

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定



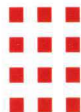
中文 Premiere Pro

影视动画非线性编辑与合成

策划◎北京电影学院中国动画研究院
主编◎孙立军 著◎陈明红 从继成



北京联合出版公司



21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

中文 Premiere Pro

影视动画非线性编辑与合成

本书主编：陈昌柱

著：陈明红 从继成



北京联合出版公司

北京

内容简介

“影视动画非线性编辑与合成”是影视动画专业、数字艺术、多媒体等相关专业学生必须掌握的技能。本书分为12章,按照教学大纲要求和影视动画非线性编辑的基本流程和规律,从影视动画艺术与计算机非线性编辑技术紧密结合的全新视角,采用边讲理论知识、边动手操作(93个HOW TO)、典型范例制作(22个)相结合的全新教学模式,精心编排和提炼知识点,介绍当代数字影视动画创作中非线性编辑的工作流程、核心技术原理、艺术效果以及当前主流的非线性编辑系统Premiere Pro CS4各功能模块的特点与操作技能、完整项目的制作过程、非线性编辑方法与技巧等基础知识;通过大量精彩纷呈、实用性和操作性强的教学和科研成果,详细讲解其丰富的转场特效,视频特效,音频特效,字幕样式的特点、功能及应用;通过综合实例的制作,帮助读者深入掌握用Premiere Pro CS4进行数字影像非线性编辑的基本原理、规律和基本技能;最后介绍镜头语言的基础知识和运用技巧,以及影视编辑基础知识。附录为常见概念及问题解答、快捷键和每章习题答案。

本书是作者近10年一线教学和科研工作的总结,授人以渔,从基本编辑训练到高级编辑技巧的应用,从特效编辑基本功能的使用到特效的综合应用,使读者既能全面了解软件的强大功能,同时又能熟练掌握实际编辑特效的核心功能和基本用法,还能在懂得理论原理的指导下进行实际创作练习,为学生和老师留有发挥创意的空间。书中22个范例的编辑思路及流程图就是22类视频剪辑活模板,稍加修改即可为己所用,为动画教学建设注入了更多新鲜血液,是国内不可多得的优秀影视动画非线性编辑与合成教材。

配套实训册中24项练习是本教材重要知识点和核心技能的延伸全真模拟实践,希望读者能在较短的时间内快速、高效地掌握软件的基本操作和非线性编辑的核心技能,并做到举一反三、触类旁通,为自己独立完成影视动画作品的创作提供有益的帮助。

配套光盘包含书中范例、实训源文件、练习素材、重要知识点的视频教程。

本书是普通高校影视或动画专业后期编辑合成优秀教科书,从事影视后期编辑制作的广大从业人员自学指导书,社会影视非线性编辑培训班的首选教材。无论将来你到任何单位从事动画创作,本书都会成为你的“启蒙老师”和“良师益友”,受益终生。

说明:本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源,需要者请与010-82665789或与Lelaoshi@163.com联系。

特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,其著作权归原作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

中文Premiere Pro影视动画非线性编辑与合成/陈明红,从继成著—北京:北京联合出版有限责任公司,2012.1

ISBN 978-7-5502-0535-2

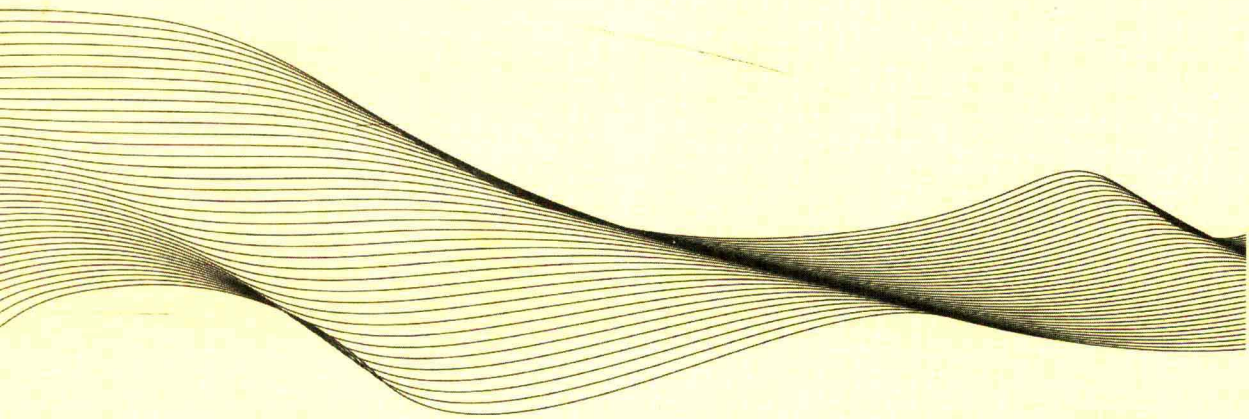
I.①中… II.①陈…②从… III.①视频编辑软件, Premiere Pro IV.①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第014146号

总体企划:周京艳	编辑部:(010)82665118转8011、8002
书名:中文Premiere Pro影视动画非线性编辑与合成	发行部:(010)82665118转8006、8007 (010)82665789(传真)
著者:陈明红 从继成	印刷:北京佳信达欣艺术印刷有限公司
责任编辑:王巍 秦仁华	版次:2013年1月北京第1版
编辑:黄梅琪	印次:2013年1月北京第1次印刷
图文设计:李天楠 张园	开本:787mm×1092mm 1/16
出版:北京联合出版公司	印张:35.5 (含实训册)
发行:北京创意智慧教育科技有限公司	字数:877千字
地址:北京市海淀区知春路111号理想大厦 909室(邮编:100086)	印数:1~3000册
经销:全国新华书店	定价:58.00元(2册,含《Premiere Pro非线性编辑与合成实训》/附1DVD)

本书如有印、装质量问题可与010-82665789发行部调换。

一套引领和推动中国动漫游戏产业
教育和发展的优秀教材。



21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

专家委员会

张会军(北京电影学院院长)
孙立军(北京电影学院动画学院院长、中国动画研究院院长)
高福安(中国传媒大学副校长)
曹小卉(北京电影学院动画学院教授)
李剑平(北京电影学院动画学院副院长)
孙 聪(北京电影学院动画学院副院长)
廖祥忠(中国传媒大学动画学院院长)
肖永亮(北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
王 钢(同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林 超(中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非(中央戏曲学院舞台美术系主任)
晓 欧(中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英(清华大学美术学院信息艺术设计系主任)
仲星明(上海大学数码艺术学院院长)
洪 涛(中国人民大学徐悲鸿艺术学院动画系主任)
贾 否(中国传媒大学动画艺术教研室主任)
龙 全(北京航空航天大学新媒体艺术学院院长)
方 成(著名漫画家)
梅法钗(宁波大学科技学院艺术分院院长)
李 益(重庆邮电大学传媒艺术学院副院长)
李广华(北京北大方正软件技术学院副教授)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术大学音像动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸生(东方文化研究会连环漫画分会会长)
余培侠(中央电视台青少中心主任)
沈向阳(微软亚洲研究院院长)
凯西·史密斯(美国南加州大学电影电视学院动画与数字艺术系主任)
凯文·盖格(美国迪士尼公司著名三维动画总监)
谢福顺(新加坡南洋理工大学计算机工程学院院长、副教授)
田 丰(新加坡南洋理工大学计算机工程学院助理教授)
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲(台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮(韩国祥明大学艺术系教授、画家)
金 城(漫友文化传播机构出版人兼总编辑)
(以上排名不分先后)

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会
中国美术协会
动漫艺术委员会

总策划

北京电影学院
中国动画研究院

主 编

孙立军

出版策划

孙立军
曹小卉
秦仁华
陈 雷
周京艳
李剑平
孙 聪
王金文
刘 凯
吕 丁
荣 光
张 园
李天楠
周素琼
黄梅琪

整体企划

周京艳

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院（前身北京电影学院动画艺术研究所）、中国动画学会和京华出版社（现更名为北京联合出版公司）等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统，组织海内外专家和大批一线优秀教师，对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代；组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材，广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的各种意见和建议，结合国内的实际情况，按照课程设置的要求和新的教学大纲编写，内容不但全面更新，更融入了近几年来教师教学和实践的经验。配套实训练习册中的大量典型范例更是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟，旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望，提高学生的实践力、创造力和竞争力，全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试，为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材，为中国动画教育起到示范作用，必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院中国动画研究院工作与时俱进，在召开“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高

校的不同需求、读者反馈的意见，努力编写好下面三个系列图书：

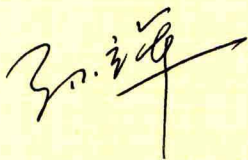
一、“‘十二五’普通高校动漫游戏专业规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材。是对已投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级，也是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀专著。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

京华出版社成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化教学全新模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军

北京电影学院动画学院院长、教授
北京电影学院中国动画研究院院长

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	吴冠英	晓 欧
王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峰	于少非	肖永亮
钱明钧	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立	马 华
陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨	马 欣	刘 阔
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
黄 勇	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
陈明红	刘 畅	从继成	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	李卫国	李 洋	余为政	孙 亮	陈 静
叶 櫓	刘克晓	靳 明	王同兴	唐衍武	孙作范
曲士龙	张健翔	伍福军	马建昌	陈德春	顾 杰
赫 聪	张 勇	张 帆	孙海曼	刘 婷	杨清虎



前言 FOREWORD

Premiere Pro CS4 是一款功能超强、性价比高、应用最为广泛、处理效果极佳的非线性视频编辑合成软件，被广泛应用于电视台、电影制片厂、影楼、多媒体工作室乃至私人家庭生活，从新闻简报、教学资料片、多媒体读物、产品宣传、专题片、网页动画到大型电影和电视剧，都能见到非线性编辑的鲜活作品。专业人士不仅可以直接在电脑上观看并编辑各种文件格式的电影，还可实时预览节目；业余爱好者也可用 **Premiere Pro** 的强大功能构建自己的工作室，体味自己当“电影大导演”的乐趣。

本书作者系动画学院一线优秀教师，有着非常丰富的一线教学和制作经验。本书分为 12 章，按照教学大纲的要求，从影视动画后期合成艺术与计算机非线性编辑技术紧密结合的全新视角，采用边讲解、边动手操作（93 个 **HOW TO**、22 个范例）的全新教学模式，精心编排和提炼知识点，介绍当代数字影视动画创作中非线性编辑的工作流程、核心技术原理、艺术效果以及当前主流非线性编辑系统 **Premiere Pro CS4** 各功能模块的特点与操作技能、完整项目的制作过程、非线性编辑方法与技巧等；通过多年一线教学和科研的大量精彩纷呈、实用性和操作性强的图例和典型范例制作详细讲解 **Premiere Pro CS4** 中丰富的视频转场特效、视频特效、音频特效、字幕样式的特点、功能及应用；通过综合实例风景片《校园春天》、宣传片头《桥梁博览》、擦出特效《经典刹车》、同屏“画中画”特效、“多面透视的画面墙”、《四季风光》电子相册、“通用倒计时片头”等实例的制作，帮助读者深入掌握用 **Premiere Pro CS4** 编辑数字影像的基本原理、规律和基本技能；最后介绍镜头语言的基础知识和运用技巧，以及影视编辑基础知识。

本书是作者多年教学和实践经验的总结。内容丰富翔实，按照影视后期编辑合成的基本流程和规律，用大批精彩实例串联起整个 **Premiere Pro CS4** 视频编辑流程和技法的知识链，讲解生动活泼，语言简洁流畅，图文并茂，步骤详细，由浅入深，从基本编辑训练到高级编辑技巧的应用，从特效编辑的基本功能使用到特效的综合应用，读者既能全面了解软件的强大功能，又能熟练掌握实际编辑特效的核心功能和基本用法，还能让读者在理论原理的指导下进行实际创作练习。书中 22 款典型实例的编辑思路、制作流程图就是 22 套活模板，读者稍加修改即可为己所用，为动画教学



本书作者：陈明红

建设注入了新鲜血液，是国内不可多得的影视动画非线性编辑与合成优秀教材。

配套的《Premiere Pro 非线性编辑与合成实训》中 24 项练习是本教材关键知识点和核心技能的延伸全真模拟实践，由“实训项目名称、要求、目的、编辑思路及流程和操作提示”组成。通过练习，希望读者能在较短的时间内快速、高效地掌握软件的基本操作和非线性编辑的核心技能，并能做到举一反三，触类旁通，为自己独立完成影视动画作品的创作提供有益的帮助，为日后的专业创作夯实基础。

配套光盘中有书中范例和实训的源文件和练习素材，以及书中重要知识点的视频教程。

附录为 Premiere Pro CS4 常见概念及问题解答、常用快捷键和每章习题答案。


影视后期编辑是一项涵盖基本动画理论及影视语言相关知识的实践性很强的工作，掌握基本的影像制作技术是提高影视动画创作水平及专业素养的重要内容。后期制作人员在掌握每一种后期制作软件的基本功能和操作方法的同时，应了解和熟悉与非线性编辑有关的各种基本影视技术及非线性编辑应该遵循的艺术原则，不断提高自己的创作水平。

本书是普通高校影视或动画专业后期编辑合成优秀教科书，同时也是从事影视后期编辑制作的广大从业人员自学指导书，以及社会影视非线性编辑培训班的首选教材。无论将来你是想从事动画专业创作，或是到动画公司、广告公司、电视台等单位工作，本书都会带来实际的帮助，成为你的“启蒙老师”和“良师益友”，受益终生。

本书由陈昌柱主编，第一章、第二章由从继成编写，参与编写工作的还有李雨生、弋大勇、钟伟、刘力溯、张秦琴、徐源，在此表示感谢。

感谢北京联合出版公司（原京华出版社）动漫游戏教材出版中心的美术编辑、责任编辑和排版人员对本书成书过程中的高度责任感和辛勤劳动，使得本书如此顺利出版发行；更要感谢选用本书的广大读者朋友，你们的热情和不断需求是笔者出版本书的动力。

尽管笔者已经尽力，但书中肯定有疏漏之处，恳请广大专家、同行继续提出宝贵意见（MSN：cm998@hotmail.com）。



陈明红
于四川音乐学院

本书配套 1 张 DVD 光盘。内容包括教材和实训册中涉及到的练习素材、工程文件和视频样本，教材和实训册中重要知识点和范例的视频教程，以及后期作业精选。

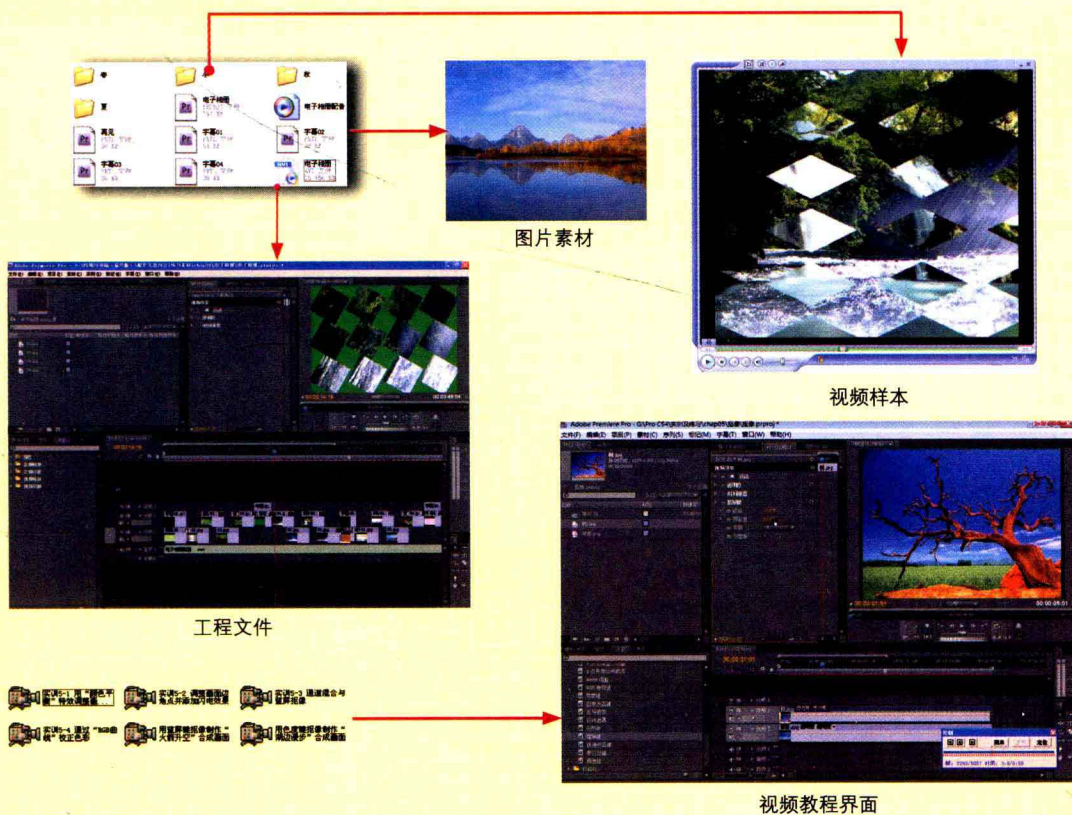
相关文件的打开方式：

□ 图片文件 (*.jpg、*.tif、*.psd、*.tga 等) 用 Photoshop 或 ACDSee 等图形图像软件打开；

□ 项目文件 *.prproj、*.prtl 用 Premiere Pro CS 4.0 及其以上版本软件打开。

□ 音频和视频文件 (*.avi、*.wav、*.wmv、*.mpg 等) 用 Windows Media Player 或暴风影音等播放器打开。

□ 双击“视频教程”文件夹中的文件，即可观看教材和实训册中相应知识点的视频讲解。



需要本书配套电子教案与辅助资料的老师请联系 lelaoshi@163.com 信箱，我们将竭诚为您服务。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

《中文 Premiere Pro 影视动画非线性编辑与合成》学时建议

(总学时: 93, 其中, 理论: 7 学时, 理论 + 实训: 60 学时, 实训: 26 学时)

章名	学时	教授方式	重点内容
第 1 章 Premiere Pro 快速入门	1	理论	数字视频工作流程、支持编辑的素材格式
第 2 章 Premiere Pro 工作界面	8	理论 + 实训	项目窗口、监视器窗口和时间线窗口的组成和基本操作
第 3 章 影视编导制作完全掌握	22	理论 + 实训	项目设置、素材的导入与管理、非线性编辑方法与技巧
第 4 章 创建丰富的视频转场	8	理论 + 实训	创建视频转场效果的操作方法、各类视频转场效果的特点、参数设置与实际应用
第 5 章 创建神奇的视频特效	10	理论 + 实训	创建视频特效的基本方法、各种视频特效类型的特点与实际应用
第 6 章 创建强大的音频特效	6	理论 + 实训	音频特效的基本创建方法、调音台的使用、音频过渡效果和音频特效
第 7 章 创建炫目的运动视频	8	实训	同屏“运动画中画”、“多画面同屏”、“时钟运动”特效的制作方法, 合成技术和嵌套技术的应用
第 8 章 字幕 (Title) 制作	4	实训	纵向滚动、横向滚动、高级字幕的制作方法
第 9 章 输出完整影片	6	理论 + 实训	影片导出的参数设置、使用 Adobe Media Encoder
第 10 章 综合技能强化练习	14	实训	综合运用 Premiere Pro 非线性编辑功能制作风景片、宣传片头、电子相册等各种类型的特效合成
第 11 章 镜头语言运用技巧	2	理论	镜头景别的概念、运用方式、组接镜头的一般规律和方法
第 12 章 影视编辑基础知识	4	理论	影视编辑工作流程、数字视频基础、如何获取高质量视频

注: 各校老师在具体教授过程中可根据本校实际情况调整授课时间和内容。

部分范例导读及效果预览

范例制作

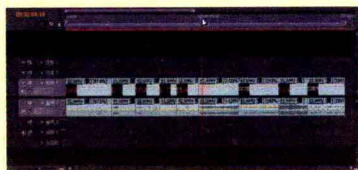
3-3 电影短片《农场里的逃窜》

一段农场里突然出现一头饥饿的狮子的惊险场面。

P93



本例制作流程（步骤）及技巧分析 ▶▶



①整理分析素材→②确定创意主题和创作思路→③剪辑素材→④添加特效→⑤输出作品

关键知识点

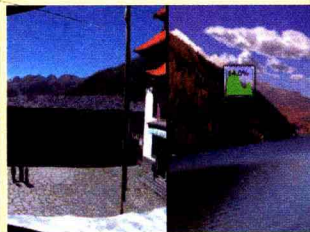
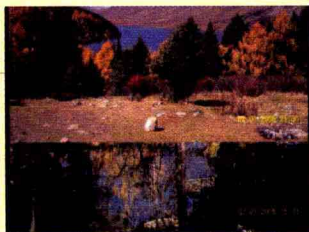
- ★利用Premiere Pro的素材窗口剪切素材片段
- ★用色彩修正技术对画面进行颜色调整
- ★通过关键帧来控制被赋予特效的素材的画面效果

范例制作

4-1 旅游宣传片《西域风情》

一段介绍美丽迷人的西藏风情的短片。

P130



本例制作流程（步骤）及技巧分析 ▶▶



①导入并调整素材→②添加转场效果→③添加字幕

关键知识点

- ★对素材图片添加转场效果
- ★设置转场效果参数
- ★字幕的制作



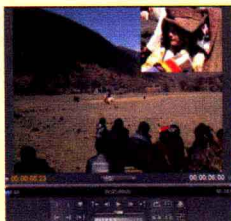
范例制作 7-1 同屏“运动画中画”特效

一段在不同时间为背景和前景设置不同参数和关键帧实现的画面特效。

P260



本例制作流程（步骤）及技巧分析 ▶▶



①新建文件、导入素材→②调整素材大小→③设置运动效果参数→④设置关键帧参数→⑤预览画面运动效果

关键知识点

- ★在不同时间点为素材设置不同的运动参数
- ★通过添加关键帧来实现“画中画”效果

范例制作 7-2 “多画面同屏”特效《蝴蝶飞舞》

一段同屏中的5只蝴蝶在音乐伴奏下飞向不同方向的动画。

P264



本例制作流程（步骤）及技巧分析 ▶▶



①设置画面运动效果→②为画面添加字幕→③为画面配音

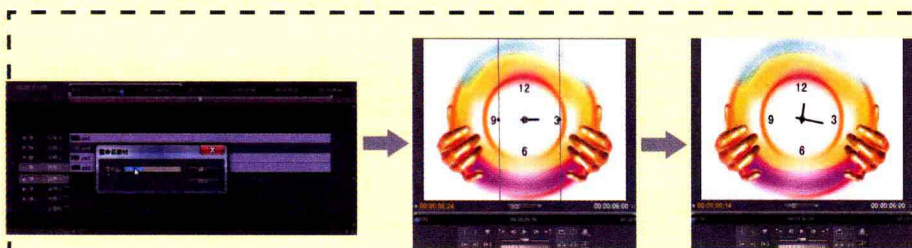
关键知识点

- ★通过“运动”效果中的参数位置（Position）、缩放比例（Scale）和旋转（Rotation）来设置关键帧
- ★为画面添加字幕效果
- ★为画面添加音频素材并调整长度

范例制作 7-3 “时钟运动”动画效果

P270

一段改变“定位点”让时钟指针旋转的动画。

**本例制作流程（步骤）及技巧分析**

①新建文件、导入素材并重命名→②调整参数和指针位置→③添加切换并设置关键帧→④调整指针参数→⑤预览动画效果

关键知识点

- ★ 导入带通道底层的图片
- ★ 旋转运动和定位效果的设置
- ★ 通过“切换动画”按钮设置关键帧

范例制作 7-4 浮雕“遮罩动画”

P280

一段应用遮罩抠像和“浮雕”特效的“蝴蝶采蜜”动画。

**本例制作流程（步骤）及技巧分析**

①导入素材→②添加视频特效→③制作浮雕效果→④调整参数值并预览动画

关键知识点

- ★ “浮雕”视频特效的应用
- ★ “轨道遮罩键”视频特效的应用
- ★ 设置画面运动效果



范例制作

7-5 “视频画面跟随报纸运动”动画效果

P283

一段用嵌套序列将报纸上的一个静态画面替换成运动视频并跟随报纸运动的动画。



本例制作流程（步骤）及技巧分析 ▶▶



①新建序列、导入素材→②调整素材→③新建遮罩字幕文件并设置抠像→④嵌套序列→⑤设置转场并预览动画

关键知识点

- ★序列的嵌套功能的应用
- ★遮罩抠像技术的应用
- ★设置画面跟随运动效果

范例制作

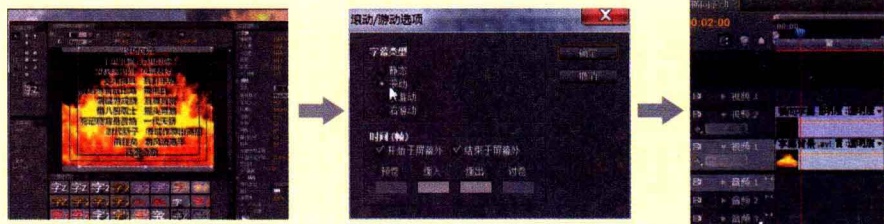
8-1 纵向滚动字幕

P313

一段片尾字幕缓缓地 from 屏幕下方匀速移动到屏幕中央的动画。



本例制作流程（步骤）及技巧分析 ▶▶



①导入背景素材→②设置字幕内容及运动方式为上滚→③设置文字效果→④预览动画

关键知识点

- ★字幕窗口的建立
- ★设置“字幕属性”
- ★通过“滚动/游动选项”按钮设置字幕样式