3-2 光与影的表现

以画面外的光源发出的光叫做【フレア】。

相反，让画面变暗，在强调眼神等情况经常使用的叫做【パラ】。

两者都是通过渐变做成的滤镜效果。

1. 建立作业用合成

建立作业用【1合成】，并将素材导入，按照（1）的样子将其配置在时间面板上。B层律表上有写【T光（透过光）红色】的指示，我们按照03-1的方法使用发光插件来做成发光。同时C层也有【w（25%）】的指示，这里我们将不透明度改为25%（2）。

1. 建立滤镜合成

因为フレア和パラ都要应用到画面全体上，和摄像机运动一样，需要先建立一个合成。首先建立【2摄像机】合成，并调整位置和大小（1），然后建立【3滤镜】合成，而不是3.fps合成。【3滤镜】合成的设置和【2摄像机】合成的设置是一致的（2）。

将【2摄像机】合成放入建立好的【3滤镜】合成中（3）。

1. 新建パラ用于平面图层

在【3滤镜】合成中，【图层-新建-纯色】，建立与合成大小相同的青黑色纯色（パラ图层）。因为纯色颜色只指定了青黑色，所以打开纯色设置-颜色，来修改颜色（1），在合成面板画面的背景色中提取颜色（2），然后再点击那个颜色（3），现在再调节颜色的话就会很容易地调节出一个能够很好地融入画面的青黑色。参考颜色为【R:11 G:8 B:22】（4）。

Point

在动画摄影的职场中，パラ或者フレア的颜色是由摄影监督决定的。

1. 使用蒙版将提取パラ图层的一部分

现在我们要在パラ的部分使用钢笔在相应的位置做成蒙版，并将パラ图层的【不透明度】改为50%（1），移动至【1合成】并将【パラ·フレア指定表】显示（2）。

再次回到【3滤镜】合成，选择パラ图层，并在工具栏中选择钢笔工具（3），在合成面板上点击就能做成蒙版的锚点（4）。

就这样按照指定表指定的位置做成锚点（5），最后将锚点连接做成蒙版（6）。这样我们就成功做成了蒙版。将【1合成】的【パラ·フレア指定表】隐藏，并将【3滤镜】合成中的パラ图层的【不透明度】改回100%（7）。

1. 模糊蒙版周围

现在的蒙版部分太过于抢眼，所以我们需要将蒙版边缘模糊。选中【パラ图层-蒙版-蒙版1-蒙版羽化500%】，混合模式改为【相乘】（1）。就这样パラ就做成了（2）。

1. 对应バンディング

如果现在不进行检查，直接在电视等设备上进行播放的话，在渐变部分很有可能看到颜色的阶梯出现，这种现象称为【バンディング现象】。我们可以通过将色深度改为16bpc来显示出更多颜色，从而防止バンディング的产生。（1）

如果还是出现バンディング的话， 我们可以使用散布插件，散布是将像素向周围扩散的效果。我们可以使用它让渐变散布，来防止バンディング的产生。【效果和预设-风格化-扩散】（2），将扩散量输入10（3）。

如果将扩散量调节得过大的话，渐变本身就会变得很脏，我们要按照渐变的大小和幅度来适当地调节这个数值。

Point

在将色深度上升的时候，在效果窗口中插件可能会显示！的情况，这是插件不能够对应改变后的色深度的意思。这并不是插件失效的意思，插件只能将自己能对应的色深度来处理计算，显示效果。

我们可以在效果与预设面板中看到，每个插件的对应色深度。

1. 做成フレア

这次我们要做成フレア来表现蜡烛光的感觉。在【3滤镜】面板中新建纯色，名字为フレア，大小与合成大小相同，颜色【R:32768，B:21974，G:17733】（在色深度为16bpc下）（1）。

在【1合成】中显示指定表，回到【3滤镜】合成将フレア图层【不透明度】改为50%，让它半透明能够看到下面的图层。在选中フレア图层的状态下，使用钢笔工具按照指定表给出的范围做成蒙版。（2）

将指定表隐藏，将フレア的蒙版羽化调整为400，混合模式为【强光】（3）。

因为看起来还是有点亮，我们将图层的【不透明度】降低为40%。

对フレア图层也进行相应对策。【效果和预设-风格化-散布】，扩散量为50（5）。

这样フレア就做成了。

Point

在未选中图层的状态使用钢笔工具的话就会生成形状图层。

这种方法在绘制形状图形时使用。

1. 调整明暗的准备

因为フレア设定上是火焰，所以我们要给フレア加上火焰摇摆产生的明暗变化的效果。我们可以通过给图层的不透明度加入随机的数值来让它产生不规则的随机变化，来表现明暗效果，但这是很麻烦的手动作业。这时我们可以使用摇摆器，来添加不规则数值的变化的数值。【窗口-摇摆器】（1），我们就会看到左下角显示的摇摆器面版（2）。

摇摆器显示后我们会发现工作区缩小了，我们将工作区部分延长（3）。

时间面板，【フレア图层-蒙版-蒙版1-蒙版扩张】，在第1帧和96帧（最后一帧）数值为0的状态打上关键帧。

同时选中两个关键帧，这样我们就能使用摇摆器。

1. 给フレア加上明暗效果

调节摇摆器的各种设置

应用到：我们选择【时间图表】。

杂色类型：因为我们想做比较强烈的抖动所以选择【锯齿状】

频率：指抖动的频率，1秒生成多少关键帧。这里输入24。

数量级：抖动的强度，参考开始帧和结束帧的数值，决定偏移的最高值的设定。这次设置为20（1）。

点击应用按钮，就可以做成关键帧了。（2）

就这样我们给フレア加上了明暗效果（3）。

Point

フレア或者パラ，这种滤镜效果是给予画面全体的效果，所以我们是按照和摄像机运动一样的方式新建一个合成并在合成内进行作业。但是如果只是对背景，角色或者带有摄像机运动时合成效果的话，这时我们不会在画面最上面添加，而是在合成内相应的地方添加效果。