

数字媒体技术应用专业系列教材

□ 刘天真 主编

数字视频编辑

— Adobe Premiere CS5



数字媒体技术应用专业系列教材

数字视频编辑

——Adobe Premiere CS5

Shuzi Shipin Bianji

——Adobe Premiere CS5

刘天真 主编

王森 王海花 孙小斐 张弘 副主编



高等教育出版社·北京

HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容提要

本书是数字媒体技术应用专业系列教材,是教育部职业教育与成人教育司校企合作项目——“数字媒体技能教学示范项目试点”指定教材。

本书针对职业学校学生的特点,从影视制作初学者和实战应用的角度出发,通过一个个具体的案例由浅入深地讲解了 Adobe Premiere CS5 视频编辑的不同功能及制作方法,将影视制作的技术、创意和操作技巧进行有效的结合,使得学习者对影视制作有一个全面的认识。

全书分基础篇和综合篇,共 13 章。基础篇对视频编辑的基础知识和 Premiere 的基本操作方法做了介绍,通过一个小的案例让学习者体验视频编辑的操作流程,然后从 DV 视频拍摄、视频采集、素材导入、视频剪辑、运动效果、转场特效、视频特效、字幕设计、音频剪辑、输出与创建视频光盘等方面详细讲解了 Premiere 的实现方法及制作技巧。综合篇分别从风光片、儿童电子相册、婚纱电子相册、多机位视频介绍等几个应用领域将策划方案和实战技术进一步做了详细阐述。

本书配套光盘提供书中所用案例的素材和源文件。本书还配套学习卡网络教学资源,使用本书封底所赠的学习卡,登录 <http://sve.hep.com.cn>,可获得更多资源。

本书侧重视频编辑制作技能的学习,突出实战能力的提高。本书适合作为中等职业学校计算机应用、数字媒体技术应用、计算机平面设计、计算机动漫与游戏制作等专业教材,也可作为影视制作爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

数字视频编辑: Adobe Premiere CS5/刘天真主编. —北京:高等教育出版社,2011.8
ISBN 978-7-04-032638-3

I. ①数… II. ①刘… III. ①图形处理软件, Premiere CS5—中等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 139561 号

策划编辑 赵美琪
责任校对 张小楠

责任编辑 赵美琪
责任印制 韩 刚

封面设计 张申申

版式设计 范晓红

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
印 刷 中原出版传媒投资控股集团
北京汇林印务有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 16.75
字 数 380 千字
购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
版 次 2011 年 8 月第 1 版
印 次 2011 年 8 月第 1 次印刷
定 价 51.00 元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物 料 号 32638-00

序

Adobe 公司的产品因其卓越的性能和友好的操作界面备受网页和图形设计人员、专业出版人员、动画制作人员和设计爱好者等创意人士的喜爱,产品主要包括 Photoshop、Flash、Dreamweaver、Illustrator、InDesign、Premiere Pro、After Effects、Acrobat 等。Adobe 正通过数字体验丰富着人们的工作、学习和生活方式。

Adobe 公司一直致力于推动中国的教育发展,为中国教育带来了国际先进的技术和领先的教育思路,逐渐形成了包含课程建设、师资培训、教材服务和认证的一整套教育解决方案;十几年来为教育行业和创意产业培养了大批人才,Adobe 品牌深入人心。

中等职业教育量大面广,服务社会经济发展的能力日益凸显。中等职业学校开设的专业是根据本地区社会实际需要而设立的,目标明确,专业对口,量体裁衣,学以致用,毕业生很受社会欢迎,正逐渐成为本地区经济和文化发展的重要力量。

社会在变革,社会对中等职业教育的需求也在不断变化。一些传统的工作和工作岗位逐渐消亡,另一些新技术和新工种雨后春笋般地出现,例如多媒体技术、图形设计、网站设计、视频剪辑、游戏动漫、数字出版等。即使是一些传统的工作岗位,也要求工作人员掌握计算机技术和软件技能。数字媒体技术应用专业培养的人才是地方经济建设和发展中的一支生力军,Adobe 的软件作为行业的标准软件之一,是数字媒体技术应用专业学生必须学习的,越来越多的学习者体会到了它的价值。

Adobe 公司希望通过与中等职业学校的合作,不断地为学校提供更多更好的软件产品和服务,在应用 Adobe 软件技术的同时,也推行先进的教育理念,在教育的发展中与大家一路同行。

Adobe 教育行业经理 于秀芹

随着 IT 技术的进步和视频编辑软件的发展,影视制作已经走进我们的生活,视频制作与传播变得非常火热,将自己制作的视频在视频网站进行展示,与亲戚朋友分享电子相册,外出拍摄风光短片进行编辑制作,在工作中拍摄制作专题片、广告片、宣传片等。视频编辑制作已逐渐成为中职计算机类专业学生一项重要的技能。

Premiere Pro CS5(全书简称 Premiere CS5)是 Adobe 公司推出的一款集视频采集、剪辑、转场、特效、运动效果、字幕设计、音频剪辑、DVD 光盘制作及影视合成制作于一体的专业级非线性编辑软件,被广泛应用于电视台、广告公司、电影剪辑、游戏制作、单位和个人视频制作等领域,是目前非常流行的视频编辑制作平台,也是数字媒体技术应用、计算机动漫与游戏制作等专业的必修软件。

目前,虽然有关视频编辑制作的书籍非常多,但适合中职学生使用的却较少,如何综合利用视频技术编辑制作视频作品、用身边的数码设备合理地进行策划和拍摄、充分运用镜头语言、将时尚元素与影视制作技术相结合以满足客户需求,都是中职学生为今后更好地满足视频编辑类工作岗位要求所迫切需要掌握的。本书从实战的角度出发,每一个案例都不是单纯介绍软件的操作,而是对操作方法的综合运用,大部分案例可以作为一个独立的素材来使用,具有较强的实用价值。

本书编者具有多年相关专业教学经验,具有影视制作的经验,熟知中职学生最渴望了解的影视制作方面的基本方法和技巧,能将复杂的知识点通俗易懂地通过案例介绍出来。

本书特色

1. 定位明确,注重操作能力的提高

本书针对中职学生的特点和知识现状,通俗易懂地讲解了数字视频编辑的基本知识,注重案例的趣味性,重点培养学生的技巧运用能力。

2. 编写体例上符合认知和教学规律

本书在编写体例上打破了传统教材的编写方式,以操作为主线,每个章节分三部分:学习目标、相关知识和任务实施。在案例的选取上注重知识点的有效性、综合性和技巧性,将制作方法和商业制作技巧有效结合。案例之间形成难度梯度,便于学生有效把握。

3. 侧重实用技术讲解,提高综合实战能力

本书在讲解制作技术的同时,侧重画面节奏、音乐节奏的把握。针对不同案例作品,采用的风格、节奏、时尚元素都不同。多机位拍摄侧重于拍摄前的策划和剪辑技巧。

为了能真正提高学生的视频编辑能力,学校在开设本课程时,最好全部进行上机学

习。有条件的学校,在安排本课程学习前,最好能够先安排 Photoshop 相关课程的学习,这样学生的实战能力会大大提高。本书的学时安排如下。

建议学时安排	
章 节	总 学 时
1 Premiere CS5 入门	4
2 拍摄、采集和导入管理素材	4
3 剪辑技术的应用	8
4 运动效果的应用	4
5 视频转场的应用	4
6 视频特效的应用	8
7 字幕的设计	10
8 音频技术的应用	4
9 输出与创建视频光盘	6
10 制作旅游风光片——《魅力青岛》	2
11 制作儿童电子相册——《MY BABY》	4
12 制作婚纱电子相册——《如果·爱》	10
13 多机位视频介绍——《豆浆机》	4
合计	72

本书由刘天真主编,王森、王海花、孙小斐、张弘副主编,参与写作的人员还有胡丽丽、杨冰。相关行业人员参与整套教材的创意设计及其具体内容安排,使教材更符合行业、企业标准。中央广播电视大学史红星副教授审阅了全书并提出宝贵意见,在此表示感谢。

本书配套光盘提供书中所用案例的素材和源文件。本书还配套学习卡网络教学资源,使用本书封底所赠的学习卡,登录 <http://sve.hep.com.cn>,可获得更多资源,详见书末“郑重声明”页。本书所使用的相关资料只用于教学,不应用于商业用途。

本书是集体智慧的结晶,在编写过程中,我们力求精益求精,但难免存在一些不足之处。读者使用本书时如果遇到问题,可以发 E-mail 到 edu@digitaledu.org 与我们联系。

编 者
2011 年 5 月

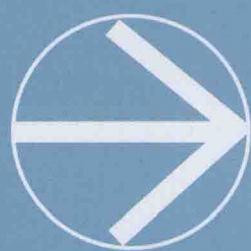
目 录

基 础 篇

- 1 Premiere CS5 入门 3
 - 1.1 数字视频基础知识 3
 - 1.2 Premiere CS5 的工作界面 9
 - 1.3 Premiere CS5 的影片制作流程 17
 - 1.4 剪辑影片——《海底世界》 18
- 2 拍摄、采集和导入管理素材 23
 - 2.1 用 DV 录制视频短片 23
 - 2.2 DV 视频素材的采集 25
 - 2.3 导入和管理素材 31
- 3 剪辑技术的应用 41
 - 3.1 素材的基本剪辑——《青岛德式老建筑》 41
 - 3.2 序列的嵌套技术——《设计的艺术》 54
 - 3.3 多摄像机序列编辑技术——《产品介绍》 65
- 4 运动效果的应用 75
 - 4.1 创建运动效果——《海鲜美味等您尝》片头 75
 - 4.2 序列嵌套的运动效果——《动物世界》片头 85
- 5 视频转场的应用 97
 - 5.1 添加编辑视频转场——《2010 上海世博展馆》 97
 - 5.2 可自定义转场效果——《青春争艳》 105
 - 5.3 常见转场效果 108
- 6 视频特效的应用 124
 - 6.1 添加编辑视频特效——特效集锦《奇妙的动物》 124
 - 6.2 调色效果的应用——《青岛德式老建筑》调色效果 129
 - 6.3 抠像与蒙版效果的应用——《工作与休闲》 135
 - 6.4 其他常见视频特效 143
- 7 字幕的设计 151
 - 7.1 创建和编辑字幕——《2010 世博展馆》字幕制作 151
 - 7.2 字幕模板的综合应用——相册封面 159
 - 7.3 卡拉 OK 字幕的制作——《虫儿飞》 164
- 8 音频技术的应用 169
 - 8.1 音频的添加和编辑——《聆听大自然的声音》 169
 - 8.2 音频特效的应用——变调和山谷回声 174
 - 8.3 调音台的使用——《搞笑动物》对白录制及混音 180
- 9 输出与创建视频光盘 187
 - 9.1 视频输出的形式及设置 187
 - 9.2 创建 DVD 光盘——《教材案例集锦》 190

综合篇

10 制作旅游风光片——		《如果·爱》	220
《魅力青岛》	203	12.1 学习目标	220
10.1 学习目标	203	12.2 效果展示	220
10.2 效果展示	203	12.3 任务实施	220
10.3 任务实施	203	13 多机位视频介绍——	
11 制作儿童电子相册——		《豆浆机》	240
《MY BABY》	211	13.1 学习目标	240
11.1 学习目标	211	13.2 效果展示	240
11.2 效果展示	211	13.3 前期策划	240
11.3 任务实施	211	13.4 任务实施	241
12 制作婚纱电子相册——		后记	255



基础篇

1

Premiere CS5 入门

1.1 数字视频基础知识

1.1.1 学习目标

本节主要讲解了数字影视后期制作中一些基本的技术和概念,便于大家在影视制作学习中更好地理解软件的原理和素材的格式形式。

1.1.2 相关知识

1. 模拟信号和数字信号

视频信号分为模拟信号和数字信号两种。

常见的电视信号和录像机信号就是视频模拟信号,它的存储方式通常采用磁介质,如录像带。模拟信号的处理需使用专门的视频编辑设备,计算机无法处理。要想使用计算机对视频信号进行处理,首先要将视频模拟信号转换成视频数字信号。

视频数字信号也称为数字视频,就是用二进制数 0 和 1 记录图像信息,能用计算机进行处理。它的存储方式一般是磁盘、光盘。与视频模拟信号相比,视频数字信号具有抗干扰能力强、便于编辑和传播等优点。

视频模拟信号和数字信号可以相互转换。视频模拟信号转换为视频数字信号的过程称为“模/数转换”,在 Premiere 中称为“采集”。反之称为“数/模转换”,如在电视机上观看 DVD。

2. 电视制式

电视制式是指一个国家的电视系统采用的特定制度和技术标准。根据对电视信号采用编码标准的不同,形成了不同的电视制式。目前世界上用于彩色电视广播主要有以下 3 种制式。

(1) NTSC 制式。正交平衡调幅制——National Television System Committee,国家电视系统委员会制式,NTSC 制式的画面尺寸为 720×480 像素,其帧速率为 29.97 帧/秒。这种制式解决了彩色电视和黑白电视兼容的问题,但是也存在着容易失真、彩色不稳定的缺点。采用这种制式的国家主要有美国、日本、加拿大等。

(2) PAL 制式。正交平衡调幅逐行倒相制——Phase Alternating Line,产生于

1962年。它克服了NTSC制式因相位敏感造成的色彩失真的缺点。PAL制式的画面尺寸为 720×576 像素,帧速率为25帧/秒。采用这种制式的国家主要有中国、德国、英国和其他一些西北欧国家。

(3) SECAM制式。行轮换调频制——Sequential Couleur Avec Memoire,按照顺序传送与存储彩色电视系统,特点是不怕干扰,色彩保真度高。采用这种制式的国家主要有法国、俄罗斯和一些东欧国家。

3. 帧速率和场

帧是构成影片的最小单位,在影片中每一幅静态图像称为一帧。帧速率是指每秒能够播放或录制的帧数,其单位是帧/秒(fps)。帧速率越高,影片效果越好。一般情况下,影片播放画面的帧速率是24帧/秒。

电视画面是由电子枪在屏幕上扫描而形成的。电子枪从屏幕最顶部扫描到最底部称为一场扫描。若一帧图像是由电子枪顺序地一行接着一行连续扫描而成,则称为逐行扫描。若一帧图像通过两场扫描完成则是隔行扫描。在两场扫描中,第一场(奇数场)只扫描奇数行,依次扫描1,3,5,...行,而第二场只扫描偶数行,依次扫描2,4,6,...行。

在Premiere中奇数场和偶数场分别称为上场和下场,每一帧由两场构成的视频在播放时要定义上场和下场的显示顺序,先显示上场,后显示下场,称为上场顺序,反之称为下场顺序。

4. 分辨率和像素宽高比

电影和视频的图像质量不仅取决于帧速率,每帧的信息量也是一个重要因素,即图像的分辨率较高可以获得较好的图像质量。

传统模拟视频的分辨率表现为每幅图像中水平扫描线的数量,即电子束穿越屏幕的次数,称为垂直分辨率。水平分辨率是每行扫描线中所包含的像素数,取决于录像设备、播放设备和显示设备。

帧的宽度与高度的比例称为帧的宽高比,普通电视系统是4:3,宽屏电视是16:9。目前标准清晰度电视采用的宽高比是4:3,高清晰度电视采用的宽高比是16:9。

像素宽高比是指像素的宽度和高度的比例,如标准的PAL制视频,一帧图像由 720×576 像素组成,采用的是矩形像素,像素的宽高比是1:1.067。计算机使用方形像素显示画面,其像素宽高比为1:1。我们接触的大部分图像素材,采用的是方形像素,如果在方形像素的显示器上显示未经过矫正的矩形像素的图像,会出现变形现象。Premiere是目前比较专业的视频编辑与制作软件,其像素的宽高比都是可调的。

5. 标清、高清、2K和4K

标清(SD)和高清(HD)是两个相对的概念,区别在于尺寸的差别,而不是文件格式上的差别。高清晰理解起来就是分辨率高于标清的一种标准。分辨率最高的标清格式是PAL制式,可视垂直分辨率为576线,高于这个标准的即为高清,分辨率通常为 1280×720 像素或 1920×1080 像素,帧宽高比为16:9。相对于标清,高清的画质有了大幅度提升。在声音方面,由于使用了更为先进的解码和环绕立体声技术,用户可以更为真实地感受现场气氛。

根据尺寸和帧速率的不同,高清分为不同格式,其中分辨率为 1280×720 像素的均为逐行扫描,而分辨率为 1920×1080 像素的在比较高的帧速率时不支持逐行扫描。

2K 和 4K 是标准在高清之上的数字电视格式,分辨率分别为 2048×1365 像素和 4096×2730 像素。目前,RED ONE 等高端数字电影摄像机均支持 2K 和 4K 的标准。

6. 常见视频格式

Premiere 可以针对不同素材来源编辑不同格式的文件。常见的视频格式很多,下面介绍几种 Premiere 经常使用的格式。

(1) AVI 格式。AVI 即音频、视频交错格式,由微软公司开发,支持的播放软件有 Windows Media Player, DivX Player, QuickTime Player, Real Player 等,应用范围较广,可以在多个平台使用。未经过压缩编码的 AVI 文件,数据非常大,大概一个小时视频文件需要占 12.5 GB 左右的磁盘空间。由于未经过压缩,相应的优点是图像质量很好。在使用 Premiere 进行 DV 标清采集时,默认的存储格式就是非压缩的 AVI。现在有经过 DivX 等压缩编码技术完善后的 AVI 格式文件,在图像质量损失不大的情况下,数据体积却大幅下降,这成为它们最大的优点。需要指出的是,由于 AVI 文件没有限定压缩标准,因此播放软件必须使用相应的压缩编码解压缩才能播放。

(2) MPEG 格式。MPEG 即运动图像专家组格式,是应用普遍的一种视频格式,家里常看的 VCD、SDVD、DVD 就是这种格式,绝大多数播放软件可播放该格式文件。MPEG 文件格式是运动图像压缩方法的国际标准,它采用了有损压缩方法从而减少运动图像中的冗余信息。MPEG 格式包括 MPEG 视频、MPEG 音频和 MPEG 系统(视频、音频同步)三个部分,MP3 音频文件就是 MPEG 音频的一个典型应用。视频方面包括 MPEG-1、MPEG-2 和 MPEG-4 三个主要的压缩标准。

MPEG-1 制定于 1992 年,它是针对 1.5 Mbps 以下数据传输速率的数字存储媒体运动图像及其伴音编码而设计的国际标准,也就是我们通常所见到的 VCD 制作格式,这种视频格式的文件扩展名包括 MPG、MLV、MPE、MPEG 和 VCD 光盘中的 DAT 等。

MPEG-2 制定于 1994 年,这种格式主要用于 DVD 和 SDVD 的制作(压缩),同时也在一些 HDTV(高清晰电视广播)和一些要求高的视频编辑、处理上也有一些应用。这种视频格式的文件扩展名包括 .mpg、.mpe、.mpeg、.m2v 和 DVD 光盘中的 .vob 文件等。用 Premiere CS5 进行 HDV 高清采集时,存储的视频文件扩展名就是 .mpeg。

MPEG-4 制定于 1998 年,是为了播放流媒体的高质量视频而设计的,它可利用很窄的带宽,通过帧重建技术,压缩和传输数据,以求使用最少的数据获得最佳的图像质量。MPEG-4 最有吸引力的地方在于它能够保存接近于 DVD 画质的小体积视频文件。这种视频格式的文件扩展名包括 ASF、MOV 和 DivX、AVI 等。

(3) DivX 格式。这是由 MPEG-4 衍生出的另一种视频编码(压缩)标准,也就是通常所说的 DVDrip 格式,它在采用 MPEG-4 压缩算法的同时又综合了 MP3 技术,在使用 DivX 压缩技术对 DVD 盘的视频图像进行高质量压缩的同时,用 MP3 或 AC3 对音频进行压缩,然后再将视频和音频合成,并加上相应的外挂字幕文件而形成。在使用时,只需要安装几百 KB 的视频解码程序,就可以观看画质与 DVD 相近,并且体积非常紧凑的视频作品。

(4) MOV 格式。MOV 格式是由美国 Apple 公司开发的,默认的播放器是 QuickTime Player,具有较高的压缩比和较完美的视频清晰度,其最大的特点是跨平台性,在 Apple 系统和 Windows 系统都可以使用。

(5) WMV 格式。WMV 格式主要应用于微软公司的视频播放软件 Windows Media Player。WMV 的主要优点包括本地和网络回放、可扩充的媒体类型、部件下载、可伸缩的媒体类型、流的优先级化、多语言支持、环境独立性及扩展性等。

(6) RM/RA/RMVB。RM/RA 是 RealNetworks 公司所制定的音频/视频压缩规范 Real Media 中的一种。Real Media 是目前因特网上非常流行的跨平台的多媒体应用标准,采用音频、视频流和同步回放技术实现了网上全宽带的多媒体播放。RMVB 是一种由 RM 视频格式升级延伸出的新视频格式,它的先进之处在于 RMVB 视频格式打破了原先 RM 格式那种平均压缩采样的方式,在保证平均压缩比的基础上合理利用比特率资源,在保证静止画面质量的前提下,大幅地提高了运动画面的质量,从而在画面质量和文件大小之间力求保持平衡。

(7) ASF 格式。ASF(Advanced Streaming Format,高级流格式)是微软公司推出的一种视频格式。用户可以直接使用 Windows 自带的 Windows Media Player 进行播放,其他视频播放器需要安装相应插件才能正常播放。由于它使用了 MPEG-4 的压缩算法,压缩率和图像质量都很不错。ASF 的衍生格式有 ASX、WAX、WM、WMV 等。

(8) FLV 格式。FLV 是 Flash Video 的简称,是一种流行的网络视频格式。随着视频网站的丰富,这个格式已经非常普及。作为网络流媒体格式,FLV 具有众多的优点。FLV 文件可以在体积较小的情况下,仍具有良好的视频质量,是它突出的特点。目前大部分在线视频网站均采用这种格式。使用 Premiere CS5 可以轻松输出 FLV 文件。

7. 常见音频格式

(1) MP3 格式。MP3 格式是目前应用非常广泛的数码播放器标准。它将音乐以 1:10 甚至更高的压缩比进行压缩,节省了大量的存储空间,是一种有损的音频压缩编码技术。它能在减少文件体积的同时较好地保持原来的音质。

(2) WAV 格式。WAV 格式是微软公司开发的一种音频格式,用于保存 Windows 平台的音频信息资源。标准化的 WAV 文件与 CD 格式一样,具有 44.1 kHz 的采样频率、速率为 88 kbps、16 位量化位数,声音质量与 CD 相差无几。

(3) WMA 格式。WMA 格式由微软公司开发。与 MP3 音质和体积对比,WMA 特点是在低比特率(<128 kbps)时,WMA 体积比 MP3 小,音质比 MP3 好。而在高比特率(>128 kbps)时,MP3 的音质比 WMA 好。与以往的编码不同,WMA 支持防复制功能,可以限制播放时间和播放次数甚至播放的机器等。WMA 支持流技术,可一边读一边播放。

(4) MIDI 格式。MIDI(Musical Instrument Digital Interface,乐器数字接口)是数字音乐、电子合成器的国际标准,它定义了计算机音乐程序、数字合成器及其他电子设备交换音乐信号的方式,规定了不同厂家的电子乐器与计算机连接的电缆和硬件及设备间数据传输的协议,可以模拟多种乐器的声音。MIDI 文件中存储的是一些指令,把这些指令发给声卡,由声卡按照指令将声音合成出来。

8. 常见图像格式

(1) BMP 格式。BMP 格式是 Windows 应用程序所支持的,基本上所有的图像处理软件都支持该格式。它可简单地分为黑白、16 色、256 色、真彩色几种格式。在存储时,可以使用无损压缩方式进行数据压缩,既能节省磁盘空间,又不损害图像数据,但文件体积比较庞大。

(2) JPG 格式。JPG 格式是 JPEG 的缩写,它几乎不同于当前使用的任何一种数字压缩方法,无法重建原始图像。但它以存储颜色变化的信息为主,特别是亮度的变化,因为人眼对亮度的变化非常敏感,是一种有损压缩。

(3) GIF 格式。GIF 格式的文件目前多用于网络传输,它形成一种压缩的 8 位图像文件,可以随着它下载的过程,从模糊到清晰逐渐演变显示在屏幕上。它的不足之处是只能处理 256 色,不能用于存储真彩色图像。主要用于动画制作、网页制作及演示文稿制作等方面。

(4) PSD。PSD 格式是 Photoshop 的一种专用格式,它采用了一些专用的压缩方法,在 Photoshop 中应用时,存取速度很快。在制作字幕、静态背景和自定义滤镜时,图像存为 PSD 格式在 Premiere 中可以直接导入使用。

(5) Targa 格式。Targa (TGA) 格式是 Truevision 为其视频版而开发的。该格式支持 32 位真彩色,即 24 位彩色和一个 alpha 通道,通常作为真彩色格式。Targa 文件广泛用于渲染静止图像并将静止图像序列渲染到录像机。Targa 文件具有不同的文件扩展名。

1.1.3 数字视频编辑工作流程

数字视频编辑的工作流程,一般可以分为三个步骤:采集、编辑和输出,如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1 工作流程

1. 采集

采集,一般是特指将磁带中的内容导入到计算机中的操作。将磁带放入播放设备中进行播放,通过信号传输线将视频信号传输到计算机中的采集卡,从而将信号导入计算机中。由于磁带采集时需要播放磁带,所以采集过程所需要的时间通常是 1 : 1,也就是说磁带播放多长时间,采集就需要多长时间。

如果将采集的概念扩大,就可以理解为将各种素材导入到计算机中的过程。从而使采集具有多种形式,如图 1-1-2。

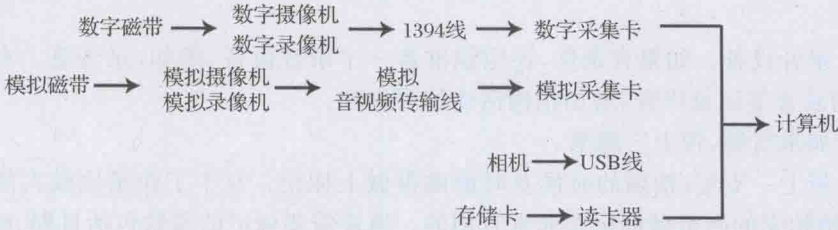


图 1-1-2 采集

2. 编辑

数字视频编辑通常都是在计算机中完成的。一台具有采集卡的计算机,加上一套视频编辑软件,就构成了一个基本的数字视频编辑系统,如图 1-1-3 所示。



图 1-1-3 编辑系统

3. 输出

可以根据不同的用途需要,输出多种形式的媒体文件,如图 1-1-4 所示。通过 Premiere,结合具有回录功能的摄像机,可以将编辑好的视频回录到录像带中。



图 1-1-4 输出

1.1.4 外出拍摄前需要注意的事项

(1) 摄像机、相机的准备。做一些简单的拍摄工作,然后再通过回放,检查设备是否正常,是否可以正常记录音频和视频。检查电池是否具有足够的电量,存储卡是否具有足够的空间。对于使用过很多次的摄像机,需要观察磁头是否应该清洗。

(2) 磁带的准备。如果是使用磁带式摄像机,应该根据需要拍摄的时间准备好足够量的磁带,同时应该多准备一个以上的备用磁带,以防拍摄时间的临时延长和磁带故障。如果要用使用过的磁带去拍摄,那么在拍摄之前应该检查磁带是否都已经处在开头位置,这样可以减少更换磁带的時間。

(3) 如果拍摄现场有电源,应该携带摄像机等设备的电源适配器,以保证在电池不能正常使用时不影响拍摄。

(4) 对于特别重要的纪实性拍摄活动,条件许可的情况下,应该使用双机位拍摄。使用双机位不仅可以实现多角度取景,同时也降低了因设备出现故障而导致拍摄失败的风险。

(5) 录音设备。如果有条件,还应该准备一个录音设备,例如,录音笔。在拍摄的同时使用录音笔记录声音,增加拍摄活动的可靠性。

(6) 如果需要,带上三脚架。

(7) 带上一支笔,拍摄的时候及时给磁带做上标记。对于工作量比较大的拍摄活动,及时给拍完的磁带做标记是非常有用的。通常需要标记的参数包括日期、时间和具体的事件名称。

1.2 Premiere CS5 的工作界面

1.2.1 学习目标

本节主要讲解了 Premiere CS5 软件的界面布局和使用功能,便于根据影片制作需要进行相应的操作。

1.2.2 相关知识

1. Premiere CS5 的启动

(1) 项目设置。在系统中安装了 Premiere CS5 后,可以通过系统的“开始→程序”菜单打开 Premiere CS5,程序启动后会进入启动界面,如图 1-2-1 所示。通过此对话框可新建项目或打开曾经编辑过的项目。其中 New Project 为新建项目按钮,Open Project 为打开项目按钮,Help 为帮助按钮,Recent Projects 为新近项目,在其下方显示最近编辑或开启过的文件名称。

单击“New Project”(新建项目)按钮创建一个新建项目,系统会弹出一个关于新建项目的对话框,如图 1-2-2 所示。用户需要在其中对项目的各种相关属性进行设置。

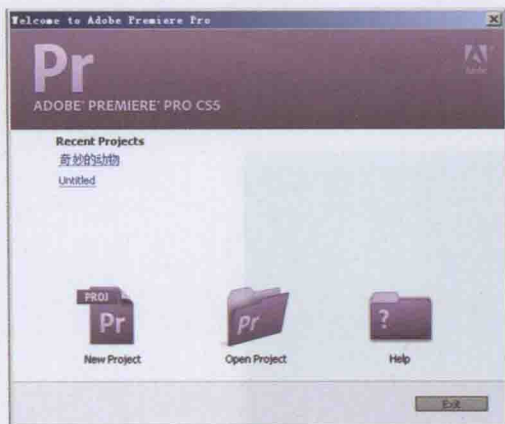


图 1-2-1 Premiere CS5 的启动界面

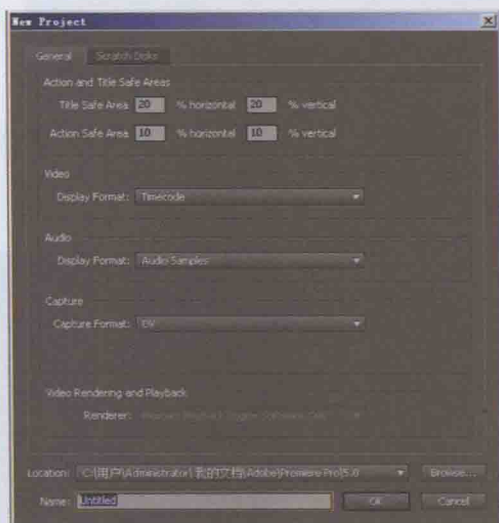


图 1-2-2 “New Project”(新建项目)对话框

在“General”(常规)标签下,可以设置 Action and Title Safe Areas(动作和字幕安全区)、Display Format(视频和音频的显示格式)和 Capture Format(采集格式),当硬件满足要求时,可以设置 Renderer(渲染器)为 Mercury Playback Engine(水银回放引擎)。在 Location 中指定新建项目要保存的路径,在 Name 中输入新建项目的名称。

在“Scratch Disks”(暂存盘)标签下,可以分别设置 Captured Video(采集视频)、Captured Audio(采集音频)、Video Previews(视频预览)、Audio Previews(音频预览)的暂存盘空间,如图 1-2-3 所示。