

▶ 广播影视艺术编导系列丛书

The Editing and Practice in Postproduction  
of the Film and TV



# 影视后期编辑实践

刘振波 著



南京师范大学出版社  
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

► 广播影视艺术编导系列丛书

The Editing and Practice in Postproduction of the Film and TV

# 影视后期编辑实践

刘振波 著

南京师范大学出版社

ISBN 7-305-04333-3



南京师范大学出版社  
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

## 图书在版编目(CIP)数据

影视后期编辑实践/刘振波著. —南京: 南京师范大学出版社, 2009. 4

(广播影视艺术编导系列丛书)

ISBN 978-7-81101-868-4/J · 90

I. 影… II. 刘… III. ①数字技术—应用—电影(艺术)—剪辑—教材②数字技术—应用—电视节目—剪辑—教材  
IV. J932-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 048318 号

---

书 名 影视后期编辑实践  
作 者 刘振波  
丛书策划 徐 蕾 王 涛  
责任编辑 王 涛  
出版发行 南京师范大学出版社  
地 址 江苏省南京市宁海路 122 号(邮编: 210097)  
电 话 (025)83598077(传真) 83598412(营销部) 83598297(邮购部)  
网 址 <http://press.njnu.edu.cn>  
E-mail [nspzbb@njnu.edu.cn](mailto:nspzbb@njnu.edu.cn)  
印 刷 扬州市文丰印刷制品有限公司  
开 本 787×1092 1/16  
印 张 16.75  
字 数 439 千  
版 次 2009 年 7 月第 1 版 2009 年 7 月第 1 次印刷  
书 号 ISBN 978-7-81101-868-4/J · 90  
定 价 26.00 元

出 版 人 闻玉银

---

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换  
版权所有 侵犯必究

# 目 录

<b>第一章 影视编辑概述</b> .....	( 1 )
第一节 影视编辑简介 .....	( 3 )
第二节 影视编辑系统简介 .....	( 5 )
第三节 Premiere Pro CS3 简介 .....	( 10 )
<b>第二章 Premiere Pro CS 3 影视编辑入门</b> .....	( 24 )
第一节 影视编辑工作流程 .....	( 26 )
第二节 制作第一个影片 .....	( 28 )
第三节 输出影片 .....	( 41 )
<b>第三章 素材的采集、导入与管理</b> .....	( 45 )
第一节 采集素材 .....	( 47 )
第二节 导入素材 .....	( 56 )
第三节 管理素材 .....	( 59 )
<b>第四章 剪接视频</b> .....	( 64 )
第一节 时间线 .....	( 66 )
第二节 在时间线上剪接画面 .....	( 69 )
第三节 使用工具栏按钮 .....	( 73 )
第四节 使用素材源监视器窗口打点剪接 .....	( 75 )
<b>第五章 添加与设置转场</b> .....	( 84 )
第一节 添加转场 .....	( 86 )
第二节 精通转场 .....	( 93 )
<b>第六章 画中画与动画</b> .....	( 100 )
第一节 制作画中画效果 .....	( 102 )
第二节 制作动画效果 .....	( 108 )
第三节 时间重置 .....	( 117 )
<b>第七章 添加字幕</b> .....	( 120 )
第一节 添加简单字幕 .....	( 122 )
第二节 设置字幕样式 .....	( 127 )
第三节 制作动态字幕 .....	( 132 )
第四节 精通字幕 .....	( 135 )

# 目 录

<b>第八章 添加视频特效</b> .....	(141)
第一节 应用视频特效 .....	(143)
第二节 常用视频特效 .....	(147)
<b>第九章 抠像与合成</b> .....	(149)
第一节 抠像与合成的基本概念 .....	(151)
第二节 常用抠像合成制作 .....	(154)
<b>第十章 音频处理</b> .....	(162)
第一节 音频剪辑 .....	(164)
第二节 混音 .....	(170)
第三节 录音与配音 .....	(174)
第四节 音效制作 .....	(178)
<b>第十一章 输出影片</b> .....	(188)
第一节 无压缩输出 .....	(190)
第二节 输出静帧图像音频 .....	(195)
第三节 视频压缩输出 .....	(197)
<b>第十二章 综合实例</b> .....	(203)
第一节 实例效果与分析 .....	(205)
第二节 导出影片 .....	(216)
<b>第十三章 文件格式转换与光盘制作</b> .....	(219)
第一节 常用格式转换 .....	(221)
第二节 制作视频光盘 .....	(228)
<b>第十四章 Premiere Pro CS3 操作界面与系统设置</b> .....	(241)
第一节 Premiere Pro CS3 的窗口与面板 .....	(243)
第二节 工作界面管理 .....	(256)
第三节 Premiere Pro CS3 系统设置 .....	(258)

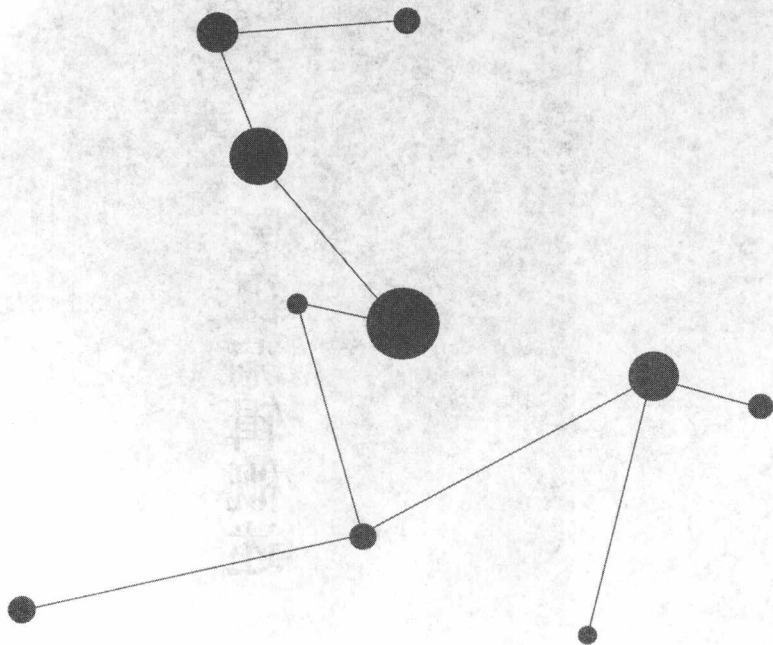
## 第一章

# 影视编辑概述

随着社会生活的进步,人们对影视节目制作的需求量日益增加,现代电子技术的发展为人们进行节目制作提供了更强大的功能、更多样的选择以及更灵活的应用。影视节目制作涵盖的范围不再是特指专业人员借助于专业设备完成的节目制作,而是扩大到了“视频”制作——所有需要活动的视频内容的领域。随着 DV 技术的普及,只需要一台多媒体计算机及 Premiere Pro CS3 软件就可以制作出具有专业水准的影视节目。

一部专业影视节目的制作过程粗略地可以分为三个阶段:构思、拍摄和编辑。影视编辑又被称为影视后期,是指将摄像机拍摄的素材剪接、合成为最终影视节目的过程。除去构思阶段,拍摄和编辑是影视节目实质性制作阶段,编辑工作直接关系到整个影视节目呈现给观众的形态。几乎没有哪一个影视节目只由摄像机拍摄而不经过后期编辑的。有相当多类型的影视节目,其后期编辑工作耗费的时间远远长于拍摄时间。





### ◎ 学习目标

通过对本章的学习,读者应了解影视编辑的作用及主要原则;了解影视编辑思维;了解 Premiere Pro CS3 的发展历史及系统需求;掌握 Premiere Pro CS3 的安装步骤;掌握 Premiere Pro CS3 的汉化及辅助程序的安装;能够熟练地运行 Premiere Pro CS3。

### ◎ 学习重点与难点

- ◆ 影视编辑的作用
- ◆ 影视编辑的原则
- ◆ 非线性编辑系统
- ◆ Premiere Pro CS3 的安装

## 第一节 影视编辑简介

在这一节中,我们主要了解影视编辑的基本作用及原则,了解影视制作中有关影视编辑涉及的主要术语,熟悉影视语言表达的基本手法。这是在动手编辑一部影视剧作之前需要具有的基础知识,是在使用编辑工具进行工作时所要理清的思路。

### 一、影视编辑的作用

在整个影视编辑的过程中,编辑工作的好坏直接影响到节目最终的质量,影视编辑工作涵盖了整个节目的构思、剪接、字幕、配音、配乐、特技、合成等环节,在某些程度上,编辑的重要性远远超过拍摄。另外,对于不同类型的节目,有着不同的特点和要求,例如新闻节目和宣传片,对编辑工作中的各个环节有各自的要求,这需要制作人员在编辑过程中特别注意。

影视编辑既是指完成此项工作的人员,又是一个具体的创作环节。从技术层面上看,编辑工作者就是要整理前期拍摄的素材,确定编辑点和转场方式,把素材镜头组合编辑成为节目母带;从艺术层面上看,影视编辑是一项具有高度创造性的创作活动,就是要用影视语言讲述故事、传达信息;从表达层面上看,影视编辑还是一种艺术性与技术性巧妙结合在一起的工作。

最近几年在互联网上广泛流传的影视“恶搞”作品,就是一个很好的例证。本来是若干影视节目中的正常镜头,但通过创作者按照某种思路进行重新编辑,可以有新的意义表达,甚至是与原影视作品中表达的意思完全相反,以至于形成某种特殊艺术效果。放下“恶搞”这类作品的目的与针对对象不谈,单就节目制作本身来讲,十分清楚地说明了艺术性与技术性是相辅相成的,这也是需要影视编辑工作者在实践中时刻注意的,尤其是在今天这样的工作环境中,编辑软件的各种功能十分强大,不能为了追求使用某种特技效果而忽略了其对节目整体或表达内容的影响。

### 二、影视编辑思维与原则

影视编辑是根据编导构思和视听语言的章法,对原始素材进行选择、组接和加工的高级思维创作活动,是电视节目制作的后期环节,对于塑造出表情达意的视听形象具有决定性作用。如果说电视摄像机的画面摄录功能是使观众“看见”表现对象,景别角度等画面造型因素的运用是使观众“看清”表现对象的话,那么画面编辑则是使观众“看懂”节目意义的必要环节。

影视编辑是一项技术与艺术结合的创作工作,要求编辑人员既要熟悉技术操作,又要具有良好的认知和审美能力,善于选择画面并运用影视思维组织镜头,形成视觉流畅、节奏连贯、情绪恰当的视听信息流。

在某种意义上,影视编辑与蒙太奇密不可分。蒙太奇是电影创作中的术语,原是法国建筑学上的名词,是“安装、组合、构成”之意。电影界借用这个名词,最初是指镜头的组合和构成,相同的镜头按不同的顺序、长度组接之后,会使观众产生不同的联想,从而形成新的含义。蒙太奇是影视艺术的基础,是影视节目制作的独特思维方法和结构技巧。镜头是构成影视节目的最基本单位,它纪录的是客观事物某个过程的运动形象或状态,具有一定的分散性、独立性,只有按照蒙太奇的思维规律组织起来,才能真正实现表情达意。

镜头是构成电视片的基础,镜头与镜头之间的组接是构成场景、段落,乃至整个影片的



基本形式。镜头组接合理与否,直接影响到影片最终的内容表达和艺术表现效果。镜头组接的基本要求是形式上的流畅和内容上的连贯,概括起来,应遵循以下基本原则。

### 1. 画面内容的逻辑性

各种形态的影视节目在镜头组接时都要考虑镜头衔接、场景转换、段落构成的逻辑性,主要包括故事情节进展的逻辑性、人物事件关系的逻辑性和时间空间转换的逻辑性三个方面,既要合乎生活的逻辑,又要合乎人们的思维逻辑,这样才能准确流畅,才能完美地表现节目的情节内容和思想内涵。例如,在一部以夏季为事件内容背景影片中,如果插入一些穿冬季服饰的人物,就会显得格格不入,扰乱观众的真实感受。

### 2. 动作衔接的连贯性

影视节目的本质是表现运动,画面主体的动作、摄像机的运动及镜头转换是构成画面运动的因素。描述影视节目中构成运动的变量有三个,即速度、方向和动势,这是保证画面动作衔接连贯性的基本形式要素。不同的主体运动速度、镜头运动速度或镜头转换速度,观众的心理感受就会不同,比如景别越小,速度感就越强。因此,掌握好速度的衔接可以引导观众的情绪反应。运动的方向是观众对动作连续性的判断手段,比如一个镜头的被摄体从左走到右,下一个镜头继续保持从左到右,那么观众会自然认定,上个镜头存在动作的延续,视觉感受顺畅。动势则受到速度和方向的双重制约,是被摄体和镜头运动的倾向性,包括动或者静、动的强度如何以及动的方向如何等,剪辑中动势的判断成为确保动作连贯的主要手段。具体体现为动接动、静接静及例外规则等具体规则。

### 3. 空间组合的方向性

“电影在处理空间时,有两种方式:一是限于再现空间,并通过移动摄影使我们去感受,或者是去构成空间,创造一个综合的整体空间,这种空间在观众眼里是统一的,但实际上却是许多空间段落的并列组接,这些空间段落彼此之间完全可以毫无具体联系。”影视节目中,“构成空间”在拍摄之后分切,需要在剪辑时予以重新组接。因此,为使观众在观看节目时形成统一、完整的空间概念,需要保证空间组合方向的一致性,主要体现在要遵循轴线规律及合理突破上。

### 4. 景别角度的和谐性

各种影视节目都是通过一系列的镜头叙述内容、展示情节、传递信息的,镜头根据内容重点的不同和表现方法的不同,采用各种景别和角度,这些不同景别和角度的镜头之间过渡要和谐、自然。一般体现为以下两层含义:一是对于同一主体、同一机位、同一景别的镜头不能相接;二是景别角度的变化和内容的节奏相一致。

### 5. 影调色调的统一性

影调是指画面上由颜色的深浅和色彩的配置而形成的明暗反差,是画面造型和构图的主要手段,也是创造气氛、形成风格的手段之一。色调是指当画面的色彩组织和配置以某一种颜色为主导时呈现出来的色彩倾向,利用它可以表现情绪、创造意境。在组接镜头时,需要注意影调和色调的统一,否则会产生视觉冲突,破坏对事件描述的连贯性,影响内容的通畅表达、分散观众的注意力,打乱观众连贯的思维过程。主要体现为影片的影调色调要和内容、情绪统一以及相邻镜头画面影调色调要统一。

影视剪辑是一项实践性很强的工作,既要掌握蒙太奇手法、熟悉镜头组接技巧,也要考虑对剪辑节奏的控制、整体结构的把握,只有用心体会,反复实践,再加上较强的艺术感觉和较高的悟性,才能制作出具有艺术感染力的影视节目。

## 第二节 影视编辑系统简介

影视编辑系统是指可以完成编辑工作的设备系统,目前常用的编辑系统根据工作原理不同可以分为线性编辑系统和非线性编辑系统。

### 一、线性编辑系统

线性编辑是传统电视制作过程中常用的后期编辑制作方式,是一种以录像磁带为存储载体,在磁带编辑系统上完成编辑工作的制作方式。

#### 1. 线性编辑系统的构成

线性编辑系统一般由一台回放素材带的放像机和一台纪录编辑节目内容的录像机组成,编辑控制器分别控制两台放录像机完成编辑工作,因此线性编辑系统又被称为对编系统,如图 1-1 所示的编辑系统,常被称为一对一编辑机。当然也可以由两台放像机和一台录像机组成二对一编辑系统,也可以由更多的设备组成多对一、多对多等复杂的编辑系统。

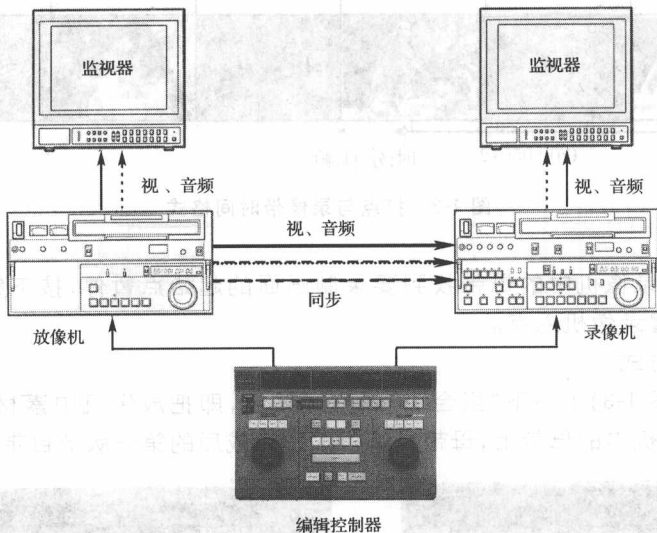


图 1-1 一对一编辑系统

线性编辑设备要求十分精密复杂,设备造价较高,编辑过程是电视制作中独有的。线性编辑的原理可以简单地理解为在编辑控制器的精密控制下,有选择地将放像机中素材带上的视音频信号复制到录像机中的节目母带上。

#### 2. 编辑方式与步骤

使用线性编辑方式制作影视节目,就是将放像机中素材上选出的画面一段一段地、首尾相连地录制到母带上。根据编辑过程中选择录制到母带上的信号的方式不同,线性编辑分为组合编辑和插入编辑。组合编辑是指将素材带上选择出来的视频、音频信号同时记录到母带上,母带录像机在工作时会把母带上原有的视频、音频信号及控制磁迹同时消除,再记

录新的控制磁迹和放像机送来的视频、音频信号,空白母带必须使用组合编辑方式。插入编辑方式是将已经录有视频、音频信号的磁带上的指定部分,替换成素材带送来的视频、音频中的一种或两种,原磁带中的控制磁迹不受影响,常用来修改已经基本编辑完成的磁带,但不能处理新的空白磁带。

组合编辑的简要过程是:

#### (1) 打点

打点其实就是把需要的镜头的时间点位置(时:分:秒:帧)在编控器上用专用按钮进行标记。以在放像机上打点为例,其过程如下:利用探索盘快进画面或快倒画面,找到需要的画面的起点,将素材带暂停,按下编控器上的入点设置按钮,设置放像机入点;播放素材带到所需要编辑画面的结束位置后暂停,按下编控器上的出点设置按钮,设置放像机出点。如图 1-2 中入点与出点间标记出的为拍摄狮子的画面,入点与出点的长度为所选画面的时间长度。

组合编辑时一般不再需要设置录像机出点,插入编辑时录像机入点、出点要设置全。在实际编辑过程中先打放像机的点还是录像机的点无关紧要,只要保证入点在出点之前,开始编辑前放像机与录像机均打好点即可。

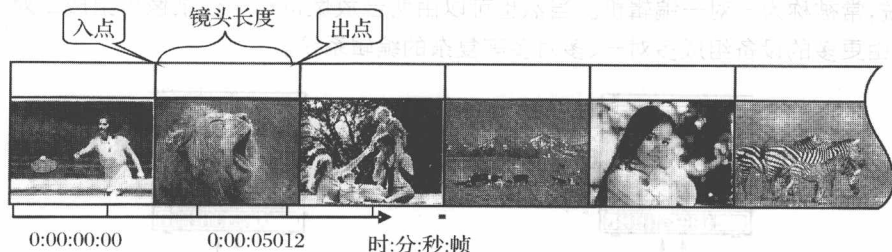


图 1-2 打点与录像带时间格式

利用搜索盘将录像机中的母带找到要录制画面的起始点暂停,按下编控器上录像机的入点设置按钮,设置录像机入点。

#### (2) 选择编辑方式

在编控器(如图 1-3)上按下“组合”编辑方式按钮,即把放像机中素材带上的视频、音频信号均复制到录像机中的母带上,母带是编辑工作完成后的第一版节目带。



图 1-3 索尼与松下公司的专业编辑控制器

### (3)开始编辑

以上步骤设置无误后,按下编控器上的“自动编辑”按钮,编控器即可进入编辑状态,编辑系统会自动把用户设置在入点和出点之间的画面录制到母带指定的位置上。

当一个镜头编辑完成后,系统会暂停,等待用户继续编辑下一个镜头。用户在编辑过程中一般可以只打三个点:放像机的入点和出点;录像机的入点,或是放像机的入点;录像机的入点和出点。因为当编辑系统在编辑时遇到任何一个出点,系统都会完成编辑状态。当然,用户也可以将放像机、录像机的点都打全,若放像机入点和出点间的长度和录像机入点与出点间的长度不同时,以先遇到的出点为准,系统会自动完成编辑过程。

### 3. 线性编辑系统的优缺点

由于线性编辑是基于磁带的编辑方式,磁带记录画面时是有顺序的,无法在已录好的画面之前插入一个镜头,也无法在删除一个镜头之后使画面能自动接好,若要实现上述改变,必须把修改点的画面全部重新录制一遍。在使用插入方式替换某段画面或声音时,所插入的画面或声音必须以1:1的长度进行。线性编辑在处理删减或增加画面及声音长度时,编辑效率会降低很多。

传统的线性编辑经过多年发展,技术已相当成熟,硬件的稳定性也很高,制作过程简便迅速并且直观,在编辑机上编辑完成时取出录像机中的磁带,即是母带,没有复杂的输出编码等过程。对于很多播出时间不长的节目,尤其是时效性很强的节目,如突发事件的报道,紧急插播的新闻等等,就会体现出线性编辑的优势,目前线性编辑设备在电视台等新闻时效性要求较强的部门或单位应用仍较为广泛。

当然线性编辑的缺点是显而易见的:需要成套的专用设备,造价较高;只能完成视频、音频信号的剪接工作;若要添加字幕、特技、动画等表现内容时需要更多专用设备;制作成本与流程相当复杂等。随着计算机多媒体技术的进步,非线性编辑系统迅速普及,它具有很多线性编辑系统无法比拟的优势,在相当多的制作领域代替了线性编辑系统。

需要说明的是,尽管目前相当多的制作领域,尤其是个人用户及中小单位很少使用线性编辑设备进行影视节目制作,但影视编辑过程中的基础概念并没有变,例如在非线性编辑软件中的三点式编辑或四点式编辑,是线性编辑方法的重要体现,这也是作者仍要介绍线性编辑过程的目的。

## 二、非线性编辑系统

非线性编辑方式是相对传统的以时间顺序进行的线性编辑而言的。在非线性编辑方式中,用户可以随意组合镜头的顺序而不会影响到已经编辑好的部分。例如,用户可以在已经编辑好的节目的某个位置添加一个镜头,该位置原有的画面依次后移;若删除某处的一段画面,删除后该位置后的画面可以前移弥补空白。而在线性编辑方式中,添加一段画面必须替换掉等长度的原画面;而去掉一段画面则需要用等长度的其他画面去替换。

### 1. 非线性编辑技术的发展

非线性的编辑方式并不是最近十几年才出现的,在基于胶片的电影剪辑过程中,其剪辑、组接本身就具有非线性的某些特性,可以说自从电影诞生,就有非线性编辑的雏形。当然,那种非线性编辑是直接处理电影胶片,而不是使用计算机软件。而今天所说的非线性编辑,严格意义上应该称为“数字非线性编辑”,就是利用计算机数字多媒体技术完成影视节目的制作。

非线性编辑系统是以计算机多媒体为操作平台的影视节目后期制作系统,它实质上是一个扩展的计算机系统。传统非线性编辑系统是由一台高性能多媒体计算机,配以能对多

种视音频信号进行采集、处理的专用板卡以及用于存储素材的大容量高速硬盘,再加上用于视频编辑的软件,就构成了目前所说的有卡非线性编辑系统。(如图 1-4)



图 1-4 非线性编辑工作站与 Canopus 公司的视频处理卡

传统非线性编辑系统中专用的视音频处理板卡上配备特殊的处理芯片与连接电路,将视频、音频编解码和实时特技处理功能固化在硬件电路上。在这种非线性编辑系统工作时,计算机主要负责视频数据的存储和传输等管理工作,而视频、音频信号的输入、输出、编码、解码、字幕、特技合成等处理工作全部由专用板卡实现,视音频处理板卡在整个非线性编辑系统中是最核心的部分,它的输入输出接口、压缩编码方式决定了系统的视音频质量。应用较多的有 AVID 公司的 Media Composer 1 000/8 000 系列非线性产品;Data Translation 公司的 Media 100 等。国产非线性编辑系统主要是基于 Matrox 公司的 DigiSuite 系列板卡及 Pinnacle 的 Targa 系列板卡,国内公司都在这些硬件板卡上进行了 OEM 开发。

近几年随着计算机技术的快速发展,出现了基于中央处理器加图形处理器加输入输出板卡(CPU+GPU+I/O)技术的新一代非线性编辑系统,它是建立在计算机 CPU、GPU 性能得到大幅度提升的基础上的,该产品逐渐成为目前市场上的主流。GPU 是 NVIDIA 公司在 1999 年 8 月 31 日发布 GeForce 256 图形处理芯片时首次提出的概念,其定义为:集成有几何引擎、光照引擎、三角形设置、图形裁剪引擎和纹理渲染引擎,处理能力在每秒 1 000 万个以上多边形的单芯片处理器。随着 GPU 性能和 GPU 编程技术的不断提高,GPU 已可以独立完成二维、三维特技处理和视频数据的合成,与专一完成编解码的 CPU 相结合,就组成了 CPU+GPU 构架的非线性编辑系统。(如图 1-5)

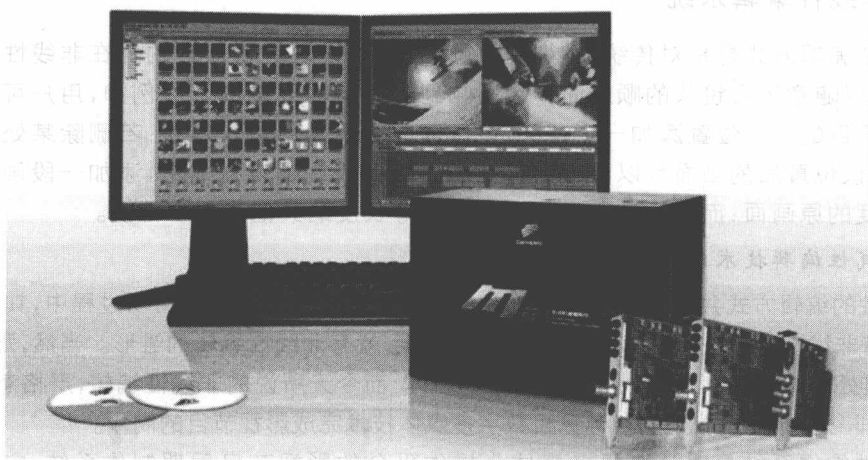


图 1-5 基于 CPU+GPU+I/O 技术的非线性编辑系统(大洋 ME200)





在单机的非线性编辑系统逐渐完善之后,各厂商开始推出网络编辑系统。网络的优势就是共享,用户存储的素材、上下载设备、编辑设备及团队任务等均可以实现共享,还可以和电视台的硬盘播出系统及媒体资产管理系统等相连,从而大大提高制作效率及管理水平。网络非线性编辑系统造价高昂,大多为电视台影视制作等中大型单位使用。

## 2. 非线性编辑的特点

非线性编辑系统具有线性编辑系统无可比拟的优点,主要体现在以下几方面。

### (1) 信号处理的数字化

非线性编辑的技术核心是将视频信号作为数字信号进行处理,以数字技术为基础,全系统以计算机为核心。数字信号的运算是一种精确的运算方式,可以任意进行编程,改变算法也很容易,因此可以方便地制作出丰富多彩的特技效果,可以充分发挥编辑制作技术人员的创造力和想象力。

由于处理过程的数字化,无论对录入的素材进行怎样的反复编辑和修改,无论进行多少层画面合成,都不会引起图像质量的下降,不会增加噪声和各种非线性失真,这克服了模拟编辑系统的缺点,有效提高了视频节目质量。

### (2) 编辑方式的非线性

在编辑方式上的非线性特点,能够很容易地组织或修改镜头顺序。用户可以在任意编辑点插入一段素材或删除一段素材,该编辑点后的内容会自动调整而不受影响,从而使编辑效率大大提高,这是影视编辑工作中最基本也是工作量最大的部分。

### (3) 素材的随机存取

在非编系统中用户可以方便地查找、编号、注释素材,快速定位于任何素材的任何指定位置,大大节省搜索素材的时间,有利于提高编辑效率。

### (4) 合成制作集成化

非线性编辑系统集成传统的编辑录放像机、切换台、特技机、电视图文创作系统、二维/三维动画制作系统、调音台、MIDI 音乐创作系统等设备于一身。一套非线性编辑系统加上一台录像机几乎涵盖了所有的电视后期制作设备,编辑、录像、特技、动画、字幕、声音处理等各种工作可以一次完成,十分灵活方便。

### (5) 编辑手段多样化

在非线性编辑系统中,可以在计算机环境中使用十分丰富的软件资源,可以使用几十种甚至数百种视频、音频、绘画、动画和多媒体软件,几乎可以设计出无限多种数字特技效果,而不是仅仅依赖于硬件中有限的数字特技效果,使节目制作的灵活性和多样性大大提高。几乎所有可以在计算机中使用的多媒体资源,经过适当的格式转换,都可以方便地应用到所编辑的影视节目中去,比如互联网上比较流行 Flash 动画等。

### (6) 节目制作网络化

非线性编辑系统的优势不仅仅在于它的单机多功能集成功能,更在于它可以多机联网。通过联网,可以使非线性编辑系统由单台集中操作的模式变为分散、同时工作,这与电视台的节目制作流程相吻合,体现了节目制播一条龙的工作模式。素材、任务、管理、播出等工作均可通过网络共享来完成。

当然,到目前为止,非线性编辑系统并非十分完美,仍存在一些缺点,影响其应用范围的进一步扩大。例如系统稳定性不够,会受计算机病毒、操作不当等因素影响,有时会出现死机现象,造成工作数据丢失等。另外,前期摄像仍需使用磁带,使得非线性编辑设备仍未彻底摆脱磁带录像机,素材采集进计算机仍需要时间。随着以存储卡、蓝光光盘、硬盘作为存储介质的摄像机出现和普及,这些不足将会有所改观。缺少全方位复合型的人才,如制作能



力、美学修养、计算机水平、多媒体操作等方面发展不均衡,大多是擅长某一方面,也在一定程度上限制了非线性编辑的推广普及。

### 第三节 Premiere Pro CS3 简介

Adobe Premiere 软件以其优异的性能和广阔的发展前景,在多媒体制作的领域扮演着举足轻重的角色。它兼顾了广大视频用户的不同需求,提供了一个低成本又相当专业的视频编辑方案,能够满足各种用户的不同需求,为创作者提供一把打开视频创作之门的金钥匙。

影视可以说是最能吸引大众眼球的媒体,过去要编辑影视节目、制作视频特技,必须由专业人员使用昂贵的专业设备进行。很多创作者即使有再好的创意,若无力支付昂贵的制作费用也无法实现自己的梦想。Premiere Pro CS3 的出现,可以轻松帮助用户根据自己的创意,随心所欲地对各种视频图像、动画进行编辑从而制作出优秀的影视节目;可以对音频进行进一步的处理;可以轻而易举地创建网页上的视频动画;可以对视频格式进行转换;制作旅游见闻或家庭录像光盘,记录下自己的经历或者对人生的感悟。

#### 一、Premiere 版本发展

Premiere 最早是 Adobe 公司基于苹果(Macintosh)平台开发的视频编辑软件,经历了十几年的发展,其功能不断扩展,被业界广泛认可,成为数字视频领域普及程度最高的编辑软件之一。

1993年,Adobe 公司推出了 Premiere 的早期版本 Premiere for Windows,功能十分简单,只能处理两个视频轨道和一个立体声音频轨道。

随着奔腾处理器的出现,PC 机的性能有了长足的发展,对多媒体处理的性能也不断进步。1995年6月,Adobe 公司推出了 Premiere for Windows 3.0,这个版本可以实现很多专业非编软件的功能,用户在 PC 机上真正实现了专业的影视非线性编辑。

在 Premiere 4.0、4.2 获得成功,Adobe 公司又于 1998 年推出了功能更为强大的 Premiere 5.0,迅速占领了 Mac 和 Windows 平台的市场,成为这两个平台上应用范围最广的视频编辑软件。后来相继推出了 5.5、6.0、6.5 等版本。

为了巩固 Premiere 的低端市场并力求占领高端市场,Adobe 公司于 2003 年 7 月发布了 Premiere Pro(如图 1-6)。Pro 的含义是专业版,表示其功能更加强大,能更好地满足专业和

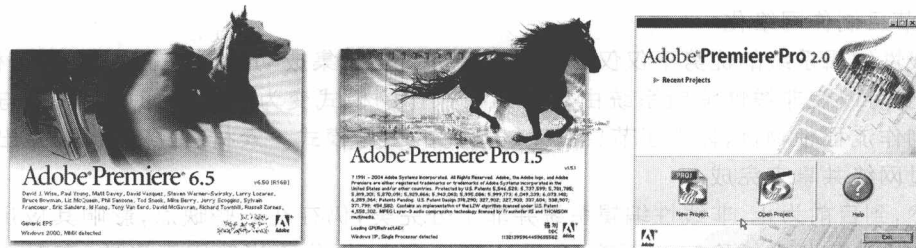


图 1-6 Premiere 6.5/Pro 1.5/Pro 2.0 的启动界面

广电领域的需求,版本号重新从 1.0 开始标注。该版本相对于以前的 6.5 版本可以说是革命性的进步,将之前的 A/B 轨编辑模式变为更加专业的单轨编辑模式,可以实现序列嵌套,还加入了新的色彩校正系统和强大的音频控制系统等高级功能。Premiere Pro 的诞生在 PC 平台和 Windows XP 系统上建立了数码视频编辑的新标准,将软件提升到了一个新的高度,为进一步开拓市场,赢得更多的用户奠定了基础。该版获得了广泛好评,在互联网上广泛被称为 Premiere Pro 7.0。

2004 年 6 月 Adobe 公司对其进行了部分升级,推出更为稳定的 Premiere Pro 1.5。2006 年 1 月,Adobe 公司正式发布 Production Studio 软件套装,将旗下的 After Effects 7.0, Premiere Pro 2.0, Audition 2.0 和 Encore DVD 2.0,还有 Photoshop CS2 和 Illustrator CS2 组合为创作套装。

Production Studio 套装中的软件组成了一条完美的工作流程:After Effects 7.0 可以高效、精确地创建各种动态图形和视觉效果;Premiere Pro 2.0 可以获取和编辑几乎各种格式的视频,并按需进行输出;Audition 2.0 集音频录制、混合、编辑和控制于一身,可轻松创建各种声音,并完成影片的配音和配乐;而 Encore DVD 2.0 可以将视频内容创建刻录为带有环绕声音频解码和动态菜单的专业级 DVD 光盘。

## 二、Premiere Pro CS3 新特性

Premiere Pro CS3 相对于 Premiere Pro 2.0 版本,除了作为创作套装的有机组成部分,名称改为 CS3,强化与其他软件集成外,在界面及部分特效、移动设备支持等方面做了部分改进。

### 1. 外观上的变化

Premiere Pro CS3 首先是在色调上发生了变化,背景由先前的灰白色变成了紫灰色,标志也由图形变成了白色的纯文字“Pr”,看起来更加简洁明了。(如图 1-7)

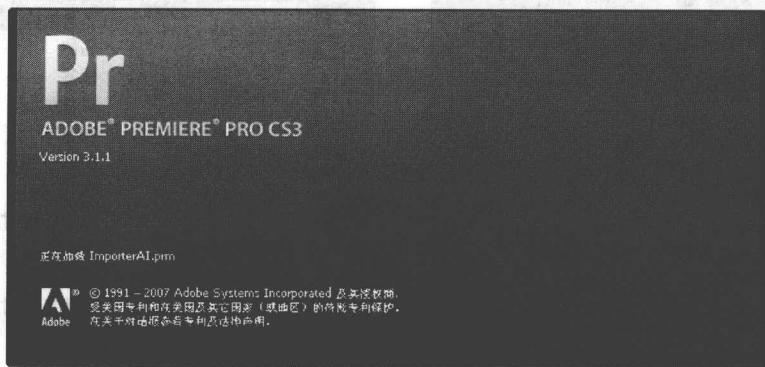


图 1-7 Premiere Pro CS3 的启动界面

### 2. 对移动设备的支持

Premiere Pro CS3 在预置模式(如图 1-8)中,添加了对移动设备的支持,用户可以方便地编辑如手机、MP4 等移动设备上广泛支持的视频格式。

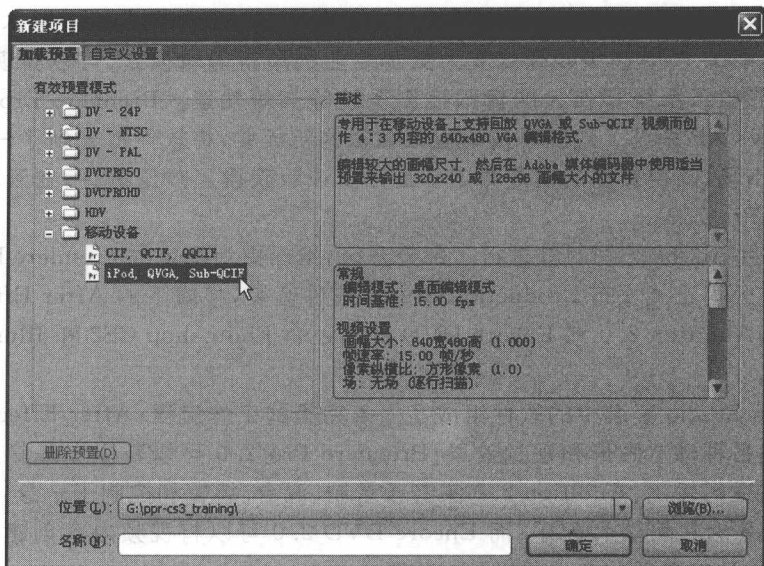


图 1-8 Premiere Pro CS3 的预置编辑模式

### 3. 增加素材查找过滤功能

在实际操作编辑中,用户经常要调用很多素材,受项目窗口显示大小的限制,素材无法一一显示,用素材查找功能有助于快速调用所需素材。尽管素材查找功能不是在 CS3 中才有的新功能,但在该版本中直接将其单列出来,简化了操作步骤,有助于提高工作效率。素材查找功能不仅可以对名称进行查找,还可以借助于素材类型等 16 种属性之一进行查找。(如图 1-9)

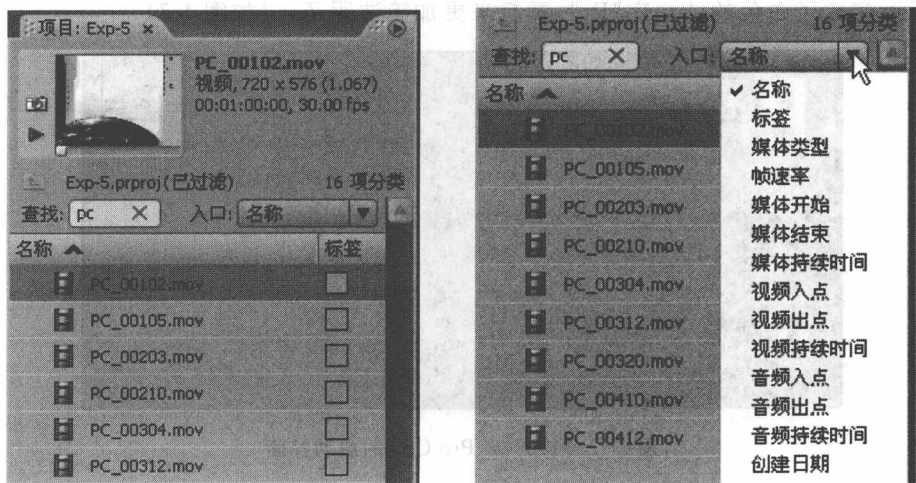


图 1-9 Premiere Pro CS3 中的查找素材功能与查找选项

### 4. 窗口显示更加灵活

在每个窗口右上角,都有一个黑色的三角,通过点击可以调用窗口的显示类型。比如可以将窗口活动在各个面板上等等。图 1-10 右图所示的是使用“解除面板停靠 (Undock Panel)”功能出现的窗口,该窗口活动悬浮于其他窗口上面,不再镶嵌于 Premiere Pro CS3 主界