

第5章

视频效果

5.1 认识视频效果

视频效果是 Premiere Pro 2022 中非常强大的功能。由于其效果种类众多，可模拟各种质感、风格、调色效果等，包括 140 种视频效果，被广泛应用于视频、电视、电影、广告制作等领域，深受视频工作者的喜爱，如图 5.1.1 和图 5.1.2 所示。



图5.1.1

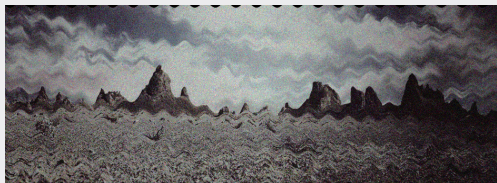


图5.1.2

5.1.1 什么是视频效果

Premiere Pro 2022 中的视频效果可以应用于视频素材或其他素材，通过添加效果并设置参数，即可制作出很多绚丽效果，而且每个效果组都包括很多效果。在“效果”面板中可以搜索或手动查找需要的效果，找到需要的效果后，可以将“效果”面板中的效果拖至“时间线”面板中的素材上，此时该效果添加成功。然后单击被添加效果的素材，此时在“效果控件”面板中就可以看到该效果的参数了。

5.1.2 使用视频效果

本小节将介绍如何使用视频效果。视频效果对影片质量起着决定性的作用，巧妙地为影片添加各式各样的视频效果，可以使影片具有很强的视觉感染力。转场特效应用于相邻的素材之间，也可以应用于同一段素材的开始和结尾处。Premiere Pro 中的视频效果都存放在“效果”面板中的“视频效果”文件夹中，该文件夹中共有 18 个效果组，其中的“图像控制”“过时”“颜色校正”在本书第 7 章进行详细介绍，“键控”在第 9 章遮罩与抠像中详细介绍，如图 5.1.3 所示。



图5.1.3

5.1.3 实例：为视频素材添加视频效果

Premiere Pro 2022 的“效果”面板中提供了大量的视频效果，下面通过一个简单的实例学习如何为视频素材添加效果。

01 启动 Premiere Pro，单击“新建项目”，在弹

出的“新建项目”对话框中,设置项目名称和存放的位置,单击“确定”按钮,如图 5.1.4 所示。



图 5.1.4

- 02 执行“文件”→“新建”→“序列”命令,在弹出的“新建序列”对话框中,保持默认设置,单击“确定”按钮,如图 5.1.5 所示。

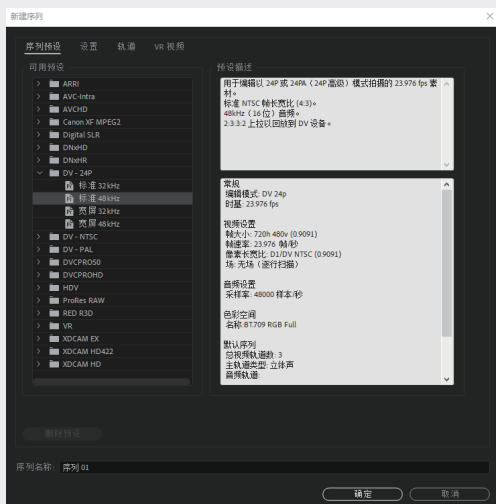


图 5.1.5

- 03 进入 Premiere Pro 操作界面,执行“文件”→“导入”命令,在弹出的“导入”对话框中,选择需要导入的素材文件,单击“打开”按钮。
- 04 在“项目”面板中选中已导入的视频素材,按

住鼠标左键将其拖至“时间线”面板的 V1 轨道中,如图 5.1.6 所示。

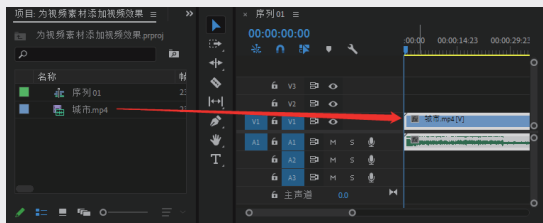


图 5.1.6

- 05 在“效果”面板中单击“视频效果”文件夹,将其展开,如图 5.1.7 所示。

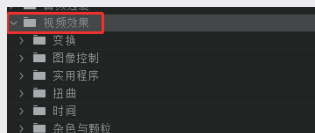


图 5.1.7

- 06 弹出“扭曲”文件夹,选择“波形变形”效果,如图 5.1.8 所示。

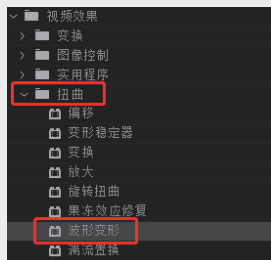


图 5.1.8

- 07 将选中的“波形变形”效果拖至“时间线”面板中的素材上,如图 5.1.9 所示。



图 5.1.9

- 08 预览素材效果,如图 5.1.10 和图 5.1.11 所示。

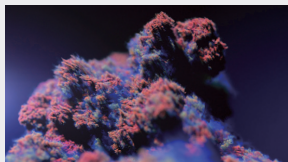


图5.1.10

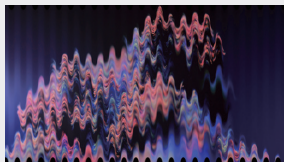


图5.1.11

5.2 变换效果

在“效果”面板中展开“变换”文件夹，其中的效果可以使素材产生变换效果，该文件夹包括5种效果，如图5.2.1所示。



图5.2.1

5.2.1 垂直翻转

运用“垂直翻转”特效，可以使画面沿着水平中心轴翻转180°，如图5.2.2和图5.2.3所示。

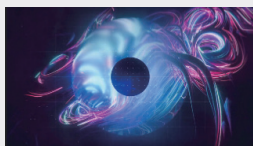


图5.2.2

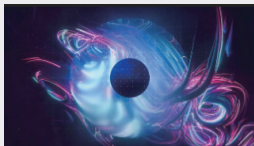


图5.2.3

5.2.2 水平翻转

运用“水平翻转”特效，可以将画面沿垂直中心翻转180°，如图5.2.4和图5.2.5所示。

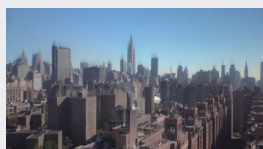


图5.2.4

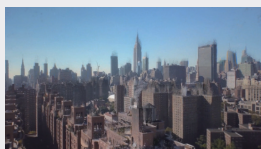


图5.2.5

5.2.3 羽化边缘

“羽化边缘”效果是在画面周围产生像素羽化的效果，可以设置“数量”参数来控制边缘羽化的程度，如图5.2.6和图5.2.7所示。

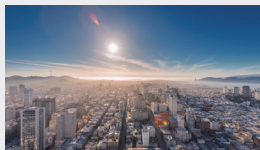


图5.2.6

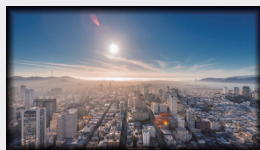


图5.2.7

5.2.4 自动重构

“自动重构”效果是将画面重新构建，可以设置“调整位置”“重构偏移”“重构缩放”等参数来改变画面结构，如图5.2.8~图5.2.10所示。

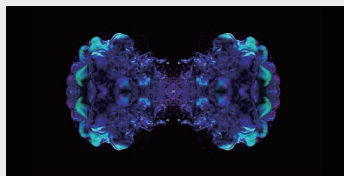


图5.2.8



图5.2.9

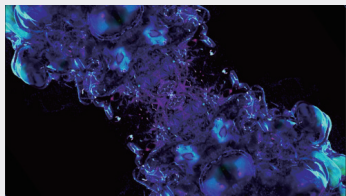


图5.2.10

5.2.5 裁剪

“裁剪”效果用于对素材的边缘进行裁切，从而修改素材的尺寸，如图 5.2.11~图 5.2.13 所示。



图5.2.11



图5.2.12



图5.2.13

5.3 扭曲效果

“扭曲”文件夹中的效果用于对图形进行几何变形，该文件夹中包括 12 种扭曲类视频效果，如图 5.3.1 所示。



图5.3.1

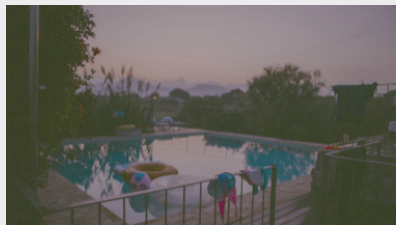


图5.3.3

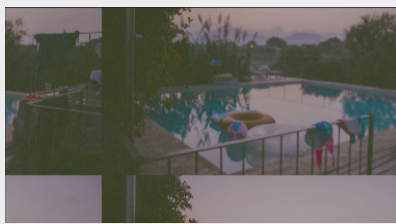


图5.3.4

5.3.1 偏移

“偏移”效果可以通过设置图像位置的偏移量，对图像进行水平或垂直方向上的位移，而移出的图像会在相对方向上显示，如图 5.3.2~图 5.3.4 所示。

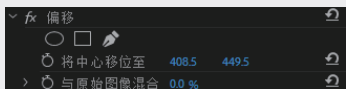


图5.3.2

该效果的部分可控制参数的含义如下。

将中心移位至：用于调整移动图像的中心点位置。

与原始图像混合：用于将效果与原始图像混合，此值设置的越大，效果对剪辑的影响越小。

5.3.2 变形稳定器

“变形稳定器”效果可以消除因摄像机移动造成的抖动，从而将摇晃的素材转变为稳定、流畅的内容，如图 5.3.5 和图 5.3.6 所示。



图5.3.5

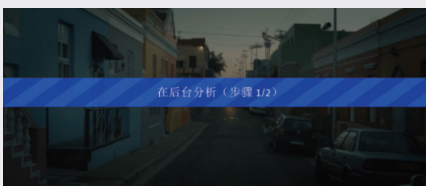


图5.3.6

5.3.3 变换

“变换”效果可以对图像的位置、缩放、不透明度、倾斜度等进行综合设置，如图 5.3.7~图 5.3.11 所示。



图5.3.7

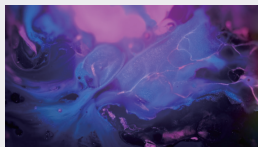


图5.3.8

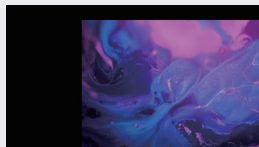


图5.3.9



图5.3.10

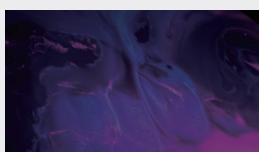


图5.3.11

该效果的部分可控制参数的含义如下。

锚点：根据参数调整画面的中心点。

位置：设置图像位置的坐标。

等比缩放：选中该复选框，图像会以序列比例进行等比例缩放。

缩放高度：设置画面的高度缩放参数。

缩放宽度：设置画面的宽度缩放参数。

倾斜：设置图像的倾斜角度。

倾斜轴：设置素材倾斜的方向。

旋转：设置素材旋转的角度。

不透明度：设置素材的不透明度。

使用合成的快门角度：选中该复选框，在运动画面中，可使用混合图像的快门角度。

快门角度：设置运动模糊时拍摄画面的快门角度。

5.3.4 放大

“放大”效果可以放大图像的指定区域，如图 5.3.12~图 5.3.14 所示。



图5.3.12

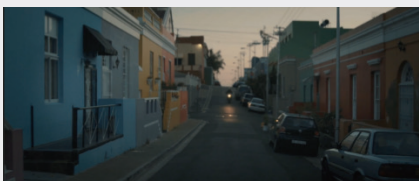


图5.3.13

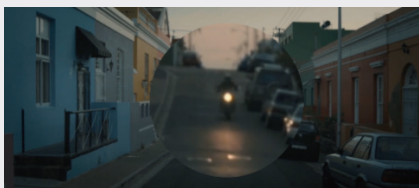


图5.3.14

该效果的部分可控制参数的含义如下。

形状：以圆形或方形进行局部放大。

中央：设置放大区域的位置。

放大率：调整放大的倍数。

链接：设置放大区域与放大倍数的关系。

大小：设置放大区域的面积。

羽化：设置放大形状边缘的模糊程度。

不透明度：设置放大区域的透明程度。

缩放：包括“标准”“柔和”“扩散”3种缩放类型。

混合模式：将放大区域进行混合模式调整，从而改变放大区域的效果。

调整图层大小：选中该复选框后，会根据源

素材文件来调整图层的大小。

5.3.5 旋转扭曲

“旋转扭曲”效果在默认情况下以中心为轴点，可使素材产生旋转变形的效果，“旋转”效果的参数面板如图 5.3.15。



图5.3.15

该效果的部分可控制参数的含义如下。

角度：在旋转时设置素材的旋转角度。

旋转扭曲半径：控制素材在旋转扭曲过程中的半径值，设置不同“旋转扭曲半径”数值的对比效果，如图 5.3.16 和图 5.3.17 所示。



图5.3.16

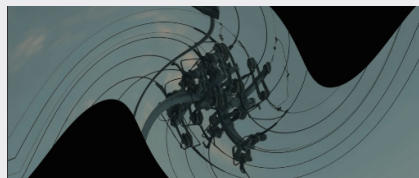


图5.3.17

5.3.6 果冻效应修复

“果冻效应修复”效果可以修复素材在拍摄时产生的抖动、变形等问题，该效果的参数面板如图 5.3.18 所示。

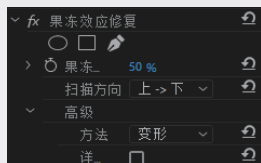


图5.3.18

该效果的部分可控制参数的含义如下。

果冻效应比率：指定扫描时间的百分比。

扫描方向：包括“上→下”“下→上”“左→右”“右→左”4种扫描方式。

高级：其中包括“变形”和“像素运动”两种方法，以及“详细分析”的像素运动细节调整。

像素运动细节：调整画面中像素的运动情况。

5.3.7 波形变形

“波形变形”效果可以设置波形的形状、方向及宽度，波形变形效果的参数面板如图 5.3.19 所示，调整效果对比如图 5.3.20 和图 5.3.21 所示。



图5.3.19

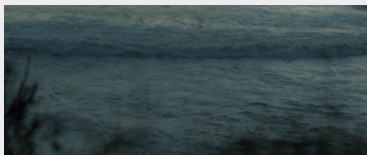


图5.3.20

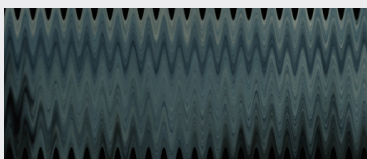


图5.3.21

该效果的部分可控制参数的含义如下。

波形类型：在下拉列表中选择波形的形状。

波形高度：在应用该效果时，可以调整素材的波纹高度，数值越大高度越高。

波形宽度：可以调整素材的波纹宽度，数值越大宽度越宽。

方向：控制波浪的旋转角度。

波形速度：可以调整画面产生波形的速度。

固定：在下拉列表中可选择目标固定的类型。

相位：设置波浪的水平移动位置。

消除锯齿：可以消除波浪边缘的锯齿。

5.3.8 湍流置换

“湍流置换”效果可以对素材图像进行多种方式的扭曲变形，该效果的参数面板如图 5.3.22 所示，调整效果对比如图 5.3.23 和图 5.3.24 所示。



图5.3.22



图5.3.23

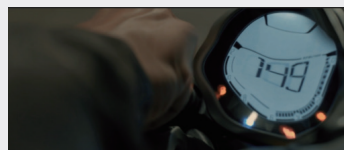


图5.3.24

该效果的部分可控制参数的含义如下。

置换：在该下拉列表中包括多种置换方式选项。

数量：控制画面的变形程度。

大小：设置画面的扭曲幅度。

偏移（湍流）：设置扭曲的坐标位置。

复杂度：控制画面变形的复杂程度。

演化：控制画面中像素的变形程度。

演化选项：可以针对画面的放大区域进行出入点设置、剪辑设置和抗锯齿设置。

5.3.9 球面化

“球面化”效果可以使画面中产生球面变形的效果，“球面化”效果的参数面板如图 5.3.25 所示，调整效果对比如图 5.3.26 和图 5.3.27 所示。

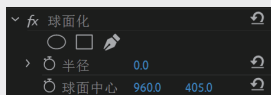


图5.3.25

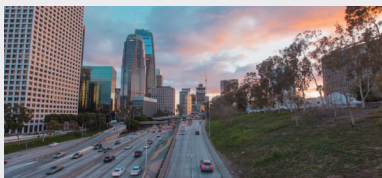


图5.3.26

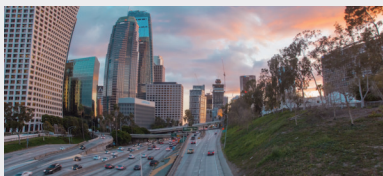


图5.3.27

该效果的部分可控制参数的含义如下。

半径：设置球面在画面中的大小。

球面中心：设置球面的水平位移情况。

5.3.10 边角定位

“边角定位”效果可以通过设置参数重新定位图像的 4 个顶点，从而得到变形的效果，该效果的参数面板如图 5.3.28 所示，调整效果对比如图 5.3.29 和图 5.3.30 所示。



图5.3.28



图5.3.29



图5.3.30

5.3.11 镜像

“镜像”效果可以使图像沿指定角度的射线进行反射，形成镜像的效果，该效果的参数面板如图 5.3.31 所示，调整效果对比如图 5.3.32 和图 5.3.33 所示。



图5.3.31



图5.3.32

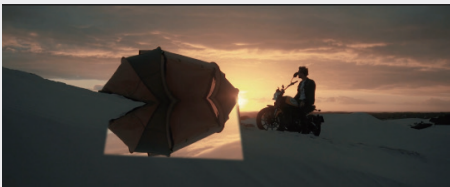


图5.3.33

该效果的部分可控制参数的含义如下。

反射中心：设置镜面反射中心的位置，通常搭配“反射角度”参数一起使用。

反射角度：设置镜面反射的倾斜角度。

5.3.12 镜头扭曲

“镜头扭曲”效果可以将图像的四角弯折，从而出现镜头扭曲的效果，该效果的参数面板如图 5.3.34 所示，调整效果对比如图 5.3.35 和图 5.3.36 所示。

该效果的部分可控制参数的含义如下。

曲率：设置镜头的弯曲程度。

垂直偏移 / 水平偏移：设置素材在垂直方向或水平方向的像素偏离轴点的程度。

垂直棱镜效果 / 水平棱镜效果：设置素材在垂直或水平方向的拉伸程度。

填充 Alpha：选中该复选框，即可为图像填充 Alpha 通道。

填充颜色：设置素材偏移过度时所导致无像素位置的颜色。



图5.3.34

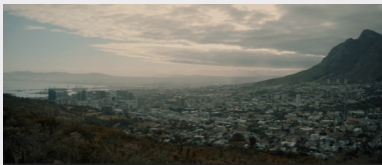


图5.3.35



图5.3.36

5.4 透视效果

“透视”文件夹中的效果可以为图像添加深度，使图像看起来有立体感，该文件夹包括 5 种视频透视效果，如图 5.4.1 所示。



图5.4.1

5.4.1 基本 3D

“基本 3D”效果是将图像放置在一个虚拟的三维空间中，为图像创建旋转和倾斜效果，该效果的参数面板如图 5.4.2 所示，调整效果对比如图 5.4.3 和图 5.4.4 所示。



图5.4.2



图5.4.3



图5.4.4

5.4.2 径向阴影

“径向阴影”效果可以为图像添加一个点光源，使阴影投射到下层素材上，如图 5.4.5~ 图 5.4.7 所示。



图5.4.5



图5.4.6



图5.4.7

5.4.3 投影

“投影”效果可以为图像创建阴影效果，如图 5.4.8~ 图 5.4.10 所示。



图5.4.8

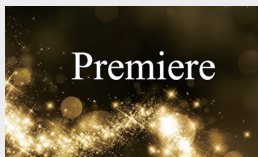


图5.4.9

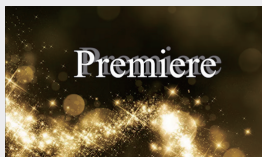


图5.4.10

5.4.4 斜面 Alpha

“斜面 Alpha”效果可以使图像的 Alpha 通道倾斜，使二维图像看起来具有三维效果，如图 5.4.11~ 图 5.4.13 所示。



图5.4.11

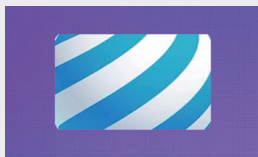


图5.4.12

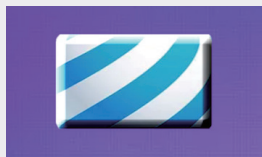


图5.4.13

5.4.5 边缘斜面

“边缘斜面”效果可以在图像四周产生立体斜边效果，如图 5.4.14~ 图 5.4.16 所示。



图5.4.14



图5.4.15

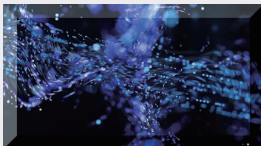


图5.4.16

5.5 实例：变形类视频特效

- 01 启动 Premiere Pro，单击“新建项目”按钮，在弹出的“新建项目”对话框中设置项目名称和项目存储位置，单击“确定”按钮关闭对话框，如图 5.5.1 所示。

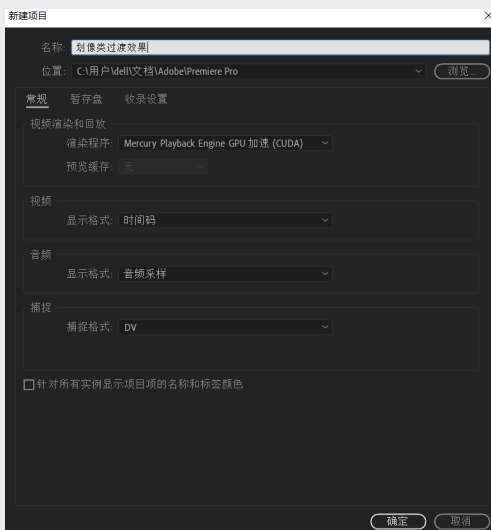


图5.5.1

- 02 执行“文件”→“新建”→“序列”命令，在弹出的“新建序列”对话框中单击“确定”按钮，如图 5.5.2 所示。
- 03 在“项目”面板中，右击并在弹出的快捷菜单中选择“导入”选项，在弹出的“导入”对话框中选择需要导入的素材，单击“打开”按钮，导入素材。

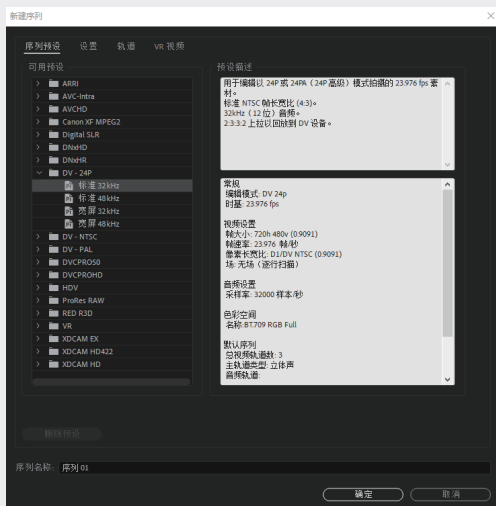


图5.5.2

- 04 在“项目”面板中选择“物体.mp4”素材，将其拖至“时间线”面板的 V1 轨道中的 00:00:00:00 处，如图 5.5.3 所示。

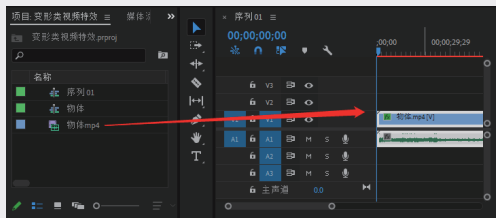


图5.5.3

- 05 打开“效果”面板，打开“视频效果”文件夹，选择“扭曲”文件夹下的“球面化”视频效果，

将其拖至“时间线”面板中的“物体.mp4”素材上,如图 5.5.4 所示。

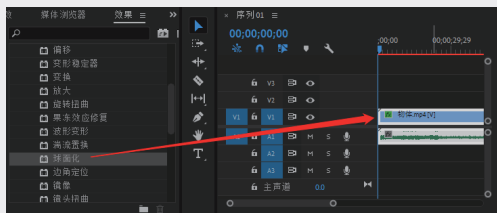


图5.5.4

- 06 打开“效果控件”面板,在“效果控件”面板中,设置时间为 00:00:03:00,设置“半径”值为 195.0,球面中心 (964.0, 462.0),如图 5.5.5 所示。

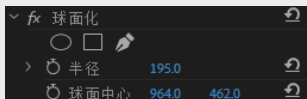


图5.5.5

5.6 杂色与颗粒效果

“杂色与颗粒”效果文件夹中的效果用于柔和和图像处理,可以在图像上添加杂色或者去除图像上的噪点。该文件夹中包括 6 种效果,如图 5.6.1 所示。



图5.6.1

5.6.1 中间值

“中间值”效果可以将图像中的像素用其周围像素的 RGB 平均值来代替,减少图像上的杂色和噪点,如图 5.6.2~图 5.6.4 所示。

- 07 按空格键预览视频效果,如图 5.5.6 和图 5.5.7 所示。

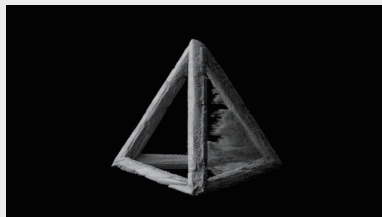


图5.5.6



图5.5.7



图5.6.2



图5.6.3



图5.6.4

5.6.2 杂色

“杂色”效果可以在画面中添加模拟的噪点,如图 5.6.5~图 5.6.7 所示。

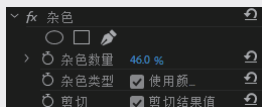


图5.6.5

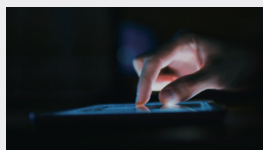


图5.6.6

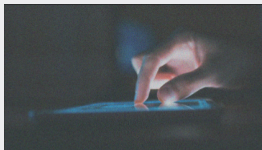


图5.6.7

5.6.3 杂色 Alpha

“杂色 Alpha”效果可以在图像的 Alpha 通道中生成杂色，如图 5.6.8~ 图 5.6.10 所示。



图5.6.8



图5.6.9

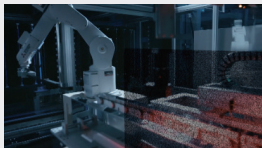


图5.6.10

5.6.4 杂色 HLS

“杂色 HLS”效果可以在图像中生成杂色效果后，对杂色噪点的亮度、色相和饱和度进行设置，如图 5.6.11~ 图 5.6.13 所示。

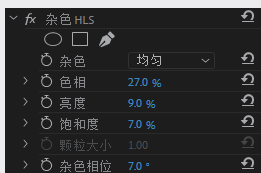


图5.6.11



图5.6.12



图5.6.13

5.6.5 杂色 HLS 自动

“杂色 HLS 自动”效果可以自动在图像中生成杂色效果，还可以对杂色噪点的亮度、色相和饱和度进行设置，如图 5.6.14~ 图 5.6.16 所示。



图5.6.14



图5.6.15



图5.6.16

5.6.6 蒙尘与划痕

“蒙尘与划痕”效果可以在图像上生成类似灰尘的杂色噪点效果，如图 5.6.17~ 图 5.6.19 所示。



图5.6.17

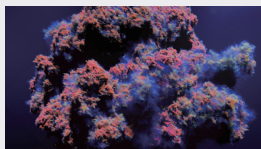


图5.6.18

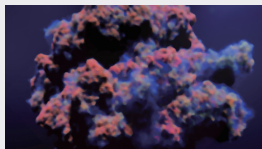


图5.6.19

5.7 模糊与锐化效果

“模糊与锐化”文件夹中的视频效果可以为画面添加模糊和锐化的效果。该文件夹包含 8 种视频效果，如图 5.7.1 所示。

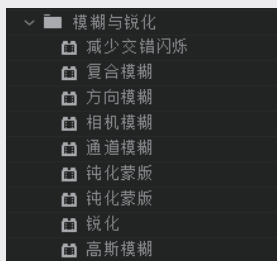


图5.7.1

5.7.1 减少交错闪烁

“减少交错闪烁”效果可以使素材减少交错闪烁的模糊效果，如图 5.7.2~ 图 5.7.4 所示。



图5.7.2



图5.7.3

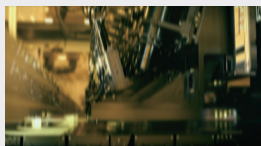


图5.7.4

5.7.2 复合模糊

“复合模糊”效果可以使素材产生柔和模糊的效果，如图 5.7.5~ 图 5.7.7 所示。



图5.7.5

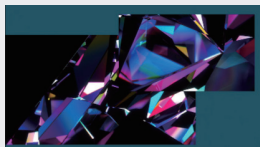


图5.7.6

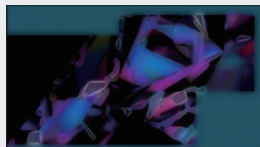


图5.7.7

5.7.3 方向模糊

“方向模糊”效果可以使图像按照指定方向进行模糊，如图 5.7.8~ 图 5.7.10 所示。



图5.7.8



图5.7.9

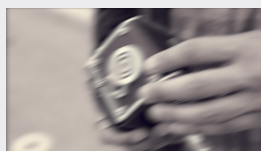


图5.7.10

5.7.4 相机模糊

“相机模糊”效果可以使图像产生类似拍摄时没有对准焦点的“虚焦”效果，如图 5.7.11~ 图 5.7.13 所示。



图5.7.11



图5.7.12



图5.7.13

5.7.5 通道模糊

“通道模糊”效果可以对素材图像的红、绿、蓝或 Alpha 通道进行单独的模糊处理，如图 5.7.14~ 图 5.7.16 所示。



图5.7.14

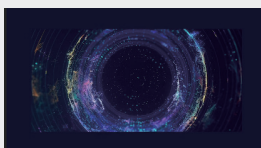


图5.7.15

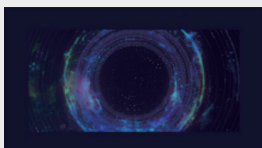


图5.7.16

5.7.6 钝化蒙版

“钝化蒙版”效果可以通过调整像素之间的颜色差异，对画面进行锐化处理，如图 5.7.17~ 图 5.7.19 所示。



图5.7.17

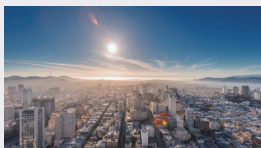


图5.7.18

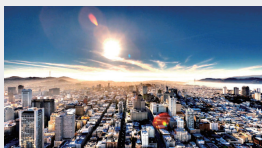


图5.7.19

5.7.7 锐化

“锐化”效果可以通过增强相邻像素之间的对比度，使图像变得更加清晰，如图 5.7.20~ 图 5.7.22 所示。

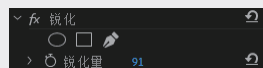


图5.7.20

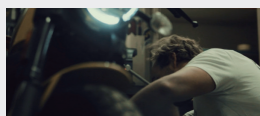


图5.7.21

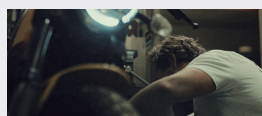


图5.7.22

5.7.8 高斯模糊

“高斯模糊”效果可以使图像产生不同程度的虚化效果，如图 5.7.23~ 图 5.7.25 所示。



图5.7.23

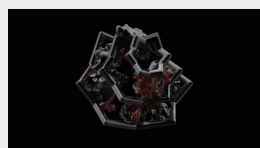


图5.7.24



图5.7.25

5.8 实例：画面质量类视频特效

01 启动 Premiere Pro，单击“新建项目”按钮，在弹出的“新建项目”对话框中设置项目名称和项目存储位置，单击“确定”按钮关闭对话框，如图 5.8.1 所示。



图5.8.1

- 02 执行“文件”→“新建”→“序列”命令，在弹出的“新建序列”对话框中单击“确定”按钮，如图 5.8.2 所示。



图5.8.2

- 03 在“项目”面板中右击，在弹出的快捷菜单中选择“导入”选项，在弹出的“导入”对话框中选择需要导入的素材，单击“打开”按钮，导入素材。
- 04 在“项目”面板中选择“旅行.mp4”素材，

将其拖至“时间线”面板的 V1 轨道中，如图 5.8.3 所示。

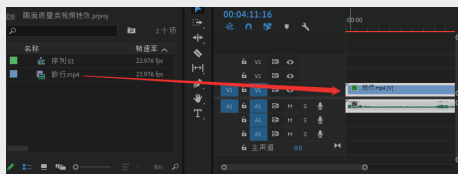


图5.8.3

- 05 打开“效果”面板，打开“视频效果”文件夹，选择“杂色与颗粒”子文件夹下的“杂色 HLS”视频效果，将其拖至“时间线”面板中的“旅行.mp4”素材上，如图 5.8.4 所示。

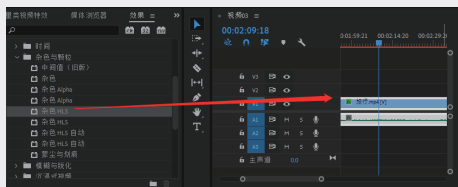


图5.8.4

- 06 打开“效果控件”面板，设置“色相”值为 51.0%，“亮度”值为 28.0%，“饱和度”值为 28.0%，如图 5.8.5 所示。



图5.8.5

- 07 按空格键预览视频效果，如图 5.8.6 和图 5.8.7 所示。

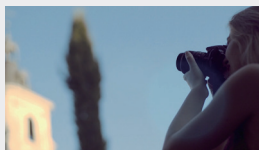


图5.8.6



图5.8.7

5.9 风格化效果

“风格化”文件夹中的效果主要用于对图像进行艺术化处理，而不会进行较大的扭曲处理。该文件夹中包含 13 种视频效果，如图 5.9.1 所示。



图5.9.1

5.9.1 Alpha 发光

“Alpha 发光”效果是在图像的 Alpha 通道中生成向外的发光效果，如图 5.9.2~ 图 5.9.4 所示。



图5.9.2

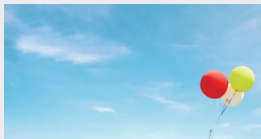


图5.9.3

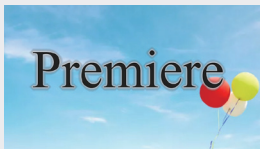


图5.9.4

5.9.2 复制

“复制”效果可以在画面中复制图像，如图 5.9.5~ 图 5.9.7 所示。



图5.9.5



图5.9.6



图5.9.7

5.9.3 彩色浮雕

“彩色浮雕”效果可以将图像处理成浮雕效果，但不移除图像的颜色，如图 5.9.8~ 图 5.9.10 所示。



图5.9.8

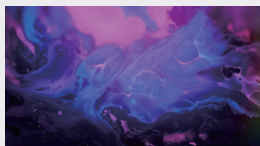


图5.9.9

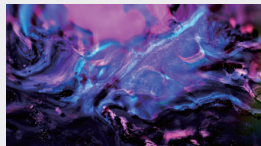


图5.9.10

5.9.4 曝光过度

“曝光过度”效果可以将图像调整为类似照片曝光过度的效果，如图 5.9.11~ 图 5.9.13 所示。

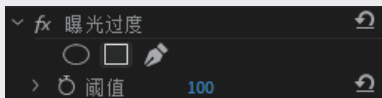


图5.9.11

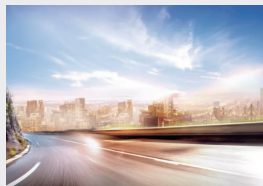


图5.9.12

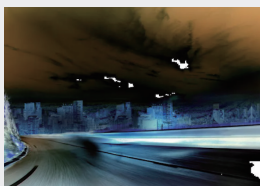


图5.9.13

5.9.5 查找边缘

“查找边缘”效果可以通过查找对比度高的区域，将其以线条方式进行边缘勾勒，如图 5.9.14~图 5.9.16 所示。

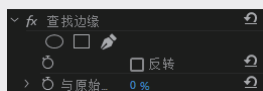


图5.9.14

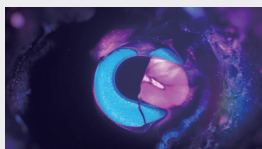


图5.9.15

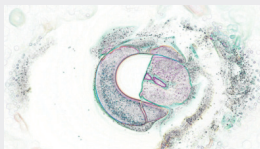


图5.9.16

5.9.6 浮雕

“浮雕”效果可以使图像产生浮雕效果，并去除颜色，如图 5.9.17~图 5.9.19 所示。



图5.9.17



图5.9.18

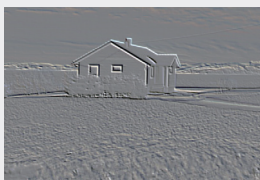


图5.9.19

5.9.7 画笔描边

“画笔描边”效果可以模仿画笔绘图的效果，如图 5.9.20~图 5.9.22 所示。



图5.9.20



图5.9.21



图5.9.22

5.9.8 粗糙边缘

“粗糙边缘”效果可以使图像边缘粗糙化，如图 5.9.23~图 5.9.25 所示。



图5.9.23

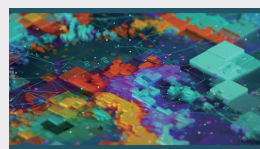


图5.9.24

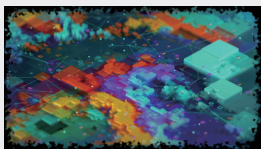


图5.9.25

5.9.9 纹理

“纹理”效果可以在当前图层中创建指定图层的浮雕纹理，如图 5.9.26~ 图 5.9.28 所示。



图5.9.26

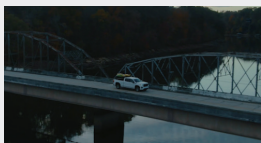


图5.9.27

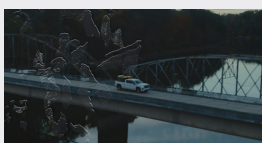


图5.9.28

5.9.10 色调分离

“色调分离”效果可以通过改变图像的色彩层次来改变图像效果，如图 5.9.29~ 图 5.9.31 所示。

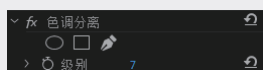


图5.9.29

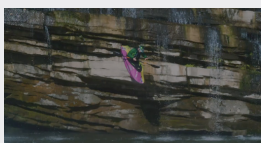


图5.9.30



图5.9.31

5.9.11 闪光灯

“闪光灯”效果可以在指定的帧画面中创建闪烁效果，如图 5.9.32 和图 5.9.33 所示。



图5.9.32

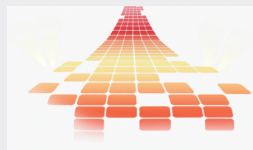


图5.9.33

5.9.12 阈值

“阈值”效果可以通过调整阈值，将图像变为黑白模式，如图 5.9.34~ 图 5.9.36 所示。

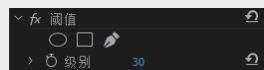


图5.9.34

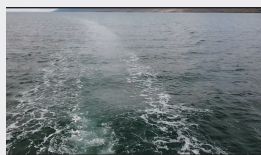


图5.9.35



图5.9.36

5.9.13 马赛克

“马赛克”效果可以在画面上生成马赛克效果，如图 5.9.37~ 图 5.9.39 所示。



图5.9.37



图5.9.38



图5.9.39

5.10 生成效果

“生成”文件夹中的效果主要是对光和补充颜色的处理，使画面具有光感和动感。该文件夹包含 12 种视频效果，如图 5.10.1 所示。



图5.10.1

5.10.1 书写

“书写”效果可以在图像上创建类似画笔书写的关键帧动画，如图 5.10.2~ 图 5.10.4 所示。

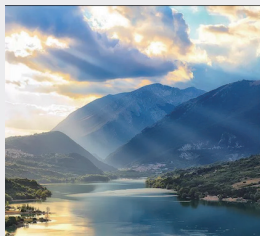


图5.10.2

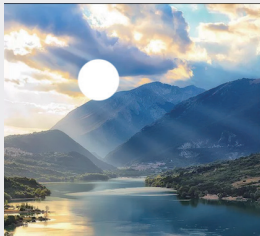


图5.10.3

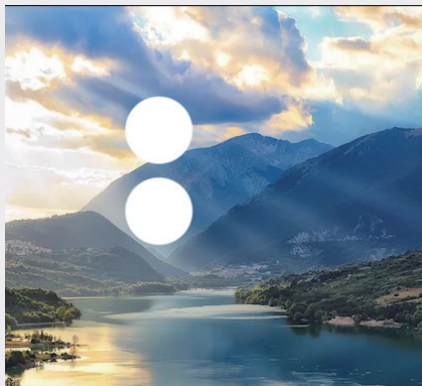


图5.10.4

5.10.2 单元格图案

“单元格图案”效果可以在图像上模拟生成不规则单元格的效果，在“单元格”下拉列表中选择要使用的单元格图案，其中 HQ 表示高质量图案，这些图案采用比未标记的对应图案更高的清晰度加以渲染，如图 5.10.5 和图 5.10.6 所示。



图5.10.5

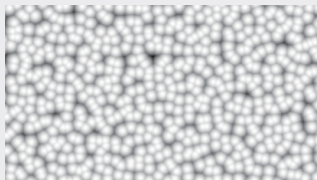


图5.10.6

该效果的部分可控制参数的含义如下。

反转：选中该复选框反转单元格图案，黑色区域变为白色，而白色区域变为黑色。

对比度/锐度：当使用“气泡”“晶体”“枕状”“混合晶体”或“管状”单元格图案时，可以调整单元格图案的对比度；当使用“印版”“静态板”或“晶格化”单元格图案时，可以调整单元格图案的锐度。

溢出：用于重新映射位于灰度范围 0~255 之外的值。如果选择了“基于锐度”单元格图案，则“溢出”参数不可用。

分散：设置绘制图案的随机程度。较低的值将产生更统一或类似网格的单元格图案。

大小：设置单元格的大小，默认大小为 60。

偏移：设置单元格图案的偏移坐标。

平铺选项：选中“启用平铺”复选框可以创建重复平铺的图案。

“水平单元格”和“垂直单元格”：确定每个平铺的宽度有多少个单元格以及高度有多少个单元格。

演化：该参数将产生随时间推移的图案变化。

演化选项：该选项组提供的控件用于控制在一个短周期内的渲染效果，然后在剪辑的持续时间内进行循环。使用这些控件可以将单元格图案元素预渲染到循环中，从而加速渲染。

5.10.3 吸管填充

“吸管填充”效果可以提取采样点的颜色来填充整个画面，从而得到整体画面的偏色效果，如图 5.10.7~ 图 5.10.9 所示。



图5.10.7



图5.10.8

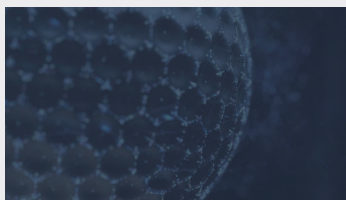


图5.10.9

5.10.4 四色渐变

“四色渐变”效果可以设置 4 种相互渐变的颜色，使素材中产生 4 种颜色的渐变效果，如图 5.10.10~ 图 5.10.12 所示。



图5.10.10



图5.10.11

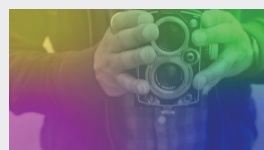


图5.10.12

5.10.5 圆形

“圆形”效果可以在图像上创建一个自定义的圆形或圆环图案，如图 5.10.13~ 图 5.10.15 所示。



图5.10.13

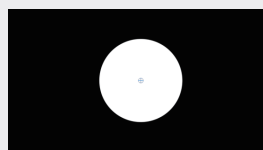


图5.10.14

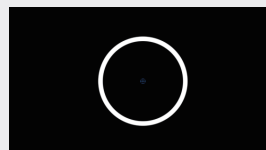


图5.10.15

该效果的部分可控制参数的含义如下。

中心：控制圆的中心位置。

边缘：确定圆的形状和边缘处理方式。

厚度：设置圆环的宽度。

羽化：设置羽化的程度。

反转圆形：选中该复选框反转遮罩。

混合模式：设置与原始剪辑素材的混合模式。

5.10.6 棋盘

“棋盘”效果可以在图像上创建一种棋盘格的图案效果。添加“棋盘”效果后，在素材上方可自动呈现黑白矩形交错的棋盘效果，如图 5.10.16~图 5.10.18 所示。



图5.10.16



图5.10.17



图5.10.18

该效果的部分可控制参数的含义如下。

锚点：用于改变棋盘图案的位置原点。

大小依据：确定调整矩形尺寸的方式。

边角：确定棋盘的边角位置，以此改变大小。

宽度 / 高度：设置矩形的宽度和高度。

羽化：设置棋盘边缘的羽化程度。

颜色：设置棋盘格中非透明矩形的颜色。

不透明度：设置棋盘格中非透明矩形的不透

明度。

混合模式：设置棋盘图案与原始素材的混合模式。

5.10.7 椭圆

“椭圆”效果可以在图像上创建一个椭圆形的光圈图案。通过调整参数可以更改椭圆的位置、颜色、宽度、柔和度等，如图 5.10.19~图 5.10.21 所示。



图5.10.19



图5.10.20

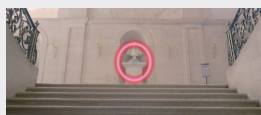


图5.10.21

5.10.8 油漆桶

“油漆桶”效果可以将图像上指定区域的颜色用另外一种颜色代替，如图 5.10.22~图 5.10.24 所示。



图5.10.22

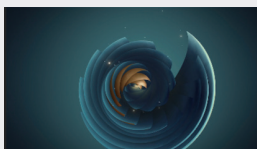


图5.10.23

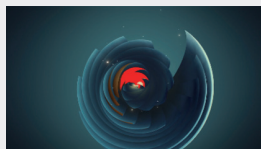


图5.10.24

5.10.9 渐变

“渐变”效果可以在图像上叠加一个双色渐变填充的蒙版效果。“渐变”效果可以在素材上方填充线性渐变或径向渐变，如图 5.10.25~图 5.10.27 所示。



图5.10.25



图5.10.26

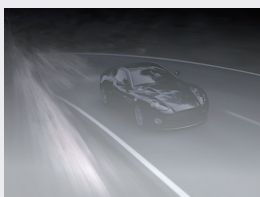


图5.10.27

5.10.10 网格

应用“网格”效果后可以使素材上方自动生成矩形网格，如图 5.10.28~图 5.10.30 所示。



图5.10.28



图5.10.29



图5.10.30

5.10.11 镜头光晕

“镜头光晕”效果可以模拟在自然光下拍摄时所遇到的强光，从而使画面产生的光晕效果，如图 5.10.31~图 5.10.33 所示。



图5.10.31

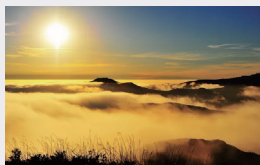


图5.10.32

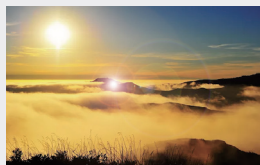


图5.10.33

该效果的部分可控制参数的含义如下。

光晕中心：用于调整光晕的位置，也可以使用鼠标拖动十字光标来调节光晕的位置。

光晕亮度：用于调整光晕的亮度。

镜头类型：在该下拉列表中可以选择“50~300 毫米变焦”“35 毫米定焦”和“105 毫米定焦”3 种类型。其中“50~300 毫米变焦”产生光晕并模仿阳光的效果；“35 毫米定焦”只产生强光，没有光晕；“105 毫米定焦”产生比前一种镜头更强的光。

5.10.12 闪电

“闪电”效果可以在图像上产生类似闪电或火花的效果，如图 5.10.34 和图 5.10.35 所示。



图5.10.34

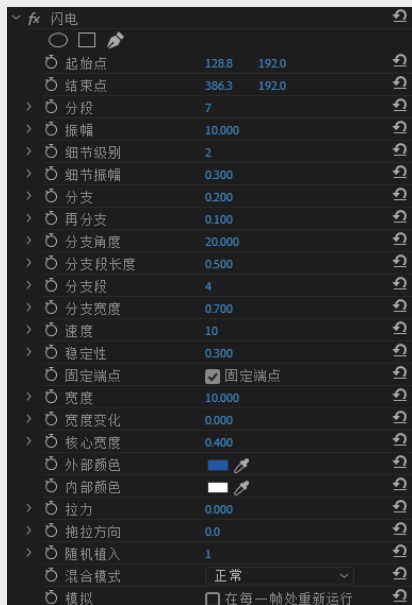


图5.10.35

该效果的部分可控制参数的含义如下。

起始点：用于设置闪电开始点的位置。

结束点：用于设置闪电结束点的位置

分段：用于设置闪电光线的数量。

振幅：用于设置闪电光线的振幅。

细节级别：用于设置光线颜色的色阶。

细节振幅：用于设置光线波的振幅。

分支：用于设置每束光线的分支。

再分支：用于设置再分支的位置。

分支角度：用于设置光线分支的角度。

分支段长度：用于设置光线分支的长度。

分支段：用于设置光线分支的数目。

分支宽度：用于设置光线分支的粗细。

速度：用于设置光线变化的速率。

稳定性：用于设置固定光线的数值。

固定端点：通过设置的值对结束点的位置进行调整。

宽度：用于设置光线的粗细。

宽度变化：用于设置光线粗细的变化。

核心宽度：用于设置光源的中心宽度。

外部颜色：用于设置光线外部的颜色。

内部颜色：用于设置光线内部的颜色。

拉力：用于设置光线推拉时的强度。

拖拉方向：用于设置光线拖拉时的角度。

随机植入：用于设置光线辐射变化时的速度级别。

混合模式：用于设置光线和背景的混合模式。

模拟：选中“在每一帧处重新运行”复选框，可以在每一帧上都重新运行。

5.11 实例：光照类视频特效

01 启动 Premiere Pro, 单击“新建项目”按钮, 在弹出的“新建项目”对话框中设置项目名称和项目存储位置, 单击“确定”按钮关闭对话框, 如图 5.11.1 所示。

02 执行“文件”→“新建”→“序列”命令, 在弹出的“新建序列”对话框中单击“确定”按钮, 如图 5.11.2 所示。



图5.11.1



图5.11.2

03 在“项目”面板中右击，在弹出的快捷菜单中选择“导入”选项，在弹出的“导入”对话框中选择需要导入的素材，单击“打开”按钮导入素材。

04 在“项目”面板中选择“沙漠.png”素材，将其拖至“时间线”面板的V1轨道中的00:00:00:00处，如图5.11.3所示。

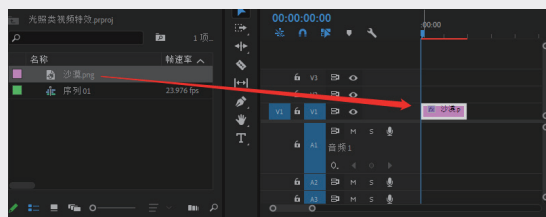


图5.11.3

05 打开“效果”面板，进入“视频效果”文件夹，选择“生成”子文件夹下的“镜头光晕”视频效果，将其拖至“时间线”面板中的“沙漠.png”素材上，如图5.11.4所示。

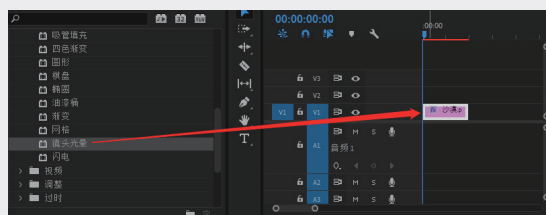


图5.11.4

06 打开“效果控件”面板，在“效果控件”面板中，设置“光晕中心”为(465.2, 139.8)，“光晕亮度”值为100%，如图5.11.5所示。



图5.11.5

07 按空格键预览视频效果，如图5.11.6和图6.11.7所示。

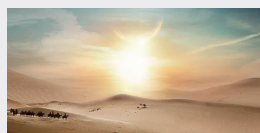


图5.11.6

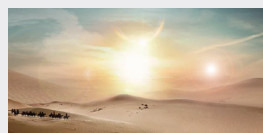


图5.11.7

5.12 时间效果

“时间”文件夹中的效果用于对动态素材的时间特性进行控制，该文件夹中包含两种效果，如图 5.12.1 所示。

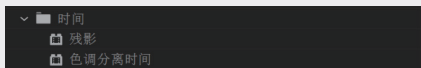


图 5.12.1

5.12.1 残影

“残影”效果可以将一个素材中很多不同的时间帧混合，产生视觉回声或者飞奔的动感效果，如图 5.12.2~图 5.12.4 所示。



图 5.12.2



图 5.12.3



图 5.12.4

5.12.2 色调分离时间

“色调分离时间”效果主要用于设置素材的帧速率，如图 5.12.5 所示。



图 5.12.5

5.13 实用程序效果

“实用程序”文件夹中只有“Cineon 转换器”这一种效果，可以改变画面的明度、色调、高光和灰度，“Cineon 转换器”效果的参数面板，如图 5.13.1 所示，添加该效果的前后对比效果如图 5.13.2 和图 5.13.3 所示。



图 5.13.1

该效果的部分可控制参数的含义如下。

转换类型：该下拉列表中包含“线性到对数”“对数到线性”“对数到对数”3 种色调转换类型。

10 位黑场：设置画面细节的黑点数量。

内部黑场：设置画面整体的黑点数量。

10 位白场：设置画面细节的白点数量。

内部白场：设置画面整体的白点数量。

灰度系数：设置画面的灰度。

高光滤除：设置画面中的高光数量。



图5.13.2



图5.13.3

5.14 沉浸式视频

“沉浸式视频”文件夹中的效果可以通过把高分辨率的立体投影技术、三维计算机图形技术和音响技术等有机地结合在一起，从而营造一种较高感官体验的虚拟环境。该文件夹中包含 11 种视频效果，如图 5.14.1 所示。



图5.14.1

5.14.1 VR 分形杂色

“VR 分形杂色”效果可以使画面出现杂色效果，如图 5.14.2 和图 5.14.3 所示。



图5.14.2



图5.14.3

5.14.2 VR 发光

“VR 发光”效果可以使图像产生一种发光的

效果，如图 5.14.4 和图 5.14.5 所示。

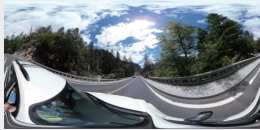


图5.14.4

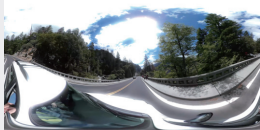


图5.14.5

5.14.3 VR 平面到球面

“VR 平面到球面”效果可以使画面产生立体化球面效果，如图 5.14.6 和图 5.14.7 所示。



图5.14.6



图5.14.7

5.14.4 VR 投影

“VR 投影”效果可以使画面产生具有立体感的扭曲变形效果，如图 5.14.8 和图 5.14.9 所示。



图5.14.8



图5.14.9

01

02

03

04

05

第5章

视频效果

06

07

08

09

10

11

5.14.5 VR 数字故障

“VR 数字故障”效果可以使图像画面产生一种类似电视信号噪点的效果，如图 5.14.10 和图 5.14.11 所示。



图5.14.10



图5.14.11

5.14.6 VR 旋转球面

“VR 旋转球面”效果可以使画面产生球面旋转变形的效果，如图 5.14.12 和图 5.14.13 所示。



图5.14.12

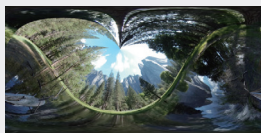


图5.14.13

5.14.7 VR 模糊

“VR 模糊”效果可以使画面产生不同程度的虚化效果，如图 5.14.14 和图 5.14.15 所示。

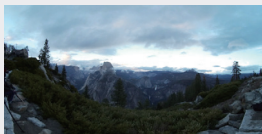


图5.14.14

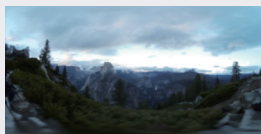


图5.14.15

5.14.8 VR 色差

“VR 色差”效果可以通过调节图像的红、绿、蓝色的色差来改善画面的效果，如图 5.14.16 和图 5.14.17 所示。



图5.14.16



图5.14.17

5.14.9 VR 锐化

“VR 锐化”效果可以使图像变得更加清晰，如图 5.14.18 和图 5.14.19 所示。



图5.14.18



图5.14.19

5.14.10 VR 降噪

“VR 降噪”效果可以降低画面噪点，使画面柔化，如图 5.14.20 和图 5.14.21 所示。

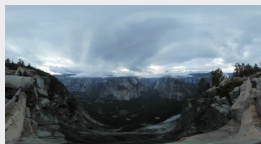


图5.14.20

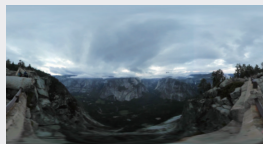


图5.14.21

5.14.11 VR 颜色渐变

“VR 颜色渐变”效果可以混合画面颜色，从而产生一种颜色渐变的效果，如图 5.14.22 和图 5.14.23 所示。



图5.14.22

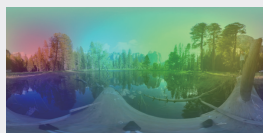


图5.14.23

5.15 视频效果

“视频”文件夹的效果主要用来模拟视频信号的电子波动,该文件夹包含4种效果,如图5.15.1所示。



图5.15.1

5.15.1 SDR 遵从情况

“SDR 遵从情况”效果可以用来提升画面图像的清晰度和明亮度,如图5.15.2和图5.15.3所示。



图5.15.2

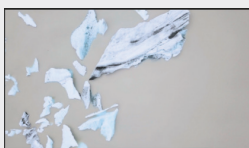


图5.15.3

5.15.2 剪辑名称

“剪辑名称”效果可以在“节目监视器”面板中播放素材时,在屏幕中显示该素材剪辑的名称,如图5.15.4和图5.15.5所示。



图5.15.4



图5.15.5

5.15.3 时间码

“时间码”效果可以将时间码“录制”到影片中,以便在“节目监视器”面板中显示,如图5.15.6和图5.15.7所示。

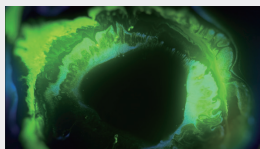


图5.15.6

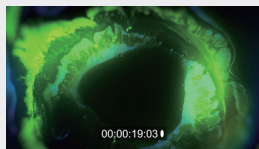


图5.15.7

5.15.4 简单文本

“简单文本”效果可以在素材图像上添加简单的文字效果,通过“效果控件”面板可以调节文字内容和基本格式,如图5.15.8和图5.15.9所示。

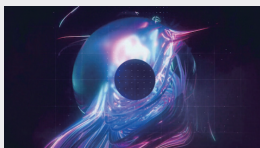


图5.15.8

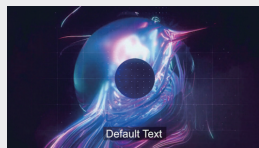


图5.15.9

5.16 转场特效

“过渡”文件夹中的效果与“视频过渡”文件夹中的效果类似,区别在于,该文件夹中的效果默认持续时间长度是整个素材范围。该文件夹中包含5种视频转场特效,如图5.16.1所示。

01

02

03

04

05

第5章
视频效果

06

07

08

09

10

11



图5.16.1

5.16.1 块溶解

“块溶解”效果可以在图像上生成随机块，并使素材消失在随机块中，如图 5.16.2 和图 5.16.3 所示。



图5.16.2

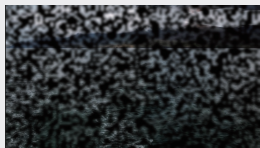


图5.16.3

5.16.2 径向擦除

“径向擦除”效果可以以指定的点为中心，以旋转的方式逐渐将图像擦除，如图 5.16.4 和图 5.16.5 所示。



图5.16.4

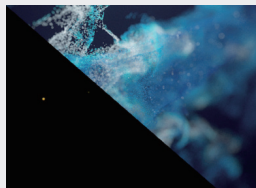


图5.16.5

5.16.3 渐变擦除

“渐变擦除”效果可以基于亮度值将两个素

材进行渐变切换。在渐变切换中，第二个场景充满灰度图像的黑色区域，然后通过每一个灰度级开始显现进行转换，直到白色区域变得完全透明，如图 5.16.6 和图 5.16.7 所示。

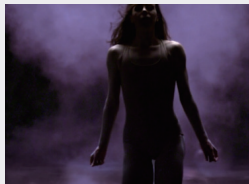


图5.16.6



图5.16.7

5.16.4 百叶窗

“百叶窗”效果可以用类似百叶窗的条纹蒙版逐渐遮挡原素材，并显示出新素材，如图 5.16.8 和图 5.16.9 所示。



图5.16.8

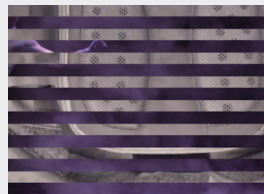


图5.16.9

5.16.5 线性擦除

“线性擦除”效果可以通过线条滑动的方式，擦除原素材，显示出下方的新素材，如图 5.16.10 和图 5.16.11 所示。



图5.16.10

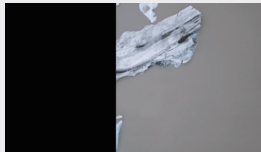


图5.16.11

5.17 调整效果

在“调整”文件夹中的效果主要用来调整素材的颜色，其中包含 5 种视频效果，如图 5.17.1 所示。



图5.17.1

5.17.1 ProeAmp

ProeAmp（调色）效果可以调整视频的亮度、对比度、色相、饱和度以及拆分百分比，如图 5.17.2~ 图 5.17.4 所示。



图5.17.2



图5.17.3



图5.17.4

5.17.2 光照效果

“光照效果”效果可以为图像添加照明效果，如图 5.17.5~ 图 5.17.7 所示。



图5.17.5



图5.17.6



图5.17.7

5.17.3 卷积内核

“卷积内核”效果可以通过调整参数来调整画面的色阶，如图 5.17.8~ 图 5.17.10 所示。

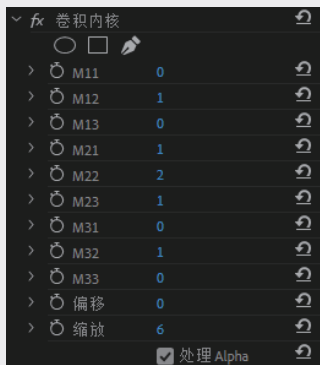


图5.17.8

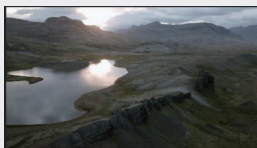


图5.17.9

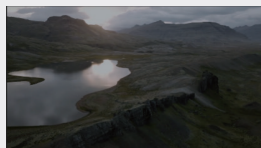


图5.17.10

5.17.4 提取

“提取”效果可以将素材的颜色转化为黑白，如图 5.17.11~ 图 5.17.13 所示。



图5.17.11

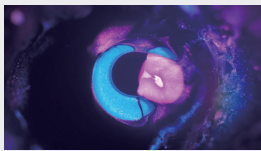


图5.17.12

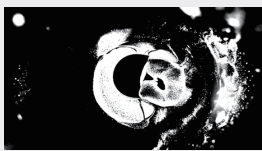


图5.17.13

5.17.5 色阶

“色阶”效果可以调整画面中的明暗层次，如图 5.17.14~ 图 5.17.16 所示。



图5.17.14

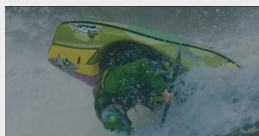


图5.17.15

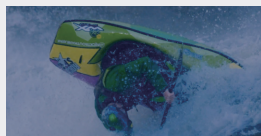


图5.17.16

5.18 通道效果

“通道”文件夹中的效果可以对素材的通道进行处理，达到调整图像颜色、色阶等颜色属性的目的。该文件夹中包括 7 种效果，如图 5.18.1 所示。



图5.18.1

5.18.1 反转

“反转”效果可以将图像中的颜色反转成相应的互补色，如图 5.18.2~ 图 5.18.4 所示。

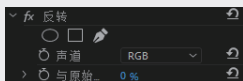


图5.18.2

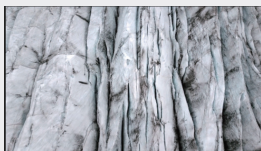


图5.18.3

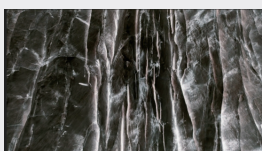


图5.18.4

5.18.2 复合运算

“复合运算”效果可以使用数学运算的方式创建图层的组合效果，如图 5.18.5~ 图 5.18.7 所示。



图5.18.5



图5.18.6

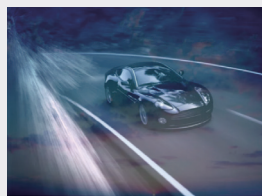


图5.18.7

5.18.3 混合

“混合”效果可以将指定轨道的图像混合，如图 5.18.8~ 图 5.18.10 所示。

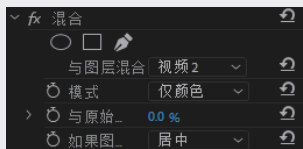


图5.18.8

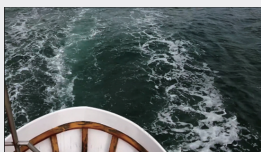


图5.18.9

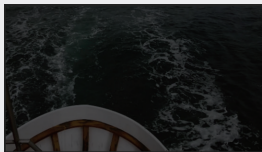


图5.18.10

5.18.4 算术

“算术”效果可以对图像的色彩通道进行算术运算，如图 5.18.11~ 图 5.18.13 所示。

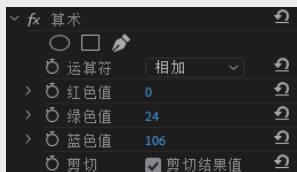


图5.18.11

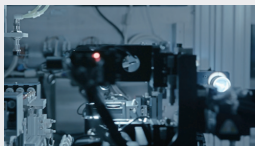


图5.18.12



图5.18.13

5.18.5 纯色合成

“纯色合成”效果可以将一种颜色覆盖在素材上，将它们以不同的方式混合，如图 5.18.14~ 图 5.18.16 所示。



图5.18.14

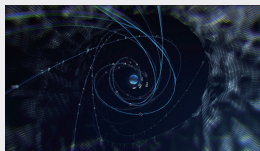


图5.18.15

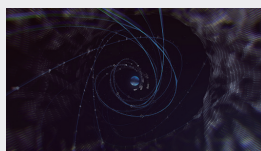


图5.18.16

5.18.6 计算

“计算”效果可以通过混合指定的通道和各种混合模式的设置，调整图像颜色的效果，如图 5.18.17~ 图 5.18.19 所示。



图5.18.17

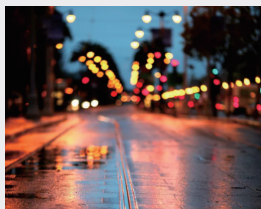


图5.18.18

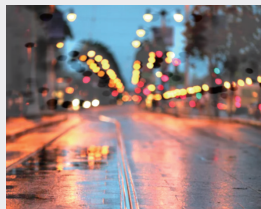


图5.18.19

5.18.7 设置遮罩

“设置遮罩”效果是通过当前图层的 Alpha 通道取代指定图层的 Alpha 通道，从而创建移动蒙版的效果，如图 5.18.20~ 图 5.18.22 所示。



图5.18.20

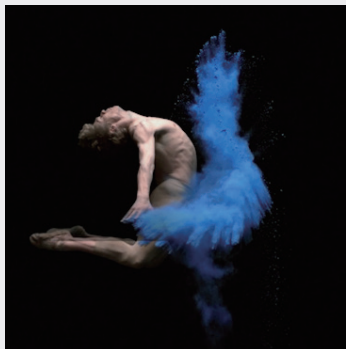


图5.18.21

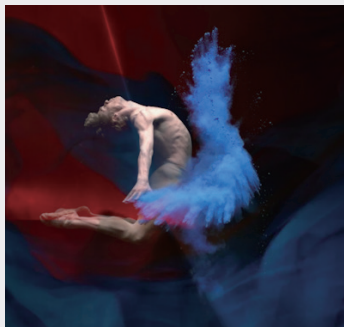


图5.18.22

5.19 实例：为视频素材添加视频效果

Premiere Pro 2022 的“效果”面板中提供了大量的视频效果，下面通过一个简单的实例讲述如何为视频素材添加效果。

- 01 启动 Premiere Pro 软件，单击“新建项目”，在弹出的“新建项目”对话框中，设置项目名称和存放的位置，单击“确定”按钮，如图 5.19.1 所示。



图5.19.1

- 02 执行“文件”→“新建”→“序列”命令，在弹出的“新建序列”对话框中，选择默认设置，再单击“确定”按钮，如图 5.19.2 所示。



图5.19.2

- 03 进入 Premiere Pro 操作界面，执行“文件”→“导入”命令，在弹出的“导入”对话框中，选择需要导入的素材文件，单击“打开”按钮。
- 04 在“项目”面板中选择已导入的视频素材，按住鼠标左键将其拖至“时间线”面板的 V1 轨道中，如图 5.19.3 所示。

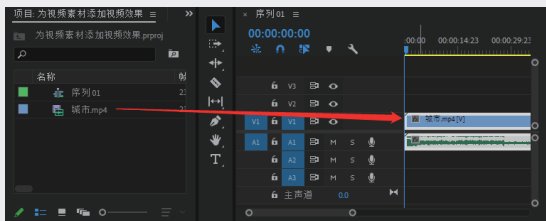


图5.19.3

- 05 在“效果”面板中单击“视频效果”文件夹，将其展开，如图 5.19.4 所示。

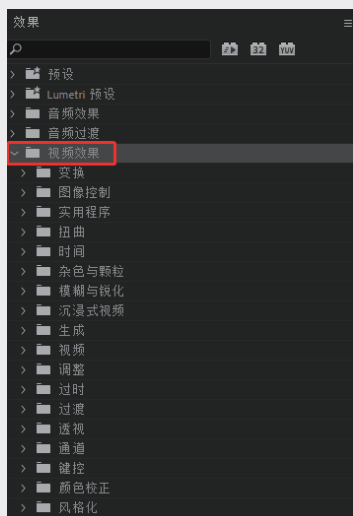


图5.19.4

- 06 展开“扭曲”子文件夹，选择“波形变形”效果，如图 5.19.5 所示。

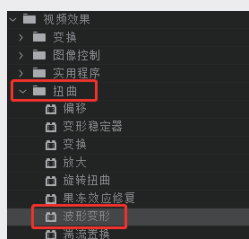


图5.19.5

- 07 将选中的“波形变形”效果拖至“时间线”面板中的素材上，如图 5.19.6 所示。

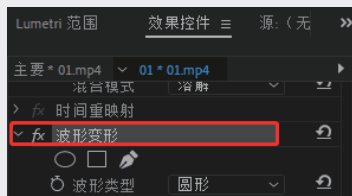


图5.19.6

- 08 预览素材效果，如图 5.19.7 和图 5.19.8 所示。

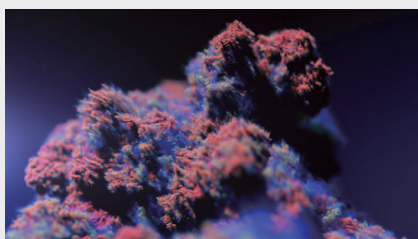


图5.19.7

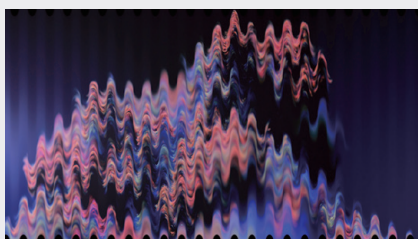


图5.19.8

5.20 综合实例：文字雨

所谓“文字雨”，就是使文字产生像下雨一样的运动效果。本节将学习如何制作“文字雨”视频效果。下面将介绍具体的应用与操作方法。

- 01** 启动 Premiere Pro 2022，新建项目和序列，选择合适的序列预设，单击“确定”按钮，完成设置，如图 5.20.1 和图 5.20.2 所示。



图 5.20.1



图 5.20.2

- 02** 执行“新建”→“字幕”→“旧版标题”命令，弹出“新建字幕”对话框，单击“确定”按钮，如图 5.20.3 所示。
- 03** 打开“字幕编辑器”面板，单击“滚动、游动选项”按钮，弹出“滚动/游动选项”对话框，选中“滚动”单选按钮和“结束于屏幕外”复选框，单击“确定”按钮，如图 5.20.4 所示。



图 5.20.3



图 5.20.4

- 04** 单击“垂直文字工具”按钮，在“字幕编辑”面板中绘制一个大文本框，并输入字幕，设置适当的字体、大小、行距、间距，如图 5.20.5 所示。

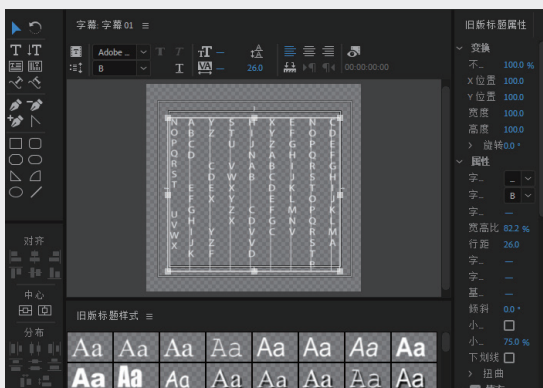


图 5.20.5

- 05** 关闭“字幕编辑器”面板，在“项目”面板中选择“字幕 01”素材，将其拖至“时间线”中，如图 5.20.6 所示。

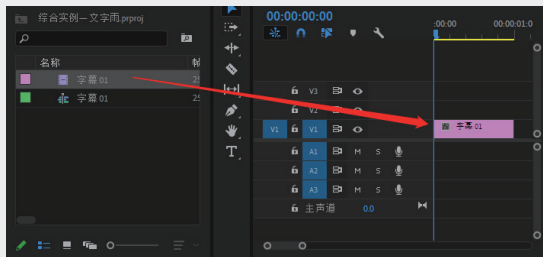


图 5.20.6

- 06** 打开“效果”面板，打开“视频效果”文件夹，选择“时间”文件夹中的“残影”特效，如图 5.20.7 所示。
- 07** 选择“时间线”中的“字幕 01”素材，打开“效果控件”面板，设置“残影时间（秒）”值为

0.100, “残影数量”值为5, “起始强度”值为1.00, “衰减”值为0.70, 如图 5.20.8 所示。

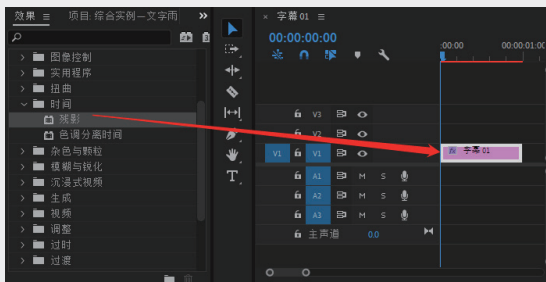


图5.20.7



图5.20.8

- 08 执行“文件”→“新建”→“序列”命令，弹出“新建序列”对话框，单击“确定”按钮，创建第二个序列，如图 5.20.9 所示。

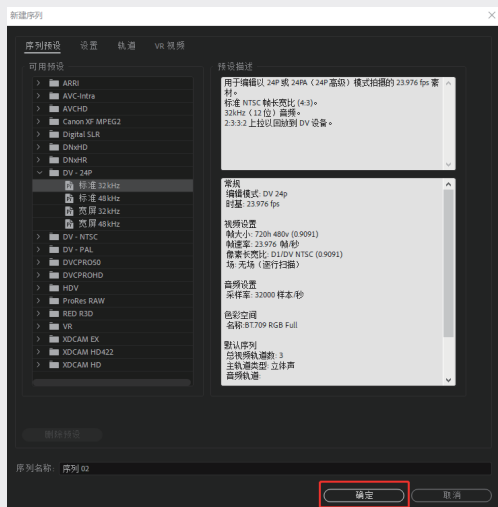


图5.20.9

- 09 在“项目”面板中选择“序列 01”，将其拖至“序列 02”的视频轨道中，如图 5.20.10 所示。

- 10 执行“剪辑”→“速度持续时间”命令，弹出“剪辑速度/持续时间”对话框，选中“倒放速度”

复选框，单击“确定”按钮，完成设置，如图 5.20.11 所示。

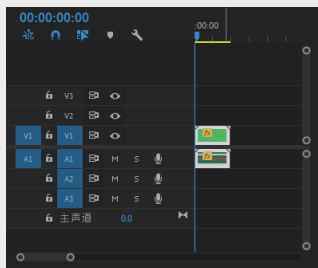


图5.20.10



图5.20.11

- 11 按 Enter 键渲染项目，渲染完成后预览最终效果，如图 5.20.12~ 图 5.20.14 所示。

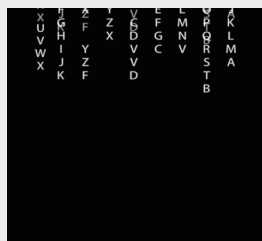


图5.20.12



图5.20.13



图5.20.14

01

02

03

04

05

第5章

视频效果

06

07

08

09

10

11