

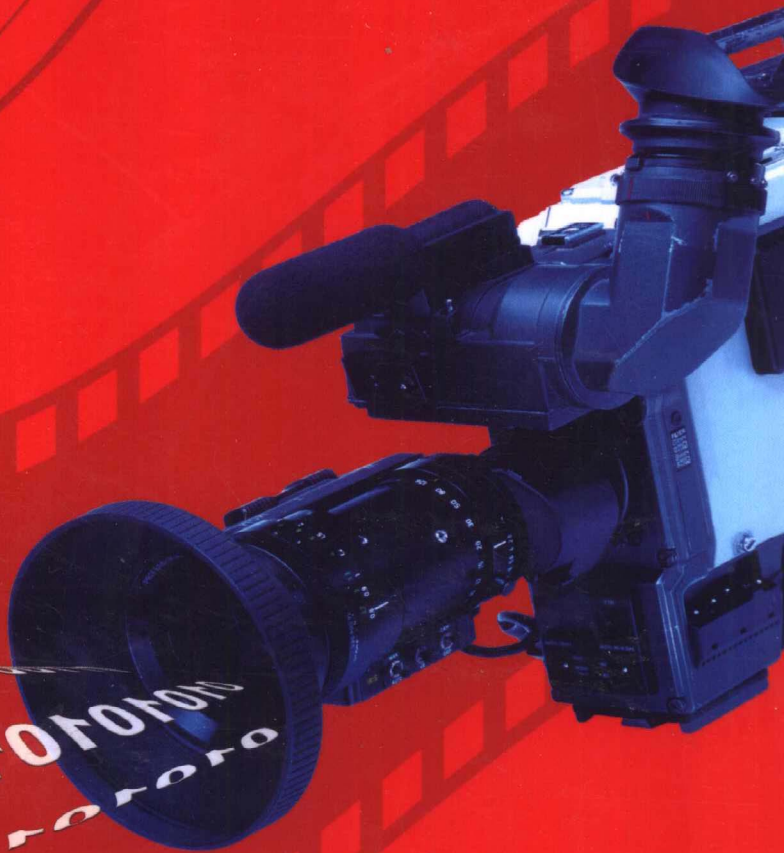


附送CD

Premiere

字幕技术

朱长利 编著



1.41



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

TP3/1.41
Z816

Premiere

字幕技术

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，
也可到视听部复制

中国电力出版社

内 容 提 要

本书专项讲解了影视片头和字幕动画的制作技法,对倒角文字、过光、光芒、光晕、叠加、粒子、卷展等特效的制作进行了详细的介绍。本书共分 23 章,内容翔实,图文并茂,语言流畅,是国内读者学习使用 Premiere 制作字幕技术难得的一本好书。

本书可作为广大影视广告制作、影像 VCD 编辑制作、多媒体制作和游戏开发人员学习使用。

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路 6 号 100044 <http://www.infopower.com.cn>)

汇鑫印务有限公司印刷

各地新华书店经售

*

ISBN 7-900109-05-6/TP·11

2002 年 7 月第一版 2002 年 7 月北京第一次印刷

787 毫米×1092 毫米 16 开本 14.5 印张 328 千字 2 彩页

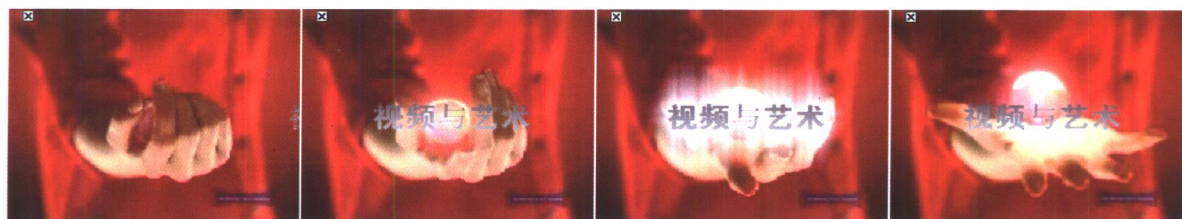
定价 29.00 元

版 权 所 有 翻 印 必 究

(本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换)

127

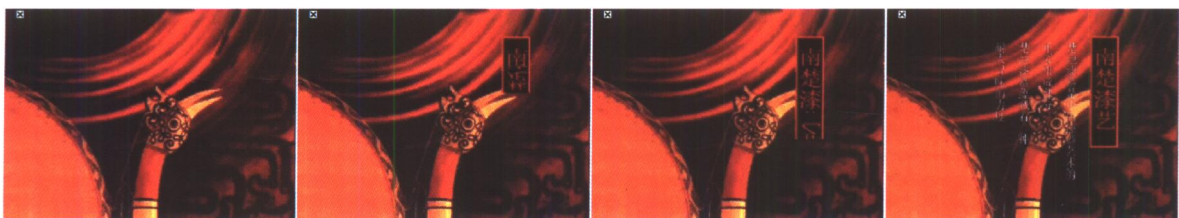
第2章中的辉光效果



第5章的闪动字幕效果



第6章的卷展字幕效果



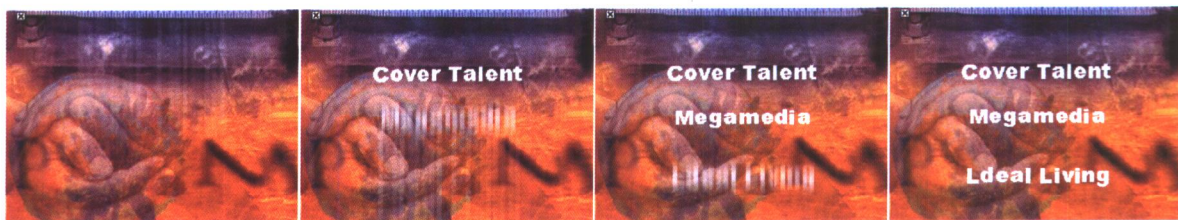
第7章的飞入字幕效果



第9章的叠加字幕效果



第 10 章中的模糊效果



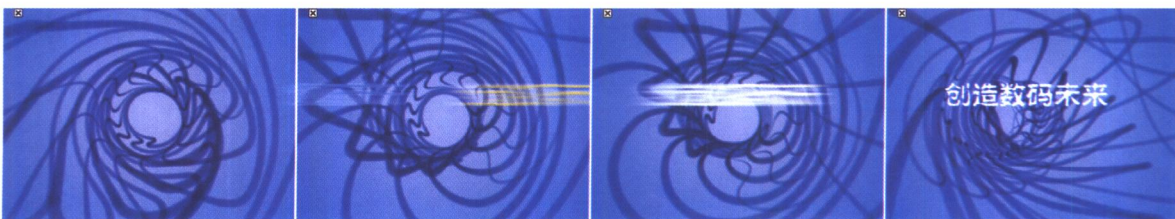
第 11 章中的黑白变换效果



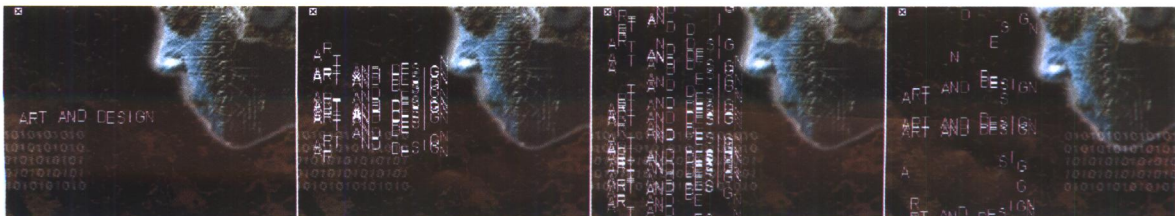
第 12 章中的路径字幕效果



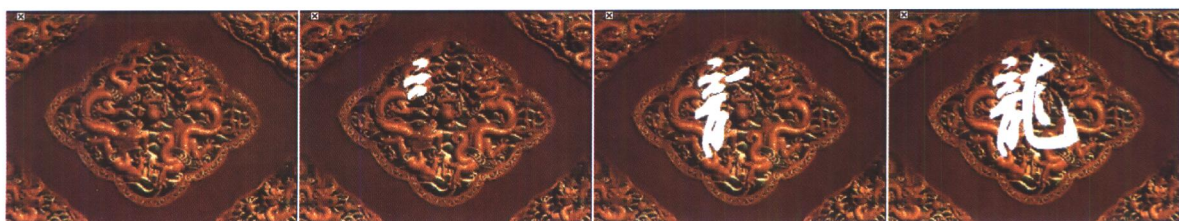
第 13 章中的运动模糊效果



第 14 章中的粒子字幕效果



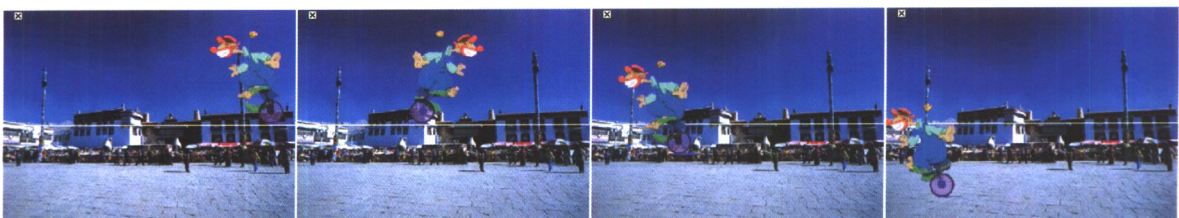
第15章中的手写字幕效果



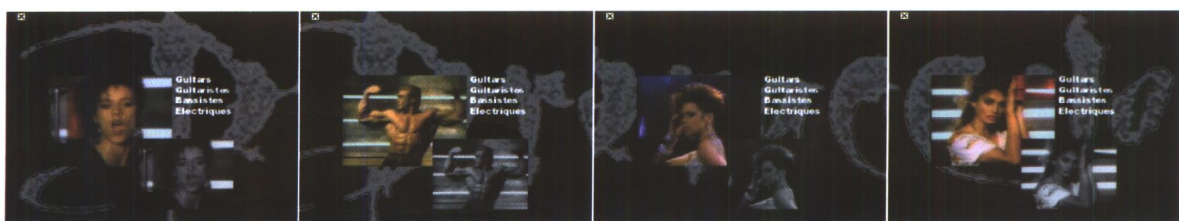
第17章中的飞出屏幕的小鸟



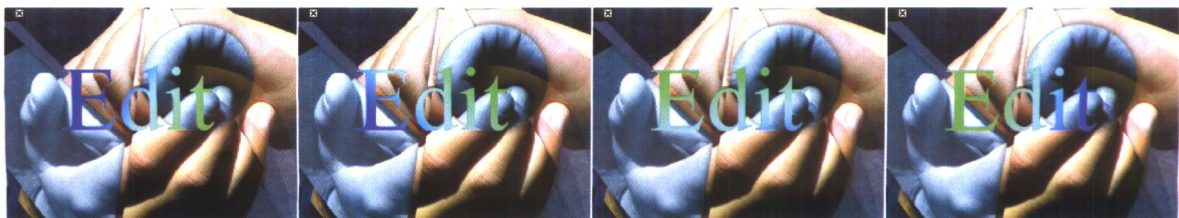
第18章中的小丑运动效果



第19章中的叠加效果



第21章中的霓虹字幕效果



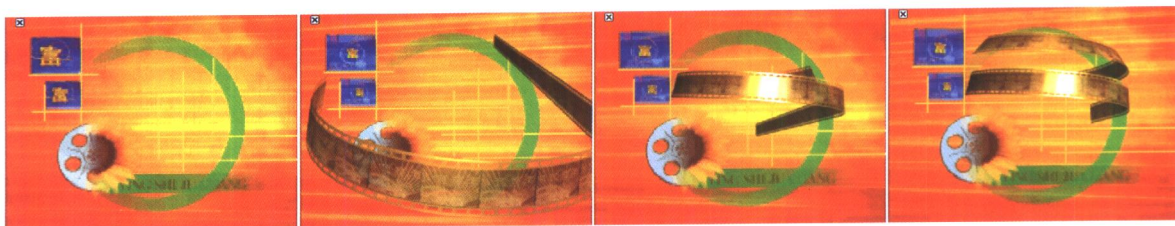
第 22 章的立体旋转字幕效果



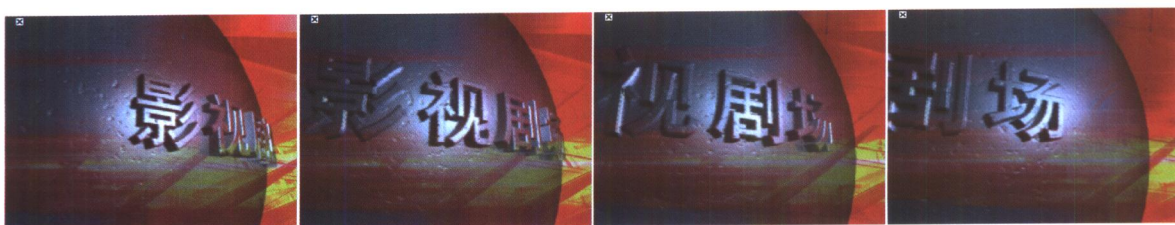
第 23 章中的合成效果之一



第 23 章中的合成效果之二



第 23 章中的合成效果之三



第 23 章中的合成效果之四





目前的电脑培训教材大多围绕软件来进行，从菜单开始，直至了解软件全部功能。这种方法不仅花费大量的时间和精力，而且收效也不是很好，大多数人学习的应用技术，可能只涉及软件的某些功能，没有必要将软件全部掌握。学会了软件的所有功能并不代表可以制作出好的作品，所以技法的培养才是更重要的。如今软件的发展速度超乎想象，每种软件都有其自身的特长，单纯掌握一个软件往往会遇到困难，需要博采众长，才能使制作的效果更加优秀，本书将软件的使用技巧和制作思路经过提炼，详略得当地分析讲解了多个经典实例。

本书专项介绍影视片头的制作和字幕动画的制作技法，对倒角文字、过光、光芒、光晕、叠加、粒子、卷展等特效的制作进行了专门讲解。使用 Premiere、After Effect、Photoshop、Illustrator、3ds max 等软件进行制作。

第 1 章主要讲解书中使用软件的基本使用方法和制作技巧。第 2 章至第 15 章讲解影视片头的制作方法，通过动态跟踪、键控、滤镜特技等技法的应用，读者可以最快的速度完全掌握软件的使用技巧。第 16 章至第 19 章讲解影视特技制作的方法，以最短的篇幅凝练了丰富的内容，使读者迅速制作这些特技的方法。第 20 章讲解综合片头的制作方法，使读者在了解制作方法的基础上，掌握从构思、故事板制作、平面字体图形制作、三维动画的模型、灯光、摄影机、材质的制作、运动的设计和后期编辑软件的综合使用，使读者了解并掌握片头的完全制作过程。

在随书的配套光盘中包括了本书的精彩实例和素材，便于读者参照并进行实例练习。

本书可以作为广大影视广告制作、影像 VCD 编辑制作、多媒体制作和游戏开发人员学习使用。初学者可以迅速掌握影视后期合成软件，对于已经掌握了软件使用方法的人也可以提高使用软件的技巧。

由于作者水平有限，书中疏漏之处在所难免，如果读者在阅读过程中有疑问或其他意见请与作者联系。

作者的 E-mail 邮箱是：softpic@sina.com。



| | |
|--------------------------------------|----|
| 前 言 | |
| 第 1 章 应用软件综述 | 1 |
| 1.1 相关软件介绍 | 2 |
| 第 2 章 辉光字幕片头 | 6 |
| 2.1 制作“视频与艺术”字幕 | 7 |
| 2.2 字幕的辉光效果 | 10 |
| 第 3 章 过光字幕片头制作 | 16 |
| 3.1 制作“经典制作不可多得”字幕 | 17 |
| 3.2 为“经典制作不可多得”创建过光 | 19 |
| 3.3 在 Motion Settings 对话框中设置运动 | 21 |
| 第 4 章 光芒字幕片头的制作 | 26 |
| 4.1 制作“数码视频”字幕 | 27 |
| 4.2 导入和编辑“数码视频” | 27 |
| 第 5 章 闪动字幕的制作 | 31 |
| 5.1 制作字幕文件 | 32 |
| 5.2 导入和编辑素材 | 33 |
| 第 6 章 卷展字幕片头的制作 | 39 |
| 6.1 制作“南楚漆艺” | 40 |
| 6.2 制作卷展效果 | 41 |
| 第 7 章 飞入字幕片头的制作 | 47 |
| 7.1 制作字幕 | 48 |
| 7.2 字幕飞入效果 | 49 |
| 第 8 章 淡出字幕片头的制作 | 53 |
| 8.1 制作素材 | 54 |
| 8.2 编辑制作效果 | 55 |

| | | |
|---------------|---------------------------|-----|
| 第 9 章 | 多层叠加字幕片头制作 | 59 |
| 9.1 | 视频与艺术字幕特技制作 | 60 |
| 9.2 | 合成多素材视频 | 61 |
| 9.3 | 多层字幕叠加的运动 | 62 |
| 第 10 章 | 模糊字幕片头的制作 | 68 |
| 10.1 | Cover Talent 字幕的制作 | 69 |
| 10.2 | Cover Talent 的模糊效果 | 70 |
| 10.3 | Megamedia 字幕的制作 | 72 |
| 10.4 | Ldeal Living 字幕的制作 | 75 |
| 第 11 章 | 黑白变换字幕片头的制作 | 77 |
| 11.1 | 为字幕准备素材 | 78 |
| 11.2 | 黑白变换效果的制作 | 79 |
| 第 12 章 | 路径字幕片头制作 | 85 |
| 12.1 | 背景素材 | 86 |
| 12.2 | 背景图片的合成效果 | 86 |
| 12.3 | 路径字幕效果 | 89 |
| 12.4 | 相关字幕的制作 | 92 |
| 第 13 章 | 运动模糊字幕片头的制作 | 96 |
| 13.1 | 制作“创造数码未来”字幕 | 97 |
| 13.2 | 为“创造数码未来”制作效果 | 99 |
| 第 14 章 | 粒字文字字幕片头的制作 | 103 |
| 14.1 | 背景图像素材 | 104 |
| 14.2 | 动感视频背景 | 104 |
| 14.3 | 粒子字幕效果 | 108 |
| 第 15 章 | 手写字幕的制作 | 113 |
| 15.1 | 制作字幕文件 | 114 |
| 15.2 | 制作手写字幕效果 | 114 |
| 第 16 章 | 层叠影像效果的制作 | 120 |
| 16.1 | 导入素材并设置 Timeline 窗口 | 121 |
| 16.2 | 影像的层叠效果 | 121 |
| 16.3 | Foreground.psd 的运动 | 125 |

| | | |
|---------------|---------------------------|-----|
| 第 17 章 | 飞出屏幕的飞鸟 | 127 |
| 17.1 | 制作背景素材图片..... | 128 |
| 17.2 | 制作视频效果..... | 128 |
| 第 18 章 | 卡通小丑特技效果的制作 | 138 |
| 18.1 | 制作素材..... | 139 |
| 18.2 | 使小丑运动起来..... | 140 |
| 第 19 章 | 叠加效果画中画 | 147 |
| 19.1 | 字幕与背景..... | 148 |
| 19.2 | 制作完成效果..... | 151 |
| 第 20 章 | 数字合成片头制作 | 155 |
| 20.1 | 分析客户需求进行总体构思..... | 156 |
| 20.2 | 故事板..... | 156 |
| 20.3 | 制作字幕..... | 157 |
| 20.4 | 用 3ds max 制作地球..... | 159 |
| 20.5 | 制作另外两个星球..... | 162 |
| 20.6 | 建立灯光和背景..... | 163 |
| 20.7 | 建立摄像机制作动画..... | 167 |
| 20.8 | 后期合成..... | 169 |
| 第 21 章 | 霓虹字幕的制作 | 174 |
| 21.1 | 制作字幕与背景..... | 175 |
| 21.2 | 制作效果..... | 176 |
| 第 22 章 | 制作有立体旋转效果的字幕 | 180 |
| 22.1 | 创建字幕..... | 181 |
| 第 23 章 | 影视剧场片头制作 | 186 |
| 23.1 | 片头说明..... | 187 |
| 23.2 | 制作第一个镜头..... | 188 |
| 23.3 | 制作第二个镜头..... | 192 |
| 23.4 | 制作第三个镜头..... | 198 |
| 23.5 | 发光体的制作..... | 201 |
| 23.6 | 制作第四个镜头..... | 208 |
| 23.7 | “电影胶片”的制作..... | 214 |
| 23.8 | 片头后期合成..... | 218 |

应用软件综述



目前在计算机上使用的最流行的影视后期制作软件和三维动画软件是 Adobe Dynamics 软件包和 3ds max。其中 Adobe Dynamics 软件包中包括 Premiere、After Effects、Photoshop 和 Illustrator。这些软件具有开放性好、插件多、使用方便和特技效果丰富的特点。

1.1 相关软件介绍

1.1.1 后期视频编辑软件

Premiere 是一个完整的视频后期制作工具,它使用 Timeline 窗口中的 Video 1A、Video 1B 制作过渡特效。同时允许增加 99 个视频轨道与 99 个音频轨道,增加新的视频轨道在现有视频轨道之上,来制作叠加和运动效果。

Transitions (过渡) 面板,提供了 70 多种过渡方式,如:滑入、渐入、扩散、翻页、镶嵌等。Video Effect (视频效果) 面板和 Audio Effect (音频效果) 面板分别为素材提供了 70 多种效果,还有 21 种滤镜效果,对素材进行特殊处理可以使画面产生逼真而奇妙的特技效果,比如:模糊、波纹、镜子、风、幻影等多种视频效果。使用 Motion 控制可以对静止或移动的图像沿某个路径设置运动。它提供了强大的历史记录功能,可以方便地使你返回到操作的任何步骤,Premiere 可以制作有 Alpha 通道的字幕和滚动字幕。第三方插件也相当多而且功能强大,这使它的功能更加完善了。

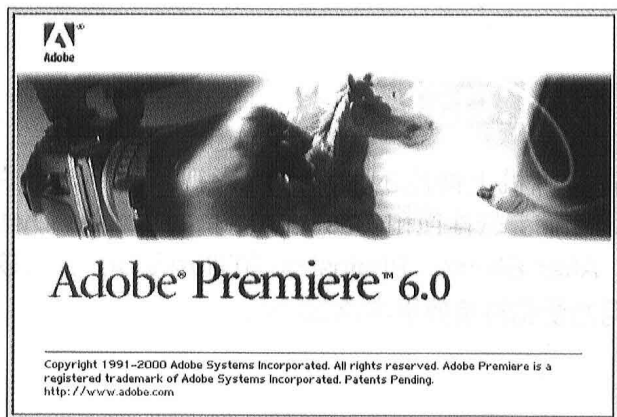


图 1.1 Premiere 软件

1.1.2 数字特技制作软件

After Effects 是 Adobe 公司继 Premiere 后推出的又一视频特技制作软件。After Effects 是用于产生运动图像和视觉效果的应用软件。它通过对多层合成控制来创建高清晰的视频节目,控制高级二维动画的复杂运动,运用 Adobe After Effects 的 Mask (遮罩) 功能,处理动画可以在任意图层上建立多重遮罩。这些遮罩可以由开放或者封闭的路径组成,甚至可以从 Adobe Illustrator 8 中直接拷贝过来的。在遮罩中新增加了一种自由变形点控制,可以随意对它进行旋转、缩放、拖动,从而改变遮罩的形状。After Effects 改进了增加或者删除控制点的方式,因此可以使遮罩更加平滑和容易操作,同时,遮罩的边界能够用手工方法方便地修改,也可以将许多特效滤镜比如 Stroke (描边) 和 Fill (填充) 应用在遮罩上。借鉴 Photoshop 的调节图层使制作很容易地将效果一次套用在多重图层上。制作依时间变化的视频效果,还有强大的粒子系统。并且简单易用,还有大量的插件使其功能更加强大。可以很容易地引入

Photoshop、Illustrator 的图层文件，如 Photoshop 的调节图层属性及图层间转移模式，也可以导入 Premiere 项目文件和 3ds max 输出的视频文件。

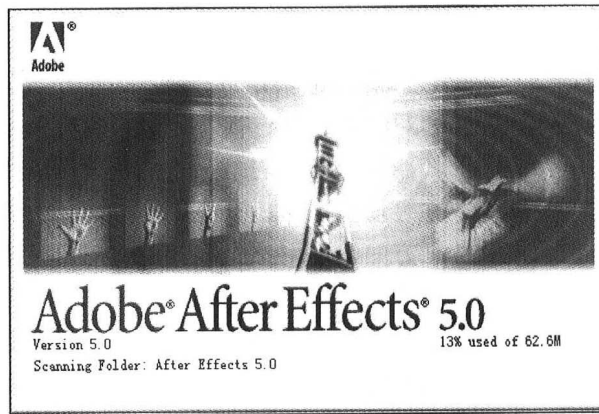


图 1.2 After Effects 软件

1.1.3 图像编辑软件

Photoshop 是一个应用广泛的彩色绘图、图片修改和图像编辑的软件。通过选区、通道、路径、图层的应用可以制作出有多个图层和遮罩的精美图像作品，它的滤镜功能可以使图像效果更加丰富并能制作出多种效果的特效字，Photoshop 的 Styles（样式）面板中的各种效果选项可以使字幕的制作更加方便快捷，在视频制作中的静态背景、字幕的特技效果都可以在 Photoshop 软件中进行制作。当需要制作精细的视频作品或作品修饰时，可以在 Premiere 中将视频文件制作成*.flm 文件，在使用 Photoshop 进行逐帧修饰和加工。利用各种软件的优势才是制作精美作品的关键。

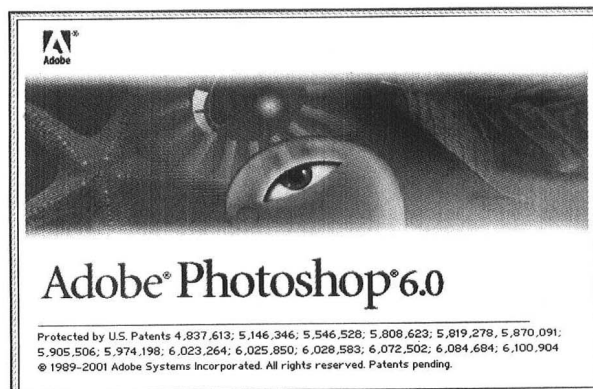


图 1.3 Photoshop 软件

1.1.4 矢量图形制作软件

Adobe Illustrator 已成为创建基于矢量图形的首选工具。可以应用绘图工具制作出独具特色的文字和图形，在视频制作中大多数的标志和图形都是用此软件制作完成的。

由于它所使用的是矢量（vectors）而非像素（pixels），因此 Illustrator 制作的任何设计元

素是不受解析度影响的,而且可以在毫不影响品质的情况下轻易地移动、修改或改变尺寸。**Illustrator** 在自动化和连接管理中,使用动作控制面板中 150 多个预置的动作来执行常规的绘图工作,动作控制面板还可以记录操作,从而使许多日常工作自动化,并且能通过连接控制面板监控连接文件。在工具方面,它可以用浏览器放大或缩小图形,定义精确的放大率可高达百分之 6400,能够使用智能辅助线和扑捉网格定位、对齐、变换、创建物体,使用自由变换工具可缩放、倾斜、旋转、翻转和对物体进行透视,使用吸管工具来取样文本、填充或路径属性,并可以将这些属性应用于其他物体。它的绘画工具是使用路径寻找器控制面板来组合、细分或隔离物体的重叠部分,并可使用星形、螺旋形、多边形、圆形、矩形轻松地绘制出各种特殊的图形。在艺术电脑绘画方面,使用预先设计的或自定义的画笔沿一个可编辑的路径随机喷绘图案,图案画笔还可使用毛笔画笔创建易于编辑的毛笔路径。在色彩控制方面除了让色彩表现的更加精确,还能沿一个可编辑的路径自动混合任意数量的不同颜色,并可以自由编辑这些混合颜色;使用渐变网格工具、可同时多个方向平滑地混合颜色,并能够在图形中组合专色、四色、图案等。它还能完成一些特殊效果,如使用照片交叉线阴影滤镜,可以将照片转换为草稿图,或用相关的滤镜模仿其他类型的水笔绘画,将图形文件转化成栅格图像,使用 **Photoshop** 兼容的滤镜增强或扭曲图像。

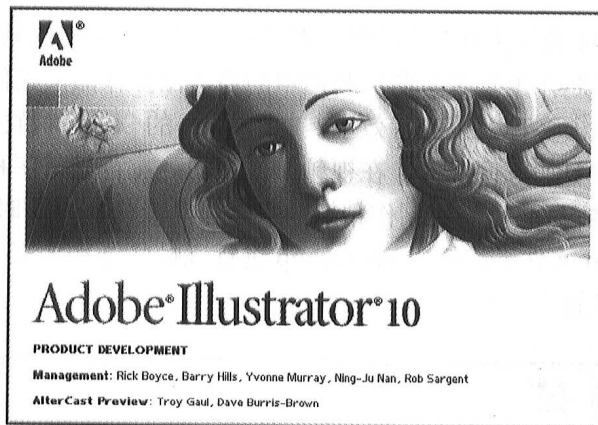


图 1.4 Illustrator 软件

1.1.5 动画制作软件

3ds max 是 **AutoDesk** 公司推出的具有建模、动画制作和渲染的套装软件。功能十分强大,它广泛应用于影视制作、多媒体、电影特技制作等领域。**3ds max** 曾获得过 65 个以上的业界奖项。

它在建模方面可以使用几何建模、放样建模、**Surface** 建模、**Nurbs** 建模等建模方式,可以创建出任何物体的造型,运用建模编辑功能可以使对象产生弯曲、渐变、扭曲等变形。使用粒子系统可以制作出雪花、喷射、气泡、爆炸和拖尾效果,利用 **3ds max** 的关键帧管理、角色工具、**IK** 控制、刚体动力学等动画功能使动画产生更加真实的效果。灯光包括发散光、自由方向及目标方向点光源、自由及目标主向平行光等,使用它们可以制作出真实的灯光效果。采用业界标准的摄像机类型,利用推拉、摇移及安全区显示,可以使制作的作品更加完美。

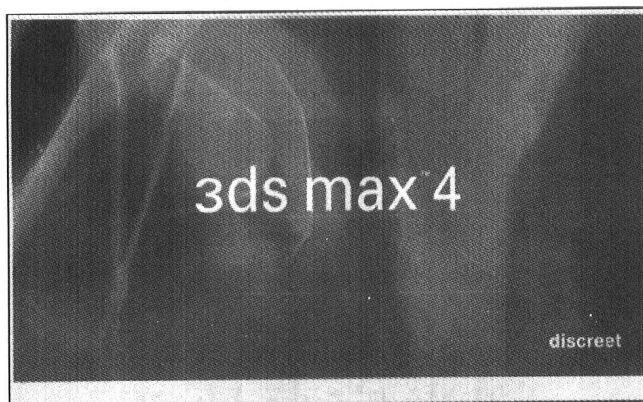
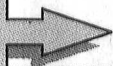


图 1.5 3ds max 软件

在以后的章节中将通过各种实例的制作来学习和掌握各种软件，来创作出好的作品。

第 2 章



辉光字幕片头



本章学习的是片头中的辉光字幕效果，制作中涉及到 **Premiere** 中的叠加、**Alpha Glow** 效果和关键帧的设置等组合运用。在辉光字幕片头制作的过程中，必须要注意字幕的 **Alpha Glow** 效果和关键帧的设置。字幕的 **Alpha Glow** 效果是制作片头效果的关键，关键帧设置的不同将会产生不同的效果。