



- 数千幅素材与效果图片
- 数百个字幕、编辑过程分解项目源文件
- 数个素材音频文件及数百个赠送音效文件
- 九州星火传媒的部分案例欣赏

Premiere Pro CS3

影视编辑 完全攻略

陈 伟 编著

本书适用

- 影视广告设计人员
- 影视剪辑与节目包装人员
- 三维动画设计人员
- 高等院校电脑动画专业师生



中国电力出版社

www.cepp.com.cn



Premiere Pro CS3

影视编辑 完全攻略

陈 伟 编著



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

内 容 提 要

本书为《中文版 Premiere Pro 2.0 影视编辑完全攻略》的升级版,通过美观、经典、实用的实例全面系统地讲解了使用 Premiere Pro CS3 软件编辑视频的技巧。阅读该书,读者除了可以掌握并熟练使用 Premiere Pro CS3 软件外,还能提高自己的艺术水平,做出更具有视觉艺术效果的作品。随书附赠的光盘中除了教学演示外,还提供了很多素材。

本书主要面向视频编辑用户,可作为视频编辑人员提升自己视频编辑技术和艺术感觉的自学图书,同时也可作为高等院校相关专业以及社会相关培训班的理想教材。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS3 影视编辑完全攻略 / 陈伟编著. —北京: 中国电力出版社, 2009

ISBN 978-7-5083-8349-1

I. P… II. 陈… III. 图形软件, Premiere Pro CS3
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第002670号

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路6号 100044 <http://www.cepp.com.cn>)

北京市同江印刷厂印刷

各地新华书店经售

*

2009年4月第一版 2009年4月北京第一次印刷

787毫米×1092毫米 16开本 26.75印张 733千字 16彩页

印数 0001—4000册 定价: 45.00元(含2DVD)

敬告读者

本书封面贴有防伪标签,加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换

版 权 专 有 翻 印 必 究

现阶段,非线性编辑在影视剪辑和电视节目包装中所占有的技术主导性地位是一个不争的现实,而层出不穷的非线技术和特技等让电影、电视效果更加具有艺术性和视觉冲击力。本书是以 Premiere Pro CS3 影视编辑软件作为依托,来讲解影视剪辑和电视节目包装的技术、概念和相关专业知识的书籍。

Premiere 是 Adobe 公司开发的一款视频编辑软件,它集视频、音频编辑于一身,广泛地应用于电视节目制作、广告制作及电影剪辑等领域。通过 Premiere,我们可以在计算机上观看并编辑多种文件格式的电影,还可以制作用于后期节目制作的编辑制定表(Edit Decision List, EDL)。通过其他的计算机外部设备,我们还可以使用 Premiere 进行电影素材的采集,可以将作品输出到录像带、CD-ROM 和网络上,或将 EDL 输出到录像带生产系统。Premiere Pro CS3 提供了更加强大的、高效的增强功能和先进的专业工具,包括尖端的色彩修正、强大的新音频控制和多个嵌套的时间轴,并专门针对多处理器和超线程进行了优化,利用新一代基于奔腾处理器、运行于 Windows 系统下的速度方面的优势,提供一个能够自由渲染的编辑功能。

曾有位导演说过“编剧是文字的剧作者,剪辑是镜头的剧作者”,也就是说编剧是用文字说话,而剪辑是用镜头语言来讲话的,所以剪辑不仅仅是一门技术,同样剪辑也是一门艺术。因此,本书采用技术与艺术相结合,实践与理论相结合,基础操作、技巧与商业案例实践、经验相结合的写作手法,图例精美,语言清晰、简练、概括,是一本可以引领影视后期编辑与节目包装方向的学习者和从业者,进入专业影视后期编辑与节目包装专业之门的必读书籍。

本书由北京九州星火传媒文化有限公司总策划,由国内顶尖影视后期的一线专业人员创作,只为打造中国影视后期编辑的顶尖高手,从国内外众多优秀影视作品中遴选出具有代表意义的作品,来展示国内影视后期专业人员高超的数字图像制作技艺和数字影像合成的创意与思维。

1. 本书的内容结构是什么样

本书共分 17 章,其内容如下:

- Chapter 01 Premiere Pro CS3 基础:介绍影视剪辑的一些基础概念和 Premiere CS3 的基本操作。
- Chapter 02 影视剪辑基础理论:详尽地介绍了影视剪辑的一些必备理论和剪辑语言。
- Chapter 03 Premiere Pro CS3 影视剪辑技术:详细讲解了在 Premiere CS3 中剪辑影片的基本技术和操作。
- Chapter 04 转场特技——实用的镜头切换:讲解在 Premiere CS3 的影片素材或静止图像素材之间建立丰富多彩的切换特技(转换特效)的操作方法。
- Chapter 05 视频特效应用——初级篇:详细讲解了 Premiere CS3 初级视频特效的操作方法。
- Chapter 06 视频特效应用——高级篇:详细讲解了 Premiere CS3 高级视频特效的操作方法。

- 📁 Chapter 07 调色、抠像、透明与叠加画面应用：详细讲解了在 Premiere CS3 中对影片素材进行调色的操作方法。
- 📁 Chapter 08 抠像、透明与叠加画面应用：讲解在 Premiere CS3 中对影片素材进行抠像和叠加的基本设置操作。
- 📁 Chapter 09 字幕与字幕特技：讲解在影片中添加字幕和字幕特技的操作方法。
- 📁 Chapter 10 使用字幕制作成品：通过两个实例的讲解，进一步了解字幕的功能，掌握使用字幕制作出真正作品的设计思路和方法。
- 📁 Chapter 11 运动设置：简单介绍了在 Premiere CS3 中对影片进行运动设置的方法。
- 📁 Chapter 12 加入音频效果：讲解使用 Premiere CS3 为影视作品添加声音效果、进行音频剪辑的基本操作和理论。
- 📁 Chapter 13 Premiere 同 Illusion 和 Adobe Flash 的结合使用：介绍 Premiere 同 Illusion 与 Flash 这两个软件的结合使用的方法。
- 📁 Chapter 14 文件导出：讲解了在 Premiere CS3 中导出节目的操作方法，并详细介绍了与节目最终输出有关的编码解码器、导出节目类型与格式以及相关的导出类型。
- 📁 Chapter 15 影视剪辑工厂：通过详细剖析宣传片“舞”案例制作的全过程，让读者了解作为一名剪辑人员必须具有的技术性和创造性。
- 📁 Chapter 16 宣传片：通过详细剖析一个影视宣传片的制作全过程，为读者在实际工作进行宣传片的制作时提供一个思路。
- 📁 Chapter 17 电视包装——星乐团：介绍了电视包装制作过程以及栏目包装概念、要素和心得，并以一个具体的实例加以形象的说明。

2. 本书有什么特色

在国内第一本为影视剪辑与节目包装人员打造的专业图书的基础上，进行了升级并补充了初版的不足。

内容丰富，基本概念描述清晰准确，设计实例丰富全面。

由国内专业图书和影视制作人员策划、写作。

经众多影视行业专家指导并得到好评。

3. 光盘中有何内容

本书光盘包括了书中用到的所有素材以及所有的效果图片；大量的字幕、编辑过程分解项目源文件；所用到的素材音频文件；部分案例全程视频演示文件；全书所有实例的输出影片文件及片段素材；九州星火传媒的部分案例欣赏。

4. 本书适合哪些人阅读

本书供专业影视剪辑与节目包装人员阅读，也可供 Premiere Pro CS3 初学者阅读，还可用作影视编辑培训班教材，本书是通向成为广告、影视、动画、游戏公司中视频制作人员及在电视台等传统媒体和网络媒体中负责策划、编辑、合成等工作的准通行证。

若广大读者有什么疑问，敬请与我们联系，联系信箱：jzxh@vip.163.com。

编者

2009年1月于北京

前言

Chapter



1

Premiere Pro CS3 基础

1.1 认识 Premiere.....	1
1.2 Premiere Pro CS3简介	2
1.3 Premiere Pro CS3常用编辑窗口	4
1.3.1 打开 Premiere Pro CS3	4
1.3.2 项目 (Project) 窗口	5
1.3.3 素材 (Source) 监视器 / 节目 (Program) 监视器窗口	5
1.3.4 时间线 (Timeline) 窗口	5
1.3.5 混音器 (Audio Mixer) 窗口	5
1.3.6 工具 (Tools) 面板	5
1.3.7 历史 (History) 与信息 (Info) 面板	6
1.3.8 特效 (Effect) 与特效控制台 (Effect Controls) 面板	6
1.4 设置工作窗口	6
1.5 Premiere Pro CS3 菜单命令简介	7
1.5.1 文件 (File)	7
1.5.2 编辑 (Edit)	10
1.5.3 项目 (Project)	12
1.5.4 素材 (Clip)	13
1.5.5 序列 (Sequence)	15
1.5.6 标记 (Marker)	16
1.5.7 字幕 (Title)	18
1.5.8 窗口 (Window)	19
1.5.9 帮助 (Help)	21
1.6 Premiere Pro CS3基本操作	21
1.6.1 建立工作节目操作	21
1.6.2 自定义设置	21
1.6.3 认识“项目”(Project) 窗口	23
1.6.4 导入素材	24
1.6.5 解释素材	25
1.6.6 观察素材属性	26
1.6.7 改变素材名称	27
1.6.8 利用素材库组织素材	27
1.6.9 查找素材	27
1.6.10 离线素材	28
1.7 在Premiere Pro CS3中装配影片	29
1.7.1 认识时间线窗口与时间显示区域图解	30
1.7.2 视频和音频轨道	31
1.7.3 自动导入素材	33

Chapter



2

影视剪辑基础理论

1.7.4	在序列中安排素材	34
1.7.5	使用工具箱	34
1.7.6	使用信息面板	35
1.7.7	使用历史记录面板	35
1.8	学知要领	35
1.8.1	操作快手	35
1.8.2	重点提示	36
2.1	影视剪辑流程图解	37
2.2	景别	37
2.2.1	远景	37
2.2.2	全景	38
2.2.3	中景	38
2.2.4	近景	39
2.2.5	特写	39
2.3	拍摄方位角度	40
2.3.1	水平方向的拍摄角度	40
2.3.2	俯仰方向的拍摄角度	41
2.4	主观与客观镜头	42
2.4.1	主观镜头	42
2.4.2	客观镜头	43
2.4.3	主、客观镜头分析	43
2.5	运动镜头技巧	44
2.5.1	镜头推拉技巧	44
2.5.2	摇镜头技巧	45
2.5.3	移镜头技巧	46
2.5.4	跟镜头技巧	47
2.5.5	升降镜头	47
2.5.6	甩镜头	48
2.5.7	旋转镜头	48
2.5.8	晃动镜头技巧	48
2.5.9	综合性的运动镜头	49
2.6	影视叙述——蒙太奇	49
2.6.1	什么是蒙太奇	49
2.6.2	蒙太奇的功能	50
2.6.3	叙述蒙太奇和表现蒙太奇	50
2.6.4	蒙太奇的若干名词	50
2.6.5	蒙太奇的表现形式	51
2.6.6	蒙太奇作为影视艺术的构成方法	53
2.7	镜头剪辑的一般规律	55
2.7.1	突出主题	55
2.7.2	注意遵循“轴线规律”	55
2.7.3	剪辑素材时，要动接动，静接静	55
2.7.4	素材剪辑时，景别的变化要循序渐进	55
2.7.5	要注意保持影调、色调的统一性	55
2.7.6	注意每个镜头的时间长度	55
2.8	长镜头	55
2.8.1	长镜头的概念	55
2.8.2	大景深长镜头	56
2.8.3	蒙太奇与长镜头的对比	56

Chapter

3

Premiere Pro CS3 影视剪辑技术

2.9 非线性编辑	57
2.9.1 非线性编辑的概念	57
2.9.2 非线性编辑的工作原理	57
2.9.3 非线性编辑应用软件	58
2.9.4 存储方式	59
2.10 影视制作基础	59
2.10.1 影视编辑色彩与常用图像基础	59
2.10.2 常用的影视编辑基础术语	62

3.1 使用Premiere Pro CS3剪辑素材	65
3.1.1 认识监视器窗口	66
3.1.2 在“素材源”(Source)监视器视窗中播放素材	67
3.1.3 在其他软件中打开素材	68
3.1.4 剪裁素材	68
3.1.5 设置标记点	76
3.2 使用Premiere Pro分离素材	78
3.2.1 切割素材	78
3.2.2 插入和覆盖编辑	79
3.2.3 提升和提取编辑	80
3.2.4 分离和链接素材	81
3.3 Premiere Pro CS3中的群组 and 嵌套	81
3.4 采集和上载视频	82
3.5 使用Premiere Pro创建新元素	84
3.5.1 “通用倒计时”(Universal Counting Leader)	84
3.5.2 “彩条”(Bars and Tone)和“黑场”(Black Video)	85
3.5.3 “彩色蒙版”(Color Matte)	85
3.5.4 “透明视频”(Alpha Video)	86
3.6 学知要领	86
3.6.1 操作快手——精剪方法	86
3.6.2 重点提示——图像采集基本知识	88

Chapter

4

转场特技——实用的镜头切换

4.1 转场特技设置	89
4.1.1 使用镜头切换	89
4.1.2 调整切换区域	90
4.1.3 切换设置	91
4.1.4 设置默认切换	92
4.2 高级转场特技	92
4.2.1 “3D 运动”(3D Motion)	92
4.2.2 “贴图”(Map)	94
4.2.3 “划像”(Iris)	95
4.2.4 “卷页”(Page Peel)	97
4.2.5 “叠化”(Dissolve)	98
4.2.6 “拉伸”(Stretch)	100
4.2.7 “擦除”(Wipe)	101
4.2.8 “滑动”(Slide)	105
4.2.9 “特殊效果”(Special Effect)	108
4.2.10 “缩放”(Zoom)	109
4.3 转场特技演练场——ATT片头分析	110

Chapter



5

视频特效应用——初级篇

4.3.1	ATT 片头转场特技应用分析.....	110
4.3.2	视频特效透析 1——对等拼贴镜头的对角切换实现方法.....	111
4.3.3	视频特效透析 2——镜头向上卷帘切换实现方法.....	113
4.4	学知要领重点提示——转换.....	114
5.1	应用视频特效.....	115
5.2	使用“效果控制”(Effect Control)控制特效.....	115
5.3	视频特效与特效操作.....	116
5.3.1	“变换”(Transform)视频特效.....	116
5.3.2	“噪波 & 颗粒”(Noise & Grain)视频特效.....	118
5.3.3	“扭曲”(Distort)视频特效.....	122
5.3.4	“模糊 & 锐化”(Blur&Sharpen)视频特效.....	128
5.3.5	“过渡”(Transition)视频特效.....	131
5.3.6	“透视”(Perspective)视频特效.....	133
5.4	特效演练场——梦开始的地方(一).....	136
5.4.1	新建项目.....	138
5.4.2	裁剪素材.....	138
5.5	学知要领——“时间线”窗口快捷操作.....	145

Chapter



6

视频特效应用——高级篇

6.1	使用关键帧控制效果.....	147
6.1.1	关于关键帧.....	147
6.1.2	激活关键帧.....	147
6.2	视频特效与特效操作.....	148
6.2.1	“时间”(Time)视频特效.....	148
6.2.2	“渲染”(Render)视频特效.....	148
6.2.3	“生成”(Render)视频特效.....	149
6.2.4	“视频”(Video)视频特效.....	156
6.2.5	“通道”(Channel)视频特效.....	157
6.2.6	“风格化”(Stylize)视频特效.....	160
6.3	特效演练场——梦开始的地方(二).....	166
6.3.1	设置动画.....	166
6.3.2	导入图片素材.....	170
6.3.3	为素材添加视频特效.....	170
6.3.4	添加视频切换效果.....	175
6.3.5	添加遮罩、音乐.....	176
6.4	重点提示——控制视频特效.....	178

Chapter



7

调色、抠像、透明与叠加画面应用

7.1	调色基础.....	179
7.2	调色特效.....	181
7.2.1	“图像控制”(Image Control)视频特效.....	181
7.2.2	“调节”(Adjust)视频特效.....	183
7.2.3	“色彩校正”(Color Correction).....	187
7.2.4	“实用”(Practical).....	199
7.3	调色实例.....	200
7.3.1	实例特技应用分析.....	200

7.3.2 新建项目文件、导入素材图片	200
7.3.3 制作效果	201
7.4 学知要领	211
7.4.1 色彩的处理	211
7.4.2 快捷操作	212

Chapter



8

抠像、透明与叠加画面应用

8.1 认识抠像与叠加	213
8.1.1 认识抠像	213
8.1.2 视频叠加	214
8.1.3 制作一个叠加特效	214
8.2 各种抠像、透明叠加方式	215
8.2.1 “Alpha 调节” (Alpha Adjust) 透明效果	215
8.2.2 色键抠像透明特效	216
8.2.3 “亮度键” (Luma Key) 特效	219
8.2.4 遮罩透明特效	220
8.2.5 其他透明效果	222
8.3 亮度键抠像经典案例解析	223
8.4 学知要领	227
8.4.1 文件快捷操作	227
8.4.2 抠像前期拍摄提示	228

Chapter



9

字幕与字幕特技

9.1 Premiere Pro CS3中的字幕窗口工具简介	229
9.2 建立字幕的素材	230
9.2.1 字幕窗口主要设置	230
9.2.2 建立文字对象	236
9.2.3 建立图形物体	238
9.2.4 插入标志 Logo	240
9.3 应用与创建风格化效果	241
9.3.1 应用风格化效果	241
9.3.2 创建风格化效果	242
9.4 字幕模板	243
9.5 建立中文字幕	243
9.5.1 创建中文字幕视频文件	243
9.5.2 将字幕合成到视频	245
9.6 使用字幕制作实例	246
9.6.1 创建项目文件、创建字幕文件	246
9.6.2 制作动画	249
9.7 学知要领	252

Chapter



10

使用字幕制作成品

10.1 动画《灵感小和尚》片尾制作	253
10.1.1 新建项目文件、导入素材	254
10.1.2 新建字幕	254
10.1.3 合成影片	256
10.2 制作片头字幕——与Shine滤镜插件结合	257
10.2.1 创建项目文件、导入素材	257
10.2.2 创建字幕文件	257

Chapter

11

运动设置

10.2.3 对素材进行运动设置	259
10.2.4 添加特效	260
11.1 运动设置与动画实现	263
11.1.1 Premiere Pro CS3 运动窗口简介	263
11.1.2 设置动画的基本原理	263
11.2 动画制作实例	264
11.2.1 新建项目文件	264
11.2.2 导入素材	265
11.2.3 制作动画	265
11.3 学知要领	269

Chapter

12

加入音频效果

12.1 关于音频效果	271
12.1.1 Premiere Pro CS3 对音频效果的处理方式	272
12.1.2 Premiere Pro CS3 处理音频的顺序	272
12.2 使用调音台调节音频	272
12.2.1 认识调音台窗口	272
12.2.2 设置调音台窗口	274
12.3 调节音频	275
12.3.1 使用淡化工具调节音频	275
12.3.2 实时调节音频	276
12.4 录音和子轨道	277
12.4.1 制作录音	277
12.4.2 添加与设置子轨道	277
12.5 使用时间线窗口合成音频	278
12.5.1 调整音频持续时间和速度	278
12.5.2 增益音频	278
12.6 分离和链接视音频	279
12.7 添加音频特效	280
12.7.1 为素材添加特效	280
12.7.2 设置轨道特效	281
12.7.3 音频特效简介	281
12.8 声音的组合形式及其作用	288
12.8.1 声音的混合	288
12.8.2 声音的对比	288
12.8.3 声音的遮罩	288
12.8.4 接应式声音交替	288
12.8.5 转换式声音交替	288
12.8.6 声音与“静默”的交替	288
12.9 影视节目中的声音类别	289
12.9.1 人声	289
12.9.2 解说	289
12.9.3 音响	289
12.9.4 音乐	289
12.10 声、画组接技巧	289
12.10.1 影视语言的特点和作用	290
12.10.2 录音	290
12.10.3 影视音乐	291

Chapter

13

Premiere 同 Illusion 和 Adobe Flash 的结合使用

12.11 学知要领	292
12.11.1 操作快手——5.1 声道音效的设置	292
12.11.2 重点提示——影视节目中的声音艺术处理	293
13.1 介绍软件Particle Illusion	295
13.2 TroikaABC片头脚本与制作技术分析	301
13.2.1 构思与脚本分镜头	301
13.2.2 片头制作技术分析	301
13.2.3 新建影片	302
13.2.4 制作影片画面	304
13.3 TroikaABC片头案例制作全程透析之Premiere Pro剪辑影片	321
13.3.1 导入视频文件	321
13.3.2 剪辑影片	322
13.3.3 为影片添加特效	324

Chapter

14

文件导出

14.1 导出节目	327
14.1.1 设置导出基本选项	328
14.1.2 设置视频导出的方法	329
14.1.3 设置关键帧和渲染	330
14.1.4 设置音频	331
14.1.5 导出视频光盘	331
14.1.6 导出视频文件	332
14.2 导出影片到磁带	334
14.3 导出素材时码记录表	335
14.4 压缩编码技术	335
14.4.1 JPEG 压缩编码方式	336
14.4.2 M-JPEG Motion-JPEG 压缩编码方式	336
14.4.3 MPEG 压缩编码方式	336
14.5 编解码器	337
14.5.1 微软 DV AVI 视频解码器 (Microsoft DV AVI Video codecs)	337
14.5.2 微软 AVI 视频解码器 (Microsoft AVI Video codecs)	338
14.5.3 微软 AVI 音频解码器 (Microsoft AVI Audio codecs)	338
14.5.4 Quick Time 视频解码器 (Video codecs)	338
14.5.5 Quick Time 音频解码器 (Audio codecs)	339
14.6 数字视频概念详解	340
14.6.1 扫描格式	340
14.6.2 电视原理	340
14.6.3 场频和帧频	340
14.6.4 分辨率	340
14.6.5 彩色与黑白电视信号的兼容	341
14.6.6 电视制式	341
14.6.7 SMPTE 时间码 (SMPTE Time Code)	342
14.6.8 纵向时间码 (LTC)	342
14.6.9 电视接收机的输入 / 输出信号	342
14.6.10 专业用录像机	343
14.6.11 广播级录像机	343
14.6.12 数字视频	344
14.6.13 采样与量化	344

Chapter



15

影视剪辑工厂

14.6.14 脱机编辑表 (EDL)	344
14.6.15 磁盘阵列 (Fast and Wide Drive Array)	345
14.7 学知要领	345
14.7.1 操作快手——影片输出快捷方式	345
14.7.2 重点提示——解析编码解码器原理	345

15.1 影视剪辑实例——舞	347
15.1.1 脚本与制作技术分析	347
15.1.2 新建项目、导入素材	348
15.1.3 制作闪烁效果	348
15.1.4 制作文字效果	350
15.1.5 制作最终效果	353
15.2 《独行侍卫》宣传片	359
15.2.1 脚本与制作技术分析	359
15.2.2 新建项目、导入素材	360
15.2.3 剪辑影片	360
15.2.4 给素材添加、设置特效	365
15.2.5 添加闪白效果的背景音乐	368
15.3 学知要领	369
15.3.1 视频编辑的误区——插件并非越多越好	369
15.3.2 视频剪辑技巧——如何选好剪辑点	370
15.3.3 学会观察生活，提高剪辑技巧	370

Chapter



16

宣传片

16.1 影视宣传片	371
16.1.1 脚本分镜头	371
16.1.2 开始制作	372
16.2 学知要领	389

Chapter



17

电视包装——星乐团

17.1 电视包装的概念	391
17.2 电视包装要素	392
17.3 包装形式	393
17.4 电视包装的原则	394
17.4.1 统一的原则	394
17.4.2 规范的原则	394
17.4.3 渐变原则	394
17.4.4 超前原则	394
17.4.5 特色原则	394
17.5 制作实例	395
17.5.1 脚本分镜头	395
17.5.2 制作开始	395
17.6 学知要领	413

本章阅读提示

本章对影视剪辑的一些基础概念和 Premiere Pro CS3 的基本操作进行了基本的介绍, 对于一个剪辑人员来说, 对剪辑基础概念和 Premiere Pro CS3 的基础操作的掌握是非常必要的。如果学习者已经有了一些影视剪辑的理论基础, 则直接阅读本章中与 Premiere Pro CS3 的基础操作有关的内容; 如果对 Premiere Pro CS3 的基础操作已有所掌握, 则跳过本章内容。

本章内容

- ✎ 关于 Premiere
- ✎ Premiere 功能简介
- ✎ 影视编辑色彩与常用图像基础
- ✎ 常用的影视编辑基础术语
- ✎ Premiere Pro CS3 常用窗口
- ✎ Premiere Pro CS3 菜单命令简介
- ✎ 设置工作窗口
- ✎ Premiere Pro CS3 基本操作

1.1 认识 Premiere

Premiere 是 Adobe 公司基于 Macintosh (苹果) 平台开发的视频编辑软件, 它集视频、音频编辑于一身, 广泛地应用于电视节目制作、广告制作及电影剪辑等领域。

Premiere 可以在计算机上观看并编辑多种文件格式的电影, 还可以制作用于后期节目制作的编辑制定表 (Edit Decision List, EDL)。通过其他的计算机外部设备, Premiere 还可以进行电影素材的采集, 可以将作品输出到录像带、CD-ROM 和网络上, 或将 EDL 输出到录像带生产系统。

Premiere Pro CS3 提供了更加强大的、高效的增强功能和先进的专业工具, 包括尖端的色彩修正、强大的新音频控制和多个嵌套的时间轴。并专门针对多处理器和超线程进行了优化, 利用新一代基于奔腾处理器、运行于 Windows XP 系统下的速度方面的优势, 提供一个能够自由渲染的编辑功能。图 1-1 所示为 Premiere Pro CS3 的启动界面。

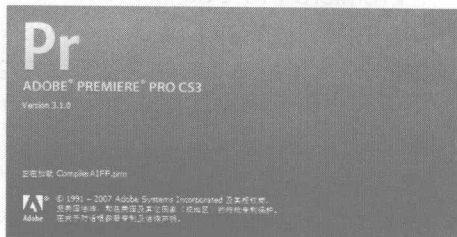


图 1-1

Premiere Pro 既是一个独立的产品，也是新推出的 Adobe Video Collection 中的关键组件。

Premiere Pro 建立了在 PC 上编辑数码视频的新标准，并进行了重新设计，把它从原来的基础级提升到能够满足那些在紧张的时限和更少的预算下进行创作的视频专业人员的应用需求。Premiere Pro 中的新架构可以快速响应客户的需求，能提供更强大的、能够有效生成漂亮视频节目的应用。

Premiere Pro 在制作流程中，允许专业人员用更少的渲染进行更多的编辑。Premiere 编辑器能够定制键盘快捷键和工作范围，创建一个熟悉的工作环境，使三点色彩修正、YUV 视频处理、具有 5.1 环绕声道混合的强大的音频混频器和 AC3 输出等专业特性都得到进一步的增强。

Premiere Pro 中的一切功能都为视频专业人员进行了优化，从可以单击和拖拉的运动路径的改进，到获得很大增强的媒体管理功能，以及带来大量 Adobe 字体和模块的字幕工具，Premiere Pro 为专业人员提供了编辑素材、获得播放品质所需要的一切功能。

Premiere Pro 把广泛的硬件支持和坚持独立性结合在一起，能够支持高清晰度和标准清晰度的电影胶片。剪辑人员能够输入和输出各种视频和音频模式，包括 MPEG2、AVI、WAV 和 AIFF 文件。另外，Premiere Pro 文件能够以工业开放的交换模式 AAF (Advanced Authoring Format，高级制作格式) 输出，用于进行其他专业产品的工作。

1.2 Premiere Pro CS3 简介

2007 年 3 月 27 日，Adobe 公司在美国发布其有史以来最庞大的软件系列产品——Adobe® Creative Suite® 3 (简称 CS3)。CS3 分为六种不同版本，总计包含 17 个新版设计软件，并首次加入了来自原 Macromedia 的网页三剑客等产品。

其中，Adobe Creative Suite 3 Design Premium 为打印、Web、交互和移动设计提供了一套梦幻工具包，Adobe Creative Suite 3 Design Standard 侧重于专业的打印设计，Adobe Creative Suite 3 Web Premium 组合了出类拔萃的 Web 设计和开发工具，Adobe Creative Suite 3 Web Standard 供专业的 Web 开发人员使用，Adobe Creative Suite 3 Production Premium 对于视频专业人士而言，是一套完整的后期制作解决方案，Adobe Creative Suite 3 Master Collection 可以让您在当今最全面的创作环境中跨媒体 (打印、Web、交互、移动、视频和影片) 进行设计。

2007 年 4 月 16 日，Adobe 在其官方实验室网站 (<http://labs.adobe.com>) 发布 Adobe Creative Suite 3 Production Premium 视频制作套件中的 Adobe After Effects CS3 Pro、Adobe Premiere Pro CS3、Adobe Soundbooth CS3 beta 3 的预览版，供公众下载。下面让我带你第一时间体验 Adobe Premiere Pro CS3。

从 2003 年秋天开始，Adobe 就没有在苹果机平台上对视频编辑软件 Premiere Pro 进行过版本更新，Premiere Pro CS3 是此后第一款可以运行于 Mac 平台的版本。

Premiere Pro CS3 和 Premiere Pro 2.0 这两个版本基本上没有太多本质的差别，与 Premiere Pro CS3 同时发布的 OnLocation CS3 是 Serious Magic 公司于 2006 年 8 月发布的数码影音参数测量软件 DV Rack 的新版。该公司在 2006 年下半年时被 Adobe 收购。

如果运行平台是以苹果机为背景，Premiere Pro 和 Soundbooth 只能运行于 Intel-Mac，On Location 和 Ultra 则只能运行于 Windows 平台。OnLocation CS3 不同于其他的组件，可通过与 Boot Camp 搭配进而运行于 Intel Mac。

Premiere Pro CS3 通过使用一个实时时间重置 (time remapping) 系统从而实现对 slow motion (慢动作) 改进。通过使用控键可对关键帧进行精确的操控，剪辑的长短也相应地在时间轴

上自动地进行调整,最终视频播放速度也会跟着改变。使用这个系统还可以实现回放重播功能。

Adobe 称, Premiere Pro CS3 中可同时打开几个项目面板,这样数目庞大的文件处理工作就变得简单化,用户还能在核心胶片上浏览文本信息。项目内置的搜索系统会根据你键入的信息自动进行更新。

Premiere Pro CS3 有一些可以加快编辑速度的新功能:在时间轴上使用某个剪辑去替换另一个剪辑,但仍保留着第一个剪辑的属性和效果设置;使用键盘快捷键移动界面上的面板;或者无需渲染即可在嵌套场景片断中回放音频。

编辑人员还可将视频导入到 Flash Professional CS3 中,视频的时间轴标记将会转换成 Flash 中的 cue point (线索点)。

Encore CS3 能够建成蓝线光碟项目,并且能够很快地将输出此项目的 HD 和 SD 版本。项目还能以 Flash 影片的形式输出,这样就可以存储到 CD 中或是外挂到网页上。Encore CS3 也是首个能够运行在 MAC 平台的版本。

1. OnLocation CS3 捕捉工具

OnLocation CS3 将 DV/HDV 数字磁盘记录器同一个监控系统结合。这样做的目的是让该程序能够运行在外挂便携式摄像机的 Windows 笔记本上(包括搭配 Boot Camp,继而运行于 Macbook Pro 平台上)。

作为一个磁盘记录器,OnLocation 可以直接从磁盘上捕捉视频,而无需受到诸如“磁带长度”这样的限制。除了具备传统的录音功能,现在它还能录制静帧或是延时场景片断,甚至能够对 buffer 进行录制,录制时间长达 30 秒之久——只要在镜头出现的瞬间单击“录制”按钮,你就可以轻松捕捉这些镜头,要是以往,这些精彩的镜头可能就这样跳过了。

程序的监控工具包含一系列的 scope,例如波形监视器和矢量显示器——从而从根本上把你的笔记本转变成一款轻量级的 reference monitor (引用监控器)。它提供校准工具,含有多画面、双条码 (dual-zebra) 模式。

2. Ultra 键控

Creative Suite 3 Production Premium 还收录了其他 Serious Magic 工具——Ultra (同属 Windows 应用程序)。这是一款独一无二的绿幕/蓝幕工具,同时还提供虚拟装置技术 (virtual set technology)。此技术基于一个高级的 keyer, Adobe 称它能够从哪怕是残缺的资源中获取极佳的结果。

Ultra 同一系列虚拟装置集捆绑在一起,用户能够将键入的图形置入视频。它支持的视频格式包括:DV、HDV、HD (AVI), MPEG, QuickTime 和 Flash 以及 MXF (作为输出格式)。

3. 体验 Premiere Pro CS3 的细节改进

前面我们介绍了 Adobe Premiere Pro CS3 当中项目面板、Replace Clip (素材替换) 和 Time Remapping (时间重置) 这三大新功能。今天我们来介绍这版软件细节方面的一些变化和改进。

界面定制更方便:单击每个面板右上角的小三角形图标,你会发现在菜单最上面中新加了五项:Undock Panel、Undock Frame、Close Panel、Close Frame 和 Maximize Frame。可以通过这些选项快速将面板、框架变成浮动面板或者最大化。这个功能在 Adobe After Effects 7 当中就有了,是首次引用到 Premiere 中。

4. 特效归类更合理

Adobe Premiere Pro CS3 在 Effects (特效) 面板中将原先的 Noise 和 Noise&Grain 合并

为 Noise, 取消 Pixelate 分类, 将原先 Adjust 分类中的一些特效归到 Color Correction 中, 新增 Generate 和 Utility 分类。对原先的分类进行的整合, 使之更趋于合理化。这点我很赞赏, 因为之前版本的特效归类确实很混乱。另外, 像 Time Warp 在 After Effects7 里面的特效这次也移植到了 Premiere 当中。

5. Adobe Media Encoder 模块调入速度的提升

在新版当中, 单击 File—Export—Adobe Media Encoder, 即可快速打开编码器, 而之前版本则需要等待很长时间。看来开发者在软件内核改进方面花了不少工夫。

6. 个别功能菜单的调整

如原先的 Multi-Camera Monitor 只能在 Program Monitor 的 Wind Menu 中调出, 新版可以直接在 Window 菜单中调出。

综上所述, 总的来说 Adobe Premiere Pro CS3 提供的新功能不是很多, 基本上还是在 Adobe Premiere Pro 2 的基础上进行小修小补, 使其更加完善。

1.3 Premiere Pro CS3 常用编辑窗口

Premiere Pro CS3 的窗口面板众多, 各自担负着各自的工作。在本节中, 将对常用的窗口面板做一个简单的介绍。

1.3.1 打开Premiere Pro CS3

启动 Premiere Pro CS3, 首先出现的是 Premiere Pro CS3 的欢迎界面, 如图 1-2 所示, 使用“新建节目”或“打开节目”按钮, 新建或打开节目后, 可以看见 Premiere Pro CS3 的标准工作界面, 如图 1-3 所示。

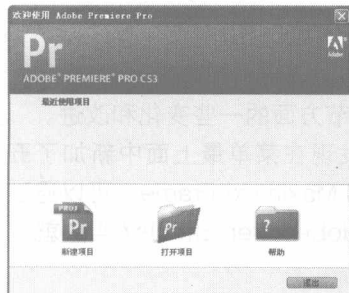


图 1-2

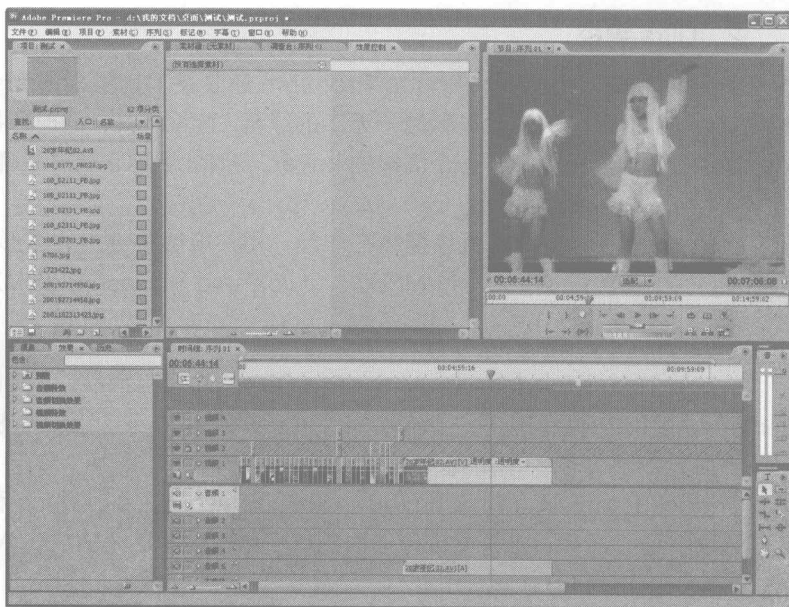


图 1-3