

计算机热门软件入门与提高丛书

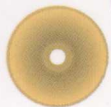
中文版 Premiere Pro CS3 影视编辑 入门与提高

张 锋 向世强 李少勇 编著

- ◎ 资深Premiere培训专家为读者量身定制，精选课程，十分适合初学者入门与提高。
- ◎ 知识点讲解+上机练习+多媒体教学课程，全新三位一体的高效学习捷径。
- ◎ 实战应用案例，完全解决实际问题，卓有成效地提升您的视频编辑能力。

配1张DVD

38个与书中内容配套的交互多媒体视频教学课程；书中实例原始与最终的源文件（Prproj）



 科学出版社
www.sciencepress.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

计算机热门软件入门与提高丛书

中文版

Premiere Pro CS3

影视编辑

入门与提高



内 容 简 介

Premiere 是一款非常专业的非线性视频编辑软件, Premiere Pro CS3 提供了更加强大的编辑功能和先进工作方式, 是 Adobe Video Collection 套件的主要成员。

本书从实用角度出发, 以经典实例的方式详尽地介绍 Premiere Pro CS3 在各个工作领域中的应用, 同时, 还以知识链接的方式介绍必要的常识。全书的实例渗透了技巧性与指导性, 包括特效字幕、电子相册、影视片头以及其他多方面的应用。

本书内容丰富, 语言通俗, 结构清晰。适合于初、中级读者学习使用, 也可以供从事多媒体设计、影像处理、婚庆礼仪制作的人员参考; 同时还可以作为大中专院校相关专业及培训班的教材。

本书附赠的光盘内容为书中部分实例的素材和源文件, 及视频操作演示。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Premiere Pro CS3 影视编辑入门与提高/张锋,
向世强, 李少勇编著. —北京: 科学出版社, 2009.1
(计算机热门软件入门与提高丛书)

ISBN 978-7-03-023470-4

I. 中… II. ①张…②. 向…③李… III. 图形软件, Pre-
miere Pro CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 184750 号

责任编辑: 周凤明 / 责任校对: 娄 燕

责任印刷: 密 东 / 封面设计: 青青果园

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市密东印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 1 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16
2009 年 1 月第一次印刷 印张: 29 8 页彩插
印数: 1—3 000 字数: 671 000

定价: 49.00 元 (配 1 张 DVD)

前 言

在众多的视频编辑软件中，由 Adobe 公司推出的 Premiere Pro CS3 软件无疑是一款功能强大、易学易用的视频编辑软件。Premiere Pro CS3 的出现，不仅使专业影视工作者可以使用它制作精彩的影视节目，业余的多媒体爱好者也可以用它构建自己的工作室，体会一下“电影大师”的感觉。

Premiere 多媒体视频处理软件功能强、效果高，几经升级，功能更是日臻完善，与同类视频编辑软件相比，Premiere 系统有着极好的性价比。2007 年 Adobe 公司又推出了功能更加强大的 Premiere Pro CS3，从而更加确立了 Adobe 公司在视频编辑领域的领先地位。

Premiere Pro CS3 的功能比其以前的版本更加强大，不仅可以在计算机上编辑、观看更多文件格式的电影或视频，还可以实时预览。Premiere Pro CS3 具有多重嵌套的时间线窗口以及包含环绕声效果的全新的声音工具、内置的 YUV 调色工具、强有力的 Photoshop 文件处理能力、图像波形和矢量显示器、全新的更加方便的控制窗口和面板，还可以全部自定义快捷键；不仅可以通过外部设备进行电影素材的采集，还可以将作品输出到录影带，或者直接输出制作成 DVD。Premiere Pro CS3 还具有强大的字幕编辑功能，可以创建广播级的字幕效果。

本书详细地讲解了非线性编辑的基础知识，Premiere Pro CS3 软件的功能、操作方法以及对素材的后期加工。同时还对软件的各个窗口和面板的使用技巧进行了详细的讲解，更重要的是，通过对实际工作中真实案例的讲解来展现影视制作中的技巧。

本书的出版凝结了许多人的心血。在这里衷心感谢在本书出版过程中给予我帮助的杨如林老师，以及为这本书付出辛勤劳动的出版社的编辑老师们。

本书主要由张锋、向世雄、李少勇编写，其他参与编写的还有李乐乐、张云、李娜、王玉、陈月娟、陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐昊，北方电脑学校的温振宁、黄荣芹、刘德生、宋明、刘景君老师等，谢谢他们在书稿前期材料的组织、版式设计、校对、编排以及大量图片处理所做的工作。

这本书总结了作者多年从事影视编辑的经验，目的是帮助想从事影视制作的广大读者迅速入门，并提高学习和工作效率，同时对有一定视频编辑经验的朋友也有很好的参考作用。由于水平有限，疏漏之处在所难免，恳请读者和专家的指教。如果您对书中的某些技术问题持有不同的意见，欢迎与我们联系，E-mail: Tavili@tom.com。

李少勇

目 录

第 1 部分 入门篇

第 1 章 Premiere Pro CS3 操作基础.....	2
1.1 关于 Premiere.....	2
1.2 Premiere 功能简介.....	2
1.3 影视制作基础.....	3
1.3.1 影视编辑色彩与常用图像基础.....	3
1.3.2 常用的影视编辑基础术语.....	6
1.4 Premiere Pro CS3 的常用编辑窗口.....	8
1.4.1 【项目】窗口.....	9
1.4.2 监视器窗口.....	9
1.4.3 【时间线】窗口.....	10
1.4.4 【调音台】窗口.....	10
1.4.5 【工具】面板.....	11
1.4.6 【历史】与【信息】面板.....	12
1.4.7 【效果】面板与【效果控制】 窗口.....	12
1.5 Premiere Pro CS3 菜单栏简介.....	13
1.6 设置工作窗口.....	15
1.7 Premiere Pro CS3 基本操作.....	15
1.7.1 建立工作项目操作.....	15
1.7.2 设置工作项目.....	16
1.7.3 认识【项目】窗口.....	18
1.7.4 导入素材.....	19
1.7.5 定义影片.....	21
1.7.6 改变素材名称.....	23
1.7.7 利用容器组织素材.....	23
1.7.8 查找素材.....	23
1.7.9 脱机素材.....	24
1.8 在 Premiere Pro CS3 中装配影片.....	25
1.8.1 认识【时间线】窗口与时间 显示区域图解.....	26
1.8.2 视频和音频轨道.....	28
1.8.3 自动导入素材.....	31
1.8.4 在序列中安排素材.....	32
1.8.5 使用【信息】面板.....	33

1.8.6 使用【历史】面板.....	33
1.9 影视剪辑流程图解.....	34
第 2 章 Premiere Pro CS3 影视剪辑技术.....	35
2.1 使用 Premiere Pro CS3 剪辑素材.....	35
2.1.1 认识监视器窗口.....	35
2.1.2 在【素材源监视器】窗口中 播放素材.....	36
2.1.3 在其他软件中打开素材.....	39
2.1.4 剪裁素材.....	39
2.1.5 设置标记点.....	51
2.2 使用 Premiere Pro CS3 分离素材.....	54
2.2.1 切割素材.....	54
2.2.2 插入和覆盖编辑.....	55
2.2.3 提升和提取编辑.....	56
2.2.4 分离和链接素材.....	57
2.3 Premiere Pro CS3 中的编组和嵌套.....	59
2.4 采集和上载视频.....	60
2.5 使用 Premiere Pro CS3 创建新元素.....	62
2.5.1 通用倒计时片头.....	62
2.5.2 彩条和黑场视频.....	63
2.5.3 彩色蒙板.....	64
2.6 实战操作——视频剪辑技术.....	65
第 3 章 转场特技——实用镜头切换.....	68
3.1 转场特技设置.....	68
3.1.1 使用镜头切换.....	68
3.1.2 调整切换区域.....	69
3.1.3 切换设置.....	71
3.1.4 设置默认的切换持续时间.....	72
3.2 高级转场特技.....	72
3.2.1 3D 运动.....	72
3.2.2 叠化.....	76
3.2.3 划像.....	78
3.2.4 MAP.....	81
3.2.5 卷页.....	82

3.2.6	滑动	83
3.2.7	特殊效果	89
3.2.8	拉伸特效	90
3.2.9	擦除特效	91
3.2.10	缩放	98
3.3	实战操作	99
3.3.1	多层转场特效的制作	99
3.3.2	画中画视频转场特效	105
第4章	视频特效的应用	111
4.1	应用视频特效	111
4.2	使用关键帧控制效果	111
4.2.1	关键帧	111
4.2.2	激活关键帧	111
4.3	视频特效与特效操作	112
4.3.1	【模糊&锐化】视频特效	112
4.3.2	【通道】视频特效	116
4.3.3	【扭曲】视频特效	119
4.3.4	【透视】视频特效	125
4.3.5	【生成】视频特效	127
4.3.6	【风格化】视频特效	129
4.3.7	【时间】视频特效	133
4.3.8	【变换】视频特效	133
4.3.9	【视频】视频特效	137
4.4	实战操作	138
4.4.1	画中画-影视幕墙	138
4.4.2	字体模糊的表现技法	140
第5章	调色、抠像、透明与叠加画面的应用	146
5.1	调色基础	146
5.1.1	调整显示模式	146
5.1.2	联结窗口	149
5.2	调色特效	149
5.2.1	亮度/对比度特效	150
5.2.2	通道混合特效	150
5.2.3	回旋核心特效	151
5.2.4	提取特效	151
5.2.5	电平特效	151
5.2.6	阴影/高光特效	152
5.2.7	调色特效	153
5.2.8	黑/白特效	153
5.2.9	色彩平衡(HLS)特效	153
5.2.10	色彩平衡特效	154

5.2.11	转换颜色特效	154
5.2.12	色彩传递特效	155
5.2.13	色彩替换特效	155
5.2.14	Gamma校正特效	156
5.2.15	RGB曲线特效	156
5.3	高级调色	157
5.3.1	改变颜色特效	157
5.3.2	色彩匹配特效	158
5.4	认识抠像与叠加	159
5.4.1	认识抠像	159
5.4.2	视频叠加	160
5.4.3	制作一个叠加特效	160
5.5	各种抠像、透明叠加方式	162
5.5.1	色键抠像透明特效	162
5.5.2	遮罩透明特效	164
5.5.3	其他透明效果	166
5.6	实战操作	167
5.6.1	手写字效果	167
5.6.2	视频抠像技术	176
第6章	字幕特技与运动设置	182
6.1	Premiere Pro CS3 中的字幕窗口	
	工具简介	182
6.2	建立字幕素材	184
6.2.1	字幕窗口主要设置	184
6.2.2	建立文字对象	191
6.2.3	建立图形物体	194
6.2.4	插入标志	196
6.3	应用与创建字幕样式效果	197
6.3.1	应用风格化效果	197
6.3.2	创建样式效果	198
6.4	字幕模板	198
6.5	运动设置与动画实现	200
6.5.1	Premiere Pro CS3 运动	
	窗口简介	200
6.5.2	设置动画的基本原理	200
6.6	实战操作	201
6.6.1	文字雨效果	201
6.6.2	倒计时效果	205
第7章	加入音频效果	211
7.1	关于音频效果	211

7.1.1	Premiere Pro CS3 对音频效果的处理方式	211	8.1.5	输出视频文件	250
7.1.2	Premiere Pro CS3 处理音频的顺序	212	8.2	输出影片到磁带	254
7.2	使用调音台调节音频	212	8.3	输出素材时码记录表	255
7.2.1	认识【调音台】窗口	212	8.4	压缩编码技术	255
7.2.2	设置【调音台】窗口	214	8.4.1	JPEG 压缩编码方式	256
7.3	调节音频	215	8.4.2	M-JPEG Motion-JPEG 压缩编码方式	256
7.3.1	使用淡化器调节音频	216	8.4.3	MPEG 压缩编码方式	256
7.3.2	实时调节音频	217	8.5	编码解码器	257
7.4	录音和子轨道	218	8.5.1	微软 DV AVI 视频解码器 (Microsoft DV AVI Video Codecs)	257
7.4.1	制作录音	218	8.5.2	微软 AVI 视频解码器 (Microsoft AVI Video Codecs)	257
7.4.2	添加与设置子轨道	219	8.5.3	微软 AVI 音频解码器 (Microsoft AVI Audio Codecs)	258
7.5	使用【时间线】窗口合成音频	220	8.5.4	Quick Time 视频解码器 (Video Codecs)	258
7.5.1	调整音频持续时间和速度	220	8.5.5	Quick Time 音频解码器 (Audio Codecs)	259
7.5.2	增益音频	221	8.6	数字视频	260
7.6	分离和链接视音频	222	8.6.1	扫描格式	260
7.7	添加音频特效	223	8.6.2	电视原理	260
7.7.1	为素材添加特效	223	8.6.3	场频和帧频	260
7.7.2	设置轨道特效	223	8.6.4	分辨率	260
7.7.3	音频效果简介	224	8.6.5	彩色与黑白电视信号的兼容	261
7.8	声音的组合形式及其作用	234	8.6.6	电视制式	262
7.8.1	声音的混合、对比与遮罩	234	8.6.7	SMPTE 时间码 (SMPTE Time Code)	262
7.8.2	接应式与转换式声音交替	234	8.6.8	纵向时间码 (LTC)	263
7.8.3	声音与“静默”的交替	234	8.6.9	电视接收机的输入输出信号	263
7.9	影视节目中的声音类别	234	8.6.10	专业用录像机	264
7.9.1	人声	235	8.6.11	广播级录像机	264
7.9.2	解说、音响与音乐	235	8.6.12	数字视频	265
7.10	声、画组接技巧	236	8.6.13	采样与量化	265
7.10.1	影视语言的特点和作用	236	8.6.14	脱机编辑表 (EDL)	265
7.10.2	录音	237	8.6.15	磁盘阵列 (Fast and Wide Drive Array)	266
7.10.3	影视音乐	237			
7.11	实战操作	238			
7.11.1	混音效果	238			
7.11.2	音频剪辑	240			
第 8 章	文件的输出	245			
8.1	输出节目	245			
8.1.1	设置输出的基本选项	245			
8.1.2	设置视频输出的方法	247			
8.1.3	设置关键帧和渲染	248			
8.1.4	输出视频光盘	249			

第2部分 实例篇

第9章 常用静态字幕的制作与表现	268
9.1 添加字幕	268
9.2 沿路径弯曲的字幕	272
9.3 带辉光效果的字幕	275
9.4 带阴影效果的字幕	277
9.5 颜色渐变的字幕	279
第10章 常用动态字幕的制作与表现	282
10.1 垂直滚动的字幕	282
10.2 水平滚动的字幕	283
10.3 逐字打出的字幕	285
10.4 文字从远处飞来	287
10.5 卷展效果字幕	291
10.6 沿自定义路径运动的字幕	294
第11章 音频的编辑加工技巧	301
11.1 消除音频中的噪声	301
11.2 山谷回声效果	303
11.3 左右声道的渐变转化	304
11.4 高低音的转换	306

11.5 制作奇异音调的音频	307
11.6 交响乐效果	309
11.7 超重低音效果	310
11.8 左右声道各自播放	312
第12章 制作家庭动态数码相册	314
12.1 底片效果	314
12.2 怀旧老照片	316
12.3 让照片按一定路径连续转动	317
12.4 三维立体照片效果	321
12.5 制作VCD相册	323
第13章 影视特技处理技法	326
13.1 多画面电视墙效果	326
13.2 条纹拖尾效果	328
13.3 淡入淡出的效果	330
13.4 制作人物幻影效果	332
13.5 画面望远镜的效果	333
13.6 画中画	339
13.7 倒放效果	348
13.8 梦境——边界朦胧效果	350

第3部分 练习篇

第14章 制作个性影视MTV	356
14.1 导入素材	356
14.2 制作歌词	357
14.3 编辑歌词	359
第15章 制作婚礼影片片头	365
15.1 导入素材	365
15.2 设置模糊动画	370
15.3 设置字幕素材和文字动画	371
15.4 输出影片	376
第16章 制作旅游专题短片	378
16.1 制作连续运动连接的图片	378
16.2 制作旅游专题短片	381
第17章 制作时尚消费片头	402
17.1 制作动态背景	402

17.2 设置图片素材	405
17.3 添加字幕素材	419
17.4 输出影片	424
第18章 制作电视片头——房产快讯	425
18.1 图像的处理	426
18.2 动态三维背景的制作	430
18.2.1 编辑场景元素	430
18.2.2 设置动画	431
18.2.3 渲染输出	433
18.3 视频合成	434
18.3.1 制作文字	434
18.3.2 动态穿梭	435
18.4 三维文字的制作	441
18.5 添加声音素材	450
18.6 影片的输出	452

第1部分

入门篇

主要内容：

- ▣ Premiere Pro CS3 操作基础
- ▣ Premiere Pro CS3 影视剪辑技术
- ▣ 转场特技——实用镜头切换
- ▣ 视频特效的应用
- ▣ 调色、抠像、透明与叠加画面的应用
- ▣ 字幕特技与运动设置
- ▣ 加入音频效果
- ▣ 文件的输出



第1章 Premiere Pro CS3 操作基础

本章导读

本章对影视剪辑的一些基础概念和 Premiere Pro CS3 的基本操作进行了介绍, 对于一个剪辑人员来说, 对剪辑基础概念和 Premiere Pro CS3 的基础操作的掌握是非常必要的。如果读者已经有了一些影视剪辑的理论基础, 则可直接阅读本章中与 Premiere Pro CS3 的基础操作有关的内容; 如果对 Premiere Pro CS3 的基础操作已有所掌握, 则可跳过本章内容。

学习要点

- ▲ 关于 Premiere
- ▲ 设置工作窗口
- ▲ Premiere 功能简介
- ▲ Premiere Pro CS3 基本操作
- ▲ 影视制作基础
- ▲ 在 Premiere Pro CS3 中装配影片
- ▲ Premiere Pro CS3 常用编辑窗口
- ▲ 影视剪辑流程图解

1.1 关于 Premiere

Premiere 是 Adobe 公司基于 Macintosh (苹果) 平台开发的视频编辑软件, 它集视、音频编辑于一身, 广泛地应用于电视节目制作、广告制作及电影剪辑等领域。

premiere 可以在计算机上观看并编辑多种文件格式的电影, 还可以制作用于后期节目制作的编辑制定表 (Edit Decision List, EDL)。通过其他的计算机外部设备, Premiere 还可以进行电影素材的采集, 如将作品输出到录像带、CD-ROM 和网络上, 或将 EDL-输出到录像带生产系统。

Premiere Pro CS3 提供了更加强大、高效先进的增强功能和专业工具, 包括尖端的色彩修正、强大的新音频控制和多个嵌套的时间轴, 并专门针对多处理器和超线程进行了优化, 利用新一代基于奔腾处理器、运行于 Windows XP 系统下的速度方面的优势, 提供一个能够自由渲染的编辑功能。图 1-1 所示为 Premiere Pro CS3 的启动界面。

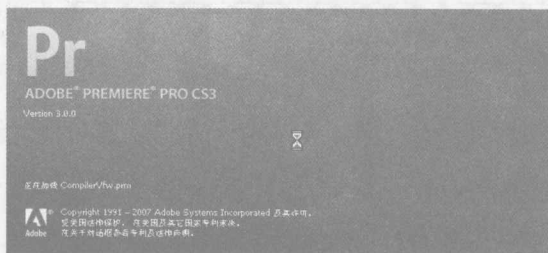


图 1-1 Premiere Pro CS 3 的启动界面

Premiere Pro CS3 既是一个独立的产品, 也是新推出的 Adobe Video Collection 中的关键组件。

Premiere Pro CS3 把广泛的硬件支持和独立性结合在一起, 能够支持高清晰度和标准清晰度的电影胶片, 使剪辑人员能够输入和输出各种视频和音频模式。另外, Premiere Pro CS3 文件能够以工业开放的交换模式 AAF (Advanced Authoring Format, 高级制作格式) 输出, 用于进行其他专业产品的制作。

1.2 Premiere 功能简介

Premiere 可以将视频文件以帧的精度进行编辑, 并与音频文件精确同步。Premiere 使用标

准的 Adobe 操作界面,使剪辑人员可以在最短的时间内掌握该软件,具体如下。

实时效果:内置上百种实时音、视频特效以供选用。

实时运动路径:关键帧控制以及内建子像素定位,生成更加流畅准确的运动路径。

实时色彩校正:校正色调、饱和度、亮度以及其他色彩要素,以得到实时的画面反馈。

实时字幕:以实时、全解析度的方式生成广播级质量的字幕。

调音台特性:可直接录制音频信号到时间线上,这使得对整个音频轨、音频子轨或者更多音频素材添加混音器特效的操作成为可能。

帧内采样控制:允许以 $(1/96000)$ s 为单位精确调节音频片段,进行更为精确的降噪工作。

VST 插件支持:支持 VST 高级音频插件体系,内置 17 种 VST 插件,增强音频编辑特性。

音频注解录制:监视话筒,按照顺序把制作者的话音录制到专门的叙述轨中,这样就产生了音频注解,而不用再费力地书写编辑注解。

支持高采样率音频文件:导入、编辑和输出的音频文件质量可达到 24 位,96 kHz。

本地 YUV 键值处理:利用本地 YUV 键值处理,保护视频文件制式转换过程中的色彩带宽,避免转制以及编辑中的色彩失真。

高级色彩校正:校正色调、饱和度、亮度以及其他色彩要素,可以得到实时的画面反馈。

波谱图与矢量监视器:内建波谱图与矢量监视器,提供广播级的色彩监视效果,观察色彩光谱与衰减。

可固定位置的调色板:可以方便地组织工作空间,使用可固定位置的调色板在编辑面板之间很快地转换功能。

增强的交互式节目监视器窗口:使用增强的交互式节目监视器窗口调整入点与出点。生成定制的范围选择区域。还可以直接生成故事板及手动定位视频文件缩略图。

重新设计的预览窗口:上一个版本的 Adobe Premiere 预览所需的渲染时间和预览质量饱受争议, Premiere Pro CS3 重点改进的是显示流畅性以及增强控制特性。

独立素材修剪面板:设置单独的修剪面板,实时观察修剪效果。通过修剪面板控制倒转、分割和交迭。

增强的 DV 采集特性。

1.3 影视制作基础

1.3.1 影视编辑色彩与常用图像基础

1. 色彩模式

在计算机中,表现色彩是依靠不同的色彩模式来实现的。下面介绍几种常用的色彩模式。

(1) RGB 色彩模式。RGB 是由红、绿、蓝三原色组成的色彩模式。图像中所有的色彩都是由三原色组合而来的。

三原色中的每一种色一般都可包含 256 个亮度级别,三种原色合成起来就可显示完整的彩色图像。电视机或监视器等视频设备就是利用光的三原色进行彩色显示的,在视频编辑中,RGB 是唯一可以使用的配色方式。

在 RGB 图像中的每个通道一般可包含 2^8 个不同的色调。通常,人们所提到的 RGB 图像包含三个通道,因此,在一幅图像中可以有 2^{24} (约 1670 万) 种不同的颜色。

在 Premiere 中,可以通过对红、绿、蓝三个通道数值的调节来调整对象的色彩。三原色中

每一种都有一个 0~255 的取值范围,当三个值都为 0 时,图像为黑色,当三个值都为 255 时,图像为白色,如图 1-2 所示。

(2) 灰度模式。灰度模式属于非彩色模式,它只包含 256 级不同的亮度级别,只有一个 Black 通道。剪辑人员在图像中看到的各种色调都是由 256 种不同强度的黑色所表示的。灰度图像中的每个像素的颜色都要用 8 位二进制数字存储。

(3) Lab 色彩模式。Lab 颜色通道由一个亮度通道和两个色度通道 a、b 组成。其中, a 代表从绿到红的颜色分量变化; b 代表从蓝到黄的颜色分量变化。

Lab 色彩模式作为一个彩色测量的国际标准,基于最初的 CIE1931 色彩模式。1976 年,这个模式被定义为 CIELab,它解决了彩色复制中由于不同的显示器或不同的印刷设备而带来的差异问题。Lab 色彩模式是在与设备无关的前提下产生的,因此,它不考虑剪辑人员所使用的设备。

(4) HSB 色彩模式。此模式基于人对颜色的感觉而制定。是将颜色看作由色相、饱和度和明亮度组成的。

【色相】:色相即色彩相貌,是用来区分色彩的名称,如我们平常所说的赤橙黄绿青蓝紫等。黑白及各种灰色是属于无色相的。

【饱和度】:是指示某种颜色浓度的含量。饱和度越高,颜色的浓度也就越高。

【明亮度】:是对一种颜色中光的强度的表述。明亮度高则色彩明亮,明亮度低则色彩暗淡。同一种颜色中也有不同的明度值,如白色明度值最大,灰色明度值适中,黑色明度值较小。

2. 图形

计算机图形可分为两种类型:位图图形和矢量图形。

(1) 位图图形。也叫光栅图形,通常也称之为图像,由大量的像素组成。位图图形是依靠分辨率的图形,每一幅位图图形都包含着一定数量的像素,如图 1-3 所示。剪辑人员在创建位图图形时,就必须制定图形的尺寸和分辨率。数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。

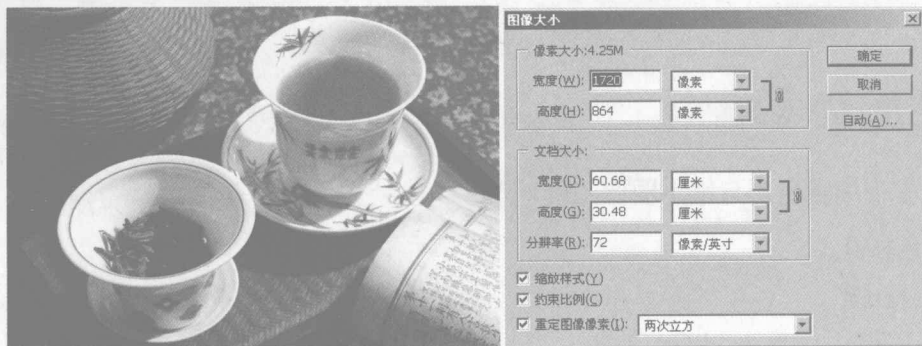


图 1-3 位图像素

注意 视频文件只能以 72 ppi (像素/英寸) 的分辨率显示,了解这一点很重要。即使在视频剪辑应用程序中显示的图像分辨率高于 72 ppi,图像品质看起来也不一定会非常好。

(2) 矢量图形。是与分辨率无关的图形。它通过数学方程式来得到,由数学对象所定义的直线和曲线组成。在矢量图形中,所有的内容都是由数学定义的曲线(路径)组成,这些路径曲线放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放图片或更改图片的颜色都不会降低图形的

品质,如图1-4与图1-5所示分别为原始大小和放大2倍后的矢量图形。



图1-4 原始大小的矢量图



图1-5 放大两倍后的矢量图

矢量图形与分辨率无关,将它缩放到任意大小后打印在输出设备上,都不会遗漏细节或损伤清晰度。因此,矢量图形是文字(尤其是小字)和粗图形的最佳选择,矢量图形还具有文件数据量小的特点。Premiere Pro CS3 中的字幕里的图形就是矢量图形,如图1-6所示。



图1-6 Premiere Pro CS3 中的文字

3. 像素

像素是构成图形的基本元素,是位图图形的最小单位。像素有以下三种特性。

- (1) 像素与像素间有相对位置。
- (2) 像素具有颜色能力,可以用 bit (位) 来度量。
- (3) 像素都是正方形的。像素的大小是相对的,它依赖于组成整幅图像像素的数量。

4. 分辨率

(1) 图像分辨率。是指单位图像线性尺寸中所包含的像素数目,通常以 ppi (像素/英寸) 为计量单位,打印尺寸相同的两幅图像。高分辨率的图像比低分辨率的图像所包含的像素多。如:

打印尺寸为 1×1 平方英寸的图像,如果分辨率为 72 ppi,则其包含的像素数目就是 5184 (72×72=5184);如果分辨率为 300 ppi,图像中包含的像素数目则为 90000。

要确定使用的图像分辨率,应考虑图像最终发布的媒介。如果制作的图像用于计算机屏幕显示,图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率 (72 dpi 或 96 dpi) 即可。如果图像用于打印输出,那么必须使用高分辨率 (150 ppi 或 300 ppi),低分辨率的图像打印输出时会出现明显的颗粒和锯齿边缘。如果原始图像的分辨率较低,由于图像中包含的原始像素的数目不能改变,因此,仅提高图像分辨率是不会提高图像的品质。

(2) 显示器分辨率。是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目。通常以 dpi (点/英寸) 为计量单位。显示器分辨率取决于显示器尺寸及其像素设置,PC 显示器的典型分辨率为 96 dpi。在平时的操作中,图像的像素被转换成显示器像素或点,这样,当图像的分辨率高于显示器的分辨率时,图像在屏幕上显示的尺寸比实际的打印尺寸大。例如,在 96 dpi 的显示器上显示 1×1 平方英寸、192 像素/英寸的图像时,屏幕上将以 2×2 平方英寸的区域显示。

5. 色彩深度

图像中每个像素可显示出的颜色数被称为色彩深度。色彩深度越高,每个像素可显示出的颜色数目就越多。通常情况下,有以下三种色彩深度标准。

24 位真彩色：每个像素所能显示的颜色数为 24 位。也就是 2^{24} ，约有 1680 万种颜色。由于人眼无法分辨真彩色以上种类的颜色，所以一般达到 24 位真彩色即可。

16 位增强色：增强色为 16 位颜色，每个像素显示的颜色数为 2^{16} ，有 65536 种颜色。

8 位色：每个像素显示的颜色数为 2^8 ，有 256 种颜色。

1.3.2 常用的影视编辑基础术语

1. 帧

帧是影片中的一个单独的图像，如图 1-7 所示。无论是电影还是电视，都是利用动画的原理使图像产生运动的。动画是一种将一系列差别很小的画面以一定速率连续放映而产生出运动视觉的技术。根据人类的视觉暂留现象，连续的静态画面可以产生运动效果。构成动画的最小单位为帧（Frame），即组成动画的每一幅静态画面，一帧就是一幅静态画面，如图 1-8 所示。

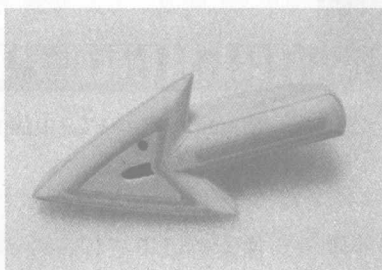


图 1-7 静帧图像

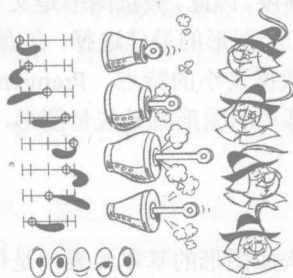


图 1-8 连续的静态画面

2. 帧速率

帧速率是视频中每秒包含的帧数。物体在快速运动时，人眼对于时间上每一个点的物体状态会有短暂的保留现象。例如在黑暗的房间中晃动一支发光的电筒，由于视觉暂留现象，人们看到的不是一个亮点沿弧线运动，而是一道道的弧线。这是由于电筒在前一个位置发出的光还在人的眼睛里短暂保留，它与当前电筒的光芒融合在一起，组成一段弧线。由于视觉暂留的时间非常短，为 10^{-1} 秒数量级，所以为了得到平滑连贯的运动画面，必须使画面的更新达到一定标准，即每秒钟所播放的画面要达到一定的数量，这就是帧速率。PAL 制影片的帧速率是 25 帧/秒，NTSC 制影片的帧速度是 29.97 帧/秒，电影的帧速率是 24 帧/秒，二维动画的帧速率是 12 帧/秒。

3. 采集

采集是指从摄像机、录像机等视频源获取视频数据，然后通过 IEEE 1394 接口接收和翻译视频数据，再将视频信号保存到计算机的硬盘中的过程。

4. 源

源指视频的原始媒体或来源。通常指便携式摄像机、录像带等。配音是音频的重要来源。

5. 字幕

字幕可以是移动的文字提示、标题、片头或文字标题。

6. 故事板

故事板是影片可视化的表示方式，单独的素材在故事板上被表示成图像缩略图。

7. 画外音

对视频或影片的解说、讲解通常称为画外音。画外音经常使用在新闻和记录片中。

8. 素材

素材是指影片中的小片段，可以是音频、视频、静态图像或标题。

9. 转场（转换、切换）

转场就是在一个场景结束，到另一个场景开始之间出现的内容。通过添加转场，剪辑人员可以将单独的素材和谐地融合成一部完整的影片。

10. 流

流是一种新的 Internet 视频传输技术，它允许视频文件在下载的同时被播放。流通常被用于大的视频或音频文件。

11. NLE

NLE 是指非线性编辑。传统的在录像带上的视频编辑是线性的，因为剪辑人员必须将素材按顺序保存在录像带上，而计算机的编辑可以排成任何顺序，因此被称为非线性编辑。

12. 模拟信号

模拟信号是指非数字信号。大多数录像带使用的是模拟信号，而计算机使用的则是数字信号，即用 1 和 0 处理信息。

13. 数字信号

数字信号是用 1 和 0 组成的计算机数据，是相对于模拟信息的数字信息的。

14. 时间码

时间码是指用数字的方法表示视频文件的一个点相对于整个视频或视频片段的位置。时间码可以用于精确的视频编辑。

15. 渲染

渲染是将节目中所有的源文件收集在一起，创建最终的影片的过程。

16. 制式

所谓制式，就是指传送电视信号所采用的技术标准。基带视频是一个简单的模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于接收端正确地显示图像，信号的细节取决于应用的视频标准或者制式（NTSC/PAL/SECAM）。

17. 节奏

一部好片子的形成大多都源于节奏。视频与音频紧密结合，使人们在观看某部片子的时候，不但有情感的波动，还要在看完一遍后对这部片子有个整体感觉，这就是节奏的魅力，它是音频与视频的完美结合。节奏是在整体片子的感觉基础上形成的，它也象征一部片子的完整性。

18. 宽高比

视频标准中的第 2 个重要参数是宽高比，可以用两个整数的比来表示，也可以用小数来表示，如 4:3 或 1.33。电影、SDTV（标清电视）和 HDTV（高清晰度电视）具有不同的宽高比，SDTV 的宽高比是 4:3 或 1.33；HDTV 和扩展清晰度电视（EDTV）的宽高比是 16:9 或 1.78；

电影的宽高比从早期的 1.333 到宽银幕的 2.77。由于输入图像的宽高比不同,便出现了在某一宽高比屏幕上显示不同宽高比图像的问题。像素宽高比是指图像中一个像素的宽度和高度之比,帧宽高比则是指图像的一帧的宽度与高度之比。某些视频输出使用相同的帧宽高比。但使用不同的像素宽高比。例如:某些 NTSC 数字化压缩卡产生 4:3 的帧宽高比,使用方像素(1.0 像素比)及 640×480 的分辨率;DV-NTSC 采用 4:3 的帧宽高比,使用矩形像素(0.9 像素比)及 720×486 的分辨率。

1.4 Premiere Pro CS3 的常用编辑窗口

Premiere Pro CS3 的窗口面板众多,各自担负着各自的工作。在本节中,将对常用的窗口面板做一个简单的介绍。

启动 Premiere Pro CS3,首先出现的是 Premiere Pro CS3 的欢迎界面,如图 1-9 所示,

【新建项目】:单击该项可以打开【新建项目】对话框,在该对话框下面的【名称】右侧的文本框中输入一个名称,单击【确定】按钮,可以进一步设置一个新建项目。

【新建项目】:单击该项可以打开【新建项目】对话框,在该对话框下面名称右侧的文本框中输入一个名称,单击【确定】按钮,可以进一步设置一个新建项目。

【打开项目】:单击该项可以打开已经存储的项目。

【最近使用项目】:列出最近使用过的项目,以方便用户选择,如图 1-9 所示。

使用【新建项目】或【打开项目】按钮,新建或打开项目后,可以看见 Premiere Pro CS3 的标准工作界面,如图 1-10 所示。

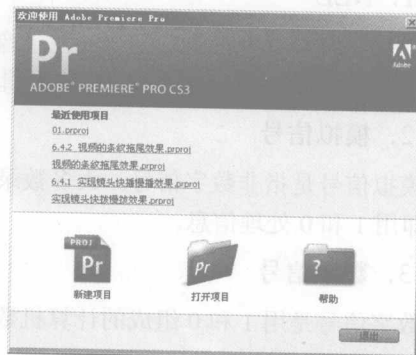


图 1-9 Premiere Pro CS3 的欢迎界面

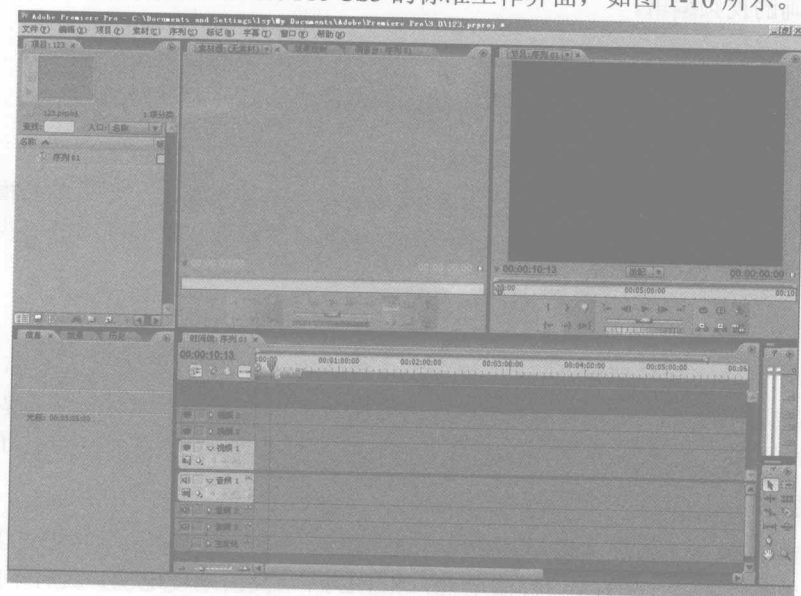


图 1-10 Premiere Pro CS3 的标准工作界面

1.4.1 【项目】窗口

下面将对工作界面进行介绍。

【项目】窗口相当于一个素材文件的管理器，进行编辑操作之前，要先将需要的素材导入其中。Premiere 利用【项目】窗口来存放素材，选择【窗口】→【项目】命令，可以将【项目】窗口打开，如图 1-11 所示。

将素材导入【项目】窗口中后，将会在其中显示文件的详细信息如名称、属性、大小、持续时间、文件路径以及备注等。选择【项目】窗口中的文件，将在上方显示该文件的缩略图和信息说明，【项目】窗口如图 1-11 所示。

该面板中的各命令图标的内容如下。

：以列表的形式显示素材。

：以缩略图的形式显示素材。

：将素材自动加到【时间线】窗口中。

：单击后打开一个【查找】对话框，可以查找素材。

：增加一个文件夹，以便于素材的分类存放管理。

：单击后，会出现一个下拉菜单，用于增加新的时间线、字幕、脱机文件、彩条、黑场视频、彩色蒙板、通用倒计时片头和透明视频等。

：删除所选择的素材或文件。

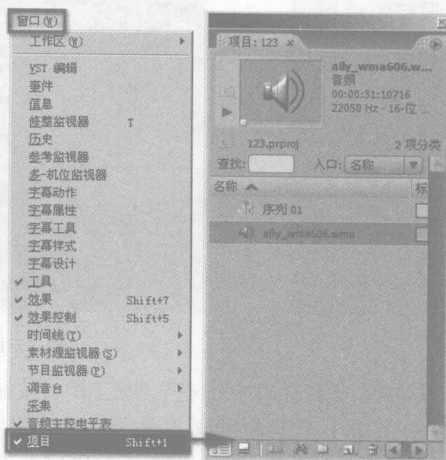


图 1-11 【项目】窗口

1.4.2 监视器窗口

在 Premiere Pro CS3 中，播放视频、音频素材和监控节目内容的工作是通过【节目监视器】、【素材源监视器】窗口来完成的。选择【窗口】→【节目监视器】命令，在界面中可以将【节目监视器】窗口打开，选择【窗口】→【素材源监视器】命令，在界面中可以将【素材源监视器】窗口打开。可以在其中设置素材的入点、出点，改变静止图像的持续时间，设立标记等，监视器窗口如图 1-12 所示。



图 1-12 监视器窗口