

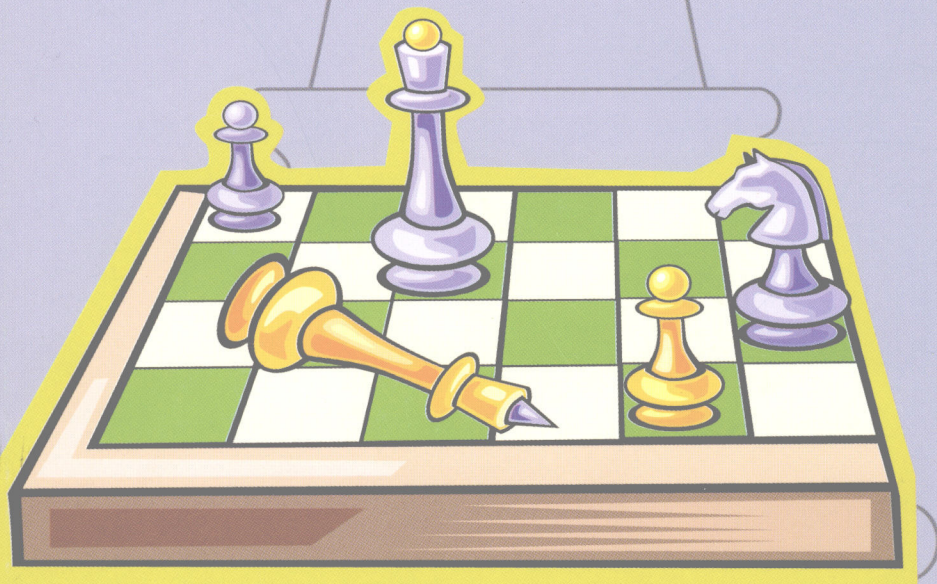
全国职业技术学院实用美术专业教材

电脑

DESIGN

影像制作

DIANNAO YINGXIANG ZHIZUO



 中国劳动社会保障出版社

全国职业技术学院实用美术专业教材

电脑影像制作

劳动和社会保障部教材办公室组织编写

中国劳动社会保障出版社

图书在版编目(CIP)数据

电脑影像制作/史晓河主编. —北京:中国劳动社会保障出版社, 2006
全国职业技术学院实用美术专业教材
ISBN 7-5045-5485-5

I. 电… II. 史… III. 图形软件, Premiere Pro1.5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 011180 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街 1 号 邮政编码: 100029)

出版人: 张梦欣

*

北京乾沣印刷有限公司印刷装订 新华书店经销

787 毫米×1092 毫米 16 开本 8 印张 200 千字

2006 年 5 月第 1 版 2006 年 5 月第 1 次印刷

定价: 14.00 元

读者服务部电话: 010-64929211

发行部电话: 010-64927085

出版社网址: <http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话: 010-64911344

前 言

随着我国社会主义市场经济的发展,企业对自身形象的树立和产品的宣传越来越重视,同时,随着人们物质生活水平的提高,对生产、办公、生活以及娱乐等环境设施的要求也越来越高,这使得广告设计、展示工程、室内装饰、影像制作、动漫制作等相关行业迅速发展。由此推动了这些专业(工种)的职业教育和职业培训工作。为了适应企业的用人需要,满足各地相关专业教学与培训的需要,根据劳动和社会保障部培训就业司颁发的《实用美术专业教学计划与教学大纲》,我们先后推出了《素描速写基础》《构成基础》《图案基础》《色彩基础》《国画基础》《字体设计基础》等实用美术专业基础课教材,2003年又推出了广告设计、室内设计、展示工程等三个模块的专业课教材,分别是广告设计专业:《广告基础知识》《广告实用技术》《电脑广告设计制作》;室内设计专业:《室内设计基础》《室内设计电脑制作》《室内专题设计案例分析》;展示工程专业:《展示设计基础》《展示设计技术》。

随着多媒体技术的发展,影像制作和动漫制作技术也得到很大发展,传统的制作理念和方式已经不能完全满足人们工作和生活需要。为了更好地适应新技术的发展,培养社会需要的技术人才,2006年我们将推出实用美术专业影像制作和动漫制作两个专业方向的教材。其中,影像制作方向包括《摄影及摄像基础》和《电脑影像制作》;动漫制作方向包括《动画基础知识》《动画基本技法》教材。

在新教材的编写工作中,我们始终坚持了以下几方面的原则:一是在内容安排上,从学校的培养目标出发,紧密联系专业课的教学要求,强调教材的实用性;二是理论与实践相结合,避免空洞的理论讲授,强调通过大量的实例和课堂练习加强学生对理论知识的理解;三是强调教材的表达应简明、生动,图文并茂,使其具有较强的可读性。

本套实用美术专业教材的编写工作得到了北京、河北、浙江、湖南、广东、

江苏、江西等省、直辖市劳动和社会保障厅（局）教研机构及有关学校的大力支持，在此表示衷心的感谢！

《电脑影像制作》的主要内容有：影视编辑概述、影视编辑基础、非线性编辑基本操作、影视编辑中的声音处理、字幕处理和影片的输出、简单特效与综合实例等。

本书由史晓河主编。

劳动和社会保障部教材办公室

2006年6月

目 录

第一章 影视编辑概述	(1)
§ 1—1 影视编辑的产生与发展	(1)
§ 1—2 影视编辑的工作流程和要求	(2)
§ 1—3 影视编辑的基本形式	(3)
§ 1—4 影视编辑工作对从业人员素质的要求	(4)
思考与练习	(4)
第二章 影视编辑基础	(5)
§ 2—1 非线性编辑相关基础知识	(5)
§ 2—2 非线性编辑系统简介	(6)
§ 2—3 Adobe Premiere Pro 1.5 操作界面简介	(8)
§ 2—4 制作一部简单的影片	(21)
思考与练习	(32)
第三章 非线性编辑基本操作	(33)
§ 3—1 影视编辑理论知识	(33)
§ 3—2 镜头组接原则	(36)
§ 3—3 镜头组接技巧	(42)
§ 3—4 Premiere Pro 1.5 的基本编辑操作	(44)
思考与练习	(60)
第四章 影视编辑中的声音处理	(61)
§ 4—1 音频技术基础	(61)
§ 4—2 使用 Premiere Pro 1.5 为影片配音	(63)
§ 4—3 使用 Premiere Pro 1.5 为影片配乐	(67)
§ 4—4 使用 Premiere Pro 1.5 制作环绕立体声	(72)
思考与练习	(76)
第五章 字幕处理和影片的输出	(77)
§ 5—1 为影片添加固定字幕	(77)
§ 5—2 为影片添加水平滚动字幕	(83)
§ 5—3 为影片添加滚动字幕	(85)
§ 5—4 为影片添加特效字幕	(87)
§ 5—5 输出影片	(91)
思考与练习	(97)

第六章 简单特效与综合实例.....	(98)
§ 6—1 转换效果的使用.....	(98)
§ 6—2 双边过渡效果.....	(105)
§ 6—3 画面运动效果.....	(111)
§ 6—4 卡拉 OK 字幕制作.....	(115)
思考与练习.....	(122)

第一章 影视编辑概述

学习重点

- 影视编辑的产生与发展过程。
- 影视编辑的基本流程和要求。
- 非线性编辑技术的特点。
- 影视编辑对从业人员的要求。

影视编辑是影视创作中的一个重要阶段，它包含三个含义：

第一，影视编辑是一个形成统一艺术整体的过程。通过这个阶段可以把前期的采访、构思、拍摄的素材经过整理和再加工形成完整影片。

第二，影视编辑是影视制作的第三度创作。第一度创作是文学剧本创作，第二度创作是导演与摄像师的创作，影视编辑就是第三度创作。

第三，影视编辑是一项编辑艺术与编辑技术相结合的工作。编辑艺术是指在编辑过程中作为指导的理论性知识，包括镜头的选择、蒙太奇理论等。编辑技术是指在实际技术中所使用的技术手段和技巧，包括编辑机的操作技术，景别、角度、影片节奏等基本知识和技巧。

§ 1—1 影视编辑的产生与发展

一、影视编辑的产生

影视编辑艺术是影视艺术的重要组成部分，电影的诞生与发展促使了编辑艺术的产生与发展。

1895年12月28日在巴黎一家咖啡馆地下室公映的影片《工厂大门》，宣告了新的艺术形式——电影的诞生。

同时期的电影还有《火车到站》《水浇园丁》等，每部长度都在一分钟左右，影片内容都是一些生活场景的真实再现，毫无艺术性可言，不能反映出深层次的思想内容。

当时的电影尚不能表现综合的连续场景，直到1916年左右，随着分镜头拍摄手法的运用，才使影视编辑开始成为一项独立的工作。

1915年，大卫·格里菲斯拍摄了他的代表作《一个国家的诞生》，在影片中使用了1500多个镜头，表1—1中节选了14个镜头，供大家体会。正是由这部影片确立起了影视编辑的基本制作思路，由镜头构成场景，由若干场景形成段落，再由段落组成完整的影片。该影片在世界电影史上具有标志性的意义。

表 1—1

《一个国家的诞生》分镜头脚本节选

景号	画面内容
1	全景。林肯总统一行一个接一个地走到剧院内的楼梯顶上，转身走向总统的包厢。林肯的警卫员先上，林肯走在最后
2	从剧院内部看到总统的包厢。总统的随行人员来到包厢内
3	全景。总统在包厢外，把帽子递给侍从
4	总统包厢，同 2。林肯出现在包厢内
5	中景。爱尔瑟·史东门及本捷明·卡麦隆坐在观众席中，他们往上看着林肯的包厢，然后开始鼓掌，起立
6	从观众席背后向舞台拍摄。总统的包厢在右侧。背向摄影机的观众站在前景中，向总统鼓掌欢呼
7	总统包厢，同 4。林肯及夫人鞠躬向观众致意
8	从观众席背后向舞台拍摄。总统的包厢在右侧。背向摄影机的观众站在前景中，向总统鼓掌欢呼
9	总统包厢，同 7。总统躬身致谢，随后坐下 字幕：林肯先生的私人警卫员在包厢外警戒
10	全景。警卫来到包厢外的过道中坐下。他不耐烦地擦着双膝
11	从观众席背后向舞台拍摄。节目在演出中
12	总统包厢，同 9。林肯握着夫人的手，赞许地看着节目
13	同 11。观众停止鼓掌
14	舞台较近景。演员继续演出 字幕：警卫员离开岗位去看一眼演出

二、影视编辑的发展

在影视编辑方面出现了两个著名理论：蒙太奇理论和长镜头理论。

1. 蒙太奇理论

蒙太奇理论认为，通过剪辑技巧的运用，将具有独立意义的单镜头组合起来，可以生成新的意境。如果调换这些镜头的排列组合顺序又会产生新的意义。关于这个理论在影视剪辑中的应用，将在第三章中详细介绍。

2. 长镜头理论

长镜头理论又称为段落镜头理论。通过长镜头的运用，可以表现综合的连续场景，还原生活的真实。这种理论认为使用蒙太奇技巧制作的影片充满了人为的主观意愿，破坏了电影的真实性。

§ 1—2 影视编辑的工作流程和要求

影视制作大体分为前期与后期两个阶段。前期阶段主要包括选题策划、脚本创作、采访、拍摄等步骤。后期阶段的工作是对原始素材进行挑选、修改、处理，使之最后形成完整的节目内容，主要包括剪辑、字幕、配音配乐等工序。

后期阶段的核心工作是剪辑，表 1—2 给出了影视后期编辑基本流程。

表 1—2

影视后期编辑基本流程

准备阶段	修改脚本	根据拍摄题材的不同，一些影片具有比较大的随意性和突发性，使得拍摄结果常常和最初的构思有所不同，有些构思中的镜头没拍到，甚至随着拍摄过程的深入，影片的构思发生了改变。这就要求我们根据实际情况对影片脚本进行一定的修改
	准备设备	准备设备主要是对剪辑设备的检查和熟悉。由于后期机房往往不是专人专用的，所以制作者在使用设备前一方面要检查设备硬件情况，另一方面要检查软件中的设置情况。看看上一个使用者有没有更改软件中的一些设置，避免使用中出現误操作
	熟悉素材	熟悉素材时应对照拍摄提纲，对原始素材进行了解和鉴别，看是否满足以下要求： (1) 拍摄提纲中提到的内容是否充足； (2) 素材中是否有技术问题（如偏色、丢失同期声等），并确定是否有补救措施； (3) 是否有需要补拍的内容
	与有关人员协调	此项工作主要是为了加强责任编辑与撰稿人的沟通，力求能在制作中忠实地反映影片的主旨
	整理素材	整理素材包括对原始素材进行分类、记录磁带号及给镜头编号等。素材整理得越有条理，制作中越容易找到所需要的镜头
编辑阶段	编辑提纲	此项工作主要是根据拍摄提纲的内容和素材情况对影片的内容、结构，以及每部分内容的大致时间做出比较精确的设计与表达。 在此基础上对素材内容做纸上剪辑。编辑人员根据拍摄提纲和整理素材时记录的镜头号在纸上对影片所需要的镜头进行编排
	粗剪	根据编辑提纲对镜头进行松散排列。此工作的目的是组合影片，把影片要反映的内容反映清楚。对于每个镜头都应尽量保留长一些，对于难取舍的镜头尽量做保留处理。通常经过这一工序后，影片所要表达的内容十分完整，长度会比完成带长一些
	精剪	去掉多余镜头、组接画面、做特技、配字幕、配音、配乐、配解说，最后合成
检查阶段	检查意义表达	(1) 是否体现了创作意图； (2) 影片意义表达上是否清晰、顺畅、连贯； (3) 是否破坏了内容的真实、可信性，是否符合生活逻辑； (4) 影片结构比例是否均匀得当
	检查画面	(1) 检查有无技术失误； (2) 画面组接是否合理，过渡是否得当
	检查声音	(1) 声音是否符合技术要求； (2) 声音是否连续、完整，声画是否同步

§ 1—3 影视编辑的基本形式

一、线性编辑

线性编辑是在非线性编辑方式出现之前应用最广泛的编辑方式。在线性编辑方式下，影片的所有镜头要从头至尾一个接一个地组合起来。在这种方式下，如果想修改影片中的某个镜头，就意味着这个镜头以及这个镜头之后的所有镜头都要重新剪辑一次或重新翻录一次。显然，重新剪辑一次不仅浪费时间，而且翻录一次也会使影片质量下降。

二、非线性编辑

非线性编辑技术的出现和大量应用是建立在计算机技术发展的基础上的。非线性编辑系

统通过输入设备（如各类采集卡等视频板卡）将节目上载到计算机硬盘中，通过计算机中安装的非线性编辑软件（如 Adobe Premiere 等）加以编辑，制作完成后再通过输出设备输出至录像带或制作光盘。

非线性编辑是一种段落化的编辑方式，它可以把影片分成若干个段落，并分别对这些段落进行编辑然后组合成一个整体。在非线性编辑系统下，可以任意编辑和调整镜头顺序，而且非线性编辑系统可以从影片的任意一点开始编辑，甚至可以先制作片尾部分，再制作片头。

线性编辑与非线性编辑是目前比较常见的两种编辑形式。由于非线性编辑系统具有修改方便、多次修改不影响影片图像及声音质量等优势，因而应用越来越广泛。但我们也要看到，非线性编辑系统目前还存在着一些不足。如由于受计算机硬盘空间的限制，对于一些长度较长的影片不能将所有素材上载，且对计算机硬件有一定要求等。同时非线性编辑系统对使用人员的计算机水平也有一定要求。

非线性编辑系统固有的优势使它成为影视制作行业的主流编辑形式。

§ 1—4 影视编辑工作对从业人员素质的要求

一、影视编辑工作从业人员应具有良好的政治素质与道德修养

随着影视制作技术的日益大众化，影视制作技术开始在群众中普及，优秀的 DV 作品层出不穷，网络技术的高速发展也为人们制作的作品提供了更为广泛的传播途径。无论是个人制作的 DV 作品，还是专业作品，都可以方便快捷地通过各种渠道进行传播。因此，在从事此项工作的过程中，制作的作品应与党的宣传工作方向保持一致。制作题材应当客观公正，不损害党和国家以及人民的利益，不为别有用心的人服务。

二、影视编辑工作从业人员应具有敏锐的观察力和洞察力

影视后期制作是影视制作的第二次创作过程，因此，从事后期制作的人员应具备善于挖掘更深层次内容的能力，积极参与影片的再创作。

三、熟练掌握编辑艺术与编辑技术

影视后期制作人员还要具有很强的艺术修养。应掌握编辑理论并能将这些理论应用于影片的制作及再创作，同时还应具有过硬的编辑技术。

四、对影视制作中的其他岗位有一定了解

影视制作涉及其他很多领域，如摄像、美工、音响等。在影视制作过程中要了解这些领域的业务知识，只有在各岗位人员了解创作意图并能达到认识统一的基础上，才能共同配合完成影片的创作。

思考与练习

1. 在影视编辑方面有哪两个著名理论？
2. 影视后期编辑的基本流程是什么？
3. 影视编辑的基本形式有哪些？

第二章 影视编辑基础

学习重点

- 彩色电视制式标准。
- 数字视频格式。
- 图像文件格式。
- Premiere Pro 1.5 的基本界面。

影视编辑的形式有线性编辑与非线性编辑两种。由于非线性编辑具有灵活方便等优势，所以应用越来越广泛，本章采用非线性编辑形式介绍一下影视编辑基础知识。

§ 2—1 非线性编辑相关基础知识

在这里我们主要学习电视节目后期制作。

一、彩色电视制式

彩色电视制式广播主要有 NTSC、PAL 和 SECAM 这三种电视制式，见表 2—1。

表 2—1 电 视 制 式

制式	说明
NTSC	通常我们称 NTSC 制为“恩制”。主要特征是每帧 525 行（扫描线），每秒 30 帧。使用这种制式的国家主要有美国、加拿大等大部分西半球国家，此外还有日本、韩国、菲律宾、中国台湾地区等国家和地区
PAL	通常我们称 PAL 制为“帕尔制”。它是在 NTSC 制式技术上改进而成的。主要特征是每帧 625 行（扫描线），每秒 25 帧。由于这种制式可以使彩色电视很好地接收黑白电视广播，所以使用这种制式的国家较多，包括德国、英国等一些西欧国家，此外还有中国、朝鲜、澳大利亚、新加坡等国家
SECAM	通常 SECAM 制式也称为“塞康制”。主要特征是每帧 625 行（扫描线），每秒 25 帧。目前有法国、俄罗斯等东欧国家、埃及等中东国家共计约 65 个国家和地区使用该制式

二、与非线性编辑相关的计算机知识

非线性编辑技术在技术层面上是基于计算机技术、数字音视频制作、多媒体技术发展起来的。因此，了解与之相关的计算机和多媒体知识非常必要。与非线性编辑相关的计算机知识包括：视频数字化、视频压缩、数字存储格式三方面，见表 2—2。

表 2—2 数字视频相关知识

视频数字化	视频数字化是指对模拟视频信号进行捕捉并加以采样后，形成数字化数据的处理过程。通常电视接收到的视频信号都是模拟信号，而在非线性编辑过程中处理的视频信号都是数字信号。数字化后的视频及音频素材都以特定的格式存储
-------	--

数字视频压缩	未经压缩的数字视频文件会占用大量存储空间，将对存储单元构成很大的压力。而且，硬盘和 CD-ROM 等设备的传输率较低，也要求对视频文件进行压缩后才能进一步处理。通常使用 MPEG 标准对视频文件压缩。MPEG 压缩标准可达到 100 : 1 至 200 : 1 的压缩比	
数字存储格式	AVI 格式	Audio-Video Interleaved (音频—视频交错文件)，其扩展名为 AVI，其特点将视频和音频信呈混合交错地储存在一起。AVI 对每一帧图像全部进行记录，因此占用存储空间很大。以 PAL 制式为便，几秒就要占用 10 M 存储空间。 大多数软件和操作系统都可以兼容 AVI 格式，同时此格式也是 premiere 中使用最多的格式
	MPEG 格式	MPEG (Moving Pivture Expert Group, 活动图像专家组) 主要涉及电视图像和声音数据的编码、解码和它们的同步等标准。目前使用较多的是：MPEG-1、MPEG-2 和 MPEG-4 标准。 • Mpeg-1: 最早期的 Mpeg 格式，质量与 VHS 录像带相当，VCD 视频也属于 Mpeg-1 格式。最大的优点是档案压缩比高。 • Mpeg-2: 高解析高压缩比的视频压缩格式，DVD 视频即属于 Mpeg-2 格式。 • Mpeg-4: 主要是要应用于网络上的视频传播，如视频电话、视频电子邮件。 • Mpeg-7: 2001 年发表的 Mpeg 最新标准，不过目前仍没有实际对应的相关产品
	RealVideo 格式	RealVideo 格式是由 Real 公司推出的数字视频格式，也是因特网上视频文件格式之一。它具有文件压缩比高、占用空间小、可边下载边观看等特点。其扩展名为 rm、ram 等
	WMV 和 SWF 格式	WMV 和 SWF 格式是 MicroSoft 公司推出的数字视频格式，也是因特网上较为流行的视频文件格式。其基本特点与 RealVideo 格式接近，也具有边下载边观看的流媒体文件特征，因此常用于在线直播

在影视编辑过程中也常常使用到一些图像文件。

§ 2—2 非线性编辑系统简介

非线性编辑系统是用于对音频、视频素材进行后期制作的系统。此类系统以计算机系统为依托，系统内的音频、视频信号都以数字化方式进行处理。一个典型的非线性编辑系统包括硬件和软件两大部分。

一、硬件部分

非线性编辑系统的硬件部分按功能划分又可以分为获取单元、数字信号存储单元、处理单元、发布单元四部分。

1. 获取单元

获取单元主要负责视频信号与音频信号的采集。通常获取单元由视频输入设备、音频输入设备和视音频板卡三部分组成。

获取单元的基本工作原理是：由视频和音频输入设备把视频信号和音频信号输出至视音频板卡上的接口，通过视音频板卡上的接口对信号进行采集。通常视音频板卡不但要完成采集工作，同时也参与处理过程并最终通过输出接口输出制作完成的成品。

(1) 视频输入设备 视频输入设备主要负责整个系统视频信号的获取。根据视频信号来源的不同，视频输入设备也分为数字化信号输入设备和模拟信号输入设备。

1) 数字信号输入设备通常是一些数字摄像机等基于数字记录格式的录放机。

数字信号输入设备的输入方式通常是由专用线与计算机直接连接。如数字摄像机可通过

USB 或 IEEE1394 接口与计算机系统连接, 然后使用非线性编辑系统中的相关软件获取视频文件。

2) 模拟信号输入设备 专业录像机、专业摄像机、普通家用摄像机等设备均为模拟视频信号输入设备。

(2) 音频输入设备 音频输入设备包括数字化信号输入设备和模拟信号输入设备两种。

1) 数字化音频信号主要来源于计算机。如数字录音笔中的 MP3、WAV 等格式的文件。

2) 模拟音频输入设备主要包括卡带式录放机、调音台等。这类音频信号的采集需要将放音机的输出接口与获取设备的输入接口通过音频线连接。如获取录音带上的音频素材: 将录音机的输出接口与计算机的声卡连接并使用软件进行获取。

(3) 视、音频板卡 视、音频板卡是用来处理音频和视频信号的计算机部件。目前专业非线性编辑系统中, 视、音频板卡一般由多块板卡组合成套使用, 一般通过 PCI 总线安装在计算机主机内。视音频板卡的主要功能是对模拟信号的视、音频信号进行数字化处理或通过输入设备获取数字信号, 并对数字化的视、音频信号实时采集、压缩、解压缩、播放等, 是非线性编辑系统中的关键部件之一, 决定着整个系统视频、音频信号的质量。此外, 高档的视音频板卡还提供对视频、音频处理中特技变换处理的支持功能。

2. 数字信号存储单元

非线性编辑系统处理的视频、音频信号都是数字信号。因此, 需要大容量的数字存储空间来保存这些数据。在低端系统中主要存储设备就是普通硬盘, 在高端系统中可能会使用到 SCSI 磁盘及磁盘阵列等高速大容量存储设备。

3. 处理单元

处理单元是整个非线性编辑系统中的核心部分。这个部分为音、视频节目制作提供硬件基础, 主要包括以下部分:

(1) 主机 主机是处理单元的核心部分。各种板卡通过 PCI 总线与主机连接, 而其他外围设备通过这些板卡提供的接口与主机连接。在主机中还运行着编辑软件, 这些软件为整个系统提供音视频编辑功能和字幕、特技等功能。目前主机有几个系列:

1) 以苹果机作为主机的非线性编辑系统, 系统中运行 Macintosh 操作系统。

2) 以高性能 PC 机作为主机的非线性编辑系统, 系统中运行 WINDOWS 操作系统。

3) 基于 RISC 技术的视频工作站, 系统中运行 UNIX 操作系统。

整个非线性编辑系统的性能在很大程度上取决于主机的硬件和软件性能。

(2) 监视设备 监视设备在制作过程中提供对制作节目的预演监视功能。主要是为了让制作者可以在制作过程中实时看到制作效果。

4. 发布单元

发布单元负责将制作完成后储存在存储单元中的节目发布。因此, 在发布单元中包括一些视、音频输出设备。如模拟信号的录像机等。

制作完成的节目通过系统中的视、音频板卡输出模拟信号, 通过视、音频板卡上的模拟音视频接口与录像机或具有模拟接口的光盘制作系统连接, 输出制作光盘或通过录像机录制录像带。

二、软件部分

在非线性编辑系统中, 视频资料通常以文件的形式存储在系统的硬盘中, 通过非线性编

辑软件对文件调用并进行剪辑、配音、配乐、插入字幕、增加特效等一系列操作最终形成完整的视频节目。

目前使用的非线性编辑软件有很多,如中科大洋的 DY3000, ADOBE 公司的 Premiere 等。其中, Premiere 价格低廉,功能强大,对系统要求低(可很好地运行于普通家用计算机)。它具有广泛的兼容性,支持多种文件格式,被大多数硬件所支持(其中包括多数视频卡)。很多专业非线性软件系统也只支持 2 条视频和 8 条音频,而 Premiere 具有支持多达 99 条视频和 99 条音频的能力。本书将以 Premiere 为例介绍视频后期制作技术。

§ 2—3 Adobe Premiere Pro 1.5 操作界面简介

下面首先让我们来认识一下 Adobe Premiere Pro 1.5 非线性编辑软件的界面结构。首先,运行 Premiere Pro 1.5 程序后,我们可以见到图 2—1 所示的工作环境。

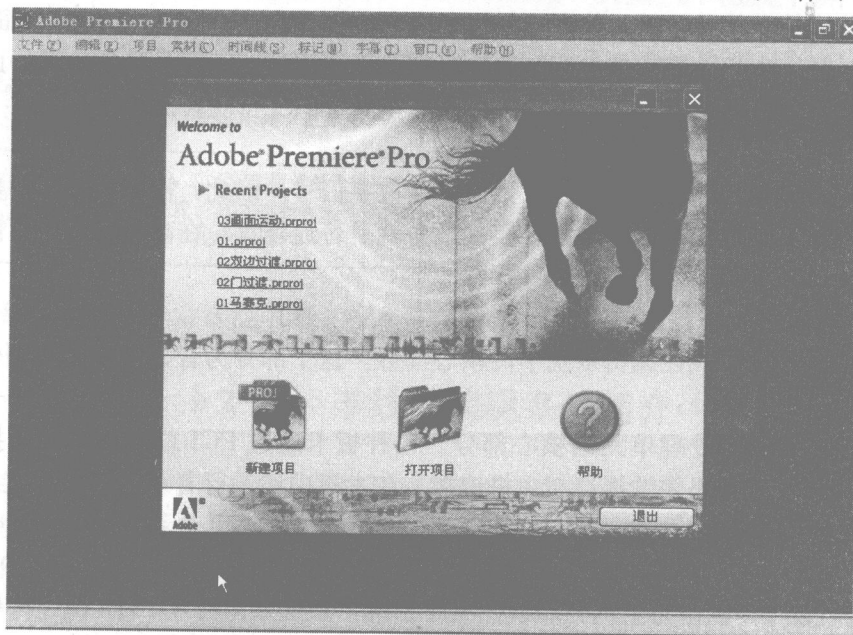


图 2—1 Premiere Pro 1.5 的启动窗口

我们可以在这个界面中打开过去保存的项目文件或是新建项目文件。同时,近期使用过的项目文件也会显示在界面左侧。如果选择“新建项目”选项,就会出现如图 2—2 所示的对话框。

在这个对话框中提供了两种影片文件设置模板。一种是“装载预置”,一种是“自定义设置”。

“装载预置”中提供多种影片制作模板。主要包括 DV-NTSC、DV-PAL、Panasonic 24p 三种模式。根据我国使用的电视制式,通常我们选择 DV-PAL 下的 Standard 48 kHz 模板。此模板的主要参数如图 2—2 右边文本框所示。

此设置可以提供很高的影片质量,制作完成所输出的影片完全可以满足 DVD 制作的要求。

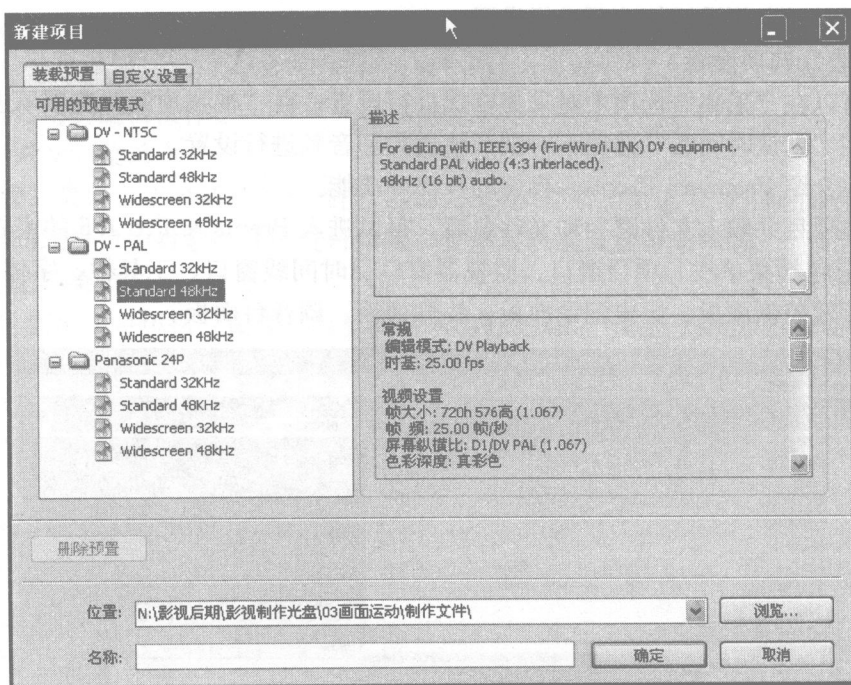


图 2—2 “装载预置”设置页面

在“自定义设置”模式下，可以对影片的常规、采集、预演和默认时间线进行详细设置。

(1) 常规选项设置

如果对“编辑模式”进行调整，选择“Video for Windows”选项。此时，可以对屏幕大小进行设置。如需要制作 VCD 标准的影片，可以把屏幕大小设置为 320×288。这样可以在制作过程中和输出影片时节约硬盘存储空间，如图 2—3 所示。

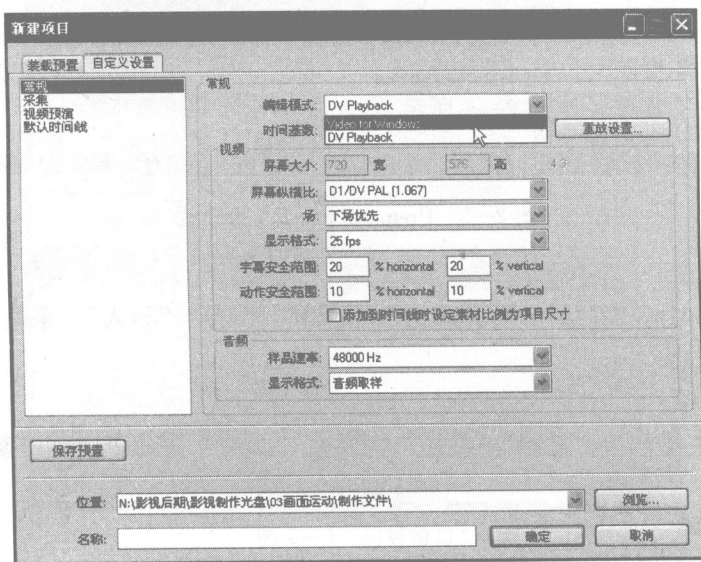


图 2—3 “自定义设置”页面

此外还可以对音频设置等选项进行设置。

(2) “采集”选项设置

我们还可以在“采集”选项中对采集格式进行设置；在“视频预演”选项下进行视频预演的设置；在“默认时间线”选项下对视频轨道数和音频进行设置。

下面详细介绍 Premiere Pro 1.5 界面的各部分功能。

选择新建项目并输入文件路径和文件名后，可以进入 Premiere Pro 1.5 的主界面，如图 2—4 所示。它包括菜单栏、项目窗口、监视器窗口、时间线窗口、工具栏、字体设计窗口、特效面板、特效控制面板、历史记录面板、信息面板、调音台面板。



图 2—4 Premiere Pro 1.5 工作窗口

一、菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，主要包括文件、编辑、项目、素材、时间线、标记、字幕、窗口和帮助共 9 个子菜单。如图 2—5 所示。



图 2—5 Premiere Pro 1.5 菜单栏

1. “文件”菜单

文件菜单主要包括“新建”“打开项目”“关闭”“保存”“导入”“采集”“输出”“退出”等基本命令。

2. “编辑”菜单

“编辑”菜单主要包括“复制”“粘贴”“剪切”“撤销”等命令。其中参数选择命令还包括一个子菜单。

3. “项目”菜单

“项目”菜单中包括“项目管理”“项目设置”“输入批列表”“输出批列表”等命令。这些命令主要用于对目前编辑的项目文件进行管理和操作。