

Premiere 6.0

非线性编辑技术 与影视制作

王 琦 编著

- 详解 Premiere 6.0 特技与应用
- 大型 MTV 制作演示、创作步骤与技巧
- 非线性编辑理论研究

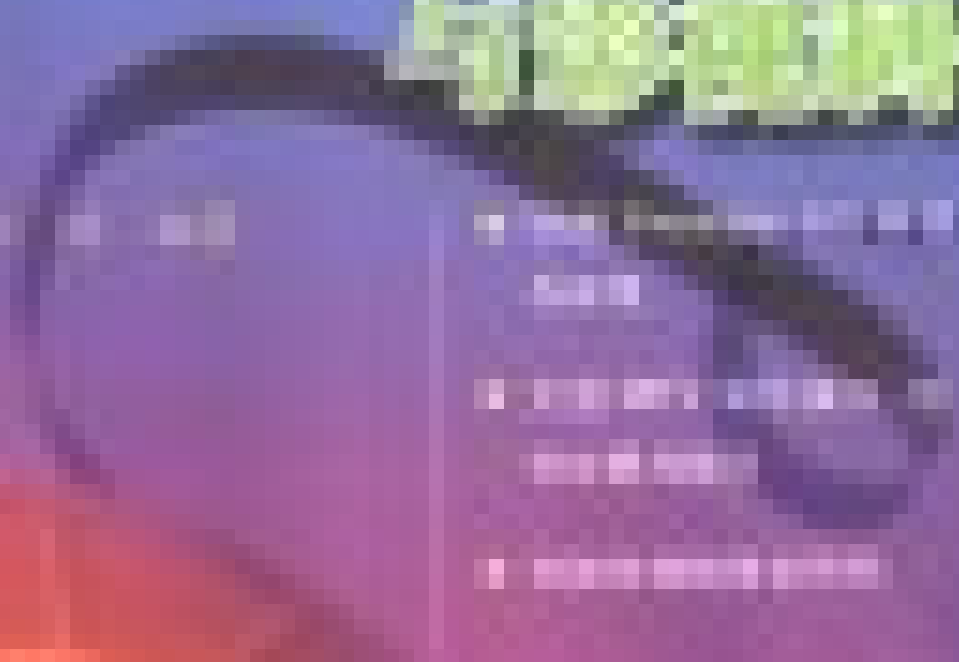
科学出版社



Premiere 6.0

Learn how to use the new features in Premiere 6.0 to create professional-quality video.

Learn how to use the new features in Premiere 6.0 to create professional-quality video.



Learn how to use the new features in Premiere 6.0 to create professional-quality video.



北京科海培训中心

现代图书集成·技术类·S

980.944.61.01

Premiere 6.0 非线性编辑技术 与影视制作

王 琦 编著

科学出版社

2002

内 容 提 要

这是一本从理论到实际操作全面介绍Premiere 6.0非线性编辑技术与实际应用的参考书。

全书分3部分,第1部分介绍Premiere 6.0中的特技,包括转场特技、滤镜技术、字幕制作和视频运动,不仅描述每种特技的效果、使用场合,还通过图示和例子分析具体应用。第2部分通过一个大型MTV的制作实例,让读者巩固所学的知识,了解影视节目制作中的总体策划构架、学习分镜头剧本写作方式,学习如何从分镜头剪接、转场及节目输出。第3部分则介绍非线性编辑理论,深化对影视制作实践的理解和把握,全面提升读者的影视制作理论与实践能力。

本书内容实用,结构清晰,示例有代表性。适合有Premiere 6.0非线性编辑基础的高级读者,也适合有影视编导基础而缺乏非线性编辑基础的读者。

图书在版编目

Premiere 6.0 非线性编辑技术与影视制作/王琦编著.

北京:科学出版社,2001.11

ISBN 7-03-009897-8

I. P… II. 王… III. 图形软件, Premiere 6.0

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 079864 号

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

北京门头沟胶印厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2002年1月第一版

开本:787×1092 1/16

2002年1月第一次印刷

印张:16.625

印数:5000

字数:404千字

定价:24.00元

前言

在影视制作领域，计算机应用技术已经取得了令人叹为观止的成果。无论是在国内五彩缤纷的电视节目中，还是在西方进口的大片中，我们都能明显地感受到这一点。在众多的计算机应用技术中，非线性编辑技术是计算机在影视制作的数字化进程中引人注目的事件。

对于影视制作者来说，Adobe 公司的拳头产品 Premiere 6.0 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，在特技方面几乎无所不容。它不仅是影视制作专业人士的首选平台，也是一个更普及化的视频编辑软件。对于普通的影视爱好者来说，既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，拥有一台 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。这在以前是难以想象的。Adobe Premiere 的应用并非仅限于影视编辑，对于一个多媒体爱好者来说，通过它还可以制作出十分精彩的多媒体作品。

Adobe Premiere 6.0 的工作平台可以是我们最常见的操作系统：Microsoft Windows 95/98/2000/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、图片以及文字等其他素材进行非线性的编辑工作，而且，如果能够为该平台增加一些辅助的外部设备，如录像机、监视器、压缩卡、音频采集卡以及扫描仪等设备，就可以独立完成影视节目的编辑、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输出工作。

本书是针对有非线性编辑技术基础的制作者编写的。在内容安排上从非线性编辑的基础入手。前面部分的内容重点讲述与非线性编辑技术相关的 Adobe Premiere 6.0 平台的高级编辑技术；后面部分主要是通过一个 MTV 制作实例来具体剖析 Adobe Premiere 6.0 非线性编辑的整个流程；在最后一部分，我们讲述了影视制作和非线性编辑的基础内容。通过本书的这些内容介绍，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，利用 Adobe Premiere 6.0 平台，充分发挥自己的创造性，独立制作出具有艺术性和高级技术性的节目、影片或广告。

本书作者长期供职多媒体制作室，负责非线性编辑工作，本书中所涉及的内容都是在实践中探索出来的经验。

本书由王琦执笔编写。吴君华、朱莉等人在整理材料方面给予了作者帮助。作者在此深表谢意，并特别要感谢程梅女士在本书编写过程中所给予的极大支持。

作者

2001 年 6 月

目 录

第 1 部分 特 技 篇

第 1 章 转场特技.....	3
1.1 镜头切换.....	3
1.2 淡入淡出.....	4
1.3 化入化出.....	7
1.4 “叠”技巧.....	10
1.5 画面的圈入与圈出.....	11
1.6 划入与划出特技技巧.....	13
1.7 翻入翻出.....	15
第 2 章 Premiere 6.0 中其他的转场特技.....	17
2.1 3D Motion 类型转场.....	17
2.2 Dissolve 转场特技.....	21
2.3 Zoom 转场特技.....	23
2.4 Special Effects 转场特技.....	26
2.5 Wipe 转场特技类型.....	28
2.5.1 Wipe.....	28
2.5.2 Gradient Wipe.....	29
2.5.3 Pinwheel.....	30
2.5.4 Paint Splatter.....	31
2.5.5 Venetian Blinds.....	31
2.5.6 Wedge Wipe.....	32
2.6 Premiere 6.0 中其他的转场特技效果.....	32
第 3 章 视频滤镜技术.....	35
3.1 Premiere 6.0 中滤镜的使用.....	35
3.1.1 泪眼中的车赛.....	35
3.1.2 “泪眼”中扭曲的车赛.....	37
3.2 滤镜技术.....	38
3.2.1 Adjust 微调滤镜技术.....	38
3.2.2 镜头模糊技术.....	41
3.2.3 Transform 滤镜.....	44

3.2.4 镜头扭曲	47
3.3 Premiere 6.0 中其他滤镜效果	52
第 4 章 音频滤镜技术	56
4.1 音频轨道类特技	57
4.1.1 Channel	57
4.1.2 Effects 滤镜特技类	58
4.1.3 Reverb & Delay 滤镜类型	60
4.1.4 Dynamics (动态) 滤镜类型	63
4.1.5 BandPass (带通) 滤镜类型	64
4.1.6 EQ 类滤镜	65
4.1.7 Direct-X	67
4.2 Premiere 6.0 中音频滤镜输出的问题	68
4.3 本章小结	69
第 5 章 字幕制作	70
5.1 Premiere 6.0 中字幕的创建	70
5.1.1 Title 窗口的一般设置	71
5.1.2 创建文字字幕	72
5.1.3 创建图像字幕	75
5.1.4 实例演习	77
5.1.5 字幕中的阴影、透明、渐层以及色彩	78
5.2 运动字幕	80
5.2.1 片尾制作准备阶段	81
5.2.2 制作阶段	81
5.3 字幕的叠加	84
5.3.1 字幕与视频镜头的叠加	84
5.4 字幕制作实例与技巧	92
5.4.1 制作卷动字幕效果	93
5.4.2 制作放大镜效果	96
第 6 章 视频运动	100
6.1 视频运动的建立	100
6.1.1 设置视频镜头的运动方向	100
6.1.2 字幕镜头的运动效果	104
6.2 高级视频运动	108
6.2.1 “天旋地转”之字幕	108
6.2.2 广告片中“飘动的”字幕	112
6.2.3 视频运动中的扭曲	116

6.2.4 视频运动中的“推镜头”模拟	118
6.2.5 画中画效果	119

第 2 部分 编导制作篇

第 7 章 《朋友》——MTV 制作	122
7.1 总体构架	122
7.1.1 《朋友》—— MTV 主题与节奏的确立	122
7.2 素材与分镜头的整理	134
7.2.1 视频格式的转换	134
7.3 实例制作	136
7.3.1 音频项目的建立与编辑	137
7.3.2 镜头筛选与位置安排	141
第 8 章 实战制作	145
8.1 片头字幕	145
8.1.1 片头数字倒计时字幕	145
8.1.2 片头字幕	151
8.2 节目制作	162
8.2.1 影片剪辑	162
8.2.2 输出节目	185
第 9 章 字幕制作	190
9.1 叠加歌词字幕	190
9.2 字幕键的设置	216
9.3 制作标志的设置	218
第 10 章 节目输出	222
10.1 常见压缩编码器	222
10.1.1 Video for windows 视频格式编码器	223
10.1.2 Quick Time 视频格式压缩编码器	223
10.2 输出影片的类型	224
10.2.1 输出节目为 Windows 标准视频格式	225
10.2.2 输出为网络点播格式 1	227
10.2.3 输出为网络点播格式 2	228
10.2.4 Advanced Realmedia Export	229
10.2.5 输出 Edl 序列	231
10.3 批处理输出节目影片	232

10.4 本章小结	234
-----------------	-----

第 3 部分 非线性编辑理论与基础

第 11 章 非线性编辑基础：影视理论部分	236
-----------------------------	-----

11.1 镜头技巧	236
11.1.1 镜头推拉技巧	237
11.1.2 摇镜头技巧	237
11.1.3 移镜头技巧	238
11.1.4 跟镜头技巧	238
11.1.5 升降镜头	238
11.1.6 镜头甩技巧	239
11.1.7 旋转镜头	239
11.1.8 晃动镜头技巧	239
11.2 影视叙述——蒙太奇技巧	239
11.2.1 蒙太奇技巧在影视节目中的作用	240
11.2.2 镜头组接蒙太奇	240
11.2.3 组接镜头的一般规律和方法	242
11.2.4 长镜头	245
11.3 声画组接蒙太奇	246
11.3.1 影视语言	246
11.3.2 影视音乐	247
11.4 声音蒙太奇	249
11.4.1 声音的组合形式及其作用	249
11.4.2 影视节目中的声音艺术处理	249

第 12 章 非线性编辑基础：编辑系统部分	251
-----------------------------	-----

12.1 模拟视频基础	251
12.1.1 图像大小	251
12.1.2 帧和帧速率	251
12.1.3 SMPTE 时间码	252
12.2 数字视频基础	252
12.2.1 采样与量化	252
12.2.2 压缩编码	253
12.3 广播级质量	254
12.4 常用图像文件格式	255
12.4.1 BMP 格式	255

12.4.2 TGA 格式.....	255
12.4.3 TIFF 格式.....	256
12.4.4 GIF 格式.....	256
12.4.5 PSD 格式.....	256
12.4.6 FLM 格式.....	256
12.4.7 FLC 格式.....	256
12.4.8 JPEG 格式.....	256
12.5 音频基础.....	257
12.6 非线性编辑.....	258
12.6.1 计算机技术在影视制作领域的应用.....	258
12.6.2 非线性编辑技术概念	259
12.6.3 非线性编辑系统简介	259

第1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。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，因而影视的特技表现在很大程度上都是在后期的制作合成中完成的。在当代影视节目制作中，特技表现几乎都是特技师在后期制作中完成的，在电视片中表现得更为明显和突出。

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随之发展起来了。后来电视特技的崛起，也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，虽然清晰度高、分辨率高，但有缺点，那就是成本高、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则比较容易。下面我们简单介绍一下电影的前期拍摄特技。

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每秒24帧，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，而放映时仍以每秒24帧的正常速度播放。这种拍摄特技也叫作快动作，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。

呆动作：在电视中叫作定帧。电影中实现呆动作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，也叫作前期特技。这在影视中可以将某个动作“凝固”或者“冻结”在画面，也是瞬间的停留。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止这些），下面我们再看看后期合成中经常用到的一些特技手法。

由于这本书是针对非线性编辑技术而言的，所以在这里我们不再涉及电影在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完成一些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、字距及勾边着色的字幕, 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, 特别复杂的手法可以通过 Premiere 与其他的制作软件联合制作, 使用得当便可以制作出相当精美的电视节目。

在这一部分, 我们着重讲述的是 Premiere 中涉及到的所有视频制作特技: 转场特技、滤镜技术、字幕制作以及视频运动等。由于转场特技和滤镜技术是最基本最常用的特技手法, 所以我们会花较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特技。在早期的影视作品中，转场都是一个模式——Cut，也就是我们说的镜头切换。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。

我们平常在观看电影电视节目时，可以注意到，场景连接中用得最多的转场还是 Cut，尤其是在新闻片中使用最多。所谓镜头切换，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。如果纯粹使用镜头切换（Cut）转场技术，在时间空间的表现方面往往与所表现主题有很大的沟壑。如果能恰当的运用多种转场技术，则能够给节目增色不少，可以大大增加节目的感染力。

在 Premiere 6.0 中，总共包括 74 种常用转场特技，下面我们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

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，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。

镜头切换最常见的场合是在新闻报道或者记实报道中，因为那里没有主线贯穿和情感的渲染，有的只是零散的主题分布和客观的叙述。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以考虑。

实例分析：科教片《我们的地球（Our Earth）》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。

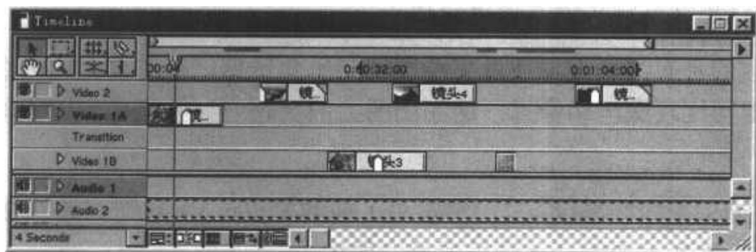


图 1.1 镜头在 Timeline 编辑线中的排布

- (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。

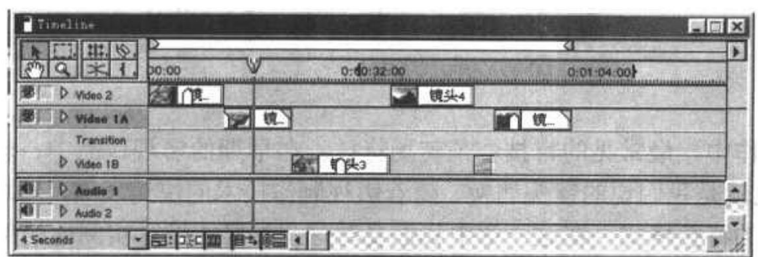


图 1.2 在 Timeline 编辑线上对齐镜头

- (3) 然后将该节目保存,按 Inter 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,没有任何过渡的痕迹。

注意: 在这里,将多个镜头依次在轨道中连接时,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。

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,表现时空的悠长转换,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,镜头2拖到 Video 1B 轨道,并加入 Dissolve 转场效果,如图1.3所示。

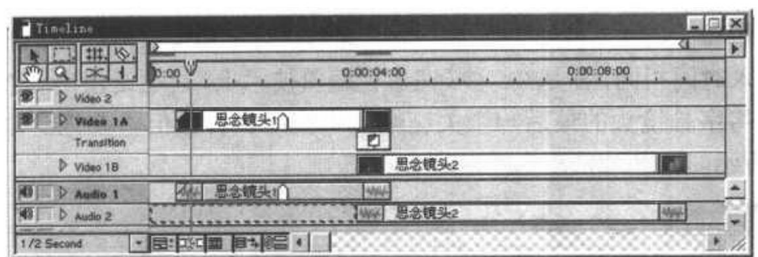


图 1.3 在 Transition 轨道施加 Dissolve 转场特技

- (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 秒钟，并在画面前头留出半秒作为黑场，如图 1.4 所示。

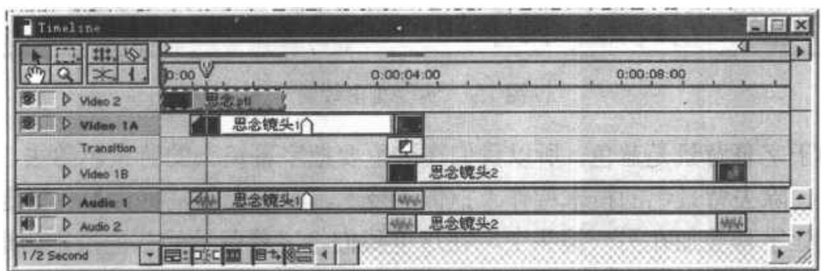


图 1.4 调整镜头的长度

- (3) 展开 Video 2 轨道，对字幕镜头运用淡入技巧，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。

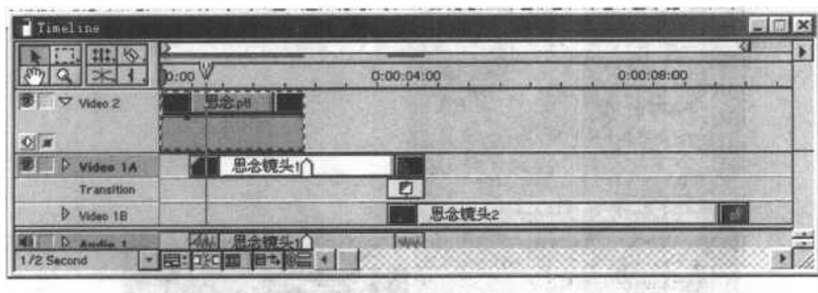


图 1.5 在淡化器上增加一个关键帧

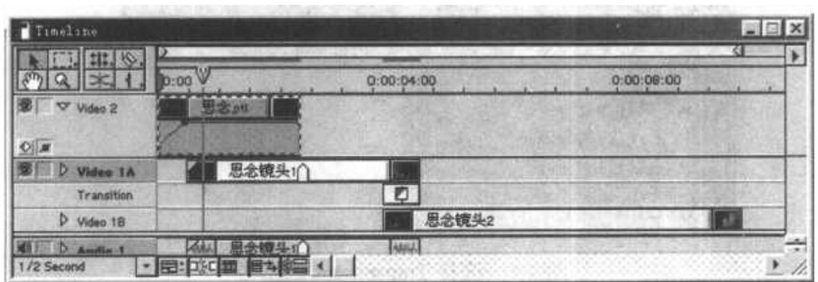


图 1.6 实现淡入效果

- (4) 在字幕镜头的 1.5 秒处再增加一个关键帧，对字幕镜头应用淡出技巧。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，但不要拖到最低位置，如图 1.7 所示。

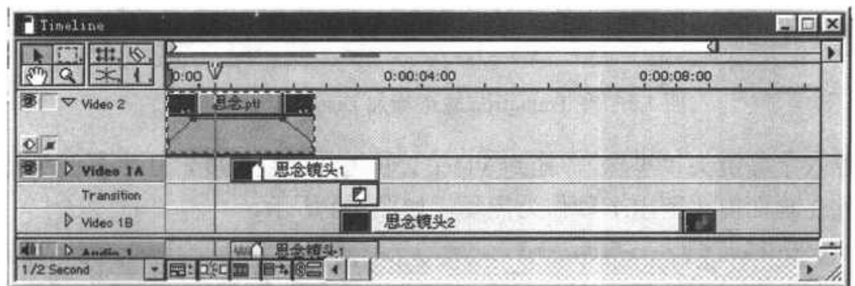


图 1.7 实现淡出效果

- (5) 由于字幕背景是蓝色，所以我们在这里要把字幕镜头的背景色除去。在电视制作中，除去背景色的技术称作“抠像”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 的子菜单中的 Transparency 选项，如图 1.8 所示。在弹出的 Transparency Settings 对话框中，从 Key type 下拉列表中选择 Blue Screen，如图 1.9 所示，单击 OK 按钮退出对话框。

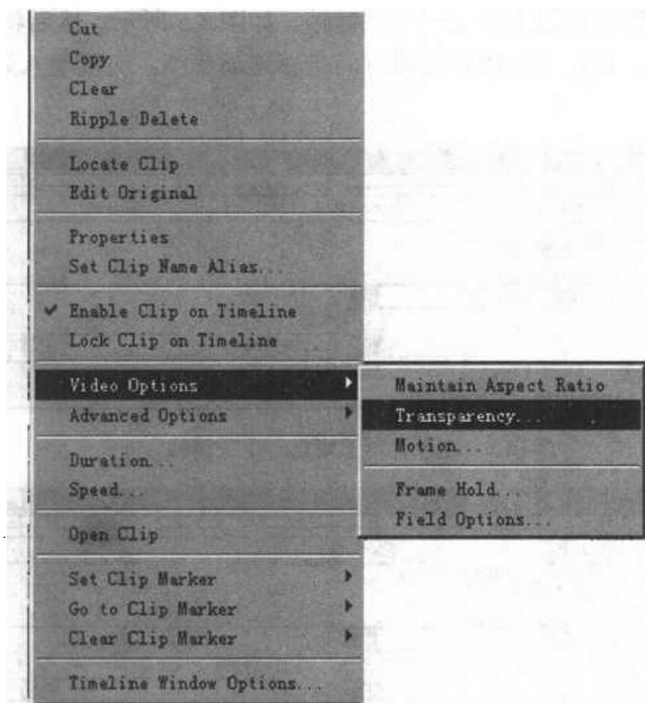


图 1.8 选择 Transparency 选项



图 1.9 设置 Blue Screen Key (键) 类型

(7) 单击 **Inter** 键, 观看预览效果。如图 1.10、图 1.11 所示。



图 1.10 淡入效果



图 1.11 淡出效果

1.3 化入化出

化入化出镜头在表现手法上与淡入淡出很接近, 只不过是把淡入淡出的过程重叠在一起, 是两个镜头画面交叉的转换(转场), 即前一个画面逐渐隐没的过程中后一个镜头逐渐显露出来, 前一个镜头的画面完全隐没了, 而后一个镜头的画面也完全显露了出来。这种转换在影视表现层面上既可表现一种时间的转移, 也可以表现同一主题的不同镜头之间的过渡, 目的是为了不让观众觉察到镜头之间的跳动, 这样的画面变化自然, 没有突变的感觉。有些时候这种技巧还用来表达某种含义, 使得前后两个镜头的画面在银幕或屏幕上有个短暂的重叠, 给人一种心理上的感受。有些时候还可以应用一种原位的化入化出技巧, 前后两个镜头的画面所拍摄的对象位置完全一样, 但被拍摄的对象发生了变化, 类似于前