

# **KRK065c XML 语法解析**

**Helena**

**Contact me at QQ Group105120985**

**Or forum <http://tcax.rhacq.com/forum.php>**

## 作者言：

其实基本就是官方 wiki 转述+自己理解，给喜欢玩 KRK 的新手参考^^  
有些 tab 没用过，理解错了不管勿拍-||

## XML 样例&索引（具体 tab 下面解释）

```
<copy name="k" from="Comp 1" layer="karaoke" />
<layer name="layerName" space="0" no="0">
  <line name="styleName" layer="" syl="0" />
  <animator name="animatorName" syl="1" fixed="start|end" />
  <property name="property.name" syl="1" pos="0" fixed="1" />
  <set name="layerProperty" property="property" value="0" />
</layer>
```

## Tab 解析：

注：下面每组里面一些 tab 是可写可不写的，可以根据实际情况进行选择：

**Copy:** 把一个合成的层复制到另一个合成

- from: 来源合成 (如果不写默认为目前的合成)
- to: 复制到某个合成 (如果不写默认为目前的合成)
- layer: 来源合成的层名字
- name: 重命名层 (如果不写默认为被复制层的名字)
- replace: true/false 两个数值 (不写默认为 TRUE) -- true 则替换现有层. False 则不替换

举例:

```
<copy name="k" from="Comp 1" layer="karaoke" />
```

## layer:

- name 是层的名字

- **space** 应该是控制字体间距的，我自己没用过，喜欢的自己玩--，据说当矛指向 **syl**（逐字）的时候不能用这个功能
- **fixed**: "start", "end", "yes"三个数值区， 和 **aegisub template** 里面某个功能比较像...设置 **syl** 提前和延后量的, "yes"会使这个 **fixed** 生效。
- **no** 是精简功能，仅支持整句，不支持 **syl**，且位置值不可用（喵啊 那有人敢用么--）
- **blend**: 混合模式，这个猛，还记得 **PS** 里面的混合模式吗 哈哈虽然我们没用过这个 **tab**（某人：**AE** 里面不是也有吗。我：恩 但是 **PS** 里面用的最多嘛，修图就靠它啦）支持的模式有: *add, alpha add, classic color burn, classic color dodge, classic difference, color, color burn, color dodge, dancing dissolve, darken, darker color, difference, dissolve, exclusion, hard light, hard mix, hue, lighten, lighter color, linear burn, linear dodge, linear light, luminescent premul, luminosity, multiply, normal, overlay, pin light, saturation, screen, silhouette alpha, silhouette luma, soft light, stencil alpha, stencil luma, vivid light*
- **threed** = 数值为 true 时启用 3D 设置, false 时禁用 3D (不写默认启用)
- **precomp** = boolean (True/False) ...好像设置成 **ture** 可以节省预渲染内存，防止重复渲染

## **line**（写 l 也 ok）

- **name** 对应 **ass** 里面 **style** 的名字，即只对 **style** 名字为指定数值的行有效
- **layer** 指选择 **ass** 里面哪些 **layer** (默认为全选)
- **line** 选哪行
- **syl** 可以指定句子里面哪几个字做特效，很灵活嘛^^,直接写数字就 ok.

备注: `<line />` 可以写很多行

下面是 3 个举例：

```
<line name="romaji" layer="0" line="1,2,3" syl="1,2" />
```

意思是会针对 **ass** 里面 **style** 名字是 **romaji**，**layer** 是 0，的第 1、2、3 行的第 1、2 个 K 生成特效

```
<line name="romaji" syl="syl" />
```

意思是针对 **ass** 里所有 **style** 是 **romaji** 的部分生成特效

```
<l />
```

这句的意思是把 **ass** 里面所有行生成特效，但是这种模式不支持 **syl**

## **animate** (可以换成 **animator anim a**)

- **name** 要做特效的效果（比如 in out, 变色什么的）的名字，即你想给哪个效果做特效，就写那个名字
- **syl** 是否到逐字（如果 syl=0, 就是整句的）
- **fixed** 还是提前和延后量 ("start", "end", 也可以用百分比，具体数字自己试- -)

```
<a name="MyAnimator" syl="syl" />
```

## property(可以换成 prop p)

- **name** 你想做特效的效果名
- **syl** 是否到逐字（如果 syl=0, 就是整句的）
- **fixed** 提前和延后量 ("start", "end", "50")
- **pos** 生成位置坐标
- **link** – 关联至另一个属性
- **comp** – 关联哪个合成
- **layer** --关联哪个层

注：使用 Properties 标签需要建立至少一个关键帧

举例：

```
<property name="transform.opacity" syl="syl" />
```

对属性 transform.opacity 做特效，精确到逐字

```
<p name="transform.position" link='effect("Point Control")(1)' comp="karaoke"
layer="karaokeLayer" />
```

把 transform.position 的数值关联到合成 Karaoke 的 karaokeLayer 层的 effect("Point Control")(1)的数值

## set(也可以写 setting s)

```
<set name="enabled" value="0" />
```

- **name** afx 效果名
- **property** 指定这个效果的某个属性
- **value** 设置数值

```
<set name="effect('Layer Control')(1)" layer="karaoke" />
```

- **name**: 这个层内某个属性名
- **layer**: 属性设置到哪个层

## 术语小百科:

### 1、AE 通用术语

不明白请参考各种 AE 基础教程，这个涉及到 AE 软件特有的一些概念  
附部分术语中英对照表，方便习惯不同语言版本 AE 的同学识别：

Composition/Comp 合成

Layer 层

Effect 效果

Property 属性

### 2、KRF 术语

Syl 代表逐字，就是针对每个 K 的效果

Line 表示整句