

王 琰 © 编著

造就非凡，成就梦想 | 拥有长达270分钟视频教学，带您走进数码影像剪辑课堂

VEGAS
图形图像
艺术
IMAGE
ART

Mars Classroom Vegas 火星课堂

DVD

大型多媒体
教学录像

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

王 琰 © 编著

造就非凡，成就梦想

拥有长达270分钟视频教学，带您走进数码影像剪辑课堂

VEGAS
图形图像
艺术
IMAGE
ART

Mars Classroom
Vegas 火星课堂

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Vegas火星课堂 / 王琰编著. —北京: 人民邮电出版社,
2009. 6
(火星人)
ISBN 978-7-115-20667-1

I. V… II. 王… III. 图形软件, Vegas IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第056683号

内容提要

专业影像剪辑软件Vegas在近些年来受到了越来越多使用者的喜爱, 其易学易用、快捷方便的操作方式、强大的剪辑合成功能与极高的创作效率让使用者能够更加得心应手地处理影片。针对Vegas这款软件, 本教材推出了一套较为完整的课堂式教学内容, 涵盖了Vegas的几乎全部功能, 通过一些技巧案例演示让读者快速了解整个Vegas的流程, 并能制作出属于自己的视频剪辑作品。读者可以通过图书与视频讲解配合进行学习, 跟随教学一步步进行操作练习, 使学习变得简单有趣。通过学习, 喜欢Vegas这款软件的爱好者和想要使用Vegas进行实际制作的朋友们都能够使用Vegas创作出自己满意的作品, 步入Vegas的数码影像世界。本套教材适合于影视制作者与DV爱好者学习使用。

火星人

Vegas 火星课堂

-
- ◆ 编 著 王 琰
责任编辑 郭发明
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16
字数: 384 千字 2009 年 6 月第 1 版
印数: 1-4 000 册 2009 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-20667-1/TP

定价: 58.00 元 (附 1 张 DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

CG(计算机图形)是Computer Graphics的缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成,国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。它既包括技术也包括艺术,几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动,如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。在火星时代网站(www.hxsd.com)上与此相关的信息一一俱全,包括CG信息、CG作品、CG教程、CG黄页、CG招聘、CG外包、CG视频、CG图库和CG图书等。

火星时代集团自1999年起创建,自主的业内知名品牌“火星人”从1995年延续至今,“火星课堂”系列图书也畅销海内外,历经10多年的历史,也正好是CG产业在中国的10年发展历程。火星时代集团涵盖了全部的CG领域项目,集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

响应市场需求和社会潮流,推动和普及CG领域各技术的应用,为社会输送急需人才,是火星时代的使命之一。火星时代相继出版了《3ds Max火星课堂》、《Maya火星课堂》、《Photoshop火星课堂》《3ds Max建筑系列火星课堂》、《Vegas火星课堂》等图书。

本书秉承火星时代图书结构严谨、讲解细腻的风格,贯彻“授人以鱼,不如授之以渔”的理念,将Vegas软件使用技术与方法完美传达给广大读者。

Sony公司出品的专业影像剪辑软件Vegas在近近年来受到了越来越多使用者的喜爱,其易学易用、快捷方便的操作方式、强大的剪辑合成功能与极高的创作效率让使用者对影片处理起来得心应手。全书以“基础→实战→进阶”的形式进行结构组织,讲解内容涵盖了Vegas的几乎全部功能,通过一些技巧案例演示让读者快速了解Vegas的工作流程,并能制作出属于自己的视频剪辑作品。读者可以通过图书与视频讲解配合学习,并跟随教学一步步进行操作练习,使学习变得简单有趣。

全书从Vegas软件基础开始讲起,其中包括Vegas界面操作知识和基础设置,然后循序渐进地讲解了视频采集、媒体管理、剪辑技法、特效训练、视频渲染输出、画面变形与轨道运动、合成与遮罩应用技术、色彩调节与抠像技术,以及视频预览与视频分析等方面的内容。

随书附带1张DVD多媒体视频教学光盘。视频内容包括基础界面操作、剪辑技法、特效训练、画面变形与轨道运动、合成与遮罩应用技术等相关内容;素材内容包括书中所涉及到的Vegas源文件、视频与音频素材文件等。

由于作者水平有限,书中难免有不妥之处,恳请广大读者批评指正。如果读者在阅读本书的过程中遇到问题,可以登录火星时代网站<http://www.hxsd.com>的论坛或者“图书出版”栏目提出问题,将会有火星时代老师及热心的专业人士为您解答。

火星时代祝您在学习的道路上百尺竿头,更上一层楼!

火星时代

2009年4月

本书配套的DVD多媒体光盘中提供了长达270分钟的教学视频，这些内容是本书重点案例的教学操作录像，光盘还提供了书中所有案例和教学视频的场景文件及材质贴图。为了方便读者学习，所有教学视频全部采用高清晰的截屏方式进行实时录制。读者不但可以通过图书进行学习，也可以选择视频教学的方式，同时能学习更多的案例，更熟练地掌握知识点的内容。

1. 光盘内容

- 视频教学文件

\DVD: 放置视频教学文件的目录，执行光盘根目录下的index.html文件即可打开浏览教学文件。

- 范例资源文件

\Scenes: 包含图书中所有案例的场景文件和相关视频、音频等素材文件，按照图书中的篇课划分目录，子目录名称和篇名称对应。

- 工具文件

\Videodriver: 放置了进行学习时需要使用的所有视频解码器和软件升级安装程序。必须正确安装视频解码器才能正常观看动画演示和教学录像。

2. 光盘使用方法

本书的视频教学是按照书中的章节顺序进行编排的，以网页的形式组织，易于学习和查阅。在学习时请确认操作平台为Windows系统，光盘中网页需使用IE浏览器（IE 5.0版本以上）或兼容IE的其他浏览器。

- 解码器安装

教学录像是用TSCC视频编码或Divx5视频编码压缩的AVI格式媒体文件，需安装相应解码器驱动文件或播放器。解码器驱动文件和播放器在光盘的Videodriver目录中提供。

- 观看教学

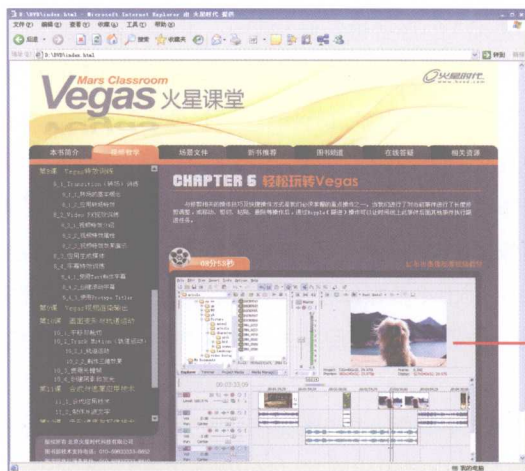
打开光盘根目录下的index.html文件，即可打开多媒体教学。页面左侧是所有教学的目录分支，右侧是相应的教学内容说明，学习时只要选择对应的教学并单击即可。

教学光盘的界面如右图所示。

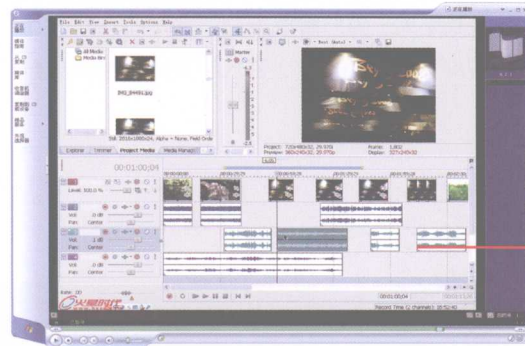
单击每章显示的图像，可以自动开启媒体播放器并播放对应的教学录像文件进行播放，如右图所示。

读者也可以自行设置默认播放器，以更改播放教学时自动启动的播放器。

建议：为调用文件和播放教学更流畅，请将光盘中所有文件复制到本地计算机硬盘中。



单击
图像观看
视频教学



视频
教学播放
画面

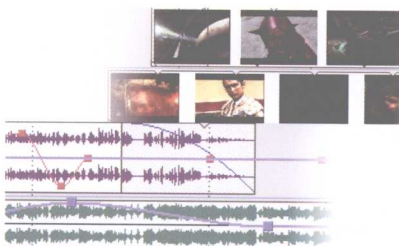
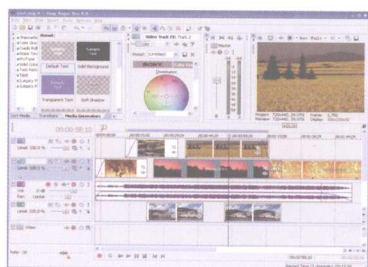
Part 1 基础



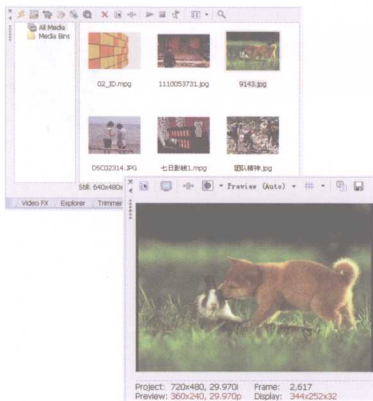
第1课 Vegas概述

1.1	数码影视制作简介	2
1.1.1	数码影视制作概述	2
1.1.2	数字非线性编辑	3
1.2	Vegas产品家族简介	5
1.2.1	Vegas民用级产品解决方案	5
1.2.2	Vegas专业级产品解决方案	8
1.3	抢先体验Vegas	8
1.3.1	创建项目	9
1.3.2	获取媒体文件	10
1.3.3	播放并预览项目	12
1.3.4	为项目添加特效	13
1.3.5	输出项目	15
1.4	如何学习Vegas	16

第2课 Vegas基础界面



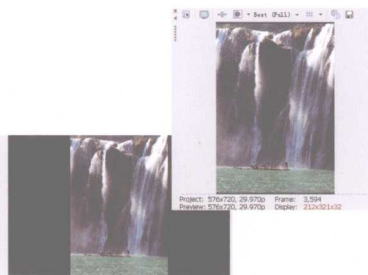
2.1	菜单栏	20
2.2	快捷工具栏	24
2.3	轨道列表	25
2.4	时间线	27
2.5	工具箱	29
2.5.1	Explorer (资源管理器)	30
2.5.2	Trimmer (修剪器)	31
2.5.3	Mixer (混合器)	31
2.5.4	View Preview (视口预览)	31
2.5.5	Project Media (项目媒体)	32



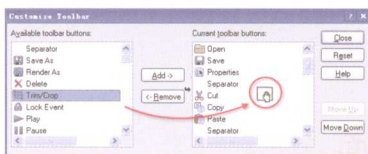
2.5.6	Edit Details (编辑详细信息)	33
2.5.7	Transitions (转场)	33
2.5.8	Video FX (视频特效)	34
2.5.9	Media Generators (媒体生成器)	34
2.5.10	Video Scopes (视频示波器)	35
2.5.11	Surround Panner (环绕声控制器)	35
2.5.12	Media Manager (媒体管理器)	36
2.5.13	XDCAM Explorer (XDCAM管理器)	36

2.6	保存界面布局	37
-----	--------	----

第3课 Vegas基础设置



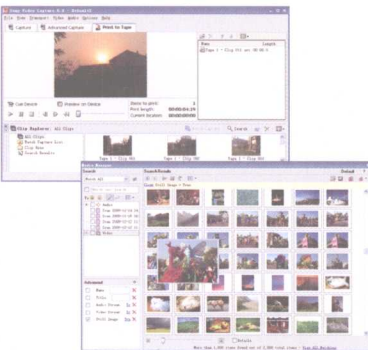
3.1	属性参数中的基本概念	39
3.2	Project Properties (项目属性) 设置	41
3.2.1	Video (视频) 属性	42
3.2.2	Audio (音频) 属性	45
3.2.3	Ruler (标尺) 属性	46
3.2.4	Summary (摘要) 属性	47
3.2.5	Audio CD (音频CD) 属性	47
3.3	Preferences (参数) 设置	48
3.4	自定义快捷键	51



第4课 Vegas视频采集

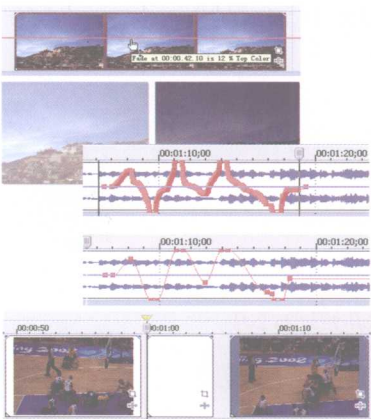
4.1	视频采集概述	55
4.2	使用Vegas进行视频采集	56

第5课 Vegas媒体管理



5.1	安装与设置媒体管理器	63
5.2	导入媒体	64
5.3	应用媒体管理器窗口	65

Part 2 实战



第6课 轻松玩转Vegas

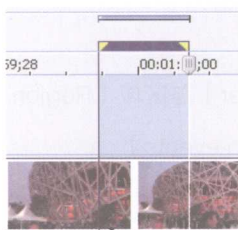
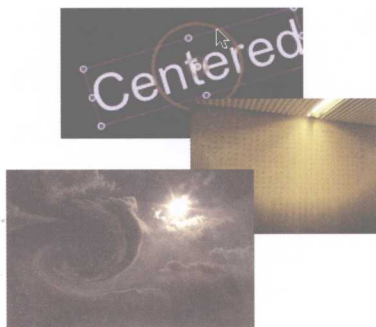
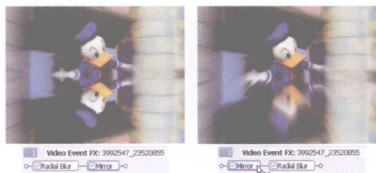
- | | | |
|-------|------------|----|
| 6.1 | 添加媒体文件到时间线 | 71 |
| 6.2 | 时间线基础剪辑操作 | 76 |
| 6.2.1 | 时间线中的事件 | 76 |
| 6.2.2 | 玩转时间线 | 77 |
| 6.3 | 使用轨道列表 | 89 |
| 6.4 | 播放、录制与预览 | 93 |

第7课 Vegas剪辑技法

- | | | |
|-------|----------------------------|-----|
| 7.1 | 时间线操作技法提升 | 99 |
| 7.1.1 | 使用标记 (Marker) 与区域 (Region) | 99 |
| 7.1.2 | 群组事件 (Group events) | 100 |
| 7.1.3 | 其他剪辑方法提炼 | 101 |
| 7.2 | 使用Trimmer (修剪器) 窗口 | 112 |
| 7.2.1 | 导入素材到Trimmer | 112 |
| 7.2.2 | Trimmer窗口界面 | 112 |
| 7.2.3 | 使用Trimmer (修剪器) | 113 |
| 7.3 | 使用Edit Details (编辑详细信息) 窗口 | 115 |
| 7.4 | 使用Vegas音频 | 116 |
| 7.4.1 | 调整音量与声像 | 116 |
| 7.4.2 | 使用音频混合器 | 118 |
| 7.4.3 | 使用5.1环绕声 | 120 |

第8课 Vegas特效训练

- | | | |
|-------|----------------------|-----|
| 8.1 | Transition (转场) 训练 | 123 |
| 8.1.1 | 转场的基本概念 | 123 |
| 8.1.2 | 应用Transition (转场) 特效 | 125 |



8.2	Video FX视效训练	130
8.2.1	应用Video FX	131
8.2.2	Video FX属性窗口详解	132
8.2.3	常用VFX效果举例	135
8.3	Media Generators媒体生成训练	140
8.4	字幕特效训练	143
8.4.1	使用ProType Titler制作字幕	143
8.4.2	使用Text制作字幕	150
8.4.3	使用Credit Roll创建滚动字幕	153

第9课 Vegas视频渲染输出

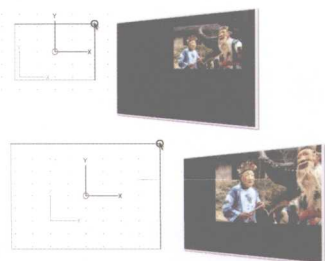
9.1	预渲染操作 (PreRendering)	155
9.2	渲染项目 (Render As)	157
9.3	渲染到一个新轨道	160
9.4	导出到PSP (PlayStation Portable)	160
9.5	刻录光碟	162

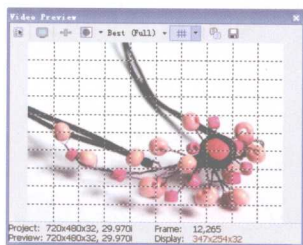
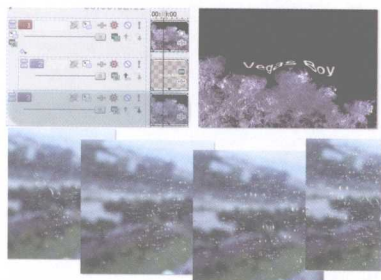
Part 3 进阶



第10课 画面变形与轨道运动

10.1	Event Pan/Crop (事件平移/裁切)	165
10.1.1	初识界面	165
10.1.2	Pan&Rotate (平移&旋转)	168
10.1.3	Cropping&Zoom (裁切&缩放)	169
10.1.4	创建Mask (遮罩)	170
10.2	Track Motion (轨道运动)	172
10.2.1	轨道运动窗口界面	173
10.2.2	创建阴影或发光特效	176
10.2.3	制作画中画效果	178





10.2.4	制作三维效果	178
10.3	使用关键帧制作动画	181
10.3.1	关键帧控制界面与基本操作	181
10.3.2	创建动画实例	183

第11课 合成与遮罩应用技术

11.1	合成应用技术	187
11.1.1	Parent/Child Track (子母轨) 合成	187
11.1.2	应用合成模式	189
11.1.3	3D合成	196
11.2	遮罩应用技术	197

第12课 色彩调节与抠像技术

12.1	色彩调节应用技术	201
12.1.1	Color Corrector (色彩校正)	202
12.1.2	Color Corrector (Secondary) (次级色彩校正)	205
12.1.3	Color Balance (色彩平衡)	208
12.1.4	Color Curves (色彩曲线)	209
12.2	色键抠像应用技术	210

第13课 视频预览与视频分析

13.1	预览——Video Preview窗口的应用	215
13.1.1	了解Video Preview视频预览窗口	215
13.1.2	使用Split Screen分屏预览	220
13.2	分析——Video Scopes的应用	221
13.2.1	Vector Scope (矢量示波器)	224
13.2.2	Waveform (波形示波器)	226
13.2.3	Histogram (柱状图)	228
13.2.4	RGB Parade (RGB排列)	229

附录 Vegas常用快捷键

CHAPTER 1

第1课 Vegas概述

Vegas是Sony公司推出的一款运行于PC平台上的专业级音视频编辑软件，具备强大的后期处理功能。我们可以使用它随心所欲地对视频素材进行剪辑合成、添加特效、调整颜色、编辑字幕等操作，它还包括了强大的音频处理工具，可以为我们的视频素材添加音效、录制声音、处理噪声，以及生成杜比5.1环绕立体声。此外，Vegas还可以将编辑好的视频迅速输出为各种格式的视频、直接发布于网络、刻录成光盘或回录到磁带中。

Vegas凭借其强大而高效的后期处理能力以及操作简便、易学易用的优势，早已博得了众多视频发烧友们的青睐，甚至于大量的影视制作团队和专业视频工作室现在也都开始采用Vegas作为非线性编辑系统的解决方案之一。在国内，随着计算机和数码影视技术的普及，也有越来越多的专业人士和视频爱好者们加入到了学习和使用Vegas的队伍中来。在本课中，我们先来介绍一下数码影视制作的基本概念和制作流程，并带领您踏上Vegas视频世界的精彩之旅！Vegas的编辑界面如图1.001所示。

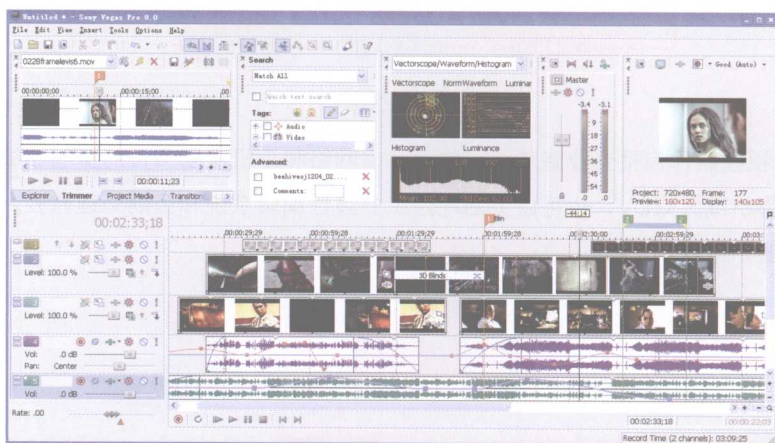


图1.001

1.1 数码影视制作简介

在学习与掌握Vegas之前,我们先来简单了解一下关于数码影视制作的基本知识,这些内容是熟练掌握软件各种功能和参数的前提。数码影视制作是影视制作过程中数字化的产物,传统的影视制作要使用胶片和模拟信号磁带进行拍摄记录、剪辑和传输,需要通过专业的影视制作设备和人员才能完成。随着计算机技术的发展,影视节目开始使用数字信号来进行录制、存储、编辑和播放,影视制作也不再是高不可攀的技术了,只要有一台数码摄影机(DV)和一台配备视频采集卡或1394火线接口的计算机,再使用一款非线性编辑软件,就可以组成一个简单的个人视频工作室并进行数码影视制作了,如果摄影机是硬盘式的,那么连采集卡或1394卡的费用都可以省去。为了让读者进一步了解专业级别的影视制作模式和工艺,下面就对所有级别的影视制作概况做一下大致介绍。

1.1.1 数码影视制作概述

数码影视制作的涵盖面非常广,从宽荧幕电影、高清数字电视节目到网络视频、手机视频等,我们可以根据专业程度和使用设备的不同,将影视制作工艺分为电影级、高清广播级、标清广播级、专业级和民用级。

电影级的制作工艺最为复杂,需要使用电影级别的数字摄影机或胶片摄影机进行拍摄,然后在高端的设备上进行合成、校色和特效处理。

广播电视级别的视频节目多指专题片、新闻采访、现场直播及电视广告等,它具备较高的时效性,因此制作工艺比较简单灵活。需要采用广播级的摄制设备和后期编辑系统。它的制作流程如图1.002所示。

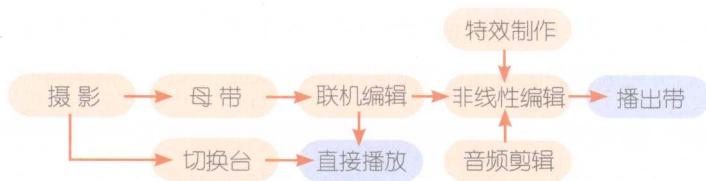


图1.002

专业级别的视频制作包括企业宣传片、教学片、网络和手机视频节目的摄制和编辑。根据需求我们可选用专业摄影机或大众DV,也可以灵活地组织非线性编辑系统和后期处理方式。它的制作流程更加简单灵活,如图1.003所示。



图1.003

家用级别的视频制作最为灵活，它不以节目制作为目的，主要强调的是自娱自乐，所以可以采用最简单的迷你摄影机和“傻瓜型”的剪辑软件来完成，让普通家庭也能够制作出属于自己的视频内容，记录和展示自己的生活环境，如图1.004所示。



图1.004

1.1.2 数字非线性编辑

数字非线性编辑是数码影视制作中的后期处理环节，它是指通过模拟数字转换设备将模拟视频信号转换为数字信号存储到硬盘、数字磁带或光盘等数字化媒体介质中，并使用编辑软件对这些音视频素材进行重新剪辑组织、添加合成特效和字幕等操作，并输出各种视频产品。

1. 非线性编辑工作流程

从概念上理解，非线性编辑可简化为输入、编辑和输出3个过程。根据软硬件设备和制作要求的差异，可以将其分为以下几个具体的步骤，如图1.005所示。



图1.005

(1) 素材的采集。

在进行素材编辑之前必须先将拍摄或录制的音视频素材导入并存储到计算机中，这就是素材的采集过程。它的转换途径是将拍摄或录制的数字信号或模拟信号通过视频采集卡或成套的视频采集系统采集到计算机中；如果拍摄素材的数字摄影机是以硬盘或存储卡作为存储介质的，那么可以直接将数据复制到计算机中。

(2) 音视频的剪辑与合成。

简单地讲，这一过程就是对素材进行重新排序、剪切、校色、合成动画、匹配声音、添加音效等处理工作。

(3) 特效的制作。

视频的特效种类有很多，如转场特效、抠像特效、调色特效等，多数非线性编辑软件都具备这些普通的特效处理功能。如果想实现更专业的特效效果，如粒子特效，那么就需要使用其他的合成软件（如After Effects, Combustion等）或者三维软件来实现了。

(4) 添加字幕。

多数非线性编辑软件都可以为视频添加字幕，甚至可以为字幕进行特效处理，但是它们的处理方式较为复杂。如果要添加大量的字幕，那么还需要字幕机或者专门的字幕制作编辑软件（如Subtitle Workshop）来进行。

(5) 输出产品。

视频产品的输出就是将编辑好的视频成品生成视频文件，发布到网络、刻录成光盘或者再回录到录像带上。在此过程中一定要根据需要选择合适的记录格式和压缩编码，否则在不同的设备上播放时可能会出现问題。

2. 非线性编辑系统

很多读者可能会将Vegas、Premiere等软件单纯地理解为非线性编辑系统，这并不完全准确。通过前面讲解的非线性编辑过程可以看出，要完成所有的后期编辑工作，并不能仅仅依靠某个应用软件独立完成。严格地讲，一套完整的非线性编辑系统包括硬件系统和软件系统。

(1) 非线性编辑中的硬件系统，如图1.006所示。



图1.006

计算机和SGI工作站：计算机是非线性编辑系统中的核心部件，各种非线性编辑软件性能的发挥都依赖于计算机的软硬件系统，进行非线性剪辑的计算机硬件系统至少需要具备较高的运算速度和处理能力。最好还配备了专业级别的声卡和显卡，而不使用主板上集成的设备。SGI工作站是处理大型电影画面及高清视频的高端计算机系统，需要配备高端的后期制作软件才能运行。

视频采集卡和1394卡：如果您的数码摄影机采用的是数字磁带的记录方式，那么就需要一个视频采集卡或1394卡来完成数据传输任务了，它们可以直接与摄影机或录像机相连，完成众多的视频采集任务。视频采集卡一般也具备从模拟信号到数字信号的采集功能，购买相关产品时一定要注意视频采集卡所支持的磁带记录格式，否则可能会无法胜任当前的采集任务。

其他可选设备：录像机，视频监视器，字幕机，电视卡，扫描仪，打印机等。

(2) 软件系统。

非线性编辑软件：非线性编辑软件是指运行于计算机或SGI工作站上，进行音视频剪辑、特效合成、颜色校正、字幕制作等工作的素材编辑系统。例如Inferno，Avid Media Composer，以及我们所熟悉的Adobe Premiere、会声会影，还有本书将重点讨论的Sony Vegas系列视频编辑软件等，大部分视频采集卡或大众摄影机也配备了相应的视频编辑软件，某些软件必须配合相应的视频采集卡才能运行。

音频编辑软件：多数非线性编辑软件也具备处理声音的功能，但是它们的功能有限，如果读者想具备专业的声效处理能力，那么就有必要准备一款专业的音频编辑软件，如Vegas的“同胞兄弟”，Sony Sound Forge系列软件就是不错的选择。

特效合成软件：专业的非线性编辑软件中同样具备较多的视觉特效滤镜，如果要添加更复杂的特技效果，那么就需要配备专门的特效合成软件了，如读者所熟悉的Autodesk Combustion或Adobe After Effects等。

其他可选软件：图形图像编辑软件，格式转换软件，动画制作软件，字幕制作软件，视频压缩工具等。

以上我们对非线性编辑系统中所包含的软硬件设备进行了总体的介绍，这些设备和软件根据制作工艺的不同又分为不同的级别，如视频采集卡可分为广播级别的采集卡，专业级别视频采集卡和民用级视频采集卡，不同级别的采集卡处理不同格式的视频信号，读者一定要根据自己的制作需求来选用这些设备，切莫一味地追求“高端”，而忽视了制作效率，造成了资源的浪费。

1.2 Vegas产品家族简介

根据前面的介绍，读者可以根据自己的需要选择相应的硬件和软件，Sony Vegas为不同级别的用户定制了不同的解决方案，Sony Vegas家族共有4款产品，包括Vegas Movie Studio、Vegas Movie Studio Platinum、Vegas Movie Studio Platinum Pro Pack和Vegas Pro，前3款软件是为民用级的非线性编辑系统提供的产品解决方案，而最后一款是为专业级别的影视制作者们准备的音视频编辑系统。

1.2.1 Vegas民用级产品解决方案

很多读者都会存在一个误区，认为软件的专业性越强越好，不断地去追求高品质，功能强大的视频处理系统。事实上并非如此，视频编辑软件的选择要根据自己的需求而定，高端的专业级软件虽然功能全面，但并非就是最佳选择，有些高端的软件并不能直接处理普通的记录格式，并且大型的软件

价格昂贵，操作繁琐，难于掌握。如果我们只处理普通的家用视频，那么选择一款简单而实用的编辑软件就可以了，这些软件功能简单，易学易用，生成的视频质量也不逊于专业级别的软件系统。

1. Vegas Movie Studio

Vegas Movie Studio是Vegas产品家族中操作最简单的一员，主要用户为家用数码影片制作者，它能够采用轻松愉快的方式来创作与分享读者自己的影片。通过Vegas Movie Studio提供的音视频编辑工具，用户可以为家庭电影添加各种风格的特效、转场和字幕等效果；为影片进行缩放、旋转；为图像创建动画，并且可以制作属于自己的DVD动感菜单，创建专业级别的商业展示效果（见图1.007）。



图1.007

Vegas民用级系列软件倡导“轻松制作3部曲”，意为“轻松捕捉（Easy Capture）”、“轻松编辑（Easy Edit）”和“轻松分享（Easy Share）”，如图1.008所示。

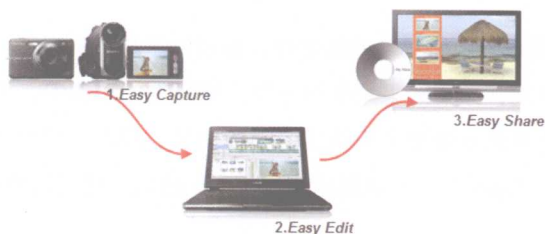


图1.008

“Easy Capture（轻松捕捉）”：轻松地将视频或数码照片转换到读者的电脑中。Vegas Movie Studio可以将它们进行迅速组织，以便于我们快速地进入操作状态。

“Easy Edit（轻松编辑）”：使用简单的拖动操作就可以快速创建出转场和音乐效果，我们可以随时修改，并立即查看效果。

“Easy Share（轻松分享）”：可以轻松地将完成的影片直接制作成DVD或者当下流行的视频格式并上传于网络。

2. Vegas Movie Studio Platinum

Vegas Movie Studio Platinum被称为Vegas Movie Studio的“白金版”，其中包含了Vegas

Movie Studio中的全部功能，同时增加了对HD（高清）视频的编辑支持，新增了5.1环绕声混合器，可直接将视频导出到Sony PSP中，还包括了100多种特效滤镜，可作为家用影音编辑中的专业级高质量视频制作选择方案。

Vegas Movie Studio Platinum的解决方案中集合了视频编辑、音频制作、DVD制作等专业操作，具备了制作高清影片所需要的全部工具，它可以轻松地编辑包括HD（高清）视频在内的多种视频格式，还可以将视频合成、颜色校正、环绕声响等高级操作融入用户的家庭影片中。软件中还集合了蓝光碟刻录、在线发布等多项功能，可以直接将客户想要的项目文件发布出去，如图1.009所示。



图1.009

同时，Vegas Movie Studio Platinum又增强了“轻松制作三部曲”的内容，如图1.010所示。



图1.010

“Capture&Organize（捕捉&组织）”：可以直接从数码设备中捕捉DV、HDV和照片等文件，从硬盘中导入Sony AVCHD视频，在资源窗口中对素材进行搜索、排序等操作。

“Edit&Enhance（编辑&增强）”：通过简单地鼠标拖动并放置就可以轻松创建影片，为其添加视效、转场、字幕等，能够实时查看效果。

“Save&Share（保存&分享）”：“白金版”中提供的强大工具可以让我们创建DVD或者刻录电影到Blu-ray Disc（蓝光光盘）中，还可以将影片直接存储在PSP、iPod等便携设备中，与好友一同分享。

TIPS

Sony AVCHD是当前市面上最新的HD视频格式，目前只有很少的软件可以支持AVCHD编辑，通过Vegas Movie Studio Platinum可以在几秒钟之内轻松地导入和编辑Sony AVCHD。