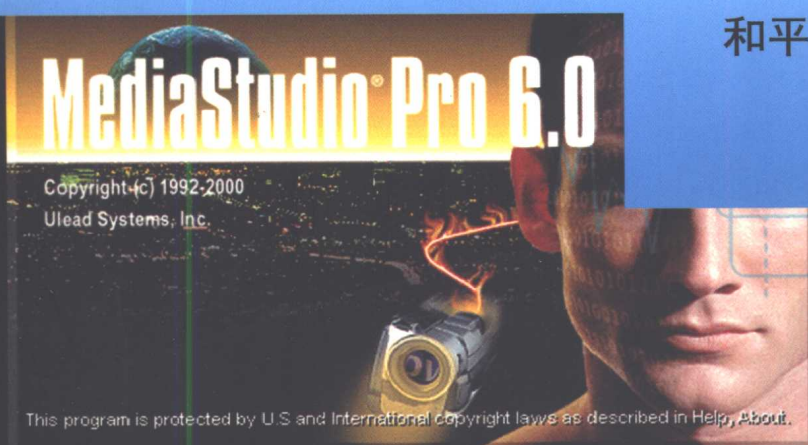


MediaStudio Pro 6.0

应用指南与实例

和平鸽工作室 编著



您将从本书了解到:

- 如何获取视频素材
- 如何组合各种视频素材、音频素材，最后生成影视作品
- 如何增加动画效果，制作出如激光束、背景遮罩和克隆多个演员等特效
- 如何制作视频工程中的字幕和一些运动图形

MediaStudio Pro 6.0 应用指南与实例

和平鸽工作室 编著

人 民 邮 电 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

Media Studio Pro 6.0 应用指南与实例/和平鸽工作室编.—北京:人民邮电出版社,2001.7
ISBN 7-115-09493-4

I. M... II. 和... III. 多媒体—软件工具, Media Studio Pro 6.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 044923 号

内 容 提 要

MediaStudio (媒体工作室) 是美国著名的软件公司 Ulead 公司的一个基于 PC 平台的多媒体非线性编辑软件, 该软件功能强大, 操作简便。

本书全面介绍了 MediaStudio 的最新版本 Ulead MediaStudio Pro 6.0 的基本特点、使用方法和操作技巧等内容。全书共 21 章, 分别介绍了 MediaStudio Pro 6.0 的安装、启动、退出、卸载以及视频音频采集、视频音频编辑、字幕标题制作、视频图形增强等内容, 其中还包括多媒体与多媒体编辑的基础知识。本书的每一章都有实例, 可以帮助读者快速掌握该软件的使用方法。本书的最后, 介绍了一个视频编辑的综合实例。

本书内容全面, 深入浅出, 它既可以作为从事多媒体非线性编辑人员的自学或培训教材, 也可以作为其他计算机爱好者和相关技术人员的参考资料。

MediaStudio Pro 6.0 应用指南与实例

◆ 编 著 和平鸽工作室
责任编辑 邹文波

◆ 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@ pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线: 010-67129212 010-67129211(传真)
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京顺义振华印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 27
字数: 643 千字 2001 年 7 月第 1 版
印数: 1 - 5 000 册 2001 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09493-4/TP·2353

定价: 38.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前 言

随着多媒体技术的发展和计算机性能的大幅度提高，非线性编辑在中国正迅速普及，视频制作已经步入了数字化时代。一个理想的非线性编辑系统，除了包括性能优良的计算机硬件外，当然还应该包括功能齐全，操作方便的非线性编辑软件。在众多的非线性编辑软件中，Ulead 公司的 MediaStudio（又称媒体工作室）可以说是其中的佼佼者。

全书共分 8 篇，共 21 章，全面介绍了 MediaStudio 的最新版本 MediaStudio Pro 6.0 的功能、安装、使用方法和操作技巧。

第一篇是概述篇，包括第 1~3 章，介绍了 MediaStudio Pro 6.0 的新增功能、安装、卸载以及多媒体非线性编辑的一些基础知识。

第二篇是入门篇，包括第 4~8 章，分别以实例的形式对 MediaStudio Pro 6.0 中的各个组件 Video Capture、Video Editor、Video Paint、CG Infinity 和 Audio Editor 进行了快速的介绍，使读者对 MediaStudio Pro 6.0 有一个大致的认识，以提高读者继续往下学习的兴趣。

第三篇是 Video Capture 篇，包括第 9 章和第 10 章，详细介绍了 Video Capture 在视频捕捉时的使用方法以及如何改善捕捉的视频质量的一些技巧。

第四篇是 Video Editor 篇，包括第 11~14 章，这部分是本书的主要部分，是学习 MediaStudio Pro 6.0 的精华所在，主要介绍了在 Video Editor 环境中进行素材装配、素材编辑、滤镜特效应用和影片的最后生成等内容。

第五篇是 Video Paint 篇，包括第 15 章和第 16 章，主要介绍了如何利用 Video Paint 对视频中的每一帧进行增强处理，如制作遮罩和克隆图像等。

第六篇是 CG Infinity 篇，包括第 17 章和第 18 章，主要介绍了如何利用 CG Infinity 制作运动的图形和字幕等。

第七篇是 Audio Editor 篇，包括第 19 章和第 20 章，主要介绍了如何利用 Audio Editor 对音频进行处理，如录制声音、增强声音、声音合成和回音特效处理等。

第八篇是实例篇，包括第 21 章，主要是通过一个综合实例，对前面所学的各种操作技术进行了一次比较详细的演练，其中包含了一些常用的视频、音频编辑技术，以巩固所学内容。

本书由和平鸽工作室全体成员共同编写。感谢对本书的出版提供帮助的所有老师。由于作者水平有限，书中难免存在疏漏和错误之处，敬请各位读者朋友批评指正。

和平鸽工作室

目 录

第一篇 概述篇

第 1 章 MediaStudio 概述	3
1.1 MediaStudio Pro 6.0 简介	4
1.2 MediaStudio Pro 6.0 的主要新增功能	4
1.2.1 完全可定制的工作空间	4
1.2.2 轨迹控制	5
1.2.3 涟漪编辑	6
1.2.4 预览窗口	6
1.2.5 资源播放窗口	6
1.2.6 其他新的工具	7
1.2.7 全数字视频 (DV) 支持	7
1.2.8 对 MPEG 的支持——捕捉、编辑、制作	7
1.2.9 内部引擎	8
第 2 章 MediaStudio Pro 6.0 安装	9
2.1 MediaStudio Pro 6.0 的系统需求	10
2.1.1 最小配置	10
2.1.2 推荐配置	10
2.2 MediaStudio Pro 6.0 的安装	10
2.3 MediaStudio Pro 6.0 的驱动程序介绍	16
2.4 MediaStudio Pro 6.0 的启动、退出和卸载	17
2.4.1 MediaStudio Pro 6.0 的启动	17
2.4.2 MediaStudio Pro 6.0 的退出	17
2.4.3 MediaStudio Pro 6.0 的卸载	18
第 3 章 多媒体非线性编辑技术	21
3.1 多媒体概述	22
3.2 线性编辑与非线性编辑	22
3.2.1 视频素材的准备和收集	23
3.2.2 视频捕捉 (采集) 与数字化	23
3.2.3 视频采集过程中的“丢帧”现象	23

3.2.4	视频采集分辨率与 VGA 分辨率	23
3.2.5	数字视频编辑	24
3.2.6	创建并使用其他影像资料	24
3.2.7	预视过程	24
3.2.8	生成影片	24
3.2.9	回放与录制	24
3.2.10	非线性编辑系统的组成	24
3.3	模拟视频	25
3.3.1	模拟视频介绍	26
3.3.2	模拟视频是如何显示的	26
3.4	数字视频	26
3.4.1	数字视频简介	26
3.4.2	数据传输速率 (Data rate)	27
3.4.3	帧率 (Frame rate)	27
3.4.4	帧的大小 (Frame size)	27
3.4.5	数据类型 (Data type)	27
3.4.6	视频压缩 (Video compression)	27
3.4.7	数字视频格式	31
3.5	数字音频	31
3.5.1	模拟音频转换为数字音频	32
3.5.2	数字音频转换为模拟音频	33
3.5.3	数字音频格式	33
3.5.4	声音录制基础	34
3.6	图形图像格式	36

第二篇 入门篇

第 4 章	Video Capture 快速入门	41
4.1	捕捉数字视频 (DV)	42
4.1.1	捕捉 DV 视频	42
4.1.2	设置 DV 设备控制	43
4.1.3	批处理捕捉 DV 视频	44
4.2	捕捉 MPEG-1 或 MPEG-2	44
4.2.1	捕捉 MPEG 视频	44
第 5 章	Video Editor 快速入门	47
5.1	基本编辑技术	48

5.1.1	新建第一个视频编辑工程	48
5.1.2	往工程中添加素材	50
5.1.3	编辑素材	51
5.1.4	使用过渡效果	52
5.1.5	预览编辑效果	53
5.2	常用编辑效果	54
5.2.1	使用视频过滤器	54
5.2.2	创建运动路径	56
5.2.3	创建滚动字幕	57
5.2.4	改变音频轨迹的音量	58
5.3	高级编辑技术	59
5.3.1	“滑动”过渡效果	59
5.3.2	“画中画”效果	60
5.3.3	音频、视频同步	62
第 6 章	Video Paint 快速入门	65
6.1	认识 Video Paint	66
6.1.1	制作第一个工程	66
6.1.2	如何处理编辑窗中的图像	67
6.1.3	定制自己的画刷	69
6.1.4	处理多帧	70
6.2	基本操作技术	73
6.2.1	应用视频滤镜	73
6.2.2	克隆图像	73
6.2.3	制作视频遮罩	74
6.3	高级操作技术	76
6.3.1	“擦除效果”制作	76
6.3.2	高级强复制操作	77
6.3.3	制作背景	78
6.3.4	修饰图像	81
第 7 章	CG Infinity 快速入门	83
7.1	常用操作技术	84
7.1.1	绘制规则形状	84
7.1.2	制作和扭曲文本对象	85
7.1.3	给对象应用梯度效果	86
7.1.4	控制对象	88
7.1.5	制作一个公司标识 (Logo)	89

7.1.6 使对象动起来	91
7.2 高级操作技术	92
7.2.1 制作遮罩	92
7.2.2 制作一个高级的 Logo	93
7.2.3 制作多个对象的动画效果	95
7.2.4 制作淡入淡出与扭曲效果	97
第 8 章 Audio Editor 快速入门	101
8.1 文件操作基础	102
8.1.1 录制新文件	102
8.1.2 打开声音文件	103
8.2 基本编辑技术与特效处理	104
8.2.1 剪切部分声音	104
8.2.2 去除背景噪音	104
8.2.3 增大声音音量	105
8.2.4 回音效果处理	105

第三篇 Video Capture 篇

第 9 章 Video Capture 基础	109
9.1 工作环境介绍	110
9.1.1 Video Capture 主窗口	110
9.1.2 菜单栏	110
9.1.3 标准工具栏	115
9.1.4 控制条	116
9.2 准备显示视频	116
9.2.1 连接模拟视频源	116
9.2.2 查看显示的视频	117
9.2.4 设置显示选项	117
9.2.4 定义音频输入	118
9.3 改善视频信号	119
9.3.1 标定显示	119
9.3.2 使用视频捕捉卡调整颜色	120
9.4 定制 Video Capture	121
9.5 本章小结	122
第 10 章 Video Capture 视频捕捉	123
10.1 捕捉视频和音频的一点建议	124

10.1.1	采用好的硬件	124
10.1.2	使用压缩	124
10.1.3	改善视频捕捉的技术	124
10.1.4	改善音频捕捉的技术	125
10.2	捕捉视频	125
10.2.1	视频捕捉的步骤	125
10.2.2	定制捕捉选项	127
10.2.3	丢帧现象	128
10.2.4	捕捉单帧	128
10.3	捕捉颜色调色板	128
10.4	使用可控制的设备	131
10.4.1	制作批列表	131
10.4.2	使用可控设备进行视频捕捉	133
10.5	本章小结	133

第四篇 Video Editor 篇

第 11 章	Video Editor 基础	137
11.1	工作环境介绍	138
11.1.1	菜单栏	138
11.1.2	标准工具条	144
11.1.3	Timeline（时间线）窗口	145
11.1.4	Timeline（时间线）工具条	145
11.1.5	Source 窗	146
11.1.6	Preview（预览）窗口	147
11.1.7	Production Library（产品库）窗口	147
11.1.8	Quick Command Panel（快捷命令面板）	148
11.1.9	Trim（剪辑）窗口	148
11.2	视频工程操作	148
11.2.1	创建一个新的视频工程	148
11.2.2	定制一个视频工程	149
11.2.3	工程设置	150
11.2.4	保存工程模板	151
11.2.5	保存视频工程	152
11.2.6	打包一个视频工程	152
11.2.7	智能重链接	153
11.2.8	保存桌面布局	154
11.3	使用 Production Library	155

11.3.1	输入素材到 Production Library	155
11.3.2	在 Production Library 中排列素材	156
11.3.3	文件夹操作	156
11.3.4	鼠标“拖放”操作	156
11.3.5	查看 Production Library 中的小图片	156
11.3.6	添加效果到 Production Library	157
11.4	时间线 (Timeline) 窗口操作	158
11.4.1	插入素材片断	158
11.4.2	插入视频、音频和图片素材	159
11.4.3	“素材推动”插入方法	159
11.4.4	插入字幕、颜色和静音素材	160
11.4.5	轨迹操作	160
11.4.6	素材的可见性	162
11.4.7	在时间线上显示素材	162
11.4.8	缩放时间线	163
11.4.9	如何使用快捷命令面板	164
11.4.10	插入 Ulead 视频文件	165
11.5	文件转换	165
11.5.1	智能检查和转换	167
11.6	定制 Video Editor	167
11.6.1	General 标签	168
11.6.2	Edit 标签	169
11.6.3	Associate 标签	170
11.6.4	Preview 标签	170
11.7	本章小结	171
第 12 章	Video Editor 素材编辑	173
12.1	选择素材	174
12.1.1	使用素材选择工具	174
12.1.2	使用时间选择工具	175
12.1.3	使用轨迹选择工具	175
12.1.4	使用轨迹按钮	175
12.1.5	组合素材	176
12.2	处理素材	176
12.2.1	粘贴素材的属性	176
12.2.2	清除素材	177
12.2.3	使用捕捉定位素材	177
12.2.4	从视频素材中分离音频部分	178
12.2.5	改变素材的播放速度	178

12.2.6	倒转素材	178
12.2.7	素材重链接	179
12.2.8	标定视频素材	180
12.2.9	冻结帧	180
12.2.10	设置素材的场选项	181
12.3	处理记号	182
12.3.1	放置工程记号	182
12.3.2	记号重命名	183
12.3.3	放置素材记号	183
12.3.4	利用记号查找素材	185
12.3.5	定位一个空时间段	186
12.4	裁剪素材	186
12.4.1	使用裁剪窗	186
12.4.2	使用裁剪工具	187
12.4.3	设置裁剪类型	187
12.4.4	智能裁剪	188
12.5	涟漪编辑	188
12.5.1	涟漪编辑概述	188
12.5.2	无涟漪编辑模式下自动裁剪插入的素材	189
12.5.3	涟漪编辑模式下插入素材	190
12.5.4	素材插入到已存在的素材的中间	190
12.6	使用 Source 窗口	191
12.6.1	Source 窗功能概述	192
12.6.2	浏览条功能介绍	193
12.6.3	在 Source 窗中剪切素材	193
12.7	预览作品	195
12.7.1	Preview (预览) 窗	195
12.7.2	预览操作	196
12.7.3	进行 Scrub 预览	196
12.7.4	管理预览文件	197
12.8	本章小结	198
第 13 章	Video Editor 效果处理	199
13.1	使用过渡效果	200
13.1.1	过渡效果基础	200
13.1.2	定制过渡效果	202
13.1.3	淡变成黑色场景	204
13.1.4	音频过渡效果	205
13.2	使用关键帧控制	206

13.3	视频叠加效果	208
13.3.1	覆盖层关键类型	211
13.3.2	理解 Alpha 通道	212
13.3.3	使用 Gamma 修正	213
13.4	处理遮罩	213
13.4.1	制作图像和视频遮罩	214
13.4.2	使用灰度遮罩	215
13.5	应用视频滤镜	216
13.5.1	应用滤镜效果	216
13.5.2	动画滤镜效果	217
13.5.3	应用区域遮罩到视频滤镜	219
13.6	制作运动路径	220
13.6.1	制作简单运动路径	221
13.6.2	制作静止路径	223
13.6.3	制作 3D 运动路径	225
13.6.4	管理运动路径上的关键帧	226
13.7	应用音频滤镜	228
13.7.1	改变音频素材的放大系数	228
13.7.2	添加一个声音轨迹	229
13.8	制作标题字幕	229
13.8.1	标题制作方法	230
13.8.2	标题素材选项对话框介绍	231
13.9	本章小结	233
第 14 章	Video Editor 文件创建与输出	235
14.1	制作电影	236
14.1.1	设定视频保存选项	237
14.1.2	视频文件生成批处理操作	241
14.2	分析视频文件的数据率	242
14.3	生成音频文件	244
14.4	生成图像序列	245
14.5	生成 EDL (编辑决议列表) 文件	247
14.5.1	记入时间码	247
14.5.2	EDL 文件的构成	248
14.6	输出到录像带	249
14.7	制作 VCD	251
14.8	生成 MPEG-2 文件	252
14.9	处理数字视频摄像机	253
14.10	本章小结	254

第五篇 Video Paint 篇

第 15 章 Video Paint 基础	257
15.1 Video Paint 工作环境介绍	258
15.1.1 菜单栏	258
15.1.2 标准工具栏	263
15.1.3 工具面板	264
15.1.4 幻灯片面板	265
15.1.5 浏览器 (Navigator)	265
15.2 Video Paint 的基本操作	265
15.2.1 处理幻灯片面板	266
15.2.2 处理编辑窗	267
15.2.3 保存所做的工作	267
15.2.4 在 Video Paint 中打开文件	268
15.2.5 开始一个新的 Video Paint 工程	270
15.2.6 生成视频或图像文件	270
15.2.7 剪切 (Cut) 和拷贝 (Copy) 操作	271
15.2.8 粘贴 (Paste) 操作	272
15.2.9 复制帧的改动部分	272
15.2.10 放置记号	273
15.3 查看编辑窗	274
15.3.1 缩放图像	275
15.3.2 使用全局观察器	275
15.3.3 在编辑窗中适合图像	276
15.4 在工程中处理帧	276
15.4.1 插入帧	276
15.4.2 复制帧	277
15.4.3 删除帧	278
15.4.4 替换帧	278
15.5 定制 Video Paint	279
15.5.1 General 标签	279
15.5.2 Preview 标签	280
15.5.3 Memory 标签	281
15.5.4 Display 标签	282
15.6 本章小结	283
第 16 章 Video Paint 绘制	287

16.1	选择工作的模式	286
16.1.1	Normal 模式	286
16.1.2	Ruby Mask 模式	286
16.1.3	Onionskin 模式	287
16.1.4	No Source Video 模式	288
16.2	制作选择集	289
16.2.1	理解选定标记	289
16.2.2	隐藏选定标记	290
16.2.3	在复合层和绘图层模式下进行选择	290
16.2.4	制作规则形状的选择区域	290
16.2.5	选择不规则形状的区域	291
16.2.6	选择颜色相同的区域	291
16.2.7	如何决定颜色相似性	292
16.2.8	从选择集中增加或减少内容	292
16.2.9	移动选择集标记	293
16.3	处理颜色	293
16.3.1	使用颜色调色板	293
16.3.2	从颜色选择器弹出菜单中选择颜色	294
16.3.3	使用滴管工具选择颜色	295
16.3.4	保存和装入颜色表	296
16.4	使用绘图工具	296
16.4.1	指定刷子 (Brush) 属性	297
16.4.2	使用颜色填充区域	302
16.5	变换选择集	302
16.6	使用克隆工具	303
16.7	使用修饰工具	304
16.8	使用宏	306
16.8.1	录制宏	306
16.8.2	播放宏	307
16.9	应用滤镜	308
16.10	预览所做的工作	309
16.10.1	Flick 预览操作	309
16.10.2	Preview 预览操作	310
16.10.3	管理预览文件	310
16.11	本章小结	311

第六篇 CG Infinity 篇

第 17 章 CG Infinity 基础	315
17.1 CG Infinity 工作环境介绍	316
17.1.1 菜单栏	316
17.1.2 快捷工具栏	319
17.1.3 工具面板	320
17.1.4 编辑窗口	322
17.1.5 Object Style Panel (对象风格面板)	323
17.1.6 Time Control Panel (时间控制面板)	323
17.2 CG Infinity 的基本操作	323
17.2.1 理解对象	324
17.2.2 开始一个新的 CG 工程	324
17.2.3 改变编辑窗的背景	325
17.2.4 改变编辑窗的显示	327
17.2.5 查看对象	327
17.2.6 保存所做的工作	328
17.2.7 生成视频或图像文件	329
17.2.8 剪切 (Cut) 和拷贝 (Copy) 操作	330
17.2.9 粘贴 (Paste) 操作	330
17.3 控制对象位置	331
17.3.1 显示标尺	331
17.3.2 显示格栅和引导线	331
17.3.3 定制格栅和引导线	332
17.3.4 对齐对象	333
17.4 定制 CG Infinity	333
17.5 本章小结	335
第 18 章 CG Infinity 对象处理	337
18.1 定义对象的风格	338
18.1.1 General 标签	338
18.1.2 Color 标签	339
18.1.3 Shadow 标签	341
18.1.4 设置缺省的对象风格	342
18.2 制作文本和形状对象	343
18.2.1 使用 Text 工具	343
18.2.2 使用 Shape 工具	344

18.2.3	使用 Freehand 工具	345
18.2.4	使用 Path 工具	346
18.3	选择和变换对象	347
18.3.1	选择多个对象	347
18.3.2	组合对象	348
18.3.3	对象的层次操作	348
18.3.4	移动对象	348
18.3.5	变换对象	348
18.3.6	使用 Envelope (外壳) 工具	350
18.4	调整对象的外形轨迹线	351
18.5	制作运动路径	352
18.5.1	创建运动路径	352
18.5.2	改变运动路径的形状	353
18.5.3	动画对象的大小和风格	353
18.5.4	改变对象的运动速度	354
18.5.5	为对象的运动定时	354
18.5.6	微调对象的运动	355
18.6	本章小结	355

第七篇 Audio Editor 篇

第 19 章	Audio Editor 基础	359
19.1	Audio Editor 工作环境介绍	360
19.1.1	菜单栏	360
19.1.2	快捷工具栏	365
19.1.3	整体视图窗	366
19.1.4	编辑窗口	366
19.2	Audio Editor 的基本操作	366
19.2.1	播放音频文件	367
19.2.2	新建一个编辑窗	367
19.2.3	保存文件	368
19.2.4	转换文件	368
19.2.5	查看波形	369
19.2.6	拖动文件到 Video Editor	370
19.3	录制声音	370
19.3.1	确定音频质量	370
19.3.2	录制声音	371

19.4	定制 Audio Editor	372
19.5	本章小结	373
第 20 章	Audio Editor 声音文件编辑	375
20.1	定义选择区域	376
20.1.1	定义精确的选择区域	376
20.2	处理记号	377
20.2.1	添加记号	377
20.2.2	管理记号	378
20.2.3	在 Video Editor 中使用记号	378
20.2.4	清除音频数据	379
20.2.5	插入音频数据	380
20.3	音质处理	380
20.3.1	改变放大系数	381
20.3.2	改变音调 (Pitch)	382
20.3.3	波形的数字转化	382
20.3.4	处理静音 (Silence)	382
20.3.5	去除背景噪音	383
20.3.6	静音控制	384
20.3.7	标定不同来源的录制文件	385
20.4	混合轨迹	385
20.4.1	去除一个混音轨迹	386
20.5	特殊效果的应用	387
20.5.1	淡入淡出声音效果	387
20.5.2	改变声音速度	388
20.5.3	立体声效果	388
20.5.4	文件反转播放	389
20.5.5	回音效果	389
20.5.6	交错淡入淡出效果	390
20.6	本章小结	391

第八篇 实例篇

第 21 章	视频编辑实例介绍	395
21.1	建立视频工程	396
21.1.1	新建工程	396
21.1.2	工程设置	396