

全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材
全国重点动漫游戏名校名师推荐教材

丛书主编 肖永亮

Premiere

影视后期编辑与特效

袁淑敏
飞思数码产品研发中心
全国高等学校动漫类教材建设专家委员会专家

编著
监制
审定

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书的一本,重点介绍了 Premiere Pro CS3 在影视后期编辑中的应用及特效制作。

本书由国内一线 Premiere 教育与培训专家编著,通过 165 个操作实训,让读者在最短的时间内从入门到精通软件,从新手成为应用高手。

本书共分为 12 章,内容包括:影视编辑基础知识、Premiere Pro CS3 快速入门、添加与剪辑影片素材、视频转场效果的应用、视频滤镜特效的应用、影像视频的校色技巧、影视字幕效果的制作、影视音频效果的处理、影视覆叠特效的应用、运动效果的应用、预演输出与刻录影片,最后一章从游戏片名、节目片头、企业片头等实际应用领域中精选实例,详细介绍了其制作步骤,使读者在学习理论的同时,通过案例实战演练逐步精通,成为影视动画设计的高手。

本书配套学生光盘包含书中实例所用的素材及字体、实例分析的视频教程、书中实例效果图赏析。读者可以通过观看光盘中的视频教程,体验真实的操作环境与步骤,提高编辑技术的熟练程度,起到事半功倍的效果。

本书可作为高等院校、职业学院相关专业学生的授课教材,也可作为广大影视编辑人员的参考书籍,同时还可以作为各类培训班的参考教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere 影视后期编辑与特效 / 袁淑敏编著. —北京: 电子工业出版社, 2010.1
(全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材 丛书主编: 肖永亮)
ISBN 978-7-121-09744-7

I. P… II. 袁… III. 图形软件, Premiere Pro CS3—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 191620 号

责任编辑: 杨 鸽 陈晓婕

印 刷: 北京智力达印刷有限公司

装 订: 北京中新伟业印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 20.25 字数: 518.4 千字 彩插: 1

印 次: 2010 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 4 000 册 定价: 39.90 元 (含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zllts@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

专家委员会顾问组成员 (以下排名不分先后顺序):

| | | | |
|-----|--------|-----|--------|
| 肖永亮 | 北京师范大学 | 常光希 | 吉林动画学院 |
| 孙立军 | 北京电影学院 | 曹小卉 | 北京电影学院 |
| 廖祥忠 | 中国传媒大学 | 路盛章 | 中国传媒大学 |
| 吴冠英 | 清华大学 | 丁刚毅 | 北京理工大学 |
| 林超 | 中国美术学院 | 余轮 | 福州大学 |
| 马克宣 | 北京大学 | 吴中海 | 北京大学 |
| 朱明健 | 武汉理工大学 | 高春鸣 | 湖南大学 |
| 周晓波 | 四川美术学院 | | |

专家委员会审读组成员 (以下排名不分先后顺序):

| | |
|-----|--------------------|
| 肖永亮 | (组长) 北京师范大学艺术与传媒学院 |
| 高薇华 | 中国传媒大学 |
| 张骏 | 中国传媒大学 |
| 李杰 | 中国传媒大学 |
| 甄巍 | 北京师范大学艺术与传媒学院 |
| 尹武松 | 中央民族大学艺术研究所 |
| 庄曜 | 南京艺术学院传媒学院 |
| 刘言韬 | 北京电影学院美术系 |

编辑委员会名单 (以下排名不分先后顺序):

| | | | |
|-----|------|---|---|
| 郭晶 | (组长) | | |
| 何郑燕 | 王树伟 | 杨 | 鹄 |
| 魏莹 | 侯琦婧 | 业 | 蕾 |

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

首先，基于我们对产业的认识和教育的规律，并搜集整理全国近百家院校的课程设置，从中挑选动、漫、游范围内公共课和骨干课程作为参照。

其次，学习本套教材的用户，还可以申请参加工业和信息化部“全国信息化工程师岗位技能证书”考试，获得工业和信息化部人才交流中心颁发的“全国信息化工程师岗位技能证书”。本套教材的教学内容符合该认证的考核内容，详情请访问网址 www.fecit.com.cn。

再次，为了便于开展教学或自学，我们为授课老师设计并开发了内容丰富的教学配套资源，包括配套教材、学时分配建议表、考试大纲、视频录像、电子教案、考试题库，以及相关素材资料，为广大教师解决了缺少课件、参考资料的燃眉之急。

本套教材邀请国家多所知名学校的骨干教师组成编审委员会，参与教材的编写和审稿工作。教材采用了理论知识结合实际制作的讲解形式，使设计理念和制作技术完美结合，很好地解决了当前教材中普遍存在的重软件轻设计的问题。教材中的实际制作部分选用了行业中比较成功的实例，由学校教师和行业高手共同完成。教师可以根据学生的学习重点把握好讲解形式和结构安排，行业高手重点讲解实际工作中的经验和技巧，采用这种形式可以提高学生在实际工作中的能力。

另外，本教材考虑到较广的适用范围，力求适合普通高校的本、专科及职业院校和社会培训机构，以及影视、动漫或者数字艺术等相关专业的师生和动漫爱好者使用。通过本套教材的学习，学生可以从事漫画设计、动画编剧、二维和三维动画设计、游戏设计等工作。

最后，我要感谢电子工业出版社对这套教材的大力支持，特别是北京易飞思信息技术有限公司的精心策划和严谨、认真的编辑工作。

京师文化创意产业研究院执行院长



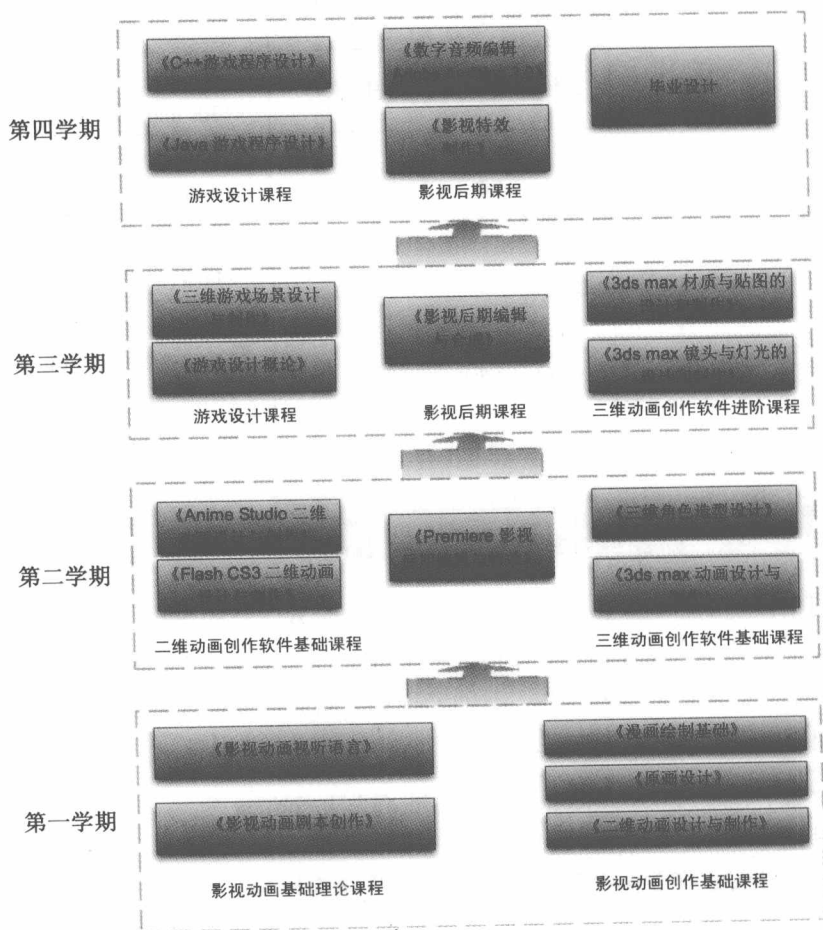
博士

关于丛书

随着我国政府对文化创意产业的重视程度日益加强,企业在这方面的用人需求不断增加,在很多职业院校、高等院校中也陆续开设了文化创意产业中的动漫与游戏专业。为了满足动漫与游戏专业院校对课程教材的使用需求,由电子工业出版社与京师文化创意产业研究院共同深入研究并系统开发的“全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材”丛书,自2006年立项进行规划以来,经过了长时间深入细致的调研、策划、组织编写、审校等工作,终于在2009年正式出版了。

丛书选题的确定,主要遵循各大院校动漫游戏相关专业的专业主干课程,结合业界漫画、动画、游戏生产中的重要技术环节来进行规划。下图为本套数字媒体动漫游戏课程推荐培养体系与对应教材。

数字媒体动漫游戏课程推荐培养体系与对应教材



如何使用本套教材

动漫游戏职业教育知识体系覆盖面广，即从基础的美术知识到先进的数字媒体技术。在研发选题的过程中，没有采用全面“开花”的战略，而是结合上图所述的培养体系和对对应教材，把这些技术点作为规划这套教材的重点。这些重点与目前各大院校开设相关专业的课程对应如下。

| 专业关键词 | 课程关键词 | 首批推出对应教材名称 |
|---|--------------|--------------------------|
| 影视动画 影视动漫 动漫设计与制作 游戏动画 游戏软件开发技术 数字媒体 | 影视动画基础理论课程 | 《影视动画视听语言》 |
| | | 《影视动画剧本创作》 |
| | 影视动画创作基础课程 | 《漫画绘制基础》 |
| | | 《原画设计》 |
| | | 《二维动画设计与制作》 |
| | 二维动画创作软件基础课程 | 《Anime Studio 二维动画设计与制作》 |
| | | 《Flash CS3 二维动画设计与制作》 |
| | 三维动画创作软件基础课程 | 《3ds max 动画设计与制作》 |
| | | 《三维角色造型设计》 |
| | 三维动画创作软件进阶课程 | 《3ds max 材质与贴图的设计和制作》 |
| | | 《3ds max 镜头与灯光的设计和制作》 |
| | 游戏设计课程 | 《游戏设计概论》 |
| | | 《三维游戏场景设计与制作》 |
| | | 《C++游戏程序设计》 |
| | 影视后期课程 | 《Java 游戏程序设计》 |
| | | 《影视后期编辑与合成》 |
| 《数字音频编辑 Adobe Audition 3.0》 | | |
| 《影视特效制作》 | | |
| | | 《Premiere 影视后期编辑与特效》 |

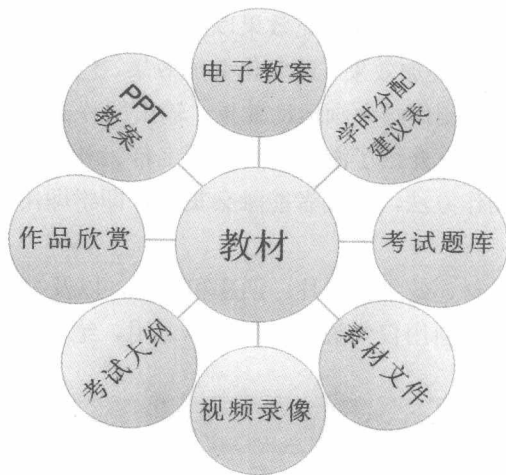
如何获取教学支持

根据课程的特点，还专门为教师开发了配套教学资源包，以教材为核心，从老师教学及学生学习的角度搭配内容，包括如下图所示的八大教学资源库，分成教师光盘和学生光盘两种形式提供给教师和学生。教师光盘免费赠送，与教材配套教学使用；学生光盘随书学习使用。获取教学支持方法：

电子邮件：wsw@fecit.com.cn； ina@fecit.com.cn

联系电话：010-88254160

教师 QQ 群号：85785301（仅限教师申请加入）



在学习过程中,本套教材还提供了认证考试平台,为师生获得学历证书以外的其他职业资格证书提供服务。在本书的“序”中提到使用本套教材的用户可参加工业和信息化部全国信息化应用能力考试,获得“全国信息化工程师岗位技能证书”。

本套教材的出版得到了专家委员会顾问组、专家委员会审读组所有成员的大力支持,特别是主编肖永亮教授在其中做了大量的组织工作,在此一一表示感谢。

关于本书

在影视制作中,后期编辑是不可缺少的一个环节,更是能够直接影响影片效果的重要因素之一。Premiere Pro CS3 是美国 Adobe 公司推出的一款非常优秀的视频编辑软件,它界面友好、功能强大、操作简便,在影视编辑、后期处理、特效制作等各方面有着广泛的应用,深受影视相关行业设计人员的青睐。

本书由国内一线 Premiere 教育与培训专家编著,内容完全遵循 Premiere Pro CS3 教学大纲与认证培训的规定进行编写,内容不仅严谨、专业,而且丰富、实用,书中内容完全从零起步,由浅入深,对 Premiere Pro CS3 的各项功能与核心技术进行了全面、细致的讲解,让读者能逐步、轻松、高效学习,从入门到精通软件。

全书将 Premiere Pro CS3 的各项内容细分,通过 165 个范例步骤化加图解化的实际操作,让读者在精通软件的基础上通过实战演练,从新手快速步入设计高手行列。第 1 章到第 3 章主要讲解了数字视频常识、影视编辑常用术语、影视编辑两种类型、蒙太奇合成、数字视频的格式、启动与退出 Premiere Pro CS3、影片项目基本操作、添加影片素材、编辑影片素材及调整影片素材等。第 4 章到第 5 章主要讲解了编辑转场效果、设置转场效果属性、4 种常用视频转场特技、视频转场精彩效果 10 例、编辑视频滤镜、设置特效关键帧,以及视频滤镜精彩应用 10 例。第 6 章到第 8 章主要讲解了影像颜色基本属性、运用调节类特效校对图像色彩、运用色彩校正类特效校对图像色彩、运用图像控制类特效校对图像

色调、编辑字幕属性、设置字幕填充效果以及应用字幕样式与模板等。第 9 章到第 11 章主要讲解了 Alpha 通道叠加效果、透明化叠加效果、色键透明叠加方式、色键透明叠加方式、创建运动关键帧、制作画中画运动效果、输出图片文件等。第 12 章到第 13 章以 4 个典型的商业实例，向用户介绍了游戏片名炫彩字幕、电视节目片头效果、企业动感片头效果及影视预告片的制作方法，让读者能融会贯通，即学即用。

本书所采用的素材、效果、图片、创意和模型，以及视频与音频的著作权，均为所属公司或个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。

如何学习本书

本书在讲解的时候注重理论与实践相结合。理论讲解采用通俗、易懂的语言，在讲解关于软件的操作技术时，配有大量的插图帮助读者准确理解和领会所讲的内容；实践内容从影视作品的实际需求出发，选用实用性强的案例进行分析，对学生的实战练习有很强的指导作用。实例范围包括影视后期编辑、各类特效制作，如电视、电影后期的处理与特效，以及各类游戏、动漫特效的制作、从文字到画面，读者可以即学即用。

本书配套光盘包含书中实例所用的素材及字体、实例分析的视频教程、书中实例效果图赏析和教学用的 PPT 电子讲稿。读者可以通过观看光盘中的视频教程，体验真实的操作环境与步骤，提高编辑技术的熟练程度，起到事半功倍的效果。而其中的 PPT 电子教案等教学辅助资料，可以为教师的教学工作提供一定的参考作用。

由于写作时间紧迫加之作者水平所限，书中难免有不足和纰漏，恳请专家、同行批评指正。

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话：(010) 88254160 88254161 - 67

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

技术答疑邮箱：support@fecit.com.cn

售后服务 QQ 号：support@fecit.com.cn

总学时为 105 学时。其中，理论学习 45 学时，实践学习 60 学时。

| 章名 | 序号 | 教学内容 | 建议学时 | 授课类型 |
|--------------------------------|----|--------------------------|------|-------|
| 第 1 章 影视编辑基础知识 | 1 | 数字视频常识 | 1 | 理论 |
| | 2 | 影视编辑常用术语 | 1 | 理论 |
| | 3 | 影视编辑的两种类型 | 1 | 理论 |
| | 4 | 蒙太奇合成 | 1 | 理论 |
| | 5 | 数字视频的格式 | 1 | 理论 |
| 第 2 章 Premiere Pro CS3 快速入门 | 6 | Premiere Pro CS3 功能简介 | 1 | 理论 |
| | 7 | 启动与退出 Premiere Pro CS3 | 1 | 理论 |
| | 8 | 了解 Premiere Pro CS3 工作界面 | 1 | 理论 |
| | 9 | 影片项目基本操作 | 1 | 理论 |
| | 10 | 视频素材捕获实践准备 | 2 | 理论 |
| 第 3 章 添加与剪辑影片素材 | 11 | 添加影片素材 | 1 | 实践 |
| | 12 | 编辑影片素材 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 13 | 调整影片素材 | 2 | 实践 |
| | 14 | 剪辑影片素材 | 2 | 实践 |
| 第 4 章 视频转场效果的应用 | 15 | 编辑转场效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 16 | 设置转场效果属性 | 1 | 实践 |
| | 17 | 4 种常用视频转场特技 | 2 | 实践 |
| | 18 | 视频转场精彩效果 10 例 | 2 | 实践 |
| 第 5 章 视频滤镜特效的应用 | 19 | “视频滤镜”调板 | 2 | 理论 |
| | 20 | 编辑视频滤镜 | 2 | 理论 |
| | 21 | 设置特效关键帧 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 22 | 视频滤镜精彩应用 10 例 | 2 | 实践 |
| 第 6 章 影像视频的校色技巧 | 23 | 影像颜色基本属性 | 1 | 理论 |
| | 24 | 运用调节类特效校对图像色彩 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 25 | 运用色彩校正类特效滤镜校对图像色彩 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 26 | 运用图像控制类特效滤镜校对图像色调 | 1+1 | 实践+理论 |
| 第 7 章 影视字幕效果的制作 | 27 | 字幕的基本操作 | 2 | 理论 |
| | 28 | 编辑字幕属性 | 2 | 理论 |
| | 29 | 设置字幕填充效果 | 1 | 实践 |
| | 30 | 设置字幕描边与阴影效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 31 | 应用字幕样式与模板 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 32 | 字幕精彩效果 4 例 | 2 | 实践 |
| 第 8 章 影视音频效果的处理 | 33 | 音频基本操作 | 2 | 理论 |
| | 34 | 设置音频增益与转场 | 2 | 实践 |

| | | | | |
|--------------------|----|----------------|-----|-------|
| | 35 | 处理音频效果 | 2 | 实践 |
| | 36 | 应用音频滤镜特效 | 2 | 理论 |
| | 37 | 制作混响音频效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 38 | 制作立体声音频效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| 第9章 影视覆叠特效的应用 | 39 | 认识叠加设置窗口 | 2 | 理论 |
| | 40 | Alpha通道叠加效果 | 2 | 实践 |
| | 41 | 透明化叠加效果 | 2 | 实践 |
| | 42 | 色键透明叠加方式 | 2 | 实践 |
| | 43 | 遮罩透明叠加方式 | 2 | 实践 |
| | 44 | 应用其他叠加方式 | 2 | 实践 |
| 第10章 运动效果的应用 | 45 | 创建运动关键帧 | 2 | 理论+理论 |
| | 46 | 制作渐隐渐显运动效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 47 | 制作图片运动效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 48 | 制作字幕运动效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| | 49 | 制作画中画运动效果 | 1+1 | 实践+理论 |
| 第11章 预演、输出与刻录影片 | 50 | 输出参数设置 | 2 | 理论 |
| | 51 | 输出为图片文件 | 2 | 实践 |
| | 52 | 影片专题输出 | 2 | 实践 |
| | 53 | 影片刻录光盘 | 2 | 实践 |
| 第12章 综合应用实例 | 54 | 游戏片名炫彩字幕——魔兽世界 | 4 | 实践 |
| | 55 | 电视节目片头效果——影视频道 | 4 | 实践 |
| | 56 | 企业动感片头效果——凤舞科技 | 4 | 实践 |

本书授课建议教师安排 105 学时。其中，理论学习 45 学时，实践学习 60 学时。适当加大实践部分的学时数，对于本学科的教学开展将会收到更好的教学效果。另外，除学时分配建议表以外，本书赠送的教师光盘还为授课老师提供了更丰富的教学资源。教师光盘的索取方法请见本书的出版说明。

第 1 章 影视编辑基础知识 1



- 1.1 数字视频常识 2
 - 1.1.1 数字视频的发展 2
 - 1.1.2 模拟与数字信号 2
 - 1.1.3 分辨率与颜色深度 3
 - 1.1.4 视频与音频压缩标准 5
- 1.2 影视编辑常用术语 6
 - 1.2.1 剪辑 6
 - 1.2.2 帧与时基 6
 - 1.2.3 时：分：秒：帧 6
 - 1.2.4 获取与压缩 7
 - 1.2.5 Quick Time 与 Video Windows 7
- 1.3 影视编辑的两种类型 7
 - 1.3.1 线性编辑 7
 - 1.3.2 非线性编辑 8
- 1.4 蒙太奇合成 9
 - 1.4.1 蒙太奇分类 9
 - 1.4.2 镜头组接规律 10
 - 1.4.3 镜头组接节奏 12
- 1.5 数字视频的格式 12
 - 1.5.1 数字图像的格式 12
 - 1.5.2 数字视频的格式 15
 - 1.5.3 数字音频的格式 17
- 1.6 本章小结 19
- 1.7 习题 19

第 2 章 Premiere Pro CS3 快速入门 21

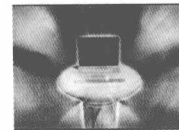
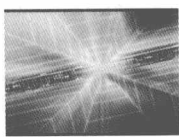
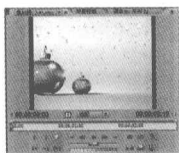
Pr

- 2.1 Premiere Pro CS3 功能简介 22
 - 2.1.1 Premiere Pro CS3 主要功能 22
 - 2.1.2 Premiere Pro CS3 新增功能 22
- 2.2 启动与退出 Premiere Pro CS3 25
 - 2.2.1 启动 Premiere Pro CS3 25
 - 2.2.2 退出 Premiere Pro CS3 25
- 2.3 了解 Premiere Pro CS3 工作界面 26
 - 2.3.1 标题栏与菜单栏 26



| | |
|----------------------------------|----|
| 2.3.2 “项目”窗口 | 29 |
| 2.3.3 “监视器”窗口 | 30 |
| 2.3.4 调板菜单 | 32 |
| 2.3.5 “时间线”窗口 | 33 |
| 2.3.6 工具栏 | 34 |
| 2.4 影片项目基本操作 | 35 |
| 2.4.1 新建项目 | 35 |
| 2.4.2 打开项目 | 36 |
| 2.4.3 保存项目 | 37 |
| 2.4.4 关闭项目 | 37 |
| 2.5 视频素材捕获实战准备 | 37 |
| 2.5.1 实战: 1394 视频卡(台式机)具体安装 | 38 |
| 2.5.2 实战: 将 DV 连接到台式电脑 1394 卡接口 | 39 |
| 2.5.3 实战: 将 DV 连接到笔记本电脑 1394 卡接口 | 39 |
| 2.6 本章小结 | 40 |
| 2.7 习题 | 40 |

第 3 章 添加与剪辑影片素材 41



| | |
|----------------------|----|
| 3.1 添加影片素材 | 42 |
| 3.1.1 实战: 添加视频素材 | 42 |
| 3.1.2 实战: 添加音频素材 | 43 |
| 3.1.3 实战: 添加静态图像 | 44 |
| 3.1.4 实战: 添加图层图像 | 44 |
| 3.2 编辑影片素材 | 45 |
| 3.2.1 实战: 复制与粘贴影片视频 | 45 |
| 3.2.2 实战: 分离与组合影片素材 | 47 |
| 3.2.3 实战: 编组与删除影片素材 | 48 |
| 3.2.4 实战: 重命名影片素材 | 49 |
| 3.2.5 实战: 设置素材的显示方式 | 51 |
| 3.2.6 实战: 设置素材入点与出点 | 51 |
| 3.2.7 实战: 锁定和解锁轨道 | 52 |
| 3.3 调整影片素材 | 53 |
| 3.3.1 实战: 调整项目的尺寸 | 53 |
| 3.3.2 实战: 调整素材播放时间 | 54 |
| 3.3.3 实战: 调整素材播放速度 | 55 |
| 3.3.4 实战: 调整素材播放位置 | 56 |
| 3.4 剪辑影片素材 | 58 |
| 3.4.1 实战: 运用三点剪辑素材 | 58 |
| 3.4.2 实战: 运用四点剪辑素材 | 59 |
| 3.4.3 实战: 运用剃刀工具剪辑素材 | 61 |

| | |
|----------------------------|----|
| 3.4.4 实战: 运用波纹工具剪辑素材 | 62 |
| 3.4.5 实战: 运用比例工具剪辑素材 | 63 |
| 3.4.6 实战: 运用旋转工具剪辑素材 | 63 |
| 3.4.7 实战: 运用滑动工具剪辑素材 | 64 |
| 3.5 本章小结 | 65 |
| 3.6 习题 | 65 |

第 4 章 视频转场效果的应用 67



| | |
|---------------------------|----|
| 4.1 编辑转场效果 | 68 |
| 4.1.1 实战: 添加转场效果 | 68 |
| 4.1.2 实战: 不同轨道添加转场 | 69 |
| 4.1.3 实战: 删除转场效果 | 71 |
| 4.2 设置转场效果属性 | 72 |
| 4.2.1 实战: 设置转场播放时间 | 72 |
| 4.2.2 实战: 校准转场效果 | 73 |
| 4.2.3 实战: 反转转场效果 | 75 |
| 4.2.4 实战: 播放时显示素材 | 76 |
| 4.2.5 实战: 设置边框及颜色 | 78 |
| 4.3 4 种常用视频转场特技 | 79 |
| 4.3.1 实战: 淡入淡出效果 | 79 |
| 4.3.2 实战: 抖动叠化效果 | 81 |
| 4.3.3 实战: 附加叠化效果 | 82 |
| 4.3.4 实战: 黑屏过渡效果 | 83 |
| 4.4 视频转场精彩效果 10 例 | 84 |
| 4.4.1 实战: 窗帘转场效果 | 84 |
| 4.4.2 实战: 圆形划像转场效果 | 85 |
| 4.4.3 实战: 中心卷页转场效果 | 86 |
| 4.4.4 实战: 渐变擦除转场效果 | 87 |
| 4.4.5 实战: 纸风车转场效果 | 89 |
| 4.4.6 实战: 中心聚合转场效果 | 90 |
| 4.4.7 实战: 多重旋转转场效果 | 91 |
| 4.4.8 实战: 滑动条带转场效果 | 92 |
| 4.4.9 实战: 漩涡转场效果 | 94 |
| 4.4.10 实战: 缩放拖尾转场效果 | 95 |
| 4.5 本章小结 | 97 |
| 4.6 习题 | 97 |

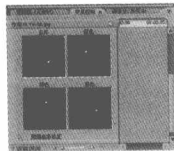
第 5 章 视频滤镜特效的应用 99

| | |
|--------------------|-----|
| 5.1 “视频滤镜”调板 | 100 |
|--------------------|-----|



| | |
|-------------------|-----|
| 5.2 编辑视频滤镜 | 100 |
| 5.2.1 实战: 添加视频滤镜 | 100 |
| 5.2.2 实战: 复制视频滤镜 | 102 |
| 5.2.3 实战: 关闭视频滤镜 | 103 |
| 5.2.4 实战: 删除视频滤镜 | 104 |
| 5.3 实战: 设置特效关键帧 | 105 |
| 5.4 视频滤镜精彩应用 10 例 | 107 |
| 5.4.1 实战: 锐化滤镜 | 107 |
| 5.4.2 实战: 通道滤镜 | 109 |
| 5.4.3 实战: 扭曲滤镜 | 110 |
| 5.4.4 实战: 键滤镜 | 112 |
| 5.4.5 实战: 噪波滤镜 | 113 |
| 5.4.6 实战: 透视滤镜 | 115 |
| 5.4.7 实战: 渲染滤镜 | 116 |
| 5.4.8 实战: 风格化滤镜 | 118 |
| 5.4.9 实战: 时间滤镜 | 119 |
| 5.4.10 实战: 变换滤镜 | 121 |
| 5.5 本章小结 | 122 |
| 5.6 习题 | 123 |

第 6 章 影像视频的校色技巧 125



| | |
|-------------------------------|-----|
| 6.1 影像颜色的基本属性 | 126 |
| 6.1.1 色相 | 126 |
| 6.1.2 明度 | 126 |
| 6.1.3 纯度 | 127 |
| 6.2 运用调节类特效校对图像色彩 | 127 |
| 6.2.1 实战: 运用自动色彩滤镜制作视频特效 | 128 |
| 6.2.2 实战: 运用自动对比度滤镜制作视频特效 | 129 |
| 6.2.3 实战: 运用调色滤镜制作视频特效 | 130 |
| 6.2.4 实战: 运用回旋核心滤镜制作视频特效 | 132 |
| 6.2.5 实战: 运用提取滤镜制作视频特效 | 133 |
| 6.2.6 实战: 运用照明效果滤镜制作视频特效 | 134 |
| 6.2.7 实战: 运用阴影/高光效果滤镜制作视频特效 | 136 |
| 6.3 运用色彩校正类特效滤镜校对图像色彩 | 137 |
| 6.3.1 实战: 运用亮度&对比度滤镜制作视频特效 | 137 |
| 6.3.2 实战: 运用广播级色彩滤镜制作视频特效 | 138 |
| 6.3.3 实战: 运用转换颜色滤镜制作视频特效 | 139 |
| 6.3.4 实战: 运用色彩平衡 HLS 滤镜制作视频特效 | 140 |
| 6.3.5 实战: 运用色彩均化滤镜制作视频特效 | 141 |
| 6.3.6 实战: 运用亮度曲线滤镜制作视频特效 | 142 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| 6.3.7 实战: RGB 色彩校正滤镜制作视频特效 | 143 |
| 6.3.8 实战: 运用 RGB 曲线滤镜制作视频特效 | 144 |
| 6.4 运用图像控制类特效滤镜校对图像色调 | 145 |
| 6.4.1 实战: 运用黑&白滤镜制作视频特效 | 145 |
| 6.4.2 实战: 运用色彩平衡 RGB 滤镜制作视频特效 | 146 |
| 6.4.3 实战: 运用色彩匹配滤镜制作视频特效 | 147 |
| 6.4.4 实战: 运用色彩传递滤镜制作视频特效 | 148 |
| 6.4.5 实战: 运用色彩替换滤镜制作视频特效 | 149 |
| 6.4.6 实战: 运用 Gamma 校正滤镜制作视频特效 | 150 |
| 6.5 本章小结 | 151 |
| 6.6 习题 | 151 |

第 7 章 影视字幕效果的制作 153



| | |
|----------------------|-----|
| 7.1 字幕的基本操作 | 154 |
| 7.1.1 “字幕”窗口 | 154 |
| 7.1.2 字幕工具简介 | 154 |
| 7.1.3 实战: 创建字幕效果 | 155 |
| 7.1.4 实战: 保存字幕效果 | 157 |
| 7.1.5 实战: 打开字幕效果 | 158 |
| 7.2 编辑字幕属性 | 158 |
| 7.2.1 实战: 设置字体样式 | 158 |
| 7.2.2 实战: 设置字体大小 | 159 |
| 7.2.3 实战: 设置字幕倾斜效果 | 160 |
| 7.2.4 实战: 设置字幕的行距和字距 | 161 |
| 7.2.5 实战: 设置字幕下画线 | 162 |
| 7.2.6 实战: 设置字幕扭曲效果 | 163 |
| 7.3 设置字幕填充效果 | 164 |
| 7.3.1 实战: 实色填充 | 164 |
| 7.3.2 实战: 渐变填充 | 166 |
| 7.3.3 实战: 斜角填充 | 167 |
| 7.3.4 实战: 清除填充 | 168 |
| 7.3.5 实战: 残像填充 | 169 |
| 7.3.6 实战: 光泽与纹理填充 | 170 |
| 7.4 设置字幕描边与阴影效果 | 171 |
| 7.4.1 实战: 制作内侧边描边效果 | 171 |
| 7.4.2 实战: 制作外侧边描边效果 | 172 |
| 7.4.3 实战: 制作应用字幕阴影效果 | 173 |
| 7.4.4 实战: 设置字幕阴影参数 | 174 |
| 7.5 应用字幕样式与模板 | 175 |
| 7.5.1 实战: 创建与复制字幕样式 | 175 |