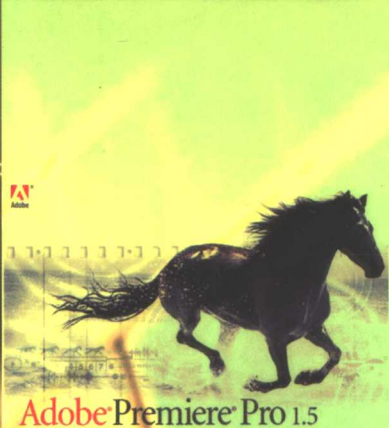


Premiere Pro 1.5



Premiere Pro 1.5

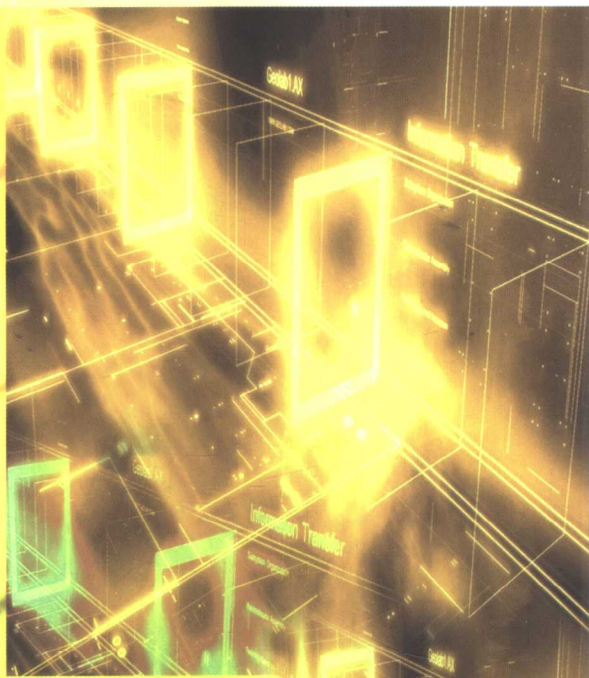
数码影音作品编辑技法精粹

李军 编著

作者 长期从事数码影视作品编辑制作工作，
具有丰富的实践经验。

本书 侧重多个角度、不同应用领域，
运用艺术与技术结合的方式，
通过典型实例讲解现代数码影音作品
后期编辑的原理和技术。

帮助 您在短期内
快速掌握数码视频的编辑技巧，
走进数码影音世界。



1 附多媒体视频教学光盘
CD-ROM

 **人民邮电出版社**
POSTS & TELECOM PRESS

Premiere Pro 1.5

TP37

TP381.4/251

Premiere Pro 1.5

数码影音作品编辑技法精粹



Adobe® Premiere® Pro 1.5



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

Premiere Pro 1.5 数码影音作品编辑技法精粹 / 李军编著. —北京: 人民邮电出版社, 2005.10

ISBN 7-115-14046-4

I. P... II. 李... III. 图形软件, Premiere Pro 1.5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 108359 号

内 容 提 要

本书以使用 Premiere Pro 1.5 为例, 全面介绍数码影音作品的编辑技法, 涉及“影片素材的编辑”、“影片衔接与切换效果制作”、“影片特效制作”、“影片运动效果制作”、“影片字幕制作”和“影片配音”等方面内容。从多个角度、不同应用领域, 运用艺术与技术结合的方式讲解现代数码影音作品后期编辑与合成技术的原理和制作技巧, 侧重培养读者的动手实践和策划创新能力。

本书实例精美、图文并茂, 对电影表现手法在 Premiere 影视编辑技术中的实现进行深入浅出的解析。本书适合学习数码影音作品的基本编辑和创作技法的初、中级读者阅读, 同时可作为影视广告设计人员、影视剪辑与节目包装人员的参考用书, 还可以作为各类影视编辑培训班、高等院校影视动画专业教材。

Premiere Pro 1.5 数码影音作品编辑技法精粹

◆ 编 著 李 军

责任编辑 董 静

◆ 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>

北京天时彩色印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 12.75

2005 年 10 月第 1 版

印数: 1—6 000 册

2005 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14046-4/TP · 4994

定价: 38.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

编者的话

国内一些电视台、网络媒体经常会举办一些家庭DV作品制作大赛，而且很多电视台都在向社会各界征集各种DV作品。也就是说外出旅游、与亲友聚会，或者自编自导的一些DV短片终于可以找到婆家了，如果您乐意的话，完全可以利用一点点业余时间，将这些短片经过一番修饰和加工后投稿给电视台，或者发布到网上，与他人一同分享快乐。

目前，在网上因一部DV短片而一夜成名，或者以此为职业的人越来越多，随着网络媒体逐渐走进生活，电视媒体逐渐开放进程，用DV独立制片在今天正在形成一种新兴的职业。

如果您正在准备给电视台投稿，或者准备在网上发布您的DV作品，那么建议您阅读本书；如果您只是为了留念而拍摄了一些生活场景片断，正在为如何编辑一部具有个性化特色的DV短片而发愁，那么建议您阅读本书。

1. 为什么写这本书

数码相机（DC）和数码摄像机（DV）等已经越来越多地进入了家庭。用数码相机拍摄的照片要做成电子相册，用数码摄像机录制的影片要做成生活短片，这些都将涉及到对视频的编辑与处理。但是大多数用户反映，对视频的编辑与处理只是一知半解，甚至认为这是一件非常神秘的事情。

本书从广大读者的需求出发，以最适宜影音作品编辑的应用软件Premiere Pro 1.5为例，介绍了数码影音作品的基本编辑技法和实战技巧。旨在帮助读者学会编辑数码影音作品的基本方法，进而精通数码影音作品编辑的技巧。

2. 您是否适合阅读本书

如果您只能用Photoshop之类的软件，对数码相机拍摄的数码照片进行简单的处理，而无法做成动态演示的电子相册，那么本书将告诉您如何将其制作成为电子相册。

如果您只能将数码摄像机录制的短片，保存在录像带里束之高阁，却不知道如何将其编辑成一部数码影音作品，那么本书将告诉您如何将其编辑成为一部DV短片。

如果您正打算学习影视作品的后期编辑，那么本书将告诉您如何编辑，并且手把手引领您走进影音编辑的殿堂。

如果您对影音作品的编辑已经有了初步的了解，正在打算深入学习高级编辑技法，那么本书将成为您的良师益友，助您随心所欲编导影片。

3. 本书有什么特点

要学好 Premiere Pro 1.5, 需要对其整体功能有个宏观的了解。Premiere Pro 1.5 主要功能模块分为“影片素材的编辑”、“影片衔接与切换效果制作”、“影片特效的制作”、“影片运动效果的制作”和“影片字幕的制作”。

本书根据 Premiere Pro 1.5 软件的功能模块进行章节的划分, 每个章节的知识点讲解都采用了先入门、再提高的方式, 同时结合精彩的影片制作案例, 读者不但可以学会素材的基本编辑方法, 而且还可以学会如何给影片添加特技效果的技巧。

本书有别于同类图书的一个重要特色是, 精选了 Premiere Pro 1.5 编辑数码影音作品的典型技法, 介绍了目前经常应用于电影、电视节目中的常见特技实现方法。

4. 本书的作者将为您提供长期帮助

本书作者拥有丰富的后期编辑和制作经验, 熟知影音作品的编辑流程和编创技法, 擅长将复杂的知识以最易为人接受的方式讲授。在本书中, 他将多年从事影音作品编辑的经验和技巧, 毫无保留地奉献给读者。

在编写本书的过程中, 李强、蔺丹、刘屹、贾军、高桂华、宋艳辉、贾亮、李伟、蔺影、高金环、白素梅、安国英等人对本书的编写工作给予了大力支持和帮助, 在此一并表示感谢。

真切希望您在阅读本书之后, 不但可以开拓视野, 同时也可以增长实践操作技能, 并从中学习和总结操作的经验和规律, 达到灵活运用水平。

在写作过程中, 作者力求精益求精, 但书中纰漏和考虑不周之处在所难免, 热忱欢迎读者予以批评、指正。如果您在使用本书时遇到问题, 可以访问网站 <http://www.dvbook.net> 或者发 E-mail 至 itnew@21cn.com, 与作者及时交流和沟通。

编 者



光盘使用说明

附盘内容

01

本书配套光盘收录两部分内容。

第 1 部分：本书第 1 章～第 5 章、第 7 章的 **Premiere** 实例项目文件，收录在光盘根目录“实例项目”文件夹中。

第 2 部分：有关本书第 1 章～第 6 章 **Premiere Pro 1.5** 的基础操作录像视频教程，保存在 **autorun.exe** 文件中。

02

运行环境

（1）硬件配置

CPU：电脑主频在 **Pentium III 800MHz** 以上。

内存：内存容量在 **128MB** 以上。

显示卡：最少支持 **1024 × 768** 像素分辨率，增强色 16 位的 **AGP** 或 **PCI** 类型的显卡。

（2）软件环境

配套光盘运行操作系统环境为 **Windows 98/Mc/2000/XP/2003**，推荐使用 **Windows XP** 操作系统。

实例项目文件使用说明

03

（1）关于实例项目文件

在配套光盘“实例项目”文件夹中，收录了本书正文第 1 章～第 5 章、第 7 章中全部实例项目文件的源程序代码。

（2）如何编辑项目文件

由于光盘中收录保存的项目文件具有只读属性，因而在使用相关软件编辑与修改项目文件后，会出现无法保存或者编译错误等提示，为了方便阅读本书并编辑项目文件，建议读者将光盘中的所有文件备份在硬盘上运行。在练习的过程中希望读者每做完部分工作就存盘，这样可以保证工作的继续。

读者在使用项目文件的过程中，双击打开相应章节所在的文件夹，并双击项目文件名称，即可在 **Premiere Pro 1.5** 中打开项目文件并进行编辑。

视频录像教程使用说明

04

（1）准备工作

在运行本光盘内容之前，请将显示模式分辨率设置为 **1024 × 768** 像素，增强 16 位色以

上,操作方法如下。

第1步 用鼠标右键单击 Windows 桌面空白区域,从弹出菜单选择“属性”命令,打开“显示属性”对话框。

第2步 选择“设置”选项卡,拖动“屏幕分辨率”选项区下方的滑块,设置屏幕分辨率为 1024×768 像素。

第3步 在“颜色质量”下拉列表框中选择“中(16位)”或者“最高(32位)”显示模式,单击“确定”按钮,如图1所示。

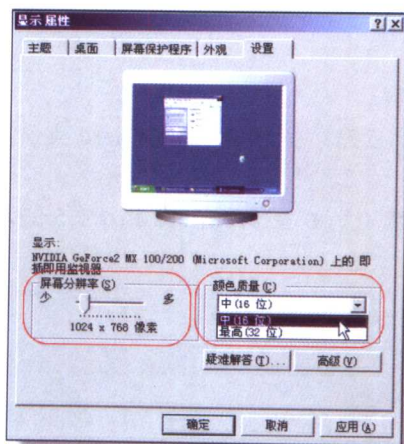


图1 设置屏幕显示模式

(2) 启动光盘

将光盘放入光驱,光盘将自动运行并进入主画面,如没有自动运行可以使用资源管理器打开光驱盘符,双击“autorun.exe”文件启动光盘演示程序,如图2所示。



图2 双击 autorun.exe 运行光盘

(3) 收看视频教程录像

第1步 进入“演示光盘主界面”窗口,单击章节名称即可进入“选择收看实战操作演示录像”页面,如需退出光盘演示可以单击“退出”按钮,如图3所示。

第2步 打开知识点选择学习界面,单击知识点名称收看实战操作演示录像,如需返回主界面可以单击“返回”按钮,如图4所示。

第3步 进入视频教程演示录像播放画面,在界面下方单击“开始播放”按钮开始播放视频演示录像。在教学录像播放过程中,还可以通过单击“暂停”、“继续播放”、“快速播放”、“快退播放”和“停止播放”按钮控制视频录像的播放进程。如果要终止视频播放过程,可以单击“退出”按钮返回到知识点选择学习界面,如图5所示。



图3 演示光盘主界面



图4 选择观看知识点

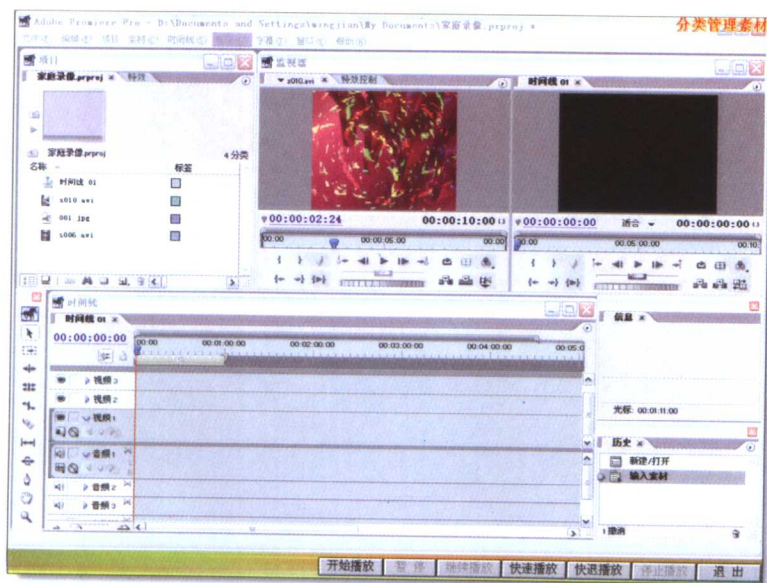


图5 观看视频教程

版权申明

05

光盘中提供的实例项目文件、效果图片、素材文件等仅为帮助读者学习本书内容提供的参考，视频教程演示由李军录制。

以上内容未经许可不得用于任何商业用途，严禁用于任何形式的演示活动。

技术支持

06

关于本书的相关技术支持和软件使用问题，请发电子邮件到itnew@21cn.com或者登录网站<http://www.dvbook.net>寻求帮助。

目 录

第0章 写在前面

1

第1章



扎实的基础是迈向成功的阶梯

5

- 1.1 合理组织与管理素材 6**
 - 01 创建新项目文件 6
 - 02 导入素材到项目文件 7
 - 03 素材的分类管理 11
- 1.2 组织素材装配影片 12**
 - 01 将素材加入到时间线窗口中 13
 - 02 设置图片素材默认播放时长 14
 - 03 剪辑的切入与切出 14
- 1.3 剪辑编辑初步 16**
 - 01 选择剪辑 16
 - 02 移动剪辑 17
 - 03 分割剪辑 17
 - 04 删除剪辑 18
 - 05 改变剪辑播放时长 18
 - 06 快进镜头与慢镜头 19
- 1.4 剪辑高级编辑技法 19**
 - 01 三点与四点编辑 19
 - 02 链接和解链剪辑 23
 - 03 剪辑的禁用与加锁 23
- 1.5 数码影音作品组装流程 24**
 - 01 自定义建立项目文件 24
 - 02 导入素材剪辑 25

03 组装剪辑	26
04 添加视频转换效果	27
05 设计视频特效	28
06 添加字幕	29
07 输出电影剪辑	30

第2章



神奇的视频转换效果

33

2.1 运用自如视频画面转换效果	34
01 认识视频转换	34
02 创建视频转换	35
03 设置视频转换效果参数	37
2.2 常见视频转换效果深度剖析	39
01 画面的淡入与淡出	39
02 翻筋斗动画切换效果	42
03 门帘式切换效果	43
04 不相加溶解切换	45
05 多边形切换效果	46
06 卷页切换效果	52
07 带状与多层旋转效果	56
08 从百叶窗到旋转的风车	59
09 交叉伸展与缩小切换	62
10 剪辑缩放切换	65

第3章



让画面更具魅力的视频特效

69

3.1 用视频特效改善视觉	70
01 认识视频特效	70
02 创建视频特效	71
03 删除视频特效	73
04 设置视频特效参数	73
3.2 视频特效深度剖析	74
01 设置关键帧改变视频特效	74



02 调整剪辑画面色彩	78
03 制作光照与闪电效果	80
04 画面中的马赛克	84
05 画面扭曲效果的实现	85
06 视频抠像效果的实现	90
07 让人物坐在云彩之上	93
08 图像蒙版动画擦除效果	95

第4章



用运动的画面引导观众的视觉

103

4.1 设计剪辑运动效果	104
01 认识剪辑运动效果	104
02 掌握运动参数设置	104
03 设计剪辑的运动效果	106
4.2 画面运动效果制作深度剖析	108
01 旋转飞出画面的制作	108
02 让数码照片动起来	112
03 制作公共健康标题字幕	117

第5章

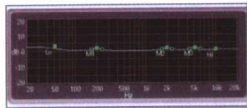


画龙点睛的影片字幕

125

5.1 用字幕引导视觉	126
01 认识字幕	126
02 了解创建字幕的几种方法	126
03 创建一个字幕	127
04 在影片中应用字幕	129
05 使用字幕模板快速建立字幕	130
5.2 影片字幕制作深度剖析	131
01 纵向滚动字幕	131
02 横向滚动字幕	133
03 水中倒影文字	138
04 浮雕字幕效果	141
05 新闻字幕	144

第6章



给影片配以质感的音乐

151

- 6.1 必不可少的影片配音 152**
 - 01 如何选择配音 152
 - 02 音频特效处理概述 152
 - 03 创建与设置音频切换效果 153
 - 04 创建与设置音频特效 154
- 6.2 配音处理与特效制作深度剖析 155**
 - 01 淡入与淡出 155
 - 02 录制配音 157
 - 03 优化高音和低音 157
 - 04 山谷回音 161
 - 05 消除高频电流声 162
 - 06 左右声道交替播放 164
 - 07 双语配音电影 166

第7章



好作品是炼出来的

169

- 7.1 运用特效要恰到好处 170**
 - 01 制作宽银幕电影 170
 - 02 动态羽化边缘遮罩效果 172
- 7.2 精彩片断要精雕细刻 179**
 - 01 画中有画放电影 179
 - 02 自己动手做背景 185

第0章

写在前面

在开始学习本书内容之前，有必要给读者朋友介绍一些有关影音作品编辑方面的基础知识，虽然这些知识看起来会显得比较枯燥，但的确可以为您阅读本书以及编辑影片带来益处。

数码影音作品编辑入门

一些刚刚接触数码影音作品编辑的读者，经常会询问该使用什么软件编辑影音作品，当问过了很多人以后，又会得到很多种答案，结果仍是一头雾水，不知道该用哪类软件更好。这里需要提醒读者朋友们的是，不要为琳琅满目的软件难以抉择而发愁。

(1) 如何选择视频软件

不了解视频编辑的读者通常会对“视频”这两个字产生一种望而却步的感觉。其实，利用数码相机、数码摄像机，或者数码化的视频素材，利用普通的家用电脑就可以做出视频作品。

虽然市面上各类视频编辑软件特别多，但是它们的基本操作方法和操作原理都是相同的，也就是说，它们都是根据同一个视频编辑理论模型编制的，因而，在选择软件的同时，不要过多地考虑软件因素，它们不过是一种工具，我们使用软件，目的只有一个，就是创作作品。

既然选购的目标非常明确，那么该如何选择软件的问题也就迎刃而解了，应该根据自己的需要，根据自己准备编辑的作品类型选择，带着工作项目去选择。

◎ 制作带有专业味道的影片——Premiere

Premiere 是 Adobe 公司推出的基于非线性编辑设备的视音频编辑软件，被广泛地应用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域，虽然操作相对复杂一点，但是其操作却非常有规律可循，因而学习起来并不难。在 Premiere 中，用户可以随心所欲地将静止的图像推向视频和声音综合编辑的新境界，它集创建、编辑、模拟、合成动画、视频于一体，综合了影像、声音、视频的文件格式，可以说，在掌握了一定的技能的情况下，只要能想到就能够实现。

◎ 简简单单地编辑一部影片——绘声绘影

会声会影是完全针对家庭娱乐、个人纪录片制作之用的简便型编辑视频软件。它在使用方面特别简单，采用“在线操作指南”的步骤引导方式处理各项视频、图像素材。由于其使用简单，因而所创作的作品也有一定的局限性，相对 Premiere 而言，它是一款入门级的视频编辑软件。

(2) 了解视频编辑的流程

无论您选择哪款视频编辑软件，其编辑电影的流程都是一样的。

第1步 采集视频

将摄像机、录像机的视频信号，通过采集卡或者非线性编辑卡采集成为 AVI 或者 MPG 格式的影音文件并保存到电脑中。比如要将数码摄像机视频采集到电脑，可以在电脑中加装一块 IEEE 1394 卡来完成。

第2步 视频编辑

使用如 Premiere 等视频编辑软件对采集后的影音文件进行剪辑，可以根据需要添加字幕、配音以及转场、滤镜特技等效果。

第3步 合成电影

将剪辑并制作好的影片在视频编辑软件中导出，并保存为最终电影，制作成为适合刻录 VCD 或者 DVD 的 MPG 格式文件，或者制作成为适合网络发布的 WMV 或者 RM 格式等文件。

第4步 作品发布

使用光盘刻录软件，将视频编辑软件保存的电影文件刻录为 VCD 或者 DVD 视频光盘，或者将其发布到网上。

影视编辑基本术语与概念

Premiere是一款针对性非常强的DV编辑工具软件,在编辑和制作影音作品之前,有必要了解一些常见的基本术语与概念。

(1) 帧和帧速率

在使用 Premiere 编辑和制作影视作品的时候,经常要与一些常见的编辑术语和技术名词打交道,如果对这些术语和常识有一个大致的了解,对快速掌握数字编辑有着非常重要的作用。帧和帧速率就是其中一个非常重要的概念。

帧(Frame)是电视、影像和数字电影中的基本信息单元。视频信号是由一系列动作连贯的单独图像(简称为帧)组成的,这些连贯的图像每秒钟播放若干张,从而产生动态的画面效果。由于人脑具有暂时保留单独图像的特点,从而在视觉上就呈现出视频动作画面。目前典型帧速率是 24 ~ 30 帧/s,也就是说,每秒钟播放 24 ~ 30 帧图像,可以在人的视觉中产生平滑连贯的效果。

帧速率也是描述视频信号的一个重要概念,对每秒钟扫描多少帧有一定的要求,这就是帧速率。PAL 制式电视系统的帧速率为 25 帧,而 NTSC 制式电视系统的帧速率为 30 帧。虽然这些帧速率足以提供平滑的运动,但它们还没有高到足以使视频显示避免闪烁的程度。根据实验,人的眼睛可觉察到以低于 1/50 秒速度刷新图像中的闪烁。然而,要求帧速率提高到这种程度,要求显著增加系统的频带宽度,这是相当困难的。为了避免这样的情况,所以电视系统采用了隔行扫描的方法。

(2) 时基(Time Base)

所谓时基(Time Base)就是视频将来播放时的帧速率,时基可以使用时间代码来表示。时间代码定义了帧是如何计算的,并且影响整个项目的观看和指定时间的方式。时间代码永远不会改变剪辑或项目的时基或帧速率,它仅能改变帧是如何计数的。

对电视编辑影像和动画胶片编辑影像可以有不同的计算帧的方式,缺省情况下, Premiere 使用 SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers, 动画和电视工程师协会) 影像时间代码显示时间,以 Hours:Minutes: Seconds:Frames 的形式来描述剪辑持续时间。例如在北美,时基等于每秒 30 帧,因此一个一秒长的剪辑就包括 30 帧图像,那么持续时间为 0:00:06:51:15 的剪辑表示它将播放 6 分 51.5 秒。

(3) 帧大小和分辨率

在 Premiere 中,帧的大小以帧的横向和纵向尺寸来表达,比如 640 × 480 像素。帧的宽高比描述了在帧的尺寸中高与宽的比例,比如一般电视系统影像节目的宽高比是 4:3,而一些动画帧则使用 16:9 的宽高比。

在数字化影像编辑中,帧的大小也被当作分辨率,一般来说,高的分辨率能够保留更多的图像细节,但需要更多的磁盘空间。当增加帧的尺寸时,也需要增加 Premiere 为每个帧处理和存储的像素的数目,比如 640 × 480 像素的 NTSC 帧包含 307200 个像素,而 720 × 576 像素的 PAL 图像则包含 349920 个像素。如果指定了太低的分辨率,那么图像看起来很粗糙,指定太高的分辨率则会需要更多的内存和磁盘存储空间。

(4) 剪辑(Clip)

一部电影的原始素材,可以是一段电影、一幅静止图像或者一个声音文件。在 Premiere 中一段剪辑就是指向硬盘文件的指针。剪辑素材可以作为 Premiere 视频编辑中的原始素材,并

通过编辑、剪接后制作合成输出为最终的影像节目。

(5) 捕获 (Capture)

捕获是将原始素材 (影像或声音) 数字化并通过使用 **Premiere Movie Capture** 或 **Audio Capture** 命令直接把图像或声音录入 PC 机的过程。影像和声音可实时获取 (电影以正常速度播放) 或非实时获取 (电影以慢速播放)。

(6) 压缩 (Compression)

压缩是用于重组或删除数据以减小剪辑文件尺寸的特殊 (硬件或软件) 方法。如需要压缩影像, 可在第一次捕获素材时进行或者在 **Premiere** 中编译时再进行。通过压缩算法, 可以将输出的影片保存为可用于刻录 VCD/DVD 作品的 MPG 格式, 或者用于网络发布的 RM 和 WMV 格式等。

场的概念

03

场的概念源于电视, 由于电视要克服信号频率带宽的限制, 无法在制式规定的刷新时间内 (PAL 制式是 25 帧/s) 同时将一帧图像显现在屏幕上, 只能将图像分成两个半幅的图像, 一先一后地显现, 由于刷新速度快, 肉眼是看不见的。普通电视都是采用隔行扫描方式, 隔行扫描方式是将一帧电视画面分成奇数场和偶数场两次扫描。第一次扫出由 1、3、5、7 等, 所有奇数行组成的奇数场, 第二次扫出由 2、4、6、8 等所有偶数行组成的偶数场。

在 **Premiere** 中称为顶部场 (Upper Field) 和底部场 (Low Field), 偶数场应对应顶部场, 奇数场应对应底部场, 这样每一幅图像经过两场扫描, 所有的像素便全部扫完。

在实际制作中, 使用 **Premiere** 在采集制作时的场序, 可以根据创作人的意愿作适当的调整。其根本宗旨是, 把采集设备的场序适当地调整到播放设备的场序。首先要确定采集设备在采集不同制式不同信号源时所采用的场序, 这可以从采集设备技术说明书中查到; 其次要确定最终输出视频格式和播放机所采用的场序, 这可以从所播放的视频制式工业规范标准中查到。

这样就可以用采集设备的场序来采集, 用播放设备的场序来输出, 这就是在 **Premiere** 中需要作场序调整的目的之所在, 如表 1 所示为一些工业格式影片规范标准。

表 1 工业格式影片规范标准

格 式	帧 尺 寸	帧纵横比	像素比	帧速度 (帧/s)	场顺序
NTSC	640 × 480	4:3	1	29.97	UpperFirst
NTSC Full	640 × 486	4:3	1	29.97	UpperFirst
NTSC-DV	720 × 480	3:2	0.9	29.97	LowerFirst
D-1 NTSC	720 × 486	4:3	0.9	29.97	LowerFirst
PAL	768 × 76	4:3	1	25	UpperFirst
PAL-DV	720 × 76	5:4	1.067	25	UpperFirst
D-1 PAL	720 × 76	4:3	1.067	25	UpperFirst
HDTV	1280 × 20	16:9	1	30	UpperFirst
MotionPicture	2048 × 536	8:3	2	24	NoFirst
Cineon Full	3656 × 664	457:333	2	24	NoFirst
Cineon Half	1828 × 332	8:3	2	24	NoFirst