

AE 层模式（混合模式）介绍

Normal 正常模式
Dissolve 溶解模式
Dancing Dissolve 动态溶解模式
Darken 变暗模式
Multiply 正片叠底模式
Linear Burn 线性加深模式
Color Burn 颜色加深模式
Classic Color Burn 为兼容早版本的 Color Burn 模式
Add 增加模式
Lighten 变亮模式
Screen 屏幕模式
Linear Dodge 线性减淡模式
Overlay 叠加模式
Soft Light 柔光模式
Hard Light 强光模式
Liner Light 线性加光模式
Vivid Light 清晰加光模式
Din Light 阻光模式
Hard Mix 强光混合模式
Difference 差别模式
Classic Difference 兼容老版本的差别模式
Exclusion 排除模式
Hue 色相模式
Saturation 饱和度模式
Color 颜色模式
Luminosity 高度模式。

上面所列的层模式，是通上下层的颜色通道混合产生影响变化，而下层的层模式则是通过层的 Alpha 通道影响混合变化。

Stencil Alpha: Alpha 通道模式
Stencil Luma: 亮度模式
Slihouette Alpha: Alpha 通道轮廓
Slihouette Luma: 亮度轮廓
Alpha Add: Alpha 添加
Luminescent Premul: 冷光模式。

下面是每个的详细解释-----

Nomal （正常模式）：当不透明设置为 100% 时，此合成模式将根据 Alpha 通道正常显示当前层，并且层的显示不受其他层的影响；当不透明度设置小于 100% 时，当前层的每一个像素点的颜色将受到其他层的影响，根据当前的不透明度值和其他层的色彩来确定显示的

颜色。

Dissolve（溶解模式）：该合成模式将控制层与层间的融合显示。因此该模式对于有羽化边界的层起到较大的影响。如果当前层没有遮罩羽化边界或该层设定为完全不透明，则该模式几乎不起作用。所以该模式最终效果受到当前层的 Alpha 通道的羽化程度和不透明度的影响：

Dacing Dissove（动态溶解模式）：该模式和 Dissove 相同，但它对融合区域进行了随机动画。

Dark（变暗模式）：用于查看每个通道中的颜色信息，并选择基色或混和色中较暗的颜色作为结果色：

Lighten（变亮模式）：与 Darken 模式相反，用于查看每个通道中的颜色信息，并选择基色或混合色中较为明亮的颜色作为结果色。比混合色暗的象素被替换，较亮的则就保持不变：

Multiply（正片叠底模式）：一种减色混合模式，将基色与混和色相乘，形成一种光线透过两张叠加在一起的幻灯片效果，结果呈现出一种较暗的效果。任何颜色与黑色相乘产生黑色，与白色相乘则就保持不变：

Screen（屏幕模式）：一种加色混合模式，将混合色和基色相乘，呈现出一种较为亮的效果。该模式与 Multiply 模式相反

Linear Burm（线性加深）：用于查看每个通道中的颜色信息，并通过减小亮度使基色变暗变亮以反映混和色。与黑色混合则不变化：

Linear Doge（线性减淡）：用于查看每个通道中的颜色信息，并通过增加亮度使基色变亮以反映混合色。与黑色混合不发生任何变化：

Color Burn（颜色加深模式）：通过增加对比度使基色变暗以反映混和色，若混合色为白色则不产生变化：

Color Doge（颜色简单模式）：通过减小对比度使基色变亮以反映混合色，若混合色为白色不发生变化：

Classi Color Burn（典型颜色加深模式）：通过增加对比度使基色变暗以反映混合色，优化与 Color Burn

Classic Color Doge（典型颜色减淡模式）：通过减小对比度使基色变亮以反映混合色，优化于 Color Doge 模式

Add（加模式）：将基色与混合色相加，得到更为明亮的颜色。混合色为纯黑或纯白时不发生

变化

Overlay(叠加模式)：复合或过滤颜色，具体取决于基色。颜色在现有的像素上叠加，同时保留基色的明暗对比。不替换颜色，但是基色与混和色相混以反映原色的亮度或暗度。该模式对于中间色调影响较明显，对于高亮度区域和暗调区域影响不大

Linear Light（线性光）：通过减小或增加亮度来加深或减淡颜色，具体取决于混和色。若混合色比 50% 灰色亮则通过增加亮度使图像变亮；混合色比 50% 灰色暗则通过减小亮度使图像变暗。

Vivid Light（亮光）：通过减小或增加亮度来加深或减淡颜色，具体取决于混和色。若混合色比 50% 灰色亮则就减小对比度使图像变亮；若混合色比 50% 灰色暗则通过增加对比度使图像变暗

Pin Light（点光）：替换颜色，具体取决于混合色。若混合色比 50% 灰色亮则替换比混合色暗的像素而不改变比混和色亮的像素；若混合色比 50% 灰色暗，则替换比混合色亮的像素，而不改变比混合色暗的像素，这向图像中添加特效时非常有用。

Difference（差值）：从基色中减去混合色，或从混合色中减去基色具体取决于那个颜色的亮度更大。与白色混合将翻转基色值；与黑色混合则不产生变化

Classic Difference（典型差值）：从基色中减去混合色，或从混合色中减去基色，优于 Difference 模式

Exclusion（排除）：创建一种比差值模式相似但对比度更低的效果与白色混合将翻转基色值；与黑色混合则不产生变化

Hue（色相）：用基色的亮度和饱和度以及混合色的色相创建结果色

Saturation（饱和度）：用基色的亮度和色相以及混合色的饱和度创建结果色。在无饱和度（灰色）的区域上用此模式绘画不会产生变化

Color（颜色）：用基色的亮度以及混合色的色相和饱和度创建结果色，这样可以保留图像中的灰阶，并且对于给单色图像上色和给彩色图像著色都非常有用

Luminosity（亮度）：用基色的色相和饱和度以及混合色的亮度创建结果色，效果与 Color 模式相反。该模式是出了 Normal 外唯一能够完全消除纹理背景干扰的模式

Color（颜色）：用基色的亮度以及混合色的色相和饱和度创建结果色，这样可以保留图像

中的灰阶，并且对于给单色图像上色和给彩色图像着色都非常有用

Luminosity（亮度）：用基色的色相和饱和度以及混合色的亮度创建结果色，效果与 Color 模式相反。该模式是除了 Normal 外唯一能够完全消除纹理背景干扰的模式

Silhouette Luma（亮度轮廓）：该模式可以通过层上的像素的亮度在几层间切出一个洞，使用此模式，层中较亮的像素比较暗的像素透明

Silhouette Alpha（Alpha 通道轮廓）：该模式可以通过层的 Alpha 通道在几层间切出一个洞

Alpha Add（Alpha 添加）：底层与目标层的 Alpha Channels 共同建立一个无痕迹的透明区域

Luminescent Premul（冷光模式）：该模式可以将层的透明区域像素和底层作用，赋予 Alpha 通道边缘透镜和光亮的效果