

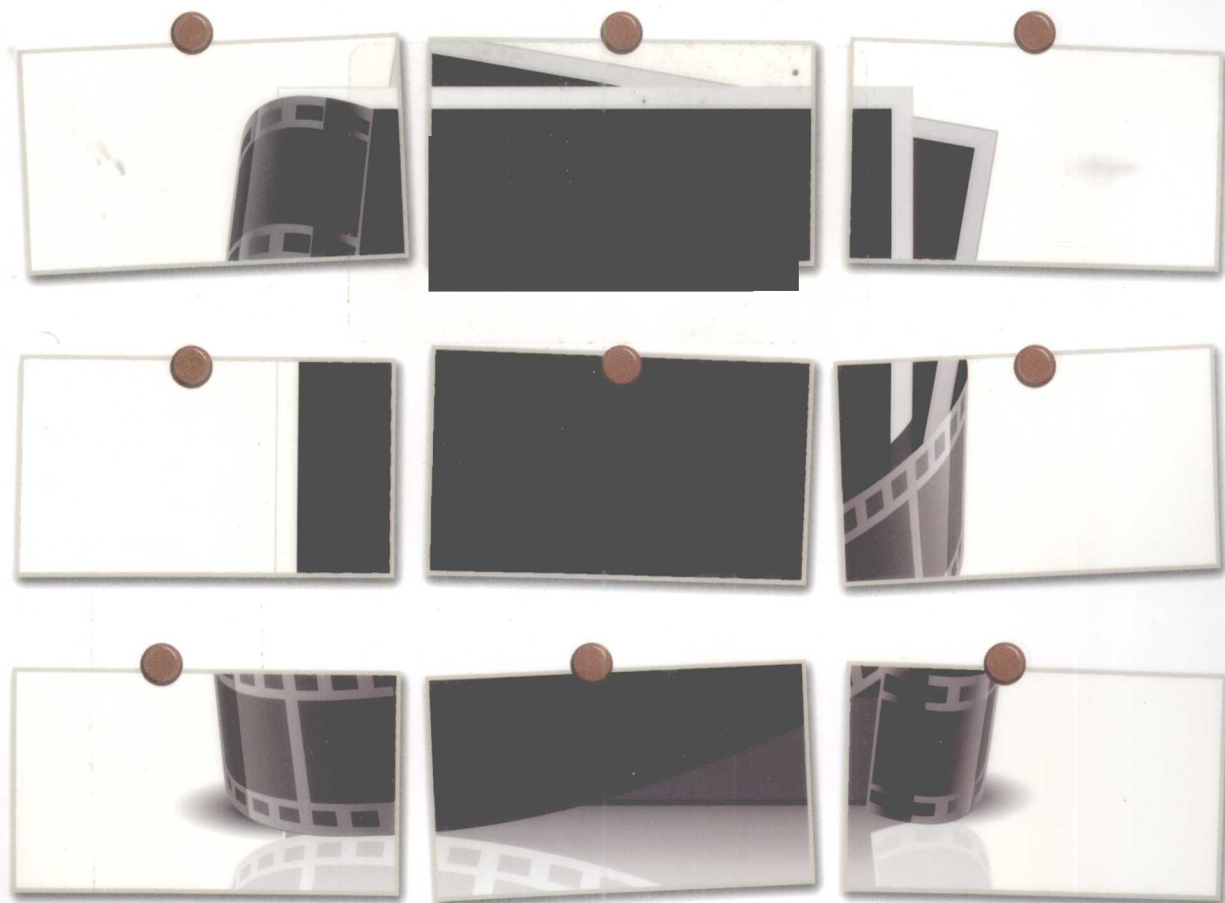


- 详细介绍软件基础知识，全面解答新手最常见问题
- 附赠所有素材文件及 **730** 分钟超长视频教程

Premiere Pro CS4

视频编辑完全掌握

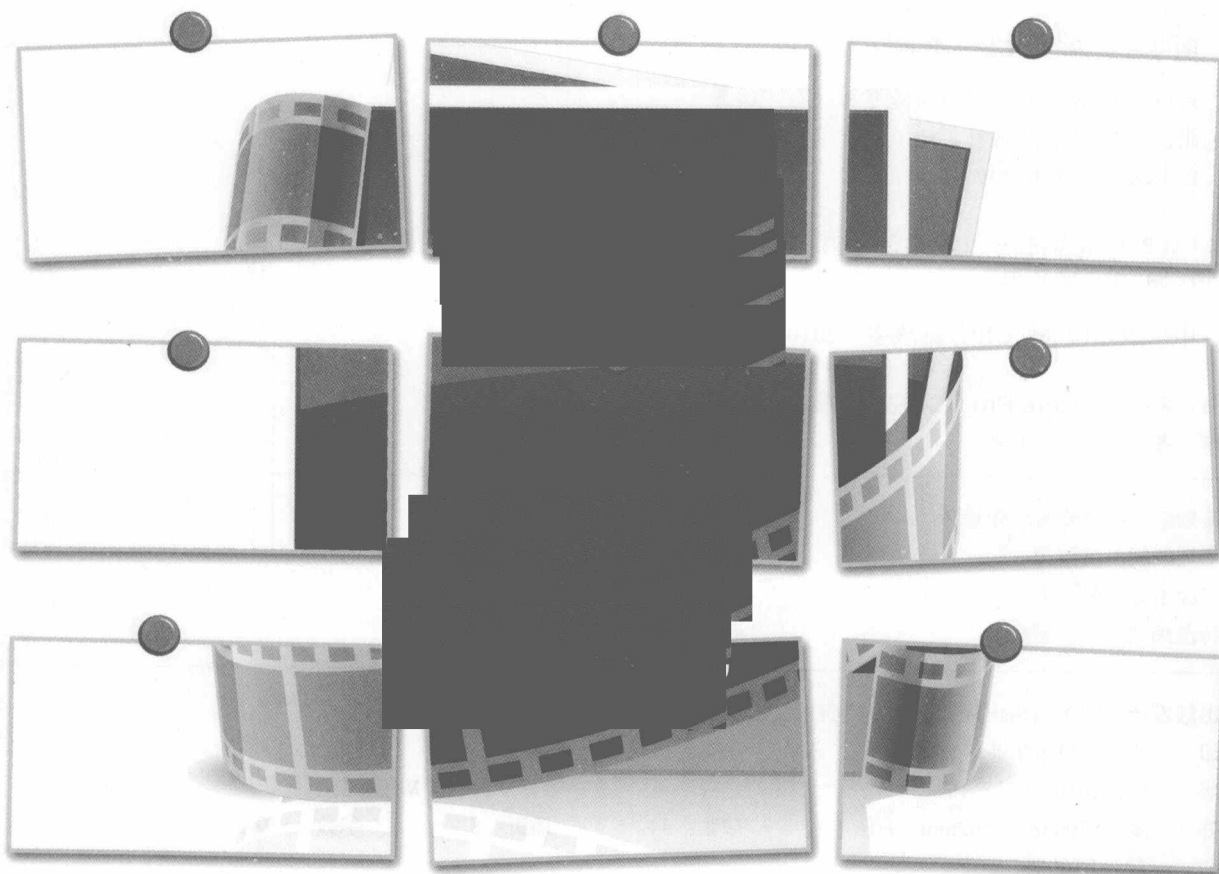
王红卫 编著



Premiere Pro CS4

视频编辑完全掌握

王红卫 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Premiere Pro CS4 软件是 Adobe 公司最新推出的视、音频非线性编辑软件,在影视制作领域有着十分广泛的应用。本书详细介绍了该软件的各种功能和使用技巧,讲解深入浅出,并配合多个操作性较强的实例,生动而翔实地介绍了影视素材、动画、图片、音效的剪辑处理技巧。

全书共分为 15 章,分别为 Premiere Pro CS4 视频编辑基础、走进 Premiere Pro CS4、项目参数设置与项目素材管理、素材的添加与剪辑技巧、运动路径与运动特效、字幕标题动画控制、抠像合成技术、视频切换特效的应用、神奇的视频特效、音频特效编辑和处理、影片的渲染与输出等,并通过大量的数码影像综合实例及电子相册制作实例的详解,由浅入深,由简到繁,详细阐述了影视制作软件 Premiere Pro CS4 的各项功能、使用方法、操作技巧及其制作实例。

本书以艺术描画图示+详细文字讲解+实例讲解的形式讲解,按照影视作品编辑的一般思路安排,语言简洁,思路清晰,结构合理,实例与知识点结合紧密,使读者可以快速了解软件的使用技巧,同时也能从中获取一些深层次的视频编辑理论。

本书的配套光盘中,不但提供了相关的素材和源文件,而且提供了交互式多媒体语音教学文件,使读者能够身在家中即可感觉到自由教学的乐趣,轻松学习到本书的精华内容,让读者可以从设计新手快速变成高手。

本书适合欲从事影视制作工作的读者使用,也适合大中专院校相关专业的教师、学生使用。另外,本书还可以作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS4 视频编辑完全掌握/王红卫编著.

—北京:中国铁道出版社,2010.2

ISBN 978-7-113-11122-9

I. ①P… II. ①王… III. ①图形软件, Premiere Pro CS4 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第032180号

书 名: Premiere Pro CS4 视频编辑完全掌握

作 者: 王红卫 编著

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 黄园园

封面设计: 张 振

特邀编辑: 王 惠

编辑部电话: (010) 63560056

封面制作: 白 雪

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街8号 邮政编码: 100054)

印 刷: 三河市华业印装厂

版 次: 2010年6月第1版

2010年6月第1次印刷

开 本: 850mm×1092mm 1/16

印张: 34

插页: 8

字数: 849千

印 数: 3 500册

书 号: ISBN 978-7-113-11122-9

定 价: 69.80元(附赠2DVD)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社计算机图书批销部联系调换。

前言

Premiere Pro CS4 简介

Premiere Pro CS4是Adobe公司最新推出的影视编辑软件,使用它不仅可以轻松地将数字电影的片段加以剪辑组合,而且还可以加入多种特效。应用Premiere Pro CS4 软件可以录制、规划和播放视频图像、声音、动画、图片、绘图、文本及其他素材,进行影视节目编辑和CD-ROM制作,创造出神奇的数字电影。

市场上有关Premiere视频编辑的书有很多,但大部分都是枯燥地讲解软件本身,读者并不能从中掌握视频编辑的理念与技巧。

本书是作者从多年从事的教学实践中汲取宝贵的经验编写而成,内容安排由浅入深,实例与知识点相结合,让读者在学习基础知识的同时,掌握视频编辑的技巧。

在本书的最后,用4章的篇幅讲解数码影像制作实例,包括大量商业性质的视频编辑实例和一个动感婚纱电子相册VCD制作实例,为读者提供了一个较好的“临摹”蓝本。只要读者能够耐心地按照书中的步骤去完成每一个实例,就可以将其应用到生活中,制作出属于自己的写真相册或家人的动感电子相册,丰富生活情趣。

为了让读者更好地理解和学习,本书配有多媒体教学光盘,通过视频语音讲解本书所有的基础内容和实战案例,不但详细讲解了全部实例操作步骤,而且详细阐述了视频编辑理念,让读者可以从设计新手快速变成高手。

本书特色

1. 读者定位明确。针对想快速上手的读者,从入门到入行,在全面掌握软件使用方法和技巧的同时,掌握专业影视动画基础知识与设计创意手法。
2. 写作方式明确。本书以艺术插画图示+详细文字讲解+实例讲解的形式,在详解基础知识的同时穿插实例的讲解,以实例来巩固知识,使读者能够以全新的感受轻松掌握软件应用和技巧。
3. 全程多媒体跟踪语音教学。全程多媒体视频语音教学,详细讲解了本书中的所有基础内容的实战案例操作,基础知识与实例、影视创意相结合,让读者身在家中,而享受专业老师面对面的讲解。
4. 全新问答模式。本书为了突出学习中的常见问题,在边栏位置采用全新的问答模式,使读者在学习遇到问题时能及时找到解决方案,从而提高学习效率。让读者掌握常用的技术,达到触类旁通的学习效果。
5. 提示与技巧。在写作中穿插技巧提示,让读者可以随时查看,在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和技巧。
6. 实力作者保障。作者经验丰富,从事相关工作多年,确保书中内容具有很强的实用价值。
7. 实用性强,易于获得成就感。本书对于每个重要的知识点都安排了一个实例,每个实例解决一个小问题或介绍一个小技巧,以便读者在最短的时间内掌握操作技巧,并应用于实践工作中,从而产生较强的成就感。

本书结构

本书共分为15章，内容如下：

第1章Premiere Pro CS4视频编辑基础。主要讲解数字视频基础知识，图像分辨率，视频编辑的镜头表现手法，以及电影蒙太奇表现手法。

第2章走进Premiere Pro CS4。主要讲解Premiere Pro CS4的基本知识；了解Premiere Pro CS4的运行环境、界面及常用窗口和面板；学习Premiere Pro CS4的菜单、窗口和面板的基本操作方法。

第3章项目参数设置与项目素材管理。主要讲解项目文件的创建方法，项目参数设置，参数选择设置，素材的导入方法及常见素材的导入设置；素材的归类管理，文件夹的应用及编辑，素材的预览方式，素材的属性信息查看等内容。

第4章素材的添加与剪辑技巧。主要讲解素材的添加，静态和动态素材持续时间的修改方法，素材的多种移动方法，利用来源和时间线窗口编辑素材的技巧，素材入点和出点的设置，音频和视频轨道的添加与删除、锁定与解锁、显示与隐藏的设置，素材序列标记的设置与应用，素材的修剪技巧。

第5章运动路径与运动特效。主要讲解与关键帧相关的内容，特效控制面板，关键帧的创建及查看方法，关键帧的选择、移动和删除，关键帧空间内插值和临时内插值的设置，运动特效的应用，位置、缩放、旋转和透明度参数及动画的制作方法，时间重置特效的应用。

第6章字幕标题动画控制。主要讲解文字工具的使用，字幕窗口的使用，字幕样式和字幕的创建，字幕模板的使用，字幕的管理和字幕动画的制作方法。

第7章抠像合成技术。主要讲解各种抠像合成技术的含义及使用方法。

第8章视频切换特效的应用。主要讲解各种视频切换特效的使用，视频切换特效参数的设置。

第9章神奇的视频特效。主要讲解视频的应用，视频特效的参数设置，以及各种内置视频特效。

第10章音频特效编辑和处理。主要讲解音频的应用，各种音频特效的转换方法，音频速度和持续时间的调整，音频的增益和淡入淡出的设置，音频轨道的添加和删除，音频转场的使用方法，调音台的使用和Premiere Pro CS4音频特效的含义及设置方法。

第11章影片的渲染与输出。本章讲解影片的渲染和输出的相关设置。

第12章综合实战：数码影像制作实战演练。本章以具体实例为主，结合作者多年丰富的制作经验和理论技巧，详细讲解了Adobe Premiere Pro CS4中典型特效的使用及影像后期处理技术。通过扫光字动画、变幻万花筒、渐现文字效果、流光文字、闪光汇聚效果和节目片头制作等经典实例，有针对性地对影视广告和电视包装制作进行技巧上的剖析。

第13章综合实战：栏包宣传片头制作。讲解与电视栏目包装相关的制作过程。通过本章的学习，读者不仅可以看到成品的包装，而且可以学习到其中的制作方法和技巧。

第14章综合实战：个人写真动感相册。主要讲解多时间线的应用，常用视频特效和视频切换命令的应用技巧，轨道跟踪键特效的使用方法。

第15章综合实战：动感婚纱相册。详细讲解了Premiere Pro CS4软件中典型特效的使用及视频后期处理技术。

本书由王红卫编著，同时感谢夏运华、夏卫东、董明秀、王巧伶、吕保成、王香、尹金曼、杨佳怡、杨晶、杨广于、夏红军等同志的帮助。在此感谢所有创作人员对本书付出的艰辛。当然，在创作的过程中，由于时间仓促，错误在所难免，希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题，或有更好的建议，欢迎发邮件到smbook@163.com与我们联系。

编者

2010年3月

多媒体光盘使用说明

一、光盘操作如下

1. 将光盘插入光驱后，系统将自动运行本光盘中的程序，首先启动如图1所示的主界面。

提示：如果没有自动运行，可在光盘中双击start.exe图标运行该光盘。



图1 主界面

2. 在主界面中，单击某个选项标题，即可进入不同的界面中，如果想进入多媒体教学界面，可以单击 **(8-15章)多媒体课堂讲座**，打开如图2所示的章节选择界面。

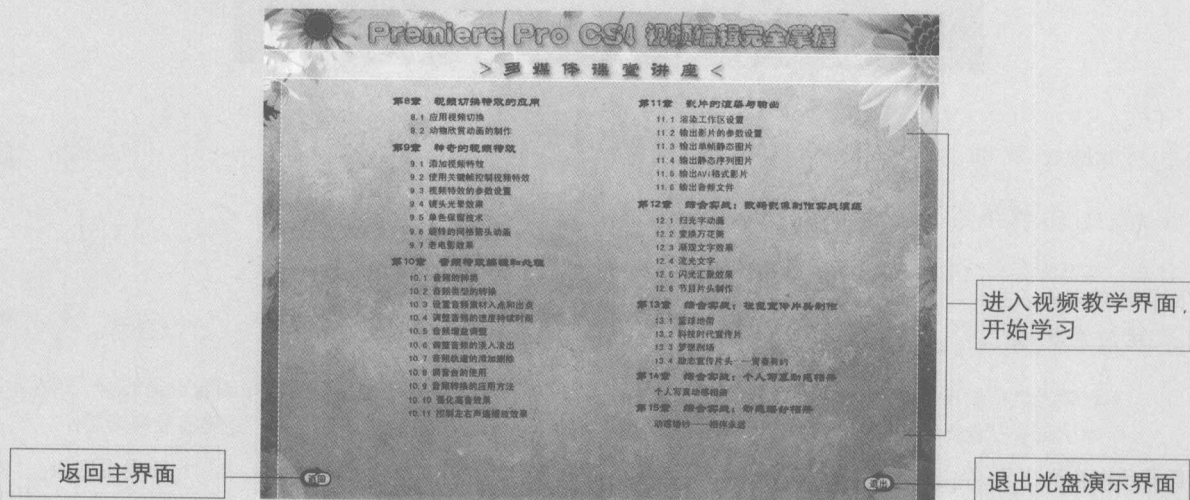


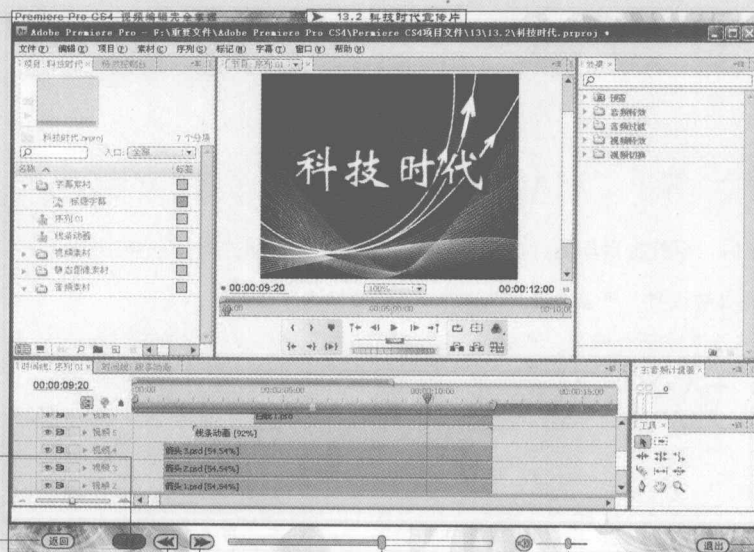
图2 章节选择界面

3. 在章节选择界面中，可以选择一个案例进行学习，单击某个案例标题，即可进入该案例视频界面进行学习，比如单击 **13.2 科技时代宣传片**，打开如图3所示的界面。

当前学习的课程名称

播放、暂停按钮

返回到上一界面



快退按键

快进按键

拖动滑块可以指定学习的进度

拖动滑块可以调节音量大小

退出光盘演示界面

图3 进入学习界面

4. 在任意界面中，单击“退出”按钮退出多媒体学习，显示如图4所示的界面，将完全结束程序运行。



图4 退出界面

二、运行环境

本光盘可以运行于Windows 98/2000/XP/Vista操作系统下。

注意：本书配套光盘中的文件，仅供学习和练习时使用，未经许可不能用于任何商业行为。

三、使用注意事项

1. 本教学光盘中的所有视频文件均采用TSCC视频编码进行压缩，如果发现光盘中的视频不能正确播放，请在主界面中单击“安装视频解码器”按钮，将解码器安装，然后再运行本光盘教学软件，即可正确播放视频文件。
2. 放入光盘，程序自动运行，或者执行start.exe文件。
3. 本程序运行最佳屏幕分辨率为1024×768，否则将出现意外的错误。

四、技术支持

对本书及光盘中的任何疑问和技术问题，可发邮件至smbook@163.com与作者联系。

目录

第1章 Premiere Pro CS4视频编辑基础

1.1 数字视频基础	2	1.4.2 移镜头	6
1.1.1 视频基础	2	1.4.3 跟镜头	6
1.1.2 电视制式简介	2	1.4.4 摇镜头	7
1.1.3 视频时间码	2	1.4.5 旋转镜头	7
1.2 非线性编辑流程	3	1.4.6 拉镜头	8
1.3 影视制作必备常识	4	1.4.7 甩镜头	8
1.3.1 图像的分辨率	4	1.4.8 晃镜头	8
1.3.2 色彩深度	4	1.5 电影蒙太奇表现手法	9
1.3.3 图像类型	5	1.5.1 蒙太奇技巧的作用	9
1.4 镜头的一般表现手法	5	1.5.2 镜头组接蒙太奇	9
1.4.1 推镜头	6	1.5.3 声画组接蒙太奇	11

第2章 走进Premiere Pro CS4

2.1 Premiere Pro CS4简介	14	2.3 Premiere Pro CS4的工作窗口	32
2.1.1 Premiere Pro CS4的启动	14	2.3.1 【项目】窗口	32
2.1.2 Premiere Pro CS4的 5种工作区	17	2.3.2 【时间线】窗口	38
2.1.3 工作区的调整	20	2.3.3 【工具】窗口	42
2.1.4 练习：自定义工作区	21	2.3.4 【素材源监视器】窗口	43
2.2 Premiere Pro CS4菜单功能	27	2.3.5 【节目监视器】窗口	43
2.2.1 【文件】菜单	27	2.4 Premiere Pro CS4的工作面板	44
2.2.2 【编辑】菜单	28	2.4.1 【效果】面板	44
2.2.3 【项目】菜单	29	2.4.2 【特效控制台】面板	45
2.2.4 【素材】菜单	29	2.4.3 【调音台】面板	45
2.2.5 【序列】菜单	29	2.4.4 【历史】面板	46
2.2.6 【标记】菜单	30	2.4.5 【信息】面板	46
2.2.7 【字幕】菜单	30		
2.2.8 【窗口】菜单	31		
2.2.9 【帮助】菜单	31		

第3章 项目参数设置与项目素材管理

3.1 Premiere Pro CS4项目与 环境参数设置	48	3.2.4 导入素材文件	65
3.1.1 项目参数设置	48	3.2.5 导入常见静态素材和动态素材	66
3.1.2 建立一个PAL-VCD项目	52	3.2.6 导入分层素材	67
3.1.3 环境参数设置	54	3.2.7 导入序列素材	69
3.2 管理素材文件夹	63	3.3 查看素材信息	71
3.2.1 创建文件夹	63	3.3.1 利用预览区域查看素材信息	71
3.2.2 重命名文件夹	64	3.3.2 利用图标查看素材信息	72
3.2.3 分类管理素材	65	3.3.3 利用属性查看素材信息	72

第4章 素材的添加与剪辑技巧

4.1 素材的添加及持续时间的修改	74	4.4.2 插入和覆盖编辑	87
4.1.1 添加素材到【时间线】窗口	74	4.4.3 提升和提取编辑	88
4.1.2 修改静态素材的持续时间	75	4.4.4 分离或链接素材	90
4.1.3 修改动态素材的播放速度 和持续时间	75	4.5 在【时间线】窗口中编辑素材	91
4.2 素材的位置调整	76	4.5.1 调整素材显示比例	91
4.2.1 直接拖动调整素材位置	76	4.5.2 音频、视频轨道的添加	92
4.2.2 利用时间滑块定位素材	77	4.5.3 音频、视频轨道的删除	93
4.2.3 在不同视频轨道间移动素材	78	4.5.4 重命名轨道	94
4.2.4 利用【剪切】命令移动素材	79	4.5.5 轨道的锁定与解锁	94
4.3 剪辑和拼接素材	79	4.5.6 轨道的隐藏与显示	95
4.3.1 利用【素材源监视器】 窗口编辑素材	79	4.5.7 调整时间滑块的位置	96
4.3.2 设置素材入点和出点	82	4.6 编辑序列标记	96
4.4 使用Premiere Pro CS4分离素材	85	4.6.1 设置序列标记	97
4.4.1 切割素材的操作方法	85	4.6.2 跳转序列标记	97
		4.6.3 清除序列标记	98

第5章 运动路径与运动特效

5.1 创建及查看关键帧	100	5.2.2 移动关键帧的方法	105
5.1.1 【特效控制台】面板介绍	100	5.2.3 复制粘贴关键帧	105
5.1.2 创建关键帧的方法	101	5.2.4 删除关键帧	106
5.1.3 利用导航按钮查看关键帧	103	5.3 使用关键帧插值	107
5.2 编辑运动路径	104	5.3.1 空间内插值	107
5.2.1 选择关键帧的方法	104	5.3.2 空间内插值的修改及转换	107

5.3.3 临时内插值	109	5.4.3 【缩放】选项	118
5.3.4 临时内插值的修改及转换	109	5.4.4 【旋转】选项	123
5.4 运动特效参数设置	113	5.5 透明度和时间重置特效	128
5.4.1 认识【运动】特效	113	5.5.1 透明度特效	128
5.4.2 【位置】选项	113	5.5.2 时间重置特效	132

第6章 字幕标题动画控制

6.1 打开字幕窗口	134	6.3 使用字幕模板	156
6.2 字幕窗口介绍	134	6.3.1 字幕模板的打开	156
6.2.1 字幕工具栏	134	6.3.2 字幕模板的应用	157
6.2.2 字幕浏览区	139	6.4 创建字幕文本	158
6.2.3 字幕属性栏	142	6.5 爬行字幕	161
6.2.4 字幕动作栏	150	6.6 滚动字幕	163
6.2.5 字幕样式栏	152		

第7章 抠像合成技术

7.1 抠像动画的原理	168	7.4.5 RGB差异键	174
7.2 透明效果设置	168	7.4.6 亮度键	174
7.2.1 利用Alpha通道	168	7.4.7 图像遮罩键	175
7.2.2 利用透明度	169	7.4.8 差异遮罩	176
7.2.3 利用键控	169	7.4.9 移除遮罩	177
7.3 色彩模式	170	7.4.10 色度键	177
7.3.1 RGB模式	170	7.4.11 蓝屏键	177
7.3.2 CMYK模式	170	7.4.12 轨道遮罩键	180
7.3.3 HIS模式	170	7.4.13 非红色键	183
7.3.4 YUV (Lab) 模式	170	7.4.14 颜色键	184
7.3.5 灰度模式	171		
7.4 各种键控特效	171		
7.4.1 16点无用信号遮罩	171		
7.4.2 4点无用信号遮罩	172		
7.4.3 8点无用信号遮罩	172		
7.4.4 Alpha 调整	173		

第8章 视频切换特效的应用

8.1 关于切换效果的简介	188	8.3.8 映射类特效	203
8.2 应用视频切换	188	8.3.9 滑动类特效	204
8.3 视频切换特效详解	191	8.3.10 特殊效果类特效	207
8.3.1 3D 运动类特效	191	8.3.11 缩放类特效	207
8.3.2 GPU过渡类特效	193	8.4 动物欣赏动画的制作	209
8.3.3 伸展类特效	194	8.4.1 整理素材图片	209
8.3.4 划像类特效	195	8.4.2 制作倒计时片头	209
8.3.5 卷页类特效	197	8.4.3 添加视频切换特效	210
8.3.6 叠化类特效	198	8.4.4 制作红条	214
8.3.7 擦除类特效	200	8.4.5 添加字幕	215

第9章 神奇的视频特效

9.1 应用视频特效	218	9.3.4 图像控制类特效	236
9.1.1 添加视频特效	218	9.3.5 实用类特效	240
9.1.2 使用关键帧控制视频特效	219	9.3.6 扭曲类特效	241
9.2 视频特效的参数设置	221	9.3.7 时间类特效	249
9.2.1 展开与折叠特效参数	221	9.3.8 模糊与锐化类特效	251
9.2.2 开启与关闭特效	222	9.3.9 渲染类特效	257
9.2.3 调整特效的位置	222	9.3.10 生成类特效	257
9.2.4 特效参数的修改	222	9.3.11 色彩校正类特效	271
9.2.5 复制与粘贴特效	224	9.3.12 视频类特效	287
9.2.6 清除视频特效	224	9.3.13 调整类特效	294
9.3 内置视频特效详解	225	9.3.14 过渡类特效	305
9.3.1 GPU特效	225	9.3.15 透视类特效	308
9.3.2 变换类特效	227	9.3.16 通道类特效	312
9.3.3 噪波与颗粒类特效	231	9.3.17 风格化类特效	317

第10章 音频特效编辑和处理

10.1 音频的基本知识	326	10.2.2 调整音频的速度/持续时间	330
10.1.1 音频的种类	326	10.2.3 音频增益调整	330
10.1.2 音频类型的转换	326	10.2.4 调整音频的淡入淡出	331
10.2 音频的基本剪辑方法	328	10.2.5 音频轨道的添加/删除	333
10.2.1 设置音频素材入点和出点	328	10.3 调音台的使用	334

10.3.1	认识【调音台】面板	335	10.5.12	使用左声道	345
10.3.2	【调音台】面板的功能介绍	335	10.5.13	使用右声道	345
10.4	音频转换	337	10.5.14	Flanger (飘忽效果器)	346
10.4.1	音频转换的应用方法	337	10.5.15	高通	346
10.4.2	各种音频转换	339	10.5.16	反相	346
10.5	各种音频特效详解	339	10.5.17	低通	346
10.5.1	平衡	340	10.5.18	Multiband Compressor (多频带压缩)	347
10.5.2	选频	340	10.5.19	多功能延迟	347
10.5.3	低音	341	10.5.20	去除指定频率	348
10.5.4	声道音量	341	10.5.21	参数均衡	348
10.5.5	Chorus (合唱)	342	10.5.22	Phaser (移动相位)	348
10.5.6	DeEsser (嘶声消除)	342	10.5.23	PitchShifter (变调)	349
10.5.7	DeHummer (消除嗡嗡声)	343	10.5.24	Reverb (混响)	349
10.5.8	延迟	343	10.5.25	互换声道	350
10.5.9	DeNoiser (降噪)	343	10.5.26	高音	350
10.5.10	Dynamics (动态)	344	10.5.27	音量	350
10.5.11	EQ (均衡)	345			

第 11 章 影片的渲染与输出

11.1	数字视频压缩编码技术	356	11.4.2	视频设置	364
11.1.1	压缩编码的种类	356	11.4.3	音频设置	366
11.1.2	压缩编码的方式	356	11.4.4	范围	367
11.2	理解素材图像格式	357	11.5	各种格式文件的输出	368
11.2.1	静态图像格式	357	11.5.1	输出单帧静态图片	368
11.2.2	视频格式	358	11.5.2	输出静态序列图片	370
11.2.3	音频格式	359	11.5.3	输出AVI格式影片	371
11.3	渲染工作区设置	360	11.5.4	输出音频文件	372
11.4	输出影片的参数设置	361	11.5.5	Adobe Media Encoder 的导出设置	372
11.4.1	导出设置	362			

第 12 章 综合实战：数码影像制作实战演练

12.1	扫光字动画	376	12.6	节目片头制作	394
12.2	变幻万花筒	379	12.6.1	导入素材	395
12.3	渐现文字效果	381	12.6.2	制作背景过渡动画	395
12.4	流光文字	386	12.6.3	制作旋转花朵动画	397
12.5	闪光汇聚效果	389	12.6.4	制作线性擦除动画	400
			12.6.5	制作文字特效	401

第13章 综合实战：栏包宣传片头制作

- | | | | |
|--------------------|-----|-------------------|-----|
| 13.1 运动宣传片头——篮球地带 | 406 | 13.3 娱乐宣传片头——梦想剧场 | 432 |
| 13.1.1 制作背景动画 | 407 | 13.3.1 导入素材 | 433 |
| 13.1.2 制作篮球动画 | 412 | 13.3.2 制作旋转水晶花动画 | 433 |
| 13.1.3 制作箭头运动 | 414 | 13.3.3 制作闪动背景 | 438 |
| 13.1.4 制作动画合成 | 416 | 13.3.4 合成动画 | 440 |
| 13.2 科技宣传片头——科技时代 | | 13.3.5 制作标题字幕 | 442 |
| 宣传片 | 420 | 13.4 励志宣传片头——青春有约 | 444 |
| 13.2.1 整理素材 | 421 | 13.4.1 导入素材 | 445 |
| 13.2.2 制作背景动画 | 421 | 13.4.2 制作旋转花朵动画 | 445 |
| 13.2.3 制作线条动画 | 422 | 13.4.3 制作线性擦除动画 | 447 |
| 13.2.4 制作箭头动画 | 425 | 13.4.4 合成动画 | 452 |
| 13.2.5 制作白线流动效果 | 427 | | |
| 13.2.6 制作标题字幕并添加特效 | 428 | | |

第14章 综合实战：个人写真动感相册

- | | | | |
|--------------------|-----|--------------------|-----|
| 14.1 制作分镜头1 | 459 | 14.2.3 制作飘动的心形照片 | 475 |
| 14.1.1 导入素材 | 459 | 14.2.4 添加飞花动画 | 479 |
| 14.1.2 制作白边照片效果 | 460 | 14.3 制作分镜头3 | 479 |
| 14.1.3 添加背景并制作文字动画 | 464 | 14.3.1 导入素材并制作遮罩 | 479 |
| 14.1.4 制作照片动画 | 466 | 14.3.2 添加背景并制作动画 | 481 |
| 14.1.5 添加视频素材 | 469 | 14.3.3 制作飘叶动画 | 482 |
| 14.2 制作分镜头2 | 470 | 14.4 制作整体切换并添加音乐效果 | 485 |
| 14.2.1 导入素材 | 470 | 14.4.1 制作镜头切换 | 485 |
| 14.2.2 制作心形遮罩 | 471 | 14.4.2 添加音乐 | 485 |

第15章 综合实战：动感婚纱相册

- | | | | |
|---------------------|-----|-------------------|-----|
| 15.1 分镜头1 标题字幕的制作 | 488 | 15.2.5 添加飞花和泡泡动画 | 509 |
| 15.1.1 创建新项目 | 489 | 15.3 分镜头3 淡入淡出的照片 | 511 |
| 15.1.2 创建文件夹并导入素材 | 491 | 15.3.1 导入素材 | 511 |
| 15.1.3 制作标题字幕动画 | 492 | 15.3.2 制作右相册动画 | 512 |
| 15.1.4 添加烟火和蝴蝶 | 495 | 15.3.3 制作分镜头3动画 | 517 |
| 15.2 分镜头2 飞入的照片 | 498 | 15.4 分镜头4 自动翻页的相册 | 521 |
| 15.2.1 导入素材 | 498 | 15.4.1 导入素材 | 521 |
| 15.2.2 制作白色边框照片 | 499 | 15.4.2 制作书框照片 | 522 |
| 15.2.3 制作漂亮照片01动画效果 | 503 | 15.4.3 制作分镜头4动画 | 524 |
| 15.2.4 制作其他照片的动画效果 | 507 | 15.4.4 添加其他特效 | 530 |

第 1 章

Premiere Pro CS4

视频编辑基础

内容摘要

本章主要讲解数字视频基础知识、图像分辨率、视频编辑的镜头表现手法，以及电影蒙太奇表现手法。

教学目标

- 了解帧、频率、场和电视制式的概念
- 了解屏幕、图像和设备分辨率的区别
- 掌握影视镜头的表现手法
- 掌握电影蒙太奇的表现手法

1.1 数字视频基础

1.1.1 视频基础

所谓视频,是由一系列单独的静止图像组成,每秒连续播放静止图像,利用人眼的视觉残留现象,在观者眼中产生平滑而连续的活动影像。

- 帧: 一帧是扫描获得的一幅完整图像的模拟信号,是视频图像的最小单位。
- 帧率: 每秒扫描的帧数。对于PAL制式电视系统,帧率为25帧/秒;而对于NTSC制式电视系统,帧率为30帧/秒。
- 场: 视频的一个扫描过程。有逐行扫描和隔行扫描两种,对于逐行扫描,一帧即是一个垂直扫描场;对于隔行扫描,一帧由两场构成,即奇数场和偶数场,用两个隔行扫描场表示一帧。

1.1.2 电视制式简介

电视的制式是电视信号的标准。不同制式的差别主要体现在帧频、分辨率、信号带宽及载频、色彩空间的转换关系上。制式不同的电视机只能接收和处理相应制式的电视信号,但现在也出现了多制式或全制式的电视机,为处理不同制式的电视信号提供了极大的方便。全制式电视机可以在各个国家或地区使用。目前,各个国家或地区的电视制式并不统一,有3种彩色制式。

1. PAL制式

PAL制式即逐行倒相正交平衡调幅制;它是西德在1962年制定的彩色电视广播标准,PAL制式克服了NTSC制式色彩失真的缺点;中国大陆、新加坡、澳大利亚、新西兰、英国等一些西欧国家或地区使用PAL制式。根据不同的参数细节,PAL制式又可以分为G、I、D等制式,其中PAL-D是中国大陆采用的制式。

2. NTSC制式(N制)

NTSC制式是由美国国家电视标准委员会于1952年制定的彩色广播标准,它采用正交平衡调幅技术(正交平衡调幅制);NTSC制式有色彩失真的缺陷。美国、加拿大等大多数西半球国家或地区及中国台湾地区、日本、韩国等采用这种制式。

3. SECAM制式

SECAM是“顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号制”的法文缩写;是由法国在1956年提出、1966年制定的一种新的彩色电视制式。它也克服了NTSC制式相位失真的缺点,采用时间分隔法来逐行传送两个色差信号。目前法国、东欧国家、中东部分国家或地区使用SECAM制式。

1.1.3 视频时间码

一个视频片段的持续时间通常用时间单位来计算,这些时间被称为时间码(简称时码)。时码用于识别和记录视频数据流中的每一帧,从一段视频的起始帧到终止帧,每一帧都有一个唯一的时间码地址,这样在编辑的时候就可以利用它准确地素材上定位出某一帧的位置,方便地实

问:我初次接触Premiere Pro CS4,如何快速学好该软件?

答:本书提供了全程多媒体教学光盘,从基础到实战,全面系统地讲解了该软件的使用,读者可以首先跟着教学光盘学习,然后再看书,这样学起来会快很多。

问:PAL制式电视系统和NTSC制式电视系统的帧率分别为多少?

答:PAL制式电视系统的帧率为25帧/秒,NTSC制式电视系统的帧率为30帧/秒。

问:电视的制式有哪几种?

答:目前各个国家或地区的电视制式并不统一,有PAL、NTSC和SECAM这3种彩色制式。

现视频和音频的同步,这种同步方式叫做帧同步。“动画和电视工程师协会”采用的时码标准为 SMPTE,其格式为“小时:分钟:秒:帧”,比如一个PAL制式的素材片段表示为00:01:30:13,那么意思是持续1分钟30秒零13帧,换算成帧就是2263帧,如果播放的帧速率为25 fps,那么这个素材片段可以播放约1分30.5秒。

电影、电视行业中使用的帧率各不相同,但它们都有各自对应的SMPTE标准,如PAL采用25 fps或24 fps,NTSC制式采用30 fps或29.97 fps。早期的黑白电视采用29.97 fps而非30 fps,这样就会产生一个问题,即在时码与实际播放之间产生0.1%的误差。为了解决这个问题,设计出帧同步技术,这样可以保证时码与实际播放时间一致。与帧同步格式对应的是帧不同步格式,它会忽略时码与实际播放帧之间的误差。

1.2 非线性编辑流程

一般,非线性编辑的操作流程可以简单地分为导入、编辑处理和输出影片3个部分。由于非线性编辑软件的不同,又可以细分为更多的操作步骤。以Premiere Pro CS4来说,可以简单地分为5个步骤,具体说明如下。

1. 总体规划和准备

在制作影视节目前,首先要清楚自己的创作意图和要表达的主题,应该有一个分镜头稿本,由此确定作品的风格。它的主要内容包括素材的取舍、各个片段持续的时间、片段之间的连接顺序和转换效果,以及片段需要的视频特效、抠像处理和运动处理等。

确定自己创作的意图和表达主题的手法后,还要着手准备需要的各种素材,包括静态图片、动态视频、序列素材、音频文件等,可以利用相关的软件素材进行,以达到需要的尺寸和效果,还要注意格式的转换,制作Premiere Pro CS4支持的格式,比如DV所支持的格式,用DV拍摄的素材可以通过1394卡采集,进而转换到计算机中,并按照类别放置在不同的文件夹目录下,以便于素材的查找和导入。

2. 创建项目并导入素材

做完前期的工作以后,接下来制作影片,首先要创建新项目,并根据需要设置影片的参数,设置编辑模式,比如使用PAL制式或NTSC制式来编辑视频,这时候帧率应设置为25 fps;设置视频画面的大小,比如PAL制式的标准默认尺寸是720×576像素,NTSC制式为720×480像素;指定音频的采样频率等参数设置,创建一个新项目。

新项目创建完成后,根据需要可以创建不同的文件夹,并根据文件夹的属性导入不同的素材,如静态素材、动态视频、序列素材、音频素材等,并进行前期的编辑,如素材入点和出点、持续时间等。

3. 影片的特效制作

创建项目并导入素材后,就开始了最精彩的制作部分,根据分镜头稿本将素材添加到时间线并进行剪辑编辑;添加相关的特效,比如视频特效、运动特效、键控特效、视频切换特效等,制作完美的影片效果;然后添加字幕效果和音频文件,完成整个影片的制作。

问:什么叫做视频时间码?

答:一个视频片段的持续时间通常用时间单位来计算,这些时间被称为时间码(简称时码)。

问:非线性编辑流程包括哪几个步骤?

答:包括总体规划和准备、创建项目并导入素材、影片的特效制作、保存和预演及输出影片5个步骤。

问：PAL 制式的标准默认尺寸是多大？

答：PAL 制式的标准默认尺寸是 720×576 像素。

4. 保存和预演

保存影片是指将影片的源文件保存起来，默认的保存格式为.ppj格式，同时保存了Premiere Pro CS4当时所有窗口的状态，比如窗口的位置、大小和参数，以便于以后进行修改。

保存影片源文件后，可以对影片的效果进行预演，以检查影片的各种实际效果是否达到设计的目的，以免在输出成最终影片时出现错误。

5. 输出影片

预演只是查看效果，并不生成最后的文件，要制作出最终的影片效果，就需要将影片输出成为一个可以单独播放的最终作品，或者转录到录像带、DV机上。Premiere Pro CS4可以生成的影片格式有很多种，比如.bmp、.gif、.tif、.tga等格式的静态素材文件，也可以输出Animated GIF、.avi、Quick Time等视频格式文件，还可以输出Windows Waveform音频格式的文件。常用的是.avi文件，它可以在许多多媒体软件中播放。

1.3 影视制作必备常识

1.3.1 图像的分辨率

分辨率是指在单位长度内所含有的点或像素的多少，可以分为以下几个类型。

1. 屏幕分辨率

屏幕分辨率又称为屏幕频率，是指打印灰度级图像和分色所用的网屏上每英寸的点数，它是用每英寸上有多少行来测量的。

2. 图像分辨率

图像分辨率是指每英寸图像含有多少点或像素，分辨率的单位为dpi，例如200 dpi代表该图像每英寸含有200个点或像素。

在数字化图像中，分辨率的大小直接影响图像的品质，分辨率越高，图像就越清晰，所产生的文件也就越大，在工作中所需的内存和CPU时间就越多。

3. 设备分辨率

设备分辨率是指每单位输出长度所代表的点数或像素。它与图像分辨率有着不同之处，图像分辨率可以更改，而设备分辨率则不可以更改。例如，常见的PC显示器、扫描仪、数码相机等设备，各自都有一个固定的分辨率。

1.3.2 色彩深度

色彩深度是指存储每个像素色彩所需要的位数，它决定了色彩的丰富程度，常见的色彩深度有以下几种。

1. 真彩色

组成一幅彩色图像的每个像素值中，有R、G、B这3个基色分量，每个基色分量直接决定

问：NTSC 制式视频画面大小的标准默认尺寸是多大？

答：NTSC 制式视频画面大小的标准默认尺寸是 720×480 像素。

问：什么是图像的分辨率？

答：分辨率是指在单位长度内所含有的像素点的多少。