

P PRO remiere

基础与实例教程

- ◆ 影像剪辑的基础知识
- ◆ 视频素材的采集方法
- ◆ 视频片段剪辑的常用工具
- ◆ 视频固有特效和过渡效果
- ◆ 常用的视频特效
- ◆ 音响效果的制作
- ◆ 如何添加字幕
- ◆ 影片的输出
- ◆ 综合实例的制作过程

✓ 培训专家

Training Expert

袁素玉 李晓鹏 徐正坤 编著
飞思教育产品研发中心 监制

光盘内容为书中
实例素材文件、
制作演示文件及
Premiere Pro 试
用版软件



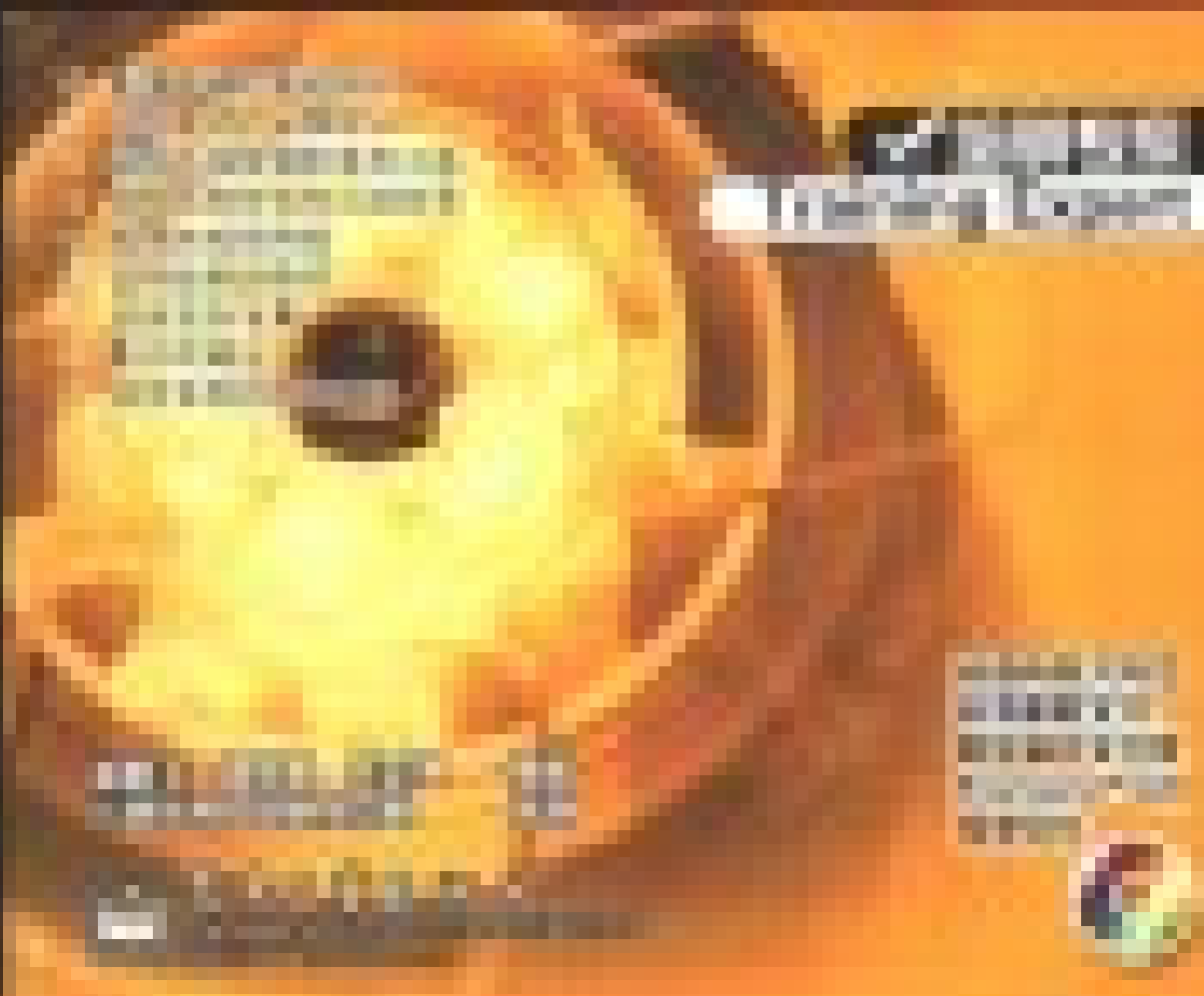
电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



P PRO PAINING

基础与色彩课程



中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材



培训专家



Adobe 指定学习用书

Premiere Pro 基础与实例教程

袁紊玉 李晓鹏 徐正坤 编著

飞思教育产品研发中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是 Adobe 公司指定学习用书。

本书以影视节目制作流程为主线,详细介绍了 Adobe Premiere Pro 软件的基础知识和使用方法,实例典型、简明易懂。每一章最后都制作了一个涵盖本章内容的具体实例,帮助读者巩固本章所学的知识。全书分为 12 章,内容包括:影像剪辑的基础知识, Adobe Premiere Pro 的工作界面和 workflow,视频素材的采集方法,视频片段剪辑的常用工具,视频固有特效和过渡效果,常用的视频特效,音响效果的制作,如何添加字幕,影片的输出,最后介绍了几个综合实例的制作过程。

随书光盘包含了书中所有实例要用到的视频、音频等素材,所有实例创建的项目文件及其制作演示文件,同时还配有 Adobe Premiere Pro 的试用版软件,方便读者学习参考用。

本书适用于大专院校相关专业的教材和参考用书,以及各类社会培训班的培训教材,同时也可供广大从事非线性编辑的专业人员、广告设计人员、电脑视频设计制作人员,以及多媒体制作人员使用。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro 基础与实例教程 / 袁素玉, 李晓鹏, 徐正坤编著. —北京: 电子工业出版社, 2004.6
(培训专家)

ISBN 7-5053-9929-2

I .P... II. ①袁...②李...③徐... III.图形软件, Premiere Pro—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 049394 号

责任编辑: 陆舒敏

印 刷: 北京智力达印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 18.75 字数: 480 千字

印 次: 2004 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 册 定价: 29.00 元(含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系电话: 010-68279077。质量投诉请发邮件至 zllts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前 言

关于“培训专家”丛书

电脑的日益普及，大大改变了各行各业的工作方式和人们的生活方式，越来越多的人在学习电脑、掌握软件，努力与现代信息社会接轨。

在这种需求下，各种电脑培训学校、培训班，如雨后春笋般诞生。许多学校把非计算机专业学生掌握基本电脑技能纳入教学计划中，并有了成体系的规划。但据调查显示，目前市场上虽然有种类繁多的电脑基础书籍，但很多培训学校还在苦恼很难找到真正适合师生需求的教材。

“培训专家”丛书是电子工业出版社**专门面向培训学校开发的专业培训教材**，包括办公软件应用类培训用书、电脑应用类培训用书、图形图像设计类培训用书及其他培训用书。该丛书是长期从事计算机教学一线工作的培训班老师共同合作的结晶，它的编写出于两个目的：一是让培训班的老师上课时便于教学；二是让读者方便理解和阅读，用最少的时间和金钱去获得更多的知识。从书的特色在于：

- 从中国国情出发，以国内流行的IT职位需求为切入点

现在众多的社会培训是面向认证的，可以说是学历教育的翻版。事实上证书只是进入IT行业的敲门砖而已，能否胜任职位工作，要看实际掌握的技能。本套丛书除了适合做培训认证的教材，也同样适合作为面向职位的就业技能培训教材。

- 即学即用，立竿见影

本套丛书以提高学员素质为目标，以岗位技能培训为重点，既强调相关职业通用知识和技能传授，又强调特定知识与技能的培养。

- 案例教学，易于掌握

没有一种学习方法比通过完整案例，边学边练而学得好、学得快，这也是我们多年成功开发培训教材的经验积累。本套丛书采用实用易学的案例贯穿始终，凡关键之处必有案例，在学习的过程中掌握软件的使用方法与技巧。

- 结构设置符合教学需要

教程的章节概述使培训和学习做到有章可循，课后的思考题可以帮助读者巩固学习结果，举一反三，进而充分体现出培训教材的全面性及专业性。

此外还有以下特色符合培训班及自学读者的需要：

1. 图例解说式的写作手法。

在书中尽量以活泼直观的图例方式来取代文字说明，是为了让读者真正直观地学习，大大减少思考的时间，从而使学习的过程更加轻松有效。

2. 读者可以从网站下载“教师教学资料”。

包含教学目标、课程内容简介、教材简介、课程安排、教学时数、教学内容、板书内容、教学重点、教学评估与习题解答等，内容丰富，让教师们在使用本套丛书作为教材时，能用得安心，学生学得开心。

关于本书

在多数人的眼里，影像作品的制作是一个神秘的过程。但是随着数码摄像机的普及，普通的家庭也能够记录自己的生活片段，影像作品的制作开始成为一种大众化的娱乐性行为。数码影像的大众化同时也推动了影像作品专业制作的发展。

在影像作品的制作过程中，视频非线性编辑是一个重要的环节。Adobe Premiere 是一款应用广泛的视频非线性编辑软件，其视频、音频编辑处理功能强大。Adobe Premiere Pro 具有可视化的编辑界面、简明易懂的操作风格、丰富绚丽的特殊效果等优点，可以制作出广播级影片的效果。因此，对于大多数使用者而言，这种低成本、高效率、高质量的视频制作和编辑软件，无疑是发挥自己创作才华的理想工具。

本书作为 Adobe 公司指定学习用书，对 Adobe Premiere Pro 的使用方法进行了全面讲解，实例典型、简明易懂。每一章的最后部分都制作了一个涵盖本章内容的具体实例，帮助读者巩固本章所学的知识。全书内容分为 12 章。

第 1 章简单介绍了影像剪辑的基础知识；第 2 章介绍了 Adobe Premiere Pro 的工作界面和 workflows；第 3 章介绍了视频素材的采集方法；第 4 章主要介绍了视频片段剪辑的常用工具；第 5 章主要介绍了视频固有特效和过渡效果；第 6 章和第 7 章详细介绍了常用的视频特效；第 8 章介绍了音响效果的制作；第 9 章介绍了如何添加字幕；第 10 章主要介绍了影片的输出；第 11 章、第 12 章介绍了几个综合实例的制作过程。

随书光盘包括了书中所有实例要用到的视频、音频等素材，所有实例创建的项目文件及其制作演示文件，方便读者学习参考用。同时书中还配有 Adobe Premiere Pro 的试用版软件，此试用版软件仅供读者学习体验，不能当做正式版用于生产。

本书由浅入深、循序渐进地引导初学者快速入门，适用于大专院校相关专业的教材和参考用书，以及各类社会培训班的培训教材。同时本书也能帮助提高中级水平读者的编辑技术，使其更全面地了解 Adobe Premiere Pro 的新增功能和高级编辑技巧。通过本书的学习，读者一定能够感受到 Adobe Premiere Pro 新版本带来的新感觉。

本书由飞思教育产品研发中心组织策划，由火蛾工作室编写完成，袁紊玉、李晓鹏、徐正坤主笔，同时参与编写的还有杨丽、周轶、臧方青、彭蕾、王宜美，在此一并表示感谢！

由于编写时间比较紧，书中难免有不足和疏漏之处，望读者不吝赐教。

我们的联系方式如下：

咨询电话：(010) 68134545 68131648

答疑邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、FECIT、飞思教育、飞思科技、飞思

飞思教育产品研发中心

目 录

第 1 章 炫目的影像剪辑	1
1.1 影像编辑们的工作	1
1.2 传统的录像带剪辑方式	2
1.3 数码影像工厂的兴起	4
1.4 课后练习	6
第 2 章 初识 Premiere Pro	7
2.1 Premiere Pro 简介	7
2.2 主界面菜单和窗口结构	10
2.3 新项目的预设影片标准	22
2.4 新项目的自定义设置	23
2.5 Premiere Pro 的工作流程	28
2.6 课后练习	38
第 3 章 采集视频素材	39
3.1 视频素材	39
3.2 视频采集的参数设置	41
3.3 视频采集对话框	41
3.4 模拟视频素材的采集	44
3.5 DV 视频素材的采集	46
3.6 课后练习	48
第 4 章 视频片段的剪辑	49
4.1 在项目窗口输入、组织素材	49
4.2 视频片段的预览	57
4.3 在时间线窗口剪辑素材	61
4.4 工具箱	66
4.5 综合实例	74
4.6 课后练习	79
第 5 章 视频固有特效和过渡效果	81
5.1 视频固有特效	81
5.2 Premiere Pro 的实时过渡效果	90
5.3 过渡效果的创建	92

5.4	过渡效果的设置	95
5.5	综合实例	98
5.6	课后练习	106
第 6 章	变幻的视频特效	107
6.1	视频特效	107
6.2	视频特效的添加和调整	108
6.3	画面调整特效	109
6.4	综合实例	125
6.5	课后练习	133
第 7 章	画面叠加特效	135
7.1	画面叠加特效	135
7.2	“Perspective”（透视）和“Transform”（变换）特效	136
7.3	定义透明技术和“Keying”（键控）特效	143
7.4	综合实例（画面叠加特效的综合运用）	150
7.5	课后练习	158
第 8 章	影视音响艺术	159
8.1	音响效果在影视剪辑中的作用	159
8.2	Premiere Pro 的音响效果	160
8.3	音频素材的基本操作	161
8.4	音频特效	164
8.5	制作多声道环绕立体声	174
8.6	使用标志符来同步剪辑	179
8.7	综合实例	183
8.8	课后练习	188
第 9 章	添加字幕	189
9.1	字幕和字幕设计窗口	189
9.2	制作简单字幕	196
9.3	制作滚动字幕	199
9.4	绘制简单图形	202
9.5	综合实例	204
9.6	课后练习	210
第 10 章	影片的生成	211
10.1	影片输出和输出属性设置	211
10.2	输出为影视格式	212
10.3	输出为静止图像格式	218

10.4	输出到录像带	220
10.5	输出 DVD.....	220
10.6	综合实例	221
10.7	课后练习	225
第 11 章	Premiere Pro 的综合运用 (一)	227
11.1	使用 Photoshop 处理图像	227
11.2	素材的输入和组织	231
11.3	创建片头文件和字幕	234
11.4	编辑片头和背景	240
11.5	编辑相片	250
11.6	编辑片尾	256
11.7	生成影片	258
11.8	课后练习	260
第 12 章	Premiere Pro 的综合运用 (二)	261
12.1	素材的输入和组织	261
12.2	创建片头文件和字幕	263
12.3	编辑片头和音乐	268
12.4	编辑主体部分	272
12.5	编辑片尾	285
12.6	生成影片	287
12.7	课后练习	289

第 1 章 炫目的影像剪辑

本章知识点

影像剪辑经历了两次明显的技术变革，这就是传统的录像带剪辑技术被数码非线性编辑技术所取代的过程。传统的录像带剪辑技术是影像剪辑的基础，有非常大的局限性，在此基础上产生的数码非线性编辑技术则是计算机技术的产物。

本章主要内容包括：

- 影像剪辑的含义
- 影视节目制作的流程
- 机械剪辑和电子剪辑
- 非线性编辑系统

1.1 影像编辑们的工作

“影像剪辑”是一个专业性较强的术语，在许多人的眼里，它往往属于电影、电视等大制作。从根本上说，“影像剪辑”就是视频、音频片段的组合、剪接，这是一个艺术创作的过程，也是一门专业技术，是艺术与技术的有机结合体。

电影、电视节目的制作需要专业的设备、场所及专业技术人员，但这并不说明影像剪辑不属于大众。首先，影像作品应用领域呈现多样化的趋势，除了电影电视之外，在计算机多媒体、游戏开发等领域也得到充分的应用；同时，随着摄像机的小型化、数字化，以及计算机技术的普及，影像制作已经深入到普通家庭中。

“影像剪辑”是对已有视频、音频片段的再处理，它只是电影、电视等节目制作过程中的一个阶段。因此，了解影像剪辑有必要了解电视节目的制作流程。

一个影视节目从创意到具体拍摄直到编辑成最后的成品，大体需要经历以下几个阶段：

- 编写剧本
- 选择表达形式、选材选题
- 编写分镜头稿本
- 拍摄准备
- 外景地拍摄
- 演播室拍摄
- 图像合成
- 声音合成
- 报主管机关审查
- 交付使用或放映

在这几个阶段中，从剧本的编写到分镜头脚本的编写，属于电视编导的内容；从拍摄

准备直到交付使用或放映，都属于具体制作的阶段。其中属于影像剪辑的只包括两部分，即图像合成与声音合成。但是电视节目制作过程是一个有机的整体，各个阶段前后之间相互影响。影像剪辑不能脱离这个过程而独立存在，例如，编辑的过程要遵循剧本的原意，在实际制作过程中还要严格按照分镜头脚本进行。因此，学习影像剪辑，还要了解电视节目制作的整个过程。

相对于影视节目来说，家庭影像作品在制作过程中要随意得多，但是无论在拍摄还是具体的剪辑过程中也要参考影视节目的制作经验，这样才能制作出精彩的家庭影像作品。

1.2 传统的录像带剪辑方式

影像剪辑技术在发展过程中也经历了重要的变革。传统的影像剪辑采用了录像带的剪辑方式。

制作影视节目时，把不同录像带上的素材，按照一种预定的顺序重新连接起来成为节目带，这就是录像带剪辑方式。录像带剪辑又包括机械剪辑和电子剪辑两种方式。

1.2.1 机械剪辑

机械剪辑指在胶片或录像带的编辑中用物理的方法剪辑，并用一种不同的顺序重新连接起来。电影胶片的编辑比较容易理解，电影胶片的运动画面由一些静止的画面组成，当胶片被投影到银幕上时，这些画面是运动的。如果取一段胶片仔细地观察，会看到它们实际上是一些静止的画面，称为画格，如图 1-1 所示。



图 1-1 电影的胶片

每个画格用很细的狭条分割。胶片的编辑把胶片剪切为元素镜头，按预定的顺序加以排列。然后，用狭条把它们黏合起来。黏合通常用黏合剂，有时甚至用透明的粘贴带。在胶片放映时，狭条绝对看不见，因为狭条在两个画格之间，所以正确的胶片黏合不被察觉。

对于电影胶片，机械编辑在技术上比较简单。因为每一画格都可以看到，每一画格可以通过狭条来分辨。从某种意义上看，录像带会引出一些问题。因为录像带上的信号是用磁记录的，看不到任何图像和分割条。需要补充说明一点的是，在胶片上一段清晰的画面是通过精确连接胶片的齿孔获得的。在录像带上，控制轨迹脉冲作用就如同胶片上的齿孔，但是肉眼看不见。

在录像带上的磁信息，通过特殊的观察器可以看见。这种观察器对磁脉冲信号很敏感，

或者可以在录像带上打上一个特殊的识别标记，如图 1-2 所示。用其中的一种方法，就能够确定录像带上的信息区域。然后，用一种精确的胶带夹夹住像带，再用锋利的剃刀去切割它。然后，连接成新的片段。

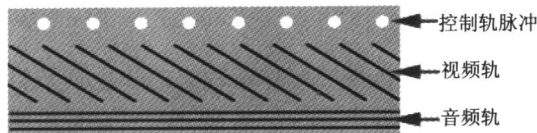


图 1-2 录像带上的磁性信息

在发明电子编辑方法之前，这种机械编辑方法广泛应用在 2 英寸录像带操作上。过程非常繁杂，因为编辑首先要确定和区分视频轨的位置，然后在两帧视频信息之间精确地切割。在 2 英寸录像带上轨迹之间只有 0.005 英寸，切割需非常精确地在（引导带向）中心，需要有良好的视力、稳定的手劲和一把锋利的剃刀。

虽然对 2 英寸录像带来说机械剪辑是可能的，但螺旋状扫描录像带的出现对机械剪辑提出了问题。因为这种录像带的信息斜向录制，切割必须有一个角度而不是像 2 英寸录像带上那样直线进行，这就增加了操作的难度。

不论以何种方式进行，机械剪辑对于录像带来说还有一个非常严重的问题，就是视频磁头在录像带上高速运行时需要光滑的录像带表面，而机械剪辑产生了粗糙的接头。因此，机械剪辑不能满足电视节目制作中的录像带剪辑要求，这就需要找到一种更好的编辑方式。

1.2.2 电子剪辑

对于电视节目的录像带编辑来说，线性电子编辑是一种先进的编辑方法。该方法现在已被广泛地应用于录像带编辑中。线性录像带电子编辑简单地称之为电子编辑，它是用电子编辑的方法按新的顺序重新录制信息的过程。这种编辑方式最少需要使用两台录像机。放像的录像机，称为源录像机，它持有原始的录像带。录制录像机，称为编辑录像机，它持有空白的录像带，如图 1-3 所示。素材从源录像机按照预定的顺序重新录制到编辑录像机上。原始的录像带在原始录像机上保持原来的样子，已经制作的是原始的录像带中部分的复制，并按新的顺序予以排列。

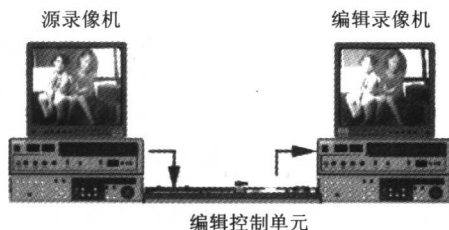


图 1-3 简单编辑系统的框图

虽然，电子编辑听起来简单，实际上是复杂的。因为，只有当录像带在录像机中转动时，视频信号才能重新产生。因此，需要一个系统，当源录像机和编辑录像机转动时，编

辑录像机可以在一个精确的点上做一次编辑。这很像接力赛跑中传送接力棒，当赛跑者手持接力棒接近接棒区，第二个赛跑者一面接棒，一面开始跑。当接力棒真正到达手上时，第二个赛跑者已全速向前跑去。线性像带电子编辑通常使用组合编辑将素材画面编成新的连续画面，也可以用插入编辑方式对某一段内容进行同样长度的替换。但是，要想删除、缩短、加长中间的某一段就不可能。

对于电视节目的制作者来说，用传统的制作流程来制作电视节目较为枯燥。为制作一段十来分钟的节目，往往要对长达四五十分钟的素材，反复进行审阅、筛选、搭配，才能大致找出所需的段落。然后经过一系列的连接、叠画、特技过渡等。这其中需要大量的重复性机械劳动，而且还要耐心细致地、不断地记下所需的入点、出点，再一点一点地连接起来。

节目制作中的另一个重要问题是母带的磨损和“翻版”。由上面讲述的电视节目的制作流程可知，在节目制作过程中，要不断地进行素材的查询和翻录。素材一般是录制到录像带上的模拟信号，素材的检索过程导致了母带的磨损，降低了画面的清晰度。录像带每翻录一次，就会有一次信号损失，而每做一次特技，或是在段落中插入一段，都必须重新翻录一版。最终，为了质量的考虑，不得不忍痛割爱，放弃一些很好的艺术构想和处理手法。

传统的线性编辑系统另一个缺点是要求的硬件设备多，价格昂贵，各个硬件设备之间很难做到无缝兼容，这极大地影响了硬件的性能发挥，同时也给维护带来诸多不便。

另外，硬件的更新也是一个不容忽视的问题。现在，由于半导体等技术的迅猛发展，不断有新的技术出现并通过硬件实现，为了保证系统不过时，需要经常更新现有设备，这就需要大量的资金。

因此，对于影像编辑来说，机械剪辑是一种急需变革的技术。

1.3 数码影像工厂的兴起

既然传统的线性编辑系统有这么多的缺点，那么有没有办法解决呢？回答是肯定的，那就是非线性编辑系统。

所谓非线性编辑，就是指将各种模拟量素材进行 A/D（模/数）转换，并存储于计算机硬盘中，再通过如 Premiere 这样的软件来进行后期的视频/音频编辑、特技及声像合成等工序处理。现在所说的非线性编辑系统，主要指以计算机为核心构成的视频、音频工作站。

非线性联机编辑采用低压缩比、高画质，将素材记录到硬盘上，然后按节目要求用计算机进行编辑，并直接从硬盘中获得最终影片。非线性脱机编辑则采用高压缩比、低画质，将素材记录到硬盘中进行编辑，从硬盘中获得低质量的节目以供审看，并得出 EDL 表以供线性编辑使用。线性与非线性混合编辑有不同的程度，初期一般是用非线性脱机编辑做出的 EDL 编辑表，供线性编辑使用。磁带与磁盘组合的混合编辑，是指素材不仅可以取自硬盘，同时还可以取自录像机重放，即可以把硬盘里的信号作为一轨信号，而录像机重放信号作为另一轨信号进行编辑。

从本质上来说，非线性编辑方式将影像的视音频信号转换为计算机的数字信号，因此非线性编辑的兴起也被称为数码影像工厂的兴起。

视音频非线性编辑系统的发展是和计算机技术及多媒体技术的发展紧密相连的。在 20 世纪 90 年代初期, 计算机技术和多媒体技术已经紧密相连, 密不可分。那时有了多媒体计算机的人们已经开发出了专门用于音频和视频信号处理的硬件设备, 成功地实现了用多媒体技术在普通的计算机上处理数字视音频信号。那时, 在美国、加拿大等发达国家, 便开始了将计算机技术、多媒体技术与电视制作技术相结合, 以便实现用计算机制作电视节目的探索, 并取得了实质性的进展, 推出了桌面演播室, 又称视音频工作站, 初步实现了这一梦想。而近几年来, 计算机技术和多媒体技术的更快、更进一步的发展, 推动了桌面演播室的不断发展, 最终形成了超越传统观念的电视后期制作设备——电视视音频非线性编辑系统。

相对于传统编辑方式而言, 使用非线性编辑的优点是:

- 在非线性编辑系统中, 其存储媒介的记录检索方式为非线性的随机存取, 每组数据都有相应的位置码, 不像磁带那样节目信号按时间线性排列。因此, 省去了录像机在编辑时的大量卷带、搜索、预览时间, 编辑十分快捷方便。
- 由于素材都变为了数字量, 不会有物理损耗, 从而不会引起信号失真。
- 素材可以重复利用。
- 运用非线性编辑方式, 能最大限度地发挥个人的创造性, 精雕细琢却费时不多, 反复修改却无“掉带”之憾。
- 设备投资相对较少。
- 可创建各种电脑特效, 以提高制作水平, 增加可视性。
- 计算机最大的优势在于网络, 而且网络化也是电视技术发展的趋势之一。网络化系统具有许多优势: 节目或者素材有条件分享; 协同创作及网络多节点处理; 网上节目点播; 摄、录、编、播, “流水化”作业等。

视音频编辑系统以计算机为核心, 即计算机是视音频非线性编辑系统的工作平台。当然, 作为视音频非线性编辑系统的工作平台的计算机本身就是由硬件和软件构成的一个相对完整的系统。因此, 对于视音频非线性编辑系统的工作平台, 应该从计算机本身硬件构成和非线性编辑软件两个方面来考察。

1.3.1 非线性编辑的硬件构成

总的来说, 目前非线性编辑系统的平台主要有苹果公司的 Macintosh 机、PC 的 Pentium 系列机和 SGI (Silicon Graphic Interface) 工作站。就这 3 个平台的硬件而言, 苹果公司的 Macintosh 机可以说是最好的。苹果公司一向以精益求精著称, 它的机器都是由精选的高端部件组成, 目前它的 CPU 最高主频可达 350MHz。PC 机的 Pentium 系列和 SGI 在硬件方面稍逊于 Macintosh, 但是它们的性能也相当优良。

就这 3 个平台的操作系统而言, 它们都是采用了友好的窗口操作系统和 GUI (Graphic User Interface) 图形用户界面, 为用户提供了 WYSIWYG (What you see is what you get) 所见即所得的操作。由于在非线性编辑系统发展初期, Macintosh 具有完善的 32B 窗口操作系统和 32B 系统总线, 选择 Macintosh 平台是理所当然的。但随着 PC 机 Pentium CPU、PCI32B/64B 系统总线和 Windows NT32 位操作系统的发展, PC 机大有后来居上之势。就

目前而言, PC 机在性能上已和 Macintosh 机相当, 由于其具有更良好的开放性和更高的性能价格比, 因而更适合中国用户。

需要指出的是, 虽然 PC Pentium 更适合中国用户而有可能成为未来的主流非线性编辑系统的工作平台, 但是无论是什么平台, 其非线性编辑和视频功能都是由附加的硬件卡和相应的非线性编辑软件来实现的。虽然插入各种平台的卡不尽相同, 也不能互换, 但其功能和性能却大同小异。而相应的非线性编辑软件一般都是由一家公司完成 PC 版本和 Macintosh 版本, 所以真正决定设备功能和性能的是板卡和非线性编辑软件, 而不是平台。

1.3.2 非线性编辑软件

非线性编辑的软件从功能上来分主要包括两种: 一种是实现镜头合成功能的软件, 包括视频镜头的采集、整理、处理和合成, 直到输出镜头片段; 另一种是镜头片段编辑软件, 将合成阶段处理后的多个镜头片段引入编辑软件, 然后进行裁剪、连接, 在片段之间添加过渡特效, 在多片段中间进行透明设置, 最后输出完整的动画片段。

在 PC 平台运行的非线性编辑软件主要有如下几种。

- Premiere

Premiere 由 Adobe 公司出品, 功能强大、使用简单, 是目前国内使用最广的后期编辑软件, 被许多视频公司选做“捆绑产品”。Premiere 采用轨道的形式进行编辑。

- After Effects

After Effects 与 Premiere 系出同门, 与 Premiere 齐名, 可以称得上是视频领域的“Photoshop”, 它的性价比非常好, 甚至在某些方面可以超过工作站。

- Effect*

由 Discreet Logic 所制作的 Effect*是一套功能强大的合成软件, 已经从先前的 SGI 工作站上的 UNIX 系统移植到 Windows NT 平台上, 不论是电视广告、MTV 或是动画一直占据专业市场的领先地位。

- SoftImage/DS

这是一套无压缩数字影像的非线性制作系统, 完全整合及统一的工具, 提供专家级的非线性声音与影像的剪辑、合成、绘图、字幕、特效、影像处理与文件管理工具, 并且架构在一个完全开放的平台上。

- Maya Fusion

原名 Digital Fusion, 后来该软件被 Alias/WaveFront 公司收购, 将其更名为 Maya Fusion, 由该公司的旗舰产品 Maya 组成强大的视频处理软件包。

1.4 课后练习

1. 影像剪辑的含义是什么?
2. 机械剪辑和电子剪辑的缺点是什么?
3. 非线性编辑的硬件构成和软件构成是什么?
4. 决定设备功能和性能的是什么?

第 2 章 初识 Premiere Pro

本章主要介绍 Premiere 的特点及其新版本 Premiere Pro 的新增功能、新特点。

本章的知识点主要包括：

- Premiere Pro 的新增功能
- Premiere Pro 的欢迎界面和工作界面
- Premiere Pro 提供的预设影片标准
- 电视的制式
- Premiere Pro 新项目的自定义设置
- Premiere Pro 的工作流程

2.1 Premiere Pro 简介

Premiere 是 Adobe 公司生产的一款处理和制作数字化影视作品的软件。它能够十分方便地对影视作品进行剪裁、粘贴、重组和配音；并且自带非常丰富的过渡、特效、重叠及动画效果，能够轻而易举地进行各种复杂的多媒体设计，使所有热衷于自己动手制作影视作品的人们梦想成真。它不但是业余人士涉足多媒体世界的好帮手，也是专业人士进行影视创作的有力工具。

2.1.1 Premiere 的新版本

2003 年 7 月 8 日，Adobe 公司发布 Adobe Premiere Pro，这是此屡获殊荣的视频编辑软件自 1991 年推出以来的最重要升级。Adobe Premiere Pro 被重新设计，能够提供强大、高效的增强功能和先进的专业工具，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，能够利用新一代基于英特尔奔腾处理器、运行 Windows XP 的系统在速度方面的优势，提供一个能够自由渲染的编辑体验。

Adobe Premiere Pro 在制作工作流程中的每一方面都获得了实质性的发展，允许专业人员用更少的渲染做更多的编辑。Premiere 编辑器能够定制键盘快捷键和工作范围，创建一个熟悉的工作环境，诸如三点色彩修正、YUV 视频处理、具有 5.1 环绕声道混合的强大的音频混频器和 AC3 输出等专业特性都得到进一步的增强。

Adobe Premiere Pro 把广泛的硬件支持和坚持独立性结合在一起，能够支持高清晰度和标准清晰度的电影胶片。用户能够输入和输出各种视频和音频模式，包括 MPEG2、AVI、WAV 和 AIFF 文件。另外，Adobe Premiere Pro 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工作。

Adobe Premiere Pro 能够与 Adobe Video Collection 中的其他产品无缝集成，这些产

品包括 Adobe Audition、Adobe Encore DVD、Adobe Photoshop 和 After Effects 软件。Adobe Premiere Pro 和 After Effects 6.0 共同合作，较之在两个应用之间独立工作相比，共享数据容易得多。用户能够以带有章节注记的 MPEG2 或 AVI 文件模式输出 Adobe Premiere Pro 项目，由 Adobe Encore DVD 转化为章节数。由于 Photoshop 的带图层文件植入 Adobe Premiere Pro 时，既可以把图层合并植入也可以将每一个图层独立作为一个视频轨道植入，使 Photoshop 用户获益匪浅。这些集成的特性有助于创建一个灵活的工作流程，节省制作时间，提高效率。

2.1.2 Premiere Pro 的工作界面

与以前的版本相比，Premiere Pro 在界面上有较大的改变，这些改变使软件的操作更加简单、直观。在桌面上单击快捷方式按钮，打开 Premiere Pro 应用程序。如果桌面上没有快捷方式按钮，则需要单击屏幕左下方的“开始”按钮，从弹出的选项中选择【程序】→【Adobe Premiere Pro】。启动后的 Premiere Pro 首先出现欢迎界面，如图 2-1 所示。

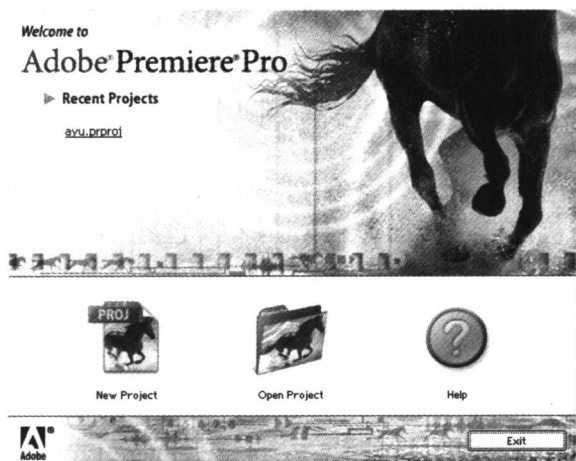


图 2-1 欢迎界面

欢迎界面主要便于打开最近编辑的项目文件。欢迎界面主要包括 4 部分内容：

- “Recent Projects”（最近项目）：将最近编辑的项目文件罗列出来，单击其中的一个可以直接进入主界面，对其继续编辑。
- “New Project”（新项目）：单击这个按钮，可以创建一个新的项目文件。
- “Open Project”（打开项目）：单击这个按钮，打开以前编辑的项目文件。如果项目文件没有在“Recent Projects”（最近项目）列表中列出，则只能通过“Open Project”（打开项目）打开。
- “Help”（帮助）：单击这个按钮，可以打开在线帮助文件。

如果打开的是以前编辑的项目文件，系统不会出现项目设置对话框；如果需要新建一个项目文件，系统将弹出项目设置对话框，如图 2-2 所示。项目设置对话框用于设置视频、音频规格等方面的内容，包括制式的选择和自定义设置两部分，这两部分的内容在下