

精通

Premiere 6.5

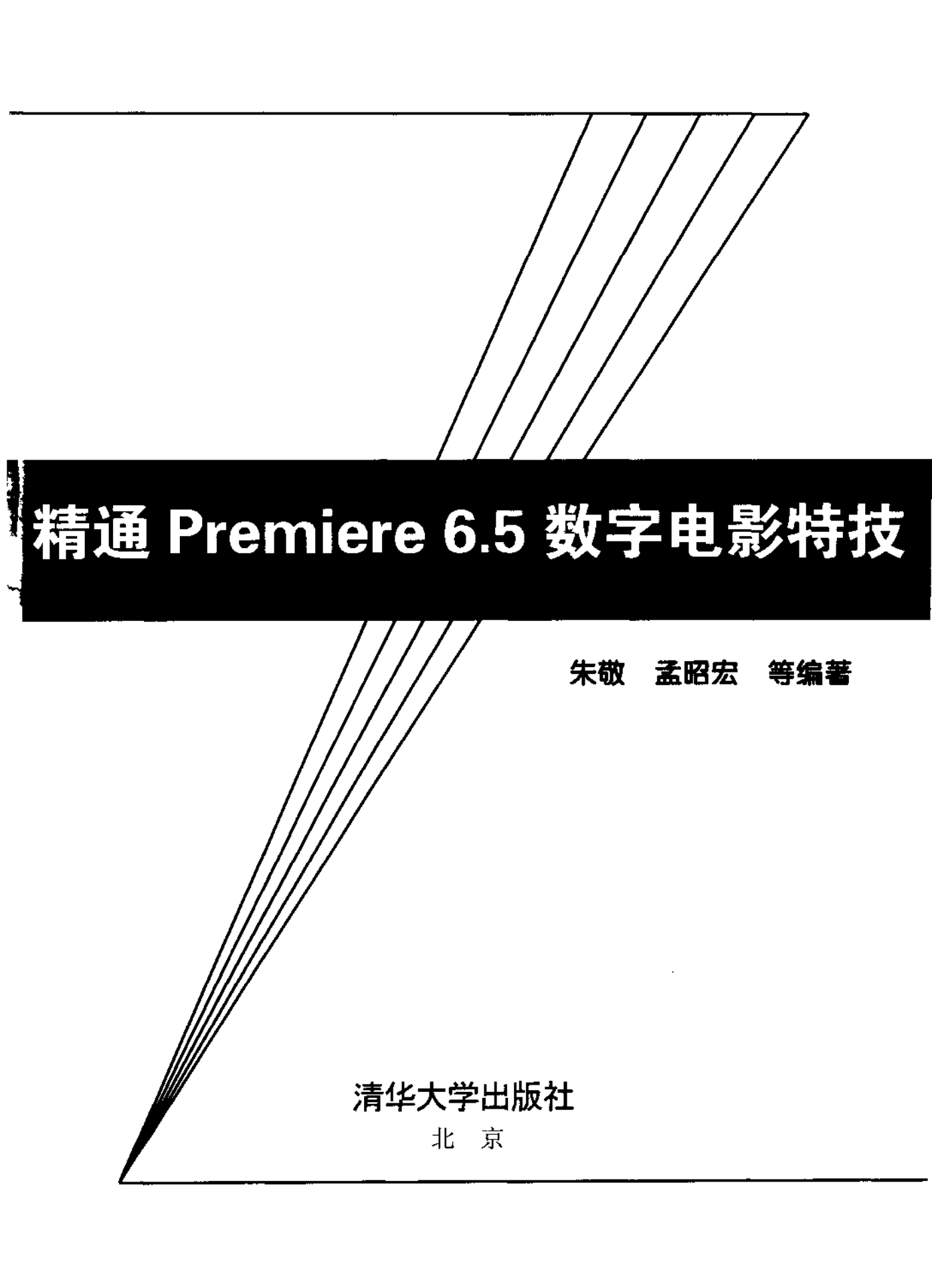
数字电影特技

朱敬 孟昭宏 等编著

- ✓ 数字电影制作基础
- ✓ 换景效果的使用方法与技术要领
- ✓ 重叠效果设计与对比分析
- ✓ 片名设计的方法与技巧
- ✓ 使用过滤技术实现电影特技
- ✓ 静态图像动态效果的实现技法
- ✓ 剪辑拼接与滚动效果的实现技法
- ✓ 电影编辑的规范与技巧
- ✓ 视/音频采集的技术与方法



清华大学出版社



精通 Premiere 6.5 数字电影特技

朱敬 孟昭宏 等编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以实例为主,由浅入深地讨论了 Premiere 6.5 的应用方法和技术,内容包括数字电影制作所需的基本概念、Premiere 6.5 的工作界面与基本操作、Premiere 6.5 的新特性、数字电影的理论探讨、操作技巧、应用效果实例、视频及音频采集与编辑技术等。本书实例丰富,操作步骤清晰,充分展示了作者多年的创作经验和技巧。初学者可参考本书在实践中迅速掌握各种特技制作技术以及综合运用方法。对中、高级用户,是提高其制作水平所必需的技术性参考资料,在开拓思路和艺术表现力的提高方面大有帮助。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

精通 Premiere 6.5 数字电影特技/朱敬等编著. —北京:清华大学出版社, 2003.10

ISBN 7-302-07338-4

I. 精… II. 朱… III. 图形软件, Premiere 6.5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 089130 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 客户服务: 010-62776969

组稿编辑: 孟毅新

文稿编辑: 孟毅新

封面设计: 久久度企划

版式设计: 康博

印 刷 者: 北京牛山世兴印刷厂

装 订 者: 三河市李旗庄少明装订厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印张: 24.25 字数: 575 千字

版 次: 2003 年 10 月第 1 版 2004 年 4 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-302-07338-4/TP·5328

印 数: 4001~6000

定 价: 38.00 元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、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)62770175-3103 或 (010)62795704

前 言

无论是在办公室还是在家庭,计算机多媒体技术都显示着前所未有的影响力。应用多媒体的最终结果很容易,但是要亲自创作一个多媒体信息文件并非易事。美国 Adobe 公司最近发布了 Premiere 6.5 版的软件,这是一套非常好用的多媒体和数字电影编辑软件。相比于以前的版本,能够实现实时预览,提供了 MPEG 编码器(仅限 Windows)和 QuickTime 文件格式输出(仅限 Mac 操作系统)。Adobe Premiere 6.5 还进一步支持使用 Adobe After Effects 的新效果,增加了新的 DV 新设备控制面板。

本书就是要让读者掌握软件应用及数字电影特技的制作技巧,在较短的时间内成为一名数字电影编辑专业人员,同时提高专业人员的创作水平。

本书包括以下内容:

第 1 章介绍了数字电影制作所需的基本概念、Premiere 6.5 的工作界面与基本操作,以及 Premiere 6.5 的新特性。

第 2 章介绍了换景效果的使用方法和要领。对换景效果的重点、难点进行了分析,同时对各个换景效果给出了示例说明,其中包括各换景效果的应用场合、使用方法和关键所在等,另外对自定义换景效果也进行了充分的说明。

第 3 章通过大量实例介绍了如何设计电影片段的重叠效果,并对 15 种重叠效果进行了对比分析。

第 4 章介绍了片名工具的使用方法,并通过一个实例详细地介绍了片名的设计方法与技巧。

第 5 章以重叠效果过滤特技等电影设计方法,设计出梦幻效果、鲜花变异飞舞、艺术照片等现实生活中非常实用的电影特技效果,以及爆炸效果、艺术照片效果和灵魂出壳等特定应用目标的电影效果,其中融汇了许多制作技巧、操作要领和设计方法。

第 6 章通过静态的山水风景片段实现潺潺流水、波浪滚滚、海底世界的荡漾场面等经典实例,介绍了实现静态图像的动态效果的方法和技巧。

第 7 章介绍了采用拼接技术和滚动技术实现大幅面图像或报告的拼接、左右或上下滚动观看的方法和技巧。

第 8 章介绍了全屏画面翻转、自定义图像定位放大翻转换景效果的设计方法和技巧。

第 9 章通过对大量电影范例的制作和分析,介绍了电影编辑的技巧和规范,以激发读者的想像力和创造力,达到提高电影创作艺术和效果的目的。

第 10 章对 Premiere 6.5 的一些新增功能进行了详细说明,对视频采集和压缩方式,视频、音频捕获手法进行了必要的说明和探讨,还介绍了视频、音频采集的技术、方法。

本书以实例为主，由浅入深地讨论了 Premiere 6.5 的应用方法和技术。对于尚未掌握 Premiere 6.5 基本操作的读者，不仅能够从中学会换景效果和过滤特技的正确使用，而且还可学会综合运用电影特技的表现手法，从而在较短的时间内获得意想不到的收获。对已有功底的读者，是其深究数字电影技术的技术性参考资料，同时在开拓思路和艺术表现力的提高方面也大有帮助。

本书编写的目的在于，给读者在数字电影创作技术方面带来满意的收效和令人振奋的结果。本书由孟昭宏主持编写，参与本书编写和实例制作的还有王珂、孙印杰、孙全党、杜希望、汪少敏、金雪云、段来盛、袁明、陈燕凌、杨滔、刘延霞、张国权、薛书琴、朱涛、邵谦谦、黄承安、王昊亮、张红军和何立军等。本书是作者在实际应用工作中完成的，专业性较强。由于作者的水平和经验有限，书中难免有不足之处，恳请各位读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 数字电影制作基础	1
1.1 数字电影的基本概念	1
1.1.1 电影文件的概念	1
1.1.2 Windows 视频文件的概念	2
1.1.3 数字电影的一些重要概念	2
1.2 工作界面	7
1.2.1 主窗口	8
1.2.2 Project(项目)窗口	8
1.2.3 Timeline(电影时序)窗口	11
1.2.4 Navigator(导航)面板	21
1.2.5 Info(信息)面板	22
1.2.6 Transitions(换景)面板	23
1.2.7 Commands(命令)面板	24
1.2.8 Video(视频过滤特技)面板	25
1.2.9 Audio(音频过滤特技)面板	28
1.2.10 History(历史操作记录)面板	28
1.3 Premiere 6.5 的新特性	28
第2章 换景效果分析及应用	31
2.1 换景的工作原理	31
2.2 换景标志的使用	32
2.3 改变换景效果的基本设置	33
2.4 换景效果的其他设置	37
2.4.1 换景导向选择器的使用	38
2.4.2 应用自定义选项	38
2.5 几种特殊的换景效果	40
2.5.1 Image Mask 换景效果(图像蒙版)	40
2.5.2 Gradient Wipe (渐变抹影)换景效果	41
2.5.3 Luminance Map (光源映射) 换景效果	42
2.5.4 Non-Additive Dissolve(图像融解)换景效果	42

2.5.5	Three-D(立体电影)换景效果	43
2.5.6	Texturize(胶片观看)换景效果	45
2.6	自定义换景效果的制作	46
2.6.1	数字视频画面的 RGB 格式描述方法	46
2.6.2	表达式中的关键帧	47
2.6.3	运算符	51
2.6.4	控制滑块的使用	53
2.6.5	自定义换景效果举例	56
2.7	换景效果归纳分析参考示例	59
2.7.1	三维运动换景效果	59
2.7.2	过渡式换景效果	62
2.7.3	定向控制换景效果(Iris 系列)	64
2.7.4	图像叠加换景效果	66
2.7.5	剥页式换景效果	68
2.7.6	滑动式换景效果(Slide)	69
2.7.7	特殊换景效果	73
2.7.8	伸缩式换景效果	74
2.7.9	抹影式换景效果	76
2.7.10	缩放式换景效果	81
2.7.11	QuickTime 式换景效果	83
第 3 章	片段的重叠效果设计	87
3.1	重叠效果的应用方法概述	87
3.2	片段及重叠片段的概念	87
3.3	重叠效果的调整方法	88
3.4	不同类型重叠效果的特点与用途	91
3.4.1	None(无重叠)	91
3.4.2	Chroma(色度重叠)	91
3.4.3	RGB Difference(三基色差分重叠)	92
3.4.4	Luminance(亮度重叠)	92
3.4.5	Alpha Channel (Alpha 通道重叠)	93
3.4.6	Black Alpha Matte (黑色 Alpha 通道重叠)	94
3.4.7	White Alpha Matte(白色 Alpha 通道)	98
3.4.8	Image Matte(图像蒙版)	99
3.4.9	Difference Matte (差异保留重叠)	101
3.4.10	Blue Screen 及 Green Screen (蓝色及绿色重叠)	103

3.4.11	Multiply(变暗重叠).....	104
3.4.12	Screen(变亮重叠).....	105
3.4.13	Track matte(轨道蒙版重叠).....	106
3.4.14	Not Red (非红色重叠).....	108
3.5	静态片段的重叠效果设计.....	108
3.5.1	突出背景画面的摄影特技.....	109
3.5.2	突出目标的定位设计.....	116
3.6	视频片段重叠效果设计注意事项.....	131
3.7	按照目标和要求来组织重叠片段.....	132
第4章	片名制作技术.....	133
4.1	片名工具的使用.....	133
4.2	片名设计器中工具的运用.....	134
4.3	片名制作基本要领.....	142
4.3.1	建立片名与原始片段的照应关系.....	143
4.3.2	将片名叠加到原始片段中.....	144
4.3.3	片名字段的其他选择设置.....	144
4.4	片名制作工具使用技巧.....	145
4.4.1	对象的选取和移动.....	145
4.4.2	框体工具的使用.....	146
4.4.3	对象的调整.....	146
4.5	综合运用制作工具举例.....	148
第5章	特技变换技巧.....	151
5.1	梦幻特技设计.....	151
5.2	灵魂出壳特技.....	155
5.3	改头换面特技.....	161
5.4	鲜花变异飞舞效果设计.....	164
5.5	火焰之光特技.....	171
5.6	爆炸效果设计.....	179
5.7	艺术照片特技.....	186
5.8	荧屏滚动角标特技.....	195
5.8.1	素材的加工.....	196
5.8.2	荧屏滚动角标设计.....	204
第6章	静态图像的动态效果设计.....	217
6.1	波浪滚动效果的实现.....	217



6.2 海底世界效果设计	224
第7章 图文资料的无缝滚动拼接	229
7.1 适应画面输出纵横比的无缝滚动拼接	229
7.2 标准纸画面的无缝滚动拼接	233
7.2.1 单一标准纸画面的滚动	233
7.2.2 多页标准纸画面的滚动设计	236
第8章 证件式翻转换景效果的实现	241
8.1 全屏画面翻转换景	241
8.2 自定义图像定位放大翻转换景	243
8.2.1 调整 Timeline 窗口	244
8.2.2 图像定位放大翻转换景设计	245
第9章 电影编辑	253
9.1 画中画电影效果的设计	253
9.1.1 换景效果法	253
9.1.2 动作设置法	256
9.1.3 换景与动作设置结合法	259
9.2 复合换景效果的运用	268
9.3 条带式滚动字幕设计	270
9.4 自制抛球滚动换景效果	278
9.5 婚庆 VCD 字幕设计	283
9.5.1 素材的选取与制作	284
9.5.2 设计字幕	286
9.6 建立舞台灯光效果	292
9.6.1 素材合理选取与搭配	293
9.6.2 舞台灯光片段的组织	293
9.7 建立卡拉 OK 字幕效果	297
9.7.1 准备声音文件	298
9.7.2 准备视频片段	298
9.7.3 准备歌词字幕文件	298
9.7.4 标识歌词段落中的关键帧控制点	299
9.7.5 建立移动重叠片段	300
9.7.6 卡拉 OK 片段组织结构	301
9.8 光效特技设计	307
9.8.1 少儿成长寄托光效设计	308

9.8.2	光效字幕设计	312
9.9	竖拍照片的非变形设计	317
9.9.1	变形满屏效果	317
9.9.2	非变形效果	318
9.9.3	非变形动作设计	318
9.9.4	非变形花样效果举例	321
9.9.5	特殊效果举例	323
9.10	卷滚飘荡条幅字幕设计技术	327
9.10.1	素材选取与制作	328
9.10.2	卷动飘荡条幅字幕设计	331
9.10.3	飘荡条幅字幕参考举例	335
第 10 章	系统重置和视音频采集技术	337
10.1	电影参数设置	337
10.1.1	电影格式预置菜单的选择	337
10.1.2	设置常规信息	338
10.1.3	视频信息设置	341
10.1.4	音频信息设置	344
10.1.5	关键帧及其他选项设置	346
10.2	视频压缩技术指标说明	347
10.2.1	数字视频压缩方式	348
10.2.2	Windows 视频压缩模块说明	349
10.3	制作 VCD 光盘方法概述	352
10.4	利用 Premiere 6.5 创作电影的技术要求	353
10.4.1	数字电影创作基本硬件的选择	353
10.4.2	采集卡对电脑性能的要求	356
10.4.3	视频采集卡参数设置	356
10.4.4	视频捕获操作	364
10.4.5	静态图片与动画文件的捕获	366
10.5	系统自定义设置	369
10.5.1	历史记录恢复次数与自动保存功能调整	369
10.5.2	静态图片既定延时及非常规项目的设置	370
10.5.3	Timeline 窗口选项设置	371
10.6	声卡的作用与视频采集卡的连接	373

第 1 章

数字电影制作基础

现在有一个术语使用得越来越广泛，那就是“数字电影”。当年斯皮尔伯格拍摄《侏罗纪公园》时，还有人惊呼：电脑将不可能拍摄的镜头变成了现实。时至今日，几乎没有什么电影在拍摄和后期处理中不使用电脑特技和数字编辑。那么，如何实现数字电影的拍摄和编辑，如何制作出那些震撼人心的电影特技呢？是不是一定要有非常强大的计算机和非常专业的知识才行呢？

不，由于计算机技术的迅猛发展，可以用自己的数码摄像机来拍摄数字电影，在自己的笔记本上进行电影的后期编辑，制作自己的想要电脑特技。这一切需要你拥有一台数码摄像机，你的电脑上装有 Adobe Premiere 6.5 软件。当然，还需要你的大胆的想像和非凡的创意。

本章主要介绍了 Premiere 6.5 应用中的一些重要概念、工作界面、菜单、术语、工具及基本操作方法等方面的内容，目的在于让初学 Premiere 6.5 的读者能够有效地使用本书所列举的示例，更加轻松地熟悉和应用 Premiere 6.5 来创作数字电影节目。本章是以后各章学习的基础，对读者的操作技能和水平的提高有很大帮助。如果读者较有经验，可直接从第 2 章开始阅读。

1.1 数字电影的基本概念

本节介绍 Premiere 6.5 的重要特性，包括制作视频文件的一些重要概念和指标要求，同时介绍 Premiere 6.5 的功能和特点，并对其使用方法进行简明扼要的叙述。目的在于让读者知道制作视频文件的基本过程和软件应用中的基本条件及要求，使初学数字视频制作和正在着手视频制作的用户有一个明确的工作思路 and 认识。

1.1.1 电影文件的概念

电影文件，就是在电脑中播放的活动图像文件(其中含有音频)。随着计算机软件 and 硬件的不断发展，形成了许多不同压缩方式的电影文件，如 MPEG 格式文件(*.mpg)、

QuickTime 电影格式文件(*.mov)等。虽然各种电影文件的存储机制、压缩方式及应用场合不尽相同,但它们应用的最终目的是一致的,即电影文件都是通过媒体播放设备或软件来再现图像和声音的信息流并最终显示或传递给观察者。

1.1.2 Windows 视频文件的概念

为了实现电脑动画节目的编辑与合成,微软公司制定了一种运动图像格式标准(图像与声音信息流特定组织),以这种标准形成的文件的扩展名为 avi,称为 Windows 视频文件。Windows 9x/2000XP 操作系统提供了一套多媒体播放系统,其中就有 Windows 视频播放模块。Premiere 6.5 这套数字电影制作软件最终形成的文件格式中也有 Windows 视频文件格式,当然它还可以生成许多其他格式的电影文件。

1.1.3 数字电影的一些重要概念

要全面掌握视频制作技术,必须理解有关的重要概念,如分辨率、压缩比、压缩方式和图像压缩的基本原理等,都是视频制作技术中不可缺少的概念。只有掌握了这些概念,才能发挥制作者的创造性和艺术才能,并以最合理的工作方式来完成数字电影的制作。

1. 分辨率

在电脑中处理的图像文件都是数字化的图像信息文件。所谓数字化,就是将一幅图片或照片分割成许多像素点,其大小是相等的,只是颜色不同而已。像素是组成数字图像的最小单位,在电脑中存储或显示图像时,就是按像素点有序的排列方式进行的。从图 1-1 中可以看到被放大的像素点的情况。

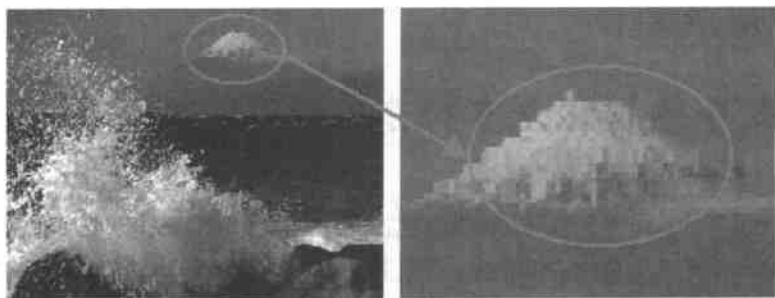


图 1-1 对低分辨率图像进行局部放大后看到的像素点

在对一幅图片进行数字化时,像素点越多则越能精确地描述和再现原来图片中的图案和花纹。为了统一表明图像数字化的程度,就引出分辨率的概念。分辨率是指某一种数字化图像设备或文件能够表现最大图像面积中的像素点的数量。通常的描述方法是:以图像设备或文件在横向(X)与纵横(Y)上分割的点数的乘积来表示,即用“X×Y”格式表示(X是在横向分割上的线条数,Y是在纵向分割上的线条数)。X×Y 这种表达方式称为分辨率。

用在文件的存储方面,可称为图像文件分辨率或简称图像分辨率;用在显示器上称为显示分辨率。分辨率是衡量和展现视频画面清晰度的一个重要指标。

数码相机、显示器和图像文件的存储都采用的是分割图像画面为点数的做法。对于扫描仪、打印机(针式、喷墨或激光式),却通常不是以最大的图像点数,而采用的是以单位长度中能够表现的点数(无论是在横向上还是在纵向上)来表示,这个单位长度通常为1英寸。以每英寸长度所含的像素点数来表示为dpi,喷墨打印机和激光打印机的分辨率范围通常在300dpi~1200dpi。

当显示器按像素点——对应地显示图像文件中的像素点时,显示的图像为1:1显示比例,此时图像既没有被放大、也没有被缩小,具有最佳的图像显示质量。图1-1左图即为1:1的显示状态。当显示器以较多的像素点显示图像文件中较少的像素点时,则显示的图像为放大状态,在这样的图像放大比例下并不能使图像更清楚,因为虽然像素点被放大,但只有同一个颜色,图1-1右图不清楚的原因正是因为如此。相反地,当显示器以较少的像素点显示图像文件中较多的像素点时,则显示的图像为缩小状态,这样更不能使图像清晰可见,因为显示的图像中只包含图像文件中的部分像素点。

要解决局部图像被放大而不出现模糊不清的问题,必须进一步提高图像文件的分辨率。对于来自扫描仪扫描的图像文件,可以适当地提高扫描分辨率;对于电影文件,则应加大采集分辨率。图1-1左图是以1:1比例显示的200×150分辨率的图像,而图1-2左图是以40%比例显示的640×480像素点分辨率的图像,当对其中同样的局部画面进行放大时,高分辨率却有很好的效果,如图1-2右图所示。

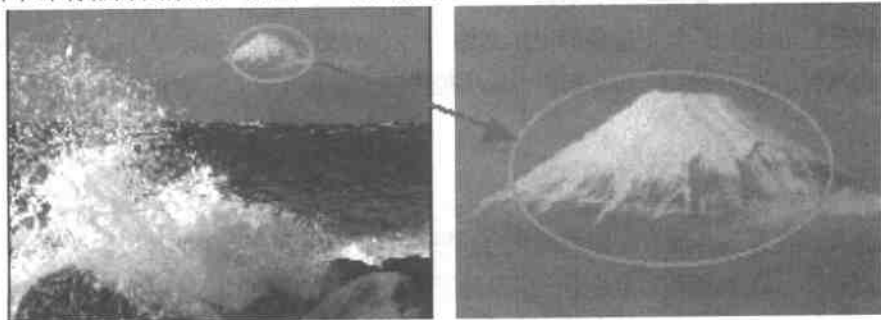


图1-2 对高分辨率图像局部放大的效果

注意:

数字化图像文件的质量好坏,不仅取决于数字化设备,而且取决于图像源的分辨率。如果一幅照片本身的分辨率低于扫描分辨率,则再提高扫描分辨率是毫无意义的,只能增加占用磁盘的空间和延长电脑的处理时间。

2. 帧率

视频文件的另一个重要指标,就是每秒钟内能播放的画面数,通常称这样的一幅画面

为一帧。我们之所以能看到屏幕上显示的画面是动态的，是因为显示器中每秒钟内能够播放 15~60 帧画面。每一帧画面仍然是静态的，每秒播放画面数越多画面的动作就越连续，占用的空间也相对增大。由于人眼睛的视网膜具有 0.1 秒的视觉暂留现象，所以当电子设备以每秒 10 帧以上的播放速度进行工作时，我们就不容易觉察到画面更换的动作，而是感觉到一种连续动作。

3. 压缩比或压缩质量

单独一帧画面占用的磁盘空间取决于画面的分辨率和色彩数，对于扫描图片而言是以每英寸长度内的图像点数(dpi)来衡量。普通 4 英寸彩色片若以 300dpi 的位图文件扫描存盘，要占居 1MB 以上的磁盘空间；若视频文件简单地将图像和声音有序地排列，不仅要占用大量的磁盘空间，而且对微机的处理速度和磁盘的存取速度也有很高的要求，这显然是不太实用的做法。因此必须采用适当的压缩格式进行处理，在播放时再进行解压缩处理以还原图像和声音。Adobe Premiere 6.5 软件允许用户选择不同的压缩格式并能调节压缩比率(或调整压缩质量)来制作视频文件，以节省磁盘空间。但是太高的压缩比率(低压缩质量)得到的图像模糊，马赛克现象严重；太低的压缩比率(高压缩质量)会使机器的处理时间增加，并且占用的空间增大。因此在应用过程中应根据实际需要的画面尺寸、压缩质量及微机性能综合加以调整。

4. 片段

制作视频文件需要的一些基本材料称为素材。例如，扫描图片文件(通常保存为 BMP 或 TIF 格式)、由视频采集卡捕获的电影文件(通常保存为 MP(E)G 或 AVI 格式)等，都是制作电影的素材。为 Premiere 软件制作电影所提供的一切可用素材，在电影加工项目中称为片段。

5. 延时

电影是由一系列片段有序组织的集合。每一个被引用到电影中的片段，在使用时都有它的取用时间，这个取用时间并不一定是片段的原来固有播放时间，很多情况下是其中的一部分工作时间。电影片段有其固定的播放时间，导入 Premiere 进行编辑时，即使应用整个电影片段，所反映的延时也并不一定是它在其他软件中的播放时间。在 Premiere 软件中，静态图片的延时可随意延长或减少(最短的延时为 1 帧)。对于电影片段可以通过改变它的播放速度，改变它的延时。例如，在 Premiere 软件中，已确定的基本延时是 10 秒，如果将播放速度提高 1 倍，则这个片段的延时就变成了 5 秒。在 Premiere 中，延时有不同格式的计算单位，其中“时:分:秒:帧”这种格式为最常用的格式。例如“01:20:05:13”，即 1 小时 20 分 5 秒又 13 帧。其中帧的进位值可以是 24、25、30，这取决于时间基准的选定。

6. SMPTE 时间编码

视频片段的延时及它的开始点与结束点画面,通常是用时间编码或位置来测量的。利用时间编码可让控制系统分辨出录像带的每一帧画面的位置,以便进行编辑、播放等操作。特别是编辑录像带时,利用时间编码能精确地找出单帧画面的位置,让画面和声音保持同步。

SMPTE 所规定的时间编码的格式是:Hours:Mminutes:Seconds:Frames,即“时:分:秒:帧”格式。利用 SMPTE 时间编码格式,可以指定任意时间某一画面的位置。如“00:03:56:15”表示的是3分钟56秒又15帧的画面,如果这个片段的延时是在30帧/秒的速率下实现的,则这个片段的播放时间是3分56.5秒;如果将这个片段转换为25帧/秒的播放速率时,播放时间是 $[(3 \times 60 + 56) \times 30 + 15] / 25 = 283.8$ 秒,即4分43秒又20帧。

SMPTE 的时间标准还有其他的格式,它们都是为满足影片、视频及电视工业方面的需要及针对不同的播放速率而制定的。例如,NTSC(National Television Systems Committee,国际电视系统委员会)制采用29.97帧/秒的标准,而没有采用早期黑白电视节目30帧/秒的标准。但NTSC视频的SMPTE时间编码标准仍以30帧/秒的播放速率进行数字视频画面的操作,所以在其播放和时间编码的测量上会产生0.1%的误差。

为了标记出以 SMPTE 时间编码所能播放的时间,画面的计数在每一分钟会减去两个(真正的画面数并没有减少),每10分钟会减去9个(这就是丢帧 Drop-frame 处理)。但使用 Non Drop-frame 时间编码将忽略这种误差,造成其延时很不准确。

大部分视频编辑系统可以采用 Drop-frame(丢帧)和 NonDrop-frame(非丢帧)两种时间编码的格式。由于可以选择使用其中的任意一种格式,所以在采集视频文件时,一定要知道视频源使用的是哪一种格式。采集视频文件或在生成 Windows 视频文件时,应该采用和视频源或播放系统相同的时间编码格式,这样才能保证时间的准确性。

7. 换景标志与换景效果

在视频文件或电影制作过程中,两个片段之间可以采用直接连接的方法,即切换法。切换会使电影效果产生突变感觉。为了不产生突变感觉,必须在两个片段之间加上某种变换方法,即从一个片段即将结束的某帧画面转换到后续片段的开始画面部分,使之具有过渡变化的效果。画面过渡变化所采用的方法或措施通常称为换景标志。这种方法对电影片段的换景所产生的效应称为换景效果。我们常在电视或电影上看到这样的情形,一幅画面慢慢地消失,而另一幅画面则渐渐地出现,形成一个连续过渡的过程,称为淡入淡出的换景效果。在 Premiere 6.5 软件中提供了75种换景效果。通过75种换景标志使用或选取它们,对于采用非线性编辑卡的用户,还会有更多的与硬件相关的换景效果选择。图1-3是其中的一种被称之为 Page Peel(边角剥页式)的换景效果。

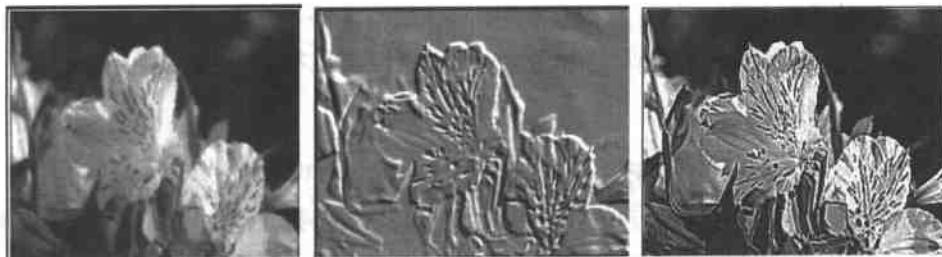


图 1-3 边角剥页式换景效果

8. 过滤特技

在视频制作过程中，一个电影片段的颜色可能偏红，如果直接使用，则产生的电影效果与片段本身会有同样的偏红效果，但是如果在使用时加上某种措施，可以使偏红的片段产生偏黄的效果，这种变换措施在 Adobe Premiere 软件中被称为过滤特技。

Premiere 6.5 提供了 79 种视频过滤特技和 24 种音频过滤特技。对于声音片段，如果是双声道的，不仅可以只使用其中的左声道或右声道，还可以让声音加大音量等。使用过滤特技的主要目的就是原始片段进行修饰，使现实生活中难以拍摄的景像成为可能。例如，将单人图像进行镜像处理可获得双人图像效果，或是将一幅静止画面变成具有动感效果的电影片段等。需要说明的是过滤特技虽然有许多对片段的加工整理效果，但会增加视频文件的处理时间。图 1-4 是使用过滤特技 Convolution Kernel(临近像素涡旋值过滤特技)对原始片段形成的两种过滤效果。



原始片段

浮雕效果

锐利效果

图 1-4 过滤特技对原始片段的影响效果对比

9. 重叠效果

在电影制作过程中，经常需要将两个以上的片段重叠在一起，起到单个片段所不能起到的作用，图 1-5 右图是对左、中图的两个图片进行重叠的效果。

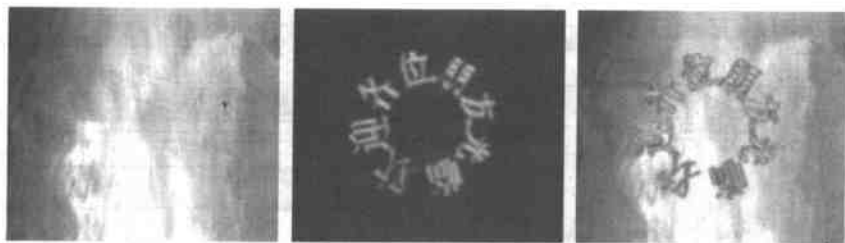


图 1-5 片段重叠效果

10. 动作设置

每一个片段,可以根据需要设置它在电影输出画面中的动态变化效果,包括动作的位置、大小、旋转角度及画面的变形情况等,使各片段之间的作用和关系达到完美的结合。特别是对于重叠效果中的文字或图片所进行的动作设置,更能体现出它的作用和意义。图 1-6 是图 1-5 右图文字的旋转情况效果。

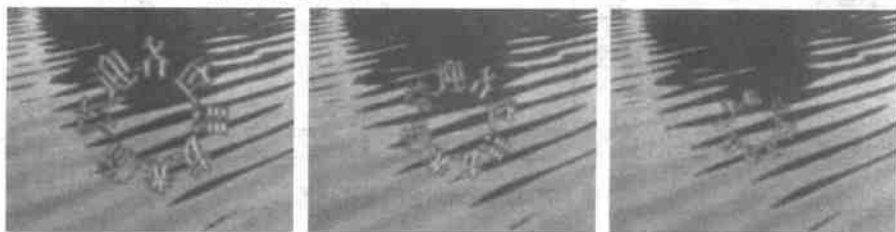


图 1-6 由动作设置所得到的文字旋转效果

1.2 工作界面

Premiere 6.5 的工作窗口如图 1-7 所示。用户可根据自己的爱好和需要对各窗口的大小和位置进行调整,允许将设置格式存成模板,以便在需要时直接调用。

Premiere 6.5 软件提供了 3 个视频编辑窗口,分别是 Project(项目)窗口、Timeline(电影时序或时间线窗口)窗口和 Monitor(电影监控)窗口;7 个面板,分别是 Navigator(导航)、History(历史)、Commands(命令)、Transitions(换景)、Video(视频)、Audio(音频)、Effect Controls(效果控制)和 Info(信息)面板。

Premiere 6.5 工作窗口中的各窗口、面板既使用方便又不互相影响。Project(项目)窗口、Timeline(电影时序)窗口和 Monitor(电影监控)窗口是工作界面中同等级的窗口,如果在相互重叠的情况下单击某个窗口,它就被调整到最前面。导航、历史、命令、换景、视频、音频、效果控制及信息面板也可进行重新组合或调整。