

# AE 的内置滤镜全解

## 一, Adjust

主要都是一些调整参数的滤镜, 主要包括以下滤镜:

### 01, Brightness & Contrast 用于调整亮度和对比度

### 02, Channel Mixer

Channel Mixer 用于通道混合, 可以用当前彩色通道的值来修改一个彩色通道。应用 Channel Mixer 可以产生其它颜色调整工具不易产生的效果; 或者通过设置每个通道提供的百分比产生高质量的灰阶图; 或者产生高质量的棕色调和其它色调图像; 或者交换和复制通道。

Red / Green / Blue - Red / Green / Blue / Const 分别表示不同的颜色调整通道, Const 用来调整通道的对比度。参数以百分比表示, 表明增强或减弱该通道的效果。其默认的参数为 Red - Red Green - Green Blue - Blue 都是 100%, 其它为 0%, 表示初始的 RGB 通道值。

最下方的 Monochrome 选项是可以将图像应用为灰阶图

### 03, Color Balance

Color Balance 用于调整色彩平衡。通过调整层中包含的红、绿、蓝的颜色值, 颜色平衡。效果控制参数 Shadow Red / Blue / Green Balance 用于调整 RGB 彩色的阴影范围平衡。Midtone Red / Blue / Green Balance 用于调整 RGB 彩色的中间亮度范围平衡。Highlight Red / Blue / Green Balance 用于调整 RGB 彩色的高光范围平衡。Preserve Luminosity 选项用于保持图像的平均亮度, 来保持图像的整体平衡。

### 04, Curves

Curves 用于调整图像的色调曲线, 通过改变效果窗口的 Curves 曲线来改变图像的色调。也可以用 Level 完成同样的工作, 但是 Curves 的控制能力更强。

### 05, Channel

用于选择要进行调控的通道, 可以选 RGB 彩色通道, Red 红色通道、Green 绿色通道、Blue 蓝色通道和 Alpha 透明通道分别进行调控。Curves 曲线用来调整 Gamma 值, 即输入 (原是亮度) 和输出的对比度。

### 06, Hue / Saturation

Hue / Saturation 用于调整图像中单个颜色分量的 Hue 色相、Saturation 饱和度和 Lightness 亮度。其应用的效果和 Color Balance 一样, 但利用的是颜色相位调整轮来进行控制。效果控制参数 Channel Control 用于选择所应用的颜色通道, 选择 Master 表示对所有颜色应用, 或者 Reds 红色、Yellows 黄色、Greens 绿色、Cyans 青色和 Blue Magentas

洋红。Channel Range 显示颜色映射的谱线, 用于控制通道范围。上面的谱线表示调节前的颜色; 下面的谱线表示在全饱和度下调整后所对应的颜色。

Master Hue 用于调整主色调, 取值范围 -180 度 ~ + 180 度。

Master Saturation 用于调整主饱和度。

Master Lightness 用于调整主亮度。

Colorize 用于调整图像为一个色调值, 成为双色图, 就像旧电影的棕色。

Colorize Hue 用于调整双色图色相。

Colorize Saturation 用于调整双色图饱和度。

Colorize Lightness 用于调整双色图亮度。

### 07, Levels

Levels 用于将输入的颜色范围重新映射到输出的颜色范围, 还可以改变 Gamma 正曲线。Levels 主要用于基本的影像质量调整, 效果控制参数

Levels 参数中，Channel 用于选择要进行调控的通道，可以选择 RGB 彩色通道、Red 红色通道、Green 绿色通道、blue 蓝色通道和 Alpha 透明通道分别进行调控。Histogram 该谱线图显示像素值在图像中的分布，水平方向表示亮度值，垂直方向表示该亮度值的像素数量。没有像素值会比输出黑色值更低，比输出白色值更高。

InPut Black 输入黑色用于限定输入图像黑色值的阈值。

InPut White 输入白色用于限定输入图像白色值的阈值。

Gamma 用于设置 Gamma 值，调整输入输出对比度。

OutPut Black 输出黑色用于限定输出图像黑色值的阈值。

outPut White 输出白色，用于限定输出图像白色值的阈值。

## 08, Posterize

Posterize 用于为每个通道指定一定范围的色调或亮度的级别。如同划分几档

Posterize 使像素调整到最近的级别上，如图所示。Level 用来设置划分级别的数量，范围从 2--32。

## 09, Threshold

Threshold 用于将灰度图或彩色图象转化为高对比度的黑白二进制图象，Level 用来设置阈值级别，低于这个阈值的像素转化为黑色，高于这个阈值的像素转化为白色

## 二, Audio

文件夹内包括音频方面的滤镜，如下：不过 AE 的音频处理不如 PR，建议把音频文件拿到 PR 中处理

Audio 效果，Audio 音频效果用来为音频进行处理。音频效果包括：Backwards\Bass & Treble\Delny、Flange & Chorus、High-Low Pass、Modulator、Parametric EQ、Reverb、Stereo Mixer、Tone。其中 Flange & Chorus、High-Low Pass、Modulator、Parametric EQ、Reverb 和 Tone 都是 After Effects 5.5 Production 中包含的"高级"音频效果

### 1, Backwards

Backwards 用于将音频素材反向播放，从最后一帧播放到第一帧，在时间线窗口中，这些帧仍然按原来的顺序排列。Swap Channels 用于将两个音轨交换

### 2, Bass & Treble

Bass & Treble 用于调整高低音调。如果你需要“更强大的音调控制，就要 Parametric EQ 参数均衡器。

Bass 用于升高或降低低音部分。

Treble 用于升高或降低高音部分。

### 3, Delay

Delay 用于延时效果，可以设置声音在一定的时间后重复的效果。用来模拟声音被物体反射的效果。Delay Time 延时时间，以 ms 为单位。Delay Amount 延时量。

Feedback 反馈。Dry out 原音输出，表示不经过修饰的声音输出量。wet out 效果音输出，表示经过修饰的声音输出量

### 4, Flange & Chorus 这个参数稍多了点：)

Flange & Chorus 包括两个独立的音频效果，Chorus 用于设置和声效果，使单个语音或者乐器听起来更有深度，可以用来模拟“合唱”效果。Flange 用于设置变调效果，通过拷贝失调的声音，或者把某个频率点改变，调节声音分离的时间、音调深度。可以用来产生颤动、急促的声音。应用这个效果的时候，默认的设置应用 Flange 效果。

Voice Separation Time (ms) 用于设置声音分离时间，单位是 ms。每个分离的声音是原音的延时效果声。设置较低的值通常用于 Flange 效果，较高

的数值用于 Chorus 效果。Voice 用于设置和声的数量。ModulationRate 用于调整调制速率，以 Hz 为单位，指定频率调制。Modulation Depth 调制深度。Voice Phase Change 声音相位变化。Invertphase 讲声音相位相反。Stereo Voices 设置为立体声效果。Dry on 原音输出。wet out 效果音输出。

如果应用合唱效果，将 Voice Separation Time 设置为 40 以上，Voice 设置为 4，Modulation Rate 设置为 0.1 Modulation 设置为 50%，Voice Phase Change 设置为 90，选择 Steroe Voice 选项，Dry/Wet 都设置为 50%。

### **5, high-Low Pass**

High-Low Pass 应用高低通滤波器，只让高于或低于一个频率的声音通过。可以用来模拟增强或减弱一个声音，例如可以用 High Pass 滤除外景中的噪音（通常存在于低频），让人声更清晰，LowPass 可以消除高频噪声（如静电和峰鸣声）。可以用来改变声音的重点，例如在混合了音乐和人声的声音中突出人声或音乐声。可以独立输出高低音等等。Filter options 用于选择应用 High Pass 高通滤波器和 Low Pass 低通滤波器

Cutoff Frequency 用于切除频率。Dry out 原音输出。Wet OUt 效果音输出

### **6, Modulator**

Modulator 用于设置声音的颤音效果，改变声音的变化频率和振幅。使用产生声音的多谱勒效果，比如一列火车\*近观察者的时候，啸叫声越来越高，通过时降低。Modulation TyPe 用于选择颤音类型，Sine 为正弦值，Triangle 为三角形。

ModulationDepth 用于设置调制深度。

AmplitudeModulation 用于设置振幅

### **7, Parametric EQ**

Parametric EQ 用于为音频设置参数均衡器。强化或衰减指定的频率。对于增强音乐的效果特别有效。Frequency Response 频率响应曲线，水平方向表示频率范围，垂直表示增益值。Band1 / 2 / 3 Enable 应用第 1 / 2 / 3 条参数曲线。最多可以使用三条，打开后可以对下面的相应参数进行调整。（这里只使用了一条）Frequency 设置调整的频率点。Bandwidth 设置带宽。Boost / Cut 提升或切除，调整增益值。

### **8, Reverb**

Reverb 通过加入随机反射声模拟现场回声效果。

Revefb Time (ms) 用于设置回音时间，以 ms 为单位

Diffusion 用于设置扩散量。

Decay 衰减度，指定效果消失过程的时间。

Brightness 明亮度

Dry out 原音输出

Wetout 效果声输

### **9, Stereo Mixer**

Stereo Mixer 用来模拟左右立体声混音装置。可以对一个层的音频进行音量大小和相位的控制。

Left Level 左声道增益，即音量大小。

Right Level 右声道增益。

Left Pan 左声道相位，即声音左右定位。

Right Pan 右声道相位。

### **10, Tone**

Tone 效果用来简单合成固定音调。比如潜艇的隆隆声、电话铃声、警笛声以及激光对每一种效果，最多可以增加 5 个音调产生和弦。我们可以对没有音频的层应用该效对音频层或包含音频的层应用该效果，将只播放合成音调。Waveform options 用于选择波形形状。Sine 表示正弦波；Square 表示方波，产生随失真的声音；Triangle“表示三角波；

Saw 接近方波音调。Frequency1 / 2 / 3 / 4 / 5 分别设置五个音调的频率点，如果要关闭某个频率的时候参数设置为0。Level 调整振幅。如果预览的时候出现警告声，说明 Level 设置过高。依照使用的音调个数除 100%，如果用满 5 个音调，则 Level 值为 20%\

### 三， Blur & Shmpen 使图像模糊和锐化效果

#### Blur & Sharpen 效果

使用 Blur & Shmpen 效果用来使图像模糊和锐化。其中包括： Channel Blur Compound Blur、Fast Blur、 Gaussian Blur、 Motion Blur ( Direction Blur 方向模糊) Radial Blur、 Sharpen、 Unsharp Mask，模糊效果可能是最常应用的效果，也是一种简便易行的改变画面视觉效果的途径。动态的画面需要“虚实结合”，这样即使是平面合成，也能给人空间感和对比，更能让人产生联想，而且可以使用模糊来提升画面的质量，可能即使是很粗糙的画面，经过处理后也会赏心悦目。所以，应该充分利用各种模糊效果来改善作品质量。

#### 1, Channel Blur

Channel Blur 可以称为“通道模糊”，分别对图像中的红、绿、蓝和 Alpha 通道进行模糊，并且可以设置使用水平还是垂直，或者两个方向同时进行，如图，只对蓝色通道进行模糊处理。当该层设置为最高质量 (Best Quality) 的时候，这种模糊能产生平滑的效果。这种效果的最大好处是可以根据画面颜色分布，进行分别模糊，而不是对整个画面进行模糊，提供了更大的模糊灵活性。可以产生模糊发光的效果，或者对 Alpha 通道的整幅画面应用，得到不透明的软边

Red Blutriness 设置红色通道模糊程度。

GreenBlutriness 设置绿色通道模糊程度。

BlueBlurriness 设置蓝色通道模糊程度。

Alph. Blutriness 设置 Alph. 通道模糊程度。

Edge Behavior 点击选择

ReRepeat Edge Pixels 表示图像外边的像素是透明的；不选择表示图像外边的像素是半透明的。可以防止图像边缘变黑或变为透明。Blur Dimensions 设置模糊方向，可以选择 Horizontal and Vertical 同时向两个方向；

Horizontal 表示水平方向；Vertical 表示垂直方向。

#### 2, ComPound Blur

Comnound Blur 称为“混合模糊”。依据某一层 (可以在当前合成中选择) 画面的亮度值对该层进行模糊处理，或者为此设置模糊映射层，也就是用一个层的亮度变化去控管另一个层的模糊。图像上的依据层的点亮度越高，模糊越大；亮度越低，模糊越小。当然，也可以反过来进行设置。Blur Layer 用来指定当前合成中的那一层为模糊映射层，当然可以选择本层。Maximum Blur 最大模糊，以像素为单位。

Stretch Map to Fit 如果模糊映射层和本层尺寸不同，伸缩映射层。

Invert Blur 反向模糊。

Compound Blur 可以用来模拟大气，如烟雾和火光，特别是映射层为动画时，效果更生动；也可以用来模拟污点和指印，还可以和其它效果，特别是 Displacement 组合时更为有效。

#### 3, Fast Blur

Fast Blur 称为“快速模糊”，用于设置图像的模糊程度。它和 Gaussian Blur 十分类似，而它在大面积应用的时候速度更快。

Blurriness 用于设置模糊程度。

Blur Dimensions 设置模糊方向，可以选择 Horizontal and Vertical 同时向两个方向；

Horizontal 表示水平方向；

Vertical 表示垂直方向。

#### 4, Gaussian Blur

Gaussian Blur 称为“高斯模糊”，用于模糊和柔化图像，可以去除杂点，层的质量设置对高斯模糊没有影响。高斯模糊能产生更细腻的模糊效果，尤其是单独使用的时候。

Blurriness 用于设置模糊程度。

Blur Dimensions 设置模糊方向，可以选择 Horizontal and Vertical 同时向两个方向；Horizontal 表示水平方向；Vertical 表示垂直方向。

#### 5, directional Blur 也可以称之为 (motion blur)

Motion Blur 称为“运动模糊”，也称为 Directional Blur 方向模糊”。这是一种十分具有动感的模糊效果，可以产生任何方向的运动幻觉。当图层为草稿质量的时候，应用图像边缘的平均值；最高质量的时候，应用高斯模式的模糊，产生平滑、渐变的模糊效果。Direction 设置运动模糊方向，以度数为单位。Blur Length 用于设置运动模糊的长度。注意：MotionBlur 运动模糊效果不同于时间线窗口中的 MotionBlur 开关，MotionBlur 开关是针对某个层的运动画面进行补偿的工具。

#### 6, Radial Blur

Radial Blur 称为“圆周模糊”，在指定的点产生环绕的模糊效果，越靠外模糊越强如图所示。草稿质量时，只显示纹理。这种效果在隔行显示的时候可能会闪烁。Amount 模糊程度。Center 设置中心位置。Type 模糊类型，可以选择 Spin 旋转，则模糊呈现旋转状；Zoom 变焦，模糊呈放射状。Antialiasing(Best Quality) 用于设置反锯齿的作用，High 表示高质量；Low 示低质量，这个选项只有在最高质量是才有效。

#### 7, Sharpen

Sharpen 用于锐化图像，在图像颜色发生变化的地方提高对比度。vSharpen Amount 用于设置锐化的程度

#### 8, Unsharp Mask

Unsharp Mask 用于在一个颜色边缘增加对比度。和 Sharpen 不同，它不对颜色边缘进行突出，看上去是整体对比度增强。Amount 设置效果应用的百分比。Radius 指定两个颜色的边界，受调整的像素的范围。Threshold 指定边界的容限，调整容许的对比度范围 避免调整整个画面的对比度而产生杂点。

#注意在做 blur 的时候要对层开高精度显示，也是反锯齿显示，这样，计算才会正确。

## 四, Channel 效果,

相关特效在实际应用中非常有用，跟其他特效配合使用，变化更是精妙，这里的一些效果图只是单一的演示，并不能真正体现这些特效的神髓，其深远的东西有待朋友们再实际的工作中发觉探索！！Channel 效果 Channel 通道效果用来控制、抽取、插入和转换一个图像的通道。通道包含各自的颜色分量（RGB）、计算颜色值（HSL）和透明值（Alpha）。

Channel 通道效果中包含 Alpha Levels、Arithmetic、Blend、Compound Arithmetic、Invert、Minimax、Remove Color Matting、Set Channels、SetMatte、Shift Channels

#### 01, 其中 Alpha Level 是高级工具包提供的插件,

其主要用来调整通道透明程度.Alpha Levels 透明程度设置 Alpha Levels 透明程度设置，用于将遮罩中的纯白或纯黑的区域 调整为灰色半透明区域，也可以将灰色半透明区域调整为白色 不透明区域或黑色透明区域。应用的时候选择菜单 Effect> Channel> Alpha Levels。Alpha 数值通过改变输入限制（input Limits）、输出限制（Output Limits）和 Gamma 值（控制透明程度）。输入和输出限制用来指示透明的起始和结束，Gamma 值用来调整灰度的范围。Gamma 值为 1，表示灰度为线性值；小于 1，灰度值变暗，显得更透明；大于 1，灰度值变亮，显得更不透明。在效果窗口可以对 Alpha

Levels 透明程度进行如下控制 InPut Black Level 小于或等于此值的 Alpha 值为全透明。InPut White Level 大于或等于此值的 Alpha 值为不透明。Gamma 用于调整灰度曲线。Output Black Level 用于设置 Alpha 值的输出下限。Output White Level 用于设置 Alpha 值的输出上限。注意：转换半透明为完全透明和不透明时，

Output Black Level 设为 0（最小）， Output White Level 设为 255（最大）； 转换完全透明或不透明区域为半透明时，如果 Alpha 值，小于 Output Black Level，则提升到该值， Alpha 值大于 Output White Level，则降低到该值。

## 02, Arithmetic

Arithmetic 称为“通道运算”，对图像中的红、绿、蓝通道进行简单的运算， operator 选择不同的算法。Red Value 应用计算中的红色通道数值。Green Value 应用计算中的绿色通道数值。Blue Value 应用计算中的蓝色通道数值。Clipping 选择 Clip Result Values 选项用来防止设置的颜色值超出所有功能函数项的限定范围。

## 03, Blend

Blend 效果称为“通道融合”，可以通过五种方式将两个层融合。和使用层模式类似，但是使用层模式不能设置动画，而 Blend 通道融合最大的好处是可以设置动画。Blend With Layer 用于在本合成中选择对本层应用融合的层。Mode 选择融合方式，其中包括 Crossfade 淡入淡出、Color only 颜色融合、Tint 色彩融合、Opacity only 加深融合

和 Lighten only 加亮融合。Blend With original 设置融合程度。If Layer Sizes Differ 如果两个层的尺寸不同，选择 Center 进行中对齐， Stretch to Fit 伸缩自适应。注意：在对一个层应用 Blend 效果时，可以关闭选择的融合层的可视性。

## 04, compound Arithmetic

compound Arithmetic 称为“混和运算”，可以将两个层通过运算的方式混合，实际上是和层模式相同的，而且比应用层模式更有效、更方便。这个效果主要是为了兼容以前版本的 After Effects 效果。Second Source Layer 选择混合的（第二个）图像层。

Operator 混合算法，其效果和层模式相同。Operate on Channel 应用通道，可以选择 RGB、ARGB 和 Alpha 通道， Overflow Behavior 选择对超出允许范围的像素值的处理方法，可以选择 Clip、Warp 和 Scale。 Stretch Second Source to Fit 如果两个层的尺寸不同，进行伸缩自适应。

## 05, Invert

Invert 称为“反转效果”，用于转化图像的颜色信息。反转颜色通常有很好的颜色效果 Channel 选择应用反转效果的通道。Blend With original 和原图像的混合程度。

## 06, Minimax

Minimax 称为“最大最小值效果”用于对指定的通道进行最大值或最小值的填充 Maximum 是以该范围内最亮的像素填充；Minimax 是以该范围内最暗的像素填充。而且可以设置方向为水平或垂直，可以选择应用通道十分灵活，效果出众。Operation 用于选择作用方式，可以选择 Maximum 最大方式、Minimax 最小方式、Minimax then Maximum 先最小再最大和 Maximum then Minimax 先最大再最小，四种方式。Radius 设置作用半径，也就是效果的程度。Channel 选择应用的通道，我们可以对 R、G、B 和 Alpha 通道单独作用，这样可以不影响画面其它元素。Direction 选择方向为 Horizontal & Vertical 水平和垂直、Just Horizontal 仅水平方向和 Just Vertical 仅垂直方向。

## 07, Remove Color Matting

Remove Color Matting 称为“这罩颜色消除”，用来消除或改变这罩的颜色。这个效果也常常用于使用其它文件的 Alpha 通道或填充的时候。如果输入的素材是包含背景的 Alpha（Premultiplied Alpha），或者图像中的 Alpha 通道是由 After Effects 创建的，可能需要去除图像中的光晕，而光晕通常是和背景及图像有很大反差的。我们可以通过 Remove Color Matting 来消除或改变光晕。

## 08, Set Channels

Set Channel 称为“通道设置”，用于复制其它层的通道到当前颜色通道和 Alpha 通道中。比如，选择某一层的亮度值应用到当前层的颜色通道中，该效果等于重新指定当前层的 Alpha 通道。Source Layer 1 / 2 / 3 / 4 可以分别将本层的 RGBA 四个通道改为其它层。Set Red / Green / Blue / Alpha To Source 1 / 2 / 3 / 4's 用于选择本层要被替换的 RGBA 通道。if Layer Sizes Differ 当两层图像尺寸不同的时候，选择 Stretch Layers to Fit 伸缩自适应，来使两层变为同样大小。

### 09, Set Matte

Set Matte 称为“遮罩设置”，用于将其它图层的通道设置为本层的遮罩，通常用来创建运动遮罩效果。应用时如同使用时间线窗口中的 TrkMat 轨道遮罩，设置、上面的层设置、上面的层为遮罩层。而 Set Matte 效果主要是用来和以前版本的 AfterEffects 兼容。Take Matte From Layer 选择要应用这罩的层。Use For Matte 选择哪一个通道作为本层的遮罩。Invert Matte 遮罩反向。If Layer Sizes Differ 如果两层尺寸不同，选择 Stretch Matte to Fit 伸缩遮罩层自适应，Composite Matte with Original 将这罩和原图像合成，Premultiply Matte

Layer 选择和背景合成的遮罩层。

### 10, Shift Channels

Channels 称为“通道转换”，用于在本层的 RGBA 通道之间转换。主要对图象的色彩和亮暗产生效果，也可以消除某种颜色，Take Alpha / Red / Green / Blue 分别从旁边的弹出菜单中选择本层的其它通道应用到 Alpha、Red、Green 和 Blue 通道。

### 11, Cineon tools 效果概述

在这个子菜单中，只包含 Cineon Converter 一个效果，其实它更主要是设置 10 位的 Cineon 文件，让它如实还原本色，以适应 8 位的 After Effects 处理。由于胶片扫描而来的 Cineon 10 位文件，有着更宽的动态范围，所以这个工具基本用来设置 10 位和 8 位之间的白、黑点对应以及 Gamma 还原曲线值。

注意：Cineon Converter 只是一个转换器，而不是特技效果，所以我们最好不要用它来处理其它 8bit 图像。Conversion Type 选择转换类型。

10 / 8 Bit Black Point 分别设置对应的黑点参数。

10 / 8Bit White Point 分别设置对应的白点参数。

Gamma 调整 Gamma 还原曲线。

Highlight Rolloff 高光滤除，通常 10bit 的图像动态范围更大体现在失真的高光区域，调整这个值可以很有效地还原图像。

## 五, Video 效果

Video 视频效果中，包含广播级颜色、场控补偿和时间码几个效果，其菜单如下。

### 1, Broadcast Color

Broadcast Color 用于校正广播级的颜色和亮度。由于电视信号发射带宽的限制，如我国用的 PAL 制发射信号为 8MHz 带宽。美国和日本使用的 NTSC 发射信号为 6MHz，由于其中还包括音频的调制信号，进一步限制了带宽的应用。所以并非我们在电脑上看到的所有颜色和亮度都可以反映在最终的电视信号上，而且一旦亮度和颜色超标，会干扰到电视信号中的音频而出现杂音。那究竟什么样的信号不会超过电视台的播出技术标准呢？如我们通常见到的彩条信号，它的亮度和颜色饱和度大约是可见光范围的 75%，所以也称为 75% 彩条，制作中应用的颜色和亮度应低于这个值。在电视台的合成机房中，包含有两个信号监测的是波器，一个叫波形示波器，监视亮度信号的幅度；一个叫矢量示波器，监视颜色信号的饱和度。

Broadcast Locale 选择应用的电视制式，PAL 或 NTSC。

How to Make Color Safe 实现“安全色”的方法，包括 Reduce Luminance 降低亮度、 Reduce Saturation 降低饱和度、 Key out Unsafe 将不安全的像素透明和 Key out Safe 将安全颜色透明。后两项主要用来了解安全色的区域。

Maximum Signal Amplitude(IRE)限制最大的信号幅度，最大为 120 可能已经超标，用默认的 110 比较保守。

## 2, Reduce Interlance Flicker

Reduce Interlance Flicker 用于消除隔行闪烁现象。对于图像中的高色度部分，隔行扫描的时候可能会出现闪烁，应用本效果可以将过高的色度降低。此外也可以消除水平线调和残影，但对于一般图像并不明显。 softness 柔化图像的边界，避免细线条隔行扫描的时候产生闪烁。

## 3, Timecode

Timecode 是时间码，影视后期制作的时间依据，由于我们渲染的影片还要拿去配音或者加入三维动画等等，每一帧包含时间码会有利于其它制作方面的配合， Mode 选择时间码显示模式。 Display Format 设置时间码格式，电视用 SMPTE HH: MM: SS: FF，电影用

Frame Number 胶片编号。

Time Units 时间单位，应该跟合成设置对应，比如 PAL 制的 25 帧 / 秒。

Starting Frame 设置初始数值。

Text Position 时间码显示位置。

Text Size 时间码字号。

Text Color 时间码颜色。

# 六,今天主要是把 Perspective 特效方面的整理出来了！！

Perspective 用于制作各种透视效果，在简单的三维环境中放置图像，可以增加深度和调节 Z 轴。这部分效果是从 After Effects 4. 0 以后加入的，由此可见 After Effects 正向三维合成努力。但它不像 Discreet Logic Effect\*那样从根本上集成了三维合成，而且包括灯光、摄像机以及画面产生各种光感的效果。Perspective 只提供了基本的三维环境中的几何变换，使我们可以做出有“深度”的图像。

## 1, Basic 3D

Basic 3D 基本三维效果，用来使画面在三维空间中水平或垂直移动，也可以拉远或靠近，此外还可以建立一个增强亮度的镜子以反射旋转表面的光芒。因为默认的光源来自图像上方，所以如果想看到图像反射光线，只有让图像向后倾斜。Swivel 控制水平方向旋转。

Tilt 控制垂直方向旋转。 Distance to Image 图像纵深距离。 Specular Highlight 用于添加一束光线反射旋转层表面。 Preview 选择 Draw Preview Wireframe 用于在预览的时候只显示线框。这主要是因为三维空间对系统的资源占用相当大，这样可以节约资源，提高响应速度。这种方式仅在草稿质量时有效，最好质量的时候这个设置无效。

## 2, Bevel Alpha

Bevel Alpha 是“Alpha 斜切”，可以使图像出现分界，是通过二维的 Alpha 通道效果形成三维外观。此效果特别适合包含文本的图像。Edge Thickness 边缘厚度。

Light Angle 灯光角度。 Light Color 灯光颜色。 Light Intensity 灯光强度。

## 3, Bevel Edge

Bevel Edge 称为“边缘斜切”用于对图像的边缘产生一个立体的效果，看上去是三维的外观。此外，只能对矩形的图像形状应用，不能应用在带有 Alpha 通道的图像上。

Edge Thickness 边缘厚度。

Light Angle 灯光角度。

Light Color 灯光颜色。

Light Intensity 灯光强度。。

#### 4, Drop Shadow

Dron Shadow 用于产生“投影效果”，是在层的后面产生阴影。产生阴影的形状由 Alphas 通道决定。

Shadow Color 阴影颜色。

Direction 阴影方向。

Distance 阴影距离。

softness 柔化效果。

#### 5, 再补充一个 Transform ,其实这个特效在变形文件夹里面.

Transform 称为“变换效果”，用于在图像中产生二维的几何变换，从而增加了层的变换属性。Anchor Point 定位点设置。Position 位置设置。Scale Height / Width 高度 / 宽度缩放。Skew 倾斜大小。Skew Axis 倾斜轴线。Rotation 旋转方向。opacity 不透明度。Shutter Angle 快门角度设置，由此决定运动模糊的程度。

## 七,Image Control 效果

Image Control 图像控制效果主要用来对图像的颜色进行调整。其中包括 ChangeColor、Color Balance、Equalize、Gamma/pedestal/Gain、Median、PS Arbitrary MaP 和 Tint。我们可以选择菜单 Effect> Image Control 下面的选项来应用效果。

#### 1,Change Color

Change Color 称为颜色替换，用于改变图像中的某种颜色区域（创建某种颜色遮罩）的色调饱和度和亮度。可以通过制定某一个基色和设置相似值来确定区域，View 选择合成窗口的观察效果。可以选择 Color Correction Layer 颜色校正视图或 Color Correction Mask 颜色校正遮罩。Hue Transform 色相调制，以度为单位改变所选颜色区域。

Lightness Transform 亮度调制。

Saturation Transform 饱和度调制。

Color To Change 选择图像中要改变颜色的区域颜色。

Matching Tolerance 调整颜色匹配的相似程度。

Matching Softness 匹配柔和度。

Match color 选择匹配的颜色空间。可以使用 RGB、Hue 色相和 Chroma 浓度。

Invert Color Correction Mask 颜色校正遮罩反向

#### 2, Color Balance (HLS)

Color Balance 称为“颜色平衡”，用来调整图像色调。这个效果主要是为了和以前的 After Effects 兼容，所以在这里就不详细讲述了，在 After Effects 5.5 中，使用 Hue / Saturation 更为有效

#### 3, Equalize

Equalize 颜色均衡效果，用来使图像变化平均化，Equalize 选择均衡方式。可以选择 RGB、Brightness 亮度值和 Photoshop Style 表示应用 Photoshop 风格的调整。Amount to Equalize 设置重新分布亮度值的百分比。

#### 4, Gamma/Pedestal/Gain

Gamma/Pedestal/Gain 用来调整每个 RGB 独立通道的还原曲线值，这样可以分别对某种颜色进行输出曲线控制。对于 Pedestal 和 Gain，设置 0 为完全关闭，设置 1 为完全打开

Gamma/Pedestal/Gain 控制参数如下：

Black Stretch 用来重新设置黑色（最暗）强度。

Red / Green / Blue Gamma 分别调整红色 / 绿色 / 蓝色通道的 Gamma 曲线值

Red / Green / Blue Pedestal 分别调整红色 / 绿色 / 蓝色通道的最低输出值。

Red / Green / Blue Gain 分别调整红色 / 绿色 / 蓝色通道的最大输出值。

### 5, Median

Median 称为“中值效果”，使用给定半径范围内的像素的平均值来取代像素值。取较低数值的时候，该效果用来减少画面中的杂点；取高值的时候产生一种绘画效果，

Radius 指定像素半径。operate on Alpha Channel 应用于 Alpha 通道。

### 6, PS Arbitrary Map

PS Arbitrary Map 用于调整图像的色调的亮度级别。如同在 Photoshop 文件中我们可以设置一个层的 Arbitrary Map 文件然后应用到整个层，Phase 颜色相位。Apply Phase Map To Alpha 应用相位图到 Alpha 通道。

### 7, Tint

Tint 用来调整图像中包含的颜色信息，在最亮和最暗的之间确定融合度；所示。黑色像素被映射到 Map Black To 项指定的颜色；白色像素被映射至 Map White TO 项指定的颜色，介于两者之间的颜色被赋予对应的中间值。Map Black to 映射黑色到某种颜色。

Map White to 映射白色到某种颜色。Amount to Tint 应用程度。

### 8, Colorama

这个特效比较特别，可以用来实现彩光、彩虹、霓虹灯等多种神奇效果。

具体的应用只有多多实践才能体会！

## 八, Distort 效果

此类特效在 AE 中应用很广泛，教程中不可能把其千变万化的效果完全体现出来，这里只是讲个大概，个中滋味，自己体验吧！！(图片上有的特效，教程中没有提到的，是第三方插件)，Distort 效果主要用来对图像进行扭曲变形，是很重要的一类画面特技。在 AfterEffects5.5 Production Bundle 中提供了十分丰富的变形效果。其中只有 Mirror、offset、Polar Coordinates、Smear、Spherize 为标准版中所带的，其它的都是高级工具包中的

### 1, Bezler Warp

Bezier Warp 称为“曲线变形”，可以多点控制。在层的边界上沿一个封闭曲线来变形图像。曲线分为四段，每段由四个控制点组成，其中包括两个定点和两个切点，顶点控制线段位置，切点控制线段曲率。

我们可以利用 Bezler Warp 产生标签贴在瓶子上的效果，或者用来模拟镜头，如鱼眼和广角。或者可以校正图像的扭曲。通过设置关键帧，还可以产生液体流动和简单的旗飘效果等等！！

Top Left / Right Vertex 用于定位上面的左右两个顶点。

Top Left/Right Tangent 用于定位上面的左右两个切点。

Right Top / Bottiom Vertex 用于定位右面的上下两个顶点。

Right Top / Bottiom Tangent 用于定位右面的上下两个切点。

Bottom Left / Right Vertex 用于定位下面的左右两个顶点。

Bottom Left/ Tangent 用于定位下面的左右两个切点。

Left Top/Bottom Vertex 用于定位左面的上下两个顶点。

Left Top / Bottom Tanget 用于定位左面的上下两个切点。

Elasticity 用来设置弹性方式，可以选择 Stiff 如同冷橡胶，图像变形较小；

Normal 普通；Loose 松动，接近液体效果；Liquid 如同热橡胶，允许图像像液体一样变形。特别注意：应该避免产生褶皱现象（因为会出现锯齿变形）；也应该避免产生钝角（因为图像不能紧密的跟随变化）。可以通过弹性选择，改善褶皱和变形产生的不如意的结果。

## 2, Bulge

Bulge 称为“凸凹效果”或“放大镜效果”，模拟图像透过气泡或放大镜的效果  
Horizontal Radius 水平半径。

Vertical Radius 垂直半径。

Bulge Center 定位点。

Bulge Height 凸凹程度设置，正值为凸，负值为凹。

Taper Radius 锥形半径，用来设置凸凹边界的锐利程度。

Antialiasing 反锯齿设置，只用于最高质量。

Pinning 选择 Pin All Edges 为定住所有边界。

## 3, Corner Pin

Corner Pin 称为“边角定位”，通过改变四个角的位置来变形图像，主要是用来根据需要定位，可以拉伸、收缩、倾斜和扭曲图形，也可以用来模拟透视效果，可以和运动遮罩层相结合，形成画中画效果。 Upper Left 左上定位点。 Upper Right 右上定位点。

Lower Left 左下定位点。 Lower right 右下定位点。 控制很简单。

## 4, DisplacementMap

Displacement Map 称为“映射置换”或“层位移贴图”可以使用任何层作为映射层，通过映射的像素颜色值来对本层变形。实际是应用映射层的某个通道值对图像进行水平或垂直方向的变形。

Displacement Map Layer 选择本合成中的图像层为映射。

Use For Horizontal/Vertical Displacement 选择映射层对本层水平或垂直方向起作用的通道。

Max Horizontal/Vertical Displacement 最大水平或垂直变形程度。

Displacement Map Behavior 置换方式， Center Map 映射居中，

Stretch Map to Fit 伸缩自适应。

Tile Map 置换平铺。

Edge Behavior 边缘设置，可以选择 Warp Pixels Around 变形像素包围。选择映射层，

## 5, Mesh Warp

Mesh Warp 称为“面片变形”，应用网格化的曲线切片控制图像的变形区域，对于画片变形的效果控制，更多的是在合成图像中通过鼠标拖拽网格的节点完成。可以将静态图片做成“开口笑”等等很有意思。 Rows 用于设置行数。 Columns 用于设置列数。 Elasticity 弹性设置。 Grid Value 网格值显示，用于改变分辨率使行列数发生变化时显示。 拖拽节点如果要调整更细微的效果，可以增加行/列数（控制节点）：

## 6, Mirror

Mirror 称为“镜面效果”，通过可以设定角度的直线将画面反射，产生对称效果。

Reflection Center 设置反射中心，也就是反射参考线的位置

Reflection Angle 用于设置反射角度，也就是反射参考线的斜率。

## 7, offset

offset 称为“偏移效果”，用于在图像内，图像从一边偏向另一边。

Shift Center To 用于设置原图像的偏移中心，

Blend With original 和原图像混合程度。

## 8, OPTICS COMPANSATION

用来模拟摄像机透视效果，参数比较简单，可以自己调调看。

## 9, Polar Coordinates

Polar Coordinates 称为“极坐标”，用来将图像的直角坐标转化为极坐标，以产生扭曲效果。

Interpolation 设置扭曲程度。 Type of Conversion 设置转换类型， 其中选择 Polar to Rect 表示将极坐

标转化为直角坐标； Rect to polar 表示将直角坐标转化为极坐标。

## **10, RESHAPE**

称为“再成型效果”，需要借助几个遮罩才能实现，通过同一层中的三个遮罩，重新限定图像形状，并产生变形效果。使用方法：

1-在素材加上此特效。2-在素材的起始状态建一个遮罩。3-在素材的结束位置建一个遮罩。4-再建一个能框住前两个遮罩的大区域遮罩。5-把 Source Mask 选 Mask 1， Destination Mask 选 Mask 2， Boundary Mask 选 Mask 3。6-Percent 调成 100。

调整参数：

Source Mask 设置源遮罩。

Destination Mask 设置目标遮罩。

Boundary Mask 设置边界遮罩。

Percent 设置变化百分比。

Elasticity 弹性设置。

Correspondance Points 指定源遮罩和目标遮罩对应点的数量。

Interpolation Method 插值方式。 Discrete 表示离散的， Linear 表示线性的

Smooth 表示平滑的。

注意：在设置遮罩的时候使用不同的这罩名称，对本效果十分有利。

## **11, RIPPLE**

称为“波纹效果”或“涟漪效果”，就像水池表面的波纹。

## **12, Smear**

Smear 称为“涂抹效果”，通过使用遮罩在图像中定义一个区域，然后用作用遮罩移动位置来进行“涂抹”变形。使用方法：1-先在素材上画两个遮罩。2-调整 Precent 的值。

Source Mask 设置源遮罩。

Boundary Mask 设置边界遮罩。

Mask Offset 遮罩位移。

Missk Rotation 遮罩旋转。

Mask Scale 遮罩大小。

Precent 变化程度百分比。

Elasticity 弹性设置。

Interpolation Method 插值方法,Discrete 表示离散的， Linear 表示线线性的

Smooth 表示平滑的。

## **13, Spherize**

Spherize“球面化效果”，如同图像包围到不同半径的球面上。

控制参数如图：

Radius 设置球面半径。

Center of Sphere 设置球心。

## **14, transform**

可以称为“变换效果”。比较简单，自己尝试。

## **15, twirl**

可以称为“旋涡效果”。太常见了，PS 里就有，不多解释了。

## **16, Wave Warp**

Wave Warp 称为“波浪变形”，可以设置自动的飘动或波浪效果。

控制参数如图：

wave Type 选择波形类型，包括正弦、方波、三角波和噪波等。

Wave Hight 设置波形高度。

Wave Width 设置波形宽度。

Direction 设置波动方向。

Wave Speed 设置波动速度，可以按该速度自动波动。

Pinning 设置边角定位，用于显示或不显示图像边缘的各种波浪效果。可以分别控制某个边缘，从而带来很大的灵活性。

Phase 设置相位。

Antialiasing 选择反锯齿程度。

注意：使用 Wave Warp 的最大好处是可以让波形“自动”移动，而不需要用关键帧来设置运动效果。可以轻易地制作出动态的旗飘和波浪效果，并且可以通过对波动速度设置关键帧，改变固有的变化频率，产生生动的效果。

magnify---放大镜效果？？？？

## 九，Simulation 中的 Particle Playground。

Simulation 中的 Particle Playground 应用综述：Particle Playground 是“粒子场”，也就是 After Effects 中的粒子效果。粒子在后期制作中的应用十分广泛，是高级后期制作软件的标志。可以用粒子系统来模拟雨雪、火和矩阵文字等。

Cannon 控制项，用于设置粒子发射器

Position 用于定位粒子发射器。

Particles Per Second 每秒产生粒子数目。

Direction 粒子方向。

Direction Random Spread 方向随机性。

Velocity 初始速度。

Velocity Random Spread 速度随机性。

Color 粒子颜色。

Particle Radius 粒子半径。

Gird 控制项，在每个网格的节点处产生新粒子，用于产生一个均匀的粒子面，产生的粒子不存在速度问题，完全由重力、斥力墙和属性映射来控制。默认的设置，由于重力打开，所以都向下运动。

Position 用于确定网格中心的位置。

Width 网格宽度。

Height 网格高度。

Particles Across 确定水平方向上产生的粒子数，默认的情况为 0，所以看不到粒子。

Particies Down 确定垂直方向上产生的粒子数。

Color 粒子颜色。

Particie Radius 粒子半径。

注意：默认的情况下，使用 Cannon 产生粒子，如果要使用 Gird，则需要将 Cannon 中的 Particle Per Second 设为 0，同时设置适当的 Particles Across / Down 的数值。

Layer Exploder 控制项，用于设置层爆破，从而分裂一个层作为粒子。

我们经常可以看到把一个画面粉碎成小块，同时可以模拟烟火和增加粒子数量。

Layer Explode 对层应用

Explode Layer 设置应用粒子的层。

Radius of New Particles 新产生粒子半径。

Velocity Dispersion 速度分布。 ‘

Particle Exploder 选择项，用于对粒子场应用爆破效果

Radius of New Particles 新产生粒子半径。

Velocity Dispersion 速度分布。

Affects 对粒子场影响。必须应用本属性才能应用于一个粒子集。

Layer Map 控制项，用新的物件代替由 Cannon、 Gird 和 Layer / Particle Exploder 产生的粒子。

Use Layer 用于指定作为映射的层。

Time offset Type 时间位移类型。

Affects 影响属性。

Gravity 控制项，用于设置重力场。

Force 重力大小。

Force Random Spread 重力随机性。

Direction 重力方向。

Affects 影响属性。

Repel 选择项，设置斥力。

Force 斥力大小。

Force Radius 斥力半径。

Repller 斥力控制器。

Affects 影响属性。

Wall 选择项，设置墙属性。

Boundary 选择封闭遮罩作为边界。 “

Affects 影响属性。

Persistent Property Mapper 选择项，用于指定持久的属性映射器

Use Layer As Map 选择一个层修改粒子属性。

Affects 影响属性。

Map Red / Green / Blue to 映射粒子的 RGB 通道的算法。

Min / Max 指定最小 / 最大变化范围。

Ephemeral Property Mapper 选择项，用于指定暂时属性映射器，

其中的子属性和上面持久的属性映射器相同。

总之，我们可以用 After Effects 的粒子场来产生很多的纷乱复杂的事物，通过替换粒子映射，也就是说粒子是由其它物件构成，产生不同的效果，

## 十，风格化 (Stylize) 效果

这组特效，详情如下：特效在实际应用中变化无穷，这里的例图只是表现了某一方面的效果，并不能完全体现其精髓，这只能靠自己在实践中体验了：) Stylize 是一组风格化效果，用来模拟一些实际的绘画效果或为画面提供某种风格化效果。风格化效果菜单包含如笔触/描边浮雕/发光/噪波等效果！Brush Strokes，Color Emboss，Emboss，Find Edges，Glow，Leave Color，Mosaic，Motion Tile，Noise，Roughen Edges，Scatter，Strobe Light，Texturize，Write-on

### 1, Bruse Strokes

Brush htrokes 称为“笔触效果”，对图像产生类似水彩画效果。

Stroke Angle 笔触角度

Brush Size 笔触大小

Stroke Length 笔触长度

Stroke Density 笔触密度。

Stroke Randomness 笔触随机性。

Paint Surface 绘画表面。

Blend With Original 和原图像混合

## **2, Color Emboss**

Color Emboss 称为“彩色浮雕”，效果和 Emboss 浮雕效果类似，不同的是本效果包含颜色，如图示：Direction 浮雕方向。Relief 浮雕大小。Contrast 对比度。Blend With original 和原图像混合

## **3, Find Edge**

Find Edge 称为“勾边效果”，通过强化过渡像素产生彩色线条。Invert 用于反向勾边结果。Blend With original 和原图像混合。

## **4, Glow**

Glow 称为“发光效果”，经常用于图像中的文字和带有 Alpha 通道的图像，产生发光效果。

Glow Base on 选择发光作用通道。可以选择 Color Channel 和 Alpha Channel

Glow Threshold 发光程度。

Glow Radius 发光半径。

Glow Intensity 发光密度。

Composite original 和原画面合成。

Glow operation 发光模式，类似层模式的选择。

Glow Colors 发光颜色。

Color Looping 颜色循环

Color Loops 颜色循环方式。

Color Phase 颜色相位，

ColorA & B Midpoint 颜色 A 和 B 的中点百分比。

ColorA 选择颜色 A。

ColorB 选择颜色 B。

Glow Dimensions 发光作用方向（水平 / 垂直 / 水平+垂直）

## **5, Leave Color**

Leave Color 用于消除给定颜色，或者删除层中的其它颜色

Amount to Decolor 设置脱色程度。

Color TO Leave 选择脱色。

Tolerance 相似程度。

Edge Softness 边缘柔化。

Match colors 颜色对应。可以使用 RGB 和 Hue。

## **6, Mosaic**

Mosaic 效果称为“马赛克效果”，使画面产生马赛克。

效控参数：Horizontal Blocks 水平色块大小。

Vertical Blocks 垂直色块大小。

## **7, Motion Tile**

Motion Tile 称为“运动分布”，同屏画面中显示多个相同的画面。

Tile Center 分布定位。

Tile Width 分布宽度。

Tile Hight 分布高度。

output Width 输出宽度。

output Hight 输出高度。

Phase 分布相位。

Horizontal Phase Shift 应用水平位移。

## **8, Noise**

Noise 用于产生画面噪波，主要是通过画面中加入细小的杂点。Amount of Noise 设置噪波数量，调整噪波密度。Noise Type 噪波类型。选择 Color Noise 使噪波应用彩色像素。Clipping 使原像素和彩色像素交互出现。

## **9, Roughen Edges**

Roughen Edges 边缘粗糙化，可以模拟腐蚀的纹理或融解效果。

Edge Type 边缘类型

Edge Color 边缘颜色

Border 边沿

Edge Sharpness 轮廓清晰度

Fractal Influence 不规则影响程度

Scale 缩放

Stretch Width or Height 控制宽度和高度的延伸程度

Offset (Turbulence) 偏移设置

Complexity 复杂度

Evolution 控制边缘的粗糙变化

Evolution Options

Cycle (in Revolutions) 循环旋转

Random Seed 随机速度

## **10, Scatter**

Scatter 称为“分散效果”，像素被随机分散，产生一种透过毛玻璃观察物体的效果，scatter Amount 像素分散数量。

Grain 设置分散方向。

Scatter Randomness 设置随机性。选择 Randomize Every Frame 使每帧画面重新运算。

## **11, Strobe Light**

Strobe Light 称为“闪光灯效果”，它是一个随时间变化的效果，在一些画面中间不断地加入一帧闪白、其它颜色或应用一帧层模式，然后立刻恢复，使连续画面产生闪烁的效果，可以用来模拟电脑屏幕的闪烁或配合音乐增强感染力，Strobe Color 选择闪烁色。

Blend With Original 和原图像混合程度。

Strobe Duration (secs) 闪烁周期，以秒为单位。

Strobe Period (secs) 间隔时间，以秒为单位。

Random Strobe Probability 闪烁随机性。

Strobe 闪烁方式，可以选择 operates On Color Only 在彩色图像上进行或 Mask Layer Transparent 在遮罩上进行。

Strobe Operator 选择闪烁的叠加模式。

## **12, Texturize**

Texturize 称为“贴图化效果”，应用其它层对本层产生浮雕形式的贴图效果。控制参数如下：Texture Layer 选择合成中的贴图层。Light Direction 灯光方向。Texture Contrast 贴图对比度。Texture Placement 贴图放置，可以平铺、居中或拉伸。

## **13, Emboss**

Emboss 称为“浮雕效果”，不同于 Color Emboss 的地方在于本效果不对中间的彩色像素应用，只对边缘应用。Direction 浮雕方向。Relief 凸起高度。Contrast 边缘对比度。Blend With Original 和原图像混合。

## 14, Write-on

Write-on 效果是用画笔在一层中绘画，模拟笔迹和绘制过程。其应用相对有些复杂，下面举个简单的例子介绍一种用法。

做一个蓝色图象随着手绘的线路移动：

第一步：新建一个固态层

第二步：单击 motion sketch

第三步：点 START CAPTURE

第四步：按住鼠标左键在固态层（Solid1）上随便移动，这时，在固态层（Solid1）上会随着鼠标移动的路径出现连续的“点”，其连续“点”的最大时间长度受 Comp 设定的时间长度限制。画完后，松开鼠标左键。

第五步：再新建固态层 2

第六步：给固态层 2 加 Write-on 特效

第七步：启动 Motion math...

第八步：调整参数，如图

第九步：点 Load..选一个脚本文件

第十步：点 APPLY 后，按小键盘上的“0”键就可以预览了。

## 十一, Text 特效

Text 效果用来产生重叠的文字、数字（编辑时间码）、屏幕滚动和标题等等。在 AE5.5 中有 3 项 Basic Text

Basic Text 用于生成基本文字

Font/Style: 字体/风格

Direction (Horizontal/Vertical/Rotate): 书写方向（水平/垂直/旋转）

Alignment: 对齐方式

Top 顶部

Center 居中

Bottom 底部

Show Font 输入时显示字体

Position 书写位置

Display Options 文字外观设置，可选择只显示面、边，面在边上或边在面上。

Fill Color 面颜色

Stroke Color 边颜色

Stroke Width 设置边的宽度

Size 字的大小

Tracking 字间距

Line Spacing 字行宽

Composite On Original 与原图像合成，否则背景为黑色。

**2, Numbers 称为“数字效果”。**

产生相关的数字，可以编辑时间码、十六进制数字、当前日期等，并且可以随时间变动刷新，或者随机乱序刷新。

参数基本同 Basic Text 的相似，解释几个不同的，其余不说了。

Type 设置数字类型，可以选数字、时间码、日期、时间和十六进制数字

Random Values 选择数字随机变化

Decimal Places 小数点位置

Value/Offset/Random Max 设置数字随机离散范围

3, Path Text 路径文字特效, 另外, 文字运动路径还可以通过自定义 MASK 实现

十二, “抠像”即“键控技术”在影视制作领域是被广泛采用的技术手段, 实现方法也普遍被人们知道一些?D?D 当您看到演员在绿色或蓝色构成的背景前表演, 但这些背景在最终的影片中是见不到的, 就是运用了键控技术, 用其它背景画面替换了蓝色或绿色, 这就是“抠像”。当然, “抠像”并不是只能用蓝或绿, 只要是单一的、比较纯的颜色就可以, 但是与演员的服装、皮肤的颜色反差越大越好, 这样键控比较容易实现。如果是实时的“抠像”都需要视频切换台或者支持实时色键的视频捕获卡。但价格比较昂贵, 个人基本上是承受不了的。在 After Effects 中, 实现键控的工具都在特技效果中, 标准版的 After Effects 5.5 内置的特效只包括 Color Key 色键和 Luma Key 亮键: 完整版 After Effects 5.5 Production Bundle 包含了 Color Difference Key 颜色差值键、LinerColor Key 线性色键, Difference Matte 差值遮罩、Color Range 颜色范围键控、Extract 抽取键控。

### 1, 应用 Color Key

对于单一的背景颜色, 可称为键控色。当选择了一个键控色(即吸管吸取的颜色), 应用 Color Key, 被选颜色部分变为透明。同时可以控制键控色的相似程度, 调整透明的效果。还可以对键控的边缘进行羽化, 消除“毛边”的区域。效控参数如图:

具体使用 Color Key 色键的方法: 举个小例子, 使用一张白色背景的蝴蝶图片和一张黑背景的花朵图片, 抠去蝴蝶图片的白色背景, 使其看上去好像落在花上。首先选择要应用色键的层。?D?D 在例子中我选择白色背景的蝴蝶图片。再给其加上 Color Key 特效(菜单 Effect>Keying>Color Key), 应用 Color Key 色键。其次, 效果控制窗口中, 单击小吸管, 鼠标箭头变成吸管状, 然后在蝴蝶图片的白色区域单击一下, (或者点击颜色方块, 弹出“颜色”对话框, 用 HSL 或 RGB 方式指定一个颜色)。击“吸管”按钮, 在层窗口或合成窗口中选择颜色, 如图--单击后, 我们看到白色区域消失了, 但蝴蝶边缘还有白色的锯齿毛边。这时需要调整以下参数: Color Tolerance 用于控制颜色容差范围。值越小, 颜色范围越小。Edge Thin 用于调整键控边缘, 正值扩大遮罩范围, 负值缩小遮罩范围。Edge Feather 用于羽化键控边缘, 产生细腻、稳定的键控遮罩。

### 2, 使用 Color Range 颜色范围键控

Color Range 颜色范围键控通过键出指定的颜色范围产生透明, 可以应用的色彩空间包括 Lab、YUV 和 RGB。这种键控方式, 可以应用在背景包含多个颜色、背景亮度不均匀和包含相同颜色的

阴影(如玻璃、烟雾等),

遮罩视图 用于显示遮罩情况的略图。

键控滴管 用于在遮罩视图选择开始的键控色。

加滴管 增加键控色的颜色范围。

减滴管 减少键控色的颜色范围。

Fuziness 用于调整边缘柔化度、

Color Space 选择颜色空间, 有 Lab、YUV 和 RGB 可供选择。

Min / Max 精确调整颜色空间参数 L, Y, R、a,U,G 和 b, V, B 代表颜色空间的三个分量。Min\*\* 调整颜色范围开始, Max\*\* 调整颜色范围结束。

### 3, 使用 Difference Matte 差值遮罩

Difference Matte 差值遮罩通过比较两层画面, 键出相应的位置和颜色相同的像素。最典型的应用是静态背景、固定摄像机、固定镜头和曝光, 只需要一帧背景素材, 然后让对象在场景中移动, 效果控制参数如图:

View 可以切换预览窗口和合成窗口的视图, 选择 Final Output 最终输出结果、Source Only 显示源素材和 Matte Only 显示遮罩视图。Difference Layer 选择用于比较的差值层, None 表示没有层列表中的某一层。If Layer Sizes Differ 用于当两层尺寸不同的时候。可以选择 Center 将差值层放在源层中间比较, 其它的地方用黑色填充; Stretch to Fit 伸缩差值层, 使两层尺寸一致, 不过有可能使背景图像变形。Matching Tolerance 用于调整匹配范围。Matching Softness 用于调整匹配的柔和程度。Blur Before Difference 用于“模糊”比较的像素, 从而清除合成图像中的杂点, 而并不会使图像模糊。举个简单的例子说明一下使用方法:

a 调入素材。一个“奔跑恐龙”的动画文件和一幅背景图片,

b 调整好素材的大小和位置。给“奔跑恐龙”做个位移, 并记录关键帧, 并再复制两层“奔跑恐龙”。分别做位移, 如图:

c 给“奔跑恐龙”加 Difference Matte 特效, 如图:

这时, 我们看到“奔跑恐龙”消失了, 那是因为 Difference Layer 默认的是“奔跑恐龙”当前层。

d 因为“奔跑恐龙”的背景色为白色, 所以要新建一层白色的固态层, 放到最下面, 再回到特效窗口, 将 Difference Layer 处改选成 Solid1, 恐龙回来了: )。

### 4, 使用 Extract 抽取键控

Extract 抽取键控根据指定的一个亮度范围来产生透明, 亮度范围的选择基于通道的直方图 (Histogram), 抽取键控适用于以白色或黑色为背景拍摄的素材, 或者前、后背景亮度差异比较大的情况, 也可消除阴影。

控制参数如图。

直方图 用于显示从暗到亮的亮度标尺上分布的像素数量。

控制面板 用于调整透明的变化范围。

Channel 用于选择应用抽取键控的通道, 可以选择 Luminance 亮度通道、Red 红色通道、Green 绿色通道、Blue 蓝色通道和 Alpha 透明通道。

Black Point 设置黑点, 小于黑点的颜色透明。

White Point 设置白点, 大于白点的颜色透明。

黑柔和 用于设置左边暗区域的柔和度。

白柔和 用于设置右边亮区域的柔和度。

Invert 用于反转键控区域。

### 5, Inner Outer Key 借助遮罩抠像

此特效须借助遮罩遮来实现, 适用于动感不是很强的影片。用 Inner Outer Key Inner 来处理毛发效果比较好! 参数:

下面以一个简单例子说明一下 Inner Outer Key 的使用方法

- a, 调入素材, 给“001”加 Inner Outer Key 特效, 控制参数如下图:
- b, 建一个遮罩, 把整个人, 包括毛发都框起来。
- c, 再第一个遮罩里建第 2 个遮罩, 把人的轮廓框出来, 如图;
- d, 在 Foreground (Inside)处选 MASK2, 在 Background (Outside)处选 MASK1,
- e, 我们还可以建多个遮罩, 用来处理小细节的地方, 在 Additional Background 的选项下, 最多可以选择 10 个遮罩。这里就不再抠了。
- f, 需要更加精细的效果, 可以调整以下调整项 (Edge Thin 调整边缘的精细度、Edge Feather 调整边缘的羽化值、Edge Threshold 可让边缘更锐利、Blend with Original 与原图像的融和度)

## 6, 使用 Linear Color Key 线性色键

Linear Color Key 线性色键是一个标准的线性键, 线性键可以包含半透明的区域。线性色键根据 RGB 彩色信息或 Hue 色相及 Chroma 饱和度信息, 与指定的键控色进行比较, 产生透明区域。之所以叫做线性键, 是因为可以指定一个色彩范围作为键控色, 它用于大多数对象, 不适合半透明对象。

素材视图 用于显示素材画面的略图。

预览视图 用于显示键控的效果。

键控滴管 用于在素材视图中选择键控色。

加滴管 用于为键控色增加颜色范围, 从素材视图或预览视图中选择颜色。

减滴管 用于为键控色减去颜色范围, 从素材视图或预览视图中选择颜色。

View 用于切换预览窗口和合成窗口的视图, 可以选择 Final Output 最终输出结果、Source Only 显示源素材和 Matte Only 显示遮罩视图。

Key Color 设置基本键控色, 可以使用颜色方块选择或使用滴管工具在合成窗中选择。

Match colors 用于选择匹配颜色空间, 可以选择 Using RGB 使用 RGB 彩色、

Using Hue 使用色相和 Using Chroma 使用饱和度。

Matching Tolerance 用于调控匹配范围。

Matching Softness 用于调整匹配的柔和程度。

Key Operator 用于选择 Key Colors 键出颜色和 Keep Colors 保留颜色。

## 7, Luma Key 使用亮键

对于明暗反差很大的图像, 我们可以应用亮键, 使背景透明, 亮键设置某个亮度值为“阈值”, 低于或高于这个值的亮度设为透明。使用 Luma Key 亮键的方法:

1. 选择要应用亮键的层。(001.psd) 应用 Luma Key 亮键

2. 在 Key Type 处选择键控类型有四种可以选择 (Key Out Brighter 键出的值大于阈值, 把较亮的部分变为透明。Key Out Darker 键出值小于阈值, 把较暗的部分变为透明。

Key Out Similar 键出阈值附近的亮度。Key Out Dissimilar 键出阈值范围之外的亮度。)

3. 调整其它参数:

Threshold 用于设置阈值。

Tolerance 用于控制容差范围。值越小, 亮度范围越小。

Edge Thin 用于调整键控边缘, 正值扩大遮罩范围, 负值缩小遮罩范围。

Edge Feather 用于羽化键控边缘。

在 After Effects 标准版中 Color Key 色键和 Luma Key 亮键都是属于二元键控”。即键控的图像, 或者完全透明, 或者完全不透明, 没有半透明的区域。这主要运用于有锐利边缘的固态对象, 这是最简单的键控。

## 8, 使用 Spill suppressor 溢出控制器

Spill Suppressor 溢出控制器, 可以去除键控后的图像残留的键控色的痕迹。溢出控制器用作去除图像边缘溢出的键控色, 这些溢出的键控色常常是由于背景的反射造成的。

ColorTo Suppress 用于设置“溢出颜色”。可以刚滴管在应川的键控效果小，点击键控色的力块。  
ColorAccuracy 用于算法的选择，可以选择 Faster 更快(主要针对红绿蓝色) 和 Barter 更好。  
Suppressor 用于设置抑制程度。

注意： 如果使用溢出控制器还不能得到满意的结果， 可以使用效果中的  
Hue / Saturation 色相 / 饱和度效果，降低饱和度，从而弱化键控色

## 9，使用 Color Difference Key 颜色差值键控

Color Difference Key 颜色差值键控从不同的起始点把图像分成四个遮罩，即“遮罩 A(Matte Partial A)”和“遮罩 B(Matte Partial)”。其中，遮罩 B 是基于键控色的，  
而遮罩 A 是键控色之外的遮罩区域。然后组合两个遮罩，得到第三个遮罩，称为 Alpha 遮罩，  
Color Difference Key 颜色差值键控产生一个明确的透明值。

参数如图：

素材视图 用于显示源素材画面的略图。

遮罩视图 用于显示调整的遮罩情况，点下面的“A”“B”“a”分别察看“遮罩 A”、“遮罩 B”和“Alpha 遮罩”。

键控滴管 用于从素材视图中选择键控色。

黑滴管 用于在遮罩视图中选择透明区域。

白滴管 用于在遮罩视图中选择不透明区域。

View 用于切换合成窗口中的显示。可以选择多种视图。

Key Color 用于选择键控色。可以使用调色板，或用滴管在合成窗口或层窗口中选择。

Color Matching Accuracy 用于设置颜色匹配的精度， 可选择 Fast 更快或 Accurate”更精确。

Partial A \* 对遮罩 A 的参数精确调整。

Partial B \* 对遮罩 B 的参数精确调整。

Matte \* 用于对 Alpha 遮罩的参数精确调整。

注意：要键出蓝色背景，选择默认的蓝色(B-255)， 因为键控色和实际颜色的差别不会影响透明。  
使用白滴管，在 Alpha 遮罩视图中白色(不透明)区域中最暗的部位点击，设置不透明区域。使用黑滴管，在 Alpha 遮罩视图中黑色(透明)区域中最亮的部位点击，设置透明区域。

另外，“键控技术”应和遮罩结合使用，效果会更加完美。以后我会逐步整理相关的资料，也请高手给予帮助！！

补充：

一般高级键控常用的合成的方法：

(1) 如果素材图像主要为蓝背景，首先用某种色键(如 Color Difference Key 颜色差值键)，建一个橙色固态层作为参考背景，通过遮罩视图(Matte View)调整键控范围，包括透明、半透明和不透明的区域。再使用 Spill Suppressor 溢出控制器，消除键控色留下的痕迹；Alpha Level 调整 Alpha 通道的透明程度；Matte Choker 遮罩堵塞工具调整遮罩中的空洞。调整到满意后，在合成图像中，将固态层替换为新的背景素材。最后，根据素材变化，调整键控及遮罩参数，并设置关键帧，完成作品。

(2) 对在蓝色或绿色背景中具有平稳亮度的素材键控的方法：

首先可以用 Color Difference Key 颜色差值键控，再用 Spill Suppressor 溢出控制器，清除键控色的痕迹。如果要求更高，还可以使用 Simple Choker 简单堵塞工具和 Matte Choker 遮罩堵塞工具进行精细调整。如果结果还不满意，暂时关闭 Color Difference Key，重新使用 Linear Color Key 线性色键。

(3) 对在蓝色或绿色背景中包含有多种颜色或亮度不稳定的素材键控的方法：

首先应用 Color Range 颜色范围键控，再用 Spill Suppressor 溢出控制器和其它遮罩工具。如果结果不满意，重新使用或加入 Linear Color Key 线性色键。

(4) 在黑暗和阴影的区域产生透明的方法：

先用 Extract 抽取键控，设置为 Luminance Channel 亮度通道。

(5) 对固定背景(可以是复杂背景)应用键控的方法:

首先用 Difference Matte 差值遮罩键控, 以单独的背景图层作为遮罩参考, 进行差值。再加入 Spill Suppressor 溢出控制器和其它遮罩工具。

对于不同的实际情况, 应该选择适当的键控方法, 以得到满意的效果。对复杂的键控处理, 可能要用到不同的键控才能得到满意的结果, 可以组合两个或者更多的键控和遮罩。通过效果开关应用或不应用效果, 观察键控效果

## 十三, TIME 效果

TIME 效果提供和时间相关的特技效果, 以原素材作为时间基准, 在应用时间效果的时候, 忽略其他使用的效果, TIME 效果中有 3 个特效 Echo\Posterize time\Time displacement.

### 1, Echo

称为“画面延续”或“时间延迟”, 类似于声音效果里的回声效果, 可以营造一种虚幻的感觉。而且, 延续的画面可以比原画面早。Echo 效果针对包含运动的画面, 而且忽略遮罩和以前应用的特技效果。效控参数如图;

时间类的特效比较简单, 我就不举图例了!

Echo Time (seconds) 设置延时图像的产生时间, 以秒为单位, 正值为之后出现, 负值为之前出现

Number Of Echoes 延续画面的数量

Starting Intensity 延续画面的透明度

Decay 设置延续画面的透明比例

Echo Operator 叠加模式设置如图

### 2, Posterize time

称为“抽帧效果”或叫“闪白”, 这种效果经常会出现在传统的视频特技台上, 将当前正常的播放速度调制到新的播放速度, 但播放时长不变。如果低于标准速度, 会产生跳跃现象。效控参数如图

Frame Rate 调制到新的帧数。

### 3, Time displacement.

Time Displacement 称为“时间替换效果”, 可以在同一画面中反映出运动的全过程。应用的时候要设置映射图层, 然后基于图像的亮度值, 将图像上明亮的区域替换为几秒钟以后该点的像素。

Time Displacement Layer 选择时间替换层

MaxDisplacementTime(sec) 设置最大位移时间, 以秒为单位。

Time Resolution(fps) 时间分辨率, 这个值应该不大于层的标准播放速度。

If Layer Size Differ 如果替换层和原图像尺寸不同, 选择 Stretch Map to Fit 拉伸替换图像

## 十四, Transition 效果

Transition 效果是一系列的转场效果, 由于 After Effects 并非视频编辑软件, 所以不像 Premiere 那样提供了那么多种转场, 况且在 Premiere 中转场是作用在两个镜头之间的, 而在 After Effects 中转场作用在某一层图像上, 所以两层

之间的转场效果并不适用于多层合成的 After Effects。

Transition 中包含的转场效果有如下几种

### 1, Block Dissolve

Block Dissolve 称为“板块叠化”, 随机产生板块溶解图像。

Transition Completion 转场完成百分比。

Block Width / Block Height 板块宽度 / 板块高度。

Feather 板块边缘羽化。

## 2, Gradient Wipe

Gradient Wipe 称为“渐变转场”，是依据两个层的亮度，值进行的，其中一个层叫渐变层 (Gradient Layer)，用它进行参考。

Transition Completion 转场完成百分比。

Transition Softness 边缘柔化程度。

Gradient Layer 选择渐变层进行参考。

Gradient Placement 渐变层的放置，包括居中、平铺和拉伸。

Invert Gradient 渐变层反向，使亮度参考相反。

## 3, Iris Wipe

Iris Wipe 以辐射状变化显示下面的画面，可以指定作用点、外半径及内半径来产生不同的辐射形状 Iris Center 辐射中心位置

Iris Points—设置辐射多边形形状。

Outer Radius 外半径。

Inner Radius 内半径，要应用必须将 UseInnerRadius 打开。

Rotation 旋转设置。

Feather 边缘柔化。

## 4, Linear Wipe 效果控制

Linear Wipe 效果成为“线性扫画”。形成从某个方向的擦拭效果，扫画的效果和素材的质量有很大关系，在草稿质量下，图象边界的锯齿会较明显，最高质量下，经过反锯齿处理边界会变的平滑。利用此特效，可以扫出层中遮罩的内容。

Transition Completion 转场完成百分比。

Wipe Angle 转场角度。

Feather 边缘羽化。

## 5, RadialWipe 称为“旋转扫画”

是通过旋转完成扫画。效果控制参数(如图 7-220)

Transition Completion 转场完成百分比。

Start Angle 初始角度。

Wipe Center 扫画中心位置。

Wipe 扫画类型，可以选择顺时针、逆时针两个方向

Feather 边缘羽化。

## 6, Venetian Blinds

Venetian Blinds 称为“百叶窗扫画”，过程类似百叶窗的开合。

Transition Completion 转场完成百分比。

Direction 设置方向。

Width 设置宽度。

Feather 边缘羽化。

# 十五, Render 效果

Render 效果组里包含很多特效，（ 4 color Gradient/Advanced Lightning/Audio Spectrum/Audio Waveform/ Beam/Cell Pattern/Ellipse/Fill/Fractal/Fractal Noise/Grid/Lens Flare/Lightning/Radio Waves

/Ramp/Stroke/Vegas) 十七项----没有在这里列举的是第三方插件，就不讲解了。可以创造一些原画面中没有的效果，而且这些效果在制作的过程中应用广泛、频繁，但 After Effects 毕竟不是一个绘图软件或三维动画软件，所以我们能够利用 Render 直接产生一些效果物件，才是简单易行的。我们可以使用 Adjustment Layer 制造效果，而不影响其它层的图像。由于此类特效多应用于动态，所以一些详细的参数调整非常频繁，就不一一罗列了，具体参数调整动手就有体会了。这里举的小例子只是体现了这个特效组万千变化中的一方面，要体会它的强大功能，只有自己去实践。另外，由于这组特效的特性关系，用于演示的 GIF 文件多了些，朋友们打开网页的速度可能会慢些，建议在个人属性里把每页显示帖子数改小点。

#### (一) 4 color Gradient

4 color Gradient 称为“四色渐变”，可以模拟霓虹灯，流光异彩等迷幻的效果。

效控界面如图：

Positions & Colors 用来设置四种颜色的中心点和各自的颜色。

Blend 融合度

Opacity 透明度

Transfer Mode 叠加模式

#### (二) Advanced Lightning 可以称为“高级闪电效果”。

控制参数如图

Lightning Type 闪电的类型：Direction，Strike，Breaking，Bouncy，Omni，Anywhere，Vertical，Two-Way Strike

Origin 起始位置

Direction 结束位置

Conductivity State 状态设置

Core Settings 用来设置闪电主干和分支的颜色/半径透明度等

Glow Settings 用来设置闪电外围辐射的颜色/半径/透明度等

Alpha Obstacle

Turbulence 混乱程度

Forking 设置闪电的分支

Decay 衰减设置

Decay Main Core

Add to Original

Expert Settings 高级设置

在高级设置 Expert Settings 中又包含如下参数控制，这里就不一一详述了。

Complexity 设置闪电的复杂程度

Min. Forkdistance 调整闪电分支延展长度和稀密度

Termination Threshold 调整闪电分支的极限（长短，强弱）

Main Core Collision Only

Fractal Type 分型模式

Core Drain 设置闪电主干核心的衰减度

Fork Strength 设置分支强度变化

Fork Variation 设置分支变化频率

#### (三) Audio Spectrum 称为“音频图像”

Audio Spectrum 用于产生音频频谱，有力地推动音乐感染力，效果控制参数

Audio Layer 选择合成中的音频参考层。

Strar Point 起点位置。

End Point 终点位置。

Path 选择路径。可以用笔工具在层窗产生一个路径，让波形沿路径变化。

Start Frequency 起始频率，设置参考的最低音频频率,人耳的听觉范围是 20—20000 HZ。

End Frequency 截止频率。

Maximum Height 频谱显示的振幅。

Audio Duration 波形保持时长。

Audio offset 波形位移。

Thickness 波形宽度。

Softness 软边程度。

inside Color 中间颜色。

outside Color 外围颜色。

Hue Interpolation 颜色插值。

Dynamic Hue Phase 颜色相位变化。

Color Symmetry 颜色对称。

Display option 显示设置，可以选择 Digital 显示数值波形， Analog Line 显示模拟谱线和 Analog Dots 显示模拟频点。

Side Option 边缘设置，可以选择半边或整个波形显示。

Duration Averaging 平均化。

Composite on original 和原画面合成。这样既可以显示原画面，又可以叠加音频谱线。但我们最好新建一个 Adjustment Layer 来应用此效果。

#### （四）Audio Waveform 称为“音乐波形”。

Audio Waveform 用于产生音频波形，和上面的 Audio Spectrum 音频频谱差不多，如果用电子工程来解释就是一个表示“时间域”，一个表示“频域”。由于上面已经详细介绍各项参数，两种设置大体相同，所以就不再详述。效控参数如图

#### （五）Beam

Beam 称为“激光束效果”，用来模拟激光束移动，如图所示

效果控制参数

Starting Point 起点。

Ending Point 终点。

Length 长度。

Time 时间。

Starting Thickness 起点宽度，可以设置为梯形

Softness 边缘柔化。

Inside Color 中间颜色。

Outside Color 外围颜色。

3D Perspective 三维纵深。

Composite on original 和画面合成。

#### （六）Cell Pattern 称为“纹理或细胞”效果

Cell Pattern 纹理（细胞）类（Bubbles/Crystals/Plates/Static Plates/Crystallize/  
Pillow/Crystals HQ/Plates HQ/Static Plates HQ/CrystalliMixed Crystals/Tubular）

Invert 反转

Contrast 对比度

Overflow 溢出设置（Clip/Soft Clamp/Wrap Back）

Disperse 分散设置

Size 大小尺寸的设置

Offset 偏移设置

Tiling Options 模拟陶瓷效果的相关设置

(Enable Tiling--Cells Horizontal/Cells Vertical)

Evolution 发展运动变化设置

Evolution Options

Cycle Evolution 循环设置

Cycle (in Revolutions) 旋转循环

Random Seed 随机速度

### (七) Ellipse

Ellipse 用来产生椭圆形，也可以模拟激光圈等，如图所示

效果控制参

Center 椭圆位置。

Width 宽度。

Hight 高度。

Thickness 边缘厚度。

Softness 边缘柔化。

Inside / Outside Color 中间 / 外围色。

Composite On Original 与画面合成。

### (八) Fill

Fill 称为“填充效果”，可以向图层的遮罩中填充颜色，如图所示

Fill Mask 选择要填充的遮罩。

Color 选择颜色。

Horizontal Feather 水平边缘羽化。

Vertical Feather 垂直边缘羽化。

Opacity 不透明度。

### (九) Fractal 称为“万花筒”，可以用来模拟细胞体，制作分型效果等。

参数如下 Set Choice 精细设置，有六种模式 (Mandelbrot/Mandelbrot Inverse/Mandelbrot over Julia/Mandelbrot Inverse over Julia/Julia/Julia Inverse)

Equation 方程式 (  $z = z^3 + c/z = z^5 + c/z = z^7 + c/z = z^2 + c/z = z^3 + c$  ) Mandelbrot (X (Real)/Y (Imaginary)/Magnification/Escape Limit) Julia ( X (Real)/Y (Imaginary)/Magnification (放大倍率) /Escape Limit (溢出限定) )

Post-inversion offset (X (Real)/Y (Imaginary))

Color{Overlay (再叠加一种纹理) /Transparency/Palette (Lightness Gradient/Hue Wheel/Black And White/Solid Color/Escape Angle/Grayscale/Apple []) /Hue/Cycle Steps/Cycle Offset /Edge Highlight (Force LQ))

High Quality Settings 高质量设置 {Oversample Method ( Edge Detect-Fast-May miss pixels/Brute Force-Slow-Every pixel) /Oversample Factor}

(十) Fractal Noise 称为“分形噪波”。可以模拟纹理图案/烟/云/水流等。详细的应用，大家可以参考《AE5.5 影视合成风暴》

第 53 页第 3 章 After Effects 常用基础特效：)

Fractal Type 各类分形算法方式

Noise Type 噪波类型

Invert 反转

Contrast 对比度

Brightness 明亮度

Overflow 溢出处理

Transform 变换设置

Complexity 复杂度

Sub Settings 噪波的分形变化的相关设置（如子分行影响力、子分形缩放等）

Evolution 控制噪波的分形变化相位

Evolution Options 控制分形变化的一些设置（循环、随机种子等）

Opacity 不透明度

Transfer Mode 叠加模式

这一部分动态性非常强，应用也非常繁复，用静态方式讲清楚这部份知识，我还没那本事，

### （十一）Grid 称为“网格”效果

Anchor (Corner Point/Width Slider/Width & Height Sliders)

Gridsize From

Corner

Width 宽度

Height 高度

Border

Feather 羽化

Invert Grid

Color 颜色

Opacity 不透明度

Transfer Mode 变换模式

效控参数如图。应用 Grid 与 Bulge

### （十二）Lighting

Lighting 称为“闪电效果”，可以用来模拟真实的闪电和放电效果，并自动设置动画。

Start / End Point 起始 / 结束位置。

Segments 段数。分段数越多，闪电越扭曲。

Amplitude 幅度。

Detail Level 精细程度。

Detail Amplitude 细节幅度。

Branching 分支数量。

Rebranching 再分支数量。

Branch Seg. Length 分支线段长度。

Branch Segments 分支段数。

Branch Width 分支宽度。

Speed 闪电变化速度。

Stability 稳定性。较高的数值使闪电变化剧烈。

Fixed Endpoint 固定结束点。

Width 闪电宽度。

Width Variation 宽度变化。

Core Width 核心宽度。

Outside Color 外围颜色。

Inside Color 内部颜色。

Pull Force 拉力。

Pull Direction 拉力方向。

Random Speed 随机速度。

Blending Mode 叠加模式。

Simulation 选择 Rerun At Each Frame 使每一帧重新生成闪电。

### （十三）Lens Flare

Lens Flare 称为“镜头光斑”，模拟镜头照到发光物体上，由于经过多片镜头能产生很多光环，这是后期制作中经常使用的提升画面效果的手段，如图所示。

Flare Center 光斑位置。

Flare Brightness 光斑亮度。

Lens Type 镜头类型

Blend With Original 和图像混合程度。

### （十四）Radio waves 称为“电波扩散效果”

Producer Point 电波产生的核心点

Parameters are set at

Render Quality 质量补偿控制

Wave Type 电波的类型

Polygon 多边形控制

Image Contour 图象控制（当 Wave Type 选 Image Contour 有效）

Mask 遮罩选择（当 Wave Type 选 MASK 时有效）

Wave Motion 波形运动设置

Stroke 波形描边设置

### （十五）Ramp

Ramp 用来创建彩色渐变，使产生的黑白渐变为应用层模式（Blend Mode）和原图像混合，如图所示。

Start of Ramp 渐变起点。

Start Color 起点颜色。

End of Ramp 渐变终点。

End Color 终点颜色。

Ramp Scatter 渐变扩散。

Blend With original 和原图像混合

### （十六）Stroke

Stroke 称为“描边效果”，可以沿路径或遮罩产生边框，可以模拟手绘过程，如图所示。

Path 选择遮罩或路径。

Color 选择颜色。

Brush Size 画笔粗细。

Brush Hardness 设置画笔边缘。

Opacity 不透明度。

start 设置起点。可以设置动画产生绘画过程。

End 设置终点。

Spacing 指定笔触的间隔。

Kaikai.1988@163.com