

Premiere 6.0

高级视频编辑技术与实战指南

王 琦 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

Premiere 6.0 高级视频编辑 技术与实战指南

王 琦 编著

3870/90

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Premiere 6.0 是大名鼎鼎的图形图像软件公司——Adobe 公司的拳头产品之一，是专业级别的非线性视频编辑软件。本书是作者在长期的实践中的经验总结，通过对 Premiere 6.0 非线性编辑在艺术构思和技术操作两个层面的实践和探索，详尽地介绍了非线性编辑的整个流程。本书共分 12 章，内容涉及非线性编辑基础部分的整体构架、分镜头剧本写作、镜头技巧、音频编辑技术、转场技术、Premiere 6.0 在非线性编辑中的工作流程的素材准备、镜头剪接、转场技术、滤镜技术以及最终不同节目格式的输出；《朋友》——MTV 整个影片制作过程中的策划、分镜头剧本写作；非线性编辑基础理论等重要内容。本书对非线性编辑的艺术构思与技术操作进行了辩证地说明，并且通过一个 MTV 影片节目的制作来展示非线性编辑中的这种辩证关系。

本书内容实用、结构清晰、语言流畅、示例丰富，比较适合于有 Premiere 6.0 非线性编辑技术基础的高级读者，也适合于有影视编导基础而缺乏非线性编辑技术基础的读者学习。同时对影视制作的初学者来说，也是一本不可多得的参考书。

版权所有，翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签，无标签者不得销售。

书 名：Premiere 6.0 高级视频编辑技术与实战指南

作 者：王 琦 编著

责任编辑：欧振旭

出 版 者：清华大学出版社（北京清华大学学研大厦，邮编 100084）

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印 刷 者：北京市清华园胶印厂

发 行 者：新华书店总店北京发行所

开 本：787×1092 1/16 印张：18.5 字数：424 千字

版 次：2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-900637-35-4

印 数：0001~4000

定 价：30.00 元（附光盘）

前 言

经过 20 世纪末期的孕育, 21 世纪初期以计算机为核心的数字化狂飙愈演愈烈, 几乎席卷了所有的行业和部门, 潜移默化地改变着我们的工作方式和生活方式。现在越来越多的领域涉及到了计算机的高级应用, 也有越来越多的有志之士迫切需要掌握计算机的应用知识。

在影视制作领域, 计算机应用技术已经达到了令人叹为观止的境地。无论在国内纷繁缤纷的电视节目中, 还是在西方进口大片中, 我们都能明显的感受到这一点。而计算机在影视制作的数字化进程中, 最引人注目的就是非线性编辑技术的出现。在非线性编辑技术众多的编辑制作软件中, Adobe 公司的 Adobe Premiere 6.0 是具有领先性的代表。

Adobe 公司的拳头产品 Adobe Premiere 6.0 对于影视制作者来说, 几乎是耳熟能详的影视编辑软件, 也是制作人员相当钟爱的非线性编辑平台。Adobe Premiere 6.0 功能强大, 在特技类型方面几乎无所不容。然而它更可贵之处在于, 它不仅是影视制作专业人士的首选平台, 也是一个更普及的视频编辑软件。对于普通的影视爱好者来说, 不需要雄厚的摄制资金, 也不需要庞大的明星阵容, 只要拥有 Adobe Premiere 6.0 编辑平台, 拥有自己的 PC 机, 加上自己丰富的想象力, 就完全有可能制作一部自己的影片。在以前, 这些都是我们难以想象的。Adobe Premiere 不仅仅局限于影视编辑技术, 对于一个多媒体的爱好者来说, 通过它也可以制作出相当精彩的多媒体作品。

Adobe Premiere 6.0 的工作平台可以是我们最常见的操作系统 Microsoft Windows 95/98/200/NT, 也可以是 Power Macintosh 的 Mac OS 系统。并且, 它可以与 Adobe 公司的其他拳头产品联合进行制作, 更能方便地创建出具有专业水准的影视作品。

Adobe Premiere 6.0 作为一个前卫的非线性编辑平台, 不但可以利用影像、音频、动画、图片以及文字等素材进行非线性的编辑工作。而且, 如果我们能够为该平台增加一些辅助的外部设备, 如采集卡、录像机、监视器、压缩卡、音频采集以及设置扫描仪等设备, 就可以独立完成影视节目的编辑、电视节目的制作、录像带的编辑以及输出到网络点播等多种非线性编辑工作。

本书的内容从非线性编辑的基础入手, 是针对有非线性编辑技术基础的制作者的。第一部分主要讲述的是与非线性编辑技术相关的 Adobe Premiere 6.0 平台的高级编辑技术, 第二部分主要是通过制作一个 MTV 的实例来具体剖析 Adobe Premiere 6.0 非线性编辑的整个流程。第三部分分别讲述了影视制作的基础知识和非线性编辑的基本概念。通过对本书内容的学习, 相信读者能够逐步深入掌握影视制作的过程和技巧, 也相信读者能在本书的基础上, 加以自己的创造性发挥, 利用 Adobe Premiere 6.0 平台独立制作出具有艺术性和高级

技术性的节目影片或广告。

本书由张永学策划，由长期供职于北京大学多媒体制作室，负责非线性编辑工作的王琦主笔。参加编写和素材整理的其他人员有：阮吉鹏、胡国志、韩学梅、王兴强、张云霞、张千、赵永峰、贾世晟、王建龙、陈江兵等。本书中所涉及的内容都是作者在实践中探索出的经验，希望广大读者能够通过对本书的学习，在非线形编辑技术上能够走出有自己风格的路子来。

本书能够得以出版，得到了清华大学出版社欧振旭编辑和其他同仁的大力支持。在此，特向他们一并表示感谢。

非线性编辑技术是一项发展十分迅猛的数字化影视手段，其制作的技术和艺术要求都是永无止境的。作者虽然有着长期的非线性编辑技术经验，但毕竟还是水平有限，很难将所有的非线性编辑内容都囊括于此书中，其中的失误之处也在所难免，请广大读者和同行批评指正。

编 者

2001 年 8 月于北京大学

目 录

第一部分 特 技 篇

第 1

转 场 特 技

.....	3
1.1 镜头切换(Cut)	3
1.2 淡入淡出	4
1.3 化入化出	8
1.4 “叠”技巧	10
1.5 画面的圈入与圈出	12
1.6 划入与划出特技技巧	14
1.7 翻入翻出	16

第 2

Premiere 6.0 中其他的转场技巧

.....	19
2.1 3D Motion 类型转场	19
2.2 Dissolve 转场特技	23
2.3 Zoom 转换技巧	25
2.4 Special Effects	29
2.5 Wipe 转场特技类型	32
2.5.1 Wipe	32
2.5.2 Gradient Wipe	34
2.5.3 Pinwheel	35
2.5.4 Paint Splatter	36
2.5.5 Venetian Blinds	36
2.5.6 Wedge Wipe	37
2.6 Premiere 6.0 中其他的转场特技效果	37

第 3

滤 镜 技 术

.....	40
3.1 Premiere 6.0 中滤镜的使用	40

3.1.1 泪眼中的车赛.....	40
3.1.2 “泪眼”中扭曲的车赛.....	43
3.2 滤镜技术.....	45
3.2.1 Adjust 微调滤镜技术.....	45
3.2.2 镜头模糊技术.....	48
3.2.3 Transform 滤镜.....	52
3.2.4 镜头扭曲.....	55

第

4

音频滤镜技术

4.1 音频轨道类特技.....	65
4.1.1 Channel.....	66
4.1.2 Effects 滤镜特技类.....	68
4.1.3 Reverb & Delay 滤镜类型.....	70
4.1.4 Dynamics: 动态滤镜类型.....	72
4.1.5 EQ 类滤镜.....	75
4.1.6 Direct——X.....	77
4.2 Premiere 6.0 中音频滤镜输出的问题.....	77
4.3 本章小结.....	79

第

5

字幕制作

5.1 Premiere 6.0 中字幕的创建.....	80
5.1.1 板 Title 窗口的一般设置.....	81
5.1.2 创建文字字幕.....	82
5.1.3 立图像字幕.....	85
5.1.4 实例演习.....	88
5.1.5 字幕中的阴影、透明、渐层以及色彩.....	90
5.2 运动字幕.....	92
5.2.1 片尾制作准备阶段.....	93
5.2.2 制作阶段.....	93
5.3 字幕的叠加.....	96
5.3.1 字幕与视频镜头的叠加.....	97
5.3.2 叠加流程.....	97
5.4 字幕制作实例与技巧.....	106

5.4.1 滚动字幕效果.....	106
5.4.2 放大镜效果.....	110

第 6

视 频 运 动

.....	114
6.1 视频运动的建立.....	114
6.1.1 设置视频镜头的运动方向.....	114
6.1.2 字幕镜头的运动效果.....	118
6.2 高级视频运动.....	123
6.2.1 “天旋地转”之字幕.....	123
6.2.2 广告片中“飘动的”字幕.....	128
6.2.3 视频运动中的扭曲.....	134
6.2.4 视频运动中的“推镜头”模拟.....	136
6.2.5 画中画效果.....	138

第二部分 编导制作篇

第 7

《朋友》——MTV 制作

.....	142
7.1 总体构架.....	142
7.1.1 《朋友》—— MTV 主题与节奏的确立.....	142
7.1.2 制作日程与 MTV 脚本写作.....	143
7.1.3 《朋友》MTV 脚本写作.....	144
7.2 素材与分镜头的整理.....	154
7.2.1 视频格式的转换.....	154
7.2.2 Premiere 6.0 中的项目管理.....	156
7.3 实战制作.....	157
7.3.1 音频项目的建立与编辑.....	157
7.3.2 镜头筛选与位置安排.....	162

第 8

实 战 制 作

.....	166
8.1 片头字幕.....	166
8.1.1 片头数字倒计时字幕.....	166

8.1.2 片头字幕	173
8.2 节目制作	185
8.2.1 影片剪辑	185
8.2.2 输出节目	209

第 9**字幕制作**

9.1 叠加歌词字幕	214
9.2 字幕键的设置	238
9.3 制作标志的设置	239

第 10**节目输出**

10.1 常见压缩编码器	244
10.1.1 Video for Windows 视频格式编码器	244
10.1.2 Quick Time 视频格式压缩编码器	245
10.2 输出影片的类型	246
10.2.1 输出节目为 Windows 标准视频格式	246
10.2.2 输出为网络点播格式 1	249
10.2.3 输出为网络点播格式 2	250
10.2.4 Advanced Realmedia Export	251
10.2.5 输出 EDL 序列	252
10.3 批处理输出节目影片	254
10.4 本章小结	256

第三部分 非线性编辑的理论与基础**第 11****非线性编辑基础**

11.1 影视制作基础	258
11.1.1 镜头技巧	258
11.1.2 影视叙述——蒙太奇技巧	262
11.1.3 声画组接蒙太奇	269
11.1.4 声音蒙太奇	272

11.2	模拟视频基础.....	274
11.2.1	图像大小.....	274
11.2.2	帧和帧速率.....	274
11.2.3	SMPTE 时间码.....	275
11.3	数字视频基础.....	275
11.3.1	采样与量化.....	276
11.3.2	压缩编码.....	276
11.4	广播级质量.....	278
11.5	常用图像文件格式.....	278
11.5.1	BMP 图像格式.....	278
11.5.2	TGA 图像格式.....	279
11.5.3	TIFF 格式图像.....	279
11.5.4	GIF 格式图像.....	279
11.5.5	PSD 格式图像.....	280
11.5.6	FLM 格式图像.....	280
11.5.7	FLC 格式图像.....	280
11.5.8	JPEG 格式图像.....	280
11.6	音频基础.....	280
11.7	非线性编辑.....	282
11.7.1	计算机技术在影视制作领域的应用.....	282
11.7.2	非线性编辑技术概念.....	282
11.7.3	非线性编辑系统简介.....	283

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。影视的特技在很大程度上都是在后期的制作合成中完成的。在现代影视节目的制作中，特技的表现几乎都是来自于后期的特技师的努力，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外的视觉效果。电影前期拍摄特技也由此发展了起来。后来电视特技的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。而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。下面就简单介绍电影的前期拍摄特技，这和后期的制作特技有着密切的关系，对后期的特技制作也不无裨益。

快速摄影：起源于早期的电影特技，俗称“慢动作”。指的是拍摄速度高于每秒24帧，而放映时仍然是每秒24帧。这样，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。在故事片、广告片和教学片中经常会用到快速摄影。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时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。也就是拍摄时速度低于每秒24帧，而以正常的放映速度进行放映。这种拍摄特技也叫快动作，往往是用来加快节奏、渲染空间的紧张情绪以及压缩动作等。

呆动作：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”在画面上，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，产生的效果与实际情况相反。这在一些神话故事片或者武打片中经常可以看到。

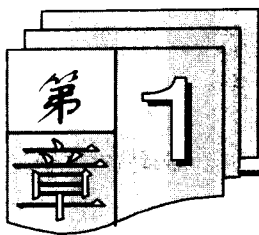
以上是前期拍摄中的一些摄影机或者摄像机特技（当然，在前期拍摄中所用到的特技手法远远不止这些）。下面再看看后期合成中经常使用到的一些特技手法。

由于本书是针对于非线性编辑技术而言的，所以在这里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，它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。例如可以与 MAYA，3D Studio MAX 等软件制作的三维动画进行制作合成。在计算机特技中，几乎所有的手法在 Premiere 中都可以实现。特别复杂的作品可以通过 Premiere 与其他的制作软件联合制作，从而得到非常精美的电视节目。

本书的该部分内容着重讲述 Premiere 中涉及到的所有电视视频制作特技。如：转场特技、滤镜技术、字幕制作以及视频运动等。由于转场特技和滤镜技术是最基本、最常用的特技手法，所以将花较大篇幅进行说明。



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，也就是常说的切换。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。在这一章中要对这几种格式进行实例性的剖析和研究。

平时在观看电影电视节目的时候可以注意到，场景连接中用得最多的转场还是 Cut(切换)，尤其是在新闻片中使用更多。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。如果纯粹用 Cut(切换)的转场技术，则在表现时间空间与所表现主题之间会有很大的沟壑。如果能恰当的运用多种转场技术，则能够给节目增色不少，大大增加节目的感染力。

在 Premiere 6.0 中，总共包括 74 种常用转换特技，在下面的篇幅中，从编导的层面上把他们分成 8 种类型，结合实例进行分析和制作。

1.1 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，也是最常用的、最主要的镜头间转换方式。它没有任何技巧，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记实报道中，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。因此在做此类节目编导与制作的时候，应该在这个方面多加以考虑。



实例分析

我们的地球(Our Earth)的科教片的编辑，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。

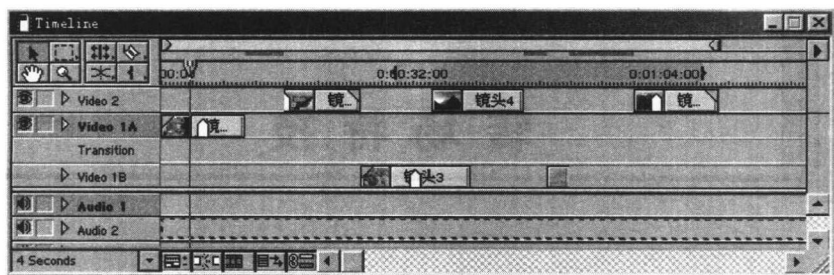


图 1.1 镜头 Timeline 编辑线中的排布

- (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。

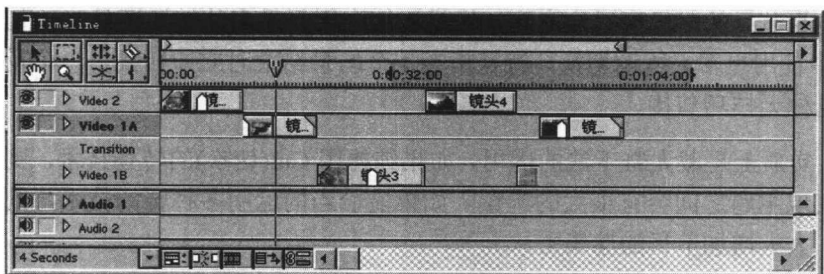


图 1.2 在 Timeline 编辑线上对齐镜头

- (3) 然后将该节目保存，按 **Enter** 键进行预览。此时可以在节目预览窗口看到所编辑的小影片。注意观察镜头之间的切换，是突变的，是没有任何过渡的痕迹的。



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。

1.2 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, 镜头 2 拖到 Video 1B 轨道, 并加入 Dissolve 转场效果, 如图 1.3 所示。

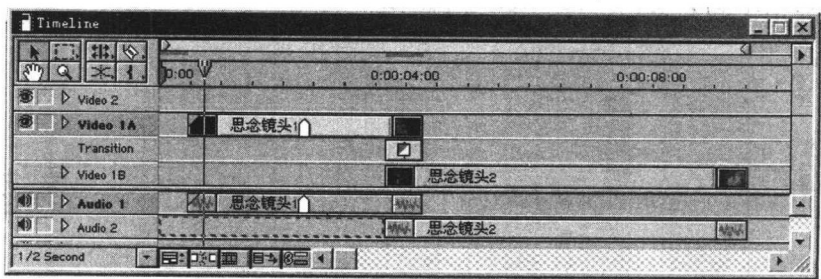


图 1.3 在 Transition| 轨道施加转场特技

- (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。

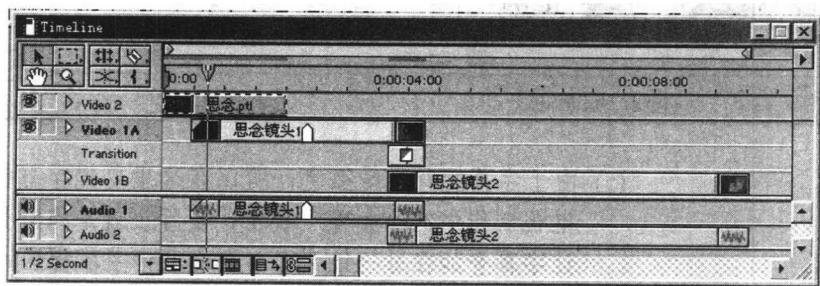


图 1.4 调整镜头的长度

- (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, 图 1.6 所示。
- (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。

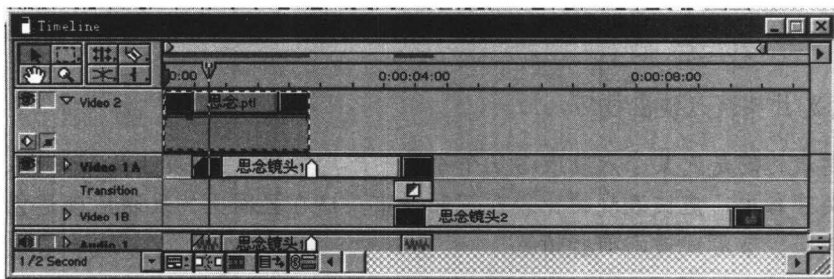


图 1.5 在淡化器上增加一个关键帧

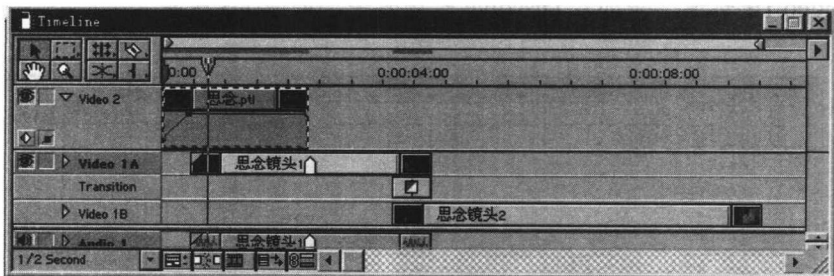


图 1.6 实现淡入效果

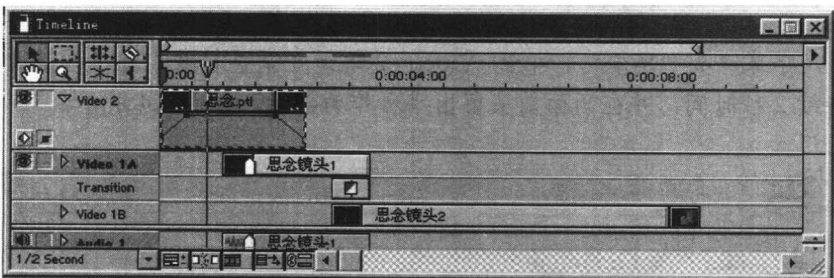


图 1.7 实现淡出效果

- (5) 由于字幕的背景是蓝色,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 的子菜单中 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 键退出对话框。
- (7) 按 Enter 键进行预览,效果如图 1.10 和图 1.11 所示。

图 1.8 选择 Transparency 选项

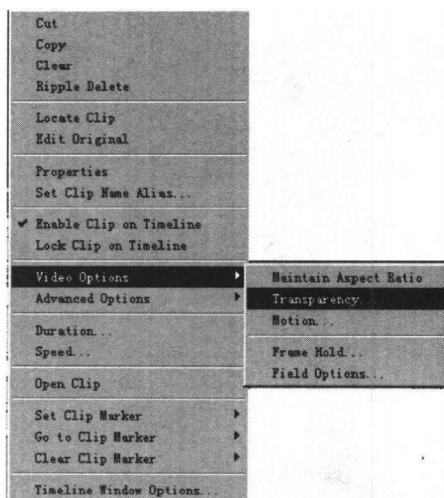
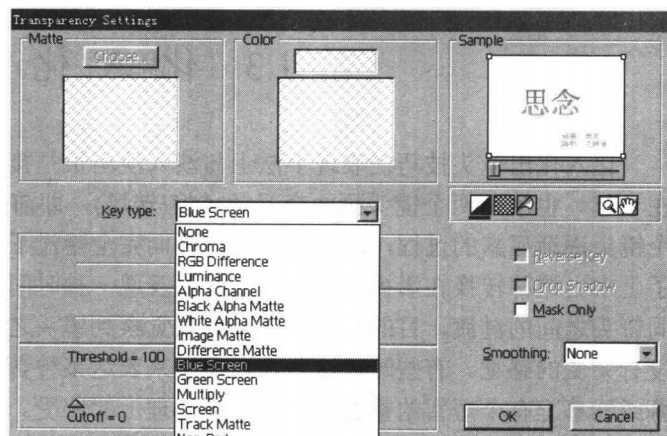
图 1.9 设置 Blue Screen
Key(键)类型

图 1.10 淡入效果

