

摄像机跟踪

知识点：

跟踪就是匹配一个物体的运动，公路上运动汽车，有一个指示线始终是跟随汽车的运动，这样的效果就需要对汽车的位移做跟踪。

跟踪的目的或者核心就是为了匹配运动（位置、大小、缩放），位置跟踪基本能解决大部分跟踪问题。

跟踪的几种方式：

- 1、手动打关键帧比较繁琐，准确性不高，也是跟踪最原始的状态。
- 2、AE 内置了一个跟踪器，跟踪器面板，没有的话可以在窗口调出来现在跟踪器是灰色的，我们需要双击素材进入到素材里面，这样跟踪器的命令才可以启用，也就是说我们要从合成进入到图层里面的属性跟踪里面的命令有：跟踪摄像机、变形稳定器、稳定运动、跟踪运动我们用到的就是跟踪运动。
- 3、点击跟踪运动他会有跟踪点框，我们可以按住滚轮放大。我们移动框把目标点移动到我们需要的跟踪的物体上，比如整个车身上。一共有两个框，第一个框是框住我们需要跟踪的区域，第二个框就是他需要在这么大的范围内进行搜索，根据画面的像素，对比度来进行跟踪。

第一部选择跟踪的类型跟踪有：位置、旋转、缩放

第二步分析：向后、向前分析，把运动信息跟踪出来（可以按 U 键查看）

第三部编辑目标：把位置上的信息赋予到谁的身上，新建空物体（把

现在的位置全都赋予到空物体上) —编辑目标—空物体

第四部应用：把跟踪信息应用到空物体上（跟踪信息有 **XY** 轴的信息）

直接用默认的就可以。

4、新建一个文字的合成，把合成绑给空物体。（按住 **S** 键把匹配坐标）