



工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材·计算机专业

影视后期编辑与合成技术

— Adobe Premiere Pro 2.0

姜全生 主编 孙效彬 刘天真 副主编



清华版
中职教材

清华大学出版社





工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材·计算机专业

影视后期编辑与合成技术

—— Adobe Premiere Pro 2.0

姜全生 主编 孙效彬 刘天真 副主编

清华版
中职教材

清华大学出版社
北京



内容简介

本书采用新的“工作过程导向”教学模式编写,内容包括 Adobe Premiere Pro 2.0 的基础知识、影片剪辑技巧、镜头运动技巧、视频特技特效、画面叠加技巧、音频制作等知识。

本书在编写过程中力求以突出学生的实践技能培养为核心,采用实例化教学过程,通过实例任务讲解操作,让学生在实践过程中掌握影视作品制作的技巧。本书的编写体例分为任务制作、新知解析、实战演练、思考与练习四个模块,方便教学实施与学生实践。

本书适合作为中、高等职业学校影视动漫、平面设计、影视广告设计及相关专业的教材,也可以作为影视设计制作爱好者的参考资料。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

影视后期编辑与合成技术: Adobe Premiere Pro 2.0/ 姜全生主编. —北京:清华大学出版社, 2008. 8

工作过程导向新理念丛书

ISBN 978-7-302-17299-4

I. 影… II. 姜… III. 图形软件, Premiere Pro 2.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 044176 号

责任编辑:田在儒

责任校对:李梅

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社总机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮编:100084

邮购:010-62786544

印装者:山东新华印刷厂临沂厂

经销:全国新华书店

开本:185×260

印张:15

字数:338 千字

版次:2008 年 8 月第 1 版

印次:2008 年 8 月第 1 次印刷

印数:1~4000

定价:25.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。
联系电话:010-62770177 转 3103 产品编号:027725-01

当前国家正在大力发展数字娱乐产业,尤其在新的“十一五”发展规划中,将数字娱乐产业定为将来的支柱产业。当形成新的产业群时,除了需要高端人才外,更需要庞大的职业技能人才队伍。为进一步推动数字娱乐产业的发展,积极促进产业发展和职业人才培养,我们编写了这本教材。

Adobe 公司推出的 Premiere Pro 2.0 和 After Effects 7.0,是非线性的音频、视频编辑合成软件,其对音频、视频处理的功能相当强大,若配以高性能的硬件设备,可以满足专业级高端用户(电视台、影视制作中心)完成广播级的视频编辑工作。本书共分七个工作任务,第一个工作任务介绍了 Premiere Pro 2.0 的新增功能、工作界面、音视频编辑、字幕制作、输出影片等知识;第二个工作任务介绍了镜头的组接原则和技巧、转场效果的应用等知识;第三个工作任务介绍了镜头运动技巧特效的制作;第四个工作任务介绍了艺术处理的原则、视频特效的应用、常用的外挂插件;第五个工作任务介绍了抠像技术的完美应用;第六个工作任务介绍了音频的制作技巧;第七个工作任务综合介绍了影视短片制作的技巧。七个工作任务又细分成若干小任务,每个小任务均包含三部分:任务要求、任务分析、操作步骤。另外,“新知解析”部分以任务制作为引导,概括和总结出了本节涉及的知识点;“实战演练”部分通过综合实例的实践操作,既是对新知识点的巩固,也是通过实践操作来提高所学内容;“思考与练习”部分以探究性的问题让学习者对知识进行思考与探索。

本书可以分为 96 个学时(含实践学时),建议教师在教学过程中进行项目模块化的任务驱动教学模式,除了要制作书中的实例外,还应结合学生和专业的特点,精心制作相应实例,以给学生提供更多的实践机会。

本书由青岛市教育局职业教育教研室计算机专业教研员姜全生担任主编,青岛电子学校刘天真、青岛艺术学校孙效彬老师担任副主编,参与本书编写的还有王森、张学义、周美芹、朱静、孙丽浩、董墨林、刘鹏、金晶、吕冰等老师,在此一并表示感谢。

由于作者水平有限,书中难免存在不足之处,恳请读者提出宝贵意见。

编者
2008 年 7 月

工作任务一	初识 Premiere Pro 2.0	1
任务 1	熟悉 Premiere Pro 2.0 的初始设置和界面构成	1
任务 2	采集素材	10
任务 3	导入多种素材	15
任务 4	剪接视频、音频素材	19
任务 5	制作字幕	24
任务 6	输出影片	32
任务 7	了解非线性编辑的艺术指导原则	41
工作任务二	打造镜头转场效果	44
任务 1	为镜头添加转场	44
任务 2	制作“古城巷陌”片头	56
任务 3	实战演练:制作“四季过渡”短片	81
工作任务三	运用镜头运动特效	86
任务 1	认识 Motion 特效	86
任务 2	改变运动路线和速度	90
任务 3	实战演练:制作魅力足球片头	94
工作任务四	给作品添加特技特效	116
任务 1	制作“精彩瞬间”片头	116
任务 2	制作扫光文字	163
任务 3	制作影视立方体	169
任务 4	实战演练:炫彩汽车	173
工作任务五	画面叠加技巧	176
任务 1	制作“他山移石”效果	176
任务 2	实战演练:片头“科技时空”	181
工作任务六	音频制作	189
任务 1	制作“山谷回音”效果	189
任务 2	实战演练:为影视短片《搞笑动物》配音	199
工作任务七	综合制作	204
任务 1	制作趣味宠物电子相册	204
任务 2	制作宣传短片:奇妙的动物世界	214
任务 3	制作城市形象片:魅力青岛	223

工作任务一

初识 Premiere Pro 2.0

在影视动画影片的制作中,如何合理地进行剪辑成为影视制作中最为重要和关键的一环,前期的创意、构思、拍摄的素材只有通过剪辑才能组成一个完整的影视作品,它相当于产品生产的总成工序。Premiere Pro 2.0 便是一款基于 PC 和 MAC 平台上的非常优秀的影视后期非线性编辑软件,它具有人性化的操作界面、强大的编辑功能、丰富的视觉效果,在影视后期合成中得到了广泛使用。

本任务环节需要掌握以下内容:

- Premiere Pro 2.0 的初始设置和界面构成。
- 素材的采集和导入。
- 视频和音频素材的剪接。
- 字幕的制作技术。
- 输出渲染的方法。
- 一些非线性编辑的艺术指导原则。

任务 1 熟悉 Premiere Pro 2.0 的初始设置和界面构成

一部影片从拍摄到制作完成,可以将过程划分为影视前期制作和影视后期制作两个阶段。所谓影视前期制作主要是指影片的拍摄、三维制作、获取素材,影视后期制作是指将获取的素材进行合成、处理及输出。

影视后期编辑软件有很多种,如 Premiere、Avid Xpress Pro、Speed Razor、Liquid Edition 等。它们的作用虽然相同,但因其自身的功能与编辑方式不同而各有侧重。Premiere 的作用是将视频内容与音频内容进行整合、处理,最后输出影片。作为一个非线性编辑软件,它可运行在 PC、MAC 平台上,功能强大、兼容性好、操作简便,可以满足不同工作领域的用户需要。

支持它的外挂软件、插件也很多,既弥补了自身的不足,又可以创造出各种各样的特技效果。在编辑时,如果能和 Adobe 公司的其他软件结合使用,如 Photoshop、After Effects、Illustrator 等,则可以完成各种编辑创作任务,创造出令人惊叹的效果。

1. 初始设置

在进行影视编辑之前,首先要创建一个项目。在 Premiere Pro 2.0 中,把节目称为 Sequence(序列)。在 Premiere Pro 2.0 中允许建立多个 Sequence。默认情况下,在新建项目后,系统会自动产生一个 Sequence。

(1) 新建项目

首次启动 Premiere Pro 2.0,会先弹出如图 1.1 所示的对话框。通过此对话框可新建项目或打开曾经编辑过的项目。其中 New Project 为新建项目按钮,Open Project 为打开项目按钮,Help 为帮助按钮,Recent Projects 为最近项目,在其下方显示最近编辑或开启过的文件名称。

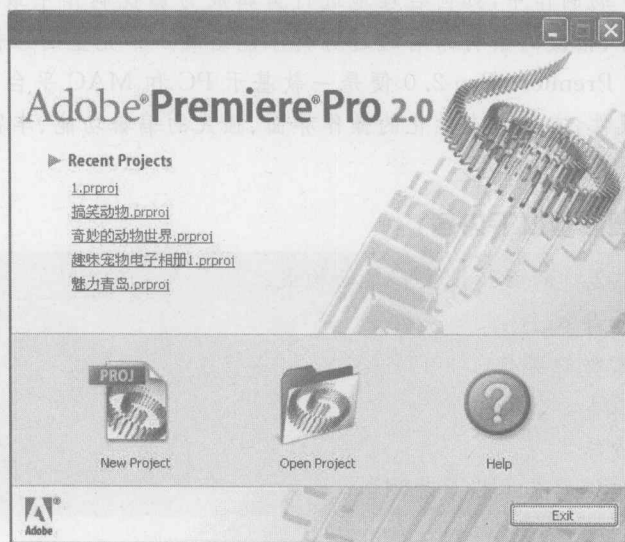


图 1.1 Premiere Pro 2.0 初始界面

单击 New Project(新建项目)按钮,将弹出 New Project 对话框,如图 1.2 所示。在选项卡的左侧文件夹列表中有两种常用的视频制式:NTSC 制式和 PAL 制式。

- NTSC 制式:它是 National Television System Committee(国家电视系统委员会)的英文缩写,产生于 1953 年。它与黑白电视兼容,但对信号的相位失真十分敏感,彩色不太稳定。这种制式主要在美国、日本、加拿大及韩国等国家采用。NTSC 制式的画面尺寸为 720×480 像素,帧速率为 29.97 帧/秒。
- PAL 制式:它是 Phase Alteration Line(逐行倒相)的英文缩写,产生于 1962 年。它是为了克服 NTSC 制式对信号相位失真的敏感性而研制的,其特点是对相位的失真不敏感,图像彩色误差小,可与黑白电视兼容。但 PAL 制式的编码和译码复杂,接收机价格也高。PAL 制式的画面尺寸为 720×576 像素,帧速率为 25 帧/秒,也是我国采用的制式。

在 DV-NTSC、DV-PAL 文件夹中有以下常用设置。

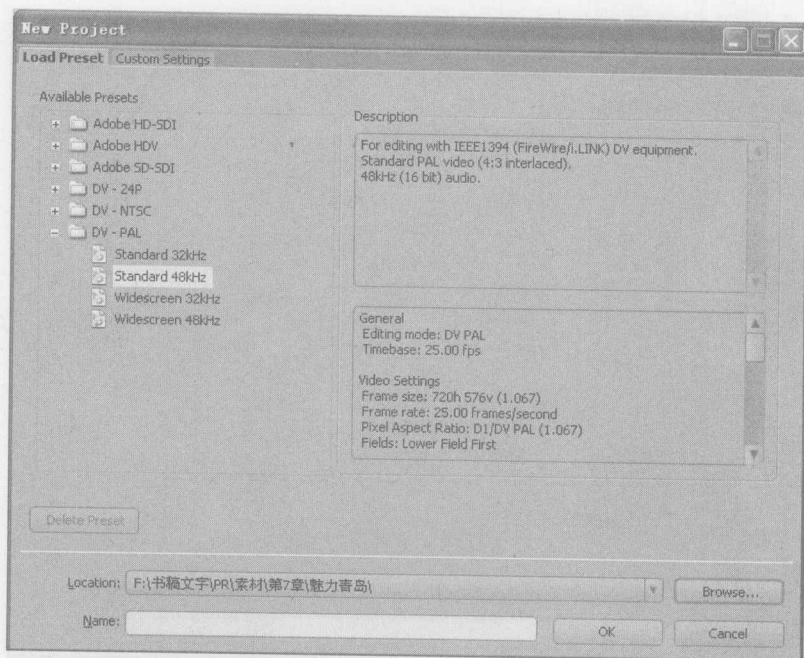


图 1.2 New Project 新建项目对话框

- Standard 32kHz: 为标准设置, 音频采样率为 32kHz。
- Standard 48kHz: 为标准设置, 音频采样率为 48kHz。
- Widescreen 32kHz: 为宽屏设置, 音频采样率为 32kHz。
- Widescreen 48kHz: 为宽屏设置, 音频采样率为 48kHz。

(2) 自定义参数

如果用户想自定义参数可以打开 Custom Settings(自定义)选项卡来修改模板的各种参数,如图 1.3 所示。在 Custom Settings(自定义)选项卡左侧提供了 4 个设置选项,分别为 General(常规)、Capture(采集)、Video Rendering(视频渲染)、Default Sequence(默认序列)。先选择左侧的设置选项,再设置右侧该选项的各项属性。

① General(常规)选项的设置。

- Editing Mode(编辑模式): 主要包含了 Desktop、DV 和 HDV 三个选项。
- Timebase(时基): 用来决定多少帧构成 1 秒, 单位为帧。常用的有 24 帧、25 帧及 29.97 帧。24 帧主要用于电影, 25 帧主要用于 PAL 制式的影片, 29.97 帧主要用于 NTSC 北美标准的影片。
- Playback Setting(回放设置): 主要用于在对导入的素材进行播放或预演时, 连接的外部设备将做何反应进行设置。
- Frame Size(帧画面尺寸): 用于调整帧画面尺寸的大小。因为影视类别不同, 画面尺寸也要进行相应的调整。
- Pixel Aspect Ratio(像素宽高比): 用于锁定画面宽高比。

某些视频输出使用相同的帧画面尺寸, 但使用不同的像素宽高比。如某些 NTSC 数字

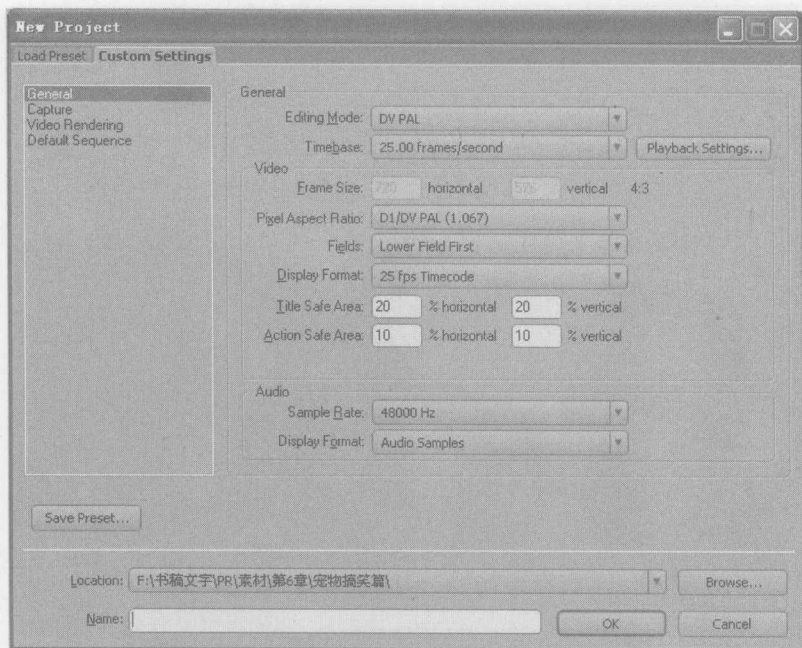


图 1.3 Custom Settings(自定义)选项卡

化压缩卡产生 4:3 的帧宽高比,使用方形像素即像素宽高比是 1.0 及 640×480 像素的分辨率;D1 NTSC 采用 4:3 的帧宽高比,但使用矩形像素即像素宽高比为 0.9 及 720×480 像素的分辨率。如果在一个显示方形像素的显示器上不作处理地显示矩形像素,则会导致图像的变形。

- Fields(场):此选项中有 No Fields(无场)、Lower Field First(下场优先)和 Upper Field First(上场优先)3 个选项。No Fields(无场)相当于逐行扫描,用来在计算机上预演,而在 SECAM、PALHE、NTSC 制式的电视机上预演时就要选择 Lower Field First(下场优先)或 Upper Field First(上场优先)。
- Display Format(时间显示格式):此选项中有 4 个选项(与制式有关),它们决定了项目显示时间的方式,如图 1.4 所示。
- Title Safe Area(字幕安全区)和 Action Safe Area(动作安全区):用来设置字幕显示和移动物体显示的安全范围。
- Sample Rate(采样率):采样率越高,音质越好,但体积也就越大。48000Hz 为广播级播出质量。在下拉菜单中的其他采样率相应递减。
- Display Format(显示音频格式):以音频采样或毫秒作为音频显示的格式。

图 1.4 时间显示格式设定选项

② Capture(采集设置)选项的设置如图 1.5 所示。

Capture Format(采集格式):根据采集设备的不同情况进行不同的设置。

③ Video Rendering(视频渲染)选项的设置如图 1.6 所示。

- File Format:输出的视频格式。

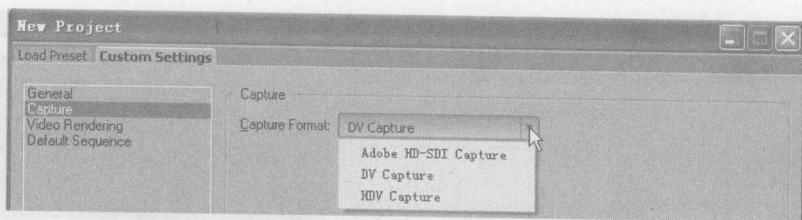


图 1.5 Capture(采集设置)选项的设置

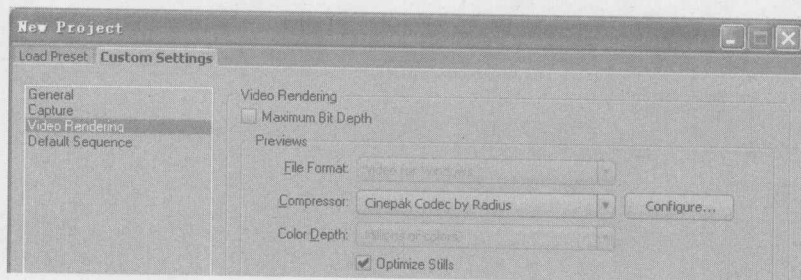


图 1.6 Video Rendering(视频渲染)选项的设置

- Compressor:用于设置视频渲染输出的压缩方式。
- Color Depth:颜色深度,指像素的颜色位数,一般使用默认设置。
- Optimize Stills:优化静态图像。勾选该复选框,可提高编辑文件对静态图像的处理效率。

④ Default Sequence(默认序列)选项的设置如图 1.7 所示。

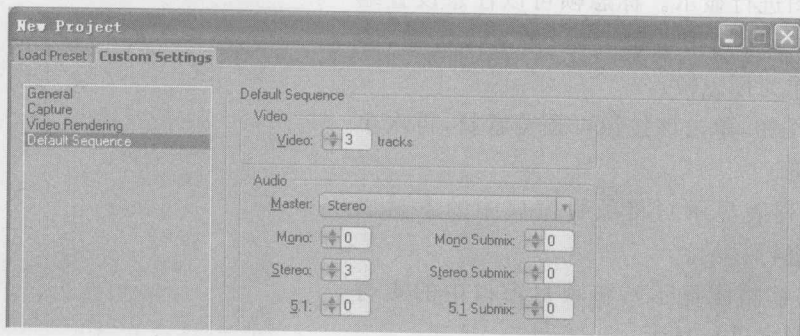


图 1.7 Default Sequence(默认序列)选项的设置

2. 工作窗口与面板的作用

对项目设置完成后,再来介绍 Premiere Pro 2.0 的工作界面,如图 1.8 所示。

(1) Project(项目)面板

Project(项目)面板可大致分为素材预览区、素材列表区、显示方式及创建区,如图 1.9 所示。双击项目窗口空白处,可以导入素材。

A:缩略预览窗口,用于显示和预览素材的窗口,预览区域右侧的文字为当前素材的资

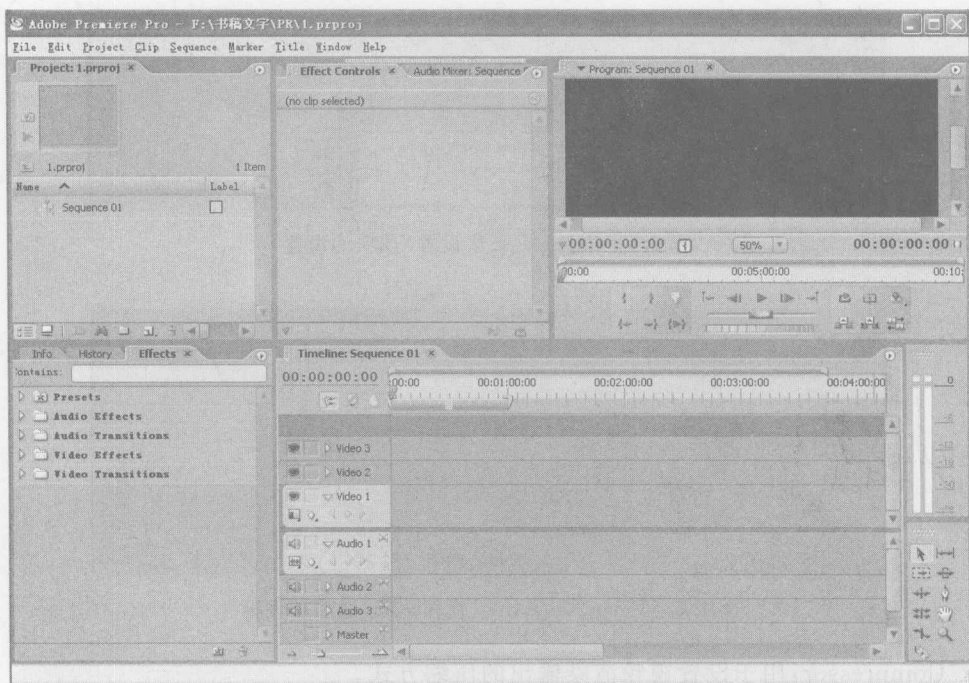


图 1.8 Premiere Pro 2.0 的工作界面

料信息。

B:标志帧,系统默认将视频素材的第1帧画面作为缩略图进行显示。标志帧可以任意设置缩略图,当素材播放到指定位置时,按下该按钮,即可将当前帧作为标志帧。

C:播放按钮,单击该按钮可预览素材,再次单击可停止预览。

D:List(列表显示),将项目窗口中的素材以列表的形式进行显示。

E:Icon(缩略图显示),将项目窗口中的素材以缩略图的形式进行显示。

F:Automate to Sequence(加入序列),将选中的素材自动发送到时间线面板,加入当前序列。

G:Find(查找),如果素材比较多时,可以单击该按钮,在弹出的对话框中输入素材名称进行查找。

H:Bin(素材夹),将素材以文件夹形式进行管理,在文件夹内部还可以继续分层管理,与Windows文件夹管理形式相同。

I:New Item(新建),单击该按钮,可在下拉菜单中选择要创建的类型。

J:Clear(垃圾桶),用于清除不要的素材。选中素材后,单击该按钮即可进行清除。

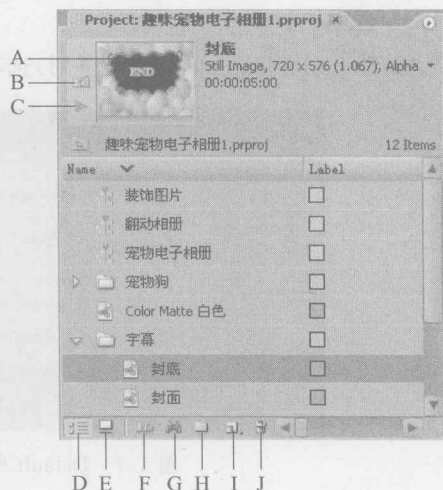


图 1.9 Project(项目)面板



(2) Monitor(监视器)面板

监视器面板主要用于对素材进行播放预览,左侧为“源素材窗口”,用于对当前选中的素材进行播放预览。右侧为“节目窗口”,用于对编辑中的文件进行播放预览,如图 1.10 所示。

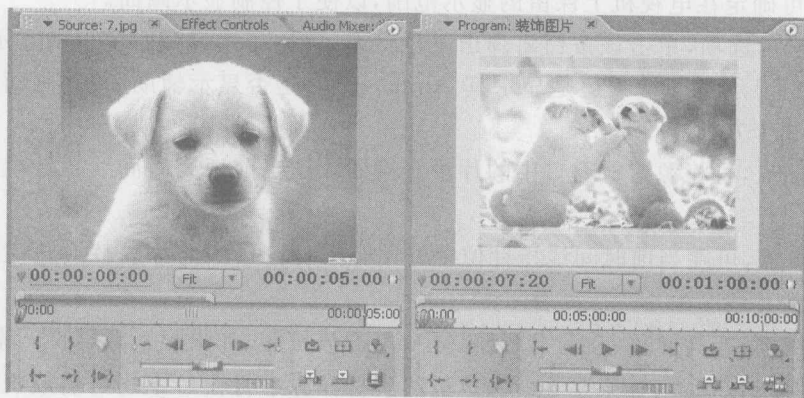














图 1.10 Monitor(监视器)面板

如果想在“源素材窗口”中预览素材,在 Project(项目)面板中双击素材即可。如果素材在时间线面板中被编辑过,例如添加各种特效,只能在“节目窗口”中进行预览。预览时拖动时间线滑块即可。

“源素材窗口”面板的下面是播放控制工具,其功能如下。

- **00:00:00:14**: 当前时间码,其显示数值为当前“时间线滑块”所处的时间位置。00:00:02:10 表示第 0 小时 0 分钟 02 秒 10 帧。
- **00:00:05:00**: 长度时间码,用于显示素材总时间或出点时间。
- **[Slider]**: 时间线滑块,指示当前时间在时间线上的位置。按住鼠标拖曳时间线滑块左右移动,可以改变当前时间位置。
- **Fit**: 窗口比例,用于设置窗口内容的显示比例。
- **[In/Out]**: 设置入点和出点,入点 **[In]** 用来设置素材的起始点,出点 **[Out]** 用来设置素材的结束点。入点和出点配合起来用于设置素材的显示范围。
- **[Go to In/Out]**: 到达入点和出点,用于快速跳跃至素材设置的入点、出点位置处。
- **[Mark]**: 设置标记点,可为素材在某时间处添加标记,以便于编辑时快速找到该指定位置。
- **[Play]**: 播放入点到出点,播放从入点到出点的素材内容。
- **[Previous Mark]**: 上一标记点,快速跳跃至上一个标记位置, **[Next Mark]** 快速跳跃至下一个标记位置。
- **[Step Back]**: 向前一帧,将时间线滑块向前移动一帧。 **[Step Forward]** 为向后一帧按钮。
- **[Stop]**: 播放,用于播放素材,再单击该按钮则停止播放。
- **[Rewind]**: 倒带推子,单击并按住向前或向后拖动,可对素材进行快速预览,和拖动时间线滑块预览效果相似。
- **[Zoom]**: 慢寻,按住鼠标左键进行拖动,可对素材进行细致播放,便于

查找时间位置。

- : 循环播放, 可将素材进行循环播放。
- : 安全区域, 经计算机编辑的视频在电视机上播放时会被裁减掉一部分, 通过安全框可确定在电视机上保留的显示范围, 以便于控制显示画面。
- : 显示选项, 单击该按钮将弹出下拉菜单, 可用于选择演示窗口的显示内容, 主要包括是显示实际视频还是显示其 Alpha 通道、是否显示辅助面板、画面预演质量选择等几个方面。
- : 插入, 可将源素材窗口中的片段直接插入到当前序列时间线指针位置的当前轨道中。
- : 覆盖, 可在当前时间线指针位置处用源素材窗口中的片段替换轨道中原先占用位置的片段。
- : 视频、音频开关, 在源素材窗口中, 单击该按钮, 如果显示  状态, 素材的视频、音频都可以播放; 如果是  状态, 虽然素材在源素材窗口中均可播放视频、音频, 但录制到节目窗口的片段只包含视频, 没有音频; 如果是  状态, 虽然素材在源素材窗口中均可播放视频、音频, 但录制到节目窗口的片段只包含音频, 没有视频。
- : 举出, 使用该工具对节目进行删除修改, 即删除在目标轨道上设定的人、出点之间的片段, 对其前后的片段以及其他轨道上片段的位置不产生影响。
- : 挤压, 使用该工具对节目进行删除修改, 不仅删除在目标轨道上设定的人、出点之间的片段, 还将其后的片段前移, 填补空缺。对于其他未锁定轨道上对应范围内的片段也一并删除, 后面的片段前移。
- : 修剪模式按钮, 单击该按钮可进入到修剪模式状态, 这样可对镜头片段的剪裁尽可能地精确。

(3) Timeline(时间线)面板

在 Timeline(时间线)面板中, 可以对视频素材和音频素材进行剪辑、编辑等操作。它的编辑方式以轨道的形式进行, 如视频 Video、音频 Audio 轨道。一个轨道相当于一个图层, 时间线面板如图 1.11 所示, 其各项功能如下。

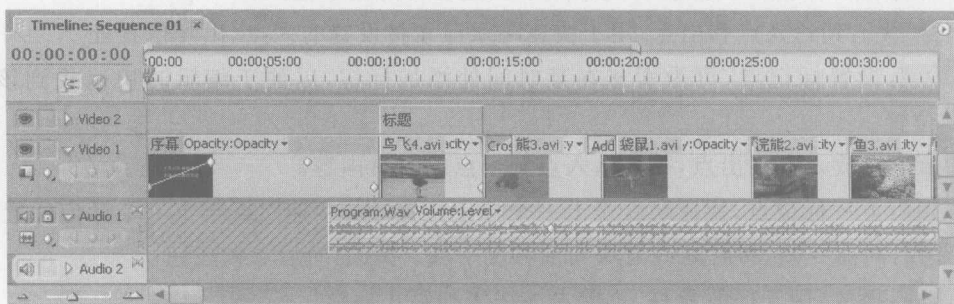









图 1.11 时间线面板

- **Timeline: Sequence 01** : 序列面板标签, 用于显示、调取当前系列面板。序列是编辑

的基础窗口,是一个盛放音视频素材的容器,可以在项目窗口中创建多个序列,在每个序列中进行不同的编辑。

- **00:00:30:23**:时间码,用于显示时间线滑块所处的时间位置。
- :设置标记点,可为素材在某时间处添加标记,以便于编辑时快速找到该指定位置。
- :捕捉,在系统默认状态下它处于选中状态,对素材的移动、衔接等操作具有自动吸附作用。
- :单击视频、音频轨道名称左侧的方框,则出现该标志,表示当前轨道上的素材被锁住。再次单击该按钮时,该图标消失,解除轨道锁定。
- :视频轨道隐藏/显示,当该图标显示时,表示当前轨道上的素材处于可视状态。再次单击该按钮,图标消失,表示素材处于不可预览状态。
- :关键帧显示状态,单击该按钮,在弹出的下拉菜单中可选择相关命令设置关键帧的显示状态,如图 1.12 所示。
- :帧画面显示,用于设置素材在轨道中的显示形式,单击该按钮可从下拉菜单中选择显示方式,如图 1.13 所示。Show Head and Tail 为显示首帧和尾帧,Show Head Only 只显示首帧画面,Show Frames 为逐帧显示,Show Name Only 为只显示素材名称,不显示画面。

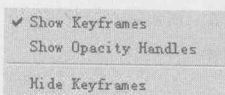


图 1.12 关键帧显示下拉菜单

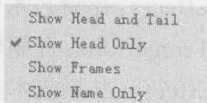






图 1.13 单击帧画面显示下拉菜单

- :音频轨道隐藏/显示,系统默认状态下以该图标显示,表示素材呈可预览状态。再次单击该按钮,图标消失,表示素材为不可预览状态。
- :音频显示状态,用于设置音频素材是以 Show Waveform(显示波形)的形式进行显示,还是以 Show Name Only(仅显示名称)的形式显示。
- :时间线轨道显示比例,拖动滑块左右移动可改变时间线轨道的显示比例。
- :工作区域范围,用于显示编辑区域的范围,也是渲染时指定的输出范围。可拖动两端的滑块改变范围大小。

(4) Tool(工具栏)面板

在 Tool(工具栏)面板中列出了编辑过程中所需的使用工具,如图 1.14 所示。有关工具的使用,在“工作任务 4 视频、音频素材的剪接”中将详细介绍。

(5) Effect Controls(效果控制)面板

在 Effect Controls(效果控制)面板中,可对选中素材的属性及添加的视频特效进行参数设置,如图 1.15 所示。在该面板中有素材的



图 1.14 Tool(工具栏)面板

两个固定属性 Motion(运动设置)和 Opacity(不透明度设置)。Motion(运动设置)中包含 Position(位置)、Scale(比例)、Rotation(旋转)等属性,可为其设置关键帧动画。

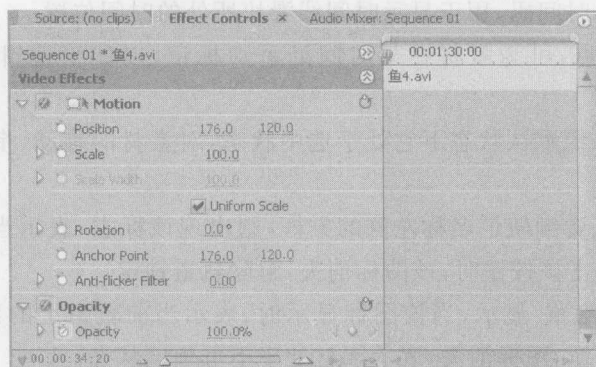


图 1.15 Effect Controls(效果控制)面板

(6) Effects(效果)面板

该面板主要用于对视频文件和音频文件添加艺术化效果和转场效果,如图 1.16 所示。效果分为 4 大类型,每种类型内部又划分为多种类型效果。

- Audio Effects: 音频艺术化效果。
- Audio Transitions: 音频转场效果。
- Video Effects: 视频艺术化效果。
- Video Transitions: 视频转场效果。

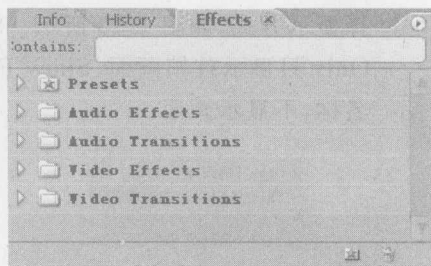


图 1.16 Effects(效果)面板

任务 2 采集素材

将拍摄好的素材数字化以后,方可进行软件编辑,即只有在计算机识别以后才可以进行编辑工作。将素材数字化的过程就是采集。本节将对素材的类型、素材的采集方法及素材的导入方法进行介绍。



任务要求

对 DV 设备拍摄的素材进行采集。



任务分析

首先计算机中内置 IEEE-1394 接口卡,再将数码摄像机的 DV(digital video)数据输出口通过 IEEE-1394 数据线与计算机的 IEEE-1394 接口相连,将摄像机设置成播放 VCR 状态,然后通过软件的采集命令实现素材采集。完成此任务需要以下几步。


- (1) 将数码摄像机与计算机相连。
- (2) 在 Premiere Pro 2.0 中进行采集设置。

(3) 进行素材采集。

操作步骤

1. 手动采集

(1) 启动 Premiere Pro 2.0 软件,单击 New Project 按钮新建项目,选择 DV-PAL Standard 48kHz。

(2) 选择菜单 File→Capture 命令,打开 Capture 采集窗口,如图 1.17 所示。设备连接好后,Capture 窗口下方的录放控制按钮处于启用状态。当单击播放按钮  时会出现监视画面。

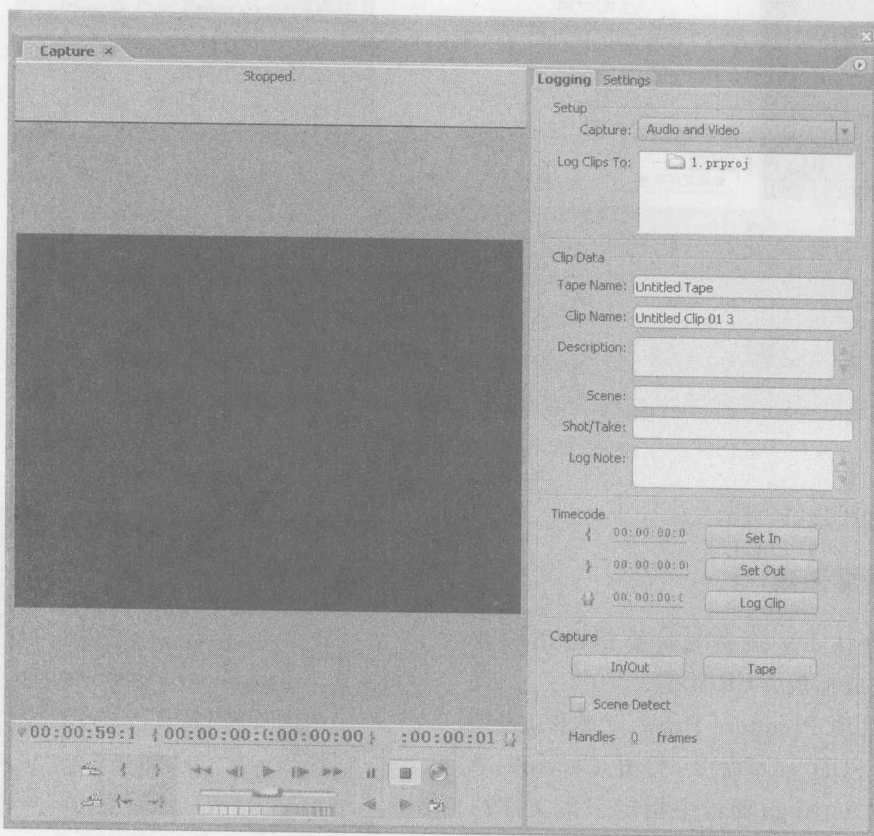





图 1.17 打开采集窗口

(3) 在右侧单击 Settings(设置)面板标签,在 Capture Locations(采集输出)选项栏下,单击 Video(视频)或 Audio(音频)旁的 Browse(浏览)按钮,弹出浏览文件夹对话框,对采集素材的保存位置进行指定,如图 1.18 所示。

(4) 单击控制区域的  (播放)按钮,对 DV 设备的影片进行播放预览,单击  (录制)按钮进行采集,当再次单击  (录制)按钮或按下暂停键时,可以结束当前的采集。在结束采集后,会弹出 Save Captured Clip(保存采集文件)对话框,为当前采集的素材命名,填写补

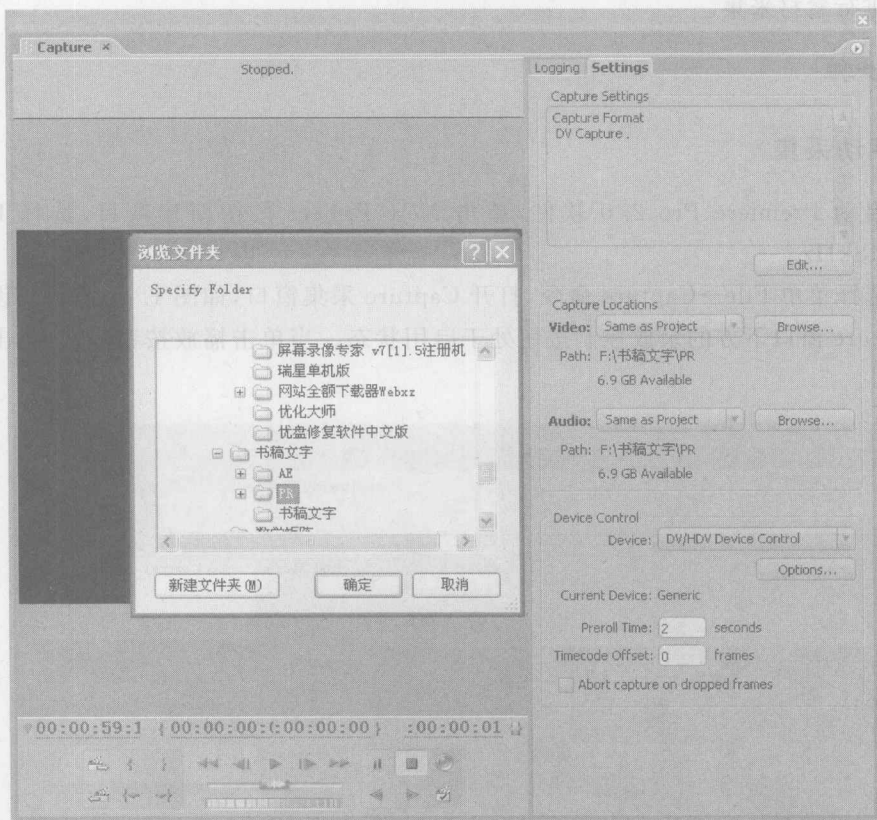


图 1.18 指定采集素材的保存位置

充信息,如图 1.19 所示。

2. 批量采集

(1) 确认 DV 设备与计算机已正确连接,并设置成播放 VCR 状态。

(2) 启动 Premiere Pro 2.0 软件,选择菜单 File→Capture 命令,打开 Capture 采集窗口,在 Settings 面板中指定采集文件的保存路径。

(3) 预览素材,将要采集素材的起始时间和结束时间用笔记录下来,打开 Logging(日志)面板,在面板下方的 Timecode 中,在 Set In(入点)对应的时间码中输入要采集的起始时间,在 Set Out(出点)对应的时间码中输入要采集的结束时间,如图 1.20 所示。单击 Log Clip 按钮,在弹出的对话框中输入采集素材的文件名称,单击 OK 按钮即可,如图 1.21 所示。此时在项目窗口中将出现采集素材文件名的离线文件。

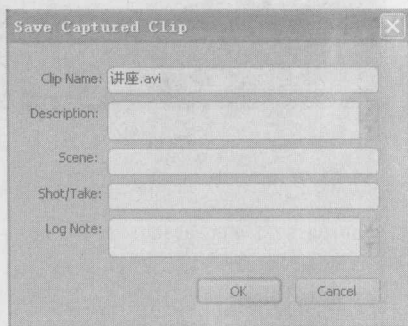


图 1.19 Save Captured Clip(保存采集文件)对话框