

" 抠像 " 这个词源于早期的电视制作,英文称为 Key,意思是吸取画面中的某种颜色作为透明色, 并将其从画面中抠去,从而使背景变得透明,进而将两个或多个画面进行叠加合成。通过这种技术,在 室内拍摄的人物经过抠像处理后,可以与各种景物叠加在一起,形成令人惊叹的艺术效果。这种独特的 合成方式不仅体现了电视制作技术的先进性,更为创作者带来了无限的创意空间,使画面呈现神奇的魅 力和艺术感,如图 5-1 所示。



图5-1

抠像因其神奇的功能成为电视制作中常用的技巧。在早期的电视制作中,抠像需要昂贵的硬件支持, 并对拍摄的背景有着极为严格的要求,必须在特定的蓝色背景下进行拍摄,同时对光线条件也有严格的 控制。然而,技术发展使抠像变得更加容易,但其高昂的价格使许多中小单位望而却步,无法承担这一 成本。

现如今,大多数非线性编辑软件都能实现抠像特效,例如 After Effects 和 VJ Director 等。这些 软件对背景颜色的要求也相对宽松,使抠像过程变得更加灵活和方便。随着技术的不断进步,抠像将继 续在电视制作中发挥重要作用,为影视创作带来更多可能性。

### **5.1** After Effects 抠像神器

本节介绍两款 After Effects 的抠像神器 KEYLIGHT 和 Primatte Keyer。

#### 5.1.1 After Effects 抠像神器——KEYLIGHT

KEYLIGHT 是一款备受赞誉、经过产品验证的蓝绿屏幕抠像插件。它易于使用,在处理反射、半透明区域和头发等方面表现出色。内置的颜色溢出抑制功能使抠像结果更接近真实照片,而非合成效果。 多年来,KEYLIGHT 不断改进,旨在使抠像过程更加高效、简便,同时还深入挖掘了工具功能,以应 对处理最具挑战性的镜头。

作为一个集成了多种工具的插件,KEYLIGHT 提供了 erode、软化、despot 等操作,以满足不

同需求。此外,它还包含各种颜色校正、抑制和边缘校正工具,使用户可以更加精细地微调抠像结果。

截至 2023 年, KEYLIGHT 已经被应用在数百个项目上,包括电影《理发师陶德》《地球停转之日》 《大侦探福尔摩斯》《2012》《阿凡达》《爱丽丝梦游仙境》《诸神之战》等。

KEYLIGHT 能够无缝集成到一些世界领先的合成和编辑系统,包括 Autodesk 媒体和娱乐系统、 Avid DS、Fusion、NUKE、Shake 和 Final Cut Pro。此外,它还可以与 After Effects 一起捆绑。 如图 5-2 和图 5-3 所示。







图5-3

#### 5.1.2 After Effects 抠像神器——Primatte Keyer

Red Giant 公司是 After Effects 最大的插件制造商之一, Primatte Keyer 是该公司出品的插件 套装 Keying Suite 中的一款,应用于视频后期制作中,可以将人物或物体与背景自然分离,方便后续 加入各种特效。

该插件操作简单,只需使用插件工具进行一些基础设置和参数调整,就可以实现高质量的图像抠像 效果,如图 5-4 ~图 5-6 所示。



图5-4

01

02

03

04

05

第5章

抠像的魔术

06

07

08

09



Primatte Keyer的新用户界面使你可以经松选择背景 和前景,并将它们分离出来,以获得一个伟完美的 键。Primatte的清理工具有助于使它看起来很稳固, 而不需要太多的额外努力。



图5-5



图5-6

# 5.2 **电视节目合成**

电视节目的合成效果主要由以下三个步骤组成。

第一步,素材处理,需要消除绿幕素材中的绿幕。

第二步,画面融合,使素材与素材之间的过渡更加自然,避免出现明显的区别。

第三步,整体调色,使整体素材的色调更符合实际情况,例如本案例中,需要让屏幕散发出来的泛 光更加逼真。

### 5.2.1 素材处理

具体的操作步骤如下。

**01** 导入素材。启动After Effects 2023软件,单击"新建项目"按钮,执行"文件"|"导入"|"文件" 命令或按快捷键Ctrl+I,导入"背景.mp4""主持人.mp4""科技城市.mp4"素材文件,"项目" 面板如图5-7所示。

02 新建合成。在"项目"面板中右击,在弹出的快捷菜单中选择"新建合成"选项,再在弹出的"合 成设置"对话框中调整参数,如图5-8所示。

	合成设置	×
	合成名称: 合武	
	基本 高级 3D 渲染器	
	预设: HD • 1920x1080 • 25 fps ~	
	宽度: 1920 px □ 锁定长宽比为 169 (1.78)	03
	高度: 1080 px —	
	「豚茶 尾のに」 カガ>豚茶 0 回回 にたい: 16.9(1.78)	
项目 ≡ 效果和预设	帧速率: 25	
	分辨率: 完整 ~ 1920 x 1080,31.6 MB(毎 32bpc 帧)	
	开始时间码: 0:00:00:00 是 0:00:00 基础 25	
	持续时间: 0:00:20:00 差 0:00:20:00 差 di 25	
, p.,	背景颜色: 🗾 🧭 黑色	
名称 ▲ ► 类型 大小   帧速率   ● 背号.mm4 ■ TangerteX 792 KB 25 ♣		
● 科技城市.np4 ■ ImporteX NB 25		
	□ 预览 ( <b>确定</b> ) (取消	
图 5-7	图 5-8	55章



- 03 添加效果。将"背景.mp4"素材拖至"时间轴"面板中,选中"背景"图层,右击,在弹出的快捷 菜单中选择"效果"|"抠像"|"线性颜色键"选项,如图5-9所示。
- 04 调整效果。在"效果控件"中单击"预览"|"主色"|"颜色吸管工具"按钮,吸取"合成"面板 中的绿色,合成效果如图5-10所示。







- 05 放大屏幕边缘,效果如图5-11所示,可以发现残留部分绿幕并未处理干净。
- 06 在"效果控件"面板中,修改"预览"|"匹配容差"值为30%,修改"预览"|"匹配柔和度"值为 5%,合成效果如图5-12所示,可以发现残留绿幕已被清除干净。
- 07 调整图层。将"主持人.mp4"素材拖至"时间轴"面板,并放在"背景.mp4"图层下,如图5-13 所示。

067

09

抠像的魔术



图5-12

× ■ 合成 ≡						
0:00:01:02 00027 (25.00 fps)	, <b>0</b> .			•	t <b>, £ @</b> Ø	
�●● 备   ♥ #	源名称	模式	Ⅰ 轨道遮罩		父级和链接	
$\bullet$ $\rightarrow$ 1	◙ 背景.ュ₽4	正常、				
	◎ 主持人.mp4	正常				

图5-13

**08** 选中"主持人.mp4"图层,按S键展开"缩放"参数,并修改为60%,按P键展开"位置"参数,并 修改为960,435,合成效果如图5-14所示。





09 新建预合成。选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"预合成"选项,再在弹出的"预合成"对话框中修改参数,如图5-15所示。



图5-15

- 10 添加效果。双击打开"屏幕"合成,选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择 "效果"|"杂色与颗粒"|"移除颗粒"选项,如图5-16所示。
- 11 调整效果。在"效果控件"面板中,修改"查看模式"模式为"最终输出",如图5-17所示。

×	■ 6 效果控件主持人.mp4				■ 6 动用控件主持人 mo4	=	
屏幕	• 主持人.mp4			一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一			
~ fx	🔺 移除顆粒	重置		/////////////////////////////////////			
		预览	~		○ 查看模式	最终输出	~
>	- 10000-43 - 杂色深度减低设置			>	预览区域		
>				>	· 杂色深度减低设置 微调		
>	临时过滤			>	- 100 响 - 临时过滤		
>	· 钝化蒙版			>	- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
>	· 木忤 - 与原始图像混合			>	采样		
,				>	与原始图像混合		



12 在"效果控件"面板中,修改"杂色深度减低设置"|"杂色深度减低"值为3,这样整体噪点就少很多,合成效果如图5-18所示。





**13** 添加效果。选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果"|Key Correct|Smooth Screen选项,如图5-19所示。





14 调整效果。在"效果控件"中单击Smooth Screen|Screen Color|"颜色吸管工具"按钮,吸取"合成"面板中的绿色,这样绿幕的色差就小很多,合成效果如图5-20所示。

I K

14

05

第5章

抠像的魔术

06

07

08





- **15** 添加效果。选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果"|Primatte|Primatte Keyer选项,此时的"效果控件"面板如图5-21所示。
- 16 调整效果。在"效果控件"面板中,修改"键控"|"取样类型"改为"矩形",如图5-22所示。

×■ ■ 效果控件主持人.mp4				
屏幕 · 主持人.mp4				
5 A D I W	里面 远坝			
V/X A Primatte Keyer	皇直 选坝			
✓ Deartifacting				
	没有			
~ 键控				
Auto				
调整灯光 开/关				
取样 开/关				
取样类型				
御能取样 开/关				
~ 视图				
视图	合成 ~			
分离屏幕				
右				
▶ ○数量				
~ 选择				
~ Ö选择				
SELECT BG CLEAN BG	CLEAN FG FINE TUNE			
> 溢出				
> 透明度		~ 键控		
> 细节		~ 自动计算		
○ 基础颜色采样		Auto		
~ 校正				
~ 正确		· 阿登灯兀 井/大 		
			起形	
SPILL MATTE	HESTONE DECHEASE	首舵软件 并/大		



- 17 在"效果控件"面板中,单击"键控"|"选择"|"选择"|SELECT BG按钮,在"合成"面板中框 选主持人,如图5-23所示。
- 18 添加效果。选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果" |Key Correct|Edge Blur选项,削弱抠像导致的边缘割裂感。





19 将"科技城市.mp4"素材拖至"时间轴"面板中,放在"主持人.mp4"图层的下方,合成效果如图 5-24所示。至此,前期素材处理完毕。



图5-24

5.2.2	画面融合
-------	------

具体的操作步骤如下。

 新建主持人预合成。选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"预合成"选项, 再在弹出的"预合成"对话框中设置参数,如图5-25所示。





02 添加效果。选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果"|"颜色校

正" | "色相/饱和度"选项,此时的"效果控件"面板如图5-26所示。

**03** 调整效果。在"效果控件"面板中,修改"通道范围"|"主饱和度"值为10,修改"主亮度"|"主亮度"值为5,如图5-27所示。

通道控制       主       ✓       ゲ 節 色相/饱和度       運営         ● ③ 通道范围       ●       通道范围       ● <t< th=""><th>∽ <b>f</b>x</th><th>🗳 色相/饱和度</th><th>重置</th><th></th><th>屏幕·</th><th>主持人</th><th></th><th></th></t<>	∽ <b>f</b> x	🗳 色相/饱和度	重置		屏幕·	主持人		
<ul> <li>◇ ③通道范围</li> <li>◇ 直通范围</li> <li>◇ 主色相</li> <li>○ x +0.0°</li> <li>◇ 三色相</li> <li>○ x +0.0°</li> <li>○ 重白和度</li> <li>○ 重白和</li> <li>○ x +0.0°</li> <li>○ 重白和度</li> <li>○ 重白和</li> <li>○ x +0.0°</li> <li>○ 重白白和</li> <li>○ x +0.0°</li> <li>○ 百白白和</li> <li>○ x +0.0°</li> </ul>		通道控制		~	~ <i>f</i> x	🛍 色相/饱和度	重置	
<ul> <li>◆ ○通道范围</li> <li>◆ 三色相</li> <li>○ ★ +0.0°</li> <li>◇ ± ○ 和和度</li> <li>○ 0</li> <li>→ ○ 香色色相</li> <li>○ ☆ +0.0°</li> <li>○ ○ 香色的和度</li> <li>○ ○ 香色的和度</li> </ul>		<b>Ö</b> 通道范围				通道控制		
・主色相       0x +0.0°         ・主色相       0x +0.0°         ・主節和度       0         -100       100         ・主亮度       0         -100       100         ・       一彩色化         > ○香色色相       0x +0.0°						Ŏ 通道范围		
<ul> <li>◆ 主色相</li> <li>○ x +0.0°</li> <li>◆ 主他和度</li> <li>○ 100</li> <li>○ 100</li></ul>								
<ul> <li>◇ 主色相</li> <li>◇ 主色相</li> <li>◇ 主色相</li> <li>◇ 主色相</li> <li>◇ 生色相</li> <li>◇ 生白和度</li> <li>10</li> <li>−100</li> <li>−100</li> <li>○ 100</li> <li>◇ 生育度</li> <li>○ 100</li> <li>◇ 生育度</li> <li>○ 100</li> <li>○</li></ul>		+ <b>4</b> -10						
		土巴相	0x +0.0*			主色相		
 ・100           ・100			( 1 )				$\frown$	
<ul> <li>         → 10840度         <ul> <li></li></ul></li></ul>		the star of the start of the st	$\bigcirc$					
-100     100       ◇ 主亮度     0       -100     100       ◇ 主亮度     5       -100     100       ○     100    ○		土饱朻度				主饱和度		
◆主亮度     0     ○       -100     100     -100     100       ・     □彩色化     ・     □彩色化       > ○香色色相     0x+0.0°     > ○香色色相     0x+0.0°       > ○香色饱和度     25     > ○香色饱和度     25		-100		100				
-100     -100						+	0	
				100		土元反 		
		<b>(</b>	<b>)</b>			-100	o	
<ul> <li>&gt; ○着色色相 0x+0.0°</li> <li>&gt; ○着色色相 0x+0.0°</li> <li>&gt; ○着色饱和度 25</li> <li>&gt; ○着色饱和度 25</li> </ul>			□ 彩色化				□ 彩色化	
▶ ○着年前和度 25 ▶ ○着年前和度 25								
> ⑦ 着色亮度 0 > ⑦ 着色亮度 0								

图5-26

- 64 在"效果控件"面板中,修改"通道控制"为"红色",修改"通道范围"|"主饱和度"值为-10,如图5-28所示。
- 05 在"效果控件"面板中,修改"通道控制"改为"蓝色",修改"通道范围"|"主饱和度"值为 20,如图5-29所示。

× ■ 6 效果控件主持人			× ■ 6 效果控件主持/		
屏幕 ・ 主持人			屏幕 • 主持人		
✓ 🚺 色相/饱和度	重置		∨	重置	
通道控制	红色	$\sim$	通道控制	蓝色	
~ 💍 通道范围			~ 💍 通道范围		
Δ	0 0 4				
~ 红色色相	0 x +0.0°		~ 蓝色色相	0 <sub>x</sub> +0.0°	-
	$\bigcirc$			$\bigcirc$	
~ 红色饱和度			~ 蓝色饱和度		
	-o	100	-100	o	
~ 红色亮度			~ 蓝色亮度		
-100		100	-100		
			、  る  着色色相		
			> う着色饱和度		
			> ○ 着色亮度		



图5-29

- 06 添加效果。选中"主持人.mp4"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果"|"颜色校正"|"曲线"选项,此时的"效果控件"面板如图5-30所示。
- 07 调整效果。在"效果控件"面板中,修改"曲线",如图5-31所示。



#### 5.2.3 整体调色

具体的操作步骤如下。

01 新建调整图层。在"时间轴"面板中右击,在 弹出的快捷菜单中选择"新建"|"调整图层" 选项。选中调整图层后右击,在弹出的快捷菜 单中选择"效果"|RG magic Bullet|Looks选 项,此时的"效果控件"面板如图5-32所示。

×	6	■效果控件调整图层1		
屏幕 ▪	调	整图层 1		
~ <i>f</i> x	A	Looks	重置	
	Ĉ	) Look		
		Edit		
	Ċ	)Strength		



**02** 添加预设。单击Edit按钮进入Looks工作面板,选择SCOPES|Grading Setups|4 Way Video Grading预设,如图5-33所示。





第5章

抠像的魔术

06

07

08

03 添加效果。单击TOOLS按钮,展开效果窗口,为Matte添加Diffusion效果,此时的合成效果如图 5-34所示。



图5-34

04 调整效果。在CONTROLS面板中对Diffusion参数进行调整,如图5-35所示。



图5-35

05 在右下角单击"保存"按钮,在"效果控件"面板中,修改Strength值为60%,最终的合成效果如 图5-36所示。





### 5.3· 飞龙喷火特效

飞龙喷火特效主要由以下四个步骤组成。

第一步,动作跟踪。对于需要精确跟踪的素材,可以使用追踪器进行精确跟踪。 第二步,素材处理。需要消除绿幕素材中的绿幕,并去除 MOV 格式素材的黑底。 第三步,画面融合。使素材与素材之间的过渡更加自然,避免出现明显的跳跃。 第四步,整体调色。使整体素材的色调更符合实际情况。

#### 5.3.1 动作跟踪

具体的操作步骤如下。

- 01 导入素材。启动After Effects 2023软件,单击"新建项目"按钮,执行"文件"|"导入"|"文件" 命令或按快捷键Ctrl+I,导入"背景.mp4""飞龙.mov"和"火焰.mov"素材文件,此时的"项 目"面板如图5-37所示。
- 02 新建合成。在"项目"面板中右击,在弹出的快捷菜单中选择"新建合成"选项,再在弹出的"合成设置"对话框中设置参数,如图5-38所示。



图5-37

03 追踪运动。将"飞龙.mov"素材拖至"时间 轴"面板中,选中"飞龙.mov"图层,在"跟 踪器"面板中单击"跟踪运动"按钮,如图 5-39所示。 图5-38



图5-39

01

12

03

04

05

第5章

抠像的魔术

06

07

08

09





#### 05 在"追踪器"面板中单击"向前分析1个帧"按钮 ▶,此时的画面效果如图5-41所示。



图5-41

**06** 遇到"跟踪点"没有跟踪到目标(龙的嘴部)的情况,需要手动将"跟踪点"移至龙的嘴部,操作 如图5-42所示。



图5-42

07 等待全部跟踪完毕,合成效果如图5-43所示。



- 08 在"时间轴"面板中右击,在弹出的快捷菜单中选择"新建"|"空对象"选项。选中"空对象", 在"跟踪器"面板中单击"编辑目标"按钮,在弹出的"跟踪目标"对话框中进行设置,如图5-44 所示。
- 09 在"跟踪器"面板中单击"应用"按钮,在弹出的"动态跟踪器应用选项"对话框中进行设置, 如图5-45所示。这样,之前的跟踪点位置便应用在"空对象"图层上,此时的"时间轴"面板如图 5-46所示。











#### 5.3.2 素材处理

具体的操作步骤如下。

01 添加效果。将"背景.mp4"素材拖至"时间轴"面板中,放在"飞龙"图层的下方。选中"飞龙" 图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果" [Keying|Key light选项,此时的"效果控件"面板如 图5-47所示。 80

02

03

04

05

第5章

抠像的魔术

06

07

09

**02** 调整效果。在"效果控件"面板中单击About|Screen Color的颜色吸管工具按钮,吸取绿幕素材的绿 幕颜色,此时的合成效果如图5-48所示。



图5-47

图5-48

03 调整图层。将"火焰.mov"素材拖至"时间轴"面板中,放在"空对象"图层的下方。在"时间 轴"面板中修改模式为"相加",此时的合成效果如图5-49所示。





**04** 将时间设置为2秒,选中"火焰"图层,按S键修改"缩放"值为30%,按R键修改"旋转"值为 0x+90°,按P键修改"位置"值为78,614,此时的合成效果如图5-50所示。



05 选中"火焰"图层,按[键将时间起始点移至2秒(02s),操作如图5-51所示。

× ■ 合成 ≡							
<b>0;00;02;00</b> 00060 (29.97 fps)	<i>р</i> ,		€ <b>£</b> ∎Ø	:00s	01s	•	_
◇ �) ● ⋒ 🛛 🔖 #	源名称	₽∻৲∱₽₿⊘⊘⊙	父级和链接				
$\circ$ $\rightarrow$ 1	空 1	₽ /					
• 2	◎ 火焰.mov	₽ /fx					
	ै 位置						
O → 3	o 飞龙.mov	₽ / fx					
○● → 4	◎ 背景.mp4	<b>₽</b> /					

图5-51

**06** 将"火焰"图层的"父级关联器"移至"空对象"图层上,如图5-52所示。此时,火焰便跟随飞龙进行移动,合成效果如图5-53所示。

×■ 合成 ≡					
<b>0;00;02;00</b> 00060 (29.97 fps)	, Р <b>.</b> -		<b>-</b> € ₹	è 🖪 🖉	
��● ₽ ₩	源名称	I & & `\ fx 🗏 🖉 🖉 🏵		父级和链接	
$\circ$ $\rightarrow$ 1	■ 空 1	₽ /		无	
O	◎ 火焰. ==0▼	₽ /f×	-0	无	
	Ö 位置			٧ V	
• 3	o 飞龙.nov	₽ /f×		无	
•● → 4	◎ 背景.mp4	₽ /		无	

图5-52





图5-53

07 将时间修改为4秒,选中"火焰"图层,按快捷键Ctrl+Shift+D,将素材切分,如图5-54所示。

04

03

02

05

06

08

09

× ■ 合成 =								
0;00;04;00 00120 (29.97 fps)	o <b>.</b>		≒ ⊈ @	0	:00s	01s 02s	03s	
••• 🗈 🗣 #	源名称	₽ \$ \fx @⊘0					di la constante de la constante	
$\circ$ $\rightarrow$ 1	空 1	<u>+</u> /						
O → 2	o 火焰.mov	.₽. /f×	@ 1.空1					
• 3	o 火焰.mov	.₽. /f×	@ 1.空1			1		
	Ö 位置							
O → 4	o 飞龙.mov	.₽. /f×						
♥●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●	◎ 背景.mp4	₽ /						

08 删除后半段火焰素材,使用工具栏中的"锚点工具",将火焰的锚点移至龙嘴处,如图5-55所示。



图5-55

**09** 选中"火焰"图层,按S键展开"缩放"栏创建关键帧,在3秒25帧设置关键帧,参数为30%,在4 秒设置关键帧,参数为0%,此时的合成效果如图5-56所示。



10 选中"火焰"图层,使用快捷键Ctrl+D复制一份,为后面的片段添加特效,此时的合成效果如图 5-57所示。



图5-57

#### 5.3.3 画面融合

具体的操作步骤如下。

01 添加效果。在"时间轴"面板中右击,在弹出的快捷菜单中选择"新建"|"调整图层"选项。选中 调整图层右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果"|Video Copilot|Heat Distortion选项,此时的"效 果空间"面板如图5-58所示。

×	Ⅰ 6 效果控件调整图层1		
合成·	• 调整图层 1		
∼ fx	A Heat Distortion	重置	
	〇 噪声模式	火焰	
>	Ō 变形数量		
>	○ 热浪数量		
>	Ö 热浪偏差		
>	Ö 噪声级别		
>	〇 噪声速度		
>	高级选项		
>	<b>心</b> 风速		
>	心风向		
>	渲染设置		
	る渲染	全部	

图5-58

02 调整图层。对调整图层进行时间控制,从第2秒起,到第4秒结束,如图5-59所示。

× ■ 合成 ≡										
<b>0;00;02;03</b> 00063 (29.97 fps)	<i>р</i> ,			™, ₽	•	:00 <i>s</i>	01 <i>s</i>	02	03s	04s
	源名称	模式	⊤ 轨道遮罩	父级	和链接					
◇ 1	空 1	正常	~ _ ② 无							
O ≥ 2	调整图层 1	正常	~ ② 无							
	◙ 火焰	相加	~ ② 无		1.空1					
	◙ 火焰	相加	~ ② 无		1. 空 1					
	◎ 飞龙. mov	正常	~ ② 无							
● ● → 6	◎ 背景.mp4	正常	~ ② 无							



02

03

04

05

第5章

抠像的魔术

06

07

08



04 对调整图层的蒙版进行关键帧处理,合成效果如图5-61所示。



图5-61

05 此时可以发现,热浪周围过渡得比较生硬,选中调整图层并双击,按M键打开"蒙版"栏,修改 "蒙版羽化"值为200,此时的合成效果如图5-62所示。后半段火焰处理的方式相同,合成效果如 图5-63所示。





#### 5.3.4 整体调色

具体的操作步骤如下。

- **01** 新建飞龙预合成。选中"飞龙"图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"预合成"选项,再在弹出 的"预合成"对话框中调整参数,如图5-64所示。
- 02 添加效果。选中"飞龙"合成,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果"|"颜色校正"|"曲线" 和"效果"|RG Magic Buttle|Looks选项,此时的"效果控件"面板如图5-65所示。



图5-64



图5-65

05

04

01

02

03

08

**03** 调整效果。在"效果控件"面板中,修改"曲线"参数,如图5-66所示,以提亮飞龙画面,合成效 果的前后对比如图5-67所示。



图5-66



**04** 添加效果。单击Edit按钮进入Looks工作面板,单击TOOLS按钮,展开效果窗口,为Matte添加Color Filter效果,此时的合成效果如图5-68所示。





05 调整效果。在CONTROLS面板中对Diffusion参数进行调整,如图5-69所示。





06 单击右下角的保存按钮,合成效果的前后对比如图5-70所示。









图5-70(续)

07 新建调整图层。在"时间轴"面板中右击,在弹出的快捷菜单中选择"新建"|"调整图层"选项,选中新建的调整图层,右击,在弹出的快捷菜单中选择"效果"|"颜色校正"|"曲线"选项,在"效果控制"面板中调整曲线,如图5-71所示。最终的合成效果,如图5-72所示。







图5-72 (续)

## 5.4 本章小结

在这一章中,我们为读者全面介绍了两款强大的视频插件——KEYLIGHT 和 Primatte Keyer, 将深入了探讨它们的基础操作,帮助读者在处理绿幕素材和 MOV 格式的黑底视频时更加得心应手。

KEYLIGHT 是一款功能强大的视频抠像插件,它能够快速、精准地分离出视频中的前景和背景。 通过使用 KEYLIGHT,读者可以轻松地调整色彩范围、对比度和亮度等参数,以获得最佳的抠像效果。

而 Primatte Keyer 则是一款备受推崇的抠像插件,它具有简单易用、功能强大等特点。通过使用 Primatte Keyer,读者可以快速实现高质量的抠像效果,并修复边缘和细节问题。

04

02

03

第5章

06

07

087