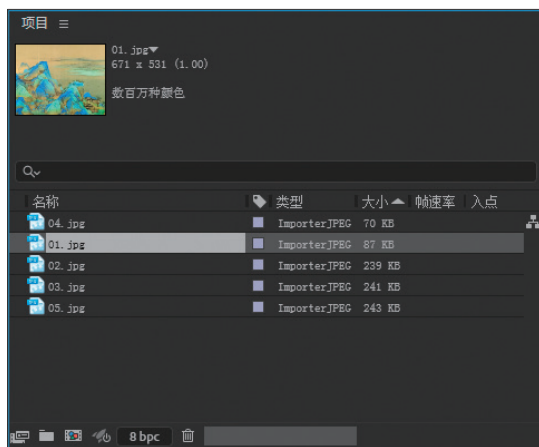



图 2-23 按大小排序素材

2. 归纳素材

归纳素材是指通过创建文件夹，将不同类型的素材分别放置在相应文件夹中，从而实现按类型分类管理的方法。

执行“文件”→“新建”→“新建文件夹”命令，或单击“项目”面板底部的“新建文件夹”按钮,即可创建文件夹，如图2-24所示。此时，文件夹的重命名状态，直接输入文件夹名称，并将素材拖入文件夹中即可，如图2-25所示。

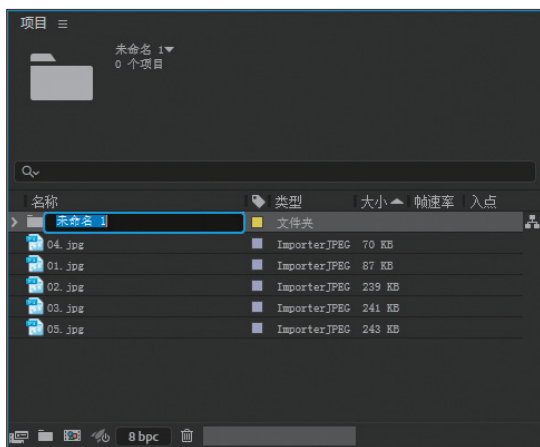


图 2-24 新建文件夹

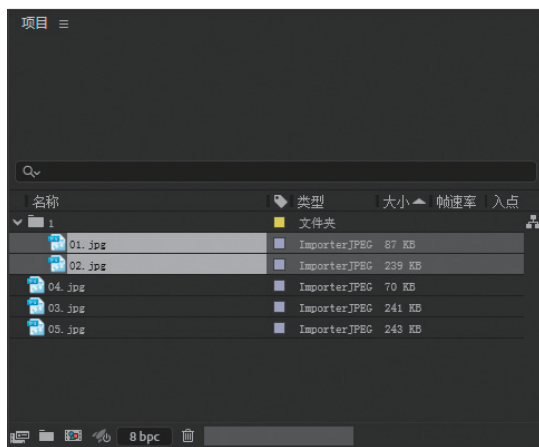


图 2-25 将素材添加至文件夹

3. 搜索素材

若素材非常多，快速找到需要的素材只要在搜索框中输入相应的关键字即可，符合该关键字的素材或文件夹就会显示出来，其他素材将会自动隐藏。

2.3.2 解释素材

导入素材时，系统会默认根据源文件的帧速率和场序待属性自动解释每个素材项目。当自动解释不符合素材实际特性，或用户需要以特定方式使用素材时，需要通过设置解释规则来满



足这些特殊需求的素材。


在“项目”面板中选择某个素材，依次执行“文件”→“解释素材”→“主要”命令，或直接单击“项目”面板底部的“解释素材”按钮, 打开“解释素材”对话框，如图2-26所示。利用该对话框可以对素材的Alpha通道、帧速率、开始时间码、场和Pulldown等重新进行解释。



图 2-26 “解释素材”对话框

1. 设置Alpha通道

如果素材带有Alpha通道，系统将会打开该对话框并自动识别Alpha通道。在“Alpha”选项组中主要包括以下选项。

- **忽略**：完全不使用Alpha通道。素材中的透明区域将被填充为黑色，画面不再有透明部分。
- **直接-无遮罩**：假设素材的RGB颜色是“纯净”的，透明度仅由Alpha通道单独控制。
- **预乘-有彩色遮罩**：素材的RGB颜色已经与某种背景色混合过，需要用吸管工具单击画面中原本的背景色，告诉软件“这是预乘的颜色”，以便正确还原透明边缘。
- **反转Alpha**：将透明和不透明区域对调，即原来透明的地方变实，原来实心的地方变透明。
- **猜测**：让 After Effects 自动分析素材，尝试判断它属于“直接”还是“预乘”类型。适合不确定原始设置时使用，但结果不一定准确，需要人工核对。

2. 帧速率

帧速率决定了视频每秒播放多少张画面，它不仅影响素材播放的流畅度，还关乎系列动画关键帧的时间安排。在“帧速率”选项组中主要包括以下选项。

- **使用文件中的帧速率**：使用素材默认的帧速率进行播放。
- **匹配帧速率**：手动调整素材的帧速率。



3. 开始时间码

设置素材的开始时间码。在“开始时间码”选项组中包括“使用文件中的源时间码”和“覆盖开始时间码”两个选项。

4. 场和Pulldown



After Effects可为D1和DV视频素材自动分离场，而对于其他素材则可以选择“高场优先”“低场优先”或“关”选项来设置分离场。

5. 其他选项

- **像素长宽比**：设置像素长和宽的比例。
- **循环**：设置视频循环次数，默认情况下只播放一次。
- **更多选项**：仅在素材为Camera Raw格式时被激活。

2.3.3 代理素材

代理素材是指使用低分辨率或压缩过的素材临时替代原始高清素材进行剪辑和预览，从而加快渲染显示的速度，提高编辑效率。用户可以选择创建代理或设置代理。创建代理是自己生成一个低质量版本，在“项目”面板或“时间轴”面板中选中想要加速处理的素材或合成，然后执行“创建代理”命令。设置代理是指定一个已有的低分辨率文件作为代理，After Effects会自动把这个素材添加至“渲染队列”面板中，并预先设置好，在渲染完成后立刻把生成的低分辨率文件设为它的代理。这样，下次编辑时系统就会自动用这个轻量版来显示，可以大幅提升操作流畅度。

选中“项目”面板中的素材，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“创建代理”命令，选择“静止图像”或“影片”后，打开“将帧输出到”对话框，如图2-27所示。从中设置代理名称和输出目标后，在“渲染队列”面板中指定渲染设置后单击“渲染”按钮，“项目”面板中选中的素材名称左侧将出现代理指示器，如图2-28所示。单击代理指示器可以在原始素材和代理素材之间进行切换。

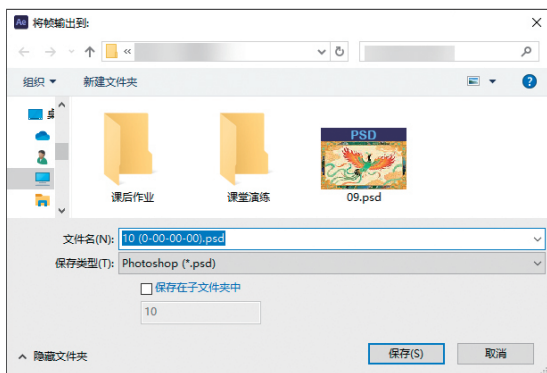


图 2-27 “将帧输出到”对话框

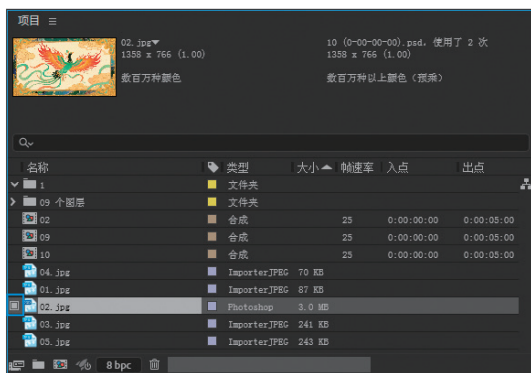


图 2-28 代理指示器效果



若已有代理文件，可选中原始素材项目后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“设置代理”→“文件”命令或按Ctrl+Alt+P组合键打开“设置代理文件”对话框，选择代理文件即可。

2.4 认识合成

合成是影片的框架，既承载着所有视觉元素的有序组合，也定义着叙事的节奏与层次。本节将对合成进行。

2.4.1 新建合成

合成是组织素材、实现动态创意与完成视觉叙事的核心载体。After Effects中既可以新建空白合成，也可以基于素材新建包含素材的合成。

1. 新建空白合成



执行“合成”→“新建合成”命令或按Ctrl+N组合键，打开“合成设置”对话框，如图2-29所示，从中设置参数后，单击“确定”按钮，即可创建空白合成。用户也可以单击“项目”面板底部的“新建合成”按钮，或在“项目”面板素材列表空白处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“新建合成”命令，打开“合成设置”对话框进行创建。



图 2-29 “合成设置”对话框

2. 基于单个素材新建合成

当“项目”面板中存在素材时，可以基于素材新建与素材参数相匹配的合成。选中“项目”面板中的素材，击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“基于所选项新建合成”命令，如图2-30所示，或直接将素材拖至“项目”面板底部的“新建合成”按钮处，或直接将素材拖至“合成”面板，即可新建合成，如图2-31所示。

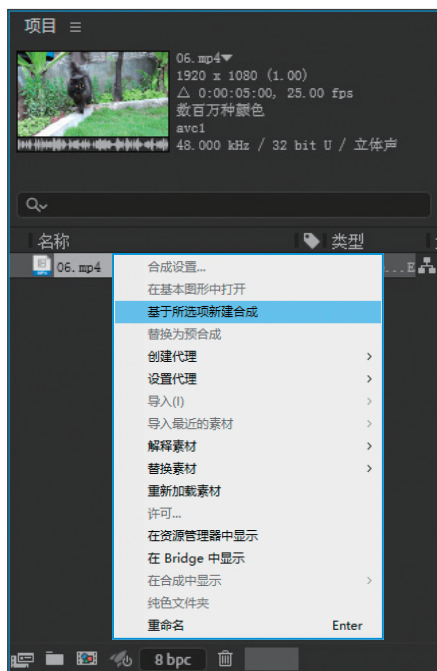


图 2-30 “基于所选项新建合成”命令

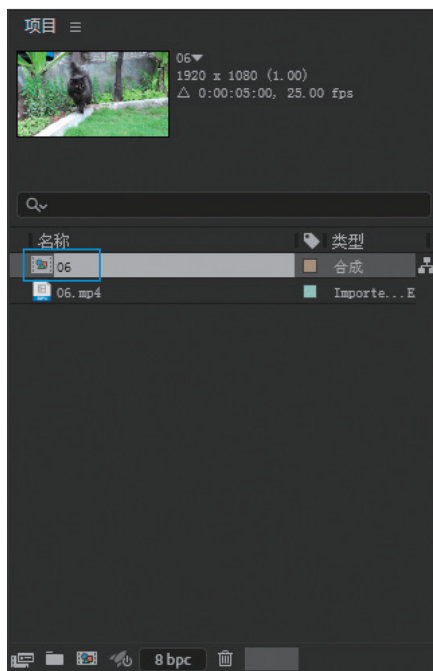



图 2-31 新建合成

3. 基于多个素材新建合成

在“项目”面板中选中多个素材，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“基于所选项新建合成”命令，或直接将素材拖至“项目”面板底部的“新建合成”按钮处，或将素材拖至“合成”面板，将打开“基于所选项新建合成”对话框，如图2-32所示。从中设置参数后，单击“确定”按钮即可新建合成。

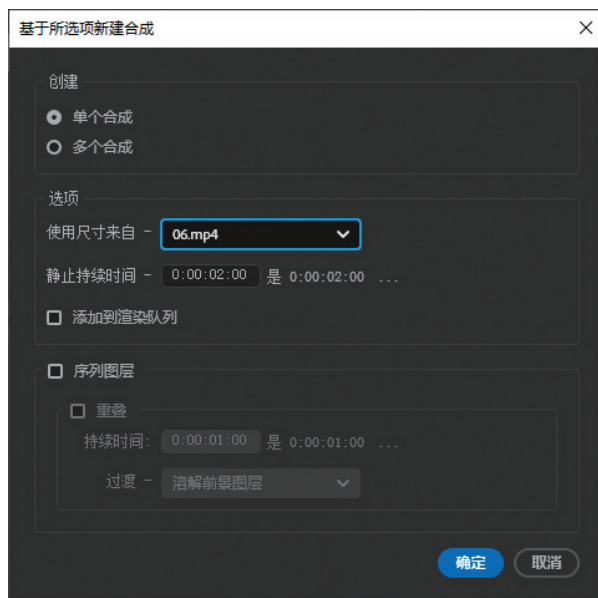


图 2-32 “基于所选项新建合成”对话框



该对话框中部分常用选项的功能如下所述。

- **使用尺寸来自**：选择新合成从中获取合成设置的素材项目。
- **静止持续时间**：设置添加的静止图像的持续时间。
- **添加到渲染队列**：勾选该复选框可将新合成添加到渲染队列中。
- **序列图层**：按顺序排列图层，可以设置图层间的时间重叠、过渡时长及过渡类型。

❗ **提示**：选中已创建的合成，执行“合成”→“合成设置”命令，或按Ctrl+K组合键，将打开“合成设置”对话框，从中可设置选中合成的属性。

■ 2.4.2 “合成”面板

“合成”面板可以显示各个层的效果，在该面板中可以对层进行移动、旋转、缩放等操作。“合成”合成面板分为预览窗口和操作区域两大部分，预览窗口主要用于显示图像，在预览窗口的下方为包含工具栏的操作区域，如图2-33所示。

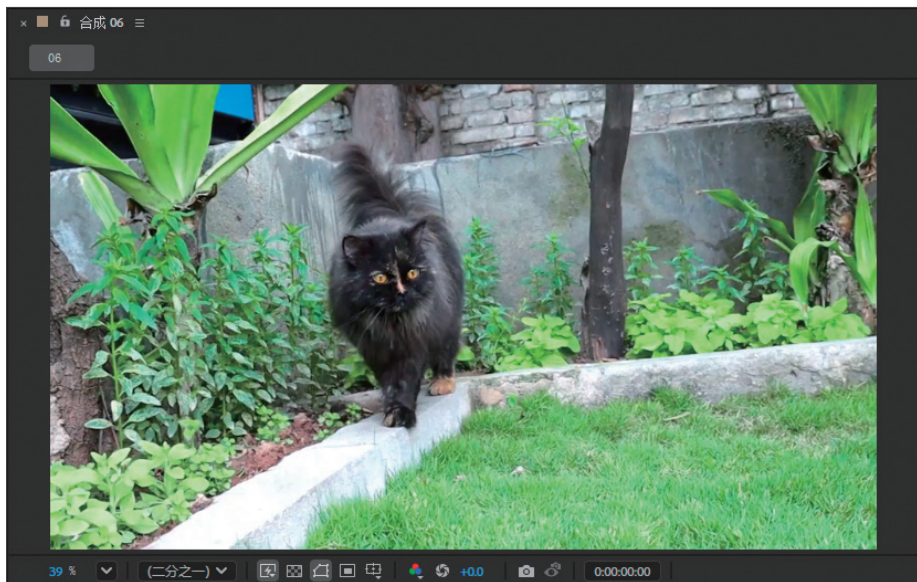


图 2-33 “合成”面板

默认情况下，预览窗口显示的图像是合成的第一个帧，透明的部分显示为黑色。

■ 2.4.3 嵌套合成

嵌套合成也称为预合成，是指将一个或多个图层组合成一个新的合成，这个新合成可以作为一个单独的图层使用在主合成中。该操作可用于管理和组织复杂合成，还可以简化主合成中的图层数量。

在“时间轴”面板中选择图层，执行“图层”→“预合成”命令，或按Ctrl+Shift+C组合键，打开“预合成”对话框，如图2-34所示。从中设置新合成的名称和属性等参数后，单击“确定”按钮即可。

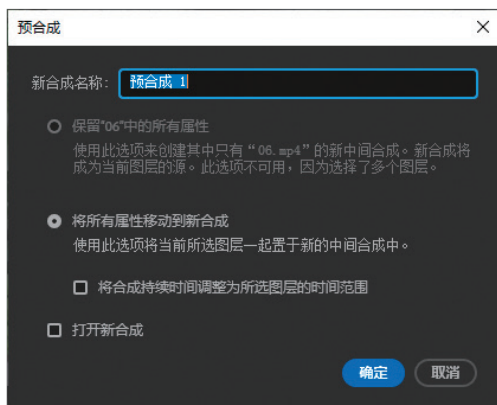


图 2-34 “预合成”对话框

2.4.4 渲染与输出

渲染与输出是将编辑完成的合成转化为便于存储和传输的最终文件的关键环节。下面将对此进行介绍。

1. 预览

预览操作可以实时查看合成效果。执行“窗口”→“预览”命令，打开“预览”面板，如图2-35所示。从中设置参数，可以设置预览效果。

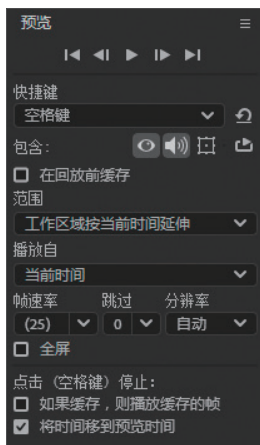


图 2-35 “预览”面板

“预览”面板中部分常用选项的功能如下所述。

- **快捷键**：设置用于播放/停止的键盘快捷键，默认为空格键。选择不同的快捷键时，预览设置也会相应变化。
- **重置**：单击该按钮将恢复所有快捷键的默认预览设置。
- **包含**：设置在预览时播放的内容，从左至右依次为在预览中播放视频、在预览中播放音频和在预览中显示叠加和图层控件等。
- **循环**：设置是否要循环播放预览。



- **在回放前缓存：**勾选该选项，在开始回放前将缓存帧。
- **范围：**设置要预览的帧的范围。
- **帧速率：**设置预览的帧速率，选择自动则与合成的帧速率相等。
- **跳过：**选择预览时要跳过的帧数，以提高回放性能。
- **分辨率：**指定预览分辨率。

2. 渲染队列

在After Effects中，渲染和导出影片主要通过“渲染队列”面板进行操作，将合成放入“渲染队列”面板后，它将变为渲染项。可以一次性添加多个渲染项，批量进行渲染。

选中要渲染的合成，执行“合成”→“添加到渲染队列”命令或按Ctrl+M组合键，将其添加至渲染队列，如图2-36所示。也可以直接将合成拖至“渲染队列”面板中添加。

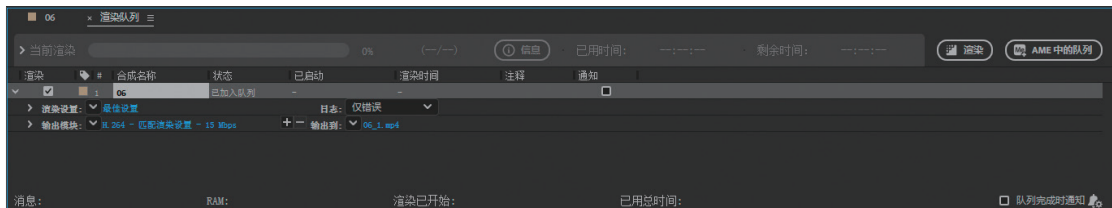


图 2-36 将合成添加至渲染队列

“渲染队列”面板包括“渲染设置”和“输出模块”两部分。其中，“渲染设置”部分确定如何渲染该特定渲染项的合成，包括输出帧速率、持续时间、分辨率等。单击“渲染设置”右侧的模块名称，打开“渲染设置”对话框，如图2-37所示。“输出模块”部分确定如何针对最终输出处理渲染的影片，包括输出格式、压缩选项、裁剪等。单击“输出模块”右侧的模块名称，打开“输出模块设置”对话框，如图2-38所示。



图 2-37 “渲染设置”对话框



图 2-38 “输出模块设置”对话框



“渲染设置”对话框中部分常用选项的功能如下所述。

- **品质**：设置图层的品质。
- **分辨率**：设置合成的分辨率。
- **代理使用**：置渲染时是否使用代理。
- **场渲染**：设置是否启用渲染技术，适用于制作交错视频。
- **时间跨度**：设置要渲染合成的持续时间。
- **帧速率**：设置渲染影片时使用的采样帧速率。

“输出模块设置”对话框中部分常用选项的功能如下所述。

- **格式**：设置输出文件或文件序列的格式。
- **格式选项**：单击该按钮，打开相应格式选项的对话框，设置视频和音频的相关参数。
- **通道**：设置输出通道。
- **深度**：置输出影片的颜色深度。
- **颜色**：设置使用Alpha通道创建颜色的方式。
- **调整大小**：设置输出影片的大小。
- **裁剪**：在输出影片的边缘减去或增加像素行或列。数值为正将裁剪输出影片，数值为负将增加像素行或列。
- **音频输出**：设置输出音频参数。

❗ **提示**：同一个合成可以重复添加至“渲染队列”面板，用户可以采用不同的渲染设置以将其导出不同的格式。

完成渲染设置和输出模块设置后，单击“输出到”选项，打开“将影片输出到”对话框，如图2-39所示。从中设置文件名称和存储路径等，完成后单击“保存”按钮，返回After Effects窗口。在“渲染队列”面板中，单击“渲染”按钮，即开始渲染。

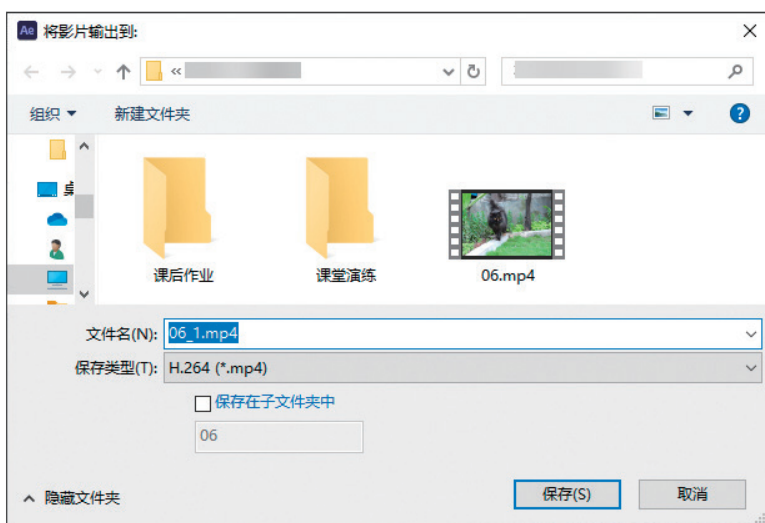


图 2-39 “将影片输出到”对话框

2.5 经验之谈：替换素材

“替换素材”命令可以将当前素材替换为其他素材，而保持动画、特效和属性不变。在“项目”面板中选中要替换的素材，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“替换素材”→“文件”命令，打开“替换素材文件”对话框，如图2-40所示。从中选择素材进行替换即可。

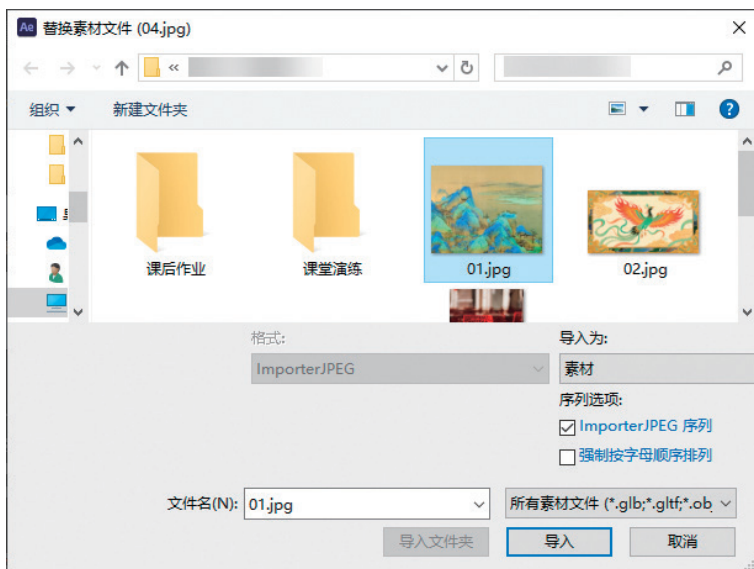


图 2-40 “替换素材文件”对话框

在“替换素材”子菜单中，用户还可以执行“纯色”命令或“占位符”命令进行替换。其中占位符可以是静止的彩条图像，也可以使用自定义的临时素材。执行该命令后软件会自动生成占位符，而不需要提供相应的占位符素材，图2-41所示为替换为占位符的效果。

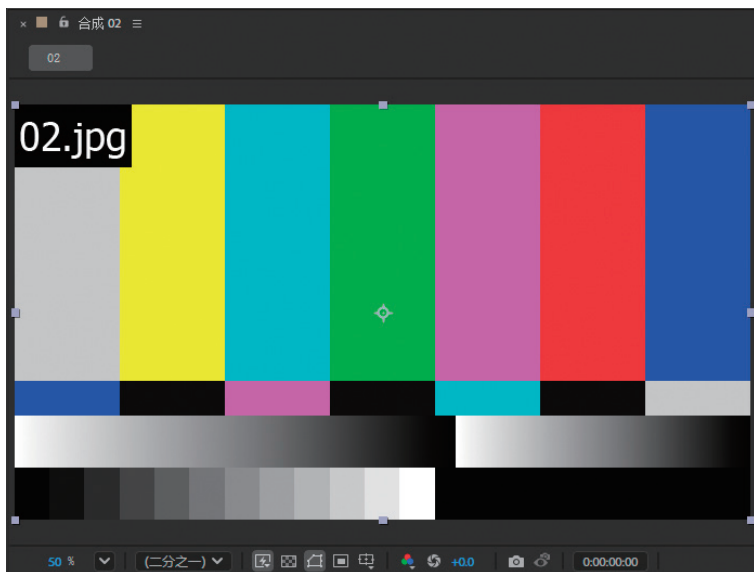


图 2-41 替换为占位符效果




2.6 课堂演练：在合成中注入AI元素

新建合成是项目开始工作的标志，创建合成后导入素材，并根据合成的参数调整素材。本案例将练习使用即梦AI生成创意图像，并将其添加至新建的After Effects合成中。



扫码观看视频

步骤 01 打开DeepSeek，输入提示词“提示词优化：高大的荷叶，清新明亮场景，小人，仰视视角，插画质感”，单击“发送”按钮等待生成（回答具有随机性）：

好的，这是一个非常棒的初始提示词，已经包含了核心的构图、主体和风格元素。我们可以通过增加更具体、更专业的描述来优化它，让AI生成更符合甚至超越您想象的作品。

1. 基础优化版

此版本在您原词基础上进行细化，补充了光影、细节和艺术风格，使画面更精致、更具氛围感。

主题：高大的荷叶，清新明亮场景，小人，仰视视角，插画质感

优化提示：

一幅精美的插画，采用低角度仰视视角，画面中是几片巨大、翠绿的荷叶，仿佛参天大树。阳光透过半透明的荷叶，呈现出清新的黄绿色调，叶脉纹理清晰可见。一个微小的人物（如探险家或孩童）站在荷叶茎部，仰头惊叹，凸显出荷叶的巨大与场景的壮观。画面色彩明亮、空气感十足，背景是模糊的光斑和滴落的水珠，风格偏向现代数字插画，细节丰富，充满生机与幻想。

2. 风格化大师版

此版本通过指定类似吉卜力工作室或Craig Mullins等知名艺术家的风格，为画面注入强烈的故事性和电影感。

主题：高大的荷叶，清新明亮场景，小人，仰视视角，插画质感

优化提示：

电影关键帧插画，低角度仰视，巨大的荷叶如同森林中的华盖，构成了画面的主体。一束强烈的“丁达尔效应”光束从荷叶缝隙中穿透而下，照亮了空气中漂浮的微小尘埃和水雾。一个渺小的人物剪影站在光中，探索这个奇妙的微观世界。整体是吉卜力工作室风格，色彩清新明亮但带有细腻的情绪感，笔触柔和，场景宏大而梦幻，具有史诗般的叙事感。

3. 极致细节与参数版

此版本面向高级用户，使用大量专业技术术语和参数，追求极致的画面控制、细节质量和艺术效果。

主题：高大的荷叶，清新明亮场景，小人，仰视视角，插画质感

优化提示：

Masterpiece, best quality, ultra-detailed, 8K resolution, illustration of a serene pond



microcosm.

构图与视角: Extreme low-angle shot, worm's-eye view, using a wide-angle lens to exaggerate the perspective, making the giant lotus leaves look towering and majestic. The composition follows the rule of thirds, with the small figure placed at an intersection point.

主体与细节: Photorealistic details of lotus leaves: translucent jade-green surfaces with intricate, visible veins, water droplets with perfect caustics and reflections, dewy texture. A tiny human figure (wearing a backpack and a hat, style of Studio Ghibli character) looks up in awe, providing a sense of scale.

光影与氛围: Cinematic lighting, volumetric rays of sunlight (god rays) filtering through the leaves, creating a luminous and ethereal atmosphere. Bokeh background with soft, out-of-focus highlights. The color palette is vibrant and harmonious, mainly fresh greens and warm yellows.

艺术风格: Digital painting, style of Craig Mullins and Rossdraws, combining realistic rendering with a painterly, imaginative feel.

优化核心思路:

1. 具体化 (Be Specific):

- “高大的荷叶” → “巨大、翠绿的荷叶，仿佛参天大树，叶脉纹理清晰”
- “清新明亮” → “阳光透过半透明的荷叶，清新的黄绿色调，空气感十足”
- “小人” → “一个微小的人物（如探险家或孩童），仰头惊叹”
- “插画质感” → “现代数字插画，细节丰富” 或 “吉卜力工作室风格”

2. 增加细节与氛围 (Add Details & Atmosphere):

- 光影: “丁达尔效应” “光束” 和 “光斑” 能极大增强画面的神圣感和层次感。
- 细节: “水珠” “尘埃” 和 “叶脉” 这些微观细节能让画面更耐看。
- 氛围: “充满生机与幻想” “梦幻” 和 “史诗感” 等词可以引导AI的情绪表达。

3. 借鉴艺术风格 (Artistic References):

提及知名的艺术家或工作室是让AI快速理解你想要的质感和风格的最有效方法之一。

4. 使用技术术语 (Use Technical Terms):

- 视角: 低角度仰视、虫视角和广角镜头。
 - 构图: 三分法。
 - 光影: 体积光、镜头光晕、焦外虚化。
 - 质量: 大师之作、最佳品质、超精细、8K分辨率（这些是常用的AI绘图质量触发词）。
- 您可以根据想要的效果选择或组合使用这些优化后的提示词。希望这些能给您带来灵感!


步骤 02 复制满意的提示词，打开即梦AI，选择“生成”选项卡，粘贴提示词，并设置模型、尺寸等参数，单击“发送”按钮等待生成，如图2-42所示。



图 2-42 即梦 AI 生成图片

步骤 03 选择满意的图像将其打开，如第1张，单击“下载”按钮下载图像，如图2-43所示。

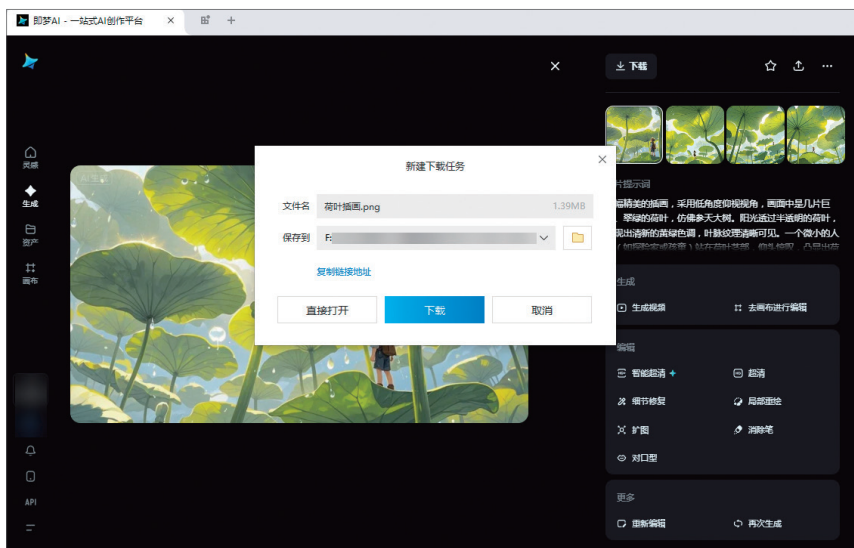


图 2-43 下载图像

步骤 04 打开After Effects，单击主页中的“新建项目”按钮新建项目。执行“合成”→“新建合成”命令，打开“合成设置”对话框，设置参数，如图2-44所示。单击“确定”按钮新建合成。



图 2-44 设置合成参数



步骤 05 单击“确定”按钮新建合成。按Ctrl+I组合键打开“导入文件”对话框，选择下载的图像，如图2-45所示。单击“导入”按钮将其导入。

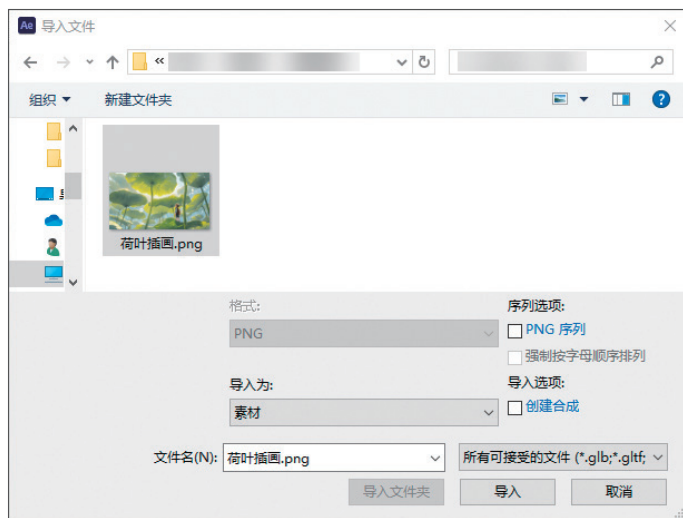


图 2-45 选择图像导入

步骤 06 将导入的素材图像拖至“时间轴”面板，将其添加为图层，此时“合成”面板中也将显示素材，如图2-46所示。

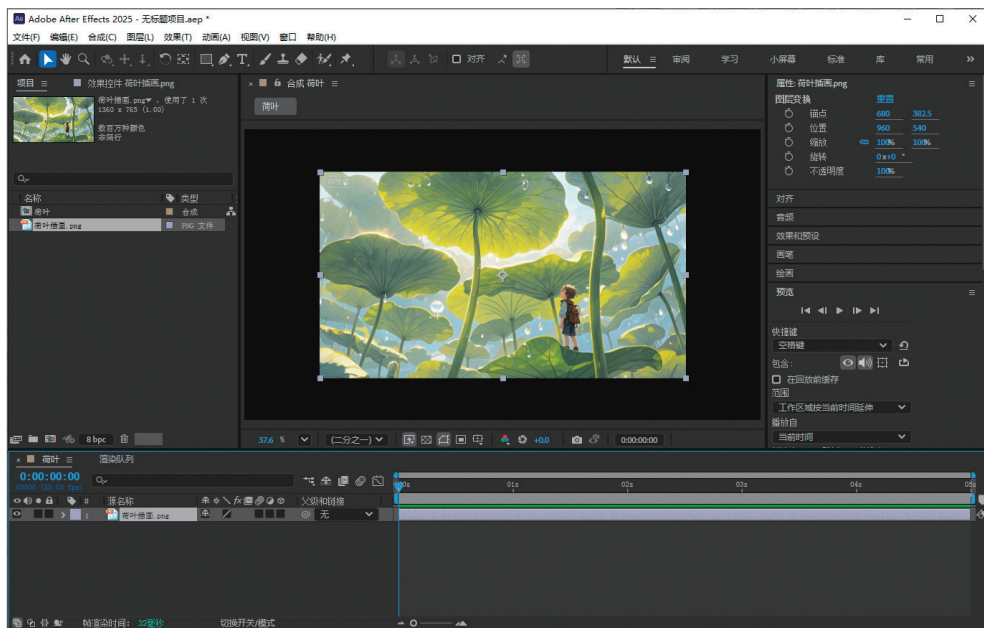


图 2-46 将素材添加至合成

步骤 07 在“时间轴”面板中选中素材图层，执行“图层”→“变换”→“适合复合”命令，调整素材缩放以匹配合成，效果如图2-47所示。至此，完成在合成中注入AI元素的操作。

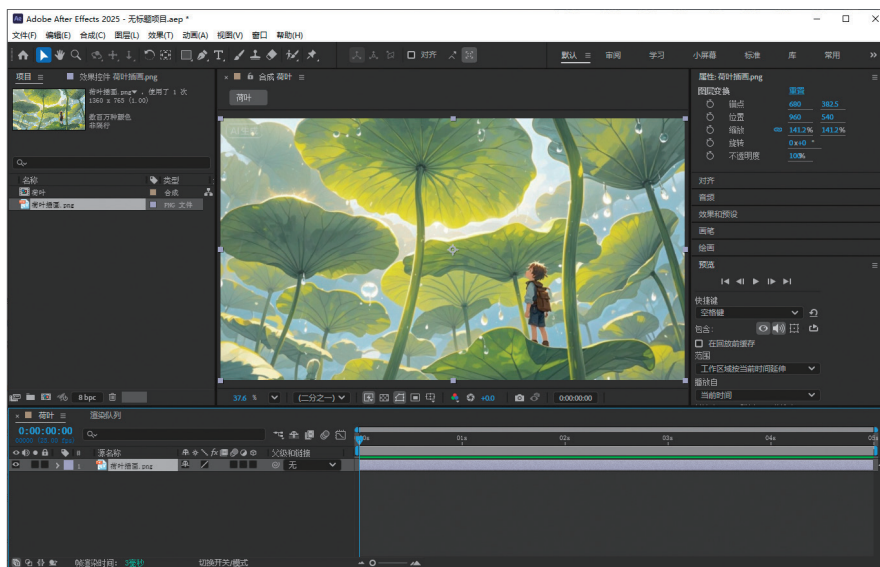


图 2-47 缩放素材匹配合成

2.7 课后作业

作业1: AI助力素材替换

替换素材可以在保留原有操作的前提下,仅更新素材画面内容。本案例将练习替换素材,替换前后的对比效果如图2-48和图2-49所示。



图 2-48 原文件效果

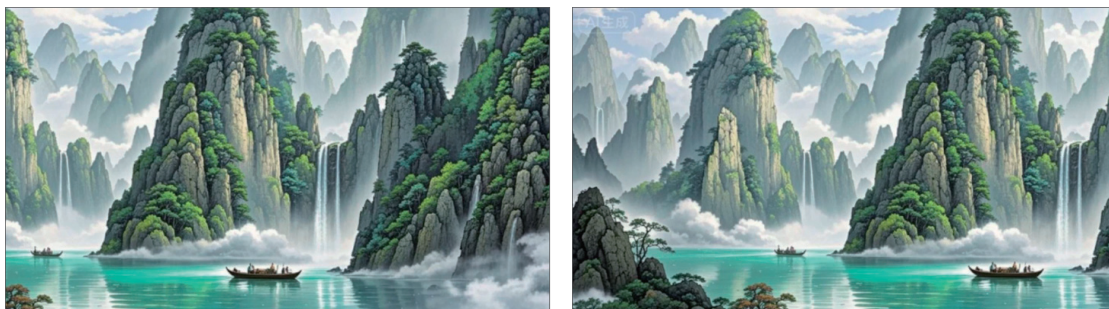


图 2-49 替换素材后效果



操作提示

步骤 01 使用即梦AI生成自然山水的图像。

步骤 02 调整素材图像尺寸与原素材一致。

步骤 03 打开原素材文件（替换素材.aep），选中“项目”面板中的素材图像，单击鼠标右键，执行“替换素材”→“文件”命令，选择生成的图像进行替换。

作业2：AI助力渲染输出

完成视频制作后，可以根据不同平台的输出要求进行其输出设置。本案例将练习输出适配YouTube平台的视频格式，图2-50和图2-51所示为选项设置。



图 2-50 渲染设置



图 2-51 输出模块设置

操作提示

步骤 01 根据提示词“使用AE制作视频后，需要输出以匹配抖音，应如何设置”提问使用豆包，获得设置参考。

步骤 02 打开After Effects项目文件，选择合成，按Ctrl+M组合键添加至“渲染队列”面板。

步骤 03 设置“渲染设置”和“输出模块”的属性参数，完成后单击“渲染”按钮进行渲染输出。