

从新手到高手



全彩印刷
全程图解
书盘结合
超值实用

Premiere Pro CS5 中文版 从新手到高手

唐守国 王健 等编著

 超值多媒体光盘

15段全程配音语音教学视频

25幅实例精美效果图

50个书中实例素材源文件



清华大学出版社

从新手到高手



全彩印刷
全程图解
书盘结合
超值实用

Premiere Pro CS5 中文版 从新手到高手

唐守国 王健 等编著

DVD 超值多媒体光盘

15段全程配音语音教学视频

25幅实例精美效果图

50个书中实例素材源文件



清华大学出版社
北 京

内容简介

本书详细讲述了Premiere Pro CS5视频编辑功能和操作技巧。全书共16章,内容涉及视频编辑基础知识, Premiere Pro CS5界面、素材采集、视频转场、视频特效、音频特效、制作字幕、运动效果以及视频的输出与光盘的制作等。最后介绍了3个综合案例的制作过程。配书光盘提供了书中实例素材文件和配音教学视频文件。本书适合作为职业院校和各类培训学校的教材,也可以供视频处理爱好者、DV发烧友以及视频编辑专业人士参考。

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

Premiere Pro CS5中文版从新手到高手/唐守国等编著. — 北京:清华大学出版社, 2011.4
(从新手到高手)

ISBN 978-7-302-24278-9

I. ①P… II. ①唐… III. ①图形软件, Premiere Pro CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第251401号

责任编辑:夏兆彦

责任校对:徐俊伟

责任印制:何 芊

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:010-62795954, jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

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

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:18.5 插 页:2 字 数:510千字

附光盘1张

版 次:2011年4月第1版 印 次:2011年4月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:59.80元



地 址:北京清华大学学研大厦A座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544



Premiere Pro CS5是一款常用的非线性视频编辑软件,由Adobe公司推出,具有较好的画面质量和兼容性,且可以与Adobe公司推出的其他软件相互协作,广泛应用于广告制作和电视节目制作中。

书中通过丰富的视频剪辑实例,演示Premiere Pro CS5的操作、应用知识。为了展现Premiere的视频剪辑效果,本书采用全彩印刷,并附带大容量的DVD光盘,以提供丰富的练习素材和操作视频,帮助读者深入掌握Premiere软件的相关知识。

1. 本书内容

本书可以帮助读者轻松地学习从视频编辑到后期合成和输出的整个过程,全书共分为16章。各章主要内容如下。

第1章介绍视频编辑的基础知识,包括线性编辑和非线性编辑简介、视频编辑的相关术语、蒙太奇和常见的音视频格式等内容。

第2章主要介绍Premiere Pro CS5软件的工具面板功能、新增功能和工作环境等内容,还介绍通过设置快捷键来提高工作效率的方法与技巧。

第3章介绍采集素材的方法,并通过Premiere中的命令和面板分别导入素材,然后通过复制、剪切和粘贴等操作对素材进行简单的编辑。

第4章主要讲述在编辑大型影视节目时,对素材进行合理的安排和处理,来提高工作效率。

第5章除了对编辑影片素材时用到的各种选项与面板进行介绍外,还将对创建新元素、剪辑素材和多重序列的应用等内容进行讲解,使用户能够更好地学习使用Premiere编辑影片素材的各种方法与技巧。

第6章主要对Premiere中比较常用的视频转场进行详细介绍。通过本章的学习,用户可以掌握视频转场在影片中的使用方法和编辑技巧,并能综合运用视频转场效果创作优秀的影视作品。

第7章主要向用户介绍Premiere中的一些常用视频特效的添加和编辑方法,使用户在影视创作领域达到一个新的台阶。

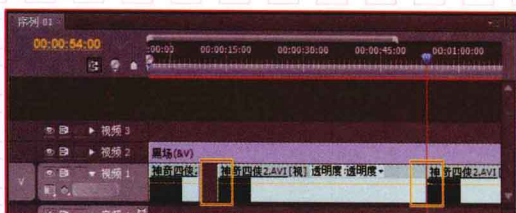
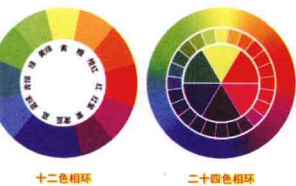
第8章主要向用户讲述使用Premiere调整、校正和优化素材色彩方面的技术与方法。

第9章主要讲述利用视频特效中的合成技术,使用户在后期编辑过程中实现那些无法通过拍摄得到的视频画面,从而创建出能够让人感到奇特、炫目和惊叹的画面效果。

第10章主要向用户介绍添加运动特效的方法和技巧,并设置运动特效的运动路径、不透明度和运动速度等参数,来实现丰富视频画面的目的。

第11章除了对Premiere字幕创建工具进行讲解外,还将对Premiere文本字幕和图形对象的创建方法,以及字幕样式、字幕模板的使用方法和字幕特效的编辑与制作过程进行介绍。

第12章主要讲述Premiere提供的各种音频处理功能。用户可以在多个音频素材之间添加



过渡效果，使整个影视节目更加顺畅。

第13章介绍利用调音台调整素材的音量大小、渐变效果、均衡立体声、录制旁白等，并着重介绍Premiere Pro CS5调音台的功能及使用方法。

第14章将向用户介绍影片的导出格式，以及关于导出影片的一些知识和技巧，使用户掌握更加丰富的视频编辑知识，在影视节目的后期创作过程中如鱼得水。

第15章主要对Adobe Encore的工作界面和使用方法进行详细介绍，还讲解各类视频光盘及其弹出菜单的制作方法，从而帮助用户制作能够直接在播放设备上放映的视频光盘。

第16章通过综合案例的形式整体讲述Premiere Pro CS5的软件知识，并通过对音视频素材的剪切、复制、粘贴以及应用各种特效等操作，全方位地介绍该软件的功能和特点。

2. 本书特色

本书是一本专门介绍Premiere视频剪辑知识的教程，在编写过程中精心设计了内容丰富的实例，以帮助读者顺利学习本书的内容。

- **系统全面，超值实用** 本书针对不同的知识内容，提供多个不同内容的实例，除了详细介绍实例应用知识之外，还同步介绍相关的知识要点。本书穿插大量的提示、注意和技巧内容，构筑了面向实际的知识体系。另外，本书采用紧凑的版式，使相同内容的篇幅缩减了30%以上，实例数量增加了50%。
- **串珠逻辑，收放自如** 本书统一采用二级标题灵活安排全书内容，摆脱了普通培训教程按部就班讲解的窠臼。
- **全程图解，快速上手** 本书各章内容全部采用图解方式，所用图像均做了大量的裁切、拼合、加工，信息丰富、效果精美，使读者翻开图书的第一眼就获得强烈的视觉冲击。
- **书盘结合，相得益彰** 本书附带的多媒体光盘提供了本书实例完整的素材文件和全程配音教学视频文件，便于读者自学和跟踪练习本书内容。

3. 读者对象

本书内容全面、结构完整、图文并茂、通俗易懂，并配有丰富的实例，每个实例都是设计与操作技巧并重，并且步骤的讲解细致到位、知识点突出。本书适合相关专业的学生、视频处理爱好者以及没有任何编辑经验又希望自己制作影视节目的普通家庭读者使用。

参与本书编写的除了封面署名的人员外，还有李海庆、王树兴、许勇光、马海军、祁凯、孙江玮、田成军、刘俊杰、王泽波、张银鹤、刘治国、阎迎利、何方、李海庆、王树兴、朱俊成、康显丽、崔群法、孙岩、倪宝童、王立新、温玲娟、杨宁宁、郭晓俊、方宁、王黎、安征、亢凤林、李海峰等。由于时间仓促，水平有限，疏漏之处在所难免，欢迎读者朋友登录清华大学出版社的网站www.tup.com.cn与我们联系，帮助我们改进提高。

目 录 Contents



01 视频编辑基础

- 1.1 视频概述..... 2
- 1.2 非线性编辑概述..... 6
- 1.3 蒙太奇..... 9
- 1.4 常见的视频和音频格式..... 12

02 认识Premiere Pro CS5

- 2.1 Premiere概述..... 15
- 2.2 Premiere Pro CS5的主要窗口和面板..... 15
- 2.3 自定义Premiere Pro CS5..... 21

03 Premiere影视编辑的基本操作

- 3.1 影片编辑项目的基本操作..... 30
- 3.2 导入素材..... 32
- 3.3 采集素材文件..... 34
- 3.4 练习：制作切换效果..... 37
- 3.5 练习：制作快慢镜头..... 38

04 素材管理

- 4.1 对素材进行科学管理..... 42
- 4.2 创建颜色素材..... 46
- 4.3 创建彩条片头和通用倒计时片头..... 47
- 4.4 练习：制作倒计时片头..... 48
- 4.5 练习：编辑素材..... 49

05 Premiere Pro CS5视频编辑

- 5.1 基本的编辑视频素材方法..... 53
- 5.2 高级的编辑视频素材方法..... 61
- 5.3 练习：视频出入点..... 67
- 5.4 练习：滑板冲浪..... 69

06 视频转场效果

- 6.1 视频转场概述..... 72
- 6.2 使用视频转场..... 73
- 6.3 常用视频转场..... 76
- 6.4 练习：艺术欣赏..... 86
- 6.5 练习：自然风光..... 89

07 视频特效

- 7.1 应用视频特效..... 95
- 7.2 常用视频特效..... 97
- 7.3 练习：画中画效果..... 111
- 7.4 练习：动态名画特效..... 113

08 高级视频编辑

- 8.1 颜色模式..... 118
- 8.2 调整类特效..... 121
- 8.3 图像控制类特效..... 125
- 8.4 色彩校正类特效..... 127
- 8.5 练习：校正视频色彩..... 130
- 8.6 练习：望远镜画面效果..... 134

09 叠加与抠像

- 9.1 叠加与抠像概述..... 139
- 9.2 Premiere抠像技术..... 140
- 9.3 练习：替换影片背景..... 145
- 9.4 练习：合成影视作品..... 147

10 运动特效

- 10.1 认识控制面板..... 151
- 10.2 添加运动效果..... 151



10.3	编辑运动路径	152
10.4	练习：画中画	157
10.5	练习：动态相册	160

11 创建字幕

11.1	字幕工作区	168
11.2	创建文本字幕	172
11.3	编辑字幕属性	174
11.4	Premiere中的字幕样式	178
11.5	应用图形对象	181
11.6	字幕模板	183
11.7	创建动态字幕	184
11.8	练习：制作滚动字幕	186
11.9	练习：制作打字效果	188

12 编辑音频

12.1	音频概述	193
12.2	添加和编辑音频素材	194
12.3	增益和均衡	200
12.4	音频过渡	202
12.5	音频特效	202
12.6	练习：制作混合音效	208
12.7	练习：音频特效	209

13 音频全方位处理

13.1	录音基础	214
13.2	调音台概述	214

13.3	混合音频	218
13.4	摇动和平衡	220
13.5	创建特殊效果	223
13.6	子混合音轨	224
13.7	练习：制作5.1声道效果	225
13.8	练习：制作回声效果	227

14 输出影片

14.1	设置参数	230
14.2	输出视频格式	232
14.3	输出流媒体	234
14.4	练习：输出FLV流媒体文件	236
14.5	练习：转换视频文件格式	238

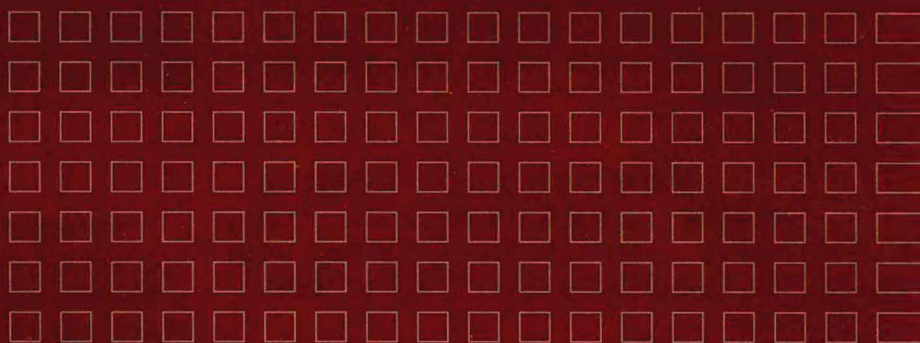
15 使用Adobe Encore CS5创建DVD

15.1	认识Adobe Encore	240
15.2	Adobe Encore 的工作流程	244
15.3	界面和导航菜单	248
15.4	练习：制作蓝光光盘菜单	252

16 综合案例

16.1	制作影视预告片	256
16.2	梦幻艺术电子相册	262
16.3	制作舞蹈宣传片	275

01



视频编辑基础

随着科学技术的快速增长，人们由起初通过绘画来记录自己的生活画面过渡到使用相机、DV等硬件来直接捕捉生活的场景。经过近代数字化技术的发展，视频编辑已经由起初的模拟线性编辑发展到现在流行的数字化非线性编辑，即在进行视频编辑的过程中，可以剪切、组接镜头，也可以增加一些特技效果。

在当今的数字化时代，影片不仅仅是靠拍摄完成的，影片编辑也是影视作品的主要构成部分。只有合理地组接这些片段才能使其符合人们的逻辑思维，并具有艺术性和欣赏性，因此，视频编辑人员应该掌握相应的理论和视频编辑知识。

本章将对非线性编辑系统的构成与制作流程等内容进行详细的讲解，还将介绍蒙太奇效果的使用方法及技巧等，以使用户都能够在规定时间内了解并熟悉视频编辑。

1.1 视频概述

视频是指将一系列静态影像以电信号的方式加以捕捉、记录、处理、储存、传送与重现的各种技术。视频的诞生和发展最早是为了电视系统，而网络的产生使视频的发展更加迅速。

1.1.1 视频基础

要对视频进行编辑，首先需要了解视频的基本要素和专业术语。把握视频的基本要素可以使用户掌握拍摄或修改视频的技巧和方法，了解视频的编辑术语可以使用户更快地熟悉视频的制作流程。

1. 景别

景别主要是通过改变画面的大小、画面的不同位置等属性使观众看清影片的内容；还可以制作一些特效，使观众产生某种心理效应。景别一般分为远景、全景、中景、近景和特写5种类型。

远景

远景是视距最远的景别，它视野广阔、景深悠远，主要表现远距离的物和人，气势比较雄伟，一般用以抒发自己的思想情感。拍摄时，远景的持续时间应在10秒以上，如图1-1所示。



图1-1 远景

全景

全景包括被摄对象的全貌和它周围的环境。与远景相比，全景要有主体内容，且主体明确。在全景的画面中，无论是人还是物都应该得到充分的表现。

全景的作用是确定事物或人物的空间关系，展示环境的特征，表现画面某一段的发生地点并为后续情节定向。同时，全景有利于表现人和物的动势。全景的持续时间应在8秒以上，如图1-2所示。



图1-2 全景

中景

中景是指表现成年人膝盖以上或有典型意义的局部场景的画面。中景包括对象的主要部分和事物的主要情节。在中景的画面中，主要的人或物的形象及形状特征占主要成分。使用中景画面可以看清人和人之间的关系和感情的交流，也能看清人与物，或物与物之间的相对位置关系。全景的持续时间应在5秒以上，如图1-3所示。



图1-3 中景

近景

近景包括被摄对象更主要的部分（如表现成年人胸部以上或局部的部分），用以细致地表现人物的精神和物体的特征。使用近景可以更加清楚地表达表现人物心理活动的表情和细

微动作, 容易产生交流。近景的持续时间应在3秒以上, 如图1-4所示。



图1-4 近景

特写

特写是表现拍摄主体对象的某一局部特征的画面。它可以更加细致地展示或揭示特定的含义。特写反映的内容比较单一, 起到形象放大、内容深化、强化本质的作用, 主要用于表达、刻画人物的心理活动和情绪特点, 起到震撼人心、引起注意的作用。特写的持续时间应在1秒以上, 如图1-5所示。



图1-5 特写

2. 视频编辑术语

在进行影片编辑时, 了解一些视频编辑时的专业名词将有助于用户更快地了解视频编辑过程, 并且掌握各种视频编辑软件的使用方法。

帧

构成动画的最小单位是帧。在动画中, 每一幅静态图像称为一帧。

捕捉

视频编辑中的捕捉就是使用采集卡将摄像机所拍摄的视频素材保存在计算机中, 以便编辑成影片。

场景

一个场景也可以称为一个镜头, 它是视频作品的基本元素。

转场过渡

两个场景如果直接连接起来, 在许多情况下会显得很突兀, 这时, 使用一个切换效果在两个场景之间进行过渡处理, 视频就会显得舒服很多。

滤镜

使用滤镜可以调整视频的色彩、亮度和对比度等属性。

1.1.2 电视制式

电视制式是用来实现电视图像信号、伴音信号或其他信号传输的方法、电视图像的显示格式以及所采用的技术标准。电视制式有很多种, 模拟电视有黑白电视制式、彩色电视制式以及伴音制式等; 数字电视有图像信号、音频信号压缩编码格式(信源编码)、TS流(Transport Stream)编码格式(信道编码), 还有数字信号调制格式以及图像显示格式等制式。

电视制式是在满足黑白电视技术标准的前提下研制的。为了实现黑白和彩色信号的兼容, 色度编码对副载波的调制有3种不同方法, 形成了3种彩色电视制式: NTSC制式、SECAM制式和PAL制式。

1. NTSC制式

NTSC (National Television System Committee, 美国电视系统委员会) 制式一般被称为正交调制式(对两个色副载波信号进行正交调幅)彩色电视制式; PAL制式一般被称为逐行倒相式彩色电视制式; SECAM制式一般被称为轮流传送式彩色电视制式。

NTSC制式的优点是电视接收机电路简单, 缺点是容易产生偏色, 因此NTSC制式电视机都有一个色调手动控制电路, 供用户选择使用; PAL制式和SECAM制式可以克服NTSC制式容易偏色的缺点, 但电视接收机电路复杂, 要比NTSC制式电视接收机多一个一行延时线路, 并且图像容易产生彩色闪烁。

2. SECAM制式 >>>>

SECAM制式又称塞康制式，意为“按顺序传送彩色与存储”，首先用在法国模拟彩色电视系统中。它克服了NTSC制式相位失真的缺点，但采用时间分隔法来传送两个色差信号。

3. PAL制式 >>>>

PAL制式又称为帕尔制式，它克服了NTSC制式对相位失真的敏感性，也属于同时制式。它对同时传送的两个色差信号中的一个色差信号采用逐行倒相，另一个色差信号进行正交调制方式。这样，如果在信号传输过程中发生相位失真，则会由于相邻两行信号的相位相反起到互相补偿的作用，从而有效地克服了因相位失真而引起的色彩变化。因此，PAL制式对相位失真不敏感，图像彩色误差较小。

1.1.3 帧速率和像素宽高比

为了实现流畅而又逼真的视频播放，用户需要注意视频的帧速率和像素宽高比。

1. 帧速率 >>>>

帧速率表示的是每秒播放的帧数，它的大小决定视频播放的平滑程度，帧速率越高视频播放越平滑，视频播放的就越流畅、效果也就越逼真。

2. 像素宽高比 >>>>

分辨率和像素都是影响视频质量的重要因素，与视频的播放效果有着密切的联系。

>> 像素与分辨率

在显示设备（显示器或电视）中，像素是组成图像的最小单位，而每个像素则由多个（通常为3个）不同颜色（通常为红、绿、蓝）的点组成。分辨率是指屏幕上像素的数量，通常用“水平方向像素数量×垂直方向像素数量”的方式来表示。

提示

显示设备通过调整像素内不同颜色点之间的强弱比例，来控制该像素点的最终颜色。理论上，通过对红、绿、蓝3个颜色因子的控制，像素点可显示出任何色彩。

像素与分辨率对视频质量的正面影响在于，每幅视频画面的分辨率越大、像素数量越多，整个视频的清晰度也就越高。这是因为，一个像素在同一时间内只能显示一种颜色，因此在画面尺寸相同的情况下，拥有较大

分辨率（像素数量多）的图像显示效果也就越细腻，相应的影像也就越清晰，如图1-6所示。

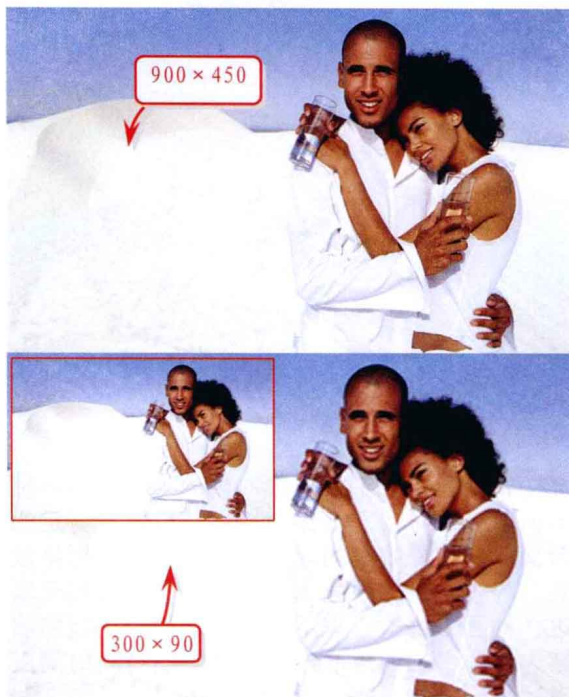


图1-6 不同分辨率的图像对比

注意

在实际应用中，视频画面的分辨率会受到录像设备和播放设备的限制。例如在传统电视机中，视频画面的垂直分辨率表现为每帧图像中水平扫描线的数量，即电子束穿越荧屏的次数。水平分辨率则取决于录像设备、播放设备和显示设备。例如，老式VHS格式录像带的水平分辨率为250线，而DVD的水平分辨率则为500线。

>> 帧宽高比与像素宽高比

帧宽高比即视频画面的长宽比例，目前电视画面的宽高比通常为4:3，电影则为16:9。像素宽高比是指视频画面内每个像素的长宽比，具体比例由视频所采用的视频标准决定，如图1-7所示。



图1-7 图像像素宽高比

由于不同显示设备在播放视频画面时的像素宽高比有所差别，因此当某一显示设备在播放与其像素宽高比不同的视频时，就必须对图像进行矫正。否则，视频画面的播放效果便会较原效果产生一定的变形，如图1-8所示。



图1-8 不同比例的图像对比

提示

一般来说，计算机显示器使用正方形像素来显示图像，而电视机等视频播放设备则使用矩形像素进行显示。

1.1.4 色彩模式

色彩可以激发或识别人们的思想情感，不同的色彩所产生的情感也各不相同，例如，红、橙、黄等暖色调往往会使人联想到阳光、火焰等，从而给人以炽热、向上的感觉；青、蓝、蓝绿、蓝紫等冷色调则会使人联想到水、冰、夜色等，给人以凉爽、宁静、平和的感觉。色彩模式如图1-9所示。

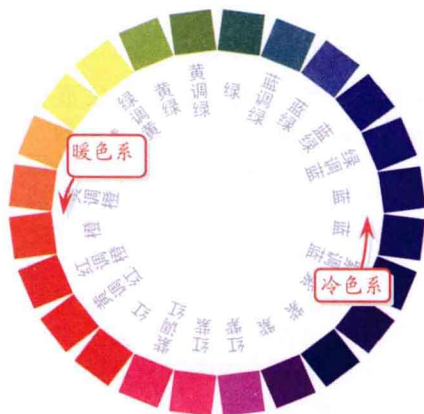


图1-9 色彩模式示意图

提示

在色彩的应用中，冷暖色调只是相对而言的。譬如说，在画面整体采用红色系颜色，且大红与玫瑰红同时出现时，大红就是暖色，而玫瑰红则会被看作是冷色；但是，当玫瑰红与紫罗蓝同时出现时，玫瑰红便是暖色。

在实际拍摄及编辑视频的过程中，尽管每个画面都可能包含多种色彩，但总会有一种色彩占据画面的主导地位，从而成为画面色彩的基调。因此，在操作时便应根据需要来突出或淡化、转移该色彩对表现效果的影响，如图1-10所示。



图1-10 色彩的影响

1.2 非线性编辑概述

非线性编辑主要是相对于传统上以时间顺序进行的线性编辑而言的。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来进行编辑，需要较多的外部设备（如放像机、录像机、特技发生器、字幕机等），工作流程十分复杂，过程也不稳定。

非线性编辑借助计算机来进行数字化制作，不再需要太多的外部设备，对素材的调用也是瞬间实现，不用反复在磁带上寻找，突破了单一按时间顺序编辑的限制，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，信号质量始终不会变低，节省了设备资源和人力，提高了效率。

1.2.1 非线性编辑

随着计算机软/硬件技术的发展，计算机在图形图像处理方面的能力逐渐增强，应用范围也覆盖至广播电视的各个领域。随后，出现了以计算机为中心，利用数字技术编辑视频节目的方式，非线性视频编辑便由此诞生。

从狭义上讲，非线性编辑是指在剪切、复制和粘贴素材时无须在存储介质上对其进行重新安排的视频编辑方式。从广义上讲，非线性编辑是指在编辑视频的同时，还能添加许多特殊效果的视频编辑方式。

与线性编辑相比，非线性编辑的特点主要集中在以下方面。

1. 素材浏览 >>>>

在查看素材时，非线性编辑不仅可以瞬间开始播放，还可以使用不同的速度进行播放，或实现逐幅播放、反向播放等。

2. 编辑点定位 >>>>

在确定编辑点时，用户既可以手动操作进行粗略定位，也可以使用时码精确定位编辑点。由于不再需要花费大量时间来搜索磁带，因此大大提高了编辑效率，如图1-11所示。



图1-11 创建标记

3. 调整素材长度 >>>>

非线性编辑允许用户随时调整素材长度，并可通过时码标记实现精确编辑。此外，非线性编辑方式还吸取了电影剪接时简便直观的优

点，允许用户参考编辑点前后的画面，以便直接进行手动剪辑。

4. 素材的组接 >>>>

在非线性编辑系统中，各段素材间的相互位置可随意调整。因此，用户可以在任何时候删除节目中的一个或多个片段，或向节目中的任意位置插入一段新的素材。

5. 素材的复制和重复使用 >>>>

在非线性编辑系统中，由于用到的所有素材都以数字格式进行存储，因此在复制素材时不会导致画面质量的下降。此外，同一段素材可以在一个或多个节目中反复使用，而且无论使用多少次，都不会影响画面质量。

6. 便捷的特效制作功能 >>>>

在非线性编辑系统中制作特技时，通常可以在调整特技参数的同时观察特技对画面的影响。根据节目的需求，人们可随时扩充和升级软件的特效模块，从而可方便地增加新的特技功能。

提示

非线性编辑系统中的特技效果独立于素材本身出现，也就是说，用户不仅可以随时为素材添加某种特殊效果，还可随时去除该效果，以便将素材还原至最初的样式。

7. 声音编辑

基于计算机的非线性编辑系统能够方便地从CD唱盘、MIDI文件中采集音频素材。而且，在使用编辑软件进行多轨声音的合成时，也不会受到总音轨数量的限制。

8. 动画制作与合成

由于非线性编辑系统的出现，动画的逐帧录制设备已被淘汰。而且，非线性编辑系统除了可以实时录制动画外，还能够通过抠像的方法实现动画与实拍画面的合成，如图1-12所示，从而极大地丰富了影视节目的制作手段。



图1-12 动画合成效果

1.2.2 非线性编辑系统的构成

利用非线性编辑手段进行制作和编辑，需要软件与硬件两方面的支持和配合，共称为非线性编辑系统。目前，一套完整的非线性编辑系统，其硬件部分至少应包括一台多媒体计算机，此外还需要视频卡、IEEE 1394卡，以及其他专用板卡（如特技卡）和外围设备，如图1-13所示。



图1-13 非线性编辑系统的硬件组成

视频卡用于采集和输出模拟视频，担负着模拟视频与数字视频之间相互转换的重任，如图1-14所示。

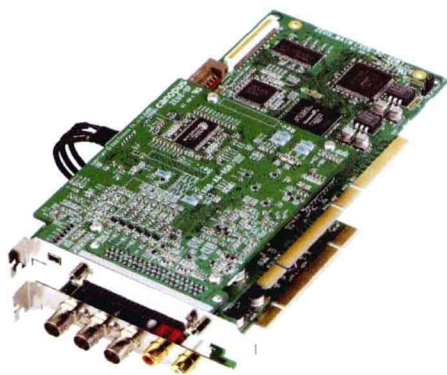


图1-14 采集卡

从软件上看，非线性编辑系统主要由非线性编辑软件、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。

提示

随着计算机硬件性能的提高，编辑处理视频对专用硬件设备的依赖越来越小，而软件在非线性编辑过程中的作用则日益突出。因此，熟练掌握一款像Premiere Pro之类的非线性编辑软件便显得尤为重要。

1.2.3 视频采集基础

在所有的非线性编辑系统中，视频编辑工作流程都可以分为输入、编辑和输出3个步骤。下面以Premiere为例，来介绍非线性编辑视频时的整个工作流程。

1. 采集与输入素材

收集、整理素材后将其导入编辑系统，是正式编辑视频节目的首要工作。利用Premiere的素材采集功能，用户可以方便地将磁带或其他存储介质上的模拟音/视频信号转换为数字信号后存储在计算机中，并将其导入至编辑项目，使其成为可以处理的素材。Premiere的采集界面如图1-15所示。



图1-15 采集界面

提示

在采集数字格式的音/视频素材文件时，Premiere所进行的操作只是将其“复制/粘贴”至计算机中的某个文件夹内，并将这些数字音/视频文件添加至视频编辑项目内。

Premiere还可以将其他软件处理过的图像、声音等素材直接纳入到当前的非线性编辑系统中，并将上述素材应用于视频编辑的过程中。

2. 编辑素材 >>>

一般情况下，素材不能直接使用，需要设计人员使用剪切、复制、粘贴等方法，选择素材内最合适的部分，然后按一定顺序将不同素材组接成一段完整的视频，这些操作就是编辑素材的过程，如图1-16所示。

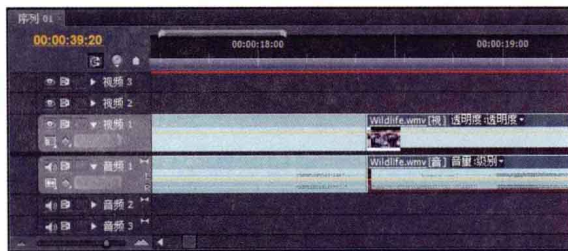


图1-16 编辑素材

3. 特技处理 >>>

随着软件技术的增加和拍摄的局限性，以及为了满足用户追求更高视频效果的要求，视频编辑人员便需要通过特技处理的方式，来向观众呈现此类很难拍摄或根本无法拍摄到的画面效果，如图1-17所示。

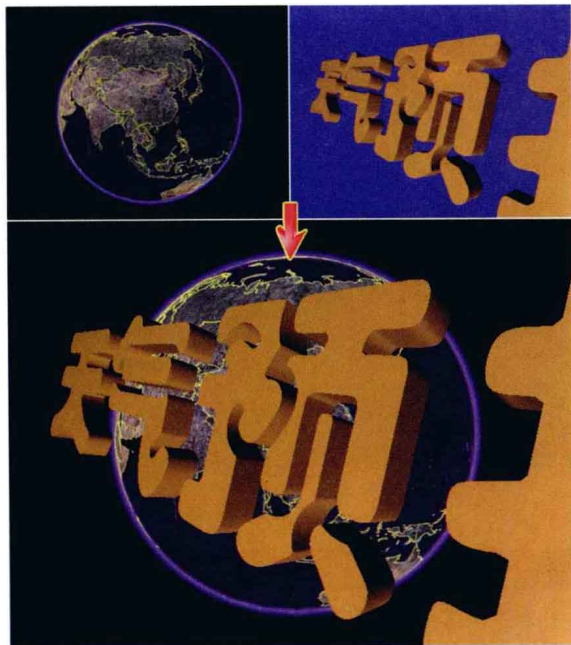


图1-17 视频特技处理

提示

对于视频素材而言，特技处理包括转场、特效、合成叠加；对于音频素材而言，特技处理包括转场、特效等。

4. 添加字幕 >>>

字幕在影片中起到解释说明的作用，是影视节目的重要组成部分。Premiere 拥有强大的字幕制作功能，操作也极其简便。该软件还内置了大量的字幕模板，这使用户的操作更加简单、方便，如图1-18所示。



图1-18 添加字幕

5. 输出影片 >>>

编辑完成视频节目后，就可以回录到录像带上。当然，根据需要也可以将其输出为视频文件，以便发布到网上，或者直接刻录成VCD光盘、DVD光盘等。



1.3 蒙太奇

蒙太奇原为建筑学术语，意为构成、装配，后来被延伸到电影艺术中，是导演向观众展示影片内容的叙述手法和表现手段，一般包括画面剪辑和画面合成两方面。画面剪辑是由许多画面或图样并列或叠化而成的一个统一的图画作品；画面合成是制作这种组合方式的艺术或过程。

1.3.1 蒙太奇的概念

在视频编辑领域，蒙太奇的含义存在狭义和广义之分。其中，狭义的蒙太奇专指对镜头画面、声音、色彩等诸元素编排、组合的手段，也就是说，是在后期制作过程中，将各种素材按照某种意图进行排列，从而使之构成一部影视作品。由此可见，蒙太奇是将摄影机拍摄下来的镜头，按照生活逻辑、推理顺序、作者的观点倾向及其美学原则连接起来的手段，是影视语言符号系统中的一种修辞手法。

从广义上来看，蒙太奇不仅包含后期视频编辑时的镜头组接，还包含影视剧作从开始到完成的整个过程中，创作者们的一种艺术思维方式。

提示

从硬件方面来说，镜头是照相机、摄像机及其他类似设备的组成部件；如果从视频编辑领域来看，镜头则是一组连续的视频画面。

1.3.2 蒙太奇的分类

由于蒙太奇具有叙事和表意两大功能，因此可以把蒙太奇划分为3种最基本的类型：叙事蒙太奇、表现蒙太奇和理性蒙太奇。第一种是叙事手段，后两种主要用于表意。

1. 叙事蒙太奇 >>>>

叙事蒙太奇是影视片中最常用的一种叙事方法，这种蒙太奇组接脉络清楚、逻辑连贯、明白易懂。它主要以交代情节、展示事件为主旨，按照情节发展的时间流程、因果关系来分切组合镜头、场面和段落，从而引导观众理解剧情。它主要包含下述几种技巧。

>> 平行蒙太奇

这种蒙太奇常将不同时空(或同时异地)发生的两条或两条以上的情节线并列表现，分头叙述而统一在一个完整的结构之中。用它处理剧情，可以删节过程以利于概括集中，节省篇幅，扩大影片的信息量，并加强影片的节奏；其次，由于这种手法是几条线索并列表现，相互烘托，形成对比，易产生强烈的艺术感染效果。

>> 交叉蒙太奇

交叉蒙太奇将同一时间不同地域发生的两条或数条情节线迅速而频繁地交替剪接在一起，其中一条线索的发展往往影响另外的线索，各条线索相互依存，并最后汇合在一起。这种剪辑技巧极易引起悬念，造成紧张激烈的气氛，加强矛盾冲突的尖锐性，是掌握观众情绪的有力手法。惊险片、恐怖片和战争片常用此法造成追逐和惊险的场面。

>> 颠倒蒙太奇

它是一种打乱结构的蒙太奇方式，先展现故事的或事件的现在状态，然后再回去介绍故事的始末，表现为事件概念上过去与现在的重新组合。它常借助叠印、划变、画外音、旁白等转入倒叙。运用颠倒式蒙太奇，打乱的是事件顺序，但时空关系仍需交代清楚，叙事仍应符合逻辑关系，事件的回顾和推理一般都用这种方式结构。

>> 连续蒙太奇

连续蒙太奇主要是沿着一条单一的情节线索，按照事件的逻辑顺序，有节奏地连续叙事。这种叙事自然流畅，朴实平顺，但由于缺乏时空与场面的变换，无法直接展示同时发生的情节，难于突出各条情节线之间的对列关系，不利于概括，易有拖沓冗长、平铺直叙之感。因此，在一部影片中绝少单独使用，多与平行、交叉蒙太奇手法交混使用，相辅相成。

2. 表现蒙太奇 >>>>

表现蒙太奇是以镜头对列为基础，通过相连镜头在形式或内容上的相互对照、冲击，从而产生单个镜头本身所不具有的丰富涵义，以表达某种情绪或思想。其目的在于启迪观众，激发现众的联想。

>> 抒情蒙太奇

抒情蒙太奇是一种在保证叙事和描写的连贯性的同时，表现超越剧情之上的思想和情感的手法。如意义重大的事件被分解成一系列近景或特写，从不同的侧面和角度捕捉事物的

本质含义，渲染事物的特征。最常见，最易被观众感受到的抒情蒙太奇是在一段叙事场面之后，恰当地切入象征情绪或情感的空镜头。

心理蒙太奇

心理蒙太奇是人物心理描写的重要手段，它通过画面镜头组接或声画的有机结合，形象生动地展示人物的内心世界，常用于表现人物的梦境、回忆、闪念、幻觉、遐想、思索等精神活动。这种蒙太奇在剪接技巧上多用交叉穿插等手法，其特点是画面和声音形象的片断性、叙述的不连贯性和节奏的跳跃性，声画形象带有剧中人强烈的主观性。

隐喻蒙太奇

隐喻蒙太奇通过镜头或场面的对列进行类比，含蓄而形象地表达创作者的某种寓意。这种手法往往将不同事物之间某种相似的特征突现出来，以引起观众的联想，领会导演的寓意和领略事件的情绪色彩。隐喻蒙太奇将巨大的概括力和极度简洁的表现手法结合，往往具有强烈的情绪感染力。

对比蒙太奇

对比蒙太奇就是通过镜头或场面之间在内容(如贫与富、苦与乐、生与死、高尚与卑下、胜利与失败等)或形式(如景别大小、色彩冷暖、声音强弱、动静等)的强烈对比，起到相互冲突的作用，以表达创作者的某种寓意或强化所表现的内容和思想。

3. 理性蒙太奇

理性蒙太奇是通过画面之间的关系，而不是通过单纯的一环接一环的连贯性叙事表情达意。它主要包含以下几种类型。

杂耍蒙太奇

杂耍蒙太奇是一个特殊的时刻，其间一切元素都是为了促使把导演打算传达给观众的思想灌输到他们的意识中，使观众进入引起这一思想的精神状况或心理状态中，以造成情感的冲击。这种手法在内容上可以随意选择，不受原剧情的约束，促使造成最终能说明主题的效果。与表现蒙太奇相比，它是一种更注重理性、更抽象的蒙太奇形式。为了表达某种抽象的理性观念，往往硬摇进某些与剧情完全不相干的镜头。

反射蒙太奇

反射蒙太奇所描述的事物和用来做比喻的

事物同处一个空间，它们互为依存：或是为了与该事件形成对照，或是为了确定组接在一起的事物之间的反应，或是为了通过反射联想揭示剧情中包含的类似事件，以此作用于观众的情感和意识。

思想蒙太奇

思想蒙太奇是利用新闻影片中的文献资料重加编排以表达一个思想。这种蒙太奇是一种抽象的形式，因为它只表现一系列思想和被理智所激发的情感。观众冷眼旁观，在银幕和他们之间造成一定的“间离效果”，其参与完全是理性的。

1.3.3 蒙太奇的作用

由于现代影片的复杂化和人们欣赏水平的提高，影视作品所具有的镜头数量大量增加，每个镜头的画面内容、运动形式，以及画面与音响组合的方式都包含着蒙太奇因素。可以说，一部影片从拍摄镜头时就已经在使用蒙太奇了，而蒙太奇的作用便主要体现在以下几个方面。

1. 概括中心、突出重点

通过镜头、场景、段落的分切与组接，可以对素材进行选择和取舍，选取并保留主要的、本质的部分，省略烦琐、多余的部分。这样一来，就可以突出画面重点，从而强调特征显著且富有表现力的细节，以达到高度概括和集中画面内容的目的，如图1-19所示。

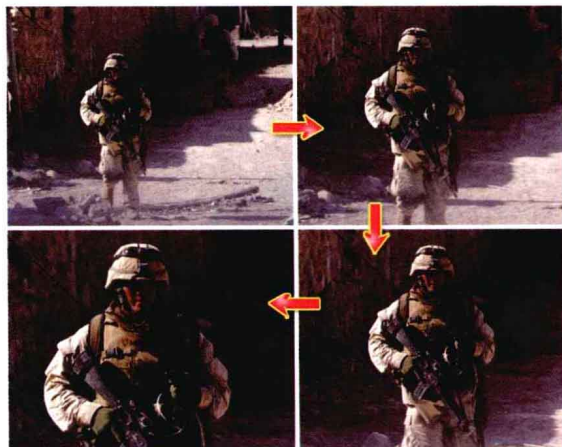


图1-19 通过切换镜头突出画面的重点

2. 增加吸引力、与观众达成共鸣

通过蒙太奇手法将每个独立镜头进行组接，能够达到引导观众注意力、影响观众情绪