



工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材 · 计算机专业

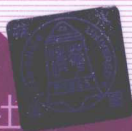
视频音频编辑与处理

——Premiere Pro CS4中文版

丛书编委会 主编

清华版
中职教材

清华大学出版社





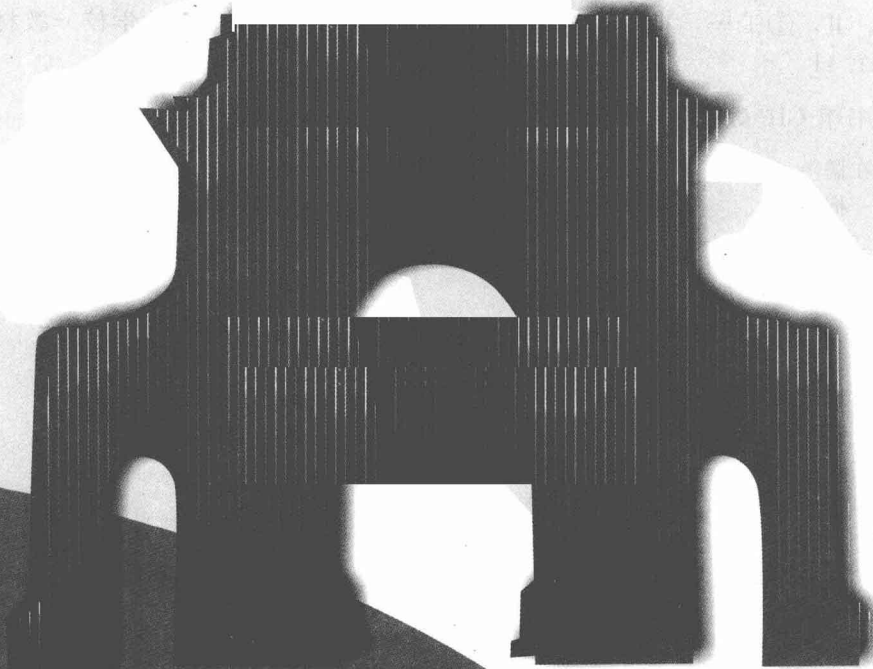
工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材 · 计算机专业

视频音频编辑与处理

——Premiere Pro CS4中文版

丛书编委会 主编



内 容 简 介

本书根据教育部教学大纲,按照新的“工作过程导向”教学模式编写。为便于教学,本书将教学内容分解落实到每一课时,通过“课堂讲解”、“课堂练习”和“课后思考”三个环节实施教学。

本书共9章32课。每课为两个标准学时,共90分钟内容。建议学时为一学期,每周4课时。本书通过20多个精选的项目案例,结合中职教育特色,将专业理论与实践操作进行了科学的融合,主要内容包括:影视编辑与合成入门知识,Premiere Pro CS4 工作流程,音频、视频素材的收集与输入,影视镜头编辑原理与技巧,影视镜头转换特效,高级视频特效、字幕特效、音频特效,影视综合编辑和插件特效的应用,以及如何输出影片。

本书教学资源可从清华大学出版社网站免费下载,包含本书教学课件,以及主要案例的操作演示视频和素材文件等。

本书可作为中等职业学校影视后期合成和影视动漫专业的教材,也可作为各类技能型紧缺人才培训教材使用。

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 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

视频音频编辑与处理——Premiere Pro CS4 中文版 / 《工作过程导向新理念丛书》编委会主编. —北京:清华大学出版社,2010.12

工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材. 计算机专业

ISBN 978-7-302-23843-0

I. ①视… II. ①工… III. ①图形软件,Premiere Pro CS4—专业学校—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 178122 号

责任编辑:田在儒

责任校对:李 梅

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544

印 装 者:北京国马印刷厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260

印 张:15

字 数:362 千字

版 次:2010 年 12 月第 1 版

印 次:2010 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:23.00 元

产品编号:032557-01

学科体系的解构与行动体系的重构

——《工作过程导向新理念丛书》代序

职业教育作为一种教育类型,其课程也必须有自己的类型特征。从教育学的观点来看,当且仅当课程内容的选择以及所选内容的序化都符合职业教育的特色和要求之时,职业教育的课程改革才能成功。这里,改革的成功与否有两个决定性的因素:一个是课程内容的选择,一个是课程内容的序化。这也是职业教育教材编写的基础。

首先,课程内容的选择涉及的是课程内容选择的标准问题。

个体所具有的智力类型大致分为两大类:一是抽象思维,一是形象思维。职业教育的教育对象,依据多元智能理论分析,其逻辑数理方面的能力相对较差,而空间视觉、身体动作以及音乐节奏等方面的能力则较强。故职业教育的教育对象是具有形象思维特点的个体。

一般来说,课程内容涉及两大类知识:一类是涉及事实、概念以及规律、原理方面的“陈述性知识”,一类是涉及经验以及策略方面的“过程性知识”。“事实与概念”解答的是“是什么”的问题,“规律与原理”回答的是“为什么”的问题;而“经验”指的是“怎么做”的问题,“策略”强调的则是“怎样做更好”的问题。

由专业学科构成的以结构逻辑为中心的学科体系,侧重于传授实际存在的显性知识即理论性知识,主要解决“是什么”(事实、概念等)和“为什么”(规律、原理等)的问题,这是培养科学型人才的一条主要途径。

由实践情境构成的以过程逻辑为中心的行动体系,强调的是获取自我建构的隐性知识即过程性知识,主要解决“怎么做”(经验)和“怎样做更好”(策略)的问题,这是培养职业型人才的一条主要途径。

因此,职业教育课程内容选择的标准应该以职业实际应用的经验和策略的习得为主,以适度够用的概念和原理的理解为辅,即以过程性知识为主、陈述性知识为辅。

其次,课程内容的序化涉及的是课程内容序化的标准问题。

知识只有在序化的情况下才能被传递,而序化意味着确立知识内容的框架和顺序。职业教育课程所选取的内容,由于既涉及过程性知识,又涉及陈述性知识,因此,寻求这两类知识的有机融合,就需要一个恰当的参照系,以便能以此为基础对知识实施“序化”。

按照学科体系对知识内容序化,课程内容的编排呈现出一种“平行结构”的形式。学科体系的课程结构常会导致陈述性知识与过程性知识的分割、理论知识与实践知识的分割,以及知识排序方式与知识习得方式的分割。这不仅与职业教育的培养目标相悖,而且与职业教育追求的整体性学习的教学目标相悖。

按照行动体系对知识内容序化,课程内容的编排则呈现一种“串行结构”的形式。在学习过程中,学生认知的心理顺序与专业所对应的典型职业工作顺序,或是对多个职业工作过程加以归纳整合后的职业工作顺序,即行动顺序,都是串行的。这样,针对行动顺序的每一个工作过程环节来传授相关的课程内容,实现实践技能与理论知识的整合,将收到事半功倍的效果。鉴于每一行动顺序都是一种自然形成的过程序列,而学生认知的心理顺序也是循序渐进自然形成的过程序列,这表明,认知的心理顺序与工作过程顺序在一定程度上是吻

合的。

需要特别强调的是,按照工作过程来序化知识,即以工作过程为参照系,将陈述性知识与过程性知识整合、理论知识与实践知识整合,其所呈现的知识从学科体系来看是离散的、跳跃的和连续的,但从工作过程来看,却是不离散的、非跳跃的和连续的了。因此,参照系在发挥着关键的作用。课程不再关注建筑在静态学科体系之上的显性理论知识的复制与再现,而更多的是着眼于蕴涵在动态行动体系之中的隐性实践知识的生成与构建。这意味着,知识的总量未变,知识排序的方式发生变化,正是对这一全新的职业教育课程开发方案中所蕴涵的革命性变化的本质概括。

由此,我们可以得出这样的结论:如果“工作过程导向的序化”获得成功,那么传统的学科课程序列就将“出局”,通过对其保持适当的“有距离观察”,就有可能解放与扩展传统的课程视野,寻求现代的知识关联与分离的路线,确立全新的内容定位与支点,从而凸现课程的职业教育特色。因此,“工作过程导向的序化”是一个与已知的序列范畴进行的对话,也是与课程开发者的立场和观点进行对话的创造性行动。这一行动并不是简单地排斥学科体系,而是通过“有距离观察”,在一个全新的架构中获得对职业教育课程论的元层次认知。所以,“工作过程导向的课程”的开发过程,实际上是一个伴随学科体系的解构而凸显行动体系的重构的过程。然而,学科体系的解构并不意味着学科体系的“肢解”,而是依据职业情境对知识实施行动性重构,进而实现新的体系——行动体系的构建过程。不破不立,学科体系解构之后,在工作过程基础上的系统化和结构化的产物——行动体系也就“立在其中”了。

非常高兴,作为中国“学科体系”最高殿堂的清华大学,开始关注占人类大多数的具有形象思维这一智力特点的人群成才的教育——职业教育。坚信清华大学出版社的睿智之举,将会在中国教育界掀起一股新风。我为母校感到自豪!



《工作过程导向新理念丛书》编委会名单

(按姓氏拼音排序)

安晓琳	白晓勇	曹利	成彦	董君	冯雁	符水波
傅晓锋	国刚	贺洪鸣	贾清水	江椿接	姜全生	李晓斌
刘保顺	刘芳	刘艳	罗名兰	罗韬	聂建胤	秦剑锋
润涛	史玉香	宋静	宋俊辉	孙更新	孙浩	孙振业
田高阳	王成林	王春轶	王丹	王刚	沃旭波	毋建军
吴建家	吴科科	吴佩颖	谢宝荣	许茹林	薛荃	薛卫红
杨平	尹涛	张可	张晓景	赵晓怡	钟华勇	左喜林

前 言

在我们的生活中,几乎每天都不可避免地与影视面对面。电影、电视、网络等媒体已经成为当前最为大众化、最具影响力的多媒体形式。计算机的日益普及,人人都可以有机会实践操作非线性编辑软件。“人人都是生活的导演,人人都可以成为影视编辑高手”的趋势也日益盛行。Adobe Premiere 由于操作简便,非常容易上手,使它成为拥有最多用户的专业影视后期编辑软件之一。十几年来,数字技术全面进入影视制作过程,计算机逐步取代了许多原有的影视设备。随着个人计算机性能的显著提高,价格的不断降低,影视制作从以前专业的硬件逐渐向个人计算机平台上转移,专业软件也日益大众化。许多在这些行业的从业人员与大量的影视爱好者们,现在都可以利用自己的计算机,来制作自己喜欢的影视节目。

本书最大的特色是“案例式教学,每个案例均可作为独立的项目来运作”。在案例式教学中也安排了专门的课程进行非常实用的理论讲解,这些理论可以指导学生去实战演练,完成实际的案例操作。在每个案例的知识点前面,我们尽量先让学生动手操作,让学生对该知识点有理性的认识,然后在案例中展开详尽的解释,争取让学生尽快掌握该知识点。本书案例均配有教学视频、源文件和素材,以方便教学的开展。

本书以“课”的形式展开,课前有情景式的“课堂讲解”,包含了任务背景、任务目标和任务分析;课后有“课堂练习”,可分为任务背景、任务目标、任务要求和任务提示。为了拓展本课的知识,我们还准备了“课后思考”。每课的最后还安排了“课外阅读”。本书的最后安排了影视综合编辑及插件特效应用,详细讲解了整个影视后期编辑的全过程。

全书共分 9 章 32 课:

第 1 章(第 1~4 课)对影视后期行业及市场应用作了介绍,在本章最后一课中,通过一个完整的实例来开始 Adobe Premiere Pro CS4 的学习;

第 2 章(第 5~9 课)从影像视频素材的拍摄到音、视频的输入,再到完整案例的全部操作过程,学习影视后期编辑的详细流程;

第 3 章(第 10~14 课)讲解了影视编辑的基本原理,通过两个实例学习 Adobe Premiere Pro CS4 的操作来体现影视编辑的原理;

第 4 章(第 15~18 课)通过案例练习,学习用 Adobe Premiere Pro CS4 进行影视镜头转换的特效技巧;

第 5 章(第 19~22 课)通过对常用视频特效的介绍和案例练习,详细讲解了 Adobe Premiere Pro CS4 的视频特效应用;

第 6 章(第 23~24 课)详细讲解 Adobe Premiere Pro CS4 软件的字幕特效的创建方法;

第7章(第25~26课)讲解了如何在 Adobe Premiere Pro CS4 软件里编辑音频;
第8章(第27~28课)学习如何将常用格式的影片输出到磁带并制作 DVD 的方法;
第9章(第29~32课)案例演练:通过四个案例,讲解了影视后期合成项目的完整运作过程。

由于编者水平有限,错误和表述不妥的地方在所难免,希望广大读者批评指正。

编 者

2010 年 10 月

目 录

第 1 章 影视编辑与合成入门	1
第 1 课 影视编辑技术发展概况	1
1.1 行业发展概况	1
1.2 非线性编辑简介	2
第 2 课 影视编辑的准备工作	6
第 3 课 Premiere Pro CS4 工作流程	9
第 4 课 第一个影视编辑作品——《湖光山色》	15
第 2 章 影视编辑进阶	21
第 5 课 视频素材的拍摄方法	21
第 6 课 音频、视频素材的收集与输入	25
6.1 音频的输入与编辑	26
6.2 DV 视频素材的输入	29
第 7 课 Premiere Pro CS4 基本操作	33
7.1 建立工作项目属性	33
7.2 认识 Premiere Pro CS4 工作窗口	36
7.3 如何导入素材和定义素材	38
7.4 如何管理素材	40
第 8 课 初步视频编辑——《四季变幻》	43
第 9 课 影视素材编辑——《魅力九寨》	49
第 3 章 影视编辑的基本原理与技巧探讨	57
第 10 课 镜头的运动和景别	57
10.1 镜头的运动	57
10.2 镜头的景别	63
第 11 课 镜头的组接方式——蒙太奇原理	68
11.1 蒙太奇简介	68
11.2 蒙太奇类型	70
第 12 课 影视剪辑的一般规律	73
第 13 课 镜头运动应用——《时尚宣传》	76
第 14 课 影视特效编辑——《影视画中画》	85

第4章 影视镜头转换特效	93
第15课 视频转场特效	93
15.1 认识转场与特效窗口	93
15.2 转场的添加和设置	95
15.3 高级转场特效	96
第16课 案例演练1——转场运用《四季变幻》	103
第17课 案例演练2——镜头剪辑《美丽的海滨》	110
第18课 案例演练3——影视后期编辑《美丽的地球》	116
第5章 高级视频特技特效应用	127
第19课 Premiere Pro CS4 常用视频特效	127
19.1 应用和编辑视频特效	127
19.2 常用的视频特效介绍	128
第20课 案例演练1——制作一个公益宣传片《我们的家园》	149
20.1 素材的编辑	150
20.2 字幕的编辑	155
第21课 案例演练2——影视后期编辑《花花世界》	157
第22课 案例演练3——电视栏目宣传片《科技改变生活》	164
第6章 如何制作字幕特效	169
第23课 制作一个运动字幕特效	169
23.1 字幕工具简介	170
23.2 字幕属性面板介绍	171
23.3 制作运动字幕特效	175
第24课 创建与应用风格化效果	179
24.1 插入标志 LOGO	180
24.2 创建风格化效果	180
24.3 字幕模板	181
第7章 音频特效编辑	183
第25课 影视节目中的声音类别	183
25.1 人声	183
25.2 音响	184
25.3 音乐	185
第26课 音频特效的编辑	186
26.1 多变的聲音	187
26.2 5.1 声道的制作	191

第 8 章 如何输出影片	194
第 27 课 影像格式介绍	194
27.1 本地影像视频文件格式	194
27.2 网络影像视频文件格式	196
第 28 课 如何输出影片	198
28.1 输出影像	198
28.2 输出到磁带	201
28.3 如何制作 DVD	202
第 9 章 影视综合编辑及插件特效应用	207
第 29 课 影视后期编辑——《文化中国》	207
第 30 课 下雨特效——《雨中情》	215
第 31 课 家庭影集制作——《最美的时光》	221
第 32 课 电视栏目宣传——《中国之风》	224

第 1 章

影视编辑与合成入门

第 1 课 影视编辑技术发展概况

随着家用摄像机的普及,影视编辑技术也日益进入千家万户。影视编辑技术是一个由计算机技术的更新所带来的新领域。全新的数字媒体将传播载体从广播电视扩大到计算机、手机,将传播渠道从无线、有线网扩大到卫星、互联网,并呈现与广播电视有很大不同的传播方式;它更好地满足受众多层次、多样化、专业化、个性化的需求。我们面对的影视编辑技术将是包括电视、手机、网络的综合媒体技术。

课堂讲解

任务背景: 在当今信息技术飞速发展的时代,家用 DV 日益普及,使影视编辑技术也逐渐普及起来。

任务目标: 了解影视编辑技术的定义特点和具体体现,以及影视编辑技术的软件应用;体验影视编辑所带来的视觉享受,了解影视编辑技术发展的历史。

任务分析: 只有先了解影视编辑技术的发展情况,才能为今后的学习做好铺垫。

1.1 行业发展概况

影视媒体已经成为当前最为大众化,最具影响力的媒体形式。从好莱坞大片所创造的幻想世界,到电视新闻所关注的现实生活,再到铺天盖地的电视广告,无一不深刻地影响着我们的生活。过去,影视节目的制作是专业人员的工作,对大众来说似乎还笼罩着一层神秘的色彩。十几年来,数字技术全面进入影视制作过程,计算机逐步取代了许多原有的影视设备,并在影视制作的各个环节发挥了重大作用。但是在计算机未广泛运用之前,影视制作使用的一直是价格极其昂贵的专业硬件和软件,非专业人员很难见到这些设备,更不用说熟练使用这些工具来制作自己的作品了。随着个人计算机性能的显著提高,价格的不断降低,影视制作从以前专业的硬件设备逐渐向个人计算机平台上转移,原先身份极高的专业软件也逐步移植到个人计算机平台上,价格也日益大众化。同时影视制作的应用也从专业影视制作扩大到计算机游戏、多媒体、网络、家庭娱乐等更为广阔的领域。许多在这些行业的作业人员与大量的影视爱好者们,现在都可以利用自己的计算机来制作影视节目,如图 1-1 所示。

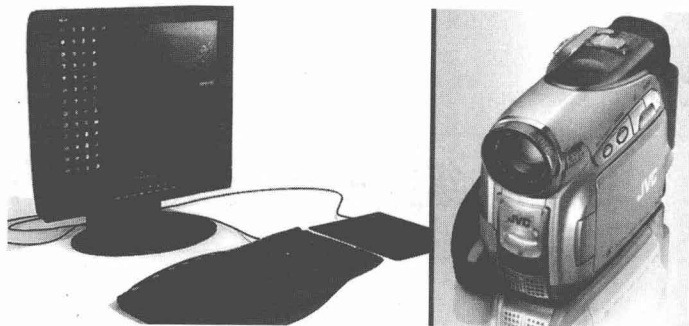


图 1-1

目前在影视制作企业中,从事的业务范围有所不同,主要分为影视投资、影视制作、影视发行。当前市场企业的分工越来越明细,有的企业只从事影视制作业务;有的企业,尤其是规模较大的企业则从事全套业务,即融投资、制作、发行于一体。

从电视台自制节目情况看,目前在地市级电视台的自办节目中,以各个频道自办节目为例,通常各频道的平均自办节目 2~3 个小时,而制作能力则为 1~1.5 个小时,平均自制比例在 30% 左右;而省级台的自制能力略强,央视的平均自制节目比例在 50% 左右。也就是说,剩余节目的制作生产全部来自于影视制作企业。

尽管影视制作行业发展近年都呈现稳步增长的态势,但由于制播分离机制的实施还有待改善,市场发展还不很成熟,只是电视剧相对成熟些,对于专题节目还没有完全走向制播分离,因此影视制作行业如果想要出现突破性的发展还仍有待时日。制作播出两环节的合作模式、利益分配模式等诸多方面仍须市场的进一步摸索实践,并进行验证。

受限于此,可以预见,未来几年内制播分离市场将进行不断尝试和探索,影视制作行业发展规模的脚步仍会有条不紊。但可以相信,随着制播分离机制的不断完善,市场的不断成熟,影视制作行业具备很大的发展潜力。

1.2 非线性编辑简介

1. 非线性编辑概况

非线性编辑(Nonlinear Edit)是相对于传统上以时间顺序进行线性编辑而言的。传统线性视频编辑是按照信息记录顺序,从磁带中重放视频数据进行编辑,需要较多的外部设备,如放像机、录像机、特技发生器、字幕机,工作流程十分复杂。非线性编辑借助计算机进行数字化制作,几乎所有的工作都在计算机里完成,不再需要那么多的外部设备,对素材的调用也能够瞬间实现,不用反反复复在磁带上寻找,突破了单一的时间顺序编辑限制,可以按各种顺序排列,具有快捷简便、随机的特性。非线性编辑只要上传一次就可以进行多次编辑,信号质量始终保持较好,所以节省了设备、人力,提高了效率。非线性编辑需要专用的编辑软件、硬件,在现在绝大多数的电视电影制作机构都采用了非线性编辑系统。

非线性编辑的实现,要靠软件与硬件的支持,这就构成了非线性编辑系统。一个非线性编辑系统从硬件上看,可由计算机、视频卡或 IEEE 1394 卡、声卡、高速 AV 硬盘、专用板卡(如特技加卡)以及外围设备构成。为了直接处理高档数字录像机来的信号,有的非线性编

辑系统还带有 SDI 文字标准的数字接口,以充分保证数字视频的输入、输出质量。其中视频卡用来采集和输出模拟视频,即承担 A/D 和 D/A 的实时转换。从软件上看,非线性编辑系统主要由非线性编辑软件以及二维动画软件、三维动画软件、图像处理软件和音频处理软件等外围软件构成。随着计算机硬件性能的提高,视频编辑处理对专用器件的依赖越来越小,软件的作用则更加突出。因此,掌握像 Premiere Pro 之类的非线性编辑软件,就成为关键,如图 1-2 所示为非线性编辑系统。

非线性编辑系统的出现与发展,一方面使影视制作的技术含量在增加,即越来越“专业化”;另一方面,也使影视制作更为简便,即越来越“大众化”。就目前的计算机配置来讲,一台家用计算机加装 IEEE 1394 卡,再配合 Premiere Pro 就可以构成一个非线性编辑系统。由此,每个人都可以将感性的 DV 编织成一部理性的数字作品,成为自己表达情怀、审视社会、挥洒想象的一种新手段。

非线性编辑设备依据最终输出对象和应用领域的不同有很大差别,一套简单的非线性编辑系统可以由一台普通计算机、一块视频捕捉卡和非线性编辑软件组成。还可使用更为快速的 SGI 工作站、实时非编卡和专业级非编软件。不同的非编系统之间价格差别很大,从几千元到上百万元不等。采用何种非编系统要根据最终输出对象和应用领域而定。

2. 计算机技术在影视制作中的应用

传统的影视制作是和计算机没有关系的,一直到后来的数字化大潮中,才逐渐和计算机结合,从而产生了非线性编辑这个概念,也使得艺术与技术得到了完美的结合。在影视中使用计算机技术,不仅影视专业制作者能够深刻体会,就连普通的观众也能切身感受到它对我们生活的影响,如图 1-3 所示。

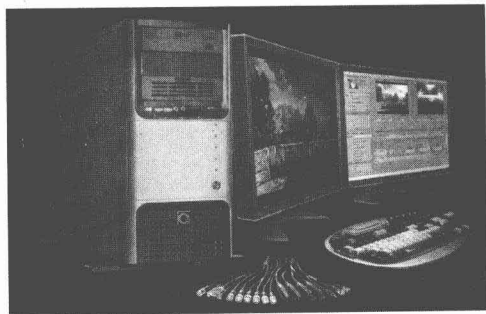


图 1-2



图 1-3

计算机技术在影视制作中的应用,最早应该追溯到计算机图文创作系统。它的出现使电视屏幕焕然一新,文字、图形不再枯燥。尤其三维动画制作系统的应用,使电视制作手段更进一步,汽车可以飞上蓝天,万丈高楼大厦可以瞬间平地而起,早已灭绝的恐龙可以重现屏幕等,许多不可思议的事情都在屏幕上实现了。而计算机特技的运用,则用真实的场景表达了一个现实:计算机与非线性编辑的完美结合,只要能想到的,就不怕做不到。

在电影《泰坦尼克号》中,我们除了感受那一段刻骨铭心的爱情故事外,还能够感受到计算机特技在影视制作中的完美应用。在影片中,男女主人公展翅翱翔,让人心驰神往;在阴冷的黑夜中,无数生灵随泰坦尼克号沉没在汪洋大海中,让人黯然神伤。在这些经典的特技镜头后,计算机技术可谓功不可没。同样,在电影《星球大战》中,几乎 95% 的镜头都是经过

计算机特技处理的,这就能够看出计算机技术在影视制作中的地位。

目前,创意新奇、技术复杂、制作精美的影视作品,都离不开计算机特技的支持。计算机特技使人们完全有理由相信:没有做不到的特技,只有想不到的创意。

3. 非线性编辑软件

进行非线性编辑时,除了计算机工作平台要满足非线性编辑硬件要求外,还要配以非线性编辑应用软件才能组成一个完善的非线性编辑系统,从而进行非线性编辑工作。

当前市场上的非线性编辑软件系统种类繁多,性能及特点也各有不同,数码影像的后期制作一般可以简单分为四类:采集软件、编辑软件、压缩软件和刻录软件,目前市场上的许多软件产品已经做到了“四合一”,把这几种功能融为了一体。不过,还没有哪一款可以做到几种功能都十分完美,例如会声会影虽然可以进行视频的压缩,但是它压缩的画面中色块特别多,而且压缩时可调节参数较少,比起专业的压缩软件还有一定差距,所以说这些软件都是各有所长,或在压缩性能上略胜一筹,或在编辑性能上独占鳌头。常用的非线性编辑软件有如下几种。

(1) Adobe Premiere

Adobe Premiere 软件用于 Mac 和 PC 平台,通过对数字视频编辑处理的改进(从采集视频到编辑,直到最终的项目输出),已经设计成专业人员使用的产品。它提供内置的跨平台支持以利于 DV 设备大范围的选择,增强的用户界面,新的专业编辑工具和与其他的 Adobe 应用软件(包括 After Effects、Photoshop 和 GoLive)无缝的结合。目前,Premiere 已经成为影视制作人员的数字非线性编辑软件中的标准,如图 1-4 所示。

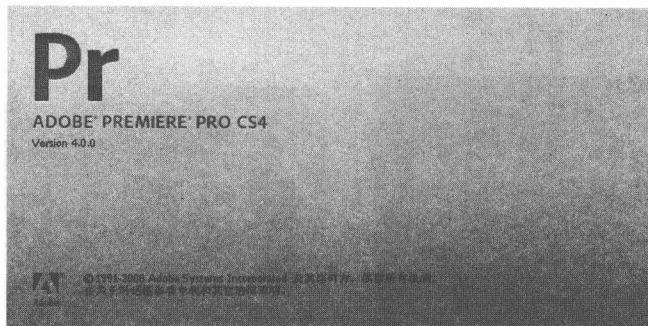


图 1-4

Adobe Premiere CS4 有许多种版本,其中既包括普通消费者使用的基本版本,也包括供专业人士使用的 Pro 版本。本书采用它最新的 Pro CS4 版进行讲解。

(2) 会声会影

多数视频编辑软件用户都不具备专业知识,专业编辑软件复杂的制作过程对这些用户使用视频编辑软件构成了一大障碍。因此视频编辑软件的易用性对这些用户来说就显得尤为重要。会声会影就是一套专为个人及家庭所设计的影片剪辑软件,它首创双模式操作界面,入门新手或高级用户都可轻松体验快速操作,即使是入门新手也可以在短时间内体验影片剪辑乐趣,如图 1-5 所示。

(3) Vegas

Vegas 8.0 是个人计算机上用于视频编辑、音频制作、合成、字幕和编码的专业产品。

它具有漂亮直观的界面和功能强大的音视频制作工具,为 DV 视、音频的录制、编辑和混合、流媒体内容作品和环绕声制作提供完整、集成的解决方法,如图 1-6 所示。



图 1-5



图 1-6

(4) DV Studio

目前 DV Studio 的最高版本是 9.0,它提供了视频编辑以及制作、输出的一整套解决方案,能够让你轻松为自己拍摄的视频添加丰富的转场效果,增添各种风格的字幕,使用户不仅仅是单纯地把视频导入到计算机里,还可以对所采入的视频进行编辑、加工等后期处理,以及把所编辑处理的视频进行格式的转换,以保存和刻录成光盘,如图 1-7 所示。

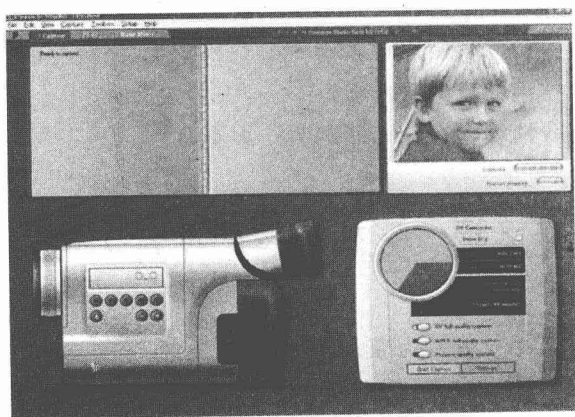


图 1-7

DV Studio 9.0 中文版视频编辑软件虽然没有 Premiere 等专业软件的编辑功能强大,但是其采集功能很容易学会,简单易用,操作界面也十分漂亮直观,让没有什么经验的新手也能够轻松地进行数码影像的采集,尤其是它采用的智能采集自动分割场景(Smart Capture)技术可节省 35 倍硬盘空间,是个人家庭用户比较理想的视频采集软件。稍微有一点遗憾的是,由于 DV Studio 是品尼高公司出品的软件,最好配合品尼高的 1394 卡使用,因为有一些 1394 卡是不能兼容这一软件的。

(5) TMPGEnc

TMPGEnc 是日本人开发的一套 MPEG 编码工具软件,支持 VCD、SVCD、DVD 等多种格式。它能将各种常见影片文件进行压缩、转换成符合 VCD、SVCD、DVD 等的视频格

式,这个软件非常的小巧和高效,并且不需要安装,直接单击执行文件就可运行,是一个非常“绿色”的软件程序。用TMPGEnc对视频进行压缩,仅需要简单的几步就可以开始,操作比较简单,压缩后的画质非常好,色斑块等常见的压缩问题基本很少见到,缺点就是压缩速度比较慢,要耐心地等待,对于机器配置比较低的朋友来说更是有些无法忍受。大家可以下载它的免费版本,现在最新的版本号是TMPGEnc 4.0,和大多数免费软件一样,在正式注册之前,可以免费使用30天,如图1-8所示。



图 1-8

课堂练习

任务背景: 当了解了影视编辑技术的行业发展概况和非线性编辑技术的概念后,是不是明白我们该做什么了呢?

任务目标: 根据本课学习,总结影视编辑技术的行业概况,了解行业发展,确立学习目标。

任务要求: 了解影视编辑技术的行业发展概况,熟悉非线性编辑技术的相关概念,初步认识非线性编辑软件。

任务提示: 万丈高楼平地起,带着我们的目标出发吧。

课后思考

- (1) 学习影视编辑技术的目的是什么?
- (2) 非线性编辑与线性编辑有什么区别?

第2课 影视编辑的准备工作的

编辑之前各环节的工作,主要为获取与节目有关的、有意义的原始图像素材和原始声音素材所进行的种种工作。它包括对选题的确定、选取合适的采访对象并进行采访、确定适合的节目形式、撰写拍摄提纲、选择符合节目内容与形式要求的现场并进行拍摄,从而获取符合节目预想效果供后期编辑的图像、声音素材,并在拍摄现场做一些粗略的场记。要使这些零碎杂乱的原始音像素材最终形成一个能够达到原先设想效果的完整节目形态。

课堂讲解

任务背景: 在还没有拍摄之前或者已经拍摄了素材之后,都需要明白一件事,那就是:这是个团队的工作。

任务目标: 通过本课的学习,掌握影视编辑之前需要做哪些准备工作。

任务分析: 影视剪辑的最终目的是把内容表达清楚,把故事表现精彩,学会取舍。

影视后期编辑是影视创作的后期工作,它是根据节目的要求对镜头进行选择然后寻找最佳剪接点进行组合、排列的过程。目的是最彻底地传达出创作者的意图。在正式进入编辑阶段之前的准备工作是很必要的,磨刀不误砍柴工,准备工作越细致,编辑时就越省力,并且在工作之前做好充分的准备更加有利于工作的展开。往往在制作电影剪辑的时候,是需要边剪辑边拍摄的,甚至剪辑人员需要到现场指导拍摄。毫无疑问,电影制作是个团队的协同合作过程,而非一个人能完成的,当然个人实验电影短片除外。

1. 硬件准备

那么,作为个人或者家用型的电影短片创作的非线性编辑系统对计算机有什么要求呢?

1) 计算机系统及配置准备

(1) Windows 操作系统要求

① 1.5GHz 或者更快的处理器,“稳定压倒一切”,挑选一款比较稳定的处理器才能保证工作的顺利进行。目前比较稳定的处理器例如 Intel 的酷睿双核处理器,如图 2-1 所示。

② 安装 Microsoft Windows XP Service Pack 2(建议安装 Service Pack 3)或 Windows Vista Home Premium 版、Business、Ultimate 或企业版 Service Pack 1(核证的 32 位 Windows XP 和 32 位或 64 位的 Windows Vista),目前 Microsoft 刚发布的 Windows 7 也比较受欢迎,如图 2-2 所示。

③ 2GB 的 RAM 内存。

④ 1.3GB 的可用硬盘空间用来安装,再加上 2GB 的空间存储其他内容。

⑤ 1280×900 像素显示用 OpenGL 2.0 兼容图形卡。七彩虹显卡是笔者比较推荐的,如图 2-3 所示。当然见仁见智,其他高端品牌的显卡也非常不错。



图 2-1

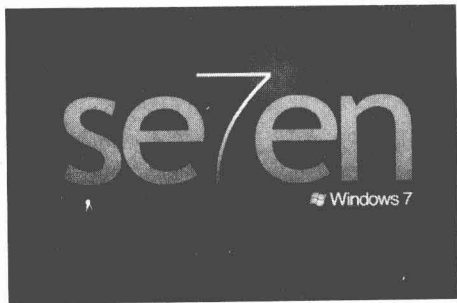


图 2-2

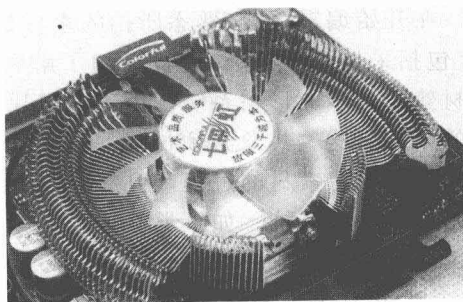


图 2-3

⑥ DVD-ROM 驱动器。

⑦ QuickTime 7.4.5 软件需要使用 QuickTime 功能。

⑧ 宽带互联网连接所需要的在线服务。

(2) Mac OS 操作系统要求

① 多核英特尔处理器。

② Mac OS X 10.4.11-10.5.4 版。