



目 录

第1章 初识Premiere Pro CC

- 1.1 Premiere Pro CC 概述.....4
 - 1.1.1 了解常用视频概念.....4
 - 1.1.2 认识操作界面.....5
 - 1.1.3 熟悉“项目”面板.....6
 - 1.1.4 认识“时间轴”面板.....7
 - 1.1.5 熟悉“监视器”面板.....8
 - 1.1.6 其他功能面板简述.....10
 - 1.1.7 Premiere 菜单命令概述.....11
- 1.2 Premiere Pro CC 基本操作.....16
 - 1.2.1 建立第一个PR工程.....16
 - 1.2.2 自定PR工作界面.....17
 - 1.2.3 PR首选项简单设置.....18
 - 1.2.4 素材导入与分类.....20

第2章 影视剪辑基础

- 2.1 Premiere Pro CC 基本剪辑.....22
 - 2.1.1 素材预览与基本剪辑.....22
 - 2.1.2 视频剪辑详解.....23
 - 2.1.3 常用剪辑介绍.....24
 - 2.1.4 镜头画面剪辑调节.....24
- 2.2 Premiere Pro CC 音频效果.....25
 - 2.2.1 处理音频素材.....25
 - 2.2.2 音频混合器调节音频.....26
 - 2.2.3 调节音频.....28
 - 2.2.4 音频转场介绍.....30

第3章 视频转场效果

- 3.1 认识和使用视频转场.....32
 - 3.1.1 转场设置.....32
 - 3.1.2 调整切换区域.....32
 - 3.1.3 切换设置.....34
 - 3.1.4 设置默认切换.....35
- 3.2 认识和使用转场特技.....35

- 3.2.1 3D运动
- 3.2.2 内滑.....36
- 3.2.3 擦除.....38
- 3.2.4 溶解.....43
- 3.2.5 页面剥落.....44

第4章 视频特效运用

- 4.1 使用视频特效.....45
- 4.2 关键帧应用.....45
 - 4.2.1 关键帧概述.....45
 - 4.2.2 激活关键帧.....46
 - 4.2.3 扭曲视频特效.....46
 - 4.2.4 时间特效.....51
 - 4.2.5 过渡视频特效.....53
- 4.3 视频特效操作.....54
 - 4.3.1 案例 文字消散效果...56
 - 4.3.2 案例 镜像效果.....59
 - 4.3.3 案例 喇叭音效效果...64

第5章 调色、抠像与合成视频

- 5.1 视频调色基础.....67
 - 5.1.1 认识颜色面板使用.....67
 - 5.1.2 使用比较视图快速调色...68
 - 5.1.3 矢量示波器、波形.....69
- 5.2 调整与图像控制特效.....70
 - 5.2.1 调整特效.....70
 - 5.2.2 图像控制特效.....73
 - 5.2.3 抠像方式运用.....75
- 5.3 视频合成介绍.....78
 - 5.3.1 合成视频.....78
 - 5.3.2 案例 彩色灯光卡点.....81

第6章 旧版标题详解

- 6.1 “字幕”面板解说.....84

6.1.1 字幕属性栏·····85	8.2 案例 使用预设制作炫酷转场··107
6.1.2 字幕工具箱·····86	8.3 案例 遮罩键实战运用·····109
6.1.3 字幕动作栏·····87	8.4 案例 裁剪效果实战使用·····110
6.1.4 字幕工作区·····87	8.5 案例 马赛克效果应用·····111
6.1.5 旧版标题样式·····87	8.6 案例 如何自定序列尺寸·····112
6.1.6 “字幕属性”设置子面板·····88	
6.2 为视频添加文字·····88	第9章 动态地图与文字
6.2.1 利用图形面板添加·····88	9.1 案例 动态地图·····113
6.2.2 为解说视频添加字幕·····89	9.2 案例 手写文字效果·····115
6.2.3 创建水平或垂直文字·····90	9.3 案例 打字机输入文字声音·····116
6.2.4 创建路径文字·····90	9.4 案例 背景渐变效果·····117
6.2.5 创建段落字幕文字·····91	
6.3 编辑修饰文字·····91	第10章 水墨 笔刷特效
6.3.1 编辑字幕文字·····91	10.1 案例 照片定格效果·····119
6.3.2 设置字幕属性·····92	10.2 案例 水墨散开效果·····121
6.3.3 制作垂直滚动字幕·····94	10.3 案例 笔刷照片效果·····122
6.3.4 制作横向滚动字幕·····95	10.4 案例 卡点缩放预设制作·····123
6.3.5 案例卡拉 OK 字幕效果·····96	10.5 案例 连续缩放转场效果·····125
	第11章 文字效果 转场案例
第7章 视频导出格式	11.1 案例 文字出现效果·····126
7.1 Premiere Pro CC 导出文件格式··98	11.2 案例 文字浮动效果·····127
7.1.1 Premiere Pro 导出视频格式··98	11.3 案例 眼睛转场效果·····128
7.1.2 Premiere Pro CC 导出音频格式··98	11.4 案例 RGB 分离·····130
7.1.3 Premiere Pro CC 导出图像格式··98	11.5 案例 水波纹动态文字·····131
7.2 项目预览·····99	11.6 案例 漫画转场效果··133
7.2.1 影片实时预览·····99	第12章 快闪镜头 视频特效技巧
7.2.2 生成影片预览·····99	12.1 案例 快闪镜头技巧·····133
7.3 视频输出与序列设置·····101	12.2 案例 视频画中画·····135
7.3.1 输出视频·····101	12.3 案例 万花筒视频特效·····137
7.3.2 快速制作竖版视频·····102	12.4 案例 梦幻情侣失真特效·····138
第8章 抖音短视频制作	第13章 开门效果 快门效果
8.1 案例 卡点视频制作·····103	13.1 案例 开门转场效果·····140
	13.2 案例 小人国微缩世界·····141
	13.3 案例 速度快门变换·····142

第 14 章 视觉特效案例

- 14.1 案例 速度感模糊效果·····143
- 14.2 案例 遮罩流动文字片头·····143
- 14.3 案例 黑白渐变彩色·····145
- 14.4 案例 视频弹幕制作·····146
- 14.5 案例 卷帘转场·····147

第 15 章 照片 文字 人物美容

- 15.1 案例 照片幻灯显示·····149
- 15.2 案例 沙滩文字效果·····150
- 15.3 案例 人物美容磨皮·····151
- 15.4 案例 进度条制作·····153

第 16 章 季节景色变换 马赛克

- 16.1 案例 单色保留·····155
- 16.2 案例 春秋景色变换·····156
- 16.3 案例 旋转变速转场·····157
- 16.4 案例 自动追踪马赛克·····158
- 16.5 案例 samkloder 渐变·····159

Premiere 非线性编辑技术与制作课程目标：
课程目标。

知识目标：

- 1、了解非线性编辑，后期制作的应用方向。
- 2、了解非线性编辑后期技术，培养良好的非线性编辑制作与设计理念。
- 3、通过不同类型的视频、图片、声音等的非线性剪辑，了解和认识非线性编辑的各种技战术。
- 4、掌握非线性编辑后期制作，能够熟练的运用软件的各种功能来渲染输出高质量影视作品。

能力目标：

通过本课程的学习使学生详细了解非线性编辑的剪辑与设计思路。

具备娴熟的软件运用能力。

本课程理论和应用紧密相结合，趣味性强，能够提高学生的学习兴趣，培养学生的独立思考与动手能力，并且具备良好的创造能力。

素质目标：

- 1、培养学生自主思考的能力和创新能力。
- 2、激发学生的创新意识与非线剪辑的创作欲望。

1.1

Premiere Pro CC 概述

对于初识 Premiere Pro CC 的用户来说，可能会对 Pr 工作窗口或者功能面板变动感到无奈。本节将对用户详细讲述操作界面、“项目”面板、“时间轴”面板、“监视器”面板和其他面板以及菜单命令。

1.1.1 了解常用视频概念

在正式讲解准备好之前，我们首先带领大家来了解一下，这里面会有一些常用的概念。那第一个概念就是分辨率，像大家经常可以听到 720P, 1080P 这些的一个视频的概念。那它分别代表什么含义呢？这里是我做的一个分辨率的图。见图 1-1



图 1-1

当你以后遇到 720P 那么它的一个格式大家就明白了，它是 1280*720 像素，我们也可以将它称为小高清。在工作中最常遇到以及我们经常使用的一个尺寸叫做 1080P，它的尺寸就是 1920*1080 像素，这是标准的高清尺寸。

再往上面就是 2K 的尺寸，它是 2560*1440 像素，当然你像 2K 的尺寸，或者是 4K 的尺寸，它的分辨率有很多标准的，4K 尺寸，它是 3840*2160 像素，还有 4K 的尺寸，它是 4096*2160 像素。所以这个 4K，2K 它有不同的一个尺寸。后面这些名称都是它的一个简写。

我们再了解下一个概念——**帧速率**

1. 帧，影像动画中最小的单位，无数的帧构成了秒。
2. 一帧相当于一个画面，一秒就是由一定的帧构成。
3. 视频常用的帧数有：24 帧、25 帧、29.97 帧以及 30 帧。
4. 自媒体或一般的短视频剪辑：选择 25 帧/秒。

最后一个概念给大家介绍一下常用的视频格式与音频格式，参看图 1-2



图 1-2

首先就是 MOV。像大家使用单反或者是摄像机，拍摄的视频素材，它的一个后缀名就是 MOV。

第二个就是给别人传输视频的时候，最常用的格式就是 MP4，这个基本上是我们 pr 导出时候的首选格式。

还有无损的格式 AVI 以及 WMV，包括后面的 MPEG

如果你是从网上下载的一些电影，那么他的后缀名可能是 RMVB 的一个格式，还有像 FLV 这样的格式。那么这些是我们在工作中。最常遇到的格式重点，大家需要掌握前两项就可以。

常用的音频格式，我们首先选择的就 MP3 格式，然后是 WAV, AIFF, AACCD 以及其他的一个格式。

这里需要跟大家强调的一点就是，当你是网上下载的一些视频，比如像腾讯视频爱奇艺，那么它的后缀名是 **QLV** 像这种格式它是不能导入到 PR 剪辑软件里面的。你需要对他进行转码（格式工厂）。转成我们这里面讲解的常用的格式（MP4）。这个就是我们在讲解软件之前，它的一些常用的基本概念。

1.1.2 认识操作界面

Premiere Pro CC 用户操作界面如图 1-3 所示，从图中可以看出，Premiere Pro CC 的用户操作界面由标题栏、菜单栏、“源” / “效果控件” / “音频剪辑混合器”面板组、“节目”面板、“项目” / “历史记录” / “效果”面板组、“时间轴”面板、“音频仪表”面板和“工具”面板等组成。

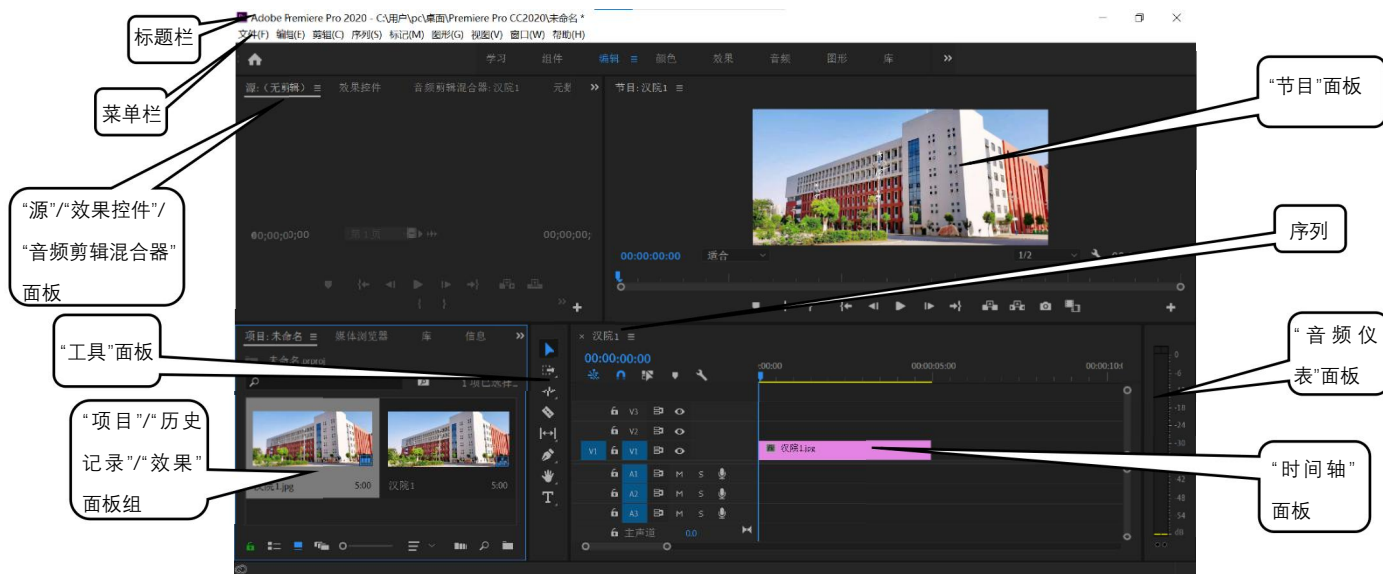


图 1-3

1.1.3 熟悉“项目”面板

“项目”面板主要用于输入、组织和存放供“时间轴”面板编辑合成的原始素材，如图 1-4 所示。按<Ctrl>+<PageUp>组合键，切换到列表的状态，如图 1-5 所示。单击“项目”面板右上方的三按钮，在弹出的菜单中可以选择面板及相关功能的显示/隐藏方式，如图 1-6 所示。

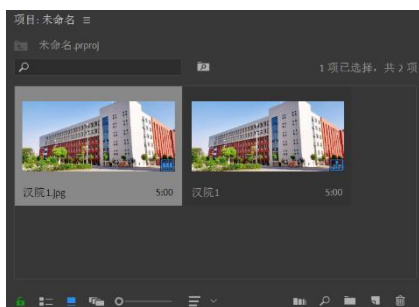


图 1-4

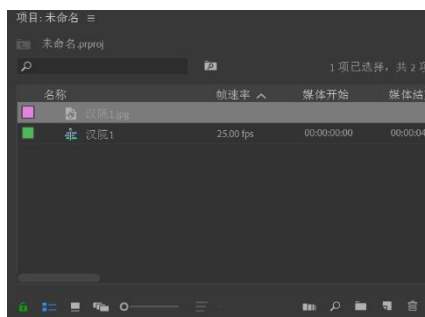


图 1-5



图 1-6

在图标状态时，将光标置于视频图标上左右移动，可以查看不同时间点的视频内容。

在列表状态时，可以查看素材的基本属性，包括素材的名称、媒体格式、视音频信息和数据量等。

在“项目”面板下方的工具栏中共有 10 个功能按钮，从左至右分别为“列表视图”按钮 、“图标视图”按钮 、“自由变换视图”按钮 ，“缩小”、“放大”按钮 、“排序图标”按钮 、“自动匹配序列”按钮 、“查找”按钮 、“新建素材箱”按钮 、“新建项”按钮 和“清除”按钮 。各按钮的含义如下。

“列表视图”按钮 ：单击此按钮，可以将素材窗中的素材以列表形式显示。

“图标视图”按钮 ：单击此按钮。可以将素材窗中的素材以图标形式显示。

“自由变换视图”按钮：单击此按钮。可以将素材窗中的素材自由变换。

“缩小”、“放大”按钮：单击此按钮，可以将项目窗口中的素材缩小或放大。

“排序图标”按钮：在图标状态下，对项目素材根据不同的方式排序。

“自动匹配序列”按钮：单击此按钮，可以将素材自动调整到时间轴。

“查找”按钮：单击此按钮，可以按提示快速查找素材。

“新建素材箱”按钮：单击此按钮可以新建文件夹，以便管理素材。

“新建项”按钮：分类文件中包含多项不同素材的名称文件，单击此按钮，可以为素材添加分类，以便更有序的进行管理。

“清除”按钮：选中不需要的文件，单击此按钮即可将其删除。

1.1.4 认识“时间轴”面板

“时间轴”面板是 Premiere Pro CC 的核心部分，在编辑影片的过程中，大部分工作都是在“时间轴”面板中完成的。通过“时间轴”面板，可以轻松地实现对素材的剪辑、插入、复制、粘贴和修整等操作，如图 1-7 所示。

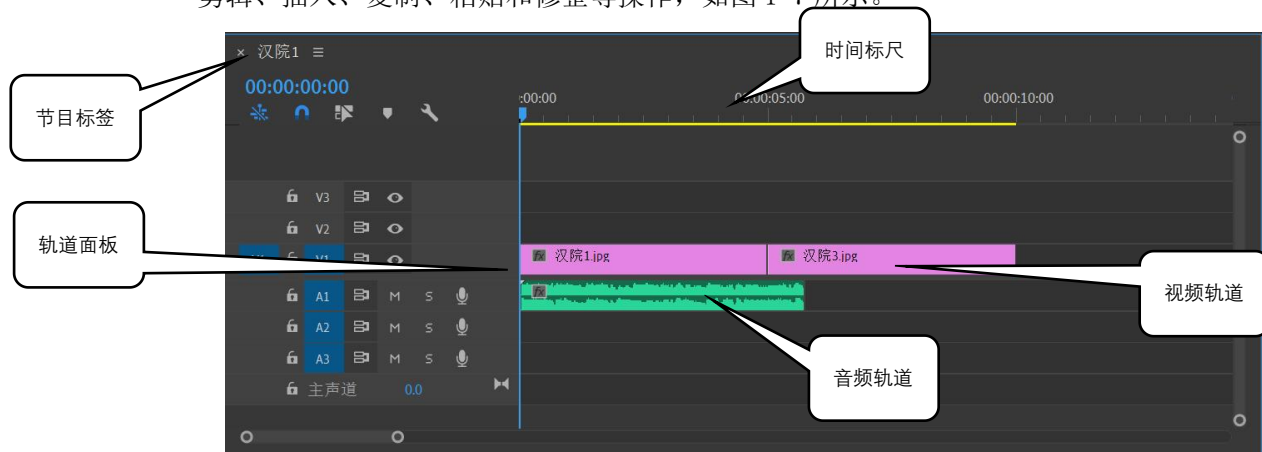


图 1-7

“将序列作为嵌套或个别剪辑插入并覆盖”按钮：单击此按钮，可以将序列作为一个嵌套或个别的剪辑文件插入时间轴并覆盖文件。

“吸附”按钮：单击此按钮可以启动吸附功能，这时在“时间轴”面板中拖动素材，素材将自动吸附到邻近素材的边缘。

“添加标记”按钮：单击此按钮，可以在当前帧的位置上设置标记。

“切换轨道输出”按钮：单击此按钮，可以设置是否在监视窗口显示该影片。

节目标签：单击相应的标签可以在不同的节目间相互切换。

轨道面板：对轨道的退缩、锁定等参数进行设置。

时间标尺：对剪辑的组进行时间定位。

窗口菜单：对时间单位及剪辑参数进行设置。

视频轨道：为影片进行视频剪辑的轨道。

音频轨道：为影片进行音频剪辑的轨道。

1.1.5 熟悉“监视器”面板

监视器窗口分为“源”窗口和“节目”窗口，分别如图 1-8 和图 1-9 所示，所有编辑



或未编辑的影片片段都会在此显示效果。

图 1-8



图 1-9

“添加标记”按钮 : 设置影片片段未编号标记。

“标记入点”按钮 : 设置当前影片位置的起始点。

“标记出点”按钮 : 设置当前影片位置的结束点。

“转到入点”按钮 : 单击此按钮，可将时间标记置移到起始点位置。

“逐帧前进或后退”按钮 : 此按钮是对素材进行逐帧播放或倒播的控制按钮，每单击一次该按钮，播放就会前进或后退一帧，按住<shift>键的同时单击此按钮，每次后退 5 帧。

“播放—停止切换”按钮 : 控制监视器窗口中素材的时候，单击此按钮会从监视窗口中时间标记圈的当前位置开始播放；在“节目”监视器窗口中，在播放时按<J>键可以进行倒播。

“转到出点”按钮 : 单击此按钮，可将时间标记甲移到结束点位置。

“插入”按钮 : 单击此按钮，当插入一段影片时，重叠的片段将后移。

“覆盖”按钮 : 单击此按钮，当插入一段影片时，重叠的片段将被覆盖。

“提升”按钮 : 用于将轨道上入点与出点之间的内容删除，删除之后仍然留有空间。

“提取”按钮 : 用于将轨道上入点与出点之间的内容删除，删除之后不留空间，后面的素材会自动连接前面的素材。

分别单击面板右下方的“按钮编辑器”按钮，弹出如图 1-10 所示的面板。面板中包含一些已有和未显示的按钮。

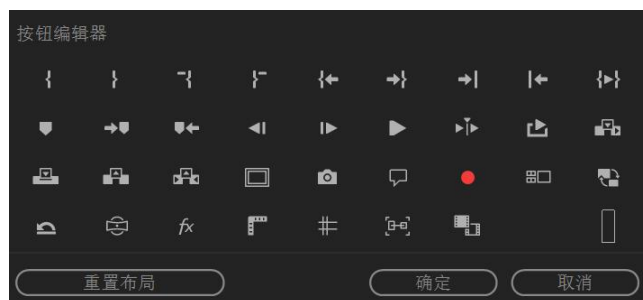


图 1-10

“清除入点”按钮 : 清除设置的标记入点。

“清除出点”按钮 : 清除设置的标记出点。

“从入点播放到出点”按钮 : 单击此按钮，在播放素材时，只在定义的人点与出点之间播放素材

“转到下一标记”按钮 : 调整时差滑块移动到当前位置的下个标记处。

“转到上一标记”按钮:调整时差滑块移动到当前位置的前一个标记处。

“安全边距”按钮:单击该按钮为影片设置安全边界线,以防影片画面太大播放不完整,再次单击可隐藏安全线。

“隐藏字幕显示”按钮:可隐藏字幕显示效果

可以直接将面板中需要的按钮拖拽到下面的显示框中,如图 1-11 所示,松开鼠标,按钮将被添加到面板中,如图 1-12 所示。单击“确定”按钮,所选按钮显示在面板中

若要恢复默认的布局,再次点击面板右下方的“按钮编辑器”按钮,在弹出的面板中选择“重置新布局”按钮,再点击“确定”按钮,即可恢复。

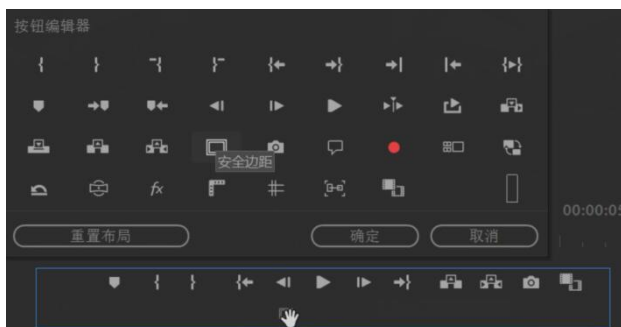


图 1-11

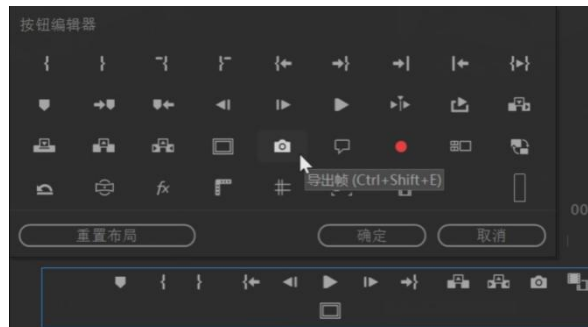


图 1-12

1.1.6 其他功能面板简述

除了以上介绍的面板,在 Premiere Pro CC 中还有其他一些便于编辑操作的功能面板,下面我们来简要介绍。

1. “效果面板”

视频的后期添加的各种效果决定了视频本身的质量,在“效果面板”中存放着 Premiere Pro CC 自带的多种视频特效,音频特效以及预设的特效。如图 1-13 所示。用户安装的第三方特效插件也会出现在此面板的相应类别文件中。

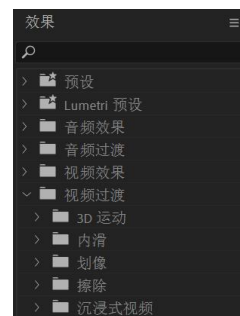


图 1-13

2. “效果控件”面板

同“效果”面板一样,只是在 Premiere Pro CC 的默认设置下,“效果控件”与“源监视器面板”,“音频剪辑混合器”面板在同一面包组。“效果控件”面板主要用于控制对象的运动、不透明度、切换及特效等设置。如图 1-14 所示。

3. “音频混合器”面板

可以更加有效调节项目的音频,实时混合各轨道的音频对象。如图 1-15 所示。

4. “历史记录”面板

可以记录用户从建立项目开始以来进行的所有操作,同时可以撤销用户执行的错误操作,如图 1-16 所示。



图 1-14



图 1-15

5. “信息”面板

在 Premiere Pro CC 中,“信息”面板作为一个独立面板显示,主要功能是集中显示所选素材对象的各项信息。如图 1-所示。



图 1-16

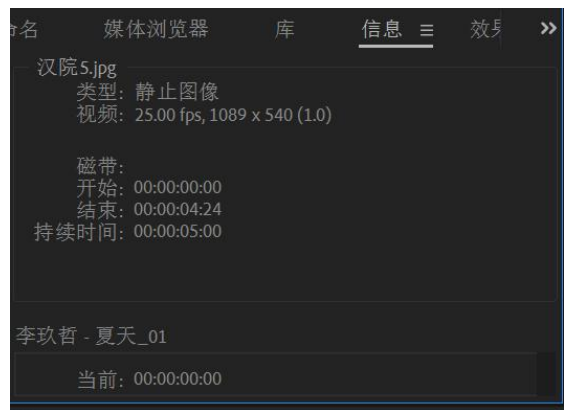


图 1-17

6. “工具”面板

“工具”面板主要用来对时间轴中的音频和视频等内容进行编辑,如图 1-18 所示。

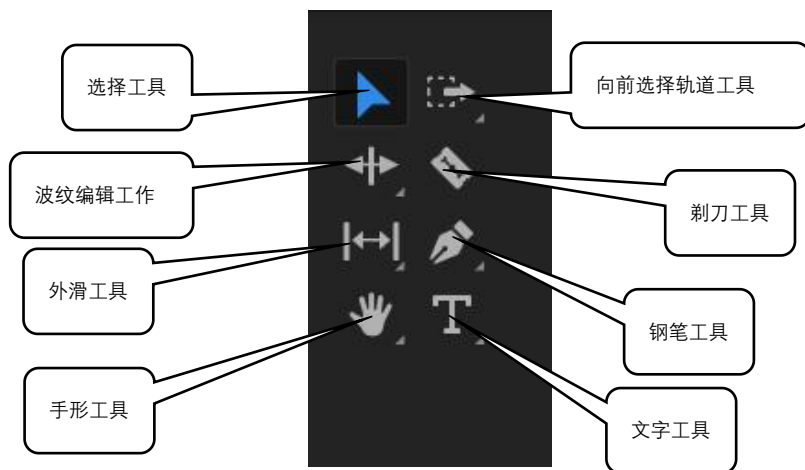


图 1-18

1.1.7 Premiere 菜单命令概述

1. “文件” 菜单

“文件” 菜单包括的子菜单如图 1-19 所示，主要用于新建、打开、保存、导入、导出节目及页面设置、采集视频、观看影片属性等

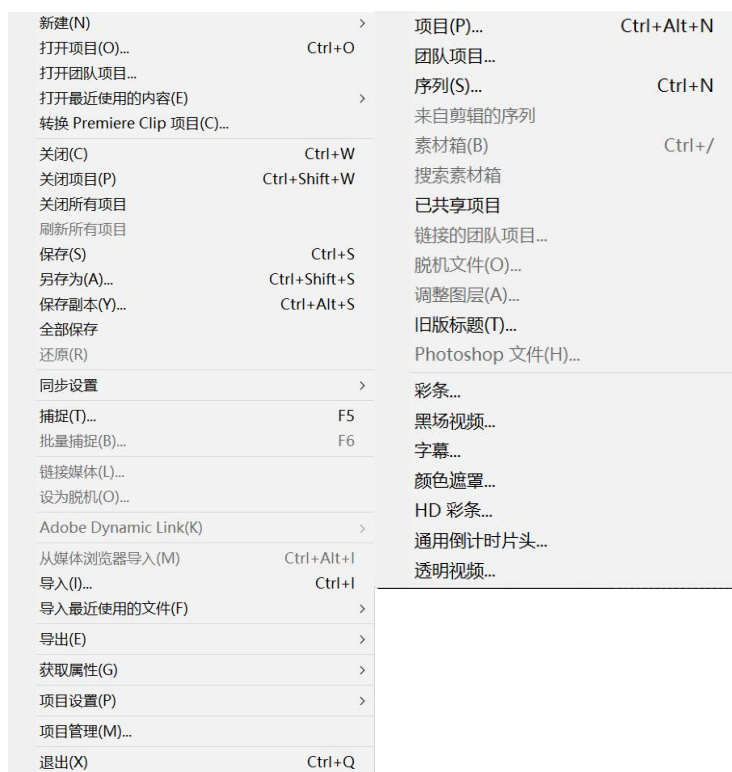


图 1-19

“新建”：包括以下 15 个子命令。

- (1) “项目”：可以创建一个新的项目文件。
 - (2) “序列”：可以创建一个新的合成序列，从而进行编辑合成。
 - (3) “来自剪辑的序列”：使用文件中已有的序列来新建序列。
 - (4) “素材箱”：在项目面板中创建项目文件夹。
 - (5) “脱机文件”：创建离线编辑的文件。
 - (6) “调整图层”：在项目面板中创建调整图层。
 - (7) “旧版标题”：建立一个新的字幕窗口。
 - (8) “Photoshop 文件”：建立一个 Photoshop 文件，系统会自动启动 Photoshop 软件。
 - (9) “彩条”：在此可以建立一个 10 帧的色条片段。
 - (10) “黑场视频”：可以建立一个黑屏文件。
 - (11) “颜色遮罩”：在“时间轴”窗口中叠加特技效果的时候，为被叠加的素材设置固定的背景色彩。
 - (12) “隐藏字幕”：可以新建隐藏字幕文件。
 - (13) “HD 彩条”：用来创建 HD 彩条文件。
 - (14) “通用倒计时片头”：用来创建倒计时的视频素材。
 - (15) “透明视频”：用来创建透明的视频素材文件。
- “打开项目”：打开已经存在的项目、素材或影片等文件。

“打开最近项目” :打开最近编辑过的文件。

“转换 Premiere Clip 项目” :用于浏览需要的项目文件，在打开另一个项目文件或新建项目文件前，用户最好先将当前项目保存。

“关闭项目” :关闭当前操作的项目文件。

“关闭” :关闭当前选取的面板。

“保存” :将当前正在编辑的文件项目或字幕以原来的文件名进行保存。

“保存为” :将当前正在编辑的文件项目或字幕以新的文件进行保存。

“保存副本” :将当前正在编辑的文件项目或字幕以副本的形式进行保存。

“还原” :放弃对当前文件项目的编辑，使项目回到最近的存储状态。

“同步设置” :可保持多台计算机的常规首选项、键盘快捷键和预设等设置同步。

“捕捉” :打开“捕捉”对话框，设置视频捕捉选项。

“批量捕捉” :打开“批量捕捉”对话框，设置相应选项。

“Adobe Dynamic Link (K)” : 用于 pr 与 ae 之间动态链接转换。

2. “编辑”菜单

“编辑”菜单包括的内容如图 1-20 所示，主要用于复制、粘贴、剪切、撤销和清除等参数设置。

“撤销” :用于取消上一步的操作，返回到上一步之前的编辑状态。

“重做” :用于恢复撤销操作前的状态，避免重复性操作。该命令与撤销命令的次数理论上无限次的,但具体次数取决于计算机的内存容量大小。

“剪切” :将当前文件直接剪切到其他地方，原文件不存在。

“复制” :将当前文件复制，原文件依旧保留。

“粘贴” :将剪切或复制的文件粘贴到相应的位置。

“粘贴插入” :将剪切或复制的文件在指定的位置以插入的方式粘贴。

“粘贴属性” :将其他素材片段上的一些属性粘贴到选定的素材片段上，这些属性包括一些过渡特技、滤镜和设置的一些运动效果等。

“清除” :用于消除选中的内容。

“波纹删除” :可以删除两个素材之间的问距，所有未锁定的剪辑都会移动并填补这个空隙,即被删除素材后面的内容将自动向前移动。

“重复” :复制“项目”面板中选定的素材，以创建其副本。

“全选” :选定当前窗口中的所有素材或对象。

“选择所有匹配项” :选择所有匹配的项目和对象。

“取消全选” :取消对当前窗口所有素材或对象的选定。

“查找” : 根据名称、标签、类型、持续时间或出人点在“项目”面板中定位素材。

“标签” :该命令用于定义时间轴面板中素材片段的标签颜色。在“时间轴”上选中素材片段后，再选择“标签”子菜单中的任意一种颜色，即可改变素材片段的标签颜色。

“移除未使用资源” :选择该命令，可以从“项目”面板中删除整个项目中未被使用的素材，这样可以减小文件的大小。

撤销(U)	Ctrl+Z
重做(R)	Ctrl+Shift+Z
剪切(T)	Ctrl+X
复制(Y)	Ctrl+C
粘贴(P)	Ctrl+V
粘贴插入(I)	Ctrl+Shift+V
粘贴属性(B)...	Ctrl+Alt+V
删除属性(R)...	
清除(E)	删除
波纹删除(T)	Shift+删除
重复(C)	Ctrl+Shift+/
全选(A)	Ctrl+A
选择所有匹配项	
取消全选(D)	Ctrl+Shift+A
查找(F)...	Ctrl+F
查找下一个(N)	
标签(L)	>
移除未使用资源(R)	
合并重复项(C)	
团队项目	>
编辑原始(O)	Ctrl+E
在 Adobe Audition 中编辑	>
在 Adobe Photoshop 中编辑(H)	
快捷键(K)...	Ctrl+Alt+K
首选项(N)	>

图 1-20

“编辑原始资源”：用于将选中的原始素材在外部程序软件（如 Adobe Photoshop 等）中进行编辑。此操作将改变原始素材。

“在 Adobe Audition 中编辑”：选择该命令，可在 Adobe Audition 中编辑声音素材。

“在 Adobe Photoshop 中编辑”：选择该命令，可在 Adobe Photoshop 中编辑图像素材。

“快捷键”：该命令可以分别为应用程序、窗口和工具等进行键盘快捷键设置。

“首选项”：用于对保存格式和自动保存等一系列的环境参数进行设置。

3. “剪辑”菜单

“剪辑”菜单中涵盖了许多的剪辑影片命令，如图 1-21 所示。

“重命名”：将选定的素材重新命名。

“制作子剪辑”：在“源素材”面板中为当前编辑的素材创建子素材。

“编辑子剪辑”：用于编辑子素材的切入点和切出点。

“编辑脱机”：对脱机素材进行注释编辑。

“源设置”：用于对外部的采集设备进行设置。

“修改”：对源素材的音频声道、视频参数及时间码进行修改。

“视频选项”：设置视频素材的各选项。

“音频选项”：调整音频素材的各种项。

“速度/持续时间”：用于设置素材播放速度。

“捕捉设置”：设置素材时的控制参数。

“插入”：将“项目”面板中的素材或“来源”监视器面板中已经设置好入点与出点的素材插入“时间轴”面板中时间标记所在的位置。

“覆盖”：将“项目”面板中的素材或在“来源”监视器面板中已经设置好入点与出点的素材插入到“时间轴”面板中时间标记所在的位置，并覆盖该位置原有的素材片段。

“替换素材”：用新选择的素材文件替换“项目”窗口中指定的旧素材。

“自动匹配序列”：将“项目”面板中选定的素材按顺序自动排列到“时间轴”面板的轨上。

“启用”：激活当前选中的素材。

“链接”：选择该命令，在“时间轴”面板中解除视频和音频文件的链接。

“编组”：将影片中的几个素材暂时组合成一个整体。

“取消编组”：将影片中组合成一个整体的素材分解成多个片段。

“同步”：按照起始时间、结束时间或时间码，将“时间轴”面板中的素材对齐。

“合并剪辑”：将多个素材合并为一个素材。

“嵌套”：从时间轴轨道中选择一组素材，将它们打包成一个序列。

“创建多机位源序列”：将多个素材创建为一个多机位源序列。

“多机位”：可用于从 4 个不同的视频源编辑多个影视片段。



图 1-21

4. “序列”菜单

“序列”菜单主要用于在“时间轴”窗口中对项目片段进行编辑、管理和设置轨道属性等操作，如图 1-22 所示。

“序列设置”：更改序列参数，如视频制式、播放速率和画面尺寸等。

“渲染入点到出点的效果”：渲染和预览指定工作区内的素材。

“渲染入点到出点”：渲染和预览整个工作区内的素材。

“渲染选择项”：只渲染选择的素材。

“渲染音频”：只渲染音频素材。

“删除渲染文件”：删除所有与当前项目工程关联的渲染文件。

“删除工作区域渲染文件”：删除工作区指定的渲染文件

“匹配帧”：在“源”面板中显示时间标记的当前位置所匹配的帧图像。

“添加编辑”：以当前时间指针为起点，切断在“时间轴”上当前轨道中的素材。

“添加编辑到所有轨道”：以当前时间指针为起点，切断在“时间轴”上所有轨道的素材。“修剪编辑”：在“时间轴”面板中修剪素材。

“将所选的编辑点扩展到播放指示器”：将素材中选择的编辑点伸缩到指示器位置。

“应用视频过渡”：此命令主要用于视频素材的转换。

“应用音频过渡”：此命令主要用于音频素材的转换。

“应用默认过渡到所选项”：将默认的过渡效果应用到所选择的素材。

“提升”：此命令主要是将监视器窗口中所选定的源素材插入到编辑线所在的位置。

“提取”：此命令主要是将监视器窗口所选定的源素材覆盖到编辑线所在位置的素材上。

“放大/缩小”：对“时间轴”窗口中时间显示比例进行放大和缩小，方便对视频和音频片段的编辑。

“转到间隔”：跳转到序列或轨道中的下一段或前一段。

图 1-22

序列设置(Q)...	
渲染入点到出点的效果	Enter
渲染入点到出点	
渲染选择项(R)	
渲染音频(R)	
删除渲染文件(D)	
删除入点到出点的渲染文件	
匹配帧(M)	F
反转匹配帧(F)	Shift+R
添加编辑(A)	Ctrl+K
添加编辑到所有轨道(A)	Ctrl+Shift+K
修剪编辑(T)	Shift+T
将所选编辑点扩展到播放指示器(X)	E
应用视频过渡(V)	Ctrl+D
应用音频过渡(A)	Ctrl+Shift+D
应用默认过渡到选择项(Y)	Shift+D
提升(L)	;
提取(E)	,
放大(I)	=
缩小(O)	-
封闭间隔(C)	
转到间隔(G)	>
在时间轴中对齐(S)	S
链接选择项(L)	
选择跟随播放指示器(P)	
显示连接的编辑点(U)	
标准化主轨道(N)...	
制作子序列(M)	Shift+U
自动重构序列(A)...	
添加轨道(T)...	
删除轨道(K)...	

“在时间轴对齐”：此命令主要用来设置是否让选择的素材具有吸附效果，将素材的边缘自动对齐。

“标准化主轨道”：统一设置主音频的音量值。

“添加轨道”：此命令主要用来增加序列的编辑轨道。

“删除轨道”：此命令主要用来删除序列的编辑轨道。

5. “标记”菜单

“标记”菜单主要用于对“时间轴”面板中的素材标记和监视器中的素材标记进行编辑处理，如图 1-23 所示。

“标记入点或出点”：在“时间轴”面板中设置视频和音频素材的人点或出点。

“标记剪辑”：在“时间轴”面板中标记视频和音频素材。

“标记选择项”：在“时间轴”面板中选择标记素材。

“标记拆分”：在“源”窗口中拆分视频和音频的人点和出点。

“转到入点、出点”：使用此命令指向某个素材标记，如转到下一个标记入点或出点。此命令只有在设置完素材标记以后方可使用。

“转到拆分”：在“源”窗口将时间标记跳转到拆分的音频或视频的人点或出点。

“清除入点或出点”：清除标记的人点或出点。

“清除入点和出点”：清除标记的人点和出点。

“编辑标记”：使用该命令可以编辑时间轴标记，如指定超链接和编辑注释等。

标记入点(M)	I
标记出点(O)	O
标记剪辑(C)	X
标记选择项(S)	/
标记拆分(P)	>
转到入点(G)	Shift+I
转到出点(G)	Shift+O
转到拆分(O)	>
清除入点(L)	Ctrl+Shift+I
清除出点(L)	Ctrl+Shift+O
清除入点和出点(N)	Ctrl+Shift+X
添加标记	M
转到下一标记(N)	Shift+M
转到上一标记(P)	Ctrl+Shift+M
清除所选标记(K)	Ctrl+Alt+M
清除所有标记(A)	Ctrl+Alt+Shift+M
编辑标记(I)...	
添加章节标记...	
添加 Flash 提示标记(F)...	
波纹序列标记	
复制粘贴包括序列标记	

图 1-23

“添加章节标记”：设定 Encore 标记，如场景和主菜单等。
“添加 Flash 提示标记”：设置 Flash 交互式提示标记。

6. “图形”菜单

“图形”菜单包括的主要内容是，图形的模板，新建图层，然后对齐排列，选择，还有字体等。

7. “窗口”菜单

“窗口”菜单包括的内容如图 1-24 所示，主要用于管理工作区域的各个窗口，包括工作区的设置，历史面板、工具面板、效果面板、时间轴面板。原监视器窗口效果控件窗口、节目监视器窗口和项目面板等。



图 1-24

8. “帮助”菜单

“帮助”菜单包括的内容如图 1-25 所示，主要用于帮助用户解决遇到的问题，与其他软件中的“帮助”菜单功能相同。
“Adobe Premiere Pro 帮助”：选择该命令，将打开“Adobe Community Help”对话框，如图 1-26 所示，在该对话框中，可以获取所需要的帮助信息。
“Adobe Premiere Pro 支持中心”联网后可获取“Adobe Premiere Pro CC”的技术支持。



图 1-25

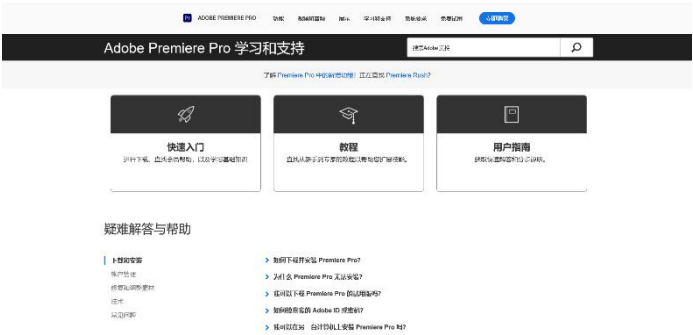


图 1-26

1.2

Premiere Pro CC 基本操作

在本节中将详细讲解到建立第 1 个 PR 工程，以及认识和自定 PR 工作界面，PR 的首选项简单设置以及素材导入与分类，这些基本操作对于制作必不可少。

1.2.1 建立第一个 PR 工程

在启动 Premiere Pro CC 开始进行影视制作时，必须先创建新的项目文件。或打开已存在的项目文件。这是 Premiere Pro CC 最基本的操作之一。

1. 新建项目文件

- (1) 打开 Premiere Pro CC 2020 时，主页会显示新建项目，打开项目。中间这里就会显示我们之前做过项目的名称。如图 1-27 所示。
- (2) 选择新建项目，现在就会弹出一个新的窗口，如图 1-28 所示。在“常规”选项卡中设置名称、位置、视频渲染和回放、视频、音频及捕捉格式等。单击“位置”选项右侧的“浏览”按钮，在弹出的对话框中选择项目文件保存路径。在“名称”选项的文本框中设置项目名称。单击“确定”按钮，即可创建一个新的项目文件。



图 1-27

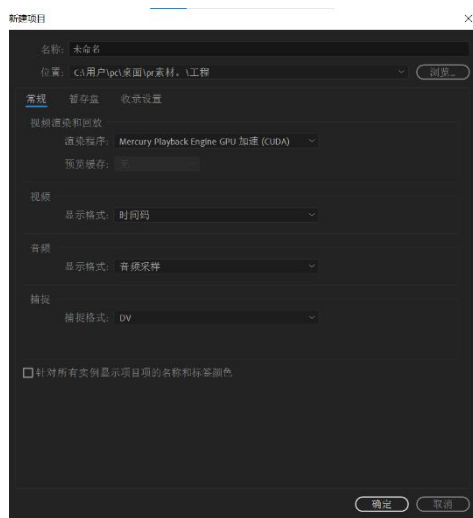


图 1-28

- (3) 这里会有一个暂存盘，它这里面有很多捕捉的视频，捕捉的音频视频预览、音频预览等等。包括他的项目自动保存的路径。都是跟我们项目在一起的，因为 premier 它是一个实时的剪辑软件。我们从导入素材开始到剪辑的每一步，它都会产生大量的缓存文件。这些缓存的文件都会跟我们项目在一起，这一项我们也不需要更改它。
- (4) 第三项收录设置，这里面主要是制作代理剪辑使用。比如说你在后面剪辑 4K 我们之前的课程中讲解过。它的分辨率特别的大，但是你的电脑配置比较低，所以我们可以使用这个代理剪辑来对 4K 的素材进行剪辑的操作。收录设置它主要起到这样一个作用。

2. 保存项目文件

刚启动 Premiere Pro CC 软件时，系统会提示用户先保存一个设置了参数的项目，

因此，对于编辑过的项目，直接选择“文件>保存”命令或按<Ctrl>+<S>组合键，即可直接保存。另外，系统还会隔一段时间自动保存一次项目。

除此方法外，Premiere Pro CC 还提供了“另存为”和“保存副本”命令。保存项目文件副本的具体操作步骤如下。

- (1) 选择“文件>另存为”命令(或按<Ctrl>+ <Shift>+<S>组合键)， 或者选择“文件>保存副本”命令(或按<Cr>+ <Alt>+<S>组合键)，弹出“保存项目”对话框。
- (2) 在上方位置选项的下拉列表中选择保存路径。
- (3) 在“文件名”选项的文本框中输入文件名。
- (4) 单击“保存”按钮即可保存项目文件。

3. 撤销与恢复操作

通常情况下，一个完整的项目需要经过反复地调整、修改与比较才能完成，因此，Premiere Pro CC 为用户提供了“撤销”与“重做”命令。

在编辑视频或音频时，如果用户的上一步操作是错误的，或对操作得到的效果不满意，选择“编辑>撤销”命令即可撤销该操作，如果连续选择此命令，则可连续撤销前面的多步操作。

如果要取消撤销操作，可选择“编辑>重做”命令。例如，删除一个素材，通过“撤销”命令来撤销操作后，如果还想将这些素材片段删除，则只要选择“编辑>重做”命令即可。

1.2.2 自定 PR 工作界面

1. 面板的设置

以“节目窗口”为例，我们用鼠标单击节目窗口旁边的三条杠，就会出现关闭面板，浮动面板等。点击关闭或者浮动面板，如图 1-29 ， 1-30 所示。



图 1-29

图 1-30

当然，如果想要回到默认编辑工作区，单击编辑区三条杠，选择重置已保存的布局即可还原。如图 1-31 所示。

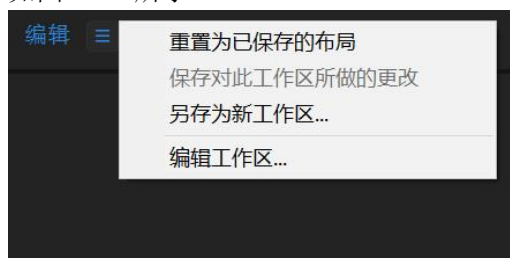


图 1-31

设置属于自己的工作区，需要对相关窗口按住鼠标左键对它进行拖拽到理想区域，比如我们将默认状态下“媒体浏览器”等面板都进行关闭，留下“项目”与“效果”窗口，拖拽到面板的最左侧，最后点击另存为新工作区命名即可。如图 1-32 所示。

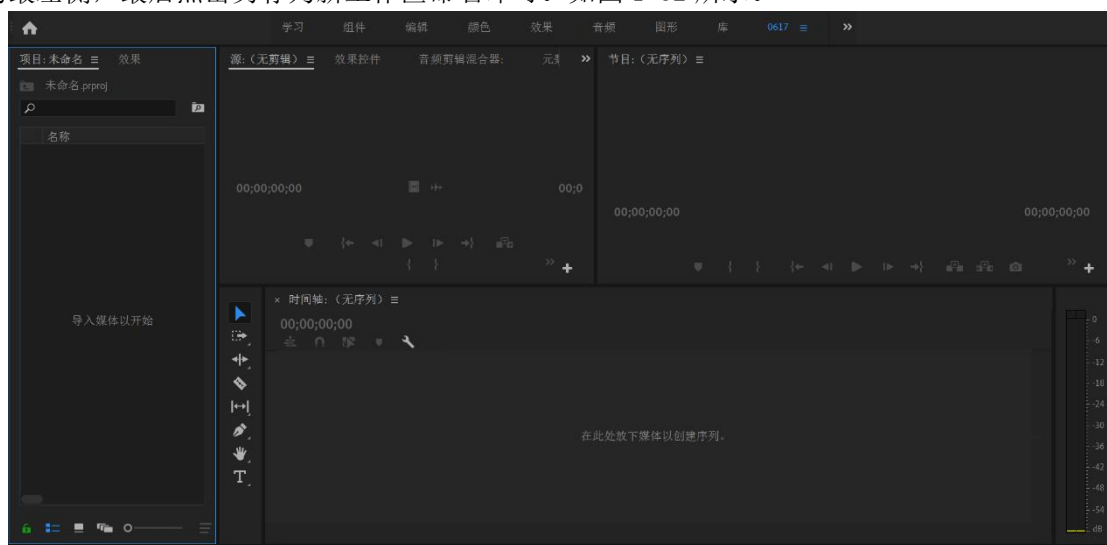


图 1-32

1.2.3 PR 首选项简单设置

在正式导入素材剪辑之前，我们还需要进行的一步就是将软件的首选项设置正确，这样就可以避免我们在后期剪辑的时候遇到各种问题。

1. “外观”：可以更改软件的一个亮度，比如当前它是最暗的，你可以直接移动这根滑杆向它向右移动，那么当前软件就会变亮。这一项我们就不更改它。大家可以做一个简单的了解。如图 1-33。



图 1-33

2. “音频硬件” :之前也遇到一些同学，那么他在使用 premier 剪辑视频的时候没有听到声音。就需要检查一下，这里面会有一个默认输出，你使用的是未见输出还是外接了一个麦克风，需要简单设置一下。如图 1-34。



图 1-34

3. “自动保存的命令” :默认情况下，这一项它的一个保存的间隔特别长。我们需要将这个间隔的时间变短，可以将它更改成 3 分钟或者更改成 5 分钟。然后下面是最大的项目版本，它可以保存从 1 到 20 共 20 个工程。那这个工程可能会有些多，我们可以跟他设少一点，设 5 个或者是 10 个都可以。如果你在操作的过程中，不小心断电或者是软件崩溃。也尽可能的会减少损失。如图 1-35。

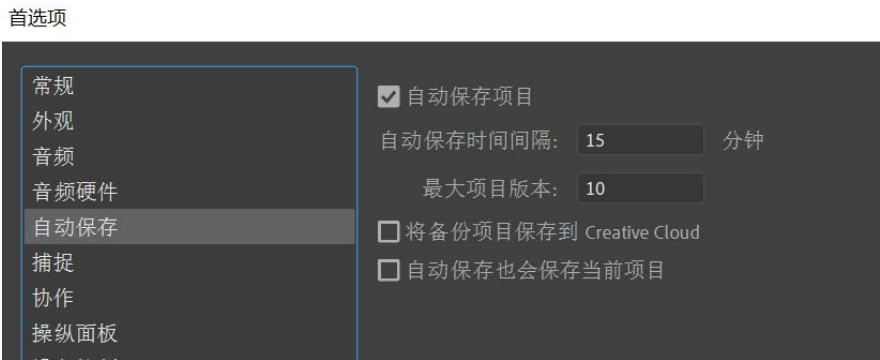


图 1-35

4. “媒体” :在上面这一项不确定的媒体时机，我们使用 25 帧，然后时间码默认显示为使用媒体员，我们将它更改成从。从 0000 开始，有些时候以相机拍摄的视频导入到软件里面，发现这个时间码它不是从 0 开始的，原因就在这块。他使用的是媒体源，我们将它更改成 0000。如图 1-36。



图 1-36

5. “媒体缓存” :这个是 premier 的一个缓存路径，我们需要更改一下。默认的缓存位

置，它是在 C 盘。大家需要点击浏览。找到对应的文件夹，然后你可以单独的新建一个文件夹起个名称。比如我们的缓存路径都是在这里面，我们直接点击选取。然后他的路径就会产生改变。当你的缓存比较多，我们可以直接点击删除。它可以帮助我们清理一些不必要的缓存数据库。下面一项媒体缓存数据库，大家也将它放到跟上面这个路径在一起。那其他的我们都不需要更改。如图 1-37。



图 1-37

设置好之后，我们只需要点击确定当前就对 premier 软件进行了一个初始设置。

1.2.4 素材导入与分类

我们导入素材有很多种方式，

第一种:可以使用菜单的命令点击文件。然后在下面找到导入。(快捷键是 Ctrl+i 键)，你可以找到对应的同步素材，那么展开它就可以选中相应的视频素材，选中之后就可以点击右下角的导入，我们就可以将这个视频导入。如图 1-38。



图 1-38

第二种方式:就是我们在项目窗口中点击右键,这里会有一个导入的命令,跟我们刚才使用菜单它的一个导入的方式一样。如图 1-39。



图 1-39

最快捷导入方式:就是我们直接在项目窗口中双击鼠标左键,同样他也会打开这个同步的素材文件夹,那如果我们需要将这些素材全部导入,你只需要按住鼠标左键全部框选,然后在右下角点击导入的命令,就可以将素材放到软件里面。如图 1-40。



图 1-40

第四种方式:媒体浏览器点击窗口,大家可以找到媒体浏览器。这一项他也可以将我们的素材进行导入,当前找到对应的硬盘。找到同步素材所在的位置,双击打开。这里面也会显示我们的视频素材,直接选中需要的视频素材点。点击右键,然后点击导入,媒体浏览器,我们在工作中基本上不会使用,所以这项导入的命令大家可以做一个简单的了解。如图 1=41。



图 1-41

新建素材箱:对他们进行整理和分类,当前只需要在项目窗口中点击右键,然后找到新建素材箱,可以起个名,更改成视频素材,将视频全部放到这个文件夹下。然后我点击这个

下拉三角箭头，大家可以看到就对它进行了隐藏，再次单击就可以将这些视频全部打开，还可以新建一个文件夹，更改成音乐素材，现在我们就可以将这两个背景音乐按住鼠标左键进行框选，拖拽到这个文件夹里面，如图 1-42 及 1-43。

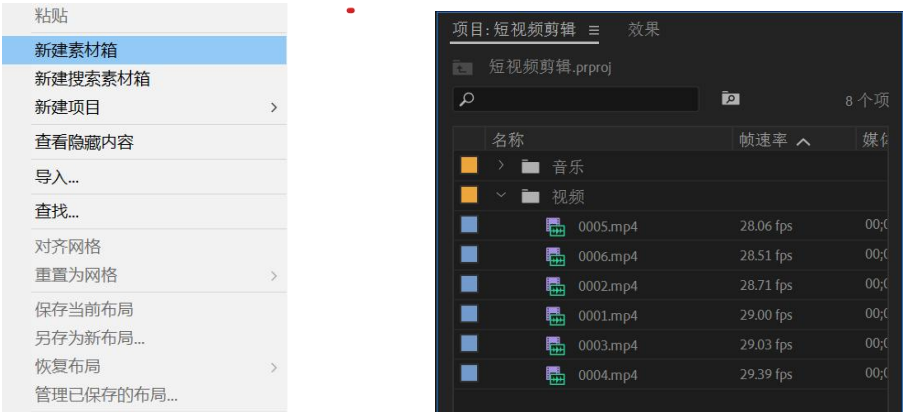


图 1-43

图 1-42

当前就很好的对素材进行了整理和分类。

2.1

Premiere Pro CC 基本剪辑

在 Premiere Pro CC 中的编辑过程是非线性的，可以在任何时候插入、复制、替换、传递和删除素材片段，还可以采取各种各样的顺序和效果进行试验，并在合成最终影片或输出到磁带前进行预演。

用户在 Premiere Pro CC 中使用监视器窗口和“时间轴”窗口编辑素材。监视器窗口用于观看素材和完成的影片，设置素材的人点和出点等；“时间轴”窗口用于建立序列、安排素材、分离素材、插入素材、合成素材和混合音频等。使用监视器窗口和“时间轴”窗口编辑影片时，同时还会使用一些相关的其他窗口和面板。

2.1.1 素材预览与基本剪辑

1. 项目窗口，选中下方的滑杆进行移动，我们可以看到帧速率、开始与结束时间、视频入点，出点、分辨率、音频信息等。见图 2-1



图 2-1-

2. 案例，风景类视频，加入有节奏的音乐，然后按住 M 键，进行标记（黄色图标），然后把视频素材依次放在标记处。见图 2-2。

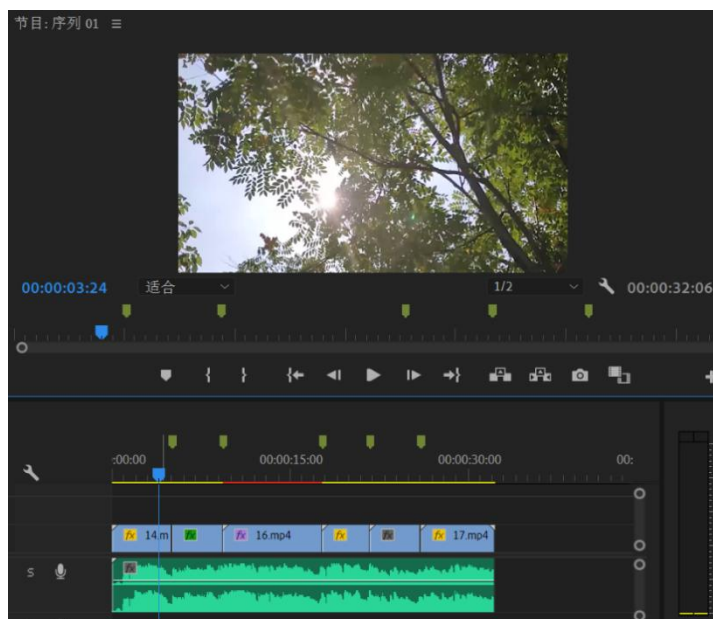


图 2-2

2.1.2 视频剪辑详解

对素材双击鼠标左键，可以将其放入“源”窗口进行预览，此时可以对视频素材进行标记入点与出点，选择好以后拖拽至视频轨道操作。见图 2-3。



图 2-3

2.1.3 常用剪辑介绍

1. 选取工具，快捷键是 V 键
2. 向前选择轨道工具（会将时间线后的所有素材进行选中，统一移动）快捷键是 A 键。见图 2-4。

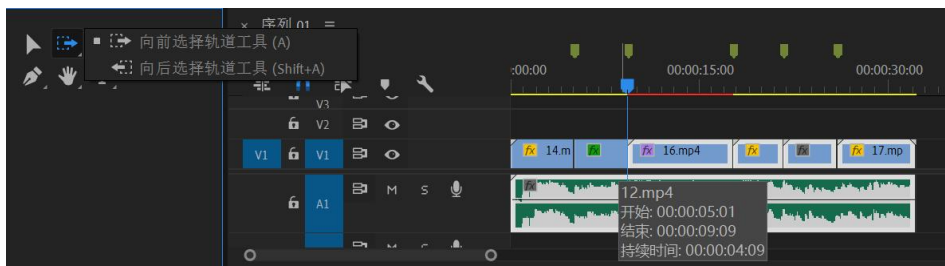


图 2-4

2. 波纹编辑工具(前面素材时间更改的同时, 后面素材会与其后对齐, 不影响视频总时间), 见图 2-5; 滚动编辑工具(改变后面素材时间的同时, 其前面的素材时间也会变, 不影响视频总时间); 比率拉伸工具, 用的最多的是比率拉伸工具, 直接对视频素材进行变速。见图 2-6。

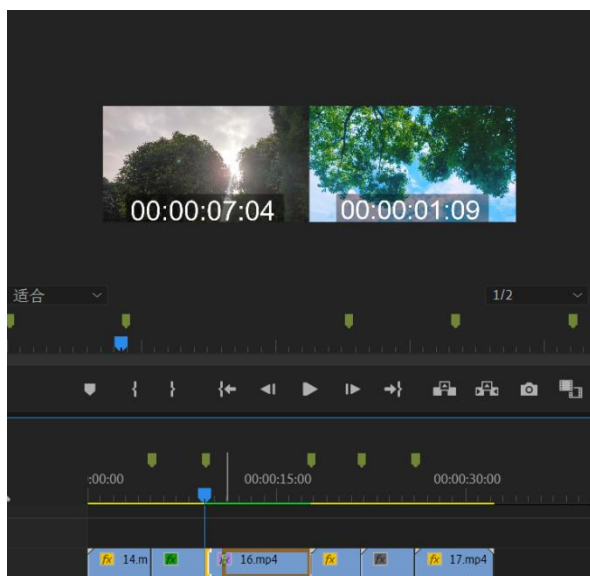


图 2-5

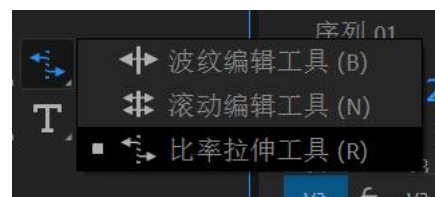


图 2-6

4. 剃刀工具, 快捷键 C 键。
5. 外滑, 内滑工具, 主要更改的是两段素材的一个入点和出点。
6. 钢笔工具, 主要可以给音频添加关键帧。
7. 手型工具, 按住鼠标左键, 可以移动时间线。
8. 放大镜, 主要是放大或者缩小当前的时间线。
9. 文字工具, 为视频添加字幕。

2.1.4 镜头画面剪辑调节

将一些视频素材在轨道上进行拼接, 在音频的标记处进行转换, 最后使用剪辑工具进行调节, 从而使视频与音乐节奏具有衔接性, 案例, 风景剪辑拼接。见图 2-7。

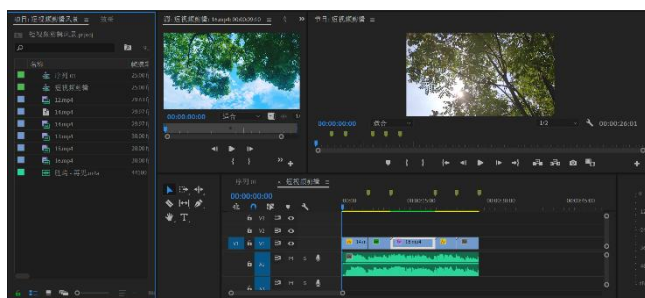


图 2-7

2.2

Premiere Pro CC 音频效果

Premiere Pro CC 提供了音频编辑工具和大量的音频效果，在改进后功能十分强大，不仅可以编辑音频素材、添加音效、单声道混音、制作立体声和 5.1 环绕声，还可以使用时间轴窗口进行音频的合成工作。

在 Premiere Pro CC 中可以很方便地处理音频，同时软件中还提供了一些处理方法，如声音的摇摆和声音的渐变等。

2.2.1 处理音频素材

在 Premiere Pro CC 中对音频素材进行处理主要有以下 3 种方式。

(1) 在“时间轴”窗口的音频轨道上通过修改关键帧的方式对音频素材进行操作，如图 2-8 所示。

(2) 使用菜单命令中的剪辑(C)命令来编辑所选的音频素材，如图 2-9 所示。

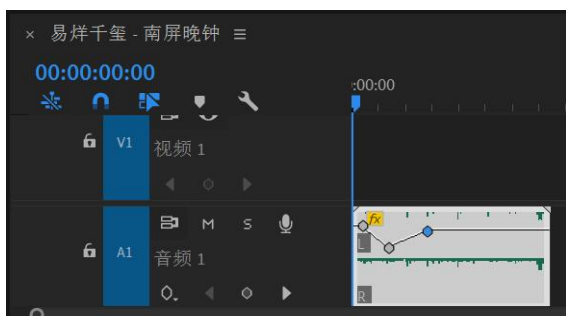


图 2-8



图 2-9

(3) 在“效果”面板中为音频素材添加“音频效果”来改变音频素材的效果，如图 2-10 所示。

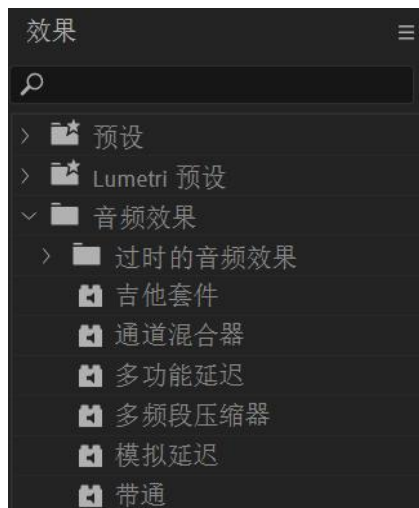


图 2-10

(4) 选择“编辑>首选项>音频”命令，弹出“首选项”对话框，可以对音频素材属性的使用进行初始设置，如图 2-11 所示。



图 2-11

2.2.2 音频混合器调节音频

Premiere Pro CC 大大加强了其处理器的能力，功能更加的专业化。“音频混合器”窗口可以更加有效地调节节目的音频，如图 2-12 所示。



图 2-12

“音轨混合器”窗口可以实时混合“时间轴”窗口中各轨道的音频对象。用户可以在“音频混合器”窗口选择相应的音频控制器进行调节，该控制器调节其在“时间轴”窗口对应的音频对象。

1. 认识“音轨混合器窗口”

“音轨混合器”由若干个轨道音频控制器、主音频控制器和播放控制器组成，可用于调整整条音轨的左右平衡、音量级别及设置静音、独奏等，还可以进行录制。

(1) 轨道音频控住器

“音轨混合器”中的轨道音频控制器用于调节其相对轨道上的音频对象，控制器 1 对应“音频 1”、控制器 2 对应“音频 2”，以此类推。轨道音频控制器的数目由“时间轴”窗口中的音频轨道数目决定，当在“时间轴”窗口中添加音频时，“音轨混合器”窗口中将自动添加一个轨道音频控制器与其对应。

轨道音频控制器由控制按钮、调节滑轮及调节滑杆组成。

(1) 控制按钮。轨道音频控制器中的控制按钮可以设置音频调节时的调节状态，如图 2-13 所示。

单击“静音轨道”按钮 **M**，该轨道音频设置为静音状态。

单击“独奏轨道”按钮 **S**，其他未选中独奏按钮的轨道音频会自动设置为静音状态。

激活“启用轨道以进行录制”按钮 **R**，可以利用输入设备将声音录制到目标轨道上。

(2) 声音调节滑轮。如果对象为双声道音频，可以使用声道调节滑轮调节播放声道。向左拖曳滑轮，输出到左声道(L)，可以增加音量；向右拖拽滑轮，输出到右声道(R)并使音量增大，声道调节滑轮如图 2-14 所示。



图 2-13



图 2-14

(3) 音量调节滑杆。主要用于控制当前轨道音频素材的音量大小，Premiere Pro CC 以分贝数显示音量。按住鼠标左键向上拖动滑块增加音量，向下拖动滑块减小音量。下方数值栏中显示当前音量，用户也可直接在数值栏中输入声音分贝数。播放音频时，面板左侧为音量表，显示音频播放时的音量大小；音量表顶部的小方块显示系统所能处理的音量极限，当方块显示为红色时，表示该音频量超过极限，音量过大。音量调节滑杆如图 2-15 所示。



图 2-15

使用主音频控制器可以调节“时间轴”窗口中所有轨道上的音频对象。主音频控制器的使用方法与轨道音频控制器相同。

2.2.3 调节音频

“时间轴”窗口的每个音频轨道上都有音频淡化控制，用户可通过音频淡化器调节音频素材的电平。音频淡化器初始状态为中低音量，相当于录音机表中的 0dB。

可以调节整个音频素材增益，同时保持为素材调制的电平稳定不变。

在 Premiere Pro CC 中，用户可以通过淡化器调节工具或者音轨混合器调制音频电平。在 Premiere Pro CC 中，对音频的调节分为“素材”调节和“轨道”调节。对素材调节时，音频的改变仅对当前的音频素材有效，删除素材后，调节效果就消失了；而轨道调节仅针对当前音频轨道进行调节，所有在当前音频轨道上的音频素材都会在调节范围内受到影响。使用实时记录的时候，则只能针对音频轨道进行调节。

在音频轨道控制面板左侧单击按钮 ，在弹出的列表中选择音频轨道的显示内容，如图 2-16 所示。

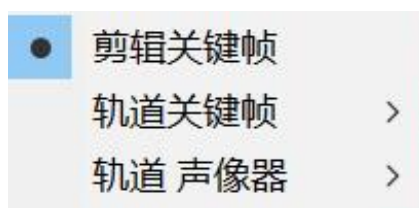


图 2-16

1. 使用淡化器调节音频

选择“显示素材卷”/“显示轨道卷”，可以分别调节素材轨道的音量。

(1) 在默认情况下，音频轨道面板折叠—展开。双击右侧的空白图标，展开轨道。

(2) 选择“钢笔”工具或“选择”工具，使用该工具拖曳音频素材(或轨道)上的白线即可调整音量，如图 2-17 所示。

(3) 按住<Ctrl>键的同时将鼠标指针移动到音频淡化器上，指针将变为带有加号的箭头，如图 2-18 所示。

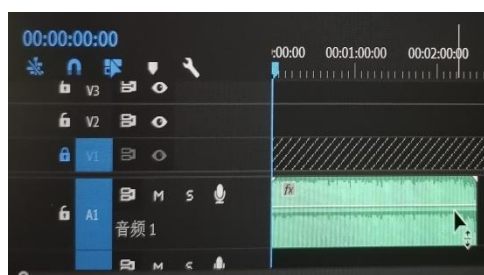


图 2-17

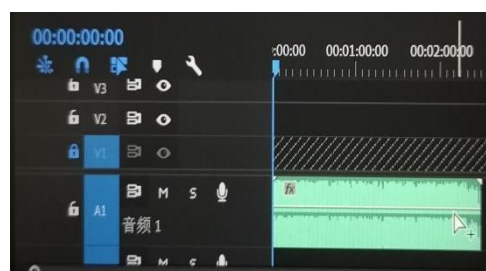


图 2-18

(4) 单击添加一个关键帧，用户可以根据需要添加多个关键帧。单击并按住鼠标上下拖曳关键帧，关键帧之间的直线指示音频素材是淡入或淡出，一条递增的直线表示音频淡入，另一条递减的直线表示音频淡出，如图 2-19 所示。

(5) 用鼠标右键单击素材，选择“音频增益”命令，在弹出的对话框中单击“标准化所有峰值为”选项，可以使音频素材自动匹配到最佳音量，如图 2-20 所示。

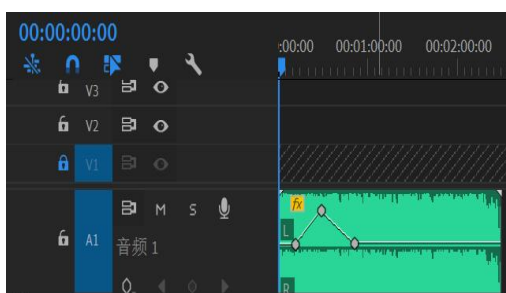


图 2-19



图 2-20

2. 实时调节音频

使用 Premiere Pro CC 的“音轨混合器”窗口调节音量非常方便，用户可以在播放音频时实时进行音量调节。使用音轨混合器调节音频电平的方法如下。

(1) 在“时间轴”窗口轨道控制面板中选择“轨道:音量>轨道>音量”选项。

(2) 在“音轨混合器”窗口上方需要进行调节的轨道上单击“只读”下拉列表框，在下拉列表中进行设置，如图 2-21 所示。

“关”:选择该命令，系统会忽略当前音频轨道上的调节，仅按照默认设置播放。

“读取”:选择该命令，系统会读取当前音频轨上的调节效果，但是不能记录音频调节过程。

“闭锁”:当使用自动书写功能实时播放记录调节数据时，每调节一次，下一次调节时调节滑块在上一次调节点之后的位置，当单击停止按钮播放音频后，当前调节滑块会自动转为音频对象在进行当前编辑前的参数值。

“触动”:当使用自动书写功能实时播放记录调节数据时，每调节一次，下一次调节时调节滑块初始位置会自动转为音频对象在进行当前编辑前的参数值。

“写入”:当使用自动书写功能实时播放记录调节数据时，每调节一次，下一次调节时调节滑块在上一次调节后的位置。在音轨混合器中激活需要调节轨自动记录状态下，一般情况选择“写入”即可。

(3) 单击“播放——停止切换”按钮，“时间轴”窗口中的音频素材开始播放。拖曳音量控制滑杆进行调节，调节完成后，系统自动记录结果，如图 2-22 所示。



图 2-21

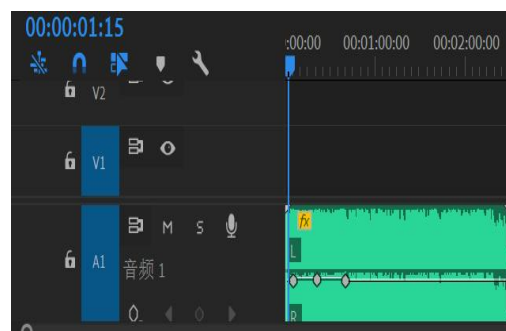


图 2-22

2.2.4 音频转场介绍

当我们需要给视频或者音频添加效果，那么就需要切换到效果窗口。然后可以找到音频过渡展开这个文件夹，这里面就会显示一组交叉淡化的转场，它这里面会有三个效果如图所示 2-23，第一个效果叫做恒定功率。在它的前面会有一个蓝色的框。出现这个框就相当于恒定功率，它是默认的一个转场。若要将这个转场更改成其他的转场，比如更改成指数淡化，那只需要选中它，然后点击右键将所选过渡设置为默认过渡，如图所示 2-24，一般我们这里不更改它，将它设置为默认的一个过渡。

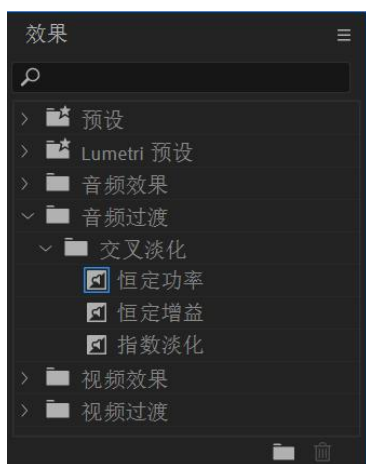


图 2-23

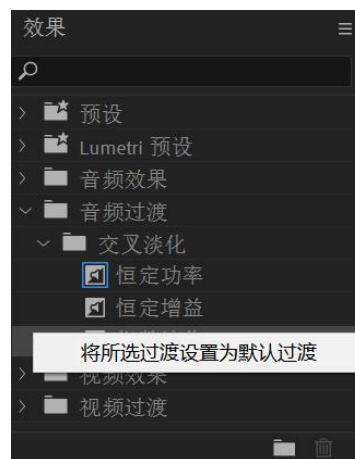
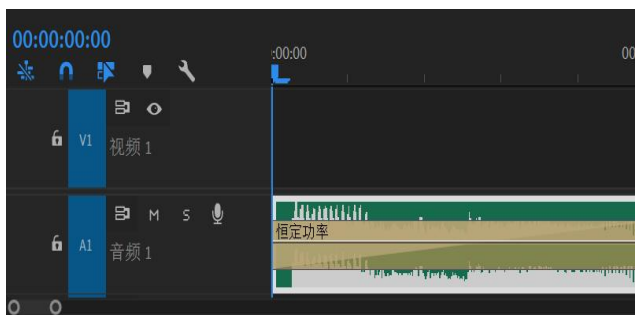


图 2-24

如果想使用某个转场，那只需要将这个转场直接放到音频上面。比如在最开始给音频添加一个转场，那现在只需要按住鼠标左键选中它，然后将它直接拖带到这个音频的上面。当前就对这个声音添加了转场。我们将时间线移动到最开始。然后按住加号键，先将时间线放大，这里面就会显示转场的名称，如图所示 2-25。然后我们选中它就可以直接在效果控件里面更改它的一个参数。这里面会显示它的持续时间，默认的持续时间都是一秒钟，如图所示 2-26。若想将这个持续时间变长，我们只需要点击一下。比如更改 2 秒。直接输入两.，这个.一定要保证在英文的模式下面，然后在空白区单击一下，那么当前的音频执行时间就变成了 2 秒。除此之外，把鼠标移动到恒定功率旁边，找到红色工具，点击鼠标进行拖拽或者双击转场都可以进行更改持续时间。



2-25

图

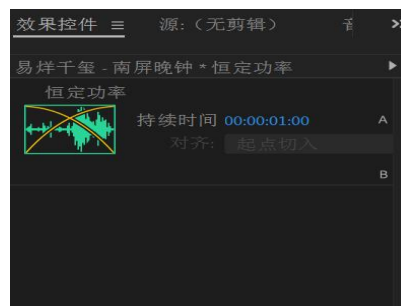


图 2-26

3.1

认识和使用视频转场

视频转场包括使用镜头切换、调整切换区域、切换设置和设置默认切换等多种基本操作。下面对视频的一些转场设置进行讲解。

3.1.1 转场设置

为视频添加转场的效果，可以使我们的剪辑画面更加富于变化，更加生动多彩，在 Premiere Pro CC 2020 版本中，转场设置在视频过渡中，包括了“3D 运动”，“内滑”，“划像”，“擦除”，“沉浸式视频”，“溶解”，“缩放”以及“页面剥落”转场效果。如图 3-1 所示。

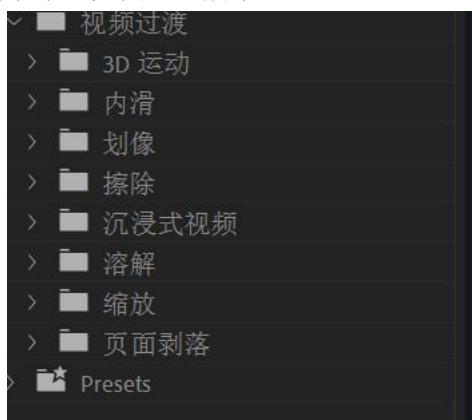


图 3-1

3.1.2 调整切换区域

为影片添加切换后，可以改变切换的长度，最简单的方法是在序列中选中切换，拖拽切换的边缘即可。还可以双击切换打开“效果控件”对话框，在该对话框中对切换进一步的调整。如图 3-2 所示。

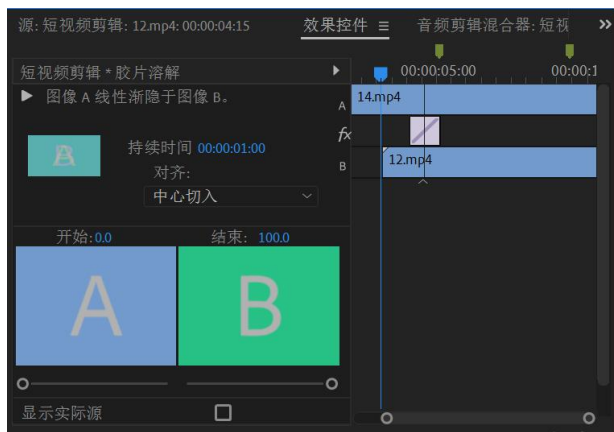


图 3-2

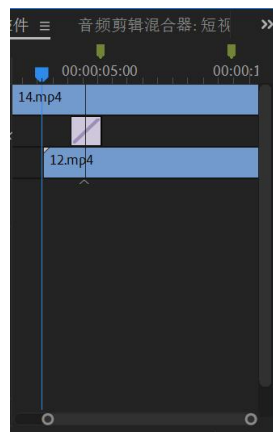


图 3-3

在右侧的时间轴区域里可以设置切换的长度和位置。如图 3-3 所示，两段影片加入切换后，时间轴上会有一个重叠区域，这个重叠区域就是发生切换的范围。同“时间轴”窗口中

只显示入点和出点间的影片不同，在“效果控件”窗口的时间轴中会显示影片的完全长度，这样设置的优点是可以随时修改影片参与切换的位置。

将鼠标指针移动到切换中线上拖拽，可以改变切换位置，如图 3-4 所示。还可以将鼠标指针移动到切换上拖拽改变位置，如图 3-5 所示。



图 3-4



图 3-3

在左边的“对齐”下拉列表中提供了几种切换对齐的方式。

(1) “中心切换”：将切换添加到两剪辑素材中间部分，如图 3-5 与 3-6 所示。



图 3-5

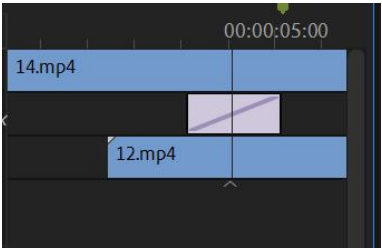


图 3-6

(2) “起点切入”：以片段 12 的入点为准建立切换，如图 3-7 与 3-8 所示。

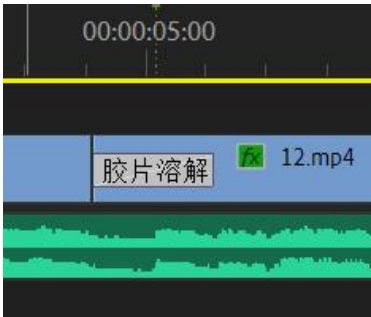


图 3-7

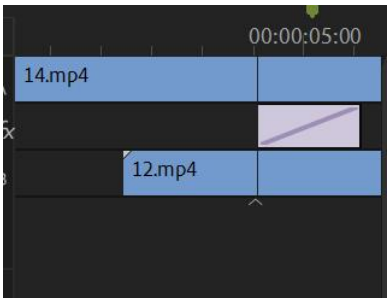


图 3-8

(3) “终点切入”：将切换点添加到第一个剪辑素材的结尾处。如图 3-9 与 3-10 所示。

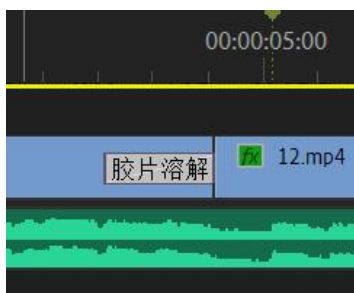


图 3-9

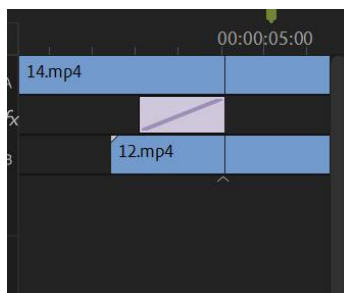


图 3-10

(4) “自定义起点”: 表示可以通过自定义添加设置。
将鼠标指针移动到切换边缘, 可以拖拽鼠标改变切换长度, 如图 3-11 与 3-12 所示。

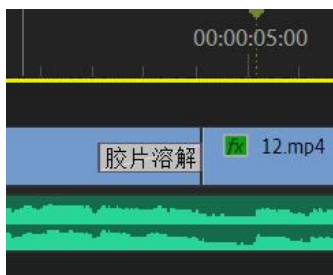


图 3-11



图 3-12

3.1.3 切换设置

在左边的切换设置中, 可以对切换进行进一步的设置。

默认情况下, 切换都是从 A 到 B 完成的, 要改变切换的开始和结束的状态, 可拖拽“开始”和“结束”滑块。按住<Shift>键并拖曳滑块可以使开始和结束滑块以相同的数值变化。

勾选“显示实际源”复选框, 可以在切换设置对话框上方“开始”和“结束”窗口中显示切换的开始和结束帧, 如图 3-13 所示。

在对话框上方单击按钮 , 可以在小视窗中预览切换效果, 如图 3-14 所示。对于某些有方向性的切换来说, 可以在上方小视窗中单击箭头改变切换的方向。

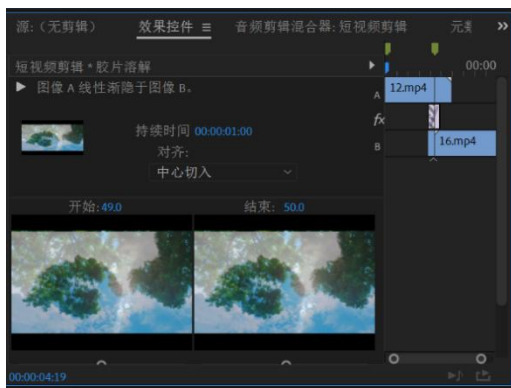


图 3-13



图 3-14

某些切换具有位置的变换性质, 如出入屏时画面从屏幕的哪个位置开始, 这时候可以在切换的开始和结束显示框中调整位置。

对话框上方的“持续时间”栏中可以输入切换的持续时间，这与拖曳切换边缘改变长度是相同的。

3.1.4 设置默认切换

选择“编辑>首选项>常规”命令，在弹出的“首选项”对话框中进行切换的默认设置。可以将当前选定的切换设为默认切换，这样，在使用如自动导入这样的功能时，所建立的都是该切换。此外，还可以分别设定视频和音频切换的默认时间，如图 3-15 所示。



图 3-15

3.2

认识和使用转场特技

Premiere Pro CC 将各种转换特效根据类型的不同分别放在“效果”窗口中的“视频过渡”文件夹下的子文件夹中，用户可以根据使用的转换类型，方便地进行查找运用。

3.2.1 3D 运动

在“3D 运动”文件夹中包含两种三维运动效果的素材切换。

1. 立方体旋转

“立方体旋转”特效可以使影片 A 和影片 B 类似立方体的两个面过渡切换，效果如图 3-16 与 3-17 所示。



图 3-16

图 3-17

2. 翻转

” 翻转” 特效使影片 A 翻转到影片 B。在“效果控件”窗口中单击“自定义”按钮，弹出“翻转设置”对话框，如图 3-18 所示。

“带” :输入空翻的影像数量。带的最大数值为 8。

“填充颜色” :设置空白区域颜色。

“翻转” 切换转场效果如图 3-19 和图 3-20 所示。



图 3-18



图 3-19



图 3-20

3.2.2 内滑

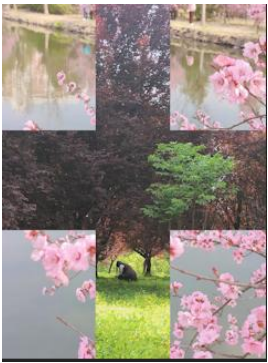
“内滑” 中共包含 5 种视频切换效果。

1. 中心拆分

“中心拆分” 特效使影片 A 从中心分裂为 4 块，向四个角滑出，效果如图 3-21 与 3-22 所示。



图 3-22



图

3-21

2. 内滑

“内滑” 特效使影片 B 向影片 A 内滑动，如图 3-23 所示。同



可以自定义边框的以及锯齿品质 3-24 所示。



图 3-23

图 3-24

3. 带状内滑

“带状内滑”特效使影片 B 以条状进入并逐渐覆盖影片 A。双击效果，在“效果控件”窗口中单击“自定义”按钮，弹出“带状滑动设置”对话框，如图 3-25 所示。

“带数量”：输入切换带数目。

“带状内滑”转换特效效果如图 3-26 和图 3-27 所示。



图 3-25



图 3-26



图 3-27

4. 拆分

“拆分”特效使影片 A 竖着对半打开露出影片 B，效果如图 3-28 与 3-29 所示。



图 3-28



图 3-29

5. 推

“推”特效使影片 B 将影片 A 推出屏幕，效果如图 3-30 与 3-31 所示。



图 3-30



图 3-31

3.2.3 擦除

“擦除”中共包含 17 种切换的视频转场特效。

1. 划出

“划出”特效使影片 B 逐渐扫过影片 A，效果如图 3-32 与图 3-33 所示。



图 3-32



图 3-33

2. 双侧平推门

“双侧平推门”特效使影片 A 以展开和关门的方式过渡到影片 B，效果如图 3-34 与图 3-35 所示。



图 3-34



图 3-35

3. 带状擦除

“带状擦除”特效使影片 B 从水平方向以条状进入并覆盖影片 A，效果如图 3-36 与图 3-37 所示。



图 3-36



图 3-37

4. 径向擦除

“径向擦除”特效使影片 B 从影片 A 的一角扫入画面，效果如图 3-38 与图 3-39 所示。



图 3-38



图 3-39

5. 插入

“插入”特效使影片 B 从影片 A 的左上角斜插进入画面，效果如图 3-40 与图 3-41 所示。



图 3-40



图 3-41

6. 时钟式擦除

“时钟式擦除”特效使影片 A 以时钟放置方式过渡到影片 B，效果如图 3-42 与图 3-43 所示。



图 3-42



图 3-43

7. 棋盘

“棋盘”特效使影片 A 以棋盘消失方式过渡到影片 B，效果如图 3-44 与图 3-45 所示。



图 3-44



图 3-45

8. 棋盘擦除

“棋盘擦除”特效使影片 B 以方格形式逐行出现覆盖影片 A，效果如图 3-46 与图 3-47 所示。

图 3-46

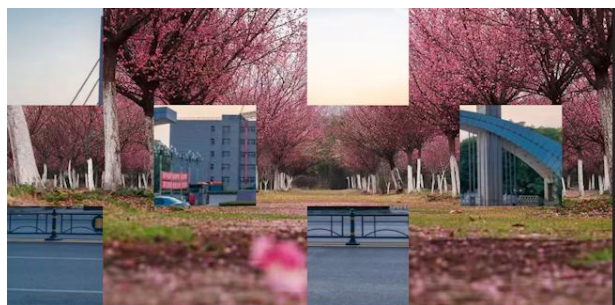


图 3-47



9. 楔形擦除

“楔形擦除”特效使影片 B 呈扇形打开扫入，效果如图 3-48 与图 3-49 所示。



图 3-48



图 3-49

10. 水波快

“水波快”特效使影片 B 沿“Z”字形交错扫过影片 A。在“效果控件”窗口中单击“自定义”按钮，弹出“水波块设置”对话框，如图 3-50 所示。

“水平”：输入水平方向的方格数量。

“垂直”：输入垂直方向的方格数量。

“水波块”切换特效如图 3-51 和图 3-52 所示。



图 3-50

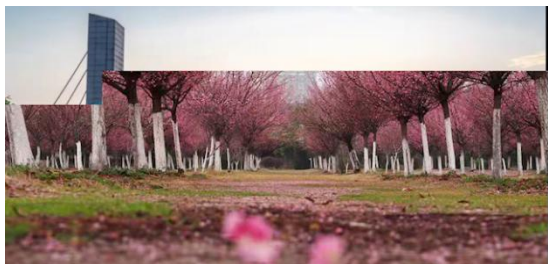


图 3-51



图 3-52

11. 油漆飞溅

“油漆飞溅”特效使影片 B 以墨点状覆盖影片 A，效果如图 3-53 与图 3-54 所示。

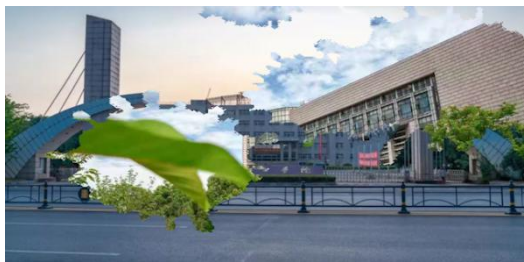


图 3-53



图 3-54

12. 渐变擦除

“渐变擦除”特效可以用一张灰度图像制作渐变切换。在渐变切换中，影片 A 充满灰度图像的黑色区域，然后通过每一个灰度开始显示进行切换，直到白色区域完全透明。

在“效果控件”窗口中单击“自定义”按钮，弹出“渐变擦除设置”对话框，如图 3-55 所示。



图 3-55

“选择图像”：单击此按钮，可以选择作为灰度图的图像。“柔和度”：设置过渡边缘的羽化程度。

“渐变擦除”切换特效如图 3-56 和图 3-57 所示。



图 3-56



图 3-57

13. 百叶窗

“百叶窗”特效使影片 B 在逐渐加粗的线条中逐渐显示，类似于百叶窗效果，效果如图 3-58 与图 3-59 所示。



图 3-58



图 3-59

14. 螺旋框

“螺旋框”特效使影片 B 以螺纹块状旋转出现。在“效果控件”窗口中单击“自定义”按钮，弹出“螺旋框设置”对话框，如图 3-60 所示。

“水平”：输入水平方向的方格数量。

“垂直”：输入垂直方向的方格数量。

“螺旋框”切换效果如图 3-61 和图 3-62 所示。



图 3-60



图 3-61



图 3-62

15. 随机快

“随机块”特效使影片 B 以方块形式随意出现覆盖影片 A，效果如图 3-63 与图 3-64 所示。



图 3-63



图 3-64

16. 随机擦除

“随机擦除”特效使影片 B 产生随意方块，以由上向下擦除的形式覆盖影片 A，效果如图 3-65 与图 3-66 所示。



图 3-65



图 3-66

17. 风车

“风车”特效使影片 B 以风车轮状旋转覆盖影片 A，效果如图 3-67 与图 3-68 所示。

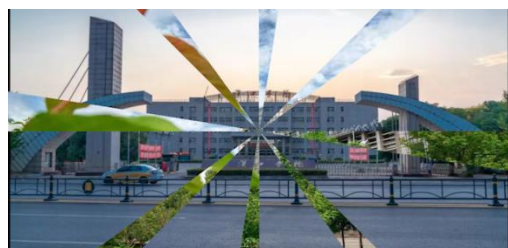


图 3-67



图 3-68

3.2.4 溶解

“溶解”中共包含 6 种溶解效果的视频转场特效。

1. 交叉溶解

“交叉溶解”特效使影片 A 渐隐为影片 B，效果如图 3-69 和图 3-70 所示。该切换为标准的淡入淡出切换。在支持 Premiere Pro CC 2020 的双通道视频卡上，该切换可以实现实时播放。



图 3-69



图 3-70

2. 叠加溶解

“叠加溶解”特效使影片 A 以加亮模式渐隐为影片 B，效果如图 3-71 与图 3-72 所示。



图 3-71



图 3-72

3. 白场过渡

“白场过渡”特效使影片 A 以变亮的模式渐隐为影片 B，效果如图 3-73 与图 3-74 所示。



图 3-73



图 3-74

4. 胶片溶解

“胶片溶解”特效使影片 A 以胶片渐隐于影片 B，效果如图 3-75 与图 3-76 所示。



图 3-75



图 3-76

5. 非叠加溶解

“非叠加溶解”特效使影片 A 的明亮度映射到影片 B，效果如图 3-77 与图 3-78 所示。



图 3-77



图 3-78

6. 黑场过渡

“黑场过渡”特效使影片 A 以变暗的模式渐隐为影片 B，效果如图 3-77 与图 3-78 所示。

3.2.5 页面剥落

“页面剥落”中共包含 2 种视频切换效果。

1. 翻页

“翻页”特效使影片 A 从左上角向右下角卷动，露出影片 B，效果如图 3-79 与图 3-80 所示。



图 3-79



3-80

2. 页面剥落

“页面剥落”特效使影片 A 像纸一样翻面卷起，露出影片 B，如图 3-81 与图 3-82。



图 3-81



图 3-82

4.1

使用视频特效

要为素材添加一个效果，只需从“效果”窗口中拖曳一个特效到“时间轴”窗口中的素材片段上即可。如果素材片段处于被选中状态，也可以拖曳效果到该片段的“效果控件”窗口中。

4.2

关键帧应用

4.2.1 关键帧概述

要使效果随时间而改变，可以使用关键帧技术。当创建了一个关键帧后，就可以指定一个效果属性在确切的时间点上的值。当为多个关键帧赋予不同的值时，Premiere Pro CC 会自动计算关键帧之间的值，这个过程称为“插补”。对于大多数标准效果，都可以在素材的整个时间长度中设置关键帧。对于固定效果，如位置和缩放，可以设置关键帧，使素材产生动画，也可以移动、复制或删除关键帧和改变插补的模式。

4.2.2 激活关键帧

为了设置动画效果属性，必须激活属性的关键帧，任何支持关键帧的效果属性都包括固定动画按钮，单击该按钮可插入一个关键帧。插入关键帧(即激活关键帧)后，就可以添加和调整素材所需要的属性，效果如图 4-1 所示。



图 4-1

4.2.3 扭曲视频特效

扭曲视频特效主要是通过对图像进行几何扭曲变形来制作出各种画面变形的效果,共包含了12种特效。

1. Warp Stabilizer

该特效会自动完成分析要稳定的素材,操作简单方便,并且在稳定的同时还能够在剪裁、缩放等方面得到较好的控制。

2. 位移

该特效可以根据设置的偏移量对图像进行位移。应用该特效后,其参数面板如图4-2所示。

“将中心位移至”:设置偏移的中心坐标值。

“与原始图像混合”:设置偏移的程度,数值越大,效果越明显。

应用“位移”特效前、后的效果如图4-3所示和图4-4所示。

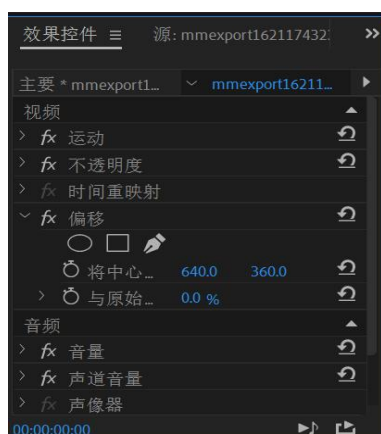


图 4-2



图 4-3



图 4-4

3. 变换

该特效用于对图像的位置、尺寸、不透明度及倾斜度等进行综合设置。应用该特效后,其参数面板如图4-5所示。

“锚点”:用于设置定位点的坐标位置。

“位置”:用于设置素材在屏幕中的位置。

“等比缩放”:勾选此复选框,“缩放宽度”将变为不可用,“缩放高度”则变为参数选项,设置比例参数选项时将只能成比例地缩放素材。

“缩放高度”/“缩放宽度”:用于设置素材的高度/宽度。

“倾斜”:用于设置素材的倾斜度。

“倾斜轴”:用于设置素材倾斜的角度。

“旋转”:用于设置素材放置的角度。

“不透明度”用于设置素材的不透明度。

“快门角度”:用于设置素材的遮挡角度。

应用“变换”特效前、后的效果如图4-6和图4-7所示。





图 4-5

图 4-6

图 4-7

4. 放大

该特效可以将素材的某一部分放大，并可以调整放大区域的不透明度，羽化放大区域边缘。应用该特效后，其参数面板如图 4-8 所示。

- “形状”：设置放大区域的形状。
 - “中央”：设置放大区域的中心点坐标值。
 - “放大率”：设置放大区域的放大倍数。
 - “链接”：选择放大区域的模式。
 - “大小”：设置用于产生放大效果区域的尺寸。
 - “羽化”：设置放大区域的羽化值。
 - “不透明度”：设置放大部分的透明度。
 - “缩放”：设置缩放的方式。
 - “混合模式”：设置放大部分与原图颜色的混合模式。
 - “调整图层大小”：只有在“链接”选项选择了“无”选项，才能勾选该复选框。
- 应用“放大”特效前、后的效果如图 4-9 和图 4-10 所示。



图 4-8
5. 旋转扭曲



图 4-9



图 4-10

该特效可以使图像产生沿中心轴旋转的效果。应用该特效后，其参数面板如图 4-11 所示。

“角度”：用于设置漩涡的旋转角度。

“旋转扭曲半径”：用于设置产生漩涡的半径。

“旋转扭曲中心”：用于设置产生漩涡的中心点位置。

应用“旋转”特效前、后的效果如图 4-12 和图 4-13 所示。

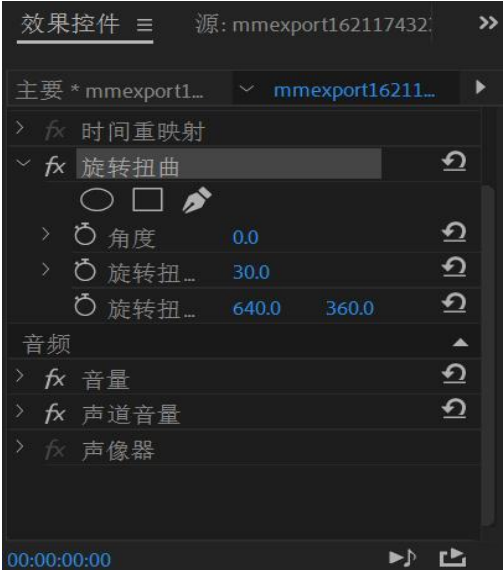


图 4-11



图 4-12



图 4-13

6. 果冻效应修复

该特效可以修复摄像机或拍摄对象移动产生的延迟时间形成的扭曲。应用该特效后，其参数面板如图 4-14 所示。

“果冻效应比率”：指定帧速率(扫描时间)的百分比。

“扫描方向”：指定发生果冻效应扫描的方向。

“方法”：指示是否使用光流分析和像素运动重定时来生成变形的帧(像素运动)，或者是否应该使用稀疏点跟踪以及变形方法(变形)。

“详细分析”：在变形中执行更为详细的点分析。

“像素运动细节”：指定光流矢量场计算的详细程度。

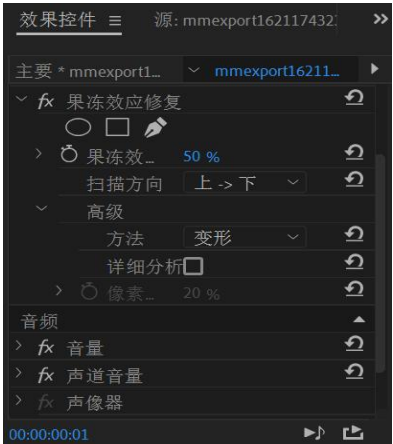


图 4-14

7. 波形变形

该特效类似于波纹效果，可以对波纹的形状、方向及宽度等进行设置。应用该特效后，其参数面板如图 4-15 所示。

“波形类型”：用于选择波形的类型模式。

“波形高度” / “波形宽度”：用于设置波形的高度（振幅）/宽度（波长）。

“方向”：用于设置波形旋转的角度。

“波形速度”：用于设置波形的运动速度。

“固定”：用于设置波形面积模式。

“相位”：用于设置波形的角度。

“消除锯齿(最佳品质)”：选择波形特效的质量。

应用“波形变形”特效前、后的效果如图 4-16 和图 4-17 所示。

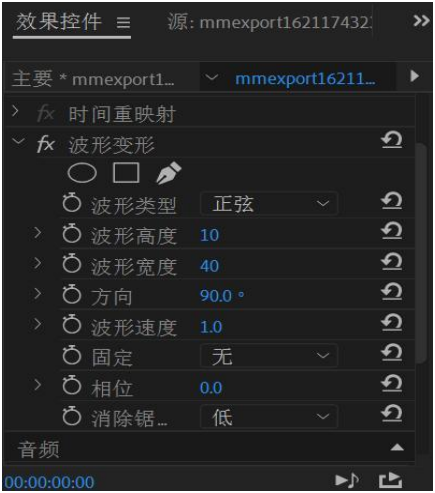


图 4-15



图 4-16



图 4-17

8. 球面化

该特效可以在素材中制作出球形画面效果。应用该特效后，其参数面板如图 4-18 所示。

“半径”：用于设置球形的半径值。

“球面中心”：用于设置产生球面效果的中心点位置。

应用“球面化”特效前、后的效果如图 4-19 和图 4-20 所示。



图 4-18



图 4-19



图 4-20

9. 湍流置换

该特效可以使素材产生类似于流水、旗帜飘动和哈哈镜等的扭曲效果。应用“湍流置换”特效前、后的效果如图 4-21 和图 4-22 所示。



图 4-21

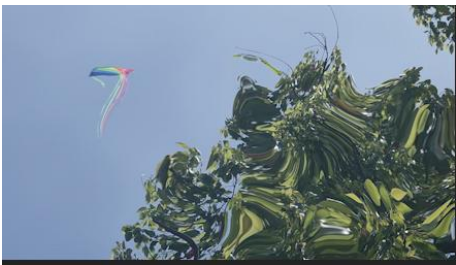


图 4-22

10. 边角定位

该特效可以使图像的 4 个顶点发生变化，达到变形效果。应用该特效后，其参数面板如图 4-23 所示。单击“边角定位”，这时在“节目”监视器窗口中，图片的 4 个角上将出现 4 个控制柄，调整控制柄的位置就可以改变图片的形状。

- “左上”：调整素材左上角的位置。
- “右上”：调整素材右上角的位置。
- “左下”：调整素材左下角的位置。
- “右下”：调整素材右下角的位置。

应用“边角定位”特效前、后的效果如图 4-24 和图 4-25 所示。

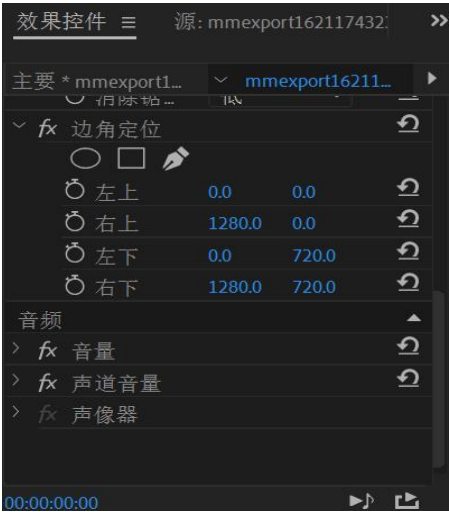


图 2-23



图 4-24



图 4-25

11. 镜像

该特效可以将图像沿一条直线分割为两部分，制作出镜像效果。应用该特效后，其参数面板如图 4-26 所示。

- “反射中心”：用于设置镜像效果的中心点坐标值。
- “反射角度”：用于设置镜像效果的角度。

应用“镜像”特效前、后的效果如图 4-27 和图 4-28 所示。



图 4-26



图 4-27



图 4-28

12. 镜头扭曲

该特效是模拟一种从变形透境观看素材的效果。应用该特效后，其参数面板如图 4-29 所示。

“弯度”：设置素材的弯曲程度。数值为 0 以上的值时将缩小素材，数值为 0 以下的值时将放大素材。

“垂直偏移”：设置弯曲中心点垂直方向上的位置。

“水平偏移”：设置弯曲中心点水平方向上的位置。

“垂直棱镜效果”：设置素材上、下两边棱角的弧度。

“水平棱镜效果”：设置素材左、右两边棱角的弧度。

应用“镜头扭曲”特效前、后的效果如图 4-30 和图 4-31 所示。

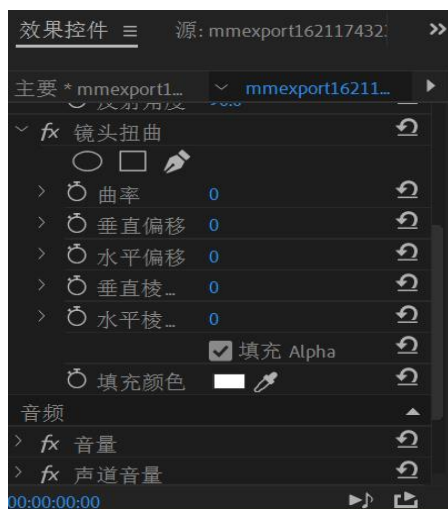


图 4-29



图 4-30



图 4-31

4.2.4 时间特效

时间特效用于对素材的时间特性进行控制，该特效包含两种类型。

1. 色调分离时间

该特效可以将素材设定为某一个帧率进行播放，产生跳帧的效果。如图 4-32 所示为“色调分离时间”的特效设置。

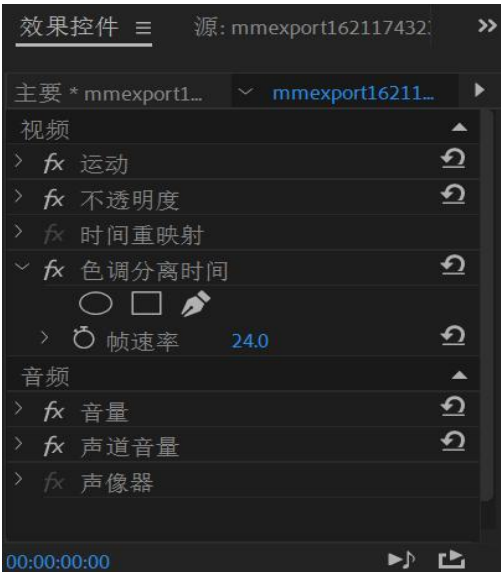


图 4-32

该特效只有“帧速率”一项参数可以设置，当修改素材默认的播放速率后，素材就会按照指定的播放速率进行播放，从而产生跳帧播放的效果。

2. 残影

该特效可以将素材中不同时间的多个帧进行同时播放，产生条纹和反射的效果。应用该特效后，其参数面板如图 4-33 所示。

“残影时间”：设置两个混合图像之间的时间间隔。

“残影数量”：设置重复帧的数量。

“起始强度”：设置素材的亮度。

“衰减”：设置组合素材强度减弱的比例。

“残影运算符”：确定在回声与素材之间的混合模式。

应用“残影”特效前后的效果如图 4-34 和图 4-35 所示。

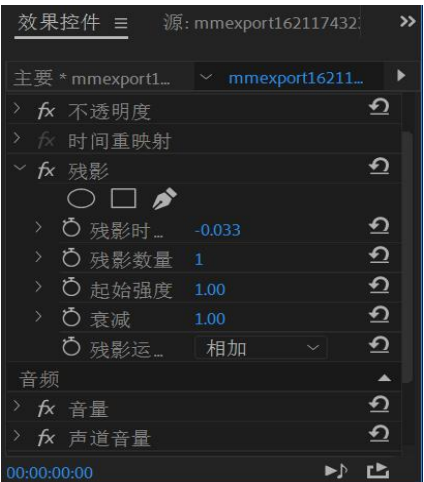


图 4-33

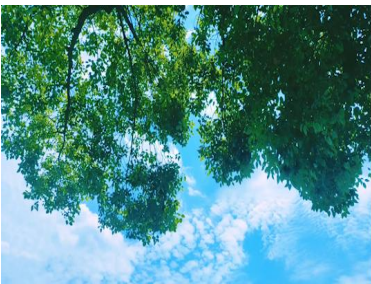


图 4-34



图 4-35

4.2.5 过渡视频特效

过渡视频特效主要用于两个素材之间进行连接的切换，该特效共包含 5 种类型。

1. 块溶解

该特效通过随机产生的板块对图像进行溶解，应用该特效后，其参数面板如图 4-36 所示。

“过渡完成”：当前层画面，数值为 100%时完全显示切换层画面。

“块宽度” / “块高度”：用于设置板块的宽度/高度。

“羽化”：用于设置板块边缘的羽化程度。

“柔化边缘”：勾选此复选框，将对板块边缘进行柔化处理。

应用“块溶解”特效前、后的效果如图 4-37 和图 4-38 所示。



图 4-36

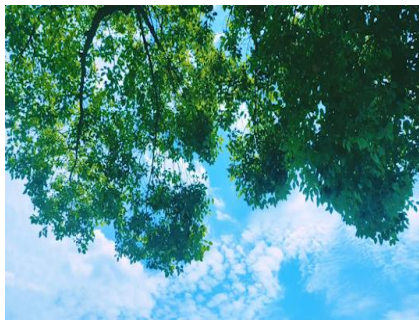


图 4-37

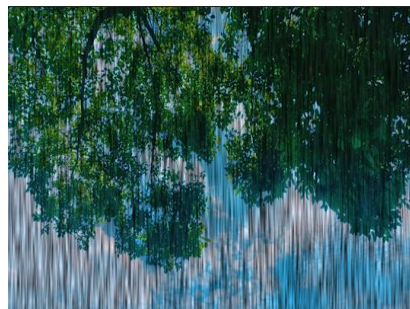


图 4-38

2. 径向擦除

该特效可以围绕指定点以旋转的方式进行图像的擦除。应用该特效后，其参数面板如图 4-39 所示。

“过渡完成”：用于设置转换完成的百分比。

“起始角度”：用于设置转换效果的起始角度。

“擦除中心”：用于设置擦除的中心点位置。

“擦除”：用于设置擦除的类型。

“羽化”：用于设置擦除边缘的羽化程度。

应用“径向擦除”特效前、后的效果如图 4-40 和图 4-41 所示。



4-39

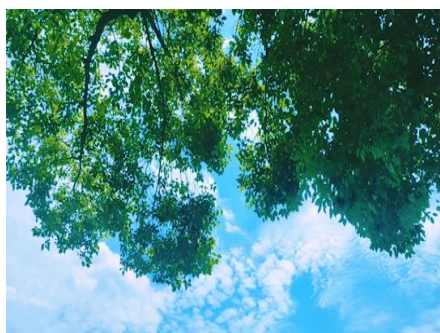


图 4-40

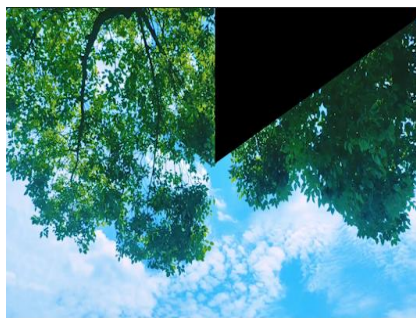


图 4-41

3. 渐变擦除

该特效可以根据两个层的亮度值建立一个渐变层,在指定层和原图层之间进行角度切换。应用该特效后,其参数面板如图 4-42 所示。

“过渡完成”:用于设置转换完成的百分比。

“过渡柔和度”:用于设置转换边缘的柔和程度。

“渐变图层”:用于选择进行参考的渐变层。

“渐变放置”:用于设置渐变层放置的位置。

“反转渐变”:勾选此复选框,将对渐变层进行反转。

应用“渐变擦除”特效前、后的效果如图 4-43 和图 4-44 所示。

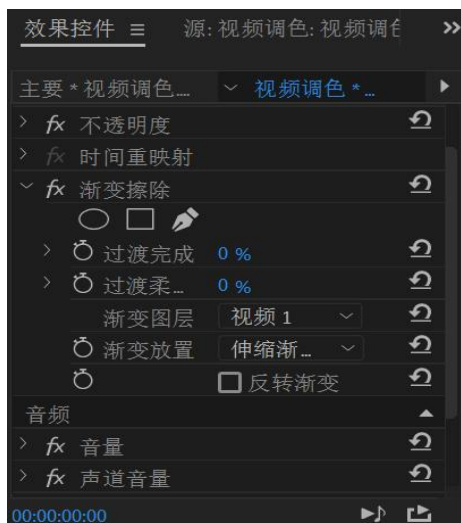


图 4-42

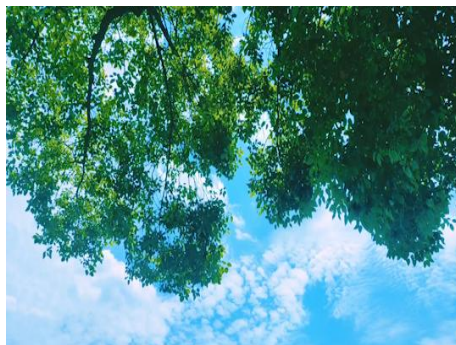


图 4-43



图 4-44

4. 百叶窗

该特效通过对图像进行百叶窗式的分割,形成图层之间的切换。应用该特效后,其参数面板如图 4-45 所示。

“过渡完成”:用于设置转换完成的百分比。

“方向”:用于设置素材分割的角度。

“宽度”:用于设置分割的宽度。

“羽化”:用于设置分割边缘的羽化程度。

应用“百叶窗”特效前、后的效果如图 4-46 和图 4-47 所示。



图 4-45



图 4-46



图 4-47

5. 线性擦除

该特效通过线条划过的方式形成擦除效果。应用该特效后，其参数面板如图 4-48 所示。

“过渡完成”：用于设置转换完成的百分比。

“擦除角度”：用于设置素材被擦除的角度。

“羽化”：用于设置擦除边缘的羽化程度。

应用“线性擦除”特效前、后的效果如图 4-49 和图 4-50 所示。



图 4-48



图 4-49

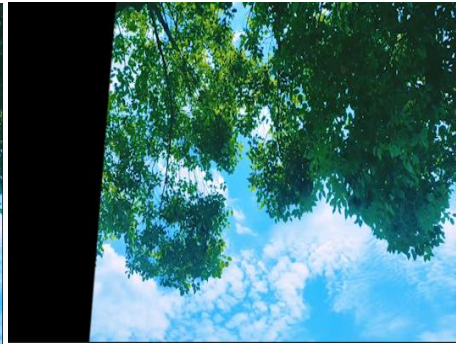


图 4-50

在认识了视频特效的基本使用方法之后，下面将对 Premiere Pro CC 中各视频特效进行详细的了解。

4.3.1 案例 文字消散效果

【案例学习目标】了解轨道遮罩键，混合模式的简单应用

【案例知识要点】使用“位置”和“缩放”选项编辑图像的位置和大小；使用“文字工具”编辑文字；利用“混合模式”消除纯色图层。文字消散的效果如图 4-51 所示。

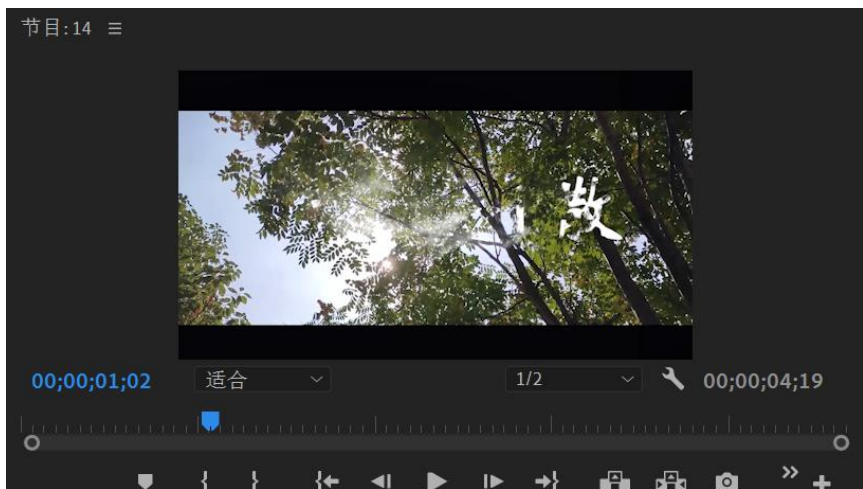


图 4-51

1. 新建项目与导入素材

①启动 Premiere Pro CC 软件，弹出“欢迎使用 Adopt PremierePro ”界面，单击“新建项目”按钮，弹出“新建项目”对话框，设置“位置”选项，选择保存文件路径。在“名称”文本框中输入文件名“文字消散”，如图 4-52 所示。

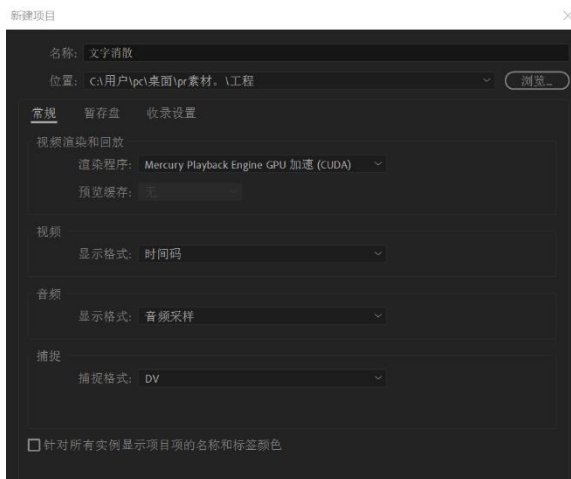


图 4-52

②选择“文件—导入”命令，弹出“导入”对话框，选择“文字消散效果”素材中的三段视频，单击“打开”按钮，导入视频文件，如图 4-53 所示。导入后的文件排列在“项目”面板中，如图 4-54 所示。

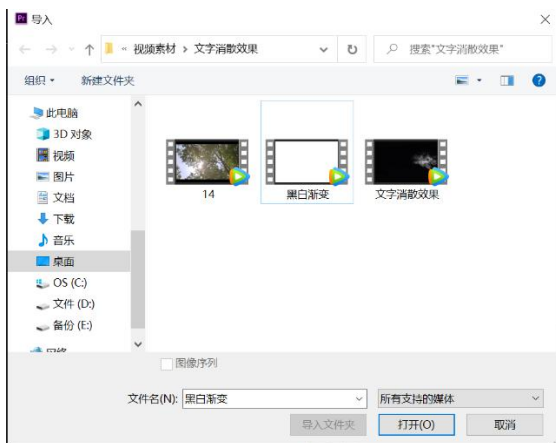


图 4-53

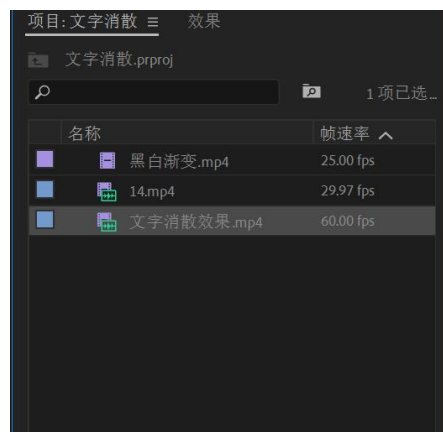


图 4-54

③在“项目”面板中选中“14”素材文件并将其拖拽到“时间轴”窗口中的 V1 轨道中，将其时间调整为 4:19s。选中“黑白渐变”素材文件并将其拖拽到“时间轴”窗口中的 V3 轨道中，最后，将“文字消散效果”素材文件拖拽到 V4 轨道。如图 4-55 所示。

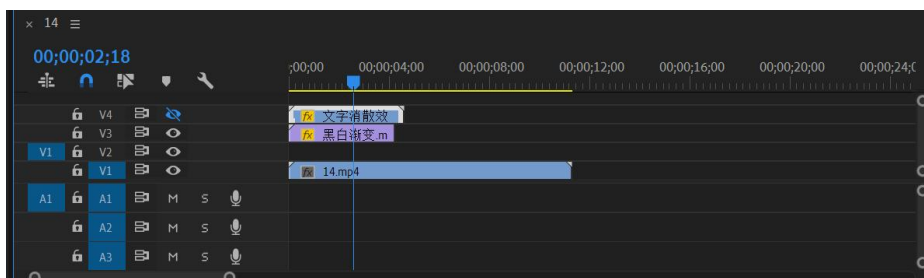


图 4-55

④对“黑白渐变”素材文件，我们在视频的 6:25s 进行分割，其后的素材删除，按住素材右键鼠标，找到“速度/持续时间”选项，将时间调整为 3:00 秒（如图 4-56 所示。）；对“文字消散效果”素材文件，把位置调整为 553.0 540.0，缩放为 270。如图 4-57 所示。



图 4-56

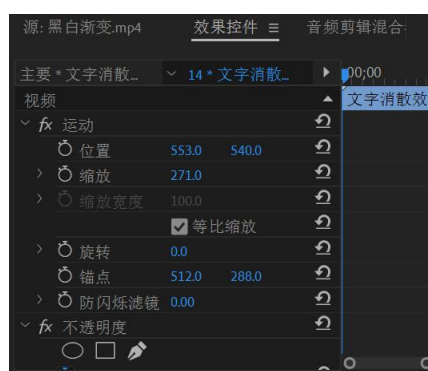


图 4-57

2. 编辑文字

点击“文字工具”按钮，编辑“文字消散”四个字，将其放置在 V2 轨道，鼠标选中在“效果控件”中对它的大小位置进行调整，也可以选择“图形”工具区，对文字形态进行更改，如图 4-58 所示。

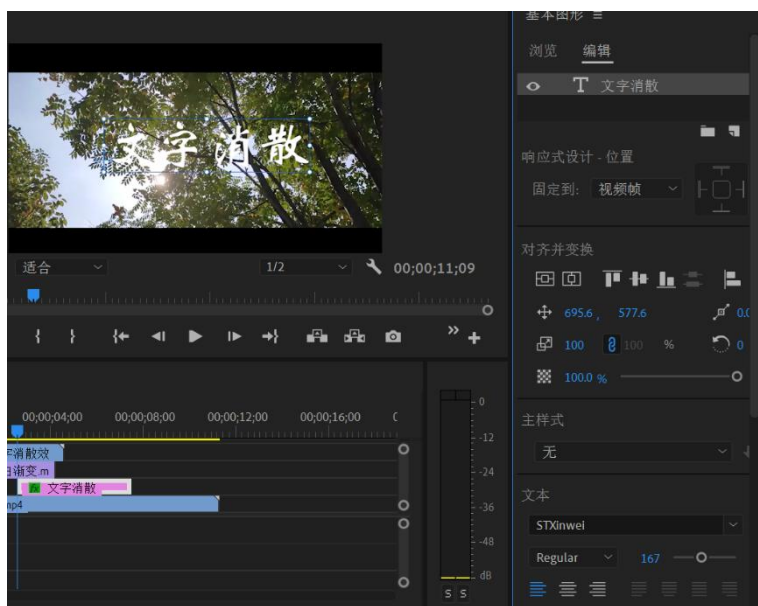


图 4-58

3. 轨道遮罩键

- ①选择“窗口—效果”命令，弹出“效果”面板，搜索“轨道遮罩键”，如图 4-59 所示。选中将其拖拽至“时间轴”面板中 V2 轨道“文字消散”素材文件里。
- ②选择“源”窗口中的“效果控件”，找到遮罩，选择“视频 3”，下面的合成方式，选择“亮度遮罩”，因为文字是逐渐消失，所以还要点击反向。如图 4-60 所示。

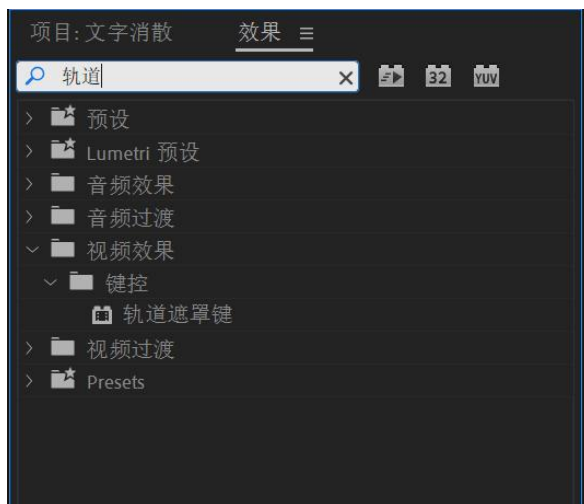


图 4-59

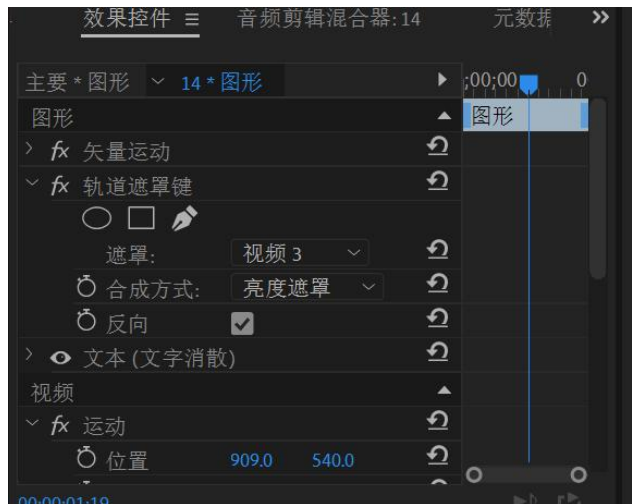


图 4-60

4. 混合模式

点击“时间轴”面板，选中 V4 轨道中的“文字消散效果”素材文件，在“效果控件”中，找到不透明度，混合模式下，选择“滤色”，如图 4-61 所示。这样，我们的“文字消散”案例展示完成，如图 4-62 所示。

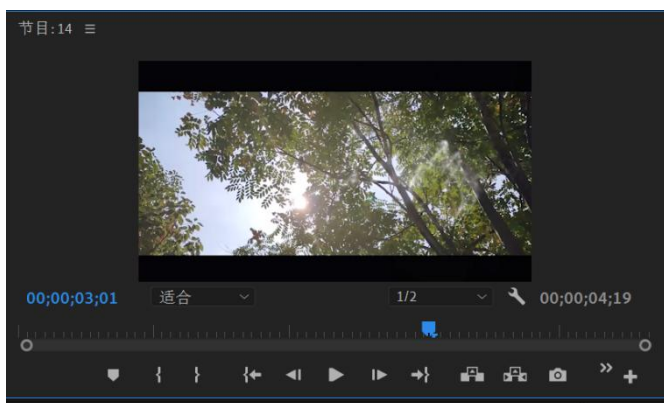


图 4-61



图 4-62

4.3.2 案例 镜像效果

【案例学习目标】使用镜像命令制作镜像效果

【案例知识要点】使用“镜像”选项改变图像的大小；使用“镜像”命令制作镜像图像；使用“裁剪”命令剪切图像；使用“透明度”选项改变图像的不透明度；使用“照明效果”命令改变图像的灯光亮度，镜像效果如图 4-63 所示。



图 4-63

1. 编辑镜像图像

(1) 启动 Premiere Pro CC 软件，弹出“欢迎使用 Adobe Premiere Pro”界面，单击“新建项目”按钮，弹出“新建项目”对话框，设置“位置”选项，选择保存文件路径，在“名称”文本框中输入文件名“镜像效果”，如图 4-64 所示。

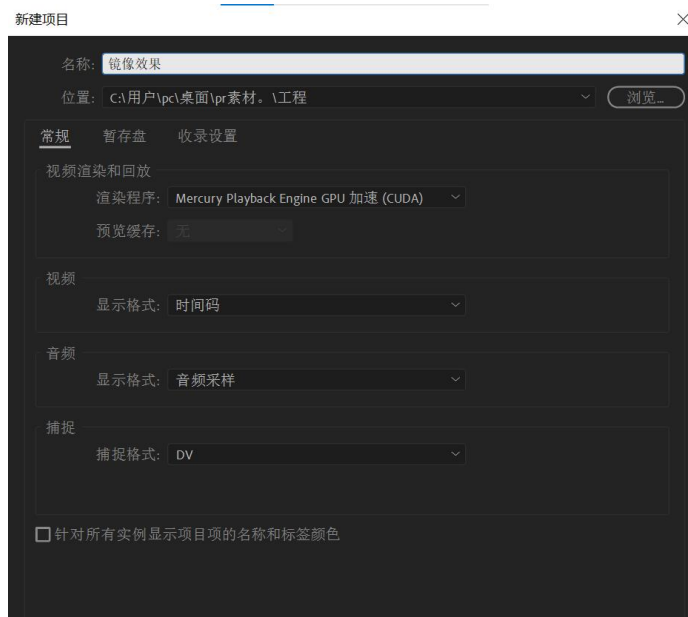


图 4-64

(2) 选择“文件>导入”命令，弹出“导入”对话框，选择素材“汉院 6”与“4”，单击“打开”按钮，导入图片，如图 4-65 所示。导入后的文件排列在“项目”面板中，如图 4-66 所示。

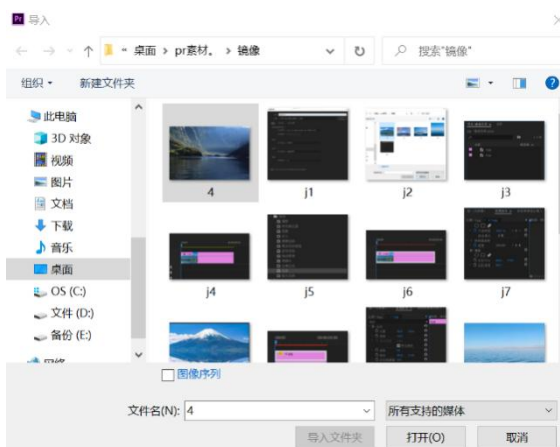


图 4-65



图 4-66

(3) 在“项目”面板中选中“汉院 6”文件并将其拖曳到“时间轴”窗口中的“视频 1”轨道中，如图 4-67 所示。选择“窗口>效果”命令，弹出“效果”面板，展开“视频效果”分类选项，单击“扭曲”文件夹前面的三角形按钮将其展开，选中“镜像”特效，如图 4-68 所示。将“镜像”特效拖拽到“时间轴”窗口中的“汉院 6”文件上。如图 4-69 所示。

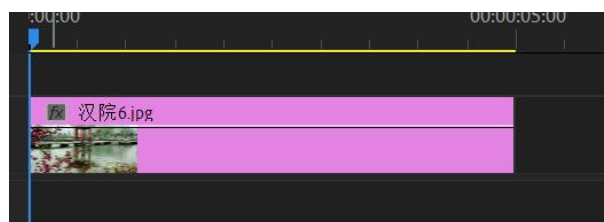


图 4-67

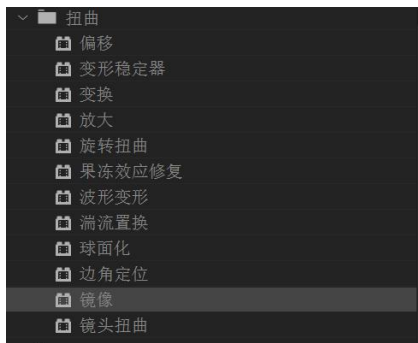


图 4-68

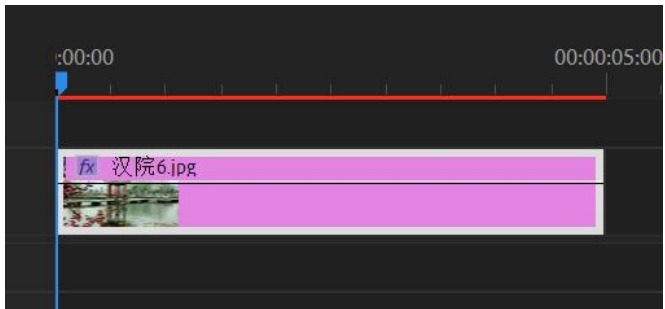


图 4-69

(4) 在“时间轴”窗口中选中“视频 1”轨道中的“汉院 6”文件，选择“效果控件”面板，展开“镜像”特效，将“反射中心”选项设置为 666.0 和 364.0，“反射角度”选项设置为 90.0°，如图 4-70 所示。在“节目”窗口中预览效果，如图 4-71 所示。



图 4-70



图 4-71

2. 编辑图像透明度

(1) 在“项目”面板中选中“4”文件并将其拖曳到“时间轴”窗口中的“视频 2”轨道中，如图 4-72 所示。在“时间轴”窗口中选中“视频 2”轨道中的“4”文件，选择“效果控件”面板，展开“运动”选项，将“位置”选项设置为 413.0 和 289.0，如图 4-73 所示。在“节目”窗口中预览效果，如图 4-74 所示。

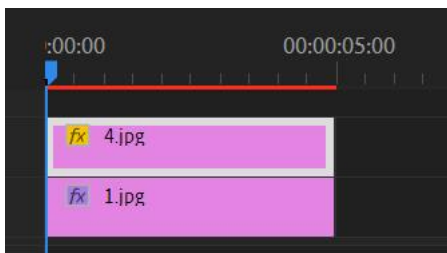


图 4-72

图 4-73

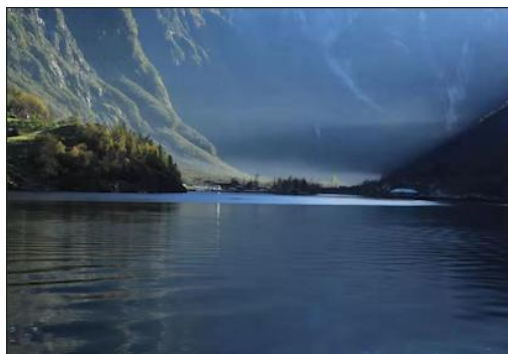


图 4-74

(2) 选择“效果”面板，展开“视频效果”分类选项，单击“变换”文件夹前面的三角形按钮将其展开，选中“裁剪”特效，如图 4-75 所示。将“裁剪”特效拖曳到“时间轴”窗口中的“4”文件上，如图 4-76 所示。



图 4-75

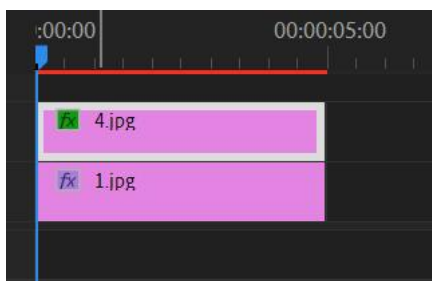


图 4-76

(3) 选择“效果控件”面板，展开“裁剪”特效，将“顶部”选项设置为 62.0%，如图 4-77 所示。在“节目”窗口中预览效果，如图 4-78 所示。



图 4-77



图 4-78

(4) 选择“效果控件”面板，展开“不透明度”选项，将“不透明度”选项设置为 70.0%，如图 4-79 所示。在“节目”窗口中预览效果，如图 4-80 所示。



3. 编辑水面亮度

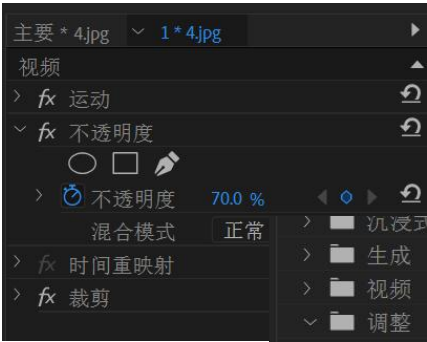


图 4-79

(1)选择“效果”面板，展开“视频效果”分类选项，单击“调整”文件夹前面的三角形按钮将其展开,选中“光照效果”特效，如图 4-81 所示。

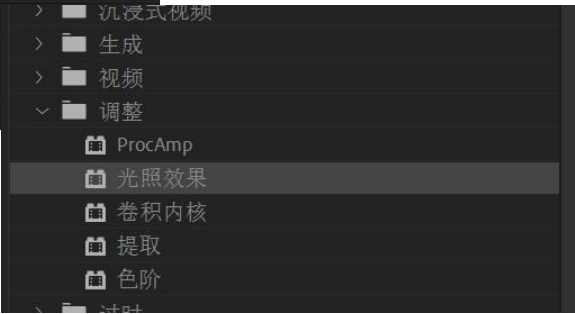


图 4-81

(2)选择“效果控件”面板，展开“光照效果”特效，单击“光照类型”选项右侧的按钮，在弹出的下拉列表中选择“全光源”，将“中央”选项设置为 489.0 和 343.0，“主要半径”选项设置为 25.0，“强度”选项设置为 38.0，如图 4-82 所示。在“节目”窗口中预览效果，如图 4-83 所示。镜像效果制作完成，如图 4-84 所示。



图 4-82



图 4-83

图 4-84

4.3.3 案例 喇叭音效播放效果

【案例学习目标】学习喇叭音效作用

【案例知识要点】“吉他套件”工具的使用；视频轨道的调整；“扭曲变换”工具的使用；“关键帧”的作用；“模拟延迟”工具的使用。

1. 新建项目与导入素材

- ① 启动 Premiere Pro CC 软件，弹出“欢迎使用 Adopt PremierePro ”界面，单击“新建项目”按钮，弹出“新建项目”对话框，设置“位置”选项，选择保存文件路径。在“名称”文本框中输入文件名“喇叭音效”，如图 4-85 所示。

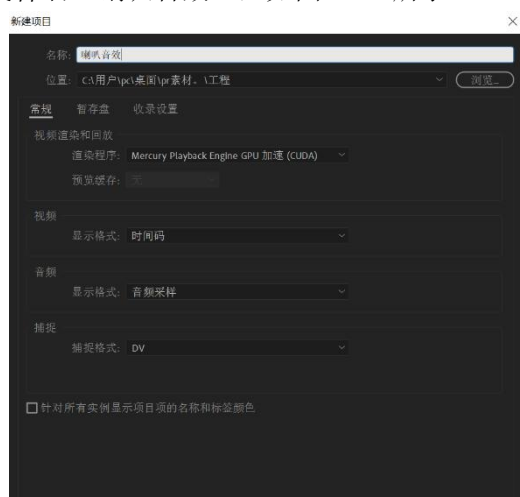


图 4-85

- ② 选择“文件—导入”命令，弹出“导入”对话框，选择“喇叭”素材中的两张图片，单击“打开”按钮，导入图片文件，如图 4-86 所示。导入后的文件排列在“项目”面板中，如图 4-87 所示。

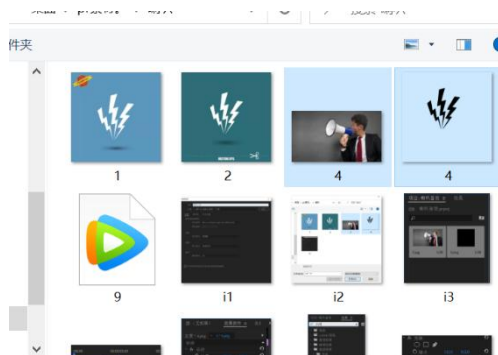


图 4-86

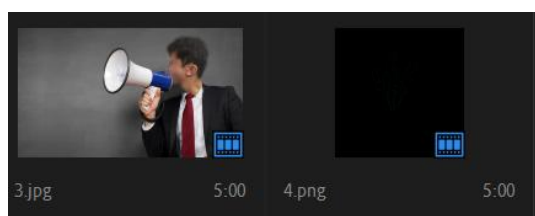


图 4-87

- ③ 将图片“3”与图片“4”素材文件，拖拽到“时间轴面板”的“V1”和“V2”轨道。如图 4-88 所示。对“4”素材文件，将其“位置”调整为 353.0 152.5，“缩放”调整

为 80.0, “旋转” 调整为-83.0°。如图 4-89 所示。

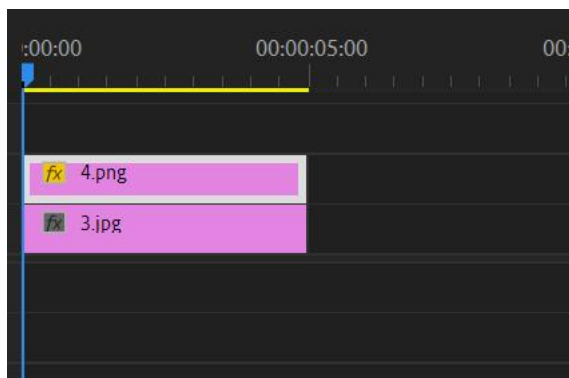


图 4-88



图 4-89

2. 喇叭扭曲变换特效

- ① 选择“窗口—效果”命令，弹出“效果”面板，搜索“变换”，找到，“扭曲”中的“变换”特效。如图 4-90 所示。将其拖拽到“时间轴”面板中的“V2”轨道中的“喇叭”图片素材里。

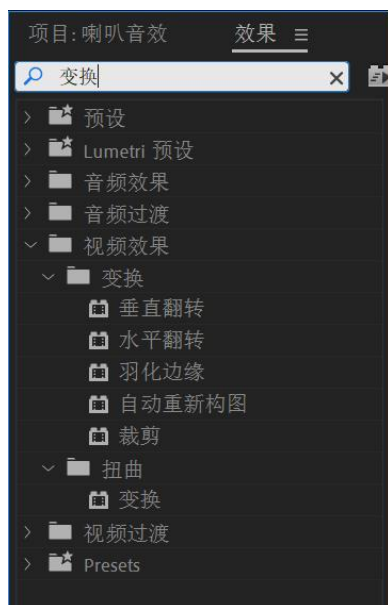


图 4-90

- ② 在“效果控件”中，找到“变换”特效，点击“缩放”按钮，进行添加第一帧，在“时间轴”面板中，点击键盘方向键中右键，点击 5 下，然后对“变换”中的“缩放”调整为 150.0。如图 4-91 所示。继续点击方向键，右键 5 下，将“变换”中的“缩放”调整为 110.0，继续点击右键 5 下，将“变换”中的“缩放”调整为 140.0，继续右键 5 下，“变换”中的“缩放”调整为 100.0，继续右键 5 下，调整为 160.0，最后右键 5 下，调整为 120.0。喇叭效果就制作完成了。如图 4-92 所示。



图 4-91



图 4-92

3. 吉他套件的使用

①选择“文件—导入”命令，弹出“导入”对话框，选择“喇叭”素材中的音频文件，单击“打开”按钮，导入音频文件到“项目”面板中，如图 4-93 所示。将其拖拽到“时间轴”面板中的“A1”轨道中。

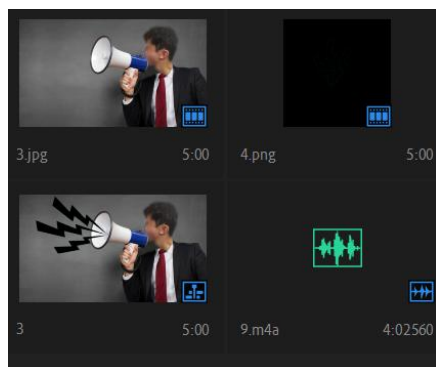


图 4-93

③ 选择“窗口—效果”命令，弹出“效果”面板，搜索“吉他套件”，如图 4-94 所示。将其拖拽到“A1”轨道的音频素材文件里，点击“效果控件”中吉他套件，右边的一个预设，点击小三角，选择“驱动盒”，如图 4-95 所示。

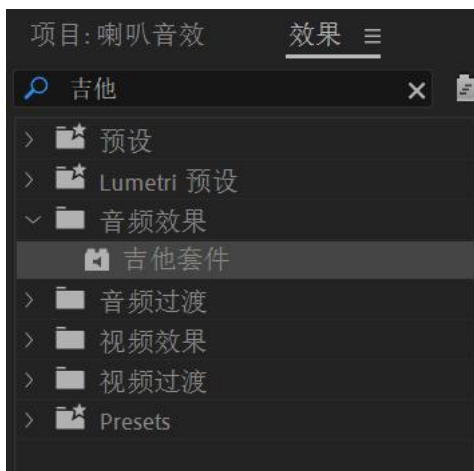


图 4-94

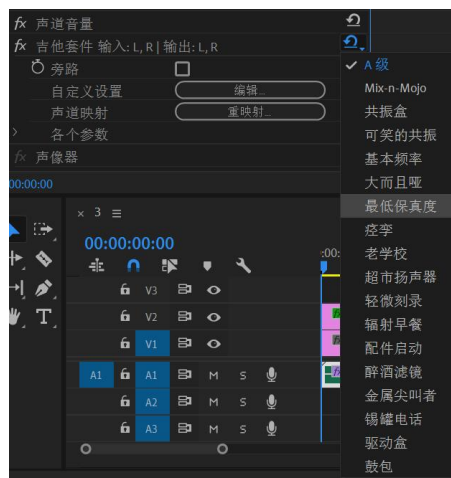


图 4-95

③选择“窗口—效果”命令，弹出“效果”面板，搜索“模拟延迟”，如图 4-96 所示。将其拖拽到“A1”轨道的音频素材文件里。这样喇叭效果就调整好了。

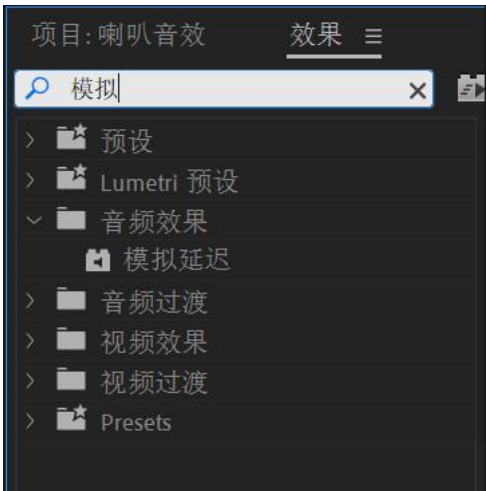


图 4-96

5.1

视频调色基础

在视频编辑过程中，调整画面的色彩是至关重要的，因此经常需要将拍摄的素材进行颜色的调整。抠像后也需要校色来使当前对象与背景协调。为此，Premiere Pro CC 提供了一整套的图像调整工具。

在进行颜色校正前，必须要保证监视器显示颜色准确，否则调整出来的影片颜色就会不准确。对监视器颜色的校正，除了使用专门的硬件设备外，也可以凭自己的眼睛来校准监视器色彩。

5.1.1 认识颜色面板使用

首先找到颜色面板，在这里面会显示 Lumetri 范围，点击就可以在这效果里对视频进行调色，这些工具可以单独对某一个镜头进行调节，也可以配合使用，如图 5-1 所示。



图 5-1

输入 LUT: lut 是一种色彩查找映射表，简单理解成一种色彩预设。lut 可分为校正 lut

和风格 lut，校正 lut 可以将前期拍摄的 log 色彩模式的视频转换为成 709 色彩模式（将灰度视频转换为正常效果）。

白平衡：这里可以理解为色彩还原，就是将画面中的白色变成白色，因为在前期拍摄过程中可能由于环境或灯光等原因，画面中的色彩出现偏色，这就需要在后期以画面中的白色为参考进行色彩校正还原固有色。校正方法：点击显示蒙板后边的吸管工具，在画面中吸取固有色为白色的物体，这样就可以一键完成色彩校正。当然你也可以手动调整色温和色彩滑块完成白平衡校正。

色调：这里的色调主要是对画面中的明暗调进行调整。色调下方对应的有曝光度、对比度、高光、阴影等等参数。

look：一种风格化预设，与 lut 不同的是 look 可以加载除颜色之外的一些风格信息，比如颗粒、胶片感、暗角等信息。我们可在网上下载各种风格的 look 预设文件，软件中也有一些预设，直接加载即可。或者点击自定义加载你下载的 look 调色预设文件。look 预设也基本可以实现一键风格化调色。

调整：如果你不想使用 look 一键风格，可以自己调整下边的参数，调出自己特有的风格。

RGB 曲线：在曲线图上点击白色的对角线，然后向上拖动视频会变的更亮，反之向下视频变的更暗。当然你也可以调整 RGB 三个颜色通道的曲线，来调整更多想要的风格。

色相饱和度曲线：可以单独调整画面中每个颜色的饱和度，比如点击色轮下方的红、绿、蓝几个圆形按钮，色轮上就会对应生成三个路径节点，拖动中间的节点向外拖动增加饱和度，向内降低饱和度。也可以手动在色轮上创建节点，精准的调节某个颜色的饱和度。

色轮可以调节阴影、高光、中间调三个部分的亮度信息和色彩信息。也就是说可以精确的控制高光、阴阳、中间调的亮度和颜色偏向。比如高光调成暖色，阴影调冷色，让画面形成冷暖对比。

HSL 辅助：将画面中某一局部区域的色彩选取出来，进行单独调节。优化：对选中的区域进行降噪和模糊处理。更正：对选中的区域进行色彩明暗等信息调整。

晕影：给视频整体加暗角处理，这样可以凸出画面中心主体部分。**数量：**参数越大暗角效果越不明显；**中心：**控制暗角到中心点的范围；**圆度：**调整暗角边缘圆滑程度；**羽化：**调节暗角边缘柔和程度。

5.1.2 使用比较视图快速调色

在进行对视频调色的时候，对于初学者，Premiere Pro CC 这里面有一个非常简单且非常强大的功能，叫做颜色匹配，如图 5-2 所示。对于一些属性片段，如果想将它调节成自己喜欢的电影风格，又或者是一些 MV 的画面，那么就可以使用这个功能进行简单的调节。首先找到色轮和匹配，单击“比较视图”，就能进行快速的调色匹配，如图 5-3 所示。如果是拍摄的是人物小短片，想做成日韩的小清新风格，那么就可以直接先找到相关的样片，然后把它放到时间线里面。通过“比较视图”，就可以快速的将你自己的颜色跟你喜欢的颜色相匹配。

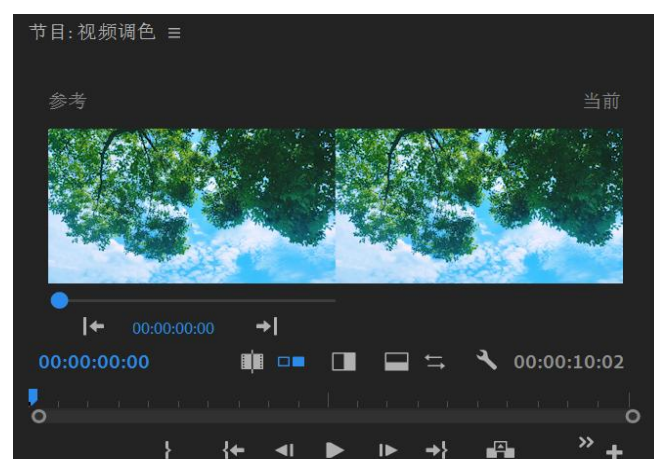


图 5-2



图 5-3

5.1.3 矢量示波器、波形，分量监视色彩

在 Premiere Pro CC 中，“节目”监视器面板提供了多种素材的显示方式，不同的显示方式，对分析影片有着重要的作用。

单击颜色面板中的按钮，在弹出的列表中

选择窗口不同的显示模式，如图 5-4 所示。

“合成视频”：在该模式下显示编辑合成后的影片效果。

“Alpha”：在该模式下显示影片 Alpha 通道。

“所有示波器”：在该模式下显示所有颜色分析模式，包括波形、矢量、YCbCr（YcbCr 是 YUV 模型的具体实现）和 RGB。

“矢量示波器”：在部分的电影制作中，会用到“矢量图”和“YC 波形”两种硬件设备，主要用于检测影片的颜色信号。“矢量图”模式主要用于检测色彩信号。信号的色相饱和度构成一个圆形的图表，饱和度从圆心开始向外扩展，越向外，饱和度越高，如图 5-5 所示。



图 5-4

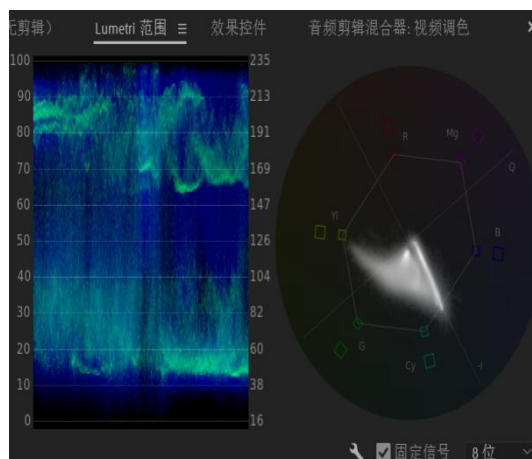


图 5-5

“YC 波形”：该模式用于检测亮度信号时非常有用。它使用 IRE 标准单位进行检测。水平方向轴表示视频图像，垂直方向轴则检测亮度。在绿色的波形图表中，明亮的区域总是处于图表上方，而暗淡区域总在图表下方，如图 5-6 所示。

“YCbCr 分量”：该模式主要用于检测 NTSC 颜色区间。图表中左侧的垂直信号表示影片的亮度，右侧水平线为色相区域，水平线上的波形则表示饱和度的高低，如图 5-7 所示。

“RGB 分量”：该模式主要检测 RGB 颜色区间。图表中水平坐标从左到右分别为红、绿和蓝颜色区间，垂直坐标则显示颜色数值，如图 5-8 所示。

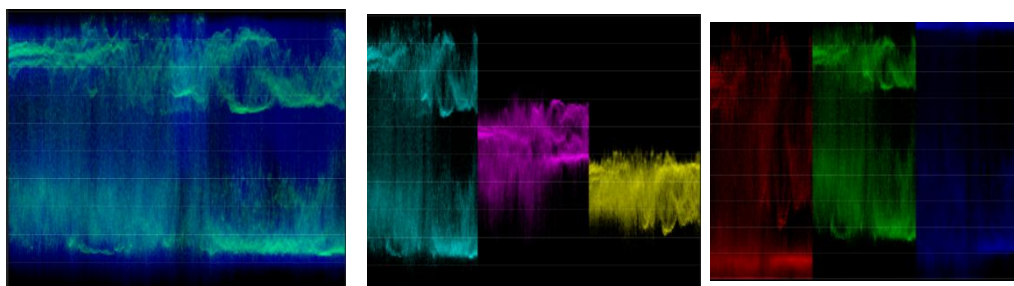


图 5-6

图 5-7

图 5-8

5.2

调整与图像控制特效，抠像

在 Premiere Pro CC “效果” 面板中，包含了一些专门用于改变图像亮度、对比度和颜色的特效，这些工具集中于“视频特效”文件夹的 3 个子文件夹中，它们分别为“调整”“图像控制”和“抠像”。下面分别进行详细讲解。

5.2.1 调整特效

如果需要调整素材的亮度、对比度、色彩及通道，修复素材的偏色或者曝光不足等缺陷，提高素材画面的颜色及亮度，制作特殊的色彩效果，最好的选择就是使用“调整”特效。该类特效是使用频繁的一类特效，共包含 5 个视频特效。

1. ProcAmp

该特效可以用于调整素材的亮度、对比度、色相和饱和度，是一个较常用的视频特效。应用“ProcAmp”特效前、后的效果如图 5-9 和图 5-10 所示。

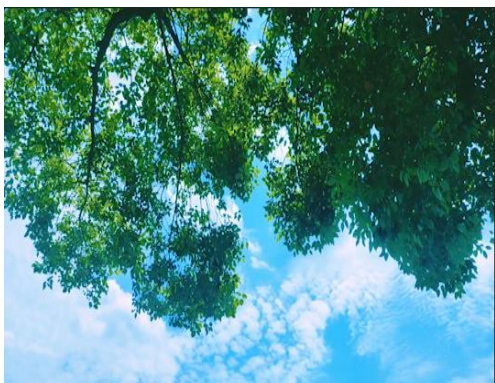


图 5-9



图 5-10

2. 光照效果

该特效可以最多为素材添加 5 个灯光照明，以模拟舞台追光灯的效果。用户在该效果对应的“效果控件”面板中可以设置灯光的类型、方向、强度、颜色和中心点的位置等。应用“光照效果”特效前、后的效果如图 5-11 和图 5-12 所示。

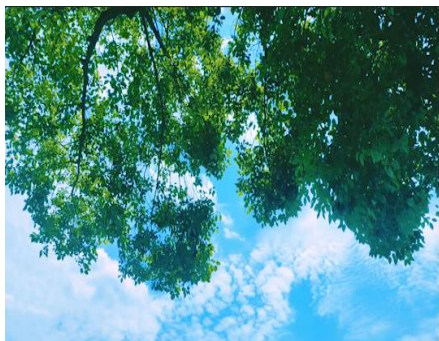


图 5-11

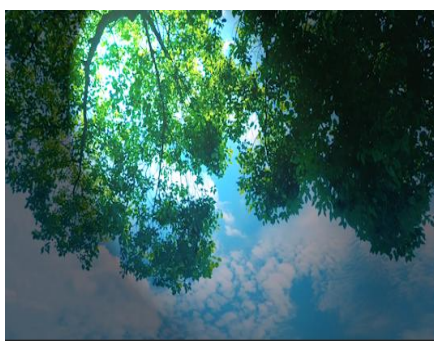


图 5-12

3. 卷积内核

该特效根据运算改变素材中每个像素的颜色和亮度值，来改变图像的质感。应用该特效后，其参数面板如图 5-13 所示。

“M11-M33”：表示像素亮度增效的矩阵，其参数值可在-30~30 调整。

“偏移”：用于调整素材的色彩明暗的偏移量。

“缩放”：输入一个数值，在积分操作中包含的像素总和将除以该数值。

应用“卷积内核”特效前、后的效果如图 5-14 和图 5-15 所示。



图 5-13

图 5-14

图 5-15

4. 提取

该特效可以从视频片段中吸取颜色，然后通过设置灰度的范围控制影像的显示。应用该特效后，其参



数面板如图 5-16 所示。

“输入黑色阶”：表示画面中黑色的提取情况。

“输入白色阶”：表示画面中白色的提取情况。

“柔和度”：用于调整画面的灰度，数值越大，灰度越高。

“反转”：勾选此复选框，将对黑色像素范围和白色像素范围进行反转。

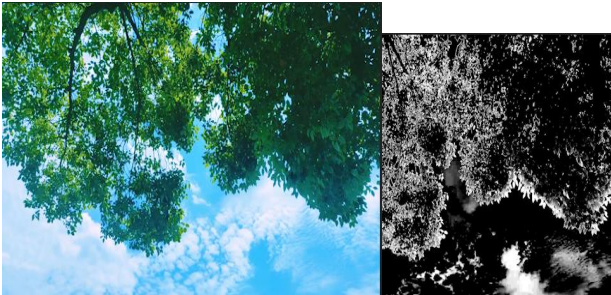
应用“提取”特效前、后的效果如图 5-17 和图 5-18 所示。



图 5-16

5. 色阶

该特效的作用是调整影片的亮度 and 对比度。应用该特效后，其参数面板如图 5-19 所示。单击右上角的“设置”按钮，弹出“色阶设置



置”对话框左边显示了当前画面的柱状图，水平方向代表亮度值，垂直方向代表对应亮度值的像素总数。在该对话框上方的下拉列表中，可以选择需要调整的颜色通道，如图 5-20 所

示。



色阶设置

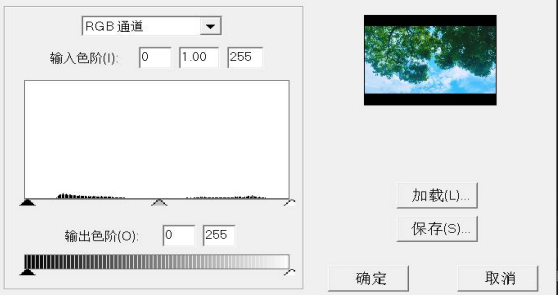


图 5-19

图 5-20

“通道”：在该下拉列表中可以选择需要调整的通道。

“输入色阶”：用于进行颜色的调整。拖曳下方的三角形滑块，可以改变颜色的对比度。

“输出色阶”：用于调整输出的级别。在该文本框中输入有效数值，可以对素材输出亮度进行修改。

“加载”：单击该按钮，可以载入以前所存储的效果。

“保存”：单击该按钮，可以保存当前的设置。

应用“色阶”特效前、后的效果如图 5-21 和图 5-22 所示。

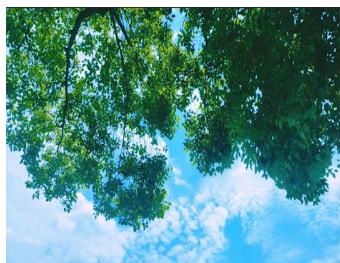


图 5-21



图 5-22

5.2.2 图像控制特效

图像控制特效的主要用途是对素材进行色彩的特效处理，广泛运用于视频编辑中，处理一些前期拍摄中遗留下的缺陷，或使素材达到某种预想的效果。图像控制特效是一组重要的视频特效，包含了以下 5 种效果。

1. 灰度系数校正

该特效可以通过改变素材中间色调的亮度，实现在不改变素材亮度和阴影的情况下，使素材变得更明亮或更灰暗。应用“灰度系数校正”特效前、后的效果如图 5-23 和图 5-24 所示。



图 5-23



图 5-24

2. 颜色平衡

利用“颜色平衡 (RGB)”特效，可以通过对素材的红色、绿色和蓝色进行调整，来达到改变图像色彩效果的目的。应用该特效后，其参数如图 5-25 所示。

应用“颜色平衡 (RGB)”特效前、后的效果如图 5-26 和图 5-27 所示。



图 5-25

图 5-26

图 5-27



3. 颜色替换

该特效可以指定某种颜色，然后使用一种新的颜色替换指定的颜色。应用该特效后，其

参数面板如图 5-28 所示。

“目标颜色”：用于设置被替换的颜色。选取的方法与“颜色传递设置”对话框中选取的方法相同。

“替换颜色”：用于设置替换当前颜色的颜色。单击颜色块，在弹出的“色彩”对话框中进行设置。

“相似性”：用于设置相似色彩的容差值，即增加或减少所选颜色的范围。

“纯色”：勾选此复选框，该特效将用纯色替换目标色，没有任何过渡。

应用“颜色替换”特效前、后的效果如图 5-29 和图 5-30 所示。

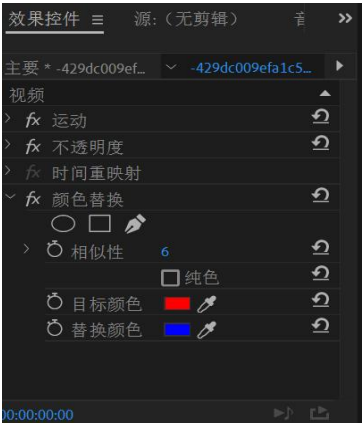


图 5-28

图 5-29

图 5-30



4. 颜色过滤

该特效可以将素材中指定颜色以外的其他颜色转化

成灰度（黑、白），即保留指定的颜色。该特效对应的“效果控件”参数面板如图 5-31 所示。

“颜色”：要保留的颜色。单击该色块，将弹出“色彩”对话框，从中可以设置要保留的颜色。

“相似性”：用于设置相似色彩的容差值，即增加或减少所选颜色的范围。

“反向”：勾选该复选框，将颜色进行反转，即所选的颜色转变成灰度，而其他颜色保持不变。

应用“颜色过滤”特效前、后的效果如图 5-32 和图 5-33 所示。

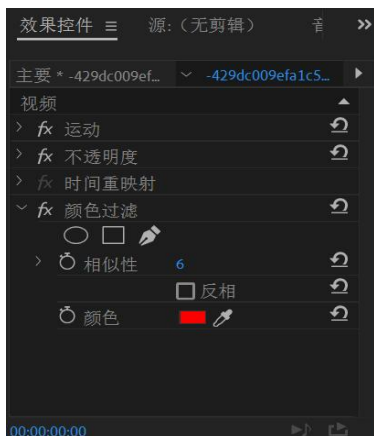


图 5-31

图

图 5-33

5-32



5. 黑白

该特效用于将彩色影像直接转换成黑白灰度影像。应用“黑白”特效前、后的效果如图 5-34 和图 5-25 所示。该特效没有参数选项。



图 5-34



图 5-35

5.2.3 抠像方式的运用

Premiere Pro CC 中自带了 9 种键控特效，下面讲解各种抠像特效的使用方法。

1. Alpha 调整

该特效主要通过调整当前素材的 Alpha 通道信息(即改变 Alpha 通道的透明度),使当前素材与其下面的素材产生不同的叠加效果。如果当前素材不包含 Alpha 通道,改变的将是整个素材的透明度。应用该特效后,其参数面板如图 5-36 所示。

“不透明度”:用于调整画面的不透明度。

“忽略 Alpha”:勾选此复选框,可以忽略 Alpha 通道。

“反转 Alpha”:勾选此复选框,可以对通道进行反向处理。

“仅蒙版”:勾选此复选框,可以将通道作为蒙版使用。

应用“Alpha 调整”特效的效果如图 5-37、图 5-38 和图 5-39 所示。



图 5-36



图 5-37

图 5-38

图 5-39

2. 亮度键

运用该特效，可以将被叠加图像的灰色值设置为透明，而且保持色度不变，该特效对明暗对比十分强烈的图像十分有用。应用“亮度键”特效的效果如图 5-40、图 5-41 和图 5-42 所示。



图 5-40



图 5-41



图 5-42

3. 图像遮罩键

运用该特效，可以将相邻轨道上的素材作为被叠加的底纹背景素材。相对于底纹而言，前面画面中的白色区域是不透明的，背景画面的相关部分不能显示出来，黑色区域是透明的区域，灰色区域为部分透明。如果想保持前面的色彩，那么作为底纹图像，最好选用灰度图像。应用“图像遮罩键”特效的效果如图 5-43 和图 5-44 所示。



图 5-43



图 5-44

4. 差值遮罩

该特效可以叠加两个图像相互不同部分的纹理，保留对方的纹理颜色。应用“差值遮罩”特效的效果如图 5-45、图 5-46 和图 5-47 所示。



图 5-45



图 5-46



图 5-47

5. 移除遮罩

该特效可以将原有的遮罩移除，如将画面中的白色区域或黑色区域进行移除。

6. 超级键

该特效通过指定某种颜色，可以在选项中调整遮罩颜色差值等参数，来显示素材的透明效果。应用“超级键”特效的效果如图 5-48、图 5-49 和图 5-50 所示。



图 5-48



图 5-49



图 5-50

7. 轨道遮罩键

该特效将遮罩层进行适当比例的缩小，并显示在原图层上。应用“轨道遮罩键”特效的效果如图 5-51、图 5-52 和图 5-53 所示。



图 5-51

图 5-52

图 5-53

8. 非红色键

该特效可以叠加具有蓝色背景的素材，并使这类背景产生透明效果。应用“非红色键”特效的效果如图 5-54、图 5-55 和图 5-56 所示。



图 5-54



图 5-55



图 5-56

9. 颜色键

使用“颜色键”特效，可以根据指定的颜色将素材中像素值相同的颜色设置为透明。该特效与“色度键”特效类似，同样是在素材中选择一种颜色或一个颜色范围并将它们设置为透明，但“颜色键”特效可以单独调节素材像素颜色和灰度值，而“色度键”特效则可以同时调节这些内容。应用“颜色键”特效的效果如图 5-57、图 5-58 和图 5-59 所示。



图 5-57



图 5-58



图 5-59

5.3

视频特效操作

合成一般用于制作效果比较复杂的影视作品，简称复合影视，它主要通过使用多个视频素材的叠加、透明以及应用各种类型的键控来实现。在电视制作上，键控也常被称为“抠像”，而在电影制作中则被称为“遮罩”。Premiere Pro cc 建立叠加的效果，是在多个视频轨道中的素材实现切换之后，才将叠加轨道上的素材相互叠加的，较高层轨道的素材会叠加在较低层轨道的素材上并在监视器窗口优先显示出来，也就意味着在其他素材的上面播放。

5.3.1 合成视频

在非线性编辑中，每一个视频素材就是一个图层，将这些图层放置于“时间轴”面板中的不同视频轨道上以不同的透明度相叠加，即可实现视频的合成效果。

1. 关于合成视频的几点说明

在进行合成视频操作之前，对叠加的使用应注意以下几点。

(1) 叠加效果的产生必须是两个或者两个以上的素材，有时候为了实现效果可以创建一个字幕或者颜色蒙版文件。

(2) 只能对重叠轨道上的素材应用透明叠加设置，在默认设置下，每一个新建项目都包含两个可重叠轨道即“视频 2”和“视频 3”轨道，当然也可以另外增加多个重叠轨道。

(3) 在 Premiere Pro CC 中，制作叠加效果，首先合成视频主轨道上的素材(包括过渡转场效果)，然后将被叠加的素材叠加到背景素材中去。在叠加过程中，首先叠加较低层轨道的素材，然后再以叠加后的素材为背景来叠加较高层轨道的素材，这样在叠加完成后，最高层的素材位于画面的顶层。

(4) 透明素材必须放置在其他素材之上，将想要叠加的素材放置于叠加轨道上即“视频 2”或者更高的视频轨道上。

(5) 背景素材可以放置在视频主轨道“视频 1”或“视频 2”轨道上，即较低层的叠加轨道上的素材可以作为较高层叠加轨道上素材的背景。

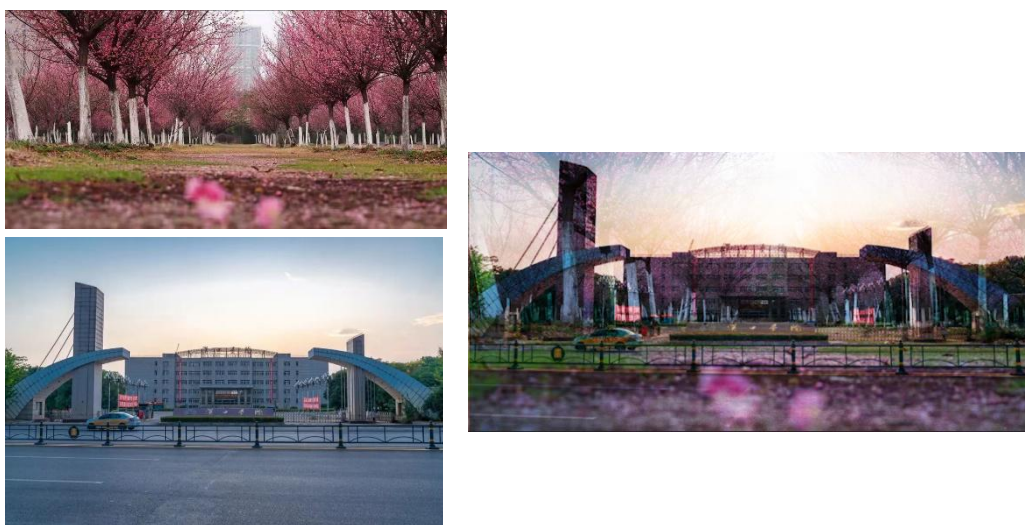
(6) 必须对位于最高层轨道上的素材进行透明设置和调整，否则其下方的所有素材均不能显示出来。

(7) 叠加有两种方式，一种是混合叠加方式;另一种是淡化叠加方式。

混合叠加方式是将素材的部分叠加到另一个素材上，因此作为前景的素材最好具有单一的底色并且与需要保留的部分对比鲜明，这样很容易将底色变为透明，再叠加到作为背景的素材上，背景在前景素材透明处可见，从而使前景色保留的部分看上去像原来属于背景素材中的一部分一样。

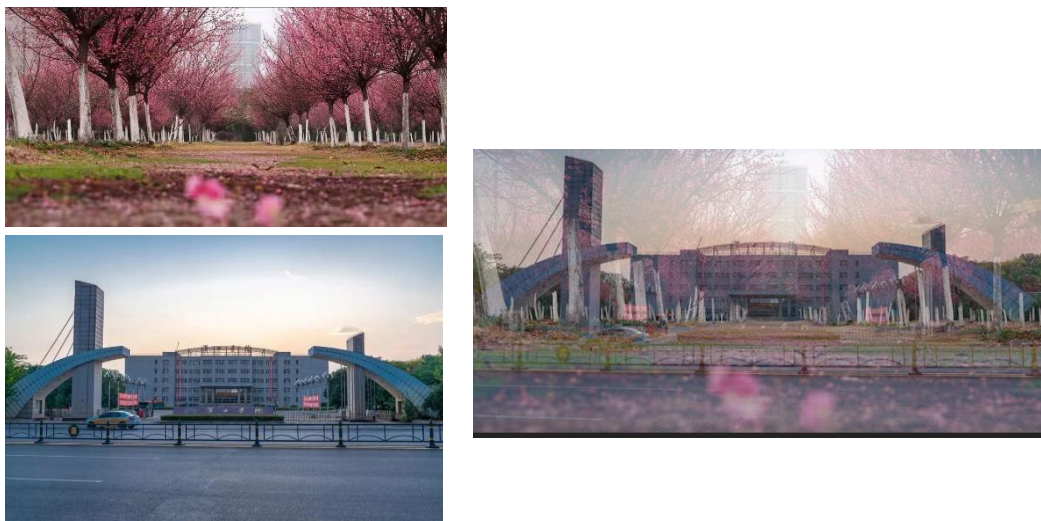
淡化叠加方式通过调整整个前景的透明度，让前景整个暗淡，而背景素材逐渐显现出来，达到一种朦胧的效果。

图 5-60 和图 5-61 所示为两种透明叠加方式的效果。



混合叠加方式

图 5-60

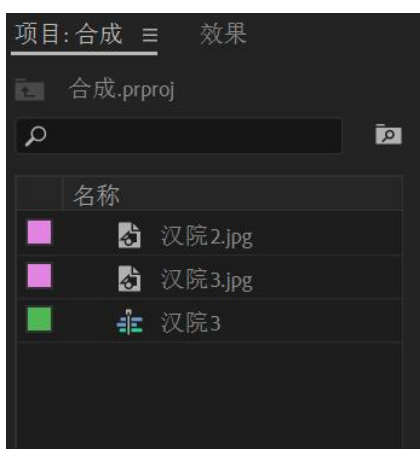


淡化叠加方式

图 5-61

2. 制作透明叠加合成效果

- (1) 将文件导入“项目”面板中，如图 5-62 所示。
- (2) 分别将素材“汉院 2.jpg”和“汉院 3.jpg”拖拽到“时间轴”面板中的“视频 1”



和“视频 2”轨道上，如图 5-63 所示。

图 5-62

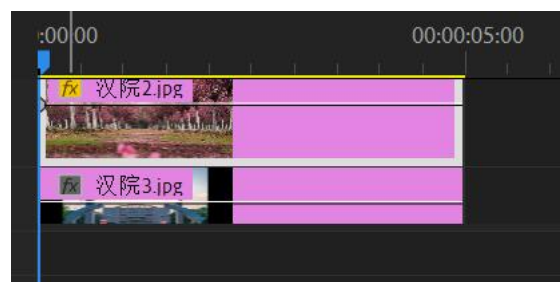


图 5-63

(3) 将鼠标指针移动到“视频 2”轨道的“汉院 2.jpg”素材的白色线上，按住<Ctrl>键，当鼠标指针+状时单击，创建一个关键帧，如图 5-64 所示。

(4) 根据步骤(3)的操作方法在“视频 2”轨道素材上创建第 2 个关键帧，并且用鼠标向下拖动第 2 个关键帧(即降低不透明度值)，如图 5-65 所示。

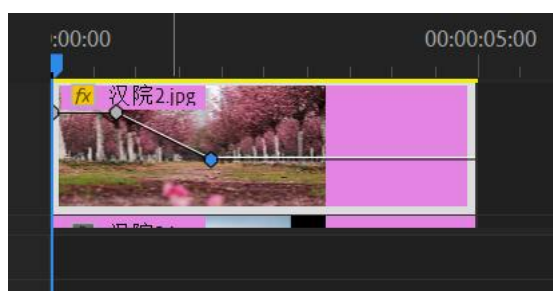
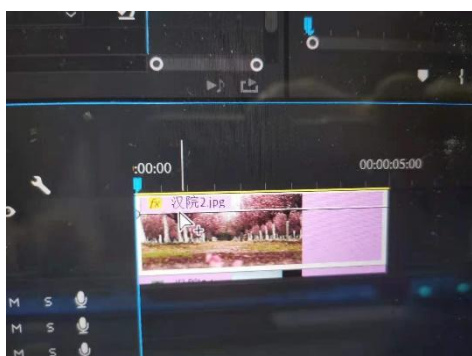


图 5-64

图 5-65

(5) 按照上述步骤的方法在“视频 2”轨道素材上再创建第 3 个关键帧, 如图 5-66 所示。

(6) 将时间标记移动到轨道开始的位置, 然后在“节目”监视器窗口单击“播放-停止切换”按钮预览完成效果, 如图 5-67、图 5-68 和图 5-69 所示。

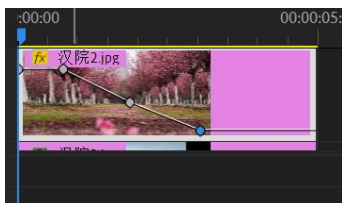


图 5-66



图 5-67



图 5-68

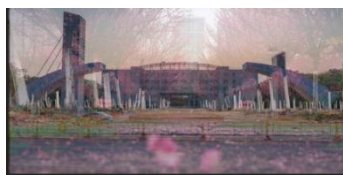


图 5-69

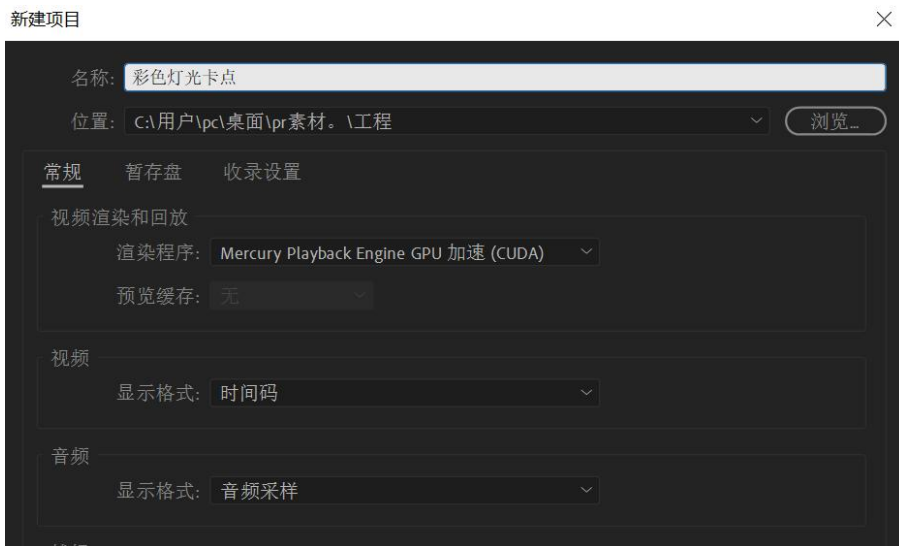
5.3.2 彩色灯光卡点

【案例学习目标】学习彩色灯光卡点, 黑白彩色的制作方式

【案例知识要点】缩小放大的调整; 调整图层的运用; “黑白”效果使用。

1. 新建项目与导入素材

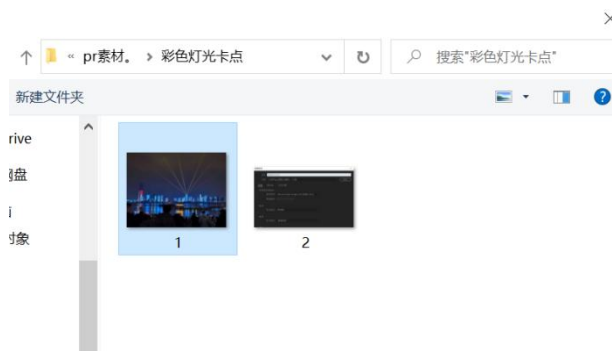
①启动 Premiere Pro CC 软件, 弹出“欢迎使用 Adobe PremierePro”界面, 单击“新建项目”按钮, 弹出“新建项目”对话框, 设置“位置”选项, 选择保存文件路径。在“名称”



文本框中输入文件名“彩色灯光卡点”, 如图 5-70 所示。

图 5-70

②选择“文件—导入”命令, 弹出“导入”对话框, 选择“彩色灯光卡点”素材中的一张图片, 单击“打开”按钮, 导入图片文件, 如图 5-71 所示。导入后的文件排列在“项目”面



板中，如图 5-72 所示。



图 5-71

图 5-72

③将素材“1”拖拽到“时间轴”面板的“V1”轨道中，选中“1”素材，按住 alt 键，鼠标点击向上拖拽一层，即复制在“V2”轨道上，如图 5-73 所示。

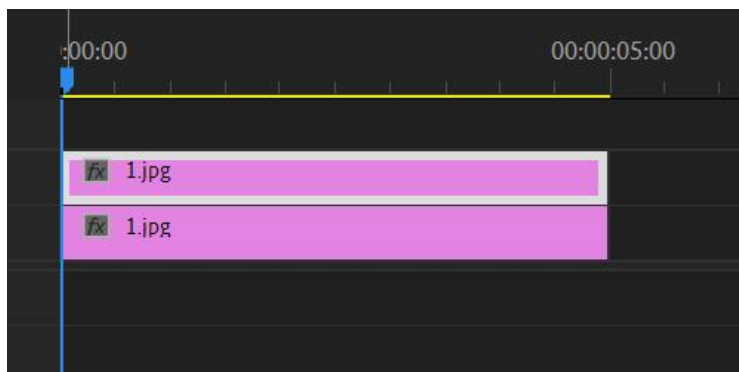


图 5-73

2. 添加卡点

①对“V2”轨道先进行隐藏，选择“窗口—效果”命令，弹出“效果”面板，搜索“黑白”，如图 5-74 所示。选择“剃刀工具”，对“V2”轨道一秒的位置，进行切开，选中前面的素材，进行删除，如图 5-75 所示。

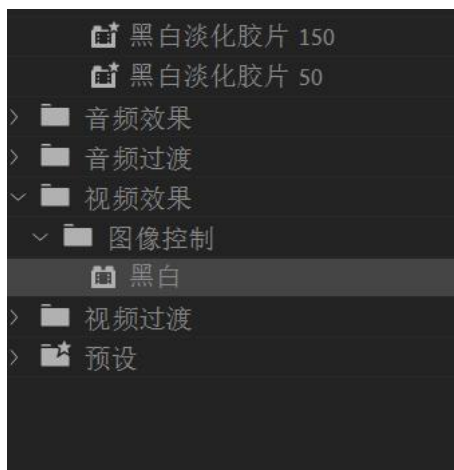


图 5-74

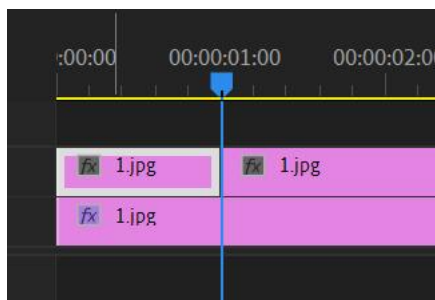


图 5-75

②对“V2”轨道取消隐藏，前一秒视频是黑色的，后面即是彩色，选择“V2”轨道上的素材，打开“效果控件”面板，选择“钢笔工具”即自由绘制贝塞尔曲线，勾选出素材“1”的



一部分，如图 5-76 所示。

图 5-76

④ 在“项目”面板中，找到调整图层，如图 5-77 所示。将调整图层放在“V3”轨道上，选择“窗口—效果”命令，弹出“效果”面板，搜索“变换”，如图 5-78 所示。将“变

换”效果拖拽到调整图层上。

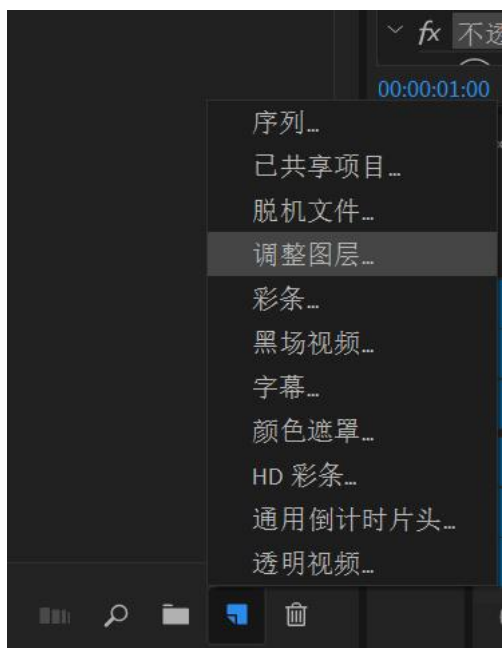


图 5-77

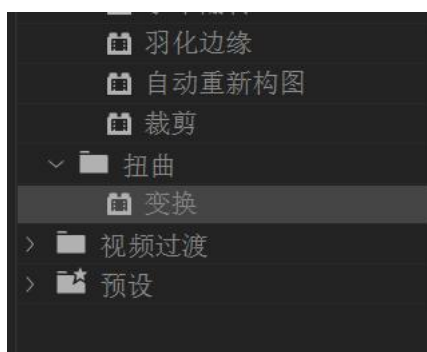


图 5-78

- ⑤ 在“效果面板”中，找到“变换”中的“缩放”效果，给它添加第一个关键帧，如图 5-79 所示。然后利用“方向键”，右键 5 下，进行添加第二帧，并且将“缩放”的数值变大，变成 150.0，然后继续右键 5 下，添加第三帧，数值改成 100.0，重复上述操作，添加第四帧，数值改成 150.0，继续添加第五帧，数值改回 100.0。缩放的效果就制作完成了。



图 5-79

- ⑥ 对“V2”轨道上的素材，前面一段进行切开，对“V3”轨道上的调整图层，也在同一位置进行切开，后面的进行剔除，复制原有的调整图层拖拽到第二段。然后对“V2”轨道上的素材，中间剔除一小段，如图 5-80 所示。

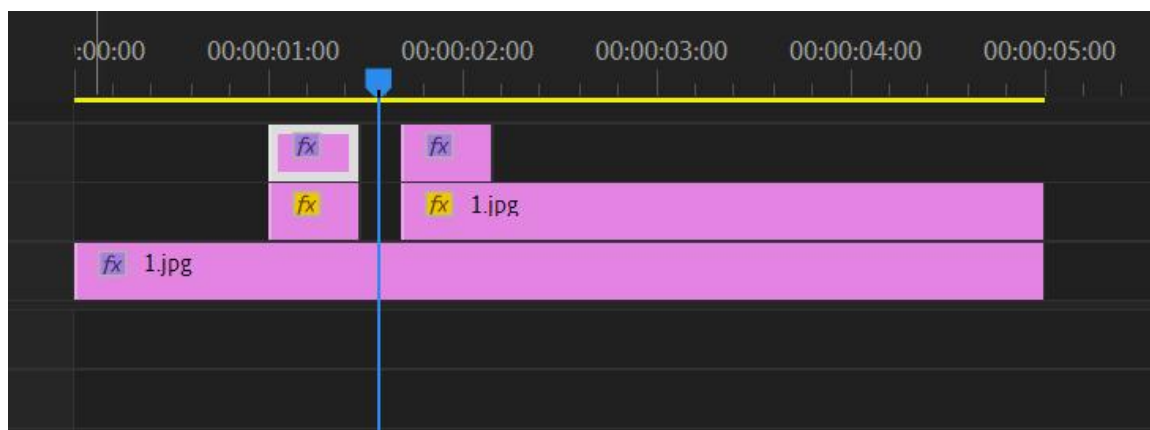


图 5-80

“V2”轨道上的第二段素材,打开“效果控件”面板,对原有的“蒙版”进行剔除,利用“贝塞尔曲线”,进行新的“蒙版”。如图 5-81 所示。这样彩色灯光卡点效果就制作完成了。

图 5-81



6.1

“字幕”面板解说

Premiere Pro CC 2020 提供了一个专门用来创建及编辑字幕的“字幕”编辑面板,如图 6-1 所示。我们为视频添加的字幕文字效果都是在此面板中完成的,它的功能非常多,且强大,不仅仅是可以创建文字字幕效果样式,还可以添加绘制各种各样的图形,为用户的文字编辑工作提供了极大的便利性。

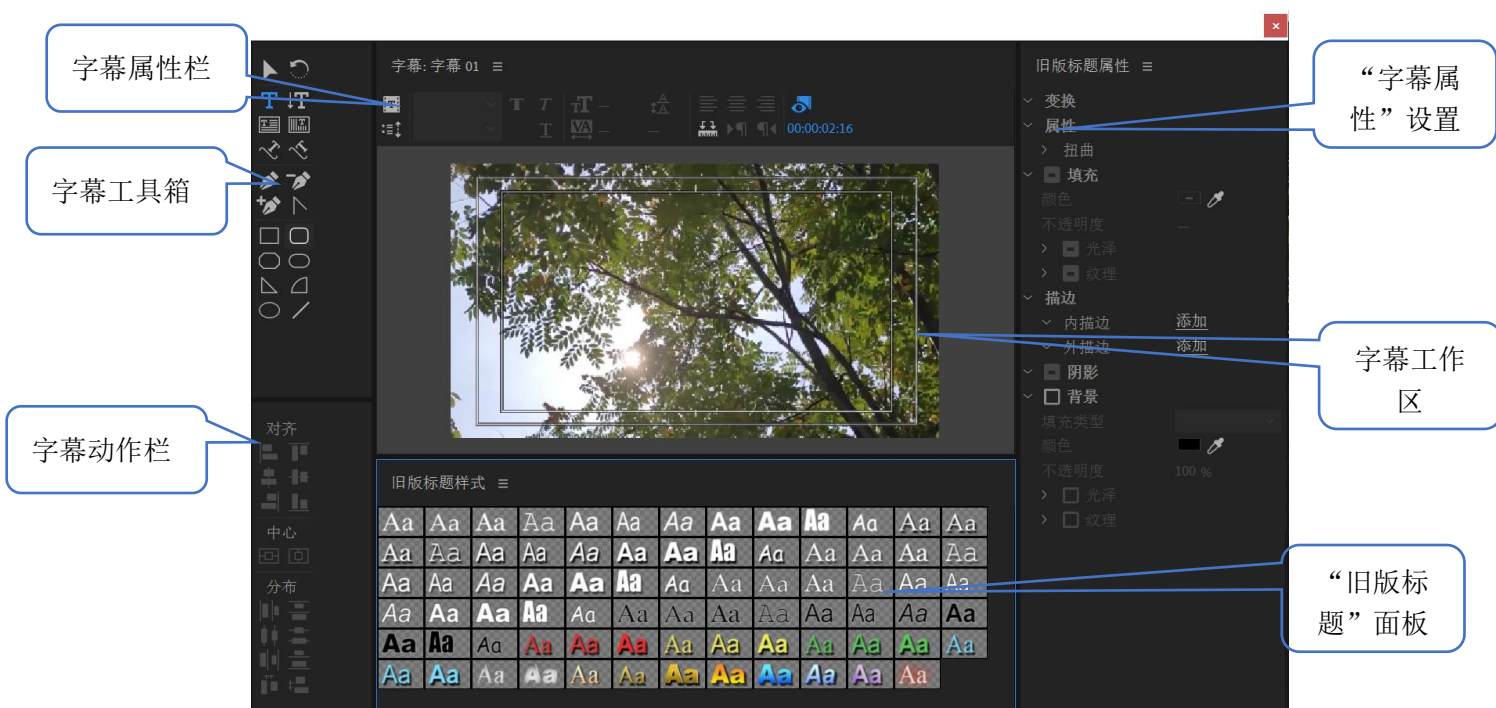


图 6-1

Premiere Pro CC 2020 的“字幕”面板主要由字幕属性栏、字幕工具箱、字幕动作栏、“字幕属性”设置子面板、字幕工作区和“旧版标题样式”面板六部分组成。

6.1.1 字幕属性栏

字幕属性栏主要用于设置字幕的运动类型、字体、加粗、斜体和下划线等，如图 6-2 所示。

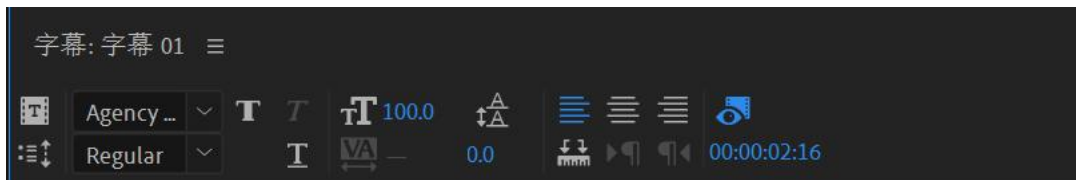


图 6-2

“基于当前字幕新建字幕”按钮:单击该按钮，将弹出如图 6-3 所示的对话框，在该对话框中可以为字幕文件重新命名。

“滚动/游动选项”按钮:单击该按钮，将弹出“滚动/游动选项”对话框，如图 6-4 所示，在对话框中可以设置字幕的运动类型。

“字体”列表:在此下拉列表中可以选字体。

“字体样式”列表:在此下拉列表中可以设置字形。

“粗体”按钮:单击该按钮，可以将当前选中的文字加粗。

“斜体”按钮:单击该按钮，可以将当前选中的文字倾斜。

“下划线”按钮:单击该按钮，可以为文字设置下划线。

“大小”选项:在此选项可以设置字体大小。

“字偶间距”选项:在此选项可以设置文字间距。

“行距”选项:在此选项可以设置行距。

“左对齐”按钮:单击该按钮，将所选对象进行左边对齐。

“居中”按钮:单击该按钮，将所选对象进行居中对齐。

“右对齐”按钮:单击该按钮，将所选对象进行右边对齐。

“制表位”按钮:单击该按钮，将弹出如图 6-5 所示的对话框，该对话框中各个按钮的主要功能如下。

(1) “左对齐制作符”按钮:字符的最左侧都在此处对齐。

(2) “居中对齐制作符”按钮:字符分为二，字符串的中间位置就是这个制表符的位置。

(3) “右对齐制作符”按钮:字符的最右侧都在此处对齐。

对话框中为添加制作符的区域，可以通过单击刻度尺上方的浅灰色区域来添加制表符。

“显示背景视频”按钮:显示当前时间指针所处的位置，可以在时间码的位置输入一个有效的时间值，调整当前显示画面。



图 6-3



图 6-4

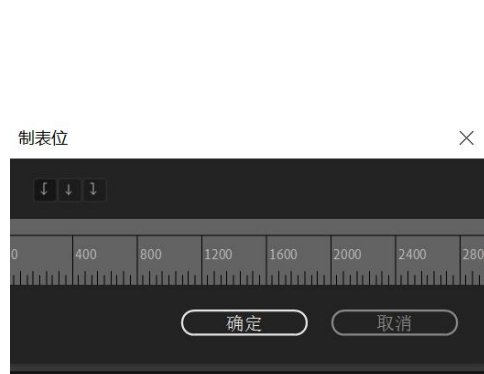


图 6-5

6.1.2 字幕工具箱

字幕工具箱提供了一些制作文字与图形的常用工具，如图 6-6 所示。利用这些工具，可以为影片添加标题及文本、绘制几何图形和定义文本样式等。

“选择”工具:用于选择某个对象或文字。选中某个对象后，在对象的周围会出现带有 8 个控制手柄的矩形，拖拽控制手柄可以调整对象的大小和位置。

“旋转”工具:用于对所选对象进行旋转操作。使用旋转工具时，必须先使用选择工具选中对象，然后再使用旋转工具，单击并按住鼠标拖拽即可旋转对象。

“文字”工具:使用该工具，在字幕工作区中单击，出现文字输入光标，在光标闪烁的位置可以输入文字。另外，使用该工具也可以对输入的文字进行修改。

“垂直文字”工具:使用该工具，可以在字幕工作区中输入垂直文字。

“区域文字”工具:单击该按钮，在字幕工作区中可以拖拽出文本框。

“垂直区域文字”工具:单击该按钮，可在字幕工作区中拖拽出垂直文本框。

“路径文字”工具:使用该工具可先绘制一条路径，然后输入文字，且输入的文字平行于路径。

“垂直路径文字”工具:使用该工具可先绘制一条路径，然后输入文字，且输入的文字垂直于路径。

“钢笔”工具:用于创建路径或调整使用平行或垂直路径工具所输入文字的路径。将钢笔工具置于路径的定位点或手柄上，可以调整定位点的位置和路径的形状。

“删除锚点”工具:用于在已创建的路径上删除定位点。

“添加锚点”工具:用于在已创建的路径上添加定位点。

“转换锚点”工具:用于调整路径的形状，将平滑定位点转换为角定位点，或将定位点转换为平滑定位点。

“矩形”工具:使用该工具可以绘制矩形。

“圆角矩形”工具:使用该工具可以绘制圆角矩形。

“切角矩形”工具:使用该工具可以绘制切角矩形。

“圆矩形”工具:使用该工具可以绘制圆矩形。

“楔形”工具:使用该工具可以绘制三角形。

“弧形”工具:使用该工具可以绘制圆弧，即扇形。

“椭圆”工具:使用该工具可以绘制椭圆形。

“直线”工具:使用该工具可以绘制直线。

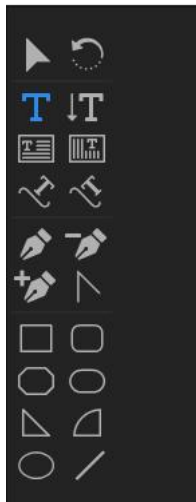
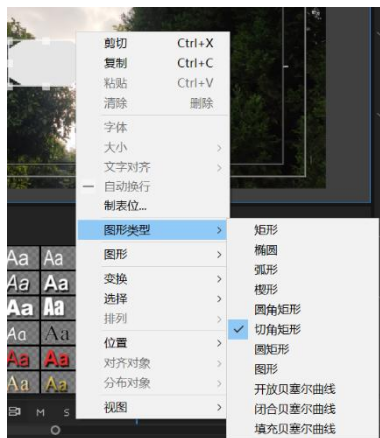


图 6-6

【小提示】在绘制图形时，可以根据需要结合使用<Shift>键，这样可以快捷地绘制出需要的图形。例如，使用矩形工具，按住<Shift>键可以绘制正方形；使用椭圆工具，按<Shift>键可以绘制圆形。

在绘制的图形上单击鼠标右键，将弹出如图 6-7 所示的快捷菜单，在“图形类型”子菜单中单击相应的命令，即可在各种图形之间进行转换，甚至可以将不规则的图形转换成规则的图形。



6.1.3 字幕动作栏

字幕动作栏中的各个按钮主要用于快速地排列或者分布文字，如图 6-8 所示。

“水平靠左”按钮：以选中的文字或图形左垂直线为基准对齐。

“垂直靠上”按钮：以选中的文字或图形顶部水平线为基准对齐。

“水平居中”按钮：以选中的文字或图形垂直中心线为基准对齐。

“垂直居中”按钮：以选中的文字或图形水平中心线为基准对齐。

“水平靠右”按钮：以选中的文字或图形右垂直线为基准对齐。

“垂直靠下”按钮：以选中的文字或图形底部水平线为基准对齐。

“垂直居中”按钮：使选中的文字或图形在屏幕垂直居中。

“水平居中”按钮：使选中的文字或图形在屏幕水平居中。

“水平靠左”按钮：以选中的文字或图形的左垂直线来分布文字或图形。

“垂直靠上”按钮：以选中的文字或图形的顶部线来分布文字或图形。

“水平居中”按钮：以选中的文字或图形的垂直中心来分布文字或图形。

“垂直居中”按钮图：以选中的文字或图形的水平中心来分布文字或图形。

“水平靠右”按钮：以选中的文字或图形的右垂直线来分布文字或图形。

“垂直靠下”按钮：以选中的文字或图形的底部线来分布文字或图形。

“水平等距间隔”按钮：以屏幕的垂直中心线来分布文字或图形。

“垂直等距间隔”按钮：以屏幕的水平中心线来分布文字或图形。



图 6-8

6.1.4 字幕工作区

字幕工作区是制作字幕和绘制图形的工作区，它位于“字幕”编辑面板的中心，在工作区中有两个白色的矩形线框，其中内线框是安全字幕边距，外线框是安全动作边距。如果文字或者图像放置在动作安全框之外，那么一些 NTSC 制式的电视中这部分内容将不会被显示出来，即使能够显示，很可能会出现模糊或者变形现象，因此，在创建字幕时最好将文字和图像放置在安全边距之内。如果字幕工作区中没有显示安全区域线框，可以通过以下两种方法显示安全区域线框。

(1) 在字幕工作区中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“视图>安全字幕边距/安全动作边距”命令即可。

(2) 选择“字幕>视图>安全字幕边距/安全动作边距”命令。

6.1.5 旧版标题样式

在 Premiere Pro CC 2020 中，使用“旧版标题样式”面板可以制作出令人满意的字幕效果。“旧版标题样式”面板位于“字幕”编辑面板的中下部，其中包含了各种已经设置好的文字效果和多种字体效果，如图 6-9 所示。

如果要为一个对象应用预设的风格效果，只需选中该对象，然后在“旧版标题样式”面板中单击要应用的风格效果即可，如图 6-10 所示。

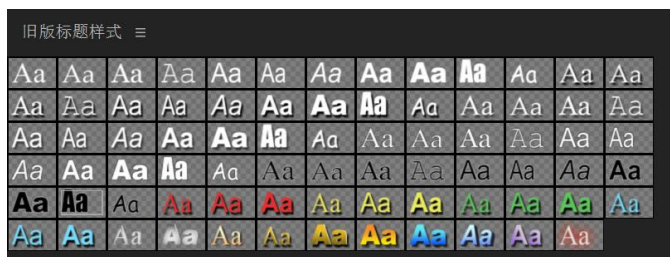


图 6-9



图 6-10

6.1.6 “字幕属性”设置子面板

在字幕工作区中输入文字后，可在位于“字幕”编辑面板右侧的“字幕属性”设置子面板中设置文字的具体属性参数，如图 6-11 所示。“字幕属性”设置子面板分为 6 个部分，分别为“变换”“属性”“填充”“描边”“阴影”和“背景”，各个部分主要作用如下。

“变换”：可以设置对象的位置、高度、宽度、旋转角度，以及不透明度等相关的属性。

“属性”：可以设置对象的一些基本属性，如文本的大小、字体、字间距、行间距和字形等相关属性。

“填充”：可以设置文本或者图形对象的颜色和纹理。

“描边”可以设置文本或者图形对象的边缘，使边缘与文本或者图形主体呈现不同的颜色。

“阴影”：可以为文本或者图形对象设置各种阴影属性。

“背景”：设置字幕的背景色及背景色的各种属性。

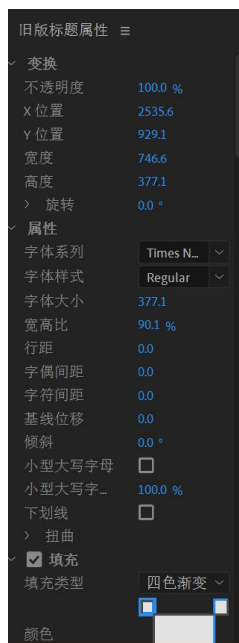


图 6-11

6.2 为视频添加文字

利用字幕工具箱中的各种文字工具，用户可以为视频添加水平排列或垂直排列的文字，也可以创建出沿路径行走的文字，从而使视频文字效果更加精美。

6.2.1 利用“图形”面板添加

①打开“工具”面板，找到“文字工具”，鼠标长按，会进行选择“横向文字工具”或“垂直文字工具”。选择“文字工具”，将其拖拽到“节目”窗口中，如图 6-12 所示。

②打开“效果控件”面板，找到“文本”选项，可以在里面对字幕进行大小，样式，排版，颜色等进行修改，如图 6-13 所示。

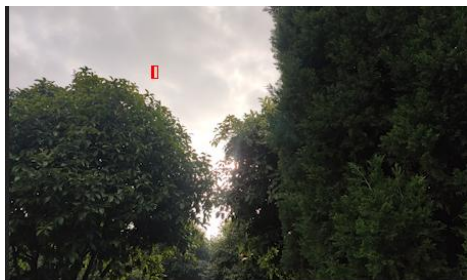


图 6-12

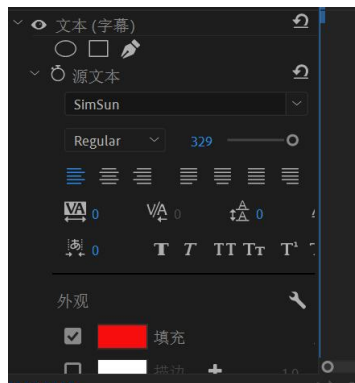


图 6-13

③打开“图形”工作区，点击“编辑”，里面可以对字幕进行调节，包括它里面还有非常强大的一些字幕模板，点击编辑的文字，它会显示相关字幕的属性，排版可以在“对齐”进行选择，字幕如果不明显，可以选择“描边”。同时，也可以对“锚点”，不透明度进行调节。如图 6-14 所示。

④将鼠标移动到“V2”轨道素材文件的最前处，右键鼠标，选择“应用默认过渡”，如图 6-15 所示。它就是一个交叉溶解的效果，结尾处，同样可以“应用默认过渡”。当然也可以使用快捷键，选中图片素材文件，按住 Ctrl +D，即可为图片素材文件首尾同时添加这



种交叉溶解的效果。

图 6-14

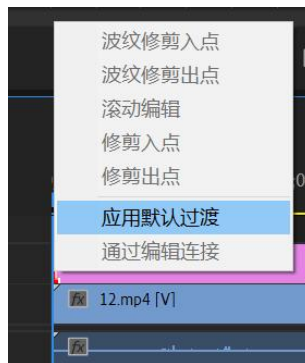


图 6-15

6.2.2 为解说视频添加字幕

导入一份解说视频的文件，将它拖拽到“新建项”里面，如图 6-16 所示。切换到“图形工作区”，找到“文字工具”，单击一下“节目”面板中的画面，输入解说的文字，对文字进行水平，垂直居中，或者添加一个“安全边距”方便查看。如图 6-17 所示。按照同样的方法，在说第二句解说词时，就在其后添加第二段字幕。

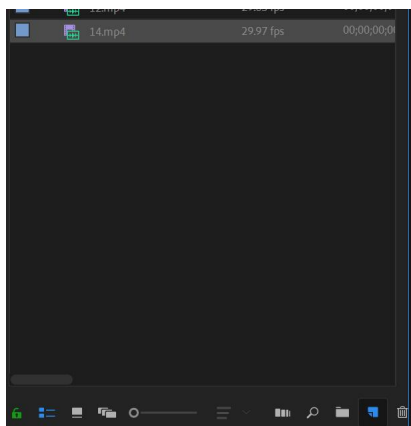


图 6-16

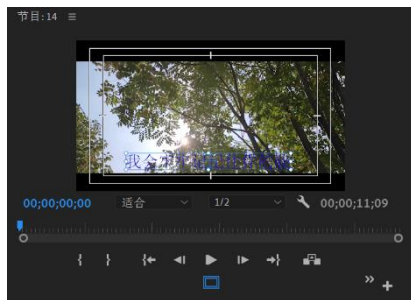


图 6-17

6.2.3 创建水平或垂直排列文字

打开“字幕”编辑面板后，可以根据需要，利用字幕工具箱中的“文字”工具和“垂直文字”工具创建水平排列或者垂直排列的字幕文字，其具体操作步骤如下。

- (1) 在字幕工具箱中选择“文字”工具或“垂直文字”工具。
- (2) 在“字幕”编辑面板的字幕工作区中单击并输入文字即可，如图 6-18 和图 6-19 所示。



图 6-18



图 6-19

6.2.4 创建路径文字

利用字幕工具箱中的平行或者垂直路径工具可以创建路径文字，具体操作步骤如下。

- (1) 在字幕工具箱中选择“路径文字”工具或“垂直路径文字”工具。
- (2) 移动鼠标指针到“字幕”编辑面板的字幕工作区中，此时，鼠标指针变为钢笔状，然后在需要输入的位置单击。
- (3) 将鼠标移动另一个位置再次单击，此时会出现一条曲线，即文本路径。
- (4) 选择文字输入工具(任何一种都可以)，在路径上单击并输入文字即可，如图 6-20 和图 6-21 所示。



图 6-20



图 6-21

6.2.5 创建段落字幕文字

利用字幕工具箱中的文本框工具或垂直文本框工具可以创建段落文本,其具体操作步骤如下。

(1) 在字幕工具箱中选择“区域文字”工具或“垂直区域文字”工具。

(2) 将鼠标指针移动到“字幕”编辑面板的字幕工作区中,单击鼠标并按住左键不放,从左上角向右下角拖曳出一个矩形框,然后输入文字,效果如图 6-22 和图 6-23 所示。



图 6-22



图 6-23

6.3 编辑修饰文字

字幕创建完成以后,肯定要对字幕文字进行修饰,才能与视频更加匹配。下面进行对修饰文字的学习。

6.3.1 编辑字幕文字

1. 文字对象的选择与移动

(1) 选择“选择”工具,将鼠标指针移动至字幕工作区,单击要选择的字幕文本即可将其选中,此时在字幕文字的四周将出现带有 8 个控制点的矩形框,如图 6-24 所示。

(2) 在字幕文字处于选中的状态下,将鼠标指针移动至矩形框内,单击鼠标并按住左键不放进行拖拽即可实现文字对象的移动,如图 6-25 所示。



图 6-24



图 6-25

2. 文字对象的缩放和旋转

(1) 选择“选择”工具,单击文字对象将其选中。

(2) 将鼠标指针移至矩形框的任意一个点,当鼠标指针呈、或形状时,单击并按住鼠标右键拖拽即可实现缩放。如果按住<Shift>键的同时拖拽光标,可以等比例缩放,如图 6-26 所示。

(3) 在文字处于选中的情况下选择“旋转”工具,将鼠标指针移动至工作区,单击鼠标

并按住左键拖拽即可实现旋转操作，如图 6-27 所示。



图 6-26



图 6-27

3. 改变文字对象的方向

- (1) 选择“选择”工具，单击文字对象将其选中。
- (2) 选择“字幕>方向>垂直”命令，即可改变文字对象的排列方向，如图 6-和图 6-所示。



图 6-28



图 6-29

6.3.2 设置字幕属性

通过“字幕属性”子面板，用户可以非常方便地对字幕文字进行修饰，包括调整其位置、不透明度、文字的字体、字号、颜色和为文字添加阴影等。

1. 变换设置

在“字幕属性”子面板的“变换”栏中可以对字幕文字或图形的不透明度、位置、高度、宽度，以及旋转等属性进行操作，如图 6-30 所示。

- “不透明度”：设置字幕文字或图形对象的不透明度。
- “X 位置” / “Y 位置”：设置文字在画面中所处的位置。
- “宽度” / “高度”：设置文字的宽度与高度。
- “旋转”：设置文字旋转的角度。



图 6-30

2. 属性设置

在“字幕属性”子面板的“属性”栏中可以对字幕文字的字体、字体的大小、外观以及字距、扭曲等一些基本属性进行设置，如图 6-31 所示。

- “字体系列”：在此选项右侧的下拉列表中选择字体。
- “字体样式”：在此选项右侧的下拉列表中可以设置字体类型
- “字体大小”：设置文字的大小。
- “方向”：设置文字在水平方向上进行比例缩放
- “行 距 ”： 设 置 文 字 的 行 间 距 。



图 6-31

“字偶间距”：设置相邻文字之间的水平距离。

“字符间距”：其功能与“字距”类似，两者的区别是对选择的多个字符进行字间距的调整，“字距”选项会保持选择的多个字符的位置不变，向右平均分配字符间距，而“跟踪”选项会平均分配所选择的每一个相邻字符的位置。

“基线位移”：设置文字偏离水平中心线的距离，主要用于创建文字的上标和下标。

“倾斜”：设置文字的倾斜程度。

“小型大写字母”：勾选该复选框，可以将所选的小写字母变成大写字母。

“小型大写字母大小”：该选项配合“大写字母”选项使用，可以将显示的大写字母放大或缩小。

“下划线”：勾选此复选框，可以为文字添加下划线。

“扭曲”：用于设置文字在水平或垂直方向的变形。

3. 填充设置

在“字幕属性”子面板的“填充”栏中主要用于设置字幕文字或者图形的填充类型、色彩和不透明度等属性，如图 6-32 所示。

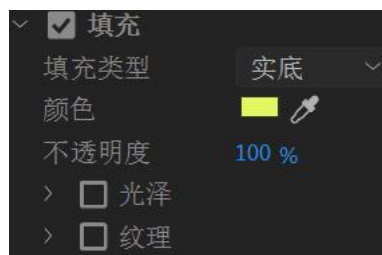


图 6-32

“填充类型”：单击该选项右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表中可以选需要填充的类型，共有 7 种方式供选择。

(1) “实底”：使用一种颜色进行填充，这是系统默认的填充方式。

(2) “线性渐变”：使用两种颜色进行线性渐变填充。当选择该选项进行填充时，“颜色”选项变为渐变颜色栏，分别单击选择一个颜色块，再单击“色彩到色彩”选项颜色块，在弹出的对话框中对渐变开始和渐变结束的颜色进行设置。

(3) “径向渐变”：该填充方式与“线性渐变”类似，不同之处是“线性渐变”使用两种颜色的线性过渡进行填充，而“放射渐变”则使用两种颜色填充后产生由中心向四周辐射的过渡。

(4) “四色渐变”：该填充方式使用 4 种颜色的渐变过渡来填充字幕文字或者图形，每种颜色占据文本的一个角。

(5) “斜面”：该填充方式使用一种颜色填充高光部分，另一种颜色填充阴影部分，再通过添加灯光应用可以使文字产生斜面，效果类似于立体浮雕。

(6) “消除”：该填充方式是将文字的实体填充的颜色消除，文字为完全透明。如果为文字添加了描边，采用该方式填充，则可以制作空心的线框文字效果；如果为文字设置了阴影，选择该方式，则只能留下阴影的边框。

(7) “重影”：该填充方式使填充区域变为透明，只显示阴影部分。

“光泽”：该选项用于为文字添加辉光效果。

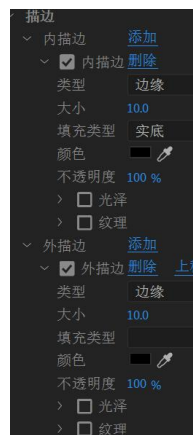
“纹理”：使用该选项可以为字幕文字或者图形添加纹理效果，以增强文字或者图形的表现力。纹理填充的图像可以是位图，也可以是矢量图。

4. 描边设置

“描边”栏主要用于设置文字或者图形的描边效果，可以设置内部笔画和外部笔画，如图 6-33 所示。

用户可以选择使用“内描边”或“外描边”，也可以两者一起使用。应用描边效果，首先单击“添加”选项，添加需要的描边效果。两种描边效果的参数选项基本相同。

应用描边效果后，可以在“类型”下拉列表中选择描边模式。



“深度”：选择该选项后，可以在“大小”参数选项中设置边缘的宽度，在“颜色”参数中设定边缘的颜色，在“不透明度”参数选项中设置描边的不透明度，在“填充类型”下拉列表中选择描边的填充方式。

“边缘”：选择该选项，可以使字幕文字或图形产生一个厚度，呈现立体字的效果。

“凹进”：选择该选项，可以使字幕文字或图形产生一个分离的面，类似于产生透视的投影。

图 6-33

5. 阴影设置

“阴影”栏用于添加阴影效果，如图 6-34 所示。

“颜色”：设置阴影的颜色。单击该选项右侧的颜色块，在弹出的对话框中可以选择需要的颜色。

“不透明度”：设置阴影的不透明度。

“角度”：设置阴影的角度。

“距离”：设置文字与阴影之间的距离。

“大小”：设置阴影的大小。

“扩散”：设置阴影的扩展程度。



图 6-34

6. 背景设置

“背景”：栏用于添加视频背景效果，如图 6-35 所示。

“填充类型”：设置背景的填充格式，点击右边的小三角，会出现多种，填充类型供用户选择。

“颜色”：设置背景的颜色，单击取色器，弹出颜色面板。

“不透明度”：设置背景的不透明度。

“光泽”：该选项用于为背景添加光辉的效果。

“纹理”：该选项可以为背景添加纹理效果。

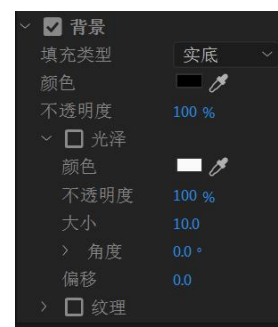


图 6-35

6.3.3 制作垂直滚动字幕

制作垂直滚动字幕的具体操作步骤如下。

(1) 启动 Premiere Pro CC，在“项目”面板中导入素材并将素材添加到“时间轴”面板中的视频轨道上。

(2) 选择“旧版标题>新建字幕>默认静态字幕”命令，在弹出的“新建字幕”对话框中设置字幕的名称，单击“确定”按钮，打开“字幕”编辑面板。

(3) 选择“文字”工具，在字幕工作区中单击并按住鼠标拖拽出一个文字输入的范围框，然后输入文字内容并对文字属性进行相应的设置，效果如图 6-36 所示。

(4) 单击“滚动/游动选项”按钮，在弹出的对话框中选中“滚动”单选项，在“定时(帧)”栏中勾选“开始于屏幕外”和“结束于屏幕外”复选框，其他参数的设置如图 6-37 所示。

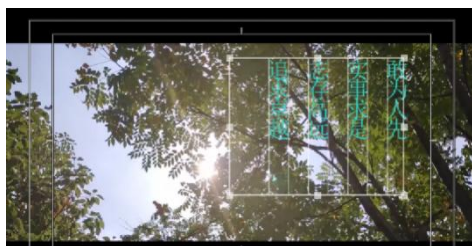


图 6-36



图 3-37

(5)单击“确定”按钮，再单击面板右上角的“关闭”按钮，关闭字幕编辑面板，返回到 Premiere Pro CC 的工作界面，此时制作的字符将会自动保存在“项目”面板中。从“项目”面板中将新建的字幕添加到“时间轴”面板的“视频 2”轨道上，并将其调整为与轨道 1 中的素材等长，如图 6-38 所示。

(6)单击“节目”监视器窗口下方的“播放一停止切换”按钮，即可预览字幕的垂直滚动效果，如图 6-39 和图 6-40 所示。

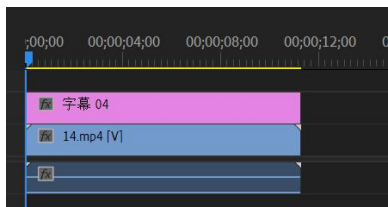


图 6-38



图 6-39



图 6-40

6.3.4 制作横向滚动字幕

制作横向滚动字幕与制作垂直字幕的操作基本相同，其具体操作步骤如下。

(1)启动 Premiere Pro CC，在“项目”面板中导入素材并将素材添加到“时间轴”面板中的视频轨道上，然后创建一个字幕文件。

(2)选择“文字”工具，在字幕工作区中输入需要的文字并对文字属性进行相应的设置，效果如图 6-41 所示。

(3)单击“滚动/游动选项”按钮，在弹出的对话框中选中“向右游动”单选项，在“定时(帧)”栏中勾选“开始于屏幕外”和“结束于屏幕外”复选框，其他参数设置如图 6-42 所示。



图 6-41



图 6-42

(4)单击“确定”按钮，再次单击面板右上角的“关闭”按钮，关闭字幕编辑面板，返回到 PremierePro CC 的工作界面，此时制作的字符将会自动保存在“项目”面板中，从“项目”面板中将新建的字幕添加到“时间轴”面板的“视频 2”轨道上，如图 6-43 所示。

(5)单击“节目”监视器窗口下方的“播放-停止切换”按钮，即可预览字幕的横向滚动效果，如图 6-44 和图 6-45 所示。

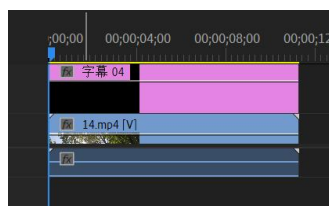


图 6-43



图 6-44



图 6-45

6.3.5 案例 卡拉 ok 字幕效果

卡拉 ok 的这种字幕效果主要是，随着视频歌声唱起来的时候，它的字幕会发生一个由白色变成其他颜色的效果，下面是编辑的技巧。

- ① 启动 Premiere Pro CC 软件，弹出“欢迎使用 Adopt PremierePro ”界面，单击“新建项目”按钮，弹出“新建项目”对话框，设置“位置”选项，选择保存文件路径。在“名称”文本框中输入文件名“卡拉 ok 效果”，如图 6-46 所示。

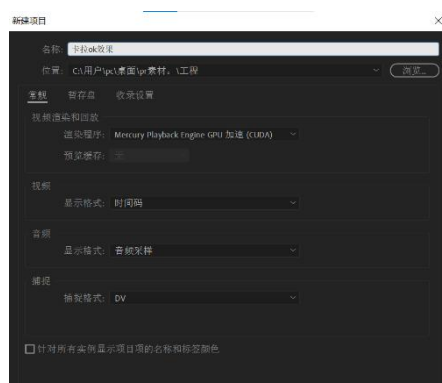


图 6-46

- ② 选择“文件—导入”命令，弹出“导入”对话框，选择“卡拉 ok 效果”素材中视频，音频，单击“打开”按钮，导入文件，如图 6-47 所示。导入后的文件排列在“项目”面板中。

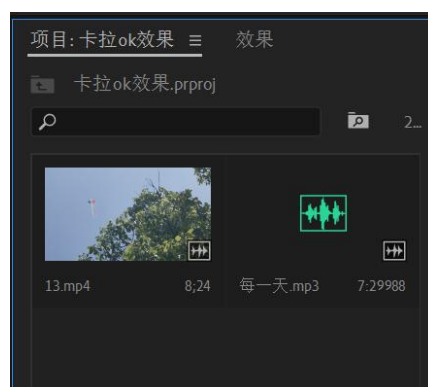


图 6-47

- ③ 选择“时间轴”面板中的播放按钮，听歌声开始的地方，点击暂停。选择“文字工具”，添加一段歌词，选择文字双击对歌词进行选中，可以在“效果控件”中，对文选择一下不同的字体，同时还可以改一些大小，位置等。如图 6-48 所示。

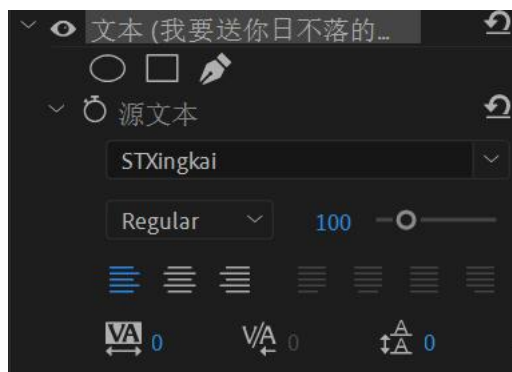


图 6-48

- ④ 选中“时间轴”面板中“V2”轨道的字幕素材文件，按住 alt 键，向上拖拽复制一层，即到了“V3”轨道，填充一个绿色，继续添加一个描边。如图 6-49 所示。



图 6-49

- ⑤ 选择“窗口—效果”命令，弹出“效果”面板，搜索“裁剪”，如图 6-50 所示。将其拖拽到“V3”轨道的素材文件里，在“裁剪”面板效果控件里面，调整右侧绿色文字就会消失。在听到歌声的地方，添加一个关键帧，如图 6-51 所示。然后调整右侧绿色文字到消失，如图 6-52 所示。到歌声结束的地方，继续添加一个帧，调整右侧，把绿色文字调出来。这样卡拉 ok 效果就可以了。如图 6-53 所示。

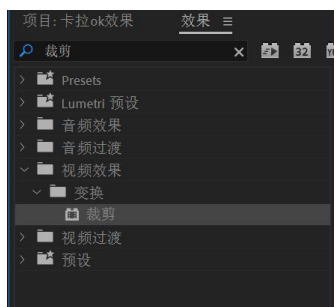


图 6-50



图 6-51



图 6-52



图 6-53

在 Premiere Pro CC 中, 可以输出多种文件格式, 包括视频格式、音频格式、静态图像和序列图像等, 下面将对这些文件格式进行详解。

7.1.1 Premiere Pro CC 2020 导出视频格式

在 Premiere Pro CC 中可以输出多种视频格式, 常用的有以下 7 种。

(1) AVI: AVI 是 Audio Video Interleaved 的缩写。是 Windows 操作系统中使用的视频文件格式, 它的优点是兼容性好、图像质量好、调用方便, 缺点是文件尺寸较大。

(2) Animated GIF: GIF 是动画格式的文件, 可以显示视频运动画面, 但不包含音频部分。

(3) Flic/Fli: 支持系统的静态画面或动画。

(4) Filmstrip: 电影胶片 (也称为幻灯片影片), 但不包括音频部分。该类文件可以通过 photoshop 等软件进行画面效果处理, 然后再导入到 Premiere Pro CC 中进行编辑输出。

(5) QuickTime: 用于 Windows 和 Mac OS 系统上的视频文件, 适合于网上下载。该文件格式是由 Apple 公司开发的。

(6) DVD: DVD 是使用 DVD 刻录机及 DVD 空白光盘刻录而成的。

(7) DV: DV 全称是 Digital Video, 是新一代数字录像带的规格, 它具有体积小、时间长的优点。

7.1.2 Premiere Pro CC 2020 导出音频格式

在 Premiere Pro CC 中可以输出多种音频格式, 其主要输出的音频格式有以下 3 种。

(1) WMA: WMA 全称是 Windows Media Audio, WMA 音频文件是一种压缩的离散文件或流式文件。它采用的压缩技术与 MP3 压缩原理近似, 但它并不削减大量的编码。WMA 最主要的优点是可以在较低的采样率下压缩出近于 CD 音质的音乐。

(2) MPEG: MPEG (动态图像专家组) 创建于 1988 年, 专门负责为 CD 建立视频和音频等相关标准。

(3) MP3: MP3 是 MPEG Audio Layer3 的简称, 它能够以高音质, 低采样率对数字音频文件进行压缩。

此外, Premiere Pro CC 还可以输出 DV AVI、Real Media 和 QuickTime 格式的音频。

7.1.3 Premiere Pro CC 2020 导出图像格式

在 Premiere Pro CC 中可以输出多种图像格式, 其主要输出的图像格式有以下两种。

(1) 静态图像格式: Film Strip、FLC/FLI、Targa、TIFF 和 Windows Bitmap。

(2) 序列图像格式: GIF Sequence、Targa Sequence 和 Windows Bitmap Sequence。

影片预览是视频编辑过程中对编辑效果进行检查的重要手段,它实际上也属于编辑工作的一部分。影片预览分为两种,一种是实时预览,另一种是生成预览,下面将对它们进行详解。

7.2.1 影片实时预览

实时预演,也称为实时预览,即平时所说的预览。进行影片实时预演的具体操作步骤如下。

(1) 影片编辑制作完成后,在“时间线”面板中将时间标记移动到需要预演的片段开始位置,如图 7-1 所示。

(2) 在“节目”监视器窗口中单击“播放-停止切换(Space)”按钮,系统开始播放节目,在“节目”监视器窗口中预览节目的最终效果,如图 7-2 所示。

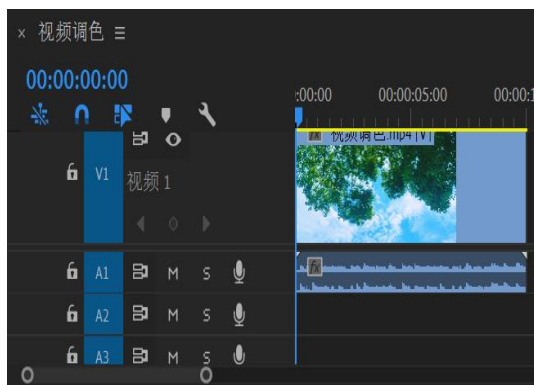


图 7-1



图 7-2

7.2.2 生成影片预览

与实时预览不同的是,生成影片预览不是使用显卡对画面进行实时渲染,而是计算机的 CPU 对画面进行运算,先生成预演文件,然后再播放。因此,生成影片预演取决于计算机 CPU 的运算能力。生成预演播放的画面是平滑的,不会产生停顿或跳跃,所表现出来的画面效果和渲染输出的效果是完全一致的。生成影片预览的具体操作步骤如下。

(1) 影片编辑制作完成以后,在“时间线”面板中拖曳工具区范围条的两端,以确定要生成影片预演的范围,如图 7-3 所示。

(2) 选择“序列>渲染入点到出点”命令,系统将开始进行渲染,并弹出“正在渲染”对话框显示渲染进度,如图 7-4 所示。

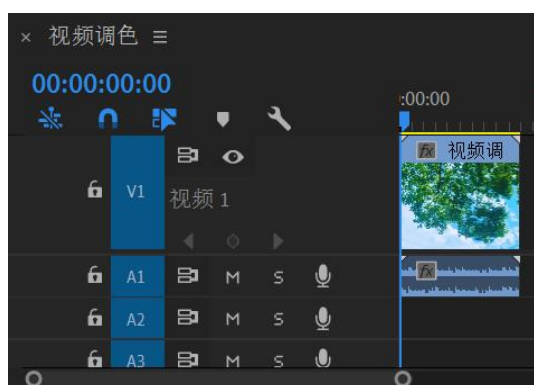


图 7-3

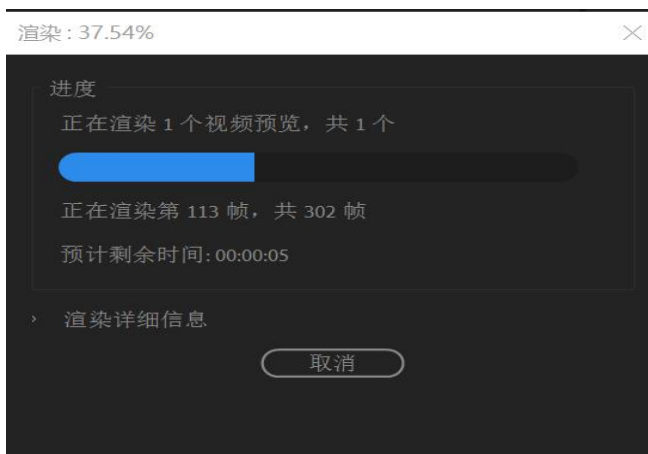


图 7-4

(3) 在“渲染”对话框中单击“渲染详细信息”选项前面的按钮 , 展开此选项区域, 可以查看渲染的时间和磁盘剩余空间等信息, 如图 7-5 所示。

(4) 渲染结束后, 系统会自动播放该片段, 在“时间线”面板中, 预演部分将会显示绿色线条, 如图 7-6 所示。



图 7-5

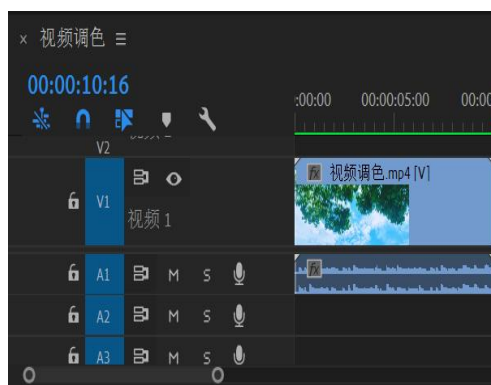


图 7-6

(5) 如果用户设置了预演文件的保存路径, 就可在计算机的硬盘中找到预演生成的临时文件, 如图 7-7 所示。双击该文件, 则可以脱离 Premiere Pro CC 程序进行播放, 如图 7-8 所示。

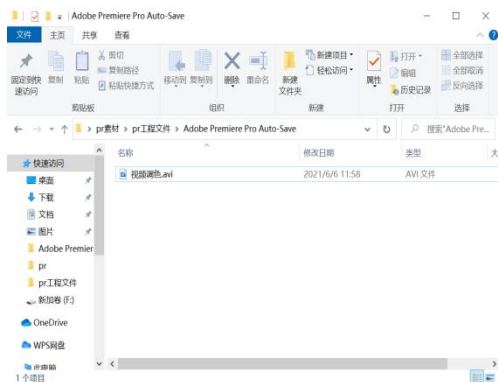


图 7-7

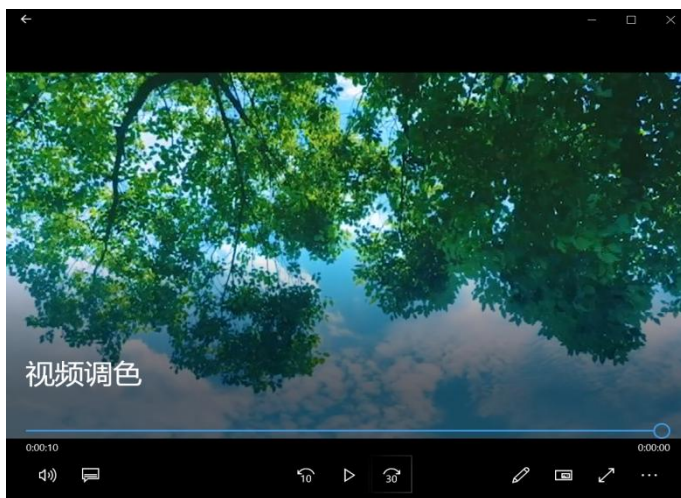


图 7-8

生成的预演文件可以重复使用，用户下一次预演该片段时会自动使用该预演文件。在关闭该项目文件时，如果不进行保存，预演生成的临时文件会自动删除；如果用户在修改预演区域片段后再次预演，就会重新渲染并生成新的预演临时文件。

7.3 视频输出与序列设置

课程重点: 导出前为视频添加入点与出点，防止导出多余文件，了解视频格式，目标比特率的作用，以及序列的自动重构。

7.3.1 输出视频

①可以先切换到用户自己设置的工作区，先需要对视频设置一个入点和出点，减号键缩小时间线，时间线移动到最开始。如图 7-9 所示。

②按住键盘上的 i 键设立一个入点，按住键盘上的 o 键，设立一个出点，可能大部分用户在到处视频时都不会设置入点与出点，这是为了避免，有的用户将一些不用的素材放在了时间线的前面，忘记删除，这样导出时，会跟着一起导出，造成不必要的麻烦，而设置了入点和出点，它只会渲染输出当前选中的一块区域，即时后面有多余的素材，它也不会被输出。点击快捷键 Ctrl+M 键，即可到导出界面，如图 7-10 所示。

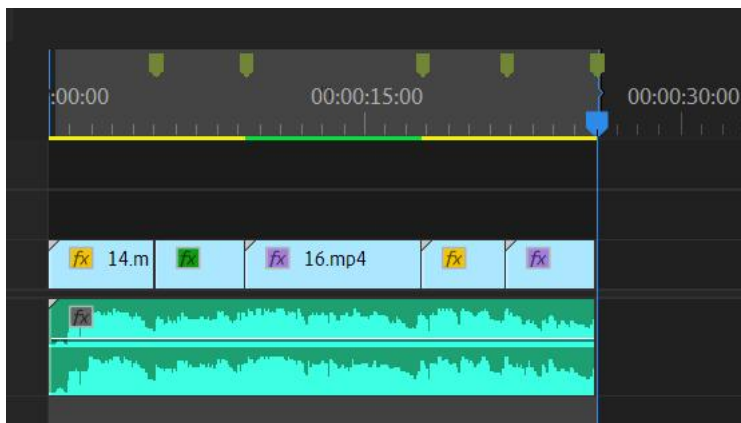


图 7-9



图 7-10

③③进去导出设置窗口，首先需要注意这里的格式，一般情况下，我们输出格式，都会选择 H.264，后缀名是 mp4 格式。如图 7-11 所示。点击“输出名称”，可以进入存储路径。

④最后一项，需要找到“目标比特率”，如图 7-12 所示。这一项关系到视频大小，有时可以更改“目标比特率”数值，视频的大小也会随之改变，“目标比特率”最好保持在 3

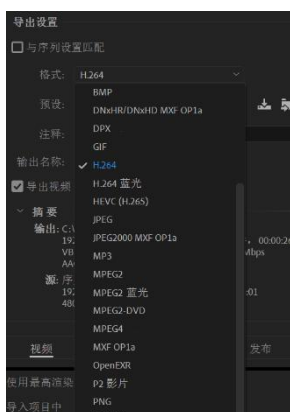


图 7-11

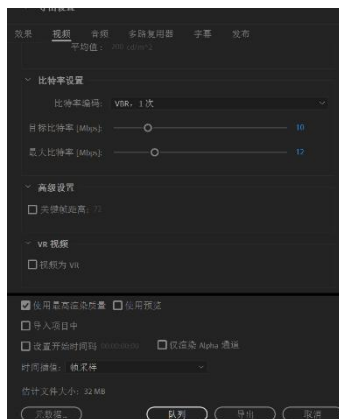


图 7-12

与 10 之间，然后直接点击“导出”，视频就能输出成功了。

7.3.2 快速制作竖版短视频

课程重点:如何将一个横版视频转成竖版的视频。【小提示:这是 Premiere Pro CC 2020 新增的强大功能】

①点击“序列”，找到自动重构序列的命令，如图 7-13 所示。首先可以对“序列名称”，起一个新的名称，改为“抖音竖版”。如图 7-14 所示。“长宽比”改为垂直 9:16，其他都不用更改。点击创建。

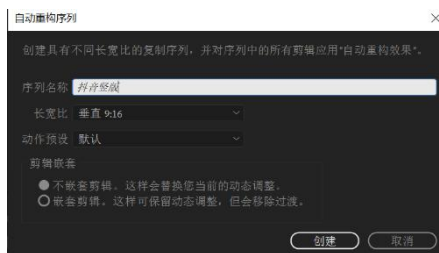


图 7-13

图 7-14

②“项目窗口”里面，它会多出一个文件夹，叫自动重构序列，如图 7-15 所示。点击，子文件夹会出现用户刚刚设置的序列“抖音竖版”，点击空格，就可以预览。

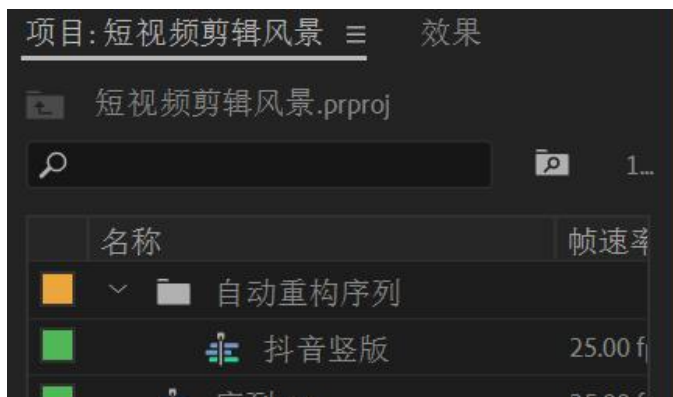


图 7-15

③比如有些镜头画面，没有显示在镜头的中间，可以在“效果控件”面板中，更改一下它的锚点位置，如图 7-16 所示。这样就可以按住 Ctrl+M 导出竖版视频了，格式同样选择 H. 264，直接导出就可以了。



图 7-16

8.1 案例 卡点视频制作

课程重点:运用常见的卡点，预设的使用。

1. 启动 Premiere Pro CC 软件，弹出“欢迎使用 Adopt PremierePro ”界面，单击“新建项目”按钮，弹出“新建项目”对话框，设置“位置”选项，选择保存文件路径。在“名称”文本框中输入文件名“抖音卡点效果”，如图 8-1 所示。

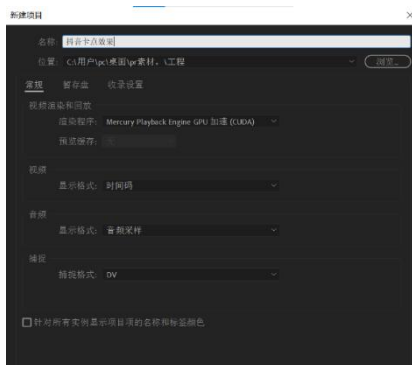
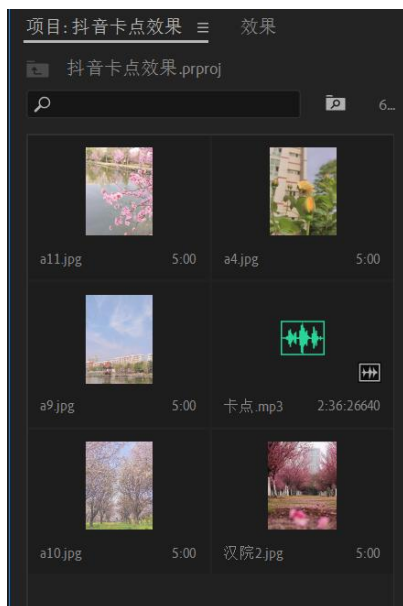


图 8-1

2. 选择“文件—导入”命令,弹出“导入”对话框,选择“抖音卡点视频”素材中视频,



音频,单击“打开”按钮,导入文件,如图 8-2 所示。导入后的文件排列在“项目”面板中。

图 8-2

3. 选择“新建项”,找到“新建序列”,对应的快捷键为 Ctrl+N 键,需要用户自己制定一个竖屏的序列尺寸,如图 8-3 所示。点击“设置”,找到自定义,时基更改为 25 帧每秒,帧大小一样也要更改,改成 1080*1920,像素长宽比更改为方形像素(1.0),最后点击下方的保存预设。名称可以更改为“抖音竖版视频”,方便下次使用。如图 8-4 所示。



图 8-3

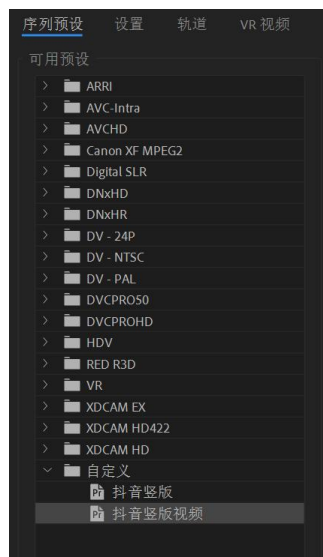


图 8-4

4. 在“序列预设”的左侧,在自定义中找到刚刚创建的序列,选中,给这个序列命名为卡点视频,点击确定。如图 8-5 所示。

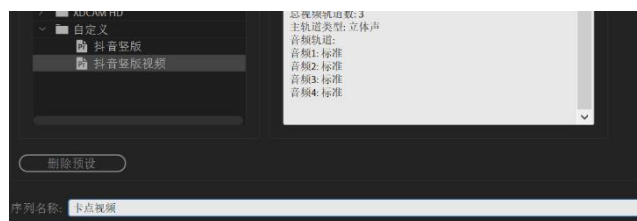


图 8-5

5. 将“项目面板”中的音频素材拖拽到 A1 轨道上，按住键盘上的 \ 键，可以将当前的时间线最大化显示，也可以按住 Alt+“+”键，即可将声音轨道变高一些，可以让用户看到这个音频的波形，这样每一块的峰值就可以展现出来，如图 8-6 所示。

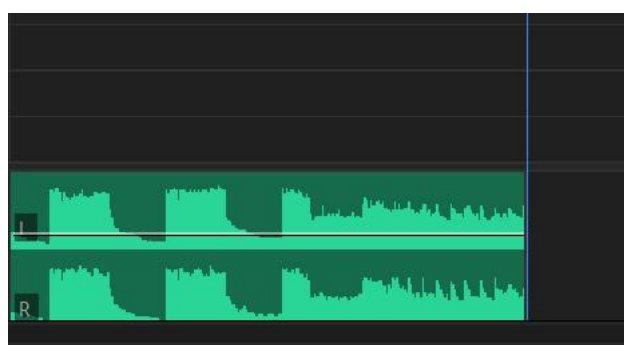


图 8-6

6. 选择空格键，对音频素材进行预览，同时按住 M 键，对音乐的节奏进行卡点，如图 8-7 所示。时间线上面都是用户的标记。然后一起选中多张图片，按住鼠标拖拽到“序列匹配”中，弹出一个“序列自动化”窗口，位置选择“在未编号标记”，其他不需要更改。点击确定。如图 8-8 所示。

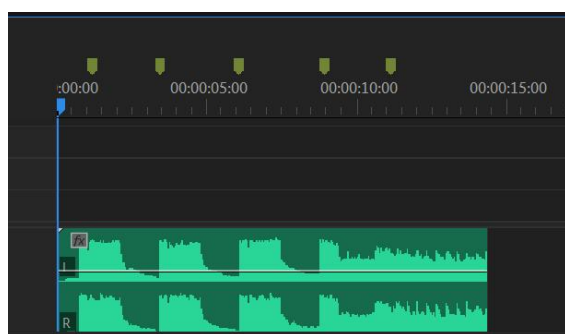


图 8-7



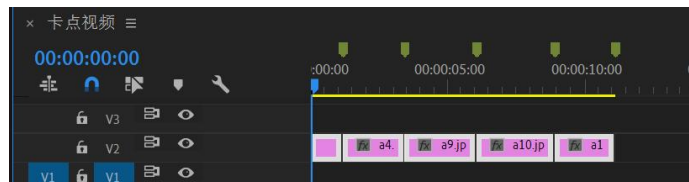
图 8-8

7. 现在图片就会跟随，音乐的标记进行对齐，时间线最前端没有素材，继续补一张素材放入就可以了。图片尺寸不是很整齐，选中 V1 轨道上所有图片素材，单击鼠标右键，找到“缩放为帧大小”，图片会瞬间跟用户新建的序列尺寸进行匹配。如图 8-9 所示。



图 8-9

8. 当前图片虽然快速缩放为帧大小了，但是在预览时，会发现它有一个黑色的底，是因为图片的尺寸不一样，即使缩放为帧大小，但是它在序列中，展现的尺寸还是不一样，将



V1 轨道的所有素材文件全部选中，拖拽到 V2 轨道上。如图 8-10 所示。

图 8-10

9. 为了统一调节，需要用户新建一个调整图层，找到“新建项”，点击新建图层，它会自动跟用户设置的序列尺寸保持一致。如图 8-11 所示。点击确定。将调整图层放在 V3 轨道上，并将调整图层的长度拖拽与 V2 轨道素材一样。



图 8-11

10. 选择“效果面板”，搜索“裁剪”特效，将其拖拽到调整图层上，找到“效果控件”，选择裁剪，需要更改顶部的一个裁剪数值，底部数值也要跟顶部的保持一致，如图 8-12 所示。



图 8-12

11. 接下来需要制作它的一个模糊背景，选中 V2 轨道所有素材文件，按住 Alt 键，鼠标向下拖拽至 V1 轨道中，选择上面的两个轨道，将调整图层与 V2 轨道的素材进行嵌套，如图 8-13 所示。嵌套名称为上面。它就变成了一个整体。选择 V1 轨道上所有素材，右键，继续选择嵌套，名称更改为下面。

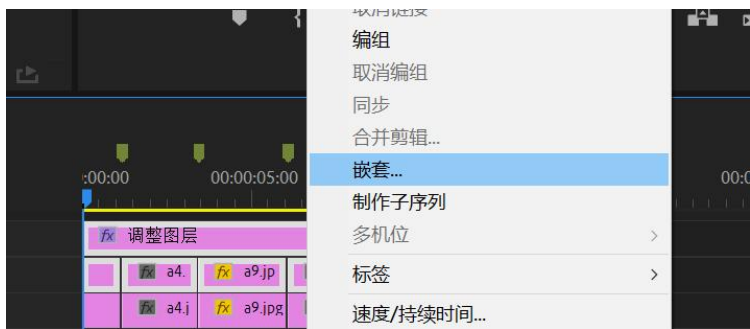
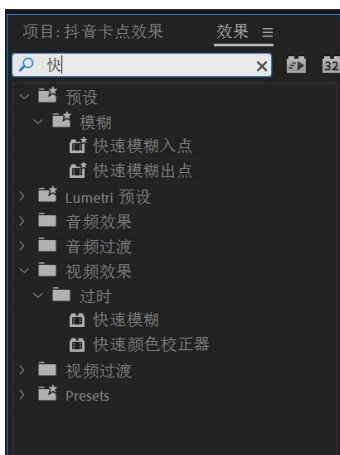


图 8-13

12. 当前选择“下面”素材文件，找到“效果控件”，将缩放变大，选择“效果面板”，搜索“模糊”，直接选中快速模糊，如图 8-14 所示。拖拽到 V1 轨道中，在“效果控件”中更



改一下它的参数，增加一些模糊度，然后选择“垂直边缘像素”，最后预览效果。

图 8-14

8.2 案例 使用预设制作炫酷转场

课程重点:对上一节的卡点视频进行一个升级，给它的图片转场添加一些抖动的预设。

1. 对当前名称为“卡点视频”的序列进行复制，在“项目面板”中，找到当前序列，鼠标进行选中，快捷键 Ctrl+C 键对它进行复制，按住 Ctrl+V 键对它进行粘贴，当前就出现两个一样的序列，如图 8-15 所示。



图 8-15

2. 选中一个序列，单击一下，对它进行重新的命名，更改为“卡点视频升级”，这样便于用户更好的观察，当前在时间线中，就是修改后的序列——卡点视频升级。

3. 双击 V2 轨道的素材，进行更改，会导致原来的“卡点视频”序列中的“上面”素材也跟着改变，因此需要用户对“上面”序列进行复制和替换，让它变成一个独立的存在。

4. 在“项目”窗口中找到“上面”序列，对它进行复制粘贴，将名称更改为“上面替换”，如图 8-16 所示。键盘上按住 Alt 键，单击鼠标左键，将它拖拽到“上面”这个序列，这样用户就快速的对它进行了替换，如图 8-17 所示。



图 8-16

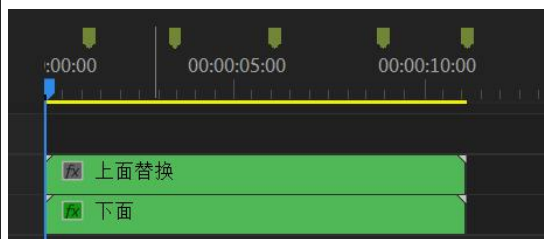


图 8-17

5. 当前只需要用户在图片的中间添加转场，第一步双击“上面替换”序列，在图片与图片的衔接处添加转场，如图 8-18 所示。可以按住键盘上的加号键，放大时间线。

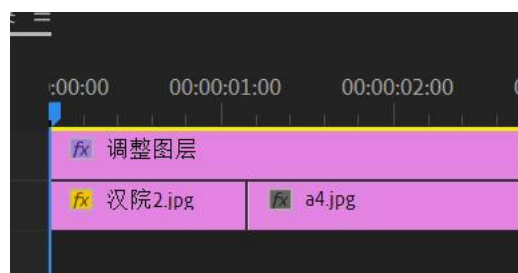


图 8-18

6. 使用一些下载好的抖音快闪视频转场预设，点击“效果”面板，里面有很多转场预设，如图 8-19 所示。在时间线里面，找到素材的衔接处，按住键盘上的左右（方向）键，左键即为向后一帧，右键即为向前一帧，按住方向键，左键三帧，使用“剃刀工具”裁切一下，如图 8-20 所示。继续右键向前三帧，进行裁切，选中裁切好的中间两个素材，鼠标右键，找到“嵌套”，让它变为一个整体，名称更改为 01，点击确定，如图 8-21 所示。

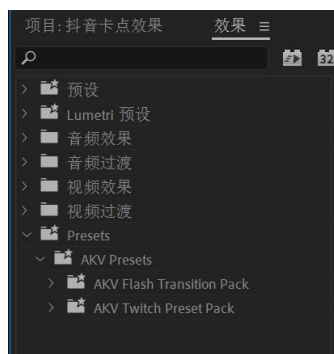


图 8-19

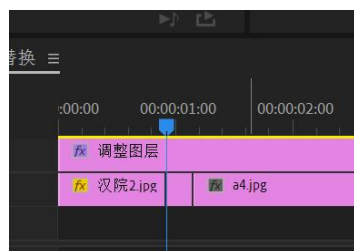


图 8-20

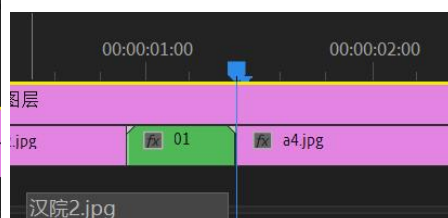
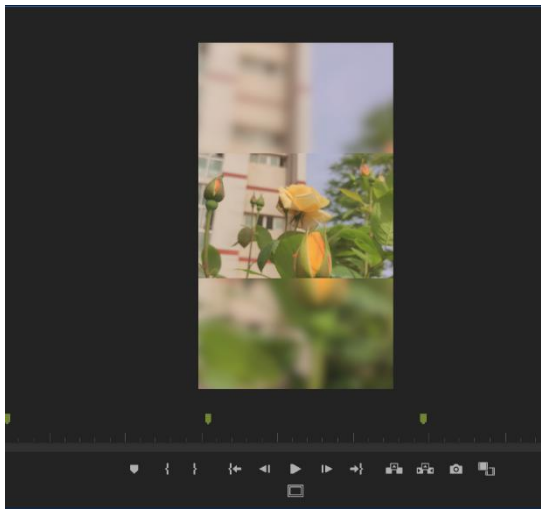


图 8-21

7. 用户就可以在刚刚嵌套的素材上添加自己喜欢的抖动的预设，移动时间线，对效果进行预览，后面素材的操作方法都一样，就不一一讲述。现在切换到最外面的序列来观察一下，

按住键盘上的~键，对“节目窗口”进行预览，如图 8-22 所示。关于预设置使用就分析到这



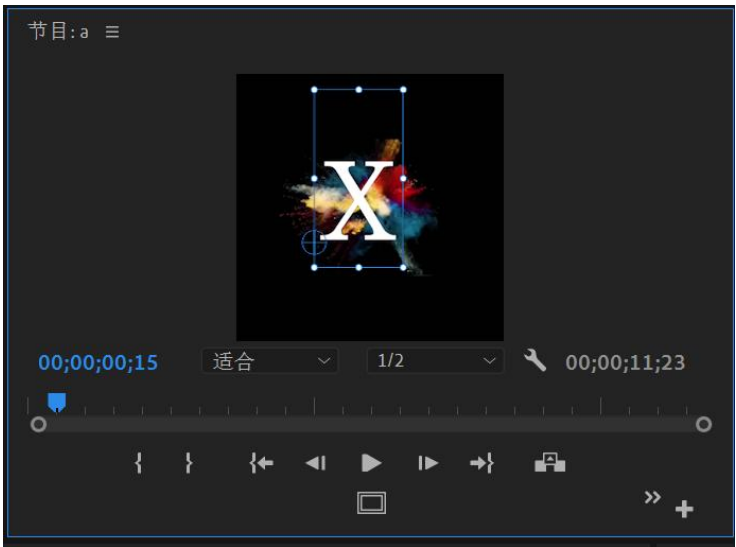
里。

图 8-22

8.3 案例 遮罩键实战运用

课程重点:让文字在变化的同时，文字里面有动态的色彩的一个变化，轨道遮罩键起到了重要作用。

1. 先在网上找一些光彩的粉末素材或者光效的素材，导入到项目后，直接将它进行拖拽到视频轨道上，可以在视频上输入文字，也能用 ps 先制作出好看的文字，保存成 PNG 格式。
2. 使用“文字工具”，在视频里面输入 X，打开“图形工作区”，对它的大小，位置进

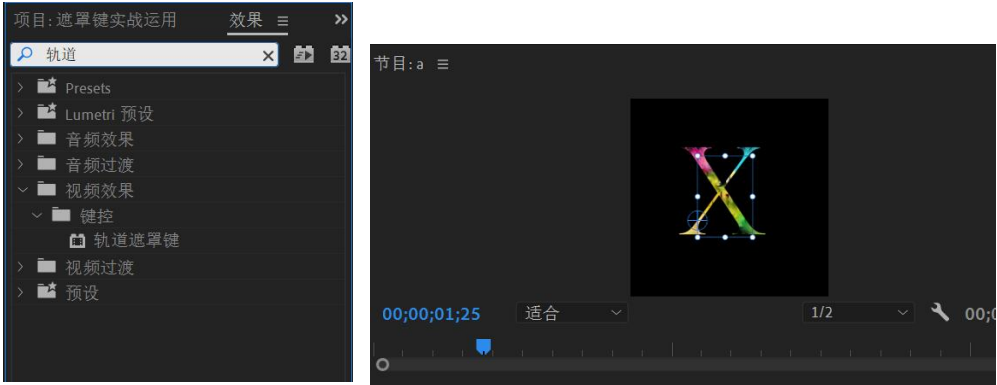


行更改，如图 8-23 所示。将它拉长至与“粉末视频素材”长度一样。

图 8-23

3. 打开“效果”面板，搜索“轨道遮罩键”，如图 8-24 所示。将其拖拽到“粉末视频

素材”里面,打开“效果控件”面板,在里面对它的参数进行一些更改,将“遮罩”由“无”



更改为“视频 2”，现在 X 里面就会有一些动态的效果，如图 8-25 所示。同时也可以对 X 进行一个“缩放”的变化，在时间线开始的地方，对它进行添加第一帧，将它变大，然后向前移动 6 帧，将它变成原来的大小，这样就有了一个关键帧的变化。

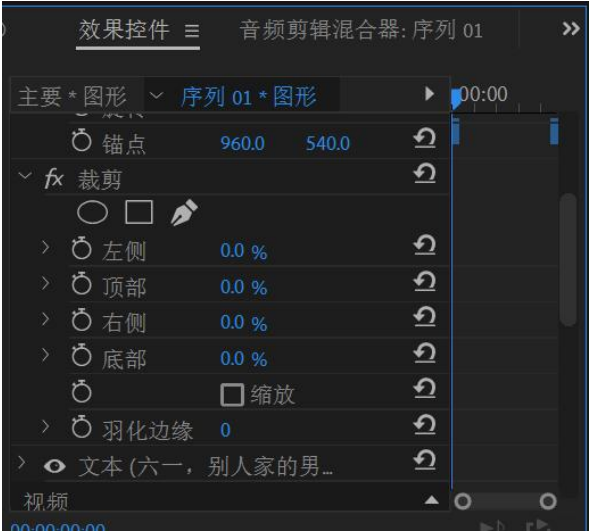
图 8-24

图 8-25

8.4 案例 裁剪效果实战运用

课程重点:通过裁剪效果来制作常见的打字效果。

1. 导入一个机器语音的素材，将文字拖拽到视频轨道中，这个文字是一个静止的画面，没有产生动画的效果。
2. 打开“效果”面板，搜索“裁剪”特效，将它拖拽到文字的图层上面，打开“效果控



件”里面，更改一下它的参数，需要对文字进行从右向左的裁切，如图 8-26 所示。

图 8-26

3. 将时间线拖拽到最开始的地方，在“效果控件”中找到裁剪，在右侧拖拽至文字全部消失，如图 8-27 所示。并且添加第一帧，将时间线拖到后面，然后将右侧参数进行更改至文字全部出现，现在文字出现就跟配音一起出现了。同时也可以对“羽化边缘”参数进行适当的更改，让文字过渡的没有很冲突，这样过渡的会柔和一点。如图 8-28 所示。

4. 最后为了让这个效果更加的丰富，可以直接在下面添加一个打字的音效，在项目面板中，将打字音效拖拽到音频轨道中，按住 Alt+键，将音频轨道变大，然后按住鼠标左键选中这根音频上，它的一根直线将它向下拖，当前显示这个音量的分贝，如图 8-29 所示。



图 8-27



图 8-28

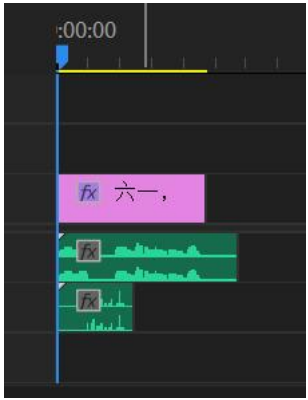


图 8-29

8.5

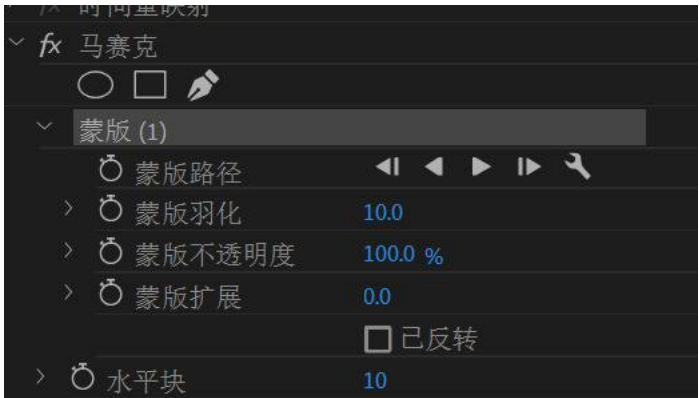
案例 马赛克效果应用

1. 找到“效果”面板，搜索框中搜索马赛克，将它拖拽到视频素材中，打开“效果控件”，可以对马赛克的参数进行更改，如图 8-30 所示。



图 8-30

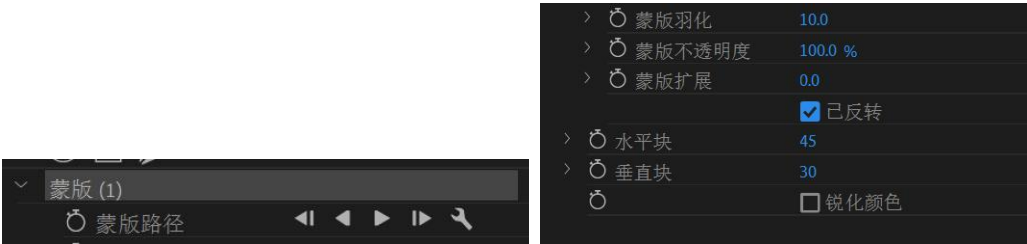
2. 因为当前它的水平块和垂直块特别大，它将整个画面都添加了马赛克，可以直接在上面绘制蒙版，选择椭圆形蒙版，现在蒙版只会显示在中间这一块区域，可以看到蒙版的四个属性，一个是蒙版的路径，说明可以对当前蒙版进行跟踪，然后是蒙版的羽化，蒙版的不透明度和蒙版的扩展。如图 8-31 所示。在下面找到“水平块与垂直块”，对它的数量进行更



改。

图 8-31

3. 因为视频人物是移动的，所以要对蒙版路径进行跟踪，选择蒙版路径点击，如图 8-32



所示。还有一项功能是反转，点击反转，将我们绘制的一个区域进行反向，如图 8-33 所示。

图 8-32

图 8-33

8.6

案例 如何自定序列尺寸

有一些时候用户会做一些特殊尺寸的视频，比如淘宝的主图视频，它的尺寸是 800*800，PR 当中是没有自带的，需要用户单独地自定义，点击文件，选择新建，新建序列，如图 8-34 所示。

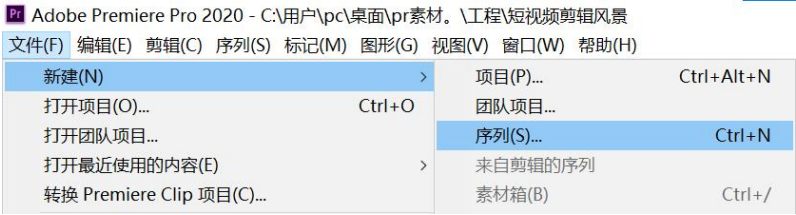


图 8-34

1. 找到第二项，设置，在编辑模式里面，将它更改为自定义，下面更改帧大小，例如淘宝的主图视频，将它更改成 800，后面水平像素也更改为 800，像素长宽比更改为方形像素 1.0，其他的不需要更改。如图 8-35 所示。在下面选择保存预设，对它起一个名称，更改成



淘宝主图视频，下面描述输入 800*800，点击确定。

图 8-35

2. 这样就能在序列预设子文件夹中找到自定义的“淘宝主图视频”，如图 8-36 所示。下面还可以更改序列名称，淘宝主图视频。点击确定，当前节目窗口中，它就是一个正方形

的视频。如图 8-37 所示。



图 8-36

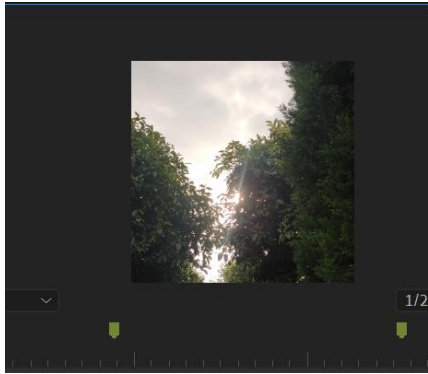


图 8-37

9.1

案例 动态地图

1. 将选好的素材点击鼠标右键，选择从剪辑新建序列，选中 V1 轨道上素材，右键鼠标，选择嵌套，如图 9-1 所示。

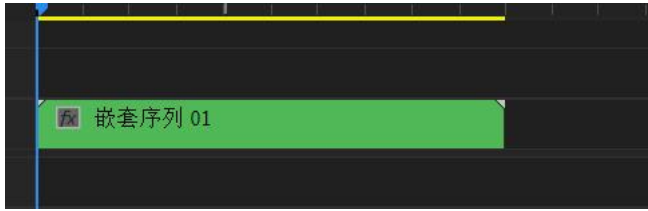


图 9-1

2. 找到“效果”面板，搜索“书写”特效，将“书写”拖拽到素材中，找到“效果控件”，看到“书写”工具，先将画笔大小调节至明显位置，颜色选择红色，比较明显，之后硬度调整到 100%，如图 9-2 所示。



图 9-2

3. 在“画笔位置”前面，鼠标单击一下，添加第一个关键帧，然后选择书写。如图 9-3 所示。鼠标放至在地图红点位置，点击住，手不松开，给它拖拽到开始位置。设置的默认 5 帧，在第 1 秒的位置，拖拽红点的位置，如图 9-4 所示。此时，在效果控件面板中，可以看到第二帧出现了。

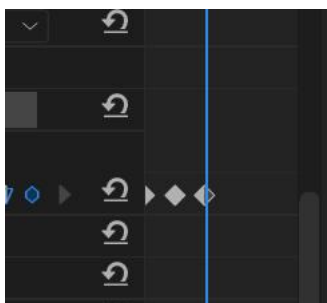


图 9-3



图 9-4

4. 接下来继续时间线拖拽到第 2 秒位置，点击住上面所在位置，不松开，继续拖拽到下



一位置，此时“效果控件”里会出现第三帧，如图 9-5 所示。

图 9-5

5. 把地图素材拖拽到 V2 轨道中，对它的大小，位置进行更改，如图 9-6 所示。将地图素材拉长至与 V1 轨道素材一致，然后在第二帧位置，选中地图素材，按住 Alt，向上复制一层，V3 轨道素材起点位置拖拽到第二帧，如图 9-7 所示。后面也是一样进行操作。



图 9-6

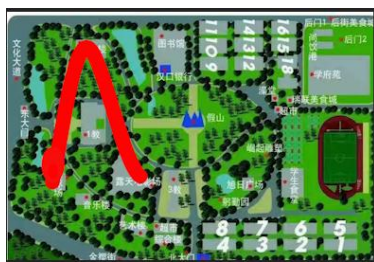


图 9-7

6. 同时，需要对每个视频轨道上多余的部分进行剔除，选择剃刀工具，按住 shift 键，全部切开，如图 9-8 所示，最后的效果图如图 9-9 所示。

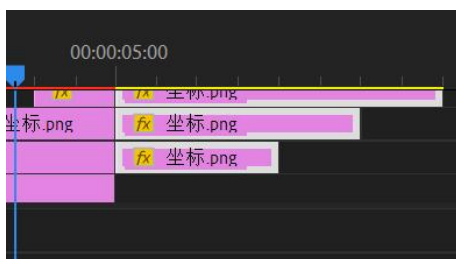


图 9-8



图 9-9

9.2

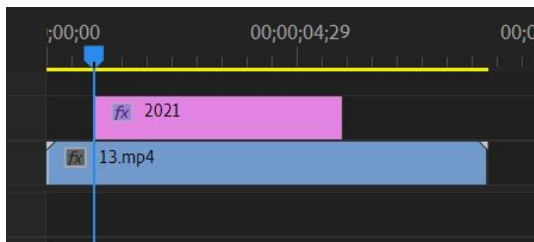
案例 手写文字效果

1. 首先在项目面板中导入选好的视频素材与文字，选中视频单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”，将文字拖拽到 V2 轨道中，在“效果控件”中对它的位置，大小进行调整如图 9-10 所示。



图 9-10

2. 将文字素材拖拽的长一些，和导入的视频素材位置上进行一个对调，同时也可以拖拽



文字素材，看用户自己想让文字什么时候出现。如图 9-11 所示。

图 9-11

3. 将文字素材，选中后，鼠标右键，选择嵌套，找到文字的第一帧位置，在“效果”面板中，搜索“书写”命令，将其拖拽到文字素材里，如图 9-12 所示。



图 9-12

4. 在“效果控件”里面，找到书写的命令，将画笔的颜色更改成红色，大小可以更改的大一些，在画笔位置这一栏中，点击画笔位置的按钮，进行添加第一帧，如图 9-13 所示。



图 9-13

5. 将画笔拖拽到最开始的位置，用方向键，控制它的帧数，比如每一笔定为 5 帧，方向键向右拨动 5 下，然后拖拽画笔工具，完成第一笔，如图 9-14 所示。下面操作如上一样。（注意拖拽的时候不要拖拽到锚点。）



图 9-14

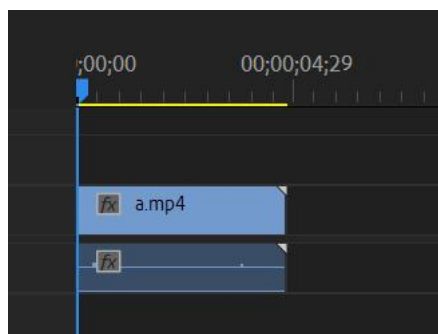
6. 效果制作完成以后，要想去掉这个红色，在“书写”的工具当中，找到“绘制样式”，它是默认的是在原始图像上，选择更改为“显示原始图像”，这样书写的效果就出来了，如图 9-15 所示。



图 9-15

9.3 案例 打字机输入文字

1. 在项目面板中，找到选择好的视频素材，右键鼠标，选择“从剪辑新建序列”，此时



视频素材就在 V1 轨道中。如图 9-16 所示。

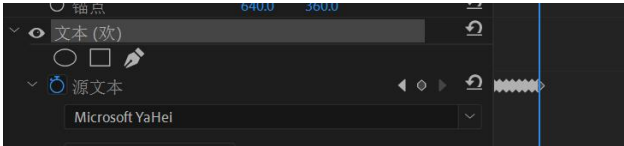
图 9-16

2. 点击“文字工具”，找到“效果控件”中的文本工具栏，注意看这里的原文本，在“原文本”前面给他开一个帧，添加好了第一个关键帧，点击“文本”，就会出现文本框。如图 9-17 所示。



图 9-17

3. 将鼠标放在文本框中，输入第一个字，这里可以选择 5 帧一个字，在输入第一个字后，右键方向键 5 下，再输入第二个字，以此类推，文字全部输入完以后，会出现很多帧，



如图 9-18 所示。

图 9-18

4. 最后可以加入一个打字音效的音频素材，当然也可以是自己打字时的配音，这都根据用户自己的选择。这样我们的打字机输入文字效果就完成了，如图 9-19 所示。



图 9-19

9.4 案例 背景渐变效果

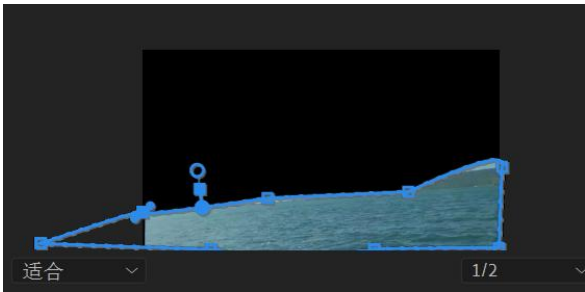
1. 在项目面板找到选好的视频素材，鼠标选中海面素材，单击右键，选择“从剪辑新建



序列”，主要是让天空部分去切换，变换成选择好的比较都是云的天空。如图 9-20 所示。

图 9-20

2. 选择 V1 轨道上的视频素材，点击 Alt 键，向上拖拽复制一层到 V3 轨道上，选中 V3 轨道，找到“效果控件”，选择“钢笔工具”，主要是要将天空部分抠取出来。如图 9-21



所示。

图 9-21

3. 先将 V1 轨道上的“小眼睛”，视角关掉，用钢笔工具进行抠取（选中 V3 轨道进行），抠取后进行闭合，如图 9-22 所示。

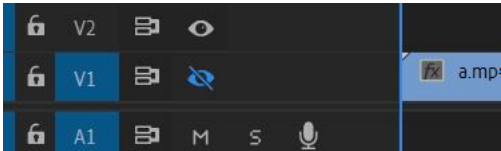


图 9-22

4. 现在将天空云彩素材从项目面板中拖拽到 V2 轨道中，将 V1 轨道的“小眼睛”打开，选中 V2 轨道的素材，在“效果”窗口进行搜索“渐变擦除”命令，拖拽它到 V2 轨道素材中，如图 9-23 所示。

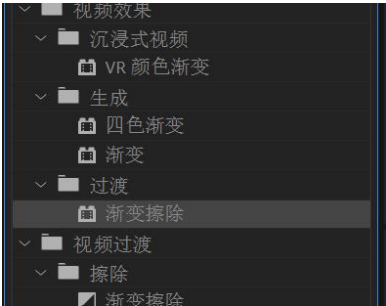
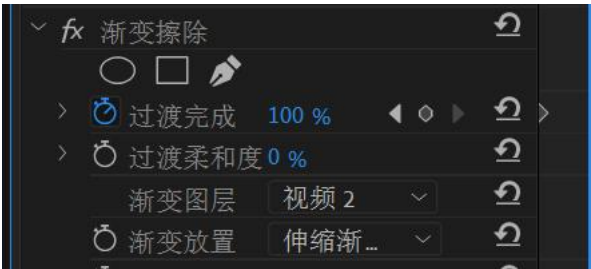


图 9-23

5. 选中 V2 轨道，找到“效果控件”，在“过渡完成”前面按钮点击一下，进行增加第一帧，将数值由 0%增加到 100%，如图 9-24 所示。拖动时间线，选择天空云彩全部出来的位



置，将“过渡完成”，数值由 100%减小到 0%，此时就增加了第二个帧。

图 9-24

6. 此时背景渐变效果就制作完成了，同时也可以对渐变擦除，有一个反向渐变，云彩出现的方式就是相反的，这都可以根据用户的选择。如图 9-25 所示。



图 9-25

10.11 案例 照片定格效果

1. 打开 Premiere 2020，将视频素材导入到项目面板中，选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”，如图 10-1 所示。这样视频就被导入到 V1 轨道中。



图 10-1

2. 移动时间线，用户选择想要定格的帧画面，选择定格在双手十指闭合的地方，然后选择“剃刀工具”，对所选位置进行裁切，鼠标点击时间线右边的部分，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层，如图 10-2 所示。

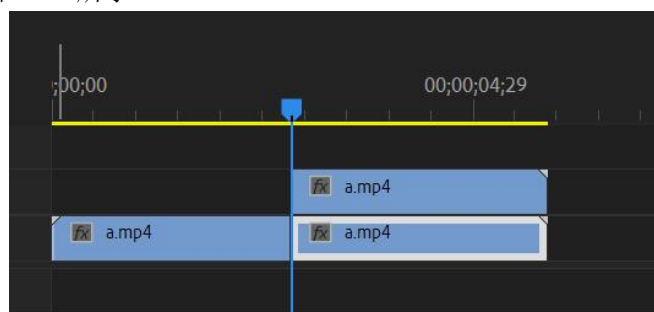


图 10-2

3. 在窗口-效果，效果面板，搜索“裁剪”命令，将“裁剪”拖拽给 V2 轨道上的素材，选中 V2 轨道素材，在“效果控件”当中找到裁剪，将左侧，右侧，顶部，底部，这四个数值全部改为 15%，如图 10-3 所示。

4. 在“效果”面板中搜索“径向阴影”命令，将“径向阴影”拖拽到 V2 轨道当中的素材里，在节目窗口可以看到一个线框就出来了。如图 10-4 所示。找到“效果控件”中“径向阴影”工具栏，首先是阴影的颜色，更改为白色，将不透明度更改为 100%，还可以更改相框的光源，投影距离数值，如图 10-5 所示。



图 10-3



图 10-4



图 10-5

5. 想要一个拍照的感觉，在“效果”面板中，搜索“白场过渡”命令，将“白场过渡”拖拽到 V1 轨道第一段素材的结尾处，如图 10-6 所示。对“白场过渡”转场效果时间可以拉长一些。

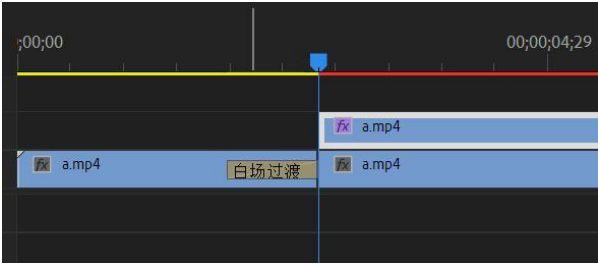


图 10-6

6. 在两段素材分割的地方，将时间线拖动到第二段素材，前面 2 帧的位置，因为要让图

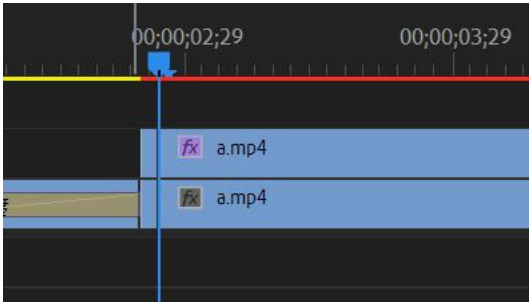


图 10-7

片固定，选择“剃刀工具”，将后面的全部剔除，如图 10-7 所示。

7. 后面两部分素材，鼠标全部选中，单击鼠标右键，选择“嵌套”，继续右键鼠标，选择“速度/持续时间”，将数值更改为 0.1，这样照片定格效果就制作完成了。如图 10-8 所示。



图 10-8

10.2 案例 水墨散开效果

1. 在项目面板中，找到选择好的视频素材，鼠标选中视频素材，鼠标右键，选择从剪辑新建序列，这样素材就导入到 V1 轨道中，如图 10-9 所示。

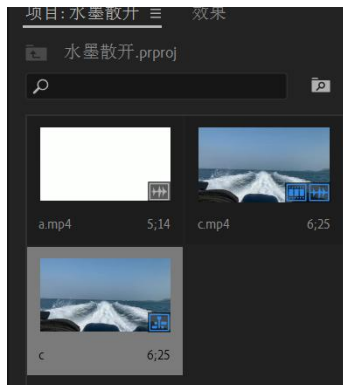


图 10-9

2. 将项目面板中的“水墨”视频素材拖拽到 V2 轨道中，接下来就是让第一段 V1 轨道上的视频素材在 V2 轨道上的这种黑白界面效果当中来进行一个亮度的遮罩，如图 10-10 所示。

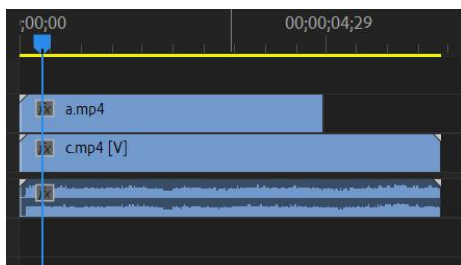


图 10-10

3. 首先在 V1 轨道上，在“效果”面板中，搜索“轨道遮罩键”命令，将这个命令直接拖拽到 V1 轨道中，在“效果控件面板”当中找到“轨道遮罩键”，在遮罩这一栏中选择“视频 2”，还有合成方式更改为亮度遮罩，如图 10-11 所示。最后的效果如图 10-12 所示。

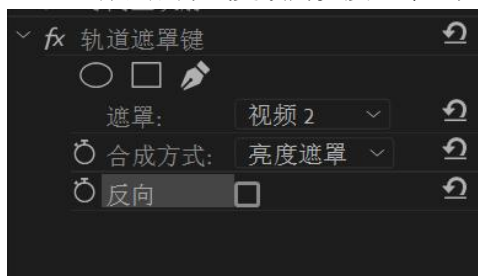


图 10-11



图 10-12

10.3

案例 笔刷照片效果

1. 在项目面板中，找到选择好的图片素材，鼠标选中，单击右键，选择“从剪辑新建序列”，此时 照片素材就被放入到 V1 轨道中，如图 10-13 所示。

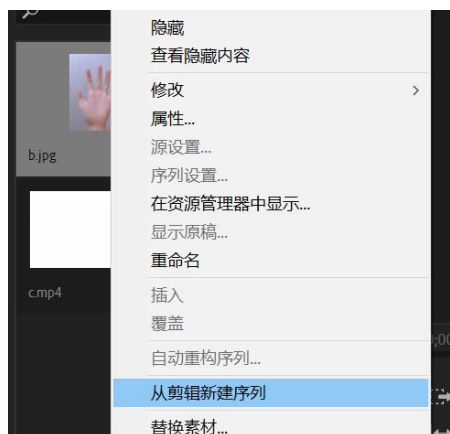
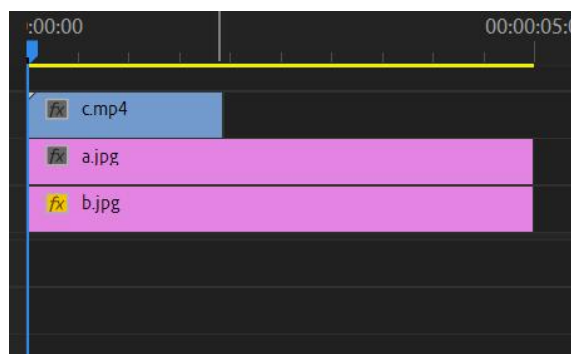


图 10-13

2. 将另外一张图片素材拖拽到 V2 轨道中，可以把第二张图片素材，位置进行一个调整，



最后将水墨笔刷素材拖拽到 V3 轨道中，如图 10-14 所示。

图 10-14

3. 在效果面板中，搜索“轨道遮罩键”命令，将轨道遮罩键拖拽到 V2 轨道中，点击效果控件面板，找到“轨道遮罩键”工作栏，将遮罩由“无”更改为“视频 3”，合成方式改为“亮度遮罩”，同时也要点击“反向”，如图 10-15 所示。

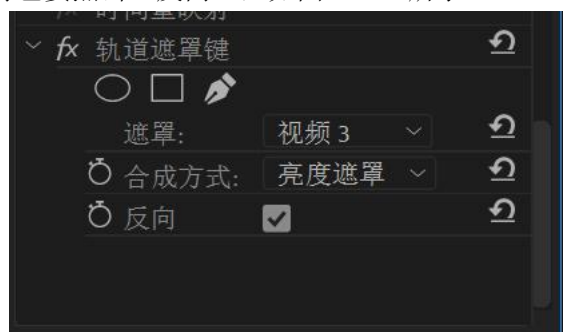


图 10-15

4. 在效果面板中，找到颜色校正，选择“lumetri 颜色”命令，将 lumetri 颜色拖拽到 V3 轨道水墨笔刷素材里，在效果控件面板，找到 lumetri 颜色工具栏，选择曲线，提个亮度，就可以让水墨笔刷素材阴影去掉，如图 10-16 所示。这样笔刷照片效果就制作完成了，效果图如图 10-17 所示。

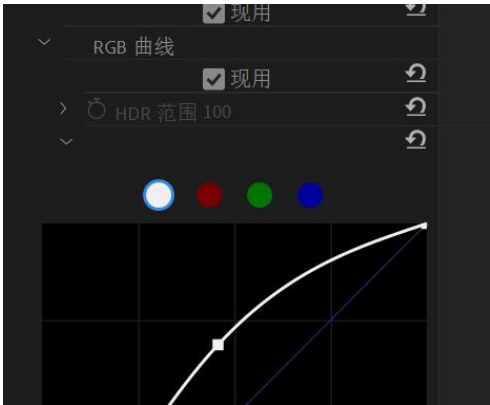


图 10-16



图 10-17

10.4

案例 卡点缩放预设制作

1. 首先在拖拽图片的时候，可以调整一下“首选项”中的“时间轴”，选择静帧的图像设置，它默认的是 5 秒钟，可以更改为 3 秒，根据用户的一个习惯来调整，如图 10-18 所示。

10-18



2. 在项目面板中，先用鼠标选择一张图片，右键从剪辑新建序列，将“卡点音乐”也拖拽到音频轨道中，听一下音乐，对卡点的位置进行添加标记，快捷键是 M，全部标记好，如图 10-19 所示。

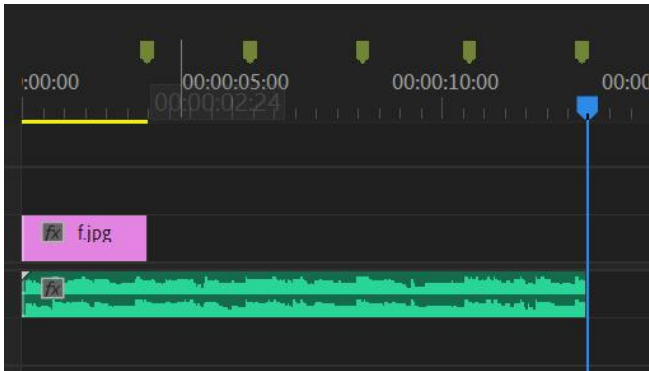


图 10-19

3. 现在将图片素材，跟这些标记点进行一个融合，如图 10-20 所示。接下来制作抖动预设的效果，添加一个调整图层，将它拖拽到 V3 轨道中，缩小到与第一个图片素材位置进行一致，后面三段图片素材，选中调整图层，按住 Alt 键，进行复制，将它们全部对齐，如图 10-21 所示。

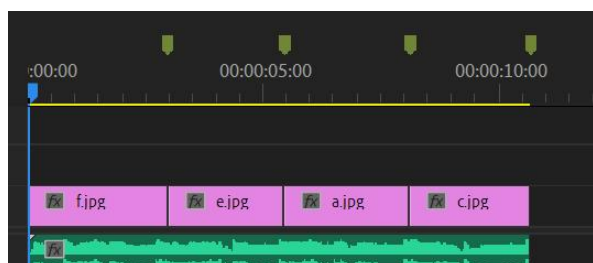


图 10-20



图 10-21

4. 选择效果面板，搜索“变换”命令，将变换拖拽到 V3 轨道上调整图层里，找到“效果控件”中变换工具栏，对缩放进行增加第一帧，如图 10-22 所示。第一个缩放数值选择 200，然后右键方向键，三帧的位置，将缩放数值改回 100，再过三帧，数值更改为 150，再



过三帧，数值改回 100。

图 10-22

5. 调整图层做成预设，在效果控件里找到变换，鼠标选中变换，右键选择保存预设，如



图 10-23 所示。名称更改为卡点缩放。

图 10-23

6. 找到效果面板, 点击预设, 找到“卡点缩放”, 将后面三段调整图层全部选中, 将“卡点缩放”预设拖拽到它们里面, 如果背景音乐比较长, 可以在效果控件中变换里, 对“快门角度”数值进行更改, 如图 10-24 所示, 卡点缩放的预设就制作完成了。



图 10-24

10.5

案例 连续快速缩放转场

1. 在项目面板中有四个视频, 鼠标选择第一段视频, 右键鼠标, 选择“从剪辑新建序列”命令, 此时它就被放在 V1 轨道中, 如图 10-25 所示。

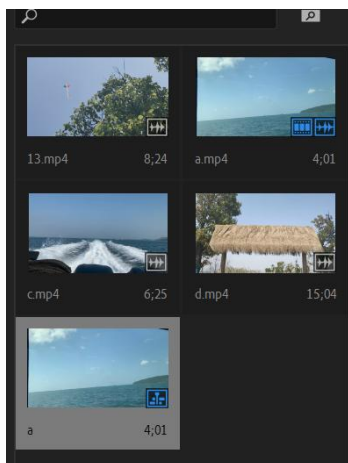


图 10-25

2. 在第二段视频, 第 10 帧的位置, 选择剃刀工具将这个位置剃开, 为后面这一段添加一个效果, 找到效果面板, 搜索“变换”命令, 将变换拖拽进第二段视频素材中, 打开“效果控件”面板, 给它在缩放的位置增加第一个关键帧, 如图 10-26 所示。



图 10-26

3. 拖动时间线，利用方向键，选择向右 5 帧，对变换中缩放的数值更改为 500，然后再取消选中的“使用合成的”，“快门角度”数值更改为 360，如图 10-27 所示。再次选择剃刀工具，再给它切一刀，将后面不需要的部分直接删除。如图 10-28 所示。后面三个视频，以此类推，同样的方式更改，重点就是调整过程中把“使用合成”进行取消，然后就是快门角度改为 360，这样一种模糊的效果就制作完成了。



图 10-27

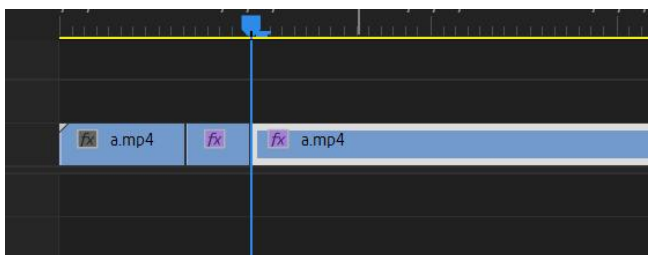


图 10-28

11.1

案例 文字出现效果

1. 在项目面板中，鼠标选中视频素材，右键鼠标，选择“从剪辑新建序列”，此时素材就被放入到 V1 轨道中，选中 V1 轨道上的素材，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层，将它放在 V3 轨道里，如图 11-1 所示。

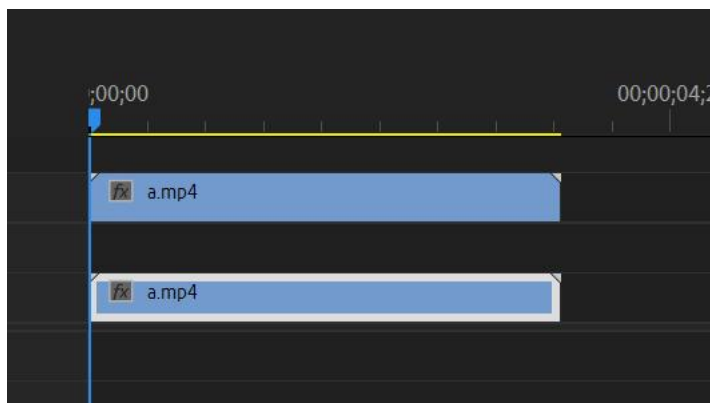
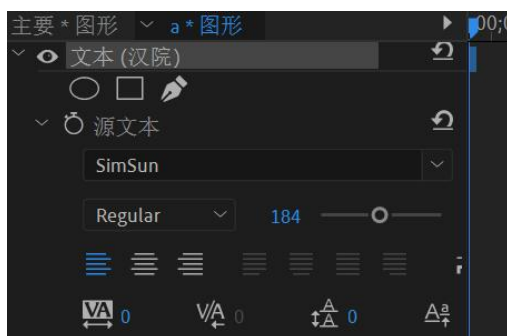


图 11-1

2. V2 轨道给它添加一个文字层，鼠标选择“文字工具”，比如直接输入“汉院”两个



字，打开效果控件，找到“文本”工具栏，字体大小都可以适当的调整，如图 11-2 所示。

图 11-2

3. 在 V3 轨道上素材，给它制作一个选区，选择“钢笔工具”，就是贝塞尔曲线，勾画出屏幕的一半就可以，此时文字就会显示出来了，如图 11-3 所示。

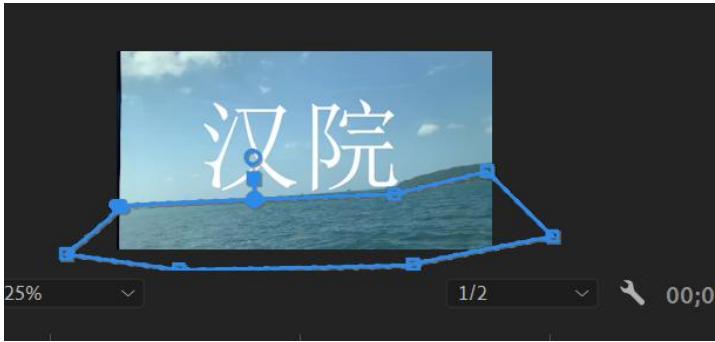


图 11-3

4. 选中 V2 轨道上的文字素材，找到“效果控件”运动命令，把文字的位置更改一下，让它消失在屏幕中，然后给它增加第一个关键帧，如图 11-4 所示。向右边拖动 1 秒钟，把文字位置调整出来，第二帧也自动添加成功了，这样文字效果就调整出来了，效果如图 11-5 所示。

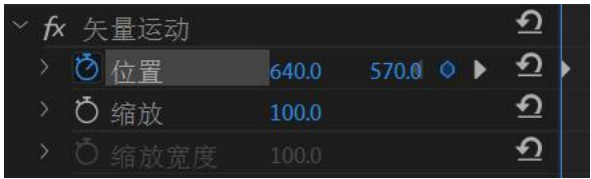


图 11-4



图 11-5

11.2

案例 文字浮动效果

1. 在项目面板中，鼠标选中视频素材，右键鼠标，选择“从剪辑新建序列”，此时视频



素材就被放入 V1 轨道中，如图 11-6 所示。

图 11-6

2. 选择 V1 轨道中的视频素材，点击 Alt 键，向上拖拽复制一层，然后将“项目面板中”文字素材拖拽到 V3 轨道中，如图 11-7 所示。



图 11-7

3. 在 V2 轨道中，对素材添加三个效果，首先在“效果”面板搜索“轨道遮罩键”，将轨道遮罩键拖拽到 V2 轨道，找到“效果控件”中轨道遮罩键工具栏，将遮罩方式更改为“视频 3”，如图 11-8 所示。继续在效果面板中搜索“斜面 Alpha”命令，将它拖拽到 V2 轨道，在效果控件中找到“斜面 Alpha”工具栏，对它的厚度，光照角度，强度进行适当调整，效果如图 11-9 所示。

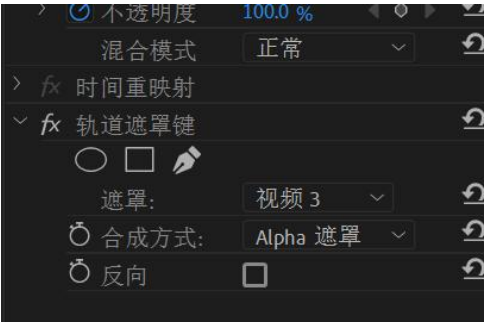


图 11-8



图 11-9

4. 选择 V3 轨道文字素材这一层，在效果控件中对文字大小进行适当的调整，在“效果”面板，搜索“水平翻转”命令，将它拖拽到 V2 轨道素材里，找到“效果控件”面板，鼠标选中“水平翻转”工具栏，将其拖拽到“轨道遮罩键”工具栏上面，如图 11-10 所示。如果想要效果更加明显，选择 V1 轨道中素材，找到效果控件，对“不透明度”进行降低，效果会更加明显。如图 11-11 所示。



图 11-10



图 11-11

11.3

案例 眼睛转场效果

1. 在项目面板中，鼠标选中视频素材，点击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时视频素材就被放入 V1 轨道中，如图 11-12 所示。

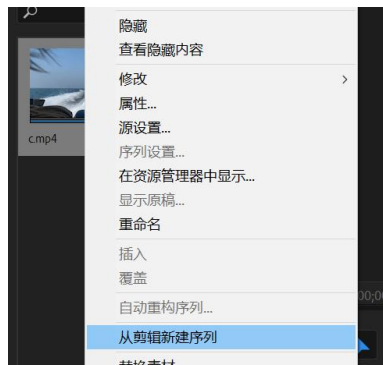


图 11-12

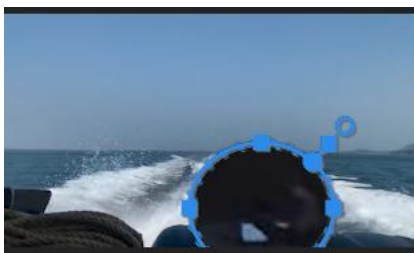
2. 将“眼睛”素材拖拽到 V2 轨道中，首先要对“眼睛”素材制作一个由小到大，由大到小的效果，在“效果”面板中，搜索“变换”，将它拖拽到“眼睛”素材里，找到“效果控件”中变换工具栏，对缩放进行增加第一个关键帧，如图 11-13 所示。将时间线向右拖拽



1 秒，更改缩放的数值，进行一个放大，时间轴向右拖拽 2 秒，将缩放数值更改为 100。

图 11-13

3. 选中 V2 素材，点击 Alt 键，向上拖拽复制一层（到 V3 轨道），将 V2 轨道隐藏起来，选中 V3 轨道素材，将时间线拖拽到眼睛变的最大的时间点，找到“效果控件”不透明度工



具栏，选择一个创建椭圆形蒙版，如图 11-14 所示。

图 11-14

4. 蒙版创建以后，在蒙版拓展的地方，增加第一个关键帧，选择蒙版工具，将大小进行一个调整，将羽化可以拉大一些，将时间线回到开始地方，将蒙版拓展进行一个缩小，如图 11-15 所示。

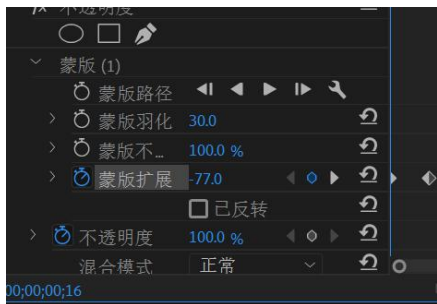


图 11-15

5. 将 V2 轨道视角打开，在一秒的位置，选择“剃刀”工具，进行一个切开命令，把 V2 轨道前半部分素材删除，如图 11-16 所示。选中 V2 轨道后半部分素材，继续选择效果控件中不透明度工具栏，选择蒙版工具，在蒙版拓展进行增加第一个关键帧，点击反转，到第二秒钟的位置，将蒙版拓展的大小进行缩小，直接缩小到没有就可以了，如图 11-17 所示。这样我们的眼睛转场效果就制作完成了，如图 11-18 所示。

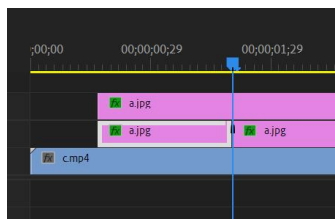


图 11-16



图 11-17

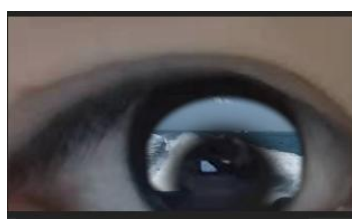


图 11-18

11.4

案例 RGB 分离

1. 在项目面板找到选择好的视频素材，鼠标选中，单击右键鼠标，选择“从剪辑新建序列”，视频素材就被放入 V1 轨道里，如图 11-19 所示。



图 11-19

2. 找到效果面板，搜索“VR”命令，选择“VR 数字故障”（Premiere2018），找到效果控件中 VR 数字故障工具栏，打开扭曲，颜色扭曲拉大，打开扭曲率，让它的数值变成 0，如图 11-20 所示。这样颜色的分开方式是一样的。



图 11-20

3. 在 Premiere2018 以后, 这版教学是 2020 的, 先将 VR 数字故障效果删除, 找到效果面板, 搜索 VR, 找到 VR 色差, 找到效果控件 VR 色差工具栏, 可以单独调整每一个红, 绿, 蓝通道, 如图 11-21 所示。



图 11-21

4. 选中 V1 轨道, 按住 Alt 键, 向上拖拽复制一层到 V2 轨道, 将 V2 轨道素材向右拖动一秒, 先将两个素材里面的 RGB 效果先删除, 然后将 VR 色差, 分别放入两个轨道素材, V1 轨道中素材, 找到效果控件, 第一部把红色数值拉大一些, 如图 11-22 所示。再点击 V2 轨道素材, 将它的 VR 色差的绿色数值更改一下, V2 轨道素材向后拖了两帧, 效果就是让画面产生一个拖影的效果, 如图 11-23 所示。还可以将不透明度降低一些, 让画面的效果更明显。



图 11-22



图 11-23

11.5

案例 水波纹动态文字效果

1. 在项目面板中, 鼠标选择水波纹素材, 点击鼠标右键, 选择“从剪辑新建序列”, 此时, 水波纹素材被放入 V1 轨道中, 如图 11-24 所示。

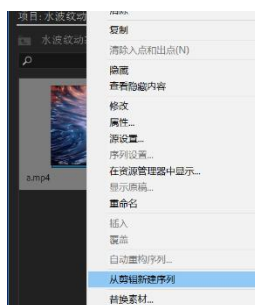


图 11-24

2. 选择文字工具，在节目窗口中，鼠标点击一下红色方框，输入“不忘初心”文字，将文字素材拖拽到 V2 轨道里，如图 11-25 所示。将它的大小调整一下。



图 11-25

3. 找到效果面板，搜索“颜色校正”命令，将里面的 Lumetri 颜色，拖拽到 V2 轨道素材中，找到效果控件面板中 Lumetri 颜色工具栏，选择色温，让它偏一点蓝，不透明度给它



降低一些，如图 11-26 所示。

图 11-26

4. 在效果面板，搜索“湍流”命令，找到湍流置换功能，拖拽到 V2 轨道素材里，在效果控件面板，找到“湍流置换”工具栏，选择数量，稍微缩小一些，到 20 左右，继续找到“演化”，先给演化增加第一个关键帧，将时间线拖拽到文字最后一帧的位置，将演化数值直接更改为 $4 \times 60^\circ$ ，如图 11-27 所示。这样水波纹的动态效果就调整出来了，效果图如图 11-28 所示。



图 11-27



图 11-28

11.6

案例 漫画转场效果

1. 在项目面板中，鼠标选中城市视频素材，单击右键鼠标，选择“从剪辑新建序列”，此时，城市视频素材就被放入 V1 轨道中，如图 11-29 所示。



图 11-29

2. 选择 V1 轨道素材，点击 Alt 键，将其拖拽到 V2 轨道，找到“效果”面板，搜索“查找边缘”命令，将查找边缘拖拽到 V2 轨道素材里，如图 11-30 所示。

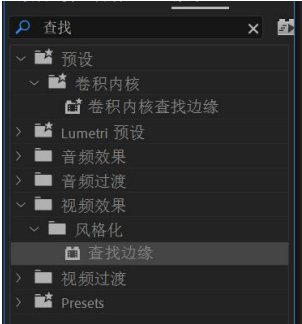


图 11-30

3. 将水墨素材拖拽到 V3 轨道中，在“效果”面板，搜索“轨道遮罩键”，将轨道遮罩键拖拽到 V2 轨道素材里，找到效果控件轨道遮罩键工具栏，将遮罩更改为“视频 3”，将合成方式选择亮度通道，再将反向勾选上，如图 11-31 所示。这样就漫画转场的效果就制作完成了，效果如图 11-32 所示。



图 11-31

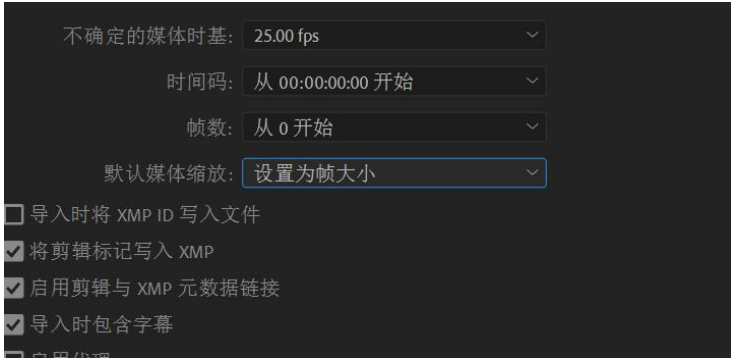


图 11-32

12.1

案例 快闪镜头技巧

1. 在项目面板里面，选择好素材文件，点击编辑中的首选项，打开“媒体”，把“默认媒体缩放”，调整为帧大小，如图 12-1 所示。鼠标左键全部选中，将它们拖拽到 V1 轨道里



面。

图 12-1

2. 现在让每张图片有一个 10 帧的效果，鼠标全部选中 V1 轨道上素材，选择“速度/持续时间”，把 5 秒去掉，后面改为 10，如图 12-2 所示。全部选中，点击序列面板，选择“封闭间隙”，这样图片就连上了，如图 12-3 所示。每一个图片也是 10 帧的速度。



图 12-2

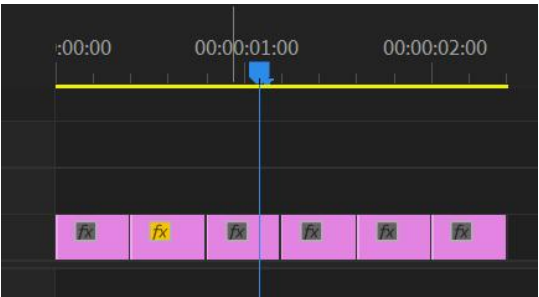


图 12-3

3. 打开“效果”面板，搜索“变换”命令，扭曲变换，将其拖拽到第一个素材图片里，在效果控件里，找到变换工具栏，给缩放增加第一个关键帧，不透明度也增加第一个关键帧，如图 12-4 所示。



图 12-4

4. 将时间线，调节到第 10 帧的位置，将缩放的数值修改为 200，不透明度第一帧的位置，数值更改为 0，到第 5 帧的位置，数值更改为 100%，到第 10 帧的位置，再调到 0，如图 12-5 所示。



图 12-5

5. 选中第一个素材文件，单击鼠标右键，选择复制，全部选中 V1 轨道图片素材，单击鼠标右键，选择粘贴，然后弹出粘贴属性，选择勾选“变换”，如图 12-6 所示。这样效果就应用到所有的图片素材上。



图 12-6

12.2

案例 视频画中画

1. 在项目面板中，鼠标选择视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，视频素材就被放入 V1 轨道中，如图 12-7 所示。

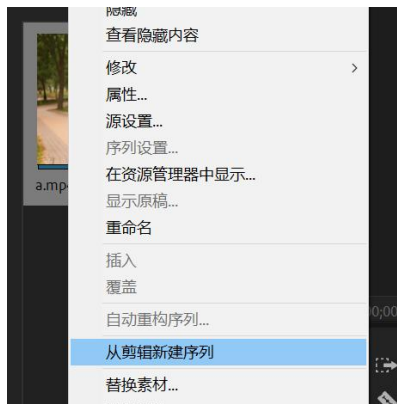


图 12-7

2. 在第 5 秒的位置出现画中画效果，使用剃刀工具，在第 5 秒位置切开，后面一部分，

鼠标选中，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层，如图 12-8 所示。

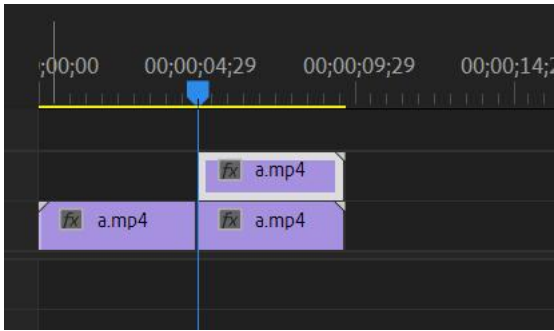


图 12-8

3. 首先将 V2 轨道视角关闭，打开效果面板，搜索“模糊”命令，选择“高斯模糊”效果，将它拖拽到 V1 轨道上的第二段素材，在效果控件找到高斯模糊工具栏，把模糊的程度加高一些，再把重复边缘勾选上，如图 12-9 所示。



图 12-9

4. 打开 V2 轨道视角，对 V2 轨道上的素材进行选中，在效果控件里把缩放数值缩小一些，在效果面板，搜索“投影”，将投影直接拖拽到 V2 轨道素材里，找到效果控件投影工具栏，



把距离数值更改一下，把不透明度提高，80%左右，如图 12-10 所示。

图 12-10

5. 新建一个调整图层，将它放入 V3 轨道上，并且与 V2 轨道素材进行对齐，找到效果面板，搜索“颜色”命令，选择 Lumetri 颜色效果，找到效果控件 Lumetri 颜色工具栏，选择 LUT 颜色，把三段素材全部选中，单击鼠标右键，进行嵌套，如图 12-11 所示。

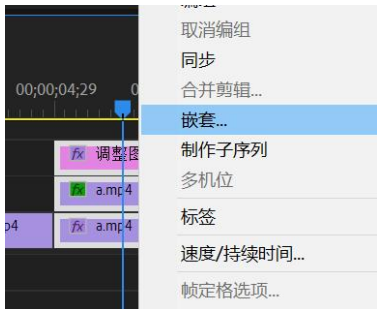


图 12-11

6. 最后在效果面板中，找到视频过渡，选择一个擦除，将其拖拽到第二段素材头部，这样视频画中画的效果就制作完成了，效果图如图 12-12 所示。

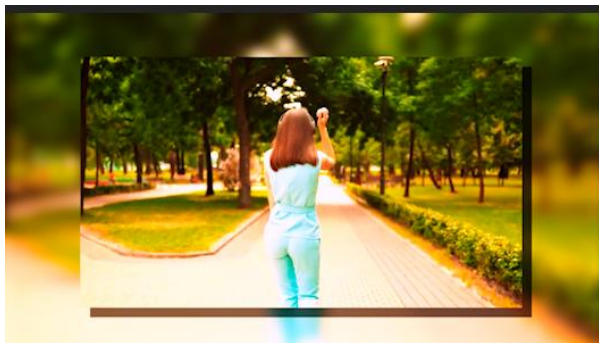


图 12-12

12.3 案例 万花筒视频特效

1. 打开项目面板，鼠标选择视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，



此时，该视频素材就被放入 V1 轨道中，如图 12-13 所示。

图 12-13

2. 选择新建调整图层，将它拖拽到 V2 轨道中，找到效果面板，搜索“镜像”命令，把扭曲镜像拖拽到调整图层中，在效果控件里找到镜像工具栏，首先在运动中，可以看到视频的默认画面中心位置是 480 和 272，在镜像工具栏修改反射中心位置，更改为 480，如图 12-14 所示。



图 12-14

3. 复制三个镜像工具栏，第一个，角度数值改为 -90° ，第二个更改为 120° ，第三个改为 180° ，最后一个数值改为 270° ，如图 12-15 所示。



图 12-15

4. 在效果面板中，搜索 VR，选择“球形模糊”命令，将它拖拽到调整图层头部，这样万花筒视频特效就制作完成了，效果如图 12-16 所示。



图 12-16

12.4

案例 梦幻情侣失真特效

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材文件，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，视频素材被放入 V1 轨道里，如图 12-17 所示。



图 12-17

2. 新建一个调整图层，找到效果面板，搜索“模糊”命令，将快速模糊拖拽到调整图层

里，在效果控件模糊工具栏里，勾选上重复边缘，如图 12-18 所示。选择椭圆形蒙版，勾选



上反转，保持人物中心部分是实的，周围是虚的，选择蒙版拓展将它的数值进行更改，再将模糊度增加一些，如图 12-19 所示。

图 12-18

图 12-19

3. 在效果面板里，搜索镜头扭曲工具，将它拖拽到调整图层里，调节曲率，也对它进行添加一个蒙版，更改一下数值，选择反向，将扩展的数值拉大一些，如图 12-20 所示。

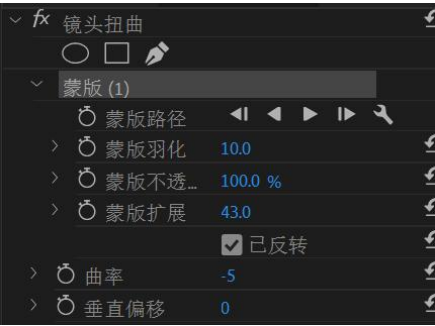


图 12-20

4. 继续增加一个调整图层，将它放入 V3 轨道中，在效果面板里，搜索模糊，选择“高斯模糊”效果，把重复边缘勾选上，不透明度混合模式，改为柔光整体，这样朦胧的效果就



制作完成了，如图 12-21 所示。

图 12-21

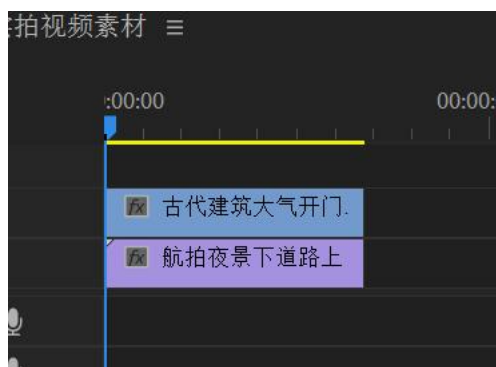
5. 再将项目面板里光斑素材，拖拽到 V4 轨道里，选中该段素材，在效果控件里，不透明度混合模式改为滤色的模式，这样整体的效果就制作完成了，效果如图 12-22 所示。



图 12-22

13.1 案例 开门转场效果

1. 在项目面板中，鼠标选中“背景素材”，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，背景素材就被放入 V1 轨道里。继续在项目面板里，选择开门视频素材，鼠标选



中，将其拖拽到 V2 轨道里。如图 13-1 所示。

图 13-1

2. 预览开门视频素材，选择第一个开门视频素材，选择剃刀工具，把开门后面的几段素材进行剪开，主要使用 V2 轨道第一段素材，需要对它进行添加一个蒙版，找到效果控件不透明度工具栏，创建一个多边形蒙版，勾选出“已反转”，如图 13-2 所示。

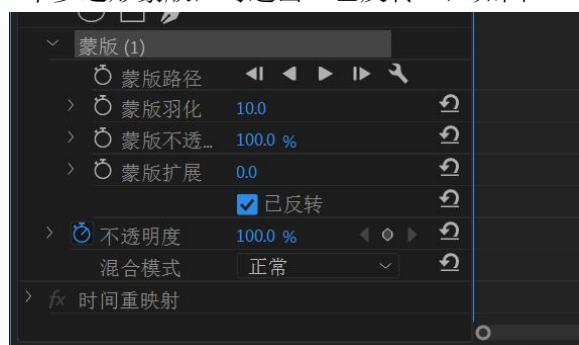


图 13-2

3. 先对蒙版路径，增加第一个关键帧，调整蒙版的形状，让它与开门的缝隙形状保持一致，然后对羽化的数值进行一点增加。如图 13-3 所示，

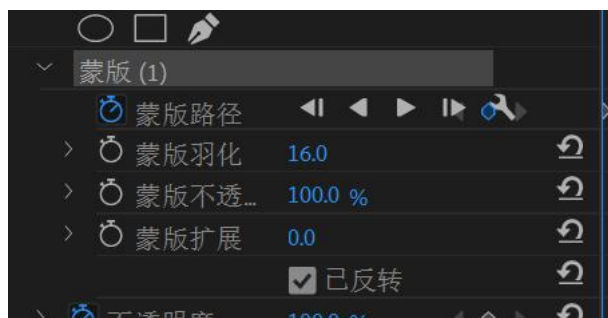


图 13-3

4. 拖动时间线，让门的缝隙变的大一点，继续改变蒙版的形状，让它与门缝隙保持一致，

同样继续移动两帧，让蒙版与缝隙保持一致，如果想让效果更好，可以一帧一帧的去修改蒙版。如图 13-4 所示。这样开门转场的效果就制作完成了。

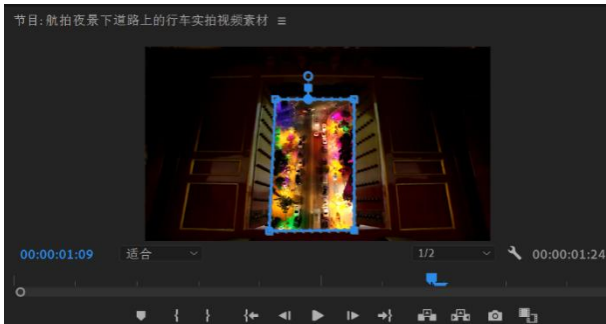


图 13-4

13.2

案例 小人国微缩世界

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，



此时，视频素材就被放入到 V1 轨道里，如图 13-5 所示。

图 13-5

2. 在效果面板，搜索“相机模糊”工具，将其拖拽到视频素材里，需要一部分变成模糊的效果，找到效果控件相机模糊工具栏，先将效果关掉，如图 13-6 所示。



图 13-6

3. 打开相机模糊工具，在相机模糊工具栏中，选择椭圆形蒙版，继续选择反转，效果有一些突兀，将羽化数值增大一些，不透明度适当的降低，如图 13-7 所示。最后效果如图 13-8 所示。

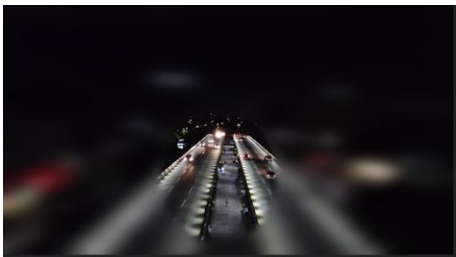
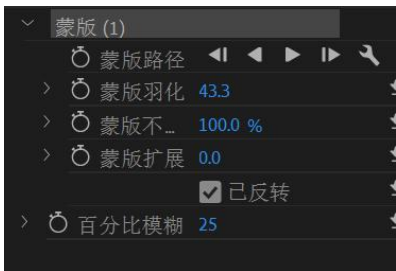


图 13-7

图 13-8

13.3

案例 速度快门变换

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，



此时，视频素材就被放入到 V1 轨道里，如图 13-9 所示。

图 13-9

2. 将时间线拖动到视频素材的中间，选择剃刀工具，将其切开，鼠标选中第一段视频素



材，单击鼠标右键，选择“速度/持续时间”命令，将速度更改到 600%，如图 13-10 所示。

图 13-10

3. 将第二段素材，向前拖动到第一段视频素材后面，这样视频前一段速度很快，后面一段就变的很慢，如图 13-11 所示。通常一些运动员跑步，赛车的视频，为了后面的特写，都是经过这样调整完成的。



图 13-11

14.1

案例 速度感模糊

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，视频素材被放入 V1 轨道里，如图 14-1 所示。



图 14-1

2. 鼠标选中 V1 轨道中视频素材，单击鼠标右键，选择“速度/持续时间”命令，将速度



数值更改为 1500%，还有时间插值，选择“帧混合”，如图 14-2 所示。

图 14-2

3. 时间轴是红色的线，点击 Enter 键进行渲染一下，此时粒子的效果在加速的同时就会



有线条感，效果如图 14-3 所示。尤其应用在比较有动感的汽车或者一些有方向性的地方。

图 14-3

14.2

案例 遮罩流动文字

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，视频素材被放入 V1 轨道里，如图 14-4 所示。

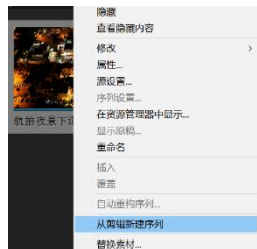


图 14-4

2. 在菜单栏中找到文件中选择“新建”，然后选择“旧版标题”，此时字幕工具就被打开了，如图 14-5 所示。选择文字工具，在屏幕上输入文字“welcom to China”，然后选中“welcom to China”，调整一下它的字体，以及它的大小，如图 14-6 所示。

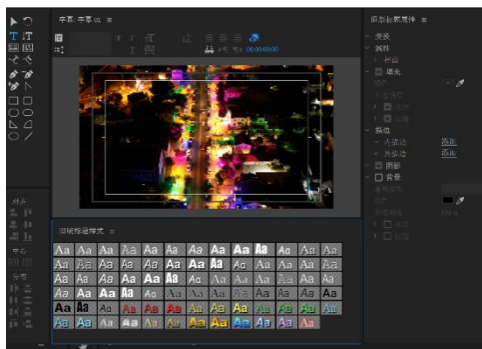


图 14-5



图 14-6

3. 在旧版标题属性再进行调整，字体的大小，位置让它呈现一个满屏幕的效果，调整完以后将它关闭，它就会在项目面板中出现，如图 14-7 所示。



图 14-7

4. 为字幕添加动态效果，双击项目面板里字幕，进入字幕工具栏，鼠标选择“滚动/滑动选项”命令，选择向左移动，如图 14-8 所示。将其拖拽到 V2 轨道里。



图 14-8

5. 鼠标选中 V1 轨道里素材，在效果面板里，搜索“轨道遮罩键”工具，将其拖拽到 V1 轨道里，在效果控件轨道遮罩键工具栏里，遮罩选择“视频 2”，如图 14-9 所示。这样遮

單文字就制作完成了，效果如图 14-10 所示。



图 14-9



图 14-10

14.3

案例 黑白渐变彩色

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，视频素材被放入 V1 轨道里，如图 14-11 所示。



图 14-11

2. 首先使用剃刀工具，先将前面一部分切开，鼠标选中第一段视频素材，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层到 V2 轨道里，并且将 V2 轨道视角先关掉，如图 14-12 所示。

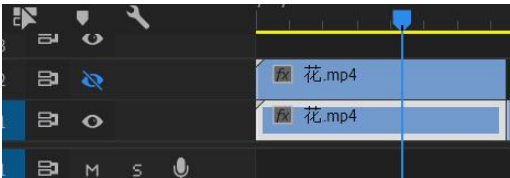


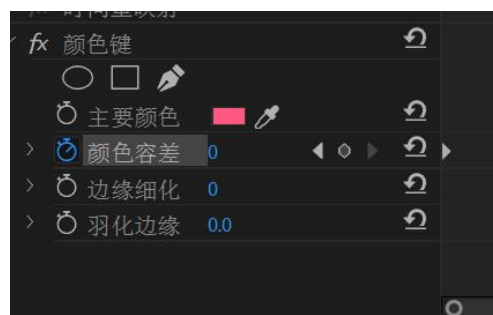
图 14-12

3. 在效果面板里，搜索“色彩”工具，将其拖拽到 V1 轨道里，它就由彩色变成黑白了，把 V2 轨道视角打开，在效果面板里，搜索“颜色键”工具，将颜色键拖拽给 V2 轨道素材里，在效果控件颜色键工具栏，选择拾色器的吸管，吸取花的颜色，如图 14-13 所示。然后在工具栏将颜色容差调大，这样画面就会由彩色变黑白。



图 14-13

4. 现在对它进行增加关键帧，将时间线拖拽到第一帧的位置，点击颜色容差前面按钮，增加第一个关键帧，数值为 255，然后将时间线拖拽到第一段素材最后一帧，将数值改为 0，



如图 14-14 所示。这样由黑白渐变到彩色的视频效果就制作完成了。

图 14-14

14.4

案例 视频弹幕制作

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，视频素材被放入 V1 轨道里，如图 14-15 所示。



图 14-15

2. 在菜单栏中找到文件中选择“新建”，然后选择“旧版标题”，此时字幕工具就被打开了，在旧版标题屏幕上写上“大海，你真美”，全部选中，选择一种字体，如图 14-16 所示。

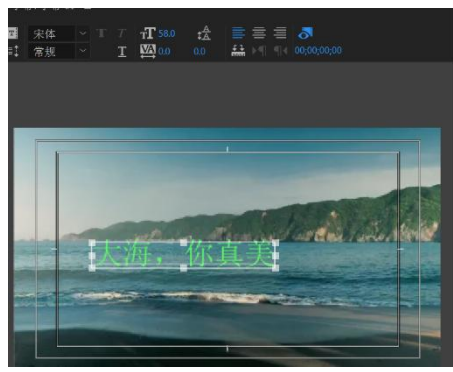


图 14-16

3. 将字幕素材从项目面板拖拽到 V2 轨道里，鼠标选中字幕素材，在效果控件运动工具栏中，给文字路径添加关键帧，让它移动起来，在时间线第一帧的地方，给位置增加第一个



关键帧，然后在结尾地方，将文字向右移动至消失，如图 14-17 所示。

图 14-17

4. 想要制作多个弹幕，鼠标选中 V2 轨道字幕素材，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层，然后更改一下字幕内容，以及速度和颜色等，最后效果如图 14-18 所示。



图 14-18

14.5

案例 卷帘转场

1. 在项目面板里，鼠标选中视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，视频素材被放入 V1 轨道里，如图 14-19 所示。

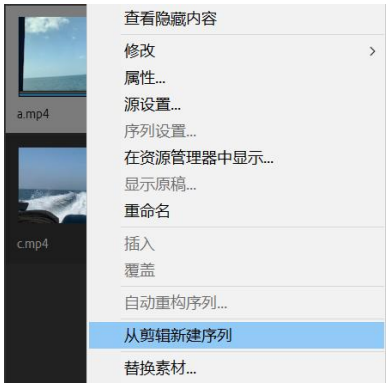


图 14-19

2. 然后将第二段视频素材，拖拽到第一段视频素材后面，将时间线放在两段素材中间，按住 Shift 键跟方向键，按左方向键两下，此时就向左拖动了 10 帧，点击新建图层，将它拖拽到时间线位置，如图 14-20 所示。

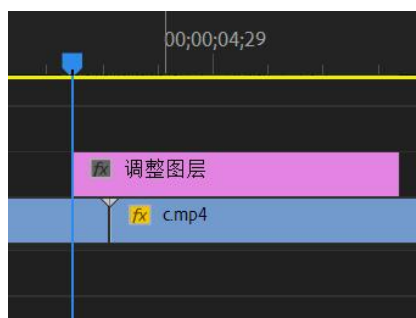


图 14-20

3. 同样的，在两段素材中间，将时间线，向右拖动 10 帧，将调整图层保持左边素材 10 帧，右边素材 10 帧，处于一个中央的位置，再将第三段素材拖拽到第二段素材的后面。如图 14-21 所示。

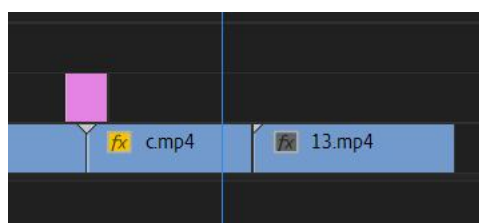


图 14-21

4. 在效果面板，搜索“偏移”工具，将它拖拽到调整图层，找到效果控件偏移工具栏，时间线放在调整图层第一帧的位置，给“将中心移位至”增加第一个关键帧，在调整图层最



后一帧的位置，将 Y 轴的数值更改为 3600，如图 14-22 所示。

图 14-22

5. 在效果面板，搜索“方向模糊”工具，将其拖拽到调整图层里，在效果控件方向模糊工具栏里，调整一下它的模糊长度，数值更改为 20 左右，如图 14-23 所示。最后将其拖拽到后面的两段素材上，这样卷帘效果就制作完成了。



图 14-23

15.1 案例 照片幻灯显示

1. 在项目面板，鼠标选中图片素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，图片素材被放入 V1 轨道里，如图 15-1 所示。



图 15-1

2. 打开效果面板，搜索“高斯模糊”工具，将其拖拽到 V1 轨道素材里，在效果控件高斯模糊工具栏里，将数值增加一些，如图 15-2 所示，将高斯模糊工具栏鼠标选中直接复制到第二段图片素材里。



到第二段图片素材里。

图 15-2

3. 新建一个序列，名称改为照片幻灯，点击确定命令，打开文件，选择新建，找到“旧版标题”，进去旧版标题工具栏，选择一个矩形工具，将位置选择中心，如图 15-3 所示。

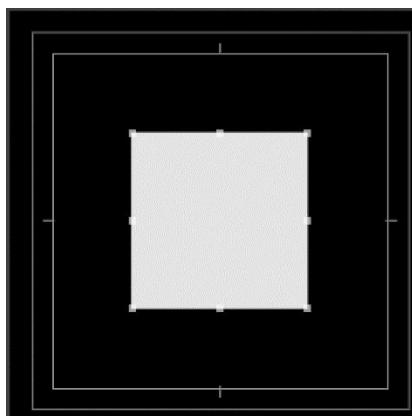


图 15-3

4. 矩形方框可以添加一个文字，比如“China”，字体，大小，颜色和位置更改一下，如图 15-4 所示。将矩形方框素材拖拽到 V1 轨道里，将图片素材拖拽到 V2 素材里，将图片素材缩小放入到矩形方框里，如图 15-5 所示。

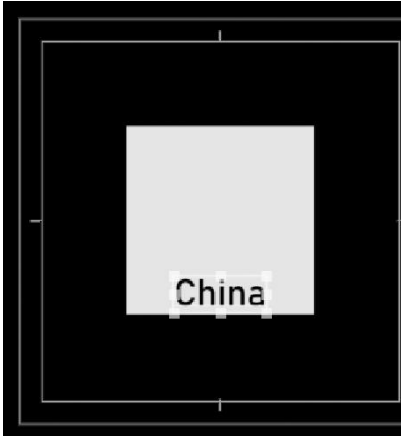


图 15-4



图 15-5

5. 打开第一个序列，然后在项目面板里，把照片幻灯的序列文件拖拽到该序列里，将 V1，V2 轨道两段素材进行嵌套。接下来就是让顶层的照片产生一个缩放，旋转，移动的效果，选中照片幻灯素材，将时间线拖动到第一帧的地方，在效果控件里，对它的旋转，位置，缩放都增加第一个关键帧，如图 15-6 所示。然后在时间中间的地方，让照片幻灯素材保持不动，最后到素材最后一帧的地方，让照片幻灯素材消失在屏幕中。效果如图 15-7 所示。



图 15-6

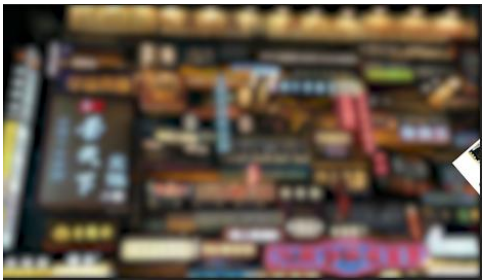


图 15-7

15.2

案例 沙滩文字效果

1. 在项目面板，鼠标选中沙滩视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，沙滩视频素材被放入 V1 轨道里，如图 15-8 所示。

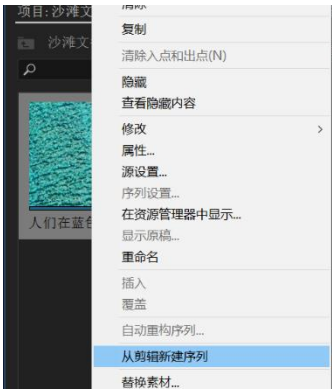


图 15-8

2. 选择文字工具，输入“汉院再见”，找到效果控件，对它的字体，大小进行更改，如图 15-9 所示，将文字素材放在 V2 轨道素材里。

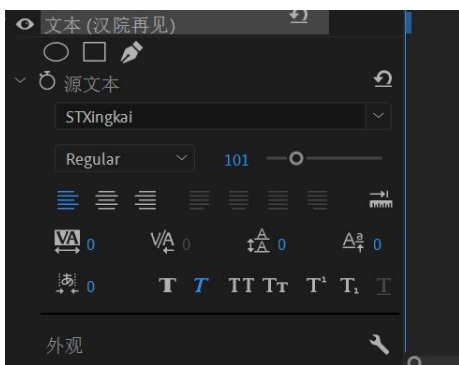


图 15-9

3. 鼠标选中 V1 轨道沙滩视频素材，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层到 V3 轨道里，在效果面板里，搜索“轨道遮罩键”工具，将轨道遮罩键拖拽到 V2 轨道字幕素材里，找到效果控件轨道遮罩键工具栏，将遮罩改为“视频 3”，合成方式改为“亮度遮罩”，如图 15-10 所示。



图 15-10

4. 在效果面板里，搜索“亮度与对比度”工具，将亮度与对比度拖拽到 V3 轨道素材里，在效果控件亮度对比度工具栏，将对比度数值进行增加，亮度数值进行降低，如图 15-11 所示。这样沙滩淡入淡出的文字素材就制作完成了，效果如图 15-12 所示。

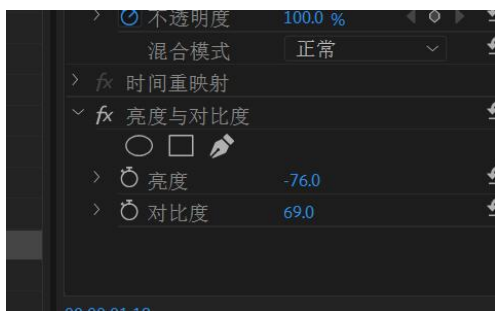


图 15-11



图 15-12

15.3

案例 人物美容磨皮

1. 在项目面板，鼠标选中人物视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，此时，人物视频素材被放入 V1 轨道里，如图 15-13 所示。



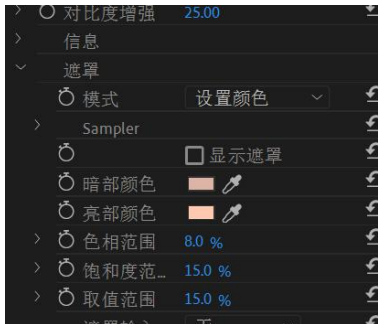
图 15-13

2. 在效果面板，搜索“BeautyBox”工具(插件需要用户自己安装)，将其拖拽到 V1 轨道视频素材里，找到效果控件 BeautyBox 工具栏，主要包括三个部分，第一部分是磨皮程度，比如平滑数量，皮肤细节平滑，增强对比度，当“平滑数量”变大，人物脸就被磨的很平，当“皮肤细节平滑”数值变大，人物脸变的很干净，“对比度”主要调节明暗对比，增加立体感，如图 15-14 所示。



图 15-14

3. 第二部分就是遮罩，它主要控制人物面部进行磨皮的区域，默认的区域是“亮色”跟



“暗色”，实际就是高光和暗部识别的颜色，如图 15-15 所示。

图 15-15

4. 将遮罩里的显示遮罩打开，视频中默认的就是人物皮肤部分，如图 15-16 所示。还有色相范围工具，作用就是根据亮色和暗色的一个颜色所进行的色相的扩展，把色相数值拉高，背景颜色就展现出来了，如图 15-17 所示。

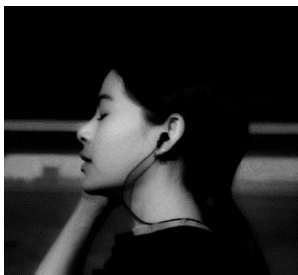


图 15-16

图 15-17

5. 还有一项“锐化”工具是一定不要点击的, 点击以后, 软件可能就会卡住, 如图 15-18 所示, 因此像锐化, 颜色校正都可以直接在效果面板搜索使用的, 比 Beautybox 这个工具要



好用, 这里就是人物磨皮内容的教学。

图 15-18

15.4 案例 进度条制作

1. 在项目面板, 鼠标选中视频素材, 单击鼠标右键, 选择“从剪辑新建序列”命令, 此时, 视频素材被放入 V1 轨道里, 如图 15-19 所示。

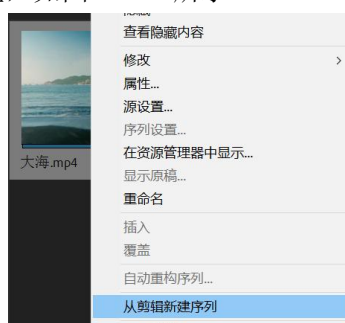


图 15-19

2. 选择文件, 选择新建, 找到“旧版标题”, 进入“旧版标题工具栏”, 选择“圆角矩形工具”, 如图 15-20 所示。位置选择中心, 右侧填充颜色, 选择纯白色, 然后关闭。

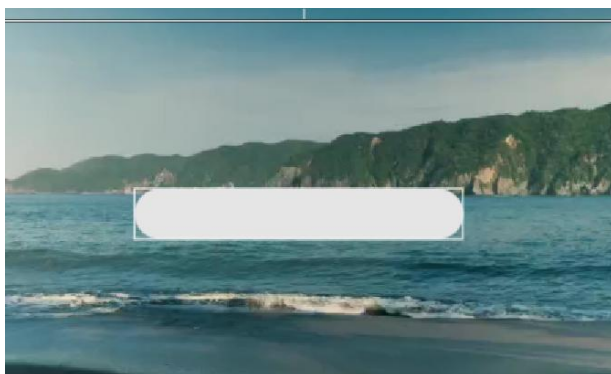


图 15-20

3. 此时字幕效果就在项目面板里, 鼠标选中字幕素材, 按住 Alt 键, 拖拽复制一个在项目里, 将名称更改为描边, 如图 15-21 所示。



图 15-21

4. 双击描边素材文件，进去旧版标题工具栏，将填充类型更改为“消除”，描边添加，



选择白色描边，大小选择 5，如图 15-22 所示。

图 15-22

5. 将字幕素材拖拽到 V2 轨道里，描边素材拖拽到 V3 轨道里，找到效果面板，搜索裁剪工具，拖拽给 V2 轨道素材，找到效果控件裁剪工具栏，将时间线拖拽到第一帧的位置，将右侧数值更改到白色消失，增加第一个关键帧，如图 15-23 所示。将时间线向后拖动，更改右侧数值，让白色部分填满矩形，效果如图 15-24 所示。



图 15-23

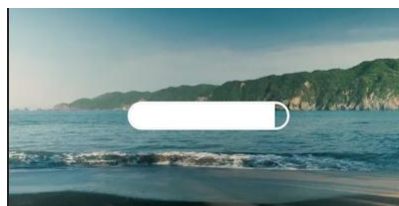


图 15-24

6. 接下来添加时间，在项目面板里，找到新建，新建“透明视频”，将透明视频素材拖拽到 V4 轨道里，在效果面板，搜索“时间码”工具，将时间码拖拽给 V4 轨道素材，在效果控件里，位置调整到圆角矩形的上方，在不透明度，混合模式更改为滤色，时间码模式更改为帧，时间码源选择生成，如图 15-25 所示。



图 15-25

7. 给时间数字增加一个百分比，在效果控件不透明度工具栏，增加一个蒙版，把蒙版羽化关掉，继续添加一个调整图层，将其拖拽到 V5 轨道里，选择文本工具，添加一个“%”符号，这样一个进度条效果就制作完成了，如图 15-26 所示。



图 15-26

16.1

案例 单色保留

1. 在项目面板中，鼠标选中花的视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，视频素材被放入 V1 轨道素材里，如图 16-1 所示。



图 16-1

2. 在效果面板，搜索“保留颜色”工具，将其拖拽到 V1 轨道素材里，在效果控件保留颜色工具栏中，点击吸管工具，吸取花的颜色，脱色量拖拽到 100%，匹配颜色更改为“使用色相”，容差再进行相应的更改，如图 16-2 所示。这种是保留颜色的方式。



图 16-2

3. 选中“保留颜色”工具栏，进行删除，第二种方式，在效果面板里，搜索 Lumetri



颜色工具，将其拖拽到 V1 轨道素材里，找到效果控件 Lumetri 颜色工具栏，主要使用曲线进行调节，如图 16-3 所示。

图 16-3

4. 找到色相工具，将饱和度向下减少，将颜色下压以后，画面就变成黑白了，现在花的颜色是红色，选择红色，中间点向上拖拽，如图 16-4 所示。下方还有一个晕影，突出聚焦的一个单色效果，这就是两种单色保留的方法。

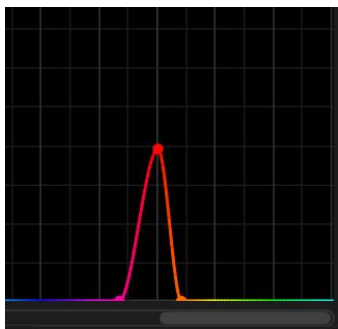


图 16-4

16.2 案例 春秋景色变换

1. 在项目面板中，鼠标选中树叶的视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，视频素材被放入 V1 轨道素材里，如图 16-5 所示。



图 16-5

2. 将时间线向右拖拽一段，选择剃刀工具，选择切开，鼠标选中第二段素材，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层，如图 16-6 所示。在效果面板搜索“颜色校正”工具，将 Lumetri 颜色工具拖拽到 V2 轨道素材里。

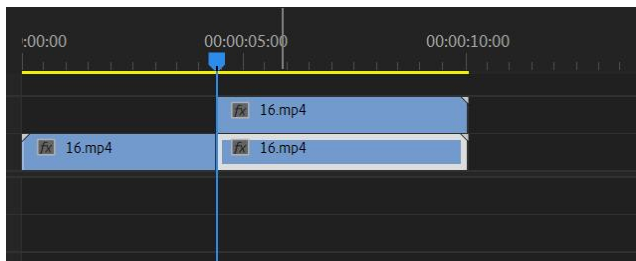


图 16-6

3. 在效果控件 Lumetri 颜色工具栏里选择曲线，找到色相曲线图，选择绿色到红色，将曲线向上拖拽，如图 16-7 所示。将黑白渐变的视频素材拖拽到 V3 轨道里，找到效果面板，搜索“轨道遮罩键”工具，将其拖拽到 V2 轨道素材里，找到效果控件轨道遮罩键工具栏，遮罩更改为“视频 3”，合成方式改为亮度遮罩，如图 16-8 所示。

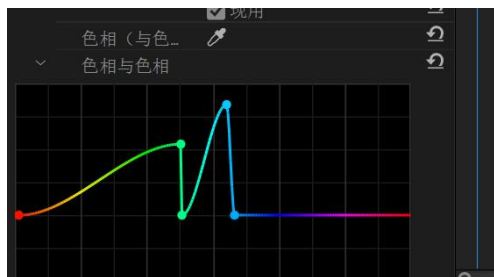


图 16-7



图 16-8

4. 第二种变换方式，先将黑白渐变素材删除，轨道遮罩键删除，打开效果面板，搜索“渐变擦除”工具，将其拖拽到 V2 轨道里，在效果控件渐变擦除工具栏里，给过渡完成添加第一个关键帧，数值更改为 100%，如图 16-9 所示。拖动时间线向右，把过渡完成的数值改为 0，这样就制作完成了。

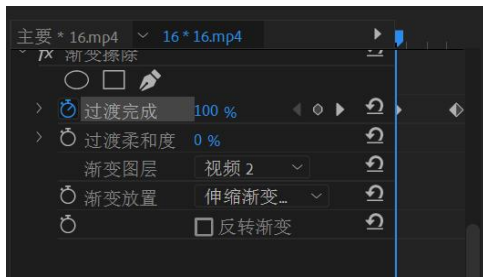


图 16-9

16.3

案例 旋转变速转场

1. 在项目面板中，鼠标选中建筑的视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，视频素材被放入 V1 轨道素材里，如图 16-10 所示。

2. 鼠标选中 V1 轨道素材，拖动时间线到中间位置，用剃刀工具，将其剪开，然后将时

间线向右拖动 10 帧，此时 V1 轨道有三段素材，如图 16-11 所示。



图 16-10

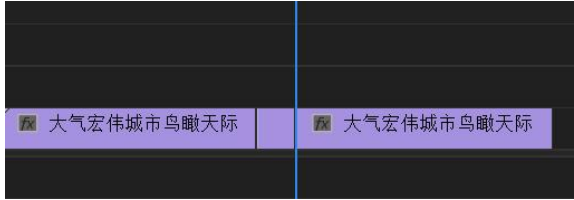
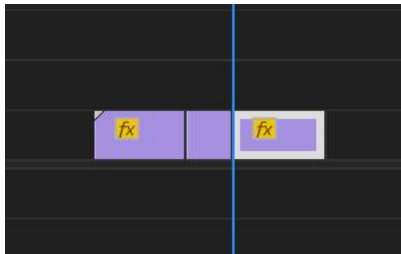


图 16-11

3. 现在对第一段素材，第三段素材进行速度上的改变，选择“比率拉伸工具”，将鼠标



放在第一段素材开头，向右边拖拽，后面这段素材也一样，向左拖拽，如图 16-12 所示。

图 16-12

4. 将第二个视频素材放入 V1 轨道里，同样的更改方式，这样一个旋转变速转场的视频效果就制作完成了，如图 16-13 所示。



图 16-13

16.4 案例 自动追踪马赛克

1. 在项目面板中，鼠标选中人物的视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，视频素材被放入 V1 轨道素材里，如图 16-14 所示。

2. 需要对人物面部进行一个马赛克的处理，找到效果面板，搜索“马赛克”工具，将其

拖拽到 V1 轨道人物视频素材里。找到效果控件马赛克工具栏，将水平块，垂直块，数值更改大一些，如图 16-15 所示。



图 16-14



图 16-15

3. 使用椭圆形蒙版工具，将人物脸部框选，然后点击蒙版路径的向前跟踪所选蒙版，这样脸部的马赛克效果就制作完成了，如图 16-16 所示。



图 16-16

16.5

案例 samkolder 渐变

1. 在项目面板中，鼠标选中城市视频素材，单击鼠标右键，选择“从剪辑新建序列”命令，城市视频素材被放入 V1 轨道素材里，如图 16-17 所示。



图 16-17

2. 将第二个视频鼠标选中拖拽到 V2 轨道上，位置选在 V1 轨道素材中间，鼠标选中 V2 轨道素材，按住 Alt 键，向上拖拽复制一层到 V3 轨道，如图 16-18 所示。先将 V3 轨道视角关闭。

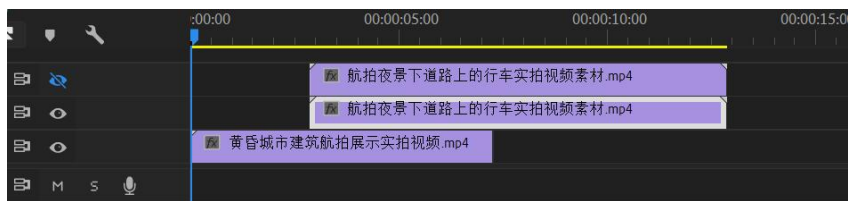
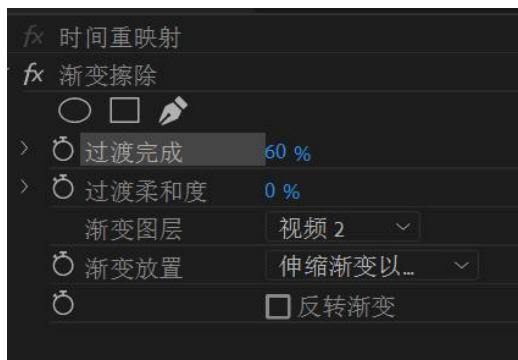


图 16-18

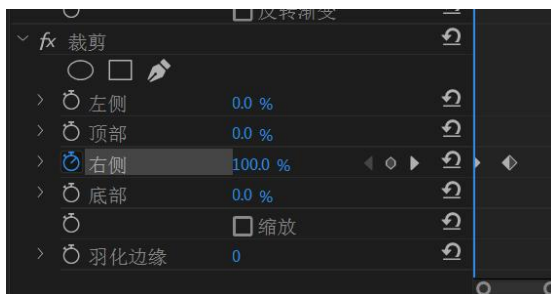
3. 在效果面板，搜索“渐变擦除”工具，将其直接拖拽到 V2 轨道素材里，将时间线拖动到 V2 轨道素材开始的地方，在效果控件渐变擦除工具栏，将过渡完成数值更改为 60%，



如图 16-19 所示。

图 16-19

4. 在效果面板，搜索“裁剪”工具，将其拖拽到 V2 轨道素材里，找到效果控件裁剪工具栏，在右侧，添加第一个关键帧，将数值拖拽到 100%，拖动时间线向右，将右侧数值更



改为 0%，如图 16-20 所示。

图 16-20

5. 在效果面板，搜索“渐变擦除”工具，将其拖拽到 V3 轨道里，找到效果控件渐变擦除工具栏，在过渡完成，增加第一个关键帧，数值更改为 100%，然后拖动时间线到 V1 轨道素材的结尾，将过渡完成数值更改为 0%，这样夜景的一个渐变效果就制作完成了，效果如图 16-21 所示。



图 16-21