



Vegas

数码影像剪辑

典型实例

陈立新 编著

轻松上手

全书版式精美，图文并茂，与光盘素材相互配合使用；整个教学内容按照数码视频编辑的实际制作流程，通过典型案例全程教学

实战演练

Vegas 的必备知识和常用技巧全面融入到全书案例中，让读者从基本的数码视频编辑方法入手，逐步达到专业水准。令读者轻松掌握，学以致用

众多专家精心编辑的技巧提示遍布全书，适时提供各项疑难解答和要点提示，犹如名师现场指导



NLIC 2970684128

DVD
ROM

清华大学出版社

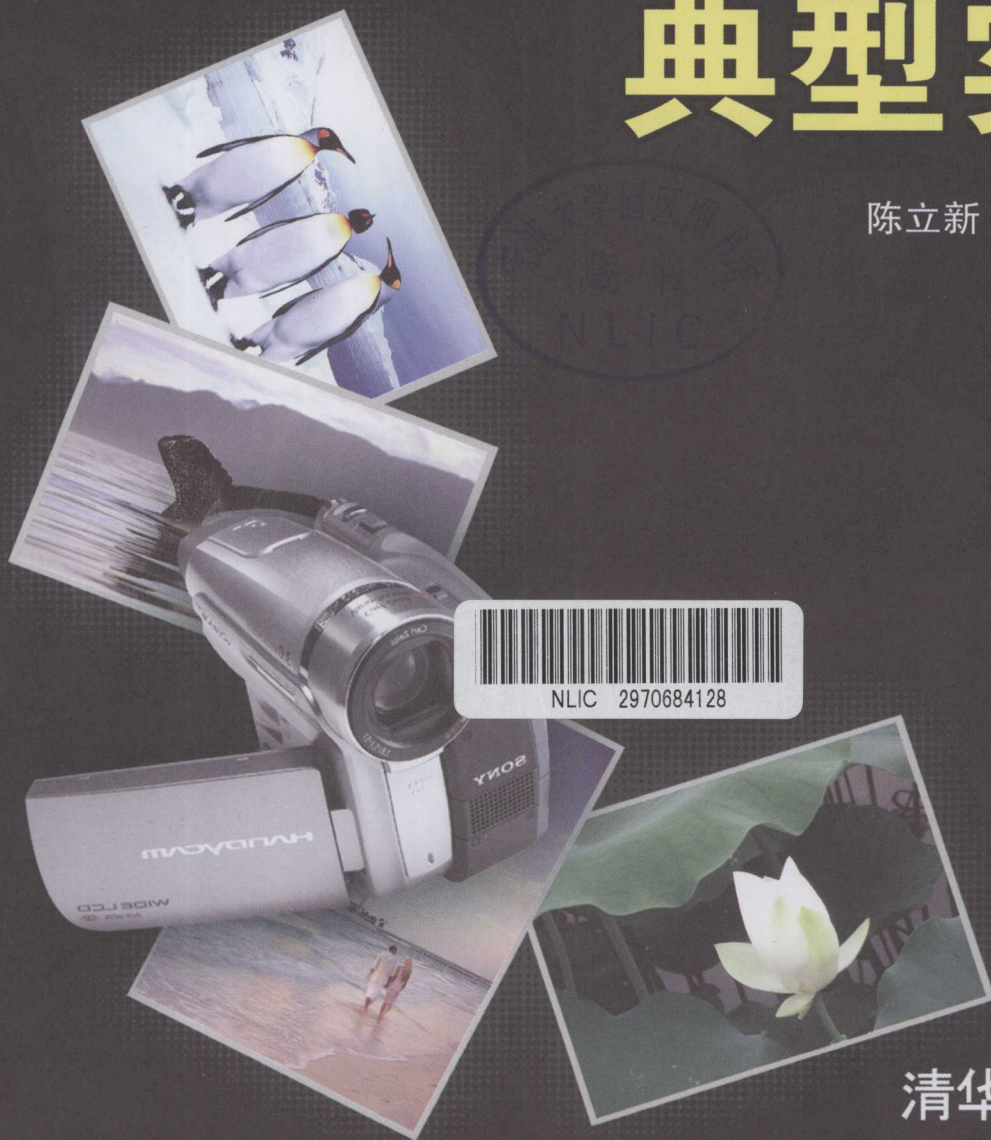


Vegas

数码影像剪辑

典型实例

陈立新 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地通过各种实例介绍了如何利用 Sony Vegas Pro 8.0 视频编辑软件编辑、合成视频图像的方法和技巧,内容涵盖了视频编辑中的各种常见问题。本书共分 12 章,分别介绍了视频图像的采集技术、视频编辑和特效处理、添加字幕、音频处理、多机位编辑以及视频文件的输出等内容。

本书涵盖面广,内容丰富,实例详尽,具有很强的可操作性和实用性。需要学习家庭影视制作以及专题片制作的用户可通过本书图文并茂的讲解,按步骤完成自己的影视作品,达到学习制作数码视频制作不求人的效果。

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

Vegas 数码影像剪辑典型实例/陈立新 编著. —北京:清华大学出版社,2011.4

ISBN 978-7-302-23936-9

I. V… II. 陈… III. 图形软件: Vegas IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 195698 号

责任编辑:胡辰浩(huchenhao@263.net) 袁建华

封面设计:子时文化

版式设计:孔祥丰

责任校对:成凤进

责任印制:何 芊

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 装 者:三河市春园印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:16.25 插 页:2 字 数:482 千字

附光盘 1 张

版 次:2011 年 4 月第 1 版 印 次:2011 年 4 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:58.00 元

产品编号:023528-01

前言

随着数码摄像机技术的不断成熟和当前计算机技术的不断发展,数码产品的价格也在不断下降,数码摄像机的使用也已经非常普及,越来越多的人在工作、生活、学习中已经把数码摄像机当作一种不可或缺的工具。与传统的模拟信号摄像机相比,数码摄像机可以通过计算机的1394接口很方便地获取视频文件,而不需要价格昂贵的视频采集设备。利用计算机对视频文件进行后期剪辑,可以制作出个性化的特殊效果。本书致力于推荐一款非常优秀的视频后期编辑合成软件——Sony Vegas Pro 8.0。

本书共分12章。第1章对Sony Vegas Pro 8.0做了总体介绍,包括该软件的发展、新版本的特点,以及软件的工作界面。第2章介绍了视频采集的相关知识,其中包括1394技术简介、安装1394卡的方法、通过Sony Vegas Pro 8.0软件采集视频的方法以及采集所需的系统优化等内容。第3章通过一个完整的影片制作流程让读者初步体验Sony Vegas Pro 8.0的强大功能和视频编辑的整个流程。第4章通过实例介绍了Vegas的转场,除了转场的正常使用以外,还介绍了一些灵活运用转场的方法。第5章围绕字幕的使用介绍了Vegas的字幕实现功能,分别介绍了片头字幕、滚动字幕的制作,文字的特效应用,另外还利用实例介绍了Vegas的媒体发生器的功能拓展等,尤其推荐了Sony Vegas Pro 8.0新增的Pro Type Titler的强大功能。第6章重点介绍了利用轨道运动制作画中画的运动效果、3D运动效果、画面的变形效果等。第7章介绍了轨道的混合与叠加,通过实例详细介绍了轨道之间的混合叠加原理,另外通过实例还介绍了遮罩的原理和使用,蓝屏抠像和动态遮罩是本章的提高内容。第8章是影片剪辑的高级处理部分,通过实例介绍了镜头的速度控制以及多机位剪辑的方法。第9章是关于Vegas特效的介绍,利用实例让读者领略精彩纷呈的特效。第10章介绍了音频处理,通过一系列实例详细介绍了声音的采集,音频的淡入淡出、左右声道的转换、5.1声道技术以及多音轨混音处理等技术。第11章介绍影片的输出生,包括最常见的DVD格式和VCD格式文件的输出和刻盘技术,另外还介绍了影片输出的插件FrameServer的使用。第12章是附录部分,罗列了快捷键的对照表,特效、转场的中英文对照以及菜单的中英文对照,方便读者对照使用。

本书通俗易懂,内容丰富,从入门用户的角度出发,以图文并茂的方式介绍了Sony Vegas Pro 8.0影视编辑软件的强大功能,对于影视制作爱好者而言,有很大的参考价值。希望读者通过本书的阅读和学习,能制作出属于自己的DV影片。

除封面署名的作者外,参加本书编辑和制作的人员还有洪妍、方峻、何亚军、王通、高娟妮、杜思明、张立浩、孔祥亮、陈笑、陈晓霞、王维、牛静敏、牛艳敏、何俊杰、葛剑雄等人。由于作者水平所限,本书难免有不足之处,欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是huchenhao@263.net,电话010-62796045。

作者
2010年7月

目录

第1章 认识Vegas

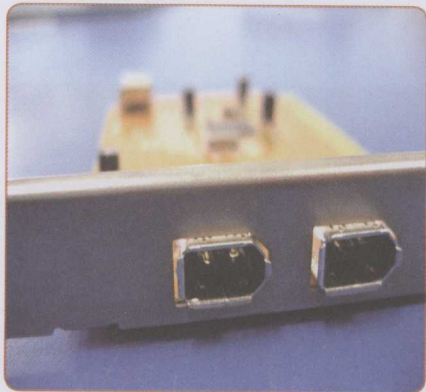
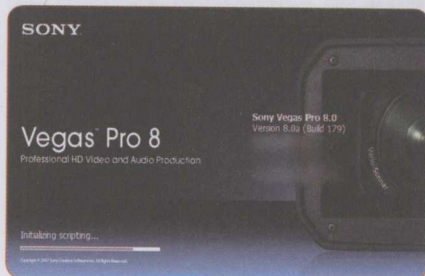
- 1-1 了解视频编辑的相关概念.....2
 - 1-1-1 认识视频剪辑的概念和非线性编辑的概念.....2
 - 1-1-2 了解视频编辑的几个重要概念.....2
- 1-2 Vegas简介.....5
 - 1-2-1 版本发展.....5
 - 1-2-2 特色简介.....6
 - 1-2-3 系统要求.....10
- 1-3 Vegas安装.....10
 - 1-3-1 系统优化.....10
 - 1-3-2 安装过程.....13
 - 1-3-3 初始化设置.....15
- 1-4 界面简介.....17
 - 1-4-1 工具条.....18
 - 1-4-2 素材及相关特效管理窗口.....20
 - 1-4-3 时间线.....26
 - 1-4-4 预览窗口.....29

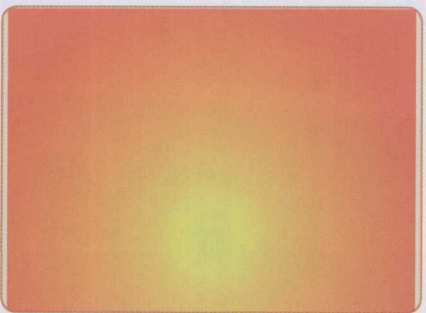
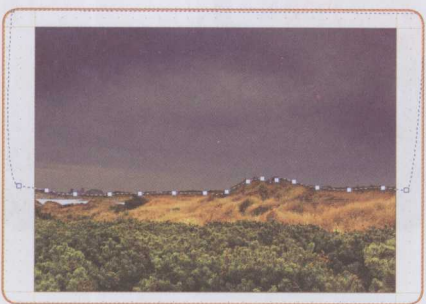
第2章 素材的采集

- 2-1 视频采集和1394技术.....34
- 2-2 安装1394卡.....34
- 2-3 用1394卡采集视频素材.....36
 - 2-3-1 摄像机连接计算机.....36
 - 2-3-2 用Sony Vegas Pro 8.0捕获素材.....37
- 2-4 采集的注意事项.....40
 - 2-4-1 硬盘格式：FAT32格式和NTFS格式.....40
 - 2-4-2 去除屏幕保护以及电源管理的设置.....41
- 2-5 容易出现的问题.....42
 - 2-5-1 找不到DV怎么办.....42
 - 2-5-2 为什么采集的画面是一个个的分镜头.....42

第3章 我们从这里启程

- 3-1 构建我的第一部电影.....44





3-1-1	分拣素材	44
3-1-2	移动素材到新添加的轨道	49
3-1-3	裁切素材	50
3-2	修饰我的第一部影片	53
3-2-1	为素材之间添加过渡效果和叠画效果	53
3-2-2	制作慢镜头	54
3-2-3	添加转场	57
3-2-4	添加背景音乐	59
3-3	输出影片	62

第4章 Vegas转场的应用

4-1	基本转场的应用	66
4-1-1	制作画面叠加过渡	66
4-1-2	制作页面翻动效果	69
4-1-3	制作光圈收缩的效果	71
4-2	转场活用	74
4-2-1	制作照相机快门卷动拍照效果	74
4-2-2	制作时钟划过的转场效果	76
4-2-3	制作光影转换效果	79
4-3	关于转场插件	84
4-3-1	SMCubes	84
4-3-2	SMLuminance	85
4-3-3	SpiceMASTER 2.5	86

第5章 字幕的应用

5-1	字幕的添加和文字的基本设置	90
5-1-1	为影片添加片头字幕	90
5-1-2	制作滚动片尾字幕	94
5-2	制作动态字幕	97
5-2-1	制作打字效果	97
5-2-2	制作文字模糊进出效果	102
5-3	关于媒体发生器	106
5-3-1	制作七彩颜色变换背景	107
5-3-2	制作白云飘动	109
5-3-3	制作梦幻光环效果	113
5-4	使用Pro Type Titler	117
5-4-1	利用Pro Type Titler制作打字效果	117
5-4-2	用Pro Type Titler制作歌词	123

第6章 Vegas的运动与变形

6-1 关于Vegas的运动设置	130
6-2 轨道运动	131
6-2-1 画中画效果	131
6-2-2 同屏画中画	134
6-2-3 画中画运动	137
6-3 3D效果	141
6-3-1 文字的3D效果	142
6-3-2 构建一个三维空间	146
6-4 变形的效果	151
6-4-1 流动的画卷	151
6-4-2 随心所欲地运动	154

第7章 影片的合成和遮罩

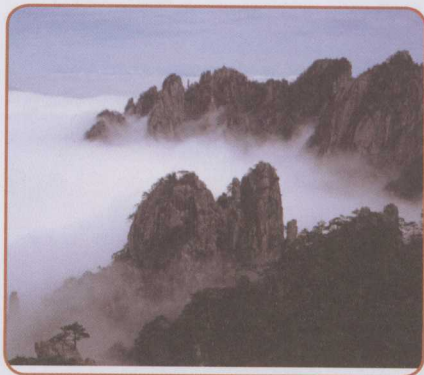
7-1 图层之间的叠加混合模式	160
7-1-1 制作透明叠加效果	160
7-1-2 制作火焰文字效果	161
7-2 制作遮罩	164
7-2-1 制作遮幅老电影效果	164
7-2-2 制作同屏双画面	167
7-2-3 制作局部马赛克效果	169
7-3 抠像	172
7-3-1 蓝屏抠像实例	172
7-3-2 制作动态遮罩的抠像	174

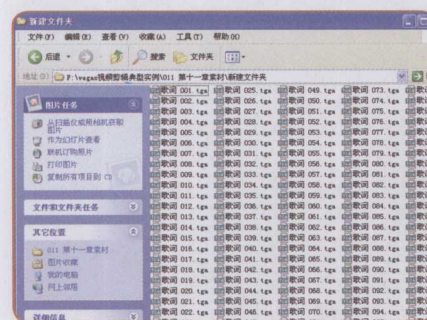
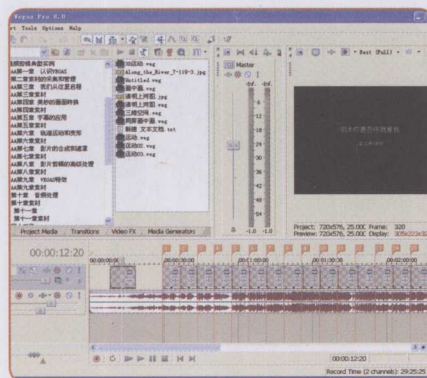
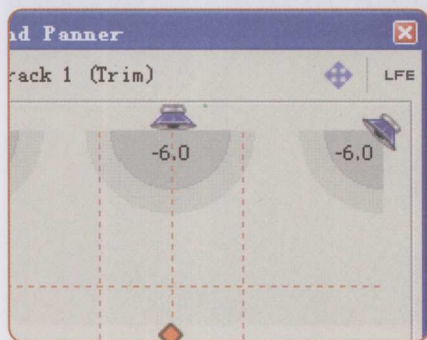
第8章 影片剪辑的高级处理

8-1 影片的速度控制	182
8-1-1 制作慢镜头效果	183
8-1-2 制作变速镜头效果	184
8-2 多机位剪辑	186

第9章 Vegas特效

9-1 关于特效	192
9-1-1 特效的使用	192
9-1-2 有效地管理特效	193
9-2 颜色调整	194
9-2-1 利用Level(色阶)调整颜色	194
9-2-2 亮度和对比度的调整	197
9-2-3 替换颜色的效果	201





9-3 特效应用	204
9-3-1 由清晰变模糊	204
9-3-2 制作水墨画的效果	207

第10章 音频处理

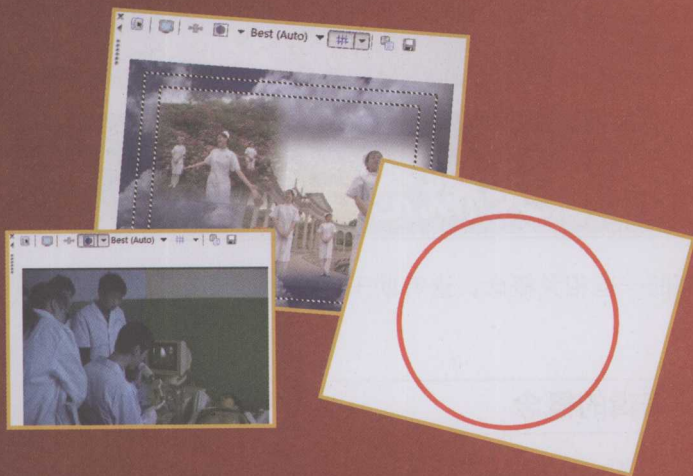
10-1 声音的捕获	212
10-1-1 录制人声	212
10-1-2 CD转换音频	214
10-1-3 录制磁带声音	215
10-2 声音的编辑处理	217
10-2-1 音频的淡入淡出	217
10-2-2 左右声道的变化	218
10-2-3 5.1声道的立体声效果	220
10-2-4 多音轨的混音处理	222

第11章 影片的输出

11-1 Vegas所能渲染的影片	226
11-1-1 输出DVD格式文件	226
11-1-2 刻录VCD光盘	228
11-1-3 直接输出PSP电影	229
11-2 关于FrameServer 帧服务器	230
11-2-1 安装FrameServer	230
11-2-2 制作TGA格式的图片序列	231

第12章 附录

一、常用快捷键对照表	238
二、特效中英文对照表	243
三、转场中英文对照介绍	246
四、Vegas菜单中英文对照	247



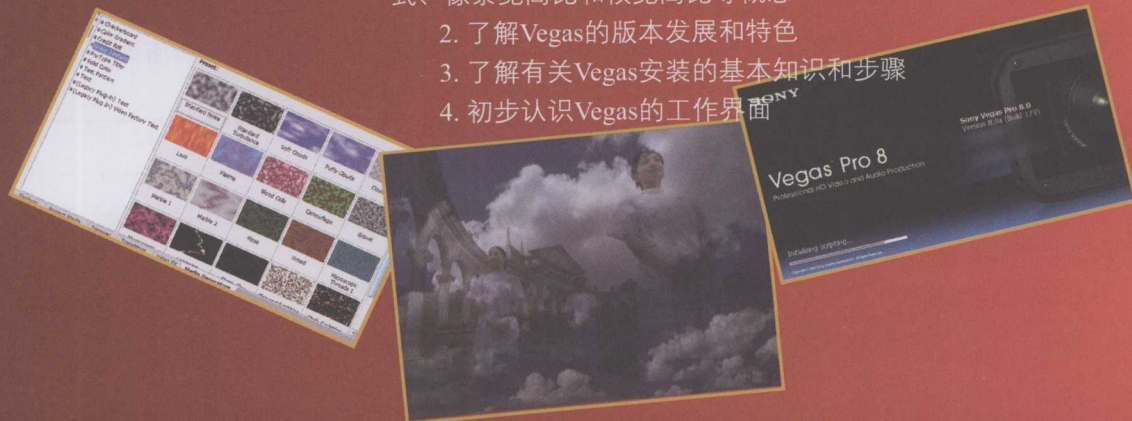
第1章

认识 Vegas

Sony Vegas是随着以数码摄像机为代表的数码产品的日益普及应运而生的,立足于非线性编辑理念的影视后期制作软件,也许它还没有Ulead 绘声绘影那么家喻户晓、没有Adobe Premiere 那么专业全面,没有Adobe After Effects 那么功能强大,但是它清晰直观的操作界面、简单实用的操作步骤以及全面的兼容性,已经让众多的影视制作爱好者爱不释手。Sony Vegas 将作为异军突起的新生力量,成为非线性编辑领域中一颗璀璨的明珠。

【本章要点】

1. 了解与视频相关的一些基本概念,诸如彩色模式、电视制式、像素宽高比和帧宽高比等概念
2. 了解Vegas的版本发展和特色
3. 了解有关Vegas安装的基本知识和步骤
4. 初步认识Vegas的工作界面



1-1 了解视频编辑的相关概念

在本章的开篇，有必要了解一下有关视频的一些相关概念，这有助于读者进一步了解本书所要学习和探讨的有关Vegas软件的问题。

1-1-1 认识视频剪辑的概念和非线性编辑的概念

什么是剪辑？顾名思义，就是对视频的剪和编，第一是剪，就是对所拍摄的每一个镜头进行去粗取精的工作，掐头去尾取精华；第二是编，就是对剪辑好的镜头素材按照一定的规律，或者说按照一定的思想，把它们有序地组织起来，让最后的影片能够说明某个问题或者表达某种情感。当然这个过程是需要用户掌握一定的视听语言的知识，才能做得更好。而本书所要讨论的是利用Vegas做剪辑的方法，也就是软件本身的使用问题。

什么是非线性编辑，要了解非线性编辑，首先需要了解什么是线性编辑。线性编辑是指录像机通过机械运动使用磁头将视频信号顺序记录在磁带介质上，在编辑过程中必须依据顺序寻找所需要的视频画面的一种传统的编辑方式。例如有顺序的画面A、B、C，在查找和编辑画面C时，必须经过画面A和B。也就是说画面A、B、C的这种线性排列的顺序一旦确立，要想再次改动，那就必须重新编辑一次。这个过程非常类似于用传统的打字机，直接把文字打在纸上，打完即成。这种方式可以说是最迅速的编辑工具，但是一旦完成，想要增删改，就是一件非常麻烦的事情，甚至是从头再来。

非线性编辑也就是相对于线性编辑而言的另一种编辑方式，而这种编辑方式的产生和被人们所接受，那是建立在计算机技术飞速发展的基

础之上的。非线性编辑是把各种视频、音频信号经过模数转换，采用数字压缩技术存入计算机硬盘中。由于没有采用磁带而是采用硬盘作为存储介质，记录的又是数字化的视频和音频信号，因此可以利用软件对其进行任意的读取、修改、编辑等操作，实现了音视频的非线性操作，增加了编辑工作的灵活性和创作的更大空间。而这一过程又很类似于在用文字处理软件进行文稿的排版时，在文中可以任意删减，任意排序。即使是输出也是非常方便，文稿的输出借助了打印设备，而视频的输出可以通过渲染来完成。

无论是文字处理还是非编(以后为了表述方便，本书用非编来替代非线性编辑)，都需要借助软件来完成，而这个软件，正是下面需要研究和探讨的。

用于非编的软件很多，比较常用的软件不外乎Adobe Premiere、Ulead Media Studio、Canopus Edius、Avid Express、Pinnical Liquid Edition和Vegas等。上面任何一款软件，都能完成非编的工作，尤其是Adobe Premiere，如果加上插件，几乎可以完成90%以上的现有专业特效卡所能达到的功能，那么为什么本书单单选择了Vegas呢？笔者只想简单地说，Vegas功能强大、Vegas易学好用。至于到底如何强大，如何好用，读者只要跟着本书的思路，相信一定能有所体会。

1-1-2 了解视频编辑的几个重要概念

因为本书讲解的是音视频编辑软件，所得到的最终产品也是和影音文件密切联系的，因此有必要先介绍一些和音视频有关的技术指标和概念。

1. RGB色彩模式

在显示世界中的对象如果在计算机中表现出来，必须依靠不同的配色方式来实现。而在视频编辑

中, RGB是唯一可以使用的配色方式。

RGB是由红、绿、蓝三原色组成的色彩模式。图像中所有的色彩都是由三原色组合而来。所谓三原色就是不能由其他颜色组合而成的色彩。三原色每个都可包含256种亮度级别, 3个颜色通道混合起来就可显示完整的彩色图像。电视机、显示器等视频设备就是利用三原色进行色彩显示的。

在RGB图像中的每一个通道可包含2的8次方个, 也就是256个不同的色调级别。RGB图像包含3个通道, 在一幅图像中可以有2的24次方, 也就是大约1680万种不同的颜色。

在三原色中如果以等量的三原色混合, 可以形成白光, 以等量的红和绿混合可以得到黄色, 等量的绿色和蓝色混合可以得到青色, 红色和蓝色的混合可以得到品红色等。用户在对RGB颜色体系有了充分的基本认识后, 可以在Vegas 里利用颜色校正的滤镜(Channel Blend、Color Balance、Color Curves、Levels)对图像进行颜色校正。

2. 电视制式

电视信号的标准也称为电视的制式。目前各国的电视制式不尽相同, 制式的区分主要在于其帧频(场频)的不同、分解率的不同、信号带宽以及载频的不同、色彩空间的转换关系不同等。

电视制式就是用来实现电视图像信号和伴音信号, 或其他信号传输的方法和电视图像的显

示格式, 以及这种方法和电视图像显示格式所采用的技术标准。严格来说, 电视制式有很多种, 对于模拟电视, 有黑白电视制式, 彩色电视制式, 以及伴音制式等; 对于数字电视, 有图像信号、音频信号压缩编码格式(信源编码), 和TS流(Transport Stream)编码格式(信道编码), 还有数字信号调制格式, 以及图像显示格式等制式。

下面简单介绍彩色电视制式。

彩色电视机的制式一般只有3种, 即NTSC、PAL、SECAM 3种彩色电视机的制式。

(1) 正交平衡调幅制——National Television Systems Committee, 简称NTSC制。采用这种制式的主要国家有美国、加拿大和日本等。

(2) 正交平衡调幅逐行倒相制——Phase-Alternative Line, 简称PAL制。中国、德国、英国和其他一些西北欧国家采用这种制式。

(3) 行轮换调频制——Sequential Couleur Avec Memoire, 简称SECAM制。采用这种制式的有法国、前苏联和东欧一些国家。

了解电视的制式对于视频的后期制作是非常有必要的, 因为不同制式的图像, 在很多指标, 诸如帧宽高比、像素宽高比、帧速率、扫描线数以及场频是有差别的。

3. 帧宽高比(Width / Height)

帧宽高比是指图像的一帧宽度和高度之比, 其实也就是画面的宽高比例。有几个具有代表性的帧宽高比如表1-1所示。

表1-1 具有代表性的帧宽高比

格 式	帧宽高比
DV NTSC	720×480
DV PAL	720×576
VCD	352×288
HDTV (720P)	1280×720
HDTV (1080)	1920×1080

4. 像素宽高比(Pixel Aspect Ratio)

像素宽高比是指图像中一个像素的宽度和高度之比。在电脑显示器上, 每个像素是正方形的, 也就是1.0的像素宽高比; PAL 制式的视频, 其像素宽高比是1.067, 而NTSC制式的视频, 其像素宽高比为0.9。了解这些到底有什么样的现实意义呢? 以像素宽高比为1.0 的正圆图像, 如果将其导入到PAL制

式的项目中,我们看到的圆形并不是正圆而是椭圆,在NTSC制式里显示也是椭圆的,如图1-1,就是比较效果。

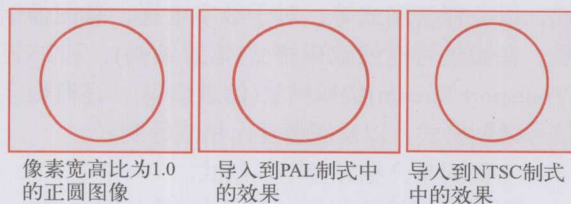


图1-1 各制式效果

这个正圆是一个概念性的模型,通过这样的比较,可以知道同样的正圆在不同的制式里发生不同的变形,那么如果是人物或者物体都有这样的可能,但也许不会太明显也不会引起人们的注意。但这样的变形确实存在。因此,人们不能只相信眼睛而应该用数据说话。根据这样的概念,在实际的应用中必须考虑像素宽高比的因素,在项目或者对素材进行转换,或者对项目属性进行调整,应保持其一致性。

5. HDTV的概念

众所周知,DVD带给了人们VCD时代所无法比拟的视听享受,但随着技术的进步和人们需求的不断跟进,人们对视频的各项品质提出了更高的要求:屏幕要更宽、画质要更高!于是,HDTV就应运而生了。

高清晰度电视是一种新的电视业务,国际电联作的定义为:“高清晰度电视应是一个透明系统,一个正常视力的观众在距该系统显示屏高度的3倍距离上所看到的图像质量应具有观看原始景物或表演时所得到的印象”。目前高清晰度电视的水平和垂直清晰度是常规电视的两倍左右,并配有多路环绕立体声。

HDTV是High Definition Television的简称,翻译成中文是“高清晰度电视”的意思,HDTV技术源于DTV(Digital Television,即“数字电视”)技术,HDTV技术和DTV技术都是采用数字信号,而HDTV技术则属于DTV的最高标准,拥有最佳的视频和音频效果。HDTV与当前采用模拟信号传输的传统电视系统不同,HDTV采用了数字信号传输。由于HDTV从电视节目的采集、制作到电视节目的传输,以及到用户终端的接收全部实现数字化,因此HDTV给人们带来了极高

的清晰度,分辨率最高可达 1920×1080 ,帧率高达60fps。除此之外,HDTV的屏幕宽高比也由原先的4:3变成了16:9,若使用大屏幕显示则有亲临影院的感觉。同时由于运用了数字技术,信号抗噪能力也大大加强,在声音系统上,HDTV支持杜比5.1声道传送,带给人Hi-Fi级别的听觉享受。和模拟电视相比,数字电视具有高清晰画面、高保真立体声伴音、电视信号可以存储、可与计算机完成多媒体系统、频率资源利用充分等多种优点,诸多的优点也必然推动HDTV成为家庭影院未来的主力。

HDTV也是DTV标准中最高的一种,拥有最佳的视频和音频效果。DTV是一种数字电视技术,是目前传统模拟电视技术的接班人。所谓的数字电视技术,是指从演播室到发射、传输、接收过程中的所有环节都是使用数字电视信号,或对该系统所有的信号传播都是通过由二进制数字所构成的数字流来完成的一种技术。

HDTV规定了视频必须至少具备720线非交错式(720p,即常说的逐行)或1080线交错式隔行(1080i,即常说的隔行)扫描(DVD标准为480线),屏幕纵横比为16:9。音频输出为5.1声道(杜比数字格式),同时能兼容接收其他较低格式的信号并进行数字化处理重放。

HDTV有3种显示格式,分别是:720p(1280×720 ,非交错式,场频为24、30或60),1080i(1920×1080 ,交错式,场频60),1080p(1920×1080 ,非交错式,场频为24或30),不过这从根本上说也只是继承模拟视频的算法,主要是为了与原有电视视频清晰度标准对应。对于真正的HDTV而言,决定清晰度的标准只有两个:分辨率与编码算法。

人们经常看到的HDTV分辨率是 1280×720 和 1920×1080 ,这对于如今的显示器而言的确是不小的考验,如果分辨率进一步提高,那么将很难在现有的显示器上获得更加出色的画质,因为此时的瓶颈在于显示设备。另外也可以肯定的是,对于32英寸以下的屏幕而言, 1920×1080 分辨率基本已经达到人眼对动态视频清晰度的分辨极限,也就是说再高的分辨率也只有在大屏幕显示器上才能显现出优势。

除了分辨率是HDTV的关键,编码算法也是不可忽视的环节。HDTV基本可以分为MPEG2-TS、WMV-HD和H.264这3种算法,不同的编码技术自然在压缩比和画质方面有着区别。相对而言,MPEG2-TS的“压缩比”较差,而WMV-HD和H.264更加先进一些。而十分容易理解的是,“压

缩比”较差的编码技术对于解码环境的要求也比较低,也就说在硬件设备方面的要求可以降低。

由于高清电影的这些特性,现在的电视技术还没有对其进行很好的支持,但是高清电影必将成为未来视频技术发展的新趋势。Vegas Pro 8.0也有了HDTV的支持。

1-2 Vegas简介

1-2-1 版本发展

Sony Vegas的前身是Sonic Foundry Vegas,2003年,Sony公司收购了Sonic Foundry公司桌面软件部门,Vegas 4.0以后的版本都隶属于Sony公司。2004和2005年的夏季推出Vegas 5.0和6.0版本,之后陆续推出了Vegas 7.0和Vegas 8.0,更使得Vegas迈向了专业编辑软件的行列。Vegas 8.0为一整合影像编辑与声音编辑的软件,其中无限制的视轨与音轨,更是其他影音软件所没有的特性。在效益上更提供了视讯合成、进阶编码、转场特效、修剪及动画控制等。不论是专业人士或是个人用户,都可因其简易的操作界面而轻松上手。此套视讯应用软件可说是数字影像、串流视讯、多媒体简报、广播等用户解决数字编辑的最佳方案。

Sony Vegas提供了全面的HDV、SD/HD-SDI采集、剪辑、回录支持,通过Blackmagic DeckLink 硬件板卡实现专业SDI采集支持;真14-bit 模拟4:4:4 HDTV和SD监视器输出;支持DVI/VGA/1394外接监视器上屏;支持广播级AAF、BWF输入输出;提供VST音频插件支持等。剪辑方面提供System-wide media management(全系统媒体管理)、Project Nesting(项目嵌套)、Tape-style audio scrubbing(磁带式音频擦除)、Improved multiprocessor support(支持多处理器)、Superior framerate conversions(超级帧率转换)等新特性。其

中“超级帧率转换”功能提供HDV 1080-60i到SD 24p MPEG-2和HDV 1080-60i到720-24p and 1080-24p WMV HD格式的完美转换;DVD Architect 3 支持双层DVD-9、DLT、DDP、CMF等工业出版级格式。另外支持Photoshop(PSD)格式文件层;菜单主题输出功能可以让用户保留和分析更多设计风格。智能项目文件修补功能提供更多容错设计。支持多角度视频、多语言字幕和Macrovision 版权保护措施。SONY公司新近正式公布了Vegas Pro 套装软件,该套装集合了Vegas Pro 8.0、DVD Architect Pro 4.5和Dolby Digital AC-3编码软件。

Vegas Pro 8.0包含了能够提供最优化HD剪辑的核心技术和SONY AVCHD流水线。它同时也提升了回放效能和剪辑功能、加强了对XDCAM工程的支持、具有全新的字幕技术。

Vegas Pro 套装软件是面向所有专业的多功能软件产品。作为一个系列的套装,提供快捷的速度、强大的功能和最大的创作效率。无论用户是需要强大的视频剪辑、精确的音频控制或者DVD创作的工具,Vegas Pro都是一个完整的专业HD剪辑、音频编辑和DVD制作的完美组合工具,如图1-2所示为Vegas Pro 8.0的启动界面。

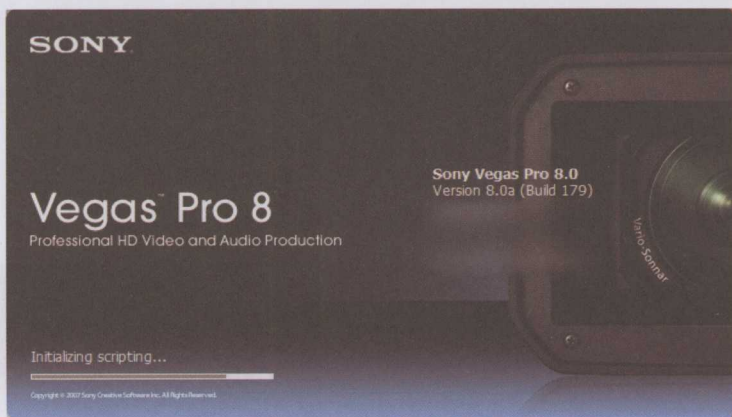


图1-2 启动界面

1-2-2 特色简介

Sony Vegas严格来说,属于非线性音视频编辑软件,但是Sony Vegas从某种意义上说还是影视合成软件。初学者非常容易将非编与合成混淆。简单地说,非编侧重剪辑,适合制作时间较长、特技不多的片子,例如新闻、电视节目、DV电影等。而合成软件,则偏重特技的制作,特别是字幕、抠像、画面跟踪等特技效果,适合制作宣传短片、形象片以及DV电影中的特技效果等。常见的合成软件有Adobe After Effects(AE)、Autodesk Discreet Combustion(CB)、Eyeon Digital Fusion(DF)、Boris Red、Apple Shake等。

Sony Vegas可以实现非编软件几乎所有的功能,同时又做出一些合成软件的效果。实时编辑、音视频同步调整、无限制轨道、抠像和遮罩、3D方式轨道合成、项目嵌套、连续变速等功能在Sony Vegas都可以轻松实现。

Vegas Pro套装包含了Vegas Pro 8.0、DVD Architect Pro 4.5和Dolby Digital AC-3编码软件,为用户提供专业视频、音频、DVD和广播制作的综合运用环境。这些工具可以让用户实时编辑和制作DV、AVCHD、HDV、SD/HD-SDI以及XDCAM格式,精确地调整音频和制作环绕声道、双层DVD。

Vegas Pro 8.0在很多方面有了全面的提升,下面对其重要功能作简单介绍。

1. 精确的编辑工具

Vegas Pro 8.0提供了详尽完备的编辑功能,如下所示。

- (1) 使用拖动功能。
- (2) 鼠标修剪功能。
- (3) “涟漪”剪辑功能。
- (4) 多方位剪辑工具。
- (5) 31位浮点视频处理。
- (6) 自定义窗口预览。
- (7) 增强的 HDV/SDI/XDCAM支持。
- (8) Cinescore插件支持。
- (9) A/V同步的检波和修复,以及auto-frame量子化等大量精确的工具。

2. 直观专业的操作流程

Vegas Pro 8.0界面提供了可自定义的工作空间,达到广大创作产业所要求的标准。多窗口跨越多显示器,保存不同的界面设定以适合不同的工作要求;在时间线中嵌套 Vegas工程;自定义和保存快捷键;自定义脚本替代重复的工作。系统强大的媒体管理创造出最大的效率。网络渲染可以使用多电脑渲染复杂的工程以节省宝贵的时间,如图1-3所示为“渲染”对话框中“网络渲染”复选框的位置显示。Vegas Pro软件还支持24p, HD and HDV剪辑,如图1-4所示。

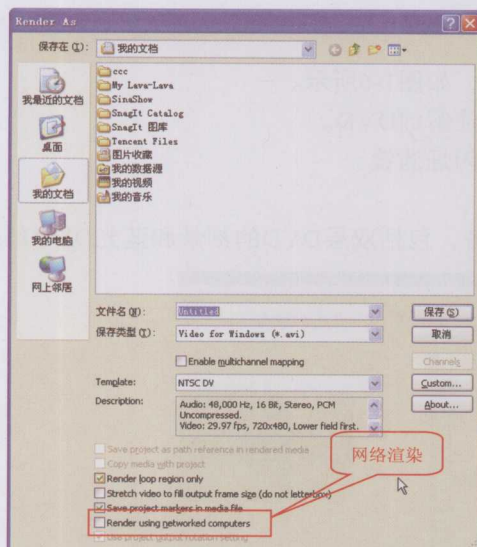


图1-3 “网络渲染”复选框

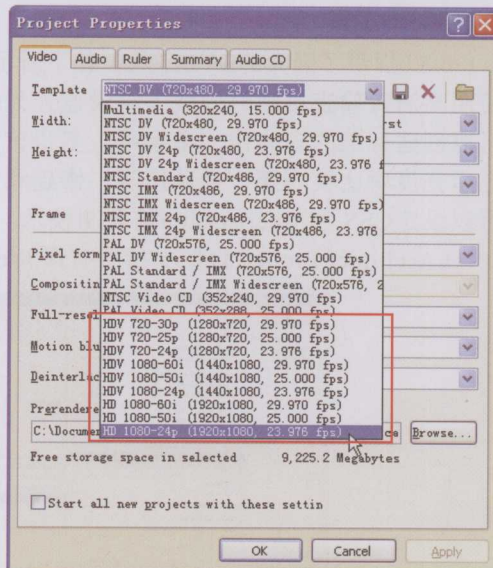


图1-4 支持的剪辑类型

3. 出众的音频控制

Vegas Pro 8.0提供了出众的音频控制功能，如下所示。

- (1) 支持无限多的音频轨道。
- (2) 支持24-bit/192 kHz音频。
- (3) 支持punch-in录音(一种录音的修补技术)。
- (4) 支持5.1环绕混响。
- (5) 支持音效自动控制，可以压缩或者延长音频的持续时间。
- (6) 可以实时使用音频特效，比如EQ、反相和延迟等。
- (7) 可以使用DirectX®、VST音频插件扩展音频处理和混音选项。
- (8) 使用混音控制台精确调整音频属性，如图1-5所示。

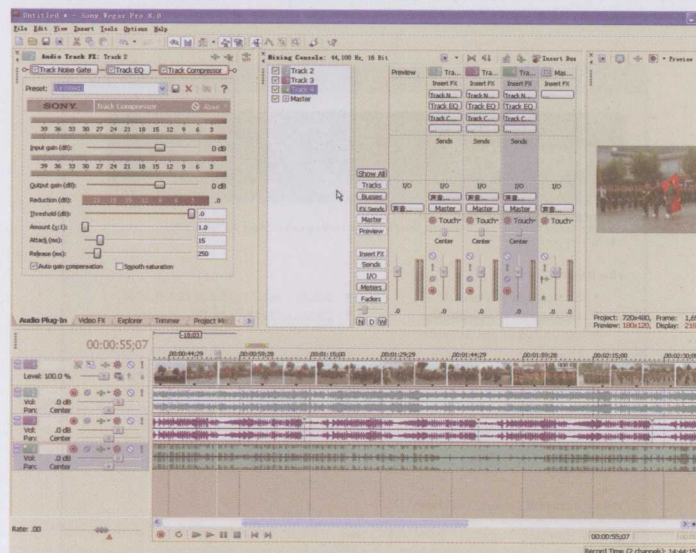


图1-5 混音工作面板

4. 强大的DVD工具

Vegas Pro 8.0提供了强大的DVD工具，如下所示。

- (1) 使用高清传输直接从时间线上烧录蓝光光盘，如图1-6所示。
- (2) 可以创建标准的多方位、多字幕、多语言和注解的DVD。
- (3) 应用亮度对比度调整、自动压限、修建和反闪烁滤镜。
- (4) 可以设定CSS 和Macrovision防复制技术。
- (5) DVD Architect Pro 4.5软件支持所有最新设备，包括双层DVD的刻录和蓝光DVD刻录。

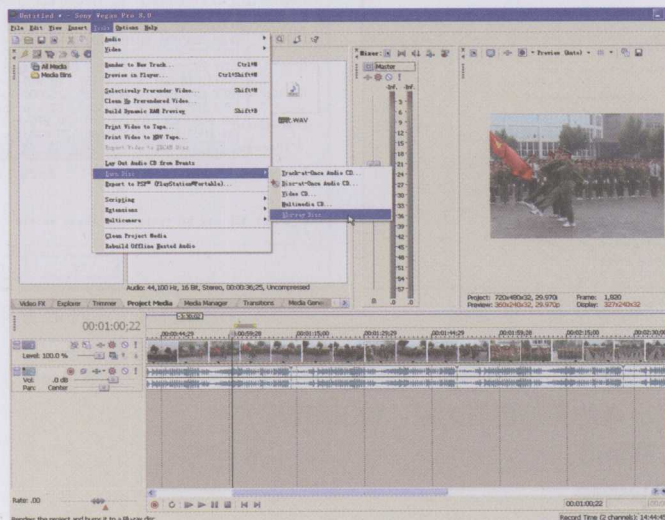


图1-6 烧录蓝光DVD命令

5. 交互式教程

Vegas Pro 8软件自带全面的帮助系统，循序渐进的交互式教学提供给新手学习入门。这些教学提供了简单人性化的操作流程，从而让软件使用者方便快捷地得到实时的帮助并完成基本任务，如图1-7所示。

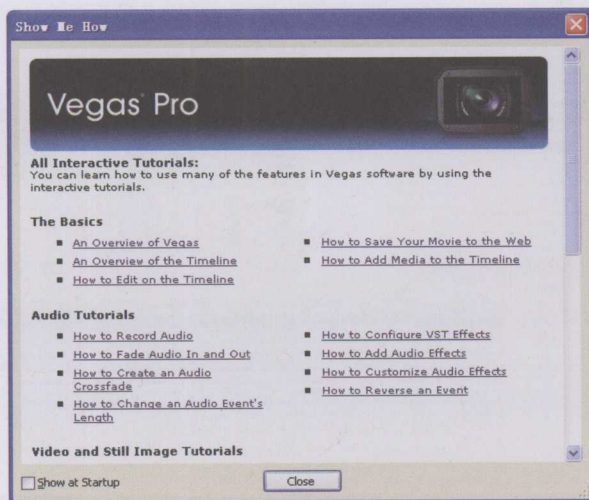


图1-7 帮助系统

6. 多机位工作流程

直观和快速地观看工程中用来编辑的多摄像机拍摄的画面，最多支持32个视频源，并可使用键盘快捷键或鼠标单击进行画面的切换。Vegas Pro 8软件保存所有未使用的镜头让用户可以重新返回微调，如图1-8所示。

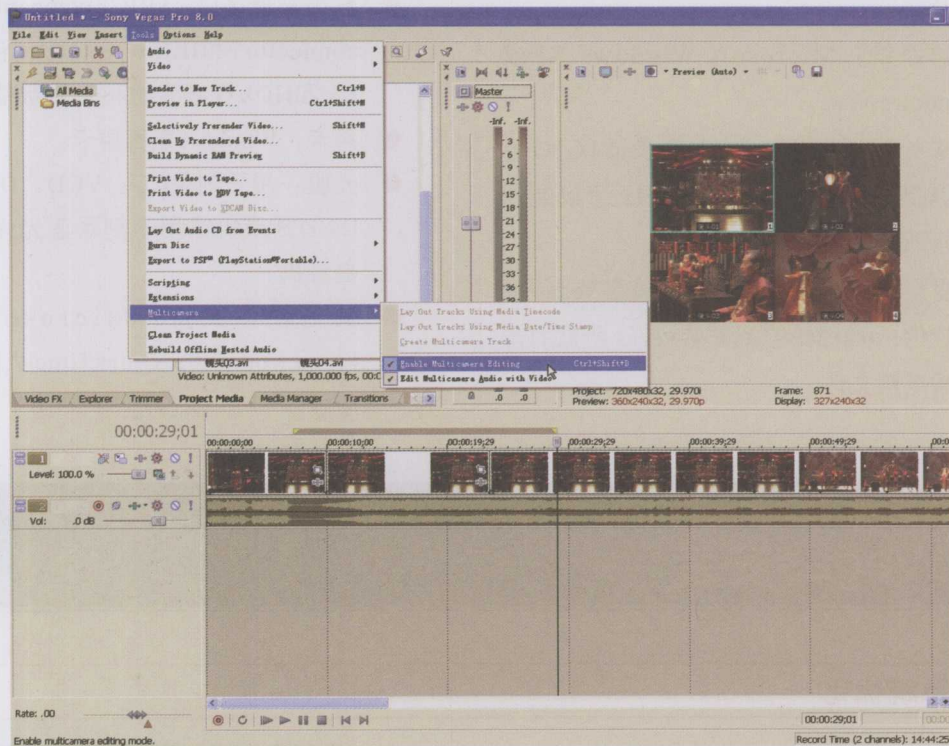


图1-8 多机位剪辑工作面板

7. 专业字幕插件 Pro TypeTitler

Vegas Pro 8.0提供了专业字幕插件 Pro TypeTitler，具有如下功能：

- (1) 支持使用路径并且可以预设文字动作。
- (2) 高级设置可创建动态文字效果。
- (3) 可以添加投影、发光、模糊和变形等特效。
- (4) 支持Unicode 和 TrueType 文字，也支持OpenType字库。
- (5) 调整字距、预设样式、连写、自定义距离等，如图1-9所示。

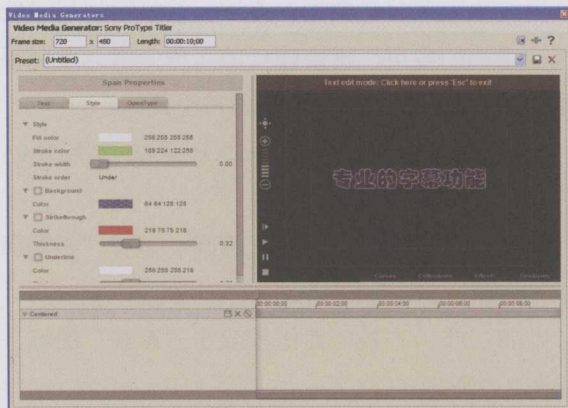


图1-9 专业字幕插件Pro TypeTitler