

Premiere Pro CS6

刘小伟 刘 飞◎编著

多功能教材



電子工業出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Premiere Pro CS6

多功能教材

刘小伟 刘 飞 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书以面向生活的视频后期处理实例为主线,全方位介绍了Premiere的最新版——Premiere Pro CS6的视频编辑功能和实用技巧。全书系统介绍了Premiere Pro CS6的基础知识、项目设置与素材管理、视频素材的剪辑、转场特效的应用、添加并设置视频滤镜、创建运动效果、创建覆叠特效、使用字幕与图形、音频处理和媒体文件的导出等内容,由浅入深地指导读者掌握使用Premiere Pro CS6进行数码视频后期处理的就业技能。书中的每个实例既包含了软件的相关知识点,又提供了面向实践的视频编辑流程,还融合了大量的数字视频创意与表现技巧。

本书内容翔实,通俗易懂,实例丰富,可操作性强,图文并茂,阅读轻松,可作为视频编辑人员和数码爱好者的学习、工作参考用书,也适合作为各级各类学校和社会短训班的教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS6多功能教材 / 刘小伟, 刘飞编著. —北京: 电子工业出版社, 2013.6

ISBN 978-7-121-20464-7

I. ①P… II. ①刘… ②刘… 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106375号

策划编辑: 吴 源

责任编辑: 周宏敏

印 刷: 北京丰源印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19 字数: 487千字

印 次: 2013年6月第1次印刷

定 价: 39.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

对于拥有DV的人来说，仅仅掌握摄像机的拍摄技术和技巧是远远不够的。这是因为直接拍摄的素材还根本谈不上是“作品”，还需要在电脑上进行数码视频的后期制作和加工，使其成为一部具有最佳的视听效果和保存价值的影像资料。

目前，视频编辑大多使用非线性编辑，也就是采用计算机图像技术和数字压缩技术将视频、音频素材数字化，存储在计算机的存储介质中，然后对原始素材进行编辑处理，并将最终作品以文件的形式存储到硬盘、光盘或录像带等记录设备上。由于原始素材是被数字化后保存在计算机存储介质上的，其信息存储位置是并列平行的，与原始素材输入到计算机时的先后顺序无关。这样，就能对存储在硬盘上的数字化音/视频素材进行随意的排列组合并便于修改。

Premiere Pro CS6是由美国著名的Adobe公司新推出的一款集视频采集、视频剪辑、字幕设计、转场特效处理、视频滤镜处理、运动效果创作、覆盖特效处理、音频编辑和影片合成等功能于一体的专业级非线性视频编辑软件，被广泛应用于影视制作、影视编辑、游戏场景制作、单位及个人视频制作等领域，是目前最流行的视频编辑平台。

本书按课程的形式组织内容，全书安排了10课，分别介绍了Premiere Pro CS6的基础知识、项目设置与素材管理、视频素材的剪辑、转场特效的应用、添加并设置视频滤镜、创建运动效果、创建覆盖特效、使用字幕与图形、音频处理和媒体文件的导出等内容。

第1课介绍数码视频编辑的基础知识、Premiere Pro CS6的新增功能及增强功能、Premiere Pro的操作界面、Premiere Pro的基本设置和视频编辑的一般流程等预备知识。通过这些内容的学习，既可以快速熟悉Premiere Pro CS6的操作环境，又能快速掌握软件的一些通用操作。

在第2课至第10课中，完全通过实例来详细介绍Premiere Pro CS6的具体功能及其在数码影片创作上的技巧。通过每个实例的学习和实际上机操作训练，既能快速学会相应的知识点和技能项目，又能逐步领会数码视频后期处理的要领。同时，在介绍制作过程时，还通过注意、提示和技巧等小栏目拓展相关知识，突出实用技巧。此外，在每课的内容设计上，本书遵循了科学性、实用性、技巧性、可操作性等原则，在注重软件知识体系的同时，强调为就业服务。

为方便读者阅读，若需要本书配套素材，请登录华信教育资源网www.hxedu.com.cn，在上方“下载”频道底部的“图书资料”栏目免费下载。也可借助“课件搜索”，选择“课件搜索”/“课件名”，输入书名后找到下载文件。

本书由刘小伟、刘飞编著。此外，刘晓萍、朱琳、温培和、余强、郭军、吕静、陈德荣、熊辉等也参加了本书实例制作、校对、排版等工作，在此表示感谢。由于编写时间仓促，编者水平有限，书中疏漏和不妥之处在所难免，欢迎广大读者和同行批评指正。

目 录

第1课	Premiere Pro CS6快速入门	1
1.1	数码视频编辑基础	2
1.2	Premiere Pro CS6的新增功能和增强功能	8
1.3	Premiere Pro的操作界面	10
1.4	Premiere Pro的基本设置	11
1.5	Premiere Pro视频编辑的一般流程	15
	课后练习	17
第2课	项目设置和素材管理	18
2.1	实例：建立“山路”项目（项目的基本操作）	19
2.2	实例：为“山路”项目准备素材（从DV下载素材）	22
2.3	实例：在“山路”项目中添加素材（导入素材）	24
2.4	实例：合成短片“山路”（管理素材）	32
	课后练习	41
第3课	剪辑视频素材	42
3.1	实例：玉蟾丛翠（“源”面板剪辑素材）	43
3.2	实例：神奇的大海（“时间线”面板剪辑素材）	50
3.3	实例：十里桃花（“节目”面板剪辑素材）	63
	课后练习	67
第4课	转场特效	68
4.1	实例：动物世界（转场的添加和设置）	69
4.2	实例：童年相册（3D Motion转场组）	74
4.3	实例：火山爆发（Dissolve转场组）	78
4.4	实例：雪景（Iris转场组）	81
4.5	实例：奇妙的极光（Map转场组）	83
4.6	实例：建筑风光（Page Peel转场组）	85
4.7	实例：人类的朋友（Slide转场组）	88
4.8	实例：最美不过夕阳红（Special Effects转场组）	92
4.9	实例：冰雪动物（Stretch转场组）	94
4.10	实例：这就是狼（Wipe转场组）	95
4.11	实例：冷血蛇（Zoom转场组）	101
	课后练习	104

第5课 视频滤镜	105
5.1 实例：森林之美（滤镜的添加和设置）	106
5.2 实例：油菜花开（Adjust滤镜组）	111
5.3 实例：丰收的田野（Blur&Sharpen滤镜组）	115
5.4 实例：海岛美景（Channel滤镜组）	119
5.5 实例：荷兰风光（Color Correction滤镜组）	122
5.6 实例：虎虎生威（Distort滤镜组）	127
5.7 实例：可爱的企鹅（Generate滤镜组）	132
5.8 实例：大漠风情（Image Control滤镜组）	135
5.9 实例：快活鱼儿（Noise&Grain滤镜组）	138
5.10 实例：美丽的澳洲（Perspective滤镜组）	140
5.11 实例：寂寞的山（Stylize滤镜组）	143
5.12 实例：生活小调（Time滤镜组）	147
5.13 实例：古典钟表（Transform滤镜组）	148
5.14 实例：鲜花盛开（Transition滤镜组）	151
5.15 实例：飞流直下三千尺（Video滤镜组）	153
课后练习	154
第6课 运动效果	155
6.1 实例：动态背景（认识运动效果）	156
6.2 实例：畅游之鱼（位移动画）	161
6.3 实例：海之恋（缩放动画）	164
6.4 实例：转动的星（旋转动画）	167
6.5 实例：林木之秀（“预置”功能）	171
课后练习	173
第7课 覆叠特效	174
7.1 实例：画中画（认识覆叠效果）	175
7.2 实例：移花接木（颜色类键控特效）	182
7.3 实例：梦幻（蒙版类键控特效）	189
7.4 实例：生命之源（明度键控特效）	199
7.5 实例：迷人岛（Alpha调节键控和超级键控）	201
课后练习	206
第8课 字幕和图形	207
8.1 实例：公益广告（创建字幕）	208
8.2 实例：秋颂（文字路径）	217
8.3 实例：观沧海（编辑和修饰字幕）	223
8.4 实例：唐诗欣赏（特效字幕）	235
8.5 实例：山野的清香（字幕样式）	240
8.6 实例：朝霞（创建图形对象）	245
课后练习	252

第9课 音频处理	253
9.1 实例：乡间美景（添加和设置音频素材）	254
9.2 实例：奥地利风情（音频滤镜）	263
9.3 实例：丛林（音频转场）	269
9.4 实例：足球赛（音频混合）	272
课后练习	275
第10课 导出媒体文件	276
10.1 实例：输出“唐诗欣赏”（导出视频文件）	277
10.2 实例：输出“迷人岛”的帧图像（导出静态图像）	283
10.3 实例：输出“快活鱼儿”（用媒体编码器导出视频文件）	288
10.4 实例：提取“足球赛”的音频（用媒体编码器导出音频文件）	291
课后练习	293

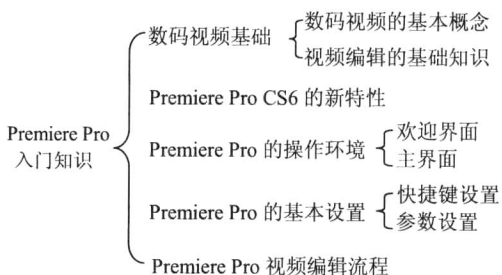
第1课

Premiere Pro CS6

快速入门

本课知识结构

Premiere Pro CS6是Adobe公司于2012年4月最新推出的Adobe Creative Suite 6系列软件的主要产品之一，它是一款基于非线性编辑设备的创新型视频编辑软件。本课将学习非线性视频编辑的基础知识和Premiere Pro CS6的基本操作方法，知识结构如下：



就业达标要求

- ☆ 了解数码视频处理的基础知识
- ☆ 初步了解Premiere Pro CS6的新特性
- ☆ 熟悉Premiere Pro CS6的操作环境
- ☆ 初步掌握Premiere Pro CS6的基本操作
- ☆ 了解Premiere Pro CS6视频编辑的一般流程

1.1 数码视频编辑基础

影视艺术以视觉形象为基本因素，既传播连续、活动的图像，也传播声音和文字信息，把形、声、色、文综合在一起，全面、真实地反映生活。与传统意义上的电影不同，数码影片采用数字技术来保存影像信息，通过后期处理将DV或其他视频捕捉设备记录下来的情景艺术性地表现出来，创造出特殊时空的结构。本节先介绍数码视频的一些基本概念和非线性编辑的基础知识。

1. 数码视频的特点

数码视频是指使用DV等视频捕捉设备，将外界影像的颜色和亮度信息转变为电信号，记录到储存介质上，再将这些信息采集到电脑中进行加工和处理，最后以文件的格式存储下来的视频形式。在播放时，数字化的视频信号将被重新转换为帧信息，并以大约每秒25帧的速度在显示设备上回放，使人的眼睛认为它是在连续不间断地运动着的。数码影像在制作技术上、文化上、功能上、内容上、传播方式上都具有一系列新的特点，主要如下。

- 清晰度高：传统的模拟摄像机所记录的是模拟信号，其影像清晰度不高。比如，传统的VHS摄像机的水平清晰度为240线、Hi8机型为400线，而DV所记录的数字信号的水平清晰度已超过1000线。
- 色彩纯正：色度和亮度带宽是决定影像质量的最重要因素之一。目前，DV的色度和亮度信号带宽大约是模拟摄像机的6倍，因此DV影像原始素材的色彩就比模拟影像更纯正、绚丽。
- 后期制作方便快捷：在进行数码视频后期处理时，创作人员可以将多种文件格式的图像、文字、声音、特技、动画和视频素材等完全融入自由化的创作环境中，用全数字化的方式进行制作，并且可以通过网络进行资源共享。
- 可编辑性强：数码视频文件的编辑处理采用非线性编辑方式，能实现对原素材任意部分的随机存取，可以在电脑中随时、随地、多次反复地编辑和处理而不会造成画质降低，也能进行任意的剪辑、修改、复制和调换顺序。
- 创作门槛低：目前，无论是DV摄像机还是非线性编辑系统，其价格越来越低。家庭用户只需一台普通的PC，再加上必要的视频采集设备和Premiere Pro CS6等视频编辑软件，就能打造出具有专业品质的影音作品。
- 分享方式灵活：数码视频作品既可以刻录为DVD光盘在电视机上播放，也可以以视频文件的方式保存在电脑存储器中，还可以通过Internet上传到个人空间中。

2. 数码视频的基本要素

一般说来，数码影片由画面语言和声音元素两个相辅相成的部分构成。

1) 画面语言

画面语言是指通过DV拍摄的动态画面来传达信息。画面语言作为数码影片的第一元素，是表现影片主题的手段，是叙事论理、表情达意的关键。

视频画面的结构一般分为主体、前景、后景和环境等几个要素。其中，主体是视频画面中所要表现的主要对象；前景是在视频画面中位于主体之前，或靠近镜头位置的人物、景物；

后景是指那些位于主体之后的人物或景物；环境是指主体对象周围的人物、景物和空间。

2) 声音元素

声音元素由人声、生活中的各种声音和音乐等组成，在影片中引入声音，既可展示环境、推动情节，又能创造独有的意境。声音是指一切通过振动而发生的声波。数码影片中的声音主要包括以下几种类型。

- 人声：即画面中出现的人物所发出的声音，主要分为对白、独白和心声等几种形式。人声的音色、音高、节奏、力度等都有助于塑造人物性格的声音形象。
- 解说：解说一般采用解说人不出现在画面中的旁白形式。旁白可以强化画面信息、补充说明画面，也能串联画面内容和转场，还能表达某种情绪。解说与画面的配合关系分为声画同步、解说先于画面、解说后于画面3种形式。
- 音响：音响是指与画面相配合的除人声、解说和音乐以外的声音。使用音响将有助于揭示事物的本质，增加画面的真实感，扩大画面的表现力。音响只能给人以听觉上的感受，只能反映事物的一部分特点，因此它所反映的事物往往是不清晰、不准确的。在音响的运用方面，可采用将前一镜头的效果延伸到后一个镜头的延伸法，也可以采用画面上未见发声体而先闻其声的预示法，还可采用强化、夸张某种音响的渲染法，以及不同音响效果的交替混合法。
- 音乐：音乐具有丰富的表现功能，是数码影片中不可缺少的重要元素，是一种既适应画面内容需要，又保留了自身某些特征与规律的特殊音乐。音乐在影片中主要用于背景音乐、段落划分和烘托气氛。音乐应与解说、音响在情绪上相配合。

3. 非线性编辑

非线性编辑（简称“非编”）是相对于传统的线性编辑而言的，下面先简要介绍非线性编辑的一些基本常识。

1) 非线性编辑的特点

非线性编辑采用计算机图像技术和数字压缩技术将视频、音频素材数字化，存储在电脑的存储介质中，然后对原始素材进行编辑处理，并将最终作品以文件的形式存储到硬盘、光盘或录像带等记录设备上。由于原始素材是被数字化后保存在电脑存储介质上的，其信息存储位置是并列平行的，与原始素材输入到电脑时的先后顺序无关。这样，就能对存储在硬盘上的数字化音视频素材进行随意的排列组合，并可方便地进行修改。非线性编辑的突出特点如下。

- 编辑效率高：由于传统的线性编辑需要对素材进行反复的审阅比较，才能选择所需的镜头进行编辑组接和特技处理，而在非线性编辑系统中，大量的素材都存储在硬盘上，搜索相当方便灵活，而且编辑精度可以精确到零帧。
- 集成度高：非线性编辑系统集编辑、特技、字幕、背景、配音和网上传输功能于一体，全面取代了线性编辑中录像机、切换台、数字特技机、编辑机、多轨录音机、调音台、MIDI创作、时基校正器等设备。
- 便于把握影片的整体结构：具有非线性编辑的特性，如编辑点瞬间即可找到，可以根据需要任意加长或删除画面等，使用十分灵活。
- 信号质量高：使用传统的录像带进行编辑时，素材磁带磨损大，每次“翻版”都会造

成一定的信号损失。而在非线性编辑系统中,由于系统采用高速硬盘作为存储器,内部全都使用数字信号,因此在系统中进行编辑处理和多代复制时,信号基本不损失。

- 运行费用低:非线性编辑系统的编辑效率高,磁鼓的磨损小,极大地降低了制作成本和制作周期。而且由于后期制作设备很少,其投资量也少,要增加功能只需要通过软件的升级就能实现。
- 易于网络化:非线性编辑系统可充分利用网络方便地传输数码视频,实现资源共享,还可利用网络上的电脑协同创作。
- 使用同一操作环境:非线性编辑系统是在同一环境中完成图像、声音、特技、字幕等工作的,因此易于学习和掌握。

2) 非线性编辑的主要内容

非线性编辑主要包括素材采集与输入、编辑、特技处理、字幕制作和输出等基本内容。

- 素材采集与输入:素材采集是指利用Premiere Pro CS6等非线性编辑软件,将模拟视频、音频信号转换成数字信号存储到电脑中,或者将外部的数码视频存储到电脑中,成为可以处理的素材。而素材输入则主要是把其他软件处理过的视频、图像、声音等导入到Premiere Pro CS6等非线性编辑软件中。
- 素材编辑:素材编辑是指设置素材的入点与出点,以便选择素材中所需的部分,再按时间顺序组接成新的素材。
- 特技处理:视频素材的特技处理主要包括转场、特效和合成叠加,音频素材的特技处理包括转场和特效。影视作品中的各种画面效果便是通过特技处理来实现的。
- 字幕制作:字幕是视频作品的重要组成部分,是图像、声音的补充和延伸,可以独立地表情达意。字幕包括文字和图形两个方面。常见的形式有片头字幕、片中字幕、片尾字幕等。
- 作品输出:视频编辑完成后,可以将其回录到录像带上播放,也可以生成各种在电脑上播放的视频文件,还可以发布到网上或者刻录成VCD/DVD光盘等。

4. 视频编辑的常用术语

数码视频采用数字技术来保存影像信息,要创作具有欣赏和保存价值的作品,必须先了解一些必要的数码视频处理的基础知识。非线性视频编辑处理涉及一系列专用的概念,下面简单介绍其中最常用的一些术语。

1) 电视制式

电视的制式决定视频的传输和存储方式。美国和日本等国家采用NTSC制式,中国和一些欧洲国家则采用PAL电视制式,而法国等国家使用SECAM制式。虽然这些制式不同,但它们所遵循的基本原理都是一致的。区分不同视频制式的主要依据有分辨率、场频、载频、信号带宽和彩色信息等。

2) 帧

帧(Frame)是传统影视和数码视频中的基本信息单元。任何视频在本质上都是由若干静态画面构成的,每一幅静态的画面即为一个单独的帧。如果按时间顺序放映这些连续的静态画面,图像就会动起来。人类的视觉存在一个暂留现象,当按24~30帧/秒的速度播放静态画面时,就能产生平滑和连续的视频效果。

3) 帧速率

帧速率即每秒钟扫描的帧数。对于PAL制式的电视系统，其帧速率为25帧；而NTSC制式的电视系统，其帧速率为30帧。

4) 像素比

像素的长宽比是像素的长度和宽度的比例，如标准的PAL制视频，一帧图像由 720×576 个像素组成，采用的是矩形像素，像素的长宽比是1:1.067。而用户接触的大部分图像素材采用的是方形像素，像素的长宽比为1:1，如果一帧像素是方形的图像且用以矩形像素为标准的系统来处理显示，就会出现变形，反之也会出现相同的结果。Premiere Pro CS6是一种专业的视频编辑与制作软件，其像素的长宽比都是可以调整的。

5) 颜色模式

影像是视觉的艺术，在以电脑为基本工具的非线性编辑中，了解色彩模式的概念是很重要的，因为色彩模式决定显示和输出的电子图像的色彩模型。用Premiere Pro CS6进行字幕特效编辑时也经常会运用到不同的颜色模式。常见的色彩模式包括位图模式、灰度模式、双色调模式、HSB（表示色相、饱和度、亮度）模式、RGB（表示红、绿、蓝）模式、CMYK（表示青、洋红、黄、黑）模式、Lab模式、索引色模式、多通道模式以及8位/16位模式，每种模式的图像描述、重现色彩的原理及所能显示的颜色数量是不同的。对于视频编辑来说，通常需要掌握以下几种常见的色彩模式。

6) 采集

视频采集是指将模拟原始素材（影像或声音）数字化并将其导入电脑的过程。不同类型的视频，其采集方法有所不同。比如，磁带式DV的视频信息可以通过IEEE 1394卡采集到电脑中。

7) 场景/镜头

一个场景也可以称为一个镜头，它是视频作品的基本元素。大多数情况下它是指摄像机一次拍摄的一小段内容。在编辑过程中，常常需要对拍摄的冗长场景进行剪切。

8) 字幕

字幕和标题的英文均为Title，它泛指在影像中人工加入的所有标识性元素，如文字、图形、照片、标记等。

9) 转场/切换

转场（Transition）也称为切换或过渡，它是指在两个场景之间添加的过渡效果。例如，最简单的转场是淡入淡出效果。

10) 特效/滤镜

在视频处理中的特效和滤镜两个术语的含义相似。其中，滤镜突出在亮度、色彩、对比度等方面的调整，而特效则侧重于对影像进行的各种变形和动作效果。

11) 剪辑

剪辑是指影片的原始素材。它可以是一段电影、一幅静止图像或者一个声音文件。

12) 时:分:秒:帧

Hours:Minutes:Seconds:Frames（时:分:秒:帧）是SMPTE（电影与电视工程师协会）规定的，用来描述剪辑持续时间的时间代码标准。比如，时基设定为每秒30帧，则持续时间为0:00:12:18:15的剪辑表示它将播放12分18.5秒。

13) QuickTime

QuickTime 是Apple公司开发的一种系统软件扩展,可在Macintosh和 Windows应用程序中综合声音、影像以及动画。而QuickTime影片是指一种在个人电脑上播放的数字化电影。

14) 压缩

压缩(Compression)是一种用于重组或删除数据以减小剪辑文件容量大小的特殊方法。

15) 广播级质量

对于非线性编辑而言,广播级质量是一个视频质量标准,它是指符合国际标准且能正常播出的视频图像。但从主观意义上讲,广播级质量是指给观众留下的图像质量的主观印象,如画面是否清新、干净,色彩是否逼真,锯齿是否消除等。

5. 素材剪辑的阶段

所谓剪辑,是指对影片的图像和声音素材的分解与组合,也就是将事先拍摄的大量素材经过选择、取舍、分解与组接,最终完成一个连贯流畅、含义明确、主题鲜明并具有艺术感染力的作品的过程。剪辑是拍摄的一次升华和再创造。

剪辑一般分为初剪、复剪、精剪和综合剪等几个阶段。在整个剪辑过程中,既要保证镜头与镜头之间叙事的自然、流畅、连贯,又要突出镜头的内在表现,即达到叙事与表现双重功能的统一。

1) 初剪

根据分镜头剧本,把人物的动作、对话、相互交流的情景等镜头组接起来。

2) 复剪

在初剪的基础上进一步修正。

3) 精剪

经过对画面反复推敲后,结合蒙太奇结构进行更为细致的剪辑。

4) 综合剪

在全片所有场景都拍摄完毕、各片段都经过精剪之后对整体结构和节奏进行调整。

6. “蒙太奇”剪辑基础

“蒙太奇”的术语引申到影视创作中,最基本的含义是剪辑和组合的意思。凡是涉及影视的创作,就必须要了解“蒙太奇”。

1) 蒙太奇的定义

“蒙太奇”是最著名的电影术语,它是法语“montage”的译音,原是建筑学上的用语,是“装配”、“构成”的意思,即把各种建筑材料、构件安装装配起来,构成一个完整的建筑物。

“蒙太奇”的解释很多,一般认为,在影视创作中,先把全片所要表现的内容分成许多不同的镜头(画面),分别进行拍摄,然后再按照原先规定的创作构思,把这些镜头(画面)有机地组接起来,产生平行、连贯、呼应、悬念、对比、暗示、联想等作用,形成各个有组织的片断和场面,直至一部完整的影片。这种按导演的创作构思组接镜头的方法就是蒙太奇。

2) 蒙太奇的功能

影视艺术中的蒙太奇的主要功能表现在以下方面:

- (1) 通过镜头、场面、段落的分切与组接,对素材进行选择 and 取舍,以使表现内容主次分明,达到高度的概括和集中。
- (2) 引导观众的注意力,激发观众的联想。每个镜头虽然只表现一定的内容,但组接一定顺序的镜头,能够规范和引导观众的情绪和心理,启迪观众思考。
- (3) 创造独特的影视时间和空间。每个镜头都是对现实时空的记录,经过剪辑,实现对时空的再造,形成独特的影视时空。

3) “蒙太奇”的分类

“蒙太奇”可以分为叙事蒙太奇和表现蒙太奇两种基本类型。前者的主要作用在于讲述故事,展示事件,表现事物发展的过程和情况;后者除了具有一定的叙述作用外,更重要的是表达某种思想、情感或意境。

- 叙事蒙太奇:即按照情节发展的时间流程、逻辑顺序、因果关系来组接镜头、场面和段落,从而引导观众理解剧情。它着重于动作、形态及造型的连贯性,是影视剪辑中最常用的形式。一部影视作品中绝大部分都是连续构成。
- 表现蒙太奇:即按照画面或者画面与声音之间的相互呼应、对比、比喻、暗示等关系来连接镜头,用以造成某种概念或寓意。表现蒙太奇不是为了叙事,而是为了某种艺术表现的需要;它不以事件发生、发展的顺序作为镜头连接的依据,而是根据事物之间内在的逻辑关系把不同的镜头对列起来,表现一个原来不曾有的新含义。

4) 常见的蒙太奇形式

常见的蒙太奇形式主要有以下几类。

- 平行蒙太奇:指在一个蒙太奇段落里,把不同时空或同时异地发生的两条或两条以上的情节线分头叙述。这样的剪辑形式称为平行蒙太奇。平行蒙太奇打破了单一情节线索的约束,几条线索并行表现,可以删节过程,又使线索之间互相烘托、形成对比、易于产生强烈的艺术感染效果。
- 同时蒙太奇:将同一时间不同地域发生的两条或数条线索情节迅速而频繁地交替剪接,以造成紧张激烈的气氛,加强矛盾冲突的尖锐性,产生惊险的戏剧效果。同时,蒙太奇强调时间的因素,主要是指同一时间里平行发生的事情或现象。
- 复现式蒙太奇:把具有一定寓意的镜头在关键时刻反复出现,以达到刻画人物、深化主题的目的。
- 积累式蒙太奇:将若干性质相同的镜头并列地组接在一起,以达到渲染气氛、强调情节、突出某种含义的目的。积累式蒙太奇结构的特点是不强调镜头之间在时间、空间上的联系,而注重于镜头的同一类型性——画面内容具有共同的性质、特点,镜头造型在景别和运动状态上基本一致。
- 对比式蒙太奇:将两种性质、内容或造型形式相反的镜头组接在一起,利用它们之间的冲突因素造成强烈的对比,表达某种寓意或强化所表现的内容、情绪和思想。
- 隐喻蒙太奇:通过镜头或场面的对列进行类比,含蓄形象地表达创作者的某种寓意。这种蒙太奇是靠观众的想象来发挥作用的,是用暗示的手法来组接两个镜头,以达到用一个镜头的内容比喻、影射、引申另一个镜头的含意的目的。
- 抒情蒙太奇:在保证叙事和描写的连贯性的同时,表现超越剧情之上的思想和情感的

一种表现方法。

- 心理蒙太奇：是人物心理描写的重要手段，它通过镜头画面组接或声画有机结合，形象生动地展示出人物的内心世界，常用于表现人物的梦境、回忆、闪念、幻觉、遐想、思索等精神活动。这种蒙太奇在剪接技巧上多采用交叉穿插手法，特点是画面和声音形象的片断性、叙述的不连贯性和节奏的跳跃性，声画形象带有剧中人强烈的主观性。

7. 视频剪辑的基本形式

剪辑的基本形式包括叙述式剪辑（即叙述蒙太奇）和表现式剪辑（即表现蒙太奇）两大类。

1) 叙述式剪辑

这是影视最常用、最基本的镜头组接方式，它是按时间顺序或逻辑顺序组合镜头的，用以展示事件、叙述剧情。叙述式剪辑着重于动作、形态及造型的连贯性。

2) 表现式剪辑

不以事件发展为依据，而是根据事物之间内在的逻辑关系（如暗示、对比、比喻、象征等）来连接镜头，它的作用不在于叙事，而是为了某种艺术表现的需要，把不同的镜头组接在一起，以表现蕴含在镜头之间的、更富有哲理的、更加深刻的意义。表现式剪辑并不强调镜头之间的视觉连贯。相反，有时为了表现冲突、对比、对应关系或造成强烈的视觉冲击，反而需要有意识地造成视觉跳动。

8. 剪辑的基本原则

视频编辑的关键在于精细而恰到好处地进行素材的剪接和组合，使整部影片结构严谨，情节展开流畅，节奏变化自然，从而有助于突出人物，深化主题，提高影片的艺术感染力。同时，也可以通过对镜头的剪辑弥补、丰富甚至纠正所摄镜头素材中的某些不足与缺陷，从而使影片更加完整。要从大量零散的镜头中剪辑出流畅的画面语言，让人能够看懂、能够理解，必须遵守视觉感受、心理感受的一般规律。下面介绍一些镜头组接的基本规则。

- 合乎逻辑：符合生活的逻辑、符合思维的逻辑是镜头组接首先必须遵循的原则。
- 不要产生视觉跳动：镜头剪辑除非为了某种艺术表现上的需要，如某些表现蒙太奇需要造成一定的视觉冲击力之外，不要产生视觉的跳动。
- 合理选择运动剪接点：运动剪接包括主体运动的镜头剪接、运动镜头的剪接以及主体运动的镜头与主体静止的镜头的剪接。
- 注意控制节奏：影片或者抒情、平缓，或者紧张、跳跃、强烈，这就是所谓的节奏。任何文艺作品都有节奏的问题，节奏使作品具有特殊的魅力。

1.2 Premiere Pro CS6的新增功能和增强功能

数码视频的非线性编辑是通过视频编辑软件来实现的。目前，主流的视频处理软件有Adobe Premiere、Adobe After Effects、Ulead Media Studio Pro、Ulead DVD拍拍烧、Ulead DVD制片家、“会声会影”、Vegas等。其中，Premiere是美国Adobe公司推出的

基于非线性编辑设备的视/音频编辑软件，被广泛用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域。

与Premiere的早期版本相比，Premiere Pro CS6新增和改进了10余项功能，集合了专业视频的所有工作流程，具备流畅的新型编辑环境。主要表现在以下方面。

- 新设计的用户界面：Premiere Pro CS6改进了默认编辑环境，提供了较大的“源”素材监测器，方便查看高清晰度视频。
- 改进的“源”面板：Premiere Pro CS6使用更人性化的布局，可以定制其工具栏，时间码数也可以开启或关闭。
- 改进的“项目”面板：在Premiere Pro CS6的“项目”面板中，可以使剪辑缩略图最大化显示，并提供了多种快捷的剪辑管理方式。
- 改进的“时间线”面板：Premiere Pro CS6的“时间线”面板采用超大时间码显示方式，可方便地精确到帧的编辑。
- 支持触摸屏：为适应电脑硬件技术的发展，Premiere Pro CS6对触摸板或触控板具有良好的支持。
- 连续播放功能：Premiere Pro CS6的时间线具有连续播放功能，在用户没有发出停止命令之前将进行连续播放，非常便于进行实时编辑。
- 使用新的剪切标记：Premiere Pro CS6使用了新的剪切标记，使利用时间轴编辑剪辑变得更加顺手。
- 新的音频混合器面板：Premiere Pro CS6重新设计了音频混音面板，既能选择其外观，又能简化音频编辑流程。
- 新的音频仪表面板：Premiere Pro CS6重新设计了音频仪表面板，提升了精确度和易用性，还可以根据需要进行定制。
- 使用“标准”音频轨道：在Premiere Pro CS6中，单声道和立体声音轨不再分离，而使用一种可以包含立体声和单声道的称为“标准”的全新音频轨道。
- 改进的音频通道功能：在Premiere Pro CS6的“源”面板中，可以查看剪辑与多个音频通道，包括分组剪辑、剪辑或合并。
- 全新的调整层：Premiere Pro CS6提供了调整层功能，可以更容易地进行色彩控制。
- 卷帘修复功能：Premiere Pro CS6提供了卷帘修复功能，可以轻松地修复镜头的摆动和倾斜。
- 改良的三路色彩校正：Premiere Pro CS6的三路色彩校正效果更加直观，其工具更容易查找和使用。
- 可使用Adobe SpeedGrade色彩校正：在Premiere Pro CS6中，可以将序列通过SpeedGrade进行专业级色彩校正。要将序列导出到SpeedGrade，只需在“项目”面板中选中序列，然后选择【File】|【Send to Adobe SpeedGrade（发送到Adobe SpeedGrade）】即可。

提示：Adobe Premiere Pro CS6 没有发布官方中文版本，且只支持64位系统。本书采用Adobe Premiere Pro CS6英文版。

1.3 Premiere Pro的操作界面

Premiere Pro CS6采用了一种面板式窗口环境，整个用户界面由多个活动面板组成，数码视频的后期处理就是在各种面板中进行的。

1. Premiere Pro CS6的欢迎界面

Adobe Premiere Pro CS6安装完成后，单击桌面上的【开始】按钮, 从出现的【开始】菜单中选择【所有程序】|【Adobe】|【Adobe Premiere Pro CS6】命令，即可启动 Premiere Pro CS6。启动Premiere Pro CS6后，首先出现的是如图1-1所示的欢迎界面，可以通过其中的选项来创建或编辑视频项目。

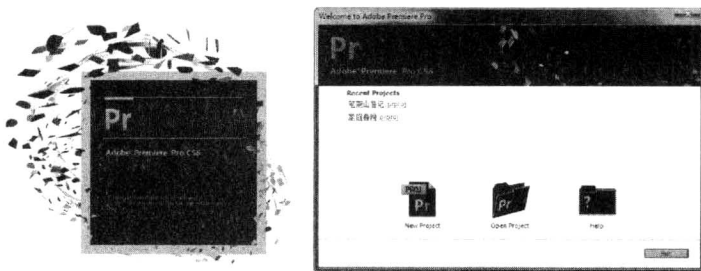


图1-1 Premiere Pro CS6的欢迎界面

Premiere Pro CS6的欢迎界面中提供了以下选项。

- Recent Projects（最近的项目）：如果以前曾经编辑过Premiere项目，将在Recent Projects下方列出最近编辑的项目文件，只需单击其中的项目名，即可快速打开该项目文件。
- New Project（新建项目）：单击该链接，将打开“New Project”对话框，设置相应选项后即可创建一个新的项目文件。
- Open Project（打开项目）：单击该链接，将打开“Open Project”对话框，可以从中选择已经创建的项目文件并将其打开。
- Help（帮助）：单击该链接，将启动Premiere的帮助文件。
- Exit（退出）：单击该按钮，将直接退出Premiere Pro CS6。

注意：项目文件并不是影片输出的视频文件，而是指Premiere影片的蓝本，相当于影视制作中的分镜头剧本。一个项目一般由视频文件、音频文件、动画文件、其他影视文件、静态图像、序列静态图像和字幕文件等素材文件组成，也包含素材文件在“时间线”面板中的排列顺序和相关设置。

2. Premiere Pro CS6的主界面

新建或打开一个项目文件后，将出现如图1-2所示的主界面。除标题栏和菜单栏外，该界面主要由、“源”/“效果控制”/“调音台”“元数据”面板、“节目”面板、“项目”“媒体浏览器”/“信息”/“效果”面板、“时间线”面板、“音频基准电平表”面板和“工具”面板组成。可以根据需要移动各个面板的位置、调整面板的大小，也可以关闭暂时不使用的面板，还可以使用【Windows（窗口）】菜单中的命令来打开或关闭其他面板。