



21世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材

Premiere Pro 2.0

影视后期制作

主 编 伍福军 张巧玲 邓 进
副主编 张珈瑞 夏洁云



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS



21 世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材

Premiere Pro 2.0 影视后期制作

主 编 伍福军 张巧玲 邓 进
副主编 张珈瑞 夏洁云



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书是根据编者多年的教学实践经验和对学生实际情况的了解而编写的,书中精心挑选了几十个经典案例进行详细讲解,通过与这些案例配套的练习来巩固本书的知识点和操作技能。本书理论与实践结合,将设计案例的制作过程与理论相结合进行讲解。

本书内容分为非线性编辑及镜头语言运用、后期剪辑基础操作、丰富的视频转场特技、神奇的视频特效、强大的音频特效、字幕制作、综合案例制作和专题训练 8 部分。编者将 Premiere Pro 2.0 的基本功能和最新功能融入案例,读者可以边学边练,既能掌握软件功能,又能快速地进入实际的案例操作过程中。

本书可作为高职高专院校及中等职业院校计算机专业教材,也可作为影视后期制作人员与爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro 2.0 影视后期制作 / 伍福军, 张巧玲, 邓进主编. —北京: 北京大学出版社, 2010.1
(21 世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材)
ISBN 978-7-301-15946-0

I. P… II. ①伍… ②张… ③邓… III. 图形软件, Premiere Pro 2.0—高等学校: 技术学校—教材
IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 177018 号

书 名: Premiere Pro 2.0 影视后期制作

著作责任者: 伍福军 张巧玲 邓 进 主编

责任编辑: 孙 明

标准书号: ISBN 978-7-301-15946-0/J · 0260

出版者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> <http://www.pup6.com>

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

电子邮箱: pup_6@163.com

印刷者: 北京宏伟双华印刷有限公司

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787mm×980mm 16 开本 16.75 印张 彩插 2 338 千字

2010 年 1 月第 1 版 2010 年 8 月第 2 次印刷

定 价: 30.00 元

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有 侵权必究

举报电话: 010-62752024

电子邮箱: fd@pup.pku.edu.cn

前 言

本书是根据编者多年的一线教学经验和对高职高专、中等职业学校及技工学校学生实际情况(强调学生的动手能力)的了解而编写的,书中精选了几十个实际操作案例进行详细讲解,再通过这些案例的配套练习来巩固所学的内容。通过实际操作与理论分析相结合的编写方式,让学生在案例的制作过程中培养设计思维和掌握理论知识。同时扎实的理论知识又为实际操作奠定坚实的基础,使学生每做完一个案例就会有所收获,从而提高学生的动手能力与学习兴趣。

本书内容分为非线性编辑及镜头语言运用、后期剪辑基础操作、丰富的视频转场特技、神奇的视频特效、强大的音频特效、字幕制作、综合案例制作和专题训练 8 部分。编者将 **Premiere Pro 2.0** 的基本功能和最新功能融入到实际的案例中进行讲解,使学生可以边学边练,既能掌握软件功能,又能快速进入案例操作过程中。本书内容丰富,可以作为影视后期制作人员与爱好者及学生的工具书。通过本书可随时翻阅、查找所需要的效果的制作内容。本书的每一章都有学时供老师教学和学生自学参考,同时每一章都配有 **Premiere Pro 2.0** 影视效果文件和节目源文件,可登录 www.pup6.com 下载。

本书编写人员如下:伍福军、张巧玲、邓进、张珈瑞和夏洁云。

本书不仅适用于高职高专及中等职业院校学生,也适于作为短期培训的案例教程,对于初学者和自学者尤为适合。

由于编者水平有限,疏漏和不当之处难免存在,敬请广大读者批评指正。另外,本书配有电子课件和教学视频,如有需要请与出版社或编者联系(电子邮件地址:025520_ling@163.com)。

编 者

2009 年 11 月 20 日

目 录

第 1 章 非线性编辑及镜头语言运用	1
1.1 线性编辑与非线性编辑	2
1.2 非线性编辑与 DV	3
1.3 镜头技巧及组接方法	4
1.4 电影蒙太奇	10
第 2 章 后期剪辑基础操作	13
2.1 后期剪辑操作流程	14
2.2 素材剪辑	20
2.3 素材编辑	26
2.4 声画对位	31
2.5 创建运动视频	35
2.6 创建嵌套时间线	40
2.7 导入多格式素材	45
2.8 作品输出	51
2.9 素材打包	55
第 3 章 丰富的视频转场特技	59
3.1 人物过渡效果	60
3.2 创建卷页画册	65
3.3 制作卷轴画效果	70
3.4 创建自定义转场	79
3.5 创建 3D 转场效果	83
3.6 创建多层转场效果	88
第 4 章 神奇的视频特效	93
4.1 图像变色	94

4.2	替换颜色	98
4.3	过滤颜色	102
4.4	画面变形	104
4.5	幻影效果	107
4.6	倒影效果	109
4.7	速度模糊	112
4.8	重复画面效果	114
4.9	水墨山水画效果	118
4.10	滚动画面效果	122
4.11	局部马赛克效果	124
第 5 章	强大的音频特效	129
5.1	音频的剪辑与合成	130
5.2	声道的编辑	136
5.3	音频特效的应用	143
5.4	音调与音速的改变	146
5.5	调音台	151
5.6	创建 5.1 声道音频	159
第 6 章	字幕制作	167
6.1	制作简单字幕	168
6.2	制作滚动字幕	173
6.3	字幕排版技术	178
6.4	字幕样式的应用	183
6.5	各种图形的绘制技术	188
6.6	应用模板创建字幕	194
第 7 章	综合案例制作	200
7.1	电子相册	201
7.2	倒计时电影片头的制作	208
7.3	利用视频特效制作画面擦出效果	212

7.4 多面平铺效果	217
7.5 画中画效果	223
7.6 多面透视画面效果	227
第8章 专题训练	232
8.1 《MTV 制作——世上只有妈妈好》基本概述	233
8.2 技术实训	234
参考文献	260

第 1 章



非线性编辑及镜头语言运用

技能点

1. 线性编辑
2. 非线性编辑
3. 非线性编辑的特点
4. 非线性编辑的应用
5. 非线性编辑与 DV
6. 镜头运用
7. 镜头的一般规律和方法
8. 蒙太奇技巧的作用
9. 镜头组接蒙太奇

说明

本章主要介绍非线性编辑及镜头语言的运用,读者重点要掌握镜头的一般规律和方法、蒙太奇技巧的作用及镜头组接蒙太奇。本章的内容只要求学生了解。

本章主要介绍线性编辑的概念、非线性编辑的概念、非线性编辑与 DV 的关系、镜头运用的技巧和影视后期组接的方法。通过该章的学习读者应初步认识线性编辑和非线性编辑的含义、蒙太奇的概念和蒙太奇在影视后期剪辑中的作用。

1.1 线性编辑与非线性编辑

影视后期剪辑已经从早期的模拟视频的线性编辑时代完全转到数字视频的非线性编辑时代，这是影视后期剪辑的革命性飞跃。

1.1.1 线性编辑

线性编辑是指录像机通过机械运动使磁头以 25 秒/帧的模拟视频信号顺序记录在磁带上，然后再寻找下一个镜头，接着进行记录工作，通过一对一或二对一的台式编辑机将母带上的素材剪接成第二版的完成带。使用这种编辑方法，在编辑时也必须按顺序寻找所需要的视频画面。

使用线性编辑无法在已有的画面之间插入一个镜头，也无法删除一个镜头，除非把这之后的全部画面重新录制一遍。

线性编辑的效率非常低，现在已经被淘汰，因为这种编辑方法常常因为一个小小的细节而前功尽弃。使用这种编辑方法，在一般情况下，常常以牺牲节目质量为代价而省去重新编辑的麻烦。

1.1.2 非线性编辑

非线性编辑是指应用计算机图像技术，在计算机中对各种原始素材进行各种反复的编辑操作而不影响节目和素材的质量，把最终编辑好的结果输出到存储介质(计算机硬盘、磁带、录像机和光盘)上的一系列完整的工艺过程。

非线性编辑基本上是用以计算机为载体的数字技术设备代替传统制作工艺中十几套机器来完成影视后期剪辑合成以及其他特技的制作。

非线性编辑的优势主要体现在以下几个方面。

(1) 素材被数字化存储在计算机硬盘上，存储的位置是并列平行的，与原始素材输入到计算机时的先后顺序无关。

(2) 可以对存储在硬盘上的数字化音频、视频素材进行随意的排列组合。

(3) 可以方便快捷地随意修改图像而不损坏图像质量。

随着科学技术的进步，非线性编辑系统的硬件高度集成化和小型化，将传统的线性编

辑制作系统中的字幕机、录像机、录音机、编辑机、切换机和调音台等外部设备集成到一台计算机中。现在用户使用一台普通的计算机并配合相应的后期制作软件，在家里就可以完成影视节目的后期剪辑。

1.1.3 非线性编辑的特点

非线性编辑的特点主要有以下几个方面。

(1) 非线性编辑是对数字视频文件的编辑和处理。与其他文件的处理方法相同，在计算机中可以对数字视频文件随意进行编辑和重复使用而不影响质量。

(2) 非线性编辑过程只是对编辑点和特技效果的记录，所以在剪辑过程中随意修改、复制和调动画面前后顺序而不影响画面的质量。

(3) 可以对采集的素材文件进行实时编辑和预览。

(4) 非线性编辑系统功能高度集成化、设备小型化，可以和其他非线性编辑系统及个人计算机实现网络资源共享。

1.1.4 非线性编辑的应用

非线性编辑其实就是制作影视节目的一个工具，是把编导人员的想法变为现实的途径。

1. 非线性编辑的种类

非线性编辑大致可以分为以下3类。

(1) 娱乐类，主要面对家庭用户。

(2) 准专业类，主要面对小型电视台、专业院校、广告公司和商业用户等。

(3) 专业级配置，主要面对大中型电视台和广告公司等。

2. 非线性编辑的组成

随着科学技术的发展、各种硬件设备的升级和非线性软件的更新，以前高档的非线性编辑设备现在都可能处于被淘汰的边缘。不过，无论哪个品牌和型号，非线性编辑系统始终由3个部分组成，即计算机主机、广播级视频采集卡和非线性编辑软件。

1.2 非线性编辑与DV

本节将非线性编辑与数字摄像机(DV)放在一起介绍，并不是说它们归属于同一个

系统,而是因为 DV 是收集素材最快捷的途径,为影视后期制作带来了极大的方便。DV 替代各种专业摄像机是影视行业的一个发展趋势,也是影视编辑进入普通家庭的最好途径。

影视后期编辑所涉及的内容非常广泛,并不是熟练掌握某个软件就足够的。学习后期编辑软件的目的是为了制作出好的影视作品,要达到这一目的,除了熟练掌握后期制作软件之外,还必须了解与影视后期制作相关的知识。

随着科学的发展、数码技术的不断成熟, DV 已进入普通家庭,这为广大影视爱好者提供了丰富的素材来源。这里主要针对前期拍摄和后期制作注意事项做一个大致的介绍。

经常看到很多 DV 爱好者拿着 DV 漫无目的地拍摄,这样不仅浪费时间、精力和资源,也会影响良好拍摄习惯的养成。作为一个后期编辑人员来说,在每次拿起摄像机拍摄之前,首先应该考虑这次拍摄的目的和用途。建议把精力多花在拍摄前的酝酿和准备阶段,拍摄时才会有的放矢、事半功倍,这样才能收集到高质量的素材,给后期剪辑工作带来方便。对于所有 DV 爱好者来说,认识到这一点尤其重要。

1.3 镜头技巧及组接方法

镜头是构成影片的最小单位。从拍摄的思维角度来说,镜头是连续拍摄的一段视频画面,是电影的一种表达方式。

1.3.1 镜头运用

在很大程度上,电影语言是指镜头的运用。在文学写作当中,常用倒叙、顺序、插叙等方法叙事,这些方法运用到电影当中,就称为蒙太奇。蒙太奇的运用实际上是指镜头的运用。

1. 推镜头

对推镜头的叙述有以下两种方式。

- (1) 被摄对象固定,将摄像机由远而近推向被摄对象。
- (2) 通过变焦距的方式,使画面的景别发生由大到小的连续变化。

使用推镜头可以模拟一个前进的角色观察事物的方式,在推镜头的过程中,被摄对象面积越来越大,逐渐占据整个画面,如图 1.1 所示。



图 1.1

推镜头的主要作用有以下几方面。

(1) 用来引导观众的视线，凸显全局中的局部、整体中的细节，以此强调重点形象或者突出某些重要的戏剧元素。

(2) 模拟从远处走近的角色的主观视线或者注意中心的变化，给观众身临其境的感受。

(3) 给观众的视觉感受是主体越来越近，主体的动作和情绪表达也越来越清晰，观众与表演者的距离缩短，更容易走近角色内心。

2. 拉镜头

拉镜头有以下两种叙述方式。

(1) 被摄对象固定，将摄像机逐渐远离被摄对象。

(2) 运用变焦距的方式，使画面的景别发生由小到大的连续变化。

使用拉镜头可以模拟一个远离的角色观察事物的方式，在拉镜头的过程中，被摄对象面积越来越小，如图 1.2 所示。



图 1.2

拉镜头的主要作用有以下几方面。

(1) 表现镜头主体与环境的关系。

(2) 表现角色精神的崩溃。

(3) 表现主角退出现场。

3. 摇镜头

摇镜头是指摄像机位置不变, 摄像机镜头围绕被摄对象做各个方向、各种形式的摇动拍摄得到的运动镜头形式。

摇镜头主要用来表现环顾周围环境的空间展现方式, 如图 1.3 所示。



图 1.3

摇镜头的作用有以下几方面。

- (1) 展示广阔空间。
- (2) 模拟角色主观视线。
- (3) 变换镜头主体。
- (4) 辅助角色位移表现场面调度。
- (5) 表现主体运动。

4. 移镜头

移镜头是指在被摄对象固定、焦距不变的情况下, 摄像机做某个方向的平移拍摄。移镜头主要用来代表角色的主观视线, 也可以作为导演表达创作意图的工具。

移镜头主要包括了横移、竖移、斜移、弧移、前移、后移和跟移。图 1.4 所示为一组横移和弧移镜头。



图 1.4

移镜头的作用有以下几方面。

- (1) 展现连续空间的丰富细节。
- (2) 使用前移和后移镜头来展现多层次空间。
- (3) 展现场景，引出叙事。
- (4) 辅助场景转换。

5. 甩镜头

甩镜头也称扫镜头，是指从一个对象飞速摇向另一个对象，如图 1.5 所示。

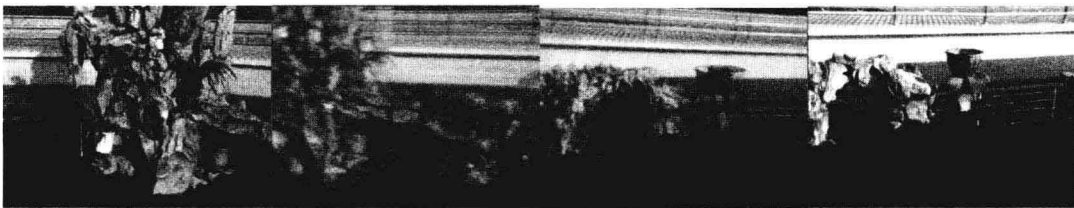


图 1.5

甩镜头的作用有以下几方面。

- (1) 增强视觉变化的突然性和意外性。
- (2) 表达紧张和激烈的影片气氛。
- (3) 连接两个镜头，使两个镜头连接在一起而不露剪辑痕迹。

6. 跟镜头

跟镜头是指摄像机镜头与被摄对象的运动方向一致且保持等距离运动。跟镜头能保持对象的运动过程的连续性与完整性，如图 1.6 所示。

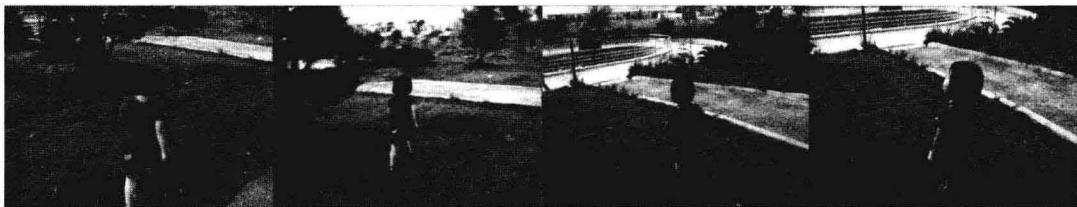


图 1.6

跟镜头的作用有以下几方面。

- (1) 展现角色运动的同时，表现角色的形态和神态。
- (2) 引出新场景。

7. 旋转镜头

旋转镜头是指机位不动旋转拍摄或者是摄像机围绕被摄物体旋转拍摄,如图 1.7 所示。



图 1.7

旋转镜头的作用有以下几方面。

- (1) 表现角色眼中形象的变化。
- (2) 表达画面后的情绪或者思想。
- (3) 增强艺术的感染力。

8. 晃动镜头

晃动镜头是指摄像机做前后、左右的摇摆,如图 1.8 所示。



图 1.8

晃动镜头的作用有以下几方面。

- (1) 模拟乘车、乘船、地震等效果。
- (2) 表示头晕、精神恍惚等主观感受。

1.3.2 镜头的一般规律和方法

影视后期剪辑的主要任务是将镜头按照一定的排列次序组接起来,使镜头能够延续并使观众能够看出它们是融合的完整统一体。要达到这一点,在后期剪辑中一定要遵循镜头发展和变化的规律。

镜头的发展和变化规律主要有以下几点。

1. 符合人的思维方式和影视表现主题

要使观众看懂制作的影视作品并满足观众的心理要求,镜头的组接一定要符合生活逻辑和思维逻辑,而且影视节目的主题与中心思想要明确。

2. 景别的变化要“循序渐进”

在拍摄过程中要注意,有两种方式不宜用于后期组接。一是在拍摄一个场景的时候,景别的发展过分剧烈;二是景别的变化不大,而且拍摄角度变化也不大。

作为一个摄影师在拍摄的过程中一定要遵循景别的发展变化规律,循序渐进地变换镜头。

在影视后期剪辑中一定要注意,同一机位,同景别又是同一个主题的画面不能组接在一起。因为它们之间的景别变化小,角度变化也不大,一幅幅画面看起来雷同,接在一起就像同一个镜头在不断地重复。只要画面中的景物稍有变化,就会在人的视觉中产生跳动或者使人感觉一个长镜头被剪断了好多次,破坏了画面的连续性。

3. 拍摄方向和轴线规律

在影视后期剪辑中要遵循轴线规律,否则两个画面接在一起主体对象会出现“撞车”现象。

在拍摄过程中,一般情况下,摄像师不能越过轴线,到另一侧进行拍摄。如果为了特殊表现的需要,在越过轴线的时候,也要使用过渡镜头,这样才能不会使观众产生误会。

4. “动”接“动”、“静”接“静”

“动”接“动”是指画面中同一主题或者主体的动作是连贯的,可以动作接动作,达到流畅、简洁过渡的目的。

“静”接“静”是指两个画面中的主体运动是不连贯的,或者它们中间有停顿,那么这两个镜头的组接,必须在前一个画面主体做完一个完整动作停下来后,接入另一个从静止到开始的运动镜头。

为了特殊表现的需要,也可以“静”接“动”或“动”接“静”。这需要读者自己在实践中不断地摸索和总结。

5. 镜头组接的时间长度

在影视后期剪辑中,每个镜头的停滞时间长短不一定相同,要根据表达内容的难易程度、观众的接受情况和画面构图等因素来确定。例如,景别选择不同,包含在画面中的内容也不同。远景、中景等大景别的画面包含的内容比较多,观众需要看清楚这些画面中的

内容,所需要的时间就相对要长。而对于近景、特写等小景别的画面,所包含的内容较少,观众只需要短时间就可以看清楚,所以画面停留的时间可以短一些。

即使在同一画面,亮度高的部分比亮度低的部分更能引起人们的注意。因此,如果该画面要表现亮的部分,停滞时间应该短些;如果要表现暗的部分,停滞时间就应该长一些。在同一画面中,动的部分比静的部分更能引起人们的注意,如果要重点表现动的部分,画面停滞时间则要短些;表现静的部分,则画面停滞的时间应该稍微长一些。

6. 影调色彩的统一

在影视后期剪辑中无论是黑白还是彩色画面的组接,都应该保持画面色调的一致性。如果把明暗或者色彩对比强烈的两个镜头组接在一起,就会使人感到生硬和不连贯,进而影响画面内容的表达。

1.4 电影蒙太奇

蒙太奇是法文 *Montage* 的音译,意为装配和构成。它本来是建筑学的词汇,前苏联蒙太奇学派大师库里肖夫首先将其运用于电影艺术当中,并且沿用至今。在无声电影时代,蒙太奇表现技巧和理论的内容只局限于画面之间的组接,到了有声电影时代,影片的蒙太奇表现技巧和理论又包括了声画蒙太奇和声声蒙太奇。

1.4.1 蒙太奇技巧的作用

一部影片成功与否的重要因素之一就是蒙太奇组接镜头和音效技巧的运用。蒙太奇的作用主要表现在以下几个方面。

- (1) 表达寓意,创造意境。
- (2) 选择和取舍,概括与集中。
- (3) 引导观众注意力,激发联想。
- (4) 创造银幕上的时间概念。
- (5) 使影片画面形成不同的节奏。

1.4.2 镜头组接蒙太奇

镜头组接蒙太奇在不考虑音频效果和其他因素时,单从其表现形式来分,可分为两大类:叙事蒙太奇和表现蒙太奇。