



前言

随着经济与社会的高速发展，各种数码产品如：数码相机、DV机在家庭生活中越来越普及。用DV拍下自己的一段经历，或用数码相机记录下某一精彩的瞬间已经成为人们生活中的趣事。人们充分享受着这些工具给日常生活带来的方便与快捷。但是，一些高端的视频后期处理工具操作复杂，价格昂贵，不适合一般的家庭使用。鉴于这种情况，更多普通的家庭用户选择了友立资讯公司的“会声会影”软件来营造自己的梦工厂。

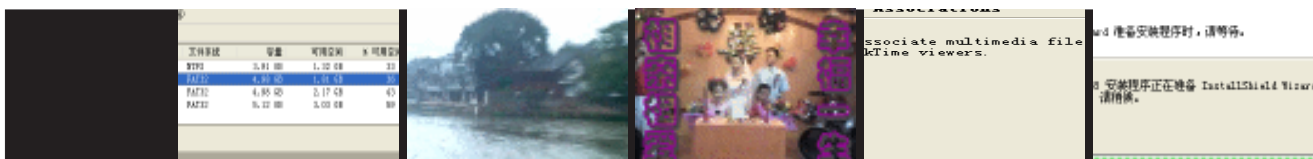
友立资讯是世界多媒体软件的领先者之一，它推出的“会声会影”系列视频处理软件，能充分满足普通家庭用户视频后期处理的需要。“会声会影”系列视频制作软件由于其对硬件的要求不高，价格便宜，而且操作简单，易学易懂，所以一经推出，立刻受到了广大视频制作爱好者的喜爱。“会声会影8”是友立公司新近推出的“会声会影”系列软件的最新版本。和以前的版本相比，不但保持了易学易用的风格，而且功能又得到了很大的加强。

本书以用“会声会影8”进行一个完整的视频制作和步骤为主线，运用大量的实例和图片，生动地再现了用“会声会影8”进行视频制作的全过程。本书的最大特点就是不单单简单地罗列堆砌各种知识点，而是结合实例来讲解，读者可以根据书中丰富的实例和详细的操作步骤边学边练，从而轻松地掌握“会声会影8”的使用方法。本书一共分为15章，其中第1章介绍了一些视频编辑的基础知识和常用术语，为视频编辑打下基础。第2章介绍了“会声会影8”的一些新增的功能，还介绍了软件的具体安装过程。从第3章到第11章便以视频制作的步骤为线索，一个章节讲述一个步骤。最后还针对实际操作中可能遇到的问题，专门在后面安排了4个综合实例。婚礼、出游、孩子成长……都是日常生活中最常见也是最值得纪念的，笔者旨在通过这些来自生活中的实例制作，让读者进一步了解制作一部完整的影片的全过程以及在此过程中的技巧。此外，本书在重点内容上还给出了许多的注意事项和操作提示，这些都是笔者在平时的制作过程中所积累的一些宝贵经验，希望对读者提高视频处理水平有所裨益。

本书在结合视频编辑基础知识的同时，以大量实例为媒介，通过大量的图片，提供直观的视觉效果，帮助读者快速掌握“会声会影8”的使用方法，以期让读者快速成为视频编辑的高手。本书适合的对象包括学生、DV发烧友、视频处理爱好者以及没有任何视频编辑经验的普通家庭读者。

本书能够在如此短的时间内顺利出版，要特别感谢中国青年出版社中为本书付出努力的所有工作者。他们在为本书的编写、审校、定稿及录入过程中做了大量的工作，在此表示深深的感谢。由于作者水平有限，加之编写时间仓促，不足和疏漏在所难免，期盼广大读者不吝指定。

作者
2005年6月

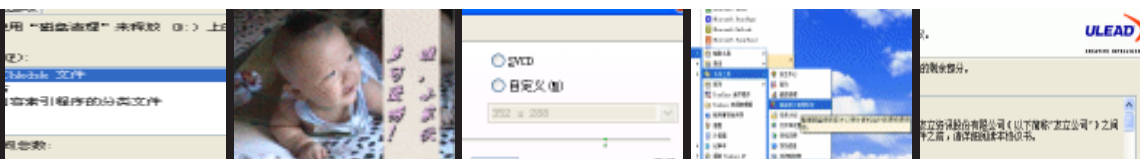


Chapter 1

目 录 CONTENTS

了解视频编辑的基础知识	1
常见的视频格式	2
电视信号标准 (电视制式)	2
MPEG 格式	2
AVI 格式	3
ASF 格式	3
Real Video 格式	3
QuickTime 格式	3
DIVX	4
DVD VCD 和SVCD	4
常见的音频格式	5
WAV 格式	5
MP3 格式	5
MP4 格式	5
Real Audio格式	6
MIDI格式	6
DVD Audio格式	6
其他	6
视频编辑的常见术语	7
压缩	7
和硬件有关的术语	8
视频编辑常用的术语	9
对各种输入输出、捕获设备的认识和安装	11
IEEE 1394卡	11
模拟捕获卡	17
USB 摄像头	19
光盘刻录设备	21
会声会影8软件的获取和安装	29
会声会影8软件的获取和安装	30
会声会影8软件的获取	30
安装会声会影8软件需要的系统配置	30
安装会声会影8的主程序	33
安装会声会影8的辅助程序	38
会声会影8的特点和新增功能	40

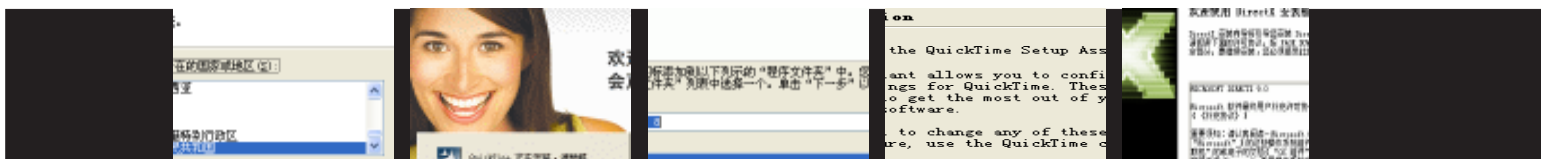
Chapter 2



Chapter 3

Chapter 4

会声会影8的主要特点	40
会声会影8的新增功能	40
使用向导快速制作视频	61
捕捉和插入视频	62
插入视频	62
使用素材库中的素材	64
视频捕捉	66
对素材进行简单的编辑	69
选择样式模板	74
样式模板的选取和影片区间的设置	74
背景音乐的设置	75
调整模板字幕	77
影片输出	82
创建视频文件	82
创建光盘	84
向导实例——假日糖艺体验	88
视频素材的导入和编辑	88
选择样式模板并添加背景音乐	90
修改模板字幕	91
输出视频文件	94
会声会影编辑器	97
系统界面介绍	98
操作界面	98
步骤选项卡	98
菜单	99
导览面板	100
项目时间轴	102
故事板视图	102
时间轴视图	104
音频视图	107
素材库	112
向素材库中添加素材	112
素材的排序	114
素材库管理器	115
创建和管理项目文件	118
项目打开、保存、新建和关闭	118
项目属性的设置	120



Chapter 5

Chapter 6

项目参数的选择	121
捕获视频素材	125
捕获准备	126
认识捕获选项卡	126
确保成功捕获视频要注意的问题	127
无缝捕获技术	131
捕获数码视频	132
DV AVI类型1和类型2	132
从DV摄像机中捕获视频素材	133
导览面板控制DV	135
场景分割	136
获取静止的图像素材	136
成批捕获视频素材	137
将视频直接捕捉成MPEG或Windows Media Video格式	139
将视频直接捕捉成MPEG格式	139
将视频直接捕捉成Windows Media Video格式	140
编辑和修整视频素材	141
将素材添加到视频轨	142
插入视频素材	142
加入图像素材	144
插入色彩素材	145
认识“编辑”选项卡	147
视频素材的修整编辑	149
按场景将素材分割成多段	149
修整素材	151
多重修整素材	152
调整回放速度——制作快慢动作	154
调整素材在项目中的位置	155
视频素材的声音调整	156
保存视频素材	157
在编辑过程中捕获静态图像	158
精准控制素材播放时间	160
在静态图像上应用摇动和缩放效果	162
应用视频滤镜改变素材的样式和外观	167
为什么要使用视频滤镜	167



Chapter 7

Chapter 8

Chapter 9

如何应用视频滤镜	167
几种常用的视频滤镜	170
应用转场效果	185
转场效果简介及添加	186
转场效果简介	186
手动添加转场效果	187
自动添加转场效果	189
使用“选项面板”设置转场	190
常用的转场效果	193
过滤效果	193
取代效果	195
三维效果	196
推动效果	200
相册效果及其设置	200
应用覆叠功能	207
覆叠及其功能介绍	208
覆叠的意义	208
“覆叠”选项卡综述	209
覆叠素材的添加和编辑	210
添加素材到覆叠轨	210
调整覆叠素材的长度	213
应用透明度到当前覆叠素材	214
在当前覆叠元素周围添加边框	215
调整当前覆叠素材的大小	216
应用动画到覆叠素材	217
在覆叠素材中应用视频滤镜	219
在覆叠素材中使用相同的属性	221
覆叠应用实例	223
为图片添加相框	223
画中画效果	224
覆叠动画	227
场景淡入淡出的转场效果	229
场景淡入淡出的转场效果	231
制作标题——在视频中添加字幕	235
“标题”选项卡综述	236
标题的添加	238



Chapter 10

Chapter 11

添加单个标题	238
添加多个标题	243
将素材库中预设的文字添加到项目中	246
运用“动画”设置各种动态文字	249
制作有“下降”效果的动态文字	250
制作有“淡化”效果的动态文字	252
制作有“飞行”效果的动态文字	253
制作以“弹出”效果出现的动态文字	255
制作有“翻转”效果的动态文字	256
制作有“摇摆”效果的动态文字	257
制作有“移动路径”效果的动态文字	258
制作有“缩放”效果的动态文字	259
添加音频素材	261
添加背景音乐——为影片创造氛围	262
认识“音频”选项卡	262
从音频CD添加音乐	263
加入第三方音乐	264
创建清晰完整的旁白	266
向影片添加音频素材	269
对音频素材进行修整	272
应用淡化与混音	274
淡化——使不同音乐间的过渡更加平滑	274
混音——使各种背景的音频更好的融合	275
分享影片	281
“分享”选项卡和影片模板	282
“分享”选项卡	282
影片模板	282
创建影片模板	283
编辑或删除已存在的影片模板	285
创建并保存视频文件	287
整体渲染	287
部分渲染	289
VCD, DVD或SVCD的制作	292
导入要包含的视频或项目	293
添加和编辑章节	296
创建选择菜单	298



Chapter 12

Chapter 13

Chapter 14

效果预览	304
将项目刻录到光盘	307
项目回放	310
回放方式、回放设备及设置	310
以实际大小回放视频	311
将项目录制到DV摄像机	312
影片的导出	314
将视频导出到Ulead DVD-VR向导	314
将视频录制回DV摄像机	320
将视频发布到网上	321
用电子邮件发送视频	326
制作电子贺卡	327
创建音频文件	330
视频游记	333
影片规划	334
制作前的系统设置	335
视频捕获	338
影片的编辑与滤镜处理	341
为影片添加转场效果	347
覆叠效果的添加	355
制作影片标题	361
为影片添加背景音乐和旁白	371
影片的输出	377
电子相册的制作	379
图像素材的捕获和编辑	380
设置图片间的转场效果	390
为图片添加相框	395
添加背景音乐	401
用电子邮件发送	405
孩提时代——影片制作	409
影片的规划	410
建立项目并设置属性	411
导入素材并进行编辑	413
设置视频间的转场效果	418



Chapter 15

使用覆叠动画	421
添加标题	424
添加背景音乐和旁白	428
刻录到光盘	432
婚庆纪念	439
影片的规划	440
视频分割	441
制作片头	444
影片主体部分的处理	452
制作片尾	458
与别人分享幸福	460

Chapter 1

了解视频编辑的基础知识

会声会影是由世界多媒体软件业领先者之一的友立资讯出品主要面向家庭用户的视频编辑软件，英文名称为Ulead VideoStudio。会声会影可以从摄像机、DV、电视等来源捕获视频，并通过几个简单的步骤进行编辑，包括分割、连接、添加各种效果、字幕以及背景等。制作完成后的影片可以以各种不同的格式输出。可以在摄像机中回放，可以制作成光盘（CD，DVD等）保存，还可以通过网络传播。它的使用十分简单，界面容易操作，即使是没有任何视频编辑经验的初学者都可以用它来制作出各种适合家庭分享的影片，甚至制作出专业用途的视频。

虽然会声会影8的操作并不复杂，但是视频编辑作为一项专业技能，也包括了许多的专用名词。为了使普通的家庭用户在接触这些名词的时候不会感到茫然，本章将专门介绍一些关于视频编辑的初步知识。

1. 了解常见的视频音频格式
2. 熟悉常用的视频编辑术语
3. 认识、选购和安装各种视频捕获设备（例如1394卡、模拟捕获卡、USB摄像头）
4. 学会安装内置和外置的光盘刻录设备



1 常见的视频格式

在这一节的内容中将介绍一些常见的视频格式，其中包括2种电视制式——NTSC和PAL，常见的视频格式包括MPEG、AVI、ASF、Real Video、Quick Time等。了解这些视频格式，对进行视频处理是十分必要的。

1 电视信号标准（电视制式）

电视作为人们日常生活中最常见的一种家用电器，普及率非常高，是一种十分重要的视频来源。不同国家和地区采用的电视信号标准是不一样的。现在就来介绍一下常见的电视信号标准及它们之间的区别。

NTSC 制式

NTSC制式是在1952年由美国国家电视标准委员会制定的彩色电视广播标准。它采用正交平衡调幅的技术方式，标准是每秒30帧，每帧525条扫描线，这个标准包括可在电视上显示的色彩范围限制。美国和加拿大等大部分北美国家、日韩等亚洲国家以及我国的台湾省都是采用这种制式。

PAL 制式

PAL制式是德国在1962年制定的彩色电视广播标准。它采用的是逐行倒相正交平衡调幅的技术方式，克服了NTSC制式相位敏感造成的色彩失真的缺点。该标准的特征是每秒30帧，每帧525条扫描线，这个标准包括可在电视上显示的色彩范围限制。中国、德国、英国大多数西欧国家以及我国的香港地区采用这种制式。详细地划分，PAL制式可以进一步分为G、I、D等制式，其中我国采用的是PAL-D制式。

2 MPEG 格式

MPEG是Motion Picture Experts Group的缩写。它包括了MPEG-1、MPEG-2和MPEG-4。MPEG-1大家接触最多，因为它广泛地运用在VCD的制作和一些视频片段的网络应用上。大部分VCD都是用MPEG-1格式压缩的。使用MPEG-1的压缩算法，可以把一部120分钟的电影压缩到1.2GB左右。NTSC视频分辨率为 352×240 像素，数据传输速率为29.97fps。PAL视频分辨率则为 352×288 像素，其数据传输速率为25fps。MPEG-2是用在DVD的制作方面，同时在一些高清晰的电视广播和一些要求较高的视频编辑处理上也有相当广泛的应用。使用MPEG-2的压缩算法可以把一部120分钟长的电影压缩到4~8GB。对于NTSC DVD

而言,其视频分辨率为 720 × 480 像素,数据传输速率为 29.97 fps。对于 PAL DVD 而言,则其视频分辨率为 720 × 576 像素,数据传输速率为 25fps。就图像质量而言,当然 MPEG-2 比 MPEG-1 要优秀许多。MPEG-4 是一种新的压缩算法,使用这种算法的 ASF 格式可以把一部 120 分钟长的电影压缩到 300MB 左右的视频流,可供在网上观看。

3 AVI 格式

AVI 是 Audio Video Interleave 的缩写,这个视频格式在 Windows 3.2 流行时代就开始出现了,这种格式的好处是兼容性好、调用方便、图像质量好,但缺点是尺寸大。nAVI 是 newAVI 的缩写,是一个名为 ShadowRealm 组织发展起来的一种新视频格式。它是由 Microsoft ASF 压缩算法修改而来的(并不是想像中的 AVI),视频格式追求的无非是压缩率和图像质量,所以 nAVI 为了追求这个目标,改善了原来 ASF 格式的一些不足,让 nAVI 可以拥有更高的帧率(Frame Rate)。当然,这是以牺牲 ASF 格式文件的视频流特性作为代价的。概括来说,nAVI 就是一种去掉视频流特性的改良型 ASF 格式。再简单点说,它就是一种非网络版本的 ASF 文件。

4 ASF 格式

ASF 是 Advanced Streaming Format 的缩写,是 Microsoft 公司为了和现在的 Real 公司竞争而发展起来的一种可以直接在网上观看视频节目的文件压缩格式。由于它使用了 MPEG-4 的压缩算法,所以压缩率和图像的质量都很不错。因为 ASF 格式的文件是以可以在网上即时观赏的视频流格式存在的,所以它的图像质量比 VCD 差一些,但比同是视频流格式的 RAM 格式的图像质量要好。

5 Real Video 格式

Real Video (RA 和 RAM) 格式从一开始就定位在视频流应用方面,也可以说是视频流技术的始创者。它可以在用 56K Modem 拨号上网的条件实现不间断的视频播放,当然,其图像质量和 MPEG-2、DIVX 等格式是不能相比的。毕竟要实现在网上传输不间断的视频是需要很宽频宽的,这方面 ASF 格式的文件是它的有力竞争者。

6 QuickTime 格式

QuickTime (MOV) 是 Apple (苹果) 公司创立的一种视频格式,在很长的一段时间里,它都是只能在苹果公司的 MAC 机上运行,后来才发展到支持 Windows 平台的。但客观地评价,它无论是在本地播放还是作为视频流格式在网上传播,它都是一种优秀的视频编码格式。

7

DIVX

DIVX 视频编码技术可以说是一种对 DVD 造成威胁的新生视频压缩格式（有人称它为 DVD 杀手），它由 Microsoft MPEG-4 修改而来，使用 MPEG-4 压缩算法。同时也可以说它是为了打破 ASF 格式的种种协定而发展出来的。而使用这种据说是美国禁止出口的编码技术——MPEG-4 压缩一部 DVD 只需要 2 张 CD-ROM！这样就意味着，用户不需要买 DVD-ROM 也可以得到和它差不多的视频质量了，而这一切只需要有 CD-ROM 就可以了！况且播放这种编码对机器的要求也不高，CPU 只要是 300MHz 以上再配上 64 兆的内存和一个 8 兆显存的显卡就可以流畅地播放了。这绝对是一个了不起的技术，前途不可限量。

8

DVD VCD 和 SVCD

这里所讲的 DVD、VCD 和 SVCD 指的是这几种输出格式，采用不同的输出格式得到的文件在视频质量、文件大小等方面均有很大的不同，下面是每种输出格式的优缺点比较。

D V D

Digital Versatile Disc (DVD) 由于质量优异，已成为视频作品的主流。它不仅可以保证优异的音频和视频主流，还可以保存比 VCD 和 SVCD 多数倍的数据。DVD 使用的是 MPEG-2 格式，它的文件比 MPEG-1 大很多，可以制作成单面或双面。DVD 可以在独立的 DVD 播放机或 PC 的 DVD-ROM 驱动器上播放。

V C D

Video Compact Disc (VCD) 是大家都非常熟悉的一种特殊版本的 CD-ROM，它使用的是 MPEG-1 格式。其输出影片的质量通常略好于 VHS 录像带上的影片。VCD 可以在 CD-ROM 驱动器、VCD 播放机以及 DVD 播放机上播放。

S V C D

Super Video CD (SVCD) 通常被描述为 VCD 的增强版本。它基于 MPEG-2 的技术，支持变化位速率 (VBR)。SVCD 通常的播放时间是 30~45 分钟。虽然用户可以将它延长到 70 分钟，但必须以降低声音和图像的质量为代价。SVCD 可以在独立的 VCD/SVCD 播放机、大多数的 DVD 播放机和几乎所有的带 DVD/SVCD 播放软件的 CD-ROM/DVD-ROM 上播放。



2 常见的音频格式

在前一节中介绍了常用的视频格式，在这一节中将介绍常用的音频格式，包括：WAV，MP3，Real Audio 等。由于在视频编辑的过程中会涉及到音频的处理、为影片添加音乐背景等，所以，事先了解一下相关的音频知识，可以为后续的工作进行一些相关的知识储备。

1 WAV 格式

WAV 格式是微软公司开发的一种声音文件格式，也叫波形声音文件，是最早的数字音频格式，被 Windows 平台及其应用程序广泛支持。WAV 格式支持许多压缩算法，支持多种音频位数、采样频率和声道，同时采用 44.1kHz 的采样频率，16 位量化位数，因此 WAV 的音质与 CD 相差无几，但 WAV 格式对存储空间需求太大不便于交流和传播。

2 MP3 格式

MP3 是技术术语的缩写，也就是 MPEG Audio Layer-3 的缩写。MP3 是一种音频压缩技术，可以用极小的文件来产生接近 CD 的音频质量，让用户迅速地在 Internet 上传送音频。MP3 Pro 是由瑞典 Coding 科技公司开发的，其中包含了两大技术：一是来自于 Coding 科技公司所特有的解码技术，二是由 MP3 的专利持有者法国汤姆森多媒体公司和德国 Fraunhofer 集成电路协会共同研究的一项译码技术。MP3 Pro 可以在基本不改变文件大小的情况下改善原先的 MP3 音乐音质。它能够在用较低的比特率压缩音频文件的情况下，最大程度地保持压缩前的音质。

3 MP4 格式

MP4 采用的是美国电话电报公司(AT&T)所研发的以“知觉编码”为关键技术的 a2b 音乐压缩技术，由美国网络技术公司(GMO)及 RIAA 联合公布的一种新的音乐格式。MP4 在文件中采用了保护版权的编码技术，只有特定的用户才可以播放，有效地保证了音乐版权的合法性。另外 MP4 的压缩比达到了 1:15，体积较 MP3 更小，但音质却没有下降。不过因为只有特定的用户才能播放这种文件，因此其流传的速度和范围与 MP3 相比差距甚远。

4 Real Audio 格式

Real Audio 是由Real Networks 公司推出的一种文件格式,它最大的特点就是可以实时传输音频信息,尤其是在网速较慢的情况下,仍然可以较为流畅地传送数据,因此Real Audio 主要适用于网络上的在线播放。现在的Real Audio 文件格式主要有RA(Real Audio),RM(Real Media,Real Audio G2)以及RMX(Real Audio Secured)3种,这些文件的共同性在于随着网络带宽的不同而改变声音的质量,在保证大多数人听到流畅声音的前提下,令带宽较宽敞的听众获得较好的音质。

5 MIDI 格式

MIDI 是Musical Instrument Digital Interface 的缩写,又称作乐器数字接口,是数字音乐电子合成乐器的统一国际标准。它定义了计算机音乐程序、数字合成器及其他电子设备交换音乐信号的方式,规定了不同厂家的电子乐器与计算机连接的电缆和硬件及设备间数据传输的协议,可以模拟多种乐器的声音。MIDI 文件就是MIDI 格式的文件,在MIDI 文件中存储的是一些指令。把这些指令发送给声卡,由声卡按照指令将声音合成出来。“红皮书”格式:大家都很熟悉CD 这种音乐格式了,扩展名CDA,其取样频率为44.1kHz,16 位量化位数。CD 存储采用了音轨的形式,又叫“红皮书”格式,记录的是波形流,是一种近似无损的格式。

6 DVD Audio 格式

DVD Audio 是新一代的数字音频格式,与DVD Video 尺寸以及容量相同,为音乐格式的DVD 光碟,可选择的取样频率为“48kHz/96kHz/192kHz”和“44.1kHz/88.2kHz/176.4kHz”,量化位数可以为16、20 或24 比特,它们之间可以自由地进行组合。低采样率的192kHz、176.4kHz 虽然是2 声道重播专用,但它最多可收录到6 声道。而以2 声道192kHz/24b 或6 声道96kHz/24b 收录声音,可容纳90 分钟以上的录音,动态范围达144dB,整体效果出类拔萃。

7 其他

当然,还有其他很多种音频格式,例如:VQF,Liquid Audio,Audible,VOC,AU,AIFF(.AIF),Amiga,MAC,S48,AAC 等,它们在日常生活中的应用不是很广泛,在这里就不再一一详细介绍了。

3 视频编辑的常见术语

任何一项特定的工作中都会有其在长期发展过程中积累的一些约定俗成的表达方法，这就是“术语”。用户了解相关的术语就能够在接触的工作中看懂相关的文献资料，从而也就能快速入门。因此在本节中将向读者介绍与视频编辑相关的一些术语，学习了这一节内容后，相信读者会对视频编辑的常用术语有一些了解，以方便以后的学习。

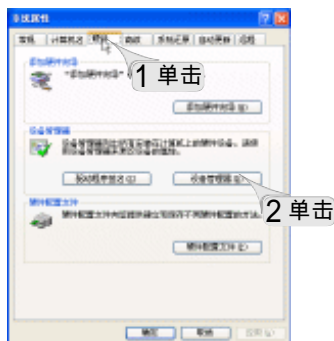
1 压缩

由于视频、音频文件常常会占用很大的空间，因此数据文件均会采用删除冗余数据的压缩方法。压缩可以通过硬件或者软件来实现。软件压缩是通过编码解码器来实现的。“会声会影8”软件也具备将视频和音频进行压缩的功能。在选择模板和输出文件格式时，只要计算机中有相应的解码软件，就可以播放这个媒体文件。Windows 操作系统中内置有使用非常广泛的解码程序。可以通过以下步骤进行查看。

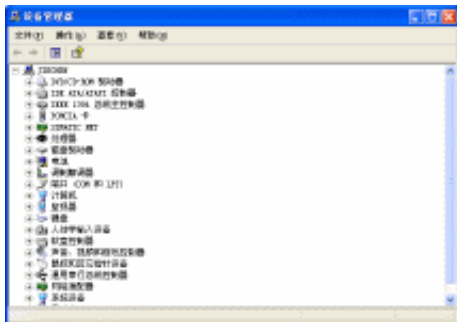
1 在操作系统的桌面上右击“我的电脑”图标，在弹出的菜单中单击“属性”选项。



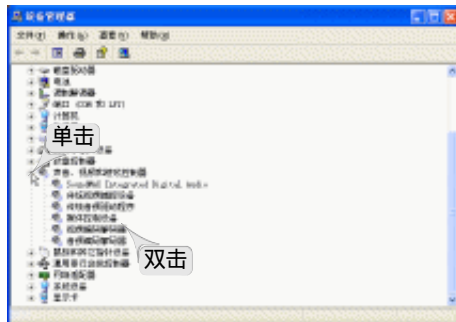
2 打开“系统属性”对话框。单击“硬件”标签，切换到硬件选项卡。



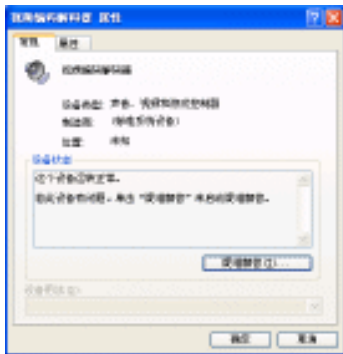
3 单击“设备管理器”按钮，打开“设备管理器”窗口。



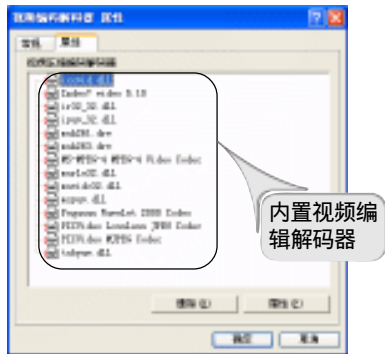
4 单击“声音、视频和游戏控制器”前面的复选框中的加号，打开级连菜单。



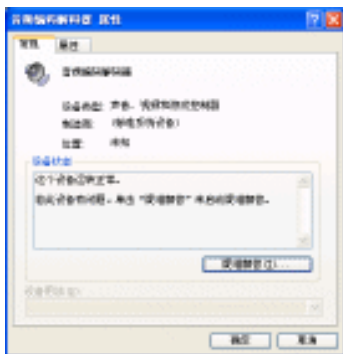
5 双击“视频编码解码器”选项，弹出“视频编码解码器属性”对话框。



6 单击“属性”标签，切换到“属性”选项卡，在列表框中就可以看到计算机中内置的视频编码解码器。



7 同样，双击“音频编码解码器”选项，弹出“音频编码解码器属性”对话框。



8 单击“属性”标签切换到“属性”选项卡，在列表框中可以看到计算机中内置的音频编码解码器。



2

和硬件有关的术语

表 1-1 硬件相关术语

术 语	说 明
D8	D8 是 Sony 公司出品的数字摄像机。与以前的 Hi8、V8 同为使用 8mm 带宽的录像带，但它以数字信号来录制影音，录影时间可以压缩到原来的一半，它的全名为 Digital 8，简称为 D8，水平解像度为 500 条
DV	严格的说 DV 是一种特殊的视频格式，它是 Digital Video（数码视频）的单词第 1 个字母 D 和 V 的缩写形式，就像 VHS 或 High-8 一样。如果有合适的硬件（捕获卡）和软件（DV 编解码器），那么此格式可以被摄像机和电脑识别并对其进行各种操作（回放、录制）。DV 的最大优点是当用户将它从摄像机复制到计算机中，或从计算机复制回摄像机时（在编辑之后），都不会损失质量。但是通常人们提到的 DV 都是指采用这种视频格式的 DV 录像机
IEEE 1394 卡	提到 IEEE 1394 卡就不能不介绍 IEEE 即 Institute of Electrical and Electronics Engineers，这是一个非盈利机构，专为电子工业设置、检验标准。IEEE 1394 卡就是按照 IEEE 1394 接口标准来工作的一种连接数码、音频设备与电脑的接

(续表)

术 语	说 明
IEEE 1394卡	口卡。它通过 DV 端子以及专用的 IEEE1394 线可以直接把数码摄像机拍摄的高质量视频和音频信号传输到计算机中，并且不会产生质量损失
模拟捕获卡	用来将电视、模拟摄像机、录像机等设备和 PC 连接起来的设备
USB 接口	即串行总线接口，它可以很快捷地将大量的设备连接到电脑上，包括优盘、数码相机、摄像头等。目前 USB2.0 接口的传输速率（480bps）已经超越了 IEEE 1394 接口的传输速率（400bps）
光盘刻录机	光盘刻录设备就是将电脑中的各种数据写到空白光盘上的设备。现在市场上有各种各样的 DVD 刻录机，用户可以用它把制作好的影片刻录成光盘永久保存

3

视频编辑常用的术语

表 1-2 视频编辑常用术语

术 语	说 明
像素	组成图像的最小单元。计算机的图像是由数个排列规则的像素组成的，每个像素可以显示不同的色彩，通常被用于度量一个图像的单元
帧	帧是指在视频或者动画序列中的单个图像。帧数率指每秒被捕获的帧数或每秒播放的视频、动画序列的帧数。帧大小指视频或动画序列中显示图像的大小。如果用于此序列的图像大于或小于当前的帧大小，那么它必须被调整大小或被修剪
关键帧	所谓“关键帧”指在一个素材中特定的帧，标记出关键帧的目的是为了特殊编辑或控制流动、回放以及整个动画的其他特征
导入和导出	导入是指将一个数据从一个程序导入另一个程序的过程。数据一旦被导入，则其将被改变以适应新的程序而不改变源文件。导出是在应用程序间分享文件的过程。当文件导出时，数据通常被转换为接收程序可以识别的格式，源文件保持不变
转场	转场是两个视频素材之间的切换方式，例如从一个素材淡化到另一个素材。“会声会影 8”提供了各式各样的特殊转场效果，它们也称为效果
渲染	渲染是指以项目中的来源文件创建最终影片的过程
线性编辑	传统的编辑方式是单向的方式，源胶片从单向进入、标记、修剪和分割，然后输出到另一端。它之所以被称作线性，是因为磁带必须按其当前的次序进行编辑（与其对应的方式是非线性编辑）
捕获	将视频或图像录制到计算机硬盘中的过程
宽高比	指图像或图形的宽度和高度的比例关系。保持宽高比是指当图像、图形的宽度或高度改变时，保持尺寸的相对关系
数据速率	由计算机的某部分传送到另一部分每秒的数据量。在数码视频中，来源设备的数据速率相当重要，CD-ROM 驱动器的数据传输速率比硬盘慢，Internet 的数据传输速率更慢
DNLE	数码非线性编辑是组合和编辑多个视频素材，来生成最后作品的方法。在编辑过程中，DNLE 允许随时访问所有的来源资料和磁带上的所有部分
驱动程序	控制特殊设备和计算机之间连接的软件程序
淡化	素材逐渐消失或出现的转场效果中，图片被逐渐转变为单色，或相反的过程。对于音频，转场将从完整音量转变为完全静音或相反的过程
脚本	针对大型项目使用所录制的一定长度的胶片
即时回放	允许用户只查看整个项目，而不执行渲染。它可以立刻在预览窗口中播放所有