

数字艺术新视点



Premiere Pro CS3

电脑美术基础与实用案例

彭宗勤 主 编
刘 文 副主编



清华大学出版社

TP391.41/1891D

2008

数字艺术新视点

Premiere Pro CS3

电脑美术基础与实用案例

彭宗勤 主 编

刘 文 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Premiere 是美国 Adobe 公司开发的一款将视频和音频制作合为一体的非线性编辑软件,它是视频编辑软件中的佼佼者,目前最新的版本为 Premiere Pro CS3。

本书是一本关于如何使用 Premiere Pro CS3 进行视频处理和各种节目制作的优秀教材。本书由浅入深,由表及里,以软件自身体系为线索,将工作中的设计项目作为案例,循序渐进地讲解 Premiere Pro CS3 的使用方法和技巧,内容涉及编辑合成、字幕创作、片头制作、MTV 制作、电子相册制作等方面应用,能使学习者做到活学活用,举一反三。

全书共分 13 章,内容包括快速接触 Premiere Pro CS3、剪辑技术的应用、转场的应用、效果的应用、键控效果的制作、运动与透明、字幕效果的应用、专业声音效果的调整、序列剪辑的应用、影片制作流程、制作婚恋片头、制作 MTV、制作婚恋电子相册。

学习完本书后,能打破视频节目制作水平停滞不前的状况,使读者领悟到视频节目制作需要掌握的各种技能和设计过程中的各种思考方法。

本书适合 Premiere 初学者,以及想快速提高 Premiere 综合应用水平的中高级用户,既可作为大中专和相关培训学校的教材,也是一本非常适合自学的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS3 电脑美术基础与实用案例/彭宗勤主编;刘文副主编. —北京:清华大学出版社,2008.2
(数字艺术新视点)

ISBN 978-7-302-16950-5

I. P… II. ①彭… ②刘… III. 图形软件, Premiere Pro CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 010866 号

责任编辑:张彦青 闫光龙

版式设计:杨玉兰

责任校对:李玉萍

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 装 者:北京市清华园胶印厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:22 字 数:530 千字

附光盘 1 张

版 次:2008 年 2 月第 1 版 印 次:2008 年 2 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:36.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:026347-01

前言

在视频处理和节目制作实际设计的过程中,要制作出优秀的作品需要具备各方面的专业知识,并且需要专业软件的完美配合。软件的使用也许很容易,但随着数字艺术的飞速发展,要求准设计师们必须具备全方位的专业知识,对数字艺术有着敏锐的触觉与深刻的洞察力,这样才能够在未来的工作实践和艺术探索中得心应手、运用自如,从而不断积累创作经验,最终创作出优秀的作品来。

“数字艺术新视点”丛书是一套“图书+多媒体光盘”的优秀教材,它所涉及的内容十分广泛,涵盖了从艺术绘画、平面广告设计到工业效果图技法、网页设计开发以及影视处理、三维设计等多个应用领域。

本系列丛书的主要特点如下。

(1) 以当今最流行的图形图像软件功能为主线,配合大量的典型案例制作,循序渐进地讲解了软件的应用核心知识,使读者能以最快的速度掌握软件的功能,并熟练运用到实际工作中,达到“学以致用”的效果。

(2) “图书”与“多媒体讲解”的配合教学,改变了以前陈旧、乏味的学习方式,非常适合设计软件学习者的学习需求。

(3) 边学边练、语音讲解式的“多媒体教学光盘”,为读者提供了轻松的学习环境。在学习教材之前,先播放多媒体教学光盘进行学习,能使读者在短短几个小时之内快速地掌握应用软件的主要功能。再配合教材的学习,带领读者从基本掌握软件功能,一步一步地走向全面掌握并成功应用的境界。

本系列丛书为读者提供了全方位的横向、纵向选择,能打破应用软件水平停滞不前的局面,使读者领悟到设计时需要掌握的各种技能和各种思考方法。“数字艺术新视点”,必有一款适合你!

本书共分13章,第1章为快速接触Premiere Pro CS3,初学者可以从中了解Premiere在设计中的应用,掌握图形图像的基本概念,熟悉软件的操作界面;第2章为剪辑技术的应用,介绍素材剪辑和编辑的各种方法及应用;第3章和第4章为转场和效果的应用,介绍各种转场和效果的添加方法及具体应用;第5章为键控效果的制作,讲解键控效果的应用方法;第6章为运动与透明,讲解对目标进行移动、大小和旋转等设置的方法;第7章为字幕效果的应用,讲解为节目添加各种字幕的方法;第8章为专业声音效果的调整,讲解为节目添加声音的方法和设置声音效果的应用;第9章为序列剪辑的应用,讲解了序列剪辑的使用方法及案例应用;第10章为影片制作流程,讲解制作一个完整节目的全过程;第11章至第13章为综合实例的应用,内容包括制作婚恋片头、制作MTV、制作婚恋电子相册3个经典综合实例,可引导读者逐步掌握Premiere在设计中的具体应用。

本书的编写人员都有着多年的教学和实践经验,在编写过程中力求将这些经验和实践体会融入其中。本书由何列锋策划,彭宗勤担任主编,刘文担任副主编。彭宗勤编写了第1章和第2章并进行了统稿工作,穆杰编写了第3章到第11章,刘文编写了第12章和第

13 章,参与编写的还有何列锋、马静、刘丽红、宋锦萍、张留常、刘任平、张五成、穆杰、赵辉、刘晔、田岗、严燕红、郭岚峰、郭玉华等。本书的配套教学光盘由“博思创作室”开发。

在本书的编写和开发过程中,尽管我们力求精益求精,但难免存在一些错误和不足之处,敬请广大读者批评指正。

编者

目 录

第 1 章 快速接触 Premiere Pro CS3..... 1

- 1.1 Premiere 软件的简介..... 2
- 1.2 编辑视频的基本概念..... 2
 - 1.2.1 图形和像素分辨率..... 2
 - 1.2.2 颜色深度..... 3
 - 1.2.3 色彩模式..... 3
 - 1.2.4 数字视频..... 4
 - 1.2.5 NTSC 和 PAL..... 5
 - 1.2.6 帧和帧速率..... 5
 - 1.2.7 SMPTE 时码..... 5
- 1.3 走进 Premiere 世界..... 5
 - 1.3.1 熟悉操作环境..... 6
 - 1.3.2 菜单栏..... 9
 - 1.3.3 Project 窗口..... 10
 - 1.3.4 在 Project 窗口中导入素材..... 12
 - 1.3.5 Timeline 窗口..... 13
 - 1.3.6 在 Timeline 窗口中配置素材... 16
 - 1.3.7 工具箱..... 17
 - 1.3.8 Monitor 窗口..... 18
 - 1.3.9 Effects 面板..... 19
 - 1.3.10 Effect Controls 面板..... 20
 - 1.3.11 Info 面板..... 20
 - 1.3.12 History 面板..... 20
 - 1.3.13 Audio Mixer 面板..... 21
 - 1.3.14 制作前的准备..... 23
 - 1.3.15 基本操作..... 23
- 1.4 入门训练——游览小镇..... 23
 - 1.4.1 设置剧本..... 23
 - 1.4.2 设置项目..... 24
 - 1.4.3 设置第 1 个镜头..... 25
 - 1.4.4 设置第 2 个镜头..... 27
 - 1.4.5 设置第 3 个镜头..... 28
 - 1.4.6 删除同期声..... 28

- 1.4.7 设置显示样式..... 29
- 1.4.8 调整位置设置切换..... 30
- 1.4.9 添加字幕..... 33
- 1.4.10 为字幕添加特效..... 36
- 1.5 设置音频效果..... 38
 - 1.5.1 添加音频..... 38
 - 1.5.2 存储输出..... 40
- 习题与问答..... 41

第 2 章 剪辑技术的应用..... 43

- 2.1 素材的剪切..... 44
 - 2.1.1 入点与出点..... 44
 - 2.1.2 剪切应用..... 44
 - 2.1.3 在序列中剪辑素材..... 45
- 2.2 熟悉 Timeline 工具..... 46
 - 2.2.1 选择工具的使用..... 46
 - 2.2.2 选择范围工具的使用..... 47
 - 2.2.3 拉伸工具..... 47
 - 2.2.4 剪辑工具..... 48
 - 2.2.5 手形工具..... 49
 - 2.2.6 放大工具..... 49
- 2.3 编辑素材..... 50
 - 2.3.1 素材持续时间与速率设置..... 50
 - 2.3.2 复制与粘贴..... 51
 - 2.3.3 插入与覆盖..... 52
 - 2.3.4 分离关联..... 54
 - 2.3.5 编辑音频..... 54
- 2.4 应用——制作万里长城节目..... 54
 - 2.4.1 设置节目..... 54
 - 2.4.2 输入素材..... 55
 - 2.4.3 排列素材顺序..... 55
 - 2.4.4 设置素材的入点和出点..... 56
 - 2.4.5 调整持续时间..... 57
 - 2.4.6 加入音频..... 58

2.4.7 完成制作	58	4.2.14 转场	137
习题与问答	60	4.2.15 效用	139
第 3 章 转场的应用	61	4.2.16 视频	139
3.1 加入转场效果	62	4.3 应用——为素材添加光晕效果	139
3.2 调整转场设置	63	4.3.1 设置项目输入素材	139
3.2.1 调整转场区域	63	4.3.2 添加效果	140
3.2.2 转场设置	64	4.3.3 创建动态的效果	141
3.3 转场效果的详解	66	4.3.4 使光晕产生运动	143
3.3.1 3D 运动转场	67	4.3.5 光效动画	144
3.3.2 叠化转场	69	习题与问答	146
3.3.3 窗孔转场	71	第 5 章 键控效果的制作	147
3.3.4 映射转场	73	5.1 键控功能分析	148
3.3.5 卷页转场	74	5.2 相关键控介绍	148
3.3.6 滑动转场	75	5.3 蓝屏键控的应用	149
3.3.7 专用效果转场	79	5.4 抠去素材的背景色	150
3.3.8 伸缩转场	79	5.4.1 导入素材	150
3.3.9 划像转场	81	5.4.2 设置透明效果	152
3.3.10 缩放转场	85	5.5 图像蒙板抠像的技巧	152
3.4 制作时尚速递作品	87	习题与问答	155
习题与问答	90	第 6 章 运动与透明	157
第 4 章 效果的应用	93	6.1 轴心点的设置	158
4.1 为素材应用效果	94	6.2 位置的设置	159
4.1.1 视频效果	94	6.3 大小的设置	161
4.1.2 创建效果动画	96	6.4 旋转的设置	161
4.2 各种效果的详解	97	6.5 不透明度的设置	162
4.2.1 调整	97	6.6 应用——浪漫时刻	162
4.2.2 模糊与锐化	100	6.6.1 设置项目	162
4.2.3 通道	104	6.6.2 创建白色背景	163
4.2.4 颜色校正	107	6.6.3 导入素材并调整其 持续时间	163
4.2.5 扭曲	113	6.6.4 调整素材的位置和大小	164
4.2.6 创造	119	6.6.5 创建动态飞机	166
4.2.7 图像控制	123	6.6.6 为飞机增加透明度	167
4.2.8 键控	125	习题与问答	168
4.2.9 噪声与颗粒	125	第 7 章 字幕效果的应用	171
4.2.10 透视	126	7.1 Title 窗口简介	172
4.2.11 Render	129	7.2 字幕工具	173
4.2.12 风格化	130		
4.2.13 时间	136		

7.2.1	字幕工具介绍	173
7.2.2	创建基本字幕和图形	174
7.3	字幕的设置	174
7.4	面板参数	175
7.4.1	字幕属性面板	175
7.4.2	风格化	181
7.4.3	字幕重点面板	181
7.5	创建第1个字幕	182
7.5.1	创建字幕	182
7.5.2	在字幕窗口中输入文本	183
7.5.3	加入另一行文本	185
7.5.4	加入一个标志	186
7.6	创建渐变立体字幕	188
7.6.1	输入文本并调整效果	188
7.6.2	加入多层轮廓线	190
7.6.3	加入投影	191
7.6.4	创建矩形	192
7.6.5	创建另一段字幕	194
7.6.6	合成字幕	194
7.6.7	创建动态字幕	195
7.7	创建图形字幕	196
7.7.1	绘制心形	196
7.7.2	增加立体感	198
7.7.3	创建第2个高光点	199
7.7.4	调整心形	199
7.7.5	创建第1个矩形	201
7.7.6	绘制第2个矩形	201
7.8	创建滚动字幕	202
7.8.1	字幕基本参数的设置	203
7.8.2	字幕背景的设置	203
7.8.3	设置字幕边界	204
7.8.4	设置字幕对齐方式	204
7.8.5	设置字幕的尺寸	205
7.8.6	调整滚动效果	206
7.9	左滚字幕的制作	207
7.9.1	字幕设置	208
7.9.2	制作字幕	208
7.10	路径字幕的创建	209
7.10.1	制作第1组圆环	210

7.10.2	制作第2组圆环	211
7.10.3	创建路径字幕	211
7.11	模板的应用	212
7.11.1	导入模板	213
7.11.2	调整模板中的文本	214
	习题与问答	215
第8章	专业声音效果的调整	217
8.1	音频参数的设置	218
8.2	输入音频	219
8.3	用混音面板设置音频	220
8.3.1	控制设备	221
8.3.2	设置音频混合器窗口	223
8.4	实时调节音频	223
8.4.1	关键帧的隐藏与显示	224
8.4.2	淡化器调节工具	224
8.4.3	实时调节音频	225
8.4.4	录音	226
8.4.5	子轨道设置	226
8.4.6	设置5.1声道音效	227
8.5	应用音频特技效果	229
8.5.1	添加特技效果	229
8.5.2	音频特技效果简介	231
	习题与问答	232
第9章	序列剪辑的应用	235
9.1	认识序列剪辑	236
9.2	序列剪辑制作实例	236
9.2.1	创建背景输入素材	236
9.2.2	创建新序列	239
	习题与问答	242
第10章	影片制作流程	245
10.1	准备工作	246
10.2	采集素材	246
10.2.1	前期设置	246
10.2.2	设置录制环境	248
10.3	编辑制作	249
10.4	文件的保存与输出	249
10.4.1	输出编码文件	250



10.4.2	输出视频格式文件.....	250
	习题与问答	254
第 11 章	制作婚恋片头.....	255
11.1	故事板	256
11.1.1	场景 1.....	256
11.1.2	场景 2.....	256
11.1.3	场景 3.....	257
11.1.4	场景 4.....	257
11.2	制作三维的双喜字	258
11.2.1	设置 3ds max	258
11.2.2	绘制图形.....	260
11.2.3	调整合并图形.....	261
11.2.4	创建立体效果.....	263
11.2.5	创建材质贴图.....	264
11.2.6	创建摄像机.....	266
11.2.7	创建灯光.....	266
11.2.8	创建动画.....	267
11.2.9	渲染动画.....	269
11.3	制作辉光效果	269
11.3.1	创建粒子.....	269
11.3.2	生成粒子字幕.....	270
11.4	编辑合成	271
11.4.1	设置项目.....	271
11.4.2	导入背景素材.....	271
11.4.3	调整背景的色彩.....	272
11.4.4	调整素材的尺寸.....	274
11.4.5	导入字幕与鞭炮.....	275
11.4.6	为“喜”字加上辉光 粒子效果.....	276
11.4.7	导入其他的素材.....	277
11.4.8	设置键控.....	278
11.4.9	创建字幕.....	278
11.4.10	添加字幕及运动效果.....	279
11.4.11	调整效果.....	284
11.4.12	添加音频.....	285
第 12 章	制作 MTV.....	287
12.1	准备工作	288
12.2	设置项目	288

12.3	制作片头	288
12.3.1	导入视频素材	288
12.3.2	导入音频素材	290
12.3.3	添加关键帧设置 淡入淡出效果.....	290
12.4	第 2 个镜头	293
12.4.1	添加人物素材	294
12.4.2	设置素材变化	295
12.5	第 3 个镜头	299
12.5.1	导入素材并设置其 持续时间.....	299
12.5.2	设置叠加效果	301
12.6	第 4 个镜头	305
12.6.1	导入素材并设置其 持续时间.....	305
12.6.2	设置效果	307
12.7	制作片尾	310
12.7.1	导入素材并设置 其持续时间.....	310
12.7.2	调整片尾效果	311
12.8	制作 MTV 字幕	313
第 13 章	制作婚恋电子相册.....	315
13.1	制作前的照片处理	316
13.1.1	竖向照片的尺寸处理	316
13.1.2	横向照片的批处理	320
13.2	设置项目文件	321
13.2.1	设置项目	321
13.2.2	采集视频素材	321
13.2.3	设置项目窗口	321
13.3	制作片头——两只蝴蝶	322
13.3.1	编辑素材	322
13.3.2	设置键控和运动效果	323
13.3.3	设置字幕运动模糊效果	325
13.4	第 2 个镜头——镜框中的温馨	327
13.4.1	编辑相片素材	328
13.4.2	设置素材效果	329
13.5	第 3 个镜头——并肩的你我	331
13.5.1	导入视频素材	331
13.5.2	调整视频尺寸	332

13.6 第4个镜头——花瓣的祝福	334	13.6.4 为素材添加叠加效果	337
13.6.1 导入设置素材	334	13.7 设置淡入淡出效果	338
13.6.2 设置遮罩	335	13.8 添加音频	340
13.6.3 修饰效果	336		

数字艺术(新视点)

SHUZIYISHU

第1章

快速接触 Premiere Pro CS3

本章重点:

本章将对计算机视频知识及非线性编辑的概念作具体的说明, 并对 Premiere Pro CS3 的工具、窗口作详尽的介绍, 最后通过一个实际案例来介绍 Premiere 的基本操作, 便于使读者了解影视节目的整体制作过程。

本章内容包括:

- 认识 Premiere Pro CS3
- 理解编辑视频的概念
- 熟悉 Premiere Pro CS3 的工作环境
- 制作一个简单的视频作品
- 设置音频的效果

1.1 Premiere 软件的简介

Premiere Pro CS3 是美国 Adobe 公司开发的一个桌面非线性编辑软件。所谓“桌面”是相对于以前的视频编辑设备来说的,在还没有出现 Premiere 这样的软件和达到现在计算机硬件水平时,传统的视频编辑设备十分庞大和昂贵。现在可以在自己的电脑桌上轻松地用 Premiere 来自编自导。

Premiere Pro CS3 给我们带来的的是一个动态的、多彩的视频世界,它是一个完整的视频后期制作工具,提供了 100 多种转换方式,如滑入、渐入、扩散、翻页、镶嵌等。Video Effect(视频效果)面板和 Audio Effect(音频效果)面板分别为素材提供了 100 种滤镜效果,对素材进行特殊处理能使画面产生逼真而奇妙的特技效果,比如模糊、波纹、镜子、风、幻影等多种视频效果。使用 Motion 控制可以使静止或移动的图像沿某个路径飞翔。同时允许增加 99 个影轨与 99 个音轨,增加新的影轨在现有影轨之上制作叠加和运动效果,通过强大的历史记录功能,可以方便地返回到操作的任何步骤, Premiere 可以制作有 Alpha 通道的字幕和滚动字幕。Premiere 的第三方插件也相当多而且强大,这使它的功能更加完善了。

利用 Premiere Pro,可以轻易地捕捉数码视频(DV),使用各种各样的工具来制作视频作品,无论是专业人士还是爱好者,都可以充分利用 Premiere 丰富、易用和强大的功能。Premiere 通过不断的发展以及第三方厂商的支持,已成为首选的 DV 制作工具之一。

1.2 编辑视频的基本概念

在应用 Premiere 进行视音频编辑工作之前,需掌握必要的相关知识。否则,在实际工作中,一定会遇到一些令人头痛的问题。对于没有从事过视音频相关工作的用户,本节的基础知识是十分有益的。

1.2.1 图形和像素分辨率

计算机图形可分为两种类型:位图图形和矢量图形。

1. 位图图形

位图图形也叫光栅图形,通常也称之为图像,它由大量的像素组成。位图图形是依靠分辨率的图形,每一幅都包含一定数量的像素。用户在创建位图图形时必须制定图形的尺寸和分辨率。数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。

2. 矢量图形

矢量图形是分辨率独立的图形,它通过数学方程式而得到。矢量图形是由数学对象所

定义的直线和曲线所组成的。矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。矢量图形是由数学定义的曲线(路径)组成, 这些路径曲线放在特定位置并填充有特定颜色。移动、缩放图片或更改图片的颜色都不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关, 可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率打印在输出设备上, 都不会遗漏细节或损伤清晰度。因此, 矢量图形是文字和粗图形的最佳选择, 这些图形(如标志)在缩放到不同大小时都能保持清晰的线条。矢量图形还具有文件数据量小的特点。

3. 像素

像素是构成图形的基本元素, 它是位图图形的最小单位。像素有以下 3 种特性。

- 带有相对于整个图像的坐标信息, 即像素的相对位置。
- 像素具有颜色信息, 可以用 bit(比特)来度量。
- 像素都是正方形的。像素的大小是相对的, 它依赖于组成整幅图像像素的数量多少。

4. 分辨率

分辨率是指图像单位面积内像素的多少。分辨率越高, 则图像越清晰。图像的每平方英寸中像素值越高, 图像的质量越好。

1.2.2 颜色深度

图像中每个像素可显示出的颜色数被称做颜色的深度。它和数字化过程中的量化数有紧密的关系。量化 bit(比特)越高, 则每个像素可显示出的颜色数目越多。通常情况下, 有以下几种颜色的深度。

- 24 位真彩色: 采用 8bit(比特)量化, 每个像素所能显示的颜色数为 24 位, 也就是 2 的 24 次方, 约为 1680 万种颜色。人眼无法识别真彩以上的颜色。
- 16 位增强色: 增强色为 16 位颜色, 每个像素显示的颜色数为 2 的 16 次方, 有 65536 种颜色。
- 8 位色: 每个像素显示的颜色为 2 的 8 次方, 有 256 种颜色。

现在还有 32 位和 64 位的颜色深度, 这样的颜色深度主要用于专业的图像。例如, 视频和天气等专业部门使用的就是 32 位或 64 位色。

1.2.3 色彩模式

1. RGB 模式

此模式是 Photoshop 最常用的一种颜色模式, 因为此模式编辑起来十分方便。RGB 颜色模式使用 RGB 模型, 并为每个像素分配一个强度值。在 8 位/通道的图像中, 彩色图像中的每个 RGB(红色、绿色、蓝色)分量的强度值的范围为 0(黑色)到 255(白色)。例如, 亮红色的 R 值可能为 246, G 值为 20, 而 B 值为 50。当所有这三个分量的值相等时, 结果是中性灰度级。当所有分量的值均为 255 时, 结果是纯白色; 当这些值都为 0 时, 结果是纯

黑色。

2. CMYK 模式

只要是在印刷品上看到的图像,都为 CMYK 模式,比如期刊、杂志、报纸、宣传画等。与 RGB 类似,CMY 是 3 种印刷油墨名称的首字母,分别为 Cyan(青色)、Magenta(洋红色)和 Yellow(黄色)。而 K 取的是 Black 最后一个字母,之所以不取首字母,是为了避免与 Blue(蓝色)混淆。

3. LAB 模式

LAB 的原型是由 CIE 协会在 1931 年制定的一个衡量颜色的标准,在 1976 年被重新定义并命名为 CIELab。此模式解决了由于不同的显示器和打印设备所造成的颜色的差异,也就是它不依赖于设备。LAB 颜色是以一个亮度分量 L 及两个颜色分量 A 和 B 来表示颜色的。其中 L 的取值范围是 0~100, A 分量代表由绿色到红色的光谱变化,而 B 分量代表由蓝色到黄色的光谱变化, A 和 B 的取值范围均为-120~120。

4. HSB 模式

HSB 模式是基于人对颜色的感觉而制定的。它既不是 RGB 的计算数值,也不是 CMYK 的打印百分比,而是将颜色分为 Hue(色相)、Saturation(饱和度)和 Brightness(明亮度)。

- Hue(色相): 色谱是基于从某个物体返回的光波,或者是透过某个物体的光波。人眼中看到的光谱颜色,称为可见光谱颜色。所谓可见光谱,是指红、橙、黄、绿、青、蓝和紫系列色彩,俗称七彩色。色相是区分色彩的名称。黑白及各种灰色则是属于无色相的。
- Saturation(饱和度): 它是指某种颜色浓度的含量。饱和度越高,颜色的强度也就越高。
- Brightness(明亮度): 它是指一种颜色中光的强度值,如白色明亮度值较大,灰度明亮度值适中,黑色则明度值较小。

1.2.4 数字视频

数字视频就是先用摄像机之类的视频捕捉设备,将外界影像的彩色和亮度信息转换为电信号,再记录到存储介质(如录像带)。播放时,视频信号被转换为帧信息,并以每秒约 30 帧的速度投影到显示器上,使人的眼睛认为它是连续不间断地运动着的,电影播放的帧率大约是每秒 24 帧。如用示波器来观看,未投影的模拟电信号看起来就像脑电波的扫描图像,由一些连续锯齿状的山峰和山谷组成,这些模拟电信号必须通过模拟/数字(A/D)转换器来转换为数字的“0”或“1”。这个转换过程就是视频捕捉。如果要在电视机上观看数字视频,则需要一个从数字到模拟的转换器将二进制信息解码成模拟信号,才能进行播放。

数字视频信号主要有复合和分量两种编码方式。复合编码是将复合彩色信号直接编码成 PCM 形式。分量编码是将 R、G、B 或 Y、(B-Y)、(R-Y)分别变成 PCM 形式。

复合编码的优点是码率较低,设备较简单。采用复合编码时,由抽样频率和副载频间的差拍造成的干扰将落入图像带宽,从而影响图像的质量。

分量编码的优点是：编码与制式无关，只要求抽样频率与行频有一定的关系，便于制式转换和统一；而 Y、(B-Y)、(R-Y) 分别编码，可采用时分复用方式以避免亮色互串，可获得高质量的图像。

1.2.5 NTSC 和 PAL

在美国、加拿大等北美国家和亚洲的日本，电视和视频工业采纳的标准复合信号是国家电视标准委员会(National Television Standards Commission)信号，也即 NTSC 制式。该信号拥有 30 帧/秒的帧速率。而欧洲的大部分国家使用的信号则是 SECAM(Sequential Couleur Avec Memories，即顺序与存储色彩电视系统)制式，该影像格式的帧速率为 25 帧/秒。

我国和亚洲大多数国家使用的是常用的复合信号制，即逐行倒相制式(Phased Alternating Line)，也就是常说的 PAL 制。

1.2.6 帧和帧速率

帧的帧速率是视音频编辑中最基本也是最重要的一个概念。

无论是电影或者电视，都是利用动画的原理使图像产生运动。动画是一种将一系列差别很小的画面，以一定速率连续放映而产生出运动视觉的技术。根据人的视觉暂留现象，连续的静态画面连续播放能够产生运动效果。

构成动画的最小单位为帧，即组成动画的每一幅静态画面。一帧即为一幅静态的画面。

帧速率是每秒钟所播放的画面要达到一定数量。PAL 制视频的帧速率是 25 帧/秒(我国采用此制式)，NTSC 制的视频帧速率是 29.97 帧/秒，电影的帧速率是 24 帧/秒。

1.2.7 SMPTE 时码

确定视频素材长度及每一帧画面的时间位置，以便在播放和编辑时对其精确控制，这就是时码。现在国际上采用 SMPTE 时码来给每一帧视频图像编号。

SMPTE 时码的表示方法为：小时(h):分(m):秒(s):帧(f)。例如，时码为 01:12:02:08，表示时间长度为 1 小时 12 分 2 秒 8 帧。

1.3 走进 Premiere 世界

Premiere Pro CS3 与以前的版本相比，在界面上有非常大的变化，仅工作窗口就进行了许多优化。如在 Premiere Pro CS3 中将编辑功能编制成一些专门的窗口，可以灵活安排适合于自己编辑模式的窗口布局；浮动工具箱具有提供信息以及快速进入影像节目任意部分的功能；可以安排窗口和面板充分利用计算机的显示器等。

默认情况下，在启动 Premiere Pro CS3 后，会自动建立一个新项目。Premiere 以项目的方式进行工作。所谓项目，即一个脚本。项目中存储编辑影片的所有信息，包括所有使用

的素材、素材片段的影片中的编排方式、所使用的各种效果、影片的视频格式和压缩设置等。

1.3.1 熟悉操作环境

(1) 运行 Premiere Pro CS3, 出现信息画面, 显示 Premiere Pro CS3 的各种信息, 如图 1-1 所示。

(2) 显示信息后屏幕将弹出一个 Welcome to Adobe Premiere Pro(欢迎到 Adobe Premiere Pro)对话框, 如图 1-2 所示。

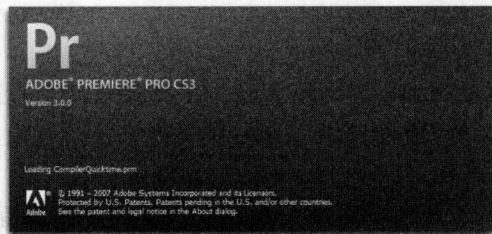


图 1-1 信息画面

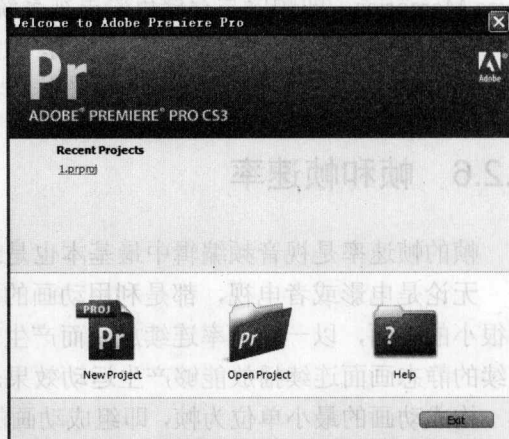


图 1-2 欢迎对话框

(3) 该对话框中提供了以下 4 个选项的功能。

- Recent Project(最近编辑过的项目): 显示最近打开的项目, 可以打开需要编辑的项目。
- New Project(新建项目): 单击此图标可以打开 New Project(新建项目)对话框, 用来设置 1 个新的项目, 制作新的作品, 如图 1-3 所示。
- Open Project(打开项目): 单击此图标可以打开 Open Project(打开项目)对话框, 在对话框中找到项目, 打开后可以编辑。
- Help(帮助): 单击此图标, 可以打开 Adobe Help Viewer(Adobe 帮助阅读器), 可对 Premiere Pro CS3 进行基本的学习。

(4) 如果需要新建一个项目, 可单击 New Project(新建项目)图标, 在打开的 New Project(新建项目)对话框中可设置新建项目的参数, 如图 1-3 所示。

(5) Premiere Pro 的装载设置提供了常用的 DV-24P、DV-NTSC、DV-PAL、HDV 和 Mobile&Devices 设置。

(6) Description(说明): 此栏中提供了用户所选择节目类型的基本参数描述, 如果需要自定节目的设置可以切换到 Custom Settings(自定义设置)选项卡, 如图 1-4 所示。

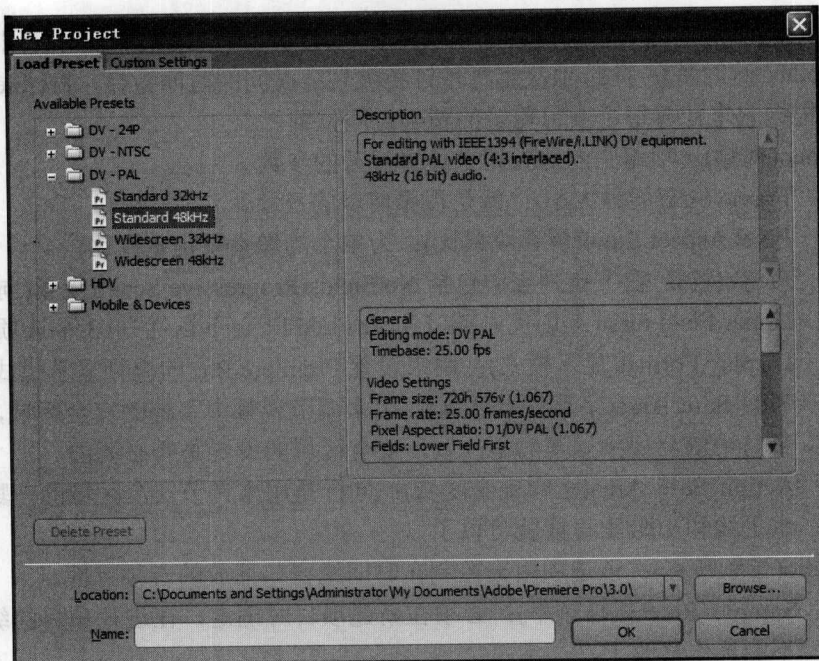


图 1-3 New Project 对话框

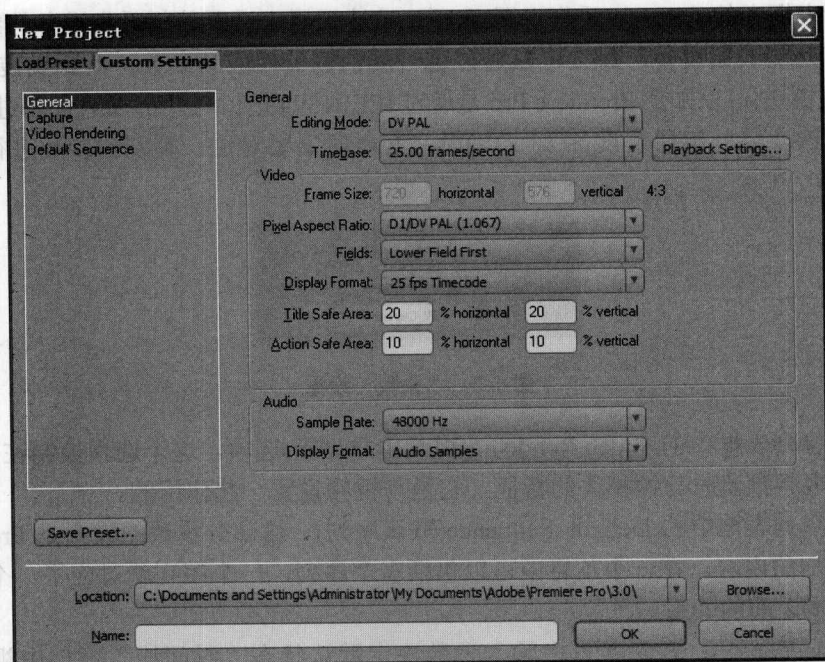


图 1-4 Custom Settings 选项卡

(7) Custom Settings(自定义设置)选项卡中的参数选项介绍如下。

在左边列表框中选择 General(常规)选项, 在右侧会出现 General(常规)的参数和选项, 可以对其进行设置。