

键控与跟踪主要内容

一. 键控概述

二. Keylight

三. 运动跟踪与运动稳定

四. 案例

一、键控概述

键控就是在画面中选取一个关键的色彩，使其透明，这样就可以将画面中的主题提取出来，形成二层画面的叠加合成。

根据原理和用途，大致分为三大类：

二元键出：颜色键、亮度键；

线性键出：线性色键、提取（抽出）、差异蒙版；

高级键出：颜色范围、颜色差异键、内部 / 外部键
；

一、键控概述

- CC 简单金属丝移除：利用一根线将图像分割，在线的部位产生模糊效果；
- 颜色差异键：具有强大的抠像功能，通过颜色的吸取和加选、减选的应用，将需要的图像内容抠出；
- 颜色键：将素材的某种颜色及其相似的颜色范围设置为透明，还可为素材进行边缘预留设置，制作出类似描边的效果；（有明确的边缘，背景平整且颜色无太大变化）；
- 颜色范围：可以应用的色彩模式包括 Lab、YUV 和 RGB

,

一、键控概述

- 差异蒙版：通过指定的差异层与特效层进行颜色对比，将相同颜色区域抠出，制作出透明的效果。特别适合在相同背景下，将其中一个移动物体的背景制作成透明效果；
- 提取：通过抽取通道对应的颜色，来制作透明效果；
- 内 / 外键控：通过指定的遮罩来定义内边缘和外边缘，根据内外遮罩进行图像差异比较，得出透明效果；
- 线性颜色键控：可以根据 RGB 色彩信息或色相及饱和度信息
与指定的键控色进行比较，产生透明区域；

一、键控概述

- 亮度键：根据图像的明亮程度将图像制作出透明效果，画面对比强烈的图像更适用；
- 溢出抑制：可以去除键控后的图像残留的监控色的痕迹，可以将素材的颜色替换成另一种颜色；

二、Keylight

该特效可以通过指定的颜色来对图像进行抠除，根据内外遮罩进行图像差异比较。



二、Keylight

视图：设置不同的图像视图；（常用的有：最终结果、状态、屏幕蒙版）

屏幕颜色：用来选择要抠除的颜色；

屏幕增益：调整屏幕颜色的饱和度；

屏幕均衡：设置屏幕的色彩平衡；

反溢出偏差、Alpha 偏差：两者经常锁定，一般拾取主体肤色。解决边缘问题，特别是毛发边缘；

二、Keylight

屏幕蒙版：调节图像黑白所占的比例，以及图像的柔和程度等；

内部遮罩：将遮罩内的部分隔离出来，使其不参与抠像处理；

外部遮罩：将遮罩内的部分变成透明，用来移除屏幕中颜色不均匀的部分或者素材的灯光设备；

前景色校正：校正特效层的边缘色；

源裁剪：设置图像的范围；（用处不大）

三、运动跟踪与运动稳定

1. 运动跟踪：根据对指定区域进行运动的跟踪分析，并自动创建关键帧，将跟踪的结果应用到其他层或效果上，制作出动画效果。比如：让燃烧的火焰跟随运动的球体，给天空中的飞机吊上一个物体并随飞机飞行，给翻动镜框加上照片效果。（注：跟踪只对运动的影片进行跟踪，不会对单帧静止的
的
图像实行跟踪。）

2. 运动稳定：对前期拍摄的影片进行画面稳定的处理，用来消除前期拍摄过程中出现的画面抖动问题，使画面变平稳。

三、运动跟踪与运动稳定

对画面进行运动跟踪的方法：

1. 在时间线面板中选择要跟踪的层，然后执行动画 | 运动跟踪；
2. 在时间线面板中选择要跟踪的层，单击跟踪面板中的追踪运动或稳定运动；

四、案例

1. 忆江南（Keylight、文本）；
2. 位移跟踪动画（位移跟踪、蒙版）；
3. 旋转跟踪动画（运动跟踪）；
4. 透视跟踪动画（透视边角跟踪器）