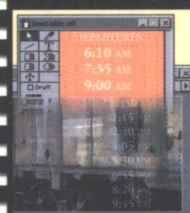




中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



光盘内附范例文档



Adobe 

Premiere

Wheels.avi

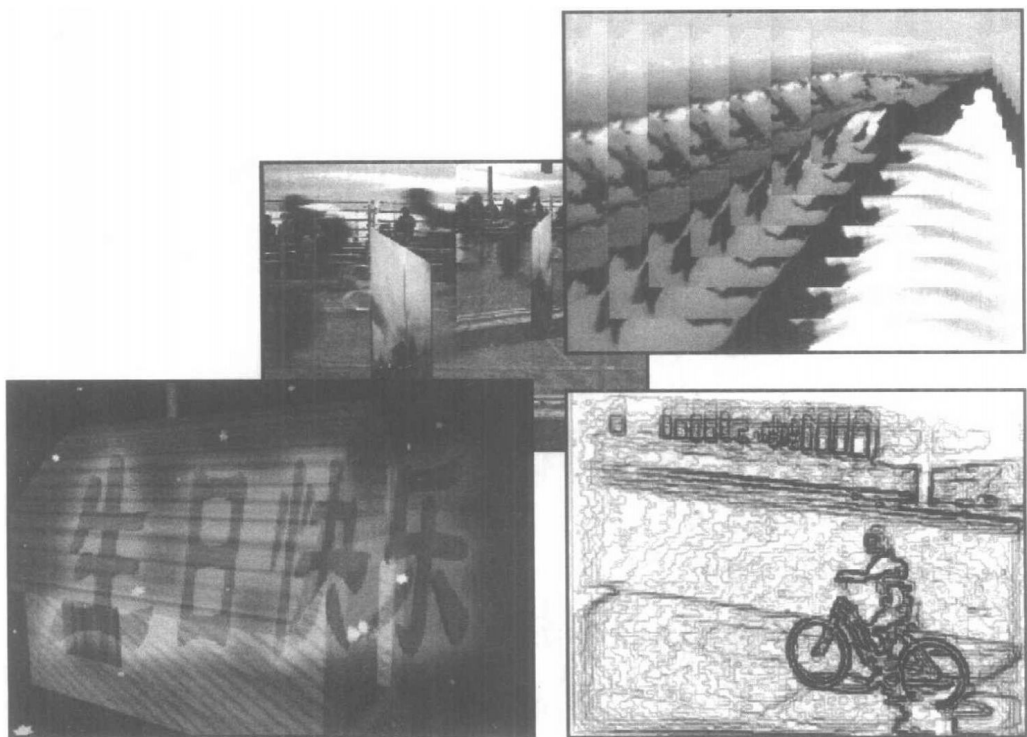
Wheels.avi

高级
实例
教程

知识工作室 编著

Premiere 高级实例教程

知识工作室 编著



中国铁道出版社

2001年·北京

(京)新登字 063 号

内 容 简 介

本书内容详实、结构清晰、语言流畅、示例丰富。深入浅出地介绍了 Premiere6.0 的非线性编辑的整个流程以及各种特技技术,并且穿插了影片制作艺术构思方面的内容。突出了 Premiere6.0 在非线形编辑技术的艺术性和操作性的完美结合。本书比较适合有 Premiere6.0 非线性编辑基础的高级读者,也适合于有影视编导基础而缺乏非线性编辑基础的读者学习。同时对影视制作的初学者来说,也是不可多得的参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere 高级实例教程/知识工作室编著 —北京:中国铁道出版社,2001.10
ISBN 7-113-04396-8
I. P… II. 知… III. 图形软件, Premiere-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 070439 号

书 名: Premiere 高级实例教程
作 者: 知识工作室
出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街 8 号)
责任编辑: 苏 茜
特邀编辑: 陆叶茂
封面设计: 王 晖
印 刷: 北京市兴顺印刷厂
开 本: 787×1092 1/18 印张: 20.25 字数: 487 千
版 本: 2001 年 11 月第 1 版 2001 年 11 月第 1 次印刷
印 数: 1~5000 册
书 号: ISBN 7-113-04396-8/TP·625
定 价: 36.00 元

版权所有 盗版必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

知识工作室编委会

主编 石琳

编委 王琦 卫海 徐鲁华 邓志鸿
张海栋 胡新龙 温小敏 鞠盈禧
赵文新 涂宇 李欣欣 杜艳萍
穆严 宁鹃亮 李炎 童剑
高宏滨 王建明 暴磊 廖国忠



目 录

第一部分 特技篇

第 1 章 转场特技	3
1-1 镜头切换 (Cut)	4
1-2 淡入淡出	5
1-3 化入化出	9
1-4 “叠”技巧	11
1-5 画面的圈入与圈出	13
1-6 划入与划出特技技巧	15
1-7 翻入翻出	16
第 2 章 Premiere6.0 中其他的转场技巧	21
2-1 3D Motion 类型转场	22
2-2 Dissolve 转场特技	26
2-3 Zoom 转换技巧	28
2-4 Special Effects	32
2-5 Wipe 转场特技类型	35
2-6 Premiere6.0 中其他的转场特技效果	39
第 3 章 滤镜技术	43
3-1 Premiere6.0 中滤镜的使用	44
3-1-1 泪眼中的车赛	44
3-1-2 “泪眼”中扭曲的车赛	47
3-2 滤镜技术	49
3-2-1 Adjust 微调滤镜技术	49
3-2-2 镜头模糊技术	53
3-2-3 Transform 滤镜	56
3-2-4 镜头扭曲	59

第 4 章 音频滤镜技术	69
4-1 音频轨道类特技	71
4-1-1 Channel	71
4-1-2 Effects 滤镜特技类	73
4-1-3 Reverb & Delay 滤镜类型	75
4-1-4 Dynamics: 动态滤镜类型	77
4-1-5 EQ 类滤镜	80
4-1-6 Direct-X	82
4-2 Premiere6.0 中音频滤镜输出的问题	83
4-3 本章小结	84
第 5 章 字幕制作	87
5-1 Premiere6.0 中字幕的创建	88
5-1-1 Title 窗口的一般设置	89
5-1-2 创建文字字幕	90
5-1-3 立体图像字幕	93
5-1-4 实例演习	96
5-1-5 字幕中的阴影, 透明, 渐层以及色彩	97
5-2 运动字幕	99
5-2-1 片尾制作准备阶段	100
5-2-2 制作阶段	100
5-3 字幕的叠加	103
5-3-1 字幕与视频镜头的叠加	104
5-3-2 叠加流程	104
5-4 字幕制作实例与技巧	113
5-4-1 卷动字幕效果	114
5-4-2 放大镜效果	118
第 6 章 视频运动	121
6-1 视频运动的建立	122
6-1-1 设置视频镜头的运动方向	122
6-1-2 字幕镜头的运动效果	126
6-2 高级视频运动	131

6-2-1	“天旋地转”之字幕	132
6-2-2	广告片中“飘动的”字幕	136
6-2-3	视频运动中的扭曲	142
6-2-4	视频运动中的“推镜头”模拟	144
6-2-5	画中画效果	145

第二部分 编导制作篇

第7章	《朋友》——MTV制作	149
7-1	总体构架	150
7-1-1	《朋友》——MTV主题与节奏的确立	150
7-1-2	制作日程与MTV脚本写作	151
7-1-3	《朋友》MTV脚本写作	152
7-2	素材与分镜头的整理	165
7-2-1	视频格式的转换	166
7-2-2	Premiere6.0中的项目管理	167
7-3	实战制作	169
7-3-1	音频项目的建立与编辑	169
7-3-2	镜头筛选与位置安排	174
第8章	实战制作	179
8-1	片头字幕	180
8-1-1	片头数字倒记时字幕	180
8-1-2	片头字幕	187
8-2	节目制作	199
8-2-1	影片剪辑	199
8-2-2	输出节目	226
第9章	字幕制作	231
9-1	叠加歌词字幕	232
9-2	字幕键的设置	258
9-3	制作标志的设置	259

第 10 章 节目输出	265
10-1 常见压缩编码器.....	267
10-1-1 Video for windows 视频格式编码器.....	267
10-1-2 Quick Time 视频格式压缩编码器.....	268
10-2 输出影片的类型.....	269
10-2-1 输出节目为 Windows 标准视频格式.....	269
10-2-2 输出为网络点播格式 1.....	272
10-2-3 输出为网络点播格式 2.....	273
10-2-4 Advanced Realmedia Export.....	274
10-2-5 输出 Edl 序列.....	276
10-3 批处理输出节目影片.....	277
10-4 本章小结.....	279

第三部分 非线性编辑理论与基础

第 11 章 非线性编辑基础（上）	283
11-1 影视制作基础.....	284
11-1-1 镜头技巧.....	284
11-1-2 影视叙述——蒙太奇技巧.....	288
11-1-3 声画组接蒙太奇.....	295
11-1-4 声音蒙太奇.....	298
第 12 章 非线性编辑基础（下）	301
12-1 模拟视频基础.....	302
12-1-1 图像大小.....	302
12-1-2 帧和帧速率.....	302
12-1-3 SMPTE 时间码.....	303
12-2 数字视频基础.....	303
12-2-1 采样与量化.....	304
12-2-2 压缩编码.....	304
12-3 广播级质量.....	306
12-4 常用图像文件格式.....	306



12-4-1	BMP 图像格式.....	307
12-4-2	TGA 图像格式.....	307
12-4-3	TIFF 格式图像.....	307
12-4-4	GIF 格式图像.....	307
12-4-5	PSD 格式图像.....	308
12-4-6	FLM 格式图像.....	308
12-4-7	FLC 格式图像.....	308
12-4-8	JPG 格式图像.....	308
12-5	音频基础.....	309
12-6	非线性编辑.....	310
12-6-1	计算机技术在影视制作领域的应用.....	310
12-6-2	非线性编辑技术概念.....	311
12-6-3	非线性编辑系统简介.....	311

第一部分 特技篇

在现代影视前期拍摄和后期制作中，特技是一个必不可少的、决定节目质量与观众收视率的重要因素。而前期拍摄的影视特技技术实质上就是摄像机与摄影机的高难度技巧和复杂的重复劳动。很大程度上，影视的特技表现都是在后期的制作合成中完成的，在现代影视节目制作中，特技表现几乎都是来自于后期的特技师努力，尤其在电视片中，表现得更为明显和重要。

电影的前期拍摄特技是在电影问世的初期，由于摄影师的非正常操作而得出的出乎意料的视觉效果，因此电影前期拍摄特技就发展了起来。后来电视特技崛起，也是得益于早期电影艺术的成果。

电影特技制作可以用透明胶片进行合成，虽然清晰度大、分辨率高，但也有缺点，那就是成本较高，而且难度大。电视的载体是磁带或者数码带，在非线性编辑的后期合成时添加特技更是易如反掌。下面的内容我们简单介绍一下电影的前期拍摄特技，这些和后期制作特技是有着密切的关系，对我们后期的特技制作也不无裨益。

快速摄影：起源于早期电影特技，俗称“慢动作”，指的是拍摄速度高于24帧每秒，而放映时仍旧是每秒24帧，这样的话就可以产生比实际对象速度慢的银幕效果。这种镜头特技经常用来刻画人物的内心世界以及分解动作等等。在故事片，广告片和教学片中经常会用到。在电视制作中，由于载体是磁带和数码带，所以可以在最后合成的时候用慢放的速度来实现这一效果。

慢速摄影：是快速摄影的一个反向过程，也就是拍摄的时候速度低于每秒24帧，而以正常的放映速度进行放映。这种拍摄特技也叫做快动作，往往是用来加速节奏，渲染空间的紧张情绪以及压缩动作等等。

定格动作：在电视中叫定帧。电影中实现的办法是在光学洗印胶片时将某一镜头的某一画格合成摄影机（翻印设备）对该画格连续印片。这实质上是洗印中增加的特殊技巧，也叫前期特技。这在影视中可以将某个动作“凝固”或者“冻结”在画面里，也是给以瞬间的停留。往往在紧张的节奏中会产生震撼的效果。

倒拍：实际上就是正常拍摄完后在后期合成或者洗印时反向加工，产生的效果是与实际情况相反的情况。这在一些神话故事片或者武打片中经常可以看到。

以上是前期拍摄中的一些摄影机或者摄像机特技（当然，在前期拍摄中所用到的特技手法远远不至这些），下面我们再看看后期合成中我们经常使用到的一些特技手法。

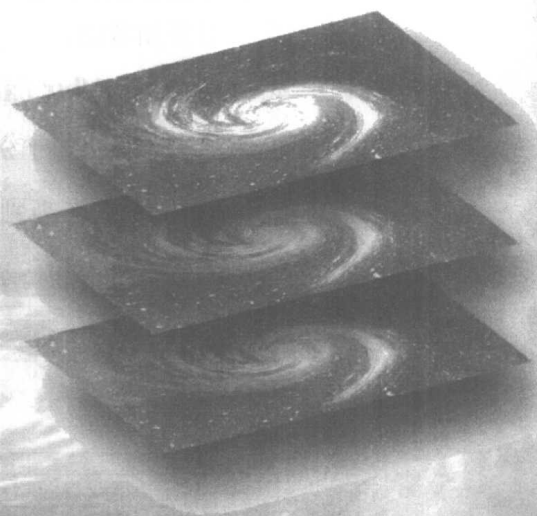
由于这本书我们是针对于非线性编辑技术而言的，所以在这里我们不再涉及电影的后期洗印中所采取的特技手法。

在电视制作中，最常用的特技就是转场特技。随着计算机技术的飞速发展和人们艺术欣赏水平的提高，常规的特技已经越来越不能满足人们的欣赏需要。而计算机技术在非线性编辑技术方面的突破，使得人们在常规的特技手法基础上能够进一步完善电视特技的精彩画面。在非线性编辑系统中，一个很具有代表性的制作软件就是 Adobe 公司出品的 Premiere，这使得我们在非线性系统中不但能够实现各种字体、字型、字距、勾边着色的字幕，而且能与计算机绘制的各种几何图形进行划变，混合和叠加，如可以与 MAYA，3D Studio max 等软件制作的三维动画可以进行制作合成。在计算机特技中几乎所有的手法在 Premiere 中都可以实现，特别复杂的可以通过 Premiere 与其他的制作软件联合制作，也可以制作出相当精美的电视节目。

在本书的这一部分，我们着重讲述的是 Premiere 中涉及到的所以电视视频制作特技：转场特技、滤镜技术、字幕制作以及视频运动等等。由于转场特技和滤镜技术是最基本最常用的特技手法，所以我们会花相当大的篇幅来进行说明。

第1章

转场特技



在影视制作中，最常见的特技就是转场技术。在早期转场都是一个模式——Cut，也就是我们说的切换。随着影视制作技术的快速发展，转场技术基本上形成了几种常见的特技格式。在这一章中我们要对这几种格式进行实例性的剖析和研究。

我们平时在观看电影电视节目的时候，我们可以注意到，场景连接中用的最多的转场还是 Cut，尤其是在新闻片中使用最多。所谓切换，就是指当一个场景结束时立即转到另一个场景的影视表现手法，也称无技巧剪接。

影视的叙述手法，实质上是蒙太奇手法的运用。如果纯粹的用切换的转场技术，在表现时间与空间与所表现主题之间是有很大的沟壑。如果能恰当地运用多种转场技术，则能够给节目增色不少，可以大大增加节目的感染力。

在 Premiere6.0 中，总共包括 74 种常用转换特技，在下面的篇幅中，我们从编导的层面上把他们分成 8 种类型，结合实例我们进行分析和制作。

镜头切换 (Cut)

镜头切换是指后一个镜头的第一个画面骤然代替前一个镜头的最后一个画面，切换的过程是不可见的。对于前一个画面来讲，就叫“切出”，对于后一个画面来讲就叫“切入”。这是最简单，也是最常用，最主要的镜头间转换方式。它有没有任何技巧，不同于其他的转场技术，它只是简单的变换画面。在剪辑中，掌握镜头的剪切点和节目的总节奏是保证节目流畅的重要因素。

镜头剪切最常见的场合是在新闻报道或者纪实报道中，因为没有主线贯穿和情感的渲染，是零散的和客观的主题分布与叙述。因此我们在做此类节目编导与制作的时候，应该在这个方面多加考虑。

实例分析：我们的地球 (Our Earth) 科教片的编辑，我们针对其中的 Cut (切换) 技巧进行分析。

(1) 导入镜头 1 到镜头 5 并拖到 Timeline 编辑线中，如图 1.1 所示。

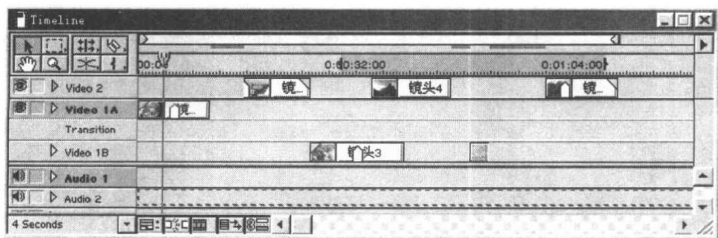


图 1.1 镜头在 Timeline 编辑线中的排布

- (2) 按照镜头 1 到镜头 5 的顺序，将镜头在轨道中连接起来。前一镜头的最后一帧要和后一镜头的第一帧对齐，表示两个镜头准确衔接，如图 1.2 所示。

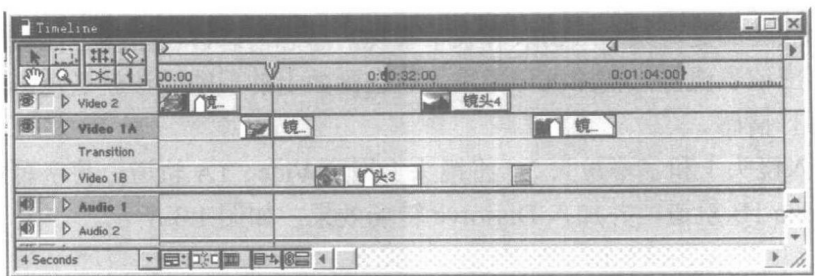


图 1.2 在 Timeline 编辑线上对齐镜头

- (3) 然后将该节目保存，按【Enter】键进行预览。此时我们可以在节目预览窗口看到我们编辑的小影片。注意观察镜头之间的切换，是突变的，是没有任何过度的痕迹。

注意：

我们在这里将多个镜头依次在轨道中连接的时候，一定要注意前一镜头的最后一个画面与后一镜头第一个画面连接的连贯性，一定要紧密连接在一起。如果中间留有时间空隙，则会在最终节目中出现黑场。

在这种剪接方式中，前一镜头的最后一帧就叫切出，而后一镜头的第一帧则叫做切入。

淡入淡出

这种影视转场特技也被称作溶入与溶出，或者是渐隐与渐显。淡出就是一个镜头结束时由亮逐渐变暗，淡入是指一个镜头开始的时候由暗逐渐变亮。这种转场技巧主要是用来分割段落，表现时空悠长转换，表现次要情节的重要变化。这种技巧往往是和声音的淡入淡出一起运用，会产生一种明显的停顿，音响也往往随着画面的渐暗而逐渐消失。实质上它等于是换章换节，只不过淡入淡出技巧的运用会增加镜头的一些主观气氛，而不像切入切出那么生硬。

淡入淡出技巧的运用一定要注意淡入淡出所持续的时间，其运用的时间长短要根

据节目的内容而定，这种技巧常常用在故事片以及 MTV 中，在科普片中也用来表现时间地点的转移。在 MTV 和故事片中，除了表现时间空间的变化外，还往往是用来表现不同的情绪和节奏。

实例分析：《思念》片头淡入淡出技巧

此主题表达的是对某个人物或者某个事物的思念情感，在节奏上比较缓慢，在片头字幕中，应该表现得比较深沉和稳重，这在画面上的反映应该就是色彩比较淡，节奏缓慢，有抒情感。

- (1) 导入镜头 1 和字幕镜头 2，将镜头 1 拖到 Video 1A 轨道，将字幕镜头 2 拖到 Video 1B 轨道，并加入 Dissolve 转场效果，如图 1.3 所示。

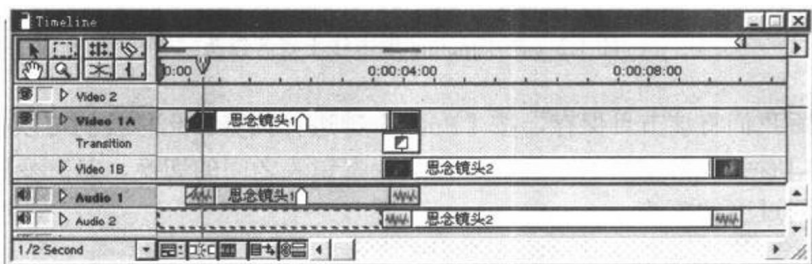


图 1.3 在 Transition 轨道施加转场特技

- (2) 导入字幕镜头“思念”，拖到 Video 2 轨道并调整长度，让字幕镜头持续 2 秒时间，并在画面前头留出半秒作为黑场，如图 1.4 所示。

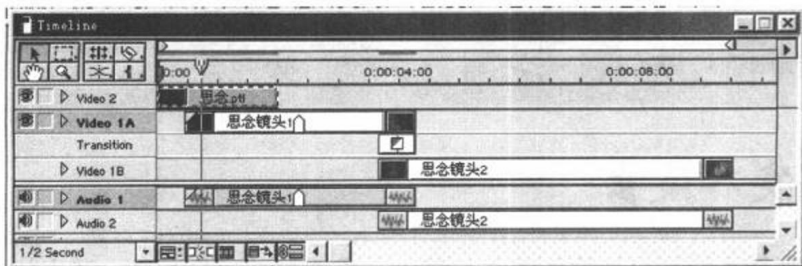


图 1.4 调整镜头的长度

- (3) 展开 Video 2 轨道，对字幕镜头进行淡入技巧，淡入时间为 0.5 秒。在 0.5 秒处的淡化器上为字幕镜头增加一个关键帧，如图 1.5 所示。然后将第一个关键帧向下拖动少许，在此之前的画面随时间推移逐渐变亮，实现淡入效果，如图 1.6 所示。

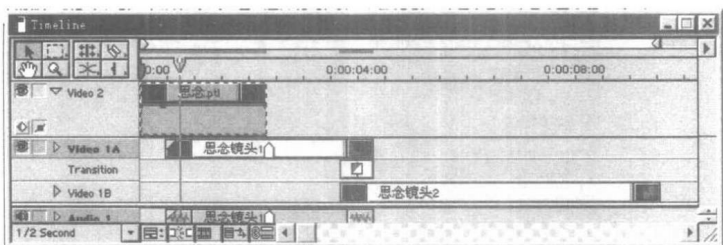


图 1.5 在淡化器上增加一个关键帧

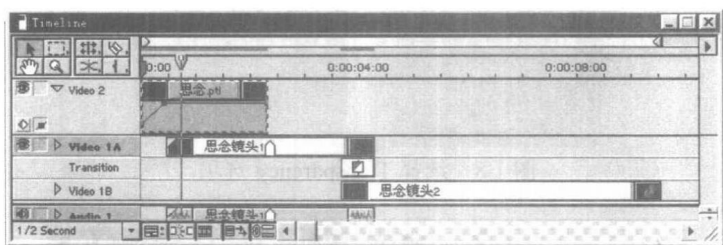


图 1.6 实现淡入效果

- (4) 在字幕镜头的 1.5 秒处再增加一个关键帧，对字幕镜头实现淡出技巧。淡出时间和淡入时间相同，都是 0.5 秒（在影视编辑技术上，往往是淡出与淡入时间相同），然后将字幕镜头的最后一个关键帧向下拖动少许，但不到最低位置，如图 1.7 所示。

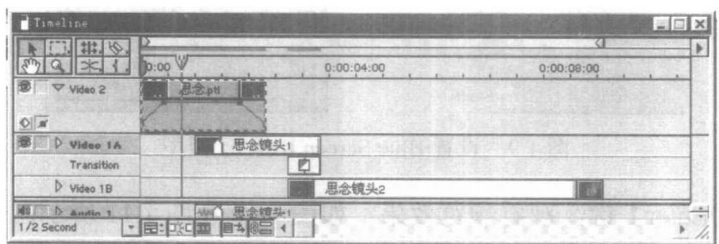


图 1.7 实现淡出效果

- (5) 由于我们的字幕背景是蓝色，所以在这里要把字幕镜头的背景色除去。在电视制作中，有“扣像”技术，实际上就是将背景色指定为透明，以便让字幕叠加在另一镜头上。在这里我们将字幕背景的蓝色指定为透明。
- (6) 在字幕镜头上单击鼠标右键，选择菜单 Video Options 子菜单中的 Transparency 选项，如图 1.8 所示。在弹出的对话框中“Key type”下拉列表中选择“Blue Screen”，如图 1.9 所示，单击 OK 退出对话框。

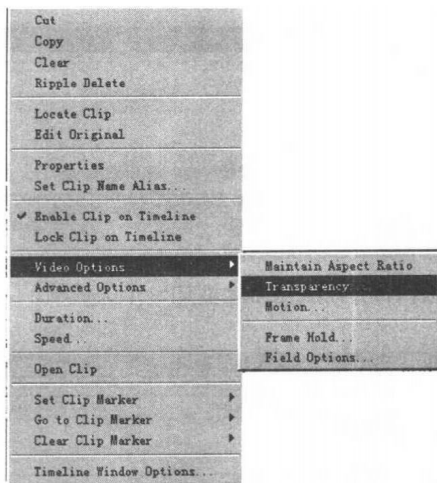


图 1.8 选择 Transparency 选项

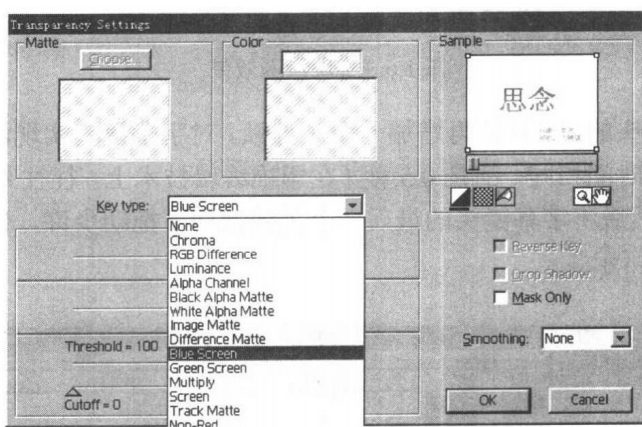


图 1.9 设置 Blue Screen Key(键)类型

(7) 单击【Enter】键，观看预览效果。如图 1.10 和图 1.11 所示：



图 1.10 淡入效果