



高等院校艺术设计“十二五”规划教材

高等教育艺术设计精编教材



数码媒体类

国家动画教学研究基地、浙江省级重点专业 专用教材

数字剪辑 综合应用技巧

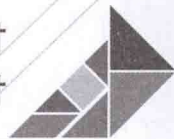
王寒冰 周忠成 李楠 编著



清华大学出版社



高等院校艺术设计“十二五”规划教材
高等教育艺术设计精编教材



数字剪辑 综合应用 技巧



王寒冰 周忠成 李楠 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是一本专门介绍数字剪辑最新软件的基本知识与使用技巧的教材。全书分为4章,主要介绍常见的PC平台上用于剪辑的三大软件:Adobe Premiere、GV Edius、Sony Vegas。本书通过对几个常见剪辑平台的横向与纵向比较,不仅能够使大家掌握多种软件的操作技巧,更能培养学生独立思考、比较、自学的能力。

本书配套提供了书中所有实例的素材及源文件(www.tup.com.cn),可以跟随书中的案例边学边练,并有数段拉片教学工程文件,可以在Premiere中进行学习。

除了介绍软件之外,本书还在第4章列举了一些常见片种的剪辑实践操作技巧,并且非常注重对于其他影片的学习和理解,以便将其转化为个人的知识和经验。

本书既可以作为本科及专科院校相关专业学生的教材,也可以作为培训班学员及初、中级读者的学习用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

数字剪辑综合应用技巧/王寒冰,周忠成,李楠编著. —北京:清华大学出版社,2015

高等教育艺术设计精编教材

ISBN 978-7-302-37967-6

I. ①数… II. ①王… ②周… ③李… III. ①视频编辑软件—高等学校—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第209586号

责任编辑:张龙卿

封面设计:徐日强

责任校对:袁芳

责任印制:沈露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795764

印 装 者: 北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 210mm×285mm 印 张: 10.75 字 数: 309千字

版 次: 2015年3月第1版 印 次: 2015年3月第1次印刷

印 数: 1~2500

定 价: 39.80元

前言

本书是针对刚刚接触传媒行业和剪辑师这个职业的初学者而编写的,书中使用相对比较基础的语言,为大家提供一本介绍与普及剪辑知识的入门教材。本书绝非字典般的工具书,无法对照着软件来检索所有的功能如何使用。在软件教学部分,本书针对零基础的学生,从头开始逐步讲解。书中内容主要是对作者本人几年来的授课经验的整理,并且结合了个人的剪辑经验和使用软件的技巧,希望能够起到抛砖引玉的作用。

本人一直认为媒体这个行业是相对传统的,即便当今的数字技术已经对整个行业产生了极大的冲击,在整个行业不断强调技术更新的同时,从业人员仍是这个行业中最重要的一部分。不像其他产品可以进行流水线生产,无论多么简单的新闻或短片,依然需要剪辑师进行剪辑,这就是艺术,这是再高级的计算机也无法完成的工作。

举例来说,2013年的《云图》就非常值得思考,这部电影引起了业界巨大的争议。电影评论家罗杰·艾伯特称赞这部电影是“有史以来最雄心勃勃的影片之一”,然而诸多电影网站的评论与评分则显示出相当一部分的评论人和观众对该电影产生了费解。想象一下,如果这部电影的剪辑是6个故事,分为6个单元单独叙述,那么这仅仅就是花了1.05亿美元的6部微电影而已,绝非是现在在多伦多电影节上得到观众10分钟掌声的称号“史上最昂贵的独立电影”。姑且不论是原著还是导演的原因,以及编剧和剪辑师谁做出了这样的安排,不论该片好与不好,至少这是一种新颖而成功的安排与设计。

俗话说:师父领进门,修行在个人。传媒行业正是如此。许多优秀的业者都是非专业出身,师从一些资深业者甚至是大师,就能够跨入这个行业并且取得不错的成绩。但是不能忽视这些优秀的业者都为此花费了相当多的时间和付出了巨大的代价,经过努力学习、奋斗,他们最终获得了成功。无论影视技术如何发展,设备如何更新,风格如何演进,这些从事影视工作的人员才是整个行业的基石。

从某种意义上来说,本书对应的课程是一门全新的课程,对于每一个初学者都是全新的开始。尽管大家学习的是同样的课程,用同样长的时间,但最终创作的作品也会相差很大。

在此,希望未来能够进入传媒行业从事剪辑或者编导或者导演或者摄影等方面工作的同学们,应努力积累专业知识并进行专业训练。即便拜师学艺,也需要有一些专业的基础知识。希望本书能够让大家有一个好的开始。

另外,再说说需要为影视片剪辑准备哪些知识。

进行影视片剪辑,很大程度上是一个讲故事的过程。因此,学习剪辑的过程类似于学习如何说话的过程。

(1) 文学。文学的重要性不必多说。很多人都听说过蒙太奇,那么有一种剪辑手法叫平行蒙太奇,恰好文学里有一种说法叫花开两朵、各表一枝。还有一种对比蒙太奇,恰好文学里有一种手法叫对比。剪辑时可以连剪快切,文学里有一种手法叫排比。几乎所有的文学手法都能在剪辑中找到相对应的手段,这绝非巧合。

(2) 音乐。在学剪辑的过程中经常会听到一个名词叫视听语言,这里就包括了视觉和听觉。无论是歌、乐,还是声响,甚至是噪声,都无时无刻不在剪辑中出现。更不用说MV是完全依靠音乐来组织镜头的。因此,对于

音乐的学习也是一名剪辑师的必经之路。

(3) 美术。剪辑师个人的美术修养很大程度上决定了他是否能从一大堆素材中分辨出镜头的美与丑,并选择适用的镜头。

以上这些方面是行业以外的可以构成我们专业基础的知识。

那么行业以内跟剪辑密切相关的知识构架有哪些呢?

(1) 编剧。编剧是创作的保障,完全不能指望一个连剧本、分镜头脚本都看不懂的人能剪出什么好影片。

(2) 摄像。需要具备摄像知识。不能指望一个连远景、全景、中景、近景都分不清的人能剪出什么好影片。

(3) 灯光。需要了解灯光相关的知识。不能指望一个连顶光、底光、冷光、暖光都理解错误的人能剪出一个好影片。

(4) 计算机。现在剪辑使用的都是计算机。熟悉相关计算机知识有助于排除故障,提升剪辑效率。

在具备了以上这些基础知识之后,才能开始在剪辑的道路上蹒跚前行。

本书的内容根据课程编排,大约需要 30 ~ 40 课时,另外可以安排 10 ~ 20 课时的实践课作为练习时间。

感谢丁海祥院长为本书编写、出版所做的努力。在本书编写过程中,得到了章华、柳执一、陈奕、马兆峰、吴昊、许建峰、卢雅芬、平凯磊、曾思思、崔蕴鹏、张碧池、杨振江、曹佳丽、王祎明等多位老师与业内同人的热心帮助,在本书编写方面也给予了很多帮助,在此表示衷心的感谢。

本书成书仓促,必有许多不尽如人意和疏漏之处,望各位同行与业界同人不吝赐教。

作 者

2014 年 8 月

目 录

数字剪辑综合应用技巧

第1章 数字剪辑概述

- 1.1 剪辑简史——电影到电视的演化 1
- 1.2 数字剪辑平台的诞生——剪辑艺术的新阶段 2
- 1.3 剪辑师的素质与工作 3

第2章 数字剪辑的制作流程

- 2.1 准备工作 5
- 2.2 欢迎界面 8
- 2.3 初识非线性编辑系统 15
 - 2.3.1 初识Premiere 15
 - 2.3.2 初识Edius 20
 - 2.3.3 初识Vegas 23
- 2.4 导入素材 24
- 2.5 粗编 34
 - 2.5.1 Premiere中的粗编 34
 - 2.5.2 Edius中的粗编 39
 - 2.5.3 Vegas中的粗编 42
 - 2.5.4 总结 43
- 2.6 精剪 43
 - 2.6.1 Premiere中的精剪 44
 - 2.6.2 Edius中的精剪 53
 - 2.6.3 Vegas中的精剪 56
- 2.7 切换与动画 60
 - 2.7.1 Premiere中的切换与动画 60
 - 2.7.2 Edius中的转场与动画 77
 - 2.7.3 Vegas中的转场与动画 82
- 2.8 输出文件 86
 - 2.8.1 Premiere中的剪辑输出流程 86

2.8.2 Edius中的剪辑输出流程.....	93
2.8.3 Vegas中渲染文件的输出	94

第3章 数字剪辑的特效艺术

3.1 数字剪辑中的字幕	96
3.1.1 Premiere中字幕的制作	96
3.1.2 Edius和Vegas中字幕的制作	103
3.2 数字剪辑中的调色	105

第4章 多片种剪辑实践

4.1 故事片的剪辑	114
4.2 广告的剪辑	141
4.3 宣传片的剪辑	143
4.4 影视预告片的剪辑	146

参考文献

第1章

数字剪辑概述

从数字技术诞生开始,整个影视行业就开始步入了数字化时代。无论是前端的摄像、录像、拾音、灯光等设备,还是后期制作使用的录音、剪辑、合成、特效等设备,都逐渐由传统的模拟信号、电传信号设备向数字化设备进行过渡。

1.1 剪辑简史——电影到电视的演化

正如语文的学习一样,首先学习关于拼音、文字之类基本的元素,然后才能去研读一些大师的作品或古典的文字,才能够理解作品的深意。同样,剪辑的学习只有先把剪辑的视听语言的基本元素研究明白,才能去研究剪辑的历史演变,以及不同时期的剪辑有什么变化和特点,才能在剪辑史的演变中获得对剪辑技巧的深刻理解,才能在自己的剪辑作品中运用自如。

下面简单介绍剪辑的诞生过程和基本知识,主要是介绍一些基本的概念。

剪辑最初因电影而产生。

最初的电影是没有剪辑的,基本上是一个镜头从头演到尾,时长一般很短。卢米埃尔兄弟放映的最初几部电影,如《工厂大门》、《火车到站》都是如此。

出现剪辑的一种说法是,在卢米埃尔的四部《消防队员》中意外地出现了剪辑的概念。限于当时的胶片和设备的原因,路易·卢米埃尔拍摄了四条胶片,然后串在一起进行播放,结果意外发现,从不同角度、不同地点拍摄下来的里昂街头消防队员救火、救人的镜头产生了富有戏剧性的结果。

还有人认为有意识地创造剪辑效果的是爱迪生的一位雇员埃德温·波特,他在《美国消防队员的一天》(1903)中有意识地使用了平行剪辑的手法,用20个小镜头完成了一个6分钟的故事。

还有同时期的乔治·梅里埃,采用剪辑手法在摄影棚内拍摄了经典科幻电影的开山之作——《登月之旅》(1902)。

随后在1926年,苏格兰人贝尔德向伦敦皇家学院的院士们展示了一台神奇的设备,他研究这台设备用了20年时间,最终获得了成功,并被人们称为“电视之父”。这台机器可以完成一些影片的剪辑工作。随着电视行业的发展,很多在电影中所使用的剪辑手法和技巧开始逐步向电视行业延伸。

电影和电视都涉及了剪辑,其基本原理和基本手法是相通的,只是在实践中需要根据各自的特点做出相应的调整。

1.2 数字剪辑平台的诞生——剪辑艺术的新阶段

当数字化设备出现时,无论是电影还是电视的剪辑工作都出现了极大的变化。电影从早期的对胶片的剪切逐渐过渡到了胶转磁之后在工作站上进行剪辑。电视也从对编机的传统工作方式逐步过渡到了非线性编辑的系统。

传统的剪辑工作状态是原始而简陋的。

对于电影,从这种老式的直立式剪辑设备(图 1-1)能够看到,早期的电影胶片剪辑是在拍摄的胶片上直接进行物理剪辑的。这种方式今天已经很难再看到了。胶片在剪辑完成后还要进行一系列的复杂工序并完成影片复制的工作,最后再进入发行的流程。

从 20 世纪 90 年代开始,数字剪辑技术开始逐步介入到电影工业中。当时的做法(包括现在的大部分电影的做法)是将胶片转成数字化数据,再导入后期工作站进行后期处理。完成剪辑之后,再重新通过激光记录仪等设备将数字信号转回胶片,然后制作复制并发行。这就是所谓的胶转磁、磁转胶的过程,如图 1-2 所示为 20 世纪 90 年代使用的进行剪辑操作的计算机。



图 1-1



图 1-2

下面介绍“数字中间片”的由来。数字中间片的概念囊括了从影片拍摄完成之后到最终制作影院复制之前的一系列后期处理过程中的影片。这个过程中包括剪辑、调色配光、制作三维动画、特效合成等。其间所包含的技术极其繁复庞杂。

随着数字技术的发展,全数字化的摄像机以及全数字化的影院播出系统已经投入使用。于是便诞生了所谓的数字电影。国家广电总局在《数字电影管理暂行规定》中的第二条明确指出:数字电影,是指以数字技术和设备摄制、制作、存储,并通过卫星、光纤、磁盘、光盘等物理媒体传送,将数字信号还原成符合电影技术标准的影像与声音,放映在银幕上的影视作品。影视作品制作完成之后,数字信号通过卫星、光纤、磁盘、光盘等物理媒体传送,放映时通过数字播放机还原,也可以使用投影仪放映,从而实现了无胶片发行、放映,解决了长期以来胶片制作、发行成本偏高的问题。

根据相关资料了解到,好莱坞计划 2014 年实现数字荧幕覆盖全美的目标,全面淘汰胶片电影的放映系统。由此可见,数字化的趋势势不可挡。

相对而言,电视数字化的过程相对简单一些。

以前放录像用的是录像带,实际上早期电视行业使用比较普遍的就是这种卡式录像带。以前普通家庭使用

的是家用录像系统 (VHS), 而电视台使用的是广播级的模拟摄像机和不同大小、制式的录像带, 常见的诸如 BETACAM 等。现在随着数字技术的发展, 出现了数字 BETA、DVCPRO、DVCPRO50、DVCAM 等多种数字摄像机及格式。

以前进行后期制作, 以对编机 (图 1-3) 为主, 现在已逐步过渡到数字化的非线性编辑系统 (Non-Linear Editing, NLE)。

对编机系统使用的是两组录放机系统, 先用左侧的录像机对拍摄素材带中的素材镜头进行选择, 再将选出的镜头录制到右侧的录像机中。由于磁带不能像电影胶片一样可以拉出来进行物理剪辑, 因而对编机的剪辑工作就需要剪辑师和编导事先编排好镜头顺序, 并依次录入。一旦出错, 就要把后面的内容全部重新抹掉, 修改完错误——插入镜头或者去掉镜头, 再将后面的内容重新录制进来, 因此这个修改的过程非常烦琐。

而数字非编系统则极大地改善了这一过程。通过计算机软件, 我们可以自由地编辑需要的镜头和段落, 随意地拖动镜头位置、改变镜头时长等, 如图 1-4 所示。

目前绝大部分电视台基本上都已经在使用数字非线性编辑系统了。



图 1-3

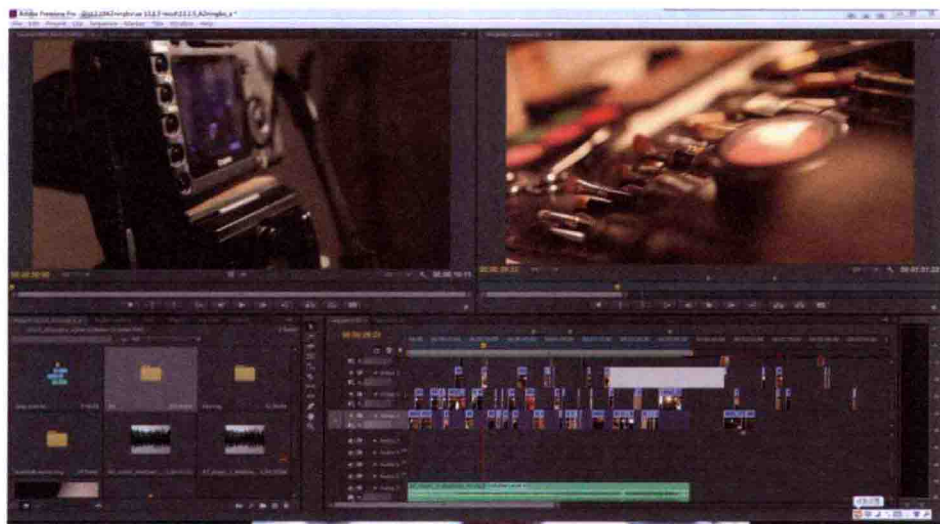


图 1-4

1.3 剪辑师的素质与工作

剪辑工作是一个异常辛苦的工作过程, 无论是作为导演还是剪辑师, 无论是共同创作还是独立剪辑, 都要耐得住寂寞。如图 1-5 所示为正在进行剪辑制作的场景。

剪辑是一个需要思考并有良好心情和感觉的工作。所以优秀的剪辑师首先要具备的素质就是情感丰富。当自己对喜怒哀乐都分不清楚的时候, 又如何能让观众跟随你的剪辑、跟随你的故事而喜怒哀乐呢?

其次, 优秀的剪辑师需要很好的逻辑思维能力和组织能力。因为剪辑师需要在大量的素材中寻找想要的内容, 并且要将这些内容组织成一个完整的段落。如果思维不缜密、不严谨, 很容易剪得逻辑混乱, 观众观看时也会感到混乱。



图 1-5

再次,优秀的剪辑师需要良好的沟通能力。剪辑师需要跟导演和其他剧组人员沟通,有时候难免会出一些状况。比如,导演希望这么剪,但是剪辑师觉得那么剪更好。遇到这种分歧就需要良好的沟通技巧。举个例子,导演亚历山大·佩恩和剪辑师凯文·坦特在合作电影《大选》(1999)的时候,关于结尾的处理就发生过分歧。导演希望剪辑成类似电影《黄金三镖客》那样的结尾,用特写镜头,时间较长,剪辑节奏应较慢,音乐再渐入。但是凯文希望处理得节奏要快一些,用一系列的快速脸部特写快切来形成小高潮,而导演觉得这样太花哨了。于是他们就开了一个玩笑。凯文说,我给你 25 美元,照我说的剪。亚历山大说不行。然后凯文说,那给你 50 美元。亚历山大说还是不行。最后凯文说那就给你 75 美元吧,这次亚历山大同意了。于是凯文给了导演 75 美元,把结尾按照自己的方式剪辑出来了。这当然是他们之间有不错的交情,所以沟通起来相对顺利一点。但这个故事依然说明了一个问题,导演和剪辑师的关系必须非常密切,才可能合作好,并剪辑出优秀的作品。

最后,还需要剪辑师拥有吃苦耐劳的敬业精神,这点尤为重要。剪辑师的工作强度远超过一般工作。当离交片时间还有两天,而导演依然对剪辑不满意的时候,没有吃苦耐劳的精神,肯定就无法承担这一工作。

以上就是剪辑师应当具备的素质和能力。

第2章

数字剪辑的制作流程

本书中的“后期”概念,包括剪辑、特效、调色等一系列影视后期处理的工序。后期中的整体流程就显得尤其重要,因为它会涉及工程文件的交换、特效部门和剪辑部门的协作、是否会耽误进度和时间等问题,并且如何在每一个阶段都将要完成的事情准备好,也有利于提升整个项目的制作效率。

2.1 准备工作

首先需要安装软件。

PC 平台上常用的非线性编辑软件有 Premiere (Adobe 公司)、Edius (Grass Valley 公司)、Vegas (Sony 公司)、Media Compser (Avid 公司)、Pinnacle Studio (Pinnacle 公司) 等,另外还有 Mac 平台上的著名剪辑软件 FCP。

要为剪辑做好计算机的清理工作,预估好工程可能需要的磁盘空间,留出足够的硬盘空间供剪辑使用。

这一点尤为重要,PC 平台的剪辑软件经常会发生剪辑过程中自动退出、崩溃或者卡死等现象。在剪辑之前推荐重装系统,保持系统的清洁,尽量减少系统中的软件数量。保留 C 盘有几十兆比特(GB)以上的空闲空间,工作盘有几百兆比特(GB)空间。不要在剪辑时打开社交软件、音乐软件等,这些软件都会极大地占用硬件资源,尤其是内存,从而影响到软件的运行。

另外,不同的软件都有不同的特点。像 Premiere、Edius 这类 PC 平台的软件,如果计算机配置不够高,硬件资源不够,较容易发生死机和崩溃的现象。解决的方案有两种。一种就是使用旧版本,老版本的软件设计时的要求配置就没有那么高,对硬件的要求相对就低一些。但是像 Premiere 早期的版本,对各种文件格式的支持和对高清素材的支持都会出问题,这是其最大的弊端。

早期如 Premiere 6.5, Edius 3.0 这样的版本,现在看来都是古董级的软件。随着软件开发速度的加快,现在平均 1 ~ 2 年就会有一次软件版本的进化更新。从 Premiere 的版本 6.5、Pro、Pro 2.0、CS 3、CS 4、CS 5、CS 5.5、CS 6 到现在的 Pro CC,其功能与稳定性也在不断提高。如图 2-1 所示为 Premiere 的较新版本的界面。

Edius 也从 3.0 逐步更新到目前的版本 7。Edius 最有特色的功能一如既往的强大,即支持导入 AE (After Effects, Adobe 公司的特效合成软件) 插件。需要注意的是,Edius 在使用了 Red Giant 的调色插件 Looks 之后,在插件中看到的色彩与在软件监视器中看到的色彩会产生偏差,影响了调色工作的顺利进行。相对而言, Premiere 与 AE 的动态链接功能非常实用,可以很轻松地将镜头链接到 AE 中进行特效处理,之后所有效果在 Premiere 中还能实时反馈。Edius 虽然可以导入许多 AE 插件,毕竟还是不方便。对于特效制作要求不高的用

户而言，Edius 不失为一款容易上手、操作简便、性能稳定的好软件，其界面如图 2-2 所示。

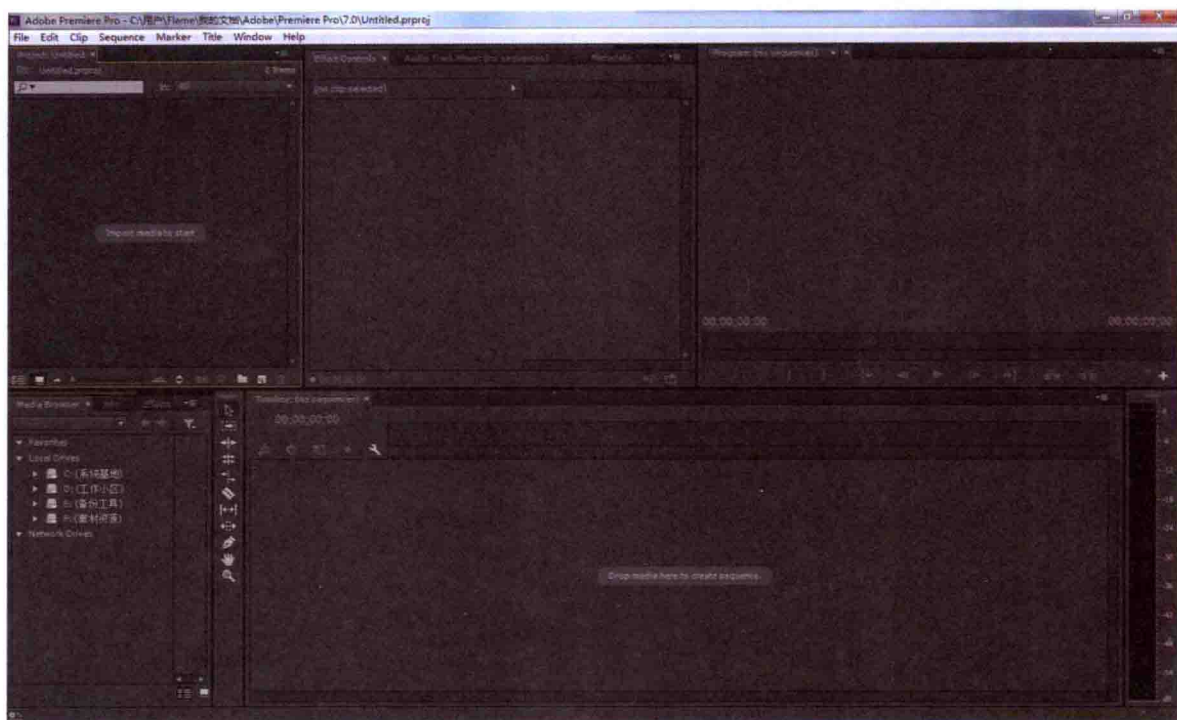


图 2-1

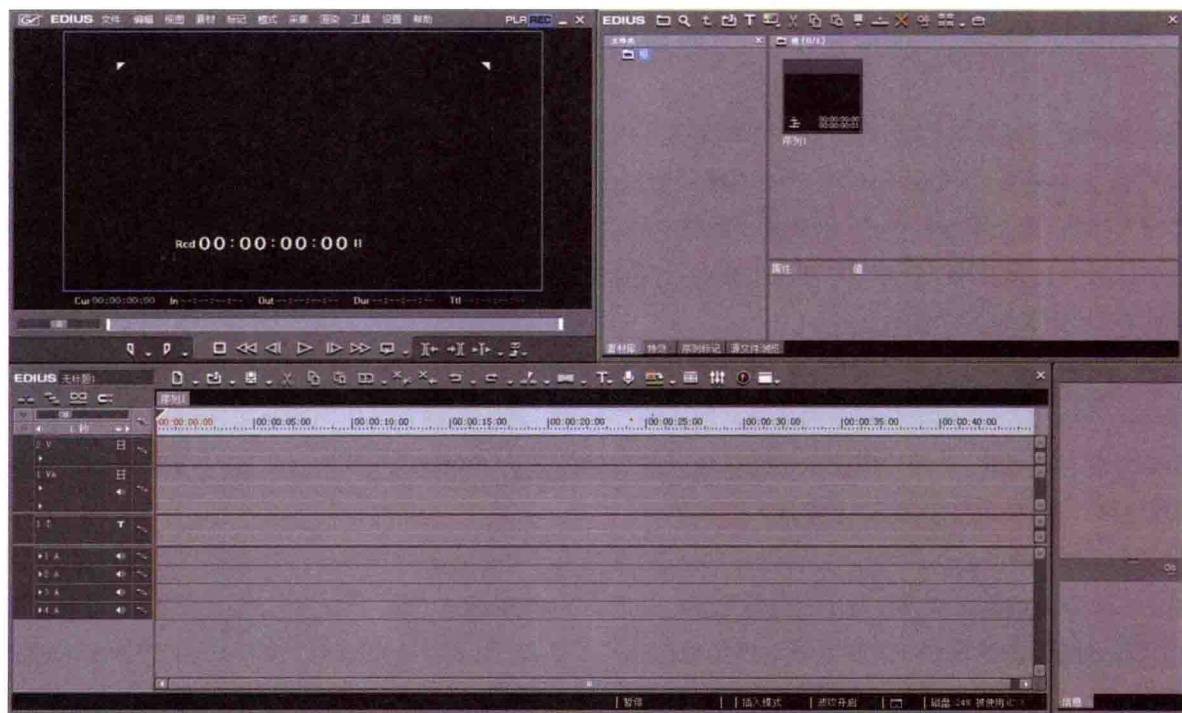


图 2-2

另外本书会涉及的一种软件是 Vegas（图 2-3），这是 Sony 的产品。该软件界面友好，操作简便，最方便的一点是镜头之间的过渡效果，可以直接把两段视频进行重叠。Vegas 会自动生成重叠部分的过渡效果，对于不需要大量特效的宣传片而言，用它来制作剪辑极大地提升了工作效率。

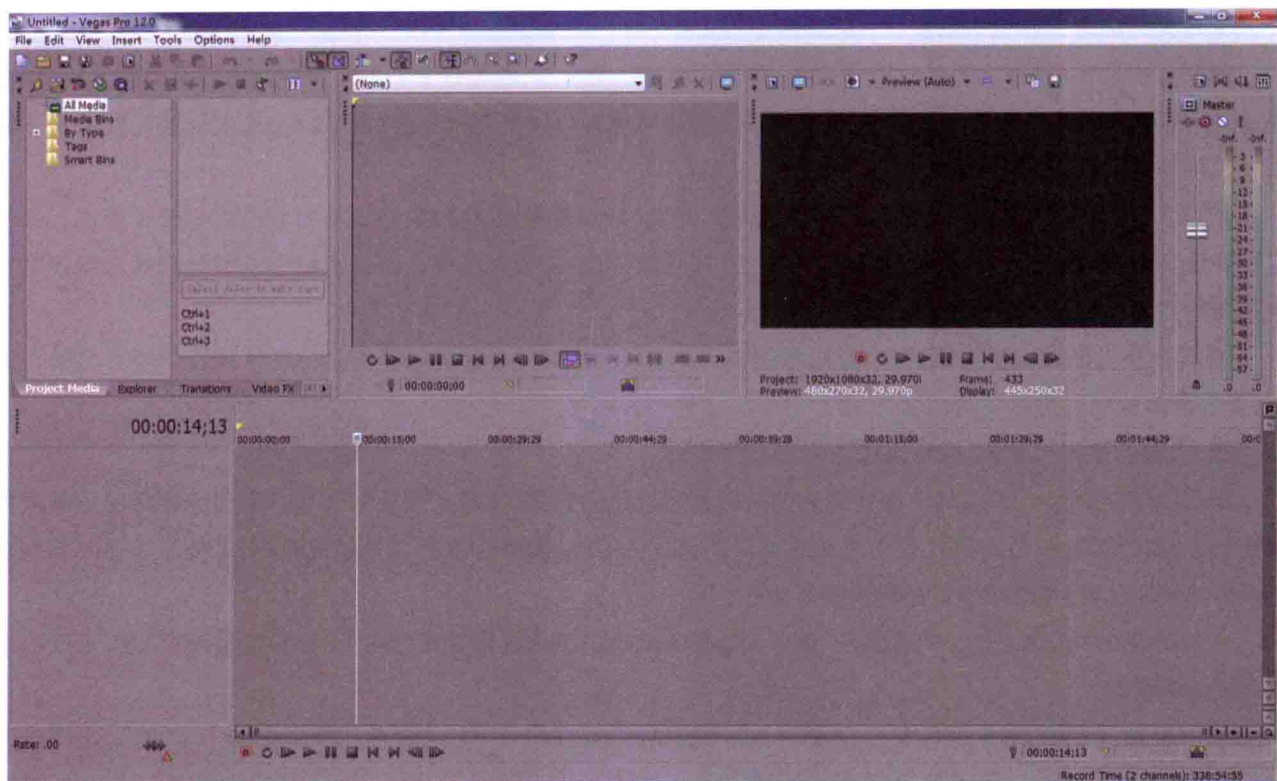


图 2-3

Vegas 目前已发布到版本 12 (版本 12 仅支持 Win7 64 位系统, 且暂时没有 MAC 版)。

该软件的一大缺点就是稳定性较差, 剪辑稍长的片子就会经常性地报错和崩溃。但是对于 10 分钟以内的小项目而言, 这款软件就可以满足需要。另外这个软件的一个问题就是浏览和调用素材不太方便, 版本 11 和版本 12 中有所改进。

本书除了用到以上介绍的这三种比较实用的软件以外, 还介绍了一些剪辑软件, 例如 Avid composite、Final cut Pro 等, 操作基本大同小异, 就不再一一列举了。

在电视台或者制片公司, 大部分的非线性编辑工作站都会配备两个显示器和一个监视器。因为无论是 Edius 还是 Vegas, 大量界面和窗口放置在一个屏幕中时会很拥挤, 会大幅减少可操作区域的面积。配备两个显示器就可以把素材窗口和一些调节特效的面板移出去。监视器主要用于观看完成片的效果和色彩, 如图 2-4 所示。



图 2-4

文件夹的准备工作也很重要。一般有两种方式。

如果是小项目,单独几分钟的片子,在没有详细场记的情况下,在整理素材时可以采用内容分类的方法,按照镜头的内容和被摄主体对素材分别进行处理。这样在剪辑时可以迅速找到想要的镜头,也很快就能知道需不需要补拍某些特殊镜头。

如果项目相对较大,拍摄分成数日乃至数周完成,就可以根据拍摄日期、场次等对素材进行分类整理。这一点需要现场做好详细的场记配合,例如几号镜头、第几次拍摄、主要内容等。这样也能很清楚地根据日期找到当天拍摄的内容。

这两种方式都是比较常见的,也可以根据自己的需要和习惯,或者根据项目的特殊性来设计项目的储存方式,但是总体的原则是不变的,即:

第一,要方便自己检索,能够迅速找到需要的镜头。

第二,要方便他人识别,能够很快弄清楚剪辑素材存放的方式,并找到需要的素材。因为剪辑时难免会遇到需要他人帮忙的情况,或者是让他人来修改剪辑的情况。因此,素材存放的可识别性要高,这样才能让团队的队友很容易接手工程,才能够很好地进行团队合作。

尤其是在电视台里工作,规矩很多,每个人都要有自己的工作磁盘目录,要按节目日期或者期数把自己的素材和成片整理好。

所以存放素材文件夹的名字一定要一目了然,例如,2013-1-31 或者是“西湖日出”、“树”这样明确时间或内容的文件夹。然后把这些素材都存放在一个统一的大目录下面。比如“XX 宣传片”。这样,再有其他非拍摄素材,比如工程文件、图片、照片、音乐等,也可以存到这个大目录下面,形成一个项目的树形管理结构。

再有一点需要补充的就是,最好用英文文件夹。习惯以后才能用电视台里或者公司的设备。有一些进口的非线性编辑工作站是不支持中文路径名和中文文件名的,所以最好使用全英文路径和全英文文件名。

还应注意输入设备的问题。大部分非线性编辑工作站都是使用鼠标作为主要的操作工具,实际上用手写板进行操作也非常方便。

准备工作到此就基本结束了。

2.2 欢迎界面

本书介绍的三种非线性编辑软件的起始界面略有不同。Premiere 的起始界面是一个欢迎界面,Edius 相对工程性更强一些,直接摆出一副“冰冷面孔”,询问你使用哪个用户,选用哪个预设模板,建立什么样的工程。而 Vegas 相对简单一些,直接用默认设置进入工作状态,如果要修改再去设置菜单。但是总体来说目标是一样的,就是要在正式进入工作之前做好工程设置工作。就像画画之前要先选好所用纸和画板的尺寸,然后选好用水粉还是油画颜料。

下面介绍一下 Premiere Pro CC 的欢迎界面,如图 2-5 所示。

- New Project (新建工程): 新创建一个工程文件。
- Open Project (打开工程): 打开使用过的工程文件。
- Recent Projects (最近的工程): 显示最近在 Premiere 里打开过的工程文件。
- Exit (退出): 退出软件。

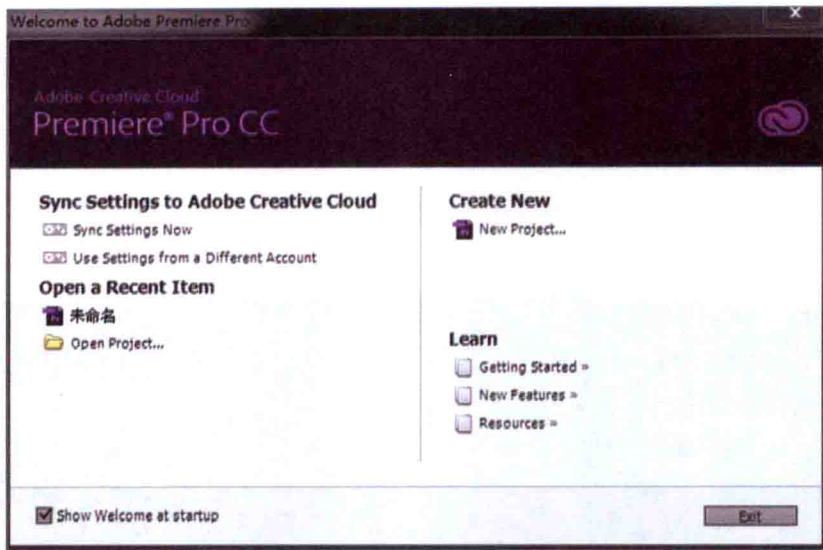


图 2-5

而 Edius 的初始界面则有以下内容,如图 2-6 所示。

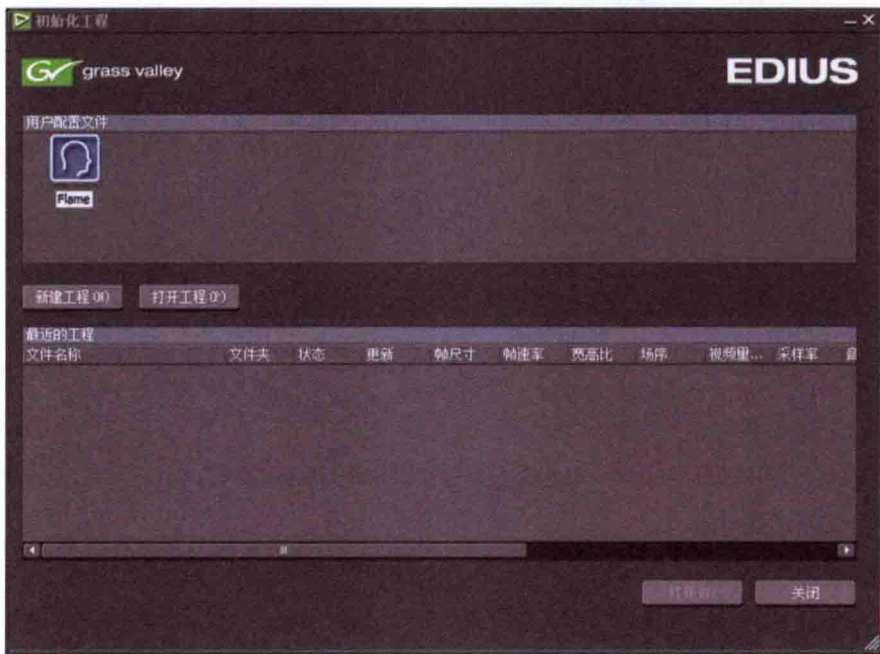


图 2-6

用户配置文件: 打开软件时需要对系统进行的设置等。

新建工程: 新创建一个工程文件。

打开工程: 打开一个工程文件。

最近的工程: 显示最近在软件中打开过的工程文件。

关闭: 退出软件。

注意: 如果是第一次打开 Edius, 则会询问是否要建立一个目录作为 Edius 的默认目录, 可以找一个空间比较大的盘建立一个默认目录。

先介绍工程 (Project) 的概念：这里的工程指的是整个剪辑的过程和动作,包括导入的素材、对素材的操作、特效等。这些动作及相关操作,除了素材文件以外,都属于工程的范畴。(提示：有的书将 Project 翻译为“项目”)。

“新建工程”就是建立一个全新的工程,就像开始画画铺上一张全新的画布一样,把所有的界面和设定都回归到原始的状态,准备开始工作。单击“新建工程”按钮一般就会进入到下一步的新工程设置面板。

Premiere 新工程的设置面板如图 2-7 所示。

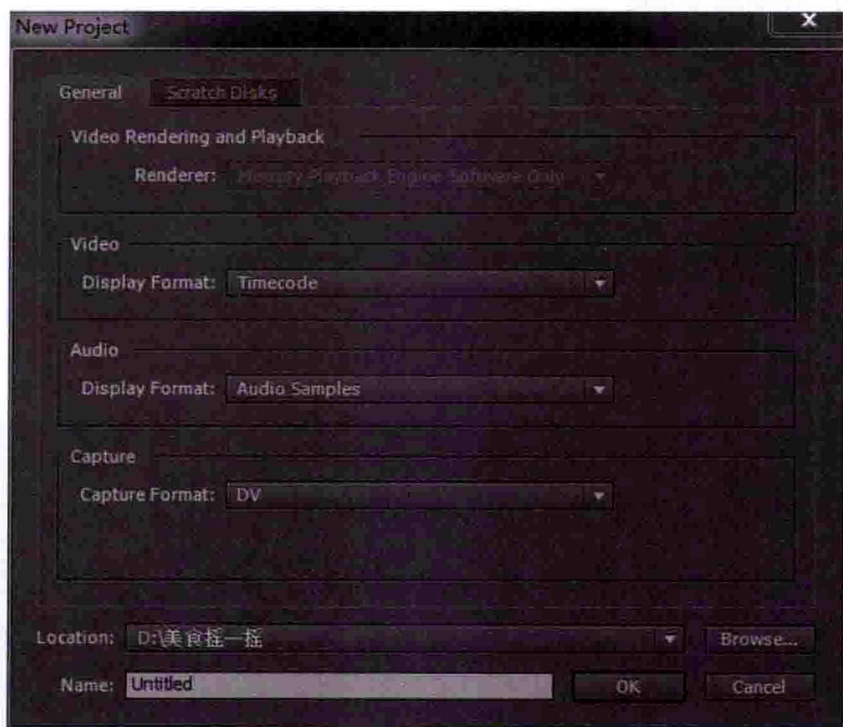


图 2-7

这里的内容涉及工程文件储存的一些设置问题。

Location (位置)：文件储存的目录,通过单击后面的 **Browse** 按钮可以打开文件夹选取的面板,然后选择一个文件夹作为工程文件的目录。

Name (名字)：工程文件名。

平时应养成良好的工作习惯。可以在你的项目文件夹下面建立一个 **Project** 文件夹,专门用来存放工程文件。并且每天做好工程以后都用日期来命名。例如 XXXX-2013-3-11,甚至后面还可以标上时间。这样可以最大限度地减少因工程的崩溃、死机、跳闸等意外状况带来的损失。

Premiere CS 6 之前版本,在工程文件名和储存路径确定以后单击 **OK** 按钮,可以进入到下一步的工程设置面板,如图 2-8 所示。

这个面板比较复杂,其中几十种模板一旦弄错就会影响整个影片的最终输出。这里需要解决的是各种制式下面的参数问题,以及不同的文件夹名称的含义。

而 Premiere Pro CC 则是先进入工作界面,然后在素材窗口中新建序列 (Sequence) 时才会弹出如图 2-8 所示的对话框。

下面介绍 Edius 的“工程设置”面板,如图 2-9 所示。