

- 16个应用领域
- 超大1.9G教学视频文件
- 64个超值Mov动态素材

2

DVD
ROM



全视频

马鑫 等/编著

Premiere Pro CS4

超级手册



清华大学出版社



全视频

马鑫 等/编著

Premiere Pro CS4

——超级手册——

清华大学出版社
北京

内 容 提 要

本书非常详细地介绍了数字视频编辑的流程和细节,帮助读者快速掌握 Premiere Pro CS4 的使用。全书包含 17 章,分别讲述了数字视频的基础知识、软件的预设、视频的采集、视频的编辑等内容,并配有示范案例。在附书光盘中还提供了实例采用的素材文件和大量的视频素材,最重要的是,作者花费大量的人力和物力制作了全书所有操作的视频演示文件,以方便读者更加感性地进行学习。

本书可供专业数字视频制作者、网络视频制作者和家庭数字视频用户使用,也可以作为相关院校师生的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

全视频Premiere Pro CS4超级手册/马鑫等编著. —北京:清华大学出版社,2009.12

ISBN 978-7-302-20639-2

I.全… II.马… III.图形软件,Premiere Pro CS4—技术手册 IV.TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第123318号

责任编辑:陈绿春

责任校对:徐俊伟

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:28.25 插 页:4 字 数:780 千字

附 DVD2 张

版 次:2009 年 12 月第 1 版

印 次:2009 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:59.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:031781-01

前言

Premiere 出自 Adobe 公司, 是一种基于非线性编辑设备的视音频编辑软件, 可以在各种平台下和硬件配合使用, 被广泛地应用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域, 成为 PC 和 MAC 平台上应用最为广泛的视频编辑软件。它是一款相当专业的 DV (Desktop Video) 编辑软件, 专业人员结合专业系统可以制作出广播级的视频作品。在普通的微机上, 配以比较廉价的压缩卡或输出卡, 也可制作出专业级的视频作品和 MPEG 压缩影视作品。

在 Premiere 6.0 之前, Adobe 公司相继推出 4.0, 4.2, 5.0, 5.1 和 5.5 版本。其中, 5.0 以后的版本都同时支持 Windows 95/98、Windows NT, 及其升级版本 Windows 2000。Premiere 6.0 为视频节目的创建和编辑提供了更加强大的支持, 在进行视频编辑、节目预览、视频捕获, 以及节目输出等操作时, 可以在兼顾效果和播放速度的同时, 实现更好的影音效果。另外, 在 Premiere 6.0 中首次加入了关键帧的概念, 用户可以在轨道中添加、移动、删除和编辑关键帧, 从而对于控制高级的二维动画游刃有余。Premiere 6.0 提供了兼容于 QuickTime 系统和其他系统的第三方插件, 使用这些插件, 可以实现视频 (滤镜) 效果和过渡效果。由于它提供了光盘刻录插件, 还可以轻松地制作出适合光驱播放的影片。

自 Premiere 6.5 之后, Adobe 公司又推出了 Premiere 的最新版本 Premiere Pro, 也可以称为 7.0 版。Adobe Premiere 目前已经成为主流的 DV 编辑工具, 它为高质量的视频提供了完整的解决方案。作为一款专业的非线性视频编辑软件, 它在业内已经受到了广大视频编辑专业人员和视频爱好者的好评。最新的 Premiere Pro CS4 和 Adobe CS4 Master 一起, 为专业人员提供了更好的创作流程。

本书是按照 Premiere Pro CS4 的使用流程和基础延续性编写的, 并且在一些知识点上进行了扩展, 将一些必须要知道的行业知识也编入书中。书中基本包含软件的所有功能, 详细到每一个选项和参数, 力争一个不落。除了讲述 Premiere Pro CS4 的使用方法外, 本书还介绍了很多印刷的基本知识, 给那些没有接受过系统学习的人们一个非常好的补习机会, 使读者不会出现只知软件而不懂行业知识的尴尬情况。

因为是软件应用类图书, 有时只有详尽的文字介绍是很难让每一个读者都读懂并掌握的, 所以随书还附赠了数据 DVD, 包含书中所有操作的演示文件、实例文件和大量的视频素材。

本书内容翔实、举例典型、结构清晰、图文并茂, 对软件中的所有功能都有讲述, 读者通过学习光盘中的示范演示, 可以达到完全掌握的程度。书中的每个实例都倾注了作者的经验和想象力, 具有较高的可读性和可操作性, 希望广大读者能够从中受益。

本书由马鑫主笔, 窦珊珊、窦坚、马玉田、王克勤、李桂萍、缪振钢、万晓莎、王建周、王一丹、马志通、马杰、戴风光、王满库、林铮、刘娜、于菲菲、张威、张立梅、张洁、李杰、董翠萍、简效慧、张英、那岩、刘志明、马超、邓崇茂等也参与了本书的编写工作, 在此对他们表示由衷的感谢。由于本书编辑时间仓促、错漏之处在所难免, 欢迎读者批评和指正。

作者

目 录

第 1 章 初识 Premiere Pro CS4

1.1	线性和非线性	1
1.1.1	线性编辑	1
1.1.2	非线性编辑	2
1.2	详解非线性	2
1.2.1	非线性编辑简介	2
1.2.2	非线性编辑系统	3
1.2.3	非线性编辑优势	3
1.2.4	非线性编辑流程	4
1.2.5	非线性编辑发展	4
1.2.6	非线性编辑系统配置	4
1.3	Premiere Pro CS4 的用途	6
1.4	Premiere Pro CS4 新功能	6
1.5	理解 Premiere Pro CS4 的工作方式	9
1.6	Premiere Pro CS4 界面	10
1.6.1	按照不同的工作调整界面	10
1.6.2	自定义界面状态	11
1.6.3	控制面板布局	13
1.7	各面板简介	14
1.7.1	Project (项目) 面板	14
1.7.2	Timeline (时间线) 面板	14
1.7.3	监视器面板	15
1.7.4	Audio Mixer (调音台) 面板	16
1.7.5	Effects (效果) 面板	16
1.7.6	Effect Controls (效果控制) 面板	17
1.7.7	工具箱	17
1.7.8	Audio (声音) 面板	17
1.7.9	History (历史) 面板	18
1.7.10	Info (信息) 面板	18
1.7.11	字幕设计面板组	18
	小结	18

第 2 章 预置 Premiere Pro CS4

2.1	预置软件设置	19
2.1.1	General (常规) 选项卡	19
2.1.2	Audio (音频) 选项卡	21



2.1.3	Audio Hardware (音频硬件) 选项卡	22
2.1.4	Audio Output Mapping (音频输出映射) 选项卡	23
2.1.5	Auto Save (自动保存) 选项卡	23
2.1.6	Capture (采集) 选项卡	24
2.1.7	Device Control (设备控制) 选项卡	24
2.1.8	Label Colors (标签颜色) 选项卡	25
2.1.9	Label Defaults (默认标签) 选项卡	25
2.1.10	Media (媒体) 选项卡	26
2.1.11	Playback Settings (回放设置) 选项卡	27
2.1.12	Title (字幕) 选项卡	27
2.1.13	Trim (修整) 选项卡	28
2.1.14	Appearance (外观) 选项卡	28
2.2	自定义快捷键	28
2.3	Premiere Pro CS4 更新	30
	小结	30

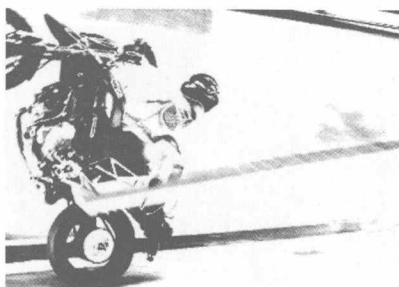
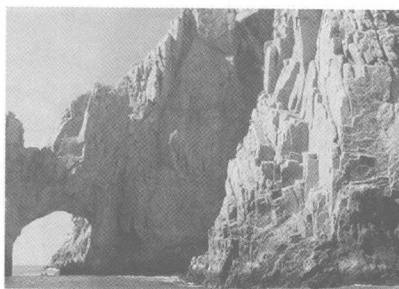
第3章 项目设置

3.1	数字视频	31
3.1.1	帧速率	32
3.1.2	隔行和逐行扫描	33
3.1.3	画幅尺寸	33
3.1.4	像素纵横比	33
3.1.5	RGB 色彩和位数深度	36
3.2	压缩	37
3.2.1	QuickTime、Video for Windows 和 MPEG	37
3.2.2	视频格式	38
3.3	新建项目	39
3.3.1	Sequence Presets (序列预置) 选项卡	40
3.3.2	General (常规) 选项卡	40
3.3.3	Video Rendering (视频渲染) 选项卡	41
3.3.4	Tracks (轨道) 选项卡	42
3.3.5	保存预置	42
3.4	设置项目	43
3.4.1	General (常规) 选项卡	43
3.4.2	Scratch Disks (暂存盘) 选项卡	43
3.5	新建序列	44
3.6	保存项目文件	44
3.7	打开项目文件	45
	小结	46

第4章 采集视频和音频

4.1	采集硬件的分类	47
4.2	正确连接摄像机和计算机	49





4.3	开始采集	50
4.3.1	检查软件的采集设置	50
4.3.2	设置采集窗口	53
4.3.3	设备控制组件	56
4.4	使用采集窗口采集视频	57
4.5	采集音频	58
4.6	批量采集	59
4.6.1	重新调整离线文件	61
4.6.2	直接创建离线文件	61
4.6.3	共享批量采集列表	62
4.7	更改素材的时间码	63
4.8	使用 Adobe OnLocation CS4 采集视频	63
4.8.1	组件简介	63
4.8.2	使用 Adobe OnLocation CS4 采集视频	65
	小结	66

第5章 素材、序列管理和时间线

5.1	素材管理	67
5.1.1	导入素材	67
5.1.2	素材格式	68
5.1.3	使用项目管理	72
5.1.4	管理素材	73
5.1.5	搜索素材	75
5.1.6	使用 Metadata (元数据) 面板	76
5.1.7	使用 Media Browser (媒体浏览器) 面板	78
5.1.8	使用 Adobe Bridge CS4 软件	79
5.1.9	管理素材	81
5.1.10	将 Clip Notes 用于工作组审阅	83
5.2	使用“序列”	87
5.2.1	创建新的“序列”	88
5.2.2	嵌套序列	90
5.3	初识 Timeline (时间线) 面板	90
5.3.1	时间线标尺选项	91
5.3.2	时间线轨道图标和选项	92
5.3.3	音频轨道图标和选项	94
5.3.4	轨道命令	95
	小结	96

第6章 “素材源监视器”和“时间线”面板的基础操作

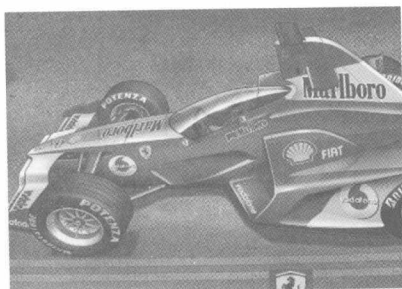
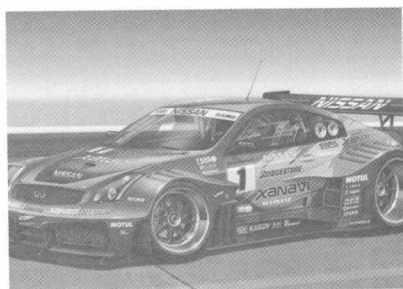
6.1	Premiere Pro CS4 的界面调整	97
6.2	通过“监视器”面板进行编辑	98
6.2.1	“监视器”面板控件	99

6.2.2	在“素材监视器”面板中修整素材	104
6.2.3	清除“入点”和“出点”	105
6.3	创建插入和覆盖编辑	105
6.3.1	通过“素材监视器”面板插入或覆盖	106
6.3.2	使用拖曳的方法实现插入和覆盖	107
6.3.3	替换素材	108
6.4	在 Timeline (时间线) 面板中进行编辑	109
6.4.1	自动匹配到“时间线”面板	109
6.4.2	在 Timeline (时间线) 面板中选择素材	110
6.4.3	使用“轨道选择”工具	111
6.4.4	编组和解组素材	111
6.4.5	移动素材	111
6.5	在“时间线”面板中调整素材的“入点”和“出点”	113
6.5.1	使用“选择”工具调整素材的“入点”和“出点”	113
6.5.2	使用“剃刀”工具裁切素材	113
6.6	“提升”和“提取”操作	114
6.6.1	使用“选择”工具执行“提升”和“提取”操作	115
6.6.2	对一部分素材进行“提升”和“提取”操作	115
6.7	在素材之间实现插入和覆盖	116
6.8	更多对标记的操作	117
6.9	电影剪辑的艺术	117
	小结	118

第7章 添加视频“转场”效果

7.1	放置视频“转场”效果的 Effects (效果) 面板	119
7.1.1	搜索“效果”	120
7.1.2	自定义“效果”管理	120
7.2	为视频添加视频“转场”	121
7.3	编辑“转场”效果参数	122
7.3.1	调整“转场”效果所在的位置	122
7.3.2	调整“转场”效果的延时、“入点”和“出点”	123
7.3.3	调整“转场”效果开始和结束的时间	123
7.3.4	预览“转场”效果	124
7.4	畅游“转场”效果	125
7.4.1	3D Motion (3D 运动)	125
7.4.2	Dissolve (溶解)	131
7.4.3	GPU Transitions (GPU 过渡)	133
7.4.4	Iris (划像)	135
7.4.5	Map (映射)	139
7.4.6	Page Peel (卷页)	140
7.4.7	Slide (滑动)	142
7.4.8	Special Effect (特殊效果)	149
7.4.9	Stretch (拉伸)	150





7.4.10 Wipe (擦除)	152
7.4.11 Zoom (缩放)	162
小结	164

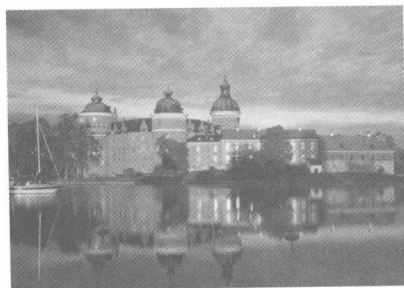
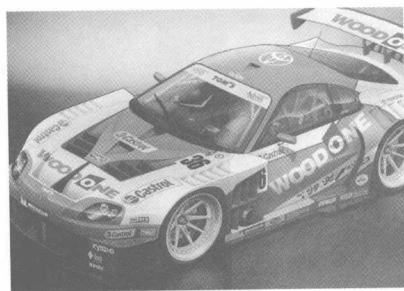
第8章 音频编辑和音频效果

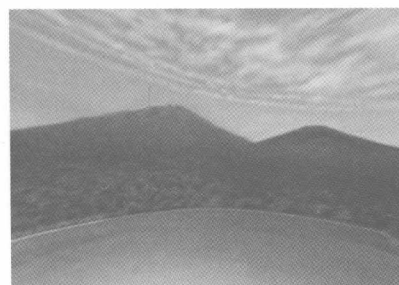
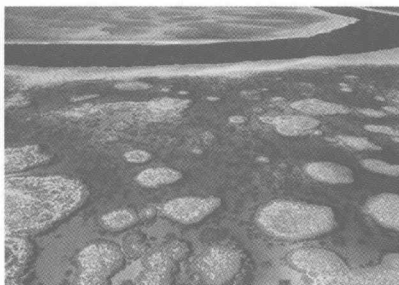
8.1 声音的基础概念	165
8.1.1 位和采样	166
8.1.2 “位速”和音频文件的尺寸	166
8.1.3 心理声学 and 音频压缩	167
8.1.4 常用的音频格式	167
8.2 时间线面板中的音频轨道	169
8.3 置入和播放音频素材	171
8.4 编辑音频	171
8.4.1 使用音频单位	172
8.4.2 在“时间线”面板中编辑音频	172
8.4.3 编辑音频素材	174
8.4.4 重新映射音频声道	175
8.4.5 拆分声道	175
8.5 增益、淡化和均衡	176
8.5.1 音频“增益”	176
8.5.2 音频的淡化	176
8.5.3 制作关键帧的曲线变化	178
8.5.4 移除关键帧	179
8.5.5 均衡立体声	179
8.6 创建音频转场效果	180
8.6.1 调整音频“转场”参数	180
8.6.2 调整音频“转场”效果所在的位置	181
8.6.3 调整音频“转场”效果的延时、“入点”和“出点”	181
8.6.4 三个简单的音频转场	181
8.7 添加音频效果	182
8.7.1 音频效果容器	182
8.7.2 添加音频效果的基本方法	182
8.7.3 控制音频效果	182
8.7.4 删除“音频效果”	183
8.7.5 添加“音频效果”并调整参数,设置动画的基本流程	183
8.7.6 调整关键帧曲线	184
8.7.7 调整关键帧的曲线形态	185
8.7.8 调整关键帧属性变化的速率	185
8.7.9 调整参数调整显示范围	185
8.7.10 快速删除所有的自动关键帧	185
8.7.11 Bypass (旁通)	186
8.8 遨游音频效果	186
8.8.1 Balance (平衡)	186

8.8.2 Bandpass (带通)	187
8.8.3 Bass (低音)	187
8.8.4 Channel Volume (通道音量)	187
8.8.5 Chorus (合唱)	187
8.8.6 DeClicker (去除滴答声)	188
8.8.7 DeCrackler (去除噼啪声)	189
8.8.8 DeEsser (去除咝咝声)	189
8.8.9 DeHummer (去除嗡嗡声)	189
8.8.10 Delay (延迟)	190
8.8.11 DeNoiser (去除杂音)	190
8.8.12 Dynamics (力度强弱法)	191
8.8.13 EQ	192
8.8.14 Fill Left (填充左声道)	193
8.8.15 Fill Right (填充右声道)	193
8.8.16 Flanger (凸缘修整器)	194
8.8.17 Highpass (高通)	194
8.8.18 Invert (翻转)	194
8.8.19 Lowpass (低通)	194
8.8.20 Multiband Compressor (多频带压缩)	195
8.8.21 Multitap Delay (多频带延迟)	196
8.8.22 Notch (痕迹)	196
8.8.23 Parametric EQ (参数 EQ)	197
8.8.24 Phaser (移相器)	197
8.8.25 PitchShifter (程度开关)	197
8.8.26 Reverb (混响)	198
8.8.27 Spectral NoiseReduction (减小光谱噪声)	198
8.8.28 Swap Channels (交换通道)	199
8.8.29 Treble (高音)	199
8.8.30 Volume (音量)	199
小结	200

第9章 调音台

9.1 “调音台”面板	201
9.1.1 “调音台”面板控件简介	202
9.1.2 “调音台”面板菜单	202
9.1.3 显示“调音台”面板中的“效果”和“发送”选项区域	203
9.1.4 添加“效果”和调整参数	203
9.1.5 选择输出音频轨道	204
9.2 混合音频	205
9.2.1 自动化设置	205
9.2.2 创建混合	205
9.3 声像调节和均衡	206
小结	206





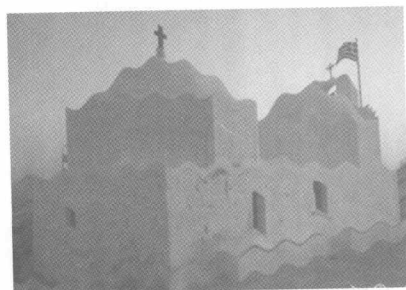
第 10 章 高级编辑技巧

10.1 使用小技巧	207
10.1.1 “历史记录”面板	207
10.1.2 使用剃刀工具分割素材	208
10.1.3 粘贴素材	208
10.1.4 全部选中和取消选中	209
10.1.5 清除序列中的间隙	209
10.1.6 建立和断开视频和音频的连接	210
10.1.7 使用参考监视器	210
10.2 使用工具箱进行编辑	211
10.2.1 Rolling Edit Tool (滚动编辑) 工具	211
10.2.2 Ripple Edit Tool (波动编辑) 工具	211
10.2.3 Slip Tool (错落) 工具	212
10.2.4 Slide Tool (滑动) 工具	212
10.2.5 Rate Stretch Tool (速率拉伸) 工具	212
10.3 传统的三点和四点编辑	213
10.3.1 三点编辑	213
10.3.2 四点编辑	213
10.4 修整监视器	214
10.5 “多机位”面板	215
10.5.1 观看多机位视频	216
10.5.2 录制多机位视频	216
10.5.3 修改机位	216
10.6 使用素材命令	217
10.6.1 调整素材的时长和速度	217
10.6.2 帧定格	217
10.6.3 更多的命令	218
小结	218

第 11 章 探秘视频特效

11.1 放置“视频”效果的 Effects (效果) 面板	219
11.1.1 搜索“效果”	219
11.1.2 自定义“效果”管理	220
11.1.3 添加视频效果的基本方法	220
11.1.4 控制视频效果	221
11.1.5 删除“视频效果”	222
11.1.6 添加“视频效果”并调整参数设置动画的基本流程	222
11.1.7 调整关键帧曲线	222
11.1.8 调整关键帧的曲线形态	223
11.1.9 调整关键帧属性变化的速率	224
11.1.10 调整参数设置显示范围	224
11.1.11 快速删除所有的自动关键帧	224

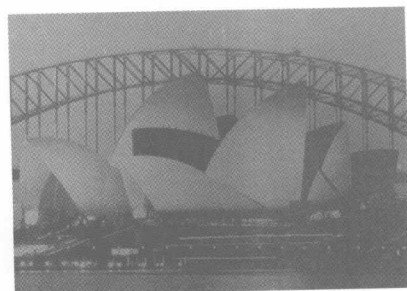
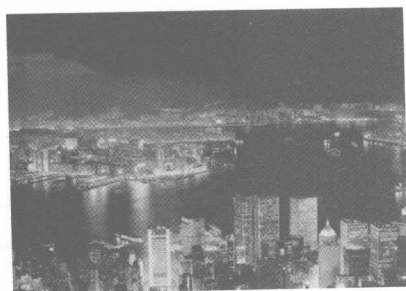
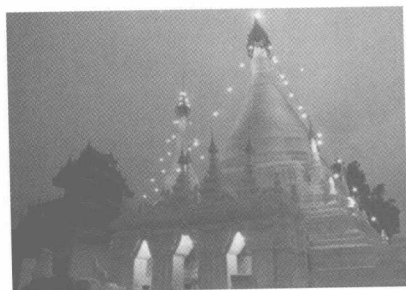
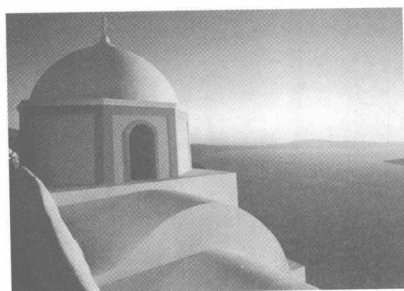
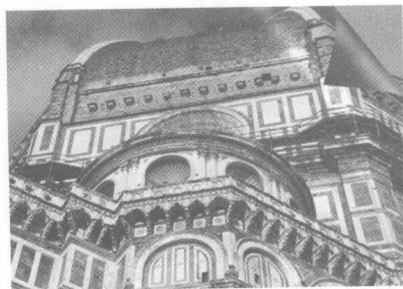
11.2 固定视频效果	224
11.2.1 Motion (运动)	224
11.2.2 Opacity (透明度)	229
11.2.3 Time Remapping (时间重置)	234
11.3 Adjust (调整) 视频效果组	235
11.3.1 Auto Color (自动颜色)	235
11.3.2 Auto Contrast (自动对比度)	236
11.3.3 Auto Levels (自动色阶)	237
11.3.4 Convolution Kernel (回旋核心)	238
11.3.5 Extract (提取)	238
11.3.6 Levels (色阶)	239
11.3.7 Lighting Effects (光照效果)	240
11.3.8 ProcAmp (调色)	242
11.3.9 Shadow/Highlight (阴影/高光)	242
11.4 Blur&Sharpen (模糊和锐化) 视频效果组	243
11.4.1 Ant alias (抗锯齿)	244
11.4.2 Camera Blur (镜头模糊)	244
11.4.3 Channel Blur (通道模糊)	244
11.4.4 Compound Blur (混合模糊)	245
11.4.5 Directional Blur (方向模糊)	245
11.4.6 Fast Blur (快速模糊)	246
11.4.7 Gaussian Blur (高斯模糊)	246
11.4.8 Ghosting (重影)	247
11.4.9 Sharpen (锐化)	247
11.4.10 Unsharp Mask (非锐化蒙版)	247
11.5 Channel (通道) 视频效果组	248
11.5.1 Arithmetic (算法)	248
11.5.2 Blend (混合)	248
11.5.3 Calculations (运算)	249
11.5.4 Compound Arithmetic (复合算法)	249
11.5.5 Invert (反转)	250
11.5.6 Set Matte (设置蒙版)	250
11.5.7 Solid Composite (固体合成)	251
11.6 Color Correction (颜色校正) 视频效果组	252
11.6.1 Brightness&Contrast (亮度 & 对比度)	252
11.6.2 Broadcast Colors (广播级色彩)	252
11.6.3 Change Color (改变颜色)	253
11.6.4 Change to Color (转换颜色)	254
11.6.5 Channel Mixer (通道混合器)	254
11.6.6 Color Balance (颜色平衡)	255
11.6.7 Color Balance(HLS) (颜色均衡(HLS))	256
11.6.8 Equalize (色彩均化)	256
11.6.9 Fast Color Corrector (快速颜色校正)	257
11.6.10 Leave Color (颜色分离)	260

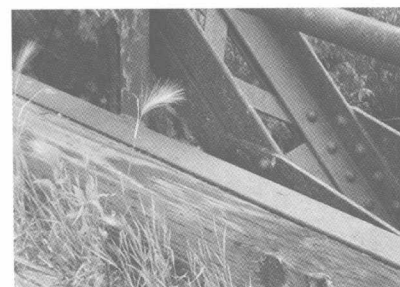




11.6.11	Luma Corrector (亮度校正)	260
11.6.12	Luma Curve (亮度曲线)	262
11.6.13	RGB Color Corrector (RGB 色彩校正)	264
11.6.14	RGB Curves (RGB 曲线)	266
11.6.15	Three-Way Color Corrector (三路色彩校正)	267
11.6.16	Tint (着色)	272
11.6.17	Video Limiter (视频限幅器)	272
11.7	Distort (扭曲) 视频效果组	273
11.7.1	Bend (弯曲)	273
11.7.2	Corner Pin (边角固定)	274
11.7.3	Lens Distortion (镜头扭曲)	275
11.7.4	Magnify (放大)	276
11.7.5	Mirror (镜像)	277
11.7.6	Offset (偏移)	277
11.7.7	Spherize (球面化)	278
11.7.8	Transform (变换)	278
11.7.9	Turbulent Displace (紊乱置换)	279
11.7.10	Twirl (回旋)	280
11.7.11	Wave Warp (波纹弯曲)	281
11.8	GPU Effects (GPU 特效)	282
11.8.1	Page Curl (卷页)	282
11.8.2	Refraction (折射)	283
11.8.3	Ripple(Circular) (波纹(循环))	283
11.9	Generate (生成) 视频效果组	284
11.9.1	4-Color Gradient (4 色渐变)	284
11.9.2	Cell Pattern (蜂窝图案)	285
11.9.3	Checkerboard (棋盘)	286
11.9.4	Circle (圆)	287
11.9.5	Eyedropper Fill (吸管填充)	288
11.9.6	Grid (网格)	289
11.9.7	Lens Flare (镜头光晕)	289
11.9.8	Lightning (闪电)	290
11.9.9	Ramp (渐变)	291
11.9.10	Write-on (书写)	292
11.10	Image Control (图像控制) 视频效果组	293
11.10.1	Black&White (黑 & 白)	293
11.10.2	Color Balance (RGB) (色彩平衡 (RGB))	293
11.10.3	Color Match (色彩匹配)	293
11.10.4	Color Pass (色彩)	294
11.10.5	Color Replace (色彩替换)	295
11.10.6	Gamma Correction (Gamma 校正)	295
11.11	Keying (键) 视频效果组	296
11.11.1	Alpha Adjust (Alpha 通道调整)	296
11.11.2	Blue Screen Key (蓝屏键)	296

11.11.3	Chroma Key (色彩纯度键)	297
11.11.4	Color Key (颜色键)	298
11.11.5	Difference Matte (差异蒙版)	298
11.11.6	Eight-Point Garbage Matte (八点蒙版扫除)	299
11.11.7	Four-Point Garbage Matte (四点蒙版扫除)	300
11.11.8	Image Matte Key (图像蒙版键)	300
11.11.9	Luma Key (亮度键)	301
11.11.10	Non Red Key (无红色键)	301
11.11.11	RGB Difference Key (RGB 差异键)	302
11.11.12	Remove Matte (移除蒙版)	302
11.11.13	Sixteen-Point Garbage Matte (十六点蒙版键)	303
11.11.14	Track Matte Key (轨道蒙版键)	304
11.12	Noise&Grain (噪波和颗粒) 视频效果组	304
11.12.1	Dust&Scratches (灰尘和划痕)	304
11.12.2	Median (中值)	305
11.12.3	Noise (噪波)	305
11.12.4	Noise Alpha (噪波 Alpha 通道)	306
11.12.5	Noise HLS (噪波 HLS)	307
11.12.6	Noise NLS Auto (自动噪波 NLS)	307
11.13	Perspective (透视) 视频效果组	308
11.13.1	Basic 3D (基础 3D)	308
11.13.2	Bevel Alpha (斜角 Alpha 通道)	309
11.13.3	Bevel Edges (斜角边缘)	309
11.13.4	Drop Shadow (投影)	310
11.13.5	Radial Shadow (光线阴影)	310
11.14	Render (渲染) 视频效果组	311
11.15	Stylize (风格化) 视频效果组	312
11.15.1	Alpha Glow (Alpha 通道辉光)	312
11.15.2	Brush Strokes (笔触)	312
11.15.3	Color Emboss (彩色浮雕)	313
11.15.4	Emboss (浮雕)	314
11.15.5	Find Edges (查找边缘)	314
11.15.6	Mosaic (马赛克)	314
11.15.7	Posterize (海报)	315
11.15.8	Replicate (重复)	315
11.15.9	Roughen Edges (边缘粗糙)	316
11.15.10	Solarize (曝光过度)	317
11.15.11	Strobe Light (闪光灯)	317
11.15.12	Texturize (材质纹理)	318
11.15.13	Threshold (阈值)	318
11.16	Time (时间) 视频效果组	319
11.16.1	Echo (拖尾)	319
11.16.2	Posterize Time (抽帧)	320
11.16.3	Time Warp (时间扭曲)	320





11.17 Transform (变形) 视频效果组	321
11.17.1 Camera View (相机视图)	321
11.17.2 Crop (剪切)	322
11.17.3 Edge Feather (边缘羽化)	323
11.17.4 Horizontal Flip (水平反转)	323
11.17.5 Horizontal Hold (水平斜切)	323
11.17.6 Roll (滚动)	324
11.17.7 Vertical Flip (垂直反转)	324
11.17.8 Vertical Hold (垂直斜切)	324
11.18 Transition (过渡) 视频效果组	324
11.18.1 Block Dissolve (块溶解)	324
11.18.2 Gradient Wipe (渐变擦除)	325
11.18.3 Linear Wipe (线性擦除)	326
11.18.4 Radial Wipe (径向擦除)	326
11.18.5 Venetian Blinds (百叶窗)	326
11.19 Utility (实用) 视频效果组	327
11.20 Video (视频) 视频效果组	328
小结	328

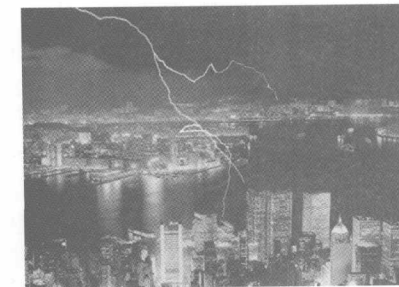
第 12 章 使用字幕

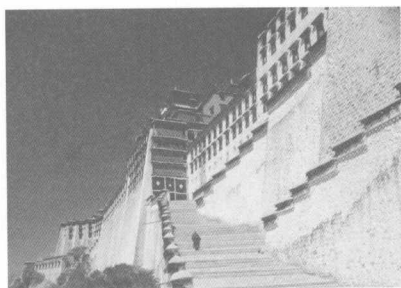
12.1 “字幕编辑”窗口	329
12.1.1 创建新的字幕对象	329
12.1.2 浏览“字幕编辑”窗口的组件	330
12.2 字幕创建	331
12.2.1 “点文本”和“区域文本”	331
12.2.2 “横排文字”工具	331
12.2.3 “纵排文字”工具	331
12.2.4 “横排和纵排区域文字”工具	332
12.2.5 “横排路径文字”工具	332
12.2.6 “垂直路径文字”工具	332
12.3 修改字幕	333
12.3.1 修改“字幕”	333
12.3.2 导航文本	333
12.3.3 选择文字	334
12.3.4 剪切、复制和粘贴文本	335
12.3.5 删除文本	335
12.3.6 调整“区域文本”	335
12.3.7 从其他软件中粘贴文字	336
12.4 “字体”	336
12.4.1 字体的分类	336
12.4.2 安装字体	340
12.4.3 调整字幕的字体	340
12.4.4 调整字号	341

12.4.5	使用虚拟附加字体	342
12.4.6	调整字幕的字间距	342
12.4.7	调整字幕的行间距	342
12.4.8	调整字幕的对齐方式	343
12.5	自行创建特殊字符	343
12.6	使用定位符	346
12.6.1	设置定位符	346
12.6.2	添加“定位符”	347
12.7	调整预览区域	348
12.8	设置“字幕”的属性	348
12.9	调整字幕的属性	349
12.9.1	Transform (变形) 选区	350
12.9.2	Properties (属性) 选区	350
12.9.3	Fill (填充) 选区	352
12.9.4	Strokes (描边) 选区	358
12.9.5	Shadow (阴影) 选区	363
12.10	使用样式	364
12.10.1	应用软件预置的样式	364
12.10.2	自定义样式	364
12.10.3	调整样式的显示方式	365
12.10.4	编辑样式	365
12.10.5	编辑样式库	365
	小结	366

第 13 章 使用图形

13.1	了解路径	367
13.1.1	曲线和控制柄	367
13.1.2	开放路径和封闭路径	368
13.1.3	锚点的分类	368
13.2	钢笔工具组	368
13.2.1	创建直线	368
13.2.2	添加和删除锚点	369
13.2.3	创建曲线	369
13.2.4	快速的创建曲线路径	369
13.3	创建常规图形	370
13.3.1	绘制直线	370
13.3.2	绘制矩形	370
13.3.3	绘制圆角矩形	371
13.3.4	绘制倒角矩形	371
13.3.5	绘制圆矩形 (胶囊形)	371
13.3.6	绘制三角形	371
13.3.7	绘制扇形	371
13.3.8	绘制椭圆形	372





13.4	调整图形属性	372
13.5	图形布局	372
13.5.1	图形对齐	372
13.5.2	屏幕对齐	373
13.5.3	分布处理	374
13.6	选择堆叠对象	375
13.7	对象的排列	375
13.8	精确调整对象属性	376
13.8.1	精确调整对象位置	376
13.8.2	精确调整对象的缩放比例	377
13.8.3	精确调整对象的旋转角度	377
13.8.4	精确调整对象的不透明度	377
13.9	使用其他图形	377
13.9.1	置入图形	377
13.9.2	置入图形图像对象到字幕中	378
13.9.3	恢复图形对象的尺寸和比例	378
13.10	使用模板	379
13.10.1	使用模板	379
13.10.2	自定义模板	379
13.10.3	模板命令	380
	小结	380

第 14 章 使用外部图形文件

14.1	了解矢量图形和位图图像	381
14.1.1	位图图像	381
14.1.2	在 Photoshop 软件中查看图像的分辨率	382
14.1.3	矢量图形	382
14.2	了解图片中的颜色模式	383
14.2.1	查看位图图像的颜色模式	383
14.2.2	查看矢量图形的颜色模式	383
14.3	了解图形和图像的文件格式	384
14.3.1	BMP	384
14.3.2	EPS	384
14.3.3	GIF	385
14.3.4	JPEG	385
14.3.5	Illustrator (Ai)	386
14.3.6	PCX	386
14.3.7	PDF	386
14.3.8	Photoshop (PSD)	387
14.3.9	PICT	387
14.3.10	PNG	387
14.3.11	TIFF	388
14.3.12	Photo CD	388