

全国中职校动漫游戏教育联盟推荐教材

Premiere Pro CS5 影视 后期制作案例教程

YINGSHI HOUQI ZHIZUO ANLI JIAOCHENG

总 主 编 于德水
副总主编 李传战 律德刚

主 编 王永进 董作刚



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

全国中职校动漫游戏教育联盟推荐教材

Premiere Pro CS5 影视 后期制作案例教程

YINGSHI HOUQI ZHIZUO ANLI JIAOCHENG

总 主 编 于德水
副总主编 李传战 律德刚

主 编 王永进 董作刚
副主编 于清海
编 委 王金鹏 贾明霞 于娜娜
唐冬梅 张 静 吴 健

常州大学图书馆
藏书章



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS5影视后期制作案例教程 / 王永进, 董作刚主
编. —北京: 北京师范大学出版社, 2013.8
(全国中职校动漫游戏教育联盟推荐教材)
ISBN 978-7-303-16719-7

I. ①P… II. ①王…②董… III. ①视频编辑软件—教材
IV. ①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第165993号

营销中心电话 010-58802755 58800035
北师大出版社职业教育分社网 <http://zjfs.bnup.com>
电子邮箱 zhijiao@bnupg.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com

北京新街口外大街19号

邮政编码: 100875

印刷: 保定市中国画美凯印刷有限公司

经销: 全国新华书店

开本: 184 mm × 260 mm

印张: 11.75

字数: 280千字

版次: 2013年9月第1版

印次: 2013年9月第1次印刷

定价: 22.00元

策划编辑: 庞海龙

责任编辑: 庞海龙

美术编辑: 高霞

装帧设计: 锋尚设计

责任校对: 李菡

责任印制: 孙文凯

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58800825

前言

Adobe Premiere Pro 是目前最流行的非线性编辑软件,是数码视频编辑的强大工具,它作为功能强大的多媒体视频、音频编辑软件,应用范围不胜枚举,制作效果美不胜收,足以协助用户更加高效地工作。Adobe Premiere Pro 是一个创新的非线性视频编辑应用程序,也是一个功能强大的实时视频和音频编辑工具,是视频爱好者们使用较多的视频编辑软件之一。Adobe Premiere Pro CS5 是一款编辑画面质量比较好的软件,有较好的兼容性,且可以与 Adobe 公司推出的其他软件相互协作。

本书采用“案例教学法”,大部分案例采用影视动漫企业的常用案例。参编人员都有参与企业项目的经验,编写过程中还邀请了多位影视企业专家为本书审核把关。在本来编写过程中,充分考虑了中等职业学校教师和学生的实际需求,从实际出发,由浅入深地介绍 Adobe Premiere Pro CS5 的基本操作和实际应用。

全书共分 7 章,采用“案例教学法”,每章讲解一个完整的功能或一个重要的知识点。每章先依次讲解本章各知识点,再配以案例进行知识点的应用练习,使学生能迅速掌握相关操作方法。为让学生巩固所学知识,每章最后都配有随堂练习及上机实训,使学生的理论与实践达到有机的统一。

每章由以下几个主要部分组成。

本章知识简介及学习目标:罗列了本章的主要学习内容及学完本章应该达到的目标,教师可把它当作简单的备课提纲,学生可以通过本章知识简介对本章的内容有一个基本的认识。

本章知识点:讲解在实际应用时需要用到的知识点,为后面的案例操作打好理论和实践基础。

案例:每章都精心准备了一个或几个案例,每个案例分为案例描述、案例分析和操作步骤。先对案例进行描述,简单说明案例要求及做完这个案例要学会的知识点;再对案例进行分析,列出完成案例需要用到的操作;最后出示具体详尽的操作步骤。案例的制作步骤连贯,没有大的跳步,每一步都给出步骤产生的效果。

随堂练习及上机实训:在每章的最后都准备了一组练习题,包括选择题、简答题和上机实训三类题目,既可以检验学生的学习效果,又可以为教师提供作业素材。

本书由王永进、董作刚、于清海、王金鹏、于娜娜、贾明霞编写,高扩、唐冬梅、张静、吴健、李阳和杨连庆负责后期课件、电子资料、课程网站的制作。

由于编者的水平有限,在编写过程中难免有所疏漏,恳请读者提出宝贵意见,以便今后进一步修订和完善。

目 录

第 1 章 视频编辑基础	1
1.1 视频概述	2
1.2 非线性编辑	3
1.3 镜头技巧及组接方法	4
1.4 常用的文件格式	6
1.5 视频编辑流程	8
1.6 初探 Premiere Pro CS5	9
第 2 章 Premiere Pro CS5 视频编辑入门	20
2.1 素材的采集	21
2.2 导入素材	23
2.3 管理素材	26
2.4 编辑视频素材	32
2.5 运动效果	39
第 3 章 视频转场特技	52
3.1 视频转场概述	53
3.2 Premiere Pro CS5 常见视频转场(一)	57
3.3 Premiere Pro CS5 常见视频转场(二)	65
第 4 章 视频特效	78
4.1 视频特效操作基础	79
4.2 常见的视频特效	80
第 5 章 音频的应用	101
5.1 立体声	102
5.2 音频轨道	103
5.3 剪辑音频素材	104
5.4 音频转场	106
5.5 使用音频特效	109
5.6 使用“调音台”面板	114

第6章 制作并添加字幕	122
6.1 认识字幕窗口	123
6.2 编辑字幕属性	128
6.3 字幕对象的排列与对齐	131
第7章 影片的输出	161
7.1 导出命令	162
7.2 导出媒体的一般方法	163
参考文献	179

视频编辑基础

本章简介

本章主要介绍视频的相关概念、视频编辑基础知识、Premiere Pro CS5 的工作界面和 Premier 视频编辑流程，通过本章的学习可以使读者对使用 Premiere Pro CS5 进行视频编辑的工作流程有一个初步的了解。

学习目标

- (1) 了解视频的相关概念。
- (2) 了解非线性编辑的特点及相关术语。
- (3) 了解镜头的组接方法。
- (4) 了解 Premiere Pro CS5 中常用的文件格式。
- (5) 掌握视频编辑的流程。
- (6) 熟悉 Premiere Pro CS5 的工作界面及各部分的功能。

重点与难点

- (1) 非线性编辑的常用术语。
- (2) Premiere Pro CS5 中常用的文件格式。
- (3) Premiere Pro CS5 的工作界面及各部分的功能。

1.1 视频概述

1. 视频的概念

视频又称影片，泛指将一系列的静态图像以电信号的方式加以捕捉、纪录、处理、存储、传送与重现的各种技术。我们看到的电影、电视、VCD、DVD 等都属于视频的范畴。

视频信号分为模拟视频信号和数字视频信号两种。

常见的电视信号和录像机信号一般为模拟视频信号，通常采用磁介质(如录像带等)存储。模拟视频信号的处理需用专门的视频编辑设备，无法用计算机进行处理。要想使用计算机对模拟视频信号进行处理，首先要将模拟视频信号转换成数字视频信号。

数字视频信号是用二进制的 0 和 1 记录图像信息的，能用计算机进行处理，一般用磁盘、光盘进行存储。与模拟信号相比，数字视频信号具有抗干扰能力强，便于编辑和传播等优点。

模拟视频信号和数字视频信号可以相互转换。模拟视频信号转换为数字视频信号称为“模/数转换”，在 Premiere 中称为“采集”；反之称为“数/模转换”，如在电视机上观看的 DVD。

2. 电视制式

电视信号的标准称为制式，可以简单地理解为用来实现电视图像或声音信号所采用的一种技术标准。各国的电视制式不尽相同，制式的区分主要在于其帧频(场频)、分辨率、信号宽带以及载频、色彩空间的转换空间关系等。目前世界上主要使用的电视广播制式有 NTSC, PAL, SECAM 三种。

(1) NTSC 制式

NTSC 包括平衡调制和正交调制两种。NTSC 制式的优点是电视接收机电路简单，缺点是容易产生偏色。因此 NTSC 制式电视机都有一个色调手动控制电路，供用户选择使用。

(2) PAL 制式

PAL 制式是德国人在综合 NTSC 制式的技术成就基础上研制出来的一种改进方案。它对同时传送的两个色差信号中的一个色差信号采用逐行倒相，另一个色差信号进行正交调制的方式。这样，如果在信号传输过程中发生相位失真，则由于相邻两行信号的相位相反起到互相补偿作用，从而有效地克服了因相位失真而引起的色彩变化。因此，PAL 制式对相位失真不敏感；图像彩色误差较小，与黑白电视的兼容也好，但 PAL 制式的编码器和解码器都比 NTSC 制式的复杂，信号处理也较麻烦，接收机的造价也比较高。

(3) SECAM 制式

SECAM 制式是一种首先在法国应用的模拟彩色电视系统标准, 1966 年由法国研制成功, 属于同时顺序制, 不怕干扰、彩色效果好, 但兼容性差。

以上三种彩色电视制式各有优缺点, 互相共存已经五十多年。

3 帧和场

帧是构成视频的最小单位, 每一幅静态图像被称为一帧, 因为人的眼睛具有视觉暂留功能, 所以一张张连续的图片会产生动态效果。而帧速率是指每秒播放的帧数, 其单位是帧/秒。帧速率越高, 动画效果越好。传统电影播放画面的帧速率为 24 帧/秒, NTSC 制式规定的帧速率为 29.97 帧/秒(一般简化为 30 帧/秒), 而我国使用的 PAL 制式的帧速率为 25 帧/秒。

场是指视频的一个垂直扫描过程, 分为逐行扫描和隔行扫描。电视画面是由电子枪在屏幕上一行一行地扫描而形成的。电子枪从屏幕最顶部扫描到最底部称为一场扫描。若一帧图像是由电子枪按顺序地一行接着一行连续扫描而成, 则称为逐行扫描。若一帧图像通过两场扫描完成, 则是隔行扫描: 在两场扫描中, 第一场(奇数场)只扫描奇数行, 依次扫描行为 1, 3, 5..., 而第二场(偶数场)只扫描偶数行, 依次扫描行为 2, 4, 6...

在 Premiere 中奇数场和偶数场分别称为上场和下场。每一帧由两场构成的视频在播放时要最定义上场和下场的显示顺序, 先显示上场后显示下场称为上场顺序, 反之称为下场顺序。

1.2 非线性编辑

1. 线性编辑与非线性编辑

根据视频载体(存储介质)和处理方式的不同, 编辑视频的方式可分为线性编辑和非线性编辑两种。传统的磁带编辑方式为线性编辑, 使用计算机对视频文件进行的数字编辑方式为非线性编辑。随着信息技术的飞速发展, 非线性编辑使影视作品编辑就像操作文字处理软件处理文字一样简单和快捷, 非线性编辑以其独特的优势在影视制作领域应用越来越广泛, 越来越受影视制作人员的青睐。

(1) 线性编辑

线性编辑指的是按时间顺序从头至尾编辑的节目制作方式, 它所依托的是以一维时间轴为基础的现行记录载体, 如磁带编辑系统。传统的线性编辑是录像机通过机械运动使用磁头将 25 帧/秒的视频信号按顺序记录在磁带上, 在编辑时也必须按顺序寻找所需要的视频画面。用传统的线性编辑方法在插入与原画面时间不等的画面或删除节目中某些片段时, 都要重新编辑, 而且每编一次视频的质量都要有所下降。线性编辑用到的主要设备有编放机、编录机、字幕机、特技器、时基校正器等。

(2) 非线性编辑

非线性编辑系统是把输入的各种视、音频信号进行 A/D(模/数)转换, 采用数字压缩

技术存入计算机硬盘中。非线性编辑没有采用磁带而是用硬盘作为存储介质，记录数字化的视、音频信号，由于硬盘可以满足在 1/25 秒内任意一帧画面的随机读取和存储，从而实现视、音频编辑的非线性。非线性编辑系统将传统的电视节目后期制作系统中的切换机、数字特技、录像机、录音机、编辑机、调音台、字幕机、图形创作系统等设备集成于一台计算机内，用计算机来处理、编辑图像和声音，再将编辑好的视音频信号输出，通过录像机录制在磁带上。能够编辑数字视频数据的软件也称为非线性编辑软件，如 Premiere Pro CS5 等。

2. 非线性编辑常用术语

(1) 项目

制作视频的第一步就是创建“项目”。在“项目”中，要对视频作品的规格进行定义，如帧尺寸、帧速率、像素纵横比、音频采样、场等，这些参数的定义会直接决定视频作品输出的质量及规格。

(2) 像素纵横比

像素纵横比指单个像素的长宽比例。而帧纵横比是指一帧图像的宽度和高度之比。计算机产生的像素是正方形的，电视所使用的图像像素是矩形的。在影视编辑中，视频用相同帧纵横比时，可以采用不同的像素纵横比。例如，帧纵横比为 4:3 时，可以用 1.0(正方形)的像素比输出视频，也可以用 0.9(矩形)像素比输出视频。

(3) SMPTE 时间码与时基

视频编辑中，通常用时间码来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，其间的每一帧都有一个唯一的时间码地址。根据电影与电视工程师协会(SMPTE)使用的时间码标准。其格式为“时：分：秒：帧”。时间码用来描述剪辑持续的时间。

时基是指一个一秒长的剪辑包括的帧数。若时基设定为每秒 30 帧，则持续时间为 00:02:50:15 的剪辑表示它将播放 2 分 50.5 秒。

(4) 序列

序列就是将各种素材编辑(添加转场、特效、字幕等)完成后的作品。Premiere Pro CS5 的一个“项目”中可以有多个“序列”存在，而且“序列”可以作为素材被另一个“序列”所引用，通常将这种情况称为“嵌套序列”。

1.3 镜头技巧及组接方法

1. 景别

景别也称为镜头范围，是指因摄像机与被摄对象的距离不同而造成被摄对象在画面中呈现出不同的大小。景别是影视作品的重要手段，不同的景别会产生不同的艺术效果。影视画面的景别大致分为五种：远景、全景、中景、近景、特写。

(1) 远景

远景是视距最远的景别。远景画面如以人为尺度，人在画面中占极小面积，呈现为

一个点。远景画面开阔，景深悠远。这种景别，能充分展示人物活动的环境空间，可以用来介绍环境，展示事物的规模和气势，还可以抒发感情。

(2) 全景

对于景物而言，全景是表现该景物全貌的画面。而对于人物来说，全景是表现人物全身的画面。它既可以表现单人全貌，也可以同时表现多人。从表现人物情况来说，全景又可以称为“全身镜头”，在画面中，人物的比例关系大致与画幅高度相同。与场面宏大的远景相比，全景所表现的内容更加具体和突出。

(3) 中景

表现成年人膝盖以上部分的电影画面称为中景。但一般不能正好卡在膝盖部位，因为卡在关节部位（如脖子、腰部、膝盖、脚踝等部位）是摄影构图中所忌讳的。和全景相比，中景包容的景物范围有所缩小，环境处于次要地位，重点表现人物的上身动作。中景画面为叙事性的景别，因此中景在影视作品中占的比重较大。

(4) 近景

表现人物胸部以上或物体的局部的画面称为近景。近景的屏幕形象是近距离观察的体现，所以近景能清楚地看清人物细微动作，也是人物之间进行感情交流的景别。近景着重表现人物的面部表情，传达人物的内心世界，是刻画人物性格的有力的景别。电视节目中节目主持人与观众进行情绪交流也多用近景。这种景别适应电视屏幕小的特点，在电视摄像中用得较多，因此有人说电视是近景和特写的艺术。近景产生的接近感，往往能给观众以较深刻的印象。

(5) 特写

画面的下边框在成人肩部以上，或其他被摄对象的局部称为特写。特写镜头中，被摄对象充满画面，比近景更加接近观众。背景处于次要地位，甚至消失。特写镜头能细微地表现人物面部表情，它具有生活中不常见的特殊的视觉感受，主要用来描绘人物的内心活动。

2. 蒙太奇

蒙太奇是镜头组接的方法和技巧。根据影片所要表达的内容，将一部影片分别拍摄成许多镜头，然后再按照原定的构思组接起来。电影的基本元素是镜头，而连接镜头的主要方式、手段就是蒙太奇。所以可以说，蒙太奇是影视艺术中独特的表现手段。

例如，把以下 A，B，C 三个镜头，以不同的次序连接起来，就会出现不同的内容与意义。

A：一个人在笑；B：一把手枪指着同一个人；C：同一个人脸上露出惊惧的样子。

如果按 A—B—C 次序连接，会使观众感到这个人是个懦夫、胆小鬼。如果镜头不变，只是把上述的镜头的顺序改变一下，按 C—B—A 的次序连接，则给观众的感觉就完全不同了：这个人的脸上露出了惊惧的样子，是因为有一把手枪指着他；可是，当他考虑了一下，觉得没有什么了不起，于是，他笑了——在死神面前笑了。因此，他给观众的印象是一个勇敢的人。

如此这样，改变了一个场面中镜头的次序，而不用改变每个镜头本身，就完全改变了一个场面的意义，产生完全不同的效果。蒙太奇的句型有如下三种最基本的类型。

(1) 前进句型

这种叙述句型是指景物由远景、全景向近景、特写过渡。用来表现由低沉到高昂向上的情绪和剧情的发展。

(2) 后退句型

这种叙述句型是由近到远，表示由高昂到低沉、压抑的情绪。在影片中表现由细节扩展到全部。

(3) 环行句型

环行句型是把前进式加后退式的句型结合在一起使用。由全景——中景——近景——特写，再由特写——近景——中景——远景，或者也可反过来运用。表现情绪由低沉到高昂，再由高昂转向低沉。这类句型一般在影视故事片中较为常用。

3. 镜头组接的规律

(1) 镜头的组接必须符合观众的思想方式和影视表现规律。

(2) 景别的变化要采用循序渐进的方法。

(3) 镜头组接中的拍摄方向遵循轴线规律。

(4) 镜头组接要遵循动接动、静接静的规律。

(5) 镜头组接要讲究色调的统一。

(6) 镜头组接要符合节奏。

1.4 常用的文件格式

1. 常用的图像文件格式

图像的文件格式是图像文件的存储形式。Premiere Pro CS5 中常用的图像文件格式有以下几种。

(1) JPEG 格式：JPEG 格式是常见的一种图像格式，JPEG 压缩技术十分先进，可以用最少的磁盘空间得到较好的图像品质，是非常流行的图像文件格式。

(2) BMP 格式：BMP 格式是 Windows 操作系统中使用的标准图像文件格式，使用范围非常广。它采用位映射存储格式，除了图像深度可选以外，不采用其他任何压缩，因此 BMP 格式的文件所占用的存储空间很大。

(3) GIF 格式：GIF 格式是为了网络传输和 BBS 用户使用图像文件而设计的，特别适合于动画制作、网页制作及演示文稿制作等方面。GIF 采用无损压缩存储，在不影响图像质量的情况下，可以生成很小的文件，但 GIF 只支持 256 色以内的图像。

(4) TGA 格式：TGA 格式结构比较简单，是一种图形、图像数据的通用格式，在多媒体领域有很大影响，是计算机生成图像向电视转换的一种首选格式。在 Premiere Pro CS5 中会经常使用 TGA 格式的图片序列为视频作品增添各种动态画面。

(5)PSD 格式: PSD 格式是图像处理软件 Photoshop 的专用格式。PSD 其实是 Photoshop 进行平面设计的一张“草稿图”,它里面包含图层、通道、路径等信息,是目前唯一的一种支持全部图像色彩模式的格式,大多数平面设计软件都支持这种格式,但 PSD 格式文件占用存储空间较大。

(6)TIFF 格式: TIFF 是最复杂的一种位图文件格式。TIFF 是基于标记的文件格式,广泛地应用于对图像质量要求较高的领域。由于其结构灵活和包容性大,已成为图像文件格式的一种标准,绝大多数图像处理软件都支持这种格式。

2. 常用的音频文件格式

(1)WAV 格式: WAV 格式也称为波形声音文件格式,是最早的数字音频格式,也是目前广为流行的声音文件格式。

(2)MIDI 格式: MIDI 意为乐器数字接口,是数字音乐、电子合成乐器的国际标准。MIDI 文件中存储的是一些指令,把这些指令发送给声卡,由声卡按照指令将声音合成出来。

(3)WMA 格式: WMA 是微软公司推出的用于 Internet 的一种音频格式,即使在较低的采样频率下也能产生较好的音质,它支持音频流技术,适合在线播放。

(4)RealAudio 格式: 其特点是可以实时地传输音频信息,尤其是在网速比较慢的情况下,仍然可以较为流畅地播放声音,主要是用于网络上的在线播放。现在的 RealAudio 文件格式主要有 RA, RM 和 RMX 三种。

3. 常用的视频文件格式

(1)AVI 格式: AVI 是将语音和形象同步组合在一起的文件格式,可以将视频和音频交织在一起进行同步播放。AVI 的分辨率可以随意调整,窗口越大,文件的数据量也就越大。AVI 主要应用在多媒体光盘上,用来保存电视、电影等各种影像信息。

(2)MPEG 格式: 目前已有 MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 等格式。MPEG-1 被广泛用于 VCD 与一些供网络下载的视频片段的制作上。使用 MPEG-1 格式,可以把一部 120 分钟长的非数字视频的电影,压缩成 1.2 GB 左右的数字视频。MPEG-4 采用了新的压缩算法,可以将 MPEG-1 格式 1.2 GB 的文件进一步压缩 300 MB 左右,方便网络在线播放。

(3)MOV 格式: MOV 格式在图像质量和文件大小的处理上具有很好的平衡性,不仅适合在本地播放而且适合作为视频流在网络中播放,在 Premiere 中需要安装 QuickTime 播放器才能导入 MOV 格式视频。

(4)TGA 格式: TGA 格式是苹果公司开发的,它是高质量图像的常用格式,文件一般包括由 01 开始的一系列图像,如 A00001.tga, A00002.tga……一个 TGA 静态图像序列导入 Premiere 中可作为视频文件使用,这种格式是计算机生成图像向电视转换的一种首选格式。

(5)WMV 格式: WMV 格式是一种采用独立编码方式并且可以直接在 Internet 上实时传播的多媒体技术标准,在同等视频质量下,WMV 格式的文件非常小,因此很适合在网上播放和传输。

(6) ASF 格式: ASF 格式是一种可以直接在 Internet 上观看视频节目的流媒体文件压缩格式,也就是可以一边下载一边播放的格式。它使用了 MPEG-4 的压缩算法,所以在压缩率和图像的质量方面都非常好。

(7) FLV 格式: FLV 格式形成的文件非常小、加载速度非常快,它的出现有效地解决了视频文件导入 Flash 后,导出的 SWF 文件体积庞大、不能在网络上很好地使用的缺点。

1.5 视频编辑流程

使用 Premier Pro CS5 可将视频、音频和图片素材组合在一起,制作出精彩的数字影片。但在制作之前必须准备好所需的素材,这些素材需要借助其他软件进行加工处理。一般来说,利用 Premiere Pro CS5 制作数字影片需要经过以下几个步骤。

1. 制定脚本和收集素材

在运用 Premiere Pro CS5 进行视频编辑之前,首先要认真对影片进行策划,拟订一个比较详细的提纲,确定所要创作的影片的主题思想。接下来根据影片表现的需求撰写脚本,脚本准备好了之后就可以收集和整理素材了。收集素材的途径包括截取屏幕画面、扫描图像、用数码相机拍摄图像、用 DV 拍摄视频、从素材盘或网络中收集各种素材等。

2. 创建新项目,导入收集的素材

启动 Premiere Pro CS5,新建一个项目并设置好项目参数,然后导入各类已整理好的素材。

3. 编辑、组合素材

在素材导入后,要根据需要对素材进行修改,如剪切多余的片段,修改播放速度、时间长短等。剪辑完成的各段素材还需要根据脚本的要求,按一定顺序添加到时间轴的视频轨道中,将多个片段组合成表达主题思想的完整影片。

4. 添加视频转场、特效

使用转场可以使两段视频素材衔接更加流畅、自然;添加视频特效可以使视觉效果更加丰富多彩。

5. 字幕制作

字幕是影片中非常重要的部分,包括文字和图形两个方面,使用字幕便于观众准确理解影视内容。Premiere Pro CS5 中可以使用字幕设计器来创建和设计字幕。

6. 添加、处理音频

可以为作品添加音频效果。处理音频时,要根据画面表现的需要,通过背景音乐、旁白和解说等手段来加强主题的表现力。

7. 导出影片

影片编辑完成后, 可以生成视频文件发布到网上或刻录成 DVD。

1.6 初探 Premiere Pro CS5

1. Premiere Pro CS5 的新增功能

Premiere Pro CS5 在以前版本的基础上, 新增和改进了多项功能, 是一个功能更加完善的音频与视频后期制作工具。下面简要介绍 Premiere Pro CS5 的新增功能和增强功能。

(1) Premiere Pro CS5 必须在 64 位的操作系统上运行, 32 位的操作系统无法支持该版本软件。

(2) 支持 NVIDIA GPU 硬件加速, 可以更快地打开对象, 实时调整高清序列。

(3) 使用水银回放引擎来显著提高软件性能。

(4) 采用了最有效的无磁带工作流程, 直接支持大量无磁带摄像机和数码单反相机, 可以在确保数码影像原始质量的前提下提高采集效率。

2. Premiere Pro CS5 工作界面

Premiere Pro CS5 采用了面板式窗口环境, 工作界面由多个活动面板组成, 用户可以根据需要调整窗口的布局。

Premiere Pro CS5 的工作界面如图 1-1 所示。在素材编辑工作中, 通过对窗口中各面板的操作来完成影视作品的制作。下面介绍工作界面中各部分的名称及功能。

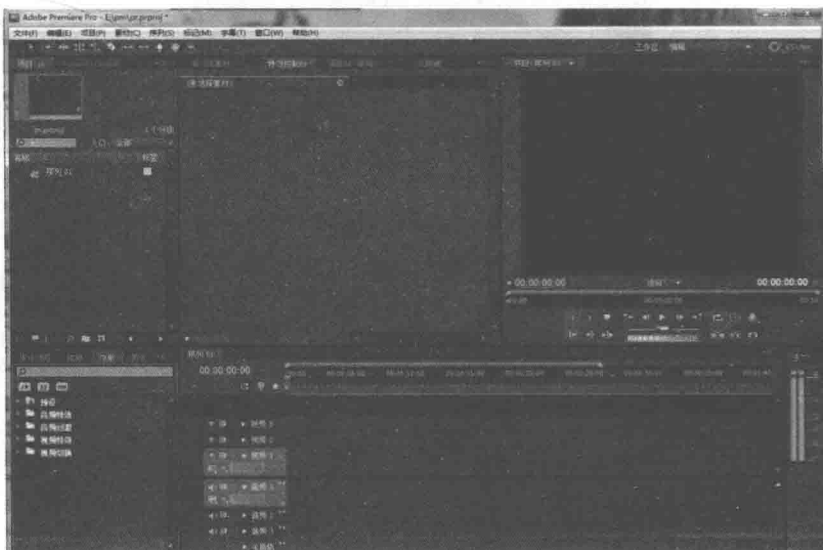


图 1-1 Premiere Pro CS5 工作界面

(1) 菜单栏

菜单栏提供了 9 个菜单，其中包括了进行视频编辑操作的各种命令。

①“文件”：提供创建、打开和保存项目，采集、导入外部视频素材，输出影视作品等操作的命令。

②“编辑”：提供对素材的编辑功能，如复制、清除、查找等。

③“项目”：该菜单用于管理项目和设置项目中素材的各项参数。

④“素材”：用于对素材进行重命名、编辑、捕捉设置、速度调整等操作。

⑤“序列”：用于对时间轴面板上的素材进行操作。

⑥“标记”：用于对素材和时间轴窗口做标记。

⑦“字幕”：用于创建和设置字幕。

⑧“窗口”：用于设置各个窗口和面板的显示或隐藏。

⑨“帮助”：提供 Premiere Pro CS5 帮助信息。

(2) 项目面板

“项目”面板如图 1-2 所示，主要用于导入、存放和管理素材。“项目”面板分为上下两个区域，分别用于预览和管理素材。



图 1-2 “项目”面板

素材预览区域如图 1-3 所示。左侧用于显示素材内容，单击“播放/停止”按钮或按空格键可播放选择的素材，也可以直接拖动图像下面的滑块进行快速播放。“标识帧”按钮可用于将视频素材的某一帧作为预览时的标识画面。预览区域的右侧显示被选择素材的详细信息，包括文件名、画面大小、帧速率、长度及音频属性。



图 1-3 素材预览区域

素材管理区域有列表视图和图标视图两种显示方式,如图1-4和图1-5所示,可以通过单击“列表视图”按钮和“图标视图”按钮进行切换。若在“查找”文本框中输入关键字,则该区域仅显示包含这些关键字的所有素材,通过单击“查找”文本框右侧的“入口”下拉列表框,可以选择关键字的搜索类型。“自动匹配序列”按钮可以使选中的素材自动添加到“时间轴”面板。单击“新建文件夹”按钮可在“项目面板”中创建新的文件夹,合理使用文件夹可使素材管理更为高效。单击“新建分项”按钮可以创建序列、脱机文件、字幕、黑场和倒计时片头等。单击“清除”按钮可以删除选中的素材。



图 1-4 列表视图



图 1-5 图标视图

(3)“时间轴”面板

“时间轴”面板如图1-6所示。在“时间轴”面板中,将图像、视频和音频素材有序地组织在一起,再添加各种转场、特效等,就可以制作出视频文件了。“时间轴”面板最具特色的功能之一就是序列间的多层嵌套,即可以将一个复杂的项目分解成几部分,每一部分作为一个独立的序列来编辑,等各个序列编辑完成后,再统一组合为一个总序列。灵活应用嵌套功能,可以提高编辑的效率,完成复杂、庞大的影片编辑工程。“时间轴”面板为每个序列提供一个标签,单击序列标签就会在序列之间切换。

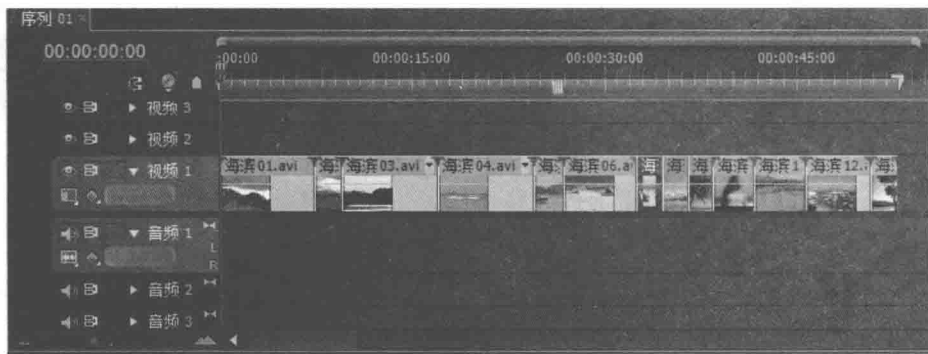


图 1-6 “时间轴”面板