

一流设计水准商用案例

资深设计专家鼎力推荐

超炫风暴



■■ FASCINTING

本书特点

- 资深商业设计师倾力力作，演绎超炫设计传奇
- 选用经典案例，匠心独具，尽显一流创意和效果
- 奉送实战技巧，传授设计真经，即学即用，学有所成

中文版

Premiere Pro 2.0

影视编辑经典商用案例

龙飞 主编



随书赠送学习光盘

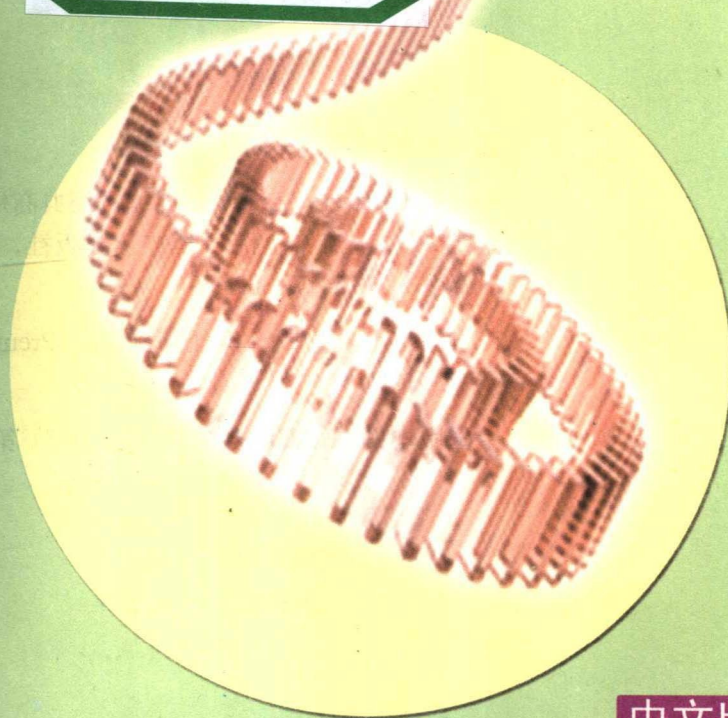
上海科学普及出版社

TP391.41/1727D

2007

THE SHOWBIZ EDIT

超炫风暴



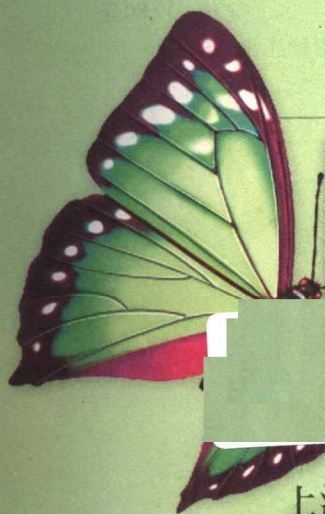
中文版

Premiere Pro 2.0

影视编辑

经典商用案例

龙飞 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Premiere Pro 2.0 影视编辑经典商用案例 / 龙飞主编. —上海: 上海科学普及出版社, 2007. 9
ISBN 978-7-5427-3821-9

I. 中… II. 龙… III. 图像软件, Premiere Pro 2.0
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 120382 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

中文版 Premiere Pro 2.0 影视编辑经典商用案例

龙 飞 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销	北京市燕山印刷厂印刷
开本 787 × 1092	1/16 印张 20 字数 388 千字
2007 年 9 月第 1 版	2007 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3821-9 / G · 966 定价: 39.80 元

ISBN 978-7-900448-25-5 / TP · 26 (附赠光盘 1 张)

内容提要

本书涉及商业设计的各个领域，如制作节目片头、电视宣传片、影视片头、电视视频广告和网络视频广告等，向读者全面介绍了 Premiere Pro 2.0 在影视编辑方面的强大功能和具体应用。

本书主要由资深影视编辑师、专业IT图书作家和长期从事视频教学工作的电脑技术专业人员参与编写，确保了本书在美术、写作、技术、创意和艺术等方面的正确性与专业性。

本书案例精彩、实用，讲解精辟，效果精美，物超所值，适合 Premiere Pro 2.0 的初、中级读者以及影视编辑师阅读参考，也可作为各类 Premiere Pro 2.0 培训班的案例辅导教材。



前言

1. 软件背景

Premiere Pro 2.0 是 Adobe 公司出品的一款性能优异的非线性影视编辑软件, 该软件在多媒体制作领域扮演着非常重要的角色。它可以对静态的素材图片、动态的视频文件或 DV 捕获的视频素材进行专业的处理。目前, 随着视频短片的盛行, 该软件已成为最受欢迎的视频编辑软件之一, 深受广大视频爱好者的青睐。

2. 内容简介

本书从视频制作的范畴出发, 介绍了视频编辑入门的基础知识及 Premiere Pro 的使用技巧, 并通过实际项目案例演练的方式精讲各类特效字幕效果、电视节目片头、电视宣传片、影视片头、电视视频广告和网络视频广告六大商业专题, 为读者奉献一道道视觉大餐。

3. 本书特色

相对于市场上的其他 Premiere Pro 图书, 本书主要具有以下特色:

(1) 独创的商业作品集成

本书所有作品皆从商业角度, 进行了大的集成和明细的分类, 如各类特效文字、电视节目片头与影视片头、电视视频广告与网络视频广告等。这些案例都是作者匠心独具, 精心选取和制作而成, 实用性极强, 使读者能够快速地应用于求职或实际工作中。

(2) 原创的专业成品效果

本书中的所有范例皆由平面广告设计师和视频广告设计师原创制作, 在写作的手法上摒弃了传统的理论教条, 以分镜头制作的分步方式, 将平面与动画、智慧与美丽生动演绎, 既开拓了设计师的视野, 又满足了不同层面的读者需求。

4. 适合读者

本书结构清晰, 内容详尽, 范例典型, 采用了按图索骥的方式进行讲解, 适用于 Premiere 初、中级学者, 如平面广告设计人员、视频广告设计人员和多媒体设计人员, 同时也适合作为各类电脑视频广告设计培训班及高等专业美术学校的专业教材。

5. 作者信息

本书由龙飞主编, 飞龙工作室的柏川和文文具体编写。由于编写时间较为仓促, 书中难免有疏漏与不足之处, 欢迎广大读者提出宝贵意见, 我们将在再版时加以修订和改进。联系网址: <http://www.china-ebooks.com>。

6. 版权声明

本书内容所提及的公司名称及网络广告、视频创意与图片等, 均为所属公司或者个人所有, 本书引用仅为说明(教学)之用, 绝无侵权之意, 特此声明。此外, 本书中的大部分案例基本是从零开始原创制作(有些名称多为虚拟), 如有雷同(包括外形、版式与制作过程等), 实属巧合。

编者

2007年8月



Contents >>>

目录

第1章 影视编辑初探 1

- 1.1 视频制式概述 1
 - 1.1.1 认识视频 1
 - 1.1.2 电视的制式 3
- 1.2 影片后期合成的基础知识 3
 - 1.2.1 影视制作过程 4
 - 1.2.2 影片的编辑方式 5
 - 1.2.3 转场 5
 - 1.2.4 常用技术 7
- 1.3 影视后期合成概貌 7
- 1.4 线性编辑与非线性编辑 8
 - 1.4.1 线性编辑 8
 - 1.4.2 非线性编辑 8
 - 1.4.3 非线性编辑的特点 9
- 1.5 认识电影蒙太奇 9
 - 1.5.1 蒙太奇技术的作用 10
 - 1.5.2 镜头组接蒙太奇 10
 - 1.5.3 声画组接蒙太奇 12
 - 1.5.4 声音组接蒙太奇 14



第2章 影视导航 16

- 2.1 认识中文版 Premiere Pro 2.0 16
 - 2.1.1 菜单栏 17
 - 2.1.2 “项目”窗口 18
 - 2.1.3 “时间线”窗口 18
 - 2.1.4 “特效”窗口 19
 - 2.1.5 “特效控制”窗口 19
 - 2.1.6 “信息”窗口 19



2.1.7 “监视器”窗口	20
2.1.8 工具栏	20
2.1.9 标尺栏	21
2.2 常用的视频转场	22
2.2.1 “关门”转场——动感汽车	22
2.2.2 “翻页切换”转场——春意盎然	25
2.2.3 “风车”转场——情人节礼物	25
2.2.4 “百叶窗”转场——动感水果	28
2.2.5 “倾斜擦除”转场——电影海报	29
2.2.6 “方形划像”转场——水果	31
2.3 常用的视频特效	34
2.3.1 “彩色平衡”特效——调整花的颜色	34
2.3.2 “光晕镜”特效——日落	36
2.3.3 “闪电”特效——较量	39
2.3.4 “放射模糊”特效——时速前进	41
2.3.5 “边角”特效——网络游戏展	42
2.4 字幕的应用	47
2.4.1 创建字幕——STAR WARS	47
2.4.2 编辑字幕属性——仙界传奇	51
2.4.3 创建字幕动画——滚动广告词	54

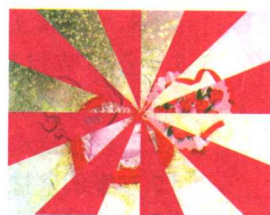


第3章 软件小试

3.1 模拟手写字——《风云II》	58
3.1.1 终极效果赏析	58
3.1.2 核心技术点睛	58
3.1.3 案例素材指南	58
3.1.4 实战镜头1：创建“风云II”的背景画面效果	59
3.1.5 实战镜头2：创建图形文字的模拟手写字效果	63
3.1.6 实战镜头3：创建素材文字的模拟手写字效果	66
3.2 滚屏字幕——《英雄》	68
3.2.1 终极效果赏析	68
3.2.2 核心技术点睛	69
3.2.3 案例素材指南	69
3.2.4 实战镜头1：创建背景画面	69
3.2.5 实战镜头2：创建滚动字幕	74
3.3 企业宣传片头——时空数码	78
3.3.1 终极效果赏析	78
3.3.2 核心技术点睛	78

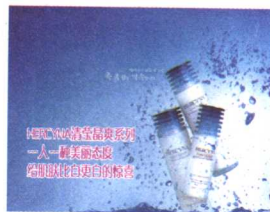


3.3.3 案例素材指南	79
3.3.4 实战镜头1: 创建背景画面	79
3.3.5 实战镜头2: 创建企业名称	90
3.3.6 实战镜头3: 创建总体效果	94
3.3.7 实战镜头4: 渲染影片	101
3.4 Shine 特效字幕——完美世界	103
3.4.1 终极效果赏析	103
3.4.2 核心技术点睛	103
3.4.3 案例素材指南	103
3.4.4 实战镜头1: 创建画面背景效果	104
3.4.5 实战镜头2: 创建光耀照射效果	106



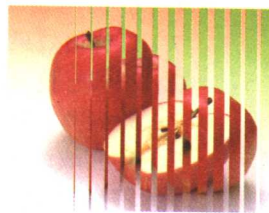
第4章 节目片头

4.1 电视节目片头——《节目预告》单	110
4.1.1 终极效果赏析	110
4.1.2 核心技术点睛	110
4.1.3 案例素材指南	110
4.1.4 实战镜头1: 创建辅助图像	111
4.1.5 实战镜头2: 制作背景效果	117
4.1.6 实战镜头3: 创建图形字幕	129
4.1.7 实战镜头4: 添加音频效果	134
4.2 财经节目片头——《财富》	135
4.2.1 终极效果赏析	135
4.2.2 核心技术点睛	136
4.2.3 案例素材指南	136
4.2.4 实战镜头1: 创建片名字幕	136
4.2.5 实战镜头2: 合成镜头效果	145
4.2.6 实战镜头3: 添加音频效果	148



第5章 电视宣传片

5.1 体育节目宣传片——世界杯	150
5.1.1 终极效果赏析	150
5.1.2 核心技术点睛	150
5.1.3 案例素材指南	150
5.1.4 实战镜头1: 创建圆形滚动画面	151
5.1.5 实战镜头2: 创建方形滚动画面	155
5.1.6 实战镜头3: 创建播放画面效果	157
5.1.7 实战镜头4: 合成画面镜头效果	162



5.1.8 实战镜头5: 添加宣传片音频效果	165
5.2 公益节目宣传片——保护环境	166
5.2.1 终极效果赏析	166
5.2.2 核心技术点睛	167
5.2.3 案例素材指南	167
5.2.4 实战镜头1: 创建背景画面	167
5.2.5 实战镜头2: 创建文字动画	171
5.2.6 实战镜头3: 创建宣传词	173
5.2.7 实战镜头4: 合成镜头效果	177
5.2.8 实战镜头5: 添加音频效果	178

第6章 影视片头

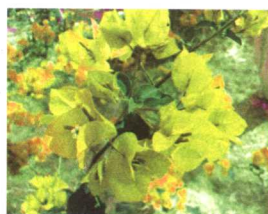
6.1 电影宣传片头——《纳尼亚传奇》.....	180
6.1.1 终极效果赏析	180
6.1.2 核心技术点睛	180
6.1.3 案例素材指南	180
6.1.4 实战镜头1: 创建背景画面	181
6.1.5 实战镜头2: 创建画面效果	185
6.1.6 实战镜头3: 添加视频效果	190
6.1.7 实战镜头4: 合成镜头效果	191
6.1.8 实战镜头5: 添加音频效果	193
6.2 电影播放片头——《奇迹世界》.....	194
6.2.1 终极效果赏析	194
6.2.2 核心技术点睛	195
6.2.3 案例素材指南	195
6.2.4 实战镜头1: 创建片头效果	196
6.2.5 实战镜头2: 创建画面效果	202
6.2.6 实战镜头3: 创建片尾效果	207
6.2.7 实战镜头4: 合成镜头效果	209

第7章 电视视频广告

7.1 手机广告——倾心夺慕	210
7.1.1 终极效果赏析	210
7.1.2 核心技术点睛	210
7.1.3 案例素材指南	211
7.1.4 实战镜头1: 创建广告的广告词	211
7.1.5 实战镜头2: 创建遮罩图像效果	222
7.1.6 实战镜头3: 创建片尾广告效果	225



7.1.7 实战镜头4: 合成广告镜头效果	240
7.1.8 实战镜头5: 添加广告音频效果	247
7.2 饮食广告——皇家大厨	248
7.2.1 终极效果赏析	248
7.2.2 核心技术点睛	249
7.2.3 案例素材指南	249
7.2.4 实战镜头1: 创建广告的背景效果	249
7.2.5 实战镜头2: 创建美食图片的效果	253
7.2.6 实战镜头3: 创建广告的字幕效果	259
7.2.7 实战镜头4: 创建广告的总体效果	262
7.2.8 实战镜头5: 添加广告的音频效果	268



第8章 网络视频广告

8.1 网络游戏宣传片——《风云II》	270
8.1.1 终极效果赏析	270
8.1.2 核心技术点睛	270
8.1.3 案例素材指南	271
8.1.4 实战镜头1: 创建宣传片的背景效果	271
8.1.5 实战镜头2: 创建宣传片的片头字幕	280
8.1.6 实战镜头3: 合成宣传片的镜头效果	289
8.2 数码产品广告片——东方红DVD	290
8.2.1 终极效果赏析	290
8.2.2 核心技术点睛	290
8.2.3 案例素材指南	291
8.2.4 实战镜头1: 创建广告的背景画面	291
8.2.5 实战镜头2: 创建广告的视觉图形效果	294
8.2.6 实战镜头3: 创建广告文案效果	298
8.2.7 实战镜头4: 合成广告的镜头效果	304
8.2.8 实战镜头5: 添加广告的音频效果	305



第1章 影视编辑初探

数字影像技术是人类科技史上的奇葩,它日新月异的发展为人们提供了千奇百怪、云谲波诡的视觉景观,极大地丰富了影视作品的表现力,使影视制作的面貌由此焕然一新。

Adobe公司的Premiere Pro影视编辑软件是伴随着数字化大潮一起发展的。数字影像技术的发展和广泛应用,不仅使影视制作进入了全新的技术领域,而且也给这一领域的节目制作、传输和播放事业带来了革命性的变化。



1.1 视频制式概述

伴随着计算机多媒体和网络技术的飞速发展,数字视频和音频设备已经逐渐进入了千家万户。用户在享用这些先进设备带来的好处和便利的同时,需要对这些视频的相关知识有一定的了解。

1.1.1 认识视频

视频是由一系列单独的静止图像组成的,其单位用帧或格来表示。每秒钟连续播放24帧(PAL制式)或30帧(NTSC制式)的静止图像,利用人眼的视觉残留原理,观众眼中就产生了平滑而连续活动的影像,如图1-1所示。

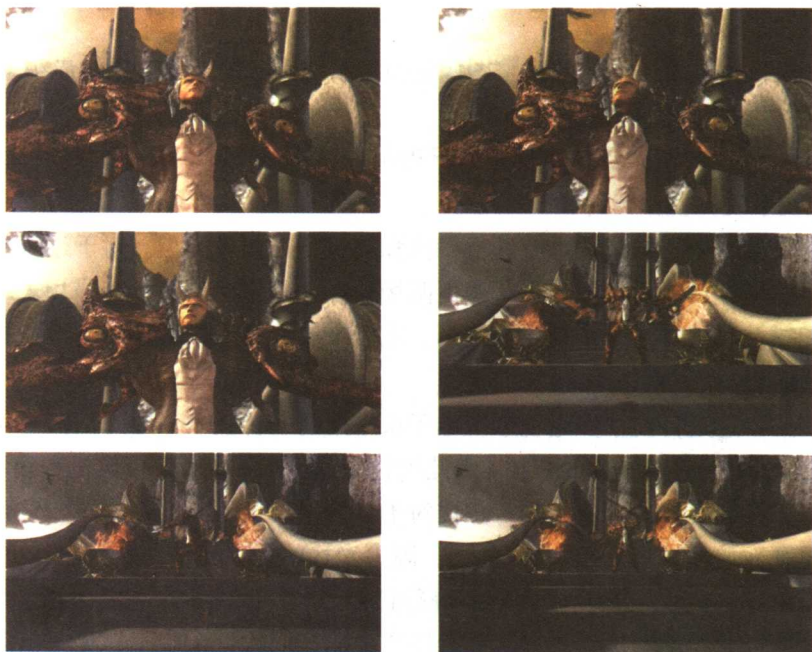


图 1-1 视频图像



视频一般都是以24帧或30帧的速率播放的,这是因为播放速率低于15帧/秒的时候,画面在人们眼中就会产生停顿,从而难以形成流畅的活动影像。而24帧/秒或30帧/秒的播放速率,则是不同国家根据自己国内行业的实际情况规定的一个视频播放行业标准。

电视系统是采用电子学的方法来传送和显示活动视频或静止图像的设备。在电视系统中,视频信号是联接系统中各部分的纽带,它的标准和要求也就是系统各部分的技术目标和要求。视频分模拟、数字两类。模拟视频指由连续的模拟信号组成的视频图像,它的存储介质是磁带或录像带,在编辑或转录过程中画面质量会降低;而数字视频是把模拟信号变为数字信号,它描绘的是图像中的单个像素,可以直接存储在计算机磁盘中,因为保存的是数字的像素信息而非模拟的视频信号,因此,在编辑过程中可以最大限度地保证画面质量,几乎没有损失。

下面先向读者介绍视频中几个常用的术语:

- 视频图像:记录的电视信号或录像带上的连续图像。
- DV视频:它主要是指一种数码视频压缩格式,如DV摄像机就是以这种格式记录视频数据的。其优势是记录的图像质量高,并可以在个人计算机上进行处理。

- 伴音:和视频图像同步的声音信号。

- 数字视频:由视频图像和伴音组成的统一体。

- 模拟信号:由摄像机设备直接获取的视、音频信号,这种信号会随着时间发生连续的变化。

- 数字信号:模拟信号经过采样和量化后获得的信号,其信号波形是沿时间轴方向离散的,在信号幅度方向也是离散的。计算机中的数字信号就是连续信号经过采样和量化后得到的离散信号。

- 帧:一帧是扫描获得的一幅完整图像的模拟信号,它是视频图像的最小单位。“帧”在动画创作中又称为“格”。

- 帧率:指每秒钟扫描多少个帧。对于PAL制式电视系统,帧率为每秒25帧;而对于NTSC制式电视系统,帧率为每秒30帧。

- 场:视频的一个扫描过程,有逐行扫描和隔行扫描两种类型。对于逐行扫描,一帧即是一个垂直扫描场;对于隔行扫描,一帧由两场构成,是用两个隔行扫描场表示一帧。

- 逐行扫描:一帧即为一个垂直扫描场。电子束在屏幕上一行接一行地扫描一遍,就得到一幅完整的图像。

- 隔行扫描:这是目前很多电视系统电子束采用的一种技术,即先扫描视频图像的偶数行,再扫描奇数行,而完成一帧的扫描,因此被称为隔行扫描。对于摄像机和显示器屏幕,获得或显示一幅图像都要扫描两遍,隔行扫描对于分辨率要求不高的系统比较适合。

我国电视画面传输率是25帧/秒、50场。因为25Hz的帧频率能以最少的信号容量有效地利用人眼的视觉残留特性;50Hz的场频率隔行扫描,把一帧分为奇、偶两场,奇、偶的交错扫描相当于遮挡板的作用。这样,当其他行还在高速扫描时,人眼不易觉察出闪烁,同时解决了信号带宽的问题。

1.1.2 电视的制式

电视的制式就是电视信号的标准,其区分主要在帧频、分辨率、信号带宽以及载频、色彩空间的转换关系上。不同制式的电视机只能接收和处理相应制式的电视信号,但现在也出现了多制式或全制式的电视机,为处理不同制式的电视信号提供了极大的方便。全制式电视机可以在各个国家的不同地区使用。

目前,各个国家的电视制式并不统一,全世界普遍使用的有三种彩色电视制式:NTSC制式、PAL制式和SECAM制式。

1. NTSC制式(简称N制)

NTSC制式是由美国国家电视标准委员会1952年制定的彩色广播标准,它采用正交平衡调幅技术(正交平衡调幅制)。这种制式有色彩失真的缺陷。美国、加拿大等大多数西半球国家以及中国台湾地区、日本、韩国等均采用这种制式。

2. PAL制式

PAL制式即逐行倒相正交平衡调幅制,是西德在1962年制定的彩色电视机广播标准,它克服了NTSC制式色彩失真的缺点,中国、新加坡、澳大利亚、新西兰和西德、英国等一些西欧国家使用PAL制式。根据不同的参数细节,PAL制式又可以分为G、I、D等制式,其中PAL-D是我国采用的统一制式。

3. SECAM制式

SECAM是法文缩写,意为“顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号制”,是由法国在1956年提出、1966年制定的一种新的彩色电视制式,它克服了NTSC制式相位失真的缺点。目前,法国、东欧和中东部分国家使用SECAM制式。

三种不同制式的标准见表1-1。

表1-1 三种制式的参数比较

制式	垂直分辨率	帧频	彩色幅载波	声音载波
NTSC制式	625线	25Hz	4.43MHz	6.5MHz
PAL制式	525线	30Hz	3.58MHz	4.5MHz
SECAM制式	625线	25Hz	4.25MHz	4.25MHz

1.2 影片后期合成的基础知识

在早期的影片中,前期制作占有较大的比重。如今,随着数字化技术的飞速发展,后期制作在影片制作过程中越来越重要了,尤其是计算机技术与电影制作的迅速融合,使影视合



成软件的作用越来越明显。为了取得作品的成功,一个好的影视编辑人员必须掌握有关节目编排的基础知识和基本技巧。

► 1.2.1 影视制作过程 |||

一般来讲,通过计算机进行的后期制作包括把原始素材镜头编辑成影视节目所必需的全部工作过程,具体包括以下几个步骤:

(1) 收集整理素材

收集整理素材是指通过各种手段获得未经过编辑(或称剪辑)的视频和音频文件。其中,视频素材是指从摄像机、录像机、数码相机、扫描仪等设备中捕获的各种视频文件;音频素材指的是各种数字音频,各种数字化的声音,电子合成音乐等音乐文件。当然,编辑者也可以利用互联网,寻找适合自己的素材。

(2) 确定编辑点和镜头切换的方式

在进行影视编辑时,选择自己所要编辑的视频和音频文件,对它设置合适的编辑点,就可达到改变素材的时间长度和删除不必要素材的目的。镜头的切换是指把两个镜头衔接在一起,使一个镜头突然结束,下一个镜头立即开始。Premiere Pro 提供了多种镜头切换方式,如图 1-2 所示。



图 1-2 镜头切换

(3) 设计编辑计划

传统的影片编辑工作离不开对磁带或胶片上的镜头进行搜索和筛选。编辑计划就是对采集的素材进行加工的计划,由于有时 Premiere Pro 中的工作是不可逆的,所以事先必须做好详细的编辑计划。

(4) 把素材综合编辑成节目

剪辑师将实拍到的分镜头按照导演和影片的剧情需要组接剪辑,这时需要选准编辑点,才能使影片在播放时不出现闪烁。在 Premiere Pro 的时间线视窗中,用户可按照指定的播放顺序将不同的素材组接成整个片段。素材精准地衔接,可以通过在 Premiere Pro 中精确到帧的操作来实现。

(5) 在节目中叠加标题字幕和图形

Premiere Pro 的标题视窗工具为用户提供了展示自己艺术创作力与想像力的空间。使用这



些工具,用户可以为自己的影片创建和增加各种有特色的文字标题(仅限二维)或几何图形,并让它们实现如滚动、阴影和渐变等各种效果,如图1-3所示。

(6) 添加音频

为影片添加音频可以说是编辑素材的后续工作。在编辑素材工作中,不仅要进行视频的编辑,也要进行音频的编辑。一般来说先把视频剪接好,最后才进行音频的剪接,这样可以节省很多不必要的重复工作。添加声音效果是影视制作中不可缺少的工作,使用Premiere Pro可以为影片增加更多的音乐效果,而且能同时编辑视频音频,可以很直观地预览到合成之后的效果。



图 1-3 字幕效果

1.2.2 影片的编辑方式

不同节目的制作在声音和图像的处理上要用到不同的编辑方式。

1. 联机方式

联机方式是指在同一台计算机上,进行从素材的粗糙编辑到生成最后影片所需要的所有工作。这样的编辑方式不仅需要大量的磁盘空间,而且对CPU的处理速度和内存要求也很高。

2. 脱机方式

在脱机方式编辑中所使用的都是原始影片的拷贝副本,并使用高级的终端设备软件制成节目。脱机方式主要是使用低价格的设备制作影片,是目前常用的方式,因为脱机编辑强调的只是编辑速度而不是影片的画面质量,影片的画面质量与原始的素材质量有关,与最后的高级终端编辑器有关。

3. 替代编辑和联合编辑

替代编辑是在原有胶片节目的基础上改变其中的内容,即将新编好的内容替换掉原来的内容。联合编辑是将视频的画面和音频的声音对应进行组接,即合成音频视频。它们是编辑时最为常用的方式。

1.2.3 转场

后期的制作中还包括进行转场的工作。所谓转场也就是场景转换,它是一门技术性的工作,不同的场景转换可以产生不同的艺术效果,如图1-4所示。大多数影片都有从一个场景切换到另一个场景的操作。例如,为突出视觉效果的壮观、惊险或者恐怖等,可以使用技术转场,但如果切入一些常用转场(如淡入淡出、划入划出等),反而有些效果不能实现,所以在用Premiere为影片切入转场时,应综合考虑各种转场效果。在Premiere Pro 2.0中,实现转场功能的是过渡效果,使用它可以轻松地做出多种转场效果。



图 1-4 不同的转场效果

下面介绍几种常用的影视转场效果。

1. 淡入淡出

淡入淡出是 Premiere Pro 2.0 常用的转场效果。淡入，也称显现，是指影片从全黑的背景中渐渐地显现出画面的下一个镜头。一般此过程需 2~3 秒的时间。在 Premiere Pro 2.0 中，用户可以延长或缩短淡入的长度，也可以控制它的程度，如图 1-5 所示。



图 1-5 淡入效果

2. 划

划，又称为“划变”，即前一个镜头渐渐划去的同时，空着的位置上出现下一个镜头，这也是前后两个镜头交替的过程，但它是“划”的状态来实现的。很多影片中都运用了划变，以使影片简练而增色不少。

3. 叠化

叠化是指两个镜头的重叠效果，即影片的画面和帧画面重叠在一起，如图 1-6 所示。在 Premiere Pro 2.0 中进行叠化转场，必须对附加轨道上的素材进行透明度的设置，并设置合适的颜色通道。



图 1-6 画面的叠化效果

1.2.4 常用技术

在使用 Premiere Pro 2.0 进行影视编辑时,对影片进行透明度的调整和应用滤镜效果是最常用的技术。

1. 透明度

使用透明度可使素材在另一个素材上重叠时不会产生其他的附加效果。例如,在前面所说的进行叠化转场时,要考虑两个素材各帧画面边缘的重叠效果。Premiere Pro 2.0 关于透明度的设定,提供了 20 多个通道选择。不同的通道进行不同的透明处理,而且对每个通道的参数值,使用一种叫做关键帧的技术来控制,使用户可以找到画面中特定的像素,从而调整它的透明度,以实现画面颜色的变化或者亮度的变化。

2. 滤镜技术

Premiere Pro 2.0 中的滤镜技术与 Adobe 公司的其他图像处理软件提供的滤镜技术一脉相承,功能一致。滤镜主要用于处理图像的质量,添加特殊效果(如图 1-7 所示的闪电效果)。音频的处理也经常用到滤镜技术。

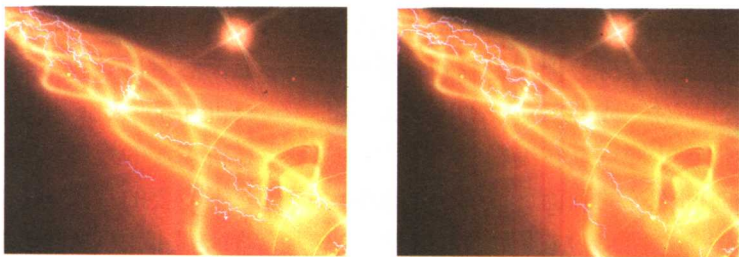


图 1-7 闪电效果



1.3 影视后期合成概貌

随着社会的进步与发展,后期制作技术在电影电视、广告制作等领域扮演着越来越重要的角色,受到了越来越广泛的关注,后期制作的市场有着巨大的发展潜力。相对于三维软件,后期编辑软件的优势正在逐渐地突显。一些在三维软件中耗时且难以实现的效果,可以在后期合