

计算机辅助设计系列教材——动画专业

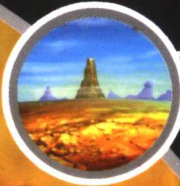
# Premiere

# 动画制作

# 案例教程

国家动画教学研究基地 主编

姜舜 师春祥 编著



案例教学



视频教程



效果展示



案例素材



案例源文件



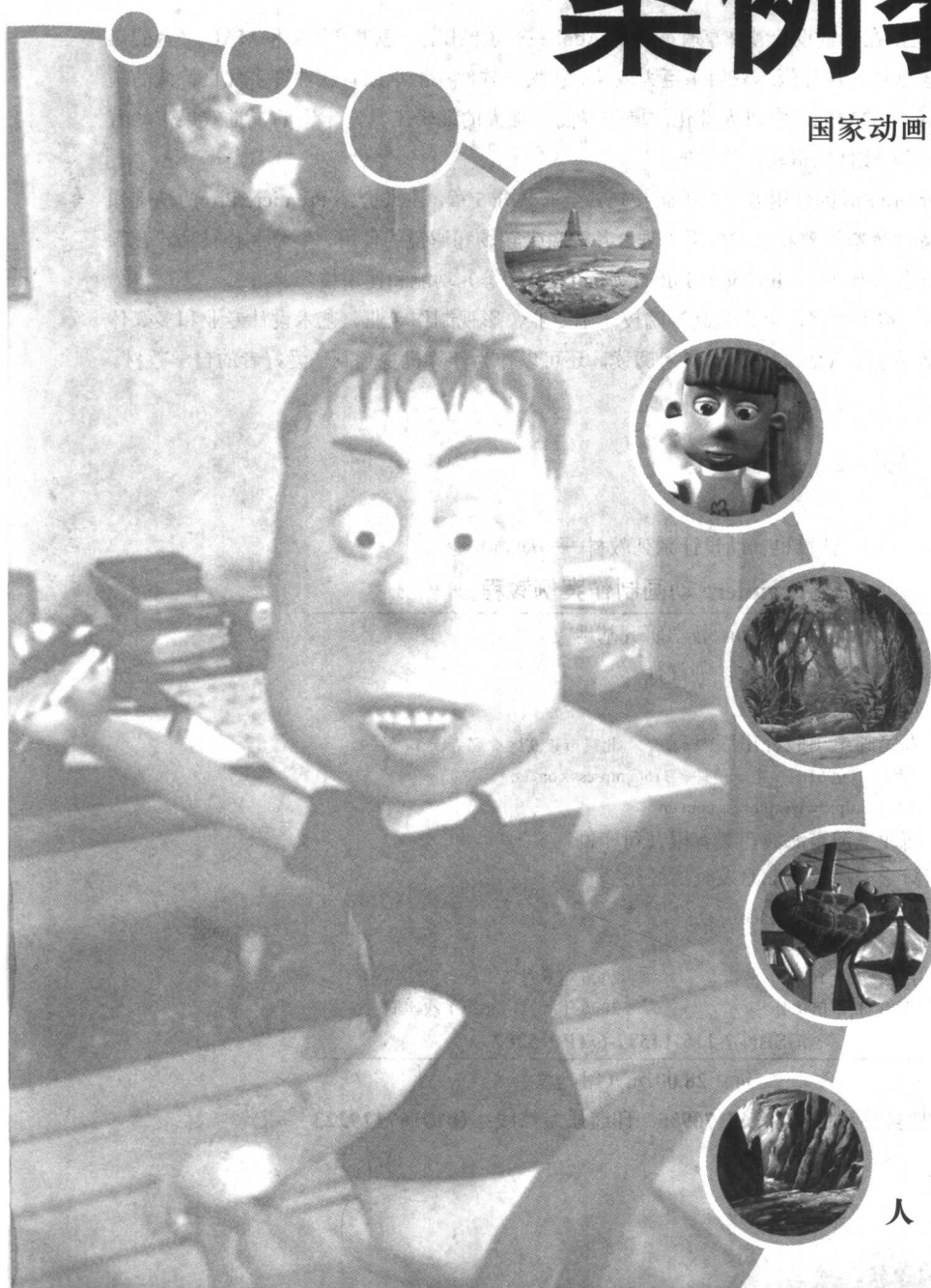
人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# Premiere 动画制作

## 案例教程

国家动画教学研究基地 主编

姜舜 师春祥 编著



人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Premiere 动画制作案例教程 / 姜舜, 师春祥编著. —北京: 人民邮电出版社, 2006.6

ISBN 7-115-14577-6

I. P... II. ①姜...②师... III. 动画—设计—图形软件, Premiere Pro—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 027798 号

## 内 容 提 要

Adobe Premiere Pro 是由在视觉设计领域享有盛名的 Adobe 公司推出的一款基于 PC 和 MAC 平台的影视后期非线性编辑软件。该软件的以往版本获得了巨大成功。新版本软件在继承原有软件许多优良特性的基础上, 又增添了许多更加实用的功能。它以人性化的操作界面, 强大的编辑工具, 丰富的视觉效果带动着 PC 和 MAC 平台上影视后期非线性编辑软件的发展。

本书全面介绍了 Premiere Pro 的使用方法和编辑技巧。全书共分 5 章, 主要介绍 Premiere Pro 的基础知识、动画影片剪辑技巧、影片色彩调整和艺术效果处理、各种自带转场和滤镜的使用、字幕制作技巧、音频编辑、Premiere 常用外挂插件 (如 ViviClip Video Filter、Final Effect 等) 功能和使用技巧。

本书内容全面、系统, 实用性强, 可作为高等院校动画专业、影视制作专业、艺术设计专业和多媒体专业教材, 也适合影视制作人员、动画制作人员参考阅读, 还可以作为计算机视频制作爱好者的自学教材。

计算机辅助设计系列教材——动画专业

### Premiere 动画制作案例教程

- ◆ 主 编 国家动画教学研究基地  
编 著 姜 舜 师春祥  
责任编辑 王 爽
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
河北三河市海波印务有限公司印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 17  
字数: 409 千字 2006 年 6 月第 1 版  
印数: 1-3 000 册 2006 年 6 月河北第 1 次印刷

ISBN 7-115-14577-6/TP · 5282

定价: 28.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

# 序

动画产业是 21 世纪知识经济的新兴产业，是继 IT 业之后又一新的经济增长点。它涵盖动画、电脑游戏、漫画、制造业及授权业等诸多行业，现代动画产业以文化产业为主打，逐渐形成了动画生产——播出——衍生产品开发——收益——再生产这一完整的动画产业循环链。

近年来，伴随着数字技术的飞速发展，在动画的制作领域中，传统的动画制作方式和美学理念都发生了巨大的改变，数字技术承担的角色也从早期的描线上色、后期合成和特技等狭窄领域逐步拓展到动画制作的全部环节。由于数字技术所特有的节省成本、简化人力数量及扩展动画技术的表现方式等优势，许多动画电影采用了全数字制作的方式。比如近几年的《海底总动员》、《怪物史莱克》等，都获得了商业和艺术上的双重胜利。

面对光明的产业前景和庞大的市场潜力，中国动画产业的人才培养日益成为大家瞩目的焦点。2004 年，国家广电总局正式将北京电影学院等四所院校设立为“国家动画教学研究基地”。截至 2004 年 10 月，全国开办动画专业的院校共计 171 所，比 2003 年增加了 40 多所，在校生约 2 万人。

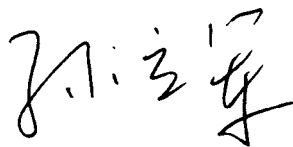
数字动画在某种程度上属于动画产业领域内新的专业发展方向，其相关的人才培养模式还尚处在探索之中。其中，相关专业和课程的设置、学科和技术的交互整合以及学生的培养方式和方向等都是数字动画教育领域最受关注的问题。目前，中国数字动画教育的发展主要呈现三个特点：首先，专业设置逐步多元化和整合化；其次，加强培养高层次的动画人才；最后，重视应用型人才的培养。

作为国家广电部设立的国家动画教学研究基地，北京电影学院动画学院组织优秀的师资队伍，并结合多年的教学经验编写了这套动画教材，旨在配合各大院校及各类社会培训机构，为我国培养更多合格而优秀的动画专业人才。

本套教材的编写原则是：全套教材突出动画辅助设计特色，以该领域常用软件结合现代动画专业行业要求为主体，以案例带动知识点为结构。教材案例以动画公司作品为教学案例，具有专业级水平，内容紧密结合现代动画专业要求与制作的需求，从实际操作入手，讲解详细，深入浅出，操作步骤简单明了，并力求做到文字精练、语言通俗易懂，使读者根据书中的讲解能够结合动画专业要求制作动画。

全套教材为方便教师授课和读者的学习，配有多媒体交互光盘。在光盘中包括全部案例使用的素材、最终效果、案例源文件，同时包括了案例演示操作过程的视频教程。

本套教材可作为院校动画、艺术设计、多媒体等专业的教材，也可作为应用型院校和社会动画制作培训班的优秀教材，同时还可以作为动画爱好者的自学读物。



北京电影学院动画学院院长

# 计算机辅助设计系列教材——动画专业编委会

(按姓氏笔画排列,排名不分先后)

**主 任:** 孙立军

**副 主 任:** 于会见 王传东 杨文会 林宇新

**委 员:** 于红梅 冯 锋 许建锋 师春祥 李瑞光

肖 潇 宋 鲁 吴 昊 张常霞 吴桂萍

姜 舜 胡钢峰 董河东 樊勋磊

**秘 书:** 王 爽

# 编 者 的 话

全球计算机软硬件技术的迅猛发展,对视频制作领域起着极大的推动作用。就视频制作软件来说,美国 Adobe 公司推出的视、音频非线性编辑软件 **Premiere** 无疑是影视数字化浪潮中的佼佼者。**Premiere** 以其友好的可视化界面和操作面板、简易的操作、丰富的特效和切换,在国内外影视制作领域中拥有庞大的用户群。

本书有如下几个方面的特点。

1. 针对性强。本书的作者为一线资深影视制作人和影视动画教师,担任过多部广告和片头的制作工作,有着丰富的教学经验和制作经验,对读者在学习过程中容易出现的问题予以详细的解答,并介绍了许多作者的实践经验和技巧,以提高读者学习的效果。

2. 采用案例、分模块方式教学。每章节知识点的讲解都以案例形式展开,并且每个案例都以制作方案、知识解析、制作步骤和思考与练习 4 个模块进行教学。在学习之初先介绍该案例的整体设计制作思路,这样可以使读者养成整体设计思维的习惯;然后介绍制作该案例所需掌握的技术知识点和艺术设计知识点;再以详细的制作步骤介绍案例的实现过程;最后,根据该案例知识点举一反三进行练习,以巩固所学知识点。

3. 内容丰富。介绍了 **Premiere Pro** 自带滤镜和转场效果的使用技巧,并介绍了几组常用且功能强大的外挂插件的功能。这样有利于读者全面了解 **Premiere Pro** 的特效处理能力,并能够帮助读者在实际制作过程中打开思路,针对不同的实际情况,使用对应的特技效果。

本书共分为 5 章。第 1 章介绍界面的构成和作用、素材的采集、影片的输出等基础知识。第 2 章介绍软件自带转场效果的作用和使用,以及字幕的制作技巧。第 3 章介绍动画影片的色彩调整及软件自带滤镜的使用技巧。第 4 章介绍动画影片的音频制作技巧和为动画配音的方法等内容。第 5 章介绍视频颜色修正和增强插件 **ViviClip Video Filter**、特效滤镜插件 **Final Effect**、高级转场插件 **Hollywood**、输出插件 **Pro Coder** 的功能和使用技巧。

本书作为影视制作等相关课程的教材时,笔者根据自己的教学经验和本书的知识结构,推荐该课程的学时安排为 52 学时,各章具体的学时安排如下表所示。

|        | 第 1 章 | 第 2 章 | 第 3 章 | 第 4 章 | 第 5 章 |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 教学(学时) | 4     | 6     | 6     | 4     | 6     |
| 实验(学时) | 4     | 6     | 6     | 4     | 6     |

上面的课时安排仅作为教师排课的参考,其中课时的相对多少也体现出各章的重要程度。

本书由国家动画教学研究基地主编,姜舜、师春祥编著。在本书的编著过程中得到了许多朋友的大力支持,在这里向他们表示衷心的感谢!

由于作者水平有限和编写时间仓促,书中可能会有疏漏和不足之处,敬请各位专家、广大读者和影视制作爱好者批评指正。

编 者

2006 年 3 月



# 目 录

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>第1章 基础入门</b>         | 1  |
| 1.1 认识 Premiere Pro     | 1  |
| 1.1.1 初始设置和主界面          | 2  |
| 1.1.2 面板介绍              | 7  |
| 1.2 采集和导入素材             | 14 |
| 1.2.1 素材的分类             | 14 |
| 1.2.2 素材的采集             | 15 |
| 1.2.3 素材的导入             | 19 |
| 1.3 视频素材的编辑             | 20 |
| 1.3.1 工具栏的使用            | 21 |
| 1.3.2 轨道                | 25 |
| 1.4 音频素材的编辑             | 28 |
| 1.4.1 音频工具              | 28 |
| 1.4.2 音轨的分类及应用          | 30 |
| 1.5 输出影片                | 31 |
| 1.5.1 输出影片文件            | 31 |
| 1.5.2 输出其他格式文件          | 35 |
| 1.6 思考与练习               | 36 |
| <b>第2章 动画影片剪辑的技巧</b>    | 37 |
| 2.1 影片的剪辑               | 37 |
| 2.1.1 制作方案              | 37 |
| 2.1.2 知识解析              | 37 |
| 2.1.3 粗略剪辑              | 39 |
| 2.1.4 精细剪辑              | 39 |
| 2.1.5 思考和练习             | 46 |
| 2.2 各种转场的应用             | 46 |
| 2.2.1 制作方案              | 46 |
| 2.2.2 知识解析              | 46 |
| 2.2.3 转场的使用及设置          | 47 |
| 2.2.4 各种视频转场效果          | 54 |
| 2.2.5 各种音频转场效果          | 73 |
| 2.2.6 转场的应用技巧与剧情发展趋势的运用 | 74 |
| 2.2.7 思考与练习             | 78 |
| 2.3 字幕的制作和应用            | 78 |
| 2.3.1 制作方案              | 78 |



|            |                         |            |
|------------|-------------------------|------------|
| 2.3.2      | 知识解析                    | 79         |
| 2.3.3      | 静态字幕的制作                 | 85         |
| 2.3.4      | 动态字幕的制作                 | 92         |
| 2.3.5      | 字幕特效                    | 99         |
| 2.3.6      | 思考与练习                   | 101        |
| <b>第3章</b> | <b>动画影片的色彩调整和艺术效果处理</b> | <b>102</b> |
| 3.1        | 影片的基调                   | 102        |
| 3.1.1      | 制作方案                    | 102        |
| 3.1.2      | 知识解析                    | 103        |
| 3.1.3      | 影片整体色调的调整               | 106        |
| 3.1.4      | 光线的统一                   | 110        |
| 3.1.5      | 思考与练习                   | 112        |
| 3.2        | 影片的艺术效果表现               | 112        |
| 3.2.1      | 艺术效果基本操作                | 113        |
| 3.2.2      | 效果设置面板                  | 113        |
| 3.2.3      | 锐化和模糊效果                 | 117        |
| 3.2.4      | 其他艺术效果                  | 118        |
| 3.2.5      | 思考与练习                   | 164        |
| 3.3        | 电影胶片效果                  | 164        |
| 3.3.1      | 制作方案                    | 164        |
| 3.3.2      | 知识解析                    | 164        |
| 3.3.3      | 模拟电影胶片效果                | 165        |
| 3.3.4      | 镜头的种类及景深                | 173        |
| 3.3.5      | 思考与练习                   | 177        |
| <b>第4章</b> | <b>动画影片的音频制作</b>        | <b>178</b> |
| 4.1        | 声音的采制                   | 178        |
| 4.1.1      | 制作方案                    | 179        |
| 4.1.2      | 知识解析                    | 179        |
| 4.1.3      | 轨道录音                    | 182        |
| 4.1.4      | 模拟广播效果                  | 184        |
| 4.1.5      | 思考与练习                   | 186        |
| 4.2        | 音频的艺术化效果                | 186        |
| 4.2.1      | 制作方案                    | 186        |
| 4.2.2      | 知识解析                    | 187        |
| 4.2.3      | 变调效果                    | 188        |
| 4.2.4      | 音频艺术化效果展示               | 190        |
| 4.2.5      | 思考与练习                   | 198        |
| 4.3        | 动画影片的配音                 | 198        |
| 4.3.1      | 制作方案                    | 198        |



|              |                                            |            |
|--------------|--------------------------------------------|------------|
| 4.3.2        | 知识解析                                       | 199        |
| 4.3.3        | 画面和音乐对位                                    | 200        |
| 4.3.4        | EQ 的应用——人声处理与调节                            | 206        |
| 4.3.5        | 思考与练习                                      | 208        |
| <b>第 5 章</b> | <b>Premiere Pro 的插件和应用</b>                 | <b>209</b> |
| 5.1          | 视频颜色修正和增强插件 ViviClip Video Filters Pro 的应用 | 209        |
| 5.1.1        | 制作方案                                       | 209        |
| 5.1.2        | 知识解析                                       | 210        |
| 5.1.3        | 操作步骤                                       | 218        |
| 5.1.4        | 思考与练习                                      | 225        |
| 5.2          | 特效滤镜插件 Final Effects 的应用                   | 225        |
| 5.2.1        | 制作方案                                       | 225        |
| 5.2.2        | 知识解析                                       | 226        |
| 5.2.3        | 操作步骤                                       | 237        |
| 5.2.4        | 思考与练习                                      | 242        |
| 5.3          | 高级转场插件 Hollywood 的应用                       | 243        |
| 5.3.1        | 制作方案                                       | 243        |
| 5.3.2        | 知识解析                                       | 243        |
| 5.3.3        | 操作步骤                                       | 248        |
| 5.3.4        | 思考与练习                                      | 254        |
| 5.4          | 输出插件 ProCoder 2.0 的应用                      | 254        |
| 5.4.1        | 制作方案                                       | 254        |
| 5.4.2        | 知识解析                                       | 254        |
| 5.4.3        | 快速输出                                       | 256        |
| 5.4.4        | 高级输出                                       | 259        |
| 5.4.5        | 思考与练习                                      | 262        |

# 第1章 基础入门

2003 年, Adobe 公司发布了 Premiere Pro, 也被称作 Premiere 7.0。它增加了很多方便、实用的功能, 如实时特性、对 5.1 声道环绕立体声音频实时处理的支持、色彩监视器的引用以及对编辑面板的重新调整等。本章主要介绍 Premiere 的基础知识, 包括常用工具、窗口面板、素材的分类与采集及影片的输出设置等, 为进一步深入学习 Premiere Pro 打下了坚实的基础。

## 本章重点:

- 视频制式、画面尺寸比例及文件格式;
- 常用工具与窗口面板的功能和使用;
- 视频轨道、音频轨道的功能和使用;
- 素材的类型及采集方式;
- 影片的输出设置。

## 1.1 认识 Premiere Pro

一部影片从拍摄到制作完成, 可以将过程划分为影视前期制作和影视后期制作两个阶段。所谓影视前期制作主要是指影片的拍摄、获取素材; 影视后期制作是指将获取到的素材进行合成、处理及输出。

影视后期编辑软件有很多种, 如 Premiere、Avid Xpress pro、Speed razor、liquid Edition 等。它们的作用虽然相同, 但因其自身的功能与编辑方式不同而各有所侧重。Premiere 的作用是将视频内容与音频内容进行整合、处理, 最后输出影片。它是一个非线性编辑软件, 其界面如图 1-1 所示, 它可运行在 PC、MAC 上, 功能强大, 兼容性好, 操作便捷, 可以满足不同工作领域的用户需要。



图 1-1

支持它的外挂软件、插件也很多，既弥补了自身的不足，又可以创造出各种各样的特技效果。在编辑时，如果能和 Adobe 公司的其他软件结合使用，如 Photoshop、After effects、Illustrator 等，则可以完成各种编辑创作任务，创造出令人惊叹的效果。

### 1.1.1 初始设置和主界面

首次启动 Premiere Pro，会先弹出【Recent Projects（新近项目）】对话框。通过此对话框，可新建项目或打开曾经编辑过的项目。如果已进入主界面，可选择菜单“File（文件）/New（新建）/Project（项目）”命令，或按【Ctrl+N】快捷键，也可打开该对话框，如图 1-2 所示。

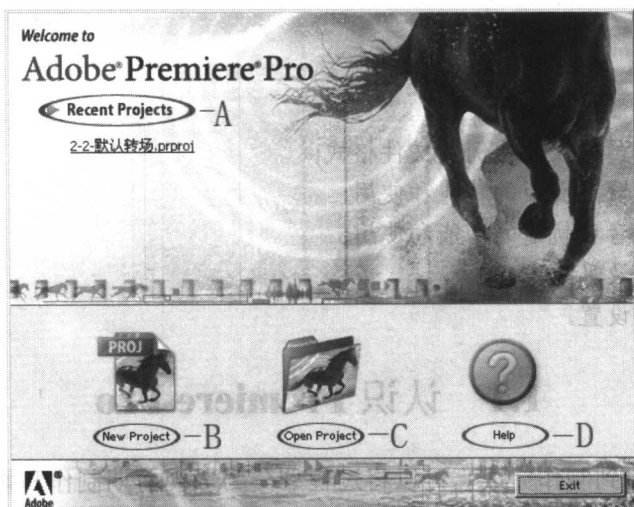


图 1-2

A: Recent Projects（新近项目）：在其下方显示最近编辑过或开启过的文件名称。可通过单击该按钮打开相应的编辑文件。

B: New Project（新建项目）：单击该按钮可建立新的编辑项目。

C: Open Project（打开项目）：单击该按钮可调取指定路径中的编辑文件。

D: Help（帮助）：单击该按钮可调出帮助文件。

#### 1. 【New Project（新建项目）】对话框

单击【New Project（新建项目）】按钮，将弹出【New Project】对话框。在该对话框中有两个选项卡，分别为“Load Preset（预设）”选项卡和“Custom Settings（自定义）”选项卡，通过单击选项卡标签可进行切换。【New Project】对话框如图 1-3 所示。

【注意】如果对影片设置没有特殊要求，如画面尺寸、帧速率等，该软件提供的默认设置完全能满足工作需要，直接按【OK】按钮即可。如果需要特殊设置，可以到“Custom Settings（自定义）”选项卡中进行调整。

（1）“Load Preset（预设）”选项卡用于设置新建编辑文件所使用的视频制式、采样率等。如果计算机安装了视频采集卡，可在此选项卡中选择视频采集卡所支持的格式。

在右侧“Description（描述）”选项栏下显示的内容是对相应设置的描述，如画面尺寸、帧速率等。具体含义可以在下面讲到的“Custom Settings（自定义）”选项卡中找到。

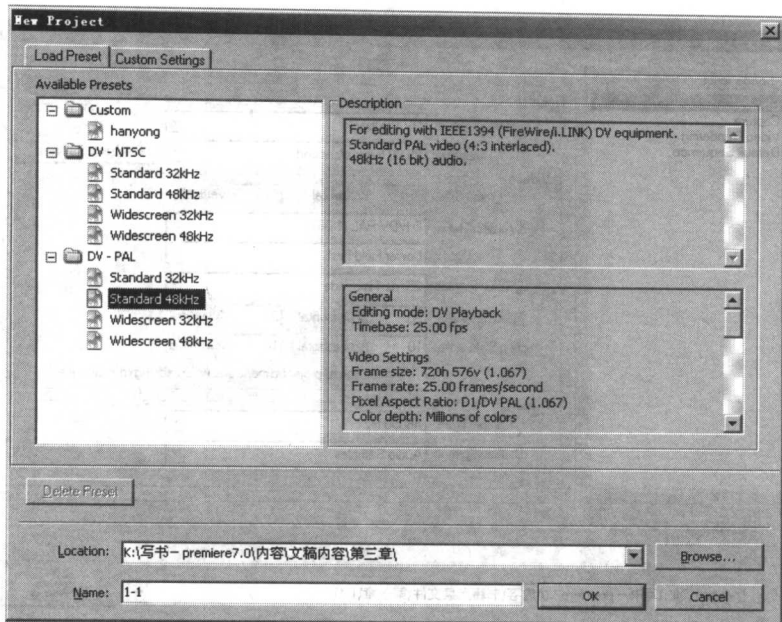


图 1-3

在选项卡左侧，列出了两种常用的视频制式：NTSC 制式和 PAL 制式。

① NTSC 制式：它是 National Television System Committee（国家电视系统委员会）的英文缩写，产生于 1953 年。它与黑白电视兼容，但对信号的相位失真十分敏感，彩色不太稳定。这种制式主要在美国、日本、加拿大及韩国等国家采用。NTSC 制式的画面尺寸为 720×480，即画面的水平宽度为 720 像素，垂直高度为 480 像素；帧速率为 29.97 帧/秒（帧速率：一秒钟所播放画面的数量）。

② PAL 制式：它是 Phase Alteration Line（逐行倒相）的英文缩写，产生于 1962 年。它是为了克服 NTSC 制式对信号相位失真的敏感性而研制的，其特点是对相位的失真不敏感，图像彩色误差小，可与黑白电视兼容。但是 PAL 制式的编码与译码复杂，接收机价格也高。PAL 制式的画面尺寸为 720×576，即画面的水平宽度为 720 像素，垂直高度为 576 像素；帧速率为 25 帧/秒，也是我国采用的制式。

在 DV-NTSC、DV-PAL 文件夹中有以下常用设置。

Standard 32kHz：为标准设置，音频采样率为 32kHz；

Standard 48kHz：为标准设置，音频采样率为 48kHz；

Widescreen 32kHz：为宽屏设置，音频采样率为 32kHz；

Widescreen 48kHz：为宽屏设置，音频采样率为 48kHz。

（2）“Custom Settings（自定义）”选项卡用于根据影片要求进行特殊设定，以满足影片的应用。例如，将影片应用在中媒体中和应用于网络中的设置不一样，这就要以自定义的方式更改设置，如图 1-4 所示。

在“Custom Settings（自定义）”选项卡左侧提供了 4 个设置选项，分别为“General（常规）”设置、“Capture（采集）”设置、“Video Rendering（视频渲染）”设置及“Default Sequence（默认序列）”设置。先选择左侧的设置选项，然后再设置右侧该选项的各项属性。

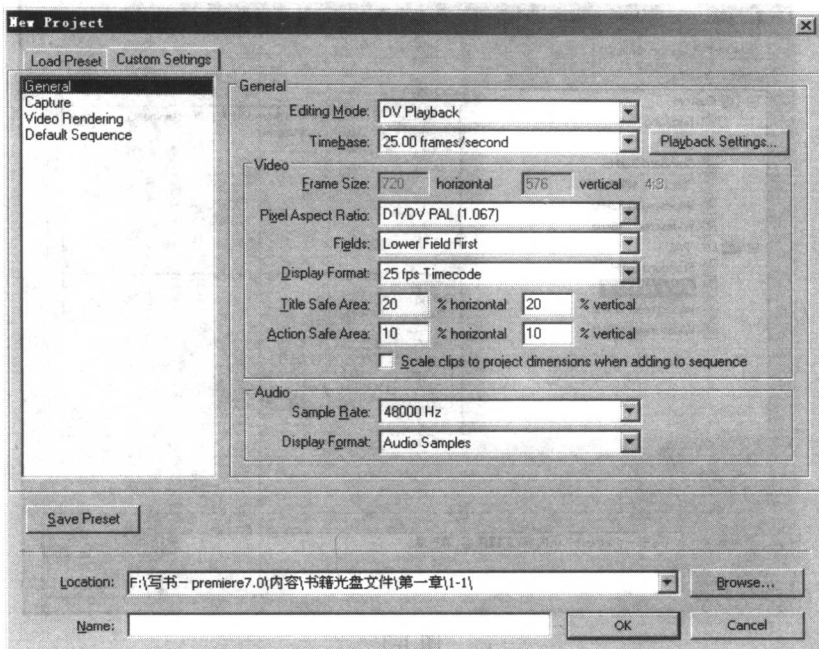


图 1-4

### ① General（常规）设置选项

#### General（常规）选项栏设置

- **Editing Mode（编辑模式）**：用于设置视频在序列中的播放方式和压缩方式，在其下拉菜单中有 DV Playback 和 Video For Windows 两选项。如使用了 DV 设备，可以选择 DV Playback 选项，其他情况一般选择 Video For Windows 选项。

- **Timebase（时基）**：即时间基准，单位是帧。常用的有 24 帧、25 帧及 29.97 帧。24 帧主要用于电影，25 帧主要用于 PAL 制式的影片，29.97 主要用于 NTSC 北美标准的影片。

- **Playback Settings（回放设置）**：主要用于在对导入的素材进行播放或预演时，连接的外部设备将作何反应进行设置。

#### Video（视频）选项栏设置

- **Frame Size（画面尺寸）**：用于调整帧画面尺寸的大小。因为影视类别不同，画面尺寸也要进行相应的调整。

- **Pixel Aspect Ratio（像素宽高比）**：用于锁定画面宽高比，将素材影片比例规范化。

- **Fields（场）**：其有两个选项“Upper Field First”和“Lower Field First”。“Upper Field First”为奇场优先，也称为上场优先；“Lower Field First”为偶场优先，也被称为下场优先。而大部分广播视频采用交错视频场，即两个垂直扫描场表示一个完整帧的方式。交错视频由两个场构成，其中一个扫描帧的全部奇数场，另一个扫描帧的全部偶数场。

要确定奇、偶场哪个为先，就要对其进行“猜场”，即对场进行指定。隔行扫描时，如果先扫描屏幕的奇数行再扫描屏幕的偶数行，就是“Upper Field First（奇场优先）”；反之就是“Lower Field First（偶场优先）”。因为不同硬件设备扫描的顺序不同，所以通过不同视频采集卡获取的视频文件的奇、偶场也不同。可以确定的是，DV 格式均采用 Lower Field First（偶场优先）。

● **Display Format (显示视频格式)**: 其与编辑标准相对应, 如 25fps Timecode (时码) 对应 PAL 制影像。

● **Title Safe Area (字幕安全区)** 和 **Action Safe Area (动作安全区)**: 由于电视设备的限制, 通过计算机制作的影片画面在电视上不能完全显示, 边缘部分有近 10% 的画面将被裁掉, 所以在画面布局时, 要以安全区为准。动作安全区所标识的区域默认情况下大约是整个画面的 90%, 可以将一些较重要的画面特征放置在这个区域内。字幕安全区所标识的区域默认情况下大约是整个画面的 80%, 可以将一些非常重要的标题放置在这个区域内, 如宣传语、广告语以及说明性文字等。

#### Audio 音频类设置

● **Sample Rate (采样率)**: 采样率越高, 音质越好, 但体积也就越大。48000Hz 为广播级播出质量。在下拉菜单中的其他采样率相应递减。

● **Display Format (显示音频格式)**: 以音频采样或毫秒作为音频显示的格式。

② **Capture (采集设置)** 选项, 如图 1-5 所示。

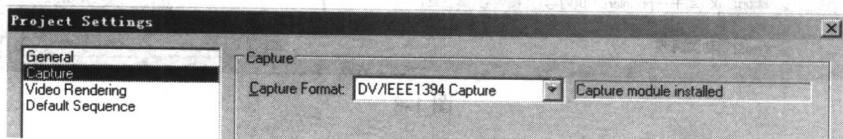


图 1-5

**Capture Format (采集格式)**: 如果通过 DV 采集原始文件, 则使用默认选项即可; 如果计算机装有采集卡, 则要根据实际的连线情况进行设置。

③ **Video Rendering (视频渲染)** 选项, 如图 1-6 所示。

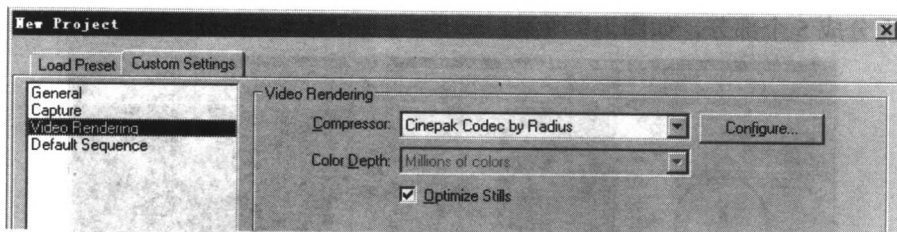


图 1-6

● **Compressor (压缩方式)**: 用于设置视频渲染输出的压缩方式。其右侧下拉菜单中的 Indeo? Video 5.10、Intel Indeo (R) Video R3.2、Intel Indeo? Video 4.5 等都是常用压缩方式。

● **Color Depth (颜色深度)**: 像素的颜色位数。一般使用默认设置。

● **Optimize Stills (优化静态图像)**: 勾选该复选框, 可提高编辑文件中对静态图像的处理效率。

④ **Default Sequence (默认序列设置)**: 用于设置新建序列时默认视频、音频轨道的数量, 如图 1-7 所示。

⑤ **Save (保存设置)** 区: 位于对话框的最下方。在完成其他设置后, 要对新建项目的保存路径和名称进行指定, 单击【OK】按钮方可进入操作区, 如图 1-8 所示。



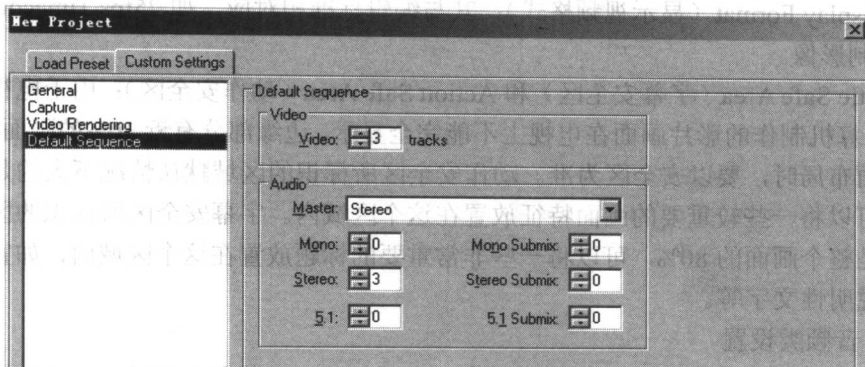


图 1-7

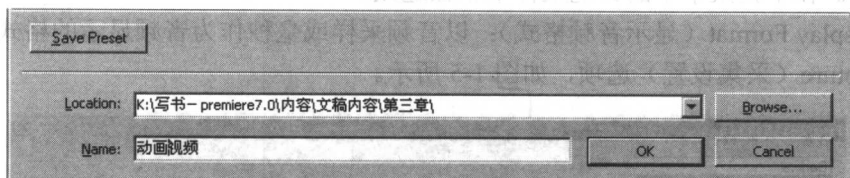


图 1-8

- **Save Preset (保存设置)**: 单击该按钮可将自定义的内容保存, 以便下次进行调用。
- **Location (保存位置)**: 通过单击旁边的【Browse (浏览)】按钮可为编辑文件进行指定保存路径。

- **Name (名称)**: 为项目文件设置名称。

## 2. 主界面

主界面分成 5 个部分, 如图 1-9 所示。

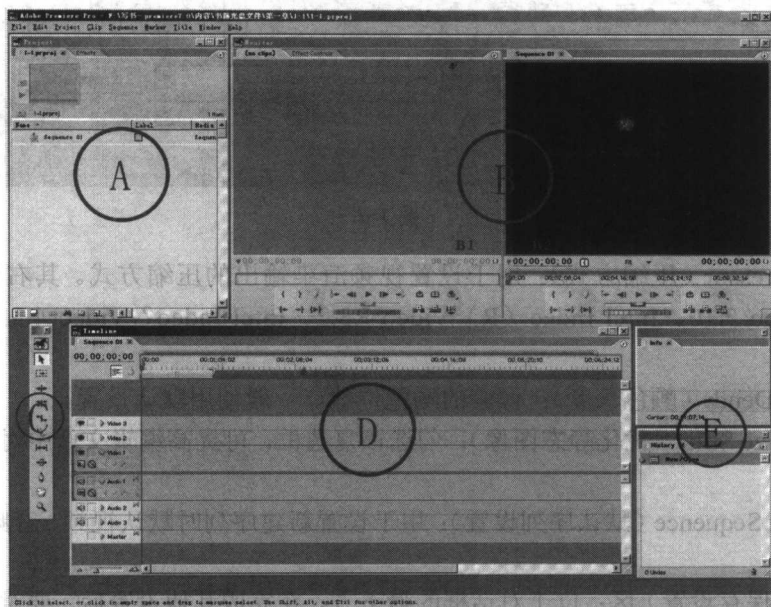


图 1-9



主界面各区域功能如下。

A: Project (项目) 面板, 用于调入素材、显示素材信息及预览素材内容等。

B: Monitor (监视窗) 面板, 用于对素材进行播放预览。

C: Tools (工具栏) 面板, 为编辑时使用的工具。

D: Timeline (时间线编辑) 面板, 用于对轨道上的视频文件、音频文件进行剪辑和特效处理等操作。它的利用率是比较高的。

E: Info (信息) 面板和 History (历史记录) 面板: 用于显示编辑文件的相关信息和历史操作记录。

### 1.1.2 面板介绍

下面将对各项面板进行详细介绍。

#### 1. Project (项目) 面板

在“Project (项目)”面板区域中有两个面板, 一个是“Project (项目)”面板, 一个是“Effects (效果)”面板, 可以通过单击面板标签进行前后切换, 如图 1-10 所示。

(1) “Project (项目)”面板可大致分为素材预览区、素材列表区、显示方式及创建区, Project (项目) 面板如图 1-11 所示。

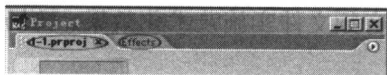


图 1-10

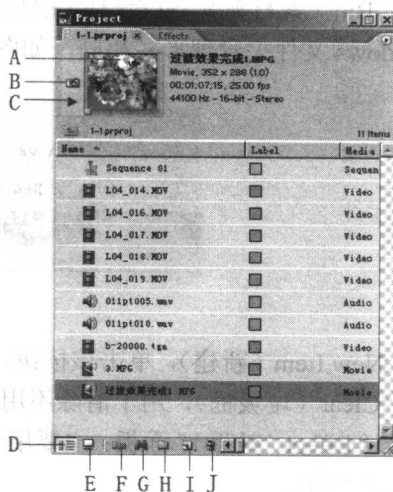


图 1-11

A: Thumbnail Viewer (缩略预览窗口), 用于显示和预览素材的窗口, 预览区右边的文字是当前素材的资料信息。

B: Poster Frame (标志帧), 在系统默认时, 将视频素材的第 1 帧画面作为缩略图进行显示, 通过预览可对素材进行快速识别。标志帧可以任意设置缩略图, 当素材播放到指定位置时, 按下该按钮, 即可将当前帧作为标志帧。

C: Play (播放), 单击该按钮可预览素材, 再次单击可停止预览。

D: List (列表显示), 将项目窗口中的素材以列表的形式进行显示, 如图 1-12 所示。

E: Icon (缩略图显示), 将项目窗口中的素材以缩略图的形式进行显示, 如图 1-13 所示。

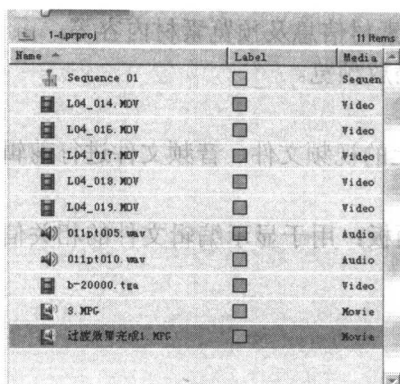


图 1-12

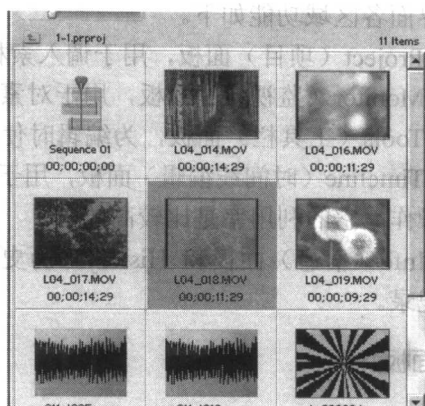


图 1-13

**F: Automate To Sequence (加入序列)**, 将选中的素材自动发送到时间线面板, 加入当前序列。

**G: Find (查找)**, 如果素材数量比较多, 可通过单击该按钮, 在弹出的对话框中输入素材名称进行查找。

**H: Bin (素材夹)**, 将素材以文件夹形式进行管理, 在文件夹内部还可以继续分层管理, 与 Windows 文件夹管理形式相同, 如图 1-14 所示。

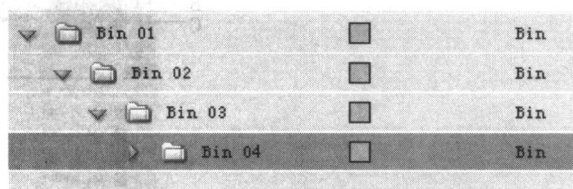


图 1-14

**I: New Item (新建)**, 单击该按钮, 可在下拉菜单中选择要创建的类型, 如图 1-15 所示。

**J: Clear (垃圾桶)**, 用于清除不用的素材。选择素材后, 单击 【垃圾桶】按钮即可。

(2) “Effect (效果)” 面板: 主要用于对视频文件和音频文件实施艺术化效果、转场效果, 如图 1-16 所示。

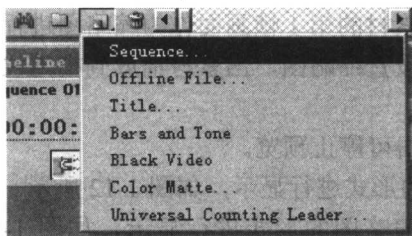


图 1-15

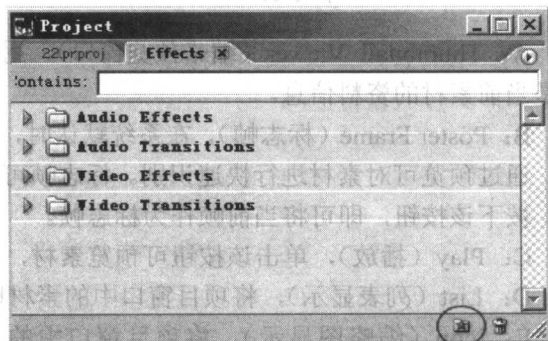


图 1-16