影视后期创作

■ GRAPHIC DESIGN & PAGEMAKE







抠像

・抠威亚

- 效果一键控一 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<mark>素材;</mark>
- -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。
- 一④ 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

0

- ②外侧遮罩羽化:设置外遮罩的柔化程度。





• 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:用于键空边缘设置,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。
- 一 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。

- ①X/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!