

精彩实例百分百丛书



会声会影

经典应用 100 例

● 仲治国 徐洪霞 等编著



技术支持网站
<http://bbs.duze.net>

上海科学技术出版社

• 精彩实例百分百丛书 •

会声会影经典应用 100 例

仲治国 徐洪霞等 编著

上海科学技术出版社

内 容 提 要

会声会影是一款针对家庭和个人用户的非常优秀的视频编辑软件,本书以 100 个经典应用实例的方式,详细地介绍了基于会声会影 9.0 的视频编辑方法。

本书涉及的内容主要是会声会影的配置与深入应用:视频捕获、素材的导入与制作、视频编辑基本功、经典镜头的设计、滤镜的应用、转场与对象的应用、标题与插件的应用,以及视频的输出等。

本书既可作为广大摄像工作者、影视非线性编辑人员和多媒体开发人员的参考用书,亦可用作众多家用 DV 发烧友和会声会影认证考试时的理想指导用书。

图书在版编目(CIP)数据

会声会影经典应用 100 例/仲治国等编著. —上海:
上海科学技术出版社, 2006. 5

(精彩实例百分百丛书)

ISBN 7-5323-8412-8

I. 会... II. 仲... III. 图形软件, 会声会影 9.0

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 024547 号

上海世纪出版股份有限公司 出版、发行
上 海 科 学 技 术 出 版 社

(上海钦州南路71号 邮政编码200235)

苏州望电印刷有限公司印刷

新华书店上海发行所经销

开本787×1092 1/16 印张19.25 字数460 000

2006年5月第1版 2006年5月第1次印刷

印数 1—4500

定价: 30.00元

本书如有缺页、错装或坏损等严重质量问题,

请向本社出版科联系调换

编写感言

如今的数码产品性价比越来越高，2000 多元的 DV（数码摄像机）比比皆是，随之而来的就是数码影像后期编辑应用的兴起。试想，谁愿意将自己辛苦摄录的影像交给别人去编辑呢？当然，别人编辑视频的水平比自己高的情况是有的。但是，水平高并不代表编辑出来的视频作品的效果就一定能够符合我们自己的创意！“用自己的想法做自己的视频作品”正是很多 DV 一族梦想！

会声会影的推出正好满足了这种需求。这是一套专门为家庭和个人用户开发的视频编辑软件，由于其对电脑硬件的要求不高、操作方便且易学易用，以及价格低廉等特点，使得它深受广大视频编辑爱好者的推崇。笔者使用会声会影是从 3.0 开始，历经了 4.0、5.0、6.0、7.0、8.0 和最新的 9.0 几个版本。会声会影每个版本在功能、界面和使用习惯上的不断升级，一直让笔者有着越来越“好用”的感觉。显然，这是一个好的趋势！很多优秀的软件都是因为走了相反的道路，而致使大批忠实用户流失了。幸好，友立公司的程序员们坚持了“好用”这一理念，并赢得了越来越多的忠实用户。

目前，在图书市场中，会声会影入门级的图书非常多。但是，很多和笔者一样的会声会影用户在经过了几年的应用，在常规操作已经烂熟于胸的情况下，一大批急切想深入了解会声会影的用户群就诞生了。在各大友立公司认可的论坛和社区中，这样的呼声已经是越来越高了；国内很多影视作品比赛中获奖作品都是用会声会影制作出来的。有鉴于此，笔者在充分考虑这部分读者需求的基础上，精心编写了本书，这是一本会声会影实用手册，所有的内容都浓缩在 100 个实例应用中。在实例中深入学习会声会影的各种功能，在不断地学习中制作出优秀的视频作品，正是本书的最大目的。

在本书的阅读中，读者们将会学习到资深会声会影用户们总结出来的宝贵经验，将会深入掌握会声会影的高级应用知识。相信通过淋漓尽致的功能展现，必将使读者们快速成为数码视频编辑的高手！

所有本书的读者均可通过加入 QQ 群 5959159 或访问技术支持网站 <http://bbs.duze.net>，来免费享受本书的长期技术咨询服务，欢迎读者们踊跃加入探讨。

编 者

2006 年 2 月

目 录

第一章 全面解析捕获功能	1
第 1 例：使用 USB 捕获已有/即时数据.....	1
第 2 例：使用 IEEE 1394 方式捕获已有/即时数据.....	13
第 3 例：用“快速扫描”功能捕获数据.....	18
第 4 例：使用 S 端子捕获数据.....	21
第 5 例：使用 A/V 捕获模拟信号.....	31
第 6 例：有线电视节目的捕获.....	33
第 7 例：VCD 影碟机节目的捕获.....	35
第 8 例：DVD 影碟机节目的捕获.....	37
第 9 例：录像机节目的捕获.....	40
第 10 例：电脑屏幕演示视频的捕获.....	42
第二章 素材的导入与制作	54
第 11 例：会声会影不同版本中数据的混用.....	54
第 12 例：第三方素材的调用.....	57
第 13 例：手工制作精美边框素材.....	64
第 14 例：导入 DVD 视频及快速转换格式.....	69
第 15 例：提取视频中的声音素材.....	74
第 16 例：录制解说词素材.....	78
第 17 例：提取 CD 光盘中的音乐.....	81
第 18 例：多个文件的按序导入.....	86
第 19 例：提取特定时间段的视频.....	89
第 20 例：用批量转换功能处理素材.....	92
第三章 视频编辑基本功	96
第 21 例：通过素材变形功能修饰视频素材.....	96
第 22 例：通过素材变形功能修饰图像素材.....	102
第 23 例：通过旋转功能调整素材.....	104
第 24 例：通过色彩校正功能修饰素材.....	105
第 25 例：用边框修饰相片及视频素材.....	107
第 26 例：高清晰捕获高速运动物体.....	109
第 27 例：使用连续编辑功能同步移动素材.....	111
第 28 例：让素材在片尾呈淡出效果.....	114
第 29 例：让超长素材按场景分割.....	115



第 30 例：对超长素材进行多重修整.....	118
第 31 例：通过回放速度功能延长或缩短音乐.....	121
第 32 例：用自动音乐设计背景音乐.....	123
第 33 例：用音量调节线精确定制音量.....	126
第 34 例：Flash 动画素材的应用.....	128
第 35 例：轻松控制多轨音乐	130

第四章 经典镜头设计 132

第 36 例：制作画中画效果	132
第 37 例：巧妙制作九画面片头	135
第 38 例：局部马赛克制作	139
第 39 例：MTV 的制作.....	141
第 40 例：变色歌词的实现	144
第 41 例：通用片头的应用	146
第 42 例：蝴蝶飞舞效果的制作	149
第 43 例：静态与动态台标的制作.....	151
第 44 例：为视频素材设计倒放效果.....	154

第五章 滤镜应用实例 156

第 45 例：制作探照灯效果	156
第 46 例：制作摇动和缩放效果	159
第 47 例：制作柔和的梦幻效果	161
第 48 例：制作彩色笔效果	163
第 49 例：制作满天星效果	165
第 50 例：制作云彩效果	167
第 51 例：制作闪烁的光芒效果	168
第 52 例：多滤镜组合使用	169
第 53 例：制作流星效果	171
第 54 例：制作闪电效果	174
第 55 例：制作朦胧效果	178
第 56 例：制作老电影效果	179
第 57 例：轻松应用音频滤镜	181

第六章 转场与对象应用实例 183

第 58 例：为作品添加随机转场特效.....	183
第 59 例：用相册特效制作数码相册.....	185
第 60 例：为婚庆作品选择转场效果.....	187
第 61 例：自定义转场效果的时间.....	189



第 62 例: 使用对象素材添加小饰物.....	189
第 63 例: 使用遮罩与色度键功能去除素材背景.....	191
第 64 例: 手工制作对象素材	192
第 65 例: 妙用遮罩帧修饰素材	195
第七章 标题应用实例	197
第 66 例: 设计片尾滚动标题	197
第 67 例: 精美标题设计之一	199
第 68 例: 精美标题设计之二	200
第 69 例: 妙用标题样式预设值	202
第 70 例: 让标题具有移动变形效果.....	203
第 71 例: 使用 Flash 标题.....	204
第 72 例: 设计多标题的动画效果.....	206
第 73 例: 设计三维火焰式的视频标题.....	207
第八章 外挂插件的应用	211
第 74 例: MPEG-4 Plug-in 插件	211
第 75 例: HDV Plug-in 插件	213
第 76 例: 光盘刻录插件	216
第 77 例: 好莱坞影视插件	217
第 78 例: 左右声道插件	222
第 79 例: UVS9Full_Patch1_5in1 插件	225
第 80 例: Bonus 插件	226
第九章 视频作品的输出	228
第 81 例: 刻录 VCD 光盘	228
第 82 例: 制作 DVD 光盘.....	231
第 83 例: 用影片向导快速制作 DVD 光盘.....	237
第 84 例: DV 转 DVD.....	245
第 85 例: 创建视频网页	250
第 86 例: 创建视频贺卡	253
第 87 例: 复制音频的声道	254
第 88 例: 制作 DVD-9 格式的 DVD 作品.....	255
第 89 例: 制作屏幕保护程序	258
第 90 例: 6 张 VCD 刻录为 1 张 DVD	259
第 91 例: 打造随时可编辑的 DVD-VR 光盘.....	264
第 92 例: 局部渲染	268
第 93 例: 16:9 输出实战	270



第 94 例：项目回放	274
第 95 例：将作品回录到 DV	277
第 96 例：制作“视频+数据”两用光盘	280
第十章 特殊应用实例	282
第 97 例：快速合并 MPEG 文件的方法	282
第 98 例：时间码的模拟方式捕获	284
第 99 例：时间码的 IEEE 方式捕获	286
第 100 例：寻找动画菜单“彩蛋”	295
附录 会声会影常见问题精解	297

第一章 全面解析捕获功能

捕获动态视频和静态画面是整个视频制作中十分重要的操作。这是制作影视作品的第一步，捕获质量的优劣将直接关系到影片制作的成败。要捕获高质量的“源数据”，好的硬件固然是很重要的条件，但采用合理的捕获方法却也是进行高质量捕获的有效途径。

在本章中，将以会声会影的捕获功能为基础，结合 DV、VCD、DVD、有线电视等硬件设备，全面解析将数据捕获至电脑的方法。

第 1 例：使用 USB 捕获已有/即时数据

将模拟或数码摄像机中的影像，通过特定的硬件和软件传送到电脑中的过程，通常被称作“捕获”或“采集”。捕获数据是视频编辑的 3 大工作（即“捕获→编辑→输出”）之一。在会声会影中，支持 USB、IEEE1394、S-Video、A/V 等方式的数据捕获。在本例中，将详解会声会影通过 USB 方式捕获 SONY 数码摄像机（SONY DV）中数据的方法。

1. USB 捕获的利与弊

使用 USB 方式捕获 DV 的数据，既有利亦有弊。利在于安装硬件与软件、进行捕获操作时均很方便；弊在于捕获的数据容易出现丢帧的现象，这一点对于 PAL 模式下每秒 25 帧（即每秒有 25 个静止画面）的动态视频来说，具有极大的“杀伤力”——很多精彩镜头会因此而丢失。

那么，为什么会失去精彩镜头？这需从两方面说起，其一是在每秒 25 帧的镜头中，如果都是静止镜头，那么清晰的画面就会有很多。但是，DV 摄录的大多都是动态镜头，这一点在如图 1-1 所示的此类镜头中，就可以看出能够保持清晰的画面很少。根据观察，在 25 帧的画面中，通常只有 3~4 帧是清晰的。如果偏偏在这 3~4 帧中，有的帧在捕获数据时丢失了，镜头的可欣赏性自然就大打折扣了。

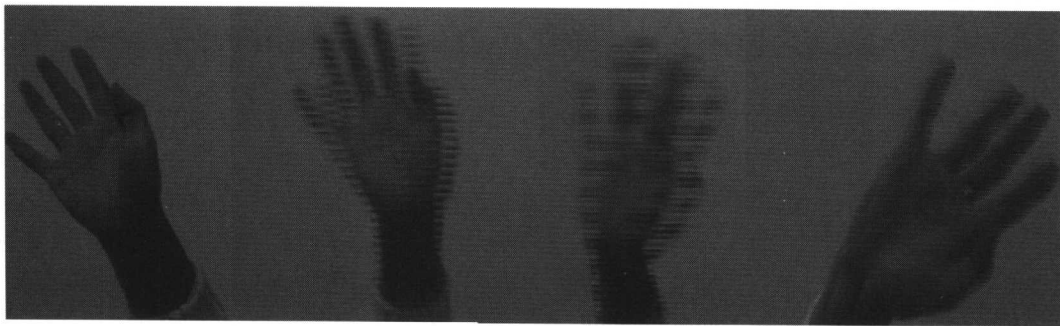


图 1-1

那么，为什么 DV 的 25 帧画面中只有 3~4 帧，甚至是更少的清晰画面呢？这是因为我们使用的 DV 都是属于家用型的低速摄像机，这种摄像机采用的是基于每秒 25 帧可以满足



人眼产生连贯流畅的画面而设计出来的标准。其中只要有 1~4 帧的清晰画面，就可以满足人眼的视觉需求了，所以并不需要太多的清晰画面。因此，家用型 DV 最大的不足也就出现了——当慢速或逐帧回放镜头时，甚至没有一帧是清晰画面的情况也屡见不鲜。故而，家用 DV 的数据捕获是十分重要的，特别是在捕获的过程中是否丢帧严重，都会产生明显的视频效果影响。

其二是使用 USB 方式捕获数据时，需要 CPU 的参与才能工作。当 CPU 因自身性能较弱，或是因其他的工作任务太多而被占用资源较严重时，DV 数据的捕获就会受到严重的影响，进而产生的后果就是丢帧严重。那么，是不是只要 CPU 的性能优异，就一定能保证通过 USB 方式捕获的数据不丢帧呢？答案是：NO！这是因为 USB 本身的速率还会造成数据捕获流程中的“瓶颈”。

这可真的是一个尴尬的问题啊！说起 USB 本身的速率，就不得不说说 USB 1.1 和 USB 2.0 的区别了。目前 DV 的标配 USB 标准绝大多数都是 USB 1.1，而 USB 1.1 的理论速率是 12MB/s，这个传输速率对于键盘、鼠标和 CD-ROM 驱动器已经足够了，但是在使用 DV 或高速外部硬盘时，这个速率就显得有些捉襟见肘。DV 的数据传输标准速率通常是 25MB/s，显然 USB 1.1 的传输速率在理论上就已经达不到这个速度了，实际上就更达不到了。

因此，使用 USB 捕获数据时，大家会看到会声会影默认的捕获画面大小是“320×240”（NTSC VCD 标准），这是一个通过牺牲画面质量来提高捕获数据质量的折衷办法。如果这样的捕获标准能够在不丢帧的情况下进行，那么还是会有相当一部分 DV 用户会喜欢的。可尴尬的是，这种低劣的捕获标准下，丢帧现象仍然很常见，不客气地说，捕获的质量应该是“很糟糕”。

那么，号称传输速率有 480MB/s 的 USB 2.0 的推出，会不会使这一切有所改变呢？首先，只要操作系统支持 USB 2.0，会声会影 9.0 就可以支持 USB 2.0。那么，作为目前主流的 Windows XP 是不是可以支持 USB 2.0 呢？答案是：Windows XP SP1 以前的版本，必须安装 SP1 或 USB 2.0 FOR XP 的驱动程序来解决问题。前者足足有 140 多 MB，所以想省事的读者朋友可以至“<http://www.qdigrp.com/qdisite/gb/support/p-utility.htm>”下载仅有 1MB 的 USB 2.0 FOR XP 的驱动程序来解决问题。

下载 USB 2.0 驱动程序时，需要确认主板芯片组是 Intel 的还是 VIA 的，不同主板芯片组的 USB 2.0 驱动程序是不能混用的。

驱动程序下载后，首先需要将其解压缩。解压缩后会有 3 个目录：QFE、USB2_2K 和 USB2_XP。安装的过程如下：

双击“QFE\CN”目录下的 Q312370_WXP_SP1_x86_CHS.exe 文件，即可进行补丁的安装，如图 1-2 所示。

在补丁安装进行到结束一步时，选择“现在不重新启动”项并单击“完成”按钮。接着，在“运行”对话框中输入“devmgmt.msc”命令并按 Enter 键，在打开的如图 1-3 所示的“设备管理器”窗口中，用鼠标右键单击出现错误的“通用串行总线（USB）控制器”项，并在弹出的菜单中选择“属性”菜单。

在如图 1-4 所示的界面中单击“更新驱动程序”按钮。

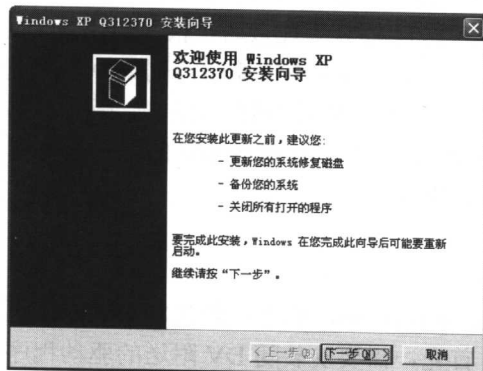


图 1-2



图 1-3

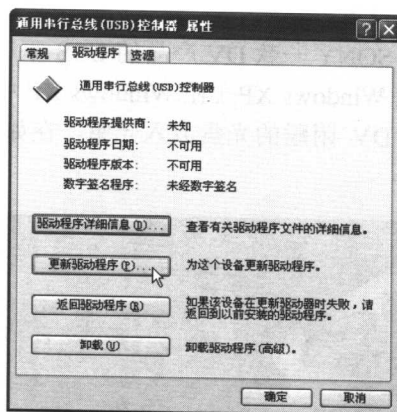


图 1-4

在弹出的“硬件更新向导”中,选择“从列表或指定位置安装(高级)”并单击“下一步”,余下的步骤只需指定驱动程序安装文件目录(即 USB2_XP 目录)后,即可快速完成安装。在完成驱动程序的安装并重新启动电脑后,Windows XP 就可以支持 USB 2.0 的外接卡或主板上的内置接口了。当然,上述步骤仅仅是针对 Windows XP 原始版本而言的。SP1 及 SP2 版本的 Windows XP 则不需要进行上述操作,因为这两个版本中已经内置了对 USB 2.0 的支持。

解决了操作系统对 USB 2.0 的支持问题后,再来看看 USB 2.0 的捕获情况。首先, DV 也要使用 USB 2.0 标准的接口(如拥有 USB 2.0 端口的数码摄像机 JVC DZ7),否则 USB 2.0 的数据捕获根本无从谈起。USB 2.0 的传输速率为 480Mbps 仅仅是理论值,实际上 USB 2.0 的实际传输速率受本身及电脑硬件速度(如硬盘的速度)的限制,只能达到 20MBps 左右,这个实际上的速率显然还是不能够满足家用级 DV 数据捕获时所需的速率。那么,USB 本身有什么因素制约了它的传输速率呢?原来,USB 接口采用菊花状拓扑接口是为了能够同时连接更多的设备而设计的,所以在设计的时候就存在信号衰减的情况,因此任何一个 USB 接口都不是占用 100%带宽的。特别是一台电脑中还有其他 USB 设备(如 USB 鼠标、键盘等)时,则主板中的控制芯片会对每台设备重新进行带宽分配,这时的传输速率就更低了。



因此，笔者不推荐使用 USB 进行 DV 的动态数据捕获。由于受硬件技术发展的制约，相信还要等待一段时间才能彻底地改善这种状态。而且这对于保护 DV 来说非常重要，这是因为 DV 的 IEEE 1394 接口与台式机中安装的 IEEE 1394 捕获卡连接时，很容易出现 DV 的 IEEE 1394 数据口损坏的情况。而 USB 方式的硬件连接，由于设计原因，则很少会出现这种问题（劣质机箱设计的前置 USB 端口，仍然有可能导致 DV 的 USB 口受损，因此本书推荐使用主板内置的 USB 端口与 DV 相连）。虽然不推荐使用 USB 进行 DV 的动态数据捕获，但是使用 USB 方式捕获 DV 的静态数据却是很好的方法。

2. 安装 USB 驱动程序

根据 DV 说明书中“将 DV 连接至电脑前请先安装 USB 驱动程序。若先将 DV 连接至电脑，可能无法正确安装 USB 驱动程序”的提示。首先，需要安装随 DV 附送的驱动程序光盘中的 USB 驱动程序，接着再进行 DV 与电脑的硬件连接。以 SONY DV 为例，通常需要进行如下的驱动程序安装和设置：

以在 Windows XP 中安装 SONY 一款 DV 产品的 USB 驱动程序为例，安装过程如下：

首先，以管理员身份登录 Windows XP（在 Windows XP 中，只有拥有管理员权限的用户才能有权安装硬件），将随 DV 附赠的光盘放入光驱，在如图 1-5 所示的画面中，单击“Handycam”选项。



图 1-5

在如图 1-6 所示的画面中，单击选择“USB Driver”选项（在鼠标指针移动到该选项上时，在画面的下方会有该选项的详细说明）。



图 1-6



接着, 会出现如图 1-7 所示的 SONY USB Driver 驱动程序安装向导, 此时只需根据它的提示, 即可快速安装好 USB 驱动程序。

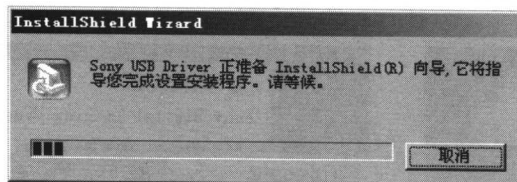


图 1-7

驱动程序安装完毕后, 需要取出光盘并重新启动电脑。重新启动电脑并进入 Windows XP 后, 将随 DV 附送的 USB 连接线 (如图 1-8 所示) 的两端正确连接至 DV 与电脑的相应 USB 插槽中。

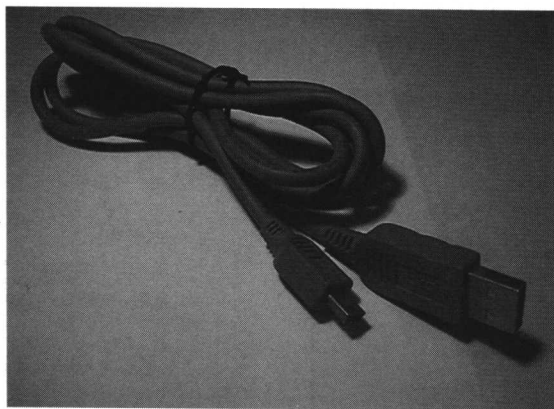


图 1-8

从图 1-8 中可以看出, USB 连接线是由两种不同大小的接口组成的, 小接口用于连接如图 1-9 所示的 DV 的 USB 插槽, 大接口当然就是与电脑的 USB 插槽相连了。



图 1-9

完成 DV 与电脑的硬件连接后, 此时再将 DV 的开关调到 “CAMERA” 位置, 随即



Windows XP 中将自动检测到有一个 USB 设备的存在，并会给出如图 1-10 所示的“发现新硬件”的提示。

系统将识别出新的硬件是如图 1-11 所示的“Sony Digital Imaging Video”。



图 1-10



图 1-11

系统自动启动如图 1-12 所示的“找到新的硬件向导”。单击“下一步”按钮，向导将开始寻找系统内置驱动程序库中是否有与当前硬件相对应的驱动程序，如果找到 DV 的驱动程序，将会弹出安装提示。

但是，由于 Windows XP 中有一项“徽标认证”技术，所以在安装过程中将有可能弹出如图 1-13 所示的提示，询问是否安装寻找到的驱动程序。

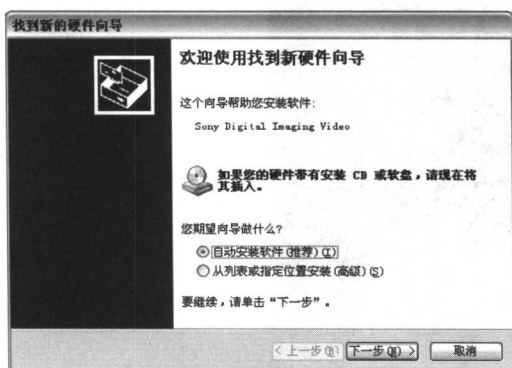


图 1-12

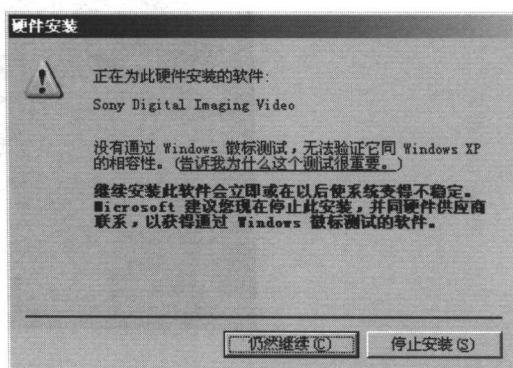


图 1-13

单击“仍然继续”按钮，向导将自动开始从系统中调集所需的文件，完成安装。结束向导后，Windows XP 屏幕右下角的系统托盘中，会出现如图 1-14 所示的“发现新硬件：新硬件已安装并可以使用了”的提示。

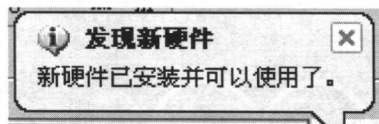


图 1-14



使用 SONY DV 的 USB 接口与电脑进行连接后，除了可以在电脑中观看 DV 的实时录像外，还可以录制摄像带上的影像，这个功能就是 SONY 所说的 USB 流（USB STREAM）功能。

值得一提的是，如果在 USB 驱动程序安装完毕并完成 DV 与电脑的 USB 硬件连接后，当 DV 的开关调到“CAMERA”或“VCR”位置时，电脑却无任何反应。那么，请检查 DV



的“USB STREAM”项是否为“OFF”。如果是，请将其设置为如图 1-15 所示的“ON”状态即可。



图 1-15



调整“USB STREAM”项的操作时，无论是在“CAMERA”或“VCR”模式下都可以进行。在任意一种模式下调整“USB STREAM”项的状态后，另一种模式下的“USB STREAM”项的状态也会进行同步调整。

3. 会声会影中已有数据的捕获

在会声会影中捕获 DV 数据，需要双击桌面上的会声会影图标，启动如图 1-16 所示的界面后，单击“会声会影编辑器”项，进入完整功能界面。



图 1-16

进入如图 1-17 所示的编辑界面后，单击“捕获”界面中的“捕获视频”项。

此时，将使用 USB 方式连接的 DV 的 POWER 开关位置设为如图 1-18 所示的“VCR”位置。

稍后，会声会影中就会找到 DV 的存在，从如图 1-19 所示的“来源”列表中，可以看到有“SONY Digital Imaging Video2”的字样。单击选择此项后，将会使会声会影捕获数据的源设备指定为 SONY 的 DV。



图 1-17

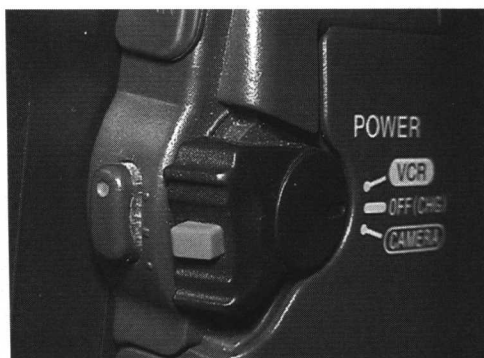


图 1-18

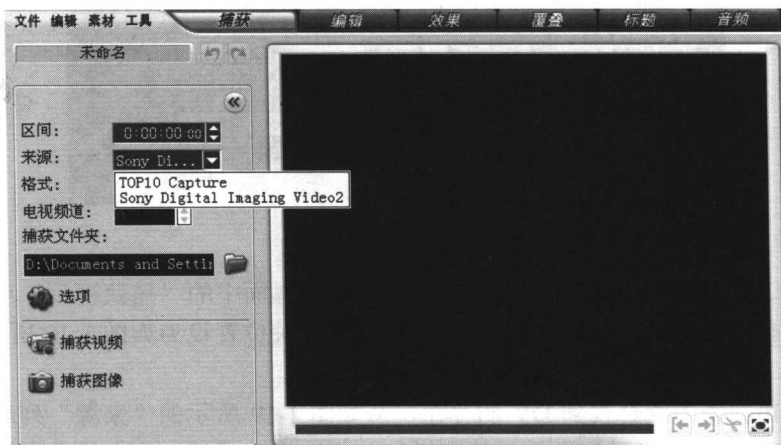


图 1-19



按下 DV 的播放按钮,再单击会声会影的“捕获视频”按钮,就可以把如图 1-20 所示的“预览”窗口中正在播放的视频以 AVI 的格式捕获下来。



图 1-20



为什么用会声会影捕获的视频要比在 DV 中回放的视频黑很多?这是因为 DV 显示屏亮度比电脑显示器要高,所以虽然在电脑上看不清,但是制作成光盘后,在电视上播放时就会正常了。

按下“捕获视频”按钮后,如图 1-21 所示面板的控制状态将会有所变化。此时,可以看到“捕获视频”按钮已经变成“停止捕获”按钮了,这表示在视频捕获的过程中,如果需要结束捕获操作,只需单击“停止捕获”按钮就可以了。

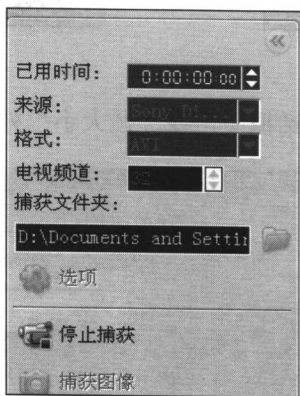


图 1-21

稍后,可以在如图 1-22 所示的“C:\Documents and Settings\Administrator\My Documents\Ulead VideoStudio\9.0”目录下,找到刚刚捕获并自动生成的 AVI 文件。