

Premiere Pro CS4

视频编辑 实用教程

刘小伟 俞慎泉 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

内 容 简 介

Premiere Pro CS4

视频编辑实用教程

刘小伟 俞慎泉 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书通过Premiere Pro CS4的基础知识、应用范例和实训指导3大环节,全面介绍了Premiere Pro CS4的主要功能和视频创意设计技巧,并循序渐进地安排了一系列行之有效的实训项目。应用基础包括数码视频处理的基础知识、Premiere Pro CS4的基本操作、素材的采集与管理、视频素材的编辑、字幕与图形的处理、切换特效的处理、视频滤镜的应用、运动效果的制作、叠加特效的处理、影片音频的编辑处理、影片的输出等内容。每章都围绕实例进行讲解,步骤详细且重点突出,可以手把手地教会读者进行实际操作。应用范例部分列举了两个典型的实例,通过详细地分析和讲解制作过程,引导读者将软件功能和实际应用紧密结合起来,启发读者逐步掌握用Premiere Pro CS4设计实用作品的技能。实训指导精心安排了12个实训项目,这些项目涵盖了Premiere Pro CS4的主要功能和应用,帮助读者进行巩固训练。此外,在基础部分的每章最后都安排了一定数量的习题,在应用范例部分的每章最后安排了举一反三强化训练项目,在实训指导部分的每个实训项目最后都安排了思考与上机练习题,读者可以用来巩固所学知识。

本书适合作为各级各类学校和社会短训班的教材,同时也是影音设计爱好者和家庭DV用户的相当实用的自学读物。

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 CS4视频编辑实用教程/刘小伟,俞慎泉编著. —北京:电子工业出版社,2009.7
ISBN 978-7-121-08632-8

I. P… II. ①刘… ②俞… III. 图形软件, Premiere Pro CS4 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第056147号

责任编辑:李红玉 李 荣 wuyuan@phei.com.cn

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市鑫金马印装有限公司

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

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:22.75 字数:580千字

印 次:2009年7月第1次印刷

定 价:40.00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zits@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

随着DV（数码摄像机）价格的平民化，自己当导演、演员、摄影和剪辑，打造出一部又一部属于自己的数码影片一点也不夸张。所谓数码影片是指先用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DV磁带等存储介质上，再将这些信息采集到电脑中，作为数字视频来进行加工和处理，最后以文件的格式存储起来。播放时，数字化的视频信号又被转换为帧信息，并以每秒约25幅的速度投影到显示器上，使人通过眼睛观察会认为它是在连续不间断地运动着的。

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”，还需要在电脑上对其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。Premiere Pro CS4是由美国著名的Adobe公司最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、叠加特效处理、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。

本书遵循初学者的认识规律和学习习惯，以Premiere Pro CS4为蓝本，结合作者多年的教学和实践经验，以“短期内熟悉软件主要功能，掌握Premiere视频设计制作技能，并进行必要的模拟岗位实践训练”为目标，精心安排了“基础知识”、“应用范例”和“实训指导”三部分内容，用新颖、务实的内容和形式指导读者快速上手，十分便于教师施教，以及读者自学。

本书融合了传统教程、实例教程和实训指导书的优点，但又不是简单的三合一，而是根据读者的实际需要和今后可能的应用，使三个环节相辅相成，巧妙结合。既有效减轻了读者的学习负担，又能让读者高效地学会用软件解决今后工作中最常遇到的问题。

全书共分为以下3篇：

- 第1篇（Premiere Pro CS4应用基础）：安排了10章内容。着重介绍了数码视频处理的基础知识、Premiere Pro CS4的基本操作、素材的采集与管理、视频素材的编辑、字幕与图形的处理、切换特效的处理、视频滤镜与运动效果的应用、叠加特效的处理、影片音频的编辑处理、影片的输出等内容。这些内容既是创作实用视频作品的基础，也是学习第2篇的前提。同时，与第3篇的实训项目也完全对应。
- 第2篇（Premiere Pro CS4应用范例）：共安排了2章内容。着重通过两个完整的范例介绍了Premiere Pro CS4的典型应用。这些范例既融入了Premiere Pro CS4的主要知识点，又体现了软件最主流的应用。

- 第3篇（Premiere Pro CS4实训指导）：共安排了2章内容。着重通过11个基础实训项目和1个综合实训项目来进行实际操作训练。这些精心设计的实训项目应用“任务驱动”和“模拟实战”的手法，各个实训项目都有很强的针对性、实用性和可操作性，并能引导读者在熟悉软件功能的基础上拓展创作影视作品的思维。

本书使用的Premiere Pro CS4为英文版，但有些术语用中文表述更清楚、更明了，故在操作过程中及图文对应的地方统一用英文表示，在叙述过程中统一用中文表示。

本书由刘小伟、俞慎泉等编写。除封面署名作者外，温培和、刘晓萍、张源远、胡乃清、余强、郭军等也参加了本书的实例制作、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。

为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“华信教育资源网”（<http://www.hxedu.com.cn>），在“下载”频道的“图书资料”栏目下载。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：（010）88254396；（010）88258888

传 真：（010）88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京万寿路173信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

欢迎与我们联系

为了方便与我们联系，我们已开通了网站（www.medias.com.cn）。您可以在本网站上了解我们的新书介绍，并可通过读者留言簿直接与我们沟通，欢迎您向我们提出您的想法和建议。也可以通过电话与我们联系：

电话号码：（010）68252397

邮件地址：webmaster@medias.com.cn

读者意见调查表

感谢您对电子工业出版社的支持！

为帮助我们进步，请将您的宝贵意见填于下表并寄回我们。

您购买的图书名称					
先进性和实用性	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不太好	<input type="checkbox"/> 差
图书文字可读性	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不太好	<input type="checkbox"/> 差
图书篇幅适宜度	<input type="checkbox"/> 很合适	<input type="checkbox"/> 合适	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不合适	<input type="checkbox"/> 差
出版物中差错	<input type="checkbox"/> 极少	<input type="checkbox"/> 较少	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 较多	<input type="checkbox"/> 太多
图书封面设计水平	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不太好	<input type="checkbox"/> 差
图书印刷装订质量	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不太好	<input type="checkbox"/> 差
纸张质量	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不太好	<input type="checkbox"/> 差
定价	<input type="checkbox"/> 很便宜	<input type="checkbox"/> 便宜	<input type="checkbox"/> 合理	<input type="checkbox"/> 贵	<input type="checkbox"/> 太贵
对宣传工作的感觉	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不好	<input type="checkbox"/> 差
对服务质量的感覺	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 好	<input type="checkbox"/> 一般	<input type="checkbox"/> 不好	<input type="checkbox"/> 差
从何处获取出版物信息	<input type="checkbox"/> 书目报 <input type="checkbox"/> 他人转告	<input type="checkbox"/> 电子社宣传材料 <input type="checkbox"/> 网站	<input type="checkbox"/> 书店 <input type="checkbox"/> 报刊		
您认为电子工业出版社应改进的方面	<input type="checkbox"/> 先进性和实用性 <input type="checkbox"/> 篇幅适宜度 <input type="checkbox"/> 设计水平 <input type="checkbox"/> 定价		<input type="checkbox"/> 文字可读性 <input type="checkbox"/> 出版物中差错 <input type="checkbox"/> 纸张质量（光盘材质） <input type="checkbox"/> 印刷装订质量 <input type="checkbox"/> 宣传工作 <input type="checkbox"/> 服务质量		
您的具体意见或建议					
读者姓名：	联系方式：				
从事工作：	<input type="checkbox"/> 技术研发 <input type="checkbox"/> 技术管理 <input type="checkbox"/> 经营管理 <input type="checkbox"/> 行政管理 <input type="checkbox"/> 教育培训 <input type="checkbox"/> 在校学习				

表格寄回： 邮寄地址：北京市万寿路173信箱

邮政编码：100036

收信人：×××

传真：(010) ××××××

收件人：同收信人

电子信箱：×××@phei.com.cn

目 录

第1篇 Premiere Pro CS4应用基础

第1章 数码视频处理基础	2
1.1 认识数码视频	2
1.2 视频编辑的常用术语	3
1.3 数码视频处理的基础知识	4
1.4 非线性编辑的初步知识	8
本章要点小结	12
习题	12
第2章 Premiere Pro CS4的基本操作	14
2.1 Premiere Pro CS4的操作环境	14
2.2 Premiere Pro CS4的菜单命令	19
2.3 Premiere Pro CS4的基本设置	27
2.4 Premiere Pro CS4视频编辑的流程	32
本章要点小结	33
习题	34
第3章 素材的采集与管理	36
3.1 采集素材	36
3.2 导入多媒体素材	44
3.3 管理素材	48
本章要点小结	51
习题	52
第4章 编辑视频素材	53
4.1 使用“Source (素材源)”面板编辑素材	53
4.2 用“Timeline (时间线)”面板编辑素材	58
4.3 预演项目	81
本章要点小结	83
习题	83
第5章 字幕与图形的处理	85
5.1 字幕基础	85

5.2	创建字幕	89
5.3	编辑字幕	95
5.4	制作特效字幕	101
5.5	使用样式和模板	103
5.6	创建和应用图形对象	107
	本章要点小结	114
	习题	114
第6章	应用切换特效	116
6.1	认识视频切换	116
6.2	创建视频切换	117
6.3	设置视频切换	120
6.4	常用视频切换特效及其应用	123
	本章要点小结	132
	习题	132
第7章	视频滤镜和运动效果	134
7.1	认识视频滤镜	134
7.2	常见滤镜效果	140
7.3	创建运动效果	186
7.4	设置关键帧	189
7.5	使用“预置”功能	193
	本章要点小结	195
	习题	196
第8章	创建叠加特效	198
8.1	认识叠加效果	198
8.2	设置透明效果	200
8.3	用键控实现特殊叠加	201
	本章要点小结	213
	习题	213
第9章	音频编辑处理	215
9.1	音频编辑基础	215
9.2	音频素材的添加和设置	218
9.3	使用“调音台”	223
9.4	添加音频过渡效果	225
9.5	应用音频滤镜	226

本章要点小结	236
习题	236
第10章 影片的输出	238
10.1 影片输出基础	238
10.2 影片导出设置	239
10.3 使用Adobe Media Encoder导出媒体文件	245
本章要点小结	253
习题	253

第2篇 Premiere Pro CS4应用范例

第11章 制作趣味短片	256
范例分析	256
制作过程	256
举一反三训练	274
第12章 制作旅游纪念片	276
范例分析	276
制作过程	277
举一反三训练	300

第3篇 Premiere Pro CS4实训指导

第13章 Premiere Pro CS4基础实训	302
实训1 Premiere Pro CS4的基本操作	302
实训2 采集视频素材	306
实训3 导入和管理素材	310
实训4 编辑视频	313
实训5 制作和添加字幕	320
实训6 应用切换特效	326
实训7 应用滤镜	328
实训8 制作运动特效	332
实训9 制作叠加特效	336
实训10 音频处理	341
实训11 输出影片	345

第14章 Premiere Pro CS4综合应用实训	349
实训目的	349
实训参考选题	349
实训要求	350
实训步骤	350
实训报告要求	350
附录A 部分习题参考答案	351

第 1 篇

Premiere Pro CS4

应用基础

Premiere Pro CS4是Adobe（奥多比）公司最新推出的新一代设计开发软件的套装软件Creative Suite 4的主要产品之一，主要用于进行视频采集、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，是一款非常优秀的非线性视频编辑软件，被广泛应用于影视制作与编辑、游戏场景制作、单位及个人视频制作等领域。

作为目前最流行的视频编辑平台，Premiere Pro CS4提供了强大的视频处理功能。为了使读者快速掌握Premiere Pro CS4的基本概念、功能和具体应用方法，本篇将结合实例系统介绍以下知识要点：

- * 数码视频处理的基础知识。
- * Premiere Pro CS4的基本操作。
- * 各种素材的采集与管理方法。
- * 视频素材的编辑方法。
- * 字幕和图形的处理方法。
- * 切换特效的处理方法。
- * 视频滤镜的应用方法和运动效果的制作。
- * 叠加特效的处理方法。
- * 影片音频的编辑处理方法。
- * 影片的输出方法。

第1章 数码视频处理基础

使用DV（数码摄像机）拍摄的视频仅仅是一种素材，必须通过后期制作和加工，才能使其成为一部具有较佳的视听效果和保存价值的数码视频作品。要进行视频处理，就需要借助于各种非线性视频编辑软件。Premiere Pro CS4是目前最流行的实时视频和音频编辑工具，可以精确控制影视作品的每个帧。要学会使用Premiere Pro CS4进行视频编辑，首先应了解必要的视频处理知识，本章将重点介绍以下内容：

- 数码视频简介。
- 视频编辑的常用术语。
- 数码视频处理的基础知识。
- 非线性编辑的初步知识。

1.1 认识数码视频

近年来，各种消费数码产品的普及率越来越高。选择一种易学易用的视频处理软件，利用PC平台对数码视频进行后期加工处理，成为广大数码视频爱好者迫切需要掌握的一项技能。

1.1.1 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DV磁带等储存介质上，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。播放时，数字化的视频信号又被转换为帧信息，并以每秒约25帧的速度在显示器上回放，使人通过眼睛观察会认为它是在连续不间断地运动着。

DV的出现和普及，使传统的影像传播艺术逐步民间化，数码影像在制作技术上、文化上、功能上、内容上和传播方式上都具有一系列新的特点。下面简要介绍数码视频的主要特点。

- 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，VHS摄像机的水平清晰度为240线，Hi8机型也只有400线。而DV记录的是数字信号，其水平清晰度已超过500线。
- 色彩纯正：色度和亮度带宽是决定影像质量的最重要的因素之一。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，还可以进行任意的剪辑、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PC，再加上必要的视频采集设备（如1394卡）和Premiere Pro CS4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。

1.1.2 数码视频的应用

近年来，人们的学习、生活和工作与数码影像的关系变得越来越密切，无论是公司还是个人，都是数码影像的受益者。下面简要介绍数码影像的一些最典型的应用：

- 打造个性化的娱乐节目：使用电脑软件，可以捕获电视上播放的各种视频节目，再通过剪辑，添加字幕、音乐和特效，可以将其刻录成个性化的精品光盘。
- 制作电子相册：无论是早期拍摄的旧相片还是最近用数码相机拍摄的新作，都可以制作成视频光盘相册，并可以在其中添加字幕、配音和背景音乐。
- 制作纪念光盘：对于旅游、小孩成长记录、婚礼实况、生日宴会、同学聚会等视频资料，可以通过后期处理和合理剪辑，再配上字幕、音乐和画外音，制作成完整的影片，用DVD光盘永久保存。
- 创作创意视频作品：DV爱好者可以根据自己的兴趣，拍摄需要的视频素材，然后通过后期处理完成自己设计的与众不同的创意作品。
- 网络分享：通过后期处理，可以将自己的视频资源输出为流文件，然后上传到Internet供更多的人分享。

1.2 视频编辑的常用术语

非线性视频编辑处理涉及到一系列专用的概念，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。

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。如果按时间顺序播放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，就能产生平滑且连续的视觉效果。

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；而对于NTSC制式的电视系统，其帧速率为30帧。

4. 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。随着DV的普及，DV输出的数字信号可以直接通过IEEE 1394接口直接保存到电脑中。

5. 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。

6. 字幕/标题

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。

7. 转场/切换

转场(Transition)也称为切换，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。

8. 特效/滤镜

在视频处理中的特效和滤镜这两个术语的含义相似。其中，滤镜突出表现在亮度、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设置的动作效果。

9. 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。

10. 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。

11. 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计算机上播放的数字化电影。

12. 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。

13. 广播级质量

对于非线性编辑而言，广播级质量指的是一个视频质量标准，它是符合国际标准且能够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，如画面是否清晰、干净，色彩是否逼真，锯齿是否消除等。

1.3 数码视频处理的基础知识

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。

1.3.1 常用数码视频处理软件

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，热门的视频处理软件包括以下几种：

• **Adobe Premiere:** 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,广泛用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域。本书主要介绍的便是Premiere的最新、最高版本Premiere Pro CS4。

- **Adobe AfterEffects:** AfterEffects也是Adobe公司推出的影视后期合成软件。与Premiere不同,其侧重点在于视频特效的加工和后期包装,可用于进行电影、录像、DV、DC和Web的动画图形和视觉效果设计。
- **Ulead Media Studio Pro:** Media Studio Pro是我国台湾地区友立公司推出的视频处理软件包,提供了Video Editor(视频编辑软件)、Audio Editor(音效编辑)、CG Infinity、Video Paint等组件,内容涵盖视频编辑、影片特效和2D动画制作,是一套整合性完备、面面俱到的视频编辑套餐式软件。
- **Ulead DVD拍拍烧:** DVD拍拍烧也是友立公司推出的产品,是一款专用于制作DVD/VCD相册的软件,可创建高质量个性化电子相册。
- **Ulead DVD制片家:** DVD制片家也是友立公司推出的产品,是一种实现从摄像机到DVD/VCD的完整方案之一。DVD制片家采用向导式制作流程,可以快速将影片刻录到VCD或DVD。
- **Ulead Video Studio(会声会影):** 会声会影也是友立公司推出的产品。针对大多数家庭视频编辑用户都不具备专业知识,而专业编辑软件的制作过程过于复杂等状况,会声会影凭借其良好的操作性和强大的功能集成,成为了众多家庭及视频编辑爱好者的首选。
- **Vegas:** Vegas是日本索尼公司推出的专业视频编辑工具,其功能强大、可靠性高且简单易用,该软件集成了多轨视频编辑、合成、音频编辑、混音及媒体编码等功能,既适用于专业人员,也适合普通家庭用户。

1.3.2 数码视频的构成

数码视频是以画面和声音为媒介,在运动的时间和空间里创造形象来表现生活的一种艺术。这种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。数码影片也是如此,需要通过后期处理把DV记录的情景艺术性地表现出来,创造出特殊时空的结构。

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。画面语言是指通过DV拍摄的动态画面来传达信息,让画面“说话”。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。声音元素包括人声、生活中的各种声音和音乐等,在影片中引入声音,既可展示环境、推动情节,又能创造独特的意境。

1. 画面结构

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,如图1-1所示。

- **主体:** 即视频画面中所要表现的主要对象。这既是反映内容与主题的主要载体,也是画面的中心。它可以是某一个被摄对象,也可能是一组被摄对象;主体可能是人,也可以是物。
- **前景:** 在视频画面中,位于主体之前,或靠近镜头位置的人物、景物,统称为前景。前景有时可能是陪衬,但在大多数情况下是环境的组成部分。



图1-1 画面的结构要素

- 后景：后景与前景相对应，是指那些位于主体之后的人物或景物。一般来说，后景多为环境的组成部分，或是构成生活氛围的实物对象。
- 环境：即主体对象周围的人物、景物和空间。环境包括前景、后景及背景，背景是指画面中位于主体背后的景物，属于距镜头最远端的大环境的组成部分。

常用的主体的表现方法主要有两种：一是直接表现法，这种方法运用一切可能因素，在画面中给主体以最大的面积、最佳的照明、最醒目的位置，将主体以引人注目、一目了然的结构形式直接呈现在观众面前；二是间接突出法，例如以远景表现主体，主体在画面中的面积并不大，侧重于通过环境的烘托和渲染来间接地映衬和强调主体。

2. 声音元素

声音是指一切通过振动而产生的声波。数码影片中的声音，主要包括人声、解说、音响和音乐4个部分。

- 人声：指画面中出现的人物所发出的声音，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做背景音乐、段落划分和烘托气氛。音乐应与解说及音响在表达情绪上相配合。