

NACCG 国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材

Premiere

影视剪辑制作
案例教程

武虹 编著



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

TP301.41



要案卷内

NACG国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材

本书共分二十章，第一章介绍了多媒体基础知识和计算机图形学基础，第二章介绍了多媒体技术基础，第三章介绍了多媒体技术的应用，第四章介绍了多媒体系统的组成和性能指标，第五章介绍了多媒体数据的压缩和解码，第六章介绍了多媒体网络的组成和性能指标，第七章介绍了多媒体数据库的组成和性能指标，第八章介绍了多媒体检索的组成和性能指标，第九章介绍了多媒体安全的组成和性能指标，第十章介绍了多媒体教育的组成和性能指标，第十一章介绍了多媒体娱乐的组成和性能指标，第十二章介绍了多媒体办公的组成和性能指标，第十三章介绍了多媒体医疗的组成和性能指标，第十四章介绍了多媒体军事的组成和性能指标，第十五章介绍了多媒体工业的组成和性能指标，第十六章介绍了多媒体农业的组成和性能指标，第十七章介绍了多媒体林业的组成和性能指标，第十八章介绍了多媒体牧业的组成和性能指标，第十九章介绍了多媒体渔业的组成和性能指标，第二十章介绍了多媒体盐业的组成和性能指标。

Premiere

武虹 编著

编辑制作案例教程

高等教育出版社

社
印
字
号
凡
编
号
59045-00

内容提要

本书是 NACG 国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材之一。本书以任务驱动为导向,突出职业资格与岗位培训相结合的特点,以实用性为目标。每章节都有明确的学习目标,通过案例制作过程,一步一步介绍制作过程中所需要掌握的方法和技巧。

本书共分二十章:第一章介绍了趣味图片的制作方法,第二章介绍了“春天”影像的制作方法,第三章介绍了原始素材的处理方法,第四章介绍了移动电视墙的制作方法,第五章介绍了滚动字幕的制作方法,第六章介绍了打字机效果的制作方法,第七章介绍了汉字书法特效的制作方法,第八章介绍了时间倒流特效的制作方法,第九章介绍了“运动的时钟”的制作方法,第十章介绍了画轴展开效果的制作方法,第十一章介绍了画中画效果的制作方法,第十二章介绍了水波倒影的制作方法,第十三章介绍了马赛克过渡效果的制作方法,第十四章介绍了粒子效果的制作方法,第十五章介绍了短片“动物世界”的制作方法,第十六章介绍了音频的制作方法,第十七章介绍了新年倒计时的制作方法,第十八章介绍了栏目片头介绍的制作方法,第十九章介绍了“浪漫一生”婚礼纪念册的制作方法,第二十章介绍了电影预告片的剪辑技巧。

本书可以作为各级各类职业院校动漫游戏专业相关课程的教学用书,也可以作为培训机构的培训用书。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere 影视剪辑制作案例教程 / 武虹编著—北京:

高等教育出版社, 2009.9

ISBN 978-7-04-026042-7

I. P… II. 武… III. 图形软件, Premiere—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 132980 号

策划编辑 王雨平 责任编辑 司马镭 程莉 封面设计 吴昊 责任印制 张悦农

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 100011
总 机 010-58581000
传 真 021-56965341
经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
排 版 南京理工出版信息技术有限公司
印 刷 江苏南洋印务集团

购书热线 010-58581118
021-56717287
免费咨询 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
<http://ww.hepsh.com>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

开 本 787×1092 1/16
印 张 22.75
字 数 599 000

版 次 2009 年 9 月第 1 版
印 次 2009 年 9 月第 1 次
定 价 47.50 元

凡购买高等教育出版社图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 26042-00

国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材 编委会名单

顾问 胡锦涛（国家动漫游戏产业振兴基地管委会主任）

主任 何积丰（中国科学院院士）

副主任 童祖光 朱建民 郭清胜

编委（按姓氏拼音排序）

陈可	戴永春	冯艳	龚莹莹	胡雷钢	江铁成	李波
李斌	李伟	刘斐	苏大椿	陶立阳	田健	王亮
王灵韵	汪济平	魏砚雨	闻刚	吴昊	吴慧剑	谢小丹
修瑞云	徐黎	杨晓笛	喻丽	张波	张苏中	张小敏
赵震						

序

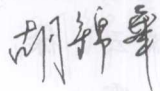
目前，全球动漫产业以强劲的发展势头支持了新经济的复苏。美国网络游戏业已连续4年超过好莱坞的电影业；日本的动画产品出口值远远高于钢铁出口值；韩国动漫业产值占全球的30%，已成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。从全球及主要国家来看，动漫产业已经成为一个庞大的产业。

我国是全球动漫游戏最大的消费市场之一，国外的优秀动画、漫画、游戏早在上世纪90年代初就进入了国内市场。但我们自己原创的动漫作品却很少，明显落后于国外动漫产业的发展步伐。为此党中央国务院颁布了一系列发展我国动漫产业的政策。2004年7月，为了切实落实《中共中央国务院关于进一步加强对改进未成年人思想道德建设的若干意见》的重大战略部署，文化部批准在上海成立国内首家“国家动漫游戏产业振兴基地”。基地集“教育培训”、“研究开发”、“国际交流与合作”、“产业孵化”等功能为一体。

目前动漫人才的匮乏阻碍了我国动漫产业的快速发展。产业振兴，人才先兴。正是在这样的历史使命下“国家动漫游戏产业振兴基地”整合了多方资源，聚集业内权威的专家学者，经过长期准备和认真调研，精心策划推出“国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程（NACG）”，旨在培养出更多优秀的动漫游戏专业技术人才，为振兴我国动漫产业打下坚实的人才基础。

为配合实施“动漫游戏人才培养工程”，基地邀请了众多业内专家及长期从事一线教学的教师，策划编写了“NACG动漫游戏人才培养工程系列教材”。相信本套教材的出版，必将对我国的动漫职业教育起到积极的作用。同时基地也希望和业界同行合作，共同为推动我国的动漫人才培养做出贡献。

国家动漫游戏产业振兴基地管委会主任



前 言

当数字化技术介入媒体之后,新的媒体形式开始打破传统媒体的界限,出现了电影、激光视盘、交互多媒体、网络等传播方式,它们以相融的方式并存着。新型媒体对于人们审美体验方式的改变是巨大而深刻的,而掌握一门与此相关的技术对于此行业的从业人员来说是必不可少的。

Premiere Pro CS4 是 Adobe 公司推出的最新版本的视频编辑软件,它在继承了前版本特效滤镜功能强大、界面操作简便、兼容多影片格式等优点的基础上,加强了操作的简便性,已经被广泛应用到数码处理、相册制作、影视编辑、影视特效等领域,并得到了广大视频编辑者的肯定,是目前最优秀的视频编辑软件之一。

本书在体例上进行了创新,以左右分栏的形式,对知识的讲解有清晰的划分。其中,左栏包含软件相关知识点及实例操作过程中涉及的问题,右栏是实例制作步骤的详解。读者在阅读时,可根据对知识性质的需求进行选择性的阅读。这种体例的编排会使阅读更具有针对性与趣味性。全书共包含 20 章,即 20 个经典实例操作,涉及 Premiere Pro CS4 在编辑合成、字幕制作、片头设计、电子相册及专题片制作等诸多领域的应用。

本书共 90 学时,建议学时分配如下:

序 号	内 容	学 时
1	第一章 趣味图片	3
2	第二章 “春天”影像	2
3	第三章 原始素材处理	6
4	第四章 制作移动电视墙	4
5	第五章 滚动字幕	4
6	第六章 打字机效果	4
7	第七章 汉字书法特效	4
8	第八章 时间倒流特效	2
9	第九章 运动的时钟	2
10	第十章 画轴展开效果	4
11	第十一章 画中画效果	4
12	第十二章 水波倒影效果	4
13	第十三章 马赛克过渡	2
14	第十四章 粒子效果	4
15	第十五章 短片“动物世界”	5
16	第十六章 玩转音频	6
17	第十七章 新年倒计时	6
18	第十八章 栏目片头介绍	6
19	第十九章 “浪漫一生”婚礼纪念册	8
20	第二十章 《金刚》预告片	10
	合 计	90

本书图文并茂，可作为职业院校影视及电脑动漫专业的相关课程教学用书，也可以作为培训机构的培训用书，还可作为影视广告设计人员、影视剪辑与节目包装人员、摄影爱好者的参考用书。

本书采用出版物短信防伪系统，用封底下方的防伪码，按照本书最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作可查询图书真伪并赢取大奖。

本书同时配套学习卡资源，按照本书最后一页“郑重声明”下方的学习卡使用说明，登录 <http://sve.hep.com.cn>，上网学习，下载资源。

由于时间仓促，加之编者水平和从事工作的经验有限，书中难免会存在错误和不当之处，敬请广大读者批评指正。

作者

2009. 3

章 节	内 容	页 数
1	绪论	1
2	第一章 第一节	2
3	第二章 第二节	3
4	第三章 第三节	4
5	第四章 第四节	5
6	第五章 第五节	6
7	第六章 第六节	7
8	第七章 第七节	8
9	第八章 第八节	9
10	第九章 第九节	10
11	第十章 第十节	11
12	第十一章 第十一节	12
13	第十二章 第十二节	13
14	第十三章 第十三节	14
15	第十四章 第十四节	15
16	第十五章 第十五节	16
17	第十六章 第十六节	17
18	第十七章 第十七节	18
19	第十八章 第十八节	19
20	第十九章 第十九节	20
21	第二十章 第二十节	21
22	附录	22

第一章 趣味图片 1

讲授内容：创建新文件

修改素材持续时间

调整素材在时间上组合的先后，导入音频、输出影片

第二章 “春天”的影像 15

讲授内容：Speed/Duration命令

关键帧动画基本参数Scale（比例）、Position（位置）、Rotation（旋转）和Opacity（透明度）

第三章 原始素材的处理 29

讲授内容：RGB色彩模式原理

基本调色滤镜的运用

降噪滤镜（Remove Grain）的运用

第四章 制作移动电视墙 46

讲授内容：Photoshop文件的导入

关键帧Opacity、Scale、Position的设置

第五章 滚动字幕	57
讲授内容：新建字幕文件	
字幕编辑对话框属性	
创建横向、纵向滚动字幕	
第六章 打字机效果	77
讲授内容：设置素材播放的速度与持续时间	
Add Tracks (添加轨道) 命令	
Crop特效应用及参数设置	
第七章 汉字书法特效	97
讲授内容：汉字拆分	
字体笔画效果设置	
Four-Point Garbage特效	
第八章 时间倒流特效	113
讲授内容：素材的选择	
速率反相的设置	
第九章 运动的时钟	121
讲授内容：参数Position (位置) 和Anchor Point (锚点) 的关键帧设置	
Posterize Time (多色调分离时) 特效的应用	
第十章 画轴展开效果	131
讲授内容：Crop特效	
矩形工具的运用	
关键帧的设置	
第十一章 画中画效果	146
讲授内容：Track Matte Key (轨道蒙版)	
Bevel Edges (边缘倒角)	
Drop Shadow (阴影滤镜)	

第十二章 水波倒影效果	167
讲授内容：制作图片的倒影	
对倒影制作出波纹效果	
Ripple特效	
Vertical Flip特效	
第十三章 马赛克过渡	180
讲授内容：Mosaic Out（马赛克出）	
Mosaic In（马赛克入）	
第十四章 粒子效果	191
讲授内容：字幕文件的创建	
对素材进行倒放处理	
FE Pixel Polly（FE像素爆破）特效	
Starglow（星光）特效	
第十五章 短片“动物世界”	209
讲授内容：调节素材的长度	
Hollywood FX 5特效	
Shine（发光）特效	
第十六章 玩转音频	229
讲授内容：调节音频速度和持续时间	
音频的增益、音频转场的添加	
制作混响效果、调音台等	
第十七章 新年倒计时	255
讲授内容：字幕设置中对形状工具的使用	
字体效果的制作	
Clock Wipe（钟形擦除）效果	

第十八章 栏目片头介绍..... 273

 讲授内容：制作具有渐变效果的Tga图片

 Gradient Wipe（渐变擦除）特效

 Shine（发光）特效

第十九章 “浪漫一生”婚礼纪念册 296

 讲授内容： Dissolve特效

 Hollywood FX 5特效

 Title滚屏设计

 各种转场参数的调整

第二十章 《金刚》预告片 330

 讲授内容：镜头语言

 剪辑手法

 《金刚》预告片制作

附录一 NACG国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程介绍 348

附录二 NACG国家动漫游戏人才培养工程认证考试介绍 351

趣味图片

本章学习时间：3课时。

学习目标：熟悉Premiere Pro CS4界面的设置，掌握Premiere Pro CS4的基本操作。

教学重点：对制式及新建文件属性的认识。

教学难点：管理素材、轨道。

讲授内容：创建新文件；
修改素材持续时间；
调整素材在时间上组合的先后，导入音频、输出影片。

课程范例文件：\\chapter1\\final\\趣味图片.proj。

趣味图片



趣味图片

在使用 Premiere Pro CS4 进行视频编辑之前，首先需要了解影视编辑制作的流程，以便在今后的学习或工作中有一个清晰的思路。本实例主要对影片中的运动效果进行讲解。通过实例的学习，带领读者逐步掌握 Premiere Pro CS4 在视频编辑上的各种方法及技巧。同时，也向读者介绍一些运动效果编辑的常识，为读者今后的实际制作奠定良好的基础。

使用Premiere Pro CS4进行视频编辑，除了要求有良好的设计思路外，更重要的是对软件功能和编辑流程的熟练掌握。通过本章的学习，读者可以了解如何在Premiere Pro CS4中逐步制作出完整视频影片的工作流程。


知识点提示

作为日益被广泛应用与认可的影视编辑软件，Premiere Pro CS4在非线性的编辑领域占据了越来越重要的地位。在进行正式学习之前首先对线性编辑与非线性编辑的概念作一个简单的了解。

线性编辑：

线性编辑是一种较为传统的影视编辑手段，它利用磁带作为介质。线性编辑是按照信息记录的顺序从磁带中提取视频数据，同时在另一个录像重新排放这些数据。所以，线性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，工作程序十分复杂。随着非线性编辑的应用，线性编辑已逐渐退出了历史舞台。

01.

单击 Premiere Pro CS4 的快捷方式 ，即可打开 Premiere Pro CS4 应用程序，进入欢迎窗口，如图 1-1 所示。

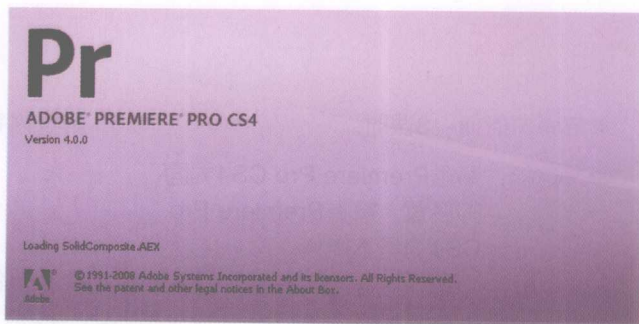


图1-1

程序会提示选择新建或者打开一个项目文件，也可以通过 Recent Project 列表打开最近编辑的几个视频项目文件，如图 1-2 所示。

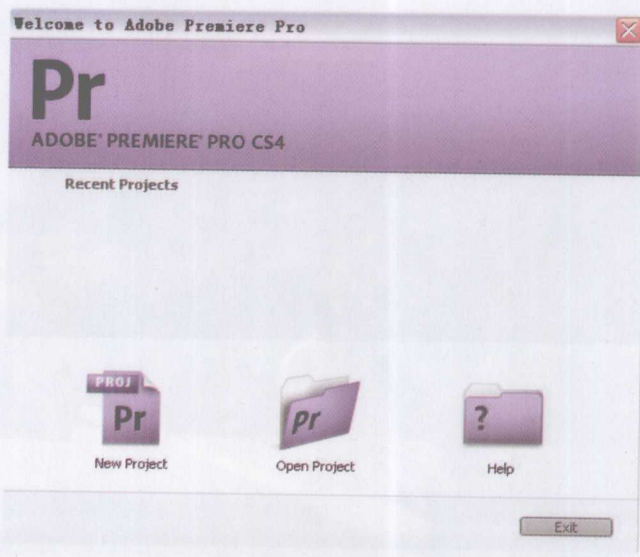


图1-2

02. 单击 New Project 选项, 将自动弹出对话框 (图 1-3),

在该对话框中可以对新建项目的参数进行设置, 包括图像与文字安全区域、视频、音频等选项。单击右下方的 Browse (浏览) 按钮可对文件存储路径进行指定, 在 Name 选项中可对文件进行命名, 本章实例将其命名为“趣味图片”。

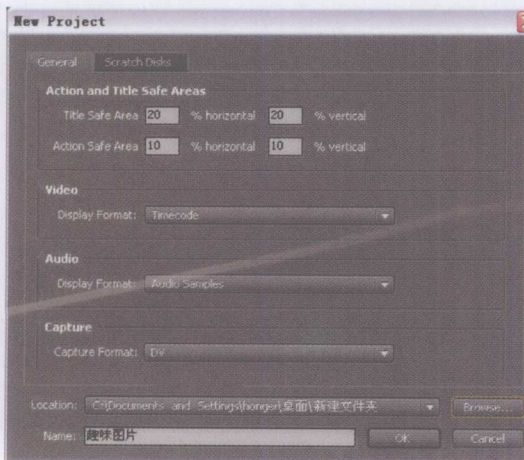


图 1-3

单击 OK 按钮, 在弹出的 New Sequence (新序列) 对话框中可对文件进行更精确的设置。在 Sequence Presets 面板中选择 DV-PAL 中的第二项 Standard 48kHz 选项, 相应地在右边面板中将会对选项所涉及的详细信息进行描述, 如 General、Video Settings、Audio Settings、Default Sequence, 如图 1-4 所示。

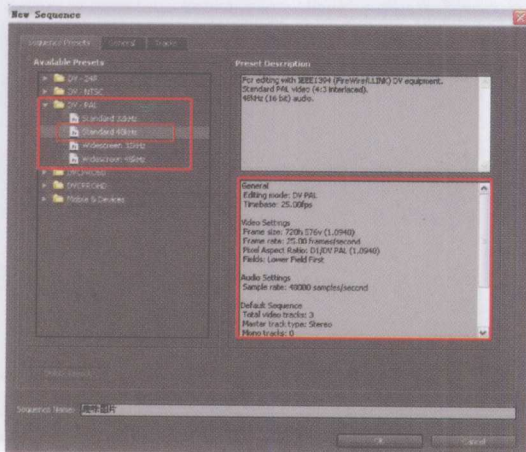


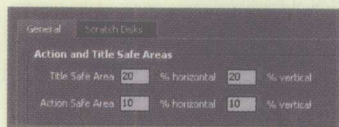
图 1-4

非线性编辑:

非线性编辑是相对于线性编辑来说的。相对来说非线性编辑显得简单得多了, 它几乎集所有的硬件设备为一体, 运用非线性编辑器就可实现素材的采、编、特效、输出等处理。这种高度的集成性与操作的简易性, 使得非线性编辑已经成为当今一种主流的编辑手段, 被广泛地应用于电视片头、宣传片、大型文艺节目等的制作当中。

操作提示

Premiere Pro CS4与以前的版本在创建新文件时略有不同。在General面板中可以对图像与文字的安全区域进行设定。



知识点提示

电视制式

NTSC和PAL是全球两大主要的电视广播制式。

1. NTSC

NTSC是National Television System Committee的缩写,该制式主要应用于日本、美国、加拿大、墨西哥等。

2. PAL

PAL是Phase Alternating Line(逐行倒相)的缩写,英国、新加坡、中国、澳大利亚、新西兰等国采用这种制式。

PAL制式又分为PAL B/G, PAL I, PAL D/K等标准,我国普遍采用PAL-D电视模式。

标准的数字化PAL-D电视标准分辨率为720×576,24 bit(字节)的色彩位深,25 fps,画面的宽高比为4:3。

操作提示

为适应我国视频播放制式的需要,在此选择DV-PAL制式下的Standard 48 kHz(标准48 000 Hz格式)。此格式是视频编辑时最常用的格式。当然根据所编辑视频的需要也可以选择一些宽屏的格式进行视频编辑。

单击 General 面板,确定 Timebase 选项中的速率为 25.00 fps (frames/second),在 Video 选项组的 Frame Size 文本框中确定屏幕的尺寸为 720×576,如图 1-5 所示。

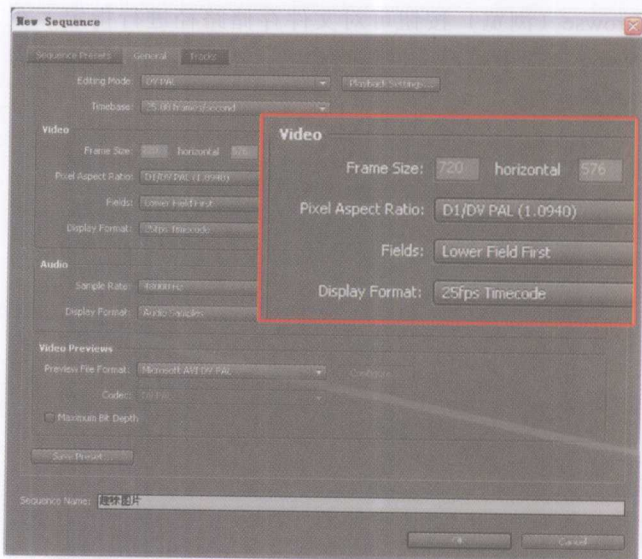


图 1-5

单击 Tracks 面板,确定视频轨道与音频轨道的数量是否需要增减,本实例采用默认的数值,如图 1-6 所示。

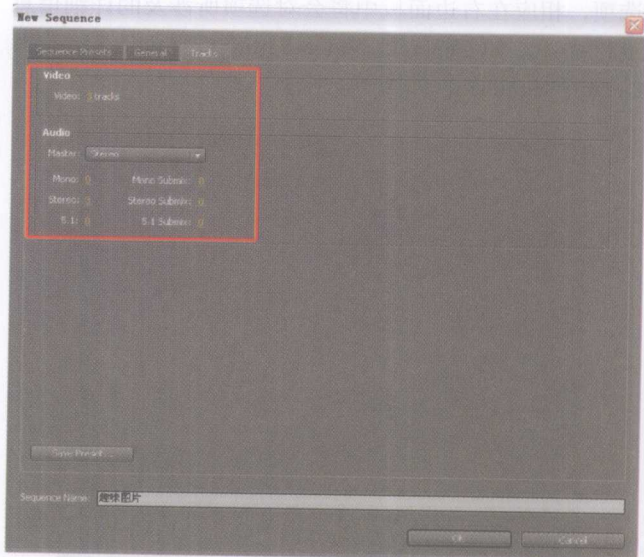


图 1-6

设置完成后,单击 OK 按钮,即可进入视频编辑模式的工作界面,如图 1-7 所示。

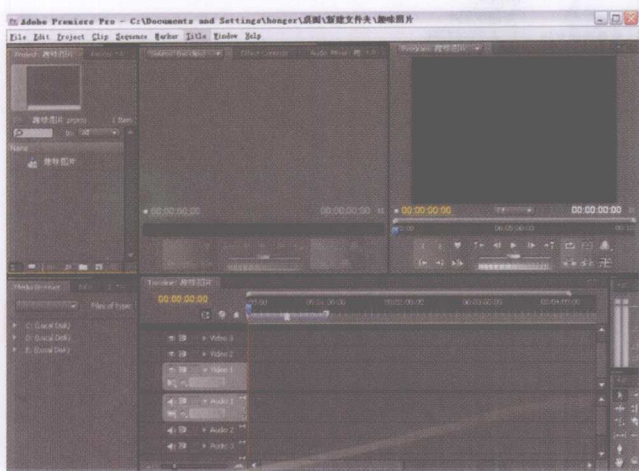


图1-7

03.

将所需要的素材添加到 Project (项目) 窗口中,是视频编辑的第一步工作。具体操作如下:

选择菜单栏中 File → Import ... 导入命令,如图 1-8 所示。

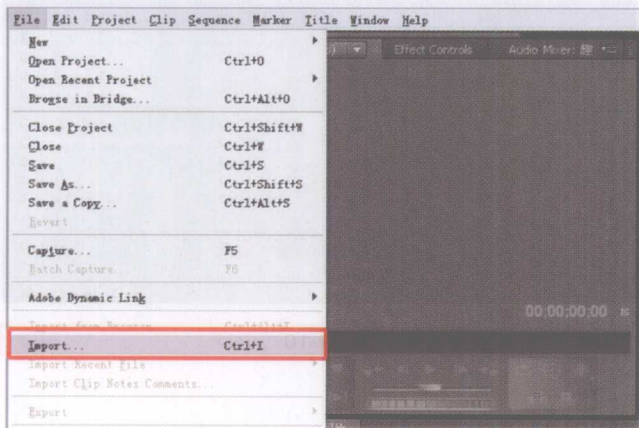
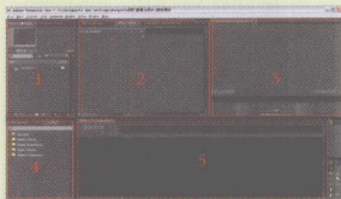


图1-8

在弹出的导入对话框中找到素材光盘中的 chapter1 文件夹中的 media 素材文件夹,将其中的“小小钉子1”~“小小钉子5”同时选中,单击右下角的打开命令,如图 1-9 所示。

知识点提示

Premiere Pro CS4的操作界面与以前版本相比并没有很大的改变,大致可以把界面分成五个部分:



1. Project (项目管理窗口)

在此区域可以对导入的素材进行管理以及对素材在项目窗口的显示方式进行选择。

2. Source/Effect Controls (素材与效果控制窗口)

在此区域可以对导入的素材进行预览及进行初步的筛选,并可以对特效关键帧进行设定并调整。

3. Program (节目监视器窗口)

在此区域可以对素材进行编辑及预览。

4. 功能面板

在此区域涵盖了视频、音频特效面板、历史记录面板、信息面板等。

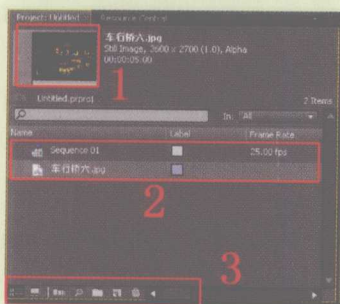
5. Timeline (时间线窗口)

对影片进行剪辑与编辑的重要区域。

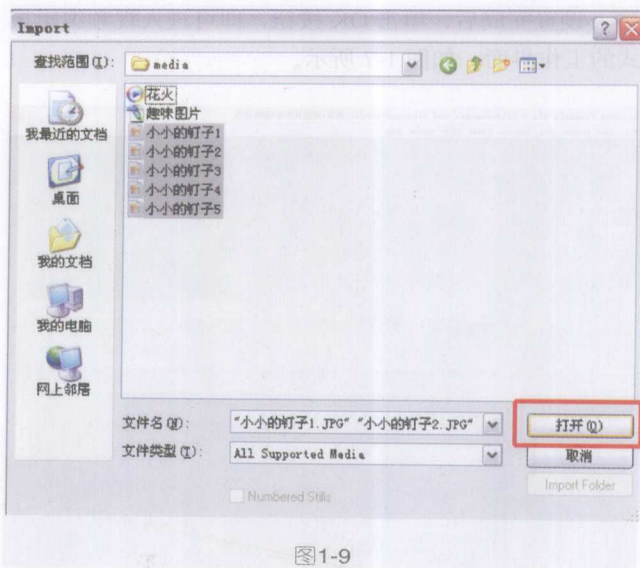
知识点提示

Project窗口可以分为以下三大部分：

- (1) 素材的缩略图。
- (2) Project窗口的工作区域：在此区域可以对序列线及素材进行管理。
- (3) 在区域3内可对素材的排列方式进行选择、新建与清除操作。



- ：列表视图方式；
- ：图标视图方式；
- ：自动匹配到序列；
- ：查找；
- ：容器；
- ：新建分类；
- ：清除。



04.

将“小小的钉子 1.JPG”拖动到 Timeline 窗口的 Video1 中，如图 1-10 所示，使其入点在 00:00:00:00。

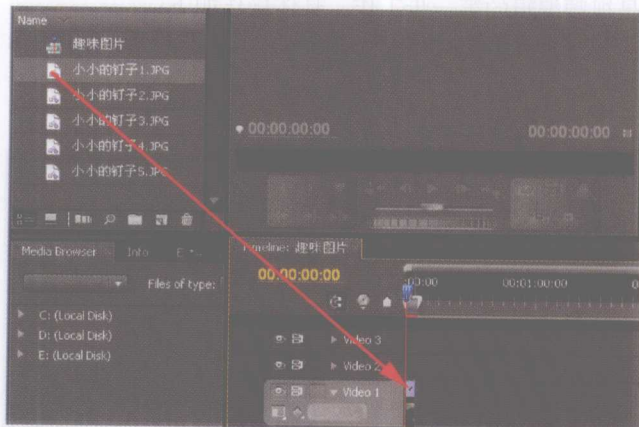


图 1-10

05.

单击时间线窗口中的时间码 **00:00:00:00**，当时间码变成 **00:00:00:00** 时光标闪烁，可以对时间进行调整。将时间码调整为 00:00:03:00，时间指针自动移动至该时间位置，运用键盘上的 (<+) 键可以放大 Timeline 窗口中的编辑区域，如图 1-11 所示。