

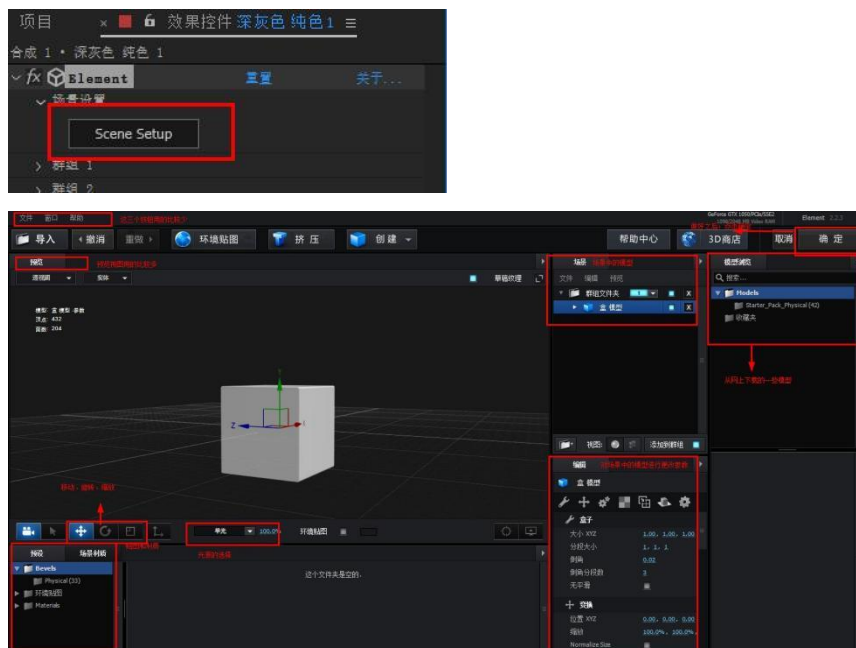
ELEMENT 插件

ELEMENT 插件是可以在 AE 里面运行三维软件的一些效果，可以导入模型，也可以进行制作，还可以直接下载模型包。但是他也有一些局限性模型改不了，建模也很基础。适合做一些简单的项目、没有客户的修改的制作，不能满足复杂的三维项目。真正的三维项目还要用三维软件进行制作。我们经常接触到的，像是文字动画、震撼的开篇效果、片头动画、文字动画是可以用 ELEMENT 插件进行制作的。

一、插件简单介绍

1、首先我们需要新建一个纯色层，在**效果预设**里面搜 element（属于 video copilot）或者选择纯色层在效果里面搜—video copilot 这样整个画面。

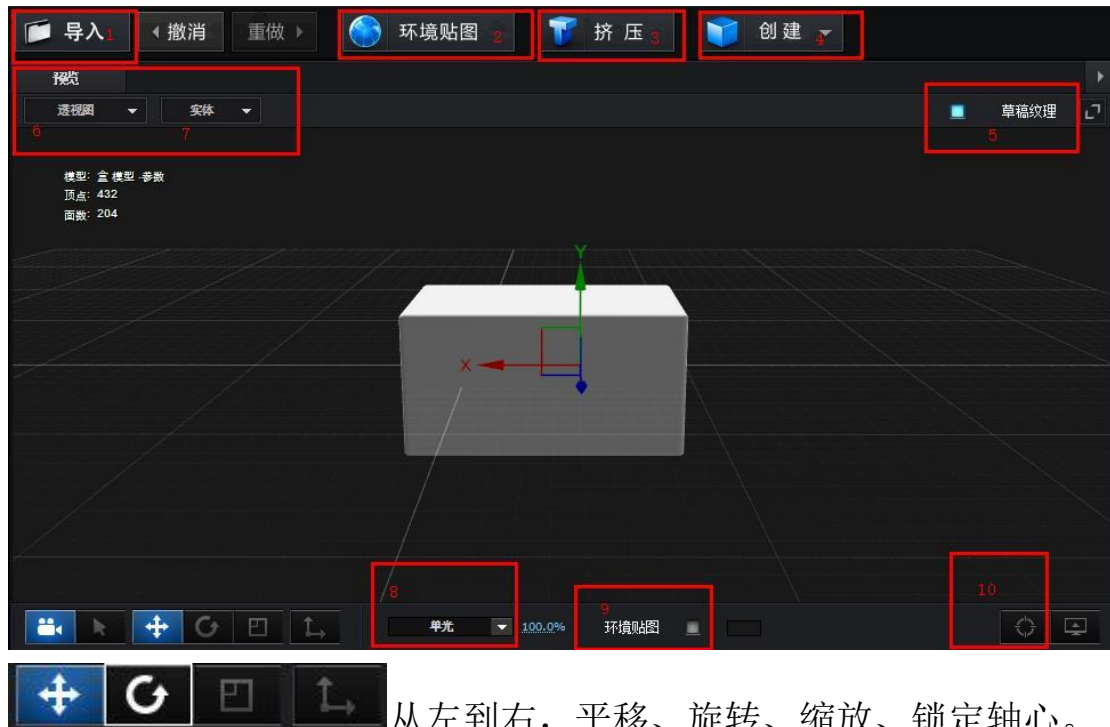
2、单击 scene—setup 可以进到插件，也是主要对他进行操作的视图里面。



我们可以创建一个立方体来进行演示一下，对于立方体的基本操作可

以通过鼠标进行操控，按住鼠标左键进行旋转、中间进行缩放、按住中键进行拖动。

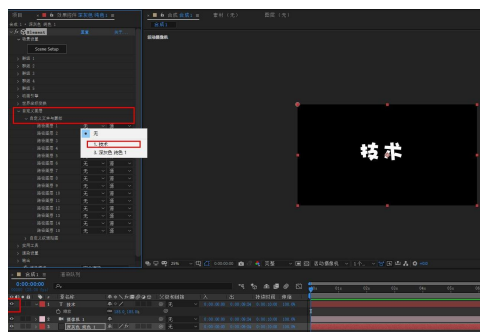
3、预览视图



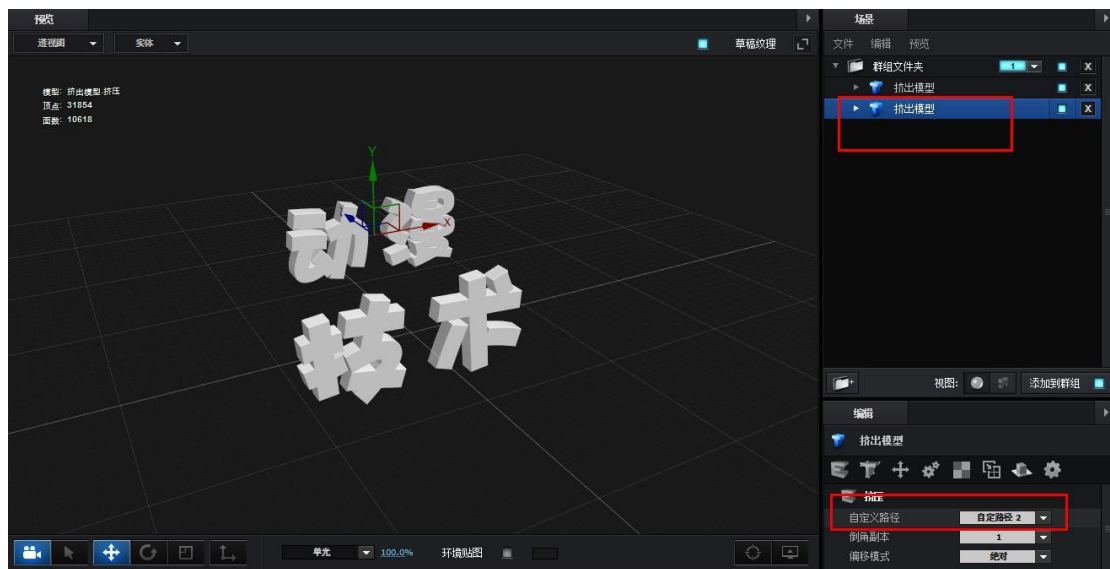
1、E3d 可以导入三维模型 **3D 对象(*.c4d;*.obj;*.e3d)**

2、对 9 添加环境贴图的一些参数进行修改，还可以自己添加环境贴图。

3、挤压按钮，可以对文字和路径进行挤压，但是你要告诉你插件你的要挤压哪个文字或者路径。(通过自定义图层—自定义文本与蒙版，选择你的文字)之后将文字图层的眼睛关闭。



AE 支持 15 个图层进行挤压，当我们要再挤压多个文字的时候除了在界面上要选择挤压之外，还需要进去到这个插件里面也要选择挤压第二层、第三层等。



- 4、创建一些简单的 E3d 自带的几何体。
- 5、草图纹理，为了让贴图画质降低提高渲染速度、加载速度。
- 6、切换不同的视图角度。
- 7、更改模型模式：实体（光影）模式、线框模式、点模式。（不影响

最终效果)，最终更改效果可以在效果预设里面的输出进行修改

8、预设的一些灯光模式。

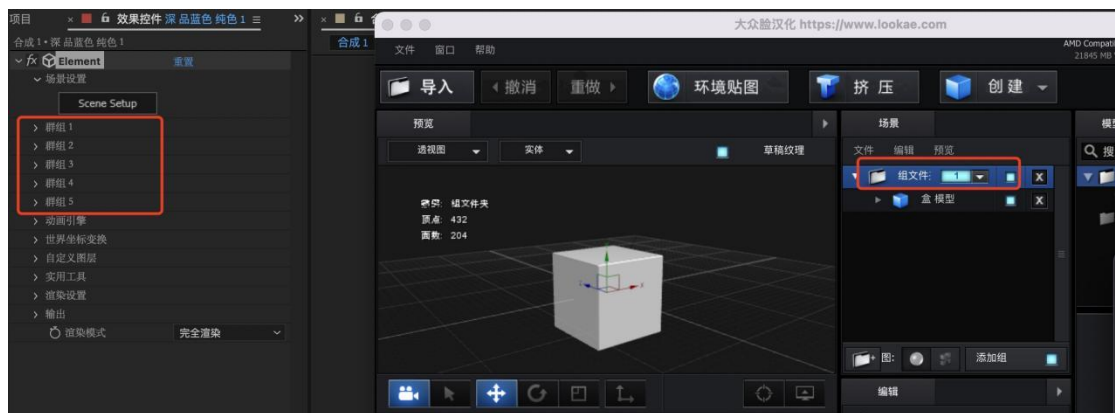
9、打开环境贴图，在模型周围就可以显示出一些环境、环境有自带环境和一些可以进行安装的环境。可以单击进行切换环境，都会产生不同的光照效果、反射效果。

二、效果控件—Element

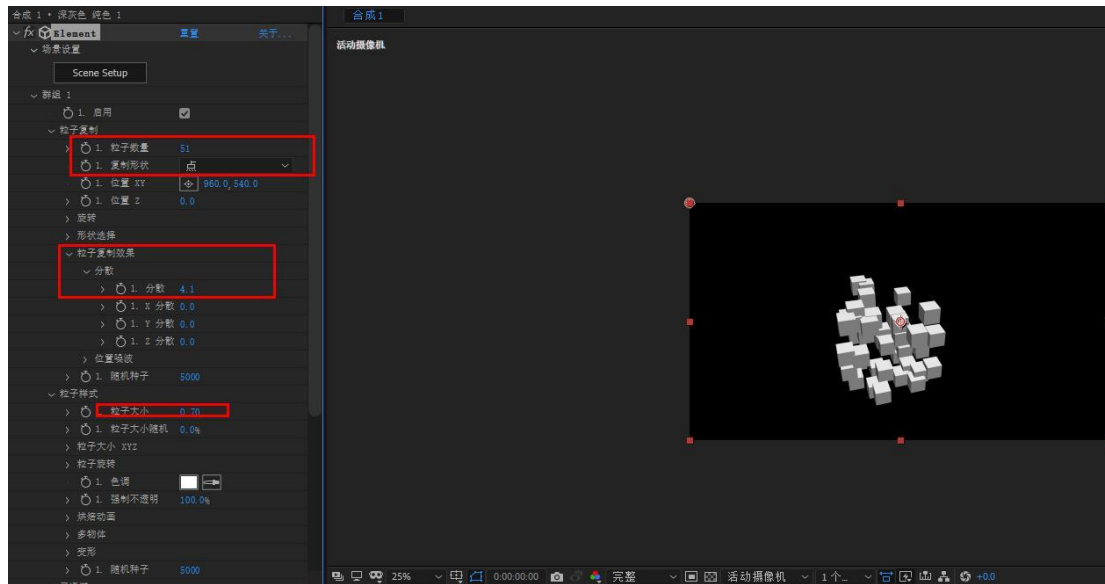
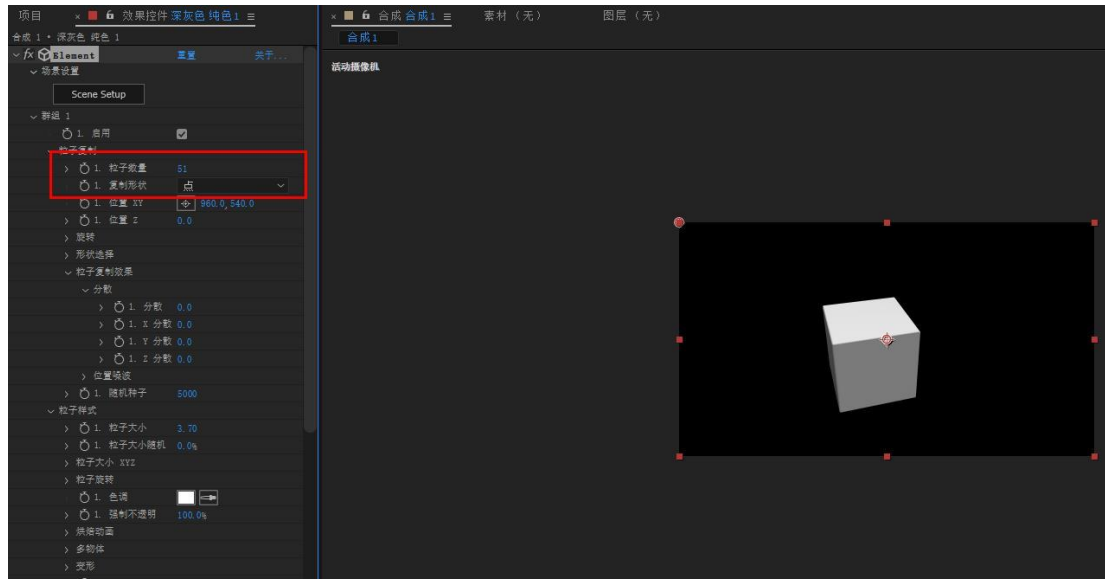
1、群组中的参数，每个群组都是一样的，我们通过了解一个就能知道其他的群组的一些参数。

启用是默认打开的，模型放在哪个群组里，就启用哪个，关闭不显示

2、群组，群组和插件里面的模型分组是一致的，同时一个模型可以在多个分组里面（按住 S）



4、打开群组，有粒子复制，提高粒子复制数量，发现在合成中并没有出现相应的复制效果，这是因为复制形状默认是点状，提高复制数量只是在原来的位置上进行复制，这个时候需要调整一下粒子复制效果中的分散值。相应的调整一下粒子大小。（在这里需要补充一点就是这里所说的粒子不是我们常规中的粒子，而是我们的模型统称为粒子，比如你建立的立方体、或者是你导入的汽车模型。）



5、3D 网格一些参数

