

# 影视后期创作

■ GRAPHIC DESIGN & PAGEMAKE



# 遮罩的功能

- **抠图：改变原图的 alpha 通道**
- **为其他图层的操作提供动画路径**
  - 描边等

# 遮罩创建与设置

- **注意注意注意：必须先选中图层，再使用遮罩工具，否则会创建出形状图层。**
- **整个图层均为遮罩区域：右键 - 遮罩 - 新建遮罩，或者 ctrl+shift+N ；**
- **部分图层为遮罩区域：钢笔工具等；**
- **多个遮罩之间，可以进行反转，相加，相减，交叉等运算；注意灵活应用；**

# 遮罩的属性解析

- **路径**：可建立关键帧，控制遮罩的形状变化；
- **遮罩羽化**：可使遮罩边缘虚化；
- **不透明度**：控制遮罩的透明度；
- **扩展**：使遮罩的范围向外扩展或向内收缩；

# 通道

- 用于储存图像的透明与不透明区域的信息；
- 一般图像均有 RGB 三个通道，某些 PNG、TGA、MOV、AVI 等格式文件还带有第四个通道，alpha 通道，在导入素材时留意下素材信息；

# 蒙版

- 蒙版不但可以指定自身图像的不透明区域，也可以控制其他图层的透明与不透明区域；
- 轨道蒙版：用于给一定范围内的区域添加纹理；在时间轴上，使用轨道蒙版选项；
  - Alpha 蒙版：使用上一图层的不透明区域读取本图层的内容；
  - Alpha 反转蒙版：
  - 亮度蒙版：使用上一图层的明亮区域读取本图层的内容；
  - 亮度反转蒙版：

- **使用蒙版的时候，上一图层只能对下层的一个图层起作用，如果需要对多个图层有效，需要先将图层进行合成操作。**

# 设置轨道蒙版

## • 轨道蒙版方法

- 轨道蒙版至少需要两个层才可以使用，设置上层为下层的轨道蒙版。



的

# 设置轨道蒙版

- **轨道蒙版原理**

- 轨道蒙版根据一个层的亮度得到选区。
- 轨道蒙版根据一个层的透明度得到选区。

# 设置轨道蒙版

## ○ 轨道蒙版类型

- ① Alpha 蒙版
- ② Alpha 反转蒙版
- ③ 亮度蒙版
- ④ 亮度反转蒙版

### 无轨道蒙版

Alpha 蒙版 “Blue Sky”

Alpha 反转蒙版 “Blue Sky”

亮度蒙版 “Blue Sky”

✓ 亮度反转蒙版 “Blue Sky”

# 设置轨道蒙版

## ○ Alpha

- 记录图像中的透明度信息，可以记录透明、不透明和半透明区域，其中黑表示透明，白表示不透明，灰表示半透明。

# 设置轨道蒙版

## ○ Alpha 蒙版

- 根据上层的不透明显示下层，上层不透明的地方下层不透明，上层透明的地方下层也透明

# 设置轨道蒙版

## ○ Alpha 反转蒙版

- 根据上层的不透明显示下层，上层不透明的地方下层透明，上层透明的地方下层不透明

# 设置轨道蒙版

## ○ 亮度蒙版

- 根据上层的亮度显示下层，上层纯白色的地方下层不透明，上层纯黑色的地方下层透明

# 设置轨道蒙版

## ○ 亮度蒙版

- 根据上层的亮度显示下层，上层纯白色的地方下层透明，上层纯黑色的地方下层不透明

# 设置轨道蒙版

## ○ 轨道蒙版归纳

- 创建轨道蒙版是为了创建合理选区。
- 轨道蒙版需要两层才能设置。
- 一个轨道蒙版对应一个图层。
- 一个图层对应一个轨道蒙版。

# 图层混合模式

## • 概述

- 在 AE 中，两个图层以某种方式混合在一起，得到混合显示效果。这种混合图层的运算方式，就称为图层的混合模式。
- 在 AE 中，设置图层混合模式的方式为设置上层的模式属性，对上层与下层进行叠加。
- 具体效果说明，见 word 文档

**混合模式 shift++/- 号键盘可以切换**

# 图层混合模式

## • 图层混合模式种类

正常	轮廓 Alpha
溶解	轮廓亮度
动态抖动溶解	
	添加 Alpha
	冷光预乘
变暗	
正片叠底	
颜色加深	
典型颜色加深	
线性加深	
暗色	
添加	
变亮	
屏幕	
颜色减淡	
典型颜色减淡	
线性减淡	
亮色	
叠加	
柔光	
<b>强光</b>	
线性光	
艳光	
固定光	
强烈混合	
差值	
典型差值	
排除	
✓ 色相位	
饱和度	
颜色	
亮度	
模版 Alpha	
模版亮度	

# 图层混合模式

- **变暗组：**上层与下层混合之后效果比原始画面暗。
  - **变暗：**逐个比较上下层位置相同的像素，如果其中一个像素比较暗，则保留下来，舍弃亮的像素。
  - **正片叠底：**图层混合时保留暗值，可以完美滤掉上层的白色，之保留比较暗的部分。

# 图层混合模式

- **变亮组：上层与下层混合之后效果比原始画面亮。**
  - 相加：两层亮度相加，得到的混合效果比原始亮度要稍高。
  - 变亮：逐个比较上下层位置相同的像素，如果其中一个像素比较亮，则保留下来，舍弃暗的像素。
  - 屏幕：层在混合时取亮值，可以完美过滤上层黑色，保留比较亮的部分。

# 图层混合模式

- **叠加组：**上下层混合在一起的时候亮的部分更亮，暗的部分更暗。
  - 叠加：可以讲上下层叠加在一起，以增强画面反差，可以完美过滤 50% 亮度的灰色。

# 图层混合模式

- 色相位：将上层的色相赋予下层，下层丢失了本色，色彩由上层决定。

# 图层混合模式

- **饱和度：**将上层的饱和度赋予下层，显示的是下层的色彩和上层的饱和度。

# 图层混合模式

- **色彩**：通过下层像素的亮度和上层像素的饱和度、色相创建一种最终的色彩。

# 抠像

## • 抠威亚

- 效果一键控— CC 简单金属丝抠除
- 这是个耐心活……

## • Keylight ( 1.2 )

- 可以抠除带阴影、半透明、或毛发的素材；
- 清除蒙版边缘的溢出颜色；
- 控制蓝屏或者绿屏的反光；



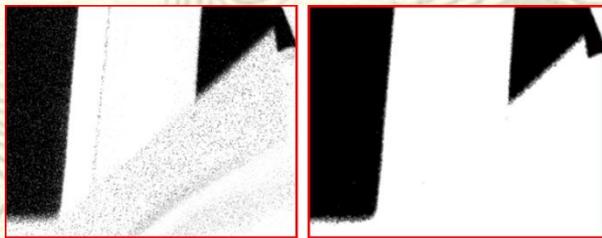
# Keylight ( 1.2 ) 参数解析

- 1 ) 视图：设置图像在合成窗口中的显示方式。“最终结果”、“屏幕蒙版”、“状态”最为常用；
  - 屏幕蒙版，在设置“消减黑色”或者“消减白色”操作时，建议切换为该模式；
- 2 ) 屏幕颜色：设置需要键控的颜色。如果取样对抠像效果不理想，需要多次取样；
- 3 ) 屏幕增益：设置键控效果的强弱程度，数值越大，键控出的颜色越多。太大容易流失细节，太小又抠不干净；
- 4 ) 屏幕均衡：取消背景色与其他主要颜色之间的线性关系，设置键控颜色的平衡程度。数值越大，平衡效果越明显。一般，蓝屏素材设置 95% 左右，绿屏素材设置在 50% 左右。

- 5) 反溢出偏差：设置替换残余背景色的颜色。
- 6) Alpha 偏差：当前景与背景颜色相近时，用于修补屏幕蒙版区域过多键控的颜色。
- 7) 屏幕预模糊：设置键控边缘的模糊效果。数值越大，模糊效果越明显。

## • 8 ) 屏幕蒙版：设置键控区域图像的属性，使屏幕蒙版的黑色区域更黑，白色区域更白。

- 消减黑色：消除屏幕蒙版中黑色区域的灰色杂点。
- 消减白色：消除屏幕蒙版中白色区域的灰色杂点。
- 消减回缩：用于恢复屏幕蒙版边缘被破坏的细节。
- 屏幕收缩 / 扩展：设置键控边缘图像收缩或扩展。减小数值收缩，增大数值扩展。
- 屏幕柔化：柔化键控边缘图像。使图像更好的与背景融合。
- 屏幕独占黑色：增大数值将消除屏幕蒙版中白色区域孤立的黑色杂点。
- 屏幕独占白色：增大数值将消除屏幕蒙版中黑色区域孤立的白色杂点。
- 替换方式：用于消除因键控而破坏的细节，多用于控制屏幕蒙版中的灰色区域。
- 替换颜色：用于替换屏幕蒙版其他参数无法去掉的残余颜色。



• **9 ) 内侧遮罩：将特定区域隔离开，不参与抠像。如：蓝屏前演员蓝色的眼睛。**

- ① 内侧遮罩：定义用于保持前景色的内遮罩。
- ② 内侧遮罩羽化：设置内遮罩的柔化程度。
- ③ 替换方式：选择替换内遮罩区域的方式。
- ④ 替换颜色：设置替换内遮罩区域内，透明区的颜色。
- ⑤ 源 Alpha：设置原图像中的 Alpha 显示方式。

- **10 ) 外侧遮罩：用于去掉背景中非键空色的多余区域。如：灯、摄像机等。**

- ① 外侧遮罩：定义用于去掉背景色的外遮罩。
- ② 外侧遮罩羽化：设置外遮罩的柔化程度。
- ③ 反转，反转外遮罩的区域。



## • 11 ) 前景色校正：用于校正前景的颜色。

- ① 边缘色校正：启用校正前景色属性。
- ② 饱和度：设置前景色的饱和度。
- ③ 对比度：设置前景色的对比度。
- ④ 亮度：设置前景色的亮度。
- ⑤ 颜色抑制：通过设置抑制类型，来抑制某一颜色的色彩平衡和数量。
- ⑥ 颜色平衡：通过 Hue 和 Sat 两个属性，控制前景色的色彩平衡

—



## 12 ) 边缘颜色校正：用于键控边缘设置，该选项和前景校正的属性基本类似。

- ① 启用前景色边缘颜色校正属性。
- ② 边缘锐化：设置前景色边缘的硬度。
- ③ 边缘柔化：设置前景色边缘的柔化程度。
- ④ 边缘扩展：设置前景色边缘的厚度。
- ⑤ 饱和度：设置前景色边缘的饱和度。
- ⑥ 对比度：设置前景色边缘的对比度。
- ⑦ 亮度：设置前景色边缘的亮度。
- ⑧ 边缘色抑制：通过设置抑制类型，来抑制前景色边缘某一颜色的色彩平衡和数量。
- ⑨ 颜色平衡：通过 Hue 和 Sat 两个属性，控制前景色边缘的色彩平衡。



## 13 ) 源剪裁：设置裁剪影像的属性。

- ① X / Y 方式：分别设置 X、Y 轴向的裁剪方式。提供了 4 种模式。
  - 颜色：用边缘颜色来设置裁剪的颜色。
  - 重复 t：用前景色的颜色来设置裁剪的颜色。
  - 反射：用前景图像的反射效果来设置裁剪的效果。
  - 包围：用平铺前景图像来设置裁剪效果。
- ② 边缘色：设置裁剪边缘的颜色。
- ③ 边缘 Alpha：设置裁剪边缘的 Alpha 透明度。
- ④ 左：设置裁剪边缘左侧的尺寸。
- ⑤ 右：设置裁剪边缘右侧的尺寸。
- ⑥ 上：设置裁剪边缘顶部的尺寸。
- ⑦ 下：设置裁剪边缘底部的尺寸。

谢谢!