

高等院校
艺术设计
案例教程

Premiere Pr CS4

影视编辑实例教程

赵洛育 韩东晨◎主 编
郑 伟◎副主编

- ◎ 编者教学经验丰富，讲解**通俗易懂**且内容详实，适合使用Premiere软件进行非线性编辑的新手使用。
- ◎ 实例**丰富、精美**，实用性强。
- ◎ 随书赠送**超值多媒体视频教学**文件，方便读者学习。



附赠CD1张

清华大学出版社
大家网 www.TopSage.com

Premiere Pro CS4 影视编辑 实例教程

赵洛育 韩东晨 主编

郑 伟 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书按照由浅入深、从基础到实战的规律详细地讲解了 Premiere Pro CS4 软件的强大功能。在掌握软件基本使用技巧的基础上,运用对典型实例进行图解分析的方法,结合动漫宣传片、娱乐节目片头、篮球教学片和旅游宣传片等实际案例的讲解,循序渐进地使读者快速掌握各种视频特效、转场特效、运动特效、音频特效以及字幕效果的使用方法和技巧,并结合对特殊视频效果和特殊字幕特效的强化训练,力求使读者能够真正细致、全面地掌握独立编辑影片的技能。

本书适合影视相关专业的学生、从事影视特效制作的工作人员、培训班学员及视频后期编辑爱好者参考使用。

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

Premiere Pro CS4 影视编辑实例教程/赵洛育,韩东晨主编. —北京:清华大学出版社,2010.2

(高等院校艺术设计案例教程)

ISBN 978-7-302-21377-2

I. P… II. ①赵… ②韩… III. 图形软件, Premiere Pro CS4-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 216204 号

责任编辑:杜长清 朱 俊

封面设计:刘 超

版式设计:魏 远

责任校对:王 云

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

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

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

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

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:18.25 字 数:422 千字

附光盘 1 张

版 次:2010 年 2 月第 1 版 印 次:2010 年 2 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:35.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:035214-01

After Effects/影视包装/后期合成/特效等教程及相关资料下载:

[After Effects CS4 案例实战从入门到精通 \(PDF 扫描版\)](#)

[After Effects/3ds Max 电视包装完全学习手册 \(PDF 扫描版\)](#)

[After Effects CS4 影视栏目包装特效完美表现 \(PDF 扫描版\)](#)

[After Effects CS4 完全自学攻略 \(PDF 扫描版\)](#)

[AFTER EFFECTS CS4 影视特效风暴 \(PDF 扫描版\)](#)

[After Effects CS4 影视特效制作 208 例 \(PDF 扫描版\)](#)

[After Effects Photoshop CS4 电视栏目包装专业案例讲座 \(PDF 扫描版\)](#)

[一定要会的 AFTER EFFECTS CS4 影视特效实用设计技巧 200 例 \(PDF 扫描版\)](#)

[TVart 技法 Maya After Effects 影视包装技术解析 \(PDF 扫描版\)](#)

[动感 CG: 3ds Max After Effects 影视包装案例教程 \(PDF 扫描版\)](#)

[After Effects CS4 影视后期特效实例精讲 \(PDF 扫描版\)](#)

[影视后期特效合成: AFTER EFFECTS CS4 中文版 \(PDF 扫描版\)](#)

[凌厉视觉 AFTER EFFECTS+3DS MAX+REALFLOW+FUMEFX 新锐视频项目设计 \(PDF 扫描版\)](#)

[锐风行技法 3DS MAX+AFTER EFFECTS 电视品牌形象包装完全解码 \(PDF 扫描版\)](#)

[Maya After Effects 印象: 电视包装专业技法 \(PDF 扫描\)](#)

[水晶石技法 Nuke 5 影视后期合成 \(PDF 扫描版\)](#)

[5DS+影视包装典型案例完全攻略 \(PDF 扫描版\)](#)

[5DS+Maya 光影与合成技术实录 \(PDF 扫描版\)](#)

[Afer Effects 影视合成与特效火星风暴 \(PDF 扫描版\)](#)

[After Effects CS4 完全学习手册 \(光盘镜像\)](#)

[影视巨匠: After Effects CS4 插件特效完美实例教程 \(PDF 扫描版\)](#)

前言

Premiere Pro CS4 是 Adobe 公司最新推出的非线性编辑软件,该软件不但继承了 Adobe 公司非线性编辑的优良传统,又结合实际操作的需要改进和完善了许多细节,满足了广大使用者对该软件的更高需求。

本书编者根据多年的教学经验,按照循序渐进、从基础到实战的规律详细地讲解了 Premiere Pro CS4 软件的强大功能。全书语言通俗易懂,内容翔实丰富,特别适合使用 Premiere 软件进行非线性编辑的新手作为教材,也可满足具有一定 Premiere 使用基础的读者对最新版本软件的学习需要。另外,本书还可以作为各大专院校和各级培训机构中影视编辑相关专业的教材,对于从事影视后期编辑制作的工作人员也有很高的参考价值。

全书共 13 章,第 1~7 章详细地讲解了 Premiere Pro CS4 的基本用法,主要包括 Premiere 软件与视频编辑基础、Premiere Pro CS4 界面导航、Adobe Premiere Pro CS4 基础操作、视频特效、音频特效、添加字幕效果以及文件输出的基本内容;第 8 章和第 9 章分别对后期编辑运用最广泛的特殊视频效果和特殊字幕效果进行了集中式的强化训练;第 10~13 章是对各种大型案例的综合训练,如针对动漫宣传片、娱乐节目片头、篮球教学片和旅游宣传片讲解了案例的整体构思、素材的编辑管理、特效和字幕等制作步骤的解析及渲染输出最终效果等,使读者能够真正了解非线性编辑的步骤和创作思路,从而真正掌握独立编辑影片的技能。

本书随书光盘中附有书中案例实际操作的多媒体视频讲解,读者可以根据光盘中提供的素材和编辑步骤边学边练,以快速提高学习效率。

参与本书编写的人员有赵洛育、韩东晨、郑伟、董超、于雷、占超、刘健和梁影。

由于时间仓促,书中难免存在不足之处,在使用过程中如发现问题敬请提出宝贵意见,具体可访问 www.chuangxunshumei.com 网站,或者发邮件至 chuangxunshumei@qq.com 与我们联系。

编 者

3.3.1	素材的查找和预览	40
3.3.2	素材信息的查看	41
3.3.3	素材的分类与重命名	42
3.4	在监视器窗口编辑素材	42
3.4.1	设置入点和出点	43
3.4.2	编辑素材标记	44
3.5	将素材插入时间线	45
3.5.1	直接插入方法	46
3.5.2	三点和四点插入方法	46
3.6	在时间线窗口编辑素材	49
3.6.1	素材的剪切	50
3.6.2	素材的复制和粘贴	52
3.6.3	编组素材	54
3.6.4	调整素材播放速度	55
3.6.5	轨道的锁定和隐藏	56
3.6.6	轨道的添加和删除	57
3.6.7	设置视频和音频轨道的链接	57
3.6.8	添加和显示关键帧	59
3.6.9	添加和使用素材标记	61
3.6.10	素材的替换	62
	本章小结	63
	练习题	64
第4章	视频特效	65
4.1	视频特效简介	65
4.1.1	选择视频特效	65
4.1.2	将特效应用到素材	91
4.1.3	设置关键帧和参数	91
4.1.4	使用预设特效	93
4.2	视频转场特效	94
4.2.1	内置视频转场特效简介	95
4.2.2	添加转场特效	109
4.2.3	设置特效参数	111
4.3	应用视频运动特效	111
4.3.1	设置关键帧	111
4.3.2	设置透明度	113
4.3.3	设置运动速度	114
4.3.4	设置位移动画	115

4.3.5 设置缩放动画	116
4.3.6 设置旋转动画	116
本章小结	117
练习题	118
第 5 章 音频特效	119
5.1 音频基础	119
5.1.1 声道类型	119
5.1.2 设置音频参数	121
5.2 调音台简介	122
5.3 编辑音频	125
5.3.1 音频的采集	125
5.3.2 在时间线窗口编辑音频	126
5.3.3 调整音频增益	128
5.3.4 转换音频类型	129
5.3.5 调整音频速率	130
5.4 音频特效	131
5.4.1 音频转场特效	131
5.4.2 音频特效面板	133
本章小结	140
练习题	140
第 6 章 添加字幕效果	141
6.1 创建字幕	142
6.2 编辑字幕效果	142
6.2.1 字幕工具简介	143
6.2.2 文字的设置	145
6.2.3 添加字幕效果	149
6.3 创建字幕模板	159
6.3.1 保存字幕	159
6.3.2 保存为字幕模板	160
6.3.3 使用字幕模板	163
6.4 修改字幕样式	163
6.5 导出字幕	166
本章小结	167
练习题	167
第 7 章 文件输出	168
7.1 影片的预演	168

7.2 设置输出参数	169
7.3 使用 Adobe Media Encoder 输出视频	172
7.3.1 输出 AVI 格式视频	172
7.3.2 输出 GIF 格式图片	176
7.3.3 输出 3GP 格式视频	177
7.3.4 输出 DVD 文件	179
7.3.5 输出静帧序列	181
本章小结	182
练习题	183
第 8 章 特殊视频效果强化训练	184
8.1 视频抠像效果	184
8.2 蒙版透视效果	186
8.3 三维空间效果	189
8.4 漩涡效果	193
8.5 放大镜效果	195
8.6 聚光灯效果	198
8.7 转场变换效果	200
本章小结	204
练习题	204
第 9 章 特殊字幕特效强化训练	205
9.1 制作标题新闻	205
9.2 制作电影结尾字幕	208
9.3 制作文字波浪效果	210
9.4 制作卡拉 OK 效果	213
9.5 制作文字书写效果	217
本章小结	220
练习题	220
第 10 章 综合训练——动漫宣传片	221
10.1 创作构思	221
10.2 编辑素材	221
10.3 创建字幕及特效	226
10.4 设置音频淡出	229
10.5 输出视频最终效果	230
本章小结	232
练习题	233

第 11 章 综合训练——制作娱乐节目片头.....	234
11.1 节目构思	234
11.2 创建项目和编辑素材.....	234
11.3 编辑音频视频	237
11.4 插入转场特效	238
11.5 添加字幕	241
11.6 输出最终效果	243
本章小结	248
练习题	248
第 12 章 综合训练——篮球教学片.....	249
12.1 创作构思	249
12.2 编辑素材	249
12.3 为素材添加关键帧缩放动画.....	251
12.4 添加字幕和标题	252
12.5 转场标题字幕	259
12.6 插入背景音乐音频	261
12.7 渲染输出视频	262
本章小结	265
练习题	265
第 13 章 综合训练——制作旅游宣传片	266
13.1 节目构思	266
13.2 制作倒计时片头	266
13.3 创建项目和编辑制作素材.....	269
13.4 编辑音频设置参数	270
13.5 制作运动效果和转场效果.....	271
13.6 添加字幕	275
13.7 输出最终效果	278
本章小结	282
练习题	282

第1章 Premiere 软件与视频编辑基础

随着计算机网络技术和多媒体技术的发展,非线性编辑方法已经成为影视后期编辑制作的主流,而非线性编辑的知名软件 Premiere 系列在业内拥有很好的声誉,受到专业用户和视频编辑爱好者的大力推崇。本章主要介绍 Premiere 软件的基本概况与视频编辑,尤其是非线性编辑相关的理论知识,包括非线性编辑基础和数字视频格式等。

Premiere 软件是 Adobe 公司推出的一种基于非线性编辑设备的视音频编辑软件,其功能强大且操作简单,可以在多种平台下和硬件配合使用,被广泛地应用于电视台、广告制作和电影剪辑等领域,是在 PC 和 MAC 平台上应用最广泛的视频编辑软件。

1.1 Premiere 功能简介

作为非线性编辑软件典型代表的 Premiere 软件,随着视频编辑技术的不断发展,其功能也不断完善。迄今为止,Adobe 公司相继推出过 4.0、4.2、5.0、5.1 和 5.5 等版本。其中,5.0 以后的版本都同时支持 Windows 95/98、Windows NT 及其升级版本 Windows 2000。之后推出的 Premiere 6.0 为视频节目的创建和编辑提供了更加强大的支持,在进行视频编辑、节目预览、视频捕获以及节目输出等操作时,可以兼顾效果和播放速度,同时也实现了更好的影音效果。另外,在 Premiere 6.0 中首次加入关键帧的概念,用户可以在轨道中添加、移动、删除和编辑关键帧。自 Premiere 6.0 之后,Adobe 公司又相继推出了 Premiere 6.5、Premiere Pro 1.0、Premiere Pro 1.5、Premiere Pro 2.0 和 Premiere Pro CS3。

Adobe Premiere 目前已经成为主流的 DV 编辑工具,它为高质量的视频提供了完美的解决方案。作为一款专业非线性视频编辑软件,Adobe Premiere 在业内受到了广大视频编辑专业人员和视频爱好者的的好评。同时,Premiere 还是一款相当专业的 DV (Desktop Video) 编辑软件,在普通的计算机上,即使配置的是比较廉价的压缩卡或输出卡也可制作出专业级的视频作品和 MPEG 压缩影视作品。

与传统的编辑器相比,Premiere Pro 软件能出色地实现下面一些功能:提供以 NTSC 制式和 PAL 制式等编辑的实时全解析度画面;内置上百种实时视音频特效;实现关键帧控制以及内建子像素定位,能够生成更加流畅、准确的运动路径;校正色调、饱和度、亮度以及其他色彩要素都可以得到实时的画面反馈;采用多重、可套用的时间线实现自由、复杂项目对象的高效控制能够很容易地组织工作空间,使用可固定位置的调色板在编辑面板之间实现快速转换,提供了强大的交互式项目窗口,可以使用它调整入点和出点,生成定制的列表选择区域,还可以通过缩略图指示的文件来编辑细节、故事板以及标准的定位栅格。升级后的 Premiere Pro 功能更强大,重点改进了以往备受争议的预览所需的渲染时间和预

览质量,从而增强了显示流畅性和控制特性。Premiere Pro 提供了独立的素材修剪面板,所以使用者能够实时观察修剪效果,可以通过它控制倒转、分割和交迭等。此外, Premiere Pro 还内建了波谱图与矢量监视器,提供了广播级的色彩监视效果,能够观察色彩光谱与衰减。

从 2007 年 7 月 Adobe 公司推出 Premiere Pro CS3 开始, Premiere Pro 软件作为高效的视频生产全程解决方案,包括了 Adobe Encore CS3 和 Adobe OnLocation CS3 软件(仅用于 Windows)。从开始捕捉到输出,使用 Adobe OnLocation 都能节省大量的时间。通过与 Adobe After Effects CS3 Professional 和 Photoshop CS3 软件的集成,可以扩大创意选择空间。此外,还可以将内容传输到 DVD、蓝光光盘、Web 和移动设备上等。

1.1.1 Premiere Pro CS4 的新特性

2008 年 10 月, Premiere 推出了最新版本 Premiere Pro CS4, 其启动界面如图 1-1 所示。与之前的各种版本相比, 它具备以下一些明显的新特性。

1. 广泛的格式支持

Premiere Pro CS4 几乎可以处理任何格式, 如图 1-2 所示。它支持导入和导出几乎所有常见的媒体类型, 包括 FLV、AVI、F4V、PEG-2、QuickTime、Windows Media、BWF、PSD、AIFF、JPEG、PNG 和 TIFF 等, 并可以直接编辑来自 AVCHD、P2 和 XDCAMEX 等摄像机的文件, 不用转码或重新封装。工作时, 编码过程在后台进行, 大大提高了工作效率。



图 1-1 Premiere Pro CS4 启动界面



图 1-2 Premiere Pro CS4 支持的文件类型

2. 与 Adobe 系列软件更好地整合

Premiere Pro CS4 同 Adobe Premiere Pro、Adobe OnLocation、Encore、Soundboot™ 的结合更加紧密, 使端到端的工作流程变得高效、平滑。全新的 Adobe OnLocation CS4 (现在可跨平台) 是一款强大的硬盘直录和监视软件, 能够帮助用户从视频摄像机中获得高质量图像, 可以利用附带在 Adobe Premiere Pro CS4 上的 Adobe Encore CS4 软件创建高清蓝

光盘。Premiere Pro CS4 支持带有视频的 Photoshop 文件，无须渲染所导入的包含视频的 Photoshop 文件，可以直接将其作为视频剪辑使用。只需一个命令即可将一组剪辑传输到 Adobe After Effects CS4 中进行处理，Adobe Premiere Pro CS4 在 Adobe After Effects CS4 的合成层中重新创建该剪辑的结构，然后通过 Dynamic Link 把合成层导入时间线。在 Dynamic Link 中，After Effects 中所做的更改会自动显示在 Adobe Premiere Pro 中，无须渲染。

3. 强大的素材管理功能

与以前的版本相比，Premiere Pro CS3 在功能上有很大的扩展和提高，提供了更为全面的功能选项。在 Premiere Pro CS4 中，对于素材的管理在保持原有丰富性的同时还更加人性化。以查找功能为例，Premiere Pro CS3 与以前的版本相比，在窗口中添加了 Find 一栏，并且提供了多种类别的查找方式，如图 1-3 所示。在 Premiere Pro CS4 中，查找功能的入口处虽然只显示 3 种分类，如图 1-4 所示，但却单独提供了一个查找窗口，如图 1-5 所示，使查找功能更为强大。



图 1-3 Premiere Pro CS3 中的查找类别



图 1-4 Premiere Pro CS4 中的查找类别



图 1-5 Premiere Pro CS4 的单独查找窗口

1.1.2 Premiere Pro CS4 的系统要求

功能强大的 Premiere Pro CS4 软件对运行系统也有更高的要求，它和以往的 Premiere Pro CS3 一样，可以在 Windows 平台和 MAC 平台上运行，具体的系统要求如下。

1. Windows 平台的系统要求

- ☒ DV 需要 2GHz 或更快的处理器。
- ☒ HDV 需要 3.4GHz 的处理器。
- ☒ HD 需要双核 2.8GHz 的处理器。
- ☒ Microsoft Windows XP (带有 Service Pack 2, 推荐使用 Service Pack 3)、Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise (带有 Service Pack 1, 通过 32 位 Windows XP 以及 32 位和 64 位 Windows Vista 认证)。
- ☒ 2GB 内存。
- ☒ 10GB 可用硬盘空间用于安装。
- ☒ 安装过程中需要额外的可用空间 (无法安装在基于闪存的设备上)。
- ☒ 1280×900 屏幕, OpenGL 2.0 兼容图形卡。
- ☒ DV 和 HDV 编辑需要专用的 7200 转硬盘驱动器。
- ☒ HD 需要条带磁盘阵列存储 (RAID 0), 首选 SCSI 磁盘子系统。
- ☒ SD/HD 工作流程需要经 Adobe 认证的介面卡以捕获并导出到磁带。
- ☒ 需要 OHCI 兼容型 IEEE 1394 端口进行 DV 和 HDV 捕获、导出到磁带并传输到 DV 设备。
- ☒ DVD-ROM 驱动器 (创建 DVD 需要 DVD±R 刻录机)。
- ☒ 创建蓝光盘需要蓝光刻录机。
- ☒ Microsoft Windows Driver Model 兼容或 ASIO 兼容声卡。
- ☒ 使用 QuickTime 功能需要 QuickTime 7.4.5 软件。
- ☒ 在线服务需要宽带 Internet 连接。

2. Mac 平台的系统要求

- ☒ 多核 Intel® 处理器。
- ☒ Mac OS X 10.4.11-10.5.4 版。
- ☒ 2GB 内存。
- ☒ 10GB 可用硬盘空间用于安装。
- ☒ 安装过程中需要额外的可用空间 (无法安装在使用区分大小写的文件系统的卷上或基于闪存的设备上)。
- ☒ 1280×900 屏幕, OpenGL 2.0 兼容图形卡。
- ☒ DV 和 HDV 编辑需要专用的 7200 转硬盘驱动器。
- ☒ HD 需要条带磁盘阵列存储 (RAID 0), 首选 SCSI 磁盘子系统。
- ☒ DVD-ROM 驱动器 (DVD 刻录需要 SuperDrive)。
- ☒ 创建蓝光盘需要蓝光刻录机。
- ☒ Core Audio 兼容声卡。
- ☒ 使用 QuickTime 功能需要 QuickTime 7.4.5 软件。
- ☒ 在线服务需要宽带 Internet 连接。

1.2 线性编辑与非线性编辑简介

了解非线性编辑的运行原理以及它与传统的线性编辑间的区别是学习非线性编辑软件的基础。

在传统的线性编辑中,对视频素材的编辑主要是在编辑机系统上进行的,编辑机系统一般由一台或多台放像机、录像机、编辑控制器、特技发生器、时基校正器、调音台和字幕机等设备组成。编辑人员在放像机上重放磁带上已经录好的影像素材,并选择一段合适的素材打点,把它记录到录像机中的磁带上,然后再在放像机上找下一个镜头打点、记录,就这样反复播放和录制,直到把所有合适的素材按照需要全部以线性方式记录下来。由于磁带记录画面是顺序的,所以其不可避免的劣势是无法在已录好的画面之间插入素材,也无法在删除某段素材之后使画面连贯播放,而必须把插入点之后的画面全部重新录制一遍,巨大的工作量是可想而知的,而且影像素材也会因为反复录制而造成画面质量的下降。

线性编辑的劣势随着非线性编辑技术的发展而得到解决。相对遵循时间顺序的线性编辑而言,非线性编辑要灵活得多。它具有编辑方式的非线性、信号处理数字化和素材随机存取三大特点。非线性编辑的优点是节省时间,编辑声音、特技、动画和字幕等可以一次完成,十分灵活、方便,且视频质量基本无损失,可以充分发挥编辑制作人员的想象力和创造力,可实现更为复杂的编辑功能和效果。非线性编辑的工作过程是数字化的,无论怎样对录入的素材进行编辑和修改,无论进行多少层画面合成,都不会造成图像质量的大幅下降、增加噪声和失真等情况的发生,有效地提高了视频节目的质量。同时,非线性编辑可根据预先采集的视音频内容从素材库中选择素材,并可选取任意的时间点加入各种特技效果,编辑操作方便、简单,大大提高了制作效率。



小提示

非线性编辑的基本工作流程是:首先,创建一个编辑过程平台,将数字化的视频素材导入到过程平台中;然后,调用编辑软件中提供的各种手段,如添加或删除素材、对素材进行剪辑及添加特效、字幕和动画等,这些过程可反复、任意地调整,使用户便于对过程进行控制并对最终效果进行把握;最后,将节目输出到录像带、VCD和DVD等视频载体。

在非线性编辑中,所有的素材都以文件的形式用数字格式存储在记录媒体上,每个文件被分成标准大小的数据块,通过快速定位编辑点实现访问和编辑。这些素材除了视频和音频文件之外,还可以是图像、图形和文字。图像文件不仅资源丰富,兼容性也较好,而且不同的图像格式都可以在非线性编辑中使用,大大丰富了非线性编辑素材的选用范围。此外,在计算机生成的矢量图形中,对于编辑视频来说,最常涉及的就是字幕文件,而在非线性编辑的工作状态下,字幕的大小、位置、色彩以及覆盖关系等可以在任何时候进行调整和重设,大大丰富了后期制作的表现力和灵活性。

非线性编辑的实现需要软件和硬件的共同支持。非线性编辑系统通过计算机系统的运

用,集传统的放像机、录像机、编辑控制器和特技发生器等设备的功能于一身。从硬件来看,非线性系统是由计算机、视频卡、声卡、AV 硬盘、专业板卡(字幕卡或其他特技卡)、监视器和标准数字输出接口等外围设备组成。从软件系统来看,非线性系统是由非线性编辑核心软件、图像处理软件、二维动画软件、三维动画软件和音频处理软件等组成。其技术核心是将视频信号作为数字信号进行处理,全系统以计算机为核心,以数字技术为基础,使编辑制作进入了数字化时代,操作更方便,结构更简化。

1.3 视频相关基础知识

在使用 Premiere Pro CS4 软件进行编辑之前有必要对视频的基础知识进行了解。

1.3.1 电视制式

区分不同视频制式的主要依据有分辨率、场频、载频、信号带宽和彩色信息等。目前,国际通行的彩色电视广播制式有 3 种,下面分别进行介绍。

1. NTSC 制

正交平衡调幅制 National Television Systems Committee 是全国电视系统委员会制式,简称 NTSC 制,其帧频为每秒 29.97 帧,场频为每秒 60 场。这种制式解决了彩色电视和黑白电视兼容的问题,但是也存在容易失真、色彩不稳定等缺点。采用这种制式的主要国家有美国、加拿大和日本等。

2. PAL 制

正交平衡调幅逐行倒相制 Phase-Alternative Line,简称 PAL 制,是由德意志联邦共和国在 1962 年制定的彩色电视广播标准,它克服了 NTSC 制式因相位敏感造成的色彩失真的缺点,帧频为每秒 25 帧,场频为每秒 50 场。采用这种制式的主要国家有中国、德国、英国和其他一些西北欧国家。由于不同国家的参数不同,PAL 制还分为 G、I、D 等制式。



小提示

我国采用的是 PAL-D 制式。

3. SECAM 制

行轮换调频制 Sequential Couleur Avec Memoire,简称 SECAM 制,意思为按照顺序传送与存储彩色电视系统,是法国研制的一种电视制式,特点是不怕干扰、色彩保真度高。采用这种制式的有法国、苏联和东欧一些国家。

在 Premiere Pro 非线性编辑系列软件中,每当新建一个工作项目时都会要求选择编辑模式就是基于不同电视制式需要的考虑,如图 1-6 所示。我国常用的模式是 DV-PAL 制,每秒 25.00 帧。



图 1-6 Premiere Pro 新建项目对于制式的选择

1.3.2 帧速率和像素比

电影和电视等视频要利用人的眼睛视觉暂留原理来产生运动影像，视频是由一系列的单独图像（即帧）组成的，因此，要产生适合人眼观看的运动画面，对每秒钟扫描多少帧有一定的要求，这就是帧速率的由来。

帧速率 FPS (Frames Per Second) 的缩写，是指每秒钟能够播放（或录制）多少格画面，也可以理解为图形处理器每秒钟能够刷新几次，帧速率范围一般是 24~30 帧/秒，这样才会产生平滑、连续的效果。在正常情况下，帧速率越高可以得到更流畅、逼真的运动画面效果，也就是说，每秒钟帧数（FPS）越多，所显示的动作就会越流畅。影片中的影像就是由一张张连续的画面组成的，每幅画面就是一帧，PAL 制式每秒钟 25 帧，NTSC 制式每秒钟 30 帧，而电影是每秒 24 帧。虽然这些帧速率足以提供适合人眼的平滑的运动，但它们还没有高到足以使视频显示避免闪烁的程度。人的眼睛可觉察到以低于 1/50 秒速度刷新的图像的闪烁。为了避免出现这样的情况，电视系统都采用隔行扫描方法。



小提示

帧的长度和宽度的比例就是帧的长宽比，普通电视系统是 4:3，而宽屏电视是 16:9，目前，标准清晰度电视的帧采用长宽比是 4:3，高清晰度电视的帧采用的长宽比是 16:9。

像素的长宽比是像素的长度和宽度的比例，如标准的 PAL 制视频，一帧图像由 720×576 个像素组成，采用的是矩形像素，像素的长宽比是 1:1.067。而用户接触的大部分图像素材采用的是方形的像素，像素的长宽比为 1:1，如果一帧像素是方形的图像用以矩形像素为标准的系统来处理显示，就会出现变形，反之也会出现相同的结果。Premiere 是目前比较专业的视频编辑与制作软件，其像素的长宽比都是可调整的。

1.3.3 颜色模式

影像是视觉的艺术，在以电脑为基本工具的非线性编辑中，了解色彩模式的概念是很重要的，因为色彩模式决定显示和输出的电子图像的色彩模型。而且用 Premiere 进行字幕特效编辑时也经常会运用到不同的颜色模式。常见的色彩模式包括位图模式、灰度模式、双色调模式、HSB（表示色相、饱和度、亮度）模式、RGB（表示红、绿、蓝）模式、CMYK（表示青、洋红、黄、黑）模式、Lab 模式、索引色模式、多通道模式以及 8 位/16 位模式，每种模式的图像描述、重现色彩的原理及所能显示的颜色数量是不同的。对于视频编辑来说，通常需要掌握以下几种常见的色彩模式。

1. RGB 模式

RGB 模式是基于自然界中 3 种基色光的混合原理的，R 代表红色，G 代表绿色，B 代表蓝色，3 种颜色中每一种都有 256 个亮度水平级。RGB 模式通过将红、绿和蓝三基色按照从 0（黑）到 255（白色）的亮度值在每个色阶中分配指定色彩。当不同亮度的基色混合后，便会产生出 $256 \times 256 \times 256$ 种颜色，约为 1670 万种颜色（称“真彩”）。例如，一种明亮的红色可能 R 值为 246，G 值为 20，B 值为 50。当 3 种基色的亮度值相等时，产生灰色；3 种亮度值都是 255 时，产生纯白色；而当所有亮度值都是 0 时，产生纯黑色。3 种色光混合生成的颜色一般比原来的颜色亮度值高，所以 RGB 模式产生颜色的方法又被称为色光加法。

2. HSB 模式

HSB 模式是基于人体视觉对色彩的观察来定义的，在这种模式中，所有的颜色都用色相、饱和度和亮度 3 个特性来描述，这是最接近人类大脑对色彩辨认思考的模式。许多用传统技术工作的画家或设计者习惯使用这种模式。在 HSB 色彩模式中，H 代表色相，S 代表饱和度，B 代表亮度。

色相（H）可以看作是色彩的相貌，是与颜色主波长有关的颜色物理和心理特性，是人眼对色彩最直观的感觉。从实验中知道，不同波长的可见光具有不同的颜色。众多波长的光以不同的比例混合可以形成各种各样的颜色，但只要波长组成情况一定，那么颜色就确定了。黑、白、灰色这 3 种颜色不存在色相属性，另外，所有色彩（红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等）都是表示颜色外貌的属性。

饱和度（S）是指颜色的强度或纯度，表示色相中灰色成分所占的比例，用 0%~100% 来表示，当饱和度为 100% 时，代表某种颜色为单一的、未和其他颜色混合的纯色。

亮度（B）是颜色的相对明暗程度，通常用 0%（黑）~100%（白）来表示。

3. CMYK 模式

CMYK 颜色模式是一种印刷模式，其中的 4 个字母分别指青（Cyan）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）、黑（Black），在印刷中代表 4 种颜色的油墨。CMYK 模式在本质上与 RGB 模式没有什么区别，只是产生色彩的原理不同。在 RGB 模式中，由光源发出的色光混合生成颜色，而在 CMYK 模式中，由光线照到有不同比例 C、M、Y、K 油墨的纸上，部分光

谱被吸收后,反射到人眼的光产生颜色。由于C、M、Y、K在混合成色时,随着C、M、Y、K 4种成分的增多,反射到人眼的光会越来越少,光线的亮度会越来越低,所有CMYK模式产生颜色的方法又被称为色光减色法。

1.3.4 支持的格式

基于计算机系统的Premiere编辑系统可以针对不同素材来源编辑不同格式的文件,也可以针对不同的播放软件和硬件系统输出相应格式的文件。数字时代的特点之一就是多样化的数字产品层出不穷,对于从事影视编辑的工作人员来说,熟练掌握不同格式文件的选择与兼容是非常必要的基本功。

1. 视频格式

常见的视频格式有很多,不同格式的文件是与不同的播放器对应的。下面介绍几种Premiere软件经常应用的视频格式。

(1) AVI 格式 (Audio Video Interleaved)

音频、视频交错格式的缩写,由微软公司开发,支持的播放软件有Windows Media Player、DivX Player、QuickTime Player和Real Player等,应用范围比较广,可以跨多个平台使用。早期的AVI文件大都是未经过压缩编码的文件,分辨率普遍不高且文件十分庞大。现在经过DivX等压缩编码技术完善的AVI格式文件,图像质量得到大幅提升,这也是它最大的优点,但它的缺点也十分明显,就是文件过于庞大,而且由于它没有限定压缩标准,因此播放软件必须使用相应的压缩编码解压缩才能播放。

(2) MPEG 格式 (Motion Picture Experts Group)

运动图像专家组格式MPEG是应用最普遍的一种视频格式,一般家庭常用的VCD、SVCD和DVD播放的就是这种格式。绝大多数播放软件均可观赏该文件格式,如豪杰超级解霸、Windows Media Player和Real Player等。MPEG文件格式是运动图像压缩算法的国际标准,它采用了有损压缩方法,从而减少了运动图像中的冗余信息。MPEG的压缩方法可以保留相邻两幅画面绝大多数相同的部分,而把后续图像和前面图像中冗余的部分去除,从而达到压缩的目的。MPEG格式包括MPEG视频、MPEG音频和MPEG系统(视频、音频同步)3个部分,MP3(MPEG-3)音频文件就是MPEG音频的一个典型应用。视频方面则包括MPEG-1、MPEG-2和MPEG-4这3个主要的压缩标准。

- ☑ MPEG-1: 制定于1992年,它是针对1.5Mbps以下数据传输率的数字存储媒体运动图像及其伴音编码而设计的国际标准,也就是通常所见到的VCD制作格式。这种视频格式的文件扩展名包括mpg、mlv、mpe、mpeg及VCD光盘中的dat文件等。
- ☑ MPEG-2: 制定于1994年,设计目标为高级工业标准的图像质量以及更高的传输率。这种格式主要应用在DVD/SVCD的制作(压缩)方面,同时,在一些HDTV(高清晰电视广播)和高要求视频编辑、处理上也有应用。这种视频格式的文件扩展名包括mpg、mpe、mpeg、m2v及DVD光盘上的vob文件等。

- ☑ **MPEG-4:** 制定于 1998 年, 是为了播放流式媒体的高质量视频而专门设计的, 它可利用很窄的带度, 通过帧重建技术压缩和传输数据, 以求使用最少的数据获得最佳的图像质量。MPEG-4 最有吸引力的地方在于它能够保存接近于 DVD 画质的小体积视频文件。

这种视频格式的文件扩展名包括 asf、mov、DivX 和 avi 等。

(3) DivX 格式

DivX 是由 MPEG-4 衍生出的另一种视频编码(压缩)标准, 即通常所说的 DVDrip 格式。它采用了 MPEG-4 的压缩算法, 同时又综合了 MPEG-4 与 MP3 各方面的技术, 在使用 DivX 压缩技术对 DVD 盘片的视频图像进行高质量压缩的同时, 用 MP3 或 AC3 对音频进行压缩, 然后再将视频与音频合成, 并加上相应的外挂字幕文件而形成的视频格式。它在使用时只需要安装一个几百 KB 的视频解码程序, 就可以观看画质直逼 DVD 并且体积非常紧凑的视频作品。

(4) MOV 格式

MOV 格式是美国 Apple 公司开发的一种视频格式, 默认的播放器是苹果的 QuickTime Player, 具有较高的压缩比率和较完美的视频清晰度等特点, 但是其最大的特点还是跨平台性, 即不仅能支持苹果系统, 同样也能支持 Windows 系列。在国外的一些电影网站的预告片中, 很多都应用了这种格式。QuickTime Player 播放器界面如图 1-7 所示。



图 1-7 QuickTime Player 播放器界面

(5) WMV 格式 (Windows Media Video)

WMV 格式主要应用于 Microsoft 公司出品的视频格式文件播放软件 Windows Media Player。WMV 的主要优点包括本地或网络回放、可扩充的媒体类型、部件下载、可伸缩的媒体类型、流的优先级化、多语言支持、环境独立性以及扩展性等。

(6) RM/RA/RMVB 格式

RM/RA 是 RealNetworks 公司制定的音频/视频压缩规范 Real Media 中的一种。Real Media 是目前因特网上最流行的跨平台多媒体应用标准, 它采用音频、视频流和同步回放技术实现了网上全带宽的多媒体播放。RMVB 是一种由 RM 视频格式升级延伸出的新视频格式, 它的先进之处在于 RMVB 视频格式打破了原来 RM 格式平均压缩采样的方式, 在保证平均压缩比的基础上合理利用比特率资源, 如在静止和动作场面少的画面场景采用较低的编码速率, 这样可以留出更多的带宽空间, 而这些带宽会在出现快速运动的画面场景时被利用。这样在保证静止画面质量的前提下, 大幅地提高了运动图像的画面质量, 从而在图像质

量和文件大小之间保持平衡。

(7) ASF 格式

ASF 是 Advanced Streaming Format (高级流格式) 的缩写, 它是微软为了和 Real Player 竞争而推出的一种视频格式, 用户可以直接使用 Windows 自带的 Windows Media Player 对其进行播放, 其他视频播放器需安装相应插件才可正常播放。由于它使用了 MPEG-4 的压缩算法, 所以压缩率和图像的质量都很不错。ASF 的衍生格式有 ASX、WAX、WM 和 WMV 等。

2. 音频格式

在视频编辑过程中对音轨进行编辑时会涉及各种音频格式, 下面简单介绍几种常见格式。

(1) MP3 格式

MP3 格式诞生于 20 世纪 80 年代的德国, 指的是 MPEG 标准中的音频层部分。MP3 全称是 MPEG Audio Layer-3, 是目前数码播放器的第一大标准, 应用最为广泛, 以至于格式名称都成为了播放器约定俗成的名字。这个格式将音乐以 1:10 甚至更高的压缩比进行压缩, 节省了大量的存储空间, 是一种有损的音频压缩编码技术。MP3 格式压缩音乐的频率有很多种, 可以用 64Kbps 或更低的采样频率节省空间, 也可以用 320Kbps 的标准达到极高的音质。对于视频编辑来说, MP3 格式音乐文件的来源最为广泛, 制作也非常简单, 与 PC 以及其他媒介有着完善的兼容性, 同时, 它的音乐质量和文件体积之间形成了完美的均衡。在 Adobe Premiere CS4 中也可以输入 MP3 文件, 并可以对它进行任意的非线性编辑。

(2) WAV 格式

WAV 格式是微软公司开发的一种音频格式, 用于保存 Windows 平台的音频信息资源, 被 Windows 平台及其应用程序所支持。WAV 格式支持 MSADPCM 和 CCITT A LAW 等多种压缩算法, 支持多种音频位数、采样频率和声道, 标准格式的 WAV 文件和 CD 格式一样, 也是 44.1Kbps 的采样频率, 速率为 88KB/秒, 16 位量化位数, 音质与 CD 相差无几, 文件体积也基本上和 CD 碟片一致, 这就大大影响了 WAV 格式的普及, 网络资源当中直接以 WAV 格式共享的也较为少见。但在 Windows 平台下, 基于 PCM 编码的 WAV 是被支持得最好的音频格式, 所有音频软件都能完美支持。由于本身可以达到较高的音质的要求, 因此, WAV 也是音乐编辑创作的首选格式, 适合保存音乐素材。因此, 基于 PCM 编码的 WAV 被作为了一种中介的格式, 常使用在其他编码的相互转换之中, 如 MP3 转换成 WMA 时。

(3) WMA 格式

WMA 就是 Windows Media Audio 编码后的文件格式, 由微软开发。WMA 与 MP3 音质和体积上的对比特点可以总结为: 低比特率 (<128Kbps) 时, WMA 体积比 MP3 小, 音质比 MP3 好; 而在高比特率 (>128Kbps) 时, MP3 的音质则比 WMA 好。和以往的编码不同, WMA 支持防复制功能, 它支持通过 Windows Media Rights Manager 加入保护, 可以限制播放时间、播放次数及播放的机器等。WMA 支持流技术, 即一边读一边播放, 因此, WMA 可以很轻松地实现在线广播。在微软的大力推广下, 这种格式被越来越多的人所接受。

(4) MIDI 格式

MIDI 格式是 Musical Instrument Digital Interface 音乐设备数字接口的缩写,这种格式允许数字合成器和其他设备交换数据。一个 MIDI 文件每存 1 分钟的音乐只用大约 5~10KB。如今, MIDI 文件主要用于原始乐器作品、流行歌曲的业余表演、游戏音轨及电子贺卡等。MIDI 格式的最大用处是用于电脑作曲。MIDI 文件可以用作曲软件写出,也可以通过声卡的 MIDI 口把外接音序器演奏的乐曲输入到电脑中,制成*.mid 文件。

(5) CD 格式

CD 格式是音质最好的音频格式。在大多数播放软件的打开文件类型中都可以看到*.cda 格式,这就是 CD 音轨。标准 CD 格式也就是 44.1Kbps 的采样频率,速率为 88KB/秒,16 位量化位数,因为 CD 音轨是近似无损的,因此,它的声音基本上是忠于原声的。一个 CD 音频文件是一个*.cda 文件,这只是一个索引信息,并不真正包含声音信息,所以不论 CD 音乐的长短,在电脑上看到的*.cda 文件都是 44 字节长,所以不能直接复制 CD 格式的*.cda 文件到硬盘上播放,需要使用抓音的轨软件把 CD 格式的文件转换成 WAV 格式,再在电脑上播放或者编辑。

(6) OGG 格式

OGG 格式是近年来在网络上较为流行的一种音频格式,它主要利用 Ogg Vorbis 编码器完成音频的编码工作,能够对多个声音通道进行编码,这对多声道音频文件的普及起到一定的推动作用。

(7) APE 格式

APE 格式是 Monkey's Audio 提供的一种无损压缩格式,它能够保证对 WAV 文件进行无损压缩,并采用独特的算法使音质不损失。APE 文件的压缩比大约为 2:1,也就是说,一张普通的音乐 CD (650MB 左右) 用 APE 格式保存后只占用 300MB 左右的磁盘空间,而且音质几乎没有损失。

3. 图像格式

Premiere 软件常用图像格式有十几种之多,下面简单介绍几种常见格式。

(1) Bmp 格式

Bmp 格式是微软 Windows 应用程序所支持的,基本上所有的图像处理软件都支持 Bmp 格式。Bmp 格式可简单分为黑白、16 色、256 色和真彩色 4 种格式。在存储时,可以使用无损压缩方式进行数据压缩,既能节省磁盘空间,又不损害图像数据。随着 Windows 操作系统的广泛普及, Bmp 格式的影响越来越广泛,但是其劣势也比较明显,就是图像文件的体积比较庞大。

(2) Jpg 格式

Jpg 是 Jpeg 的缩写, Jpeg 几乎不同于当前使用的任何一种数字压缩方法,它无法重建原始图像。但是 Jpg 格式以存储颜色变化的信息为主,特别是亮度的变化,因为人眼对亮度的变化非常敏感,所以它只是选择丢失那些不会引人注目的部分。在没有特别声明的情况下,它一般代表有损压缩的方式。

(3) Gif 格式

Gif 格式的文件目前多用于网络传输,它形成一种压缩的 8 位图像文件,可以随着它下载的过程,从模糊到清晰逐渐显示在屏幕上。Gif 格式的不足之处在于它只能处理 256 色图像,而不能用于存储真彩色图像。

(4) Psd 格式

Psd 格式是 Photoshop 的一种专用存储格式。Psd 格式采用了一些专用的压缩方法,在 Photoshop 中应用时,存取速度很快。Adobe Premiere 软件作为 Adobe 公司的又一产品,与 Photoshop 有着千丝万缕的联系。在制作字幕、静态背景和自定义的滤镜时,图像存为 Psd 格式在 Adobe Premiere 中可以很方便地直接使用。

(5) Tiff 格式

Tiff 格式是由 Aldus 公司(1995 年被 Adobe 公司收购)和 Microsoft 联合开发的,它最早是为了存储扫描仪图像而设计的。Tiff 格式的最大特点就是与计算机的结构、操作系统以及图形硬件系统无关。它可处理黑白、灰度和彩色图像。在存储真彩色图像时和 Bmp 格式一样,直接存储 Rgb 三原色的浓度值,而不使用彩色映射(调色板)。对于介质之间的交换,Tiff 称得上是位图格式的最佳选择之一。但 Tiff 格式的缺点也较为明显,它的“包罗万象”造成其结构较为复杂、变体很多、兼容性较差,需要大量的编程工作来全面译码。

(6) Targa 格式

Targa 格式已广泛地被国际上的图形、图像制作工业所接受,它最早用于支持 Targa 和 Atvista 图像捕获板,现在已成为数字化图像、光线跟踪及其他应用程序(典型的如 3ds)所产生高质量图像的常用格式。Targa 格式的结构比较简单,属于一种图形、图像数据的通用格式。目前,大部分文件为 24 位或 32 位真彩色。由于它是专门为捕获电视图像所设计的一种格式,所以,Targa 图像成为电视转换高质量图像的一种首选格式。

本章小结

本章较为简略地介绍了 Premiere 软件的基本功能与使用要求,并对视频编辑的一些基础知识,尤其是线性编辑与非线性编辑相关的基础知识作了详细介绍,如使用 Premiere Pro CS4 软件时要涉及的一些知识,如电视制式、帧速率、像素比及颜色模式等。在本章的学习过程中要重点掌握使用 Premiere Pro CS4 软件时支持的视频、音频和图像格式。

练习题

1. 填空题

(1) 电视制式包括 3 个基本制式,分别为_____、_____、_____。

(2) 在 HSB 色彩模式中, H 代表_____; S 代表_____, B 代表_____。

2. 选择题

(1) 下列不属于常见音频格式的是 ()。

A. WAV B. WMV C. JPEG D. APE

(2) 下列不属于常见视频格式的是 ()。

A. RM B. MPEG C. MP3 D. AVI

3. 简答题

(1) 什么是 RGB 模式?

(2) 常见的图像格式有哪些?

(3) 什么是 Bmp 格式?

(4) 什么是 RM/RA/RMVB?

第 2 章 Premiere Pro CS4 界面导航

在使用 Adobe Premiere Pro CS4 软件进行操作之前,对其基本的工作界面进行了解,熟悉各个窗口及面板的功能是非常必要的,可以大大提高编辑的效率。

2.1 Premiere Pro CS4 的主要窗口和面板

2.1.1 Timeline (时间线) 窗口

时间线窗口如图 2-1 所示,主要由视频轨道、音频轨道和一些工具按钮组成。这一窗口是对素材进行编辑的主要窗口,可以按照时间顺序来排列和连接各种视频或音频素材,还可以进行剪辑片断、叠加图层、设置关键帧和叠加字幕等操作。

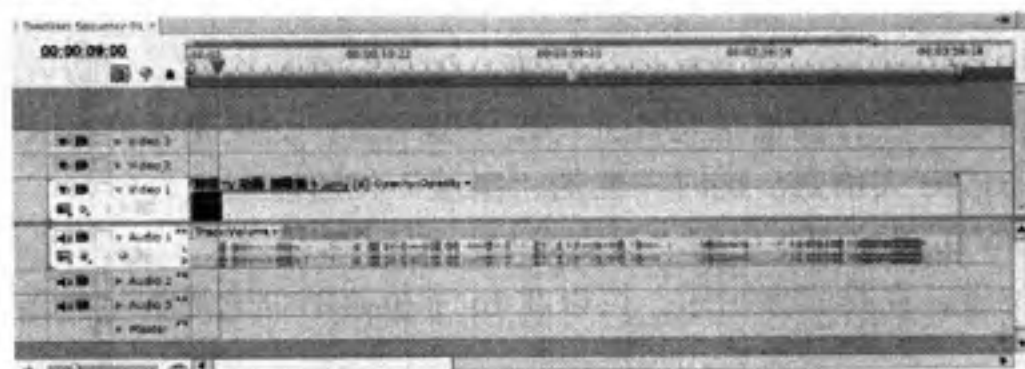


图 2-1 Timeline (时间线) 窗口

时间线的音频和视频轨道默认为 Video 1 和 Audio 1 等,默认情况下,视频和音频各有 3 条轨道,如果有工作需要还可以增加。

小提示

如果编辑的时间线过多,为了便于区别每一个时间线上的内容,可以给时间线的轨道重命名。具体方法为:在轨道名称上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择 **Rename** 命令即可更改轨道名称。

此外,增加或删除视频、音频轨道的操作也可以通过选择右键菜单中的命令来执行, **Add Tracks** 命令为增加轨道, **Delete Tracks** 命令则为删除轨道。

2.1.2 Project (项目) 窗口

项目窗口如图 2-2 所示,主要用来导入、存放和管理素材,素材可以依据名称、标签、

持续时间、素材出点和入点等具体信息来排列显示。显示方式有两种,如图 2-3 所示为缩略图显示方式。同时,在项目窗口还可以为素材重命名及重新设定素材的入点、出点等操作。




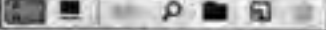
图 2-2 Project 项目素材列表



图 2-3 素材的缩略图显示方式

在项目窗口中可以对导入的素材进行预览,如果是视频素材,可以在左上角的小窗口中单击“播放”按钮,实行播放预览,并可以调整进度;如果是非视频式素材,如图片、字幕等,则以静态的方式预览,这时左侧的“播放”按钮以灰色显示。

在 Adobe Premiere Pro CS4 中将“搜索素材”图标  放到了项目窗口的明显位置,在搜索素材时,可以在 In 下拉菜单中选择查找的范围,方便了对素材的查找。

在项目窗口的最下边有一排工具按钮 ,依次为“素材列表式排列视图”、“素材缩略图式排列视图”、“自动匹配顺序”、“搜索按钮”、“新建容器”、“新建分类”和“清除”。其中,“新建容器”用于把众多素材放入文件夹进行管理;“新建分类”是按序列、脱机文件和黑场等方式分类对素材进行管理;“清除”可以将不要的素材删除。

2.1.3 Monitor (监视器) 窗口

Monitor (监视器) 窗口主要有 3 种,分别为 Source Monitor (素材源监视器) 窗口、Program Monitor (节目监视器) 窗口和 Trim Monitor (修整监视器) 窗口。这些窗口不仅可以在工作时给预览视频素材提供方便,还可以即时看到编辑后的视频效果。

Source Monitor (素材源监视器) 窗口如图 2-4 所示,是查看导入素材的第一步,一般来说,导入的素材量都会大于编辑所需的素材长度,这时,可以利用素材源监视器窗口下方的“素材源控制”按钮进行设置入点和出点等操作。

Program Monitor (节目监视器) 窗口如图 2-5 所示,其中显示的是时间线中所有视频、

音频节目编辑后最终呈现的效果,可以通过节目监视器的预览来掌握编辑的效果和质量。同样,利用在节目监视器下方的控制按钮可以快速地对节目进行定位和设置。此外,节目监视器与素材源监视器都提供多种方式的素材显示,如图2-6所示为利用RGB方式显示的视频参数。



图 2-4 Source Monitor (素材源监视器) 窗口



图 2-5 Program Monitor (节目监视器) 窗口



图 2-6 RGB 方式显示视频参数

2.1.4 Info (信息) 面板

选择某个素材后的信息面板如图2-7所示,其中会显示相应的提示信息,如该素材的名称、类型、视频像素、入点、出点和持续时间等详细信息,还会显示相应序列的一些详细信息。

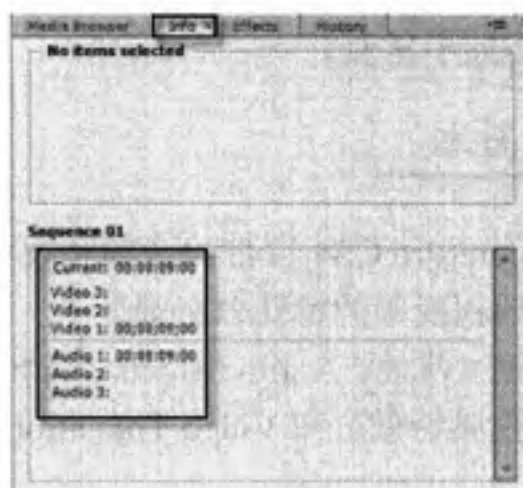













图 2-7 Info (信息) 面板

2.1.5 Tools (工具) 面板

在工具面板中有各种常用的操作工具，主要用来在时间线窗口中进行操作，如图 2-8 所示。下面分别介绍这些工具的用途。



图 2-8 Tools (工具) 面板

- ☑ “选择”工具：用于选择目标素材，单击该工具按钮后单击对象即可选中。主要用于素材的选择、移动及关键帧设置等一系列操作，它是编辑中最常用到的工具。
- ☑ “轨道选择”工具：用来选择一个轨道上的所有片断，配合 Shift 键可以对多个轨道进行选择 and 移动。
- ☑ “波纹编辑”工具：用来拖动片断出点，改变片断长度，相邻片断长度不变，总的持续时间长度改变。
- ☑ “旋转编辑”工具：用来增加特定片断的帧数，但相邻片段的帧数会减少，节目总持续时间不变。
- ☑ “比例缩放”工具：可以对素材进行速度调整，改变素材的长度。
- ☑ “剃刀”工具：用来分割素材，单击该工具后可以将素材分成两段。
- ☑ “传递编辑”工具：可以改变一段素材的开始和结束帧，总长度保持不变且不影响相邻的其他素材。
- ☑ “滑动”工具：时间线总长度不变，被选择的素材长度也不变，但是会改变相邻素材片段的出点、入点和长度。
- ☑ “钢笔”工具：可以有效划分区域，主要用于时间线上关键帧的打点，用于设置素材的透明度、音频的高低及音频和视频的渐变等。
- ☑ “手形”工具：用来移动 Timeline 窗口中的片段。
- ☑ “缩放”工具：用来放大和缩小时间线的显示比例，单击该工具按钮会放大比例，按住 Alt 键单击会缩小比例。

2.1.6 Effects (效果) 面板

效果面板中包含的是 Premiere Pro CS4 自带的音频和视频特效，如图 2-9 所示，通过应用这些效果可以调节素材的音频和视频的特殊效果显示。

Effects 特效有 Presets (预置) 特效、Audio Effects (音频特效)、Audio Transitions (音频切换效果)、Video Effects (视频特效) 和 Video Transitions (视频切换效果)，如图 2-10 至图 2-14 所示。

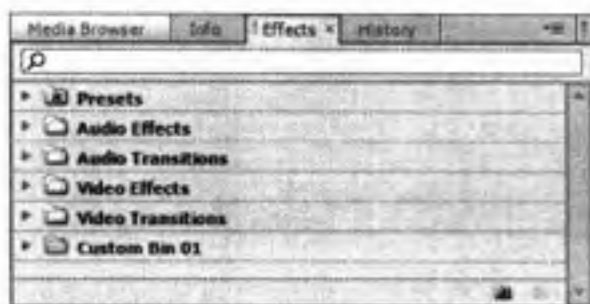


图 2-9 Effects (效果) 面板

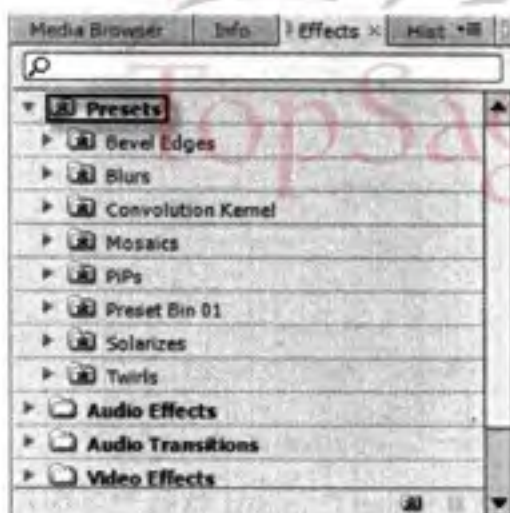


图 2-10 Presets (预置)特效

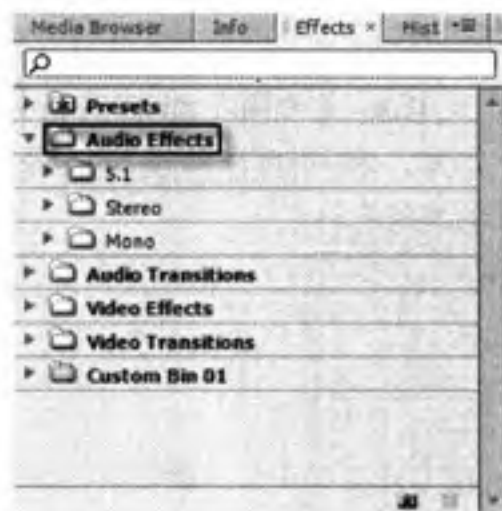


图 2-11 Audio Effects (音频特效)

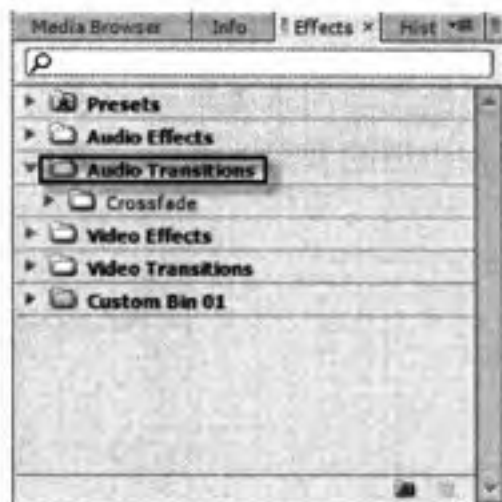


图 2-12 Audio Transitions (音频切换效果)

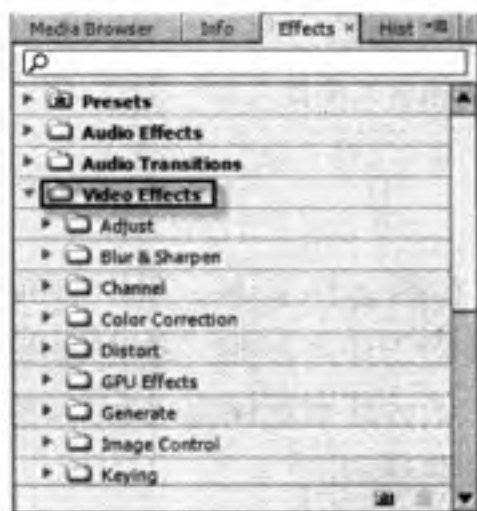


图 2-13 Video Effects (视频特效)

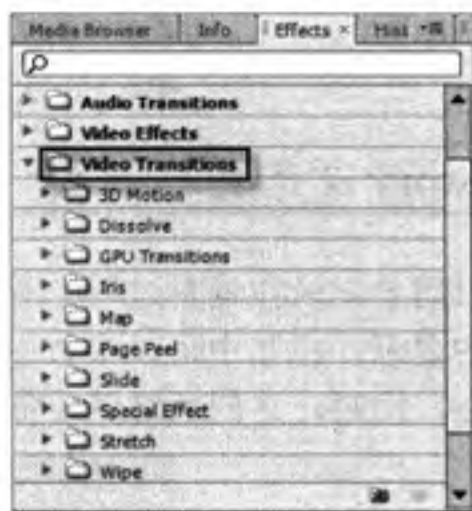


图 2-14 Video Transitions (视频切换效果)

2.1.7 Effect Controls (特效控制) 面板

特效控制面板用于调整素材的运动特效、透明度和关键帧等,如图 2-15 所示。当为某一段素材添加了音频、视频或转场特效后,就会在这一面板中进行相应参数的设置和关键帧的添加等。特效控制面板的显示内容会随着素材和特效的不同而有相应改变,在特效控制面板中调节后的效果如图 2-16 所示。

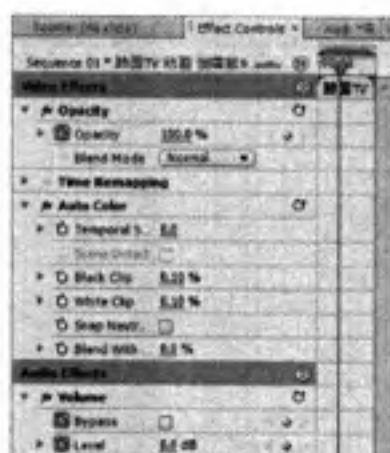


图 2-15 Effect Controls 特效控制面板



图 2-16 在特效控制面板中调节后的效果

2.1.8 Audio Mixer (调音台) 面板

调音台面板主要用来处理音频素材。利用调音台可以提高或降低音轨的音量、混合音频轨道、调整各声道的音量平衡等，如图 2-17 所示。另外，利用调音台还可以进行录音工作。

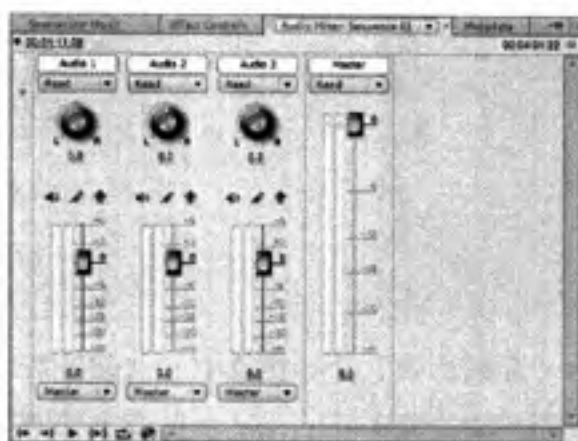


图 2-17 Audio Mixer (调音台) 面板

2.1.9 History (历史) 面板

历史面板用于记录在编辑过程中所做的操作，如图 2-18 所示。用户的每一步操作都会在历史面板中显示，在其中可以很方便地找到要撤销的任意步骤。单击该步骤即可返回该步骤前的状态，同时，之后的编辑步骤仍在历史中显示直到新操作进行后将其替换。



图 2-18 History (历史) 面板

2.1.10 菜单栏

Adobe Premiere Pro CS4 的菜单栏中包含 9 个菜单，分别为 File（文件）、Edit（编辑）、Project（项目）、Clip（素材）、Sequence（序列）、Marker（标记）、Title（字幕）、Window（窗口）和 Help（帮助），如图 2-19 所示。



图 2-19 菜单栏

(1) File（文件）菜单中主要包含新建、打开、关闭、保存项目文件和各种剪辑文件的命令、剪辑捕获、导入、获取属性的命令、页面设置和打印的命令以及退出 Adobe Premiere Pro CS4 的命令等，如图 2-20 和图 2-21 所示。

下面介绍 File（文件）菜单中常用的文件操作命令。

- ☑ **New:** 其级联菜单如图 2-21 所示，其中的命令从上到下依次为新建一个项目、序列、容器、脱机文件、字幕、Photoshop 文件、彩条和音调、黑场视频、彩色蒙版、通用倒计时片头和透明视频等。

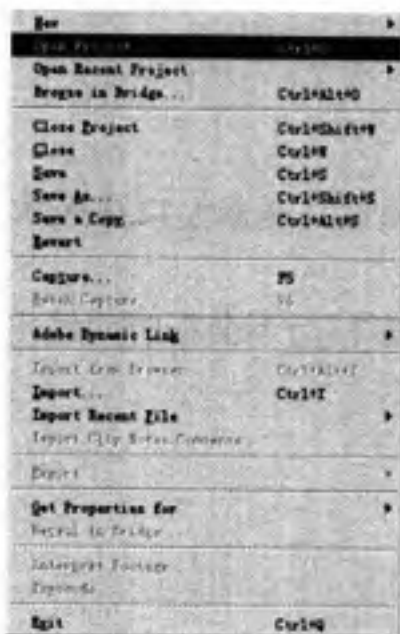


图 2-20 File（文件）菜单

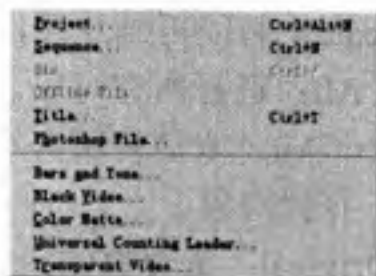


图 2-21 New 级联菜单

- ☑ **Open Project:** 打开一个项目。
- ☑ **Open Recent Project:** 级联菜单，打开最近引用过的项目。
- ☑ **Close:** 关闭项目。
- ☑ **Save:** 保存项目或者文件。
- ☑ **Save As:** 将项目另存为。
- ☑ **Save a Copy:** 保存项目的副本。
- ☑ **Revert:** 转换文件。
- ☑ **Capture:** 级联菜单，捕捉视频/音频。
- ☑ **Import:** 将素材输入到 Project 窗口。

- 
- Report
- Get Properties for Report in Table
 - Interactive Feature
 - Tipster
 - Exit
 - Ctrl+Q
- Help
- Global Clip Notes
- Report to Log
- Report to HTML

图 2-22 Export 级联菜单

(2) Edit (编辑) 菜单中包括了剪切、复制、粘贴、选择、查找和编辑等命令, 用于对剪辑的基本操作, 如图 2-23 所示。

下面介绍 Edit（编辑）菜单中的命令。

- ☒ Undo: 撤销上一步操作。
- ☒ Redo: 重做撤销的操作。
- ☒ Cut: 剪切当前片段。
- ☒ Copy: 复制片段。
- ☒ Paste: 粘贴片段。
- ☒ Paste Insert: 粘贴并插入一段素材。
- ☒ Paste Attributes: 粘贴片段时自定义粘贴的属性, 也就是以前版本中的粘贴属性。
- ☒ Clear: 从内存中清除复制的片段对象。
- ☒ Ripple Delete: 波纹删除, 可以删除选定的素材而不会在时间线内留下空白。
- ☒ Duplicate: 智能再制片段, 复制功能很强大。
- ☒ Select All: 选择所有对象。
- ☒ Deselect All: 取消对所有对象的选择。
- ☒ Find: 查找对象。
- ☒ Edit Original: 编辑原始素材。
- ☒ Preferences: 级联菜单, 设置项目的一些参数。

(3) **Project** (项目) 菜单中的命令主要用于项目参数设置、项目管理和在项目中对各种编辑。使用这些命令可以设置压缩率、画幅的大小和帧速率等, 如图 2-24 所示。

下面介绍 Project（项目）菜单中的命令。

- ☒ **Project Settings:** 级联菜单，设置项目的一些属性。
- ☒ **Link Media:** 链接媒体，可以使用文件替换现有时间线中的文件。
- ☒ **Make Offline:** 造成脱机。
- ☒ **Automate to Sequence:** 自动匹配到序列。
- ☒ **Import Batch List:** 导入批量列表。
- ☒ **Export Batch List:** 导出批量列表。

- 但没有被包含在输出影片中的



图 2-24 Project (项目) 菜单

下面介绍 Clip（素材）菜单中的命令。

☒ **Rename:** 重命名选定的素材。

- ☒ **Rename:** 重命名选定的素材。
- ☒ **Make Subclip:** 创建附加素材, 根据在素材源监视器中编辑的素材进行创建。
- ☒ **Edit Subclip:** 编辑附加素材。
- ☒ **Capture Settings:** 采集设置。
- ☒ **Insert:** 插入素材到指定时间线中的某处。
- ☒ **Overlay:** 覆盖素材到指定处。
- ☒ **Replace Footage:** 替换影片长度。
- ☒ **Replace With Clip:** 级联菜单, 其中的命令从上到下分别是替换素材从素材源监视器、从素材源监视器、匹配帧、从容器。
- ☒ **Enable:** 激活或禁用时间线中的素材。
- ☒ **Unlink:** 将关联着的视频和音频文件解除关联。
- ☒ **Group:** 将时间线中的素材编组。
- ☒ **Ungroup:** 取消编组。
- ☒ **Synchronize:** 同步, 根据素材的起点、终点或时间码排列。
- ☒ **Multi-Camera:** 将多机位创建的影片同步进行剪辑。
- ☒ **Video Options:** 级联菜单, 用于设置视频选项, 其中的命令从上到下依次为帧定格、场选项、帧融合、按比例将素材或图形适配到项目大小, 如图 2-26 所示。



图 2-25 Clip (素材) 菜单



图 2-26 Video Options 级联菜单

- ☒ Audio Options: 级联菜单, 设置音频片段的一些参数, 如音频增益和源声道映射等。
- ☒ Speed/Duration: 设置片段的播放速度和持续时间。
- ☒ Remove Effects: 移除特效。

(5) 使用 Sequence (序列) 菜单可以在时间线窗口中预览素材, 并能更改在时间线容器中出现视频和音频轨道, 如图 2-27 所示。由于 Timeline 窗口是影片编辑的主要场所, 因此, 该菜单中的命令在编辑工作中也很重要。

- ☒ Sequence Settings: 序列的设置。
- ☒ Render Effects in Work Area: 在工作区渲染效果。
- ☒ Render Entire Work Area: 渲染整个工作区。
- ☒ Render Audio: 渲染音频。
- ☒ Delete Render Files: 删除渲染文件。
- ☒ Delete Work Area Render Files: 删除工作区渲染文件。
- ☒ Razor at Current Time Indicator: 在时间线的当前时间指示器处应用剃刀工具剪切项目。
- ☒ Lift: 提升, 指移除在监视器中设置的从入点到出点的帧, 在时间线位置保留空白。
- ☒ Extract: 提取, 指移除在监视器中设置的从入点到出点的帧, 但不在时间线位置保留空白。
- ☒ Apply Video Transition: 应用视频切换效果。
- ☒ Apply Audio Transition: 应用音频切换效果。
- ☒ Apply Default Transition to Selection: 应用默认的切换效果到所选择的素材。这是 Premiere Pro CS4 在 CS3 的基础上新添加的一个命令, 是较为实用的一个命令。
- ☒ Zoom In: 放大时间线。
- ☒ Zoom Out: 缩小时间线。
- ☒ Snap: 吸附素材到时间线中素材的边缘。
- ☒ Add Tracks: 在时间线中添加轨道。

☒ **Delete Tracks:** 在时间线中删除轨道。

(6) **Marker (标记)** 菜单提供了用于创建和编辑素材和序列的命令, 使用标记可以快速到达时间线区域内的特定标记处, 如图 2-28 所示。

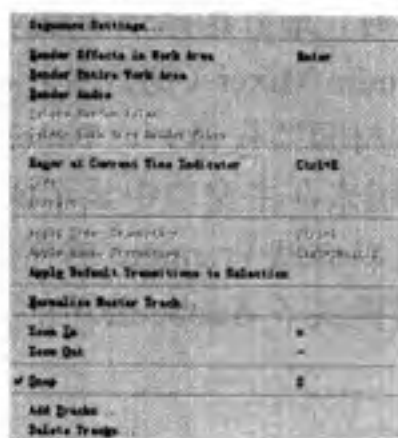


图 2-27 Sequence (序列) 菜单

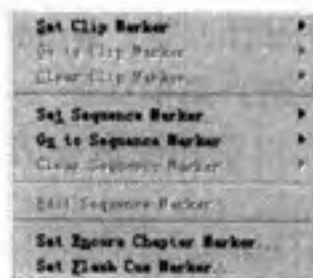


图 2-28 Marker (标记) 菜单

下面介绍 Marker（标记）菜单中的命令。

- ☒ **Set Clip Marker:** 设置素材标记。
- ☒ **Go to Clip Marker:** 跳转到指定点的素材标记。
- ☒ **Clear Clip Marker:** 清除一个选定的素材标记。
- ☒ **Set Sequence Marker:** 设置一个序列标记。
- ☒ **Go to Sequence Marker:** 跳转到指定的序列标记。
- ☒ **Clear Sequence Marker:** 清除序列标记。
- ☒ **Edit Sequence Marker:** 编辑序列标记。选择该命令会弹出对话框，在其中可以对标记的序列进行命名，还可以进行添加评论等设置，该命令也是 Premiere Pro CS4 更为人性化的一个设置。
- ☒ **Set Encore Chapter Marker:** 在当前时间标示点处创建一个 Encore 章节标记。
- ☒ **Set Flash Cue Marker:** 设置提示标记。

(7) Title (字幕) 菜单主要提供了对字幕进行字体修改设置等操作, 如图 2-29 所示。在 Premiere Pro CS4 中创建一个新的字幕后, Title 菜单中的大多数命令都会被激活, 而且在字幕编辑对话框中也有相关的对应。



图 2-29 字幕编辑对话框

(8) Window (窗口) 菜单如图 2-30 所示, Adobe Premiere Pro CS4 工作界面是由一系列的窗口组成的, Window 菜单就是用来管理这些工作窗口的。

Adobe Premiere Pro CS4 的主要窗口包括 Workspace (工作区级联菜单, 用于按照工作需要选择工作区的一些显示模式, 如需要使用效果时, 最好选择该级联菜单中的 Effects 命令)、Audio Master Meters (音频主控电平表)、Audio Mixer (调音台)、Effects (效果)、Effect Controls (特效控制)、Source Monitor (素材源监视器)、Timelines (时间线) 及 Title (字幕和字幕设计) 等。Windows 菜单主要是用来在主窗口中显示或者隐藏这些窗口。

(9) Help (帮助) 菜单如图 2-31 所示。用户可以借助 Premiere 的帮助文件学习它的一些基本设置、操作以及功能命令的使用, 该菜单还提供了 Adobe 公司的在线帮助。

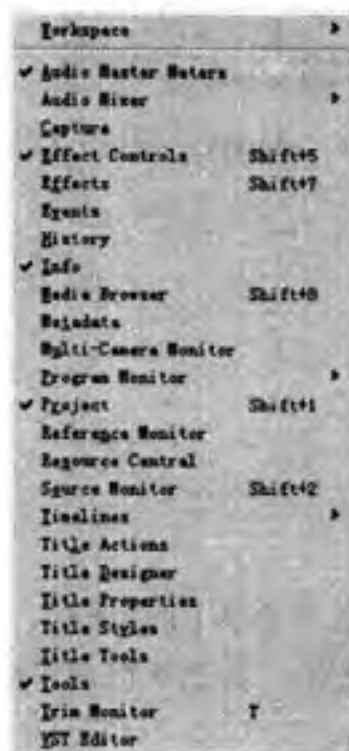


图 2-30 Window (窗口) 菜单

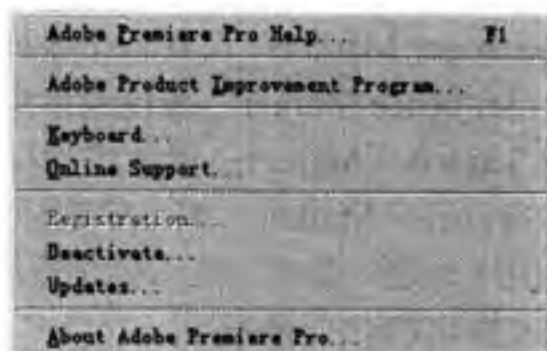


图 2-31 Help (帮助) 菜单

下面介绍 Help (帮助) 菜单中的命令。

- ☒ **Adobe Premiere Pro Help:** 帮助。选择该命令之后可以看到 Adobe Premiere Pro 的帮助界面, 是以格式化文档的形式呈现的, 在该界面中可以按帮助列表找到相应内容, 也可以输入关键字进行搜索帮助。为了精确定位搜索, 通常为搜索的关键字加上引号, 这样可以缩小搜索范围并节省搜索时间。帮助界面如图 2-32 所示。
- ☒ **Adobe Product Improvement Program:** Adobe 产品改进程序。
- ☒ **Keyboard:** 键盘说明。
- ☒ **Online Support:** Adobe 公司在线技术支持。
- ☒ **Registration:** 在线注册。
- ☒ **Updates:** 升级产品。
- ☒ **About Adobe Premiere Pro:** 显示 Premiere Pro 的版权信息。



图 2-32 帮助界面

2.2 自定义工作界面

新建一个 Project 项目之后默认打开的是如图 2-33 所示的工作区界面，其中包含常用的 Project（项目）面板、Source Monitor（素材源监视器）窗口、Program Monitor（节目监视器）窗口和 Effects（效果）面板、History（历史）面板、Timeline（时间线）窗口和 Tools（工具）面板等常用工作模块。



图 2-33 Adobe Premiere Pro CS4 默认工作区界面

为了满足不同使用者的特殊需要，Adobe Premiere Pro CS4 的外观界面还可以根据使用者自身的需求进行相应的设置，使各种功能窗口和面板按照自己的喜好进行设定。下面介绍自定义工作界面的方法。

步骤 1 打开 Adobe Premiere Pro CS4 后选择 File→New→Project 命令，弹出如图 2-34 所示的 New Project（新建项目）对话框，输入项目名称为“自定义工作界面”。

步骤 2 单击 OK 按钮, 弹出如图 2-35 所示的 New Sequence (新建序列) 对话框, 可以在其中设置序列的制式, 如 DV-NTSC 制或 DV-PAL 制等。



图 2-34 New Project (新建项目) 对话框

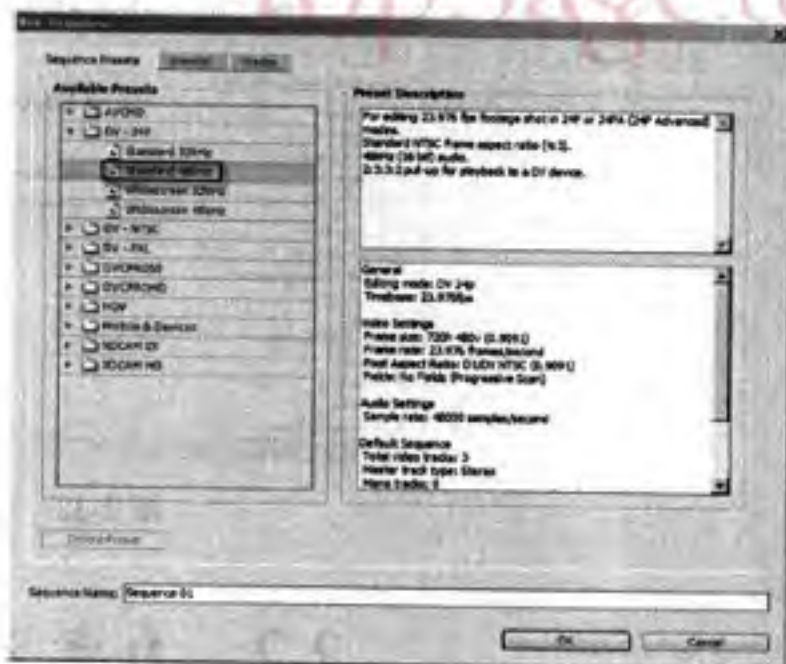


图 2-35 New Sequence (新建序列) 对话框

步骤 3 单击 OK 按钮后自动加载进入 Adobe Premiere Pro CS4 的默认工作区界面。此时, 用户可以根据自己的需要对工作界面的布局和显示效果进行自定义设置。

选择 Window→Workspace→New Workspace 命令, 弹出 New Workspace (新建工作区) 对话框, 在 Name 文本框中输入自定义工作区的名称“自定义界面”, 如图 2-36 所示。单击 OK 按钮, 进入 Premiere Pro CS4 的默认工作区界面。

步骤 4 然后, 用户可以根据自己的需要对各功能模块进行调整和设定。如要把 Effects (效果) 面板移动到 Project (项目) 面板旁边, 可以拖动 Effects (效果) 面板前面的双竖虚线到 Project (项目) 面板区域, 此时这一区域会出现透明阴影, 释放鼠标则 Effects (效果) 面板就出现在新的区域, 与 Project (项目) 面板并排存在, 如图 2-37 所示。



图 2-36 New Workspace (新建工作区) 对话框

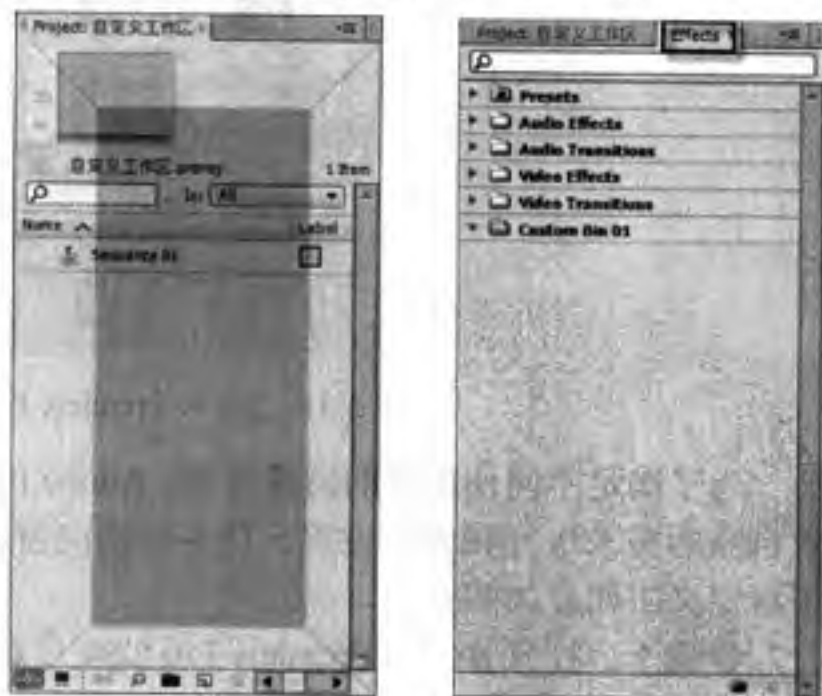



图 2-37 Effects (效果) 面板的移动

此外,如果想要使 Effects (效果) 面板浮动于整个工作区界面上,可以单击框架右上角的  按钮,弹出的下拉菜单如图 2-38 所示,选择 Undock Panel (离开嵌板) 命令则获得如图 2-39 所示的浮动效果。

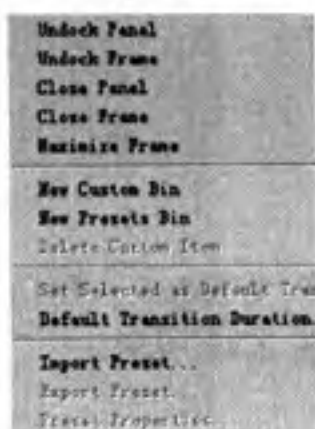


图 2-38 下拉菜单

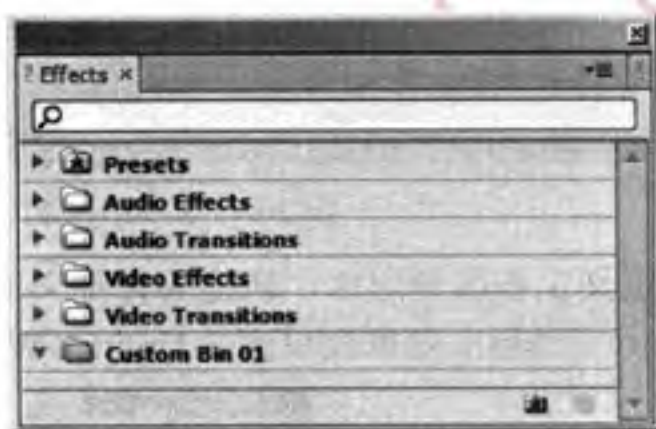


图 2-39 Effects (效果) 面板浮动于整个工作区

如果选择 Undock Frame (离开框架) 命令则使原本和 Effects (效果) 面板并排的 Media Browser (媒体浏览) 窗口、Info (信息) 面板和 History (历史) 面板与 Effects (效果) 面板一起浮动于整个工作区,而 Timeline (时间线) 窗口则自动将左侧边缘向外扩大,如图 2-40 所示。

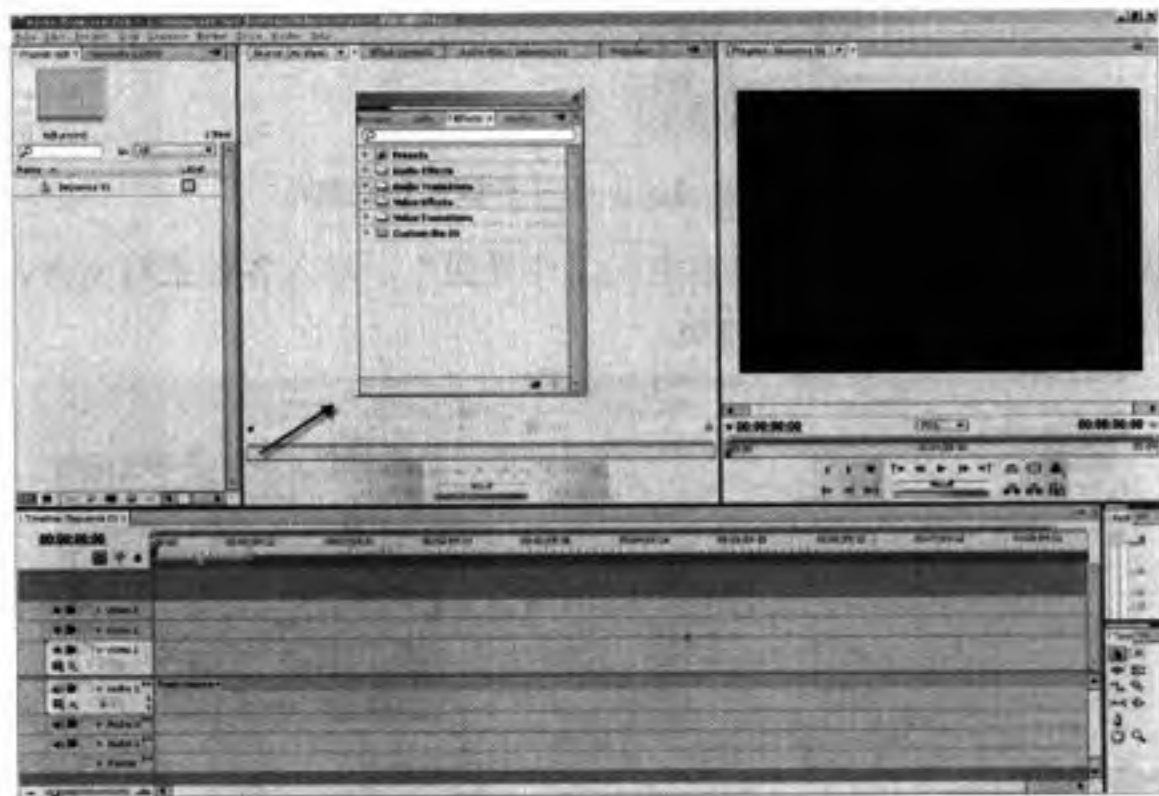


图 2-40 框架浮动于整个工作区

其他面板的移动方式与 Effects (效果) 面板的移动方式基本相同,都可以通过拖曳和使用命令实现。


步骤 5 调节某个面板或窗口的大小可以通过鼠标的拖拉来实现,如增大 Tools (工具) 面板,可以将鼠标放到两个面板链接的边缘,此时会出现一个  图标,按住鼠标左键向左和向上拖拉即可扩大 Tools (工具) 面板,如图 2-41 所示。



图 2-41 扩大 Tools (工具) 面板的区域

对自定义工作区设定后,新建的自定义工作界面会出现在 Window (窗口) 菜单的 Workspace (工作区) 级联菜单下的 Untitled Workspace 处,如图 2-42 所示。

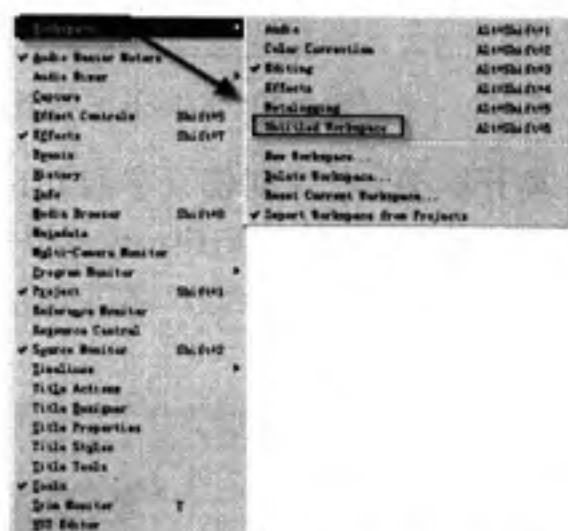


图 2-42 Workspace (工作区) 级联菜单

在默认状态下,新建一个项目“自定义工作界面”,导入各种素材文件,将素材文件插入时间线后的默认界面如图 2-43 所示。

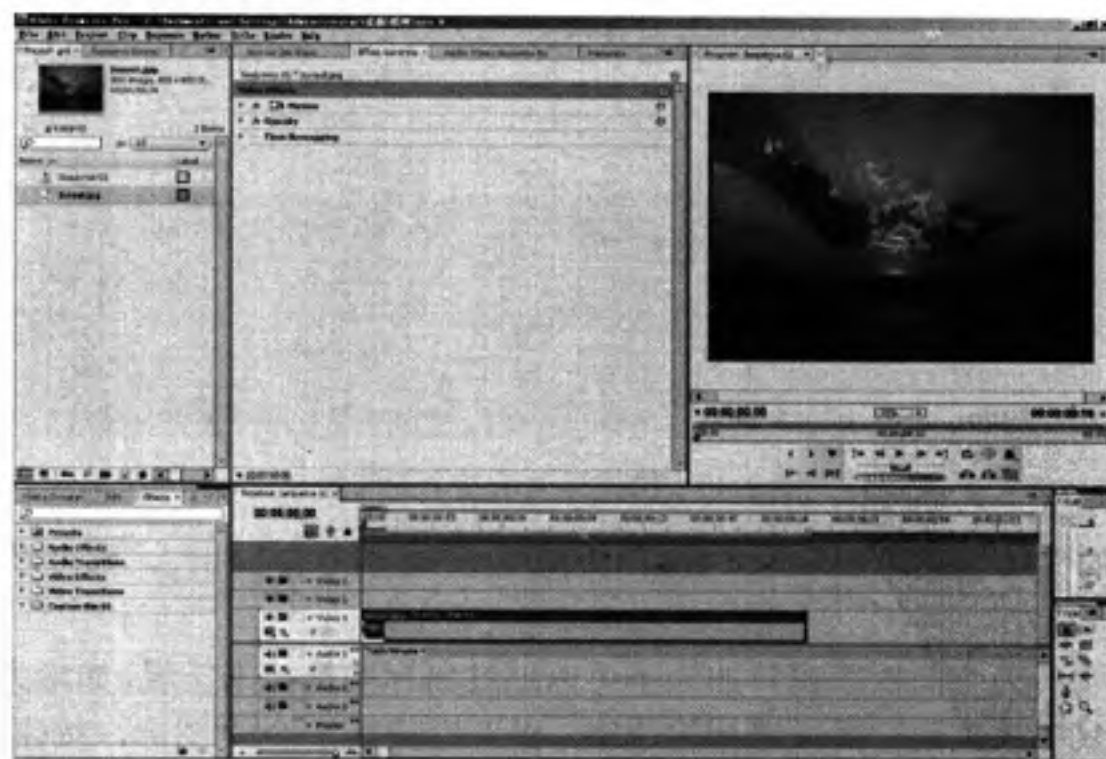


图 2-43 默认工作界面

此时,要应用自定义的工作区效果可以选择 Window (窗口) 菜单下的 Workspace (工作区) 级联菜单中的“自定义界面”命令,选择此命令后工作区的界面改为自定义的显示效果,而且并不会改变已导入的素材和进行过的编辑操作,如图 2-44 所示。



图 2-44 自定义工作界面显示效果

最后,如果用户不再需要自定义的工作区,则需要恢复默认的工作界面,方法为:选择 Window (窗口) 菜单下的 Workspace (工作区) 级联菜单中的 Reset Current Workspace (重置当前工作区) 命令,如图 2-45 所示,工作区就会恢复到系统默认的设置效果。

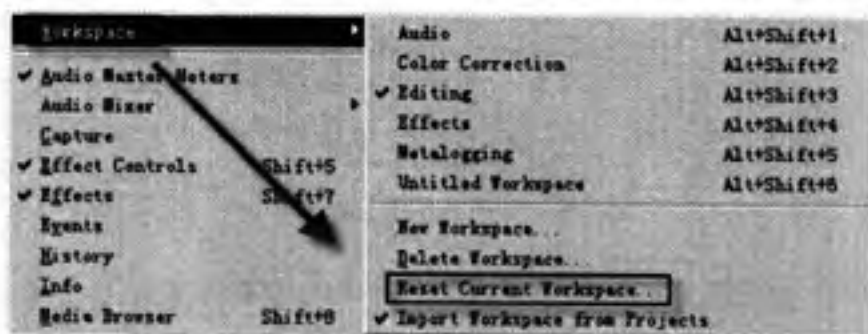


图 2-45 Reset Current Workspace (重置当前工作区) 命令

2.3 项目参数的设置

设置项目的各种参数可以通过选择 Edit (编辑) 菜单下的 Preferences 级联菜单中的命令实现,如图 2-46 所示。

选择 Preferences 级联菜单的某一命令可以弹出一个参数设置对话框,如图 2-47 所示。在其中用户可以根据自己的实际需要对项目所涉及的各项参数进行设定。下面简单介绍一些经常需要设定的参数。



图 2-46 Preferences 级联菜单

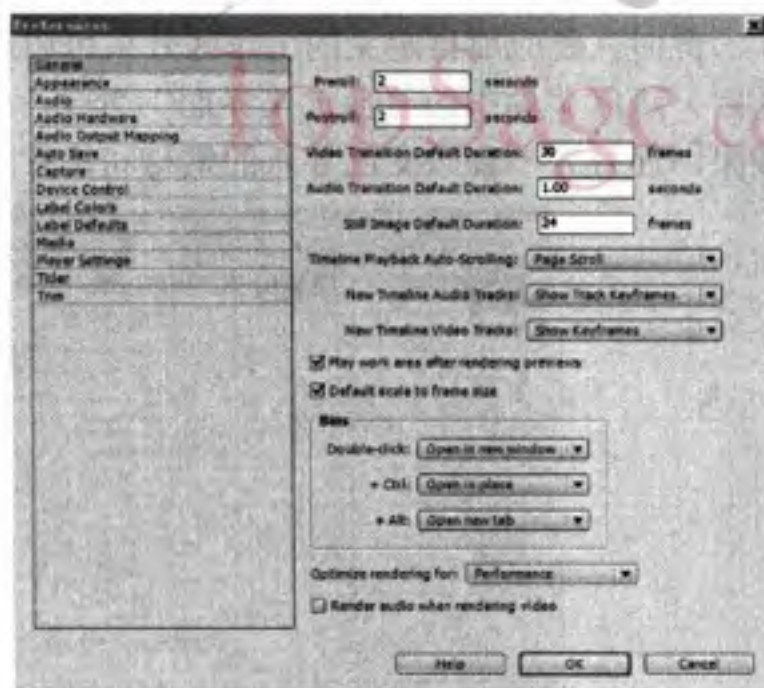


图 2-47 参数设置窗口

1. General (常规) 参数设置

General (常规) 参数设置界面如图 2-48 所示, 在其中可以设置控制时间线和素材的一些参数和命令, 下面分别进行介绍。

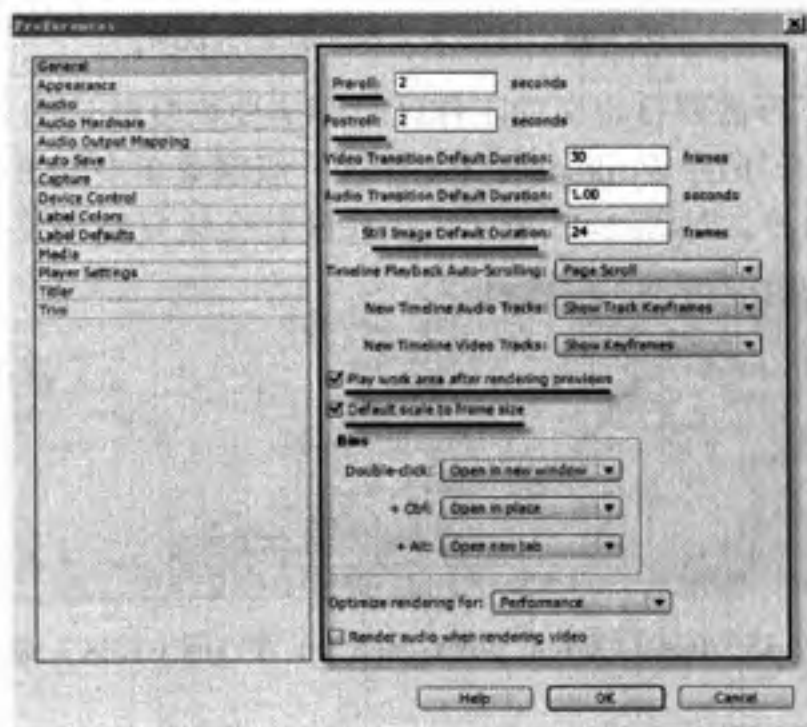


图 2-48 General (常规) 参数设置界面

- ☑ **Preroll (预卷) 和 Postroll (后卷)**: 这两个参数以秒来计算, 用来控制在播放影片时开始点之前和结束点之后的时间, 默认情况下都为 2 秒。
- ☑ **Video Transition Default Duration (视频切换默认持续时间)**: 此设置以帧为单位, 用来控制应用转场效果时的时间, 默认为 30 帧。
- ☑ **Audio Transition Default Duration (音频切换默认持续时间)**: 用来控制音频转场时的持续时间, 默认为 1 秒。

- ☒ **Still Image Default Duration** (静帧图像默认持续时间): 用来控制导入静态图片素材时的播放长度, 默认为 150 帧。
- ☒ **Play work area after rendering previews** (渲染后播放工作区): 对时间线编辑完成后按下 Enter 键会进行渲染, 默认情况下渲染完成后会进行播放预览, 如果不想进行渲染后播放预览可以取消选中该复选框。
- ☒ **Default scale to frame size** (默认画面宽高比为项目设置大小): 选中该复选框后可以自动匹配图像素材的大小到项目设置的大小, 默认情况下为不匹配。

2. Appearance (外观亮度) 参数设置

Appearance (外观亮度) 参数设置可以在如图 2-49 所示的界面内进行调节, 左侧的 Darker 为更暗一些, 右侧的 lighter 为更亮一些。

3. Audio (音频) 参数设置

Audio (音频) 参数设置界面如图 2-50 所示, 在其中可以对音频相关的一些参数进行设置, 常用的参数介绍如下。



图 2-49 Appearance (外观亮度) 参数设置界面

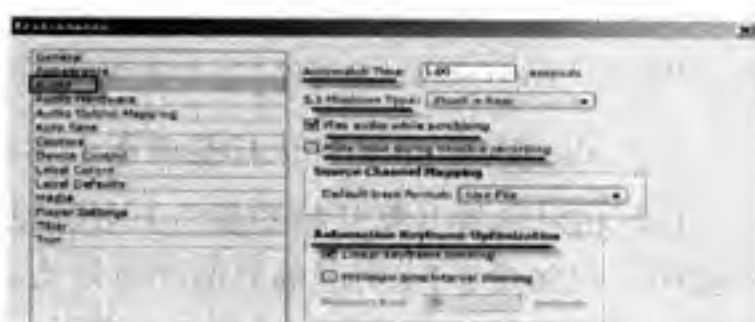


图 2-50 Audio (音频) 参数设置界面

- ☒ **Automatch Time** (自动匹配时间): 用于控制音频更改之后返回到音频更改之前所需要的时间间隔, 默认为 1 秒。
- ☒ **5.1 Mixdown Type** (5.1 下混类型): 此设置用来控制 5.1 环绕立体声的类型, 在 Premiere Pro CS4 中提供了 4 种类型, 分别是 Front Only (前置)、Front+Rear (前置环绕)、Front+LFE (前置重低音) 和 Front+Rear+LFE (前置环绕重低音), 如图 2-51 所示。
- ☒ **Play audio while scrubbing** (在搜索走带中播放音频): 选中该复选框, 在时间线上拖动时间指针时会跟随音频播放。
- ☒ **Mute input during timeline recording** (时间线录制过程中以静音输入方式进行): 在计算机上链接扬声器时, 选中此复选框可以在录制声音时关闭音频, 以防止音频有干扰。
- ☒ **Automation Keyframe Optimization** (自动优化关键帧): 此设置可以防止调音台创建过多的关键帧而导致性能下降, 它可以为 Linear keyframe thinning (减少线性关键帧的密度) 或 Minimum time interval thinning (减少最小时间间隔), 默认最小间隔为 20 秒。



图 2-51 Mixdown Type 5.1 下混类型

4. Auto Save (自动保存) 参数设置

Auto Save (自动保存) 参数设置可以防止因断电、死机等突发事件而导致的数据丢失, 默认情况下, 系统会设置每间隔 20 分钟自动保存, 用户也可以在 Automatically Save Every (自动保存间隔时间) 文本框内输入自定义的时间, 还可以设置 Maximum Project Versions (保存版本的最多数量), 如图 2-52 所示。

5. Label Colors (标签颜色) 参数设置

Label Colors (标签颜色) 参数设置的是导入各种素材的标签, 以方便对素材的管理, 用户可以在这个设置界面中选择自己喜欢的颜色来进行素材管理, 如图 2-53 所示。



图 2-52 Auto Save (自动保存) 参数设置界面



图 2-53 Label Colors (标签颜色) 设置

6. Label Defaults (默认标签颜色) 参数设置

Label Defaults (默认标签颜色) 参数设置可以与 Label Colors (标签颜色) 设置结合起来使用, 在如图 2-54 所示的界面中可以为 Bin (容器文件夹)、Sequence (序列)、Video (视频)、Audio (音频)、Movie (影片)、Still (静帧) 和 Adobe Dynamic Link (Adobe 动态链接) 选择相应的显示颜色。

7. Media (媒体) 参数设置

Media (媒体) 参数设置界面如图 2-55 所示, 在其中可以对 Media Cache Files (媒体缓存文件) 和 Media Cache Database (媒体缓存数据库) 进行路径的设置, 媒体缓存用于跟踪作品中所使用的缓存媒体, 在访问时可以提高加载的速度。另外, 还可以单击 Clean (清除) 按钮将计算机中不需要的缓存文件清除。

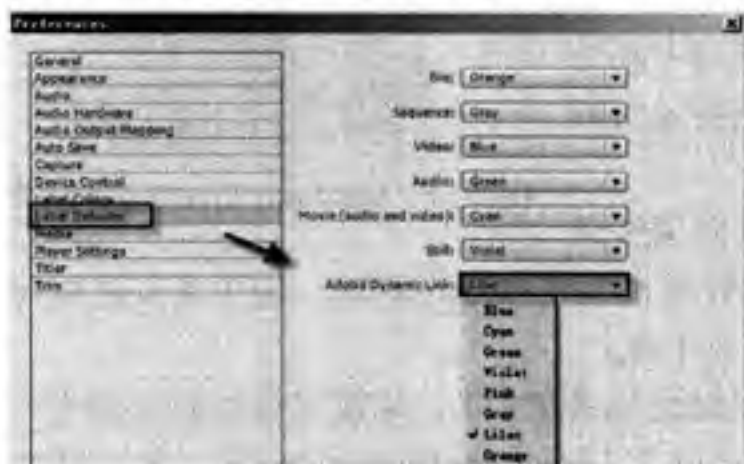


图 2-54 Label Defaults (默认标签颜色) 参数设置界面

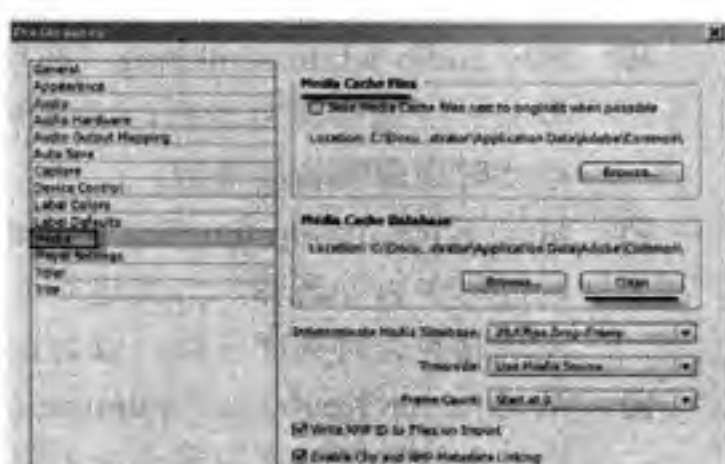


图 2-55 Media (媒体) 参数设置界面

8. Player Settings (播放器设置)

Player Settings (播放器设置) 是 Premiere Pro CS4 新增的设置, 由于在 Premiere Pro CS4 安装的扩展组件中包含 Adobe Media Player 组件, 所以在选择播放器时默认为 Adobe Player。Player Settings (播放器设置) 界面如图 2-56 所示。

9. Titler (字幕) 参数设置

Titler (字幕) 参数设置界面如图 2-57 所示, 在其中可以设置 Style Swatches 样式示例和 Font Browser 浏览方式。



图 2-56 Player Settings (播放器设置) 界面



图 2-57 Titler (字幕) 参数设置界面

10. Trim (修整) 参数设置

Trim (修整) 参数设置界面如图 2-58 所示, 在其中可以对修整监视器中的 Large Trim Offset (最大修整偏移值) 进行设定, 默认情况下最大修整偏移值为 5 帧, Audio Time Units (音频修整单元) 为 100 单元。

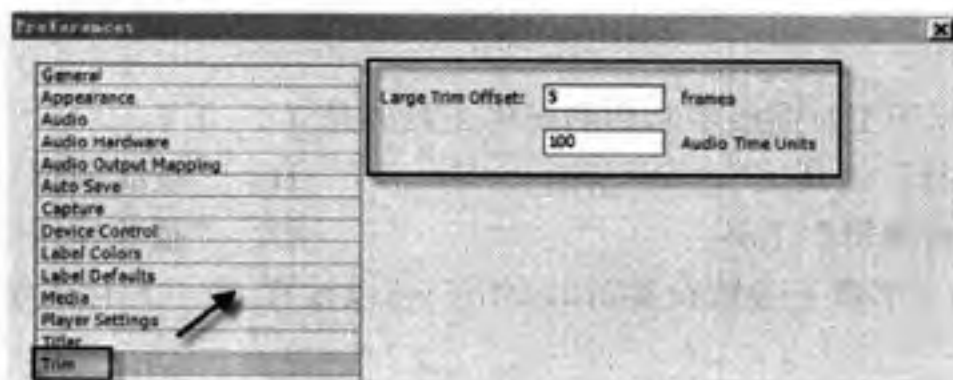


图 2-58 Trim (修整) 参数设置界面

本章小结

本章主要介绍了 Adobe Premiere Pro CS4 的主要窗口和面板, 对 Adobe Premiere Pro CS4 的基本功能也作了简单介绍。对 Adobe Premiere Pro CS4 中的 Project (项目) 窗口、Monitor (监视器) 窗口、Timeline (时间线) 窗口、Tools (工具) 面板、Effects (效果) 面板、Effect Controls (特效控制) 面板、History (历史) 面板、Info (信息) 面板、Audio Mixer (调音台) 面板以及菜单栏的基本概况作了介绍, 并详细讲解了自定义工作界面的方法及使用自定义工作界面的方法。

练习 题

1. 填空题

(1) Premiere Pro CS4 的菜单栏中包含 9 个菜单, 分别是 File (文件)、____、Project (项目)、Clip (素材)、____、Marker (标记)、____、Window (窗口) 和 Help (帮助)。

(2) Monitor (监视器) 窗口主要有 3 种, 分别是 Source Monitor____、Program Monitor____和 Trim Monitor____, 这些窗口不仅可以在工作时给预览视频素材提供方便, 还可以即时看到编辑后的视频效果。

(3) 单击____ (新建序列) 对话框中的 OK 按钮后自动加载进入 Adobe Premiere Pro CS4 的默认工作区界面。

(4) Edit (编辑) 菜单中包括了____、____、____、____、____、____等命令。

(5) Effects 特效有____、____、____和____。

(6) 增加或删除视频、音频轨道的操作也可通过选择右键菜单中的命令实现, ____为增加轨道, ____为删除轨道。

2. 选择题

(1) 下列不属于工具面板中常用的操作工具的是 ()。

- A. “选择”工具
- B. “波纹编辑”工具
- C. “旋转编辑”工具
- D. “播放按钮”工具

(2) 在 Titler (字幕) 参数设置窗口中用户可以设置 () 样式示例和 Font Browser 浏览方式。

- A. Timeline
- B. Style Swatches
- C. Monitor
- D. Tools

3. 简答题

(1) 自定义工作界面的步骤主要有哪些?

(2) Adobe Premiere Pro CS4 的主要窗口和面板都有哪些?

第3章 Adobe Premiere Pro CS4 基础操作

在对 Adobe Premiere Pro CS4 的主要工作界面进行了解之后即可开始进行编辑工作。进行编辑工作首先要收集和准备素材，然后新建项目，最后还要对素材进行编辑。本章将按照编辑影片的工作流程对 Adobe Premiere Pro CS4 的基本操作进行全面的介绍。

3.1 Adobe Premiere Pro CS4 的启动

在系统中安装 Adobe Premiere Pro CS4 后可以通过双击桌面快捷图标将其打开，也可以通过选择菜单命令打开。Adobe Premiere Pro CS4 启动后会进入启动页面，如图 3-1 所示。

单击 New Project 图标系统会弹出 New Project（新建项目）对话框，如图 3-2 所示。



图 3-1 Adobe Premiere Pro CS4 的启动页面

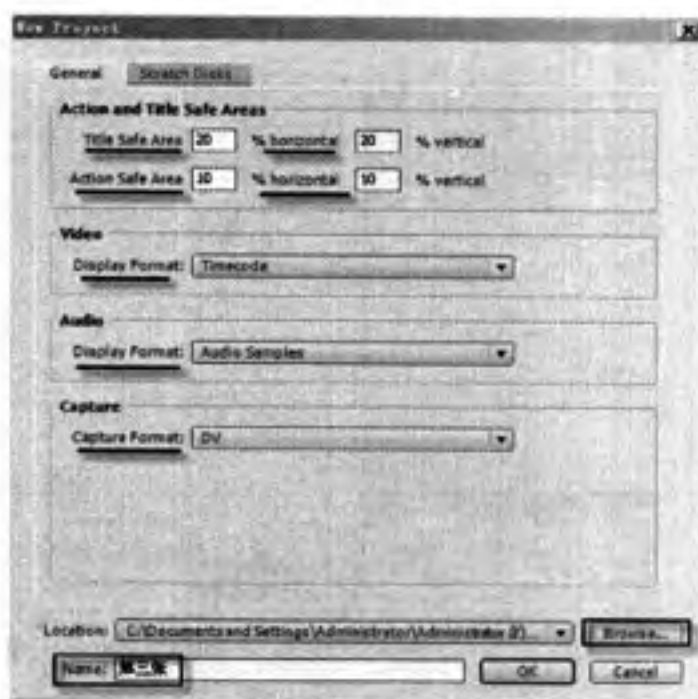


图 3-2 New Project（新建项目）对话框

在图 3-2 所示的对话框中要求选择视频、音频编辑的方法，一般情况下多选择 Timeline（时间线）方式和 Audio Samples（音频样本）方式，视频捕获方式默认为 DV 方式，最后输入项目要保存的地址和项目名称，单击 OK 按钮进入 New Sequence（新建序列）对话框，如图 3-3 所示。

在 New Sequence（新建序列）对话框中会要求选择模式，除了 DV-NTSC 和 DV-PAL 等常用制式之外，还有专门为移动设备制定的 Mobile&Devices 模式等。我国采用的是 DV-PAL 制，一般来说，在新建项目时大多选择 DV-PAL 制中的 Standard 48kHz 模式。用户还可以对更详细的内容进行自定义设置，如图 3-4 所示。

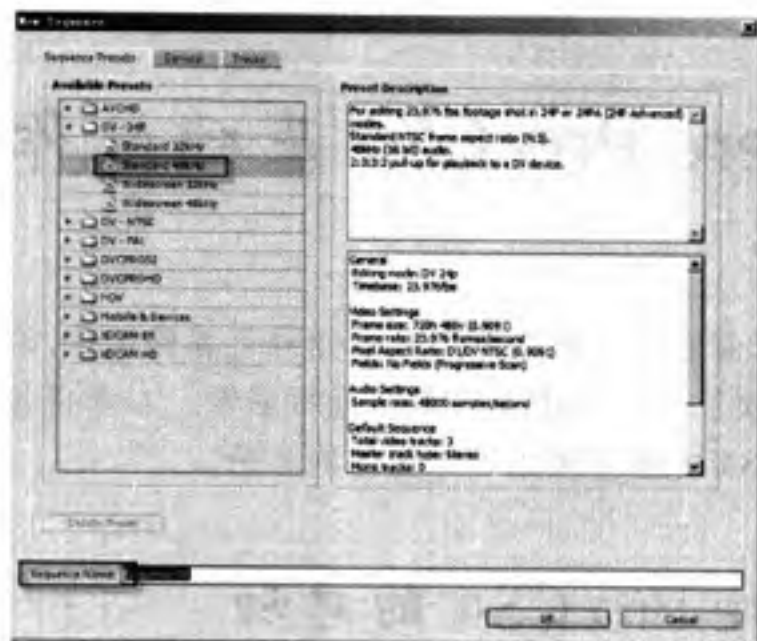


图 3-3 New Sequence (新建序列) 对话框



图 3-4 自定义设置

接下来将进入到 Adobe Premiere Pro CS4 的项目工作窗口,如图 3-5 所示,它的整体结构与 Adobe Premiere Pro CS3 类似,只是在某些细节部分作了少量的改动。项目工作窗口主要由项目窗口、时间线窗口、工具栏、监视器窗口、字幕编辑器窗口、特效面板和台面板等构成。



图 3-5 项目工作窗口

3.2 导入素材

Adobe Premiere Pro CS4 在默认情况下支持 30 多种不同格式的音频、视频、字幕和图片等,这些素材来源极大地丰富了 Adobe Premiere Pro CS4 编辑影片的表现形式。在导入素材时,可以按照如下 3 种方式进行:

- ☒ 选择 File (文件) 菜单中的 Import 命令。
- ☒ 双击 Project (项目) 窗口的空白处。
- ☒ 右击 Project (项目) 窗口空白处, 在弹出的快捷菜单中选择 Import 命令。

以上3种方式都可以打开 Import (素材导入) 对话框, 如图 3-6 所示。

默认情况下, Import (素材导入) 对话框显示的是所有支持类型的素材, 为了快速定位导入的某一类型的文件, 可以在“文件类型”下拉列表框中选择某类素材类型后再导入, 例如, 如果要选择的素材类型为 avi 格式, 那么其他格式的素材将全部被隐藏。

在选择文件时, 如果要选择多个文件, 可以按住 Shift 键实现连续选择; 如果是非连续的文件, 可以按住 Ctrl 键实现间断式选择。被选中的文件都会出现在 Project (项目) 窗口中。

如果导入的素材是一个文件夹, 则在选中该文件夹或打开该文件夹后单击 Import Folder (导入文件夹) 按钮。

如果要同时导入多个文件夹, 则应该将这些文件夹放在同一个总文件夹下, 如图 3-7 所示, 然后导入总文件夹, 之后在 Project (项目) 窗口中会自动生成一个可打开的 Bin 容器文件夹, 此时, 所有文件夹的内容都会出现在这个 Bin 容器中, 如图 3-8 所示。



图 3-6 Import (素材导入) 对话框



图 3-7 多选或全选素材



图 3-8 Bin 容器

如果要导入的素材是一系列静帧序列, 可以选中序列静帧图片的第一张, 同时选中 Import 对话框下方的 Numbered Stills (静帧编号) 复选框, 则从选中的静帧图片开始到序列的最后一张静帧图片将全部被导入项目面板, 如图 3-9 所示。

导入静帧序列在非线性编辑中比较常见，因为序列文件一般是为了保存图像的通道信息而输出的，这些带有统一编号的静帧图片作为序列文件保存可以将视频信息的原始状态完整地保存起来。



图 3-9 导入静帧序列

3.3 素材的管理

在 Premiere 非线性编辑的过程中可以对任意素材在任意时间进行编辑，这样的编辑方式通常伴随着大量素材文件的同时存在和同时编辑，因此，对素材文件进行科学管理可以大大提高工作的效率和针对性。

3.3.1 素材的查找和预览

通常，在实际应用中，导入的素材会很多，要想尽快找到需要的素材，可以使用素材查找功能。Adobe Premiere Pro CS4 已经将这一功能作为快捷方式整合到 Project（项目）窗口中。对素材进行查找有如下 3 种方式：

- ☒ 用名称查找。在 中输入素材的名称即可显示与名称相关的素材。
- ☒ 用名称和类型组合查找，单击 右侧的下拉箭头可以显示素材的类型。此种方法在查找名称比较相近、排列的素材较多时可以简化素材，因此更加方便。
- ☒ 单击 Project 窗口下的 图标，可以弹出 Find 对话框，如图 3-10 所示，在其中输入素材的详细信息可以定位素材，但是这种方法比较繁琐。

对于查找到的素材可以通过两种方式预览其内容，一是单击素材后，在项目窗口上方会出现小窗口预览，单击即可播放选中的影片，如图 3-11 所示。

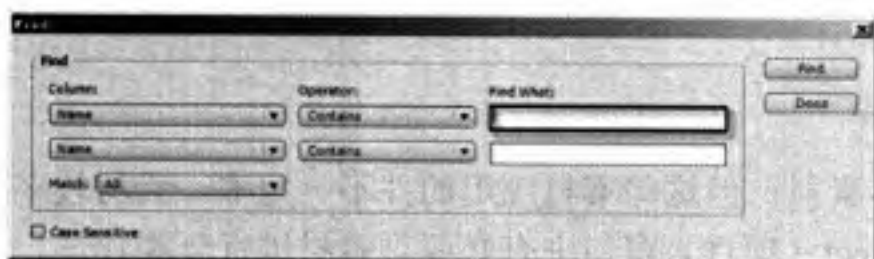


图 3-10 Find 对话框



图 3-11 小窗口预览

另外一种方法是，通过 Source Monitor（素材源监视器）进行预览，在这种预览方式下，可以通过下方的工具按钮进行一些基础的编辑工作，如图 3-12 所示。



图 3-12 使用 Source Monitor（素材源监视器）预览

3.3.2 素材信息的查看

正确使用导入的素材的前提是必须了解素材的相关信息。素材信息可以通过两种方式查看。一种是在 Project 窗口中直接选中素材，即可在窗口右上方显示素材类型、帧、入点出点、持续时间和速率等相关信息，拖拉窗口右下方的滑块可以依次看到素材的各个属性参数，如图 3-13 所示。

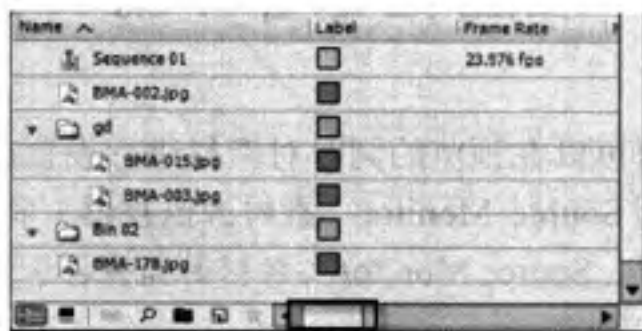


图 3-13 浏览素材信息

第二种方式是当要了解更多的信息时，在选中的素材上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 Properties（属性）命令，即可出现更多的信息，这些信息可以清楚地显示素材的路径、类型、大小和格式等相关信息。

3.3.3 素材的分类与重命名

在制作影片时，通常需要导入很多素材，但这些素材应用的并不一定多。素材较多时会导致查找起来比较麻烦，所以在 Project（项目）窗口中有必要对素材进行分类管理。

分类可以通过新建容器进行。在 Project（项目）窗口右击空白位置，在弹出的快捷菜单中选择 New Bin 命令新建一个容器，建立一个容器就是新建一个文件夹，默认情况下，文件的名称是 Bin01、Bin02…，如图 3-14 所示，可以对它重命名，然后将素材导入，也可以将文件夹周围的素材拖放进去。通过给文件夹重命名，可以让素材的存放位置更加直观，便于查找。一般划分为视频、音频和字幕 3 类文件。



图 3-14 素材的分类

为了更好、更直观地识别素材，可以对素材文件、序列和文件夹等进行重命名。

重命名的方法有两种，一种是选中素材，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 Rename 命令；另一种方式是直接双击素材的名称进行更改。




需要注意的是，这里修改的是 Project（项目）窗口中的素材名称，素材在硬盘上的绝对位置和名称是不变的。







3.4 在监视器窗口编辑素材

在监视器窗口编辑素材可以在预览的同时对素材进行设置出入点和设置标记等基本的编辑操作，这些操作要用到 Source Monitor（素材源监视器）和 Program Monitor（节目监视器）的一些基本工具按钮。Source Monitor（素材源监视器）的工具按钮如图 3-15 所示，下面介绍这些常用按钮的功能。



图 3-15 Source Monitor（素材源监视器）工具按钮

☒   ：依次为“设置入点”按钮、“设置出点”按钮和“设置时间标记”按钮。

- ☑ : 依次为“跳转到入点”按钮、“跳转到出点”按钮和“播放从入点到出点”按钮。
- ☑ : 依次为“移到上一标记”按钮、“倒退一帧”按钮、“播放”按钮、“前进一帧”按钮和“移到下一标记”按钮。
- ☑ : “快速预览”按钮。
- ☑ : “微调”按钮。
- ☑ : 依次为“循环播放”按钮、“安全框”按钮和“显示模式”按钮。在安全框显示的安全区域内编辑的字幕或者动作等不会因为电视制式的不同而不能显示。
- ☑ : 依次为“插入素材到时间指针处”按钮和“覆盖素材到时间指针处”按钮。插入是将 Source Monitor (素材源监视器) 中的素材插入到时间线中, 时间指针之后的素材依次后移; 而覆盖是将 Source Monitor (素材源监视器) 中的素材插入到时间线中, 时间指针之后的素材依次被覆盖, 而不是向后移动。



3.4.1 设置入点和出点

对 Source Monitor (素材源监视器) 中的素材进行设置入点和出点操作是为了精确地选择需要插入时间线的部分, 将不需要的部分排除, 这样可以避免在时间线窗口进行剪切。设置入点和出点可以按照以下步骤进行:

步骤 1 在新建项目中打开一个素材, 在 Source Monitor (素材源监视器) 中进行预览, 如图 3-16 所示。



图 3-16 Source Monitor (素材源监视器) 中预览素材

步骤 2 拖动时间指针到入点需要的帧画面, 单击  按钮设置入点, 可以看到时间指针为 **00:00:00:00**, 然后拖动指针到出点需要的帧画面单击  按钮设置出点, 可以看到时间指针为 **00:00:00:00**, 此时, 在 Source Monitor (素材源监视器) 中可以看到时间线从入点到出点的部分为阴影, 如图 3-17 所示。


设置好出入点后可以单击  按钮对入点到出点的部分进行预览。




图 3-17 设置出入点

3.4.2 编辑素材标记

在预览素材时通常会在需要编辑的地方做一个标记，以便再次预览时能够以最快的速度找到这一位置。对素材标记的处理有设置、编号和清除等。

1. 设置素材标记

将时间指针移动到所需静帧画面或时间显示为 **00:00:00:17** 处，单击“添加标记”按钮 ，则在此处添加了一个素材标记，如图 3-18 所示。

2. 添加标记序号


如果想为标记做一个排序，以方便以后查找，可以让时间指针停在所需的静帧画面处，无须单击  按钮，只需右击时间指针，在弹出的快捷菜单中选择 **Other Numbered**（其他编号）命令，如图 3-19 所示，弹出 **Set Numbered Marker**（设置标记序号）对话框，如图 3-20 所示，在其中可以为所设置的标记添加序号。



图 3-18 设置素材标记

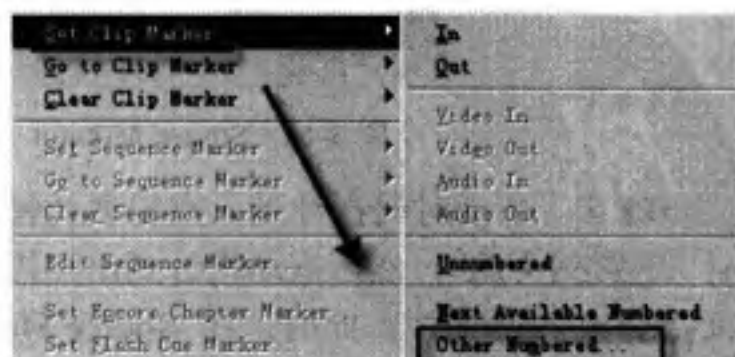


图 3-19 选择 Other Numbered（其他编号）命令



图 3-20 Set Numbered Marker (设置标记序号) 对话框

3. 清除素材标记

如果对设置的标记不满意,则可以将其清除,方法为:右击时间指针,在弹出的快捷菜单中选择 Clear Clip Marker (清除素材标记) 命令,在这一级联菜单中可以选择 Current Marker (清除当前标记)、All Markers (清除所有标记)、In and Out (清除入点和出点) 和 Numbered (清除带序号标记) 命令,如图 3-21 所示。当清除带序号的标记时,系统会弹出对话框,选择要删除的标记序号,单击 OK 按钮,相应的标记即可被清除。



图 3-21 Clear Clip Marker (清除素材标记) 级联菜单

4. 跳转到素材标记

当需要对某个已设置的标记进行编辑时就需要跳转到这个素材标记。跳转到素材标记也可以通过右键菜单实现。选择 Go to Clip Marker (跳转到素材标记) 命令,在其级联菜单中可以选择 Next (跳转到下一个) 和 Previous (跳转到前一个) 命令,如果设置了素材的入点和出点,还可以选择 In (跳转到入点)、Out (跳转到出点)、Video In (跳转到视频入点)、Video Out (跳转到视频出点)、Audio In (跳转到音频入点) 和 Audio Out (跳转到音频出点) 命令,如图 3-22 所示。



图 3-22 Go to Clip Marker (跳转到素材标记) 级联菜单

如果为标记设置了序号,可以通过选择 Numbered (跳转到带序号的标记) 命令来选择所需要的标记,方法与清除带序号的标记类似,都是通过序号对话框来进行选择的。

3.5 将素材插入时间线

在影片编辑的过程中,大部分的编辑工作都要在 Timeline (时间线) 窗口中完成,之

前在 Source Monitor (素材源监视器) 中进行的一系列编辑工作基本都是为将素材插入时间线作准备的。

3.5.1 直接插入方法

将素材插入时间线的方法有两种, 下面分别进行介绍。

- ☑ 直接在 Project (项目) 窗口中选择所需的素材, 将其拖动到时间线窗口相应的视频轨道和音频轨道中, 可以放到时间指针所在处, 也可以拖放到两段素材的连接处, 默认情况下, 如果放到前后两段素材的连接处, 会从连接点开始将后面的素材覆盖。
- ☑ 通过 Source Monitor (素材源监视器) 中的工具按钮实现插入。首先在时间线上选好要插入素材的时间点, 然后在 Source Monitor (素材源监视器) 中单击“插入素材到时间指针处”按钮, 此时素材将自动插入到时间指针所在位置, 如图 3-23 所示, 插入完成后时间指针自动移到素材结尾处, 这种插入的方式使整个时间线的时间向后顺延。



图 3-23 素材插入时间线

如果要使时间线总长度改变, 需要用一段选定的素材覆盖当前的素材, 可以单击 Source Monitor (素材源监视器) 中的“覆盖素材到时间指针处”按钮, 则选定素材会自动插入时间线指针处, 同时指针后的素材会被替代, 如果替代的素材长度大于被替代的素材, 则时间线总长度增加; 如果替代的素材长度小于被替代的素材, 则此时时间线总长度保持不变。



3.5.2 三点和四点插入方法

通常情况下, 编辑工作很少直接使用全部素材, 而是会从素材中选取一部分进行插入编辑, 三点和四点插入方法是最常用的素材插入方法。

三点和四点插入方法的操作类似, 都是先指定几个点, 然后按照不同方法将素材插入到时间线窗口中, 下面进行详细介绍。

1. 三点插入方法

三点插入事先指定的点为 Source Monitor (素材源监视器) 中素材的某一段的入点和 Program Monitor (节目监视器) 中素材的入点和出点, 或指定 Source Monitor (素材源监视器) 中素材的某一段的入点和出点及 Program Monitor (节目监视器) 中素材的出点。三点插入法的具体操作步骤如下:

步骤 1 在项目窗口中选择一个素材，在 Source Monitor (素材源监视器) 中进行预览，同时单击  按钮设置入点，时间为 **00:00:00:17**，再单击  按钮设置出点，时间为 **00:00:00:00**，如图 3-24 所示。

通过以上设置，可知在 Source Monitor (素材源监视器) 中的素材片段就是可以插入 Program Monitor (节目监视器) 中的素材，如图 3-25 所示。



图 3-24 设置素材入点和出点



图 3-25 素材片段


步骤 2 在 Program Monitor (节目监视器) 中移动时间指针到 **00:00:00:17**，设定要插入的入点，然后回到 Source Monitor (素材源监视器) 中，单击  按钮插入素材，则 Source Monitor (素材源监视器) 中的素材被插入到时间线中，通过 Program Monitor (节目监视器) 预览可以发现时间线上时间的变化，如图 3-26 所示。



图 3-26 插入素材

在本例中，在只是指定时间线入点、没有指定出点的情况下插入素材，整个时间线向后顺延 20 秒，如图 3-27 所示。



图 3-27 插入素材后时间线向后顺延 20 秒


步骤 3 如果在 Source Monitor (素材源监视器) 中单击  按钮覆盖素材, 同样, 在 Program Monitor (节目监视器) 中也只是指定时间线入点, 没有指定出点, 覆盖素材不会改变时间线的时间总长度, 如图 3-28 所示。



图 3-28 覆盖素材时间线时间总长度不变

2. 四点插入方法

四点插入方法与三点插入方法类似, 但稍显复杂。在 Source Monitor (素材源监视器) 和 Program Monitor (节目监视器) 中的素材的入点和出点都已指定, 也就是用指定片段替换指定片段, 如果片段的时间长度不一致就要进行进一步的设置, 具体操作步骤如下:

步骤 1 指定 Source Monitor (素材源监视器) 中素材的入点 **00:00:00:00** 和出点 **00:00:00:17**, 如图 3-29 所示。

步骤 2 指定 Program Monitor (节目监视器) 中素材的入点和出点, 如图 3-30 所示。



步骤 3 在指定完两个监视器中的入点和出点后, 可以看出两段素材的长度不同, 素材源监视器中的素材长度为 10 秒, 而节目监视器中的素材为 20 秒, 此时, 如果进行插入或覆盖操作, 会对素材进行调整。在单击 Source Monitor (素材源监视器) 中的  或  按钮之后, 系统会弹出如图 3-31 所示的对话框, 可以看出系统提示要替换的素材长度比目标素材的长度短。一般情况下默认会选择 Change Clip Speed (改变素材的速度) 命令以适配目标素材。



图 3-29 指定素材源监视器中素材的入点和出点



图 3-30 指定节目监视器中的素材入点和出点

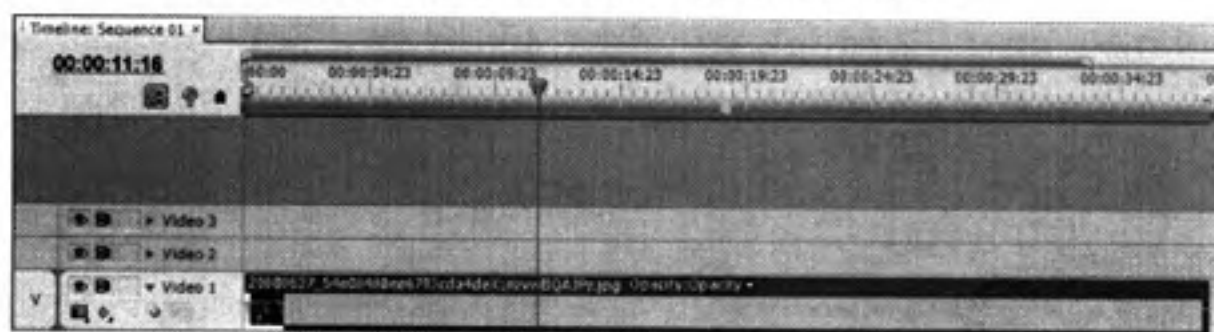



图 3-31 移动时间指针到指定位置

3.6 在时间线窗口编辑素材

Timeline（时间线）窗口中的基本编辑操作大多与 Tools 工具按钮相关，如剪切、编组


和设置关键帧等。可以说一部影片的视频、音频、特效和转场等基本的编辑都离不开时间线上的编辑操作。

3.6.1 素材的剪切

对 Source Monitor（素材源监视器）和 Program Monitor（节目监视器）中对素材进行初步编辑之后，大部分无用素材已经去除，但是在时间线上的具体编辑过程中还会涉及很多素材的分割和剪切工作，这就需要用到 Tools（工具）面板中的（剃刀）工具来分割素材，单击该工具按钮后可以将素材分成两段。

对素材进行剪切可以按照如下步骤进行：

步骤 1 在将素材安插到时间线之后，拖动时间指针到需要剪切的时间点，如图 3-31 所示。

步骤 2 单击 Tools（工具）面板中的“剃刀”工具，在时间线窗口会出现如图 3-32 所示的工具图标，将这个工具图标放到时间指针所在的位置，单击之后就将一段素材在指针位置一分为二。

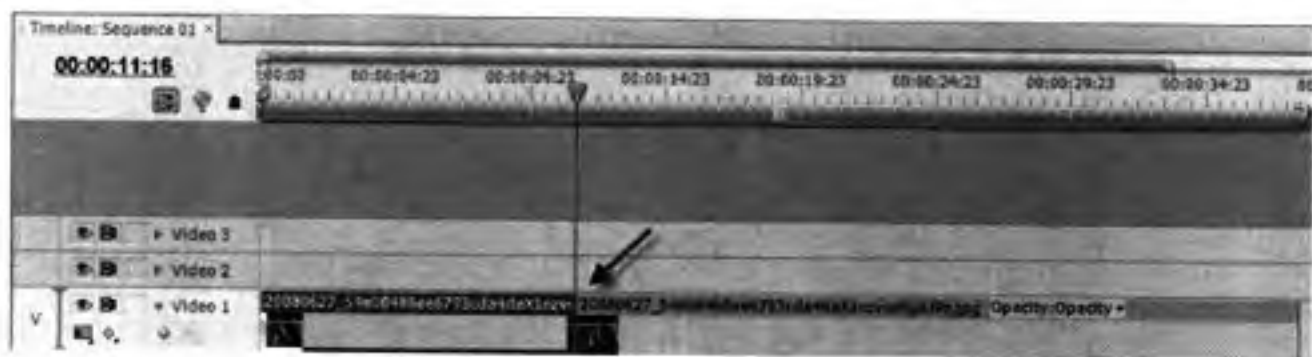


图 3-32 用“剃刀”工具剪切素材

步骤 3 假设中间某部分素材要被清除，可以再次使用“剃刀”工具分割素材，则两次切割的中间部分成为一个独立的片段，此时，单击 Delete 键就会将这段素材从时间线上删除，如图 3-33 所示。



图 3-33 删除效果



步骤 4 如果在第二次剪切时不使用“剃刀”工具，还有一个方法就是单击 Tools（工具）面板中的“选择”工具，然后将鼠标放在两段素材的中间位置，如果要向后删除，则将鼠标放在中间偏右的位置，这时会出现“拉伸”图标，向右侧拖动该图标到相应位置也可以获得如图 3-34 所示的删除效果。



图 3-34 拖拉

步骤 5 删除一段素材片段之后，如果想恢复删除前的片段有两种方法，一种是按 Ctrl+Z 组合键撤销上一步的操作；另一种方法是拖动如图 3-35 所示的“拉伸”图标，向右侧拖动就是将原始素材的出点向后移动，也可以起到恢复删除片段的作用。



图 3-35 拖动“拉伸”图标




步骤 6 如果想保持时间线总长度不变，而又不增添新的素材片段，同时还可以将删除的部分填平，可以单击 Tools（工具）面板中的“比例缩放”工具 ，对素材进行速度调整，改变素材的长度。可以将鼠标放在前段素材的出点位置向右侧拖曳，如图 3-36 所示，利用前段素材的拉长来填平所删除的时间段，这种拉长方法会使前段素材的正常播放速度变慢。



图 3-36 使用“比例缩放”工具拉伸

如果想用后段的素材填平删除的时间段，则可以利用“比例缩放”工具  将后段素材向左侧拉伸，这就使后段素材的播放速度变慢而时间线的总长度保持不变。

步骤 7 如果不需要保持时间线的总长度，在恢复删除素材的同时又需要保留刚删除的时间段空白，就需要用到“波纹编辑”工具 ，利用该工具进行拉伸时，前段被删除的素材会被恢复，时间线的总长度会随着拉伸的变大而变长。

需要注意的是，此时刚刚被删除的素材留下的时间空白依然保留，只是整个时间线的

长度被拉长了, 如图 3-37 所示。



图 3-37 “波纹编辑”工具拉伸后的效果

3.6.2 素材的复制和粘贴

在素材的编辑过程中, 经常会出现重复使用某段素材的情况, 或者为某段素材添加了特效之后, 其他素材要使用与之相同的特效时, 要对素材属性进行复制。

1. 复制和粘贴素材

复制和粘贴素材之前经常需要对素材进行剪切, “剃刀”工具的使用在此不再赘述。为了方便观察, 时间线上只放了一段素材, 如图 3-38 所示, 同时, 将时间指针移动到要插入复制的素材的位置。



图 3-38 时间线上只放一段素材

要复制一段素材可以先用“选择”工具选中这段素材, 然后在 Edit (编辑) 菜单中选择 Copy (复制) 命令, 或者右击这段素材, 在弹出的快捷菜单中选择 Copy (复制) 命令。另外, 还可以按 Ctrl+C 组合键来复制。

要粘贴一段素材同样也很简单, 方法是: 在 Edit 编辑菜单中选择 Paste (粘贴) 命令, 或者按 Ctrl+V 组合键。执行粘贴操作后出现如图 3-39 所示的效果, 被粘贴片段的素材入点就是时间指针所在的位置, 粘贴完成后, 指针自动移到素材出点处。



图 3-39 粘贴后的效果

2. 复制和粘贴属性

当多个素材片段要使用相同的特效或者设置时就涉及复制和粘贴素材的属性。在如图 3-39 所示的时间线中有两段素材，如果为前段素材添加视频特效 Bend（弯曲），则前段素材的 Effect Controls（特效控制）面板如图 3-40 所示，在该面板中对这个特效进行更加具体的设置之后可以在右侧的 Program Monitor（节目监视器）中进行预览。

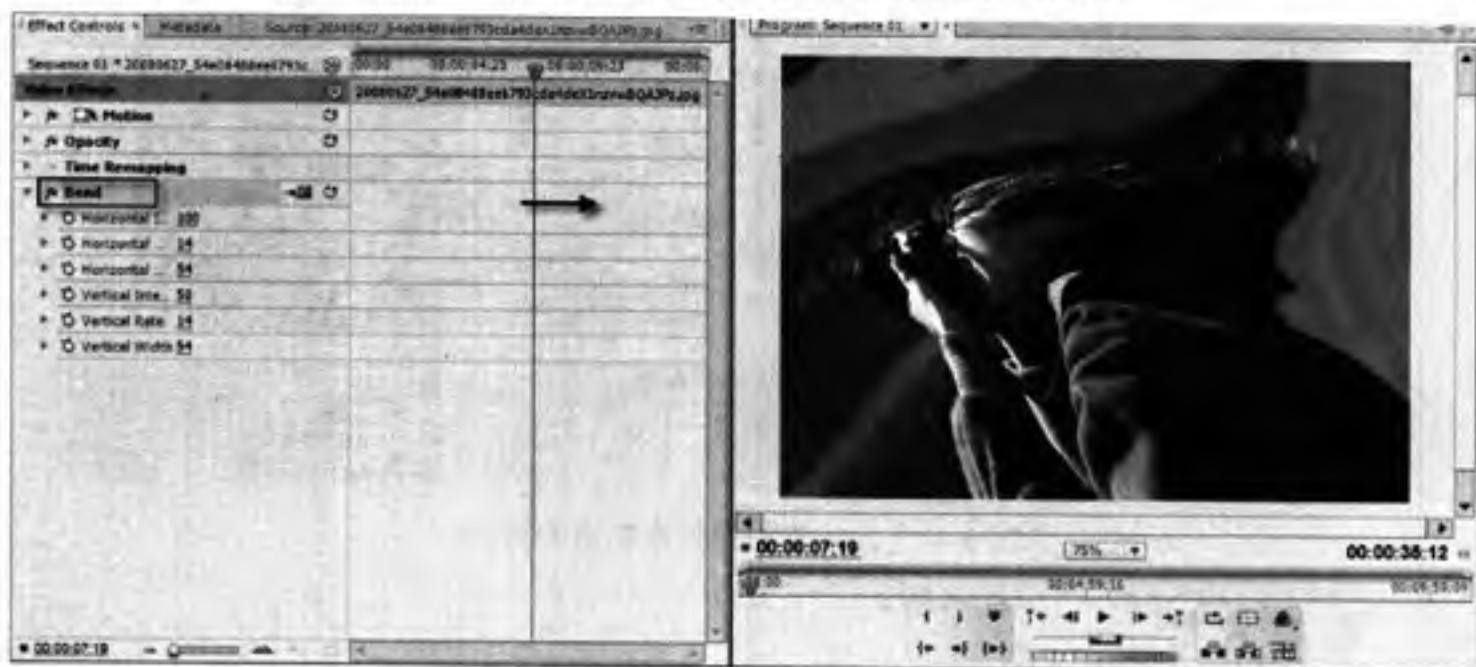


图 3-40 前段素材添加视频特效后的效果

如果要使后段素材的特效设置与前段素材一致，可以对素材属性进行复制和粘贴，具体方法有两种，一种是在前段素材的 Effect Controls（特效控制）面板中将图 3-40 所示的特效名称 Bend（弯曲特效）进行复制，然后单击时间线中的后段素材，这时的 Effect Controls（特效控制）面板中显示的就是后段素材的特效控制，如图 3-41 所示为后段素材复制属性前的效果。



图 3-41 后段素材复制属性前的效果

另一种方法是右击 Effect Controls（特效控制）面板中的空白区域，在弹出的快捷菜单

中选择 Paste（粘贴）命令，或者按 Ctrl+V 组合键来执行素材属性的粘贴操作，这样就完成了对前段素材属性的复制。此时的后段素材也拥有和前段素材同样的特效设置，如图 3-42 所示。



图 3-42 后段素材属性粘贴后的效果

3.6.3 编组素材

在编辑过程中经常会涉及对多个素材进行整体编辑，这就需要对素材进行编组，编组后的各段素材会作为一个整体进行操作。

在时间线中选择多段素材的方法有两种，一是通过鼠标拉动，覆盖所要选择的多段素材；二是按 Shift 键选择要编组的几段素材，这种选择方式可以实现跳跃选择。如图 3-43 所示为选中的素材为除了第二段之外的其他 3 段素材。



图 3-43 选中素材片段

选择好素材片段后即可进行编组，具体方法为：右击选中的素材，在弹出的快捷菜单中选择 Group（编组）命令，如图 3-44 所示。

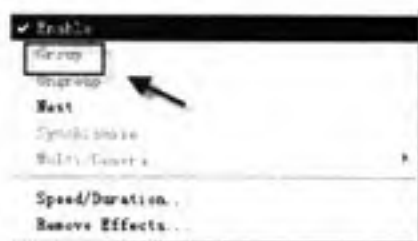


图 3-44 选择 Group（编组）命令

编组完成之后可以看出,这3段素材被看作一个整体来操作,可以一起移动,且相对位置保持不变。需要注意的是,编组后的素材的视频和音频之间的链接被解除,也就是说,3段视频被看作一个整体,3段音频被看作一个整体。编组后的效果如图3-45所示。



图 3-45 编组后的效果

需要注意的是,不可以对编组后的素材进行编辑,如添加视频特效和改变透明度等基本操作都不能进行了。如果对编组不满意或者需要撤销编组操作,可以通过右键菜单中的 Ungroup (取消编组) 命令来实现。取消编组后的素材又成为一段一段独立的素材片段,这时可以对其进行特效的设置和改变透明度等基本操作。

3.6.4 调整素材播放速度

在编辑素材的过程中,经常要对素材的播放速度进行调整,如快放或者慢放某段素材片段。默认情况下,素材的播放速度为 100%。要改变素材的播放速率有下面两种方法。


- ☑ 单击 Tools (工具) 面板中的“比例缩放”工具 , 在时间线窗口中直接拖动素材的边缘改变播放速率,如图3-46所示。向后拖动“比例缩放”工具会延长时间线的总长度,同时使素材的播放速度变慢,具体的速率会显示在时间线的素材标题中,如图3-46所示。



图 3-46 通过“比例缩放”工具改变速率

- ☑ 右击时间线窗口中需要改变速度的素材片段,在弹出的快捷菜单中选择 Speed/Duration (速度/持续时间) 命令,或者在 Clip 菜单中选择 Speed/Duration (速度/持续时间) 命令,还可以直接按 Ctrl+R 组合键,打开如图3-47所示的 Clip Speed/Duration (速度/持续时间) 对话框,在其中输入数字或者拖动滑块来改变素材的速度和持续时间。



图 3-47 Clip Speed/Duration (速度/持续时间) 对话框

当设定的速度百分比大于 100% 时, 素材呈现快速播放效果; 当设定的速度百分比小于 100% 时, 素材呈现慢速播放效果。

如果对话框中的 Reverse Speed (反向速度) 复选框被选中, 则素材在时间线窗口中呈现倒放效果, 同时以设定的速率进行播放。

3.6.5 轨道的锁定和隐藏

当时间线窗口中同时存在多条视频和音频轨道时很容易发生轨道编辑的操作, 这时, 对轨道的锁定可以阻止一切在该轨道上的操作。锁定轨道的方法很简单, 默认情况下, 每条轨道前方有一个空白小方块, 如果单击此小方块会出现一个“小锁头”图标, 同时, 整条轨道以斜线覆盖, 表明这条轨道已经被锁定, 如图 3-48 所示。



图 3-48 锁定轨道

解除轨道锁定的方法就是单击“小锁头”图标, 将其去掉。

隐藏轨道的目的是使时间线上的素材效果便于在 Program Monitor (节目监视器) 中观察。因为默认情况下高一级的轨道总是以 100% 的透明度显示在节目监视器中的, 会将低一层的轨道中的素材覆盖。Video 1 轨道与 Video 2 轨道同时存在时, 在 Program Monitor (节目监视器) 中只会显示 Video 2 中的视频, 如果对 Video 2 中的素材进行透明度的设置, Video 1 中的素材便会显示出来, 这时, Program Monitor (节目监视器) 中的素材会显得十分混乱, 不方便观察, 因此, 就有必要对 Video 1 中的素材进行隐藏。

隐藏的方法是: 单击轨道前方的 图标, 将其去掉后该条视频轨道上的图像就不会出现在 Program Monitor (节目监视器) 中。恢复显示的方法是再次单击 图标, 将其点上即可。

3.6.6 轨道的添加和删除

如果需要在时间线上显示多条视频或者音频轨道，可以右击任意轨道的名称，默认情况下，轨道数量为音频和视频轨道各3条，名称为 Video 1、Video 2、Video 3 和 Audio 1、Audio 2、Audio 3，右击任意轨道名称将弹出如图 3-49 所示的快捷菜单，在其中可以进行 Rename（重命名）、Add Tracks（添加轨道）和 Delete Tracks（删除轨道）操作。

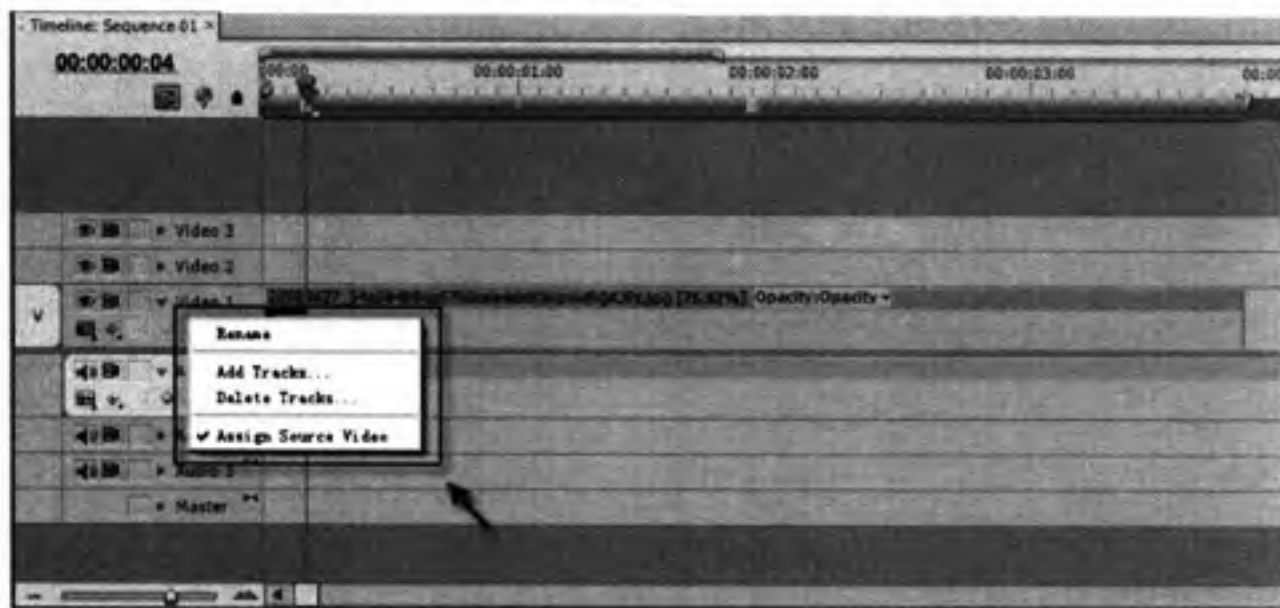


图 3-49 右键快捷菜单

当选择 Add Tracks（添加轨道）命令时会弹出如图 3-50 所示的对话框，对添加轨道的数量和位置进行设定，默认情况下，单击 OK 按钮会在 Video 3 的后面添加一条视频轨道，名称为 Video 4。

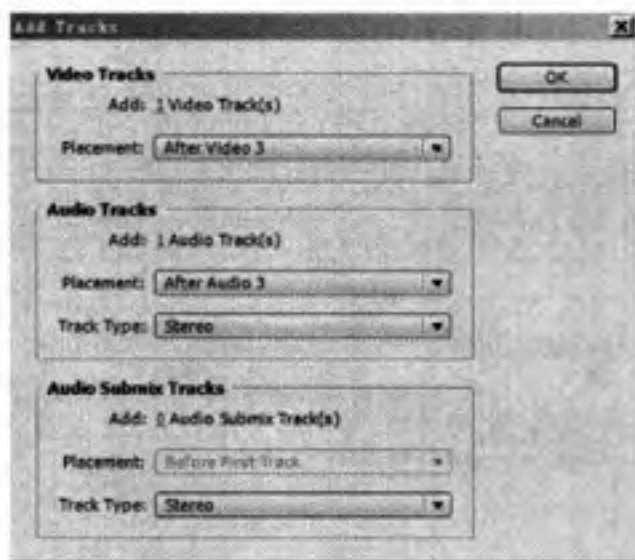


图 3-50 Add Tracks（添加轨道）对话框

3.6.7 设置视频和音频轨道的链接

大部分导入的影像素材都是既包含视频图像又包含音频声音的，默认情况下，素材被插入时间线时会自动分配视频和音频到视频轨道和音频轨道。对该段素材进行移动和设置

速度等操作时，音频与视频是作为一个整体同时被操作的。

1. 视频和音频链接的解除

在进行编辑时，很多时候都需要单独对视频或者音频进行编辑，这就需要将视频和音频之间的链接解除。右击时间线中的视频或音频，在弹出的快捷菜单中选择 **Unlink**（解除链接）命令即可实现解除链接。

时间线上原本作为一个整体的视频和音频被分为两个独立的部分可以进行移动和剪切等编辑操作，获得如图 3-51 所示的效果。

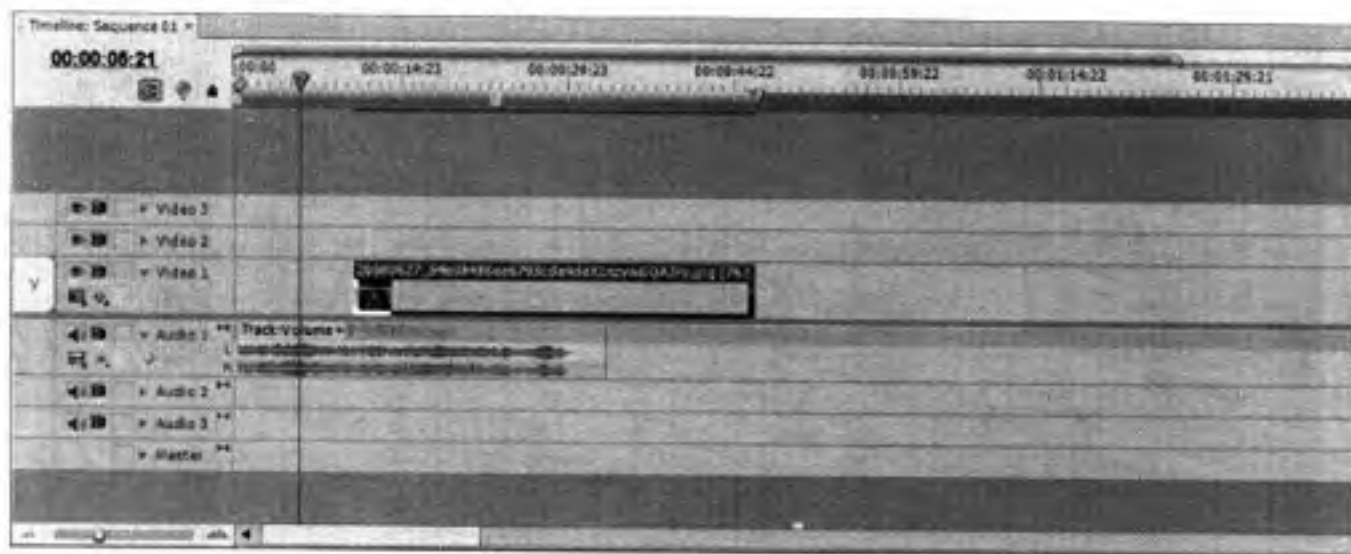


图 3-51 视频和音频链接的解除

2. 链接视频和音频

如果在单独添加了视频和音频之后需要对二者进行链接，可以通过选择 **Link**（链接）命令来实现。首先选择需要进行链接的视频和音频片段，可以通过如图 3-52 所示的拖动鼠标框选方式，也可以通过按住 **Shift** 键单击的方式选择多段不连续的视频和音频片段。

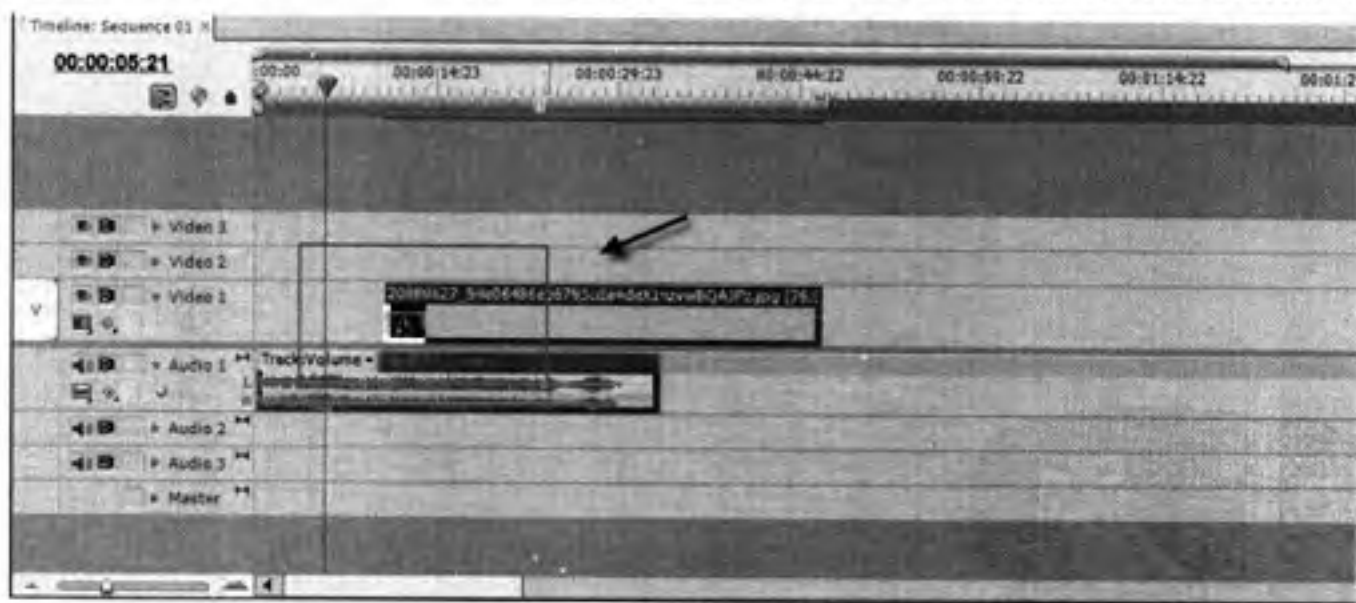


图 3-52 选中视频和音频片段

视频和音频片段选择完成后，右击所选素材片段，在弹出的快捷菜单中选择 **Link**（链接）命令，视频和音频的链接即可完成。

3.6.8 添加和显示关键帧

为素材设置关键帧可以在 Effect Controls (特效控制) 面板中进行, 也可以在 Timeline (时间线) 窗口中进行。

1. 在 Effect Controls (特效控制) 面板中添加关键帧

在时间线上选择一段素材, 在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以查看这段素材所应用的特效设置, 如图 3-53 所示。选择不同的关键帧可以显示这一特效在这一关键帧处与其他帧不同的设置效果。将时间指针移动到没有添加关键帧的位置同时改变该位置的参数设置时, 会自动在该位置添加一个关键帧。



图 3-53 在特效控制面板中添加关键帧

2. 在 Timeline (时间线) 窗口中添加关键帧

移动时间指针到时间线需要设置关键帧的位置, 单击如图 3-54 所示的 ♦ 图标, 则在相应位置为素材设置了多个关键帧。

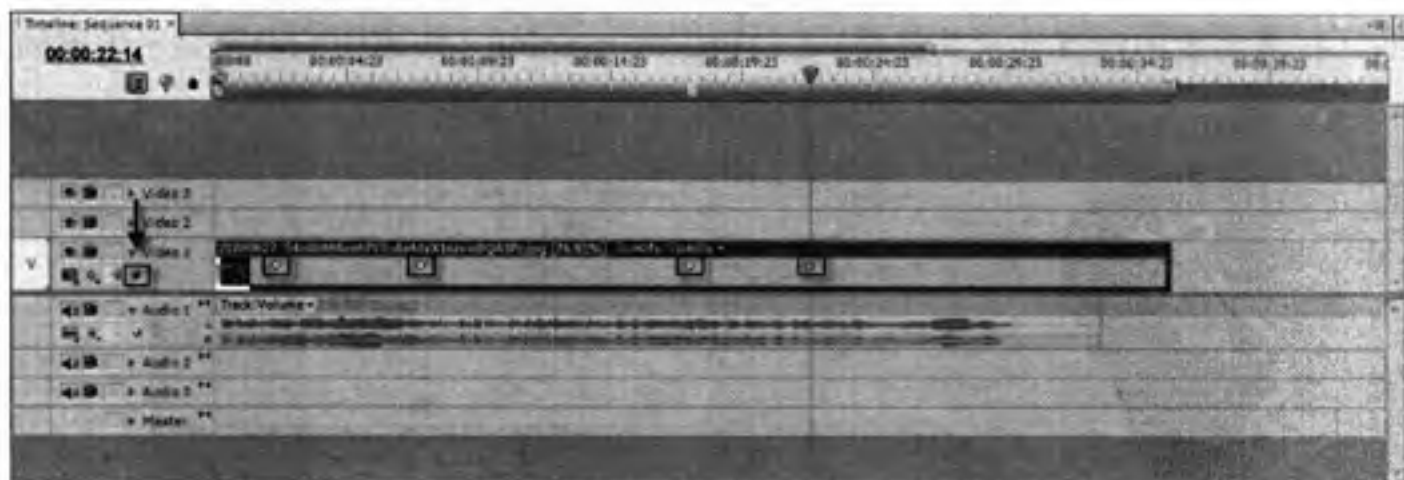


图 3-54 在时间线窗口中添加关键帧

在添加了多个关键帧后可以通过单击 ◀ 或 ▶ 按钮跳转时间指针到前一个关键帧或后

一个关键帧。在时间线上设定的关键帧同样会在 Effect Controls (特效控制) 面板中显示, 可以改变这一关键帧的参数, 如图 3-55 所示。

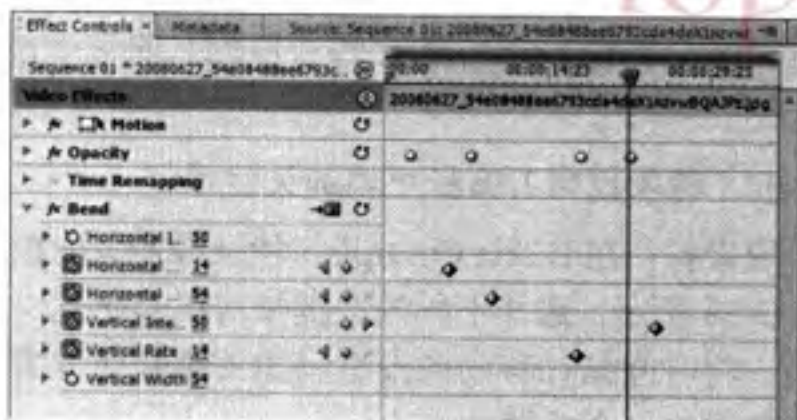


图 3-55 为关键帧设置参数

3. 显示关键帧


单击时间线轨道前方的“显示关键帧”按钮 , 如图 3-56 所示, 在弹出的快捷菜单中可以选择 Show Keyframes (显示关键帧)、Show Opacity Handles (显示透明度控制) 和 Hide Keyframes (隐藏关键帧) 命令。



图 3-56 选择 Show Keyframes (显示关键帧) 命令

当选择显示关键帧时, 在时间线中的素材名称后面会有选择类别的下拉菜单, 如图 3-57 所示, 在其中可以选择显示不同类别的关键帧, 包括 Motion (按运动的设置显示关键帧)、Opacity (按透明度的设置显示关键帧) 和 Time Remapping (按速度的设置显示关键帧) 3 种类型。

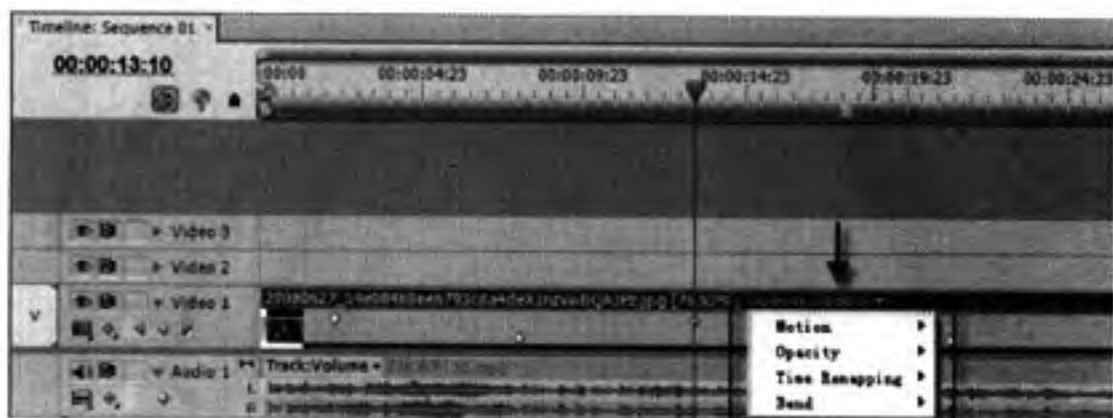




图 3-57 显示不同类别的关键帧

4. 设置素材的显示方式

在“显示关键帧”按钮  左侧的是“显示素材”按钮 ，通过这个按钮的下拉菜单可以对素材显示的方式进行设置，如图 3-58 所示。素材显示的方式有 4 种，分别是 Show Head and Tail（显示首尾关键帧）、Show Head Only（显示开头一帧）、Show Frames（显示全部帧）和 Show Name Only（只显示名称）。

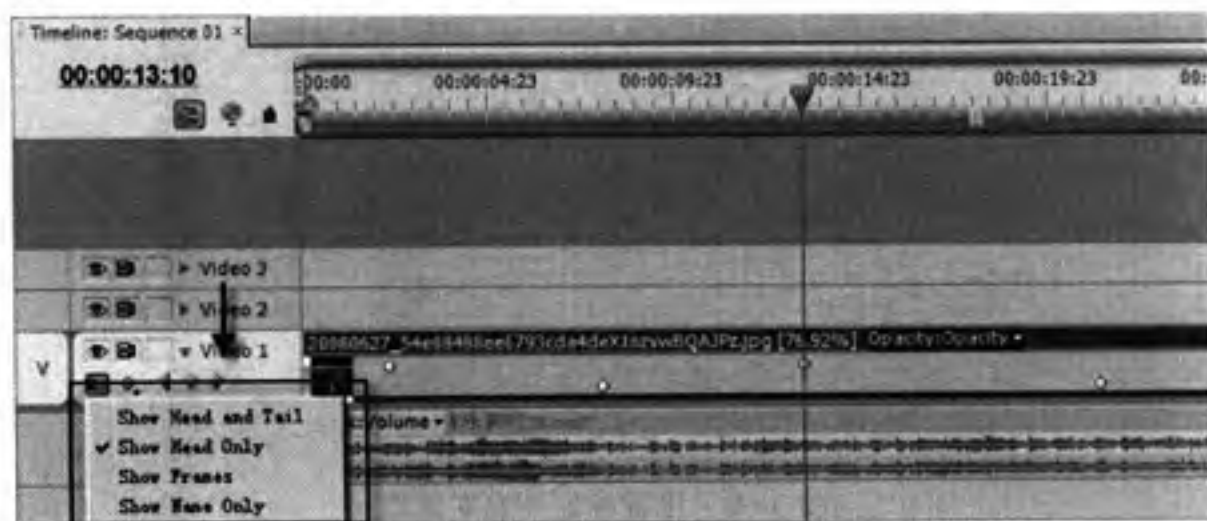



图 3-58 选择显示素材的方式

3.6.9 添加和使用素材标记

在时间线窗口中添加和使用素材标记的作用与在 Source Monitor（素材源监视器）和 Program Monitor（节目监视器）中使用标记是相同的，利用标记可以快速定位某一个关键帧或使多条轨道对齐到某一帧。

1. 为时间线添加标记

在时间线窗口的左上方有一个“设置无编号”按钮 ，通过这个按钮可以在将时间指针移动到相应位置后为时间线添加标记，如图 3-59 所示。

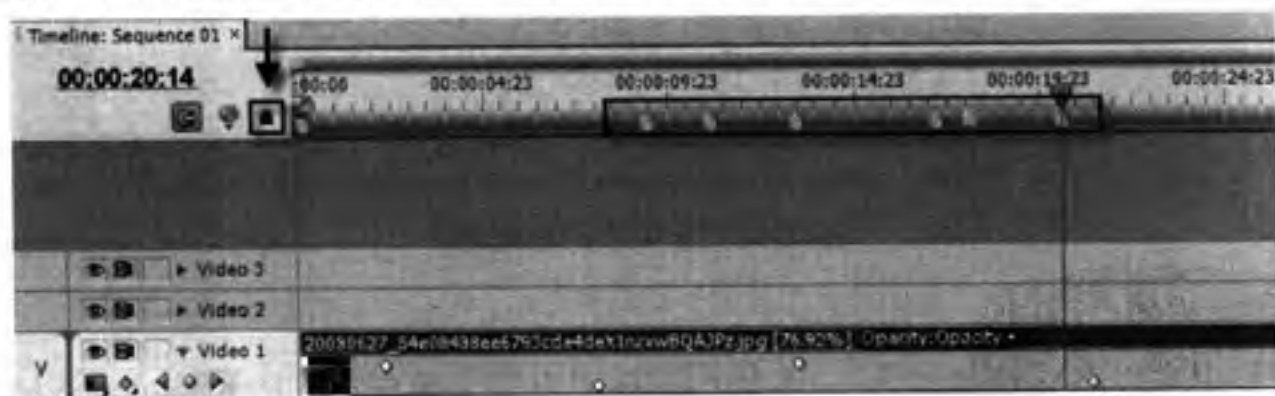


图 3-59 为时间线添加标记

2. 为标记添加信息



单击“设置无编号”按钮  左侧的“设置标记信息”按钮 ，弹出如图 3-60 所示的对话框，在其中可以为设置的标记添加详细信息，如 Name（名称）、Comments（描述）和 Duration（持续时间）等。



图 3-60 设置标记信息对话框

3. 查找标记

查找标记的方法与在 Source Monitor (素材源监视器) 中查找标记的方法相同, 可以通过单击“跳转到前一素材标记”按钮 和“跳转到后一素材标记”按钮 来查找素材标记。

另外, 在时间线窗口中可以右击时间指针, 在弹出的快捷菜单中选择 Go to Sequence Marker (跳转到序列标记) 命令来查找素材标记, 如图 3-61 所示。该菜单的子菜单中还包括 Next (查找下一标记)、Previous (查找前一标记)、In (查找素材入点) 和 Out (查找素材出点) 命令。



图 3-61 查找标记右键菜单

4. 清除标记

清除标记可以通过选择如图 3-61 所示的标记右键菜单中的 Clear Sequence Marker (清除序列标记) 命令来实现。

3.6.10 素材的替换

Adobe Premiere Pro CS4 提供了 Replace Clip (素材替换) 功能, 这一功能可以大大提高编辑的速度和准确度。如果时间线上的某段素材不合适, 需要用其他的素材来替换, 可

以通过下面两种方法来实现。

- ☑ 在 Project (项目) 窗口中双击用来替换的素材, 使其在 Source Monitor (素材源监视器) 中显示, 给这个素材设置入点和出点。默认情况下, 如果不设置入点, 则默认将素材的头帧作为入点; 如果不设置出点, 则默认将素材的最后一帧作为出点。按住 Alt 键, 同时将用来替换的素材从源监视器拖到时间线上需要被替换的素材上, 释放鼠标, 被替换素材的入点和出点与替换素材的完全吻合, 这样即完成了整个替换工作。替换后的新素材片段仍然会保持被替换片段的属性和效果设置。拖动 Source Monitor (素材源监视器) 中的素材片段到时间线指针处的效果如图 3-62 所示。



图 3-62 拖动替换素材

- ☑ 可以在时间线上右击需要替换的素材片段, 在弹出的快捷菜单中选择 Replace With Clip 命令, 再从弹出的级联菜单中选择 3 种替换方法中的一种, 3 种替换方法分别为 From Source Monitor (从素材源监视器替换)、Match Frame (匹配帧) 和 From Bin (从容器文件夹替换)。其中, From Bin (从容器文件夹替换) 需要先在项目面板中选中要替换的素材, 然后选择该命令, 则时间线中的素材自动被替换。

本章小结

本章详细介绍了使用 Adobe Premiere Pro CS4 进行编辑时的基本操作, 包括素材的获取和导入、对素材进行管理时素材的查找和预览、素材信息的查看、素材的分类、素材的重命名、在监视器窗口编辑素材、设置入点和出点及编辑素材标记等。另外还介绍了将素材插入时间线时要运用的三点和四点插入方法, 以及在时间线窗口编辑素材时涉及的一些基本技法, 如素材的剪切、复制和粘贴、编组素材、调整素材播放速度、轨道的锁定和隐藏、

轨道的添加和删除、设置视频和音频轨道的链接、添加和显示关键帧、添加和使用素材标记以及对素材进行替换等。

在本章的学习过程中应该重点掌握的内容是在时间线窗口中编辑素材时涉及的知识点。

练 习 题

1. 填空题

(1) 在 Premiere Pro CS4 中按_____键从 File (文件) 菜单中选择_____命令打开捕获窗口即可进行采集。在导入素材时, 可以按照如下 3 种方式进行: ① 从 File (文件) 菜单中选择_____命令。② 双击_____窗口的空白处; ③ 右击 Project (项目) 窗口空白处, 在弹出的快捷菜单中选择_____命令。

(2) Adobe Premiere Pro CS4 提供了_____ (素材替换) 功能, 这一功能可以大大提高编辑的速度和准确度。

(3) 在时间线窗口中添加和使用素材标记与在_____ (素材源监视器) 和_____ (节目监视器) 中使用标记的作用是相同的, 利用标记可以快速定位某一个关键帧或使多条轨道对齐到某一帧。

(4) 当选择显示_____时, 在时间线中的素材名称后面会有选择类别的下拉菜单。在其中可以为轨道_____、_____和_____。

(5) 在编辑素材的过程中, 经常要对素材的播放速度进行调整, 如快放或者慢放某段素材片段。默认情况下, 素材的播放速度为_____。

(6) 在素材的编辑过程中, 经常会出现重复使用某段素材的情况, 或为某段素材添加了特效之后, 其他素材要使用与之相同的特效时, 要对素材_____进行复制。

(7) 正确使用导入的素材的前提是必须_____。

(8) 如果对设置的标记不满意, 需要对标记进行清除, 可以右击时间指针, 在弹出的快捷菜单中选择_____ (清除素材标记) 命令。

(9) 三点插入事先指定的点为 Source Monitor (素材源监视器) 中素材的某一段的入点和 Program Monitor (节目监视器) 中素材的入点和出点, 或指定 Source Monitor (素材源监视器) 中素材的某一段的入点和出点及_____ (节目监视器) 中素材的出点。

2. 简答题

- (1) 素材信息可以通过哪两种方法查看?
- (2) 将素材插入时间线的方法有哪两种?
- (3) 什么是三点插入方法?

第4章 视频特效

在影片编辑的过程中需要用到大量的影片特效，以改善原始素材在视觉效果方面的不足。Premiere 软件提供了非常完善的视频特效供用户选择，应用这些特效可以实现模糊或倾斜图像、键控和叠加图像、为图像添加阴影及改变颜色和曝光量等操作，使用户可以修补素材的不足之处并随心所欲地制作出各种绚丽的视觉艺术效果。

4.1 视频特效简介

4.1.1 选择视频特效

在 Premiere 软件中，系统提供了 18 种类型的视频特效，这些特效放在 Effects（效果）面板中，如图 4-1 所示。

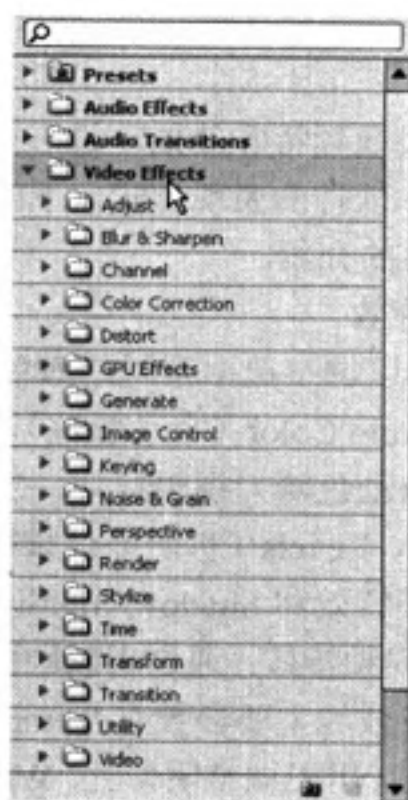



图 4-1 特效面板

在效果面板中用户可以对众多的视频特效进行查找、重命名和自定义容器文件夹等操作，方便了对视频特效的选用。

1. 查找视频特效

在效果面板的上方有搜索工具栏，在  后输入需要的视频特效名称，如“Key”，则

系统会自动筛选出带有 Key 字样的特效，如图 4-2 所示。

2. 新建自定义容器

在效果面板中，用户可以将常用的视频或音频特效装入自定义的容器文件夹内，以便日后使用时可以快速找到。如图 4-3 所示，右击 Effects（效果）面板的空白处，在弹出的快捷菜单中选择 New Custom Bin（新建自定义容器）命令即新建一个容器，然后可以为自定义的新容器输入名称，如“常用视频特效”，再将需要的特效拖入这个容器中即可。



图 4-2 查找特效



图 4-3 新建自定义容器

此外，用户还可以对自定义的容器进行重命名和删除等基本操作。

3. 视频特殊效果

Premiere Pro CS4 提供了 18 类视频特殊效果，每一类效果中又包含不相同的上百种个性化特效，极大地丰富了 Premiere 软件的表现形式。下面按照效果面板中显示的顺序，挑选运用比较广泛的特效类型作简要的介绍。

(1) Adjust（调整）类视频特效

Adjust（调整）类视频特效可以调整选中素材的颜色属性，如亮度、对比度等，主要用来控制画面的颜色效果，包括 Auto Color（自动颜色）视频特效、Auto Contrast（自动对比度）视频特效、Auto Levels（自动色阶）视频特效、Convolution Kernel（回旋核心）视频特效、Extract（提取）视频特效、Levels（色阶）视频特效、Lighting Effects（灯光效果）视频特效、Proc Amp（调色）视频特效和 Shadow/Highlight（阴影/高光）视频特效。

- ☒ **Auto Color（自动颜色）** 视频特效：通过调整画面的亮度、色度和对比度来弥补画面色彩方面的不足。该特效的主要参数有 Temporal Smoothing（用于设置当前光的运动速度）、Black Clip（用于调整阴影）、White Clip（用于调整高光）和 Blend With Original（用于设置层与光和原始素材的混合度）。
- ☒ **Auto Contrast（自动对比度）** 视频特效：可以自动调整图像的对比度，以改变素材由于曝光不足等原因导致的偏灰现象，它可以使高光看上去更亮、阴影看上去更暗，该特效的参数与 Auto Color（自动颜色）视频特效的参数基本一致。
- ☒ **Auto Levels（自动色阶）** 视频特效：自动调整画面中的黑场和白场，与前两个特效的效果相似，它将每个颜色中最亮和最暗的部分映射到纯白和纯黑，它的主要

参数与前两个特效相同。


- ☑ **Convolution Kernel (回旋核心) 视频特效**: 通过公式计算每个像素周围像素的涡旋值, 进而得到丰富的视频效果。可以从提供的模式菜单中选择数据模式进行修改, 也可以重新输入新的值, 中心的数字为该像素的亮度计算值 (所输入的数字会乘以像素的亮度值), 周围的数字是该像素周围的像素所需要的计算值, 在此文本框内所输入的数值会乘以周围像素的亮度值。
- ☑ **Extract (提取) 视频特效**: 当利用一张彩色图片作为蒙版时应该将它转换成灰度级图片, 而利用此视频滤镜效果可以对灰度级别进行选择, 达到更加实用的效果。单击提取特效右侧的  图标, 可以打开如图 4-4 所示的提取视频片断的蒙版成分的对话框。该设置有两个滑块, 带有图线的两个黑色滑块用来选定原始画面中的被转换成白色的灰度, Softness 滑块用来调节画面的柔和程度。通过 Invert 复选框可以将已定的灰度图片进行反相。左下角的黑色梯形图 (反相时为白色) 随着 Softness 的滑动而变化, 当变为三角形时, 表明已达到原始画面的效果; 当为梯形时, 表明对原始画面的明暗分界进行了改动。运用 Extract (提取) 视频特效之后的效果如图 4-5 所示。



图 4-4 提取视频片断的蒙版成分的对话框



图 4-5 Extract (提取) 的效果图

- ☑ **Levels (色阶) 视频特效**: 可以将画面的亮度、对比度及色彩平衡 (包括颜色反相) 等参数的调整整合在一起, 更方便地用来改善输出画面的画质和效果。在控制面板中通过 RGB 通道选择菜单来选择 RGB、R、G、B 通道作为修改的对象, 默认为 RGB 通道。如图 4-6 所示为 Levels Settings (色阶设置) 对话框。



图 4-6 Levels Settings (色阶设置) 对话框

利用 Levels Settings (色阶设置) 对话框调整亮度及对比度的步骤如下:

步骤 1 使用线图下面的 3 个滑块或在 Input Levels (级别输入) 文本框中输入具体的数值来调整各颜色的取用。如果需要增加亮度, 可以将白色三角形向左移动, 反之则将白色三角形向右移动; 如果需要加重图像阴影, 可以将黑色三角形向右移动, 反之则将黑色三角形向左移动; 如果需要调整灰色的层次, 可以适当移动灰色三角形。

步骤 2 调整画面输出的对比度。使用下面的两个滑块或在 Output Levels (级别输出) 文本框中输入具体的数值可以调整对比度。如果需要将画面的黑色区增加亮度, 可以将黑色三角形向右适当移动; 如果需要将画面的白色区减小亮度, 可以将白色三角形向左适当移动; 如果要使用反相色彩, 可以将黑白滑块互换位置。

当所有设置完成后, 单击 OK 按钮回到特效控制面板, 如图 4-7 所示为 Levels (色阶) 视频特效的效果图。



图 4-7 Levels (色阶) 视频特效效果图

- ☑ **Lighting Effects (灯光效果) 视频特效:** 可以模拟各种灯光的效果, 如聚光灯、垂直照射灯等, 这一特效的主要参数有 Light1、2、3、4、5 (表示灯光的数量)、Light Type (用于选择灯的类型是 Spotlight 聚光灯、Omni 泛光灯还是 Directional 垂直方向的灯光)、Light Color (选择灯光的颜色)、Center (设置灯光的中心位置)、Major Radius (设置灯光的最大半径)、Minor Radius (设置灯光的最小半径)、Angle (调整灯的角度)、Intensity (设置灯光的照射强度)、Focus (用于设置灯光的焦距)、Ambience Intensity (设置环境光的强度)、Surface Gloss (设置灯表面的光滑度)、Exposure (设置素材光照射的量)、Bump Layer (利用凹凸控件设置纹理)。

除了通过修改参数进行设置之外,在节目监视器中还可以直接拖动圆形指针进行更为直观的设置。如图4-8所示为Lighting Effects(灯光效果)视频特效效果图。



图4-8 Lighting Effects(灯光效果)特效效果图

- ☑ **Proc Amp(调色)** 视频特效: 为调整画面的亮度和对比度提供了方便。该特效的主要参数有 **Brightness** (用于调整亮度)、**Contrast** (用于调整对比度)、**Hue** (用于调整色调, 改变图像的颜色)、**Saturation** (调整饱和度, 使颜色更加鲜明, 当饱和度为0时图像为灰色) 和 **Split Percent** (用于分离百分比, 调整图像受影响的程度)。
- ☑ **Shadow/Highlight(阴影/高光)** 视频特效: 可以用来解决图像的逆光问题, 使阴影区域变亮。该特效的主要参数有 **Auto Amounts** (自动数值, 可以自动调整阴影部分)、**Shadow Amount** (设置阴影数值)、**Highlight Amount** (设置高光数值)、**Temporal Smoothing** (微调校正阴影时受影响的区域) 和 **Blend With Original** (设置与原始素材的混合程度)。

(2) Blur&Sharpen(模糊和锐化) 视频特效

Blur&Sharpen(模糊和锐化) 视频特效可以用来模糊图像和锐化图像。模糊是使背景图像变得不突出, 从而突出前景图像, 而锐化可以使边缘不清晰的图像变清晰。这类视频特效比较常见, 它主要包含以下10个特效。

- ☑ **Antialias(抗锯齿)** 视频特效: 可以将图像区域中色彩对比度明显的部分进行平均, 使得画面柔和化, 在从暗到亮的过渡区域加上适当的色彩, 使该区域图像变得模糊。
- ☑ **Camera Blur(照相机模糊)** 视频特效: 是随时间变化的模糊调整方式, 可使画面从最清晰连续调整得越来越模糊, 就像照相机调整焦距时出现的模糊景物情况。
Camera Blur(照相机模糊) 视频特效可以应用于片断的开始画面或结束画面, 作出调焦的效果。要使用调焦效果, 必须设定开始点的画面和结束点的画面, 开始点画面和结束点画面要分别使用滑块设置模糊程度。
- ☑ **Channel Blur(通道模糊)** 视频特效: 通过改变图像中某个颜色通道的模糊程度来实现模糊效果。这一特效的主要参数有 **Red Blurriness** (用于设置红色通道的模糊程度)、**Green Blurriness** (用于设置绿色通道的模糊程度)、**Blue Blurriness** (用于设置蓝色通道的模糊程度)、**Alpha Blurriness** (用于设置 Alpha 通道的模糊程度)、**Edge Behavior/Repeat Edge Pixels** (没有选中该复选框则素材周围的边缘是

模糊的，而选中该复选框的边缘就是清晰的）和 Blur Dimensions（用于设置通道模糊的水平、垂直方向的模糊效果）。应用 Channel Blur（通道模糊）视频特效的效果图如图 4-9 所示。



图 4-9 Channel Blur（通道模糊）视频特效效果图

- ☑ Compound Blur（混合模糊）视频特效：可以使图像产生烟熏的效果，图像的部分区域处于正常焦距内，而另一些区域变模糊。该特效的参数 Maximum Blur 用来设置位于焦距中的像素的深度，数值越大，模糊程度越大，Invert Blur 可以设置反转效果。
- ☑ Directional Blur（具有方向性的模糊）视频特效：在图像中产生一个具有方向性的模糊感，从而产生一种片断在运动的效果。这一特效的主要参数是 Direction（方向），用于指定模糊的方向，在应用模糊效果时，将环绕像素中心平均分步，所有设置为 180° 与设置为 0° 的效果一样。Blur Length（模糊长度）参数用于指定图像的模糊程度。
- ☑ Fast Blur（快速模糊）视频特效可指定图像模糊的快慢程度。指定模糊的方向是水平、垂直或水平-垂直。Fast Blur 产生的模糊效果比 Gaussian Blur 更快。Fast Blur（快速模糊）视频特效效果图如图 4-10 所示。



图 4-10 Fast Blur（快速模糊）特效效果图

- ☑ Gaussian Blur（高斯模糊）视频特效：通过高斯运算修改明暗分界点的差值，使图像模糊。Gaussian 是一种变形曲线，由画面的临近像素点的色彩值产生，它可以将比较锐利的画面呈现一种雾状的效果。
- ☑ Ghosting（重影）视频特效：可以将当前所播放的帧画面透明地覆盖到前一帧画

面上,从而产生一种重影的效果,这个特效只对动态的图像素材起作用。

- ☑ **Sharpen (锐化)** 视频特效: 可以使画面中相邻像素之间产生明显的对比效果,使图像显得更清晰。其参数是 **Sharpen Amount (锐化值)**, 数值越大, 图像越清晰。
- ☑ **Unsharp Mask (非锐化遮罩)** 视频特效: 可以增加图像的颜色锐化, 在保留边缘的同时模糊图像, 以达到清除杂色的效果。

(3) Channel (通道) 类视频特效

Channel (通道) 类视频特效可以通过改变通道的属性来实现画面的特殊效果, 这类特效包括 **Arithmetic (计算)** 视频特效、**Blend (混合)** 视频特效、**Calculations (计算器)** 视频特效、**Compound Arithmetic (复合算法)** 视频特效、**Invert (反转)** 视频特效、**Set Matte (设置蒙版)** 视频特效和 **Solid Composite (固态合成)** 视频特效。

- ☑ **Arithmetic (计算)** 视频特效: 基于运算的方式修改素材的红色、绿色和蓝色值。
- ☑ **Blend (混合)** 视频特效: 通过 5 种不同的混合模式有效地将两个图层混合在一起。其参数主要有 **Blend With Layer (用于在下拉列表框中选择要混合的轨道)**、**Mode (提供了 5 种混合的方式, 分别为 Crossfade (交叉淡化)、Color Only (只有颜色)、Tint Only (只有色调)、Darken Only (只有暗色)、Lighten Only (只有亮色))**、**Blend With Original (设置和原始图像的混合比例)**、**If Layer Size Differ (假如图层的尺寸不一致, 可以选择混合 Center (中心处) 或 Stretch To Fit (拉伸到合适大小))**。Blend (混合) 视频特效效果图如图 4-11 所示。



图 4-11 Blend (混合) 视频特效效果图

- ☑ **Calculations (计算器)** 视频特效: 可以通过使用素材通道将不同轨道上的素材混合到一起。参数 **Input Channel** 用于指定通道, 可以选择 **RGBA (合成通道)**、**GRAY (灰色通道)**、**RED (红色通道)**、**GREEN (绿色通道)**、**BLUE (蓝色通道)** 或 **ALPHA (通道)**。**Second Source** 用于设置被混合的图层参数, 在 **Blending Mode** 混合模式中有近 30 种混合模式可以选择, 默认情况下选择的是 **Normal 普通混合**。Calculations (计算器) 视频特效效果图如图 4-12 所示。
- ☑ **Compound Arithmetic (复合算法)** 视频特效: 是以数学方式合成指定的图层, 它与前两种通道混合的方法类似, 它的主要参数 **Operator** 可以设置各种混合的模式; **Operate On Channel** 用于在通道上预算选择的模式。
- ☑ **Invert (反转)** 视频特效: 可将画面的色彩变换成相反的色彩。例如, 原始图片上的白色反相后成为黑色、红色成为绿色等。
- ☑ **Set Matte (设置蒙版)** 视频特效: 可以组合两个素材, 以设置蒙版的方式混合通

道, 创建带有遮罩的运动效果。Set Matte (设置蒙版) 特效效果图如图 4-13 所示。



图 4-12 Calculations (计算器) 视频特效效果图



图 4-13 Set Matte (设置蒙版) 特效效果图

- ☒ Solid Composite (固态合成) 视频特效: 能够将固态颜色覆盖到素材上, 造成色彩填充的效果。

(4) Color Correction (色彩校正) 类视频特效

Color Correction (色彩校正) 类视频特效主要用来校正视频素材中的颜色, 可以通过色彩平衡、亮度/对比度、色相、饱和度、替换颜色和通道混合器等方式实现。Color Correction (色彩校正) 类视频特效包括 Brightness & Contrast (亮度与对比度) 视频特效、Broadcast Colors (广播级色彩) 视频特效、Change To Color (转换到颜色) 视频特效、Channel Mixer (通道混合器) 视频特效、Color Balance (色彩平衡) 视频特效、Color Balance HLS (色彩平衡 HLS) 视频特效、Equalize (色彩均化) 视频特效、Fast Color Corrector (快速颜色校正) 视频特效、Leave Color (去色彩化) 视频特效、Luma Corrector (亮度校正) 视频特效、Luma Curve (亮度曲线) 视频特效、RGB Color Corrector (RGB 颜色校正) 视频特效、RGB Curve (RGB 曲线) 视频特效、Three-Way Color Corrector (三路色彩校正) 视频特效、Tint (色调) 视频特效和 Video Limiter (视频限幅器) 视频特效。

- ☒ Brightness & Contrast (亮度与对比度) 视频特效: 通过改变画面的亮度和对比度来调整效果。
- ☒ Broadcast Colors (广播级色彩) 视频特效: 可以校正广播级别的色彩, 让画面更适合在电视中播放。如图 4-14 所示为该视频特效的控制面板参数。

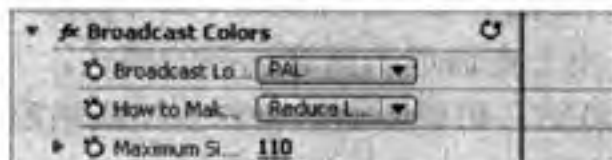


图 4-14 Broadcast Colors (广播级色彩) 视频特效的控制面板



小提示

Broadcast Colors (广播级色彩) 视频特效可以选择的电视制式有两类, 其中, NTSC 是北美地区的制式, PAL 制是中国实行的制式。

- ☑ **Change To Color (转换到颜色)** 视频特效: 可以在画面中选择一种颜色并将其转换成另一种颜色。如图 4-15 所示为将图像中的红色转换成了紫色。



图 4-15 Change To Color (转换到颜色) 视频特效效果

- ☑ **Channel Mixer (通道混合器)** 视频特效: 能用几个颜色通道的合成值来修改一个颜色通道。使用该效果可创建使用其他颜色调整工具很难产生的颜色调整效果, 通过从每个颜色通道中选择一部分合成高质量的图像。
- ☑ **Color Balance (色彩平衡)** 视频特效: 用滑块来调整 RGB 颜色的分配比例, 使某个颜色偏重, 以调整其明暗程度, 并随时间变化而变化。色彩平衡是根据校色时要增加基本色、降低相反色的原理设计的。它可以对不同阶调 (亮、中、暗调) 的颜色进行调节, 而不会影响到别的阶调, 同时还有亮度保护功能。可以对图像的所有颜色或特定颜色的 3 个属性进行调节, 调节某一颜色时, 不会影响其他的颜色, 具有较强的选择性。
- ☑ **Color Balance HLS (色彩平衡 HLS)** 视频特效: 是通过图像的色相、明度和饱和度的角度来调节图像的色彩效果。
- ☑ **Equalize (色彩均化)** 视频特效: 可以将图像的像素值作平均化的处理。
- ☑ **Leave Color (去色彩化)** 视频特效: 可以将图像转化为灰度图像, 也可以设置保留一种颜色。
- ☑ **Luma Corrector (亮度校正)** 视频特效: 可以调整素材的亮度值。
- ☑ **Fast Color Corrector (快速颜色校正)** 视频特效: 可以通过如图 4-16 所示的控制轮盘来快速地调整图像的颜色和亮度。
- ☑ **Luma Curve (亮度曲线)** 视频特效: 可以通过曲线的调整来变化素材的亮度。
- ☑ **RGB Color Corrector (RGB 颜色校正)** 视频特效: 通过调整 RGB 的值来调整颜色。
- ☑ **RGB Curve (RGB 曲线)** 视频特效: 与 RGB 颜色校正基本类似, 不同的是通过调整曲线的方式校正颜色。
- ☑ **Three-Way Color Corrector (三路色彩校正)** 视频特效: 是通过如图 4-17 所示的 3

个调色盘来调整色彩的平衡、角度以及色阶等参数。

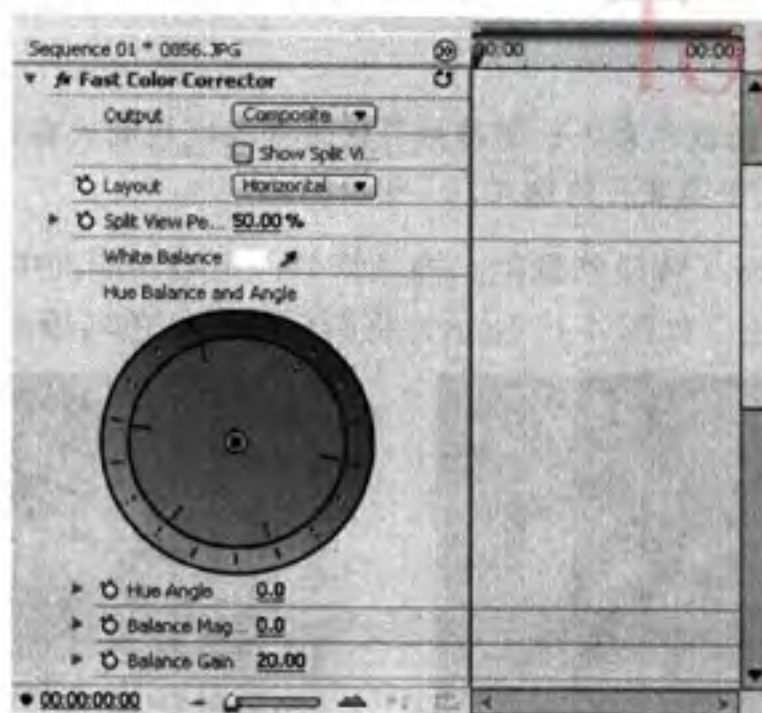


图 4-16 Fast Color Corrector (快速颜色校正) 视频特效的控制面板

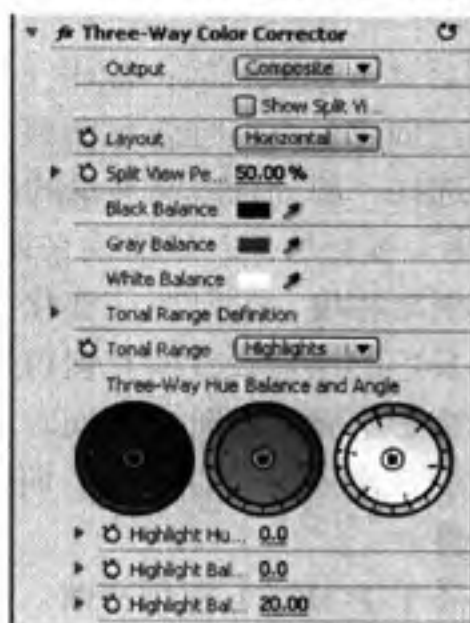


图 4-17 Three-Way Color Corrector (三路色彩校正) 视频特效的控制面板

- ☒ Tint (色调) 视频特效: 可以选择一种颜色映射到图像的黑白部分。
- ☒ Video Limiter (视频限幅器) 视频特效: 可以确保校正的色彩落在图像的特定范围内。

(5) Distort (扭曲) 类视频特效

Distort (扭曲) 类视频特效可以通过视频的变形和扭曲创建独特的视觉感受, 它包括 Bend (弯曲变形) 视频特效、Corner Pin (边角) 视频特效、Lens Distortion (镜头失真) 视频特效、Magify (放大) 视频特效、Mirror (镜像) 视频特效、Offset (位移) 视频特效、Spherize (球面化) 视频特效、Transform (变形) 视频特效、Turbulent Displace (紊乱置换) 视频特效、Twirl (漩涡) 视频特效和 Wave Warp (波浪) 视频特效。

- ☒ Bend (弯曲变形) 视频特效: 可以使电影片断的画面在水平或垂直方向弯曲变形。

在如图 4-18 所示的对话框中可以选择正弦(Sine)、圆形(Circle)、三角形(Triangle)或方形(Square)作为弯曲变形的波形(Wave)。还可以利用滑块调整视频滤镜效果在水平方向(Horizontal)和垂直方向(Vertical)中的变形效果,调整的参数有 Intensity (变形强度)、Rate (速率)和 Width (宽度)。



图 4-18 Bend Settings (变形设置) 对话框

同时,在水平方向可以指定波形的移动方向 Direction 为 Left (向左)、Right (向右)、In (向内)和 Out (向外),在垂直方向可选择的移动方向有 Up (向上)、Down (向下)、In (向内)和 Out (向外)。Bend (弯曲变形) 视频特效效果图如图 4-19 所示。



图 4-19 Bend (弯曲变形) 视频特效效果图

- ☑ Corner Pin (边角) 视频特效: 可以用来设置图像的 4 个边角, 将画面扭曲处理。
- ☑ Lens Distortion (镜头失真) 视频特效: 是模拟镜头失真, 让画面凹凸球形化, 造成透镜图像的效果。在如图 4-20 所示的对话框中可以调整失真的参数。Curvature 用于设置透镜的曲率; Vertical Decentering 和 Horizontal Decentering 用于设置透镜在垂直和水平方向的偏移值; Vertical Prism FX 和 Horizontal Prism FX 用于设置透镜在垂直和水平方向的扭曲程度。
- ☑ Magify (放大) 视频特效: 可以放大画面中的指定区域, 看起来是放大镜的效果。其主要参数 Shape 用来设置放大的形状, Center 用于调整放大区域的中心, Magnification 用于设置放大的比例, Size 用于设置放大区域的面积, Feather 用于设置放大区域边缘的羽化程度。
- ☑ Mirror (镜像) 视频特效: 能够使画面出现对称图像, 可以取一个对称轴, 将图

像沿着轴作对称处理，同镜面效果一样。Mirror（镜像）视频特效效果图如图 4-21 所示。

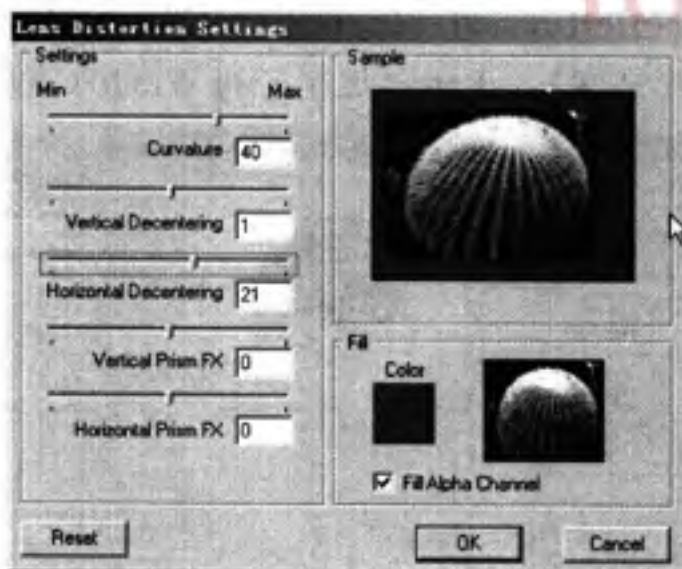


图 4-20 Lens Distortion（镜头失真）视频特效设置界面



图 4-21 Mirror（镜像）视频特效

- ☑ Offset（位移）视频特效：可以在水平和垂直方向上移动素材，创建一个平面的效果。
- ☑ Spherize（球面化）视频特效：会在画面创建一个球面凸起或凹陷变形，通过调整滑块来改变变形强度（-100~100）。可以在水平和垂直方向上设置球面变形的位。它的两个特效参数为 Radius（半径）和 Center Of Sphere（球面中心）。
- ☑ Transform（变形）视频特效：可以对图像应用二维的几何变形，使图像沿任何轴倾斜。
- ☑ Turbulent Displace（紊乱置换）视频特效：可以制作不规则的紊乱扭曲，使图像看起来更具动感。
- ☑ Twirl（漩涡）视频特效：可以让画面从中心进行漩涡式旋转，越靠近中心旋转得越剧烈。通过移动控制面板的滑块或输入数值（-999~999）可以调整漩涡的角度。对话框上部的预览框显示了当前设置将产生的效果，如图 4-22 所示。

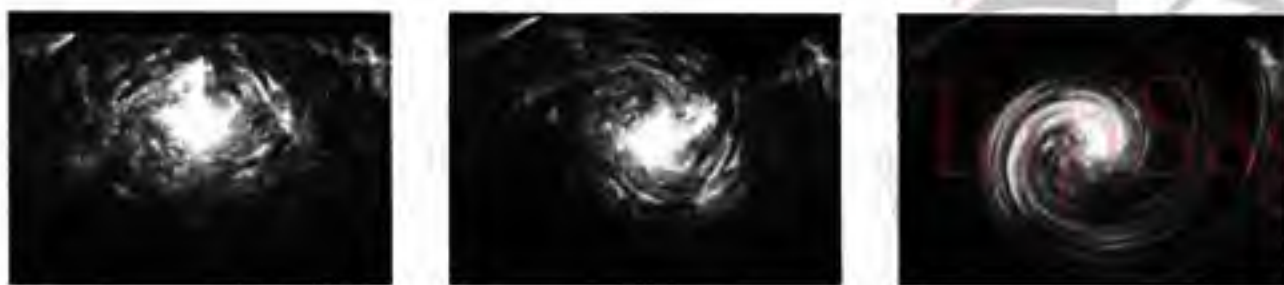


图 4-22 Twirl (漩涡) 视频特效效果图

- ☑ Wave Warp (波浪) 视频特效：可以使画面形成波浪式的变形效果。它的主要参数有 Wave Type (用来选择波形的类型，有正弦波、三角形、方形波、锯齿波和圆形波等)。Wave Height/Width (用来设置波纹的高度和宽度)。Direction (用来调整水平和垂直扭曲的数量)。

(6) GPU Effects (GPU 特效) 类视频特效

GPU Effects (GPU 特效) 类视频特效包含 3 个特效，分别是 Page Curl (卷页) 视频特效、Refraction (折射) 视频特效和 Ripple (Circular) (波纹循环) 视频特效。

- ☑ Page Curl (卷页) 视频特效：对单幅画面呈现效果类似卷页转场的特效，以一点为中心，将素材卷页。
- ☑ Refraction (折射) 视频特效：可以为素材添加折射的效果。
- ☑ Ripple (Circular) (波纹循环) 视频特效：可以为素材的表面添加涟漪效果，呈现水波荡漾的感觉。

(7) Generate (生成) 类视频特效

Generate (生成) 类视频特效可以在画面上产生有趣的特效，它包括 4 Color Gradient (4 色渐变) 视频特效、Cell Pattern (蜂巢图案) 视频特效、Checkerboard (棋盘) 视频特效、Circle (圆形) 视频特效、Eyedropper Fill (吸管填充) 视频特效、Grid (栅格) 视频特效、Lens Flare (镜头光晕) 视频特效、Lightning (闪电) 视频特效、Paint Bucket (油漆桶) 视频特效、Ramp (渐变) 视频特效和 Write-On (书写) 视频特效。

- ☑ 4 Color Gradient (4 色渐变) 视频特效：可以创建一个 4 色渐变，使图像显示出混合效果。
- ☑ Cell Pattern (蜂巢图案) 视频特效：模拟蜂巢作为蒙版，从而显示特殊效果，在轨道 1 素材上方的轨道 2 上创建这个特效的蒙版，调整透明度可以实现。
- ☑ Checkerboard (棋盘) 视频特效：模拟网格棋盘的效果，制作一个蒙版来作为背景，效果如图 4-23 所示。



图 4-23 Checkerboard (棋盘) 视频特效效果图

- ☑ Circle (圆形) 视频特效: 可以创建用户需要重点展现的圆形区域。
- ☑ Eyedropper Fill (吸管填充) 视频特效: 可以选择一种颜色来更改画面的颜色。
- ☑ Grid (栅格) 视频特效: 也是创建一个蒙版通过叠加形式实现的特殊效果。
- ☑ Lens Flare (镜头光晕) 视频特效: 可以创建闪光灯的效果, 在画面中出现光晕。
- ☑ Lightning (闪电) 视频特效: 可以为素材添加闪电效果, 它的主要参数 Start/End Point 用于设置闪电开始和结束的点; Segments 用于设置闪电的分段的数目; Amplitude 用于设置闪电的波动幅度。Lightning (闪电) 视频特效效果如图 4-24 所示。



图 4-24 Lightning (闪电) 视频特效效果图

- ☑ Paint Bucket (油漆桶) 视频特效: 可以在图像的某个区域应用纯色填充。
- ☑ Ramp (渐变) 视频特效: 可以创建线性或放射式的渐变效果。
- ☑ Write-On (书写) 视频特效: 可以使用画笔在指定的层中进行绘制图形和文字, 如图 4-25 所示, 它的主要参数都是关于 Brush 笔刷的, 如 Brush Size (笔刷大小) 和 Brush Hardness (笔触的硬度) 等。



图 4-25 Write-On (书写) 视频特效的控制面板

(8) Image Control (图像控制) 类视频特效

Image Control (图像控制) 类视频特效也是用来调整画面颜色效果的特效, 它包括 Black & White (黑白) 视频特效、Color Balance (Rgb) (Rgb 颜色平衡) 视频特效、Color Match (颜色匹配) 视频特效、Color Pass (颜色通道) 视频特效、Color Replace (色彩替换) 视频特效和 Gamma Correction (灰阶校正) 视频特效。

- ☑ Black & White (黑白) 视频特效: 将使电影片断的彩色画面转换成灰度级的黑白图像。

- ☑ **Color Balance (Rgb) (Rgb 颜色平衡)** 视频特效：通过调整图像中 RGB 的值来改变图像色彩。
- ☑ **Color Match (颜色匹配)** 视频特效：将图像中的色调分布的区域进行取样，用一个颜色和另一个颜色进行匹配。
- ☑ **Color Pass (颜色通道)** 视频特效：能够将一个图像中某一指定颜色外的其他部分都转化为灰度图像。可以使用该效果来增亮画面的某个特定区域。可以通过调色板选取一种颜色，或使用吸管工具在原始画面上吸取一种颜色作为该通道颜色。通过调整滑块可以改变该颜色的使用范围（扩大或缩小），可以作出按色彩级别转变的过渡效果。如图 4-26 所示为 Color Pass Settings (颜色通道设置) 对话框。



图 4-26 Color Pass Settings (颜色通道设置) 对话框

- ☑ **Color Replace (色彩替换)** 视频特效：可以利用某一种颜色以涂色的方式来改变画面中的临近颜色，作出按色彩级别变化的效果。与 Color Pass 不同的是，它保持原画面中不被替换的颜色成分，而只对临近色进行涂色或染色。
- ☑ **Gamma Correction (灰阶校正)** 视频特效：通过调节图像的反差对比度使图像产生相对变亮或变暗的效果。它是通过对中灰度或相当于中灰度的彩色进行修正（增加或减小），而不是通过增加或减少光源的亮度来实现的。

(9) Keying (抠像键) 类视频特效

Keying (抠像键) 类视频特效可以创建各种抠像层和背景层叠加的效果，从而实现一种在现实中不能放在一起的事物的混合效果。Keying (抠像键) 类视频特效包括 Alpha Adjust (Alpha 调整) 视频特效、Blue Screen Key (蓝屏键) 视频特效、Chroma Key (色度键) 视频特效、Color Key (颜色键) 视频特效、Difference Matte (差异蒙版键) 视频特效、Eight-Point Garbage Matte (八点蒙版扫除) 视频特效、Four-Point Garbage Matte (四点蒙版扫除) 视频特效、Image Matte Key (图像蒙版键) 视频特效、Luma Key (亮度键) 视频特效、Non Red Key (非红色键) 视频特效、RGB Difference Key (RGB 差异键) 视频特效、Remove Matte (移除蒙版) 视频特效、Sixteen-Point Garbage Matte (十六点蒙版扫除) 视频特效和 Track Matte Key (轨道蒙版键) 视频特效。

- ☑ **Alpha Adjust (Alpha 调整)** 视频特效：可以对包含 Alpha 通道的图像创建透明效

果。Alpha 通道的文件可以来自 Photoshop 和 3ds max 等图形软件，表示一个通过灰度颜色指定透明度的蒙版。

- ☑ **Blue Screen Key (蓝屏键)** 视频特效：可以去除蓝色的背景，在广播电视的录制过程中经常使用这个抠像方法。将如图 4-27 所示蓝色背景的图像放在轨道 2 上，如图 4-28 所示的背景图像放在轨道 1 上，然后将 Blue Screen Key (蓝屏键) 视频特效运用到轨道 2 的蓝屏图像中，则产生如图 4-29 所示的抠像效果。



图 4-27 带蓝色背景的图像

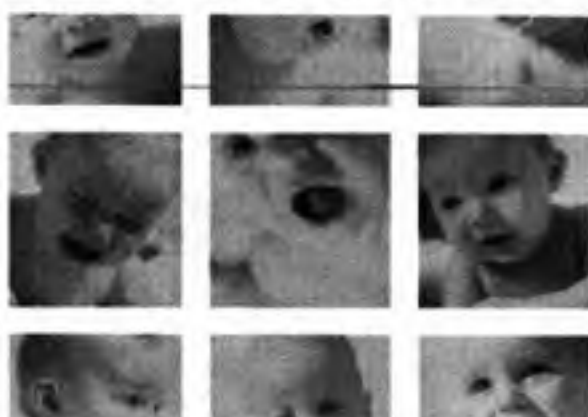


图 4-28 背景图像



图 4-29 Blue Screen Key (蓝屏键) 视频特效效果图

- ☑ **Chroma Key (色度键)** 视频特效：可以将选择的颜色变为透明并为相似的颜色调整透明度，以如图 4-27 所示的带蓝色背景的图像为例，将 Chroma Key (色度键) 视频特效运用到轨道 2 上，然后将蓝色区域选中，也可以实现效果。本特效的主要参数如图 4-30 所示，Color 用于选择颜色；Similarity 用于选择颜色的相似度；Threshold 用于设定一个值作为调整的标准；Cutoff 可以使阴影变暗；Smoothing 用于调整平滑度；Mask Only 可以只显示 Alpha 通道的遮罩。



图 4-30 Chroma Key (色度键) 视频特效的控制面板

- ☑ **Color Key (颜色键)** 视频特效：作用与 Chroma Key (色度键) 视频特效相似，也

可以抠像去除选择的颜色范围，其参数 Key Color 用于选择要抠去的颜色；Color Tolerance 用于设置颜色的容差值；Edge Thin 用于调整键控的边缘；Edge Feather 用于调整键控边缘的羽化状态。Color Key（颜色键）视频特效效果图如图 4-31 所示。



图 4-31 Color Key（颜色键）视频特效效果图

- ☑ Difference Matte（差异蒙版键）视频特效：可以叠加两个图像当中相同的部分，保留不同的部分。
- ☑ Eight-Point Garbage Matte（八点蒙版扫除）视频特效：与后面的 Four-Point Garbage Matte（四点蒙版扫除）视频特效和 Sixteen-Point Garbage Matte（十六点蒙版扫除）视频特效都属于一种类型，在图像叠加的过程中可能会出现不需要的内容，这时可以创建一个 Garbage 垃圾蒙版来去除它们。蒙版扫除可以设置 8 个点、4 个点或 16 个点来扫除不需要的内容。如图 4-32 所示为 Eight-Point Garbage Matte（八点蒙版扫除）视频特效效果图。



图 4-32 Eight-Point Garbage Matte（八点蒙版扫除）视频特效效果图

- ☑ Image Matte Key（图像蒙版键）视频特效：经常用来创建静帧图像和图形的透明效果。
- ☑ Luma Key（亮度键）视频特效：可以将叠加图像中的灰阶设置为透明，从而去除图像中较暗的区域，如图 4-33 所示。



图 4-33 Luma Key (亮度键) 视频特效效果图

- ☑ Non Red Key (非红色键) 视频特效: 与蓝屏键抠像类似, 它用于同时去除非红色的蓝色和绿色背景, 从而实现抠像。
- ☑ RGB Difference Key (RGB 差异键) 视频特效: 可以设置颜色的 RGB 范围区域, 从而将其去除。
- ☑ Remove Matte (移除蒙版) 视频特效: 用来将蒙版中的黑色或白色区域移除。
- ☑ Track Matte Key (轨道蒙版键) 视频特效: 可以创建一个蒙版, 叠加到轨道 1 图像上, 同时又使一个图像素材在蒙版的区域内显示。以创建字幕文件“蒙版”为例, 将其放在轨道 3 中, 让如图 4-34 所示的两幅图像在应用轨道蒙版键特效之后, 使轨道 2 上的图像映射到字幕文件中。



图 4-34 Track Matte Key (轨道蒙版键) 视频特效效果图

(10) Noise & Grain (噪波与颗粒) 类视频特效

Noise & Grain (噪波与颗粒) 类视频特效可以实现画面的噪点效果, 它包括 Dust & Scratches (灰尘和划痕) 视频特效、Median (中值) 视频特效、Noise (噪波) 视频特效、Noise Alpha (噪波 Alpha) 视频特效、Noise Hls (噪波 Hls) 视频特效和 Noise Hls Auto (自动噪波 Hls) 视频特效。

- ☑ Dust & Scratches (灰尘和划痕) 视频特效: 可以模拟烟尘的效果, 它的参数 Radius 用于设置噪波的半径范围; Threshold 可以设置一个噪波产生影响的界限值。
- ☑ Median (中值) 视频特效: 可以将每个像素都用其周围像素的 RGB 平均值来取代, 应用这个特效可以获得类似油画效果的画面。
- ☑ Noise (噪波) 视频特效: 可以随机地改变整个图像中像素的值。其参数 Amount Of Noise 可以指定噪音程度 (0%~100%); Use Color Noise 可以随机改变图像像素

的红、绿、蓝值，否则，所有颜色通道中 3 种原色的值相同；Clipping 选项用于决定是否让噪音引起像素颜色扭曲。当选择 Clipping 选项时，即使 100% 的噪音值也能使图像可辨认。Noise（噪波）视频特效效果图如图 4-35 所示。



图 4-35 Noise（噪波）视频特效效果图

- ☑ Noise Alpha（噪波 Alpha）视频特效：可以设置在 Alpha 通道中的噪波。
- ☑ Noise Hls（噪波 Hls）视频特效和 Noise Hls Auto（自动噪波 Hls）视频特效：可以对图像的色相、亮度和饱和度进行噪波设置。

（11）Perspective（透视）类视频特效

Perspective（透视）类视频特效可以为素材图像添加透视效果，它包括 Basic 3d（基本三维）视频特效、Bevel Alpha（倾斜 Alpha）视频特效、Bevel Edges（倾斜边缘）视频特效、Drop Shadow（产生阴影）视频特效和 Radial Shadow（放射阴影）视频特效。

- ☑ Basic 3d（基本三维）视频特效：可以在一个虚拟三维空间中显示图像素材，可以绕水平和垂直轴旋转图像，并将图像以靠近或远离屏幕的方式移动。使用基本三维效果，也能创建一个镜面的高亮区，产生一种光线从一个旋转表面反射开去的效果。
- ☑ Bevel Alpha（倾斜 Alpha）视频特效：可为图像的 Alpha 边界设置一种立体效果。
- ☑ Bevel Edges（倾斜边缘）视频特效：也可为图像的边缘设置三维立体效果。边缘位置由图像的 Alpha 通道决定。不像 Bevel Alpha（倾斜 Alpha）视频特效，使用 Bevel Edges 特效产生的效果总是矩形的，如图 4-36 所示，因此，带有非矩形 Alpha 通道的图像将不能产生正确的显示效果，因为所有边缘都具有相同的厚度。



图 4-36 Bevel Edges（倾斜边缘）视频特效效果图

- ☑ **Drop Shadow** (产生阴影) 视频特效: 可以添加一个阴影, 显示在素材图像的后面。Drop Shadow 的形状由片断的 Alpha 通道决定。与大多数其他效果不一样, 该效果能在片断的边界之外创建一个影响影片的效果。

- ☑ **Radial Shadow** (放射阴影) 视频特效: 在图像的 Alpha 通道上创建阴影。

(12) Render (渲染) 类视频特效

在 Premiere Pro CS4 中, Render (渲染) 类视频特效只有一种, 即 **Ellipse** (椭圆) 视频特效。

Ellipse (椭圆) 视频特效可以创建一个椭圆, 和原始素材图像混合后会呈现一种光圈效果, 如图 4-37 所示。

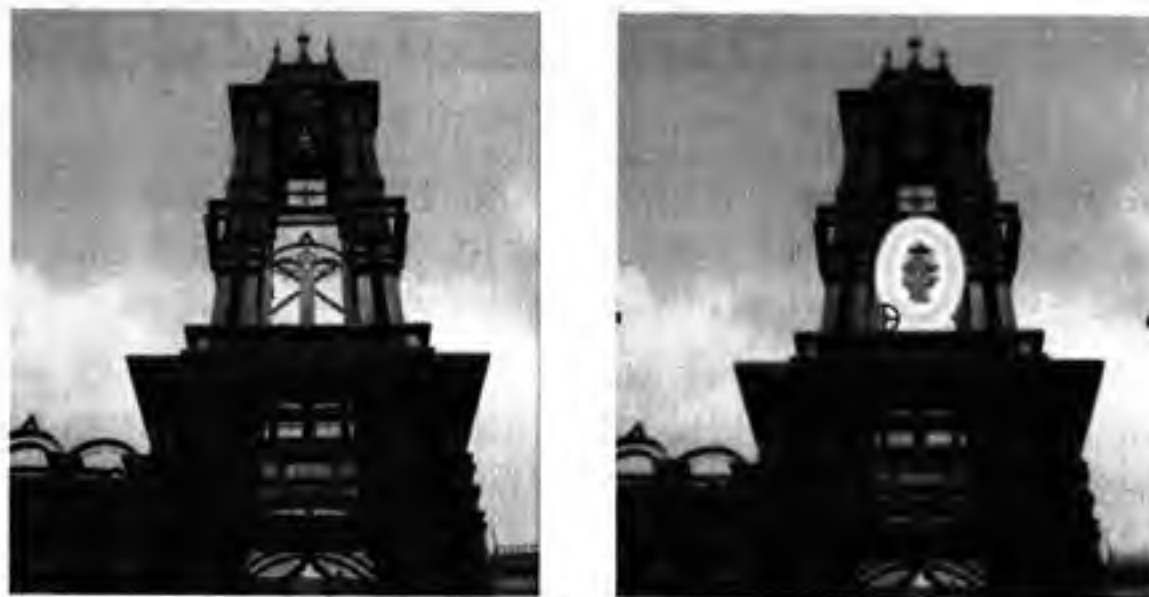


图 4-37 Ellipse (椭圆) 视频特效效果图

(13) Stylize (风格化) 类视频特效

Stylize (风格化) 类视频特效可以模拟一些艺术手法来创造独特的视频效果, 它包括 **Alpha Glow** (Alpha 辉光) 视频特效、**Brush Strokes** (画笔描边) 视频特效、**Color Emboss** (彩色浮雕) 视频特效、**Emboss** (浮雕) 视频特效、**Find Edges** (圈定边缘) 视频特效、**Mosaic** (马赛克) 视频特效、**Posterize** (海报) 视频特效、**Replicate** (复制) 视频特效、**Roughen Edges** (边缘粗糙) 视频特效、**Solarize** (曝光) 视频特效、**Strobe Light** (闪光灯) 视频特效、**Texturize** (纹理化) 视频特效和 **Threshold** (阈值) 视频特效。

- ☑ **Alpha Glow** (Alpha 辉光) 视频特效: 只能对具有 Alpha 通道的画面起作用, 它可以在 Alpha 通道指定的区域边缘产生一种颜色逐渐衰减或向另一种颜色过渡的效果。它的主要参数 **Glow** 用来调整当前的发光颜色值; **Brightness** 滑块用来调整画面的 Alpha 通道区域的亮度; 通过 **Start Color** 和 **End Color** 色棒框可以设定附加颜色的开始值和结束值, 如图 4-38 所示。
- ☑ **Brush Strokes** (画笔描边) 视频特效: 可以创造一种画笔画出的粗糙的边缘感觉, 如图 4-39 所示。它的主要参数 **Strokes Angle** 用于设置笔触的角度; **Strokes Length** 用于设置笔触的长度; **Blend With Original** 用于指定与原始画面的混合度, 从强度或亮度方面融合。

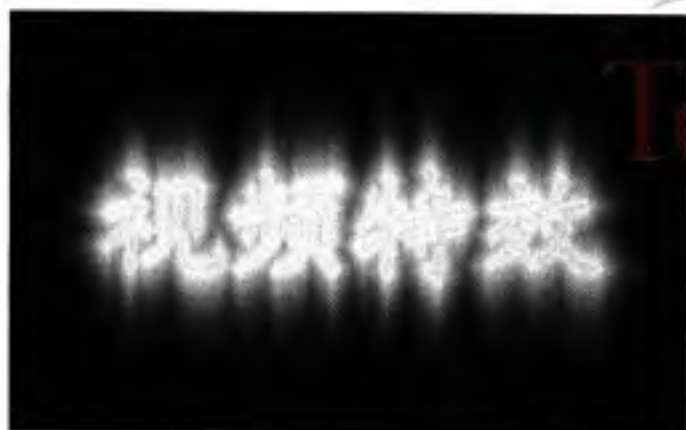


图 4-38 Alpha Glow (Alpha 辉光) 视频特效效果图

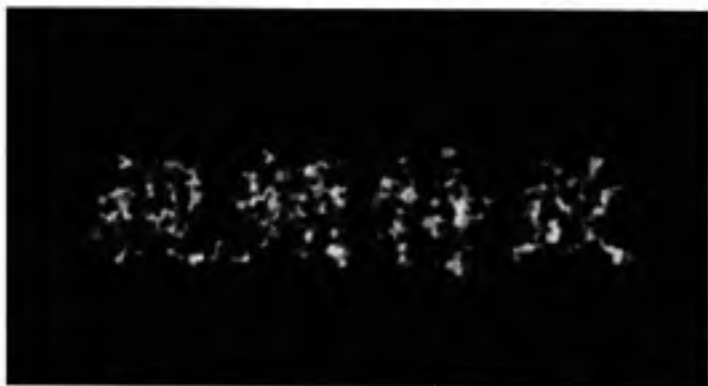


图 4-39 Brush Strokes (画笔描边) 视频特效效果图

- ☑ Color Emboss (彩色浮雕) 视频特效: 除了不会改变原始图像中的颜色之外, 其他效果与 Emboss (浮雕) 视频特效产生的效果一样, 都是通过锐化的方式产生独特的视频效果。
- ☑ Emboss (浮雕) 视频特效: 根据当前画面的色彩走向将色彩淡化, 用灰度级来刻画画面, 形成边缘起伏的浮雕效果。
- ☑ Find Edges (圈定边缘) 视频特效: 可以呈现一种素描图像的视觉效果, 将图像的边缘勾画处理, 从而改变整个画面的感觉, 效果如图 4-40 所示。



图 4-40 Find Edges (圈定边缘) 视频特效效果图

- ☑ Mosaic (马赛克) 视频特效: 在电视新闻中经常可以见到, 它按照画面出现颜色层次, 采用马赛克镶嵌图案代替原始画面中的图像。通过调整滑块可以控制马赛克图案的大小, 以决定保持原有画面的程度。同时, 可选择较锐利的画面效果。Mosaic (马赛克) 视频特效效果图如图 4-41 所示。



图 4-41 Mosaic (马赛克) 视频特效效果图

- ☒ **Posterize (海报) 视频特效:** 通过减少红、绿、蓝通道中的亮度和色调的级别来改变视频的效果。
- ☒ **Replicate (复制) 视频特效:** 可将画面复制, 并同时在屏幕上显示。同时, 显示的相同画面可以有 4~256 个。在 **Count (数量)** 文本框中输入数值后, 画面显示的图像数量是该数值的平方。
- ☒ **Roughen Edges (边缘粗糙) 视频特效:** 可以使图像的边缘变得粗糙并出现腐蚀的效果。
- ☒ **Solarize (曝光) 视频特效:** 可将画面沿着正、反方向进行混色, 通过调整滑块选择混色的颜色, 产生类似相机曝光的效果。
- ☒ **Strobe Light (闪光灯) 视频特效:** 能够以一定的周期或随机地对素材进行算术运算, 模拟类似闪光灯开启的效果。例如, 每隔 5 秒钟片断就变成白色, 随时间变化造成影像素材频闪的感觉。它的主要参数 **Blend With Original** 用于指定效果的强度或亮度; **Strobe Duration** 用于以秒为单位指定效果持续的时间长度; **Strobe Period** 用于以秒为单位指定开始应用之后的效果之间的持续时间; **Random Strobe Probability** 用于指定素材中任何帧画面可能被应用该效果的比率; **Strobe** 用于指定应用效果的方式, 其下拉菜单中的 **Operates On Color Only** 将在所有颜色通道上应用该效果; **Strobe Operator** 用于选择光的叠加模式, 默认为 **Copy**。如图 4-42 所示为 **Strobe Light (闪光灯)** 视频特效的控制面板。

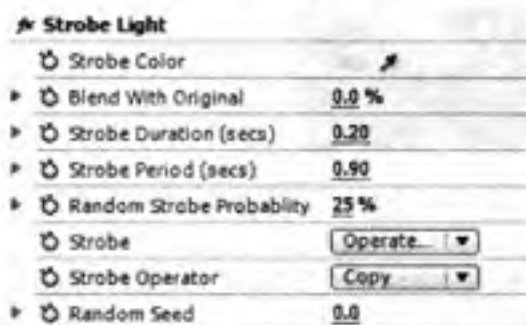


图 4-42 Strobe Light (闪光灯) 视频特效的控制面板

- ☒ **Texturize (纹理化) 视频特效:** 使画面看上去好像带有其他素材的纹理, 并可控

制纹理的深度和表面光源。

- ☑ **Threshold (阈值) 视频特效**: 将彩色图像转变为高对比度的黑色图像, 可以通过 Level 调整阈值的色阶。

(14) Time (时间) 类视频特效

Time (时间) 类视频特效用来控制素材的时间, 对设置了关键帧的素材可能出现的跳帧和抽帧等效果进行设置。它包括 **Echo (拖尾)** 视频特效、**Posterize Time (抽帧)** 视频特效和 **Time Warp (时间偏差)** 视频特效。

- ☑ **Echo (拖尾) 视频特效**: 能够创建画面的重影感觉, 它可以融合素材中的不同时间帧, 造成重复的视觉感受。如图 4-43 所示的拖尾特效的控制面板中包含的参数有 **Echo Time (用于以秒为单位指定帧重影的时间)**、**Number Of Echoes (用于指定 Echo 效果组合的数)**、**Starting Intensity (用于指定重影开始的强度或亮度)**、**Decay (用于指定之后重影的强度比率)**、**Echo Operator (用于指定重影之间进行的运算符, 这个下拉菜单中的 Add 通过将像素值加在一起来实现拖尾)**、**Maximum (用于通过取所有重影中最大的像素值来组合成拖尾)**、**Minimum (用于通过取所有重影中最小的像素值来组合成拖尾)**、**Screen (用于通过将重影夹在之间来进行组合, 与 Add 相似, 只是没有 Add 快)**、**Composite In Back (用于将使用重影的 Alpha 通道从后至前地组合起来)**、**Composite In Front (用于将使用重影的 Alpha 通道从前至后地组合起来)**。

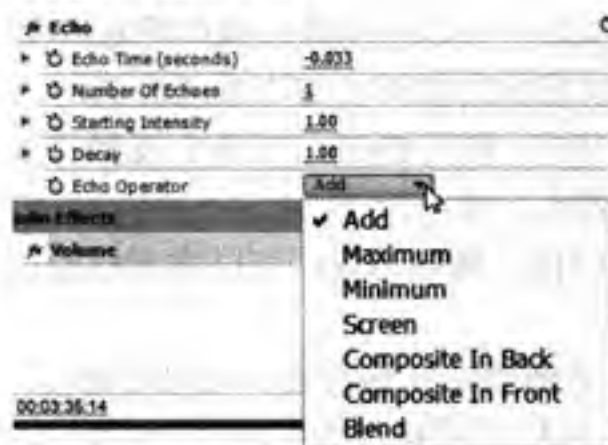


图 4-43 Echo (拖尾) 视频特效的控制面板

- ☑ **Posterize Time (抽帧) 视频特效**: 将素材锁定为某一个帧播放的帧速率, 并替代素材中指定的帧画面。例如从电影中一定数目的帧画面中抽取一帧, 指定帧速率 Frame Rate 为 4, 则表示每 4 帧原始电影画面中只选取 1 帧来播放。由于有意地不连贯帧和丢帧, 所以造成画面有间歇的效果。
- ☑ **Time Warp (时间偏差) 视频特效**: 可以改变素材的速度和运动, 调节该特效的参数可以增加或减小素材的帧速率。

(15) Transform (转换) 类视频特效

Transform (转换) 类视频特效可以让画面产生翻转、剪裁等二维和三维效果。这类特效包括 **Camera View (相机视图)** 视频特效、**Crop (裁剪)** 视频特效、**Edge Feather (边缘羽化)** 视频特效、**Horizontal Flip (水平翻转)** 视频特效、**Horizontal Hold (水平保持)** 视

频特效、Roll（滚动）视频特效、Vertical Flip（垂直翻转）视频特效和 Vertical Hold（垂直保持）视频特效。

- ☑ **Camera View（相机视图）** 视频特效：模仿照相机从不同的角度拍摄画面。通过控制照相机的位置，可以扭曲素材图像的形状，还可以具有透视效果。该特效的主要参数有 Longitude（经度，在水平方向上移动相机，使素材好像在水平地旋转）、Latitude（纬度，在垂直方向上移动相机，使素材好像在垂直选择）、Roll（转动，转动相机，使素材好像在平面旋转）、Focal Length（焦距，改变摄像机镜头的焦距，焦距越短，则视野越宽；反之则视野变窄，但视角变近）、Distance（距离，指定相机到图像中心的距离）、Zoom（缩放，放大或缩小画面）、Fill Color（填充，指定素材扭曲后留下空间的填充颜色）。Camera View（相机视图）视频特效的控制面板如图 4-44 所示。

★ Camera View	
▶ Longitude	18
▶ Latitude	39
▶ Roll	5
▶ Focal Length	523
▶ Distance	1
▶ Zoom	11
▶ Fill Color	

图 4-44 Camera View（相机视图）视频特效的控制面板

- ☑ **Crop（裁剪）** 视频特效：可以将图像边缘的毛边修剪掉，可以分别对屏幕的 4 个边进行修剪。如果被裁剪的素材轨道下面还有素材，那么被裁剪掉的素材的边缘会显示下一素材的图像。利用 Crop（裁剪）视频特效还可获得局部图像的全屏效果，如同照片片断放大一般。
- ☑ **Edge Feather（边缘羽化）** 视频特效：可以将素材的边缘进行羽化处理，从而产生模糊的边缘效果。
- ☑ **Horizontal Flip（水平翻转）** 视频特效：可以将画面左右翻转 180°，如同镜面的反向效果，画面翻转后仍然维持正顺序播放。如图 4-45 所示为水平翻转后的效果。



图 4-45 Horizontal Flip（水平翻转）视频特效效果图

- ☑ **Horizontal Hold（水平保持）** 视频特效：可以将画面调整为倾斜的画面，如图 4-46 所示，它是一个随时间变化的视频效果，因此，可以设定其开始画面为倾斜式，

而结束画面设置为正常。在某些电影特技中可能用到它。



图 4-46 Horizontal Hold (水平保持) 视频特效效果图

- ☑ Roll (滚动) 视频特效: 可以选择上 (Up)、下 (Down)、左 (Left)、右 (Right) 4 个方向中的一种方向, 让画面进行上、下、左、右方向的滚动。
- ☑ Vertical Flip (垂直翻转) 视频特效: 与 Horizontal Flip (水平翻转) 视频特效类似, 也是可以将画面上下翻转 180° , 如同镜面的反向效果, 画面翻转后仍然维持正顺序播放。如图 4-47 所示为水平翻转后的效果。

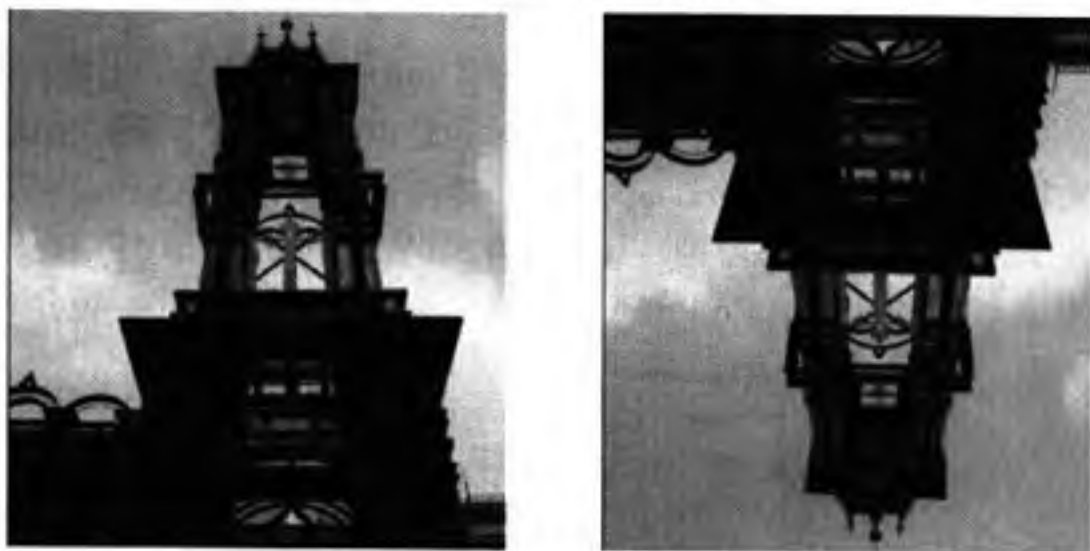


图 4-47 Vertical Flip (垂直翻转) 视频特效效果图

- ☑ Vertical Hold (垂直保持) 视频特效: 使素材画面在垂直方向上滚动。

(16) Transition (过渡) 类视频特效

Transition (过渡) 类视频特效可以通过关键帧的设置, 利用类似转场特效的效果, 实现镜头之间的切换, 它包括 Block Dissolve (块状溶解) 视频特效、Gradient Wipe (渐变擦除) 视频特效、Linear Wipe (线性擦除) 视频特效、Radial Wipe (径向擦除) 视频特效和 Venetian Blinds (百叶窗) 视频特效。

设置 Transition (过渡) 类视频特效的方法是: 首先在时间线上轨道 1 和轨道 2 都插入视频素材, 然后在轨道 2 的素材上设置两个关键帧表示为过渡开始和过渡结束, 这样随着

时间的变化就会实现过渡的效果。

- ☑ **Block Dissolve (块状溶解)** 视频特效：通过创建开始和结尾两个关键帧，利用溶解的方式将轨道 2 的素材逐渐溶解到消失，从而展现轨道 1 上的背景素材，效果如图 4-48 所示。



图 4-48 Block Dissolve (块状溶解) 视频特效

- ☑ **Gradient Wipe (渐变擦除)** 视频特效：将两个轨道的图像以渐变的方式叠加。
- ☑ **Linear Wipe (线性擦除)** 视频特效：将两个轨道的图像以线性擦除的方式叠加，在控制面板中可以通过 **Wipe Angle** **138.4°** 来调整擦除的轴线。
- ☑ **Radial Wipe (径向擦除)** 视频特效：以时钟的方式擦除，效果与转场特效相似。
- ☑ **Venetian Blinds (百叶窗)** 视频特效：以百叶窗的形式逐渐擦除，最终用轨道 1 的视频覆盖轨道 2 的视频。

(17) Utility (实用) 类视频特效

Utility (实用) 类视频特效只有一种特效，即 **Cineon Converter (电影转换)** 视频特效。

Cineon Converter (电影转换) 视频特效针对的是电影中经常用到的 Cineon 文件格式，对这种文件转换特效的参数有 **Conversion Type (转换类型)**、**10 Bit Black Point (比特黑斑转换)**、**Internal Black Point (内部黑斑转换)**、**10 Bit White Point (比特白斑转换)**、**Gamma (控件指定中间值)** 和 **Highlight Rolloff (调节高光衰减量)**，如图 4-49 所示。

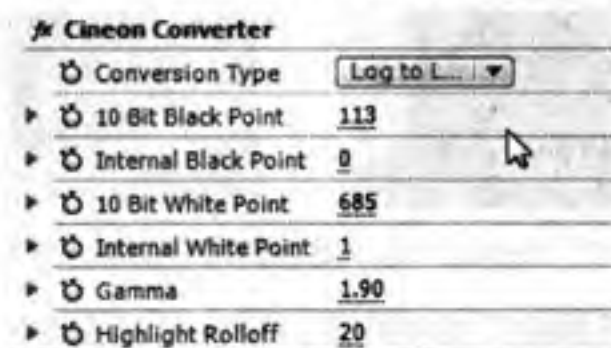


图 4-49 Cineon Converter (电影转换) 视频特效的控制面板

(18) Video (视频) 类视频特效

Video (视频) 类视频特效能针对不同的视频设备对素材进行调整，它只有一种特效，即 **Timecode (时间码)** 视频特效。该特效可以在素材上显示时间码或帧的信息，以便在节目监视器中方便观察，如图 4-50 所示。在控制面板中可以对时间码显示的 **Position (位置)**、**Size (大小)**、**Format (格式)** 和 **Opacity (透明度)** 等参数进行设置，如图 4-51 所示。



图 4-50 Timecode (时间码) 视频特效效果图

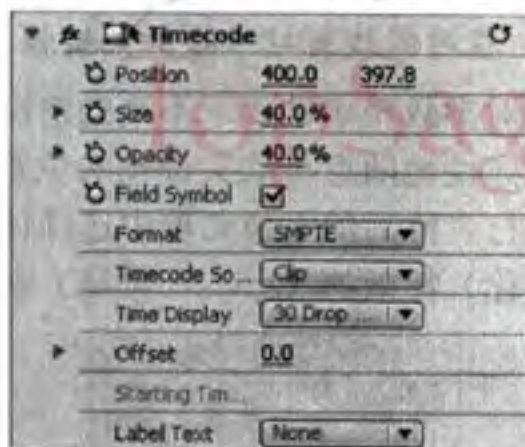


图 4-51 Timecode (时间码) 视频特效的控制面板

4.1.2 将特效应用到素材

选择好需要的特效类型之后可以通过两种方式将特效应用于素材，一是直接拖动选定的特效到时间线窗口中的素材上；二是将选定的特效拖动到 Effect Controls (特效控制) 面板上。如图 4-52 所示为将 Spherize (球面化) 的特效添加到控制面板中。

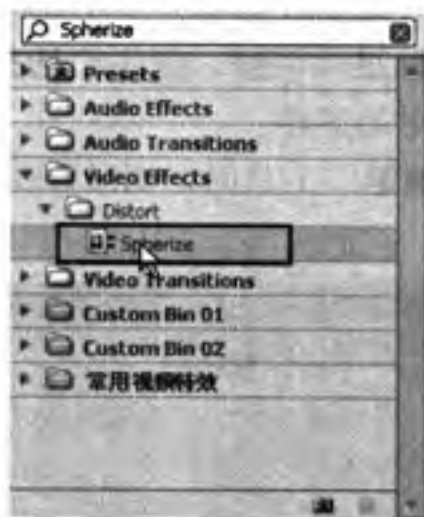



图 4-52 添加球面化特效

4.1.3 设置关键帧和参数

将视频特效添加到 Effect Controls (特效控制) 面板中后可以为素材设置关键帧，以修改时间线上某一点的效果设置，关键帧可以设置在指定效果的开始和结尾处，从而获得随时间变化的效果。

设置关键帧可以在 Effect Controls (特效控制) 面板中指定，也可以在时间线窗口的素材上直接设置。

1. 在特效控制面板中设置关键帧

以添加 Spherize (球面化) 特效为例，展开特效控制面板中的特效前面的小三角，可以看到如图 4-53 所示的两个特效参数 Radius (半径) 和 Center of Sphere (球面中心)，选择需要设置的参数，单击“关键帧设置”按钮  即可在时间线上创建一个关键帧。另外，在时间指针停留的地方更改某个参数的数值也可以自动创建该参数的关键帧。

2. 在时间线窗口中添加关键帧

在对参数精确性要求不高的情况下，可以在时间线窗口中添加关键帧，这样可以更直观、更方便地随意拖动关键帧的位置并改变参数。要在时间线上显示某个特效的关键帧需要在素材名称后的下拉菜单中选择该命令，如图 4-54 所示，选择显示的关键帧是 Spherize（球面化）特效的 Radius（半径）参数。

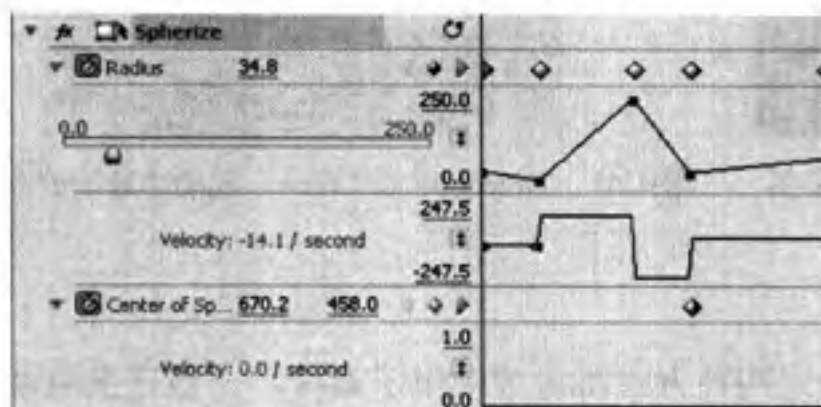


图 4-53 添加关键帧

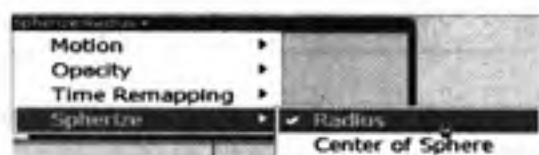





图 4-54 选择显示关键帧的参数

这样所有对半径参数进行的关键帧设置都会显示在时间线上，通过“选择”工具  和“钢笔”工具  可以对各个关键帧进行调整。使用“选择”工具时可移动关键帧的位置，而“钢笔”工具对关键帧的操作更加多样。

如图 4-55 所示，当单击“钢笔”工具时，出现  图标，表示可以移动相邻两个关键帧的位置。

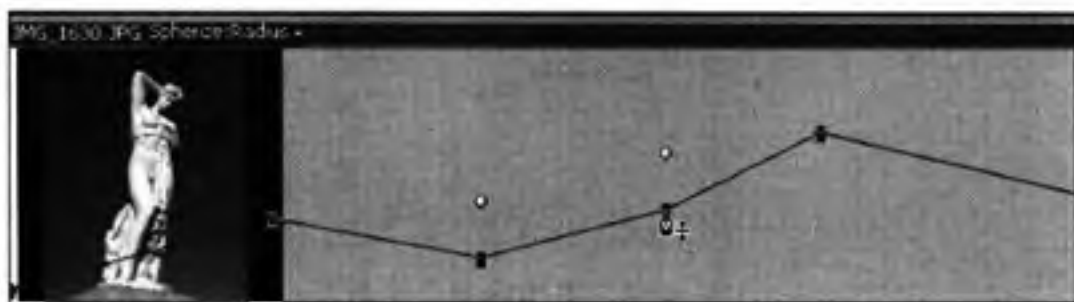


图 4-55 移动相邻两个关键帧的位置



如图 4-56 所示，当单击“钢笔”工具时，按住 Ctrl 键，当出现  图标时，可以在选择位置上添加一个关键帧。



图 4-56 添加关键帧

如图 4-57 所示，当将“钢笔”工具移动到某个关键帧上面时会出现  图标，这时可以移动这个关键帧。

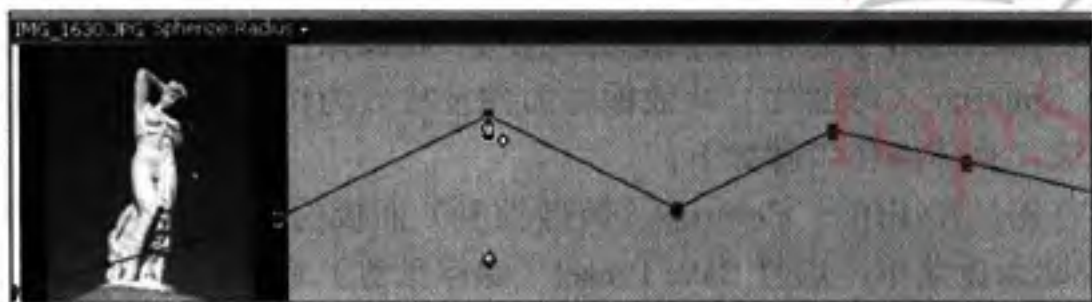



图 4-57 移动一个关键帧

如图 4-58 所示, 当将“钢笔”工具放到某个关键帧上, 同时按 Ctrl 键, 会出现三角号的图标 , 这时可以对该关键帧的平滑度以贝塞尔曲线的方式进行调节。

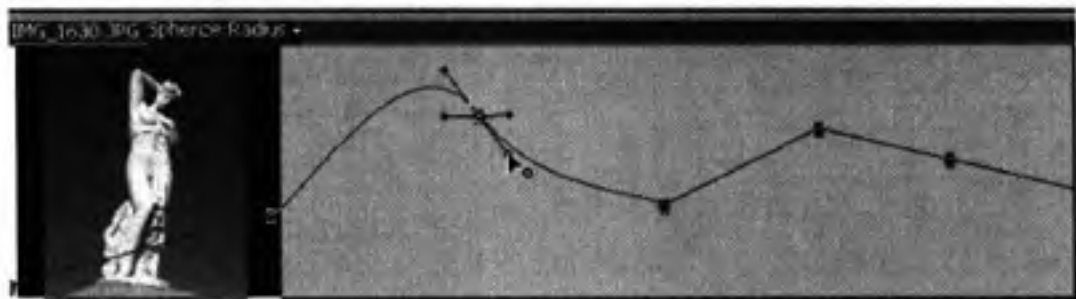


图 4-58 以贝塞尔曲线的方式进行调节

关键帧设置完成之后可以看出, 在特效控制面板中的调节和时间线上的调节是同步的, 如图 4-59 所示。

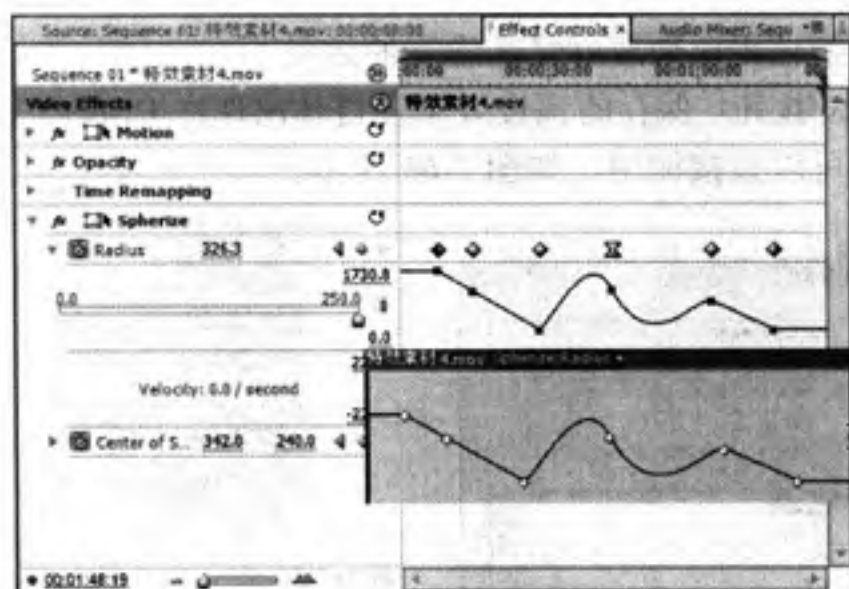


图 4-59 同步的调节效果


当全部设置完成之后, 可以在 Program Monitor (节目监视器) 中观看视频的效果。

4.1.4 使用预设特效

在 Premiere Pro CS4 中, 系统自带了一些已经设置好参数的视频特效, 称之为预设特效, 保存在 Effects (效果) 面板中的 Presets 文件夹内, 用户可以在这个文件夹中直接调用这些特效, 如图 4-60 所示。使用预设特效的方法和使用其他视频特效一样, 但使用经过预设的特效可以使用户减少一些调整参数的过程。

对于一些常用的特效，用户经过调整之后也可以将其保存不预设特效，以方便日后使用。

下面以将 Spherize（球面化）特效保存为预设特效为例，讲解将调整好的特效保存为预设特效的方法，具体操作步骤如下：

步骤 1 首先，在 Effect Controls（特效控制）面板的右上角单击  下拉按钮，打开如图 4-61 的控制面板菜单，选择 Save Preset（保存预算）命令。

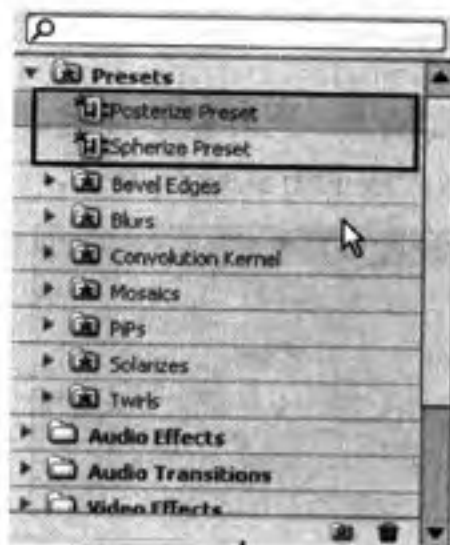


图 4-60 预设特效

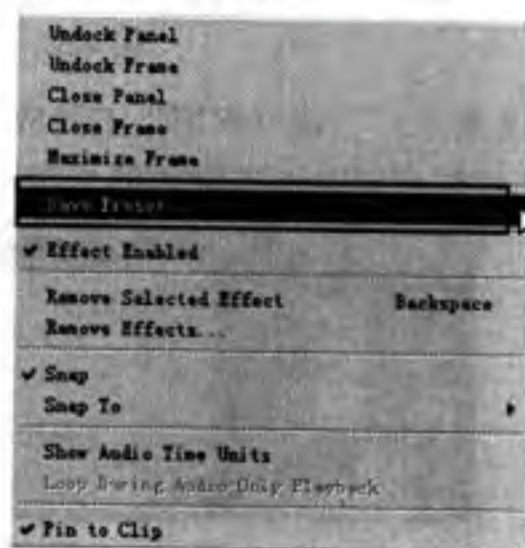


图 4-61 控制面板菜单

步骤 2 弹出如图 4-62 所示的对话框，在其中可以为保存的特效命名，默认情况下为“原特效名 Preset”，类型可以保持系统默认设置，然后在 Description 描述框中输入对这个特效的描述，以方便使用时快速回忆其设置的效果。

步骤 3 单击 OK 按钮，保存的预设效果会自动出现在 Effect（效果）面板中的 Presets（预设）文件夹下，可以直接调用，如图 4-63 所示。



图 4-62 保存预设对话框

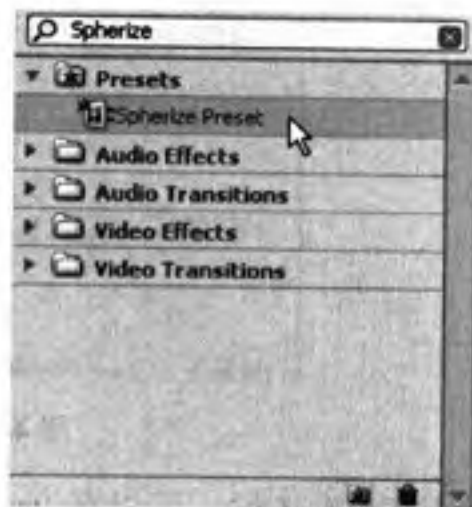


图 4-63 Spherize Preset 特效

4.2 视频转场特效

非线性编辑的最大优点是可以利用影片的蒙太奇原理对不同场景、镜头等进行随意的

组接和切换,为了使镜头的切换效果平滑、自然就要运用转场。在素材编辑中,转场使变换的场景和镜头连接起来表述故事,另外,转场与特效也起着美化和丰富素材表现形式的作用,它使素材连接更加和谐,过渡更加自然,画面更加美观。我们看到的电视节目几乎都用了转场与特效。

转场最常见的形式就是切换,即从一个素材到另一个素材的瞬时转换。要对两个素材进行切换,只需要在某一轨道上把这两个素材首尾相接地排列即可,但这样在两个素材之间的变换往往太突然,没有转变的过程,会给观众带来跳跃感和不舒服的观看效果。而为了达到切换的自然过渡效果,最主要的手段是运用视频转场特效。

Adobe Premiere Pro CS4 提供了 11 大类共 75 种过渡效果,利用这些转场特效可以在两个视频素材或两个静态图像以及视频素材和静态图像之间创造出令人眼花缭乱的效果。除此之外,也可以在 Premiere Pro CS4 中添加自定义的转场插件,以丰富转场的形式。

4.2.1 内置视频转场特效简介

Premiere Pro CS4 的内置视频转场特效包含在 11 个容器文件夹中,它们分别是 3D Motion (3D 运动)、Dissolve (溶解)、GPU Transitions (转动)、Iris (划像)、Map (映射)、Page Peel (卷页)、Slide (滑行)、Special Effect (特殊效果)、Stretch (拉伸)、Wipe (擦除) 和 Zoom (缩放)。下面分别对各种转场特效的基本技巧进行介绍。

1. 3D Motion (3D 运动) 类转场特效

3D 运动类转场特效是在相邻两个画面切换时能生成二维到三维般的变化效果。3D Motion (3D 运动) 类转场特效共包含以下 10 个特效。

- ☑ Cube Spin (立方体旋转) 特效: 是将相邻两个画面看作一个立方体的两个相邻的面,它们以旋转的方式实现转场。
- ☑ Curtain (窗帘) 特效: 使相邻两个画面在过渡时变成类似窗帘被掀开的运动效果。
- ☑ Doors (关门) 特效: 可以使后一个场景像关门一样覆盖前一个场景,如图 4-64 所示。



图 4-64 Doors (关门) 特效

- ☑ Flip Over (翻转) 特效: 是将相邻两幅画面看作一张纸的正反面,通过翻转实现转场。
- ☑ Fold Up (折叠) 特效: 将相邻画面的切换看作是折纸的效果,第一幅画面越折越小直到第二幅画面出现。

- ☑ Spin（旋转）特效：将第二幅画面在屏幕的中心以旋转的方式逐渐展开，达到切换效果。
- ☑ Spin Away（旋转离开）特效：与旋转特效类似，不同的是旋转特效是在中心平行地旋转，而旋转离开特效是在中心立体地旋转离开，如图 4-65 所示。



图 4-65 Spin Away（旋转离开）特效

- ☑ Swing In（外关门）特效：将后一个场景沿着屏幕的一边，从后向前，像关门一样将前一个场景覆盖。
- ☑ Swing Out（内关门）特效：与 Swing In（外关门）特效相反，这一效果是将后一个场景沿着屏幕的一边，从前向后，像关门一样将前一个场景覆盖。
- ☑ Tumble Away（旋转离开）特效：是使后一幅场景像翻筋斗一样一点点缩小到屏幕中间消失，如图 4-66 所示。



图 4-66 Tumble Away（旋转离开）特效

2. Dissolve（溶解）类转场特效

Dissolve（溶解）类转场特效的整体感觉很舒缓，适合表现节奏比较缓慢的场景。著名的 Additive Dissolve 和 Cross Dissolve 就属于这一类特效。其产生的效果就像前一场景的帧画面逐渐溶解到后一场景中一样。Dissolve（溶解）类转场特效在 Premiere Pro CS4 中包含以下 7 种效果。

- ☑ Additive Dissolve（叠加溶解）特效：可以将前一场景与后一场景以亮度叠加的方式相融合。
- ☑ Cross Dissolve（淡入淡出）特效：是将前一个场景的结尾处与后一个场景的开始处交叉叠加，逐渐显示出后一个场景。

- ☑ **Dip to Black (黑场过渡) 特效**: 使前一场景逐渐变黑, 而后一场景逐渐从黑暗中出现, 从而呈现特殊的视觉效果。
- ☑ **Dip to White (白色过渡) 特效**: 与 Dip To Black (黑场过渡) 特效类似, 不同点是白色过渡是使前一场景逐渐变白, 而后一场景逐渐从白色中出现。
- ☑ **Dither Dissolve (颗粒溶解) 特效**: 是使前后场景的溶解以颗粒状呈现, 如图 4-67 所示。

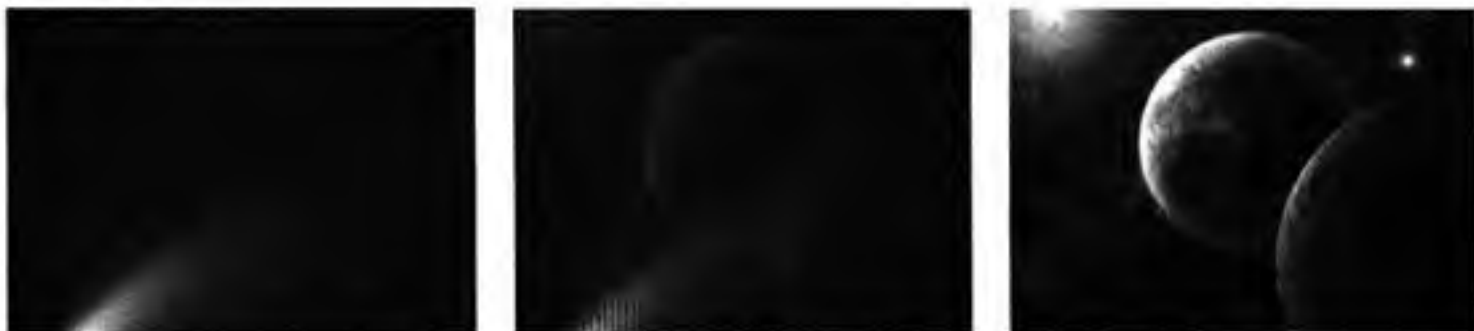


图 4-67 Dither Dissolve (颗粒溶解) 特效

- ☑ **Non-Additive Dissolve (非叠加溶解) 特效**: 将后一场景中最亮的地方直接叠加在前一场景中, 使前一场景逐渐消失。
- ☑ **Random Invert (随机转化) 特效**: 使前一场景以随机反色的方式显示, 直到消失, 并逐渐显示出后一场景的画面, 如图 4-68 所示。



图 4-68 Random Invert (随机转化) 特效

3. GPU Transitions (转动) 类转场特效

GPU Transitions (转动) 类转场特效是 Premiere Pro CS3 新增的, 该类转场是以滚动或翻转的形式表现转场。在 Premiere Pro CS4 中, GPU Transitions (转动) 类转场特效包含以下 5 种效果。

- ☑ **Card Flip (翻转卡片) 特效**: 是将前一场景分割成几排小的卡片, 卡片依次被翻过, 从而显示出后一场景。
- ☑ **Center Peel (中心翻转) 特效**: 是将前一场景从中心向 4 个角同时翻转, 逐渐显示出后一场景。
- ☑ **Page Curl (斜卷页) 特效**: 是以画面任意一个角为中心, 将前一场景像纸张卷页一般翻出, 从而露出后一场景。
- ☑ **Page Roll (横卷页) 特效**: 是以画面左边或右边为轴, 与 Page Curl (斜卷页) 特效类似, 将前一场景像纸张卷页一般翻出, 从而露出后一场景。

- ☑ Sphere (球状) 特效: 是将前一场景浓缩成球体, 逐渐滚动出画面, 从而显现后一场景。

4. Iris (划像) 类转场特效

Iris (划像) 类转场特效的开始和结束都在画面的中心位置, 在 Premiere Pro CS4 中, Iris (划像) 类转场特效包含以下 7 种效果。

- ☑ Iris Box (盒子划像) 特效: 使后一场景逐渐出现在一个慢慢变大的矩形中, 最后覆盖前一场景。
- ☑ Iris Cross (十字划像) 特效: 后一场景出现在一个十字形中, 然后逐渐变大并覆盖前一场景, 如图 4-69 所示。



图 4-69 Iris Cross (十字划像) 特效

- ☑ Iris Diamond (钻石形划像) 特效: 后一场景在屏幕中心以菱形出现, 逐渐放大到覆盖前一场景, 如图 4-70 所示。



图 4-70 Iris Diamond (钻石形划像) 特效

- ☑ Iris Points (四角交叉) 特效: 使前一场景以 X 形状逐渐缩小到屏幕中心消失, 后一场景出现, 如图 4-71 所示。



图 4-71 Iris Points (四角交叉) 特效

- ☑ Iris Round (圆形划像) 特效: 后一场景出现在逐渐变大的圆形中, 慢慢覆盖前一场景。
- ☑ Iris Shapes (形状划像) 特效: 可以使后一场景出现在菱形、矩形或椭圆形中, 然后逐渐变大覆盖前一场景, 如图 4-72 所示。



图 4-72 Iris Shapes (形状划像) 特效

运用这一特效之后单击时间线上的效果模块可以弹出 Effect Controls (特效控制) 面板, 在 Custom (自定义) 设置中可以选择形状的种类为矩形、椭圆或菱形, 并且可以调节形状的宽度和高度, 如图 4-73 所示。

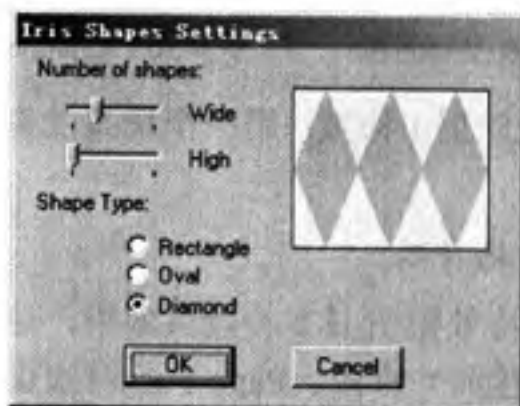


图 4-73 自定义设置 Iris Shapes (形状划像) 特效

- ☑ Iris Star (星形划像) 特效: 后一场景出现在慢慢变大的星形中, 并逐渐覆盖前一场景, 如图 4-74 所示。



图 4-74 Iris Star (星形划像) 特效

5. Map (映射) 类转场特效

Map (映射) 类转场特效主要通过混色原理和通道叠加的方式实现转场, 这类转场包

括两个映射（如图 4-75 所示），分别为 Channel Map（通道映射）和 Luminance Map（亮光映射）。

- ☑ **Channel Map（通道映射）特效：**通过两个场景通道的叠加实现转场，在一个场景的通道映射到另一个场景的通道之后可以显示出特殊的颜色效果，选择 Effect Controls（特效控制）面板中的 Custom（自定义设置），可以在如图 4-76 所示的对话框中选择通道，然后选择是否反转颜色。

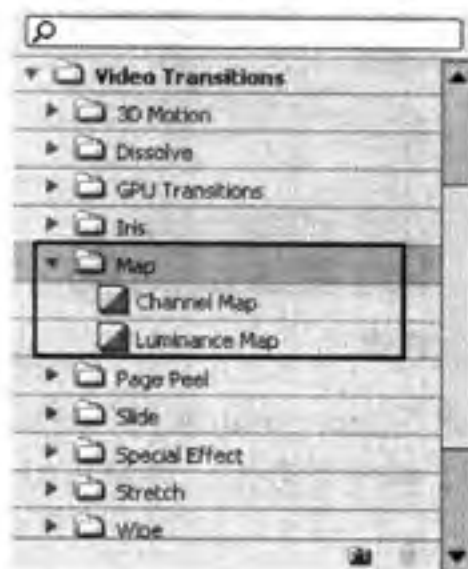


图 4-75 Map（映射）类转场特效控制面板



图 4-76 Channel Map 通道映射的自定义设置

- ☑ **Luminance Map（亮光映射）特效：**用一个场景的亮度级别替换另一个场景的亮度级别。

6. Page Peel（卷页）类转场特效

Page Peel（卷页）类转场特效模仿书本的翻页效果，这类转场包括 Center Peel（中心卷页）特效、Page Peel（单页卷页）特效、Page Turn（页面翻转）特效、Peel Back（剥落卷页）特效和 Roll Away（滚动卷页）特效 5 种。

- ☑ **Center Peel（中心卷页）特效：**将前一场景从中心向四角翻开，达到卷页的效果，从而逐渐显现后一场景，如图 4-77 所示。



图 4-77 Center Peel（中心卷页）特效

- ☑ **Page Peel（单页卷页）特效：**将前一场景从左上角或右下角以卷页的方式显现后一场景，默认情况下是从左上角向下翻，如图 4-78 所示，在 Effect Controls（特效控制）面板中选择 Reverse（反向）后则呈现右下角向上翻的效果。



图 4-78 Page Peel (单页卷页) 特效

- ☑ Page Turn (页面翻转) 特效: 与 Page Peel (单页卷页) 特效极为类似, 但该效果中的前一场景在翻向后一场景的过程中会以颠倒的方式出现在卷页的背面。
- ☑ Peel Back (剥落卷页) 特效: 将前一场景从中心点分为 4 个部分, 依次从中心向 4 角翻开, 从而露出后一场景, 在 Effect Controls (特效控制) 面板中选择 Reverse (反向) 可以出现从四角向中心翻的效果。
- ☑ Roll Away (滚动卷页) 特效: 模拟卷画卷的效果, 从左边或右边卷起前一场景, 从而逐渐显现后一场景。

7. Slide (滑行) 类转场特效

Slide (滑行) 类转场特效利用将场景滑入或滑出的效果来实现场景切换, 主要包括 12 个特效, 分别为 Band Slide (带状滑行) 特效、Center Merge (中心融合) 特效、Center Split (中心分割) 特效、Multi-Spin (多重旋转) 特效、Push (推动) 特效、Slash Slide (斜线滑行) 特效、Slide (滑动) 特效、Sliding Bands (滑动条) 特效、Sliding Boxes (滑动带) 特效、Split (分裂) 特效、Swap (交替) 特效和 Swirl (漩涡) 特效。

- ☑ Band Slide (带状滑行) 特效: 将后一场景分割为横向条带的形状, 从左、右两边向中心移动或从中心移向两边。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置边缘宽度、边缘颜色和条带的数目, 最大可以设置 1000 条, 效果如图 4-79 所示。



图 4-79 Band Slide (带状滑行) 特效

- ☑ Center Merge (中心融合) 特效: 使前一场景逐渐压缩到中心, 从而显露出后一场景。
- ☑ Center Split (中心分割) 特效: 前一场景被分为 4 个象限, 从中心向 4 角移出, 在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置 Reverse (反向)。
- ☑ Multi-Spin (多重旋转) 特效: 其中的后一场景逐渐出现在多个矩形中, 旋转着放大并逐渐覆盖前一场景, 如图 4-80 所示。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置横向和纵向矩形的数目, 并可以通过 Reverse (反向) 选择让后一场景在

矩形中逐渐出现还是让前一场景在矩形中逐渐变小消失。

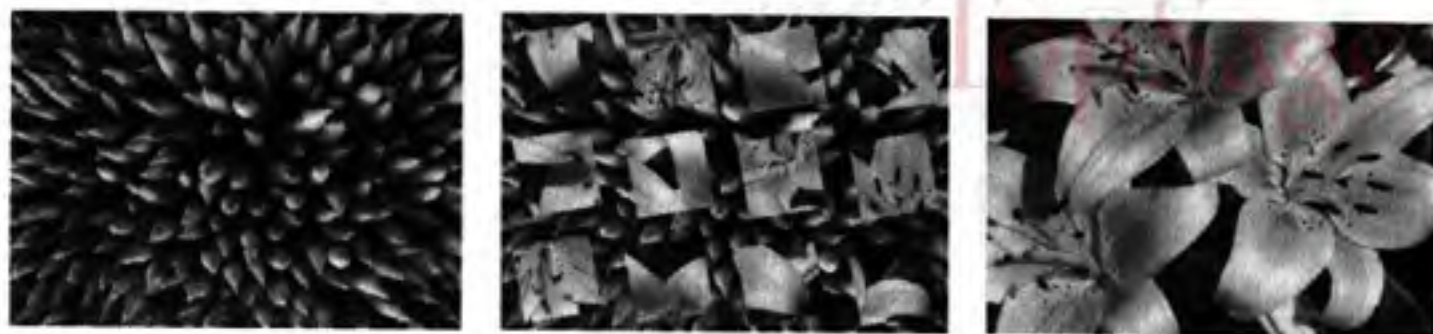


图 4-80 Multi-Spin (多重旋转) 特效

- ☒ **Push (推动) 特效:** 让后一场景将前一场景推向一边, 推出屏幕之外, 在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置上、下、左、右 4 个推动反向。
- ☒ **Slash Slide (斜线滑行) 特效:** 后一场景以斜条的形式插入前一场景, 与 Band Slide (带状滑行) 特效类似。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置边缘宽度、边缘颜色和斜向条带的数目, 最大可以设置 50 条, 效果如图 4-81 所示。

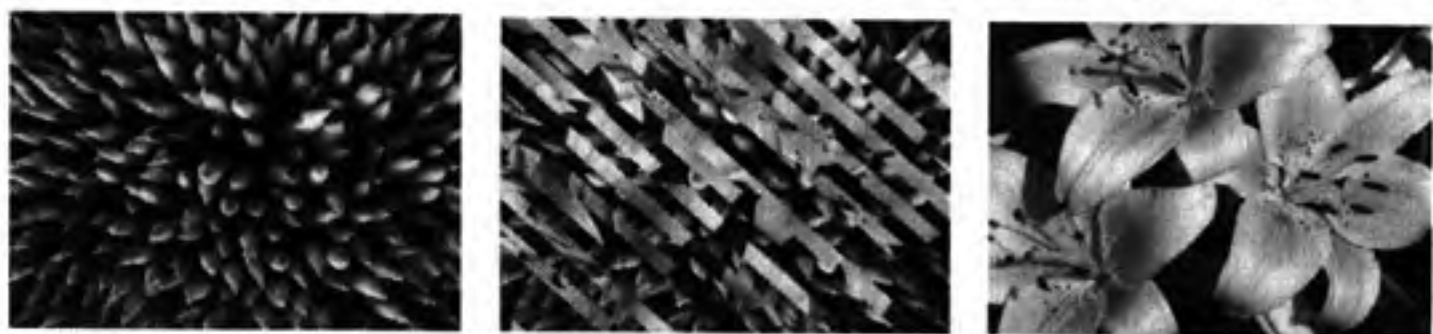


图 4-81 Slash Slide (斜线滑行) 特效

- ☒ **Slide (滑动) 特效:** 使后一场景滑向前一场景, 并逐渐覆盖。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置 8 个滑动的方向, 如图 4-82 所示。设置完毕后可以得到如图 4-83 所示的效果图。

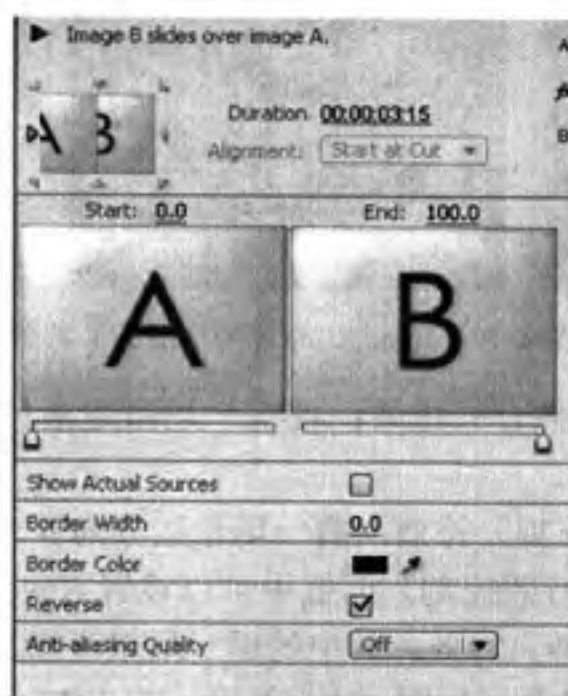


图 4-82 Slide (滑动) 特效的 8 个滑动方向



图 4-83 Slide (滑动) 特效

- ☑ Sliding Bands (滑动条) 特效: 类似百叶窗的伸展, 用水平或垂直的线条框往后移场景并逐渐覆盖前一场景, 如图 4-84 所示。



图 4-84 Sliding Bands (滑动条) 特效

- ☑ Sliding Boxes (滑动带) 特效: 与 Sliding Bands (滑动条) 特效类似, 在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置 4 个滑动的方向和滑动带的数量 (最大为 32 条)。
- ☑ Split (分裂) 特效: 将前一场景从中间裂开分别向上、下或左、右移出屏幕, 从而逐渐显现出后一场景。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置 Reverse (反向), 使后一场景从上、下或左、右移向中间, 覆盖前一场景。
- ☑ Swap (交替) 特效: 使前后两个场景交替移动, 造成后一场景从后方移动向前方的效果。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置左右交替或上下交替。
- ☑ Swirl (漩涡) 特效: 将后一场景分为多个部分并以漩涡状逐渐在屏幕上放大, 从而覆盖前一场景, 如图 4-85 所示。使用这一特效时可以在 Effect Controls (特效控制) 面板中设置分割部分的横向和纵向的数量, 还可以设定最大 500% 的漩涡速率值。



图 4-85 Swirl (漩涡) 特效

8. Special Effect (特殊效果) 类转场特效

Special Effect (特殊效果) 类转场特效应用范围比较广, 它可以改变颜色或扭曲图像的特殊切换效果, 主要包括 Displace (置换) 特效、Texturize (纹理材质) 特效和 Three-D (3d)

特效 3 种。

- ☑ **Displace (置换) 特效**: 使后一场景的颜色在前一场景中创建一个图像扭曲, 实现这个扭曲的方式是在前一场景中的 RGB 通道中用后一场景的相同颜色置换。
- ☑ **Texturize (纹理材质) 特效**: 将两个场景的颜色值进行混合, 后一场景的颜色值直接映射到前一场景中, 混合后形成特殊的纹理效果, 从而实现转场。
- ☑ **Three-D (3d) 特效**: 将前一场景中的红色和蓝色通道混合到后一场景中, 从而实现特殊效果的转场。

9. Stretch (拉伸) 类转场特效

Stretch (拉伸) 类转场特效主要通过素材的拉伸来实现转场, 这类效果包括 Cross Stretch (交叉伸展) 特效、Stretch (拉伸) 特效、Stretch In (拉伸飞入) 特效和 Stretch Over (拉伸覆盖) 特效。

- ☑ **Cross Stretch (交叉伸展) 特效**: 类似一个立方体的转面效果, 后一场景出现后逐渐将前一场景挤压出屏幕, 如图 4-86 所示。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置伸展的上、下、左、右 4 个方向。



图 4-86 Cross Stretch (交叉伸展) 特效

- ☑ **Stretch (拉伸) 特效**: 将后一场景从屏幕的上、下、左、右 4 边或左上、右上、左下、右下 4 个角的反向逐渐放大, 从而覆盖前一场景。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置拉伸的方向。
- ☑ **Stretch In (拉伸飞入) 特效**: 将后一场景分割成部分, 以放大的变形图像逐渐缩小覆盖前一场景, 这期间前一场景以淡出的形式消失不见。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置后一场景被分割的份数, 最大值为 1000, 此外, 还可以设置进入的方向。
- ☑ **Stretch Over (拉伸覆盖) 特效**: 后一场景从屏幕中心逐渐展开, 从细长的变形放大到覆盖整个屏幕, 如图 4-87 所示。



图 4-87 Stretch Over (拉伸覆盖) 特效

10. Wipe (擦除) 类转场特效

Wipe (擦除) 类转场特效通过擦除前一场景的不同部分来显现后一场景, 这类转场的运用比较像幻灯片的切换, 直观且简单, 它包括 Band Wipe (带状擦除) 特效、Barn Doors (仓门) 特效、Checker Wipe (方格擦除) 特效、Checker Board (棋盘) 特效、Clock Wipe (时钟擦除) 特效、Gradient Wipe (渐变擦除)、Insert (插入) 特效、Paint Splatter (涂料飞溅) 特效、Pinwheel (旋转风车) 特效、Radial Wipe (射线擦除) 特效、Random Blocks (随机块状) 特效、Random Wipe (随机擦除) 特效、Spiral Boxes (螺旋盒子) 特效、Venetian Blinds (软百叶窗) 特效、Wedge Wipe (扇形擦除) 特效、Wipe (擦除) 特效和 Zig-Zag Blocks (Z 形划块) 特效。

- ☑ Band Wipe (带状擦除) 特效: 将后一场景分割成多个带状, 然后从不同方向进入屏幕逐渐覆盖前一场景, 如图 4-88 所示。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置进入的方向和条带的数量 (最大值为 32)。



图 4-88 Band Wipe (带状擦除) 特效

- ☑ Barn Doors (仓门) 特效: 前一场景像开门一样打开, 从而露出后一场景。
- ☑ Checker Wipe (方格擦除) 特效: 将后一场景分为多个方格, 然后逐渐将前一场景擦除。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置方格擦除的方向和方格横排、竖排的数量。
- ☑ Checker Board (棋盘) 特效: 与 Checker Wipe (方格擦除) 特效较为相似, 它没有后者那么多的擦除方向, 但是方格排列得更密集, 像棋盘一样, 后一场景渐渐将前一场景覆盖。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置方格横排和竖排的数量。效果如图 4-89 所示。



图 4-89 Checker Board (棋盘) 特效

- ☑ Clock Wipe (时钟擦除) 特效: 将后一场景以时钟旋转的方式出现并逐渐遮盖住前一场景, 如图 4-90 所示。



图 4-90 Clock Wipe (时钟擦除) 特效

- ☑ **Gradient Wipe (渐变擦除)**: 后一场景在逐渐覆盖前一场景时利用一个灰度图的亮度值来确定先擦除前一场景的某个部分, 并按照亮度值的等级依次从高到低擦除相应部分。在 Effect Controls (特效控制) 面板中单击 Custom (自定义) 按钮可以设置渐变的柔度, 如图 4-91 所示, 柔度越大, 切换过程中灰度的变化越细微; 柔度越小, 切换过程灰度的变化越明显。另外, 还可以单击 Select Image (选择图片) 按钮, 套用图片的灰度值。渐变后的效果如图 4-92 所示。

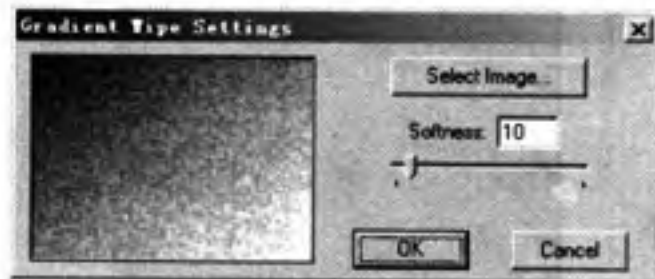


图 4-91 Gradient Wipe (渐变擦除) 设置渐变的柔度



图 4-92 Gradient Wipe (渐变擦除) 特效

- ☑ **Insert (插入)** 特效: 比较简单, 后一场景出现在 4 角中任意一角的小方块中并逐渐放大将前一场景擦除。
- ☑ **Paint Splatter (涂料飞溅)** 特效: 将后一场景看作涂料, 泼溅到前一场景中, 逐渐覆盖前一场景, 如图 4-93 所示。



图 4-93 Paint Splatter (涂料飞溅) 特效

- ☑ Pinwheel (旋转风车) 特效: 以旋转风车的形状逐渐变大, 擦除前一场景, 在 Effect Controls (特效控制) 面板中单击 Custom (自定义) 按钮可以设置风车所需的楔形数量, 最大为 32, 当设置为最小值 1 时的效果与 Clock Wipe (时钟擦除) 特效一样。
- ☑ Radial Wipe (射线擦除) 特效: 以 4 角中任意一角为圆心, 像扇子打开一样, 逐渐擦除前一场景。
- ☑ Random Blocks (随机块状) 特效: 后一场景以随机的方式出现在任意矩形中, 矩形由少到多, 逐渐覆盖前一场景, 如图 4-94 所示。在 Effect Controls (特效控制) 面板中单击 Custom (自定义) 按钮可以设置矩形横排和竖排的数量。



图 4-94 Random Blocks (随机块状) 特效

- ☑ Random Wipe (随机擦除) 特效: 后一场景逐渐出现在顺着屏幕上边或左边拉出的随机小方块中, 逐渐覆盖前一场景。
- ☑ Spiral Boxes (螺旋盒子) 特效: 将后一场景以矩形边框的形式出现, 按顺时针向中心擦除, 并逐渐由后一场景将前一场景擦除干净。
- ☑ Venetian Blinds (软百叶窗) 特效: 可以从上到下或从左到右地以百叶窗的形式将前一场景擦除, 后一场景也以百叶窗的形式显露。
- ☑ Wedge Wipe (扇形擦除) 特效: 后一场景以扇形打开的方式逐渐覆盖前一场景, 如图 4-95 所示。在 Effect Controls (特效控制) 面板中可以设置扇形展开时可选的 8 个点。



图 4-95 Wedge Wipe (扇形擦除) 特效

- ☑ Wipe (擦除) 特效: 一个较为简单的特效, 后一场景从屏幕的一侧或 4 角中的一角开始进入, 逐渐擦除前一场景。
- ☑ Zig-Zag Blocks (Z 形划块) 特效: 在转场的过程中, 让后一场景按 Z 字形方向逐渐擦除前一场景。

11. Zoom (缩放) 类转场特效

Zoom (缩放) 类转场特效通过放大或缩小的方式创造独特视觉效果实现转场, 这类转场包括 Cross Zoom (交叉缩放) 特效、Zoom (缩放) 特效、Zoom Boxes (盒子缩放) 特效和 Zoom Trails (拖尾缩放) 特效。

- ☑ Cross Zoom (交叉缩放) 特效: 比较常见, 前一场景逐渐放大, 扩大到中心虚化后, 后一场景也从虚化开始逐渐缩小到正常图像尺寸, 通过一扩一缩的方式实现转场。
- ☑ Zoom (缩放) 特效: 使后一场景逐渐放大到覆盖前一场景, 或在 Effect Controls (特效控制) 面板中选择 Reverse (反向), 则前一场景逐渐缩小到屏幕中心消失, 效果如图 4-96 所示。



图 4-96 Zoom (缩放) 特效

- ☑ Zoom Boxes (盒子缩放) 特效: 将后一场景分割为多个矩形, 然后逐渐放大将前一场景覆盖, 或在 Effect Controls (特效控制) 面板中选择 Reverse (反向), 则前一场景分割为多个矩形, 然后逐渐缩小到消失, 效果如图 4-97 所示。



图 4-97 Zoom Boxes (盒子缩放) 特效

- ☑ Zoom Trails (拖尾缩放) 特效: 前一场景逐渐缩小, 但在缩小同时会显示缩小过程的轨迹, 形成拖尾的视觉效果, 然后, 后一场景沿着缩小轨迹逐渐放大到充满整个画面, 如图 4-98 所示。在 Effect Controls (特效控制) 面板中单击 Custom (自定义) 按钮可以设置缩放轨迹的数量, 最大值为 50。

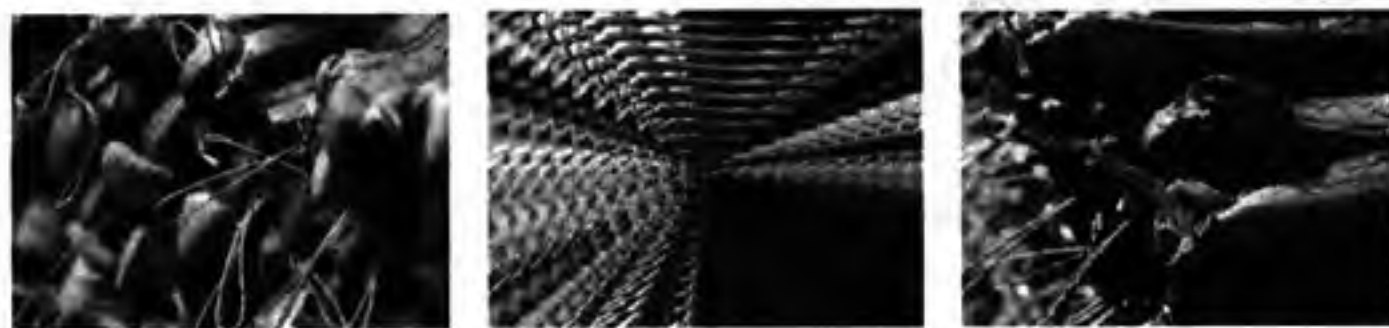


图 4-98 Zoom Trails (拖尾缩放) 特效

4.2.2 添加转场特效

Premiere Pro CS4 中的转场特效集中在 Effect（效果）面板中，如图 4-99 所示。

将某种转场特效添加到前后两个场景之间的方法如下：

步骤 1 导入素材文件。选择 File（文件）菜单中的 Import 命令，或者双击 Project（项目）窗口的空白位置，会弹出导入文件的对话框，选中要编辑的文件，单击“打开”按钮，如图 4-100 所示。

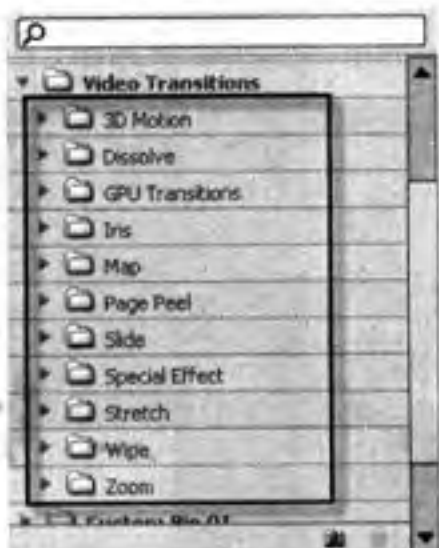


图 4-99 Effect（效果）面板



图 4-100 导入素材

步骤 2 将素材文件插入时间线。直接拖动 Project（项目）窗口的素材文件到时间线中的 Video 1 轨道，默认情况下，自动吸附功能是开启的，两个素材之间会自动首尾相连，如图 4-101 所示。



图 4-101 将素材文件插入时间线

步骤 3 显示素材效果。在 Source Monitor（素材源监视器）和 Program Monitor（节目监视器）中都可以预览素材效果，如图 4-102 所示。如果是视频素材还可以对素材的入点和出点进行设定。

步骤 4 添加转场特效。打开 Effect（效果）面板，展开 Video Transitions（转场特效）文件夹，可以看到供选择的特效，选择要运用的效果，将其拖动到时间线中两幅画面的中间，特效会按默认方式嵌于两者之间，这里选择 Wipe（擦除）效果中的 Insert（插入特效），源素材如图 4-103 所示，两幅图像在插入特效之后如图 4-104 所示。



图 4-102 显示素材效果

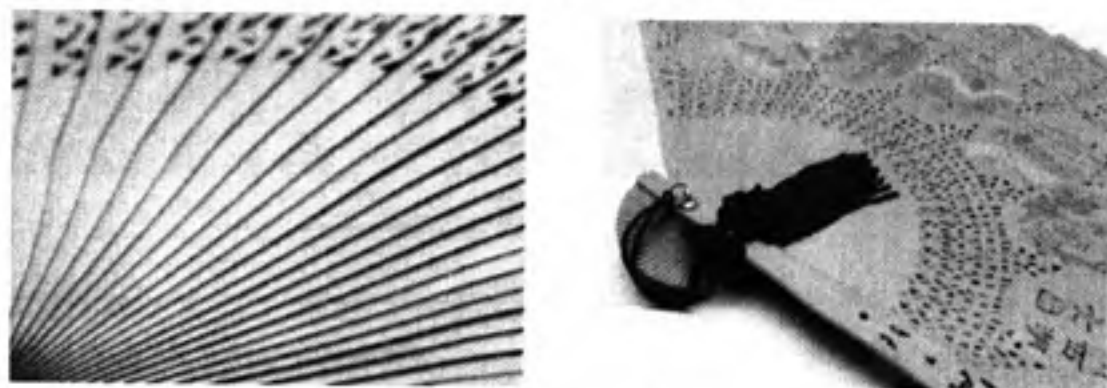


图 4-103 源素材

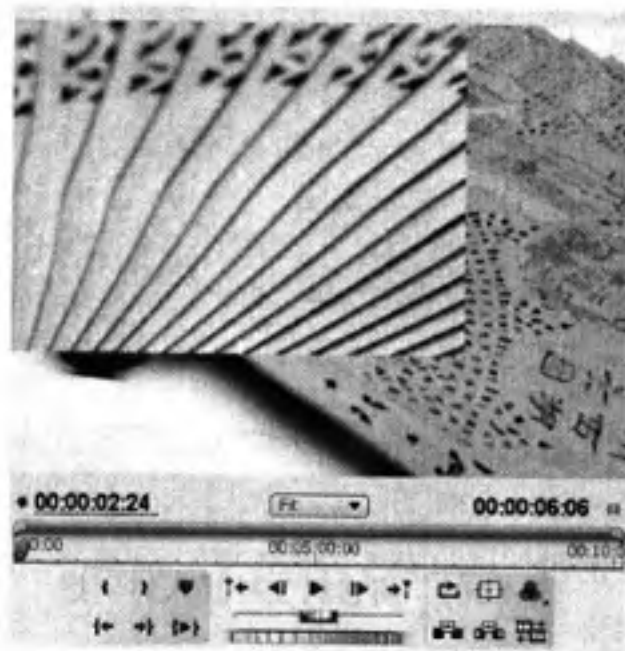


图 4-104 预览效果



小提示

如果对已经加入的视频转场特效不满意,则选中已经加入的视频转场,按 Delete 键即可删除,也可以右击视频转场,在弹出的快捷菜单中选择 Clear (清除) 命令。一个素材上可以同时添加多个视频特效。

4.2.3 设置特效参数

如果对转场特效默认的效果不满意,还可以对效果进行设置。双击时间线上两个素材之间的特效,在 Effect Controls (特效控制) 面板中会显示出所运用特效的具体信息和参数,如图 4-105 所示。

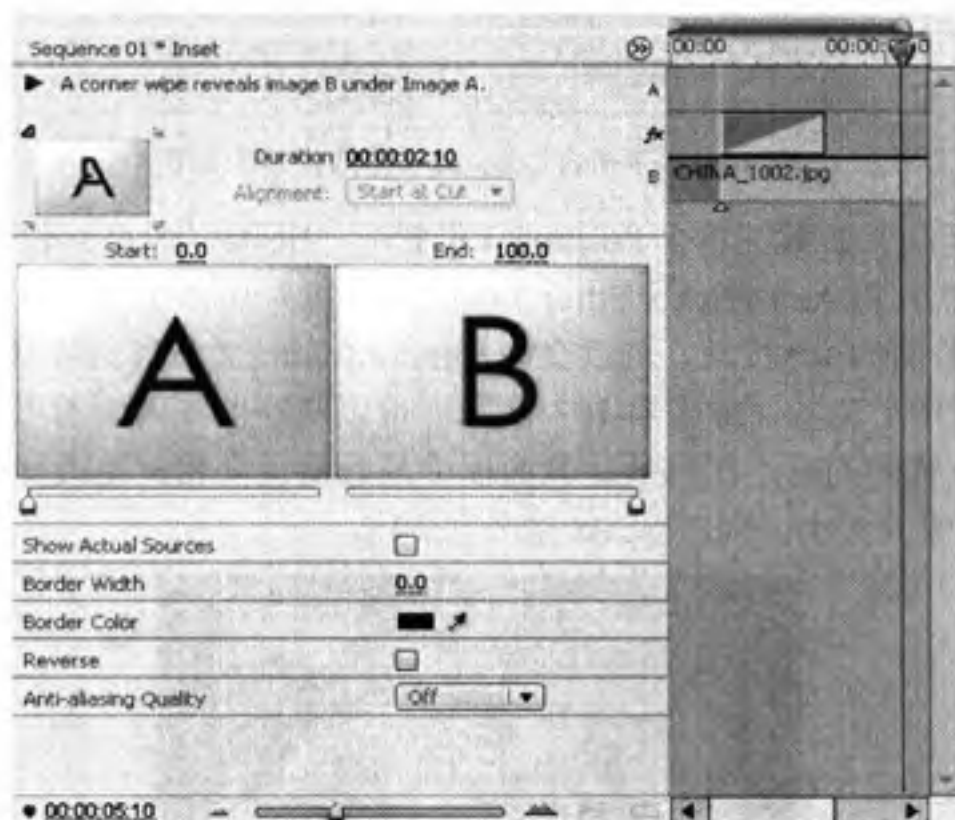


图 4-105 特效的具体信息和参数

通过调整这些参数可以更改特效的 Duration (持续时间), 还可以设置 Border Width (边缘宽度)、Border Color (边缘颜色) 和 Reverse (调转两幅画面)。

4.3 应用视频运动特效

在 Premiere Pro 中可以利用 Effect Controls (特效控制) 面板中的参数来使图像创建运动的效果, 它可以使静态图像运动起来, 也可以使运动图像呈现位移、旋转和缩放等特殊效果, 从而使画面呈现独特的动态画面效果。

4.3.1 设置关键帧

在特效控制面板中可以通过关键帧的使用来创建运动特效。

在时间线上选择一个素材, 打开其特效控制面板, 如图 4-106 所示。在默认的情况下, 特效控制面板都会包含 Motion (运动)、Opacity (透明度) 和 Time Remapping (时间重设) 3 个参数, 对这 3 个参数进行更改时就相应地创建了关键帧。

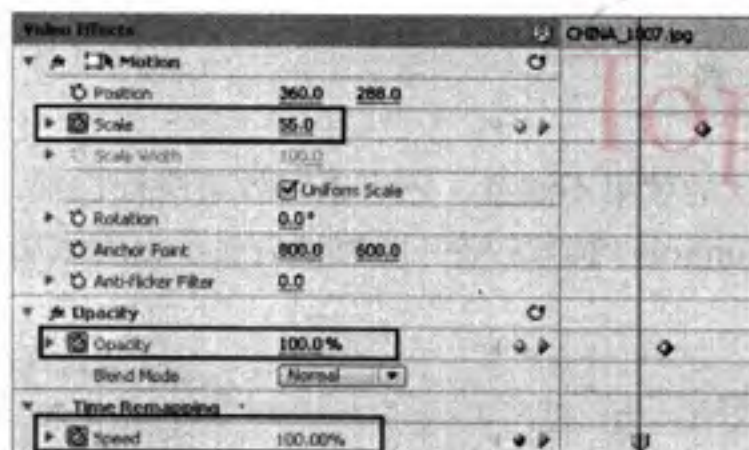


图 4-106 Effect Controls (特效控制) 面板

在 Motion (运动) 参数下包含 Position (位置)、Scale (大小)、Rotation (旋转)、Anchor Point (锚点) 和 Anti-Flicker Filter (放闪烁滤镜) 几个参数。

单击 Motion 前面的 按钮, 可以在 Program Monitor (节目监视器) 中看到图像的边框和位置, 默认为中心位置, 如图 4-107 所示。可以拖动监视器中的图片中心点来移动画面的位置, 移动位置的同时, 在特效控制面板中的数值也会相应地改变。拉动图像边框的 8 个点可以控制图像的大小, 同时 Scale 也产生变化。



图 4-107 节目监视器

在改变参数时单击特效控制面板中的 按钮, 可以为素材添加该参数的第一个关键帧, 如图 4-108 所示。

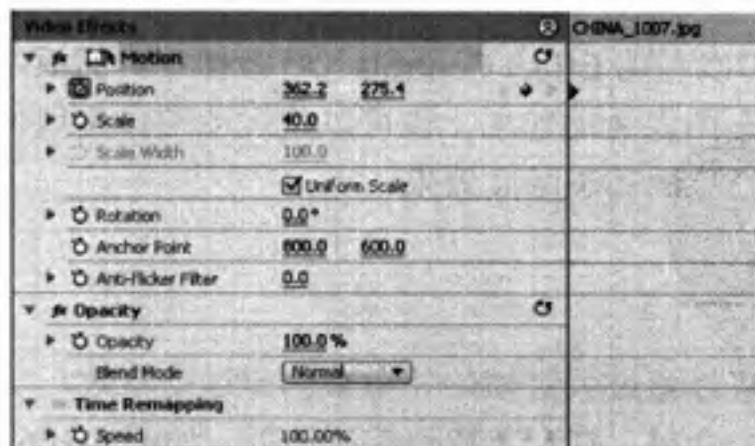


图 4-108 添加第一个关键帧

移动时间指针到后一点, 再移动屏幕中心的 , 可以看到一条移动轨迹, 释放鼠标后

则第二个关键帧被创建,如图4-109所示。

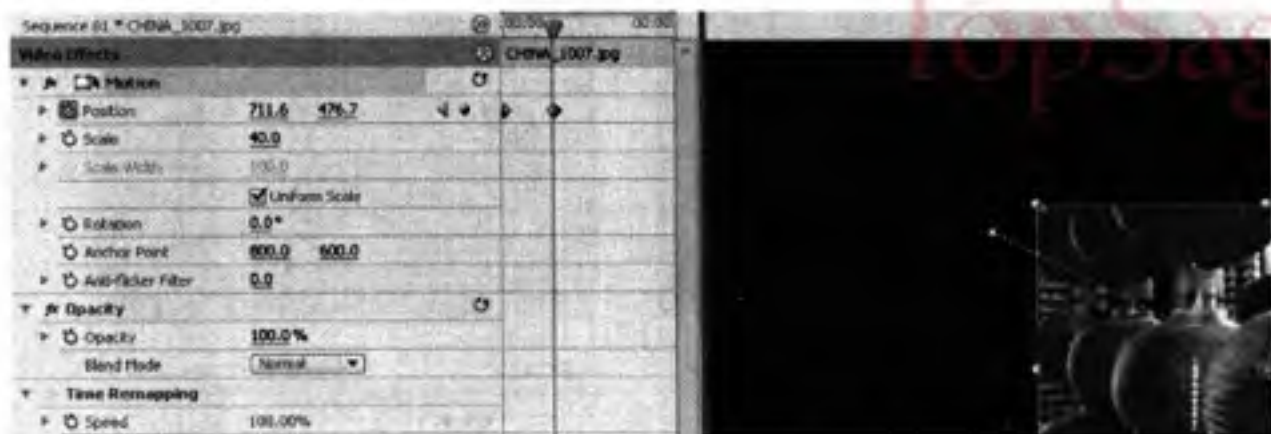




图 4-109 创建第二个关键帧



再次移动时间指针到某点,移动图像到如图4-110所示的位置,则第三个关键帧被创建。



图 4-110 创建第三个关键帧

如果需要删除创建的某一个关键帧,可以将时间指针放在该关键帧上,单击  按钮或按 Delete 键即可。

如果需要删除创建的全部关键帧,可以单击该参数前面的  按钮,则该参数的全部关键帧被删除。

如果需要查看前一个关键帧和后一个关键帧,可以单击  或  按钮。

如果需要复制一个关键帧,可以在该关键帧上右击,在弹出的快捷菜单中选择 Copy (复制) 命令,然后移动时间指针到所需位置,右击空白处,在弹出的快捷菜单中选择 Paste (粘贴) 命令,如图4-111所示。

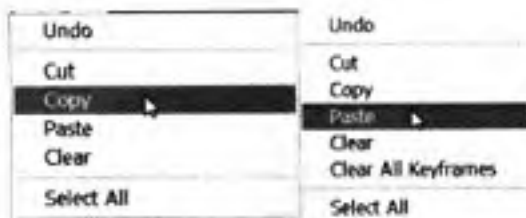



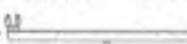
图 4-111 复制和粘贴关键帧

4.3.2 设置透明度

要更改素材的透明度,可以在特效控制面板中调节 Opacity 的数值,如图4-112所示。



图 4-112 改变透明度

如果要创建从不透明到半透明的效果，也需要设置两个关键帧，即将前一关键帧透明度滑块滑到最右边 ，将后一关键帧透明度滑块滑到中间位置 ，则透明度的变化会随时间的变化而变化。

默认情况下，在时间线窗口中的素材上会显示关键帧，没有特别指定时会显示透明度关键帧，如图 4-113 所示。



图 4-113 时间线上的关键帧

4.3.3 设置运动速度

可以通过 Speed 设置运动速度，也可以右击时间线上的素材，在弹出的快捷菜单中选择 Speed→Duration 命令，在弹出的对话框中即可设置素材的速度和持续时间，如图 4-114 所示。



图 4-114 Clip Speed/Duration (速度/持续时间) 对话框


也可以通过在工具面板中单击“比例缩放”工具 ，拉动时间线上素材的边缘来改变素材的持续时间相应地改变速度，如图 4-115 所示。



图 4-115 改变素材时间

4.3.4 设置位移动画

下面以创建画面从天而降的效果为例，讲解将画面的位置设置成随时间的变化而变化的效果的方法：

步骤 1 在时间线上插入两个素材，分别放在轨道 1 和轨道 2 上，使之重叠。

步骤 2 以轨道 1 的素材为背景，创建轨道 2 素材从天而降的效果就要在轨道 2 素材的特效控制面板中设置关键帧，打开其控制面板，创建关键帧，如图 4-116 所示。

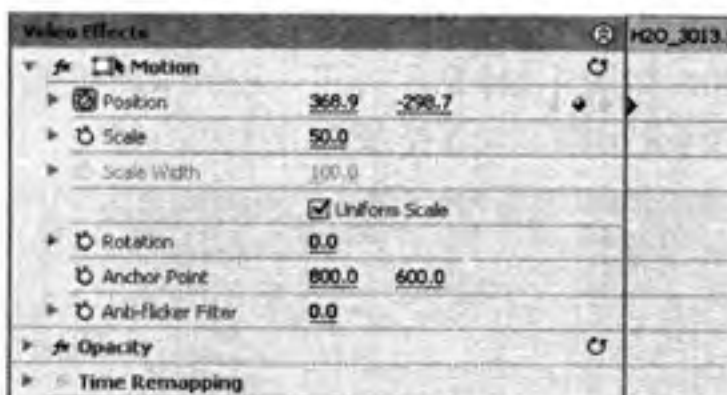


图 4-116 创建关键帧

步骤 3 在时间线的入点创建第一个位置关键帧，使之不出现在屏幕中，向后拖动时间指针，将图像拖动到屏幕上方，如图 4-117 所示，创建第二个关键帧。

步骤 4 继续创建第三个关键帧，使之在垂直方向上的位置继续向下。

步骤 5 创建出点的关键帧，使之在垂直方向上的位置移动到屏幕低端，如图 4-118 所示。在节目监视器中可以看到从天而降效果的运动轨迹是一条垂直的直线。



图 4-117 创建第一个和第二个关键帧

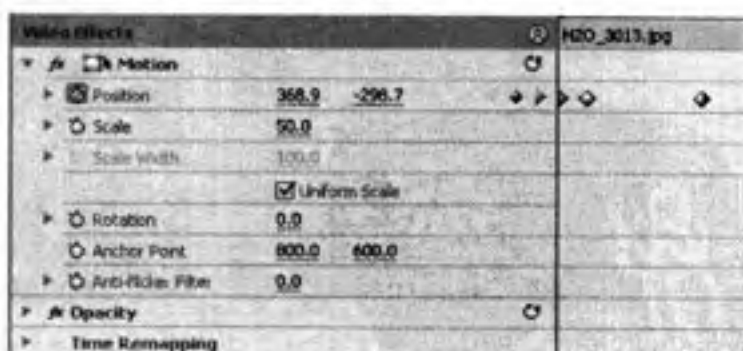


图 4-118 创建关键帧完成

步骤 6 在节目监视器中预览效果，如图 4-119 所示。

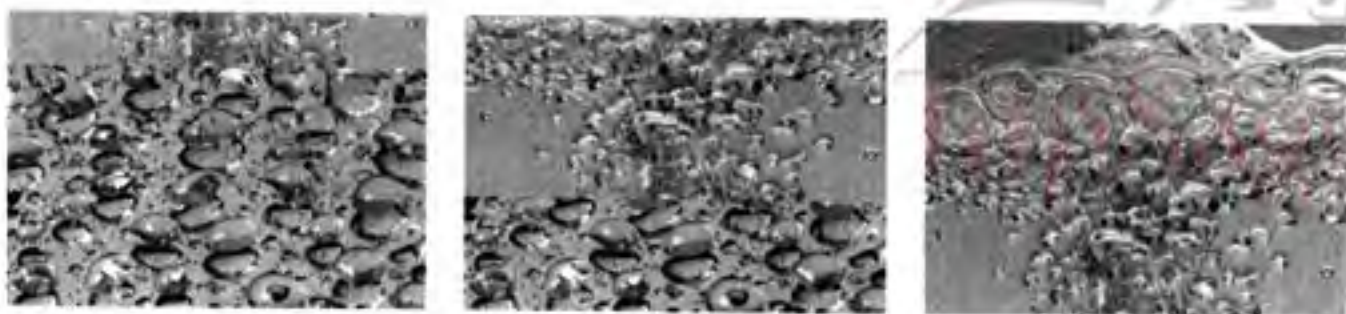


图 4-119 位移动画最终效果

4.3.5 设置缩放动画

缩放动画特效是通过调整 Scale（画面）大小的关键帧来实现画面的运动，如要实现画面从无到有的方法如下：

步骤 1 在时间线上插入两个素材，分别放在轨道 1 和轨道 2 上，使之重叠。

步骤 2 以轨道 1 的素材为背景，创建轨道 2 素材从无到有到逐渐放大覆盖轨道 1 的效果就要在轨道 2 素材的控制面板中设置关键帧，单击打开其控制面板。

步骤 3 在素材入点创建第一个关键帧，使其 Scale 为 0，然后在素材出点创建第二个关键帧，使其 Scale 为 100，如图 4-120 所示，可以看到其轨迹的变化是从 0 逐渐向上的一条直斜线，中间不设置任何关键帧可以保持放大的速度均匀。



图 4-120 设置两个关键帧

步骤 4 在节目监视器中预览效果，如图 4-121 所示。

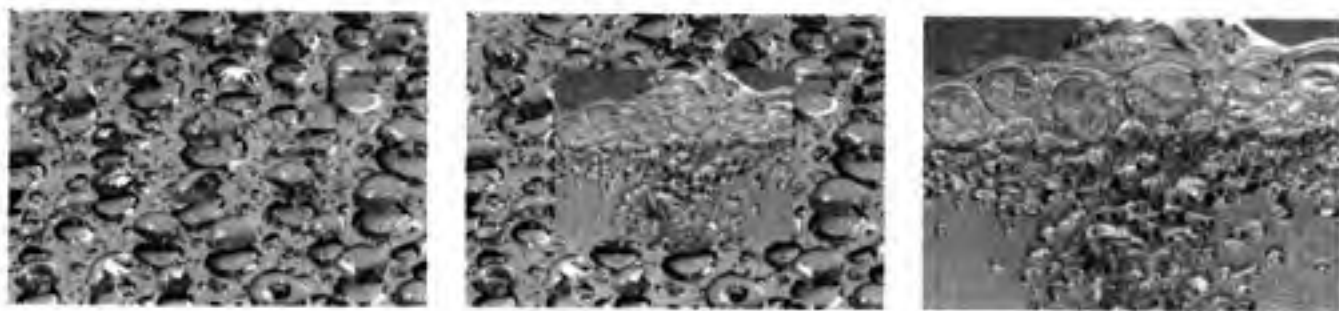


图 4-121 缩放动画最终效果

4.3.6 设置旋转动画

应用旋转动画特效可以使画面呈现旋转的效果。为了区别旋转类型的转场效果，以一

段视频素材为例,应用旋转特效之后,仍然可以看到它的播放随着旋转的变化而变化,实现这一效果的方法如下:

步骤 1 在时间线上插入素材,在素材入点设置第一个关键帧,Rotation (旋转角度) 为 0,如图 4-122 所示。

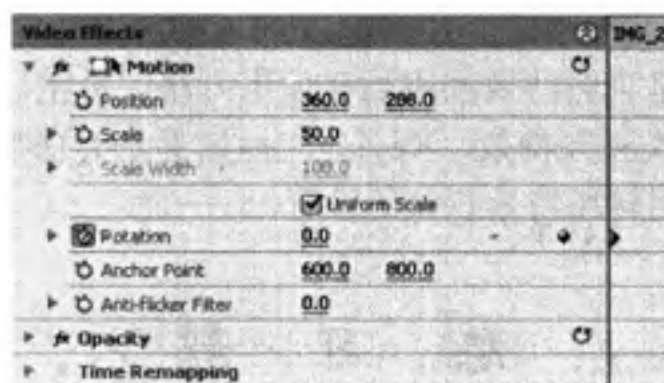


图 4-122 第一个关键帧位置

步骤 2 在素材的中间位置插入第二个关键帧,将角度设置为 180° 左右,可以看到如图 4-123 所示的倒转画面效果。



图 4-123 第二个关键帧位置

步骤 3 要恢复正常播放的位置可设置第三个关键帧,将角度调回 0° 。最后,在节目监视器中预览效果,如图 4-124 所示。



图 4-124 旋转动画最终效果

本章小结

本章重点讲解了 Premiere Pro CS4 中视频特效的用法,如将特效添加到时间线并设置

关键帧和参数、如何保存设置好的特效为预设特效和使用预设特效的方法等，还详细介绍了各种视频特效的作用和设置参数的方法。另外，本章还详细介绍了与视频关系密切的视频转场特效的添加方法，以及如何对添加的转场进行具体参数的设定。此外，还介绍了在特效控制面板中如何通过调整位移、旋转和缩放等参数，结合关键帧的使用，使普通的画面呈现独特的运动效果。

本章重点掌握的内容是视频特效的添加和使用方法，希望读者学习后能够利用常用的特效，如 Adjust（调整）类视频特效、Keying（抠像键）类视频特效创建一些特殊效果，还应该重点掌握对各种常用转场特效参数的设置。

练 习 题

1. 填空题

(1) Adjust（调整）类视频特效可以调整选中素材的颜色属性，如亮度、对比度等，主要用来控制画面的颜色效果。它包括_____、Auto Contrast（自动对比度）视频特效、Auto Levels（自动色阶）视频特效、_____、Extract（提取）视频特效、_____、Lighting Effects（灯光效果）视频特效、Proc Amp（调色）视频特效和 Shadow/Highlight（阴影/高光）视频特效。

(2) Levels（色阶）视频特效可以将画面的亮度、对比度及色彩平衡（包括颜色反相）等参数的调整整合在一起，更方便地用来改善输出画面的画质和效果。在控制面板中可以通过 RGB 通道选择菜单来选择_____作为修改的对象。

(3) _____视频特效自动调整画面中的黑场和白场，它是将每个颜色中最亮和最暗的部分映射到纯白和纯黑。

(4) Invert（反转）视频特效可将画面的色彩变换成_____。例如，原始图片上的白色反相后成为黑色、红色成为绿色等。

2. 选择题

Lens Distortion（镜头失真）视频特效在以下哪类视频特效中（ ）？

- A. Keying（抠像键）类视频特效
- B. GPU Effects（GPU 特效）类视频特效
- C. Distort（扭曲）类视频特效
- D. Transition（过渡）类视频特效

3. 简答题

- (1) 内置视频转场特效都有哪些？请分别进行简单介绍。
- (2) 简单介绍 Color Correction（色彩校正）。

第5章 音频特效

声音对影视作品来说是至关重要的组成部分，影视作品中的声音主要由语言、音乐和音响效果 3 部分组成。利用声音可以扩展单一视频形象的信息量、丰富影像素材的可感知性，增强电影和电视节目的吸引力和感染力。因此，声音对于编辑人员来说是一个不可忽视的主要表现元素。

5.1 音频基础

声音是信息传播的载体之一，对于非线性编辑来说，了解一些数字音频的基础知识是十分必要的。

数字音频技术通过将声波波形转换成二进制的数据来保存声音。要实现数字音频技术需要依靠转换器每隔一段时间间隔不停地且间断性地在模拟音频的波形上选取一个幅度值，这一过程称之为采样。采样的过程实际上是将通常的模拟音频信号的电信号转换成许多称作比特（Bit）的二进制代码 0 和 1，这些 0 和 1 便构成了数字音频文件。将这一连串采样获得的样本连接起来，就可以描述一段声波，而每秒钟对声波采样的次数称之为采样频率，单位为 Hz（赫兹）。例如，CD 音频通常采用 44.1kHz 的采样频率，也就是每秒钟在声波曲线上采集 44100 个样本。在单位时间内的采样点越多，录制的声音就越接近原声。可以从时间概念上来理解采样频率，采样频率越高，数字音频就越接近原声波曲线，失真也就越小。当然，高采样频率意味着其存储音频的数据量越大。

5.1.1 声道类型

音频素材依据声道的不同可以分为三大类型，即 Mono 单声道、Stereo 双声道和 5.1 声道，下面分别进行介绍。

1. Mono 单声道

单声道即一个声音通道，指用一个轨道拾取声音，用一个扬声器进行放音的过程。单声道是指把来自不同方位的音频信号混合后统一由录音器材把它记录下来，再由一只音箱进行重放。在单声道的音响器材中，只能感受到声音、音乐的前后位置及音色、音量的大小，而不能感觉到声音从左到右等横向的移动。重播时的效果相对于真实的自然声来说，是简单化的、失真了的。单声道文件的波形图如图 5-1 所示。

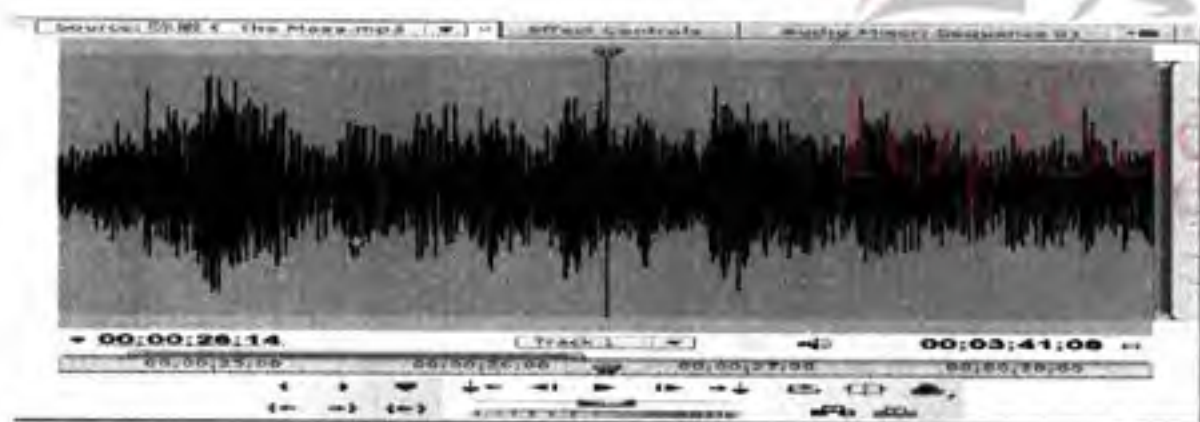


图 5-1 单声道文件的波形图

2. Stereo 双声道

双声道通俗地讲就是有两个声音通道，在电路上它们往往各自传递的电信号是不一样的，电声学家在追求立体声的过程中，由于技术的限制，在最早的时候只有采用双声道来实现，所以现在立体声和双声道在概念上比较模糊。

双声道实现立体声的方式可以看作是在空间放置两个互成一定角度的扬声器，每个扬声器单独由一个声道提供信号。而每个声道的信号在录制时就经过了处理，而处理的原则就是模仿人耳在自然界听到声音时左耳和右耳对声音的反映来判断声源的具体位置。双声道最直接的应用是卡拉 OK，一个声道放奏乐，一个声道放歌手的声音，或者在 VCD 中，一个是中文配音，一个是英语配音。

双声道的波形图如图 5-2 所示。

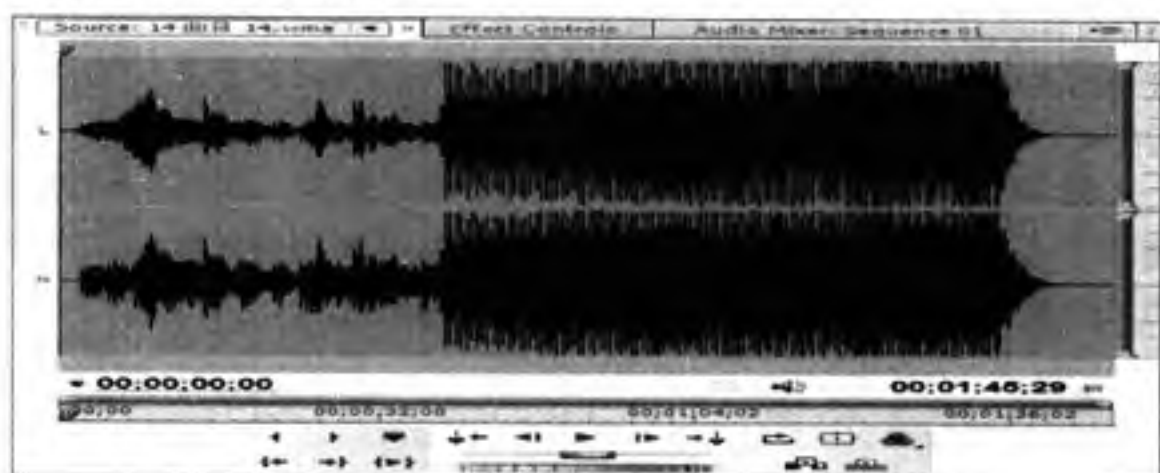


图 5-2 双声道的波形图

3. 5.1 声道

5.1 声道是使用 5 个喇叭和 1 个超低音扬声器来实现一种立体效果的音乐播放方式，它是由杜比公司开发的，所以也称作“杜比 5.1 声道”。5.1 声道系统采用左 (L)、右 (R)、左后 (LS)、右后 (RS)、中 (C) 5 个方向输出声音，5 个声道相互独立，其中，“.1”声道是一个专门设计的超低音声道，这一声道可以产生频率范围为 20~120Hz 的超低音。5.1 声道已广泛运用于各类传统影院和家庭影院中。一些较知名的声音录制压缩格式，如杜比 AC-3 (Dolby Digital)、DTS 等都是以 5.1 声音系统为技术蓝本的。声道的波形图中只要左、右两个声道有波形，则代表的是将双声道音频放在了 5.1 声道轨道中。

5.1.2 设置音频参数

在 Edit (编辑) 菜单下的 Preferences (属性) 级联菜单如图 5-3 所示, 在其中选择 Audio (音频) 命令, 可以打开如图 5-4 所示的音频参数设置对话框, 在其中可以对音频相关的一些参数进行设置。



图 5-3 属性级联菜单

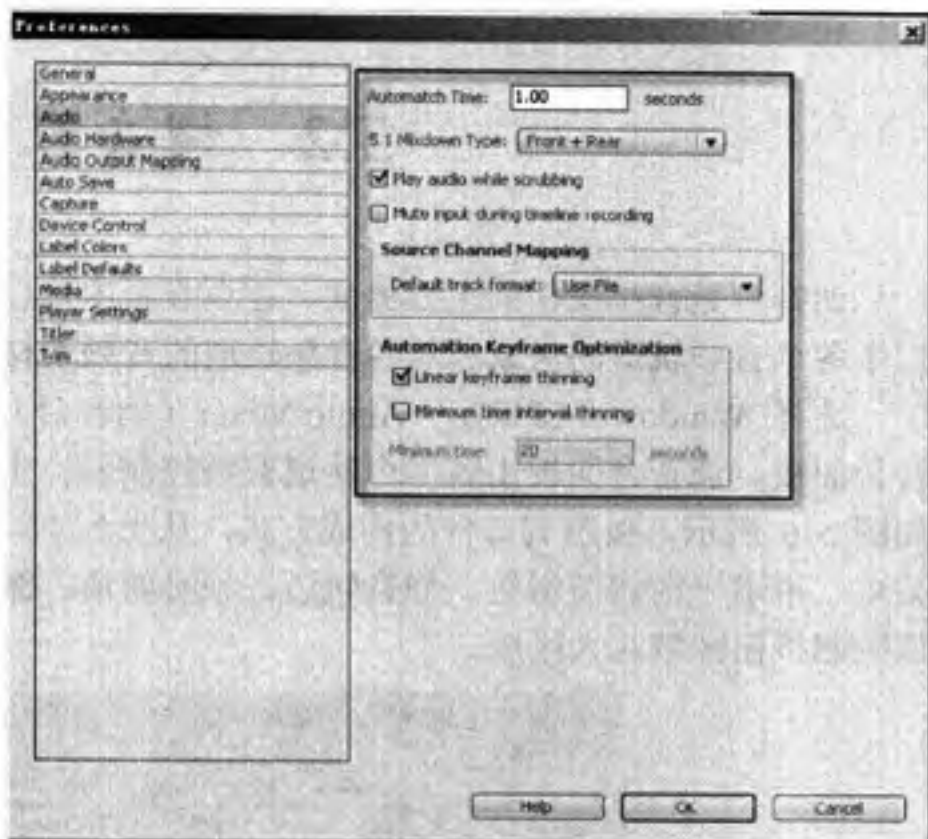


图 5-4 音频参数设置对话框

下面介绍常用的音频参数。

- ☒ **Automatch Time (自动匹配时间)**: 用于控制音频更改之后返回到音频更改之前所需要的时间间隔, 默认为 1 秒。
- ☒ **5.1 Mixdown Type (5.1 下混类型)**: 用来控制 5.1 环绕立体声的类型, 在 Premiere Pro CS4 中提供了 4 种类型, 分别是 Front Only (前置)、Front+Rear (前置环绕)、Front+LFE (前置重低音) 和 Front+Rear+LFE (前置环绕重低音), 如图 5-5 所示。



图 5-5 5.1 Mixdown Type

- ☒ **Play audio while scrubbing (在搜索走带中播放音频)**: 选中该复选框则在时间线上拖动时间指针时会跟随音频播放。
- ☒ **Mute input during timeline recording (时间线录制过程中以静音输入方式进行)**:

在计算机上链接扬声器时，选中此复选框可以在录制声音时关闭音频，以防止音频有干扰。

- ☑ **Automation Keyframe Optimization**（自动优化关键帧）：可以防止调音台创建过多的关键帧而导致性能下降，它可以为 **Linear Keyframe Thining**（减少线性关键帧）的密度或 **Minimum Time Interval Thinning**（减少最小时间间隔），默认最小间隔为 20 秒。

5.2 调音台简介

调音台是音频操作的主要界面，在调音台中可以实现音频的录制、实时混合时间线窗口中各个音频轨道的对象和对各音频轨道的音频素材进行控制。

选择 **Window（窗口）→Audio Mixer（调音台）** 命令，在特效控制面板旁边会打开调音台面板。调音台面板由若干个轨道音频控制器、主音频控制器和一系列工具按钮组成，如图 5-6 所示。按照调音台的构成方式，从上到下可以将调音台分成轨道名称、轨道调整菜单、声道平衡调节滑轮、静音轨道、独奏轨道、激活录音轨道按钮、音量控制区域和播放控制按钮区域几大区域。

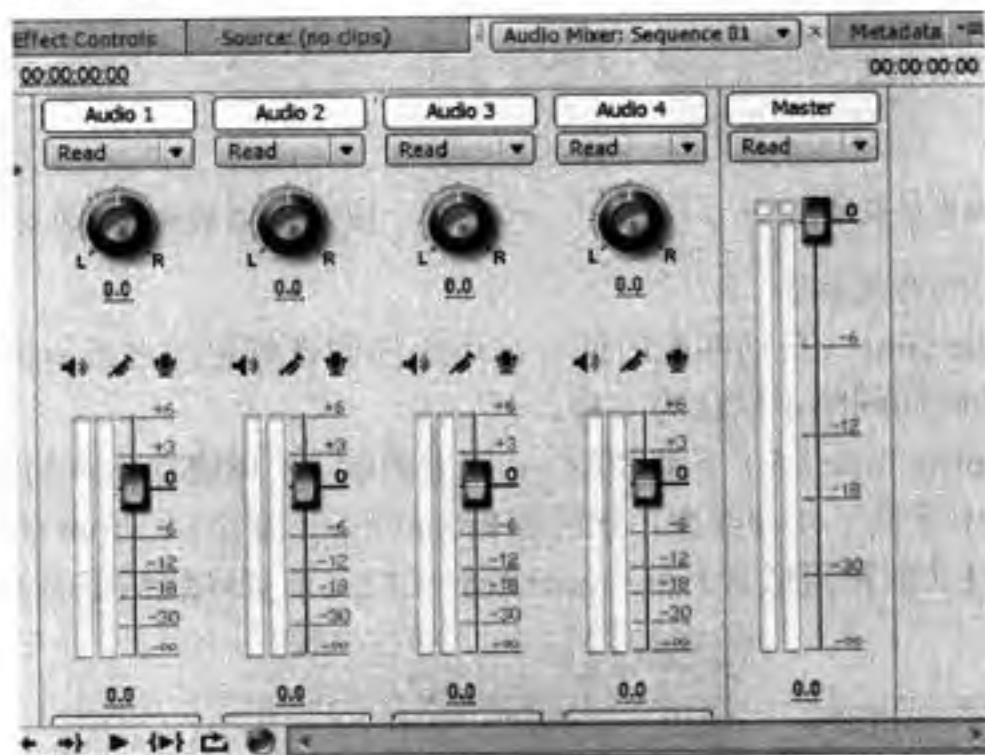


图 5-6 调音台面板

1. 轨道名称和轨道调整菜单

调音台中的轨道名称 **Audio 1**、**Audio 2**、**Audio 3**、**Audio 4**、**Master** 与时间线上的轨道名称是相对应的，如图 5-7 所示，并且在调音台中显示的轨道数量也与时间线中的音频轨道数量相一致。默认的音频轨道一般为 3 条，图 5-8 中是 4 条轨道，且 **Audio 4** 轨道是 5.1 声道的音频轨道，所以在音量控制区域和左右声道调节滑轮区域与其他 3 条轨道有所不同。

在轨道名称下方为轨道调整下拉菜单 ，如图 5-8 所示。在其中可以对音频轨道进行一些自动化的控制，如设定轨道是只读的还是在调音台中所作的调整作为关键帧保存在时间线面板中。



图 5-7 时间线上的音频轨道



图 5-8 轨道调整下拉菜单

- ☒ Off (关)：在重放时系统会自动忽略这一轨道上的音频效果。
- ☒ Read (只读)：系统会读取当前音频轨道上的效果，如果在播放期间对音量等设置进行了调整，则这些效果也会被记录到关键帧当中。
- ☒ Latch (锁定)：系统会将所作的动作都记录到关键帧，更改设置之后的轨道在完成设置之后将不会回到进行设置前的参数值。
- ☒ Touch (触动)：与锁定一样，系统会将所作的动作都记录到关键帧，不同的是，更改设置之后的轨道在完成设置之后会回到进行设置前的参数值。
- ☒ Write (写入)：此设置会立即将所作的调整保存到轨道，并在时间线轨道中创建关键帧。

默认情况下，系统将轨道设置为只读，轨道调整写入带有关键帧的轨道并且只供该轨道读取，而如果将只读改为锁定、触动或写入，那么关键帧会在当前序列的时间线中被创建。

2. 声道平衡调节滑轮

如图 5-9 所示，声道平衡调节滑轮会调节双声道轨道中两个声道的平衡，滑轮向左旋转使其参数为负值，则输出时左声道的音量增大；反之，输出时右声道的音量增大。

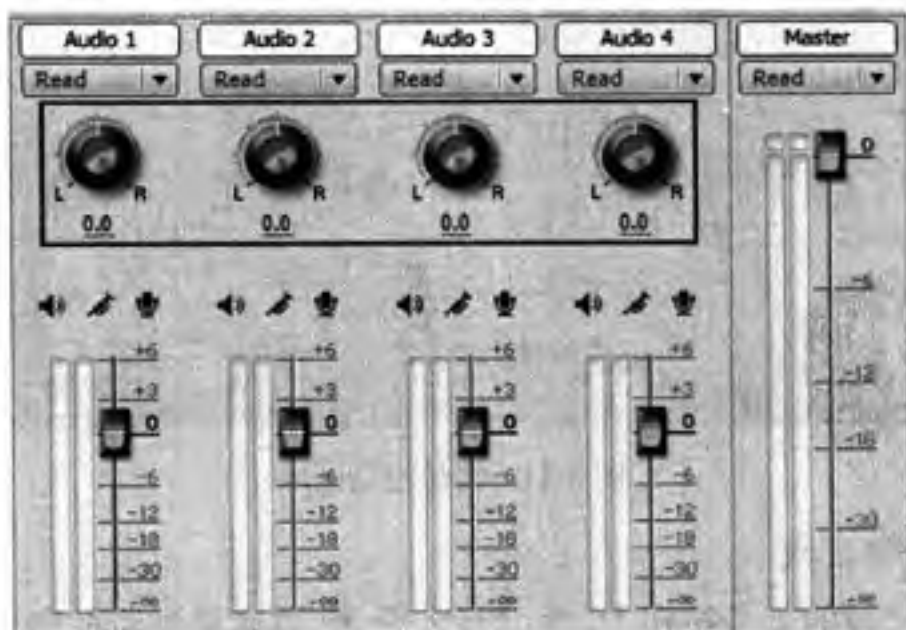







图 5-9 声道平衡调节滑轮

3. 静音轨道、独奏轨道和录音轨道按钮

“静音轨道”按钮 、“独奏轨道”按钮 、“录音轨道”按钮  用来选择哪些轨道是要使用的，哪些轨道是不想使用的。静音轨道激活时将该轨道设置为静音状态；独奏轨道激活时其他轨道就自动变为静音状态，只有该轨道效果可以显示；录音轨道激活时可以将声音输入设备输入的声音录制到这条轨道上，而不会干扰其他的轨道，“录音轨道”按钮需要和“录制”按钮  与“播放”按钮  配合使用。轨道选择如图 5-10 所示。

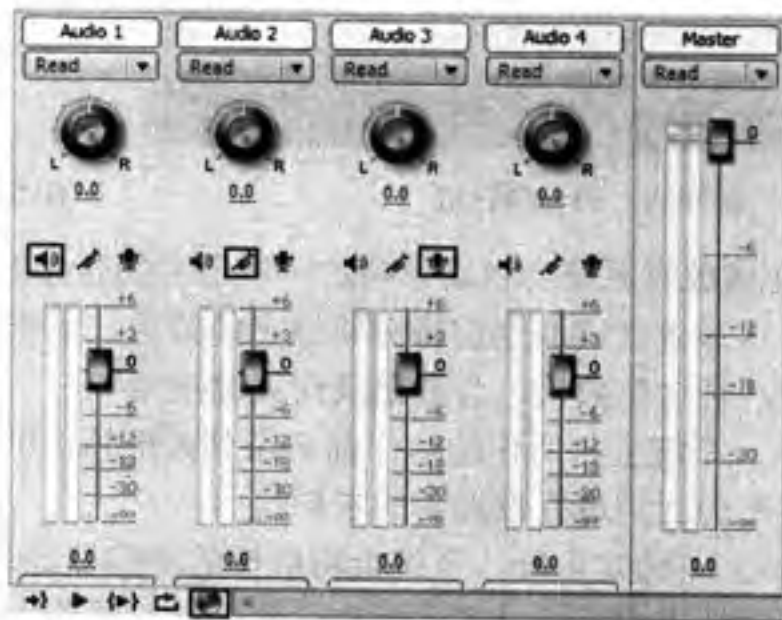


图 5-10 轨道选择

4. 音量控制区域

音量控制区域如图 5-11 所示，可以通过滑块的滑动来调节轨道的音量。当播放音乐时控制区域的实时显示达到峰值，主音频红色指示出现，会出现声音失真的情况。

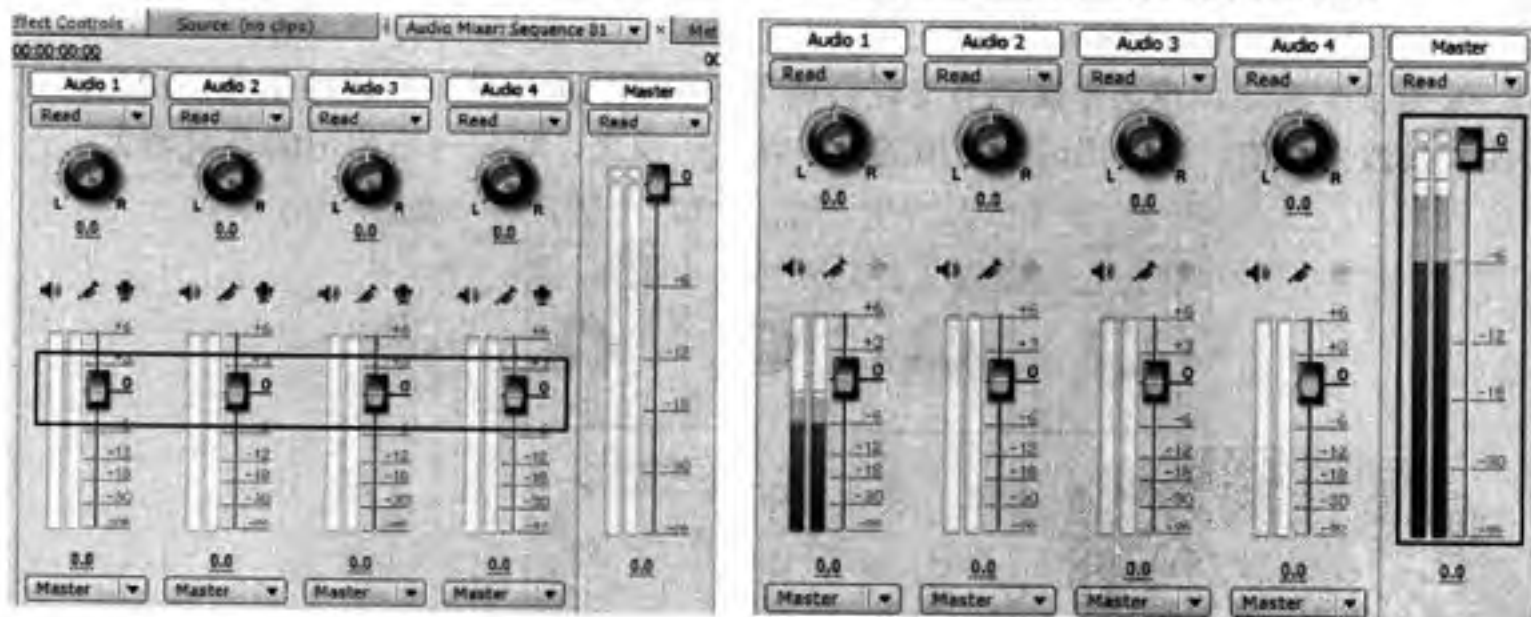














图 5-11 音量控制区域

5. 播放控制按钮区域

播放控制按钮区域的工具按钮      与素材源监视器和节目监视器中的按钮功能相似， 是“移动到入点”按钮， 是“移动到出点”按钮， 是“播放”

按钮，是“播放入点到出点”按钮，是“循环”按钮，是“录音”按钮。

在调音台的右上角可以单击打开调音台菜单，在调音台菜单中可以对音频轨道和一些控制属性进行自定义设置，如图 5-12 所示。

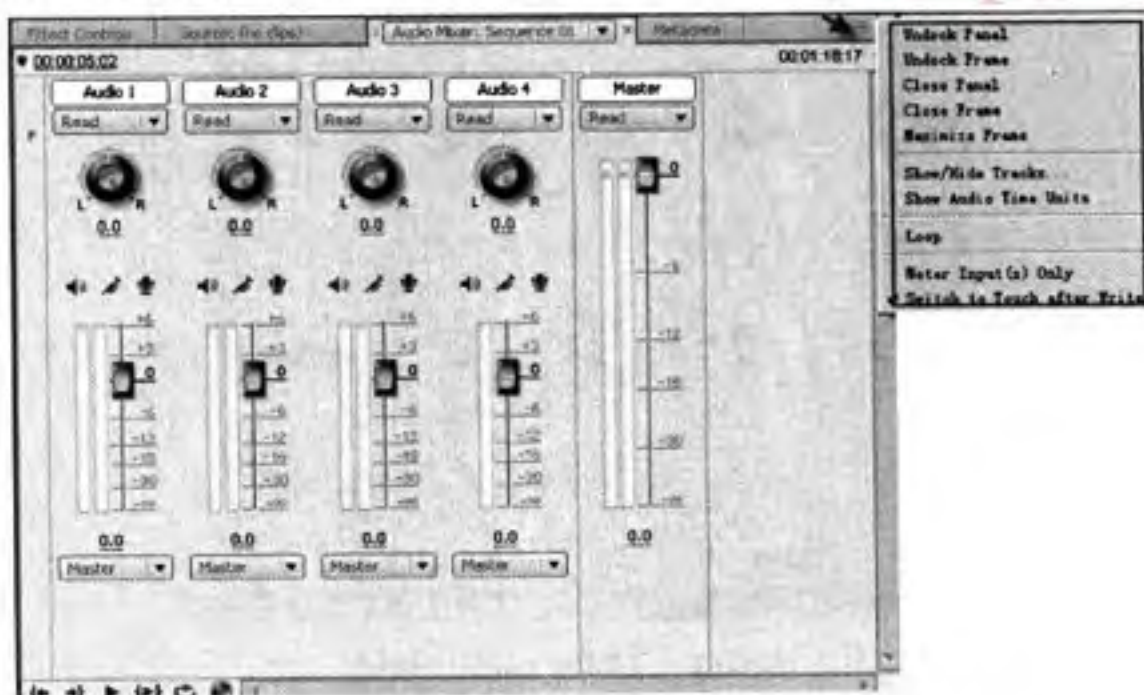


图 5-12 调音台菜单


- ☒ Show/Hide Tracks（显示/隐藏轨道）：可以显示或者隐藏选定的轨道。
- ☒ Show Audio Time Units（显示音频时间单位）：可以设置显示音频的时间单位以毫秒显示。
- ☒ Loop（循环）：选择循环之后播放是重复的。
- ☒ Meter Input(s) Only（只显示输入）：在录制音频时显示硬件的输入级别。
- ☒ Switch to Touch after Write（写入后切换到触动）：在使用写入模式之后，系统会自动将模式从写入变为触动。





5.3 编辑音频

在 Premiere Pro CS4 中，编辑音频的方式与编辑视频的方式类似，都可以在时间线上利用 Tools（工具）面板中的工具进行编辑，也可以在 Effect Controls（特效控制）面板中通过编辑关键帧来实现特殊的音频效果。

5.3.1 音频的采集

在 Premiere Pro CS4 中使用调音台采集音频可以很方便地将音频素材从麦克风或播放机中采集到 Premiere Pro CS4 中，如为视频录制解说材料或添加来自外界的音乐等。

连接好音频输入设备之后，打开调音台，选择一条要录制音频的轨道，以要录制到 Audio 1 轨道为例，如图 5-13 所示，首先，将 Audio 1 轨道的“录音轨道”按钮按下使

之变为红色；然后，按下“录音”按钮  使之变为红色闪烁状态，这时表明轨道已经准备好可以进行录音；最后，单击“播放”按钮  开始录音，录音进行时“播放”按钮会变为 ，当结束录音时单击“停止”按钮  则音频录制完成。

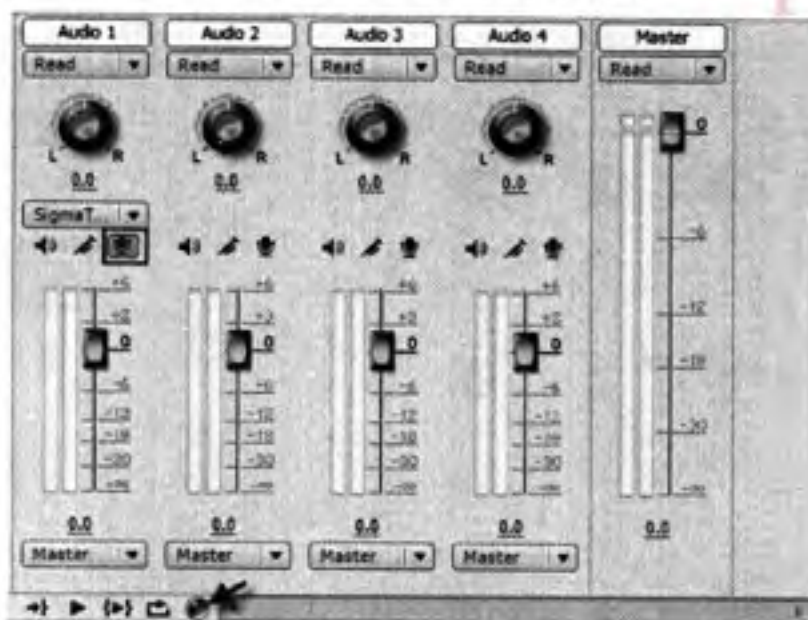


图 5-13 录制到 Audio 1 轨道



小提示

录制完的音频会自动出现在 Project（项目）窗口并插入 Audio 1 轨道中，如图 5-14 所示，插入点为时间指针所在处。

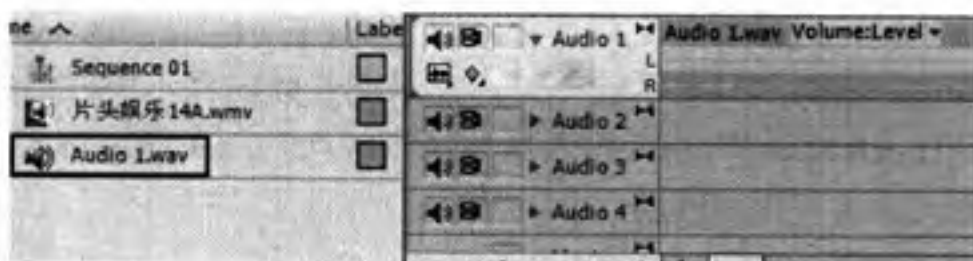


图 5-14 录制完成后的状态

5.3.2 在时间线窗口编辑音频

在项目窗口导入音频素材文件之后可以在素材源监视器中设置入点和出点，然后将选定的素材片段插入时间线。在时间线窗口中可以对音频实施基础的编辑操作。

1. 解除视频音频链接

从项目窗口拖动一段包含视频和音频的素材到时间线，则默认将视频插入 Video 1，音频插入 Audio 1，这种情况下如果要对音频进行编辑首先需要解除二者的链接，使音频文件独立于视频。

首先，右击时间线上的素材，在弹出的快捷菜单中选择 Unlink（解除链接）命令，如图 5-15 所示，通过选择 Clip（素材）菜单下的 Unlink（解除链接）命令也可以获得同样的效果。

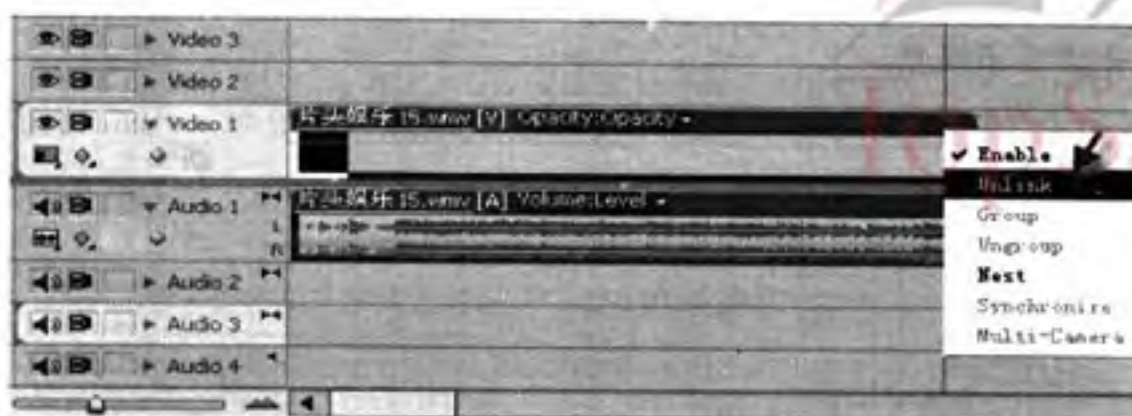


图 5-15 选择 Unlink（解除链接）命令

然后，可以在音频轨道上对音频内容进行独立的编辑，如图 5-16 所示。



图 5-16 独立编辑音频

2. 建立视频音频链接

如果需要把两个分离的视频和音频重新建立链接，可以按住 Shift 键选中要建立链接的文件，通过右键菜单或者在 Clip 素材菜单下选择 Link（链接）命令，即可将选中的素材链接成为一体，这些素材可以作为一个整体进行下一步的编辑。

在 Premiere Pro CS4 中还提供了一种快速解除音频、视频链接并保持链接的方式。导入含有视频和音频的素材之后，按 Alt 键选择视频或音频素材拖动，可以将二者瞬时分离，但是释放鼠标之后可以发现，音频和视频的链接仍然存在，同时，视频和音频名称的前面会出现二者不同步的时间差，如图 5-17 所示，按住 Alt 键拖动 Video 1 轨道上的视频素材向后 22 秒 13 帧，则 Video 1 轨道中的素材名称前面有一个+3:14 的时间框；而 Audio 1 轨道中的音频素材前面就出现了-3:14 的时间框。此时，拖动视频素材，则音频素材与之保持整体移动。

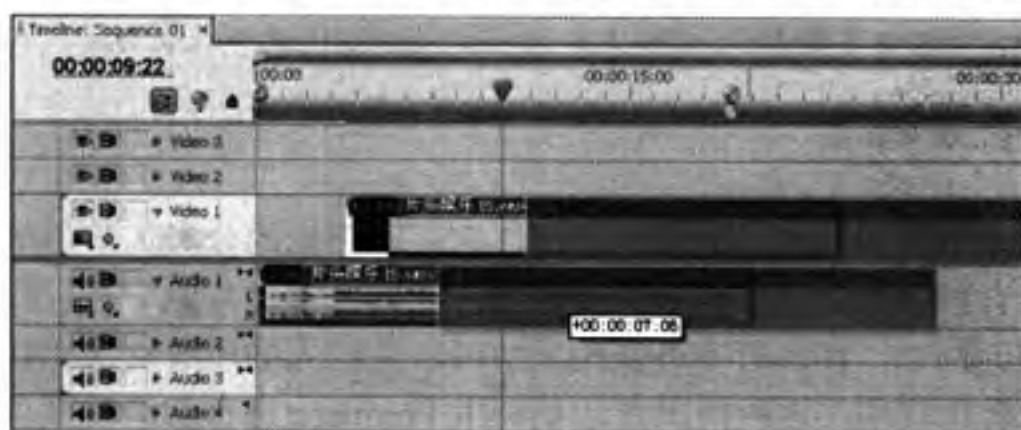



图 5-17 按住 Alt 键快速解除链接和建立链接

3. 设置音频显示风格

在音频轨道前方的控制按钮中找到“设置显示风格”按钮, 单击按钮右下角的小三角会弹出如图 5-18 所示的下拉菜单, 可以选择 Show Waveform (显示波形) 和 Show Name Only (只显示名称) 两种方式。

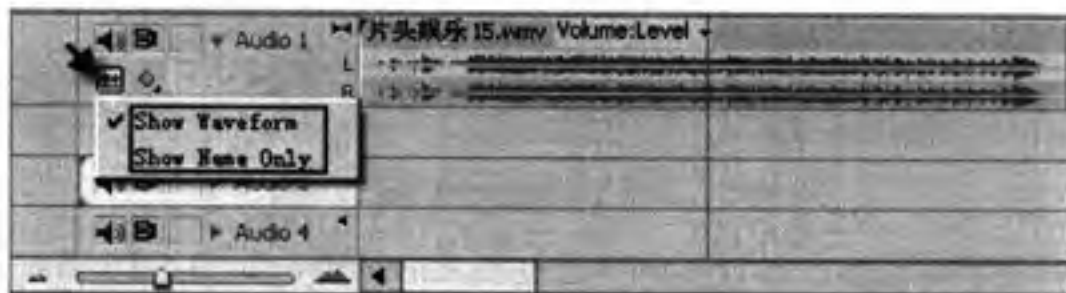


图 5-18 设置音频显示风格

4. 设置关键帧显示方式


在音频轨道前方的控制按钮中找到“关键显示方式”按钮, 在如图 5-19 所示的下拉菜单中可以选择关键帧的显示方式或隐藏关键帧。



图 5-19 设置关键帧显示方式

- ☒ Show Clip Keyframes (显示素材关键帧): 对音频素材进行编辑的关键帧显示在时间线上。
- ☒ Show Clip Volume (显示素材音量): 对素材音量进行调整时的关键帧显示在时间线上。
- ☒ Show Track Keyframes (显示轨道关键帧): 对整条轨道进行编辑时的关键帧显示在时间线上。
- ☒ Show Track Volume (显示轨道音量): 显示轨道音量变化的关键帧。
- ☒ Hide Keyframes (隐藏关键帧): 不在时间线中显示关键帧。

5.3.3 调整音频增益

音频增益用于调整音频素材的声音级别, 它是以声音的分贝为单位的。在编辑音频素材时经常需要对音频素材的声调高低进行调整, 在同一素材片段中可以同时出现多个不同音调的音频级别。例如, 在进行室外新闻采访时, 主持人的声音通常比较正常, 而被采访对象的声音可能会比较小, 这种情况在后期利用 Premiere 进行编辑时就可以通过调整音频增益来解决。调整音频增益的方法有以下两种:

一种是在 Clip (素材) 菜单下的 Audio Options (音频选项) 级联菜单中选择 Audio Gain (音频增益) 命令, 如图 5-20 所示, 打开如图 5-21 所示的 Audio Gain (音频增益) 对话框。

另一种是直接在音频素材上右击, 在弹出的快捷菜单中选择 Audio Gain (音频增益) 命令, 也可以打开如图 5-21 所示的音频增益对话框。

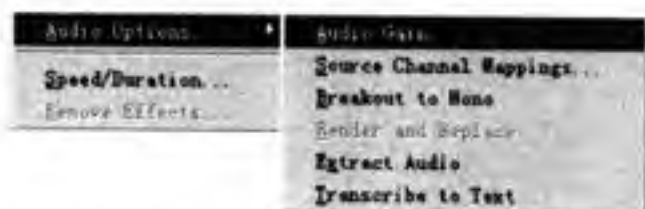


图 5-20 选择 Audio Gain (音频增益) 命令



图 5-21 Audio Gain (音频增益) 对话框

在音频增益对话框中包含 4 个选项, 可以选择自动调整音频增益的方式, 并可以输入调整的数值。音频增益的取值范围为 $-96 \sim +96$, 表示增益的分贝大小。输入正值会增加音频的增益, 使音量分贝扩大; 输入负值会减小音频增益, 使音量分贝减小。数值为 0 时代表素材的原始增益。

- ☒ **Set Gain to** (设置增益为): 可以输入一个合适的分贝值以调整选中音频的增益。
- ☒ **Adjust Gain by** (调整增益量): 输入一个数值时上面的 **Set Gain to** (设置增益) 的值会相应地改变。
- ☒ **Normalize Max Peak to** (最高峰值标准): 输入数字, 设定音频素材中的最大的峰值。
- ☒ **Normalize All Peaks to** (全部峰值标准): 输入数字, 设定音频素材中所有峰值的标准。

5.3.4 转换音频类型

转换音频类型在音频编辑中是比较常见的。在处理音频素材时经常需要将双声道中的一个声道禁用或将双声道转换成两个单声道, 或将某个单声道的音频素材转换成双声道立体声素材, 这些都需要用到 Premiere 软件中的映射音频声道功能。

在项目窗口中选中一个或多个相同类型的音频素材, 然后选择 Clip → Audio Options → Source Channel Mappings (源声道映射) 命令, 如图 5-22 所示, 将打开 Source Channel Mappings (源声道映射) 对话框。需要注意的是, 一定是在选中的音频未添加到时间线和素材源监视器的情况下, 菜单才处于可以选择的状态, 否则菜单将呈灰色不可用状态。



图 5-22 选择 Source Channel Mappings (源声道映射) 命令

打开源声道映射对话框之后, 可以对素材的类型进行转换, 如果选中的素材是双声道

的, 则改变成 Mono 单声道时可以通过选中复选框选择左声道或右声道处于 Enable (可用的) 状态, 如图 5-23 所示。

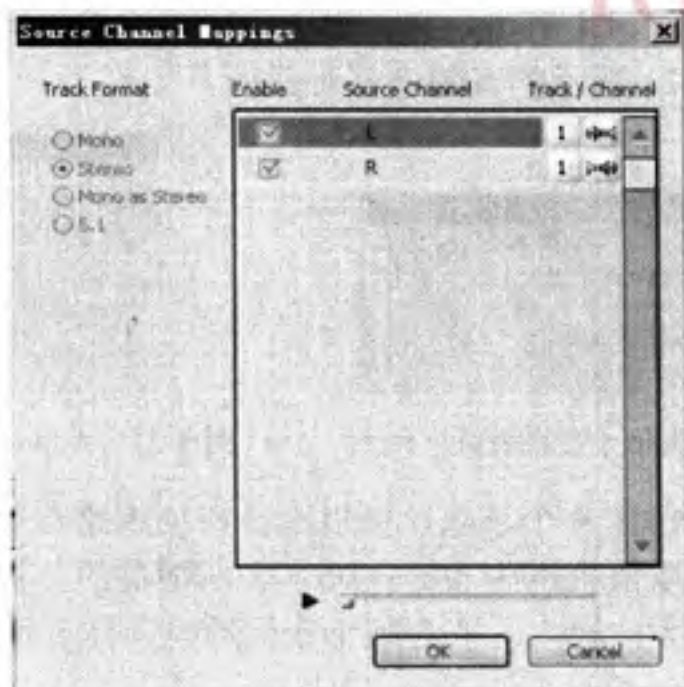


图 5-23 Source Channel Mappings (源声道映射) 对话框

如果将双声道音频改成 5.1 声道后, 在素材源监视器中的波形图如图 5-24 所示。

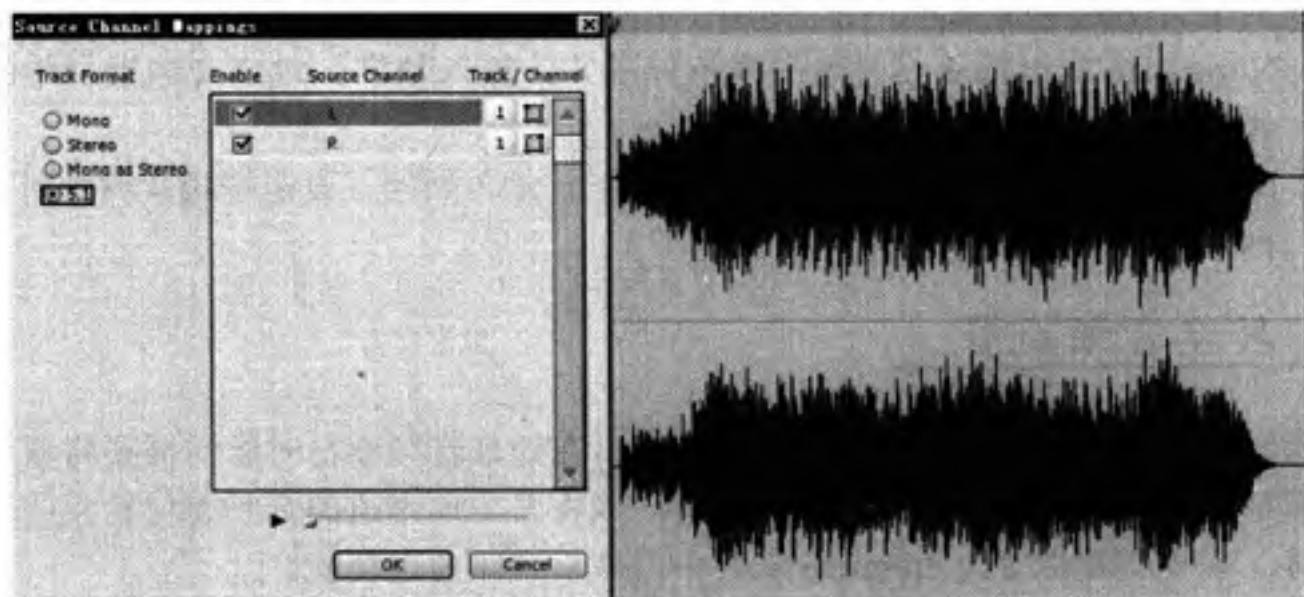


图 5-24 双声道音频改成 5.1 声道后的波形图

- ☑ Breakout to Mono (分成单声道): Audio Options (音频选项) 级联菜单中另一个非常有用的命令, 利用这个命令可以很方便地将一个双声道音频拆分成左、右两个双声道音频文件。
- ☑ Extract Audio (提取音频): 在导入影像素材时从素材中将音频提取出来, 成为一个单独的音频文件进行编辑。

5.3.5 调整音频速率

在编辑音频素材时可以调整音频以符合需要的播放速度, 即对音频的速率进行修改。

经过修改速率的音频在音调方面会发生改变,提高速率会使音调提高,反之会使音调放缓,这种改变可能造成音频的失真,但可以表现特殊的音频效果。

调整音频速率可以通过选择 **Speed/Duration** (速度/持续时间) 命令来执行,方法为:选中时间线轨道中的一段音频素材,右击,在弹出的快捷菜单中选择 **Speed/Duration** (速度/持续时间) 命令,将打开如图 5-25 所示的对话框。



图 5-25 Clip Speed/Duration (速度/持续时间) 对话框

在 **Speed** (速度) 数值框中可以输入数值,100%是正常播放速度,大于 100%是加快速度,小于 100%是放慢速度。

5.4 音频特效

使用音频编辑的特效也存放在 **Effects** (效果) 面板中。**Premiere Pro CS4** 中提供了可用于音频的三大类特效和可用于音频转换的一类特效。

5.4.1 音频转场特效

Audio Transitions (音频转换) 特效在 **Premiere** 中只有 **Crossfade** (交叉淡化) 一种,它除了包含 **Constant Gain** (恒定增益) 和 **Constant Power** (恒定电力) 两种常用方式之外,在 **Premiere Pro CS4** 中又增加了一种 **Exponential Fade** (迅速减弱) 方式,如图 5-26 所示,这 3 种方式有细微的差别,整体上呈现的是一种淡入或淡出的效果。

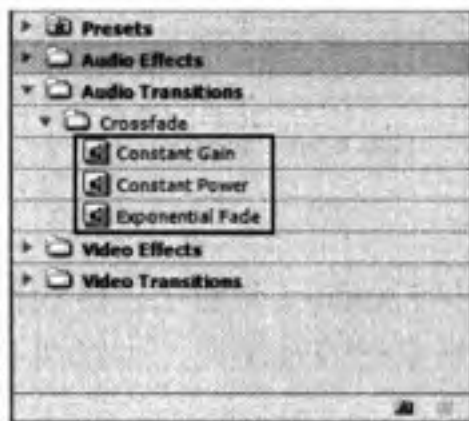


图 5-26 音频转换特效

1. 交叉淡入效果

将音频素材插入时间线后，从 Effects（效果）面板中拖动 Constant Gain（恒定增益）转场特效到音频素材的入点，如图 5-27 所示。

然后单击时间线上插入的这个转场特效，在 Effect Controls（特效控制）面板中通过拖动小手图标可以对它的持续时间进行编辑，在右侧区域还可以通过拖动边缘进行拉长修改，如图 5-28 所示。



图 5-27 插入转场特效



图 5-28 在特效控制面板中修改特效

然后在时间线窗口中拖动时间指针，可以清晰地看到在主音频显示器中看到音量的变化是一个从小逐渐变大的过程，如图 5-29 和图 5-30 所示。也可以在节目监视器窗口中对音频进行试听。

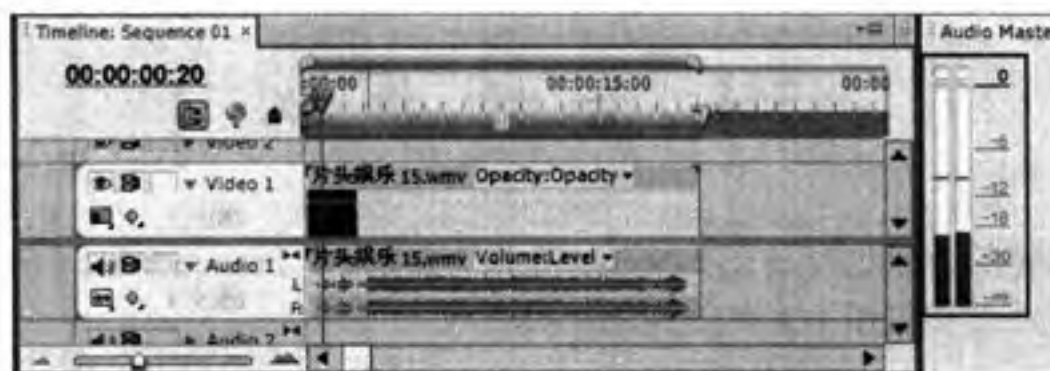


图 5-29 音频变化 1

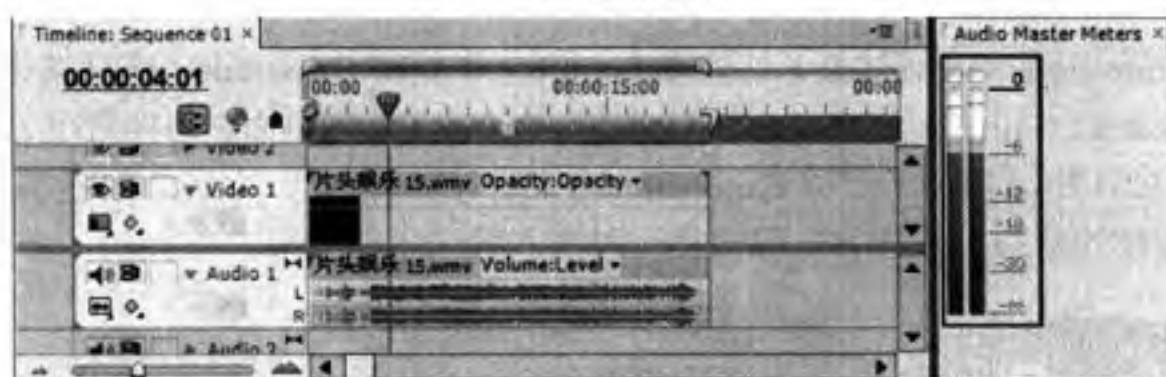


图 5-30 音频变化 2

2. 交叉淡入、淡出效果

在时间线上插入一段音频素材到 Audio 1 轨道上，将 Effects（效果）面板中的 Exponential Fade（迅速减弱）转场特效拖动到素材的结尾处，可以在 Effect Controls（特效控制）面板中对这个转场进行编辑。

然后再插入一段音频素材到 Audio 2 轨道上，将 Effects（效果）面板中的 Constant Gain

(恒定增益)转场特效拖动到素材的开始处,也可以在 Effect Controls (特效控制) 面板中对这个转场进行编辑。在 Effect Controls (特效控制) 面板中编辑持续时间时要使两段素材的转场时间保持一致才能达到合适的效果。交叉淡入、淡出效果如图 5-31 所示。

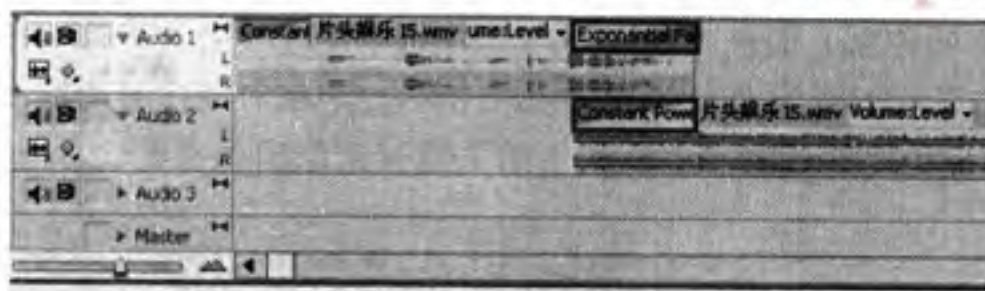


图 5-31 交叉淡入、淡出效果

3. 交叉淡出效果

制作淡出效果的方法与制作前两个效果类似,只要将 3 个交叉淡出效果中的一个,如 Exponential Fade (迅速减弱) 效果放到素材的结尾处即可,如图 5-32 所示。



图 5-32 交叉淡出效果

5.4.2 音频特效面板

在 Premiere Pro CS4 的 Effects (效果) 面板中,可用于音频编辑的特效根据音频类型可以分为三大类,即 5.1 声道特效、Stereo (双声道) 特效和 Mono (单声道) 特效,如图 5-33 所示,每一类特效下面又包含众多的小特效。在应用这些特效时要事先观察音频素材的类型,如果插入时间线的音频素材是双声道类型,那么,5.1 类型中的特效将不能运用到这个素材中。

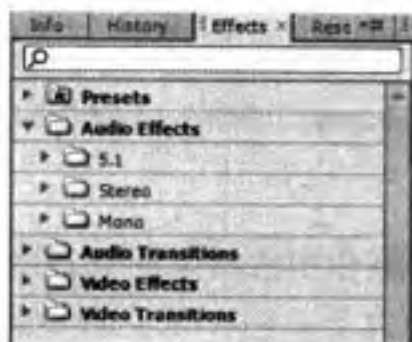


图 5-33 音频特效

但在这三大类特效类型中包含的音频特效有很多是重复的,如 Bandpass (带通) 特效在 5.1 声道特效、Stereo (双声道) 特效和 Mono (单声道) 特效中都可以运用。下面分别介绍常用的一些音频编辑特效和它们的用法。

1. Balance (平衡) 音频特效

Balance (平衡) 音频特效用于更改立体声双声道的音量, 更改音量可以通过滑动特效控制面板中的滑块或直接在显示数值的位置更改新数值来实现。如图 5-34 所示, 在右侧的 Effect Controls (特效控制) 面板中选取不同的时间点设置 3 个关键帧, 此时, 如果时间线轨道上素材设置的显示方式为 Balance (平衡) 特效, 则相应地在时间线的轨道中也会出现 3 个关键帧, 这时也可以通过调整时间线上的关键帧来编辑效果。

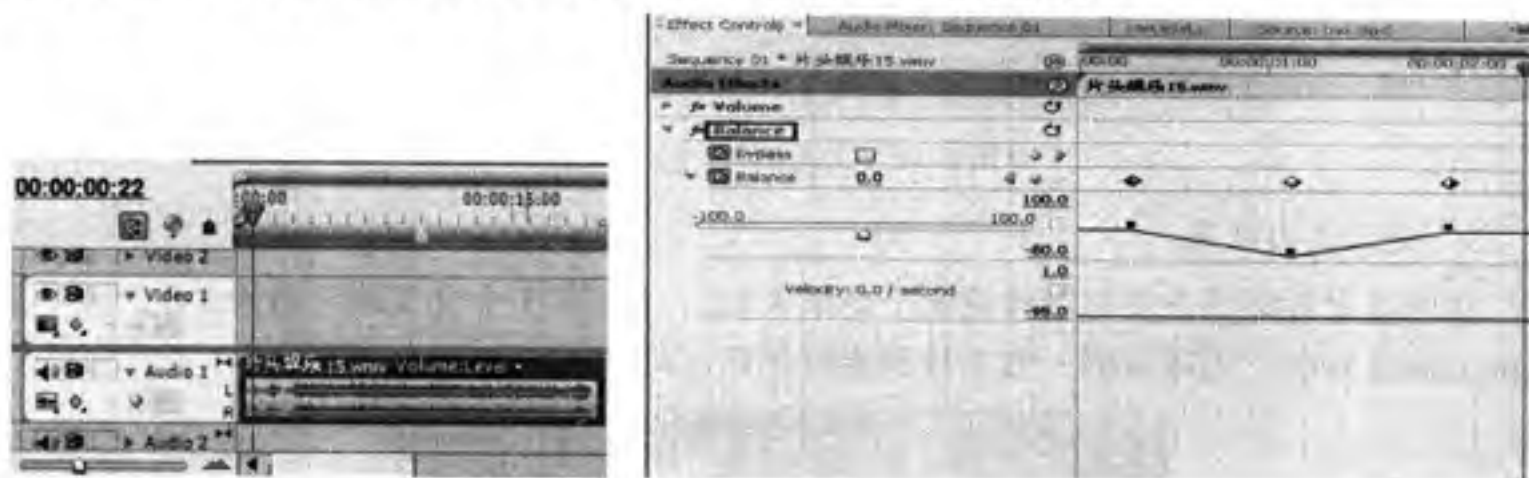


图 5-34 Balance (平衡) 音频特效

2. Bandpass (带通) 音频特效

Bandpass (带通) 音频特效用于将指定范围之外的声音频率移除, 它有两个主要的设置参数, Center (中置) 用于设置频率的中心数值; Q 值用来设置要保留的频率范围。如图 5-35 所示为 Bandpass (带通) 音频特效的控制面板。

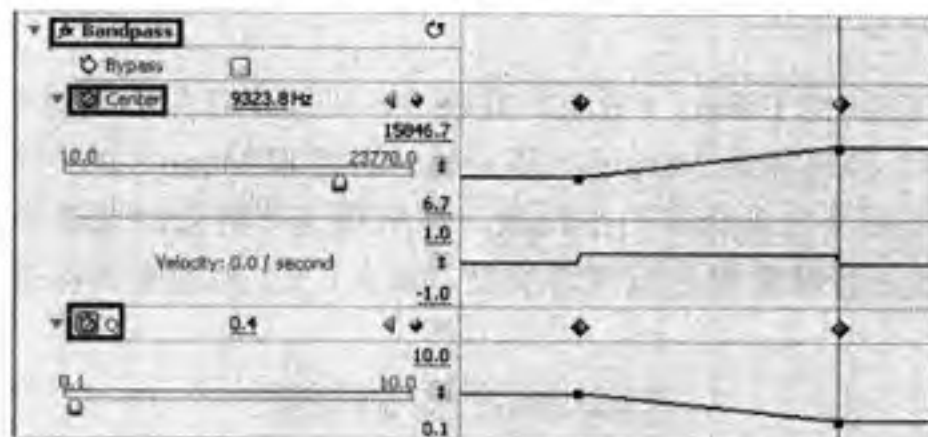


图 5-35 Bandpass (带通) 音频特效的控制面板

3. Bass (低音) 音频特效

Bass (低音) 音频特效用来调整音频素材中的低音部分, 可以用 Boost (推子) 滑块来调整低音音量分贝的高低。当数值大于 0 时, 低音音量提高, 小于 0 时, 低音音量更低。

4. Channel Volume (通道音量) 音频特效

Channel Volume (通道音量) 音频特效只存在于 5.1 声道和 Stereo (双声道) 特效类型中, 用来单独控制每一个声道的音量, 在文件的 Channel Volume (通道音量) 音频特效控制面板中, 每一条声道下面都有滑块, 可以通过滑块来调整音量。

5. Chorus (合唱) 音频特效

Chorus (合唱) 音频特效可以模仿一些特殊的音效并将其添加到音频轨道中, 它的主要参数有 5 个, 如图 5-36 所示, 可以通过中间的滑轮调节参数, 也可以在控制面板直接输入参数值。Rate (比率) 可以让音频产生不自然的效果; Depth (深度) 用来设置合唱效果的纵深感, 使声音听起来更自然; Delay (延迟) 用于设置声音的延时效果; Feedback (反馈) 用来使音频产生回音的效果; Mix (混音) 用于添加混音效果。



图 5-36 Chorus (合唱) 音频特效的控制面板

6. DeCrackler 音频特效

DeCrackler 音频特效可以从音频中移除噪声, 通过控制面板中的滑块可以控制想要进行校正的和需要去除的爆炸噪声量, 在进行校正时可以将 Audition 设置为 On (开), 以便观察效果, 同时还可以在检测图和输出图中比较噪声的程度。

7. DeEsser 音频特效

DeEsser 音频特效用来移除可能出现在旁白和歌曲中的嘶嘶声, 在调整嘶嘶声时还可以选择声音是 Male (男声) 还是 Female (女声), 如果是男声, 可以减少音频中高音的量; 如果是女声, 则可以减少音频中低音的量, 这是软件设计比较人性化的一点。

8. DeHummer 音频特效

DeHummer 音频特效可以从音频中移除范围为 50~60Hz 的嗡嗡声, 通过调整 Reduction (减少) 旋钮可以设置减少嗡嗡声的级别; 通过调整 Frequency (频率) 旋钮可以指定嗡嗡声的频率范围, 如图 5-37 所示。

9. DeNoiser 音频特效

DeNoiser 音频特效可以自动从音频中去除噪音, 该特效的参数如图 5-38 所示。Noise floor (噪音基底) 用来指示播放素材时的噪音基底; Reduction (减少) 用来指示要移除的噪音, 范围为 -20~0dB; Offset (偏移) 用来设置一个在自动检测噪音和评估噪音水平之间的偏移量; Freeze (冻结) 用来设置在噪音基底的检测中停止对噪音水平的评估。

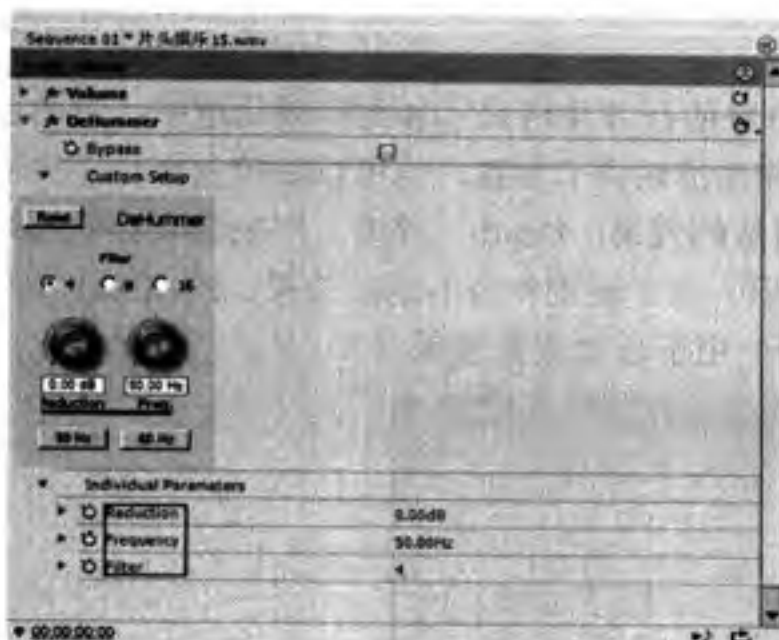


图 5-37 DeHummer 音频特效的控制面板



图 5-38 DeNoiser 音频特效的控制面板

10. Deley (延迟) 音频特效

Deley (延迟) 音频特效可以在一定范围内为音频素材添加回音效果。参数 Delay (延迟) 用于设置回音持续的时间; Feedback (反馈) 用于设置弹回延迟的音频百分比; Mix (混音) 用于设置所有回音混合的百分比。

11. Dynamics (动态) 音频特效

Dynamics (动态) 音频特效可以设置多类型的音频调整, 在该特效中可以将各类音频参数同时选择并进行调整, 以获得需要的音频效果, 如图 5-39 所示, 该特效涉及的参数主要有以下几个。

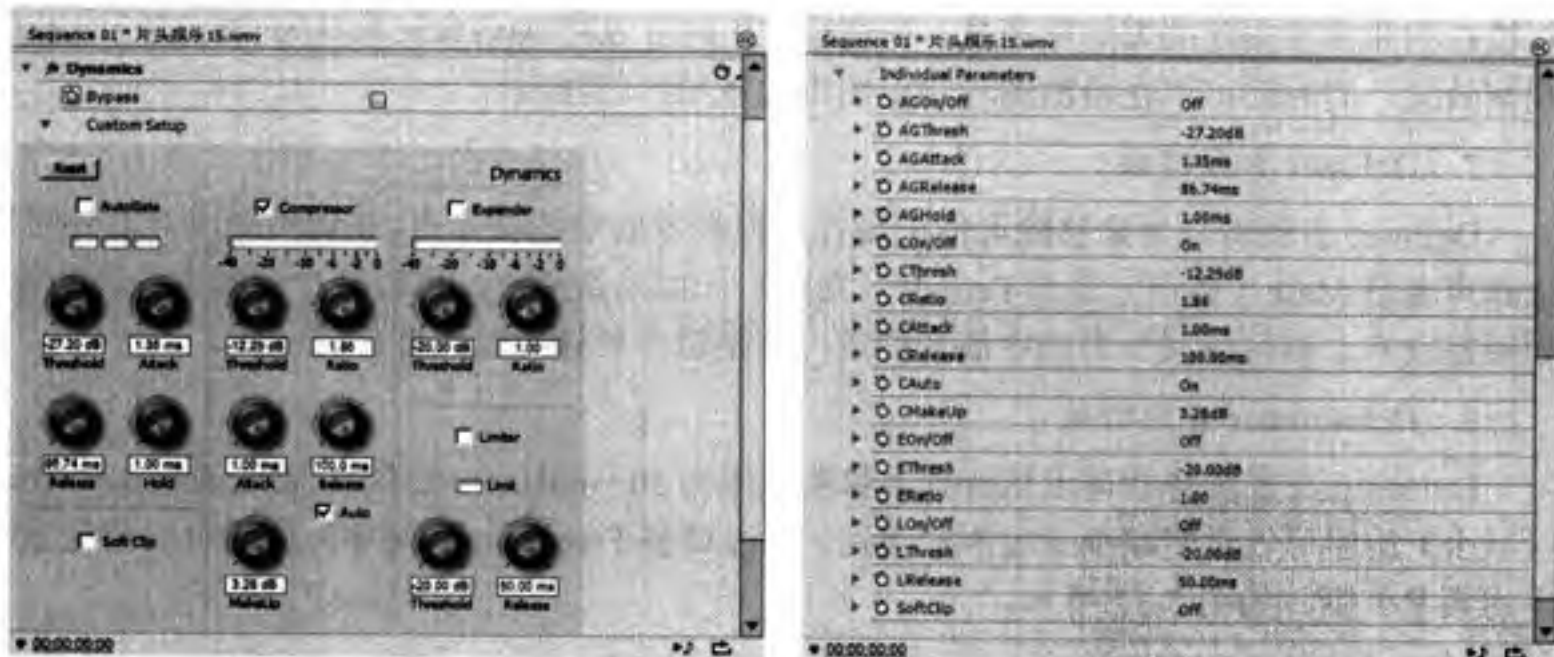


图 5-39 Dynamics 音频特效的控制面板

- ☒ **AutoGate:** 关闭不需要的音频信号的门, 当声音下降到信号级别控制值 Threshold 下时, 该选项可以移除这些信号; 当信号超出 Threshold 值时, Attack 可以确定门打开的时间间隔; Release 用于设置导入素材的信号低于 Threshold 后到门关闭的

时间；Hold 设置导入素材的信号低于 Threshold 后到门保持打开的时间。

- ☒ **Compressor**: 此选项可以通过提高柔声的级别并降低喧闹声的级别来均衡素材的动态范围。
- ☒ **Expander**: 此选项可以通过将低于 Threshold 设置值的信号降低到 Ratio 设置的压缩比率值。
- ☒ **Limiter**: 此选项可以通过划分级别来分离出音频峰值，以减少剪辑。使用 Release 选项设置剪辑之后音频增益降到正常水平所要的时间。
- ☒ **Soft Clip**: 用来减少信号峰值时的剪辑。

12. EQ 音频特效

EQ 音频特效用来剪切或放大特定的音频频率范围，该特效的主要参数有 Frequency(频率，设置音频波段增大或减小的范围，在 20~2000Hz 之间设置频率值)、Gain(增益，在 -20dB 和 20dB 之间调整增益)、Cut(剪切，设置从滤波器中过滤掉的高低波段)和 Q(设置每一个滤波器波段的宽度)。

13. Highpass(高通)音频特效

Highpass(高通)音频特效可以消除音频素材中的低频，该特效的主要参数 Cutoff(去除)用来设置可以通过音频的最低频率值。

14. Invert(反转)音频特效

Invert(反转)音频特效可以将每个声道的音频相位反转，以获得特殊的听觉效果。

15. Lowpass(低通)音频特效

Lowpass(低通)音频特效可以消除音频素材中的高频，与 Highpass(高通)音频特效相似，该特效的参数也是 Cutoff(去除)，用来设置可以通过音频的最高频率值。

16. MutibandCompressor(多频带压缩)音频特效

MutibandCompressor(多频带压缩)音频特效用于消除声音变体，对声音的高、中、低 3 个波段进行压缩控制，以保持音量一致。该特效的参数主要是 Low、Mid 和 High 3 个波段，通过指示图上的节点可以进行调节，如图 5-40 所示。



图 5-40 MutibandCompressor(多频带压缩)音频特效的控制面板

- ☒ **Threshold (开始)**: 用于设定一个开始压缩的数值, 当素材超出这个值就开始进行压缩。
- ☒ **Ratio (比率)**: 设置压缩的比率。
- ☒ **Attack (发作)**: 用来设置导入素材超出 Threshold 设定的值以后到压缩开始进行的时间。
- ☒ **Release (释放)**: 设置导入的素材信号低于 Threshold 设定的值以后到压缩开始重新取样的时间。
- ☒ **MakeUp (配制)**: 可以调整素材的分贝。

17. Multitap Delay (多重延迟) 音频特效

Multitap Delay (多重延迟) 音频特效可以使用 4 个分延迟效果以分层的方式来控制整个延迟效果, 其控制面板如图 5-41 所示, 参数 Delay (延迟) 用于设置回音持续的时间; Feedback (反馈) 用于设置弹回延迟的音频百分比; Level 用于设置回音的音量; Mix (混音) 用于设置所有回音混合的百分比。



图 5-41 Multitap Delay (多重延迟) 音频特效的控制面板

18. Notch (痕迹) 音频特效

Notch (痕迹) 音频特效用来移除嗡嗡声和其他的一些噪音, 其控制面板如图 5-42 所示, 它有两个主要的设置参数, Center (中置) 用于设置频率的中心数值; Q 值用来设置要保留的频率范围。



图 5-42 Notch (痕迹) 音频特效的控制面板

19. PitchShifter (变速变调) 音频特效

在想获得特殊的音频效果时可以利用 PitchShifter (变速变调) 音频特效让声音与众不同, 其控制面板如图 5-43 所示。该特效的主要参数如下。

- ☒ Pitch (音调): 可以通过调节按钮或输入数值的方式调节音调, 以半音程为单位。
- ☒ Fine Tune (微调): 可以对控件的效果进行微调。
- ☒ Formant Preserve (变速变调): 使之处于 On 状态时, 可以避免音频中的其他共振峰的影响。

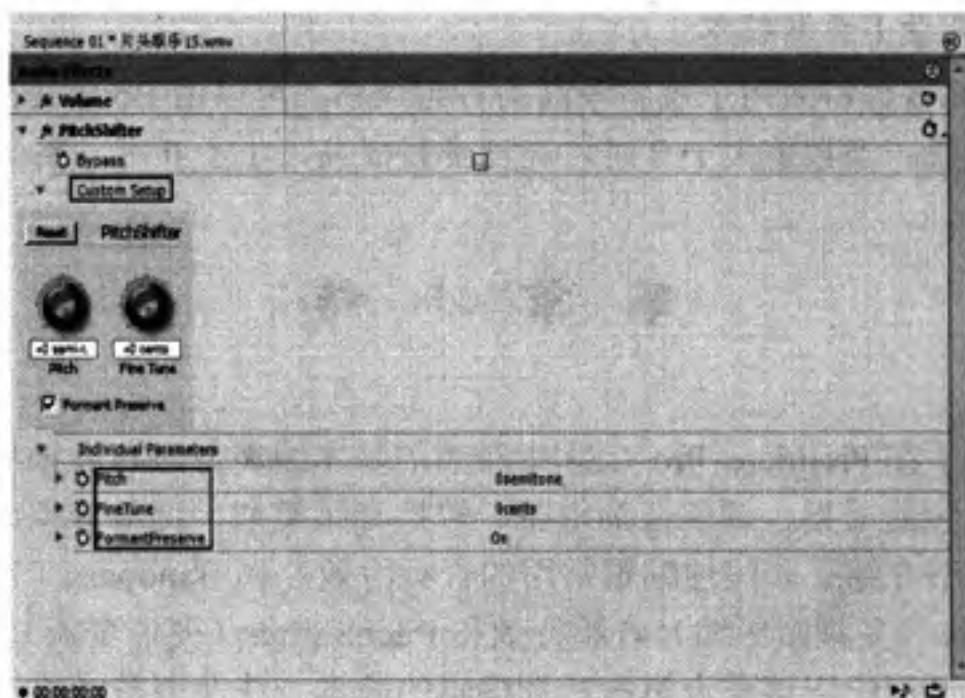


图 5-43 PitchShifter (变速变调) 音频特效的控制面板

20. Reverb (混响) 音频特效

Reverb (混响) 音频特效可以将声音弹回, 产生特殊效果, 仿佛声音在房间内回荡, 其控制面板如图 5-44 所示。混响特效的参数有以下几个。

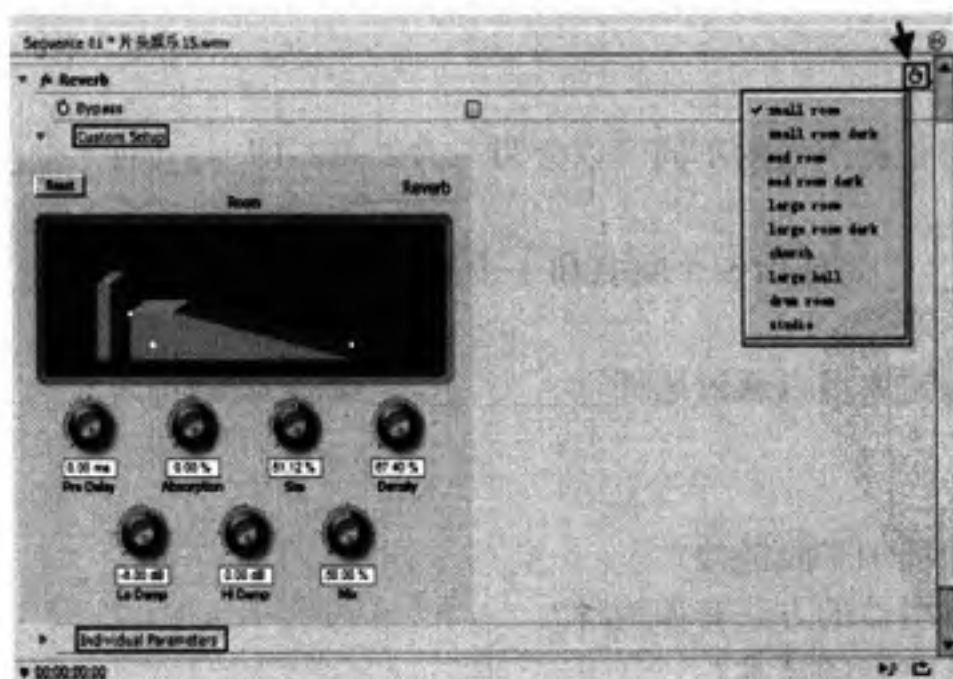


图 5-44 Reverb (混响) 音频特效的控制面板

- ☒ Pre Delay (预延迟): 模拟声音击打墙壁并发出回响所需的时间。
- ☒ Absorption (吸收): 设置音频的吸收效果, 以百分比的形式表示。
- ☒ Size (大小): 设置房间大小的百分比, 百分比越大房间越大。
- ☒ Density (密度): 用于设置反射痕迹的密度。
- ☒ Lo Damp (低频阻尼): 设置低频的衰减时间。
- ☒ Hi Damp (高频阻尼): 设置高频的衰减时间。
- ☒ Mix (混合): 设置将混响效果添加到音频的比例。

21. Treble (高音) 音频特效

Treble (高音) 音频特效用于调整较高的音频频率, 可以用 Boost (推子) 滑块来调整高音音量分贝的高低。当数值大于 0 时, 高音音量提高, 小于 0 时, 高音音量降低。

本章小结

本章详细介绍了在 Premiere Pro CS4 中音频的基本编辑方法和音频特效的运用, 包括调音台的使用、音频的采集、调整音频增益、转换音频类型、调整音频速率和在时间线窗口编辑音频, 还详细介绍了非线性编辑常用的音频特效, 如 Bandpass (带通) 音频特效、Multiband Compressor (多频带压缩) 音频特效和 Pitch Shifter (变速变调) 音频特效等。

在本章的学习过程中应该重点掌握音频编辑的基本方法及调整增益、速率等基本音频参数的方法。

练习题

1. 填空题

- (1) 音频素材依据声道的不同可以分为三大类型, 即_____、_____和_____。
- (2) _____是使用 5 个喇叭和 1 个超低音扬声器来实现一种立体效果的音乐播放方式。
- (3) 调整音频速率可以通过选择_____命令来执行。

2. 简答题

- (1) 如何解除视频音频链接?
- (2) 调整音频增益的方法有哪两种?
- (3) 什么是数字音频技术?

第6章 添加字幕效果

字幕作为视觉元素、符号信息在影视作品的编辑、制作中占有非常重要的作用，它基本由图形、文字和 LOGO 等几个部分组成。一般的字幕效果有为影片中的人物对话配上字幕、旁白和注解等，为影片的开头加上标题和发行批号等，在影片的结尾加上主创人员名单及制作公司团体等。也可以在字幕窗口中制作自己需要的附加图形文件。在传统的专业影视制作中，需要使用专门的字幕机来完成上述的任务。而 Premiere 非线性编辑软件则可以通过其自带的字幕编辑器来添加与制作所需要的字幕文件。

在 Adobe Premiere Pro CS4 中，字幕的编辑是在如图 6-1 所示的字幕窗口中完成的。在网络上下下载一个视频素材，导入后在字幕窗口中可以制作和编辑不同效果的静态或动态的字幕，可以对字幕设置的参数进行设定以获得不同的效果。下面以为视频添加字幕翻译和旁白为例进行讲解。

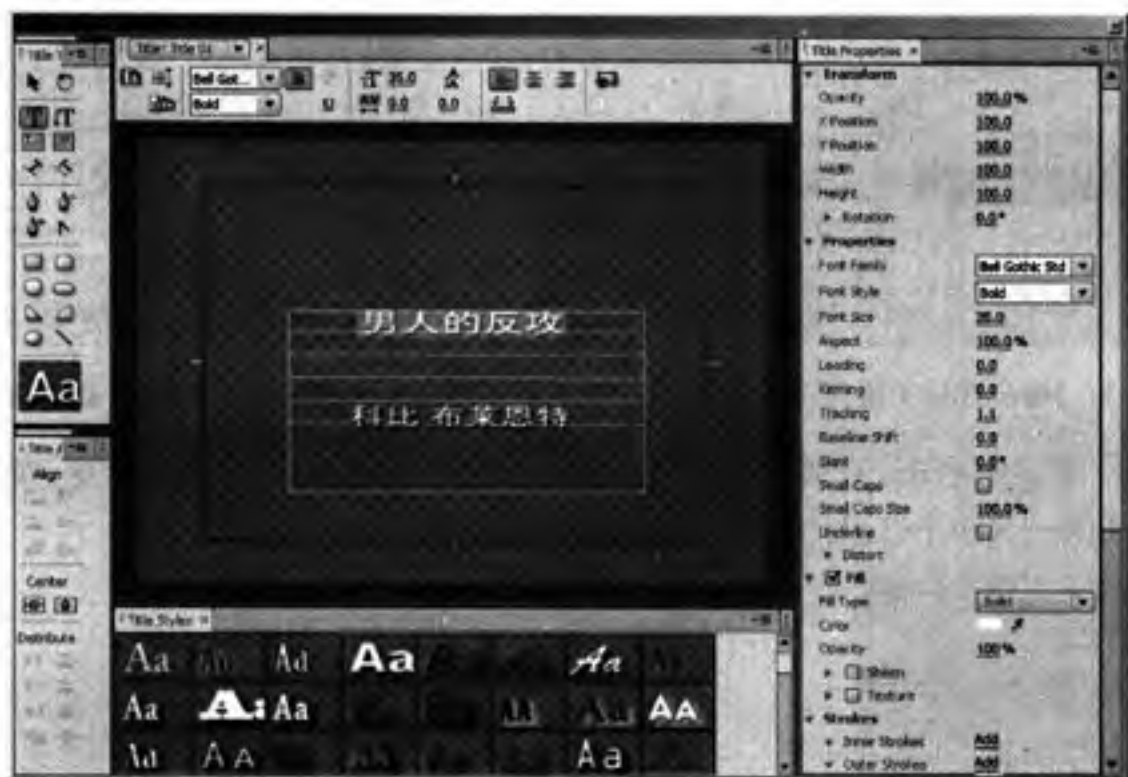


图 6-1 字幕窗口

字幕窗口可以用来制作文字和图形，其中包含制作字幕文件的一些常用工具和基本参数的设置，例如，字幕的横竖输入工具 **T** 和 **IT** 和样式设置工具 **≡** **Bell Got...** 等。与字幕窗口成对出现的还有 Title (字幕) 菜单。利用这些工具以及 Title (字幕) 菜单中的命令就可以自由地制作出琳琅满目的字幕效果。

新建字幕后，在字幕窗口中，字幕文件被作为一种素材文件 (*.prtl 文件) 添加到项目窗口，用户可以将其插入时间线窗口与其他素材叠加、覆盖使用。自动添加在项目窗口中的字幕素材是在同一项目中使用的，如果想在其他项目中使用此素材，可以通过选择 Export

命令将字幕导出为单独的文件使用，这样新建的字幕也可以作为独立的素材被任意操作取用。在时间线窗口中，一个字幕素材相当于一个静止的图片素材，用户可以像编辑图片素材一样为字幕添加转场和特效等。

6.1 创建字幕

创建一个字幕并同时新建一个字幕素材文件有以下 3 种方式。

- ☑ 在 Title 菜单中选择 New Title 命令新建一个字幕，在 Premiere Pro CS4 中可以选择的字幕形态有 Default Still(默认静态字幕)、Default Roll(默认滚动字幕)和 Default Crawl(默认爬行字幕)，如图 6-2 所示。选择新建类型之后会弹出如图 6-3 所示的对话框，在其中可以设置新建字幕的宽度和高度，还可以为新建的字幕文件输入名称(默认名称是 Title 01)。重命名后单击 OK 按钮就会打开字幕窗口，在其中即可输入文字进行编辑。



图 6-2 New Title(新建字幕)命令



图 6-3 新建字幕对话框

- ☑ 在项目窗口中右击，在弹出的快捷菜单中选择 New Item→Title 命令，如图 6-4 所示。
- ☑ 选择 File→New→Title 命令，如图 6-5 所示。



图 6-4 New Item(新项目)级联菜单

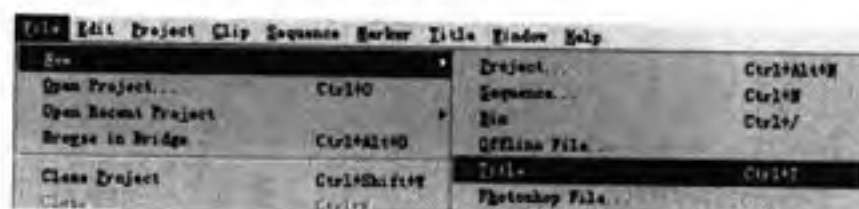


图 6-5 New(新建)级联菜单

6.2 编辑字幕效果

新建一个字幕文件(*.prtl 文件)之后，字幕窗口在打开时会将会时间指针所在的静帧画面作为字幕编辑的背景。在字幕窗口中，左侧上方是 Title Tools(字幕工具区)，左侧下

方是 Title Actions (字幕动作区), 整个右侧是 Title Properties (字幕属性区), 中上方为字幕编辑工作区, 下侧为 Title Types (字幕样式、字体区), 如图 6-6 所示。在开始编辑字幕之前有必要对各个区域的基本工具进行了解并熟练掌握, 字幕添加后的效果如图 6-7 所示。

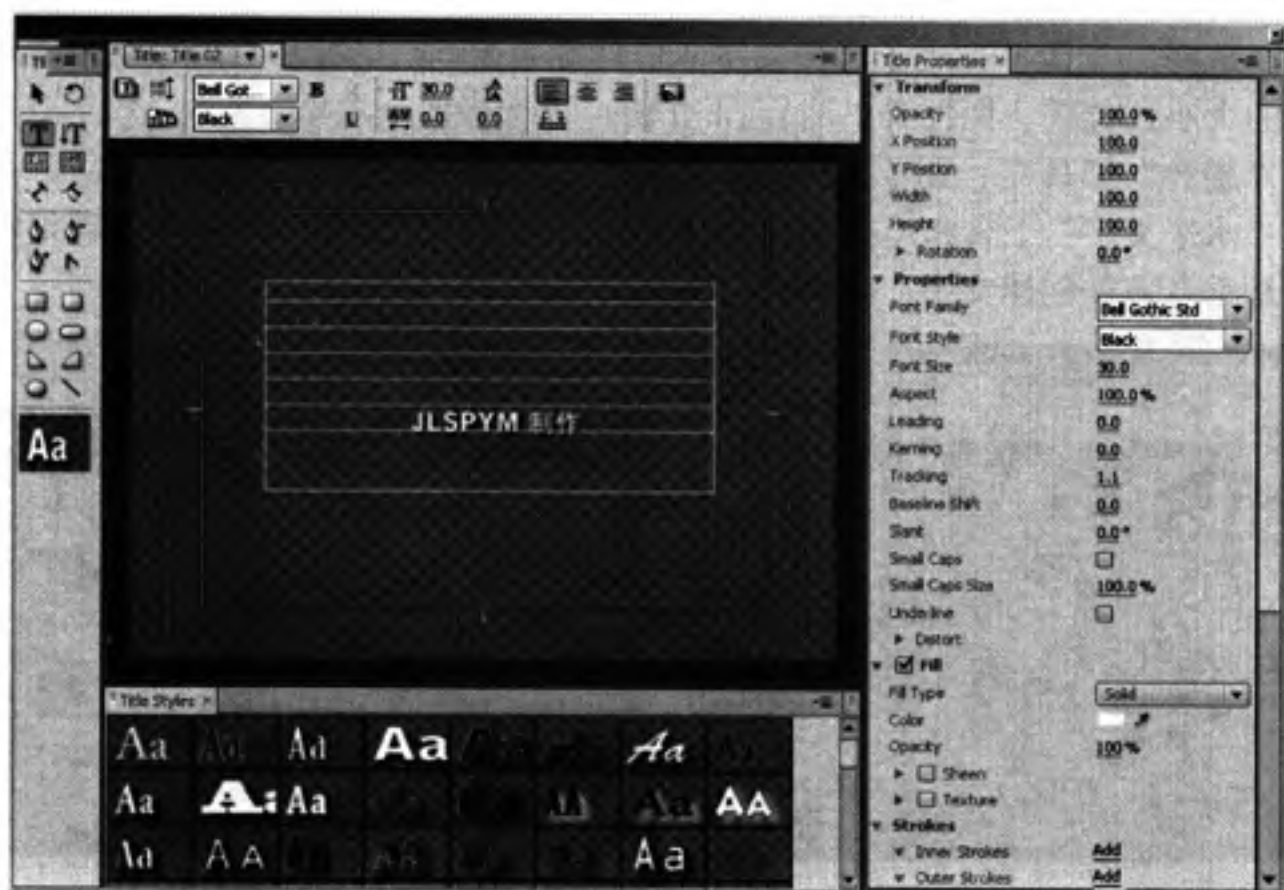


图 6-6 字幕窗口的各个区域






图 6-7 字幕添加后的效果

6.2.1 字幕工具简介

在 Title Tools (字幕工具区) 中包含了创建和编辑字幕的各种常用工具, 如图 6-8 所示, 使用这些工具可以创建字幕和各种图形。



图 6-8 Title Tools (字幕工具区)

- ☑ “选择”工具 ：用于选择文字（快捷键为 V），选择后可以移动或者调整文字的大小、位置、属性等，配合 Shift 键可以选择多个对象。
- ☑ “旋转”工具 ：用于旋转文字或图形，效果如图 6-9 所示。
- ☑ “水平文字”工具和“垂直文字”工具 ：快捷键为 T，用来选择沿着水平还是垂直方向创建文字，效果如图 6-10 和图 6-11 所示。

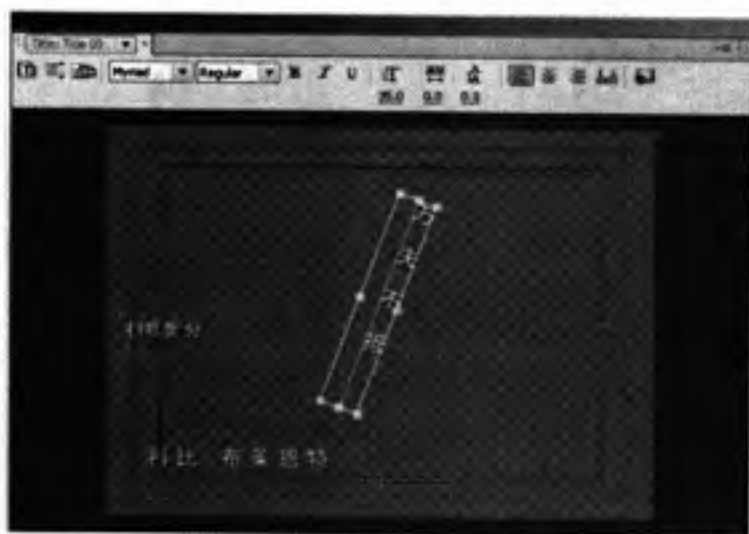



图 6-9 使用“旋转”工具的效果



图 6-10 输入水平和垂直文本



图 6-11 使用“水平文字”工具和“垂直文字”工具的效果

- ☑ “钢笔”工具 ：用于调整水平路径输入工具和垂直路径输入工具在使用时设置的用于定位的 Anchor Point 锚点，单击“钢笔”工具时将光标移动到设置的路径

处即可对锚点的位置进行调整,如图 6-12 所示。

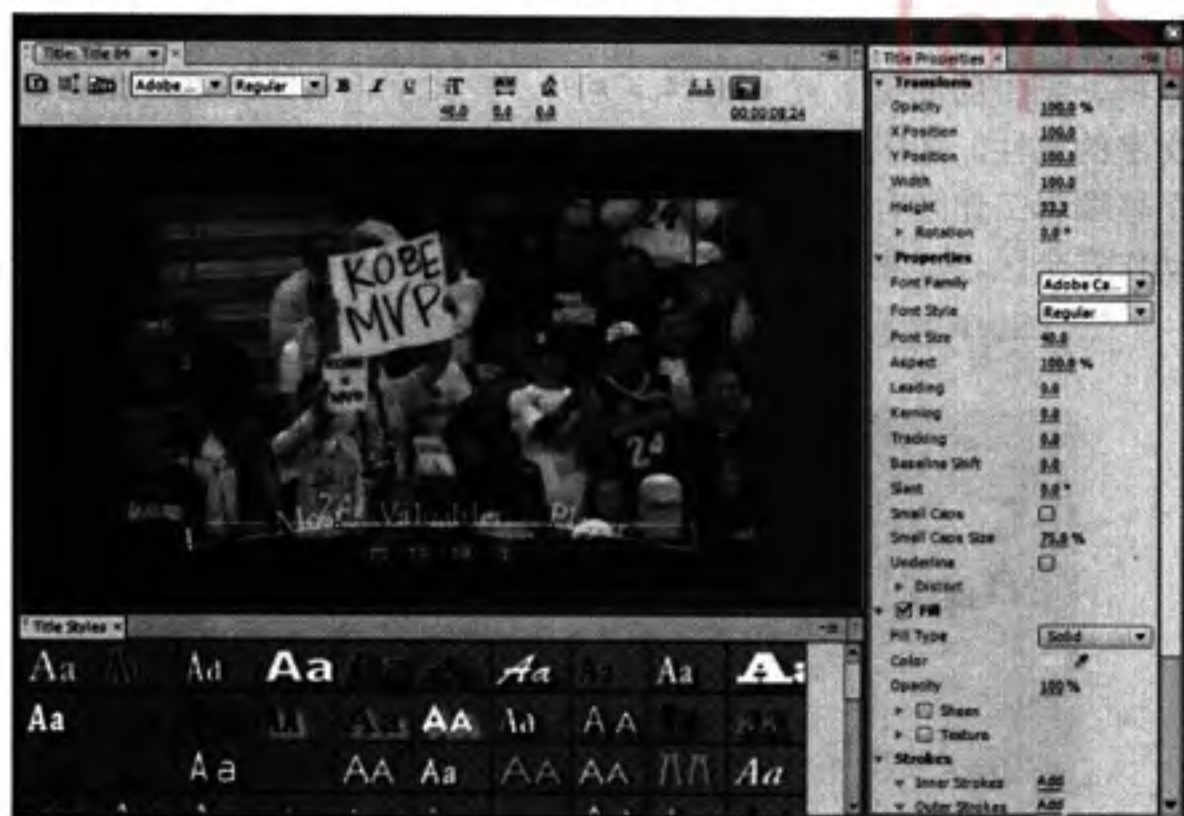


图 6-12 设置锚点




- ☑  工具: 依次用来创建矩形、圆角矩形、切角矩形、圆角矩形、三角形、弧形三角、椭圆形和直线等。在这些创建的图形中可以进行自定义制作线条、填充颜色等操作。如图 6-13 所示为用  工具设置十字线的效果。



图 6-13 十字线效果

6.2.2 文字的设置

按 **Ctrl+T** 组合键打开新建的字幕窗口,默认情况下会自动选中“水平文字输入”工具  ,光标会随鼠标的移动而移动。将光标移动到编辑区中,任选一处需要输入文字的区域

单击，即建立了一个水平文本的输入点，在此处即可输入编辑的文字。如图 6-14 所示为在字幕编辑工作区输入“反攻的号角”文本，然后通过上方的工具按钮对字幕文字进行调整，在不影响安全框、剧中的前提下置于底部。另外，在文字输入状态下，在右侧的文字属性区可以修改文字的属性，如字号颜色等。

中间的字幕编辑工作区有两个安全框，如图 6-14 所示，里面的框为字幕安全区，外面的框为字幕动作安全区。如果超出安全区，则有些字幕在最终输出效果中会无法显示出来。



图 6-14 输入文字



单击  按钮会基于当前字幕新建一个移动的字幕；单击  按钮会弹出如图 6-15 所示的选择爬行字幕或滚动字幕对话框，在其中可以选择 Roll（从下到上的滚动字幕）、Still（静态字幕）、Crawl Right（从左到右爬行的字幕）和 Crawl Left（从右到左爬行的字幕）4 种类型。另外，还可以设置字幕出屏、入屏和延迟速度的关键帧。爬行字幕设置如图 6-15 所示，爬行字幕效果如图 6-16 至图 6-22 所示。



图 6-15 爬行字幕设置



图 6-16 爬行字幕效果（一）



图 6-17 爬行字幕效果 (二)



图 6-18 爬行字幕效果 (三)



图 6-19 爬行字幕效果 (四)



图 6-20 爬行字幕效果（五）



图 6-21 爬行字幕效果（六）










图 6-22 爬行字幕效果（七）

下面对字幕设置选项进行介绍。

- ☒ **Roll**（从上到下滚动字幕）：这种方式是字幕由上向下滚屏，选中该单选按钮后，屏幕的右边会出现滑块，如果文本超出了屏幕的高度，即可通过拉动滑块看到滚屏的效果，如果希望字幕从屏幕外开始移动或结尾字幕移出屏幕外，可以将 **Start Off Screen**（屏幕外开始）和 **End Off Screen**（屏幕外结束）复选框选中。
- ☒ **Crawl Left**（从右到左爬行的字幕）：这种方式是字幕由右向左滚屏，选中该单选按钮后，屏幕的下边会出现滑块，如果文本超出了屏幕的宽度，就可以通过拉动滑块看到向左滚屏的效果。
- ☒ **Start Off Screen**（开始于屏幕外）：选中该复选框可以让滚动或爬行的字幕效果从屏幕外开始。
- ☒ **End Off Screen**（结束于屏幕外）：选中该复选框可以让滚动或爬行的字幕效果在屏幕外结束。
- ☒ **Preroll**（预卷）：如果要让文字在动作开始之前保持静止状态，可以在该文本框中输入保持静止状态的帧的数目。
- ☒ **Ease-In**（缓入）：如果要让字幕运动的速度逐渐增加到正常播放速度，可以输入加速过程的帧的数目。
- ☒ **Ease-Out**（缓出）：如果要让字幕运动的速度逐渐减小到静止不动，可以输入减速过程的帧的数目。
- ☒ **Postroll**（后卷）：如果要让文字在动作结束之后保持静止状态，可以在该文本框中输入保持静止状态的帧的数目。

下面介绍字幕编辑工作区中各按钮的作用。

- ☒ **调节字体大小按钮**  103.1：通过设置按钮后面的数字可以对字体的大小进行更加精确的设定。
- ☒ **调节字间距按钮**  14.0：通过设置按钮后面的数字可以对文字之间的距离进行精确的设定。
- ☒ **文字左对齐、居中和右对齐按钮**   ：可以对文字进行左对齐、居中和右对齐设置。
- ☒ **字幕背景显示按钮** ：在制作字幕时，有时要用到背景，以便于观看字幕在背景上的精确位置。默认情况下显示的背景是时间线上的指针所在的位置。如果在时间线轨道移动时间指针，字幕的背景就会改变为指针所在新位置的画面。
- ☒ **背景显示按钮下面的时间点指示** 00:00:30:06：是时间指针所在位置的时间。
- ☒ **模板按钮** ：单击此按钮可以在模板对话框中添加新模板和使用系统自带的模板。

6.2.3 添加字幕效果

输入字幕文本之后，为了给字幕加上各种丰富多彩的视觉效果，可以在右侧的 **Title Properties**（字幕属性区）进行相应参数的调整。以输入字幕“突破 Breakthrough”为例进

行讲解。如图 6-23 所示，右侧的 Title Properties（字幕属性区）可以大致分为以下几个属性区域。

1. Transform（转换）属性区域

转换属性区域主要用来设置选中的文本文字的高度、宽度、透明度和位置等，还可以为文字设置旋转角度。

- ☒ Opacity（透明度）：用于设置选中文字的透明度，不透明的默认状态下值为 100%。
- ☒ X Position（X 横轴位置）：选中文本在 X 横轴方向的位置，数值越小越向左侧靠拢，否则数值越大越向右侧移动。
- ☒ Y Position（Y 纵轴位置）：用于设置选中文本在 Y 纵轴方向的位置，数值增大是向下移动，数值减小是向上移动。
- ☒ Width：用于设置文本宽度设置。
- ☒ Height：用于设置高度，用来精确设定选中文本的高度和宽度的值。
- ☒ Rotation（旋转）：可以通过输入数值或调节钟表指针来改变选中文本的角度，如图 6-24 所示。



图 6-23 Title Properties（字幕属性区）



图 6-24 应用 Rotation 后的效果

2. Properties（属性）设置区域

Properties 为属性设置区域，主要用来设置字幕文本的基本属性，如字体、行距、间距和字号大小等。

- ☒ Font Family（字体）：单击下拉按钮▾可以选择字体的类型。
- ☒ Font Style（字体样式）：单击下拉按钮▾可以显示当前选中文本的字体样式。
- ☒ Font Size（字号大小）：用于设置字号的大小，可以直接输入数值或通过拖曳改变数值。
- ☒ Aspect（纵横比）：用来设置选中文本的缩放，改变横向和纵向比，效果如图 6-25 和图 6-26 所示。



图 6-25 应用 Aspect (纵横比) 前



图 6-26 应用 Aspect (纵横比) 后

- ☑ **Leading (行间距)**: 用来设定文本行与行之间的距离, 当 Premiere 中出现不能识别的文字时就会以方块来代替, 可以通过更改字体或为字幕增加插件的方法来实现重新识别, 效果如图 6-27 和图 6-28 所示。



图 6-27 标准行间距



图 6-28 调整行间距的效果

- ☑ **Kerning (字间距)**: 用来设定选中文本的字与字之间的距离, 或调整光标所在前后两个文字之间的距离, 例如, 调整前的效果为“洛城湖人 L.A.L. Lakers”, 调整后的效果为“洛城湖人 L.A.L. Lakers”。
- ☑ **Tracking (轨迹)**: 作用与字间距类似, 是使全部文字之间的距离改变, 调整效果如图 6-29 所示。



小提示

Kerning 和 Tracking 都是设置字间距, 但是 Kerning 只有在整组文字都被选中的情形下才对整组文字起作用, 在文字输入状态下只对文字输入光标所在位置两边的文字起作用; Tracking 则总是对整组文字起作用, Tracking 调整的距离大于 Kerning, Kerning 可以单独调整一组文字中某两个字之间的间距。

- ☑ **Baseline Shift (基线位移)**: 用来设置文字偏移基线的位置。
- ☑ **Slant (倾斜)**: 用于设置文字倾斜角度, 数值越大倾斜角度越大。效果如图 6-30 和图 6-31 所示。



图 6-29 全部文字之间的距离改变效果



图 6-30 应用 Slant (倾斜) 前



图 6-31 应用 Slant (倾斜) 后


- ☑ Small Caps (小写字母变大写): 选中该复选框则在英文输入状态下输入的小写字母全部转换为大写字母; 在 Small Caps Size 中可以修改数值参数。
- ☑ Small Caps Size (小写字母变大写后的尺寸设置): 只用于小写字母变大写后的尺寸, 当数值为 100% 时, 与大写字母的大小相同; 当数值小于 100% 时, 虽然字母的形式是大写, 但相比开头的大写字母要小, 如图 6-32 和图 6-33 所示。Small Caps Size 只有在 Small Caps (小写字母变大写) 复选框被选中的前提下有效。



图 6-32 选定文本，更改数值



图 6-33 应用 Small Caps（小写字母变大写）后的效果

☒ Underline（下划线）：为选中文本添加下划线，选中 Underline 复选框，单击  按

钮，在弹出的下拉面板中有数值可参考，如图 6-34 和图 6-35 所示。



图 6-34 Underline (下划线) 效果

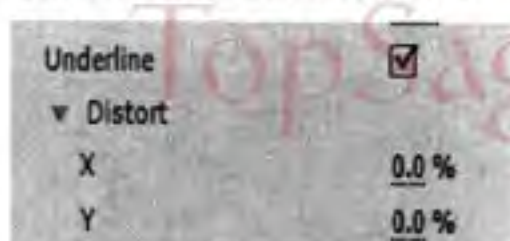


图 6-35 X/Y 轴参数选项设置

- ☒ **Distort 扭曲**: 通过改变 X/Y 轴的数值可以改变选中文本的外观，产生扭曲的效果，如图 6-36 至图 6-38 所示。



图 6-36 X/Y 轴的数值更改方式




图 6-37 应用 Distort (扭曲) 前




图 6-38 应用 Distort (扭曲) 后

3. Fill (填充) 属性区域

填充属性区域用来设置选中文本的颜色类型、透明度、光泽和纹理等参数。

单击 Fill Type (填充模式) 下拉列表框右侧的  按钮，在弹出的下拉菜单中可以选择 Solid (实色填充)、Radial Gradient (放射渐变)、Linear Gradient (线性渐变)、4 Color Gradient (4 色渐变)、Eliminate (无填充色)、Bevel (斜角边渐变) 和 Ghost (鬼影设置)、Sheen (辉光) 和 Texture (纹理)。

- ☒ **Solid (实色填充)**: 选择实色填充后文字为单一色，可以单击 Color 后面的色块图标打开如图 6-39 所示的拾色器选取文字颜色；也可以单击“吸管”按钮  在现有图像上选取合适的颜色，然后可以为颜色设置 Opacity (透明度)，值为 100 时为不透明，值为 0 时为全透明，效果如图 6-40 和图 6-41 所示。
- ☒ **Linear Gradient (线性渐变)**: 选择该选项 (如图 6-42 所示)，可以创建两个颜色的渐变效果，可以先通过拾色器选择渐变的两个颜色，然后通过调整 Angle 改

变渐变方向，效果如图 6-43 所示。

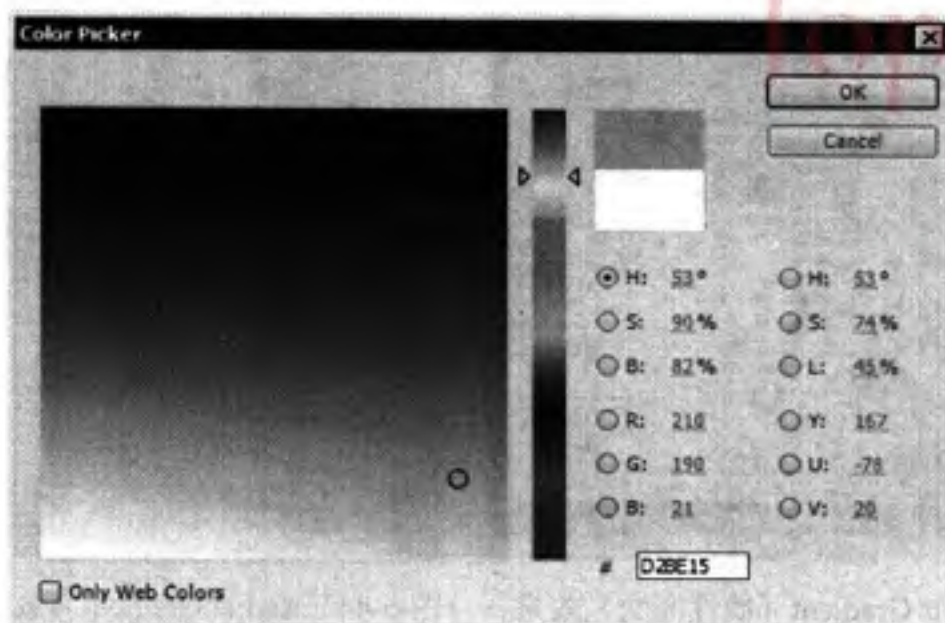


图 6-39 在拾色器中选取合适的颜色



图 6-40 选取文本



图 6-41 更换字的颜色

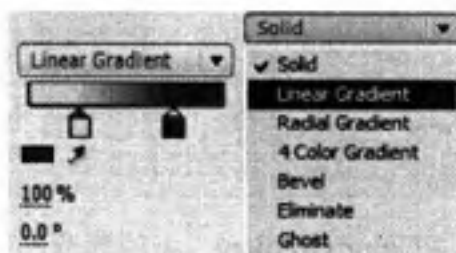


图 6-42 Linear Gradient (线性渐变) 选项

- ☒ **Radial Gradient (放射渐变)**: 与线性渐变相似，不同的是形成的渐变效果比较像一个圆形从中心向四周渐变，效果如图 6-44 所示。该效果的参数选项如图 6-45 所示。
- ☒ **4 Color Gradient (4 色渐变)**: 可以在 4 个角各设置一种颜色，这种设置可以产生颜色不同的渐变效果，效果如图 6-46 所示。该效果的参数选项如图 6-47 所示。



图 6-43 Linear Gradient (线性渐变) 效果



图 6-44 Radial Gradient (放射渐变) 效果

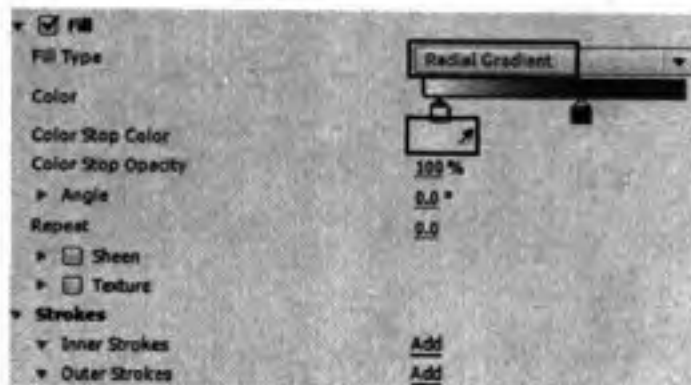


图 6-45 Radial Gradient (放射渐变) 参数选项



图 6-46 4 Color Gradient (4 色渐变) 效果

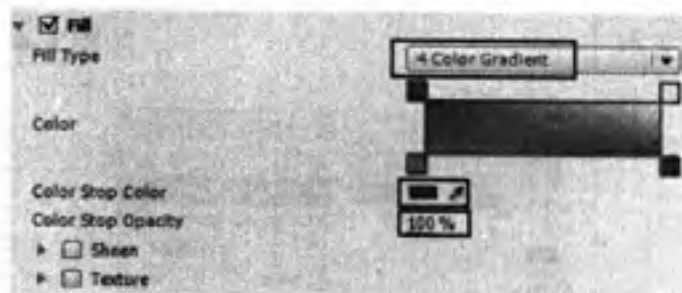


图 6-47 4 Color Gradient (4 色渐变) 参数选项

- ☒ **Bevel (斜角边渐变):** 用来设置带有斜角效果的文字, 先为文字选择 Highlight Color (高光颜色), 然后选择 Shadow Color (阴影颜色), 调节 Balance (平衡) 值会改变高光和阴影的值, 如增加高光就会相应减少阴影。通过调整 Light Angle (光线角度) 还可以设定打光的方向, Light Magnitude (光通量) 和 Tube (管状效果) 不能和 Lit (发光效果) 共用。通过以上设置, 可以获得如图 6-48 所示的效果, 整个画面看起来是将文字变为立体的浮雕效果。该效果的参数选项如图 6-49 所示。



图 6-48 Bevel (斜角边渐变) 效果

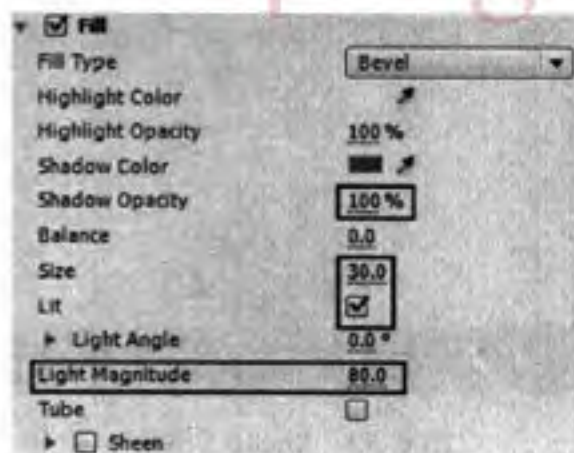


图 6-49 Bevel (斜角边渐变) 参数选项

- ☒ **Eliminate (无填充色)**: 与 Ghost 鬼影的填充效果类似, 都是只对阴影边缘进行显示, 而对文字实体不进行填充, 此效果必须和加边设置在一起使用, 效果如图 6-50 所示。该效果的参数选项如图 6-51 所示。



图 6-50 Eliminate (无填充色) 效果

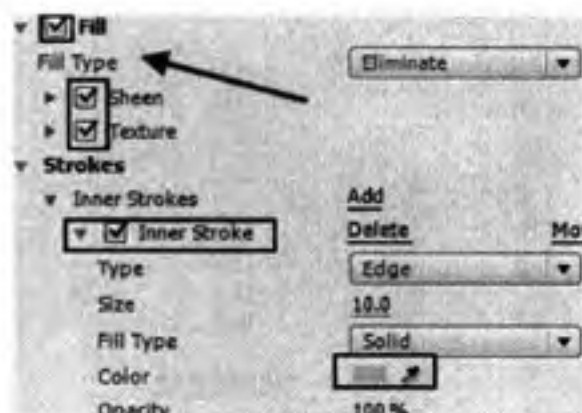


图 6-51 Eliminate (无填充色) 参数选项

- ☒ **Ghost (鬼影设置)**: 当它和 Shadow 一起使用时, 文字会变成阴影中所设定的颜色, 如果不选中 Shadow 复选框则和 Eliminate (无填充色) 效果一样。
- ☒ **Sheen (辉光)**: 选中此复选框可以为文本添加辉光的效果, 该效果会为文字添加一条辉光线, Color 用于选择辉光的颜色, Opacity 用于设置辉光的透明度, Size 用于设置辉光的大小, Angle 用于设置辉光的角, Offset 可以调整辉光的位置, 效果如图 6-52 所示。该效果的参数选项如图 6-53 所示。
- ☒ **Texture (纹理)**: 选中此复选框可以在文字表面添加纹理, 可以通过单击 Texture 后的按钮选择一个用作纹理的图片, 如图 6-54 所示。



图 6-52 Sheen (辉光) 效果

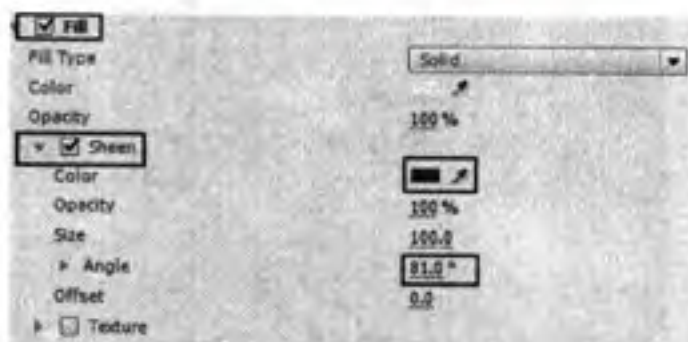


图 6-53 Sheen (辉光) 参数选项

通过调整 Scaling (缩放比例) 可以设置纹理图片在字幕文本上的比例; 通过 Alignment (校准) 可以调整纹理图片在字幕文本上的位置; 通过 Blending (融合) 可以调整纹理和文字的融合效果, 经过以上调整可以获得如图 6-55 所示的效果。



图 6-54 选择纹理



图 6-55 Texture (纹理) 效果

4. 描边属性区域

Strokes (描边) 效果主要用于为字幕文本加上轮廓。描边分为 Inner Strokes (内描边) 和 Outer Strokes (外描边), 可以通过如图 6-56 所示的参数调整描边的效果, 最终得到如图 6-57 所示的效果。

共有 3 种描边方式, 分别为 Edge (描边)、Depth (深度) 和 Drop Face (填充面)。一般情况下, 粗字体适合添加内描边效果, 细字体适合使用外描边效果。

5. 阴影设置区域

- ☒ **Shadow (阴影) 效果:** 主要用来对文字的阴影进行设置, 通过如图 6-58 所示的参数面板可以设置阴影的 Color (色彩)、Opacity (透明度)、Angle (照射角度)、Distance (距离, 阴影与原文字之间的距离)、Size (大小, 设置阴影大于原文字

的程度)、Spread (扩散程度, 设置阴影的扩散程度)。
通过对阴影参数的设定可以获得如图 6-59 所示的效果。

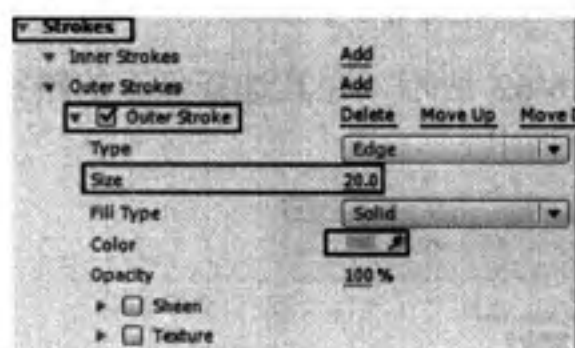


图 6-56 Strokes (描边) 参数选项



图 6-57 Strokes (描边) 效果

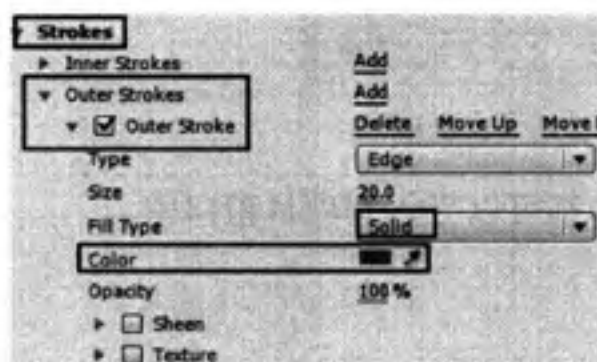


图 6-58 设置阴影参数



图 6-59 阴影设置效果

6.3 创建字幕模板

由于字幕在创建时属于同一项目文件内的素材, 不单独存在于原始素材库中, 如果需
要将同一字幕再应用于其他项目文件, 就需要对字幕文件进行保存; 而对字幕进行编辑之
后, 如果需要重复使用曾经设定的字幕效果, 可以将字幕保存为模板。

6.3.1 保存字幕

保存字幕文件时, 首先要将 Project (项目) 窗口中的字幕文件选中, 如图 6-60 所示。

然后选择 File→Export 命令，选择导出 Title（字幕）文件，如图 6-61 所示。

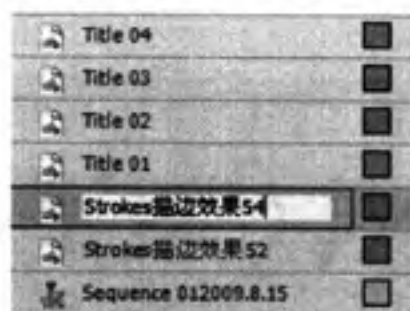


图 6-60 选中项目窗口中的字幕文件



图 6-61 选择导出字幕命令

弹出 Save Title（保存字幕文件）对话框，如图 6-62 所示，在其选择保存的路径并为其命名，这样制作的字幕就作为独立的文件保存在硬盘中。



图 6-62 Save Title（保存字幕文件）对话框

保存后的字幕文件的使用方法与其他素材一样，都可以导入到项目窗口中。

6.3.2 保存为字幕模板

将编辑完成的字幕保存成字幕模板，可以方便地将以后编辑的字幕使用与该字幕相同的设置和效果。打开 Template（模板）对话框的方法有如下两种。

☒ 从 Title（字幕）菜单中选择 Templates（模板）命令，如图 6-63 所示。

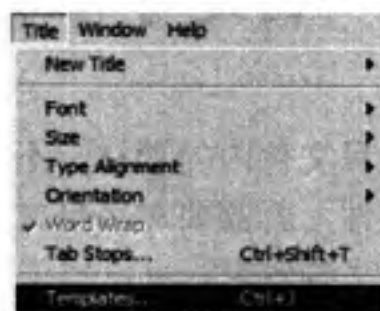



图 6-63 Title（字幕）菜单

☒ 通过单击字幕窗口中的  按钮。

打开的模板对话框分为两部分，左侧是模板名称，包括 User Templates（用户自定义模板）和 Title Designer Presets（字幕设计者预设模板），后者是系统自带的一系列现场模板；右侧是字幕模板预览区，如图 6-64 所示。

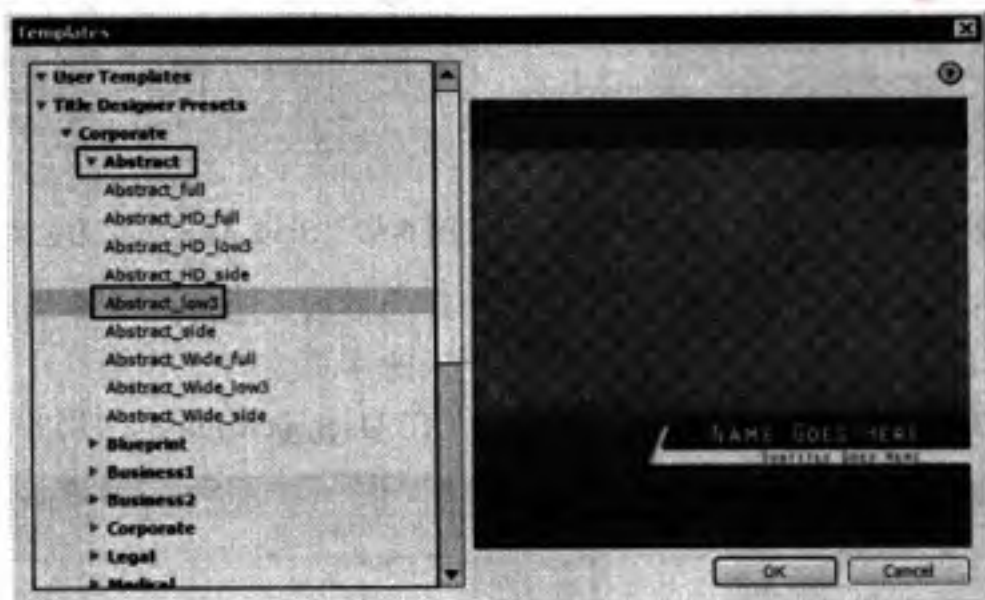


图 6-64 模板对话框




在模板对话框中可以用“水平文字工具”和“垂直文字工具”等对设计者预设模板进行文本编辑，也可以用工具对现场模板的图层和文本进行修改、位移等，如图 6-65 所示。



图 6-65 对模板进行编辑

单击模板对话框右上角的按钮可以打开如图 6-66 所示的下拉菜单，在其中包含了设置字幕为模板的一些基本命令。

- ☒ **Import Current Title as Template:** 将当前字幕保存为模板，选择此命令后会弹出 Save As（另存为）对话框，如图 6-67 所示，在其中输入名称，再单击 OK 按钮，则当前字幕文件就被保存为一个字幕模板而出现在如图 6-68 所示的 User Templates

(用户自定义模板) 中。



图 6-66 设置字幕为模板的基本命令

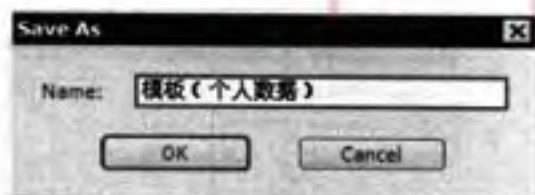


图 6-67 Save As (另存为) 对话框

- ☒ **Import File as Template:** 将导入字幕保存为模板, 选择此命令后会打开 Import (导入) 窗口, 如图 6-69 所示, 选择要导入的字幕文件“模板(个人数据).prt1”, 单击“打开”按钮后该字幕文件就出现在 User Templates (用户自定义模板) 中。



图 6-68 “模板(个人数据)”模板



图 6-69 选择字幕文件

将出现在 User Templates 用户自定义模板下的“描边效果 字幕文件.prt1”模板应用到时间指针指示的图像背景中的效果如图 6-70 和图 6-71 所示。

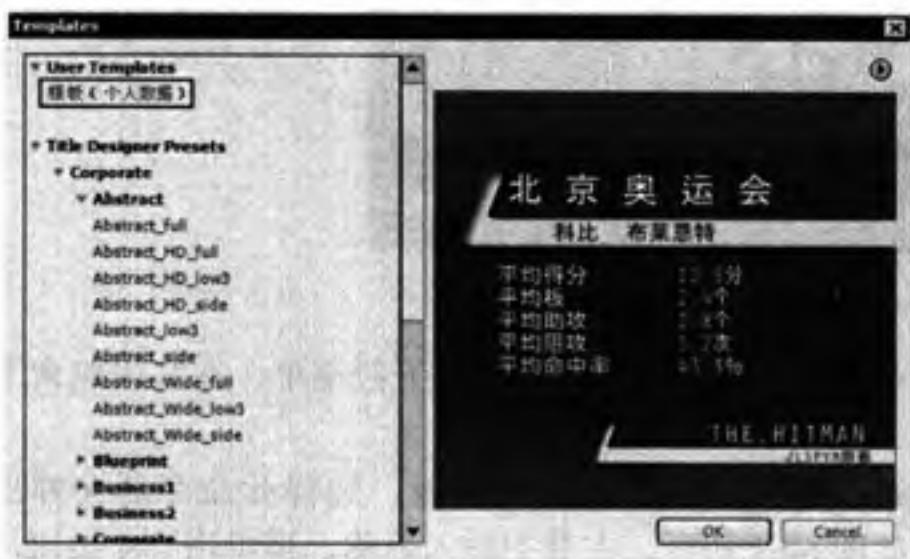


图 6-70 应用模板



图 6-71 插入时间轴

- ☒ **Set Template as Default Still:** 设置模板效果为默认静态字幕效果, 该命令使选择的模板效果自动默认为新建的 Still (静态) 字幕的效果, 每次新建一个默认静态字幕都会显示模板设置的效果。
- ☒ **Restore Default Templates:** 恢复默认模板, 使用该命令可以恢复被用户设置的默认模板效果到系统的默认状态。
- ☒ **Rename Template:** 重命名模板。
- ☒ **Delete Template:** 在 Templates (模板) 对话框中删除模板, 可以删除用户自定义设置的无用的模板。

6.3.3 使用字幕模板

在 Premiere Pro CS4 中, 用户除了可以自定义设置字幕模板之外, 还可以使用 Title Designer Presets (字幕设计者预设模板), 如图 6-72 所示为 13 类字幕设计者预设模板。



图 6-72 字幕模板

这 13 类字幕设计者预设模板包含各种不同的字体和背景图片, 用户可以根据需要选用合适的模板。

使用模板的方法是: 在选中需要的模板之后单击 OK 按钮, 则模板被运用到字幕编辑窗口中。需要注意的是, 使用字幕模板时要新建一个字幕, 否则在已经打开的字幕文件中直接使用带有背景的字幕模板, 现有字幕文件中的编辑内容将被替换。


6.4 修改字幕样式

字幕样式为输入的文本提供了多种的字体形式, 默认情况下, 字幕样式可以直接对字体起作用。Adobe Premiere Pro 中提供了大量的自带样式, 如图 6-73 所示, 用户也可以把常用的字幕样式保存为一种自定义样式, 便于以后直接调用。



图 6-73 字幕样式

1. 更改显示方式

在编辑区输入文字时直接选择样式库中的某个字幕样式后，可以在编辑区立即看到使用的效果，根据个人使用习惯的不同，可以对 Title Styles（字幕样式）的显示方式进行更改，方法是：单击样式区域右上角的  按钮，或者选中一个样式右击，在弹出的快捷菜单中都有 Text Only（显示文本）、Small Thumbnails（显示小图标）和 Large Thumbnails（显示大图标）3 种方式，如图 6-74 所示。图 6-73 的字幕样式就是 Large Thumbnails（显示大图标）方式，显示文本方式和显示图标方式的效果如图 6-75 和图 6-76 所示。

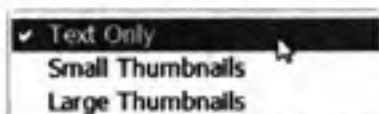


图 6-74 3 种显示方式


Title Styles		
黑体	宋体	方正大黑
方正金装大黑	方正少儿透明	方正相像透明
汉仪黑心斜体	汉仪黑心斜立体	汉仪叠韵
方正黄草金装	方正隶安金装	方正隶书 II
方正隶书	方正大黑	方正大黑
方正小字大间距	方正大标宋	汉仪黑心小字
方正大黑唱词	方正大黑-外加边立体	方正大黑-内外边立体
汉仪隶波	方正黄草简体	汉仪黑心简体
方正碑艺简体	方正隶金装	方正大标宋
方正隶变	汉仪圆叠	汉仪萝卜
方正水柱	方正楷体	方正行楷

图 6-75 Text Only（显示文本）方式



图 6-76 Small Thumbnails（显示小图标）

2. 使用样式菜单编辑字幕样式

单击样式区域右上角的  按钮，弹出的下拉菜单如图 6-77 所示，其中包含一系列关

于样式的操作命令。



图 6-77 字幕样式菜单

- ☑ **New Style:** 新建一个样式，选择该命令会弹出如图 6-78 所示的对话框，对字幕样式命名后，单击 OK 按钮，字幕样式会自动出现在样式库的列表中。

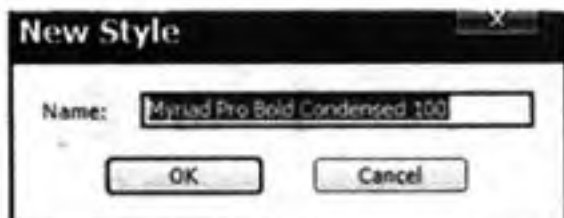


图 6-78 New Style (新建样式) 对话框

- ☑ **Apply Style:** 应用字幕样式，在样式库中选中的一个样式然后应用到字幕文本。
- ☑ **Apply Style with Font Size:** 应用字幕样式的字体大小，只是将该样式的字体大小应用到选中的文本中，不改变当前文字的字体和颜色等。
- ☑ **Apply Style Color Only:** 只应用字幕样式的颜色，将该样式的颜色应用到选中的文本中，不改变当前文字的字体和大小等。
- ☑ **Duplicate Style:** 复制一个样式。
- ☑ **Delete Style:** 删除样式。
- ☑ **Rename Style:** 为样式重命名。
- ☑ **Reset Style Library:** 重置样式库，将样式库中的样式恢复到系统初始的状态。
- ☑ **Append Style Library:** 追加样式库，为当前样式追加其他样式库。样式库作为一个单独文件存在时以*.prtl 命名，如 Workingset.prtl。选择此命令后会弹出 Open Style Library (打开样式库) 对话框，如图 6-79 所示，选择一个需要的样式库，单击“打开”按钮即完成追加。追加其他的样式库会使当前的样式库得到扩充。
- ☑ **Save Style Library:** 保存样式库，当对样式库进行更改后可以选择此命令保存为一个新的样式库。
- ☑ **Replace Style Library:** 替换样式库，可以在如图 6-79 所示的 Open Style Library (打开样式库) 对话框中用其他的样式库文件对当前样式库进行替换。



图 6-79 Open Style Library (打开样式库) 对话框

6.5 导出字幕

对创建的字幕文件进行保存的方法为：在项目窗口中选择创建的 Title（字幕）文件，然后选择 Export→Title 命令，弹出如图 6-80 所示的对话框，在其中可以对导出字幕的保存位置进行设置。



图 6-80 Save Title (字幕保存) 对话框

本章小结

TopSage.com

字幕是影视作品构成的重要因素，本章重点讲解了在 Premiere Pro CS4 中字幕创建的方法以及如何在字幕窗口中进行参数设置和实现字幕的一些特殊效果。另外，还讲解了对一些经常运用的字幕样式通过保存和使用字幕模板的方式实现快速应用的方法。

本章学习过程中的重点是要熟悉和掌握字幕的创建方法和对字幕的基本属性进行设置的方法。

练习题

1. 填空题

- (1) Premiere Pro 兼容性很好，它可以与_____、_____以及第三方插件结合使用。
- (2) Premiere Pro 的字幕没有预置动画效果，只有_____、_____和_____3 种字幕类型。
- (3) 按快捷键_____可以打开字幕编辑窗口，编辑一行静止类型的字幕文件，保存后将其拖入时间线窗口的目标轨道上。
- (4) 要输出视频素材的一部分，把这个预览范围安排到要输出的范围，_____工具，选择_____输出工作区，即可输出要输出的部分。

2. 简答题

- (1) 怎样才能让导入的图片保持原来的大小？
- (2) 在 Premiere Pro 中怎样解决“文件的音频速率不受支持”的问题？

第7章 文件输出




在完成了对影片的编辑制作之后,如果达到满意效果,即可输出影片。Premiere Pro CS4 提供了更加强大和方便的输出功能,配合 Adobe 自带的组件 Adobe Media Encoder 可以选择更多的输出类型(该正版软件安装时附带组件很多,请在安装前仔细确认需要安装的组件),并且使输出的效果更加完美。

7.1 影片的预演

在对影片进行最终的输出之前有必要对影片可能实现的效果进行预演,以观察是否符合要求,并随时发现编辑过程中的问题。

预演对影片编辑来说是非常重要的,一种常用的预演方法是在时间线进行编辑操作时实时地对刚编辑过的素材进行查看,不用通过系统的渲染过程,拉动时间线上的时间指针,在 Program Monitor (节目监视器)中就可以看到编辑后的效果。这种方式可以随意控制拉动的速度,与正常播出时的状态是不一致的,而且当时间线上素材过多时会出现跳帧和停顿。

另一种进行预演的方法是不用导出影片,在编辑后按 Enter 键进行渲染,渲染完成后自动在 Program Monitor (节目监视器)中生成播放效果。但在默认情况下会渲染整个时间线上的素材,非常耗时。如果只需要对一段素材进行渲染观察,可以设置预演的范围。

在时间线上找到  滑块,可以通过拉动左边的滑块  和右边的滑块  调整时间范围,如图 7-1 所示。

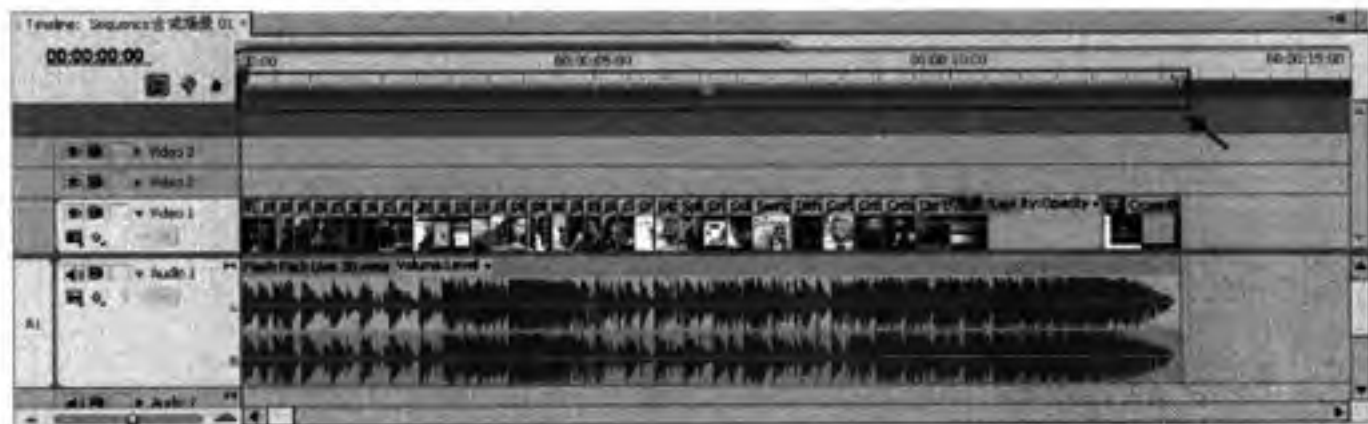


图 7-1 调整时间范围

确定预演范围之后可以在 Sequence (序列) 菜单中选择 Render Effects in Work Area 命令或直接按 Enter 键进行渲染,可以在随后弹出的如图 7-2 所示的 Rendering (渲染) 对话框中观察渲染进行的进度及剩余的时间,这样可以方便用户掌握渲染的情况。

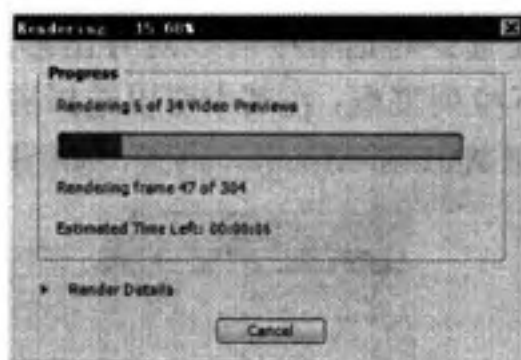


图 7-2 Rendering (渲染) 对话框

7.2 设置输出参数

完成影片的渲染之后,激活要导出的序列,在 File (文件) 菜单中选择 Export (导出) 命令,在弹出的子菜单中可以选择要导出的内容,如图 7-3 所示。

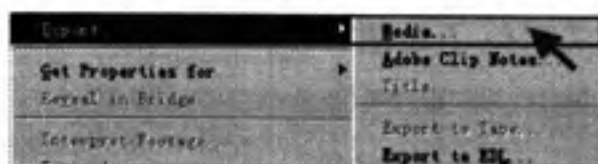


图 7-3 Export (导出) 级联菜单

在 Export (导出) 级联菜单中可以选择要导出的内容是 Media、Adobe Clip Notes 或 Title, 还可以选择 Export to Tape (导出到磁带) 和 Export to EDL。

在 Export (导出) 级联菜单中选择导出 Media (媒体), 可以弹出如图 7-4 所示的 Export Settings (导出设置) 对话框。



图 7-4 Export Settings (导出设置) 对话框

在 Export Settings（导出设置）对话框中可以对导出影片的属性进行基本设置。

- ☑ **Format（文件格式）**下拉列表框：在其中可以选择需要导出影片的格式，如 Aviation、GIF、MP3、Microsoft AVI 和 Mpeg 等格式，如图 7-5 所示。

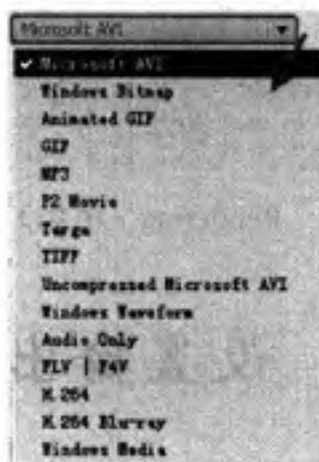


图 7-5 Format 文件类型

- ☑ **Preset（预设）**下拉列表框：可以选择文件的制式或压缩编码方式，如 Microsoft AVI 格式的压缩编码方式提供了如图 7-6 所示的几种选择。



图 7-6 压缩方式

- ☑ **Comments（注解）**文本框：在其中可以为输入的文字添加注解。
- ☑ **Output Name（输出名称）**栏：在其中可以为影片指定输出位置并命名。单击 Output Name 后的蓝色文字可以打开 Save As 对话框设置保存的位置。
- ☑ **Export Video** 复选框：设置导出视频。
- ☑ **Export Audio** 复选框：设置导出音频。
- ☑ **Open in Device Central** 复选框：在 Device Central 中打开。

- ☑ **Summary (摘要) 栏**: 在其中可以显示输出文件的视频和音频的参数, 如图 7-7 所示。



图 7-7 Summary (摘要) 栏

在导出设置窗口的左侧可以对输出影片的画幅和输出时间范围进行设置, 另外, 还可以单击 **None** 按钮, 在弹出的下拉菜单中选择屏幕的比例, 如图 7-8 所示。

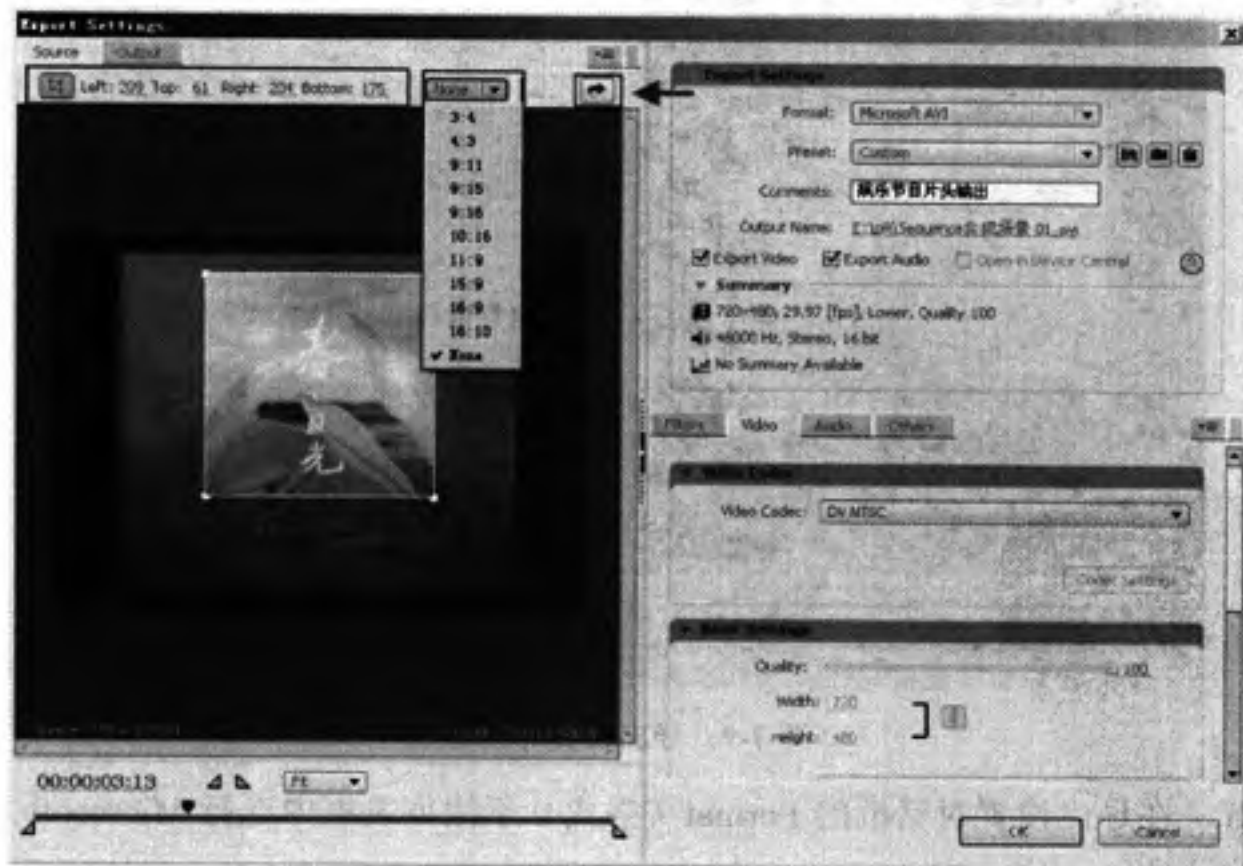


图 7-8 设置画面

7.3 使用 Adobe Media Encoder 输出视频

在 Premiere Pro CS4 附带的输出组件 Adobe Media Encoder 中可以选择输出的 Format (格式), 包括 FLV、F4V、Windows Media、MPEG-2、H.264 和 Quick Time 等 20 多种, 这些格式在提高工作效率的同时又极大地满足了用户的需要。

下面以输出 AVI 影片格式和 GIF 图片格式为例, 介绍输出文件的操作过程, 其他的影片类型和图片类型的输出方式与其基本类似。

7.3.1 输出 AVI 格式视频

AVI 文件的应用范围比较广, 可以跨多个平台使用, 它由微软公司开发, 支持的播放软件有 Windows Media Player、DivX Player、Quicktime Player 和 Real Player 等。AVI 格式文件图像质量比较好, 但文件相比其他常用格式也稍显庞大。

输出一个 AVI 格式的文件步骤如下:

步骤 1 在时间线窗口中完成编辑后按 Enter 键渲染。

步骤 2 在 File (文件) 菜单中选择 Export→Media (导出媒体) 命令, 打开如图 7-9 所示的导出设置对话框。



图 7-9 导出设置对话框

步骤 3 在导出设置对话框的 Format (格式) 下拉列表框中选择 Microsoft AVI 格式, 如图 7-10 所示。

步骤 4 在 Preset (预设) 下拉列表框中选择文件的制式为 PAL DV, 如图 7-11 所示。



图 7-10 选择 Microsoft AVI 格式

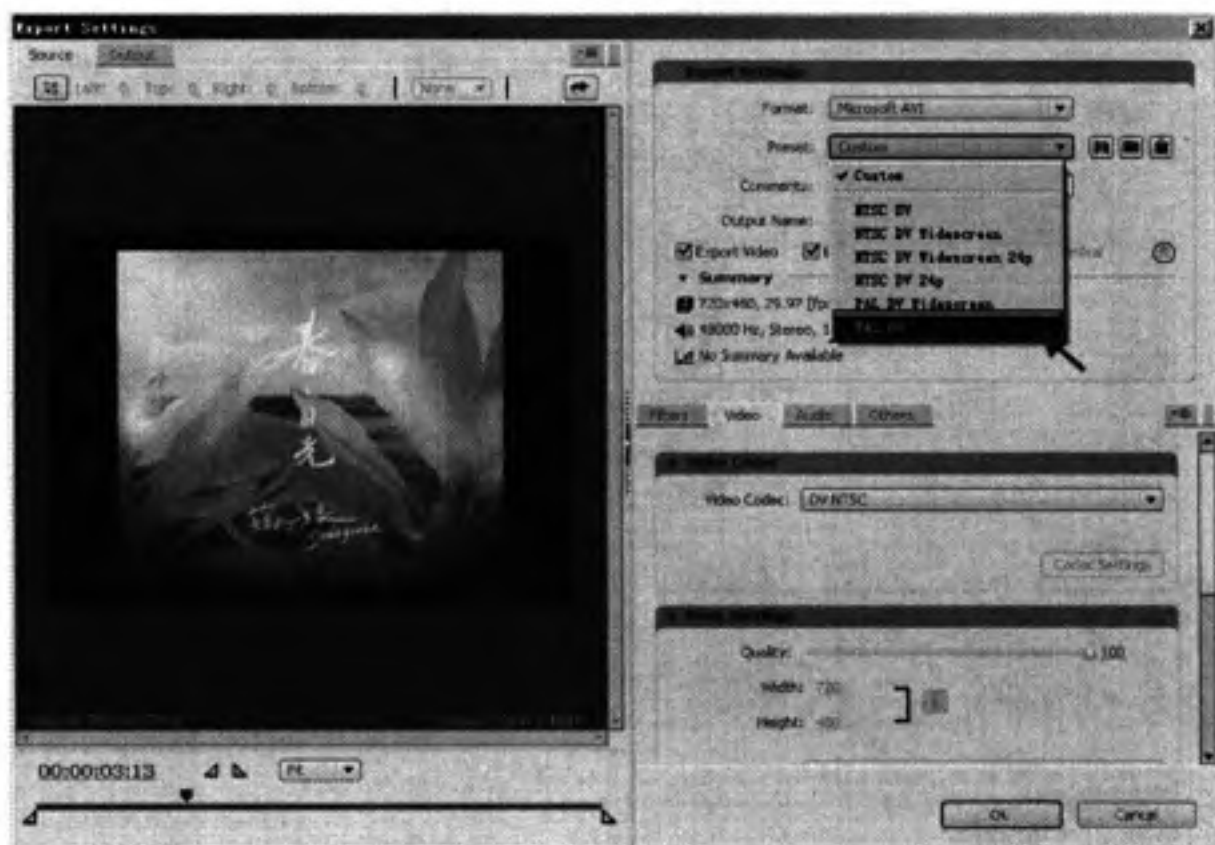


图 7-11 选择制式

步骤 5 在 Comments (注解) 文本框中可以为输入注解“影片输出”，在 Output Name (输出名称) 栏中为影片指定输出位置并命名。

可以选中 Export Video (导出视频) 和 Export Audio (导出音频) 复选框，如图 7-12 所示。

步骤 6 在左侧的预览区域将图像边缘的黑框通过调整去掉，同时确认素材的时间、入点和出点的位置，如图 7-13 所示。



图 7-12 设置具体信息



图 7-13 调整画面和时间

步骤 7 完成以上设置后即可打开 Adobe 的另一个重要组件 Adobe Media Encoder (媒体编码器), 如图 7-14 所示为媒体编码器的运行界面, 如图 7-15 所示为其主界面, 在主界面中会出现完成设置的各输出序列, 并处于 Waiting (等待输出) 状态。

步骤 8 单击 Start Queue (开始输出) 按钮, 可以在窗口下方的进度栏中观察输出的进度, 如图 7-16 所示。



图 7-14 Adobe Media Encoder (媒体编码器) 的运行界面

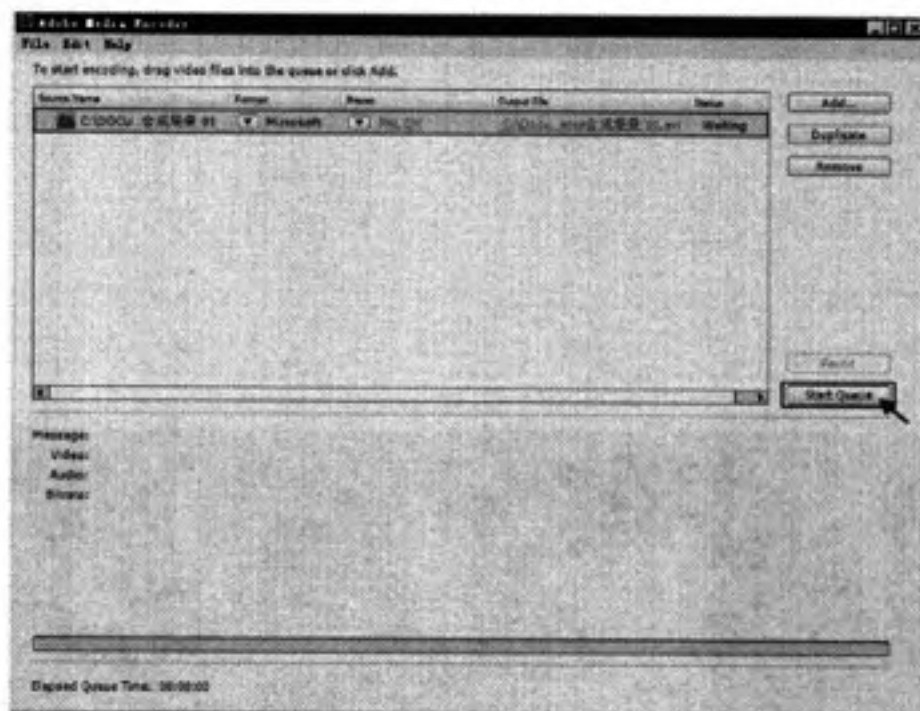


图 7-15 Adobe Media Encoder (媒体编码器) 的主界面

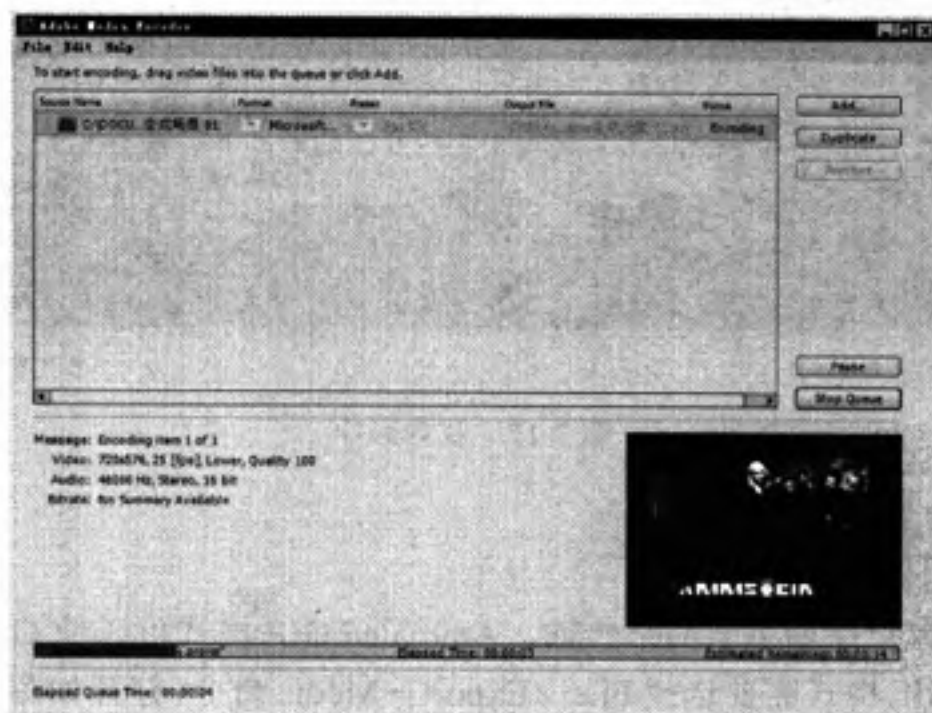



图 7-16 正在输出

步骤 9 当进度栏中显示输出完成之后, 可以看到界面中文件的状态为 , 关闭媒

体编码器，即可在保存位置观看输出的文件，如图 7-17 所示。

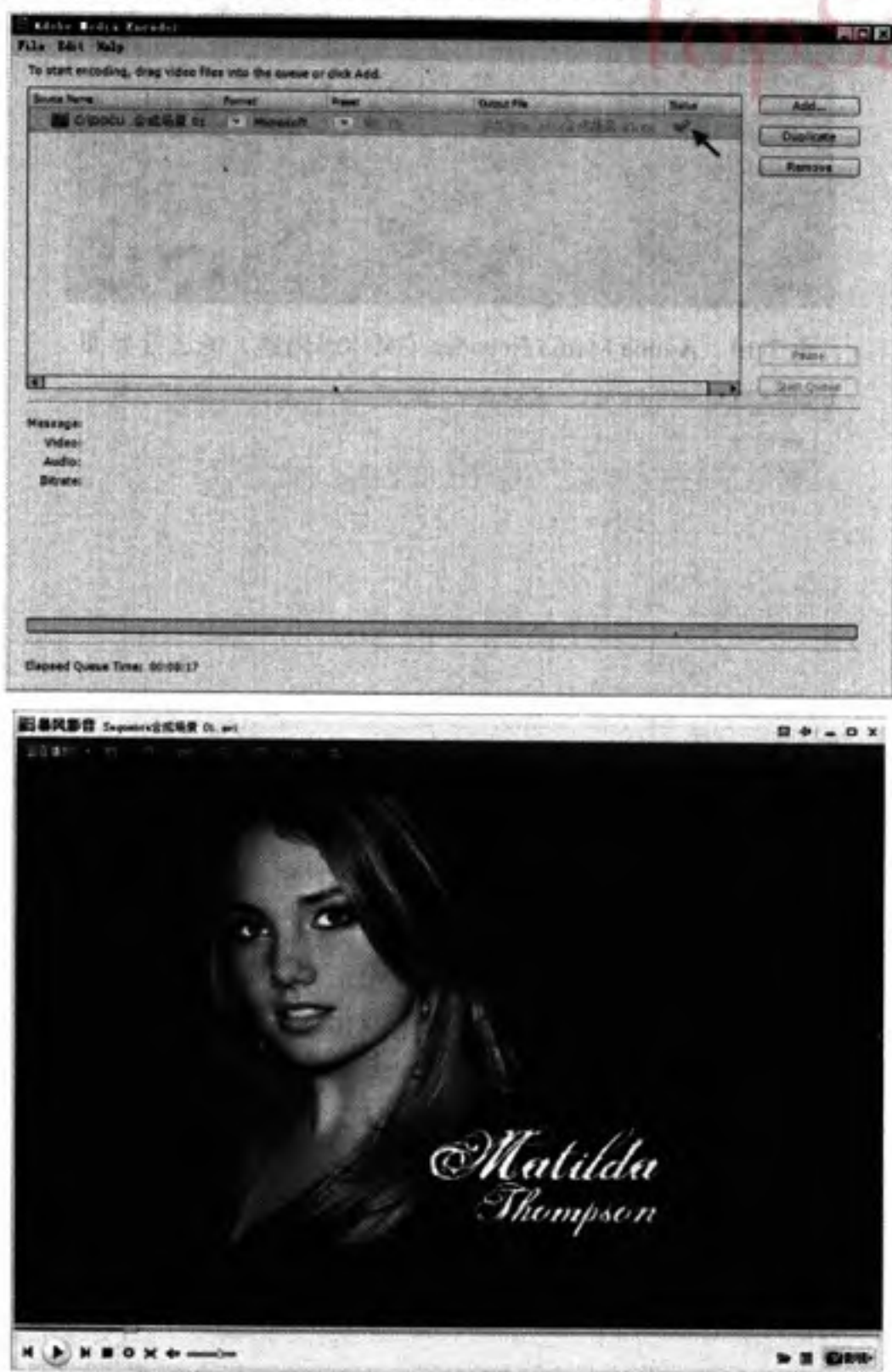


图 7-17 观看影片

7.3.2 输出 GIF 格式图片

GIF 格式的图像文件多用于网络传输，Animated GIF 格式可以使 GIF 格式呈现动画的效果。要输出动态 GIF 格式需要选择 File→Export→Media 命令，打开如图 7-18 所示的 Export Settings（输出设置）对话框。

在输出设置对话框中，可以在 Format（格式）下拉列表框中选择 Animated GIF（动态 GIF 格式），Preset（预设）默认为 320×240 的像素比，帧速率为每秒 10 帧。单击 OK 按

钮之后,在打开的 Adobe Media Encoder (媒体编码器) 中单击 Start Queue 按钮即可开始输出动态 GIF 格式的文件。



图 7-18 动态 GIF 格式的输出设置对话框



小提示

需要注意的是, Animated GIF (动态 GIF) 格式是一种图像格式,而不是影片格式,所以它会默认将输出设为只输出视频而去掉音频。

7.3.3 输出 3GP 格式视频

选择 File→Export→Media 命令打开输出设置对话框,将输出格式设为 MPEG-4,则其预设格式自动默认为 3GP 压缩编码方式,如图 7-19 所示,被保存的文件的扩展名为 .3gp。最后在 Adobe Media Encoder 中创建和完成影片的输出。

需要注意的是, Export Video、Export Audio 和 Open in Device Central 3 个复选框都要选中,这样在完成参数的设置之后即可在专门为手机等移动流媒体文件设置的程序——Adobe Device Central CS4 中对文件进行实际播放效果的测试。

单击被输出的 3GP 格式文件,会在 Adobe Device Central CS4 程序中打开,它的主界面如图 7-20 所示,在这里可以模拟输出的文件在手机中播放的实际效果。

在 Adobe Device Central CS4 中可以模拟众多型号的手机,在如图 7-21 所示窗口的左下角区域可以找到 Nokia、Motorola 和 Sony Ericsson 等品牌,将品牌名称展开会显示该品



图 7-19 3GP 格式输出设置窗口

牌的众多型号。选择需要的型号即可在界面的中间区域对视频在该型号手机中播放的实际效果进行预览。



图 7-20 Device Central CS4 的主界面



图 7-21 预览视频文件



小提示

在 Adobe Device Central CS4 主界面的右侧区域可以对预览画面的亮度 and 对比度等进行调节, 但是这种改变不会对原始文件的设置造成影响。

Adobe Device Central CS4 除了可以实现手机的实时预览之外, 还提供了一个在线数据库, 可以得到超过 450 种移动设备的配置信息。选择 DEVICE PROFILES (设备配置文件) 选项卡, 其中有众多型号手机配置的说明, 如图 7-22 所示为 Nokia 5310 型号手机的配置信息。



图 7-22 显示设备配置信息

7.3.4 输出 DVD 文件

输出 DVD 文件可以有以下两个步骤, 首先是输出 MPEG-2 格式的视频文件, 然后将文件用附带的组件 Adobe Encore CS4 编辑。

MPEG-2 格式可以提供高标准的图像质量和更高的传输率, 主要应用在 DVD/SVCD 的制作 (压缩) 方面, 同时, 在一些 HDTV (高清晰电视广播) 和高要求视频编辑、处理方面也有相当的应用。这种视频格式的文件扩展名包括 MPG、MPE、MPEG、m2v 及 DVD 光盘上的 vob 文件等。

输出一个 MPEG-2 格式的文件的方法为: 选择 File→Export→Media 命令, 打开如图 7-23 所示的导出设置窗口。选择格式为 MPEG2-DVD, 在预设中选择合适的压缩制式, 然后输入文件名, 可以发现默认扩展名为.m2v。

接下来在 Adobe Media Encoder 窗口中创建并导出文件, 如图 7-24 所示。



图 7-23 MPEG-2 的导出设置窗口

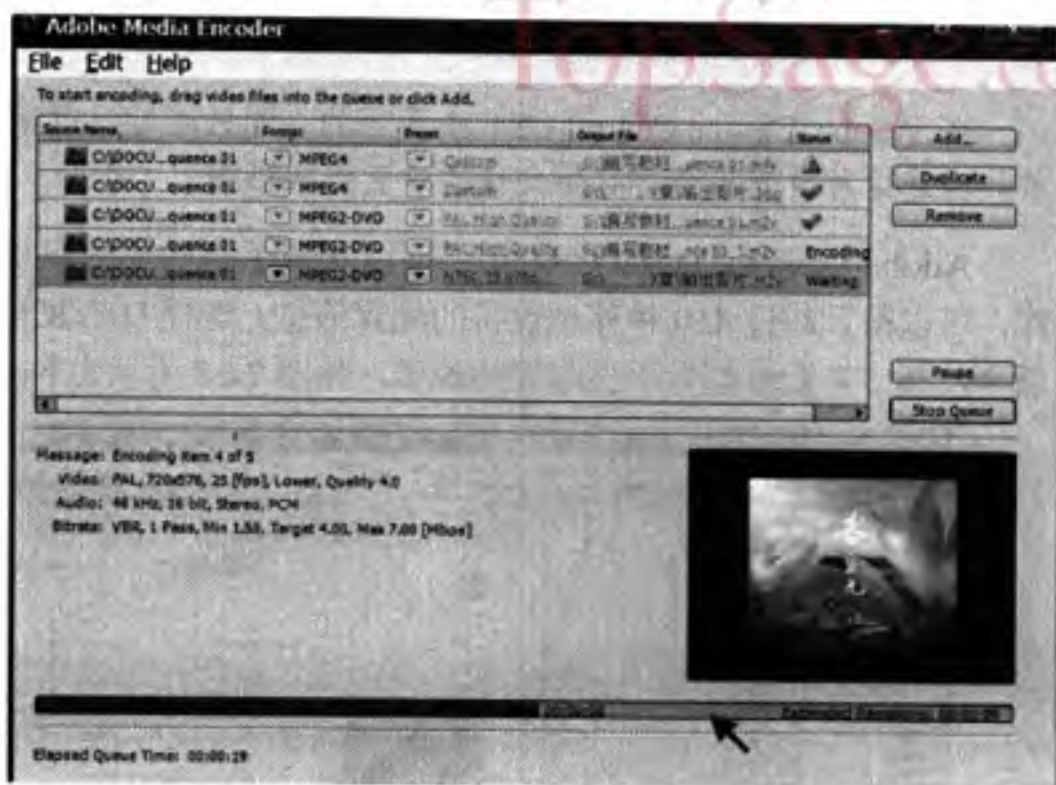


图 7-24 Adobe Media Encoder 窗口

当进度栏完成之后, 该视音频文件即被保存到指定的位置。

Adobe Encore CS4 作为 Adobe Premiere Pro 附带的重要组件之一, 是一个相对更专业的制作 DVD 的工具, 它有高清蓝光盘的编著及刻录功能, 还有应用非常广泛的 Flash 编码输出。使用 Adobe Encore CS4 可以实现专业 DVD 和蓝光光盘的制作, 它可以直接打开 Adobe Premiere Pro 序列和章节标志, 加快了 DVD 的制作过程, 并且支持硬件刻录。如图 7-25 所示为 Adobe Encore CS4 的开始界面。




图 7-25 Adobe Encore CS4 的开始界面

在利用 Premiere Pro CS4 进行编辑之后, 导出 MPEG-2 文件, 并将文件添加到 Adobe Encore CS4 操作界面中的项目窗口, 然后将素材插入时间线, 如图 7-26 所示。



小提示

DVD 文件是一种提供交互性的视频文件, 它通过章节的选择可以让用户避免线性播放的强制性。而利用 Adobe Encore CS4 时间线窗口中的  按钮即可快速实现 DVD 章节的创建。

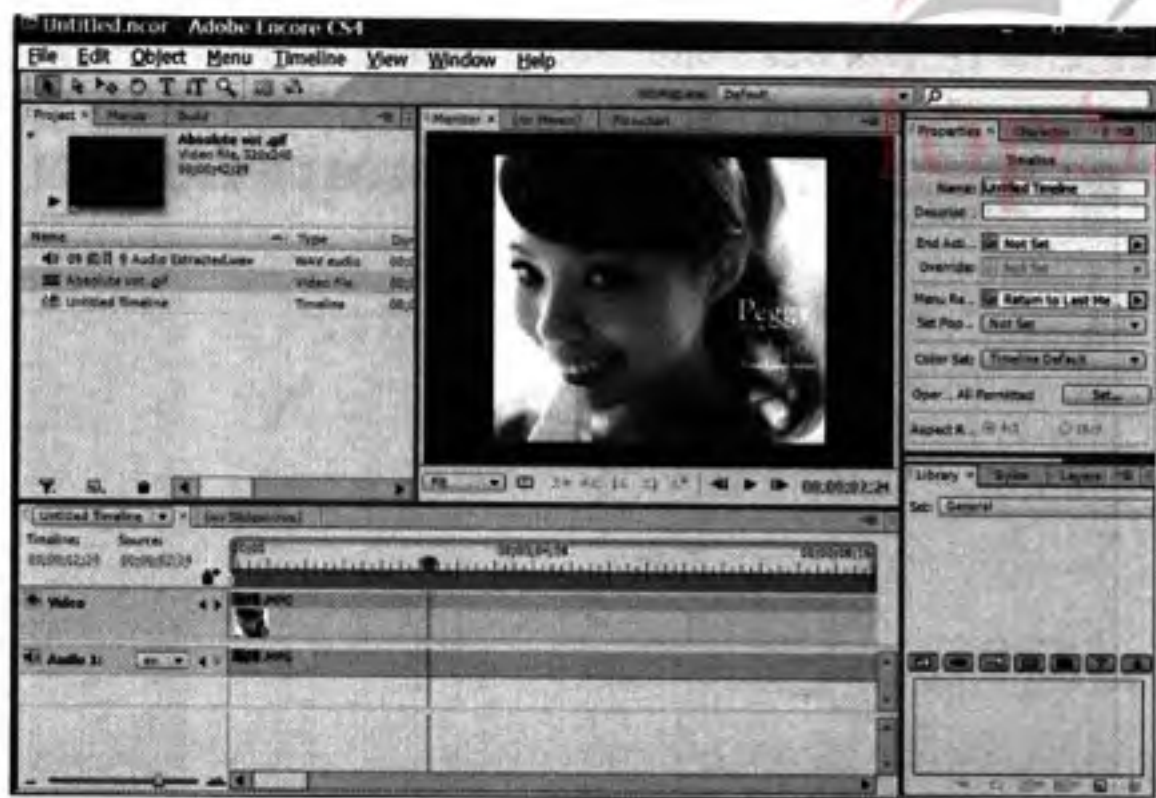


图 7-26 将素材插入 Adobe Encore CS4 的时间线

7.3.5 输出静帧序列

在非线性编辑过程中经常需要对运动的图像进行静态形式的保存，即将影片按照时间顺序导出为带有顺序编号的一系列静帧图像，称为导出静帧序列。由于序列文件是静帧的图片，所以在选择输出格式时只能选择 BMP、GIF、TGA 和 TIFF 等静态图像格式。

选择 File→Export→Media 命令，打开如图 7-27 所示的导出设置对话框。将输出格式设为 Windows Bitmap 格式，即 BMP 图像格式，将预设压缩格式设置为 HD Square Pixel Bitmap 720p，然后选中 Export As Sequence 复选框，帧速率默认为 25。



图 7-27 输出静帧序列的导出设置对话框

设置完成之后即可在如图 7-28 所示的 Adobe Media Encoder 窗口中完成输出。可以看到输出的序列文件是按顺序命名的一系列 BMP 格式图片, 如图 7-29 所示。

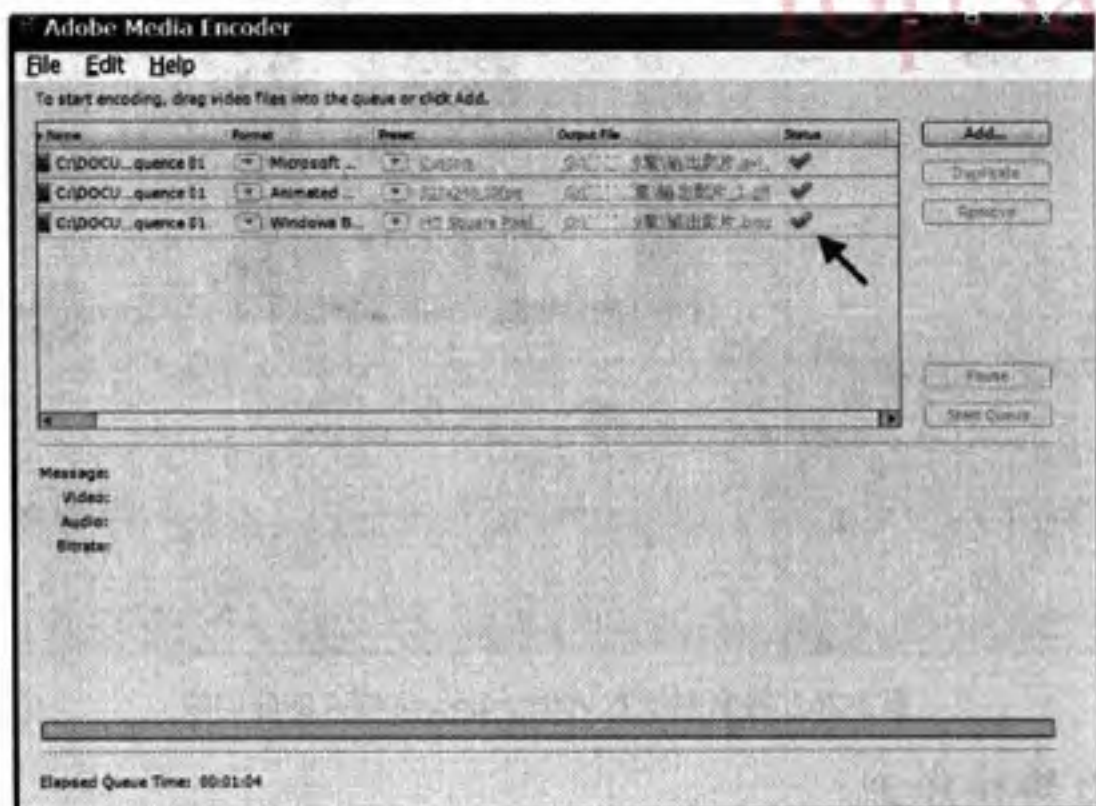


图 7-28 Adobe Media Encoder 窗口



图 7-29 输出的静帧序列

本章小结

本章主要讲解如何在编辑工作之后完成输出, 并以输出 AVI 格式文件为例讲解了输出影片格式的方法, 以输出 GIF 格式的文件为例介绍了输出图片格式的方法, 还介绍了输出静帧序列、3GP 文件和 DVD 文件的方法。另外, 对于 Adobe 的常用组件 Adobe Media Encoder

和 Adobe Device Central CS4 也作了基本介绍。在本章学习的过程中应该重点掌握输出各种影片格式的方法。

练 习 题

1. 填空题

(1) 进行影片预演的一种方法是不用导出制作的影片，在编辑后按_____键进行渲染，渲染完成后自动在_____中生成播放效果。

(2) 在 Adobe Premiere Pro CS4 中附带的输出组件_____中可以选择输出的 Format (格式)，包括 FLV、F4V、_____、MPEG-2、H.264、_____等 20 多种，这些格式在提高工作效率的同时又极大地满足了用户的需要。

(3) 在非线性编辑过程中经常需要对运动的图像进行静态形式的保存，即将影片按照时间顺序导出为带有顺序编号的一系列静帧图像，称为_____。

(4) 在_____组件中可以模拟众多型号的手机。

(5) _____是一款功能强大、易于使用的媒体管理器，它可以轻松地管理、浏览、定位和查看硬盘上的资源。

2. 简答题

- (1) 怎样输出一个 AVI 格式的文件？
- (2) 怎样输出 GIF 图片格式的文件？
- (3) 怎样输出静帧序列？

步骤4 导入原始素材并把“先知”素材依次拖入时间线窗口的 Video 1 轨道中，将“飞鸟”素材拖入到时间线窗口的 Video 2 轨道中，如图 8-4 所示。

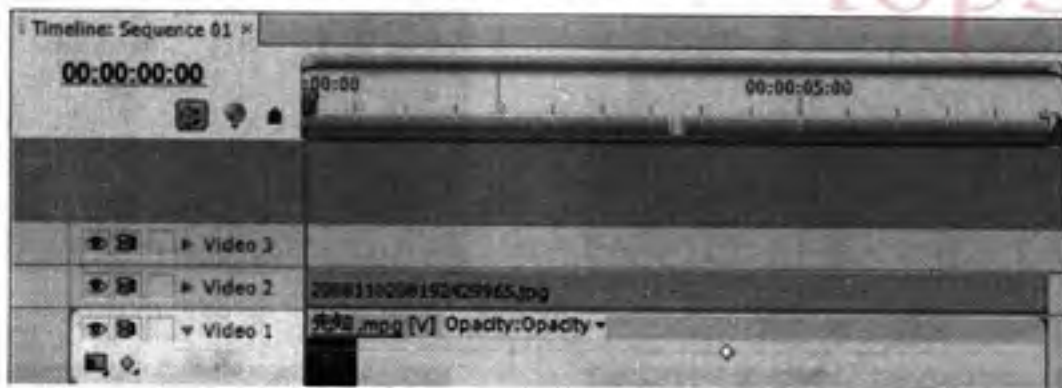


图 8-4 时间线窗口的轨道

步骤5 打开 Video 2 轨道中“飞鸟”素材的 Effect Controls (特效控制) 面板，为其添加 Keying (键) 特效中的 Blue Screen Key (蓝屏键) 视频特效，如图 8-5 所示。通过调整参数使其去除蓝色的背景达到抠像的效果。

步骤6 在控制面板中向右或向左调节 Scale 参数，可以将 Video 2 轨道中的素材图像放大或缩小。还可以在此调整图像的透明度和 X/Y 轴的位置等一些基本参数，如图 8-6 所示。

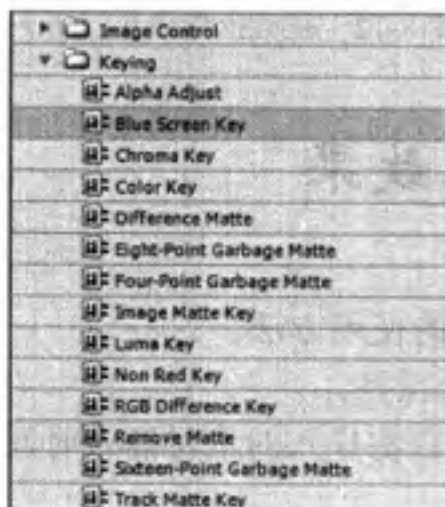


图 8-5 蓝屏键



图 8-6 Scale 参数

步骤7 在节目监视器中预览效果，然后按 Enter 键渲染之后即可进行输出。原始素材如图 8-7 所示，效果如图 8-8 至图 8-12 所示。



图 8-7 原始素材



图 8-8 视频抠像效果 (一)



图 8-9 视频抠像效果 (二)



图 8-10 视频抠像效果 (三)



图 8-11 视频抠像效果 (四)



图 8-12 视频抠像效果 (五)

8.2 蒙版透视效果

本节通过制作一个展示花丛短片来讲解轨道蒙版的使用方法。

步骤 1 打开 Adobe Premiere Pro CS4，新建一个项目。

步骤 2 在打开的项目窗口中导入原始素材，然后将导入的素材插入时间线窗口的轨道，如图 8-13 所示。

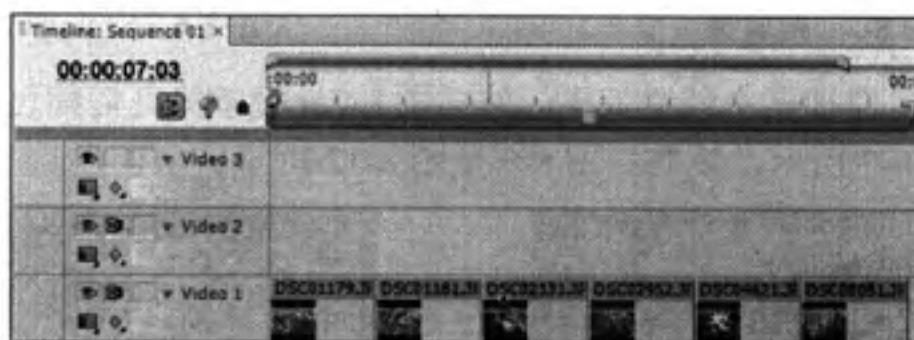


图 8-13 将素材插入时间线

步骤 3 选择 Edit→Preferences 命令，打开 Preferences (自定义设置) 对话框，选择 General 选项卡，将 Still Image Default Duration 默认静帧持续时间修改为 24 帧，即 1 秒的时间，然后选中 Default scale to frame size 复选框，如图 8-14 所示。

步骤 4 在时间线中将所有静帧图片应用 Cross Dissolve (淡入淡出) 转场特效。方法是在 Effects (效果) 面板中右击 Cross Dissolve 转场特效，将其设置为默认转场特效，然后

在时间线中选中所有素材，在 Sequence (序列) 菜单中选择 Apply Default Transitions to Selection (应用默认转场到选择的文件) 命令，如图 8-15 所示。

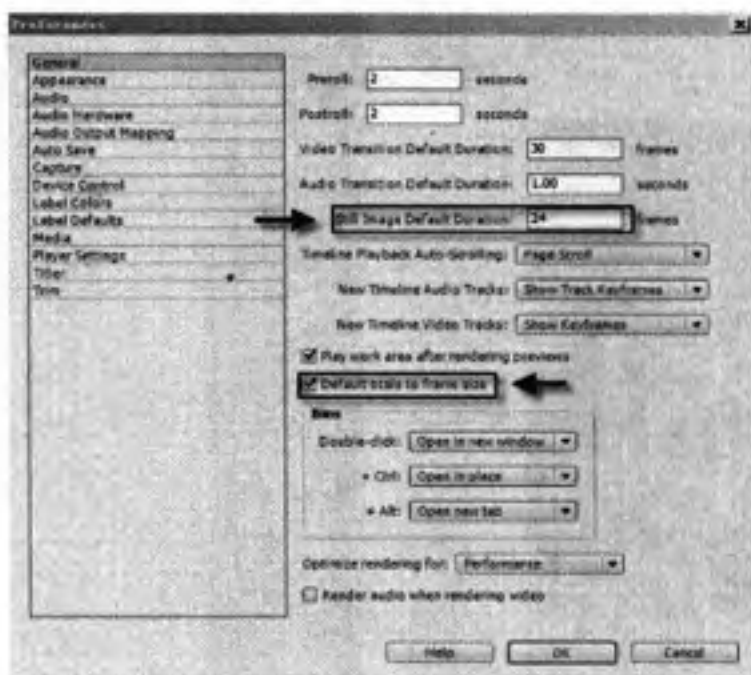


图 8-14 自定义设置

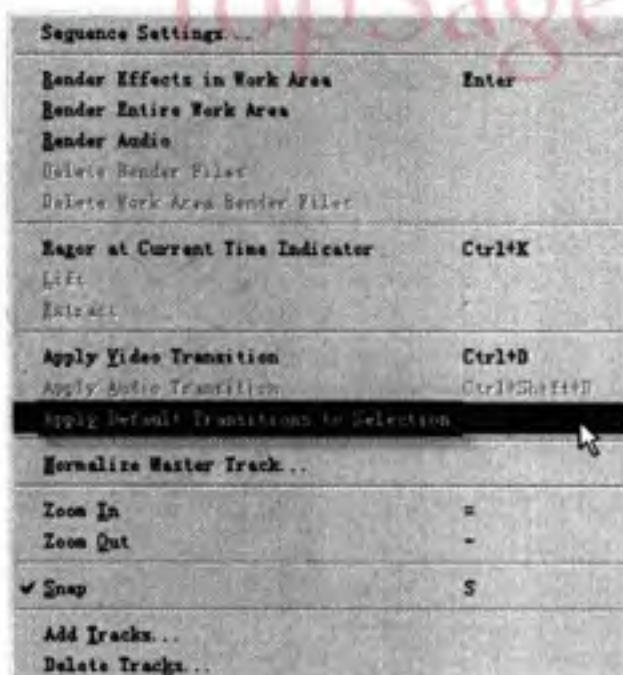


图 8-15 应用默认转场

步骤 5 在时间线上选择所有素材，右击，在弹出的快捷菜单中选择 Nest (编成一体) 命令，将所有素材编成一个文件，并放到 Video 2 轨道中，如图 8-16 所示。

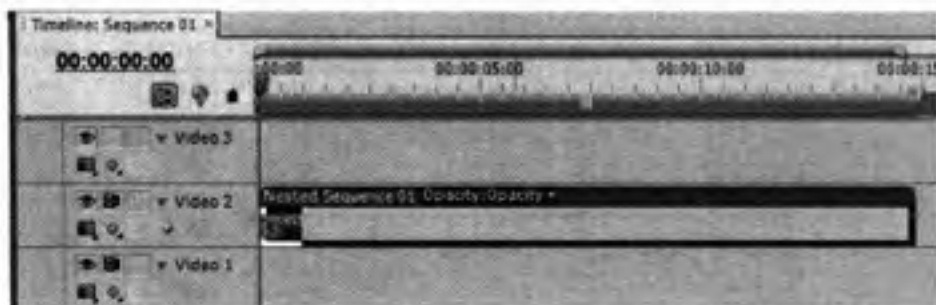


图 8-16 运用 Nest 后的效果

步骤 6 在 Video 1 轨道中加入一张图片，选择 Generate 特效中的 4 Color Gradient (4 色渐变) 特效，如图 8-17 所示。将图片调整成喜欢的颜色，如图 8-18 所示。

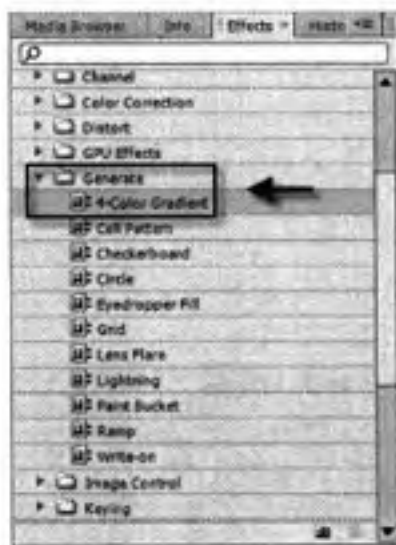


图 8-17 选择 4 Color Gradient 特效



图 8-18 调色

步骤 7 创建字幕 Adobe。 在打开的字幕窗口中将字幕的字体和大小调整合适，如图 8-19 所示，然后将字幕文件放入 Video 3 轨道中。



图 8-19 创建字幕

步骤 8 在时间线窗口中将 3 条轨道上的素材调整为同样的时间长度，如图 8-20 所示。



图 8-20 时间窗口

步骤 9 在 Keying (键) 特效中选择 Track Matte Key (轨道蒙版键)，将其拖到 Video 2 轨道的素材上，在控制面板中将蒙版选定为 Video 3，如图 8-21 和图 8-22 所示，则 Video 3 轨道中的字幕效果就成为整个影片的蒙版。

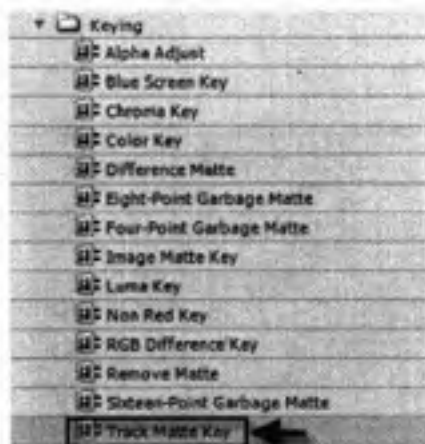


图 8-21 选择 Track Matte Key



图 8-22 选定蒙版

步骤 10 在时间线轨道上拖动时间指针或在节目监视器中预览视频，如果满意可以输出。

原始素材如图 8-23 所示，效果如图 8-24 至图 8-28 所示。



图 8-23 原始素材



图 8-24 蒙版透视效果（一）



图 8-25 蒙版透视效果（二）



图 8-26 蒙版透视效果（三）



图 8-27 蒙版透视效果（四）



图 8-28 蒙版透视效果（五）

8.3 三维空间效果

步骤 1 运行 Adobe Premiere Pro CS4，新建一个合成文件，设置文件的名称为“三维空间”，保存位置任意，其他数值默认即可，如图 8-29 所示。

步骤 2 选择 File→Open Project 命令，或按 Ctrl+O 组合键，或双击 Project（项目）窗口的空白处，可以弹出 Import（导入）对话框，如图 8-30 所示，在其中选择文件，单击“打开”按钮即可导入。导入后的效果如图 8-31 所示。

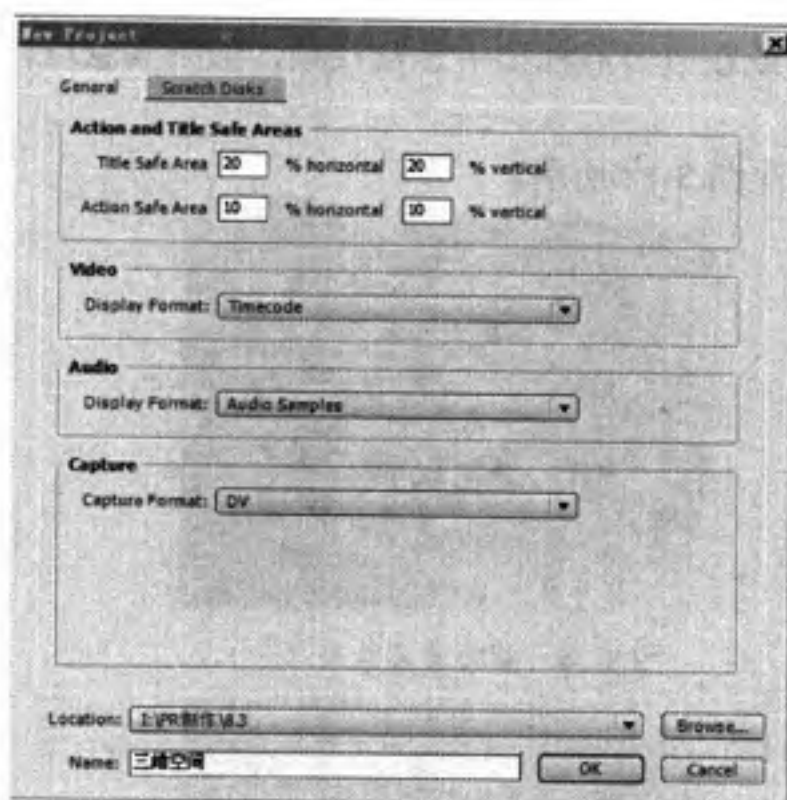


图 8-29 新建一个合成文件



图 8-30 Import (导入) 对话框



图 8-31 导入文件的效果

步骤 3 在 Project (项目) 窗口中将图像文件插入到 Timeline (时间线) 窗口的 Video 1 轨道中, 如图 8-32 所示。



图 8-32 将文件导入时间线窗口

步骤 4 在 Program Monitor (节目监视器) 窗口中只能看到素材的一部分, 打开 Effect

Controls（特效控制）面板，在其中调整大小、位置等参数，如图 8-33 所示。

步骤 5 打开 Effects（效果）面板，选择 Video Effects→Perspective→Basic 3D 选项，如图 8-34 所示，现在 Program Monitor（节目监视器）窗口看到的素材是原始效果。



图 8-33 调整素材效果



图 8-34 添加效果

步骤 6 打开 Effect Controls（特效控制）面板，展开 Basic 3D（基本 3D）特效，调整其中的 Swivel（旋转）参数，在 Program Monitor（节目监视器）中观察效果，如图 8-35 所示。

步骤 7 调整 Tilt（倾斜）参数，如图 8-36 所示，效果如图 8-37 所示。调整 Distance to Image（到图像的距离）参数，如图 8-38 所示，效果如图 8-39 所示。

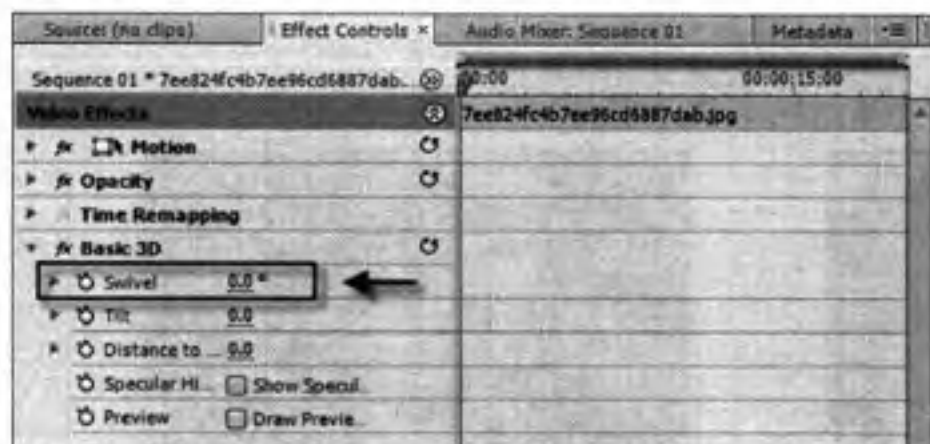


图 8-35 调整 Swivel（旋转）参数

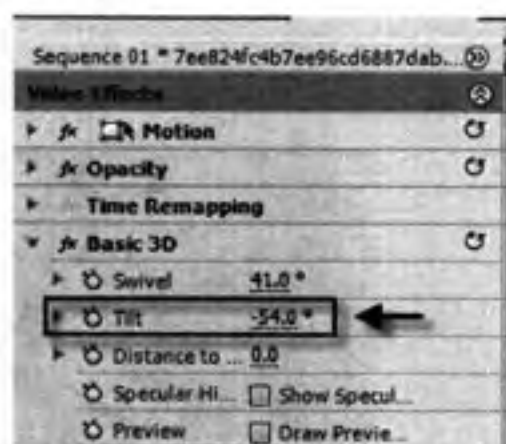


图 8-36 调整 Tilt（倾斜）参数



图 8-37 调整 Tilt（倾斜）参数后的效果

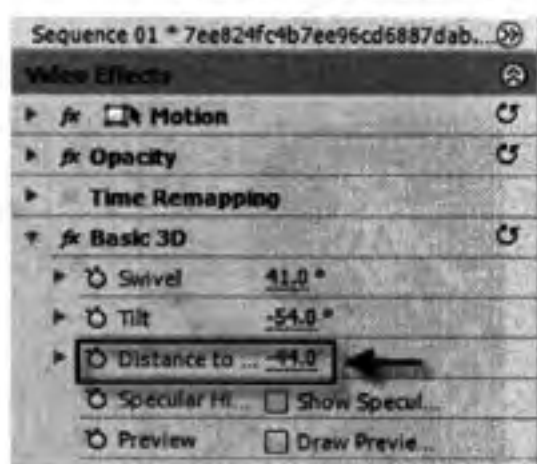


图 8-38 调整 Distance to Image（到图像的距离）参数



图 8-39 调整 Distance to Image (到图像的距离) 参数后的效果

步骤 8 将时间指示器移动到 00:00:00:00 的位置, 然后在 Effect Controls (特效控制) 面板中设置 Swivel (旋转) 时的关键帧数值、Tilt (倾斜) 时的关键帧数值和 Distance to Image (到图像的距离) 时的关键帧数值, 如图 8-40 所示。

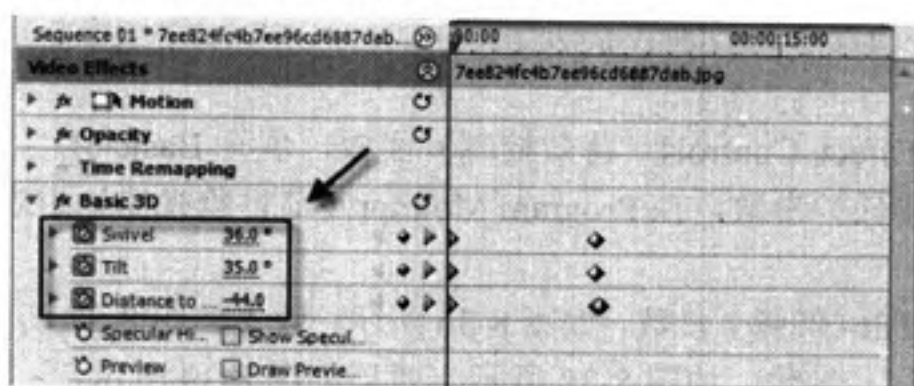


图 8-40 添加关键帧

原始素材如图 8-41 所示, 效果如图 8-42 至图 8-46 所示。



图 8-41 原始素材



图 8-42 三维空间效果 (一)



图 8-43 三维空间效果 (二)



图 8-44 三维空间效果 (三)



图 8-45 三维空间效果（四）



图 8-46 三维空间效果（五）

8.4 漩涡效果

步骤 1 新建一个合成文件，设置文件的名称和保存位置，其他数值默认即可，如图 8-47 所示。

步骤 2 导入素材。按 Ctrl+O 组合键或双击 Project（项目）窗口的空白处，在弹出的 Import（导入）对话框中选择文件，单击“打开”按钮，即可导入文件。导入的效果如图 8-48 所示。

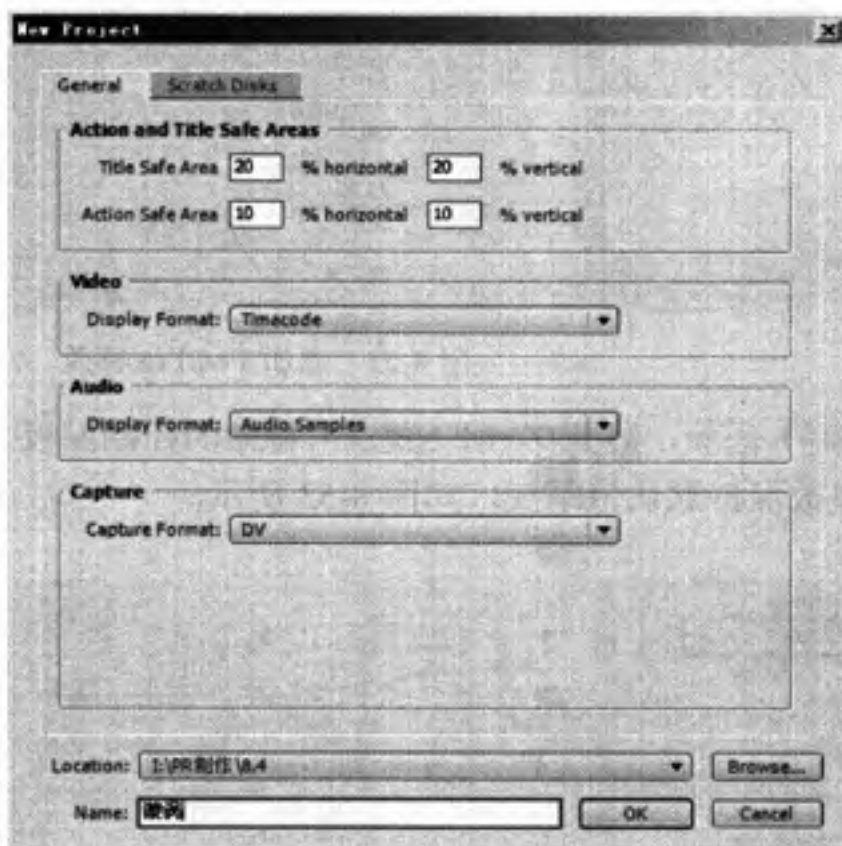


图 8-47 新建文件

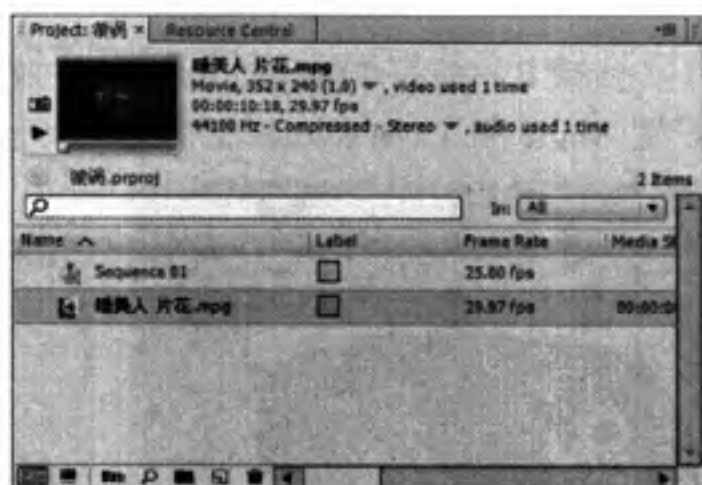


图 8-48 导入素材的效果

步骤 3 将图像文件插入到 Timeline（时间线）窗口的 Video 1 轨道中，调整其时间长度为 2 秒，如图 8-49 所示。

步骤 4 打开 Effect Controls（特效控制）面板，选择 Motion→Scale 选项，调整 Scale

的数值, 如图 8-50 所示。



图 8-49 调整时间长度

步骤 5 打开 Effects (效果) 面板, 选择 Presets→Twirls→Twirl In 选项, 添加 Twirl In 特效, 如图 8-51 所示。添加后的效果如图 8-52 所示。

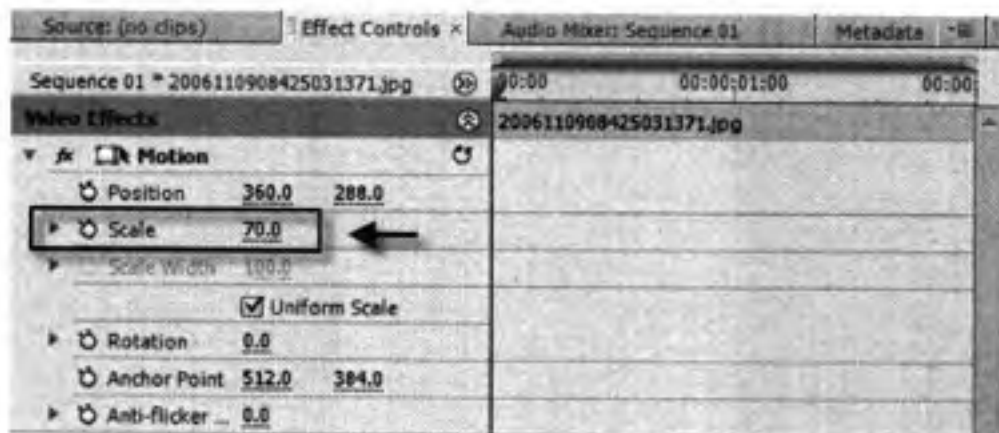


图 8-50 调整 Scale 的数值

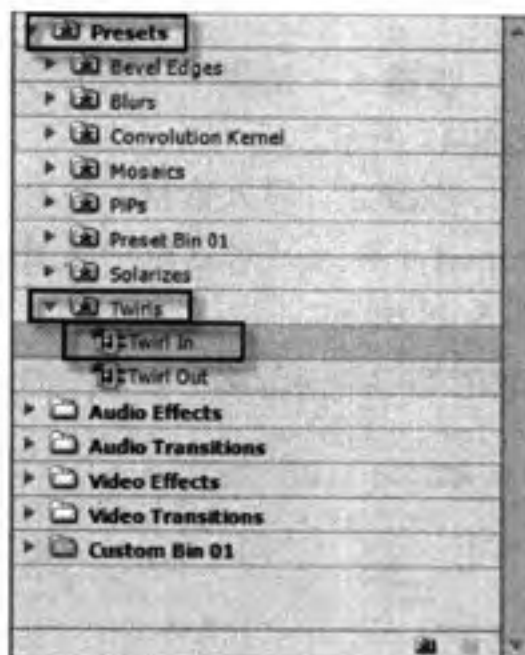


图 8-51 添加 Twirl In 特效

步骤 6 打开 Effect Controls (特效控制) 面板, 展开 Twirl (漩涡) 特效的控制面板, 设置 Angle 和 Twirl Radius 的数值, 其他参数保持默认值不变, 如图 8-53 所示。



图 8-52 使用 Twirl In 特效后效果

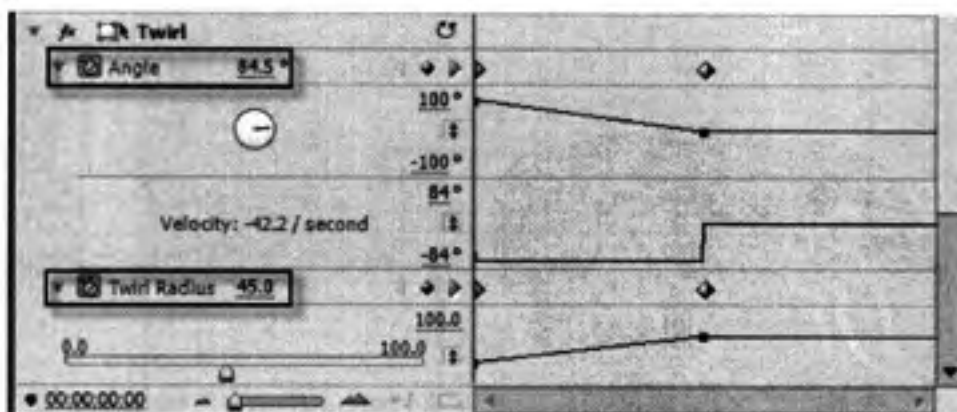


图 8-53 设置 Twirl (漩涡) 特效的参数

原始素材如图 8-54 所示, 效果如图 8-55 至图 8-59 所示。



图 8-54 原始素材



图 8-55 漩涡效果 (一)



图 8-56 漩涡效果 (二)



图 8-57 漩涡效果 (三)



图 8-58 漩涡效果 (四)



图 8-59 漩涡效果 (五)

8.5 放大镜效果

放大镜特效模拟放大镜的效果放大某个局部，使某些关键部分看得更清晰。

步骤 1 新建一个合成文件，设置文件的名称为“放大”，保存位置任意，其他数值默认即可，如图 8-60 所示。

步骤 2 选择 File→Open Project 命令，或按 Ctrl+O 组合键，或双击 Project（项目）窗口的空白处，在弹出的 Import（导入）对话框中选择文件，单击“打开”按钮，即可导

入素材，如图 8-61 所示。

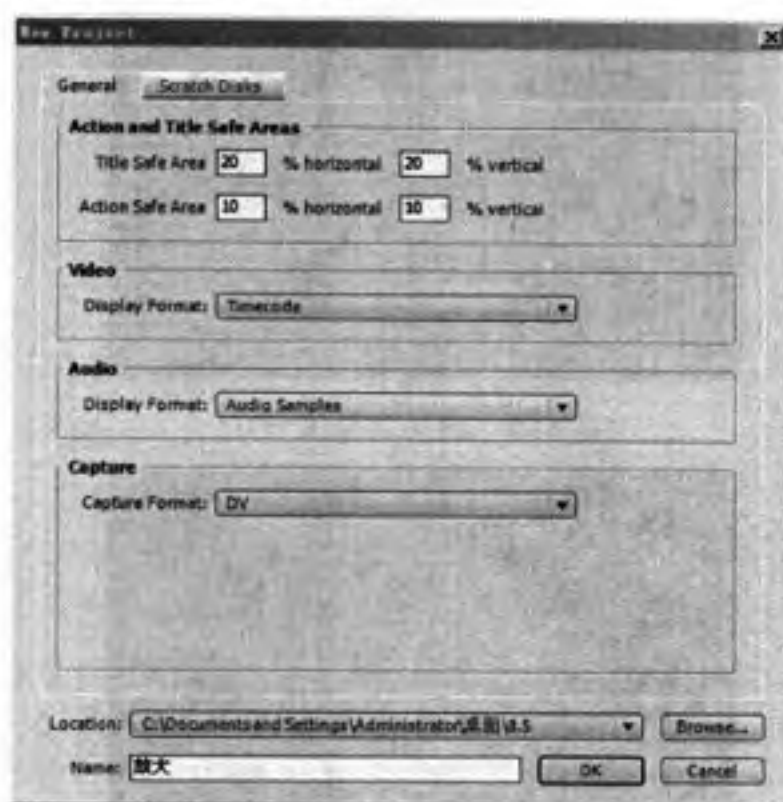


图 8-60 新建文件



图 8-61 Import (导入) 对话框

步骤 3 在 Project (项目) 窗口中，将图像文件插入到 Timeline (时间线) 窗口的 Video 1 中，打开 Effect Controls (特效控制) 面板，选择 Motion→Scale 选项，调整 Scale 的数值，如图 8-62 所示。在 Program Monitor (节目监视器) 中可以观察到图像的原始效果，如图 8-63 所示。

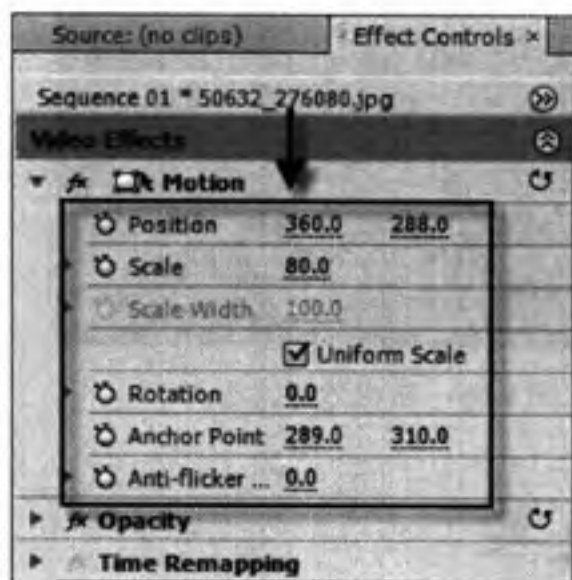


图 8-62 调整参数



图 8-63 调整后效果

步骤 4 打开 Effects (效果) 面板，选择 Video Effects→Distort→Magnify 选项，应用 Magnify 特效，如图 8-64 所示。该特效并不需要关键帧来实现效果，如图 8-65 所示。

步骤 5 修改数值后，在 Program Monitor (节目监视器) 中单击“播放”按钮预览画面效果，如果发现效果不佳，可以修改相应数值以达到理想的效果。原始素材如图 8-66 所示，效果如图 8-67 至图 8-71 所示。

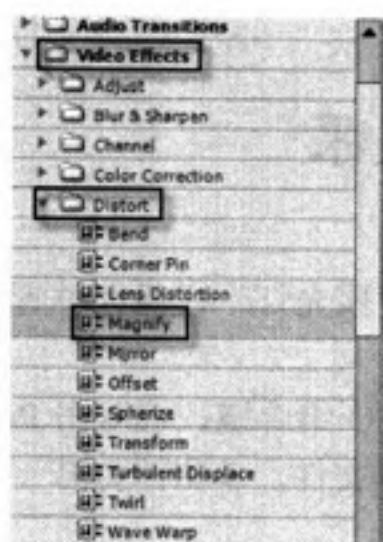


图 8-64 选择 Magnify 特效



图 8-65 Magnify 特效的效果

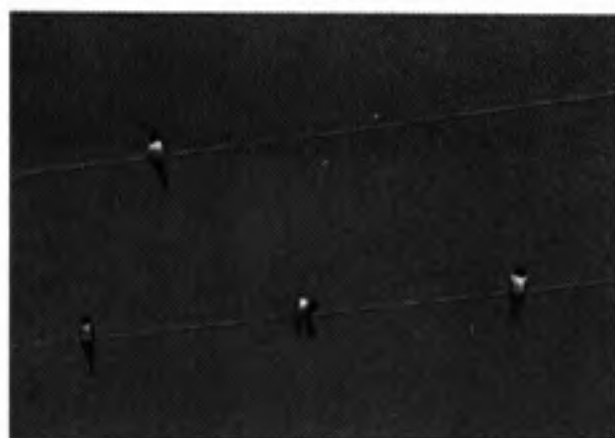


图 8-66 原始素材



图 8-67 放大镜效果（一）



图 8-68 放大镜效果（二）

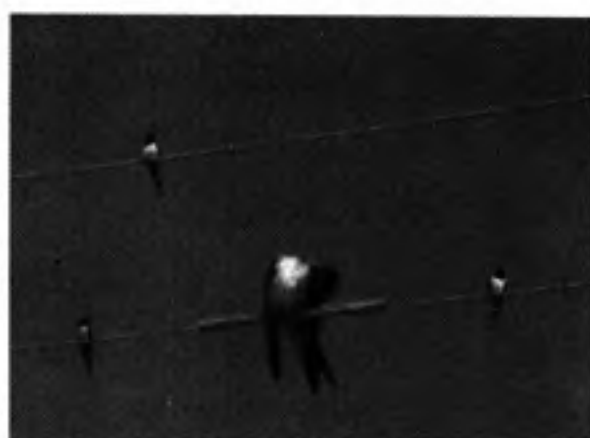


图 8-69 放大镜效果（三）

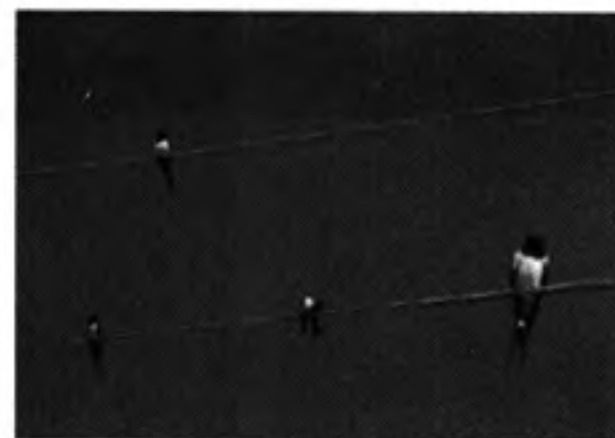


图 8-70 放大镜效果（四）



图 8-71 放大镜效果（五）

8.6 聚光灯效果

步骤 1 新建一个合成文件，设置文件的名称为“聚光灯”，保存位置任意，其他数值默认即可，如图 8-72 所示。

步骤 2 选择 File→Open Project 命令，或按 Ctrl+O 组合键，或双击 Project（项目）窗口的空白处，在弹出的 Import（导入）对话框中选择文件，单击“打开”按钮，即可导入素材，如图 8-73 所示。

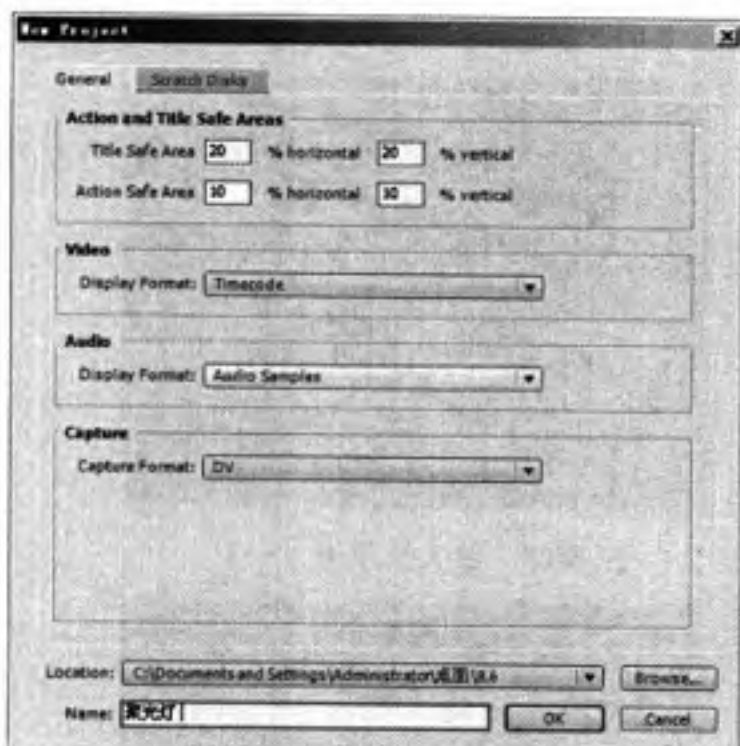


图 8-72 新建合成文件



图 8-73 Import（导入）对话框

步骤 3 在 Project（项目）窗口中将图像文件插入到 Timeline（时间线）窗口的 Video 1 中，打开 Effect Controls（特效控制）面板，选择 Motion→Scale 选项，调整 Scale 的数值，如图 8-74 所示。在 Program Monitor（节目监视器）中可以观察到图像，如图 8-75 所示。

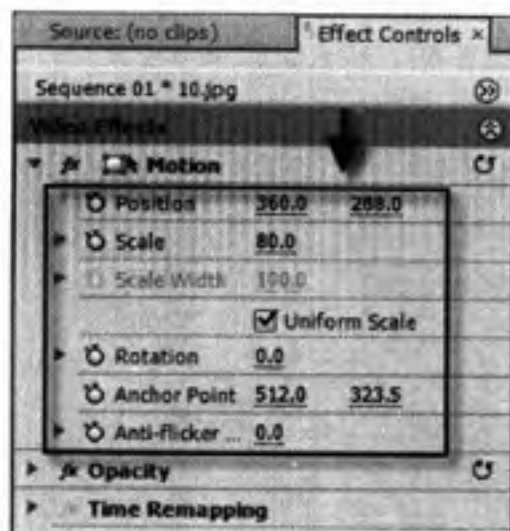


图 8-74 调整 Scale 参数



图 8-75 使用 Motion 效果

步骤 4 打开 Effects (效果) 面板, 选择 Video Effects→Adjust→Lighting Effects 选项, 应用 Lighting Effects 特效, 如图 8-76 所示。该特效并不需要关键帧来实现效果, 在这里不需要添加动画记录帧, 如图 8-77 所示。

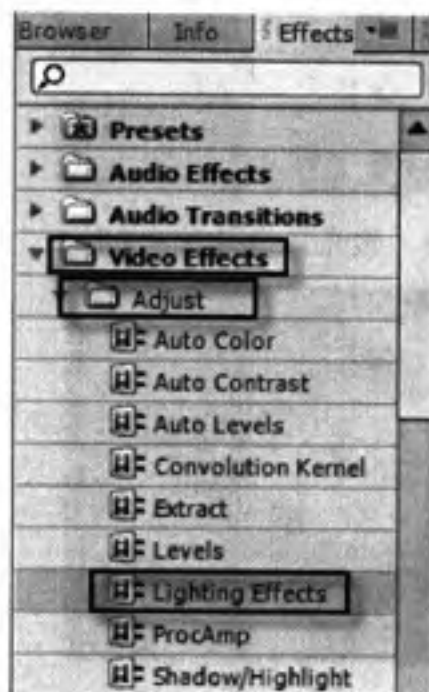


图 8-76 选择 Lighting Effects 特效

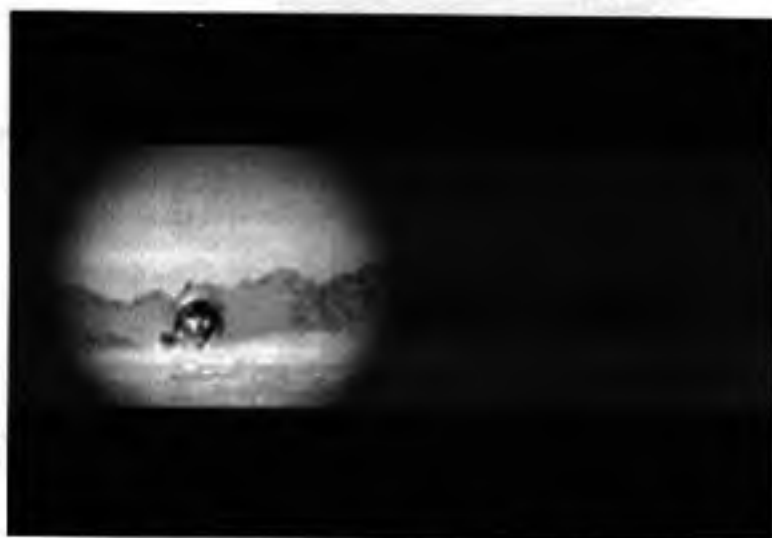


图 8-77 使用 Lighting Effects 后的效果

步骤 5 打开 Effect Controls (特效控制) 面板, 展开 Light Effects (灯光效果) 节点, 设置 Center、Major Radius (灯光半径)、Minor Radius (灯光范围)、Angle (角度)、Intensity (强度) 和 Focus 的值。具体参数如图 8-78 所示, 效果如图 8-79 所示。

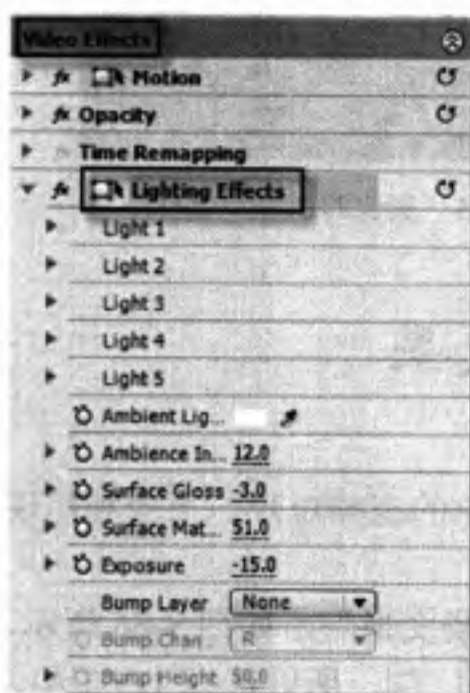


图 8-78 设置 Light Effects

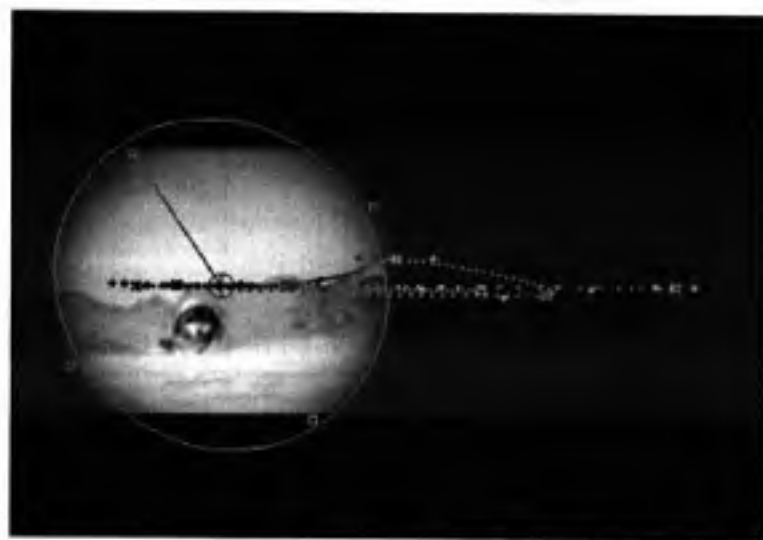


图 8-79 设置 Light Effects 参数后的效果

步骤 6 修改数值后, 在 Program Monitor (节目监视器) 中单击“播放”按钮预览画面效果, 如果发现效果不佳, 可以修改相应数值以达到理想的效果。

原始素材如图 8-80 所示, 效果如图 8-81 至图 8-85 所示。



图 8-80 原始素材



图 8-81 聚光灯效果（一）



图 8-82 聚光灯效果（二）



图 8-83 聚光灯效果（三）



图 8-84 聚光灯效果（四）



图 8-85 聚光灯效果（五）

8.7 转场变换效果

在学习了基本的转场特效之后可以利用它来制作简单的视频短片。下面利用现有的图片素材制作一个广告欣赏视频。

步骤 1 新建一个 Project 项目，输入项目名称“转场变换”，如图 8-86 所示。

步骤 2 设置序列基本制式，由于我国采用的是 PAL 制，所以选择 DV-PAL 制下的 Standard 48kHz，如图 8-87 所示。

步骤 3 双击 Project（项目）窗口的空白处打开 Import（导入）对话框，选择要导入的原始素材，如图 8-88 所示。

步骤 4 将项目窗口中的素材文件插入到时间线窗口。在项目窗口中通过鼠标拖曳可以实现对素材的连续选择，通过鼠标拖曳可以将素材拖入时间线窗口，如图 8-89 所示。

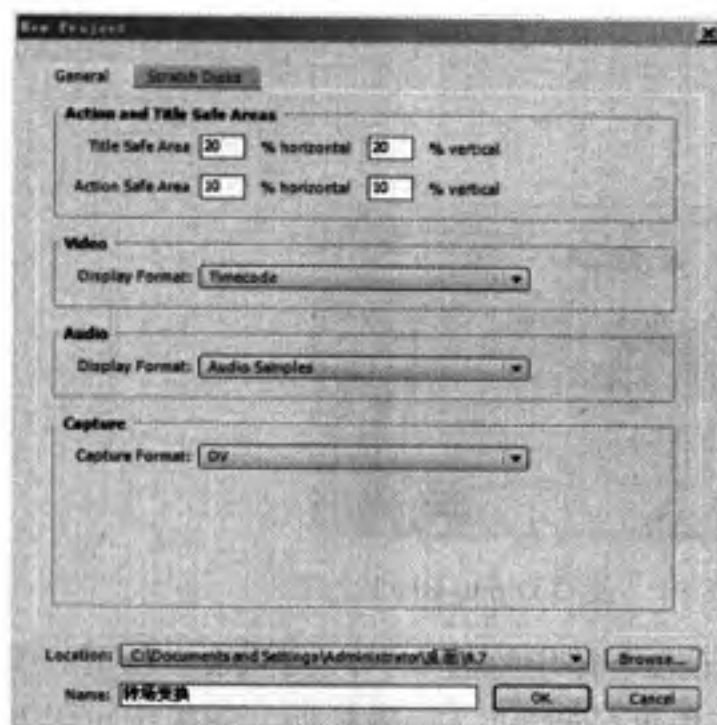


图 8-86 新建项目

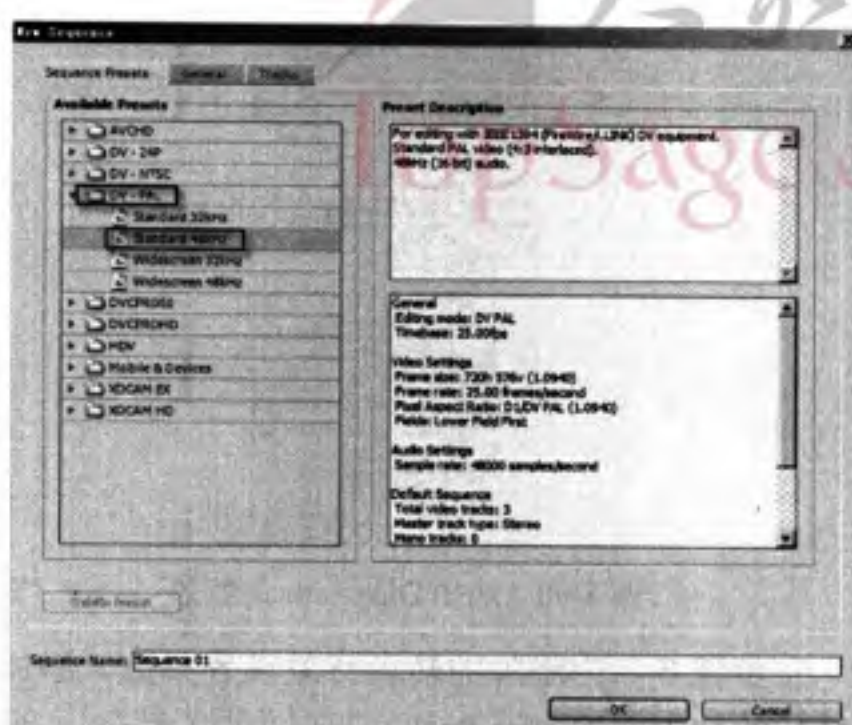


图 8-87 选择视频制式



图 8-88 Import (导入) 对话框



图 8-89 将素材放进时间线窗口

步骤 5 接下来就可以依次为相邻两个素材添加视频转场特效。首先选择 Dissolve (溶解) 类转场特效中的 Dip to Black (黑场过渡) 特效, 如图 8-90 所示将其拖到第一幅图片和第二幅图片的中间, 如图 8-91 所示即添加了第一个转场。后面转场的添加方法与第一个相同。

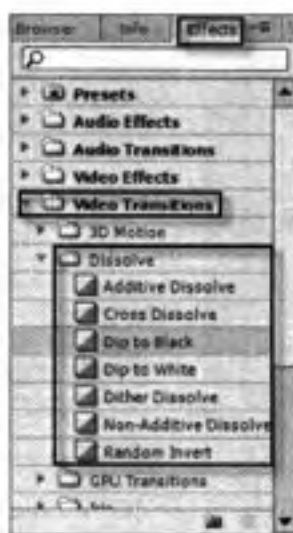


图 8-90 选择 Dip to Black 特效



图 8-91 使用 Dip to Black 特效

步骤 6 为添加的转场特效设置参数。添加第二个转场特效——Page Peel（卷页）类转场特效中的 Center Peel（中心卷页）特效，在 Effect Controls（特效控制）面板中可以对转场持续的时间进行设定，通过调节 A 和 B 代表的前后两帧画面下方的滑块，也可以对卷页翻开的程度进行设定，如图 8-92 所示，效果如图 8-93 所示。



图 8-92 调试特效

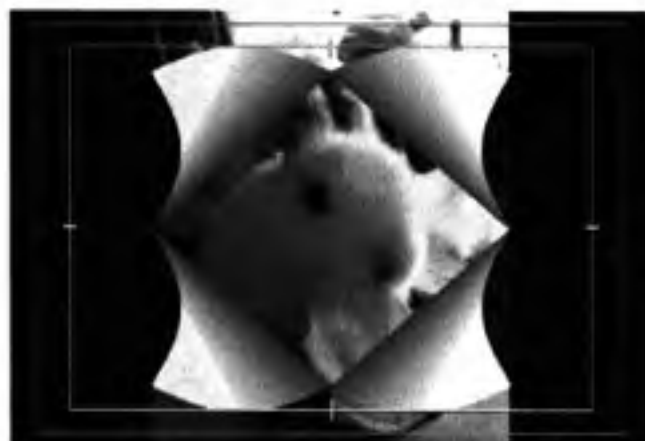


图 8-93 使用特效后的效果

步骤 7 继续为素材添加转场，并调节控制面板中的参数。两幅图片中间的 Clock Wipe（时钟擦除）特效可以通过选择 8 个方向来设置时钟擦除的起始位置，还可以对 Border Color 边缘颜色等参数进行设定，如图 8-94 所示，效果如图 8-95 所示。

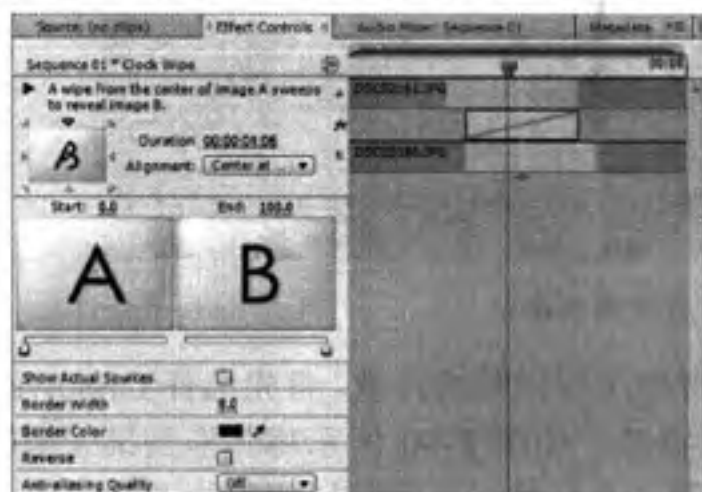


图 8-94 设置 Clock Wipe 参数

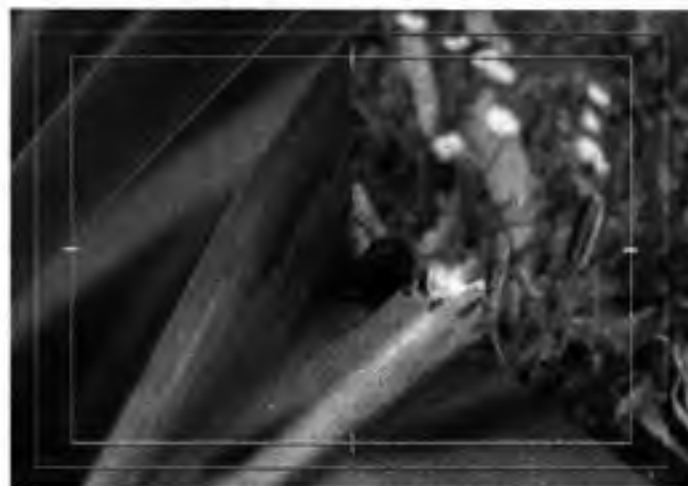


图 8-95 调整特效后的效果

步骤8 在时间线上拖动时间指针，如图8-96所示，然后通过 Program Monitor（节目监视器）窗口预览添加特效后的效果，如图8-97所示。

需要注意的是，拖动时间指针预览时播放的速度是鼠标控制的，并不是最终效果的实际播放速度。

步骤9 如果对添加转场的效果满意，可以直接按 Enter 键对编辑的效果进行渲染，这时会弹出如图8-98所示的对话框，提示正在渲染以及渲染完成的比例。



图 8-96 在时间线上拖动时间指针



图 8-97 转场效果

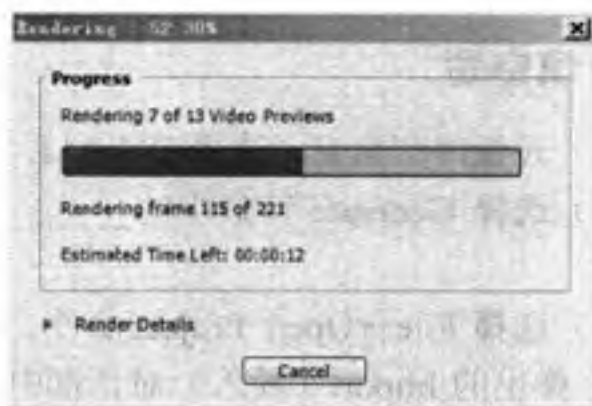


图 8-98 渲染进程

原始素材如图8-99所示，效果如图8-100至图8-104所示。



图 8-99 原始素材



图 8-100 转场变换效果（一）



图 8-101 转场变换效果（二）



图 8-102 转场变换效果（三）

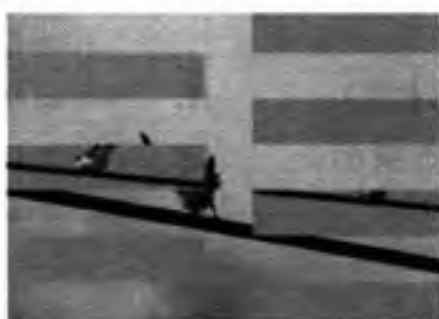


图 8-103 转场变换效果（四）



图 8-104 转场变换效果（五）

本章小结

本章主要介绍了 Adobe Premiere Pro CS4 中的一些基本特效和每个特效的制作方法,对本章知识的掌握直接影响到后面几个章节的学习,今后的学习、制作也离不开本章的内容。

通过第 8.1 节的视频抠像可以学会如何将两个视频叠加在一起,从而达到“偷天换日”的目的。第 8.7 节的转场变换效果是对幻灯片的大解密,网络上传的幻灯片和电子相册等展示图片的视频都是这样做出来的。所以说本章内容在全书起到承上启下的作用,希望读者引起重视。

练习题

1. 填空题

- (1) 设置序列信息,选择 DV-PAL 制中的_____。
- (2) 选择 Generate 特效中的_____ (4 色渐变) 特效,可以将图片调整成自己喜欢的颜色。
- (3) 选择 File→Open Project 命令,或按_____组合键,或双击_____窗口的空白处,在弹出的 Import (导入) 对话框中选择文件,单击“打开”按钮,即可导入素材。
- (4) 选择_____,调整 Scale 的数值。
- (5) 在_____ (特效控制) 面板中可以对转场持续的时间进行设定。

2. 选择题

- (1) 在时间线中将所有静帧图片应用转场特效 () 淡入淡出。
A. Cross Dissolve B. Clock Wipe C. Center Peel D. Effect Controls
- (2) 打开 () 面板,选择 Video Effects→Adjust→Lighting Effects 选项,即可实现聚光灯效果。
A. Import B. 时间轴 C. Effects D. 视窗
- (3) 展开 Basic 3D (基本 3D) 特效,将其中的 () 调整参数,即可在 Program Monitor (节目监视器) 窗口观察效果。
A. Dip to Black (黑场过渡) B. Swivel (旋转)
C. Cross Dissolve (淡入淡出) D. Generate 特效

3. 简答题

- (1) 向 Adobe Premiere Pro CS4 中导入素材都有哪几种方法?
- (2) 怎样实现将项目面板中的素材文件插入时间线?

第9章 特殊字幕特效强化训练

9.1 制作标题新闻

通过对字幕窗口的工具及属性等的了解及运用，即可制作个性化的字幕并运用到影片中。在电视新闻中经常看到正常播放的节目的屏幕下方有不停地以标题新闻的形式滚动播放的时事新闻。下面以制作标题新闻为例，详细演示制作字幕的过程。

步骤 1 新建一个项目文件，在如图 9-1 所示的 New Project（新建项目）对话框中输入项目名称“制作标题新闻”并指定保存的位置。

步骤 2 在弹出的 New Sequence（新建序列）对话框中选择制式，应用中国的电视制式 DV-PAL 制，然后选择 DV-PAL 制下的 Standard 48kHz 选项，单击 OK 按钮完成设置，如图 9-2 所示。

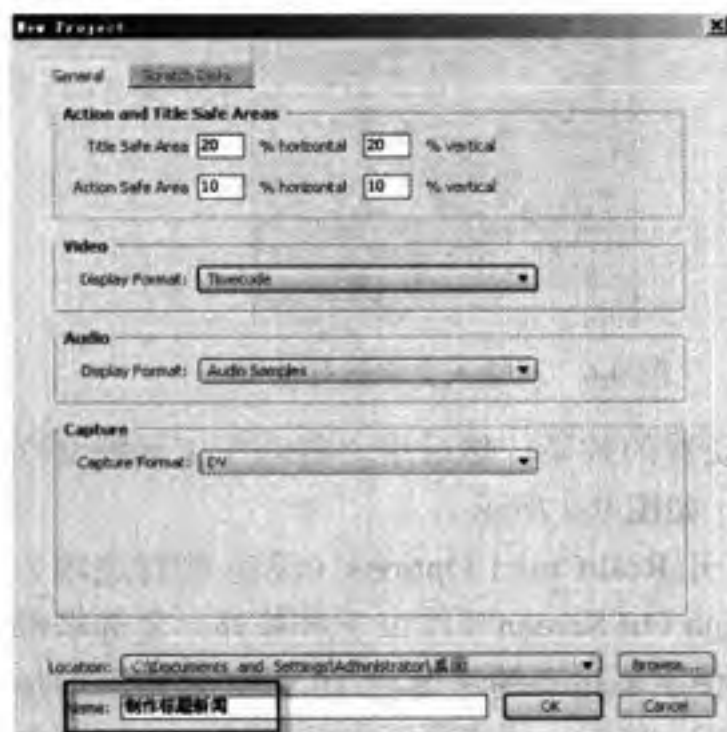



图 9-1 新建项目



图 9-2 新建制式

步骤 3 在 Project（项目）窗口中导入素材，然后将素材插入到时间线窗口中 Video 1 轨道中，在其中可以对素材进行初步的编辑（调整素材的位置以及大小），如图 9-3 所示。

步骤 4 在 Title 菜单下选择 New Title→Default Crawl（默认爬行字幕）命令，在打开的 New Title（新建字幕）对话框中设置字幕文件的宽度和高度，并将字幕文件命名为“新闻内容”，如图 9-4 所示。

步骤 5 打开字幕窗口后单击  工具，在字幕的编辑区输入“哈院学生中秋节之际到养老院进行现场采访以及慰问老人”。在输入的文本很长、超出屏幕范围的情况下，可以

拖动编辑区下方的滑块观察输入文字的情况，如图 9-5 所示。



图 9-3 导入素材



图 9-4 新建字幕

步骤 6 对输入文字进行编辑。首先，更改文字的样式为 KaiTi_GB2312，然后，为文字选择 Fill（填充）类型为 Solid（实色填充），并调整颜色为纯黄色（如果想让效果更加丰富，可添加其他效果），如图 9-6 所示。



图 9-5 输入文字

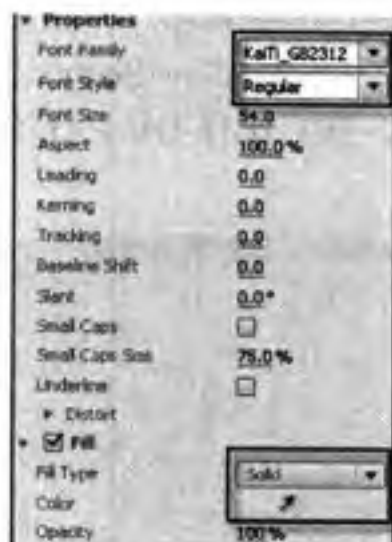



图 9-6 对输入文字进行编辑

步骤 7 调整字体的大小，使文字达到适合观看的效果，然后用“移动”工具把文字移动到屏幕的下方、标题新闻常见的放置位置上，如图 9-7 所示。

步骤 8 单击“滚动/爬行选择”按钮 ，打开 Roll/Crawl Options（滚动/爬行选项）对话框，将 Start Off Screen（开始于屏幕外）和 End Off Screen（结束于屏幕外）复选框都选中；在 Ease-In（缓入）文本框中输入“10”，使字幕运动的速度在 10 帧之内逐渐增加到正常播放速度；在 Ease-Out（缓出）文本框中输入“5”，使字幕运动的速度在 5 帧之内逐渐减小到静止不动，如图 9-8 所示。

步骤 9 关闭字幕窗口，回到项目窗口中，将字幕文件“新闻内容”拖入到时间线窗口中的 Video 6 轨道中，如图 9-9 所示。

步骤 10 对时间线上 Video 1 中的素材进行调整，使时间长度到达 18 秒，再对字幕调整，使其长度与 Video 1 素材的长度相吻合，如图 9-10 所示。

步骤 11 按空格键预览视频效果，选择 File→Export→Media 命令，在打开的对话框中设置所需的视频格式。单击 OK 按钮，打开 Media Encoder 界面，单击“开始队列”按钮即可输出成视频文件，如图 9-11 所示。



图 9-7 移动位置

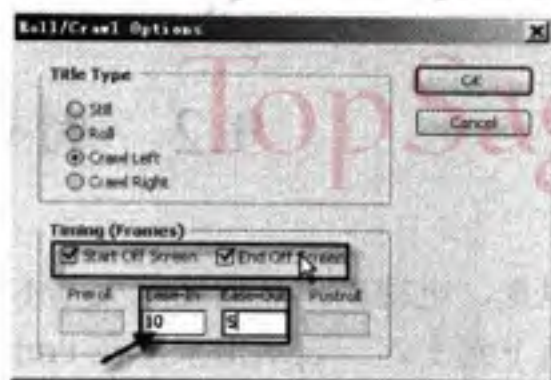


图 9-8 调整爬行文字的频率



图 9-9 拖入素材

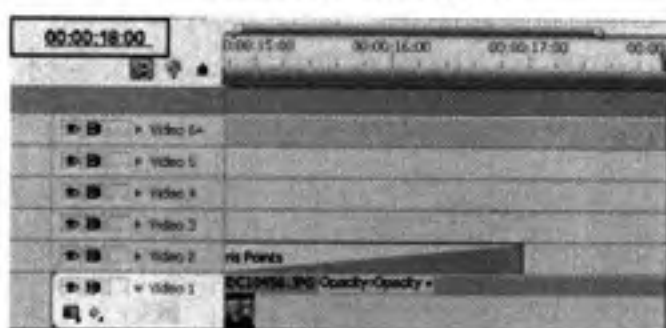


图 9-10 调整长度



图 9-11 输出影片

最终效果图如图 9-12 所示。



图 9-12 制作标题新闻最终效果图

9.2 制作电影结尾字幕

在电影、电视剧作品的结尾处基本上都会将演员、工作人员和合作单位等信息以字幕的形式从下到上逐一显示出来，在 Premiere 中一般会用 Roll（滚动）方式实现这种效果。

步骤 1 新建一个项目文件，在 New Project（新建项目）对话框中输入项目名称“制作电影结尾字幕”，保存在指定位置，如图 9-13 所示。

步骤 2 设置新建序列，导入素材文件并拖曳到时间线窗口的 Video 1 中，如图 9-14 所示。

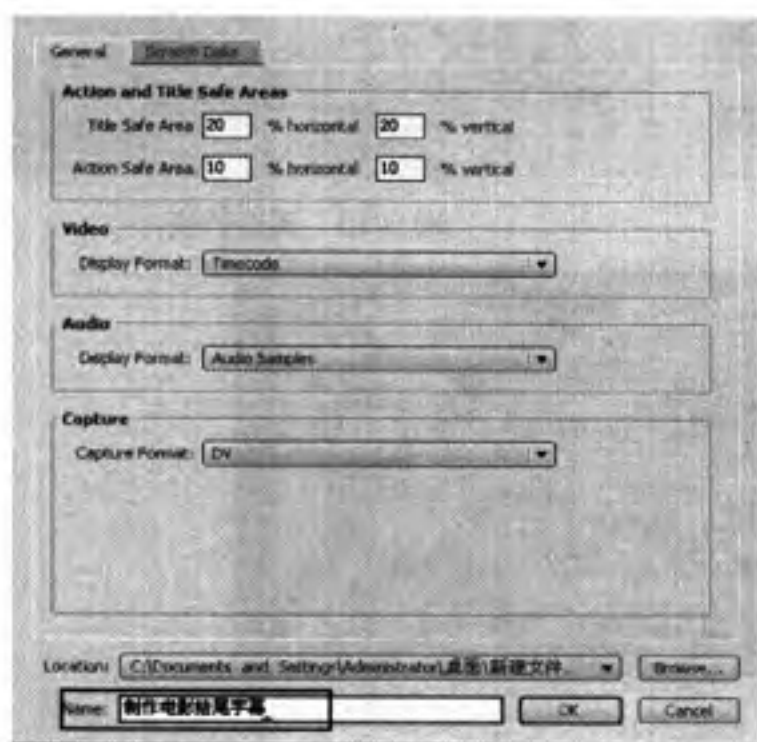


图 9-13 新建合成文件



图 9-14 导入素材到 Video 1 中

步骤 3 将素材插入时间线并在时间线上对素材进行编辑，调整素材的大小及位置，并调整透明度，作一个淡出的效果，如图 9-15 所示。

步骤 4 新建一个滚动字幕。选择 File→New→Title 命令新建字幕，在弹出的对话框中输入名称“演职员表”，如图 9-16 所示。



图 9-15 调整素材



图 9-16 新建字幕

步骤5 单击 T 按钮，在字幕窗口的编辑区单击确定一个输入点，将演员名单输入，可以通过窗口左侧的工具对字体进行调整，如图 9-17 所示。

步骤6 选择字幕样式，设置文字的字号和颜色，各种特效如图 9-18 所示（选择特效时演员表名单最好用英文）。



图 9-17 输入名单

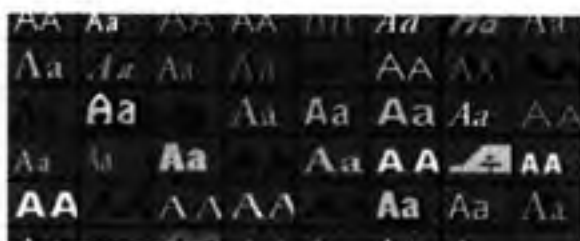



图 9-18 文字特效部分

步骤7 在 Effects（效果）面板中找到 Dip to Black（黑场过渡）特效，将其拖动到素材文件的结尾处，如图 9-19 所示。

步骤8 单击“滚动/爬行选择”按钮 ，在打开的对话框中选中 Start Off Screen（开始于屏幕外）复选框，让滚动的字幕效果从屏幕底边外开始。在 Postroll（后卷）文本框中输入保持静止状态的帧数目为 25 帧，即为 1 秒。这样设置会使结尾的版权信息停留在屏幕中心并静止 1 秒钟，如图 9-20 所示。

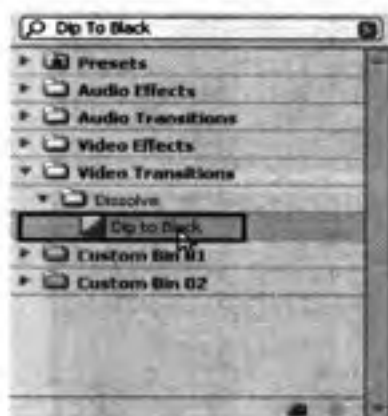


图 9-19 添加专场特效

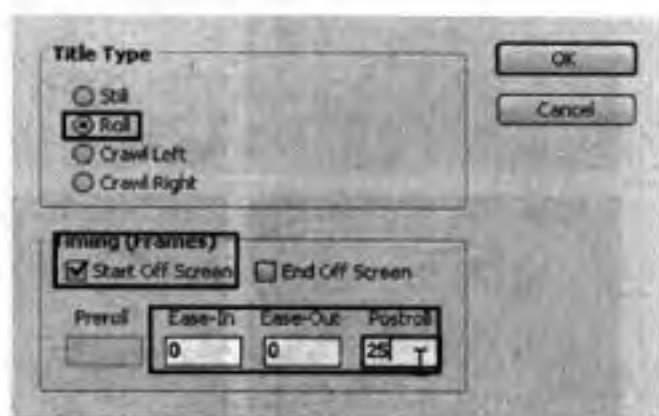


图 9-20 设置爬行特效

步骤9 字幕窗口中的编辑完成后，将 Project（项目）窗口中的字幕文件“演职员表”插入时间线窗口中的 Video 2 轨道中，与 Video 1 中的黑场专场特效对齐，如图 9-21 所示。



图 9-21 插入字幕

步骤10 先在时间线上拖动时间指针观察字幕和视频匹配的效果，如果满意可以按 Enter 键渲染，然后在 Program Monitor（节目监视器）中预览最终效果，选择 File→

Export→Media 命令输出影片，如图 9-22 所示。



图 9-22 输出影片

最终效果如图 9-23 所示。



图 9-23 制作电影结尾字幕最终效果图

9.3 制作文字波浪效果

在一些影视作品中经常可以看到类似水波舞动的效果，本节将介绍如何制作这种效果，制作思路是：先创建字幕，并设置字幕的属性，再利用视频特效的属性创建关键帧来实现波浪效果。

步骤 1 新建一个项目文件，在 New Project（新建项目）对话框中输入项目名称“波浪文字”，然后在项目窗口中将背景素材拖曳到时间线窗口的 Video 1 中，选择 File→New

→Title 命令, 在弹出的对话框中设置名称为“波浪文字”, 如图 9-24 所示。

步骤 2 在字幕窗口中单击“文字”工具, 在窗口的编辑区域输入“水滴石穿”, 如图 9-25 所示。选择合适的字体, 字体样式如图 9-26 所示。



图 9-24 新建字幕



图 9-25 字幕设计器

步骤 3 关闭字幕窗口, 在项目窗口中将“波浪文字”素材拖入时间线窗口的 Video 2 中, 如图 9-27 所示。



图 9-26 字体样式



图 9-27 拖入 Video 2

步骤 4 在时间线窗口选择“波浪文字”, 进入其控制面板, 设置 Position (位置) 的值为 (390, 288), 设置 Scale (大小) 的值为 140, 如图 9-28 所示。

步骤 5 打开效果面板, 选择 Video Effects→Distort→Wave Warp 选项, Wave Warp 特效为扭曲特效, 如图 9-29 所示。

步骤 6 将特效添加到“波浪文字”素材上, 再拖曳到特效控制面板即可。展开 Wave Warp (扭曲) 特效的属性栏, 设置 Wave Height 的值为 0, Wave Width 的值为 1, 如图 9-30 所示。



图 9-28 设置位置和大小

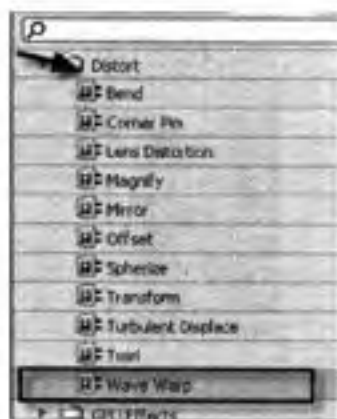


图 9-29 选择 Wave Warp 特效



图 9-30 设置参数

步骤7 将 Wave Height 和 Wave Width 的关键帧按钮按下，创建关键帧，如图 9-31 所示。

创建关键帧后的效果如图 9-32 所示。

步骤8 将时间指示器移动到 2 秒的位置，设置 Wave Height 的值为 15、Wave Width 的值为 30，系统会自动设立相应的关键帧，如图 9-33 所示。



图 9-31 创建关键帧



图 9-32 创建关键帧后的效果

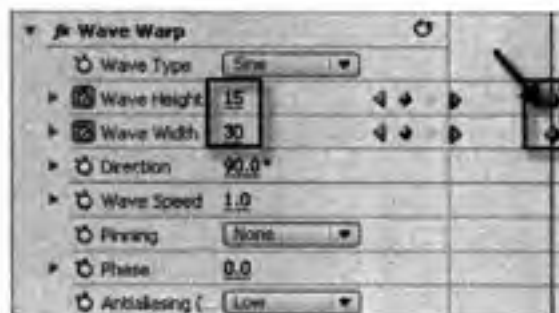


图 9-33 设置关键帧数值

步骤9 将时间指示器移动到最后一帧，设置 Wave Height 的值为 0、Wave Width 的值为 1，系统会自动设立相应的关键帧（或者按住 Shift 键选择 Wave Height 和 Wave Width 的第一个关键帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“复制”命令，将时间指针移动到最后一帧，再单击鼠标右键选择“粘贴”命令复制关键帧），如图 9-34 所示。

效果如图 9-35 所示。

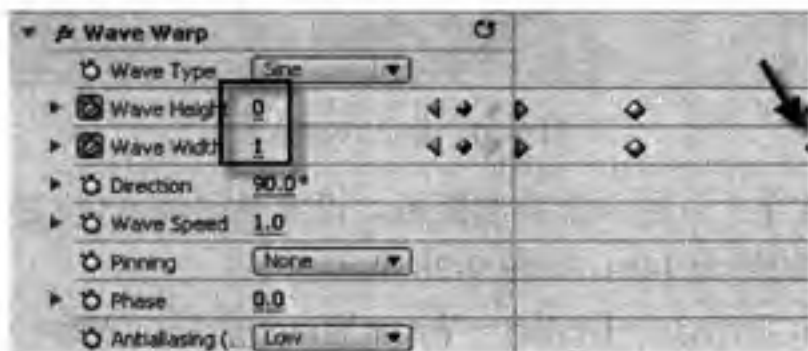


图 9-34 设置最后关键帧



图 9-35 设置最后关键帧的效果

步骤10 进入效果面板，为素材添加 Cross Dissolve 特效，将特效拖至“波浪文字”素材的出点，并设置特效的范围，如图 9-36 和图 9-37 所示。



图 9-36 选择 Cross Dissolve 特效

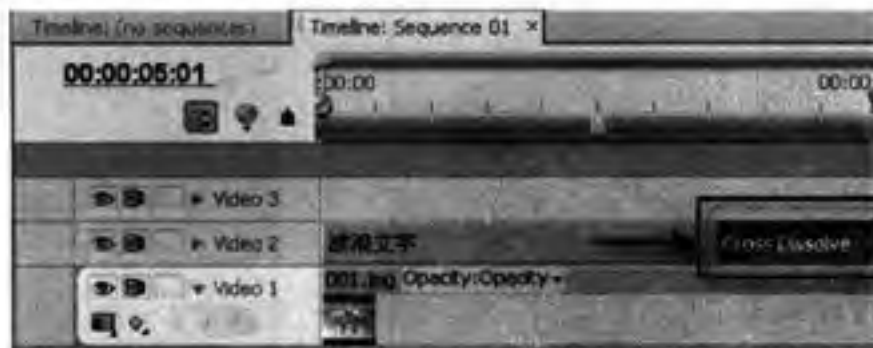


图 9-37 将特效拖至素材出点

步骤11 选择 File→Export→Media 命令，在打开的对话框中进行设置即可将素材输

出成视频文件，如图 9-38 所示。

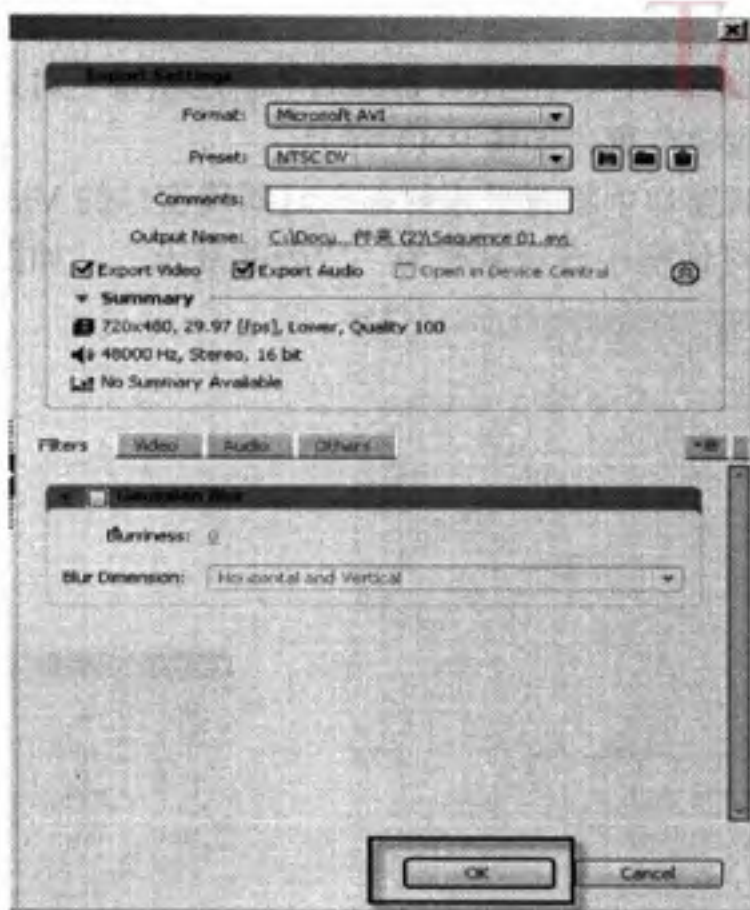


图 9-38 输出视频文件

最终效果图如图 9-39 所示。



图 9-39 制作文字波浪效果最终效果图

9.4 制作卡拉 OK 效果

在唱卡拉 OK 时，经常会根据字幕提示的歌词演唱歌曲。本节主要运用 Image Mask 的

遮罩效果,使用另外一种不同文字的颜色去覆盖原来歌词的颜色,为 Image Mask 设置关键帧动画,形成卡拉 OK 的效果。

步骤 1 新建一个项目文件,在 New Project (新建项目)对话框中输入项目名称“卡拉 OK 效果”并保存在指定位置,如图 9-40 所示。

步骤 2 然后在项目窗口中将背景素材拖入时间线窗口的 Video 1 中,选择 File→New→Title 命令,在弹出的对话框中设置名称为“宁静的夏天”,如图 9-41 所示。

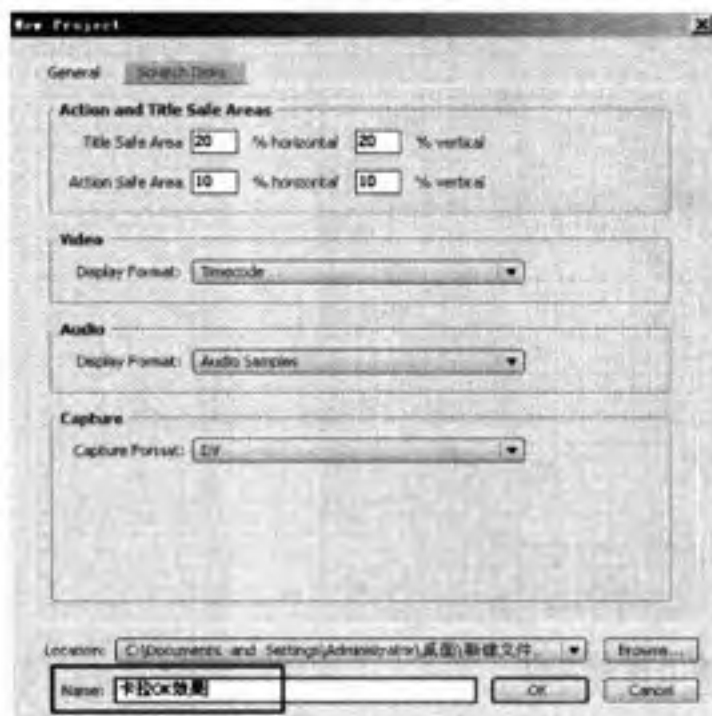


图 9-40 新建文件



图 9-41 新建字幕

步骤 3 在弹出的字幕设计器中单击“文字”工具,在窗口中输入“宁静的夏天”,设置文字的大小为 85,颜色为“黑色”,调整合适的位置,然后关闭窗口,如图 9-42 所示。



图 9-42 字幕设计器

步骤 4 将“宁静的夏天”素材直接拖入时间线窗口的 Video 2 中,如图 9-43 所示。

步骤5 在弹出的字幕设计器中单击“文字”工具，在窗口中输入“天空中繁星点点”，并调整文字的大小、位置和颜色，基本属性同“宁静的夏天”，然后关闭窗口，如图9-44所示。



图 9-43 将素材插入到 Video 2



图 9-44 新建字幕

步骤6 将项目窗口中的“天空中繁星点点”素材拖入时间线窗口的 Video 3 中，如图9-45所示。

步骤7 进入选择“宁静的夏天”素材的基本属性控制面板，设置合适的位置、大小和字间距，选择“天空中繁星点点”素材并设置其基本属性。将两个素材都放置在画面的下方，注意两行字在纵向上不能重合，效果如图9-46所示。



图 9-45 将素材拖入 Video 3



图 9-46 设置属性后的效果

步骤8 进入项目窗口，选择“宁静的夏天”和“天空中繁星点点”素材并右击，在弹出的快捷菜单中选择“复制”命令，然后取消选择，在空白处单击鼠标右键进行粘贴，将复制的素材分别重命名为“天空中繁星点点1”和“宁静的夏天1”，分别将其拖入时间线窗口的 Video 4 和 Video 5 中，如图9-47所示。

步骤9 在时间线窗口选择“天空中繁星点点1”和“宁静的夏天1”素材，进入特效控制面板，调整位置、大小，与“天空中繁星点点”和“宁静的夏天”位置相同，颜色为“红色”，如图9-48所示。



图 9-47 复制两个素材并拖入 Video 4 和 Video 5



图 9-48 设置字体的颜色

步骤 10 进入效果面板，选择 Video Transitions→Wipe→Wipe 特效，并将该特效拖曳到素材的出点和入点，如图 9-49 所示。

步骤 11 进入特效控制面板，调整特效时间，使特效控制更加合理、频率和字幕配合更加完美，如图 9-50 所示。

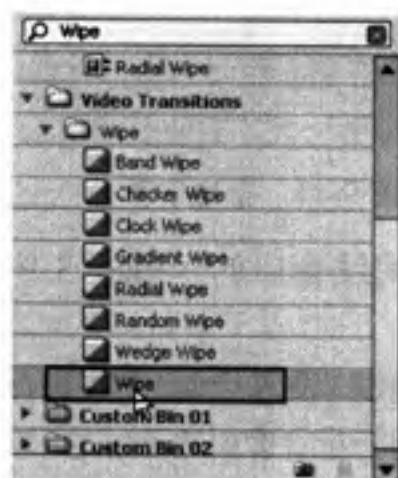


图 9-49 Wipe 特效

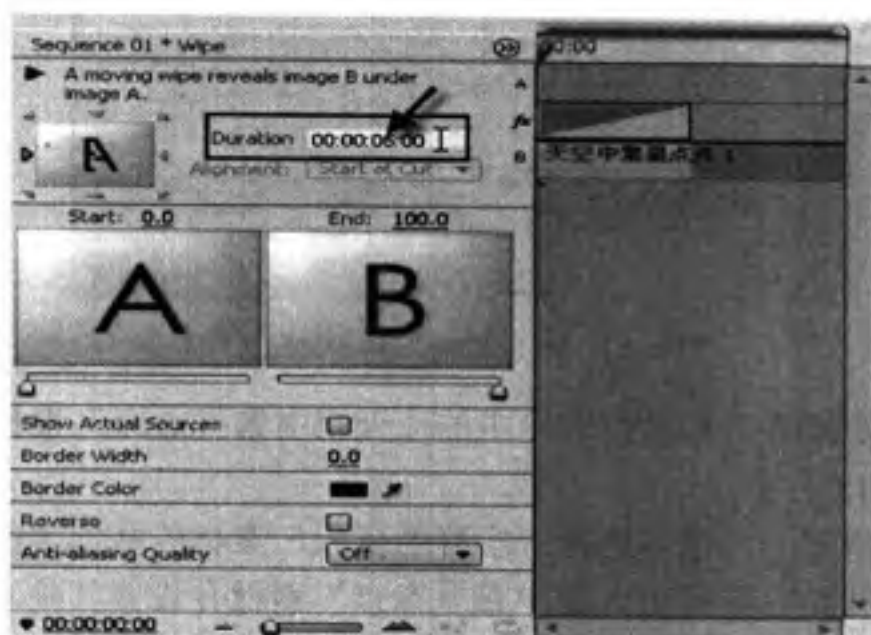


图 9-50 调整特效时间

步骤 12 按空格键预览视频效果，选择 File→Export→Media 命令，在打开的对话框中设置所需的视频格式。单击 OK 按钮，打开 Media Encoder 界面，单击“开始队列”按钮即可将素材输出成视频文件，如图 9-51 所示。



图 9-51 输出影片

最终效果图如图 9-52 所示。



图 9-52 制作卡拉 OK 效果最终效果图

9.5 制作文字书写效果

手写字效果一般都出现在一些影视广告中，它是模拟写字效果。本节将运用字幕设计器和 Eight-Point Garbage Matte 特效来制作手写字效果。

步骤 1 新建一个项目文件，在 New Project（新建项目）对话框中输入项目名称“手写字效果”并保存在指定位置，其他参数保持默认不变，如图 9-53 所示。

步骤 2 导入背景素材，然后选择 File→New→Title 命令，在弹出的对话框中设置名称为“手写字效果”，如图 9-54 所示。

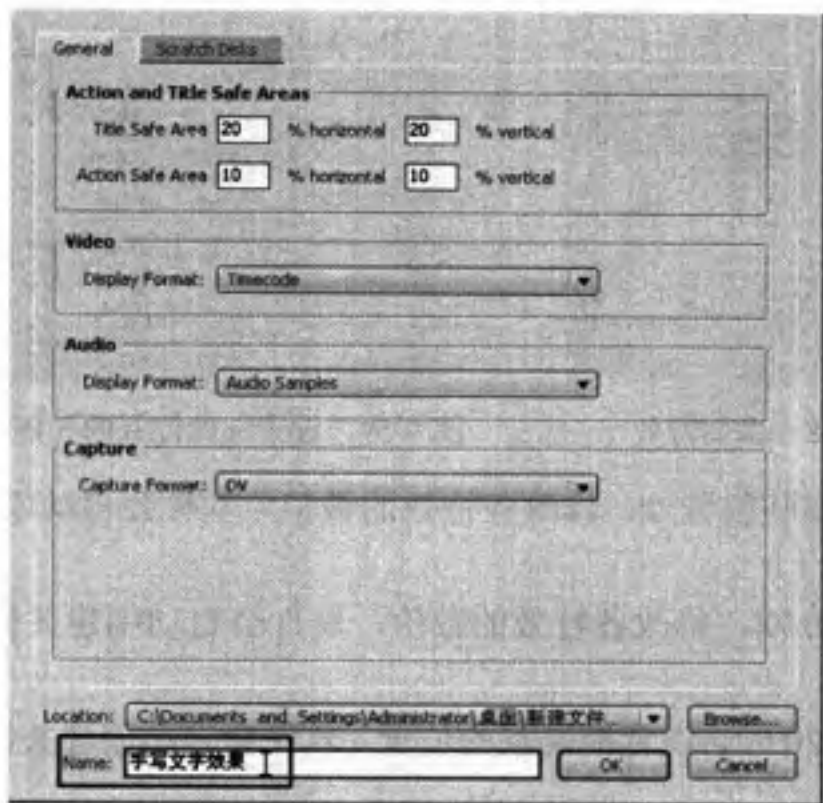


图 9-53 新建文件



图 9-54 新建字幕

步骤3 在弹出的字幕设计器窗口中输入“A”，进入软件自带的设置文字风格面板，并选择位置和大小，颜色可以根据个人的喜好设定，设置完成后关闭窗口，如图9-55所示。

步骤4 将“手写字效果”素材拖入时间线窗口中的 Video 2 中，如图9-56所示。



图 9-55 输入文字



图 9-56 导入素材

步骤5 打开效果面板，选择 Video Effects→Keying 特效组，如图9-57所示。

步骤6 选择 Eight-Point Garbage Matte 特效，并添加至“手写字效果”素材上，如图9-58所示。

步骤7 选择“手写字效果”素材，进入特效控制面板，展开 Eight-Point Garbage Matte 特效面板，当时间指示器在时间轴起始的位置时，按下所有特效属性的关键帧按钮，并修改各特效的数值，如图9-59所示。

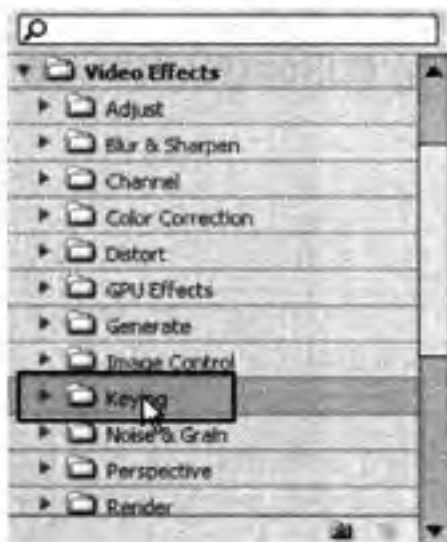


图 9-57 Keying 特效组

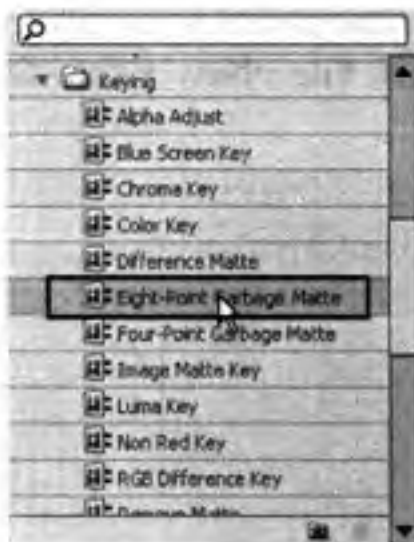


图 9-58 添加特效

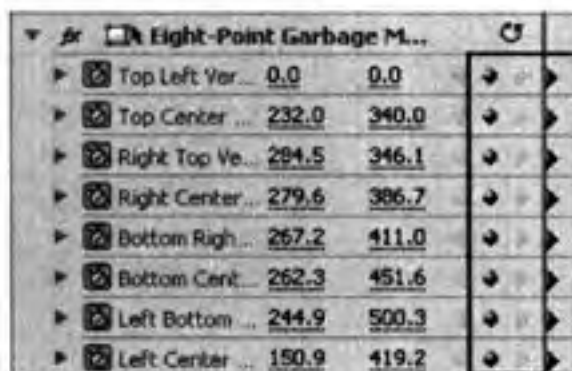


图 9-59 设置起始位置的关键帧

步骤8 将时间线移动到 00:00:02:00 位置处，修改各特效的数值，软件会自动添加相应的关键帧，如图9-60所示。

步骤9 将时间指针移动到 3 秒 20 帧，修改各特效的数值，软件会自动创建关键帧，如图9-61所示。

步骤10 将时间指针移动到 4 秒 20 帧，设置控制点的位置，软件会自动创建关键帧，如图9-62所示。

步骤11 将时间指针移动到最后一帧，添加 Cross Dissolve 特效，拖入至“手写字效

果”素材的出点，并调整 Cross Dissolve 特效的区域，完成“手写字效果”的制作，如图 9-63 所示。

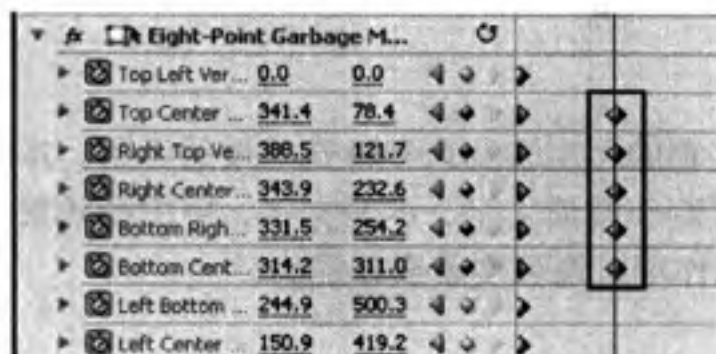


图 9-60 设置在 2 秒钟位置时的关键帧数值

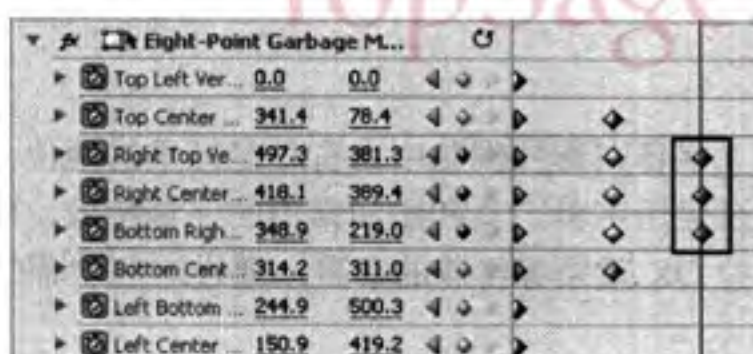


图 9-61 创建第三个关键帧

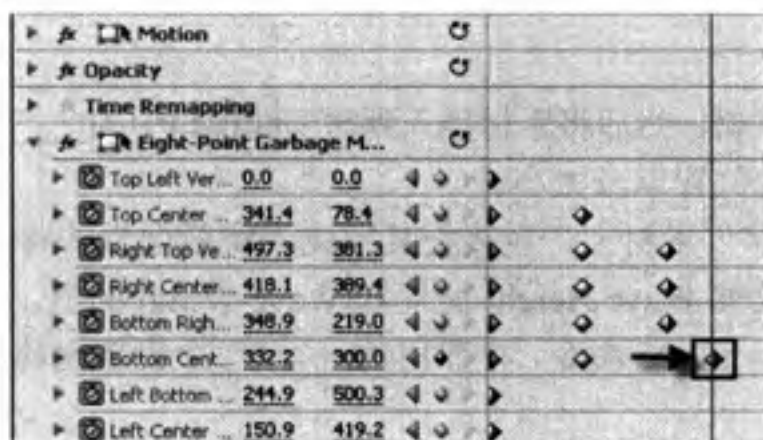


图 9-62 创建最后一个关键帧

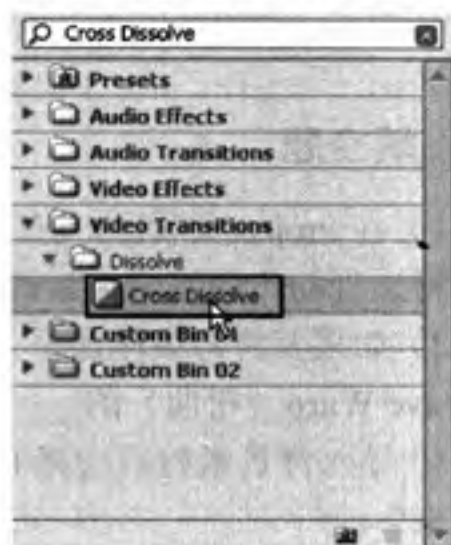


图 9-63 添加 Cross Dissolve 特效

步骤 12 按空格键预览视频效果，选择 File→Export→Media 命令，在打开的对话框中设置所需的视频格式，单击 OK 按钮，弹出 Media Encoder 界面，单击“开始队列”按钮即可将素材输出成视频文件。

最终效果图如图 9-64 所示。

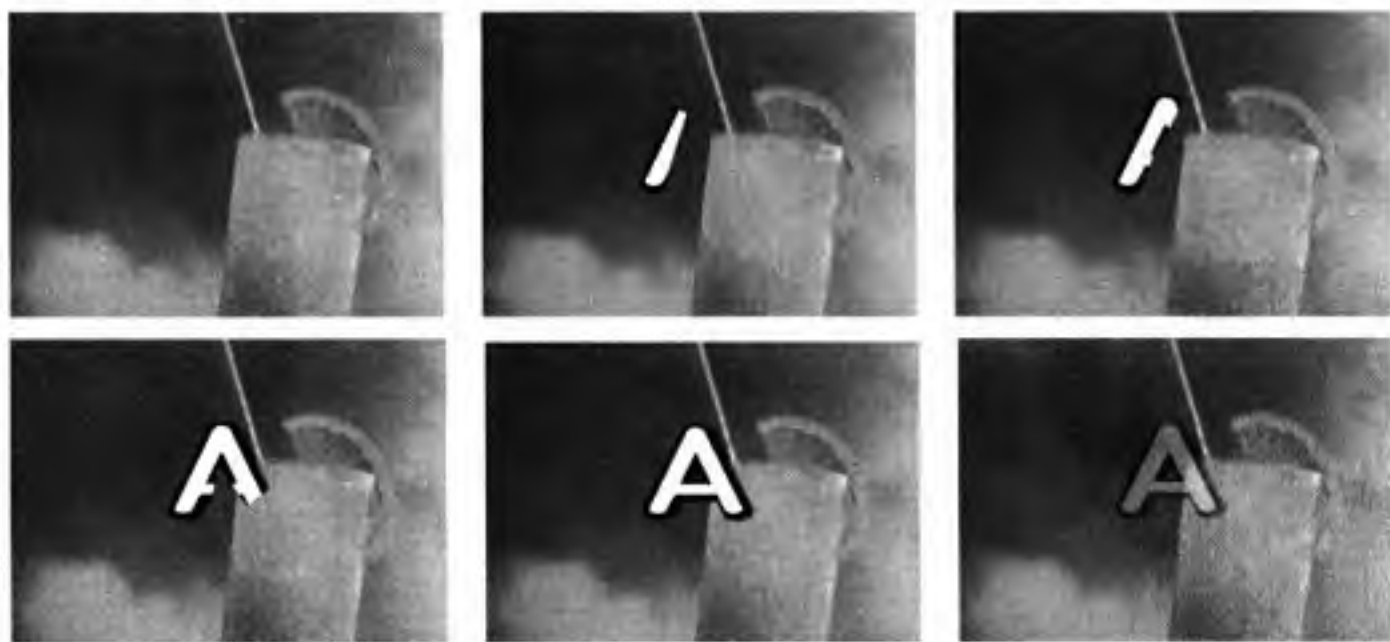


图 9-64 制作文字书写效果最终效果图

本章小结

字幕在影视作品中占有举足轻重的地位，字幕的运用涉及众多特殊效果的运用。本章通过运用字幕工具和添加常用的字幕特效，即可制作波浪文字、手写文字、字中画效果和卡拉 OK 效果等特殊的字幕。通过这些字幕的制作可以增强实践操作能力。

练习题

1. 填空题

(1) 在 Project (项目) 窗口中导入素材，然后将素材插入到时间线窗口中的_____可以对素材进行初步的编辑，如调整素材的位置以及大小。

(2) 如果要将特效施加至“波浪文字”素材上，直接将其拖曳到特效面板即可。可以展开 Wave Warp (扭曲) 的_____，设置 Wave Height 的值和 Wave Width 的值。

(3) 导入背景素材后选择 File→New→Title 命令，在弹出的_____中设置名称为“手写效果”。

2. 选择题

下列特效 () 为淡出特效，用于文字或其他特效淡出的效果。

- | | |
|-------------------|------------------|
| A. Page Curl | B. Dip to Black |
| C. Cross Dissolve | D. Random Invert |

3. 简答题

如果编辑轨道时需要 3 轨以上，怎样才能把素材插入到 Video 4 和 Video 5 中编辑？

第 10 章 综合训练——动漫宣传片

10.1 创作构思

本章将为一部讲述初、高中校园生活题材的国产动漫制作宣传片，结合现有的网络音乐素材、图像素材和视频素材，根据画面感觉和音乐的节奏控制，从故事的开头逐渐过渡到精彩内容，力图表现关于友情和萌动情感的故事，描述在 20 世纪 90 年代，中国的一座小城市里一个普通中学生萌动的感情历程，编辑过程中运用淡入淡出、闪白、Linear wipe 和 Page roll 等转场特效及 Magnify 视频特效等。对片名字幕的设计运用了 Twirl（漩涡）视频特效和 Alpha Glow（Alpha 辉光）视频特效，并通过调整 Opacity（透明度）参数和 Scale（图像大小）参数创建关键帧动画效果，最后通过 Adobe Media Encoder 媒体编码器进行输出。

10.2 编辑素材

在随书光盘的第 10 章中有本章训练的视频素材（2ND LIFE-茗记.wmv），具体操作步骤如下：

步骤 1 新建项目，并命名为“Untitled 综合训练——动漫宣传片”，如图 10-1 所示。

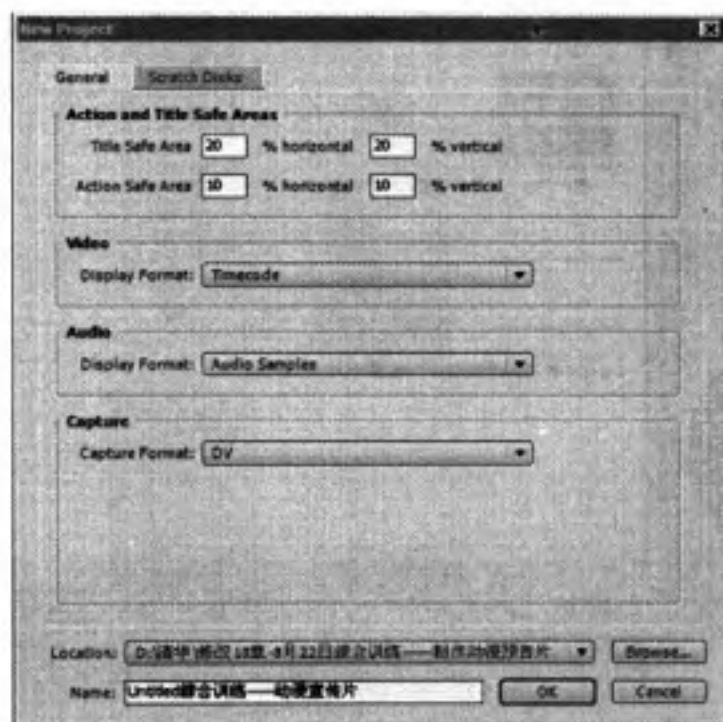


图 10-1 新建项目

步骤 2 设置序列信息，将节目制式设置为 DV-PAL 制下的 Standard 48kHz，以适应我国的电视制式标准，可以看到这种制式的帧速率为 25fps，如图 10-2 所示。还可以对时间线窗口中的轨道进行调整，默认情况下，视频有 3 条轨道，音频格式为 Stereo 双声道立体声。

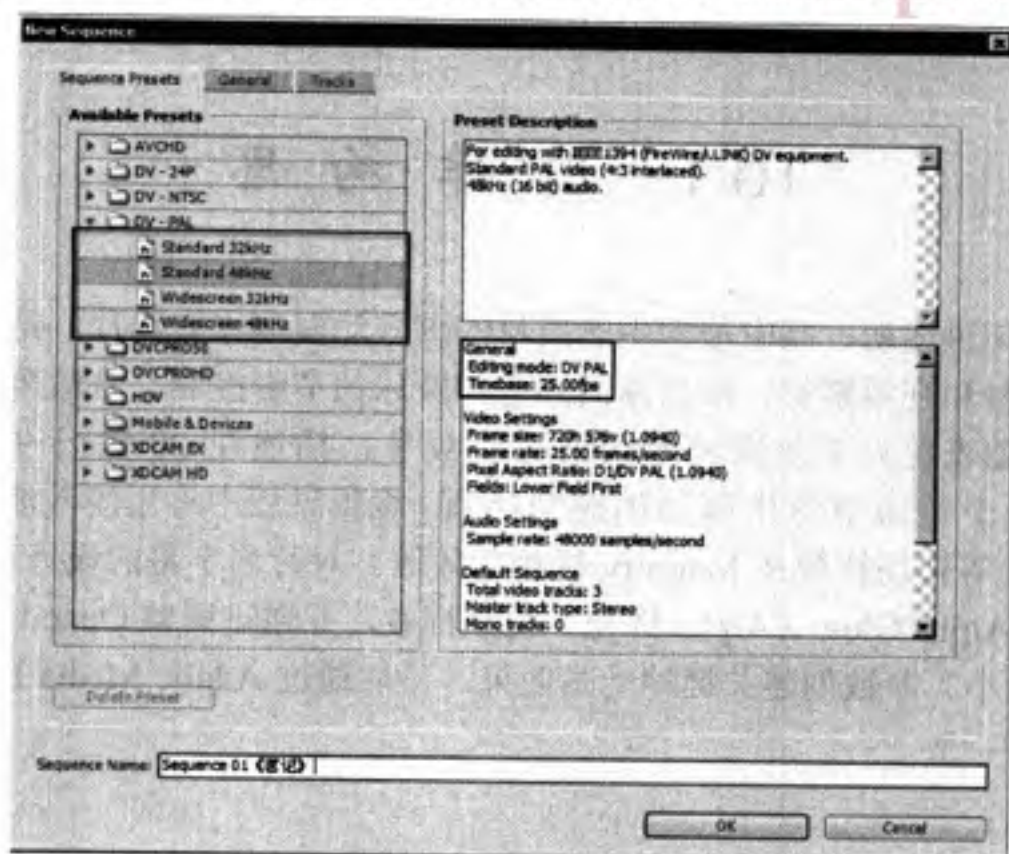


图 10-2 选择 DV-PAL 制式

步骤 3 打开工作主界面，在项目窗口中双击空白处打开 Import（导入）对话框，如图 10-3 所示。选择导入素材，图片素材被保存在一个文件夹中，可以选中该文件夹，单击 Import Folder 按钮导入整个（图片素材）文件夹中的文件。



图 10-3 导入素材

步骤 4 在项目窗口中可以选择以缩略图方式显示素材文件,这样可以方便观察图像。如图 10-4 所示为以默认模式显示的素材文件,如图 10-5 所示为以缩略图方式显示的素材文件。



图 10-4 以默认模式显示素材文件



图 10-5 以缩略图方式显示素材文件

步骤 5 由于这是一个以校园为主题的动漫,音乐也是必不可少的元素;在时间线的 Audio 1 轨道中插入导入《茗记》的原始音频文件,并在素材源监视器中试听,也可以在素材窗口中选中音频文件,单击▶按钮进行预览,如图 10-6 所示。



图 10-6 导入音频

步骤 6 设置自定义参数。选择 Edit→Preferences 命令,打开 Preferences (自定义) 对话框,如图 10-7 所示。考虑到图像素材会经常运用转场特效,所以将 Video Transition Default Duration (视频转场设置使用的默认时间) 设置为 30 秒;结合视频素材的情况,将 Still Image Default Duration (静帧图像默认持续时间) 设置为 50~75 帧之间,即 2 秒或 3 秒;选中 Default scale to frame size (默认素材到帧设置的大小) 复选框,如图 10-7 所示。

步骤 7 将图片素材文件导入时间线窗口,然后结合音乐的节奏适当地进行摆放,调整图片的大小比例,如图 10-8 所示。

步骤 8 在素材图片 01~10 之间插入相应的转场特效,如图 10-9 所示。为了表达国

产动漫原创的视觉效果，视频前 50 秒是几幅图片，为柔和的动漫截图，在效果面板中选择 Dissolve（溶解）类特效，选择 Cross Dissolve（淡入淡出）转场特效，使用拖曳的方式把淡入淡出转场特效放置在图片的前后，如图 10-9 所示。

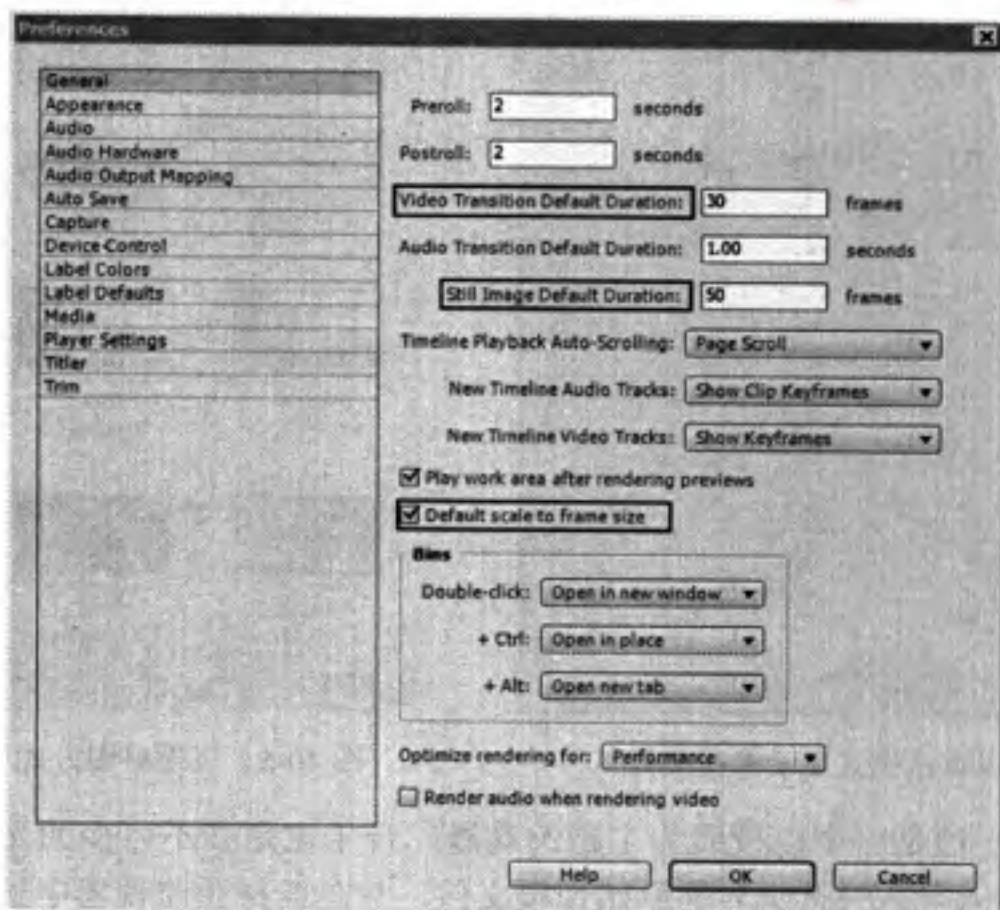


图 10-7 设置自定义参数



图 10-8 导入图片素材并调整

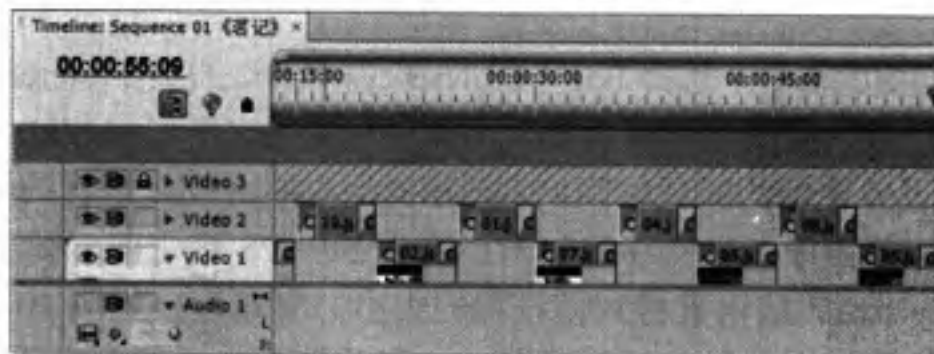


图 10-9 插入转场特效

步骤 9 对添加转场特效的图片进行编辑，在调整统一图片素材的大小尺寸后，再进

行顺序的调整,顺序从前到后依次是 03、09、10、02、01、07、04、06、08、05,如图 10-10 所示。

步骤 10 调整好开场的画面之后可以对其后的画面都运用相同的特效,在效果面板中选择 Dissolve (溶解) 类特效下的 Cross Dissolve (淡入淡出) 转场特效。要统一运用这个转场首先需要将其设置为默认转场,方法是右击效果面板中的这个特效,在弹出的快捷菜单中选择 Set Selected as Default Transition (设置为默认转场) 命令,如图 10-11 所示。

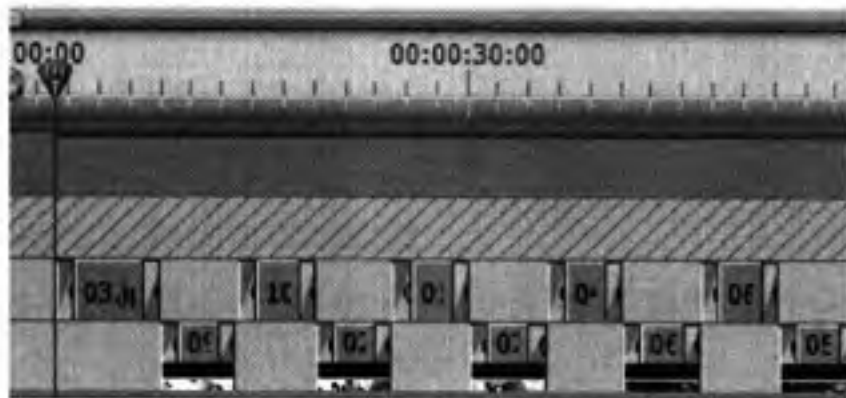


图 10-10 调整图片素材的顺序

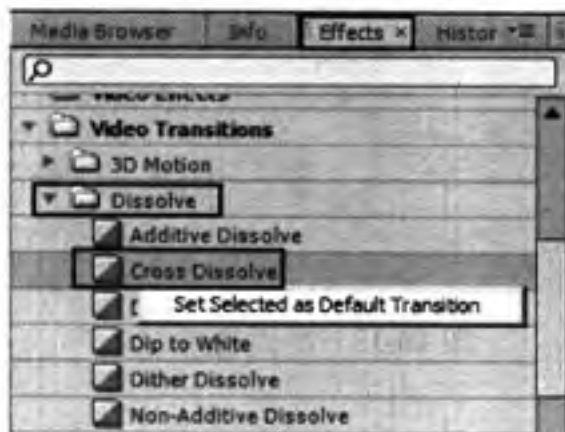


图 10-11 设置淡入淡出为默认转场

步骤 11 设置好转场特效后需要在节目监视器中预览素材播放效果,单击“播放”▶按钮或按空格键即可实现播放或暂停。在监视器的中部下方有监视器大小比例选项,在 Fit 下拉列表框中有 10%、25%、50%、75%和 100%等选项,一般使用默认选项为 Fit,如图 10-12 所示。



图 10-12 在节目监视器中预览效果

步骤 12 剪辑视频素材,将素材 2ND LIFE-茗记.wmv 导入时间轴,用“剪切”工具✂或按快捷键 C 将素材的前 35 秒裁切并删除,并将视频用快捷键 V 拖曳到图片素材 05 的后面,如图 10-13 所示。

步骤 13 摆放剪辑后的视频，剪辑成段的视频中选中 2ND LIFE-茗记.wmv 的原音轨并删除以凹凸的方式摆放，使得 Audio 1 为空白；然后添加默认转场特效 Cross Dissolve，方法是在 Sequence(序列)菜单中选择如图 10-14 和图 10-15 所示的 Apply Default Transitions to Selection (应用默认转场) 命令。



图 10-13 剪辑视频



图 10-14 凹凸放置视频素材



图 10-15 添加默认转场特效

10.3 创建字幕及特效

下面为影片添加字幕，具体操作步骤如下：

步骤 1 选择 Title→New Title→Default Still 命令，创建一个默认静帧字幕，也可以按 Ctrl+T 组合键，打开 New Title 对话框，如图 10-16 所示，输入名称“茗记”。

步骤 2 为字幕文件设置字体、字号、颜色、辉光和阴影等参数，实现如图 10-17 所示的效果。



图 10-16 创建字幕



图 10-17 调整字幕参数

步骤 3 继续创建字幕文件旁白 01 “Do you have a feeling like that?” 和旁白 02 “Sometimes you always like to recalling.”，字体选择 bold，字号选择 50 号；然后将旁白 01 和旁白 02 分别拖曳进入时间轴，放置在图片素材 03.jpg 和 09.jpg 的上方，通过调整实现如图 10-18 和图 10-19 所示的效果。



图 10-18 旁白 01



图 10-19 旁白 02

步骤 4 继续创建字幕文件旁白 03 “And like to think of the past time and past things.” 和旁白 04 “Some sight and sounds repeat again and again in your head.”，字体选择 Bold，字号选择 50 号；然后将旁白 03 和旁白 04 分别拖曳进入时间轴，放置在图片素材 10.jpg 和 02.jpg 的上方，通过调整实现如图 10-20 和图 10-21 所示的效果。



图 10-20 旁白 03



图 10-21 旁白 04

步骤 5 继续创建字幕文件旁白 05 “And you always fell it past just now.” 和旁白 06 “Maybe you try to deny it hard.”，字体选择 Bold，字号选择 50 号；然后将旁白 05 和旁白 06 分别拖曳进入时间轴，放置在图片素材 01.jpg 和 07.jpg 的上方，通过调整实现如图 10-22 和图 10-23 所示的效果。



图 10-22 旁白 05



图 10-23 旁白 06

步骤6 继续创建字幕文件旁白 07 “But you can't.”和旁白 08 “It too unforgettable sometime,some people”，字体选择 Bold，字号选择 50 号；然后将旁白 07 和旁白 08 分别拖曳进入时间轴，放置在图片素材 04.jpg 和 06.jpg 的上方，通过调整实现如图 10-24 和图 10-25 所示的效果。




图 10-24 旁白 07



图 10-25 旁白 08

步骤7 继续创建字幕文件旁白 09 “and the just one.”，字体选择 Bold，字号选择 50 号；然后将旁白 09 拖曳进入时间轴，放置在图片素材 08.jpg 的上方，如图 10-26 所示。

步骤8 新建字幕，输入“作品：、动画名称：《茗记》、公布日期：2008-4-25、制作人：L-key、Staff：原作：Blue 天可凡、督制：刘敏、原画督制：章丰成、布景：杜秀淮、陈涛、Animation：杜宇，孟佳品、作曲：易君”，然后单击  按钮，设置从下至上滚动，如图 10-27 所示。

步骤9 设置滚动字幕，字体选择 Bold，字号选择 50 号，如图 10-28 和图 10-29 所示。

步骤10 将 10 个字幕分别添加淡入淡出特效并调整，如图 10-30 所示。



图 10-26 旁白 09

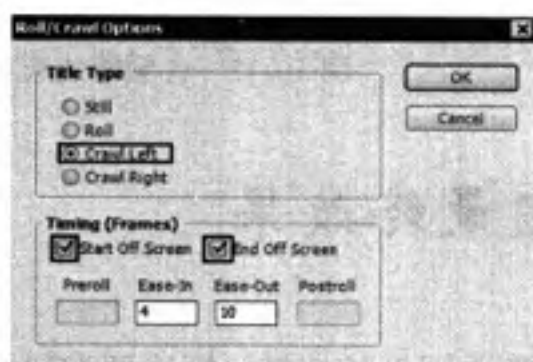


图 10-27 滚动字幕设置



图 10-28 滚动字幕上部分



图 10-29 滚动字幕下部分

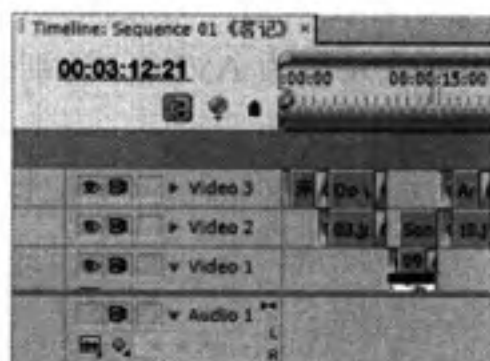



图 10-30 旁白及其字幕的淡入淡出

10.4 设置音频淡出

步骤 1 选中时间线上 Audio 2 中的音频素材，在其上双击弹出音频监视器，它与节目监视器中预览素材等功能类似，单击“播放”按钮  或按空格键即可实现音频的播放或暂停，在音频监视器的上方有音频模拟特效控制面板，其中有其他特效选项，如图 10-31 所示。

步骤 2 在右下角的效果面板中也包含两个特效选项，分别为 Audio Effectes 和 Audio Transitions，如图 10-32 所示，其中特效的使用方法为拖曳特效放置在音频文件上。



图 10-31 音频特效控制面板

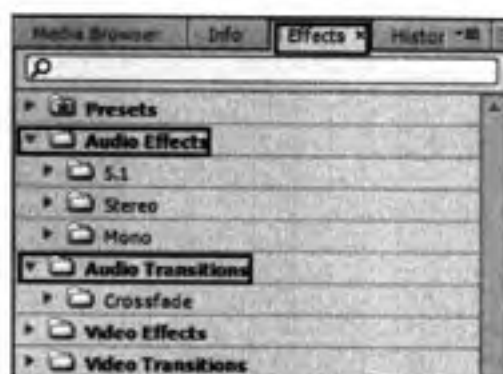



图 10-32 音频特效选项

10.5 输出视频最终效果

将时间线上所有素材编辑完成之后单击“渲染选区”按钮, 框选要渲染的视频文件后, 按 Enter 键进行内部渲染, 如图 10-33 所示。然后可以在节目监视器中预览效果。

内部渲染后如果对最终效果满意, 即可选择 File→Export→Media 命令打开输出设置对话框, 将输出格式设置为 AVI 格式, 则保存的文件扩展名为*.avi, 选择输出 Video 和 Audio, 如图 10-34 所示。

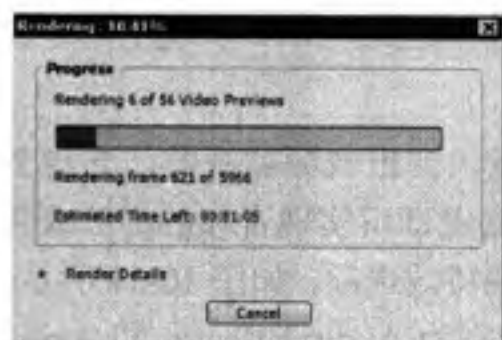


图 10-33 内部渲染对话框



图 10-34 输出设置

完成以上的设置之后单击 OK 按钮，弹出 Adobe Media Encoder（媒体编码器）窗口，如图 10-35 所示，其中会出现完成设置的输出序列，它们处于 Waiting（等待输出）状态。单击 Start Queue 按钮开始输出，可以在窗口下方的进度栏中观察输出的进度，如图 10-36 所示。



图 10-35 媒体编码器

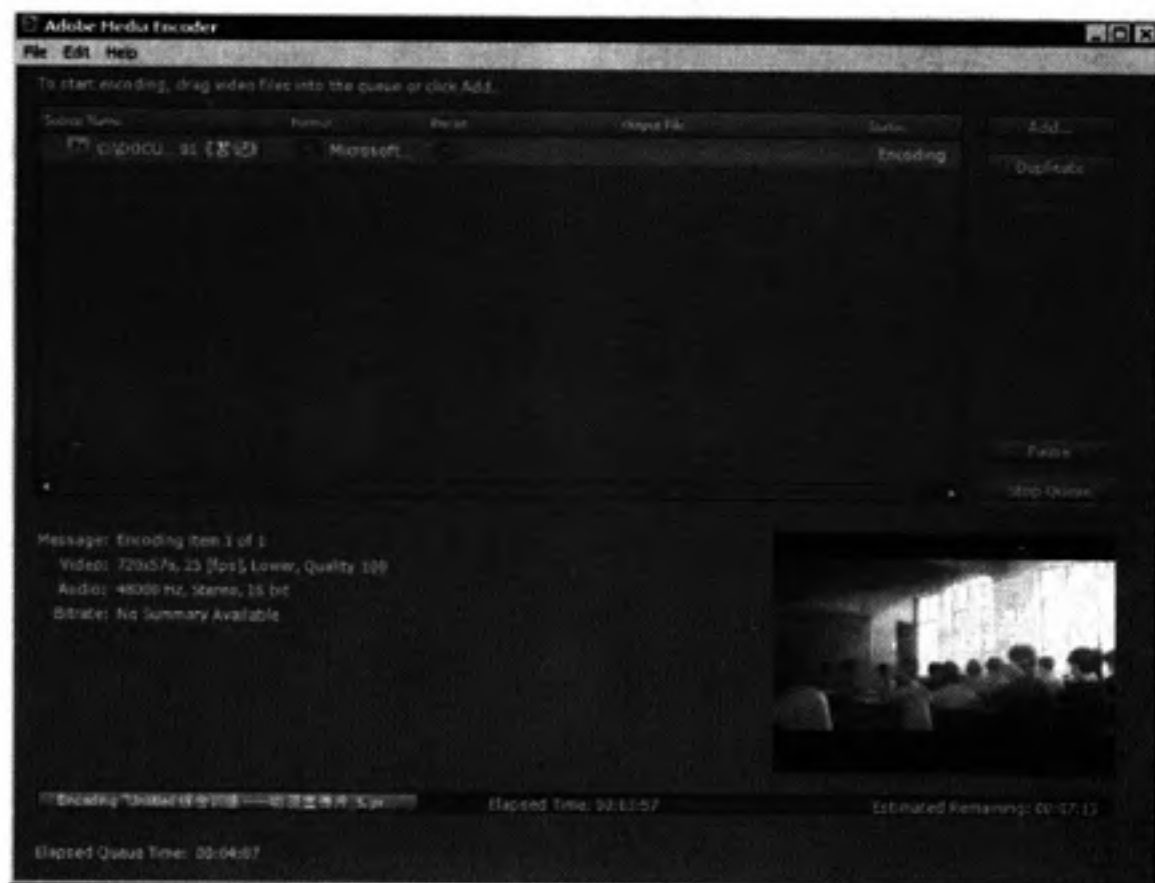


图 10-36 输出进度

输出后的最终效果如图 10-37 至图 10-42 所示。



图 10-37 综合训练——动漫宣传片最终效果（一）



图 10-38 综合训练——动漫宣传片最终效果（二）



图 10-39 综合训练——动漫宣传片最终效果（三）



图 10-40 综合训练——动漫宣传片最终效果（四）



图 10-41 综合训练——动漫宣传片最终效果（五）



图 10-42 综合训练——动漫宣传片最终效果（六）

本章小结

本章通过制作一个电视片头，综合运用了淡入淡出和闪白、Page roll 特效等转场特效和视频特效中的 Magnify 特效以及 Linear wipe 等特效、Twirl(漩涡)视频特效和 Alpha Glow

(Alpha 辉光) 视频特效, 并通过调整 Opacity 透明度参数和 Scale 图像大小参数创建动画效果, 用.mp3 音乐文件配合语言; 最后通过 Adobe Media Encoder 媒体编码器进行输出。通过本章的学习可以实现对一个简单小片的快速编辑。

练 习 题

1. 填空题

- (1) 新建项目文件时, 中国常用的视频制式选择 PAL 格式, 音频选择_____。
- (2) 建议在将音频片段添加到 Timeline 窗口前, 首先在_____窗口中剪辑音频素材, 这样不但可以获得较高的_____, 还可以在剪辑音频素材的同时_____到剪辑后的效果。
- (3) 视频输出以后 AVI 视频会重用很大内存, 因为 AVI 是一种_____, _____是视频格式中最_____。
- (4) 要实现含 Alpha 通道的 Tga 序列的输出, 操作顺序是: 进入 Alpha 通道的 Tga, 然后将色彩深度设为_____, 也就是_____色。
- (5) Adobe Premiere 兼容支持 Adobe 公司的另外两个软件_____和_____。

2. 简答题

- (1) 在 Premiere 中按 Enter 键进行渲染时出现影片编码错误的原因是什么?
- (2) 在不执行内部渲染的情况下, 是否可以输出影片?
- (3) 系统还出现了: 以前选用的 AISO 设备无法加载, 可能被其他程序占用, 是否应选择默认 AISO 设备? 应该如何处理?
- (4) Premiere 支持导入 AVI 文件, 但有时会提示“未知格式或损坏文件”, 原因是什么?
- (5) 如何在 Premiere 中导入网络中的电影等资源常用的 RMVB 和 RM 文件格式的文件?

第 11 章 综合训练——制作娱乐节目片头

本章将制作一个影视娱乐片头，综合运用了淡入淡出、闪白、Page roll 等转场特效、Magnify 视频特效、Linear wipe 特效及 Alpha Glow (Alpha 辉光) 视频特效，通过剪辑影片或转场特效来实现最终的影片效果，从而达到训练的目的，最后通过 Adobe Media Encoder (媒体编码器) 进行输出。通过本章的学习可以实现对一个简单小片的快速编辑，对以后的深度学习有很大帮助。

11.1 节目构思

在电视媒体行业中，多个电视台多频道的竞争日趋激烈，为了打造精品栏目，为其量身定做精美的栏目包装至关重要。从宣传片、栏目片头、背景音乐及恰到好处的字幕处理，无不体现包装的魅力。

首先，一个好的栏目包装，从环节上应该是浑然一体的，给人以视觉上的流畅、和谐、自然，应达到整体风格的统一；其次，要想提高收视率，吸引观众，需要凸显出栏目的个性包装；最后，在栏目包装的整个过程中还应体现出其文化内涵。

本章将为一档影视娱乐节目创作片头，应结合现有的音乐素材及图像素材，根据音乐的节奏控制画面感觉。在时间线中调整素材可以按照创作构思的顺序将素材依次拖到时间线中，然后在满足整体视频长度的前提下依次调整每一段素材的长度，再根据影片整体的感觉选择需要的转场特效。

11.2 创建项目和编辑素材

步骤 1 新建项目，输入名称为“娱乐节目片头”，如图 11-1 和图 11-2 所示。

步骤 2 设置序列信息，将节目制式设置为 DV-PAL 制下的 Standard 48kHz，以适应我国的电视制式标准，可以看到这种制式的帧速率为 25fps，如图 11-3 所示。



小提示

在新建项目对话框中默认的项目名称为 Sequence 01，如果合成项目过多，请不要使用默认的合成项目名称，以免影响整个影片的制作时间。

还可以对时间线轨道进行调整，默认情况下，视频有 3 条轨道，音频格式为 Stereo (双

声道立体声)，如图 11-4 所示。



图 11-1 打开软件 New Project (新建项目)

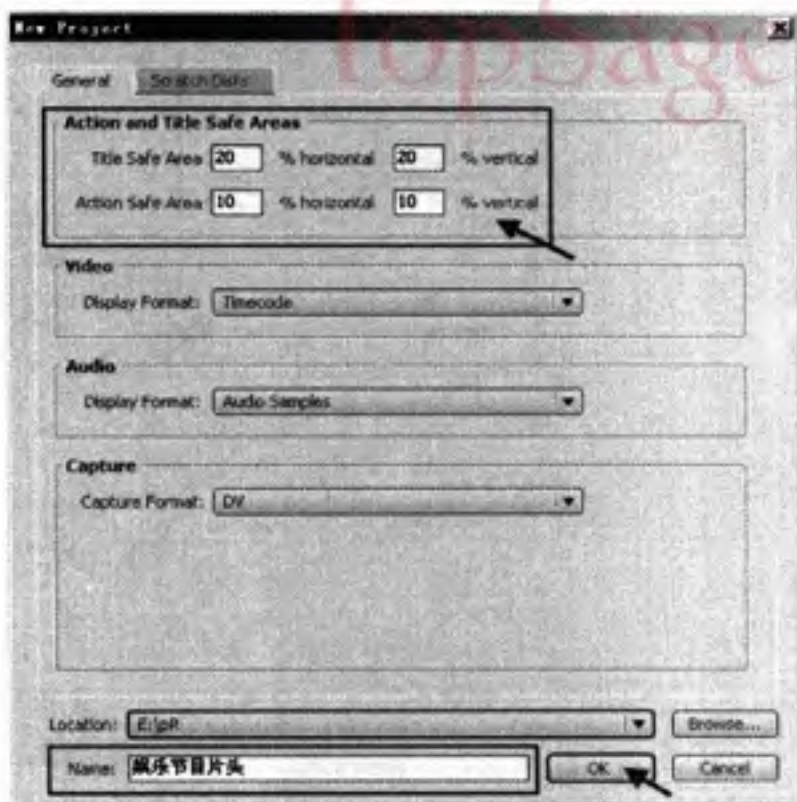


图 11-2 输入项目名称

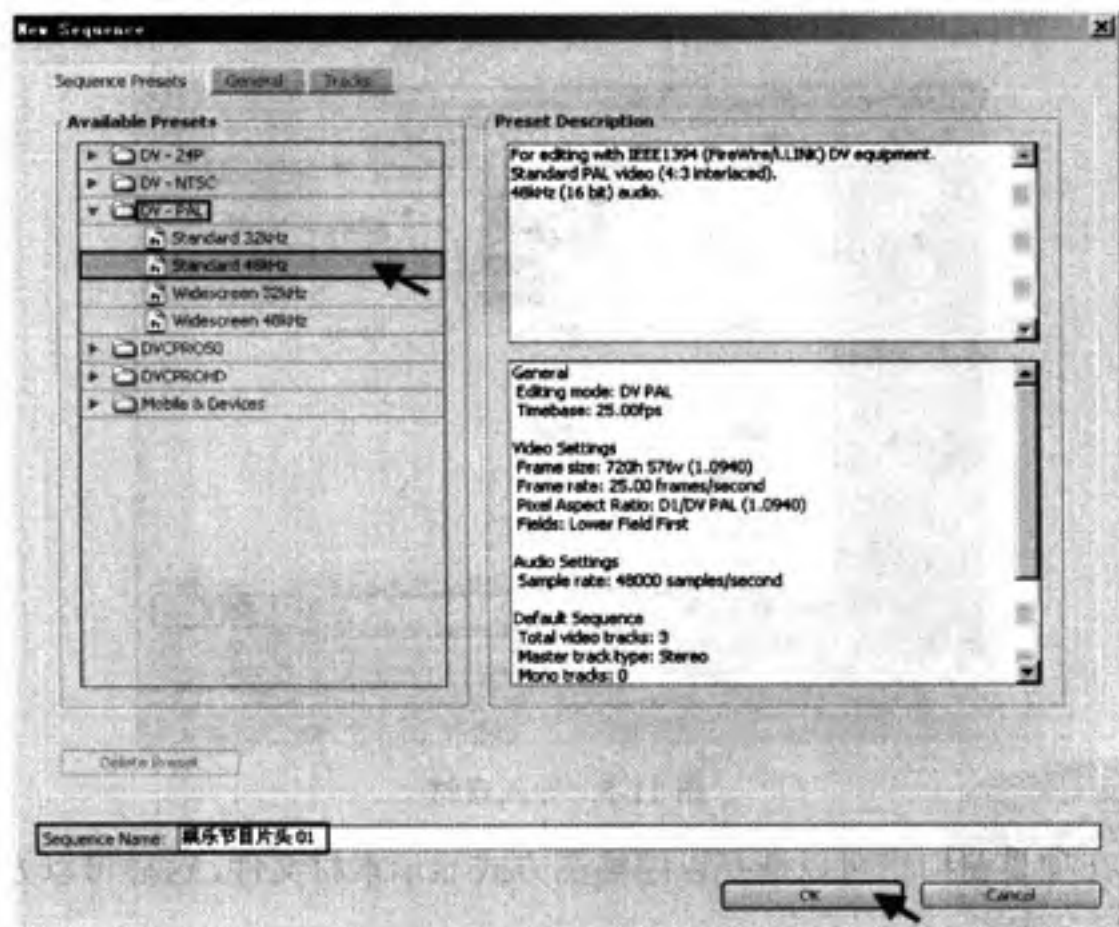


图 11-3 选择制式

步骤 3 打开工作主界面，在项目窗口中双击空白处打开 Import (导入) 对话框，如图 11-5 所示，选择导入素材，图片素材被保存在一个文件夹中时，可以选中该文件夹，单击 Import Folder 按钮导入整个文件夹中的文件。

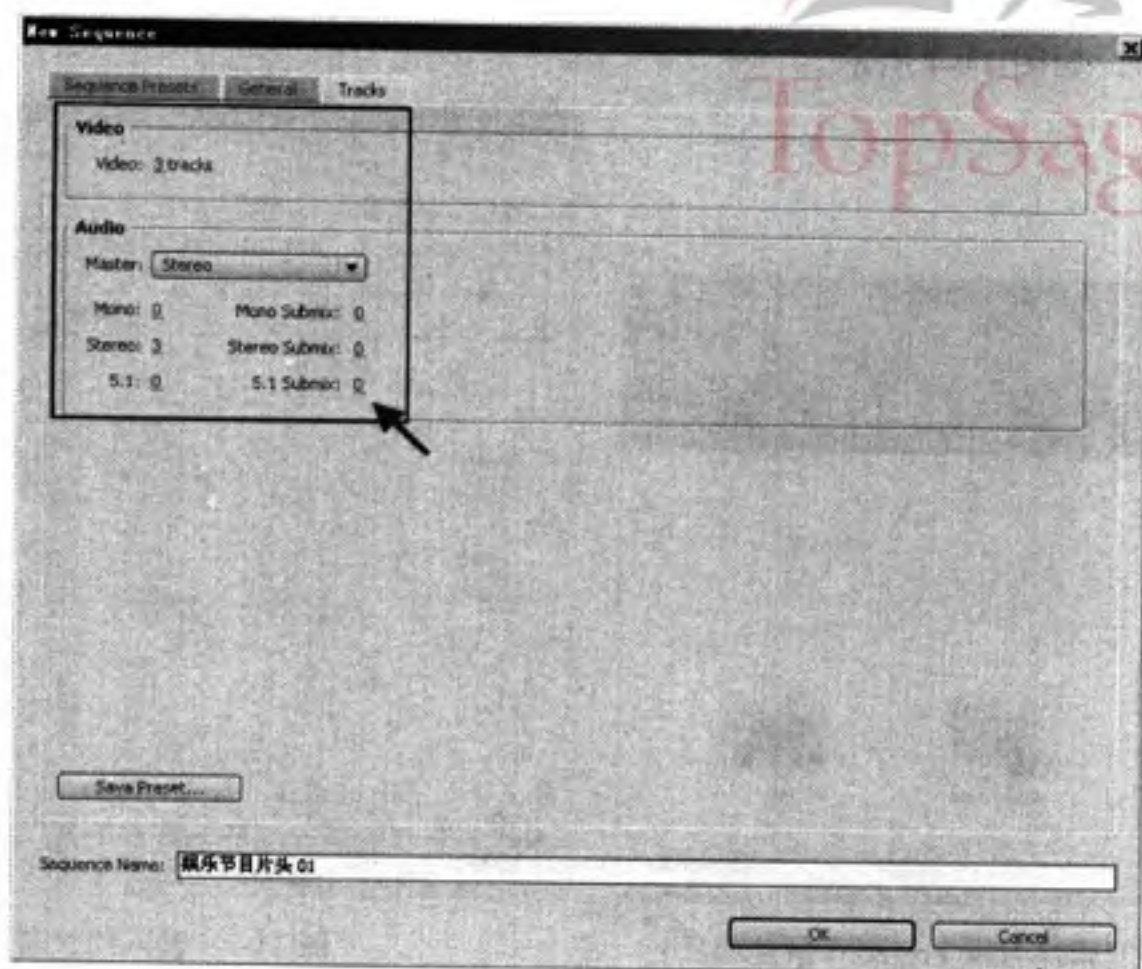


图 11-4 设置轨道参数

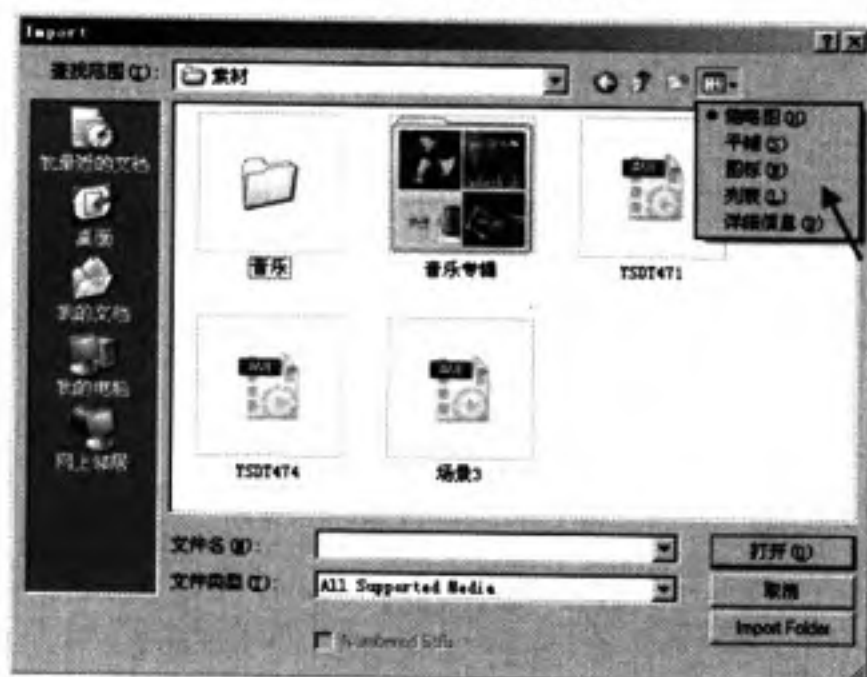


图 11-5 导入素材

步骤 4 在项目窗口中可以选择以缩略图方式显示素材文件，这样可以方便观察图像，如图 11-6 所示。



小提示

在该项目窗口中默认的素材预览方式为以文件名显示，将其改为缩略图预览方式显示可以快速定位文件名较为类似的素材，同时也是最为直观的方式，可以节省预览素材的时间。

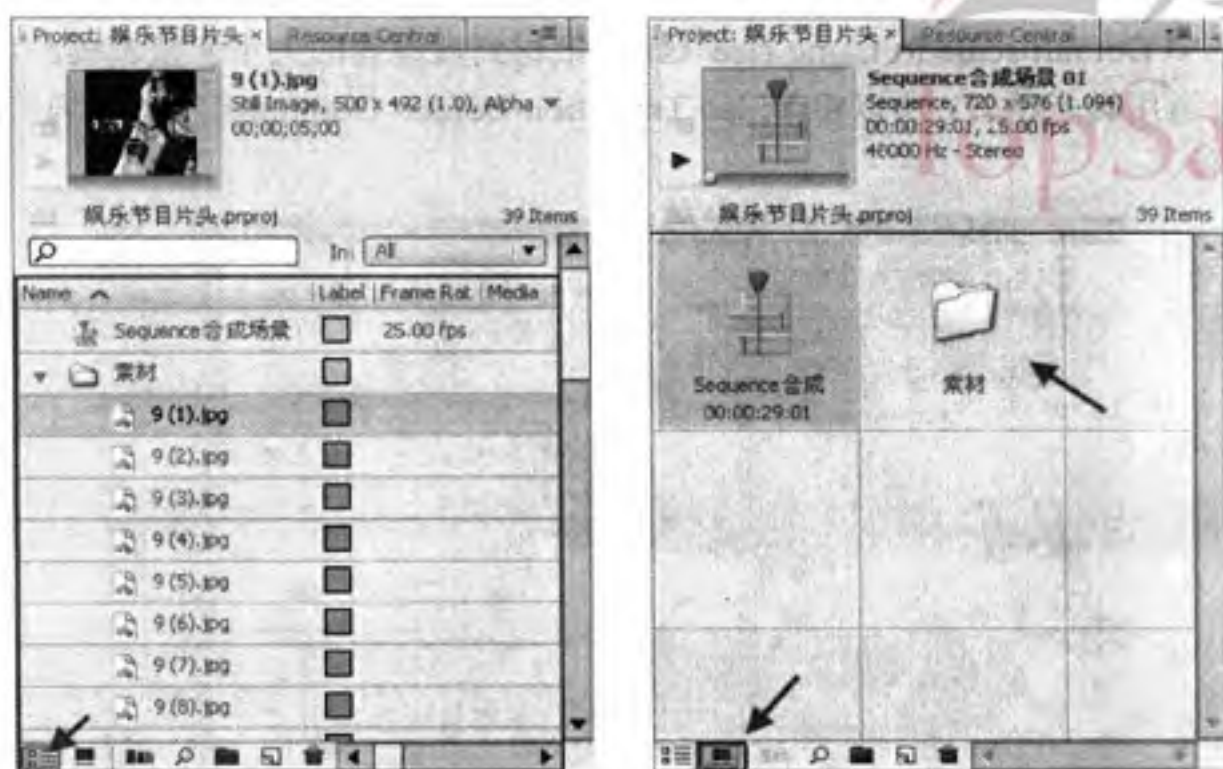


图 11-6 显示素材文件

11.3 编辑音频视频

步骤 1 由于这是一个以娱乐为主题的片头，音乐在其中起到很重要的作用，首先在时间线的 Audio 1 轨道中插入导入的音频文件，并在素材源监视器中试听，如图 11-7 所示。

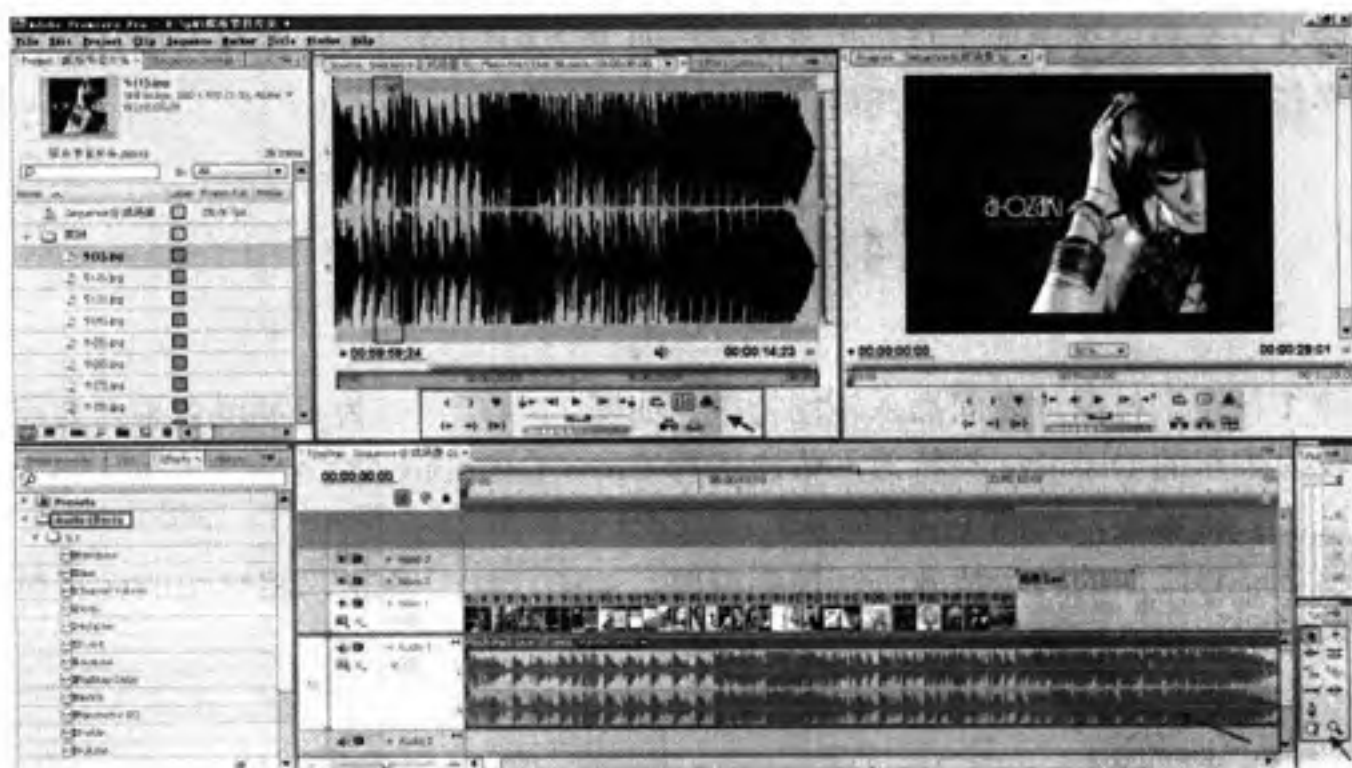


图 11-7 导入音频文件

步骤 2 设置自定义参数，打开 Preferences（自定义）对话框，如图 11-8 所示，结合视频素材的情况，将 Still Image Default Duration（静帧图像默认持续时间）设置为 75 帧，

即 3 秒；选中 Default scale to frame size（默认素材到帧设置的大小）复选框；考虑到图像素材经常会运用转场特效，所以将 Video Transition Default Duration（视频转场的默认时间）设置为 30 秒。

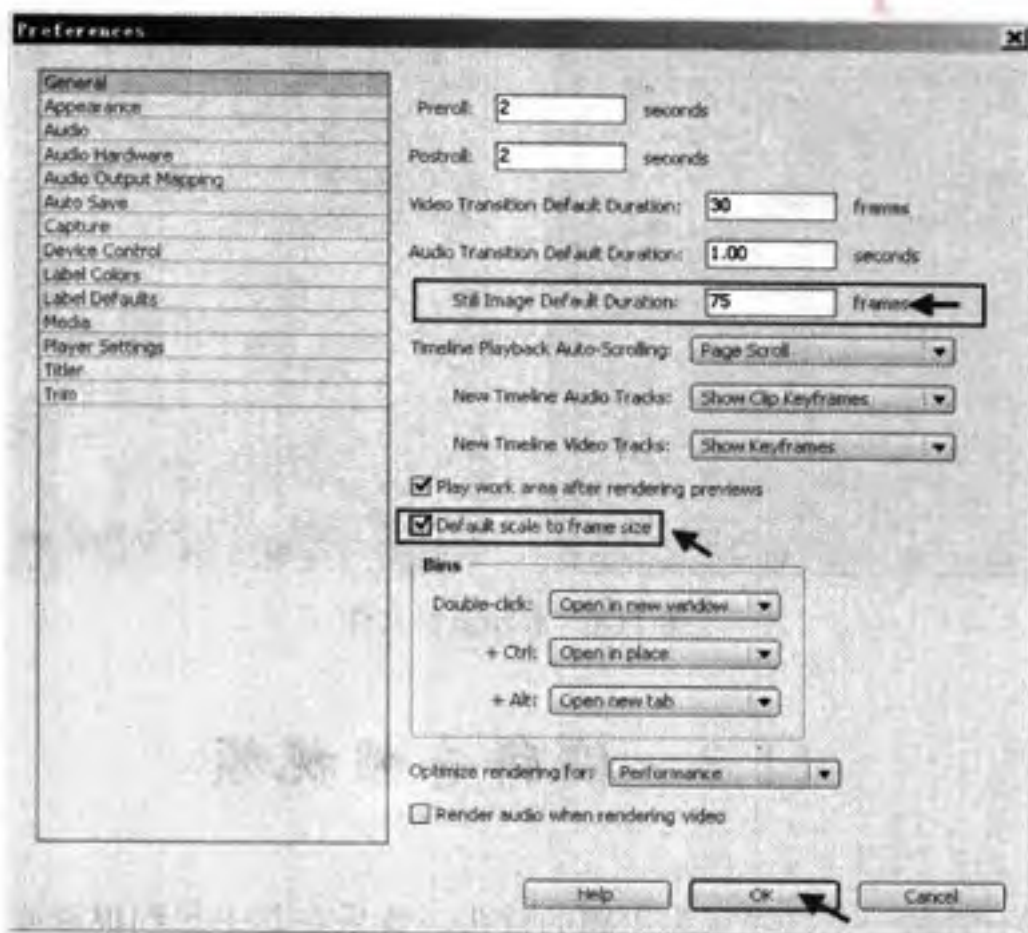


图 11-8 设置自定义参数

步骤 3 参数设置完成之后可以将图像文件导入时间线窗口，在导入图片时要结合音乐的节奏找到合适的图像插入时间线。

11.4 插入转场特效

步骤 1 在素材图片之间插入转场特效，如图 11-9 所示。为了展现效果，为前几幅图片选择较为柔和的 Dissolve 类特效，依次选择 Cross Dissolve（淡入淡出）和 Dip to White（白色过渡）转场等，如图 11-10 所示。

步骤 2 对添加的转场特效进行控制调整，如图 11-11 所示，将转场的持续时间和前后画面运用的比例进行调整。



小提示

调整转场特效的持续时间既可以在特效控制面板中进行两幅画面基础上的精确调整，也可以在时间线上通过直接拖曳特效模块的边缘来改变时间。可尝试不同的图片转场特效，从而丰富影片效果。

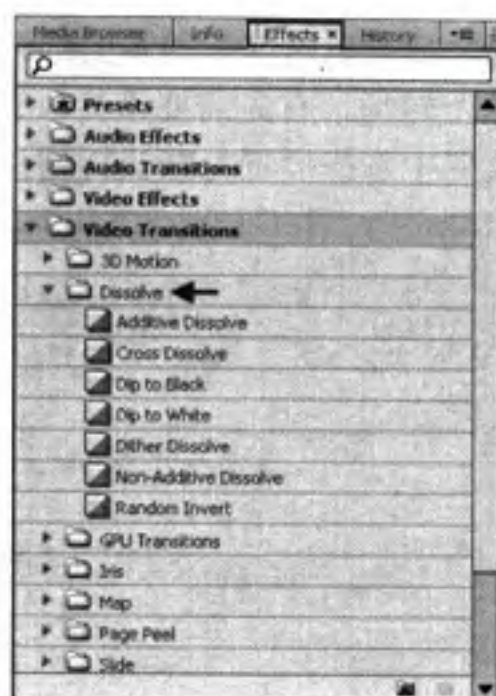


图 11-9 选择特效

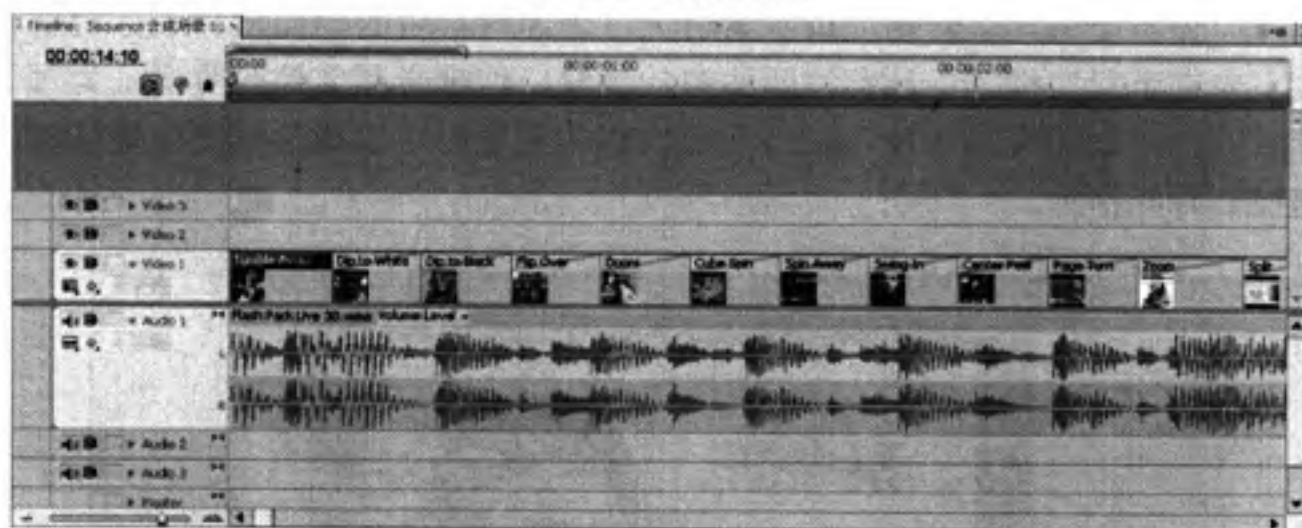


图 11-10 插入转场



图 11-11 调整转场特效参数

步骤 3 调整好开场的画面之后可以对其后的画面都运用相同的 Cross Dissolve (淡入淡出) 转场特效, 要统一运用这个转场, 首先需要将其设置为默认转场, 方法是右击效果面板中的特效, 在弹出的快捷菜单中选择设置为默认转场命令, 如图 11-12 所示。

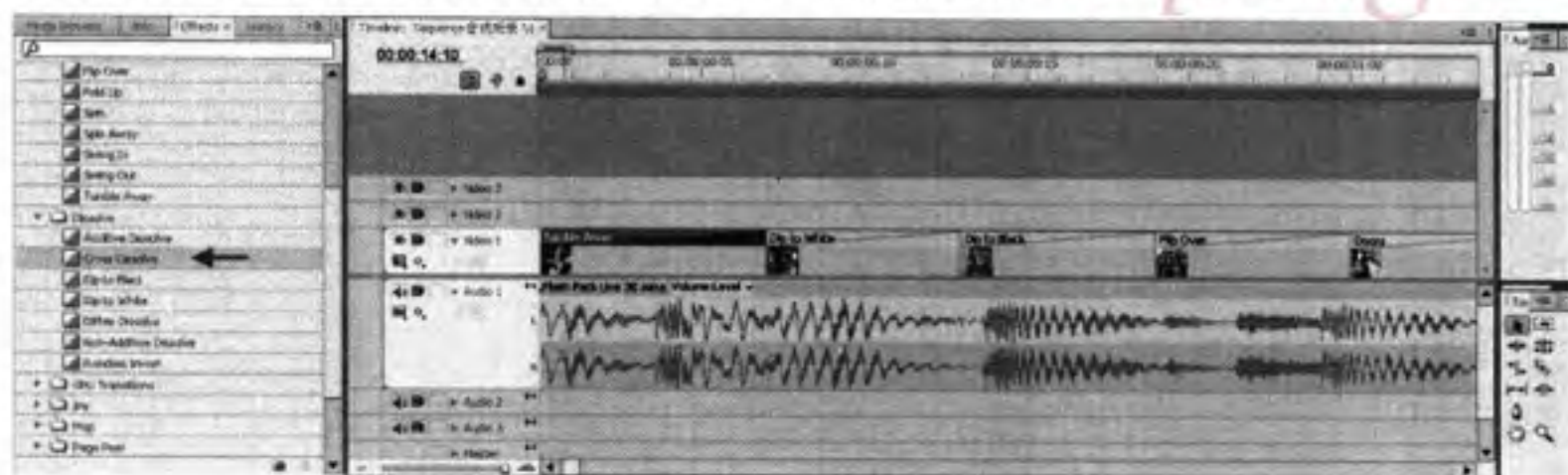


图 11-12 设置为默认转场

步骤 4 先不要将默认转场应用到素材上, 因为对其后的画面素材进行调整时会将其破坏。接下来在节目监视器中预览时间线中的素材, 结合音频文件的节奏, 为每一幅图片调整持续时间, 在如图 11-13 所示的节目监视器中预览时可以通过按空格键播放或暂停, 可以快速控制时间指针。



图 11-13 在节目监视器中预览素材播放情况



小提示

调整时间线实现跳转的方法为: 在 00:00:00:00 处拖动鼠标更改时间或在选框中输入时间。

11.5 添加字幕

步骤 1 选择 Title→New Title→Default Still 命令创建一个默认静帧字幕, 如图 11-14 所示, 名称为“字幕 1”。

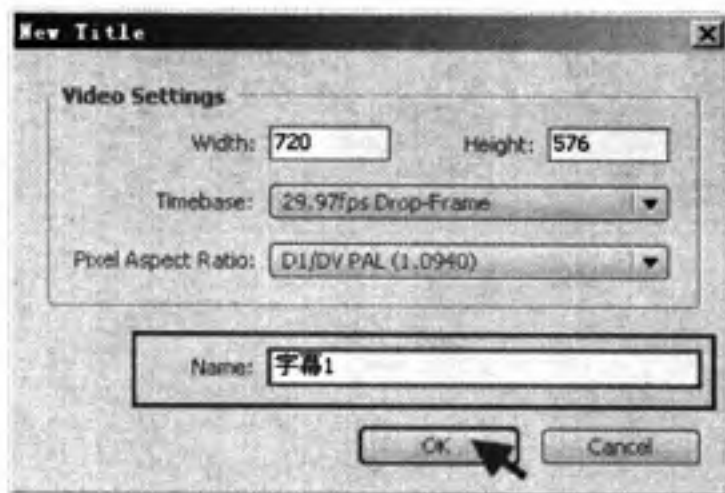


图 11-14 创建字幕

步骤 2 为字幕文件设置字体、大小、颜色、辉光和阴影等参数, 如图 11-15 所示。



图 11-15 调整字幕参数



100.0			
100.0			
100.0			

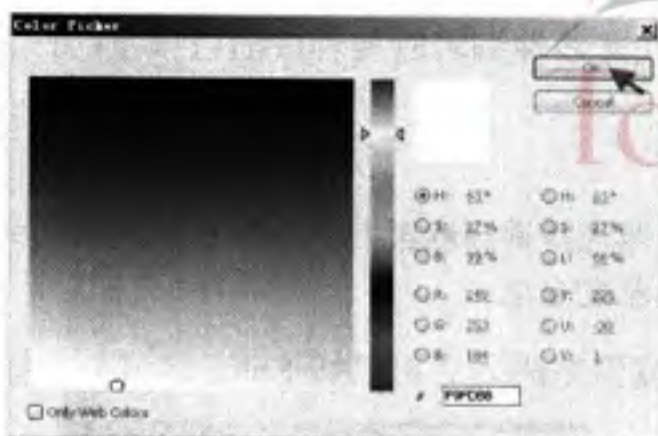


图 11-15 调整字幕参数 (续)


步骤 3 将字幕文件插入时间线，如图 11-16 所示。



图 11-16 将字幕插入时间线



小提示

使用  可以使预览更为方便，这也是 Premiere Pro CS4 人性化设计中较为出色的一点。

此外，还可以对音频素材进行调整，尝试运用变调为影片增加神秘效果。

11.6 输出最终效果

预览及输出是完成影片编辑的最后一步。在输出视频之前先进行预览可以避免输出后

发现问题再修改的麻烦，在非线性编辑时要养成随时预览的好习惯。

小提示

在设置输出选项时要注意选择适合我国 DV-PAL 制的视频制式。此外，为了满足不同的需要，还可以单独选择输出视频或音频。

将时间线上所有素材编辑完成之后可以按 Enter 键渲染，如图 11-17 所示。

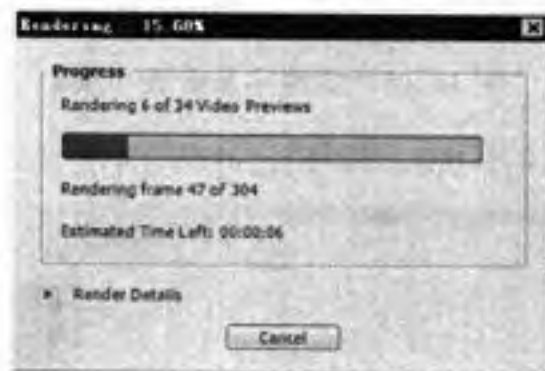


图 11-17 渲染影片

为了更细致地检查影片，可以在输出前按空格键，在节目监视器中预览效果。如果对最终效果满意，可以选择 File→Export→Media 命令，打开输出设置对话框，如图 11-18 所示。将输出格式设置为无损 AVI 格式，则保存的文件扩展名为.avi，注意要选择输出 Video 和 Audio，否则会出现有声无像或有像无声的输出文件。

完成以上设置之后即可打开 Adobe Media Encoder (媒体编码器)，如图 11-19 所示，其中会出现完成设置的各输出序列，并处于 Waiting (等待输出) 状态。单击 Start Queue 开始输出，可以在窗口下方进度栏中观察输出的进度，如图 11-20 所示。



图 11-18 输出设置



图 11-18 输出设置 (续)

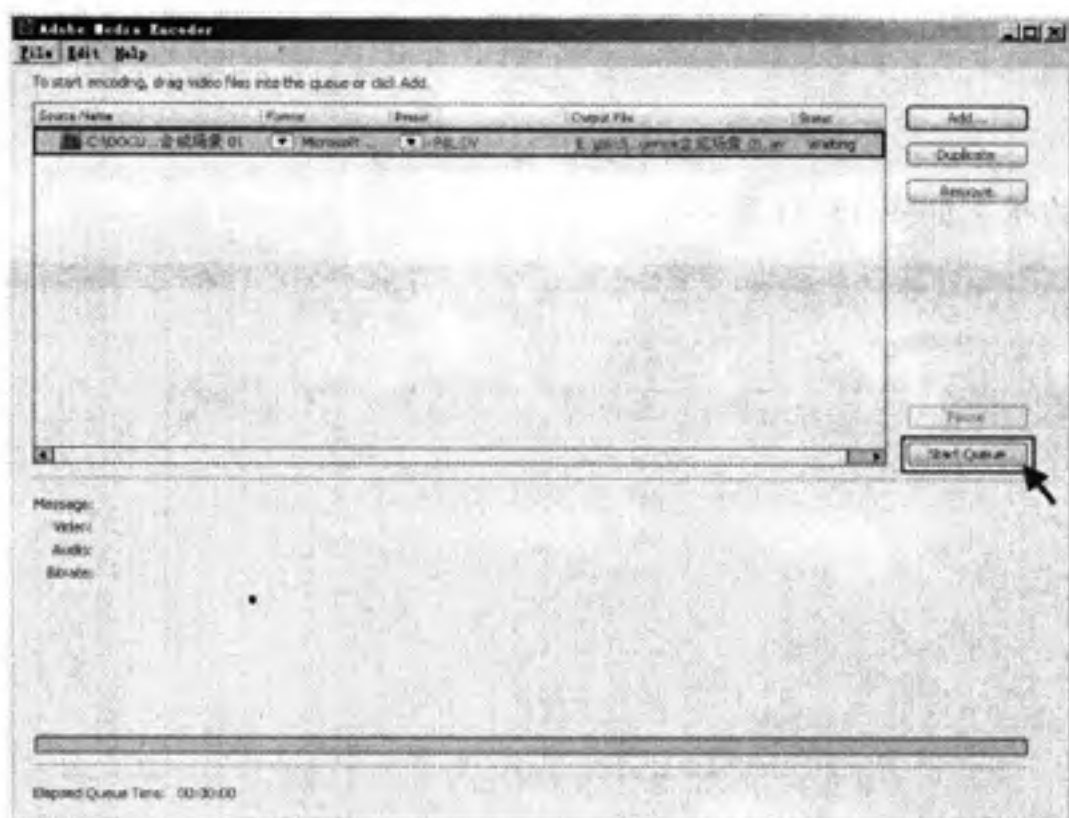


图 11-19 媒体编码器



小提示

Premiere Pro CS4 提供了众多格式文件的输出选择,其中包括目前运用非常广泛的移动多媒体相关的 3GP 格式,通过与 Adobe 的一个重要组件——Adobe Device Central CS4 的整合, Premiere Pro CS4 不但可以提供这种格式的输出,还可以满足众多手机型号的直接应用。此外, Adobe Encore CS4 作为 Adobe Premiere Pro 附带的一个重要组件之一,是一个相对更专业的制作 DVD 的工具,它含有高清蓝光盘的编著及刻录功能,还有应用非常广泛的 Flash 编码输出。

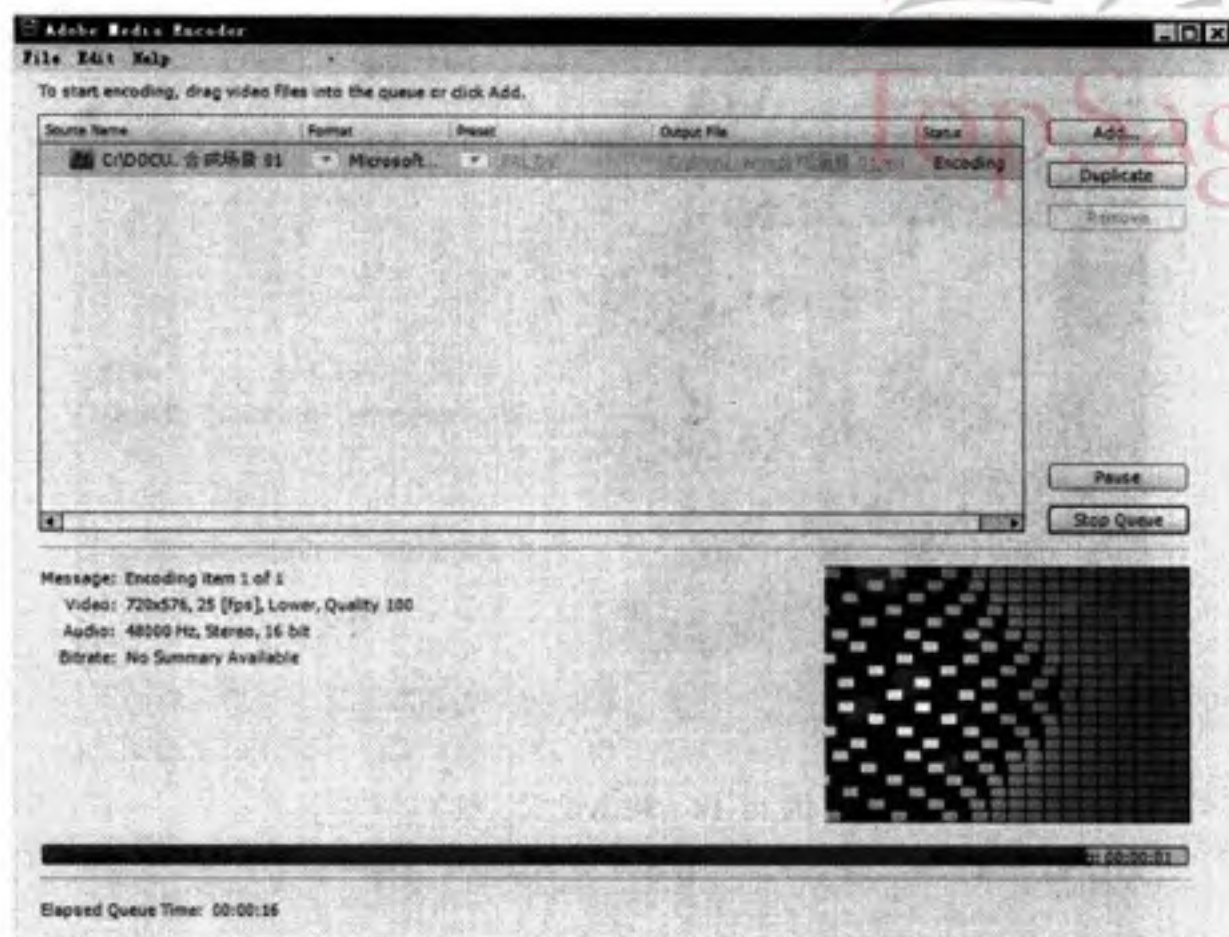


图 11-20 输出的进度

输出完成的状态如图 11-21 所示。

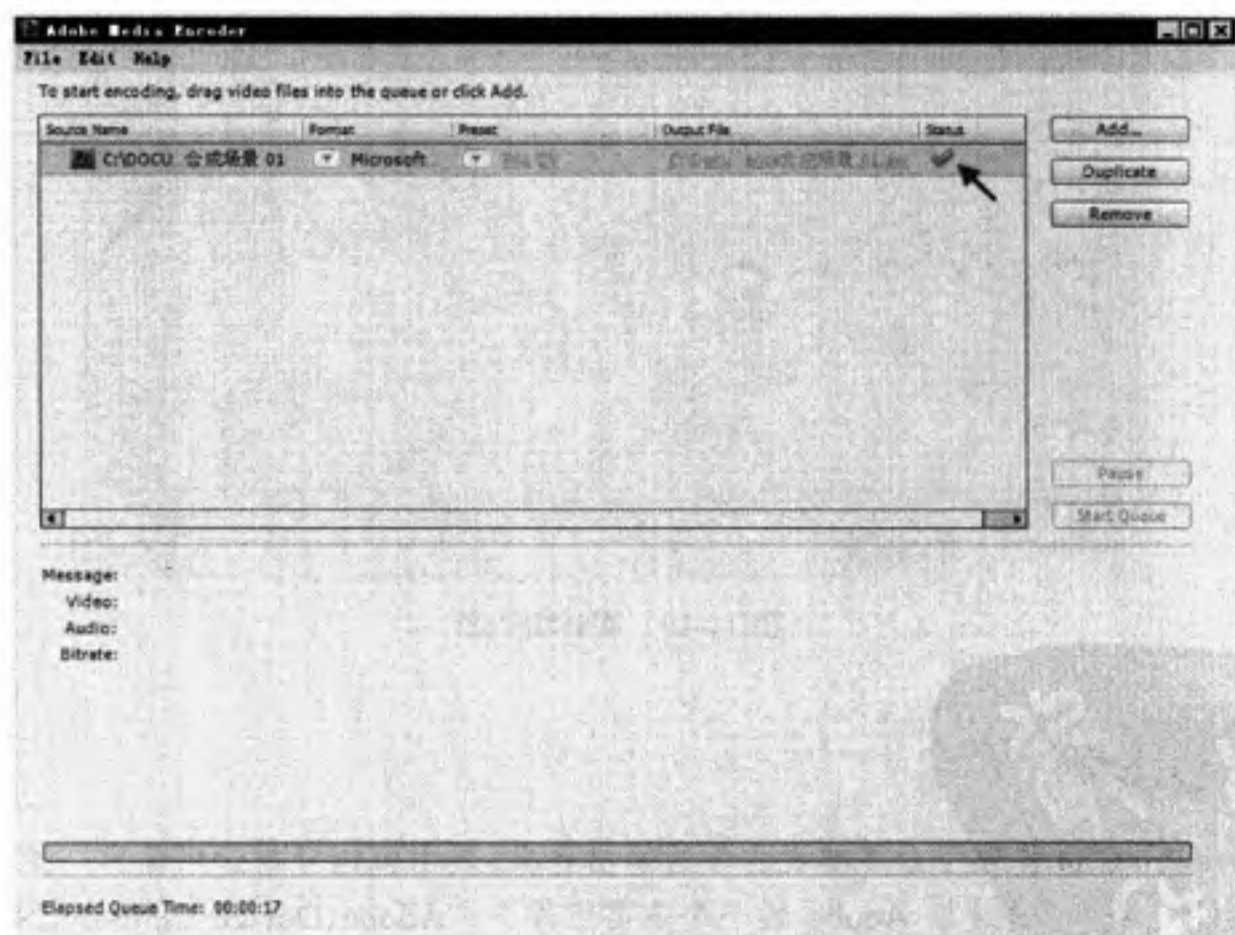


图 11-21 输出完成进度

输出的最终效果如图 11-22 所示。



图 11-22 最终效果

本章小结

本章通过制作一个娱乐节目片头，综合运用了剪辑影片或转场特效来实现最终的影片效果，从而达到锻炼的目的。通过本章的学习可以实现对一个娱乐短片的快速编辑，对以后的深度学习有很大帮助。

练习题

填空题

(1) 为适应我国的电视制式标准，可以将节目制式设置为_____，Standard 48kHz，可以看到这种制式的帧速率为_____。

(2) 对时间线轨道进行调整，默认情况下视频有_____条轨道，音频格式为_____。

(3) 在项目窗口中默认的素材预览方式为_____显示，将其改为_____预览方式显示可以快速定位文件名较为类似的素材，同时也是最为直观的方式，可以节省预览素材的时间。

(4) 选择 Title 菜单中的_____命令可以创建一个默认静帧字幕。

第12章 综合训练——篮球教学片

12.1 创作构思

本章将为广大球迷朋友制作一部可以自身提高的教学视频，展示阿根廷人曼·吉诺比利的个人技术，以他在阿根廷、意大利、NBA 联赛和国家队的绝佳表现为初学者树立一个典范。结合现有的网络音乐素材、网络视频素材、图像素材，根据视频画面感觉和音乐的节奏控制，以教学镜头与实战镜头结合，力图表现简单明了，陪衬与字幕注解。编辑过程中运用转场特效和视频特效中的 Magnify 等特效，还有淡入淡出和闪白、Linear Wipe、Page roll 特效等；Scale 图像大小参数创建关键帧动画效果，最后通过 Adobe Media Encoder 媒体编码器进行输出。

12.2 编辑素材

在随书光盘的第12章中的“吉诺比利视频”文件夹中包含本章训练所需的素材。具体操作步骤如下：

步骤1 新建项目，名称为 Untitled12，如图 12-1 所示。

步骤2 设置序列信息，将节目制式设置为 DV-PAL 制下的 Standard 48kHz，以适应我国的电视制式标准，可以看到这种制式的帧速率为 25fps。还可以对时间线轨道进行调整，默认情况下视频有 3 条轨道，音频格式为 Stereo（双声道立体声），如图 12-2 所示。



图 12-1 新建项目

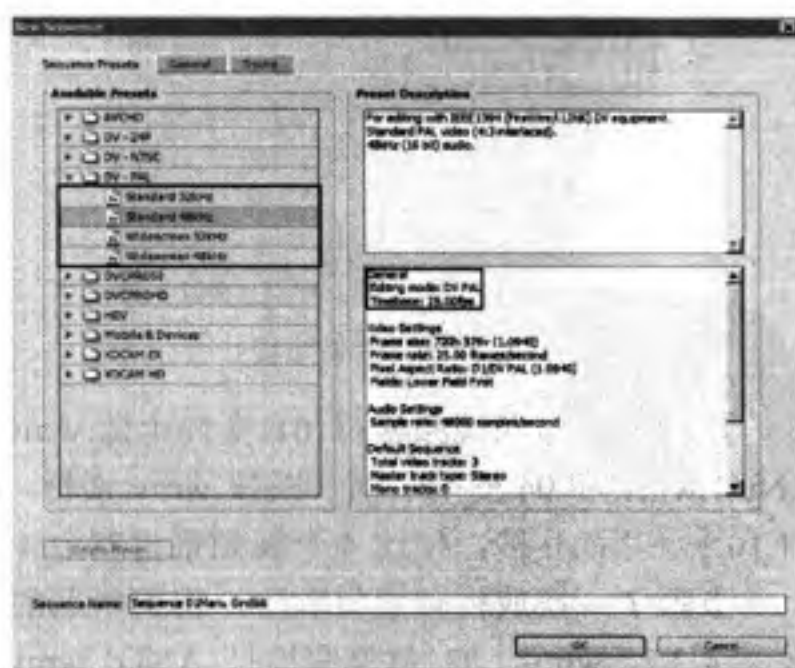


图 12-2 选择 DV-PAL 制式

步骤3 打开工作主界面，在项目窗口中双击打开 Import（导入）对话框，注意选择 All Supported Media 选项，如图 12-3 所示。选择导入素材，图片素材被保存在一个文件夹中，可以选中该文件夹，单击 Import Folder 按钮导入整个图片素材文件夹中的文件。

步骤4 摆放图片素材顺序。将图片素材按照 T8、T2、T10、T11、T9、T7、T6、T3、T4、T1 的顺序凹凸摆放，每张图片在时间轴上的长度是 1.5 秒，如图 12-4 所示。



图 12-3 导入全部素材



图 12-4 调整图片顺序

步骤5 为图片素材 T1.jpg~T11.jpg 添加淡入效果，使图片在时间轴上的总时间为 20 秒，在 Effects 面板中选择 Dissolve（溶解）类特效中的 Cross Dissolve（淡入）转场方式，要统一运用这个转场，首先需要将其设置为默认转场，方法是右击 Effects（效果）面板中的特效，在弹出的快捷菜单中选择“设置为默认转场”命令，如图 12-5 和图 12-6 所示。

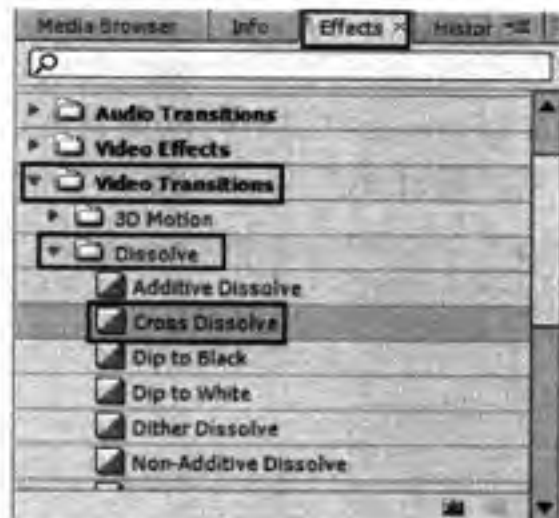


图 12-5 效果面板



图 12-6 添加淡入淡出后

步骤6 导入视频素材 01 变向上篮.wmv、02 当差交叉步上篮.wmv、03 急停假投打 AND1.wmv 和 04 变向后撤步跳投.wmv 素材，用“剪切”工具剪辑掉 01~04 视频素材的前 10 秒和后 10 秒，使这 4 个视频素材剩余 40 秒，如图 12-7 所示。

步骤7 摆放视频素材顺序，将剪辑后的视频素材按照：01 变向上篮.wmv、02 当差交叉步上篮.wmv、03 急停假投打 AND1.wmv、04 变向后撤步跳投.wmv 的顺序摆放，在 Effects 面板中选择 Dissolve（溶解）类特效中的 Cross Dissolve（淡入淡出）转场方式，如

图 12-8 所示。



图 12-7 剪辑素材



图 12-8 为视频素材添加转场特效

步骤 8 导入 05.wmv~08.wmv 视频素材，在 Project:Untitled12 或时间轴监视器中预览，并从中剪辑出想要的变向上篮、当差交叉步上篮、急停假投打 AND1、变向后撤步跳投片段，作为篮球教程的实战演示，如图 12-9 和图 12-10 所示。



图 12-9 素材预览



图 12-10 时间轴预览

步骤 9 按步骤 6 的视频内容顺序，分别把剪辑的片段放置在变向上篮、当差交叉步上篮、急停假投打 AND1、变向后撤步跳投的后面，并呈凹凸排列，如图 12-11 所示。

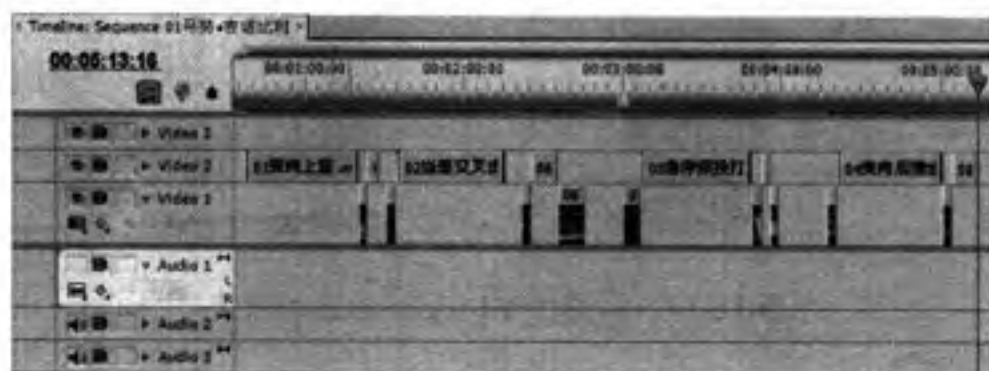


图 12-11 放置实战片段

12.3 为素材添加关键帧缩放动画

步骤 1 选中图片素材 T1.jpg，打开特效控制面板，单击 Scale(缩放关键帧)后的 按钮添加关键帧，在 T1.jpg 关键帧设置窗口中将时间指针 向后拖曳到想要的时间后，再

添加一个关键帧并调整图片素材的比列参数,由上一帧的 105.8%更改为 400%,如图 12-12 和图 12-13 所示。

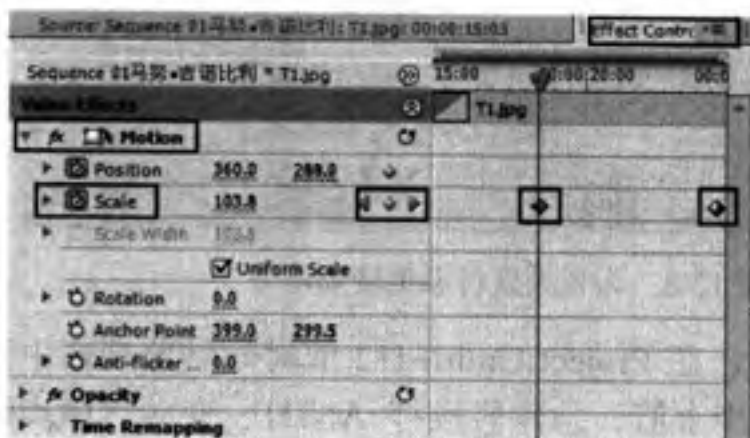


图 12-12 添加第一个关键帧

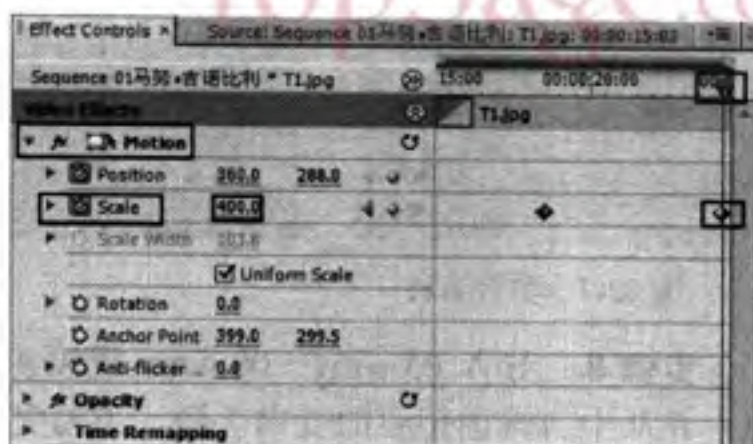


图 12-13 添加第二个关键帧

步骤 2 为图片 Y1.jpg 添加运动效果,编辑制作缩放动画效果,如图 12-14 所示。



图 12-14 为图片 Y1.jpg 添加运动效果

12.4 添加字幕和标题

步骤 1 在主时间轴的 30 秒、41 秒、50 秒处分别添加字幕,选择 Title→New Title→Default Still 命令创建一个默认静帧字幕,也可以用 Ctrl+T 组合键新建 3 个字幕,字幕中的字号选择 40 号,字体为 Semibold,在其中分别输入“制造空当”、“在背后运球”和“完成出手”,如图 12-15 所示。每个字幕都应用工具调整成与原有英文字母倾斜度相同,

如图 12-16 所示。



图 12-15 新建字幕并调整



图 12-16 添加字幕和标题后的效果

步骤 2 字幕输入调整后放置在 Video 3 中, 并添加效果面板中 Dissolve (溶解) 类特效中的 Cross Dissolve (淡入淡出) 转场方式, 注意, 字幕较短, 应适当调整淡入、淡出的时间, 如图 12-17 所示。



图 12-17 添加淡入淡出特效

步骤 3 在主时间轴的 1:29 秒、01:32 秒、01:40 秒处分别添加字幕, 用 Ctrl+T 组合键新建 3 个字幕, 在字幕中, 字号选择 40 号, 字体为 Semibold, 分别输入“空当切入”、“撕破防守”和“最后交叉跑”, 如图 12-18 所示; 每个字幕都应用 T 工具调整成与原有英文字母倾斜度相同, 如图 12-19 所示。

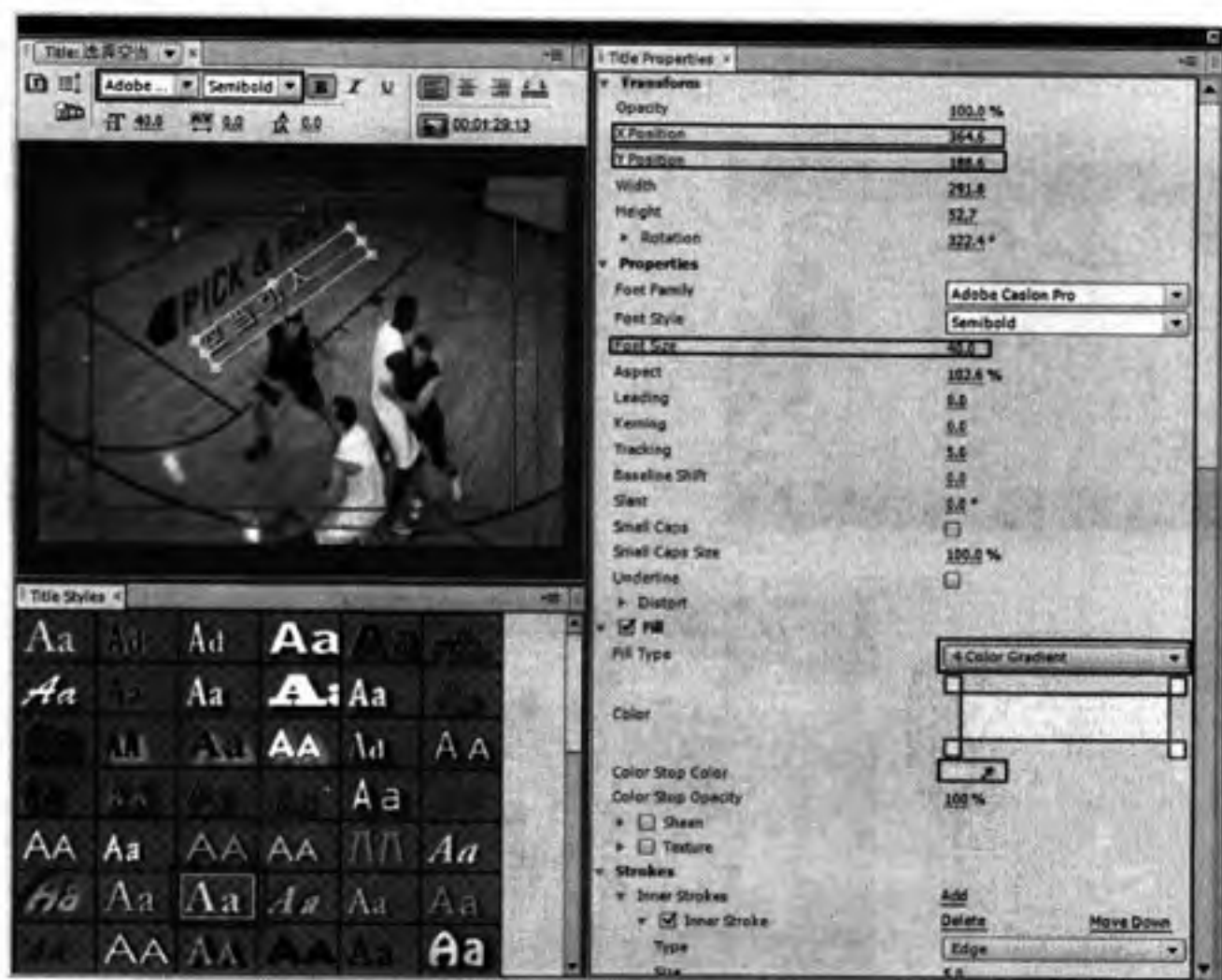


图 12-18 新建字幕并调整



图 12-19 添加字幕和标题后的效果

步骤 4 字幕输入调整后放置在 Video 3 中，并添加效果面板中 Dissolve（溶解）类特效中的 Cross Dissolve（淡入淡出）转场方式，注意，字幕较短，应适当调整淡入、淡出的时间，如图 12-20 所示。

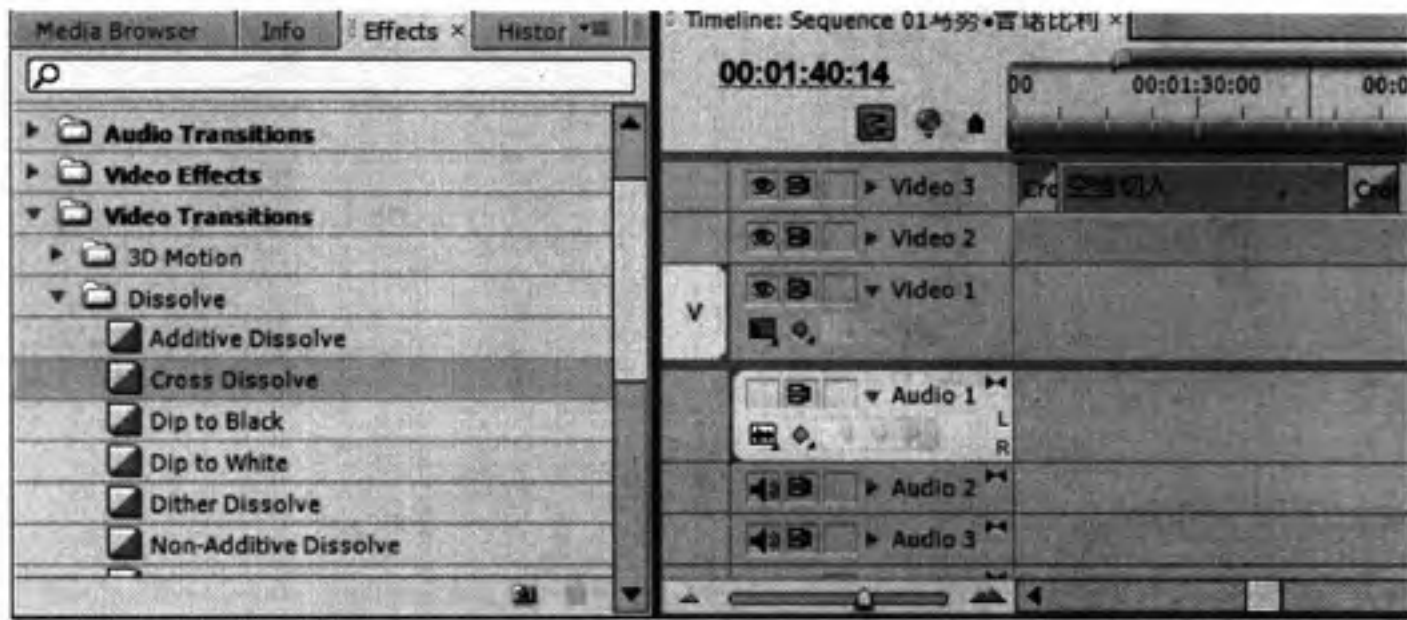


图 12-20 添加淡入淡出特效

步骤 5 在主时间轴的 02:40 秒、02:47 秒、02:59 秒处分别添加字幕，按 Ctrl+T 组合键新建 3 个字幕，在字幕中，字号选择 40 号，字体为 Semibold，分别输入“空手跑位”、“在背后运球 晃人”和“虚晃后跳投”，如图 12-21 所示。每个字幕都应用工具调整成与原有英文字母倾斜度相同，如图 12-22 所示。

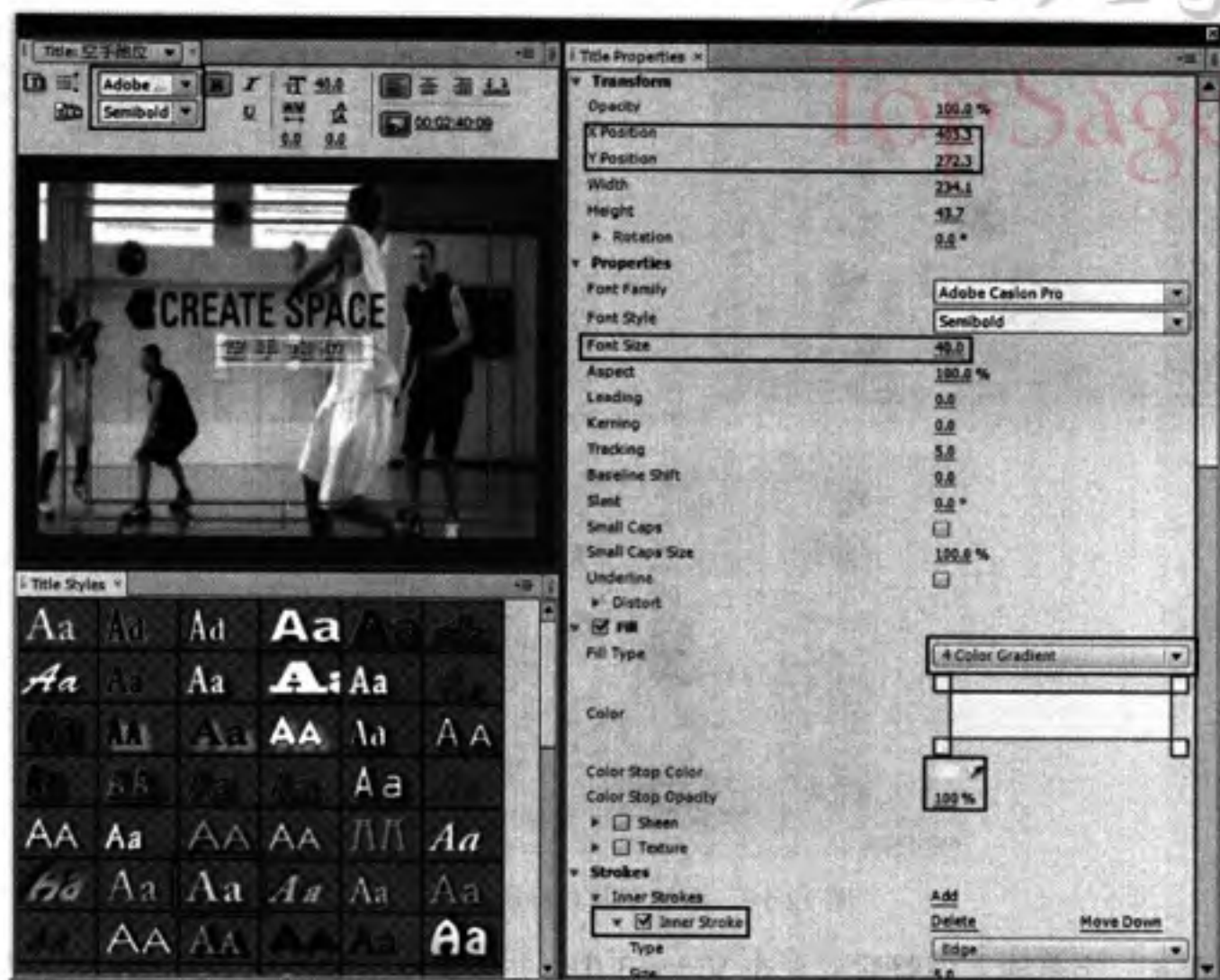


图 12-21 新建字幕并调整

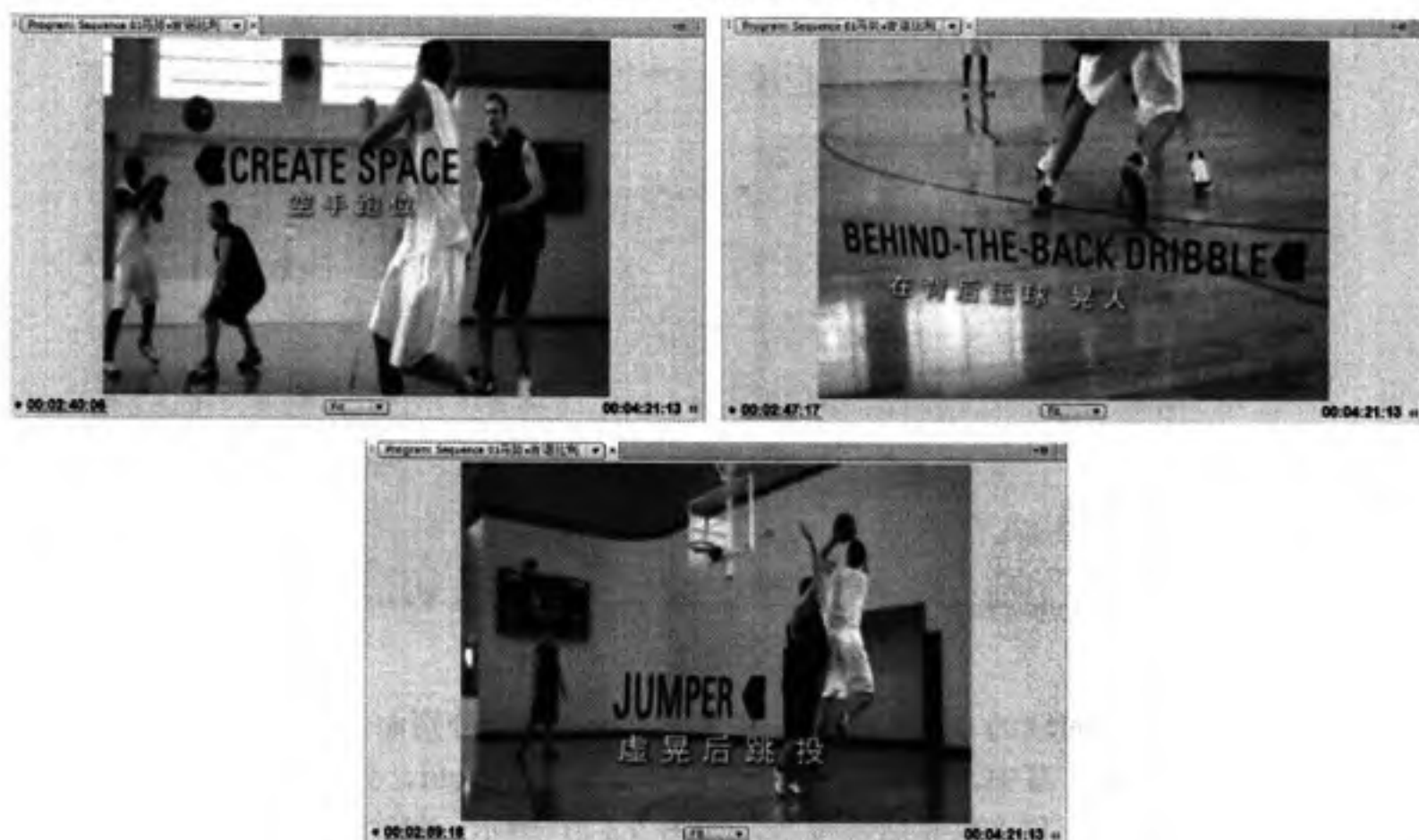


图 12-22 添加字幕和标题后的效果

步骤 6 字幕输入调整后放置在 Video 3 中, 并添加效果面板中 Dissolve (溶解) 类特效中的 Cross Dissolve (淡入淡出) 转场方式, 注意, 字幕较短, 应适当调整淡入、淡出的时间, 如图 12-23 所示。

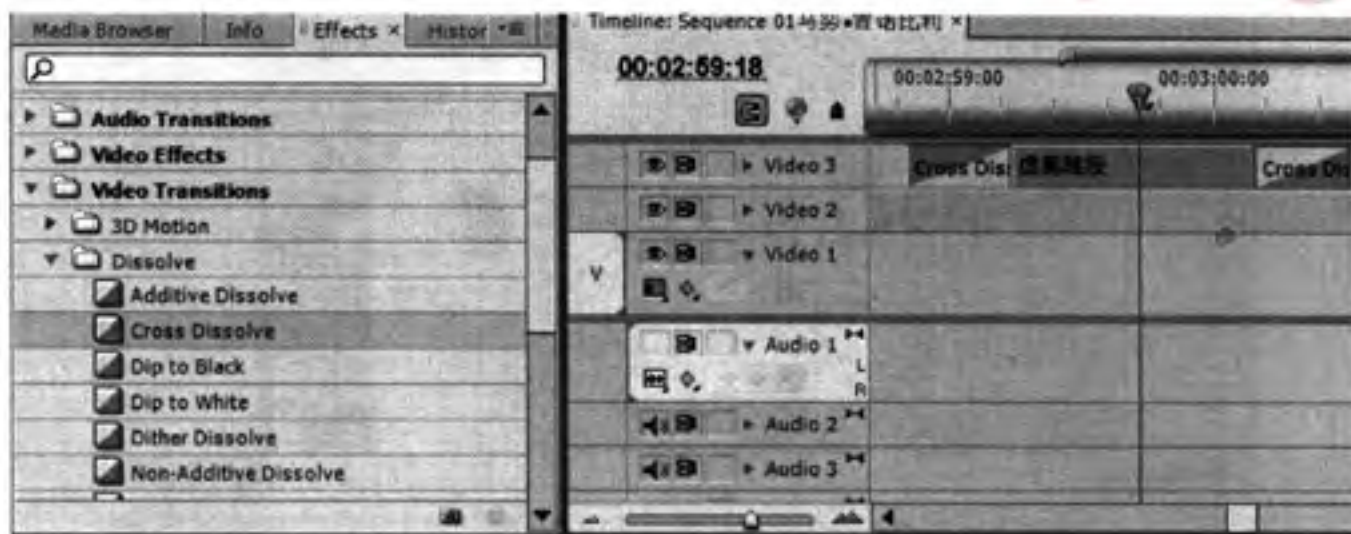


图 12-23 添加淡入淡出特效

步骤 7 继续在主时间轴的 03:33 秒、03:43 秒、03:48 秒处添加字幕, 按 Ctrl+T 组合键新建 3 个字幕, 在字幕中, 字号选择 50 号, 字体为 Semibold, 分别输入“制造空位”、“背后晃人后撤步”和“后仰跳投”, 如图 12-24 所示, 每个字幕都应用工具调整成与原有英文字母倾斜度相同, 如图 12-25 所示。

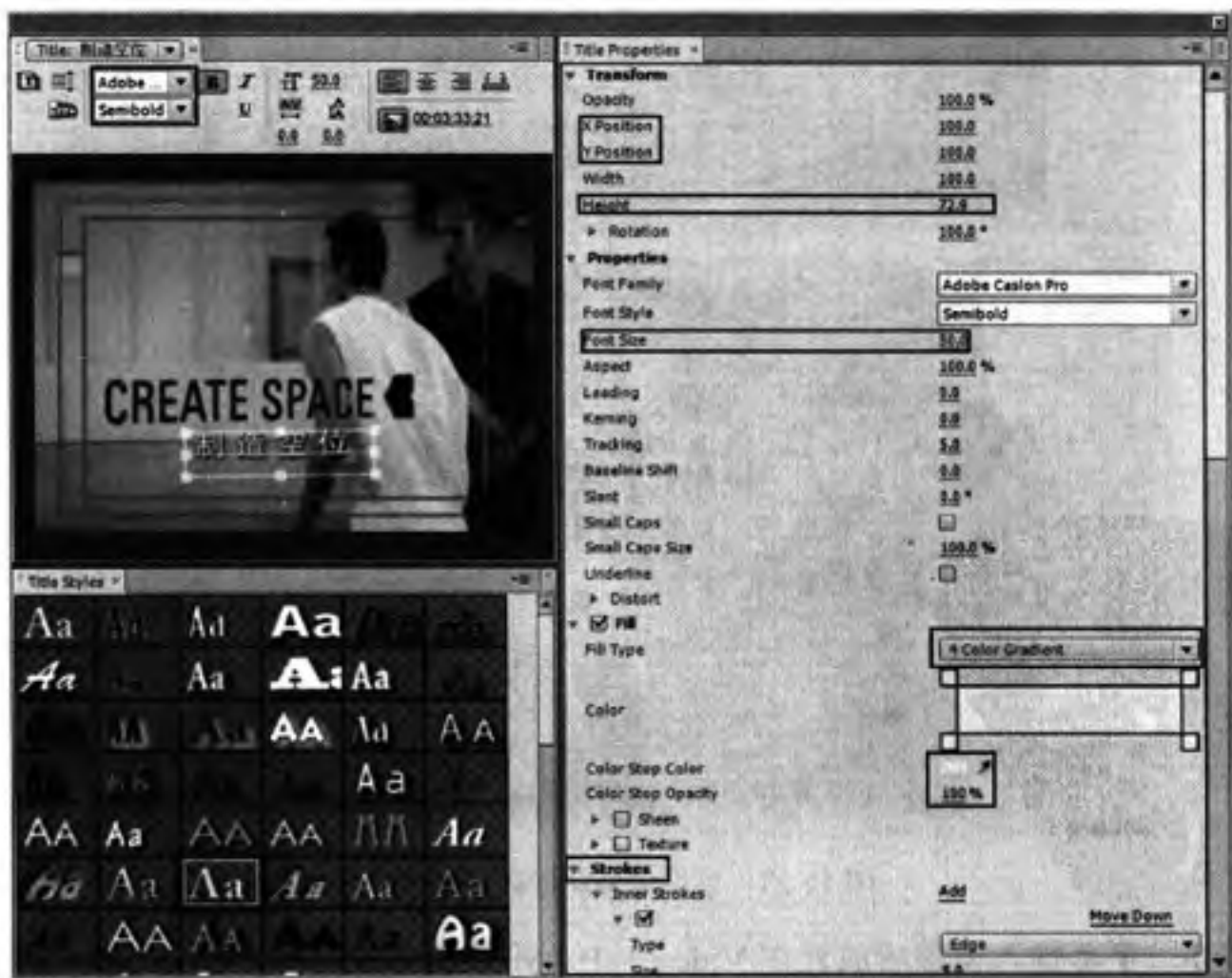


图 12-24 新建字幕并调整



图 12-25 添加字幕和标题后的效果

步骤 8 字幕输入调整后放置在 Video 3 中, 并添加效果面板中 Dissolve (溶解) 类特效中的 Cross Dissolve (淡入淡出) 转场方式, 注意, 字幕较短, 应适当调整淡入、淡出的

时间,如图 12-26 所示。



图 12-26 添加淡入淡出特效

12.5 转场标题字幕

在主时间轴的 01:07 秒、02:03 秒、03:19 秒和 04:12 秒处新建字幕,分别输入“妖刀的攻筐 当拆 突破”、“妖刀的攻筐 当拆 切入 3 秒区”、“妖刀的攻筐 AND1”、“妖刀的攻筐 后撤 后仰跳投”,字体依次为 Semibold、Regular、Myriad Regular 和 TektonBold,字号为 60 号,如图 12-27 至图 12-30 所示。

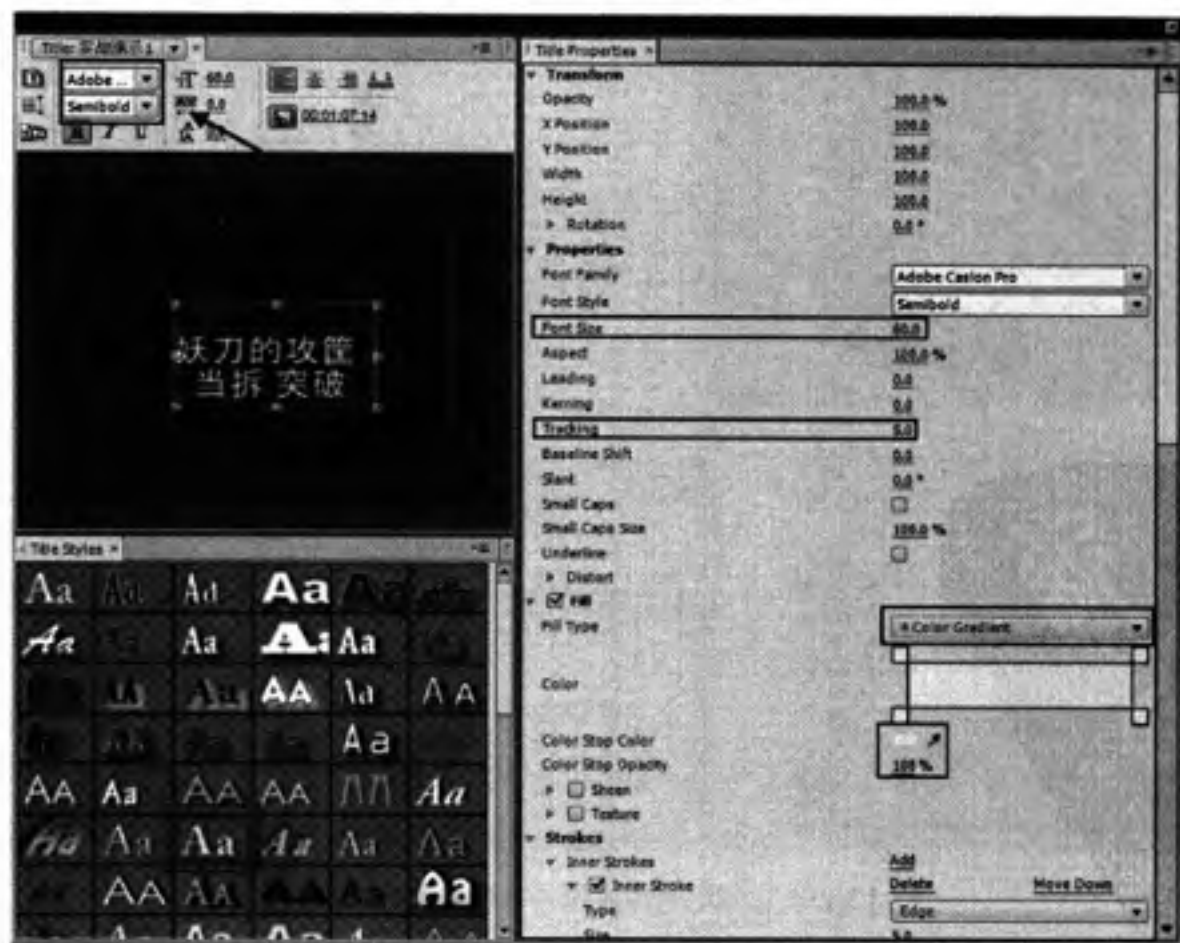


图 12-27 “妖刀的攻筐 当拆 突破”字幕设置

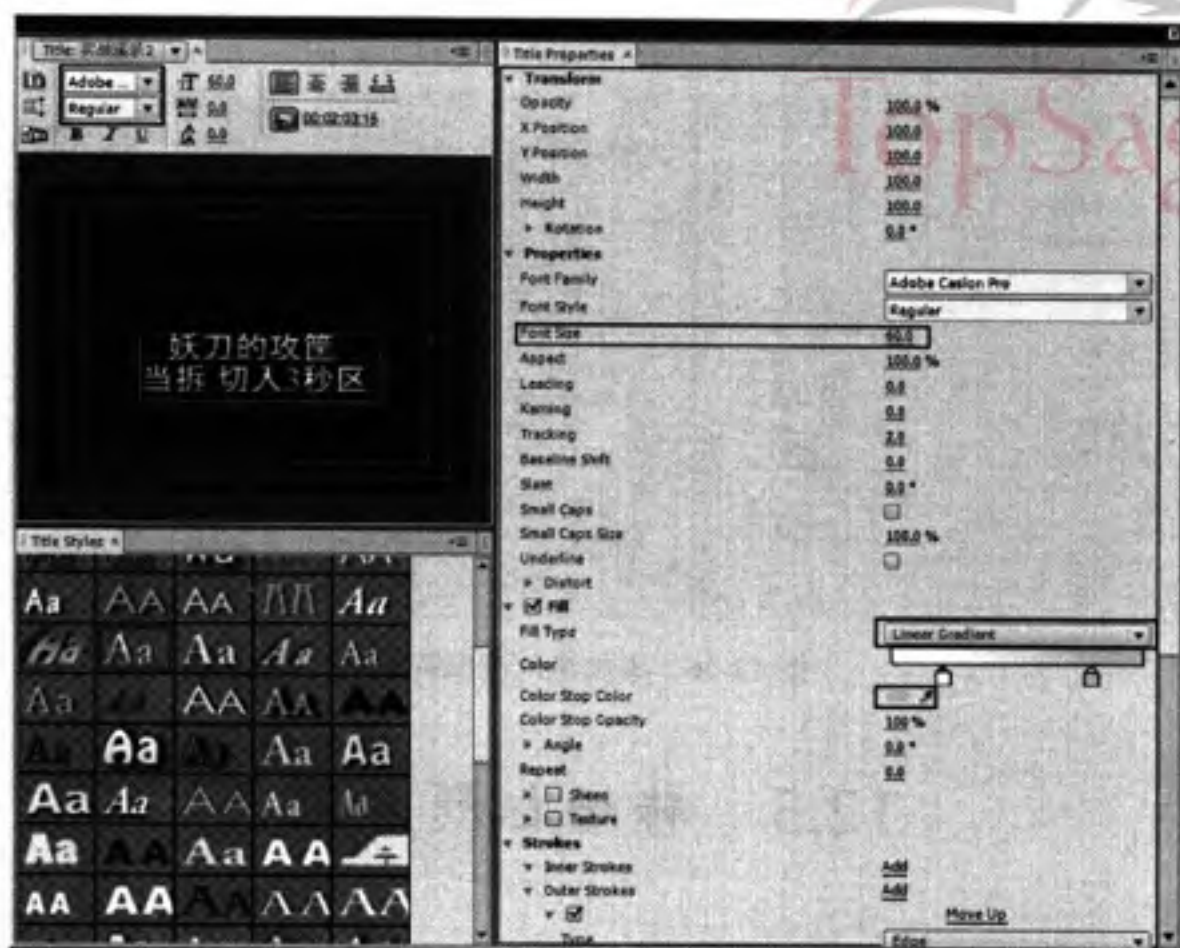


图 12-28 “妖刀的攻筐 当拆 切入3秒区”字幕设置



图 12-29 “妖刀的攻筐 AND1”字幕设置

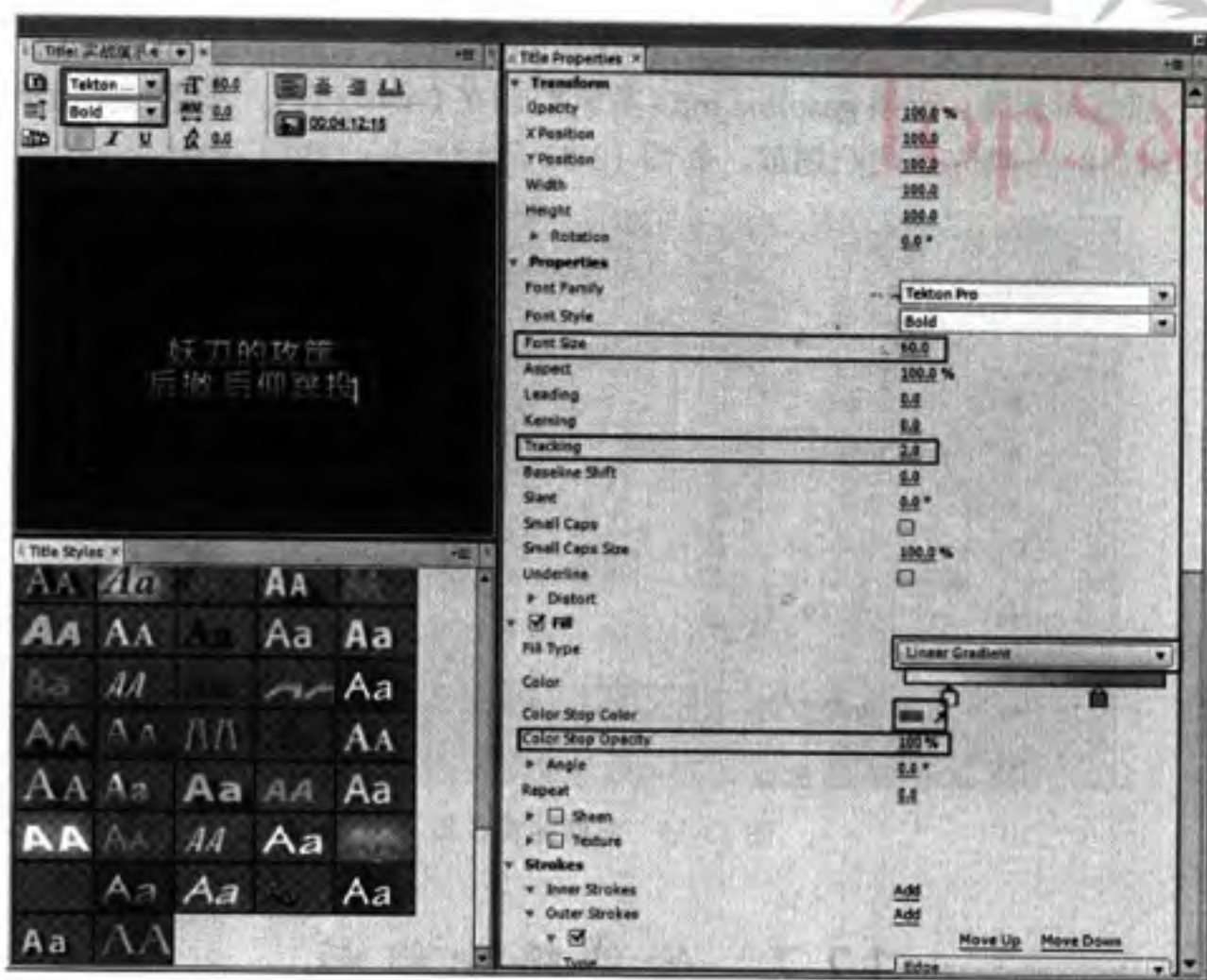


图 12-30 “妖刀的攻筐 后撤 后仰跳投”字幕设置

12.6 插入背景音乐音频

步骤 1 打开工作主界面，在项目窗口中双击打开 Import（导入）对话框，选择 All Supported Media 选项，选择“背景音乐素材”文件夹中的音频文件 gasolina.mp3 和 MU.mp3，然后拖曳到 Audio 1 和 Audio 2 轨道中，如图 12-31 和图 12-32 所示。

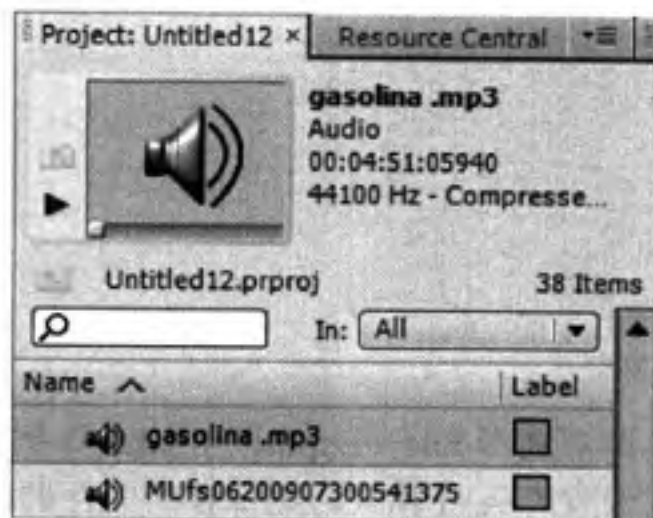


图 12-31 导入音频

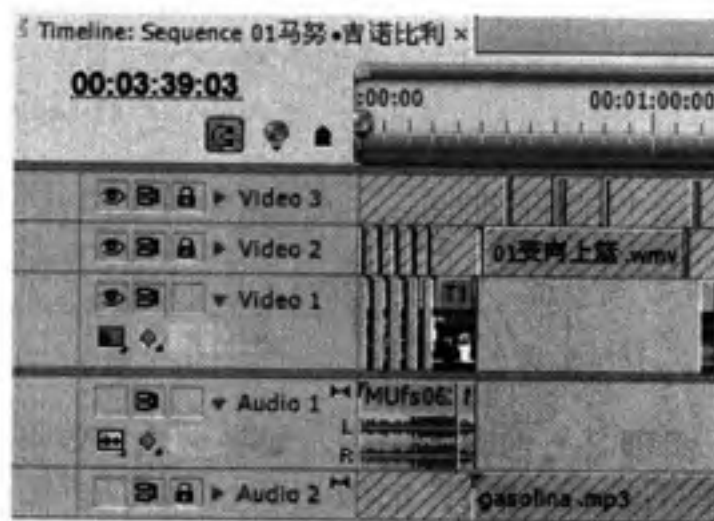


图 12-32 插入音频轨道

步骤 2 用工具剪辑 gasolina.mp3 和 MU.mp3, 其中, 音频 MU.mp3 除前奏 20 秒外, 剩余部分全部剪辑删除; 音频 gasolina.mp3 剪辑控制在 04:40 以内, 以便配合视频总长度为 5 分钟。剪辑后的音频应呈凹凸摆放, 如图 12-33 所示。

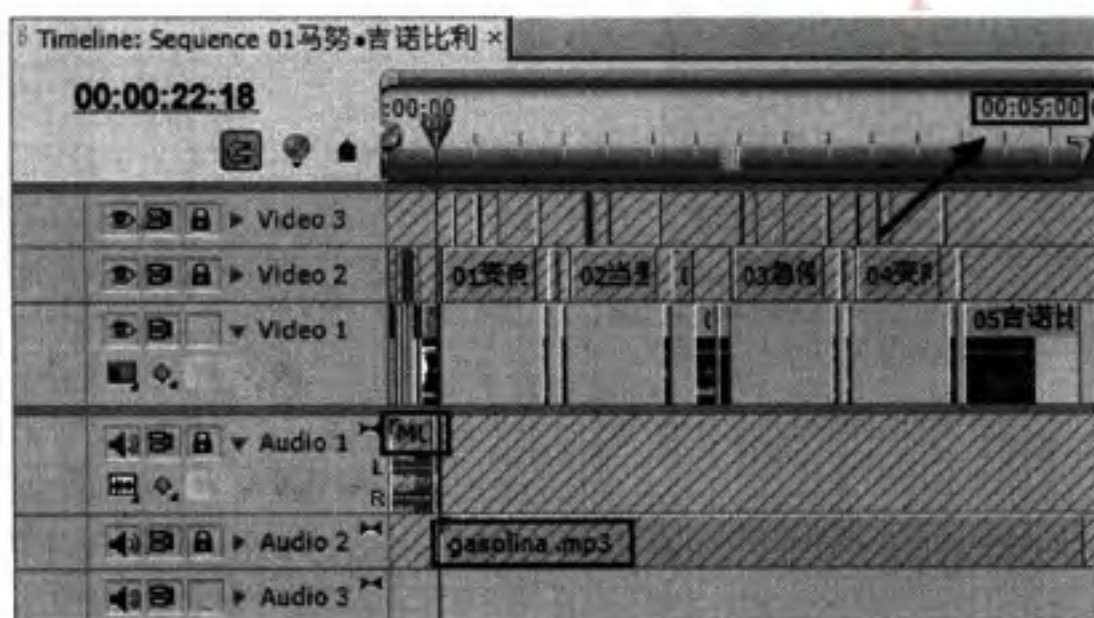



图 12-33 剪辑编辑音频

12.7 渲染输出视频

步骤 1 将时间线上所有素材编辑完成之后单击“渲染选区”按钮, 框选要渲染的视频文件后, 再按 Enter 键进行内部渲染, 如图 12-34 所示; 然后可以在节目监视器中预览视频效果。注意, 无论是内部渲染还是输出渲染, 所需时间较长, 请耐心等待。

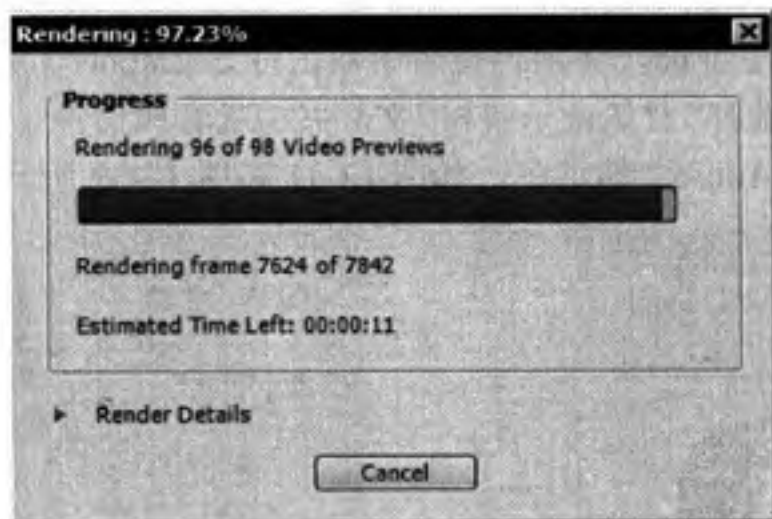


图 12-34 内部渲染

步骤 2 内部渲染后, 如果对最终效果满意, 即可选择 File→Export→Media 命令, 打开输出设置对话框, 如图 12-35 所示。将输出格式设置为 AVI 格式, 则保存的文件扩展名为 .avi, 选择输出 Video 和 Audio。

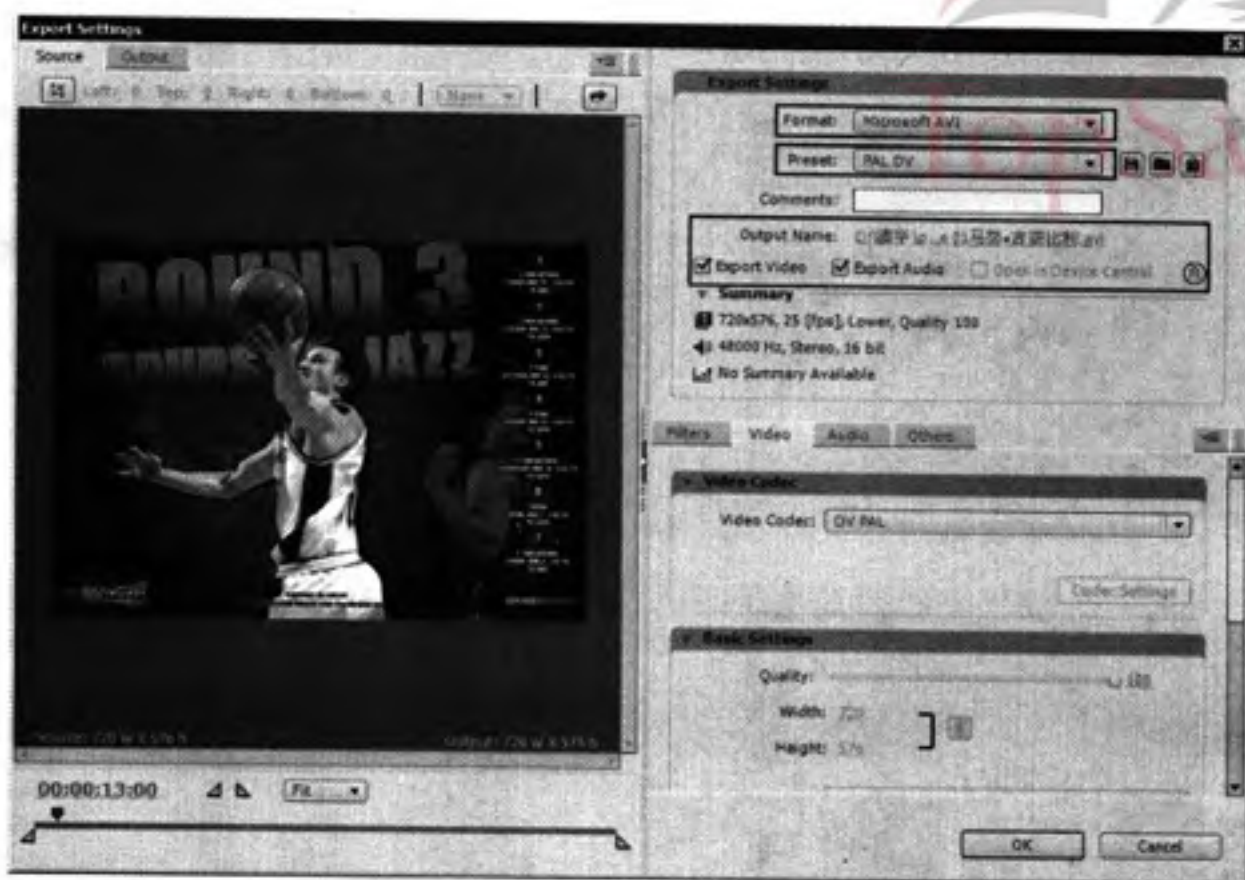


图 12-35 输出设置

步骤 3 完成以上设置之后单击 OK 按钮，弹出 Adobe Media Encoder（媒体编码器），如图 12-36 所示。其中会出现完成设置的各输出序列，并处于 Waiting（等待输出）状态。单击 Start Queue 按钮即可开始输出，可以在窗口下方的进度栏中观察输出的进度。注意选择文件的输出路径，建议选择系统盘以外的盘，文件名称修改成英文或数字，否则会渲染失败。

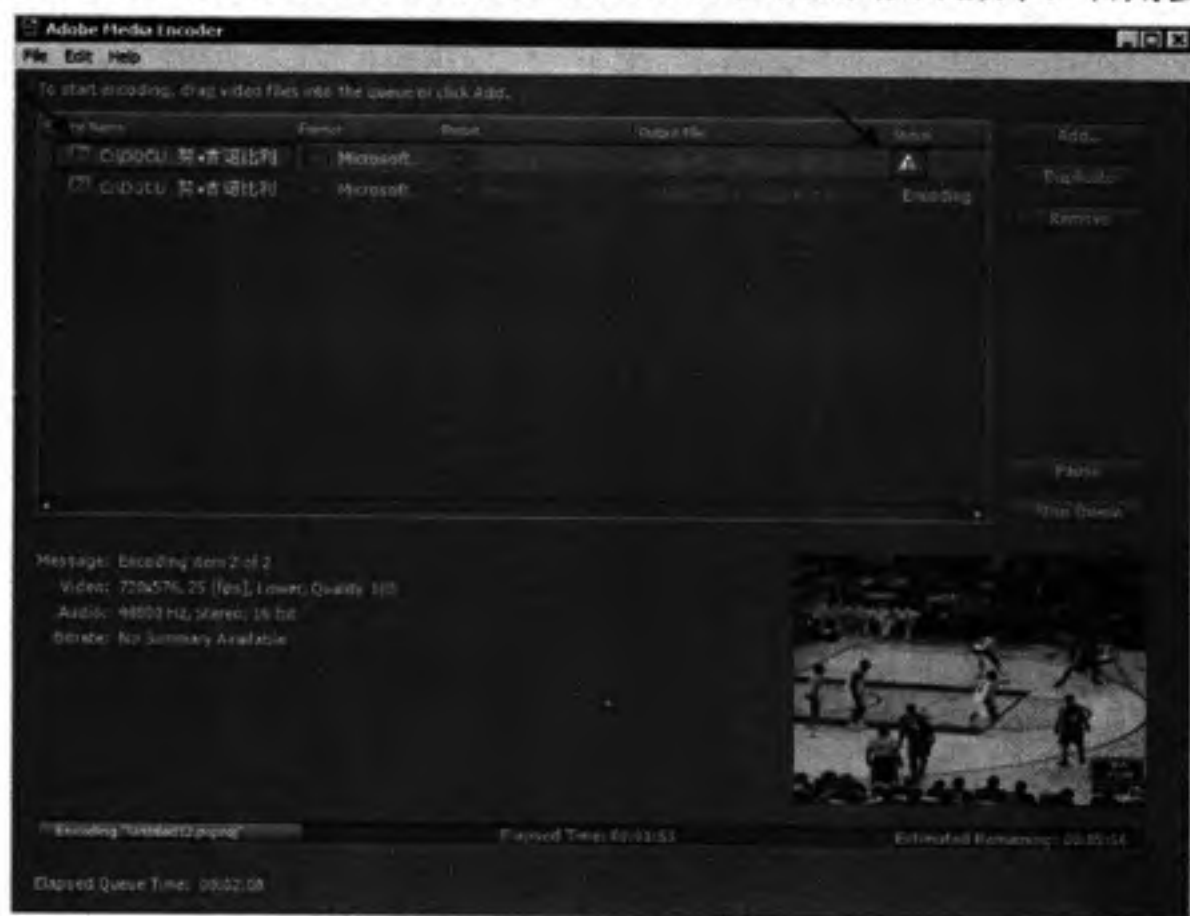


图 12-36 渲染输出进度

最终渲染效果截图如图 12-37 所示。

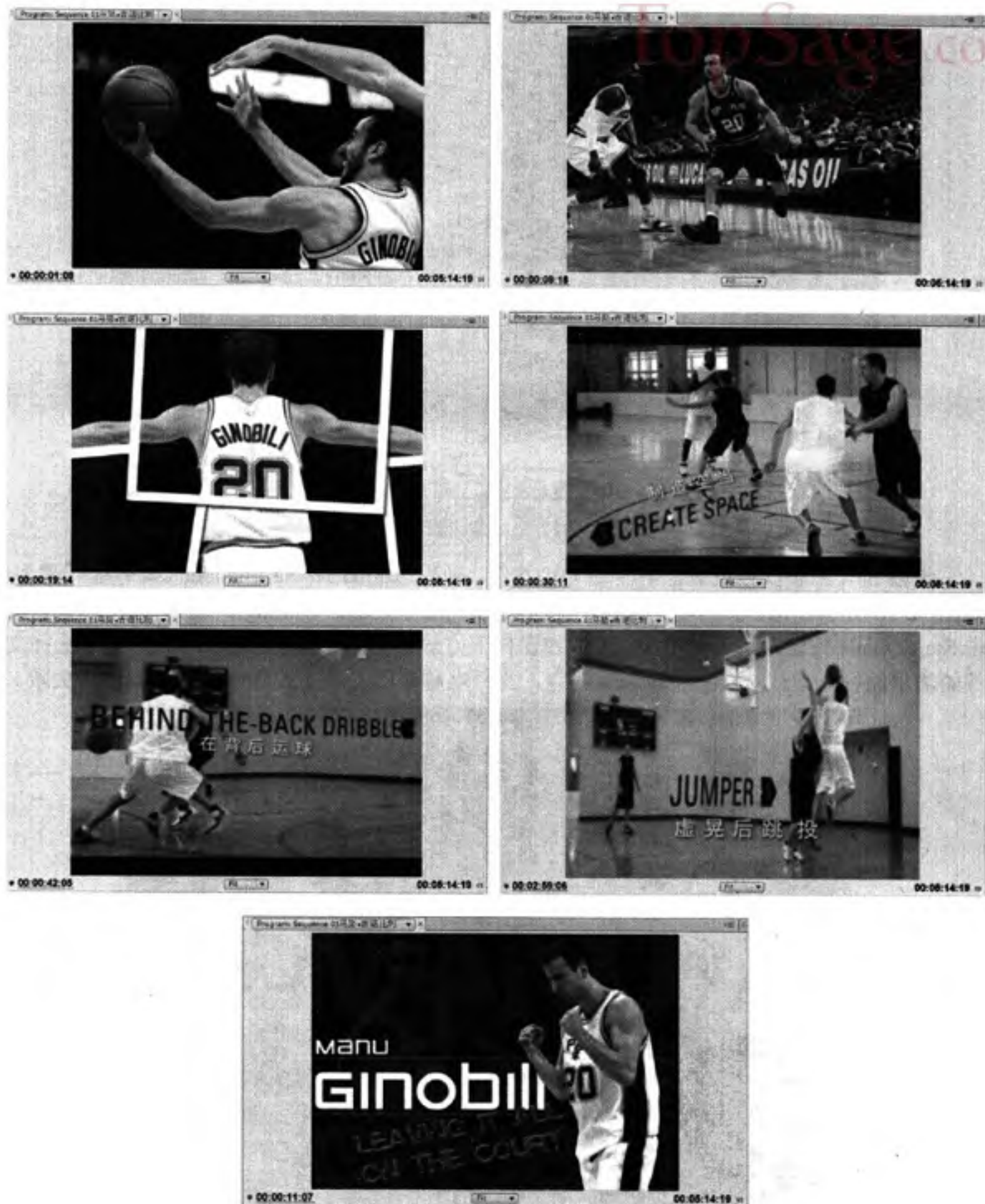


图 12-37 最终渲染效果截图

本章小结

TopSage.com

本章通过编辑篮球运动项目的视频，来锻炼我们使用 Pro CS4 的能力，运用为图片素材添加关键帧来模拟推、拉镜头，以达到突破画框边缘的局限、扩展画面视野的一种方法。配合字幕的制作可以增强视频表达信息的能力；再配合剪辑后音乐的动感节奏来呼应画面上的镜头；然后为每个片段加上适应的转场特效，使得视频整体效果更生动；最后达到编辑关于运动项目视频时，能够从容地体现事物的动感和动作细节的目的。

练习题

1. 填空题

- (1) 只有在_____输入法状态下才能使用键盘的快捷键。
- (2) 最好用_____或_____保存项目文件，避免在预览生成和渲染时出现问题。
- (3) 将素材盘格式化为_____格式，以便解决采集的视频文件不能超过_____的限制。
- (4) 可以从网上下载 Premiere Pro 的_____补丁，以解决中文字体不能用中文显示、输入的问题。
- (5) Premiere Pro 可以直接将时间线上的内容刻录成 DVD，方法是：选择 File→Export→_____ to _____，在打开的对话框中选择 DVD Burner 即可。

2. 简答题

- (1) 为什么有时编辑输出 AVI 格式的视频画面质量不好，甚至会有马赛克出现？
- (2) 用 Premiere Pro 制作输出的视频用播放器播放，但是无法切换成全屏，制作时应该怎样设置？

第13章 综合训练——制作旅游宣传片

本章讲解如何制作一个中国北京的旅游宣传片。通过本章的学习可以掌握多种素材和编辑技术的综合使用技巧。

13.1 节目构思

针对本章的旅游宣传片，制作前可以先观看其他类似的宣传片，了解其内容的整体构成，也可以将自己或朋友旅游时拍摄的素材编辑成为较完整的影片，以提高自己动手的能力。

本章通过制作一部风光旅游片“中国北京”来介绍中短度影片的制作方法。无论风光片还是婚礼庆典片都属于记录片类型的影片，制作这种类型的影片的关键是理清时间顺序，对素材进行适当的取舍，注意影片与内容的衔接，在这类影片中，字幕的作用不容忽视，字幕不仅起到解释说明的作用，也会对整体画面的和谐程度有重大影响。

按照制作要求准备好各种素材文件，即可在 Adobe Premiere Pro CS4 中开始制作。

13.2 制作倒计时片头

步骤1 设置自定义参数。打开 Preferences（自定义）对话框，如图 13-1 所示，结合视频素材的情况，将 Still Image Default Duration（静帧图像默认持续时间）设置为 150 帧；选中 Default scale to frame size（默认素材到帧设置的大小）复选框；考虑到图像素材经常会运用转场特效，所以将 Video Transition Default Duration（视频转场的默认时间）设置为 30 秒。

步骤2 创建“彩条和音调”文件。右击 Project（项目）窗口的空白处，在弹出的快捷菜单中选择 New Item（新建文件）→Bars and Tone（彩条和音调）命令，如图 13-2 所示。

步骤3 将素材插入时间线。将 Bars and Tone 文件插入到 Timeline（时间线）窗口中的 Video 1 和 Audio 1 轨道中，如图 13-3 所示。

步骤4 创建倒计时片头文件。右击 Project（项目）窗口的空白处，在弹出的快捷菜单中选择 New Item（新建文件）→Universal Counting Leader（通用倒计时片头）命令，在打开的对话框中进行设置，如图 13-4 所示。

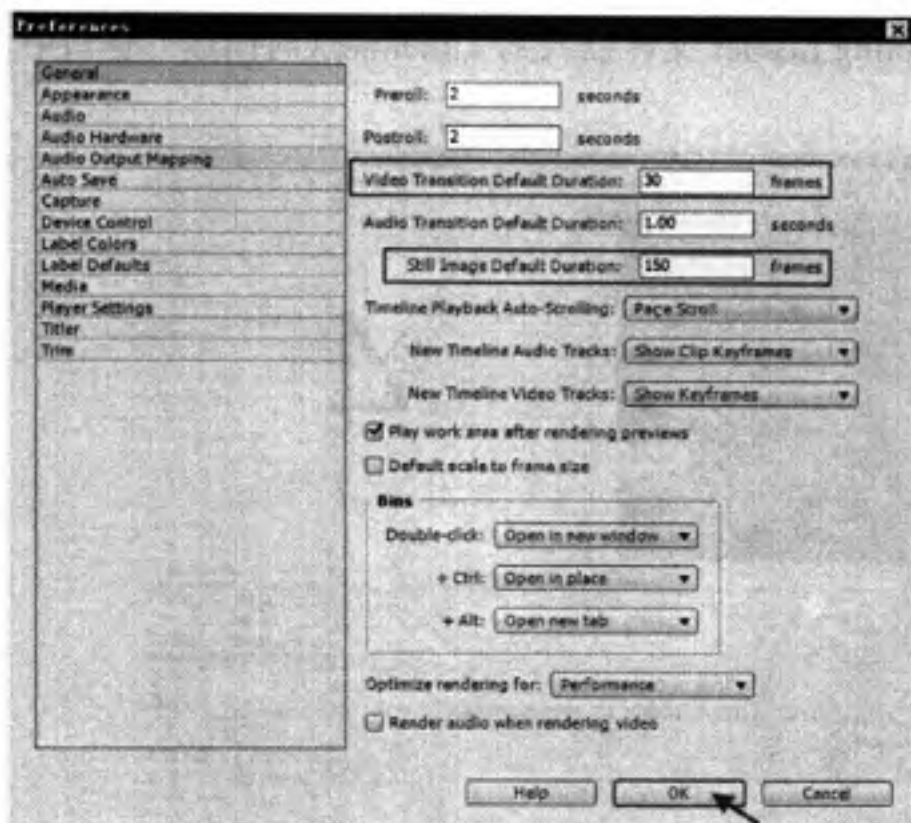


图 13-1 设置自定义参数

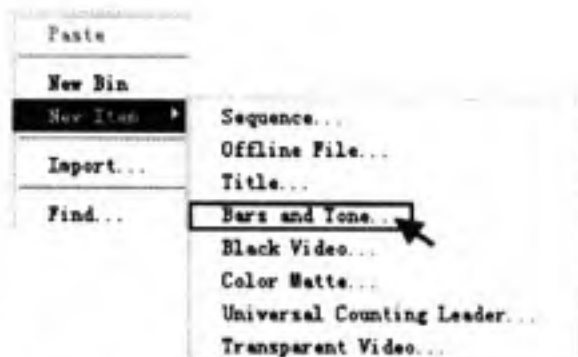


图 13-2 创建“彩条和音调”文件

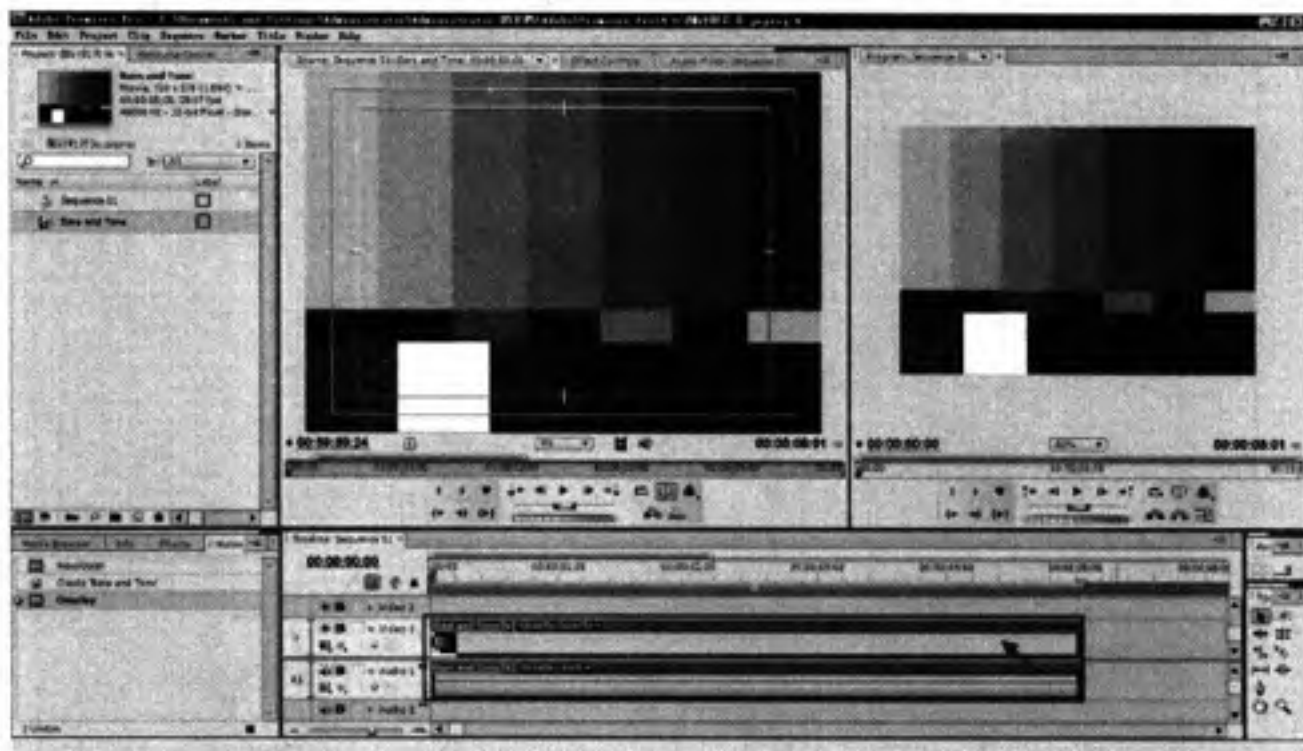


图 13-3 插入时间线

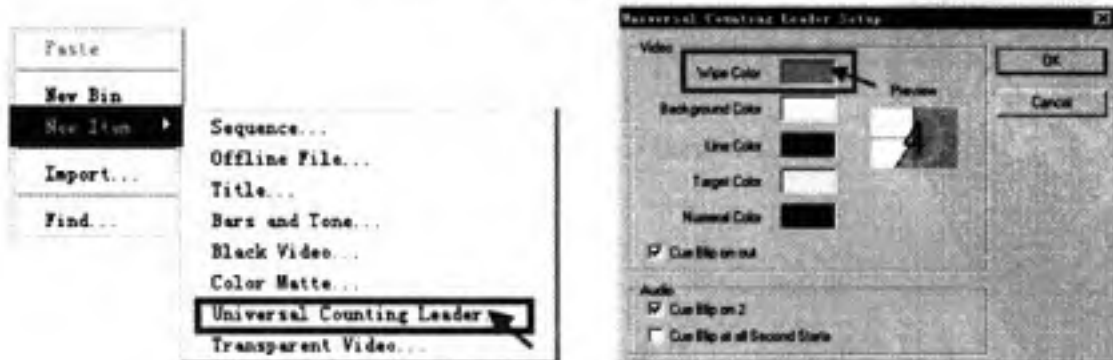


图 13-4 创建倒计时片头文件

步骤 5 将新建的 Universal Counting Leader 文件插入到 Timeline（时间线）窗口中，与前面的文件连接，如图 13-5 所示。

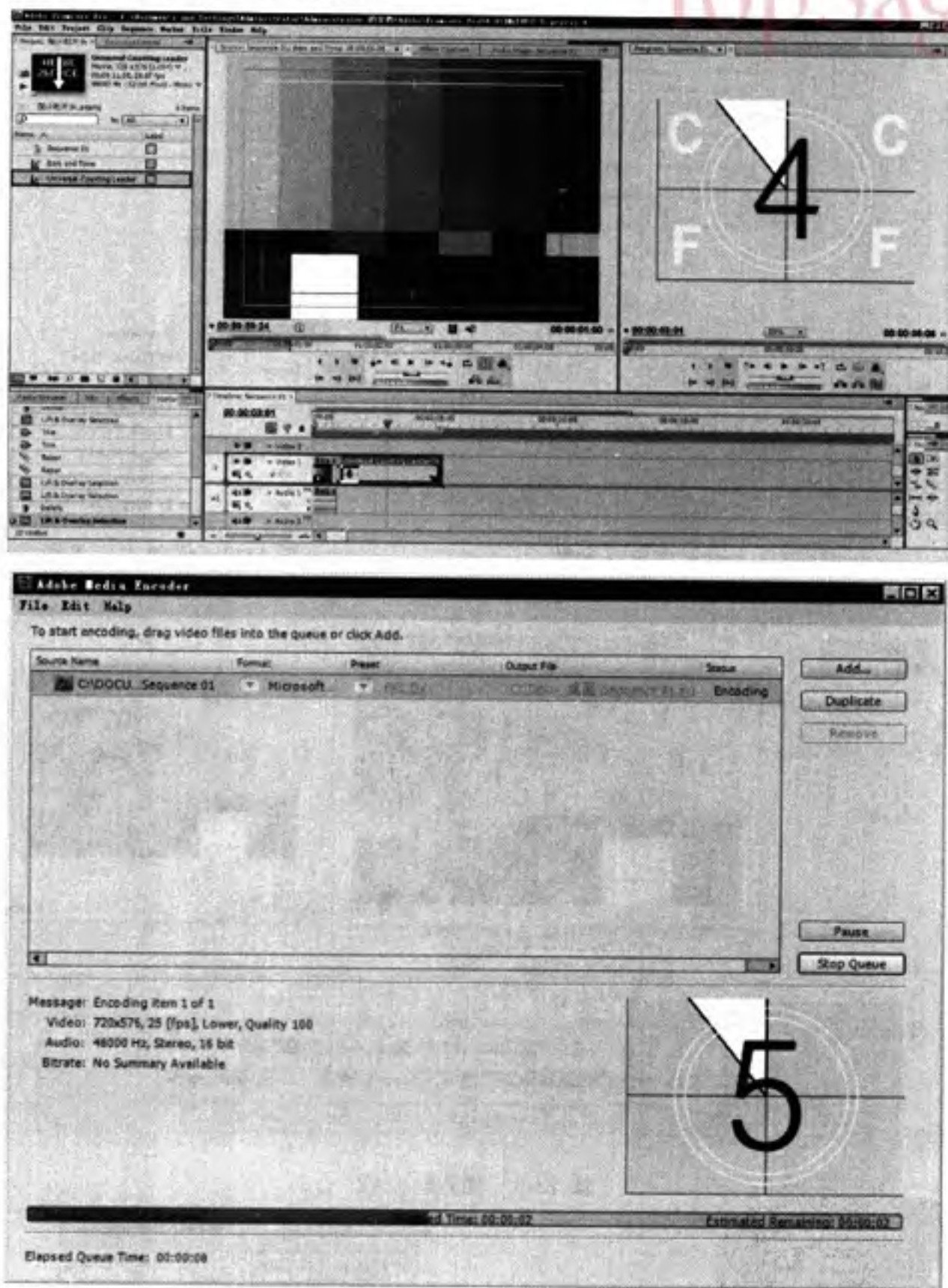


图 13-5 将 Universal Counting Leader 文件插入时间线



小提示

制作到此要重新新建项目并命名，因为重新设置合成项目的自定义参数，并将渲染输出的倒计时片头导入时间线。

13.3 创建项目和编辑制作素材

步骤 1 启动 Adobe Premiere Pro CS4 程序，在欢迎面板中单击 New Project 按钮，如图 13-6 所示。



图 13-6 单击 New Project 按钮

步骤 2 在弹出的 New Project (新建项目) 对话框中将节目制式设置为 DV-PAL 制下的 Standard 48kHz，以适应我国的电视制式标准，可以看到这种制式的帧速率为 25fps。在项目名称中输入该新建项目的名称，如图 13-7 所示。

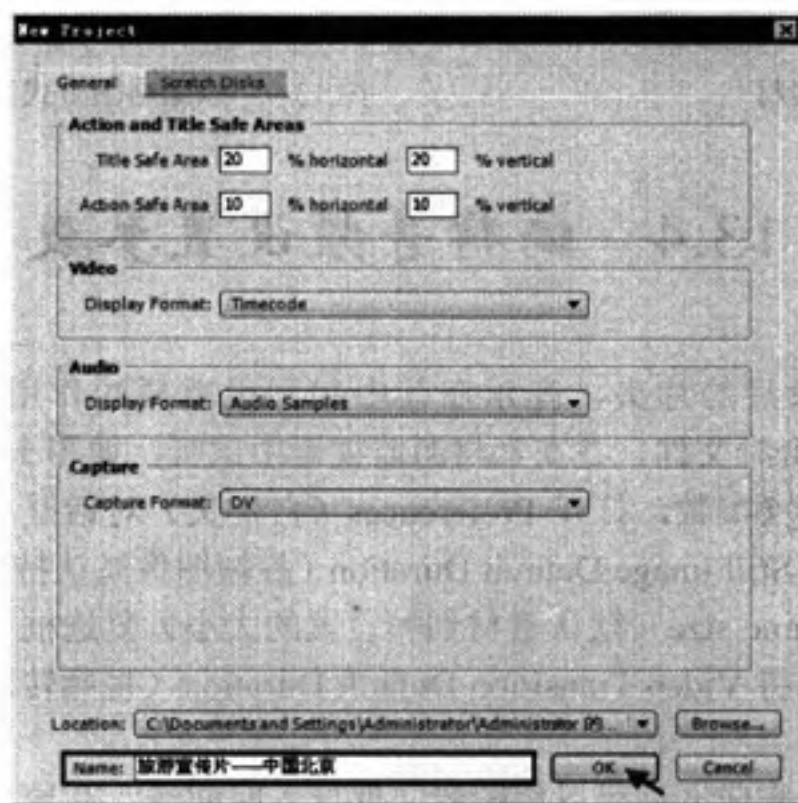


图 13-7 设置制式及名称

步骤 3 打开工作主界面，在项目窗口中双击空白处打开 Import（导入）对话框，选择导入素材，图片素材被保存在一个文件夹当中时，可以选中该文件夹，单击 Import Folder 按钮导入整个文件夹中的文件，如图 13-8 所示。

步骤 4 在项目窗口中可以选择以缩略图方式显示素材文件，这样可以方便观察图像，如图 13-9 所示。



图 13-8 导入素材



图 13-9 以缩略图方式显示素材文件

13.4 编辑音频设置参数

步骤 1 作为纪录片的片头，音乐在其中起到很重要的作用，要首先在时间线的 Audio 1 中插入导入的音频文件，并在素材源监视器中试听，如图 13-10 所示。

步骤 2 设置自定义参数，打开 Preferences（自定义）对话框，如图 13-11 所示，结合视频素材的情况，将 Still Image Default Duration（静帧图像默认持续时间）设置为 50 帧；选中 Default scale to frame size（默认素材到帧设置的大小）复选框；考虑到图像素材经常会运用转场特效，所以将 Video Transition Default Duration（视频转场的默认时间）设置为 20 秒。

步骤 3 参数设置完成之后可以将图像文件导入时间线，在导入图片时要结合音乐的节奏找到合适的图像插入时间线。



图 13-10 导入音频文件

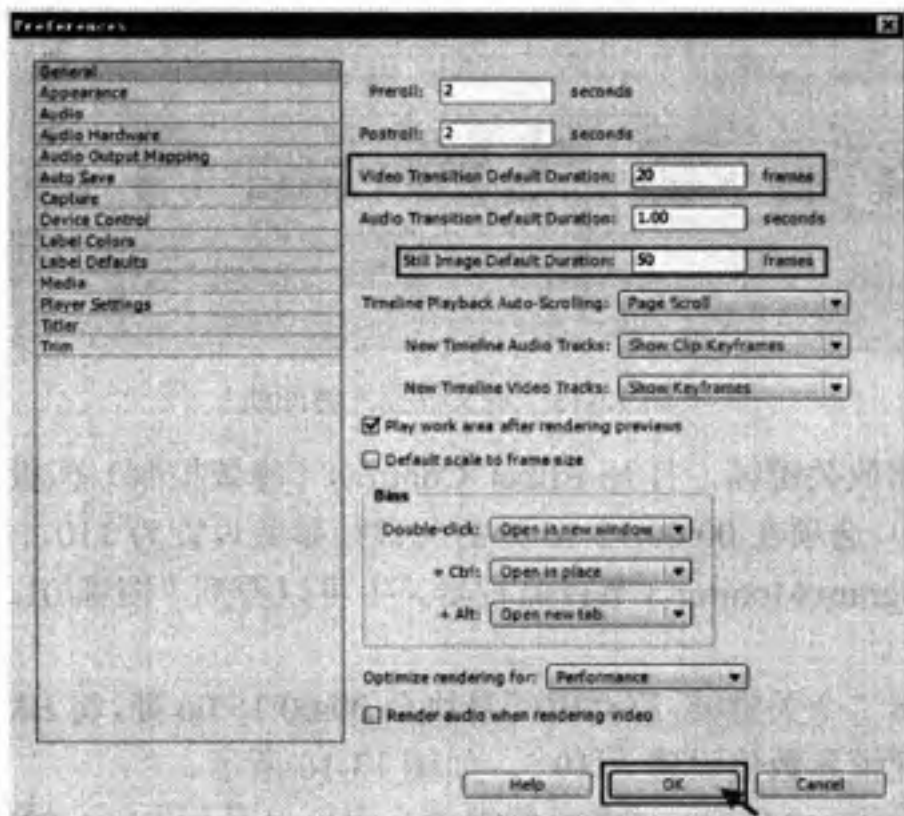


图 13-11 设置自定义参数

13.5 制作运动效果和转场效果

步骤 1 将素材文件导入之后，展开“图片”文件夹，可以看到文件夹下的图片，如图 13-12 所示。



图 13-12 “图片”文件夹

步骤 2 将文件依次插入 Timeline（时间线）窗口中的 Video 1 轨道中进行排列，如图 13-13 所示。



图 13-13 将文件插入时间线

步骤 3 设置缩放关键帧，打开 Effect Controls（特效控制）面板，将 BMA-022.JPG 文件的 Scale（缩放）选项在 00:00:12:16 处的关键帧参数设置为 110，如图 13-14 所示。

步骤 4 在 Program Monitor（节目监视器）中可以看到“图像 01.JPG”画面效果，如图 13-15 所示。

步骤 5 设置第二个关键帧，移动时间滑块至 00:00:15:06 处，将 BMA-022.JPG 的 Scale（缩放）选项的关键帧参数值设置为 19.5，如图 13-16 所示。

步骤 6 在 Program Monitor（节目监视器）中可以看到 BMA-022.JPG 的画面效果，如图 13-17 所示。

步骤 7 设置位移关键帧，将 BMA-081.JPG 的 Scale（缩放）选项的关键帧参数值设置为 130；然后将 Position（位置）选项在 00:00:04:06 处的关键帧参数值设置为（432.9，288.0），Opacity（透明度）设置为 0.0，如图 13-18 所示。

步骤 8 设置第二个位移关键帧，移动时间滑块至 00:00:06:15 处，将 BMA-081.JPG 的 Position（位置）选项的关键帧参数值设置为（294.9，288.0），Opacity（透明度）设置为 100.0，如图 13-19 所示。

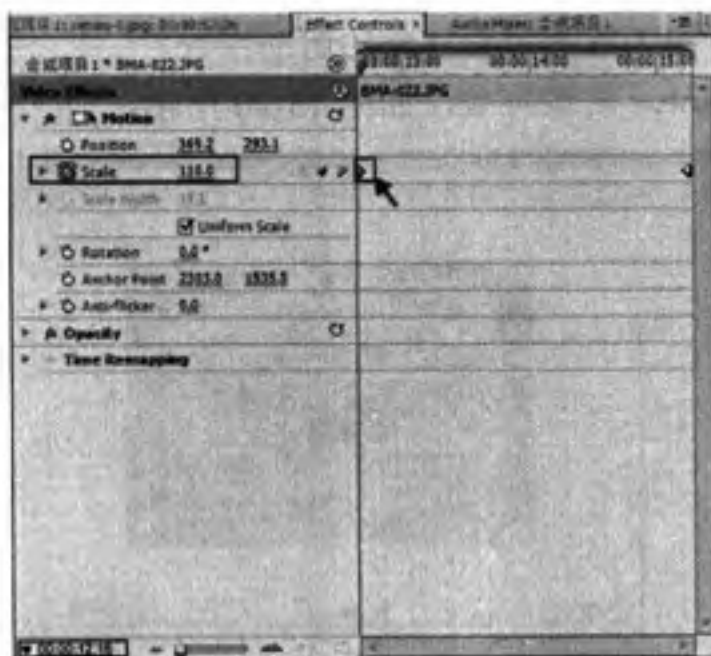


图 13-14 设置缩放关键帧



图 13-15 图像 01.JPG 的画面效果

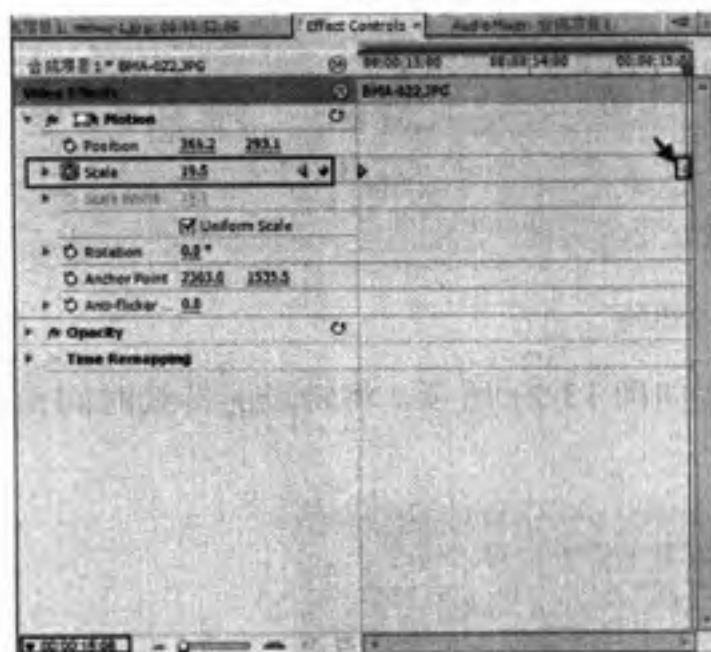


图 13-16 设置第二个关键帧



图 13-17 BMA-022.JPG 的画面效果

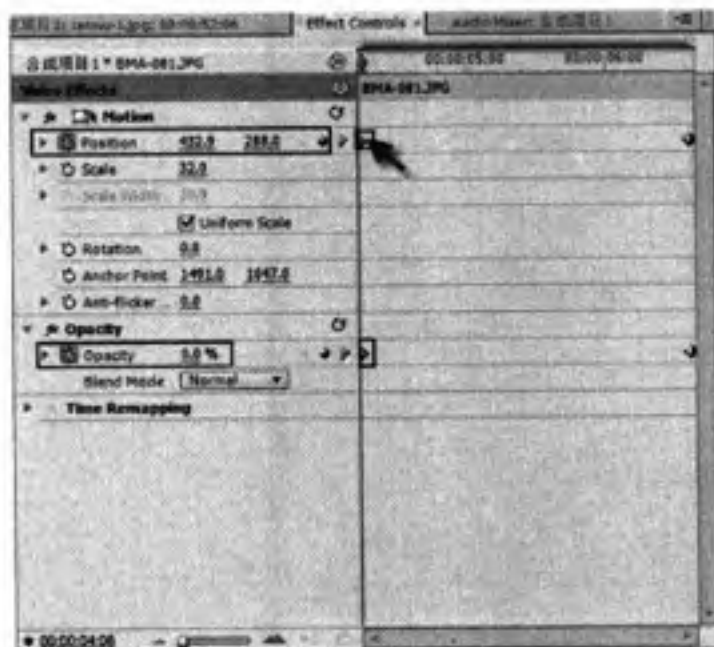


图 13-18 设置位移关键帧

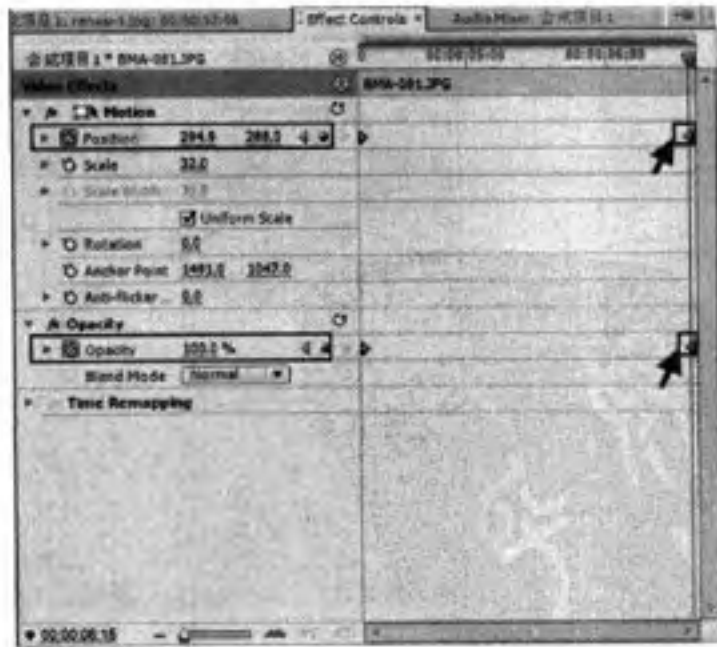


图 13-19 设置第二个位移关键帧

至此，我们已经学会怎样制作运动特效，下面为后面的素材添加运动特效。

步骤 9 在 BMA-081.JPG 处添加 Cross Dissolve 转场特效，如图 13-20 所示。

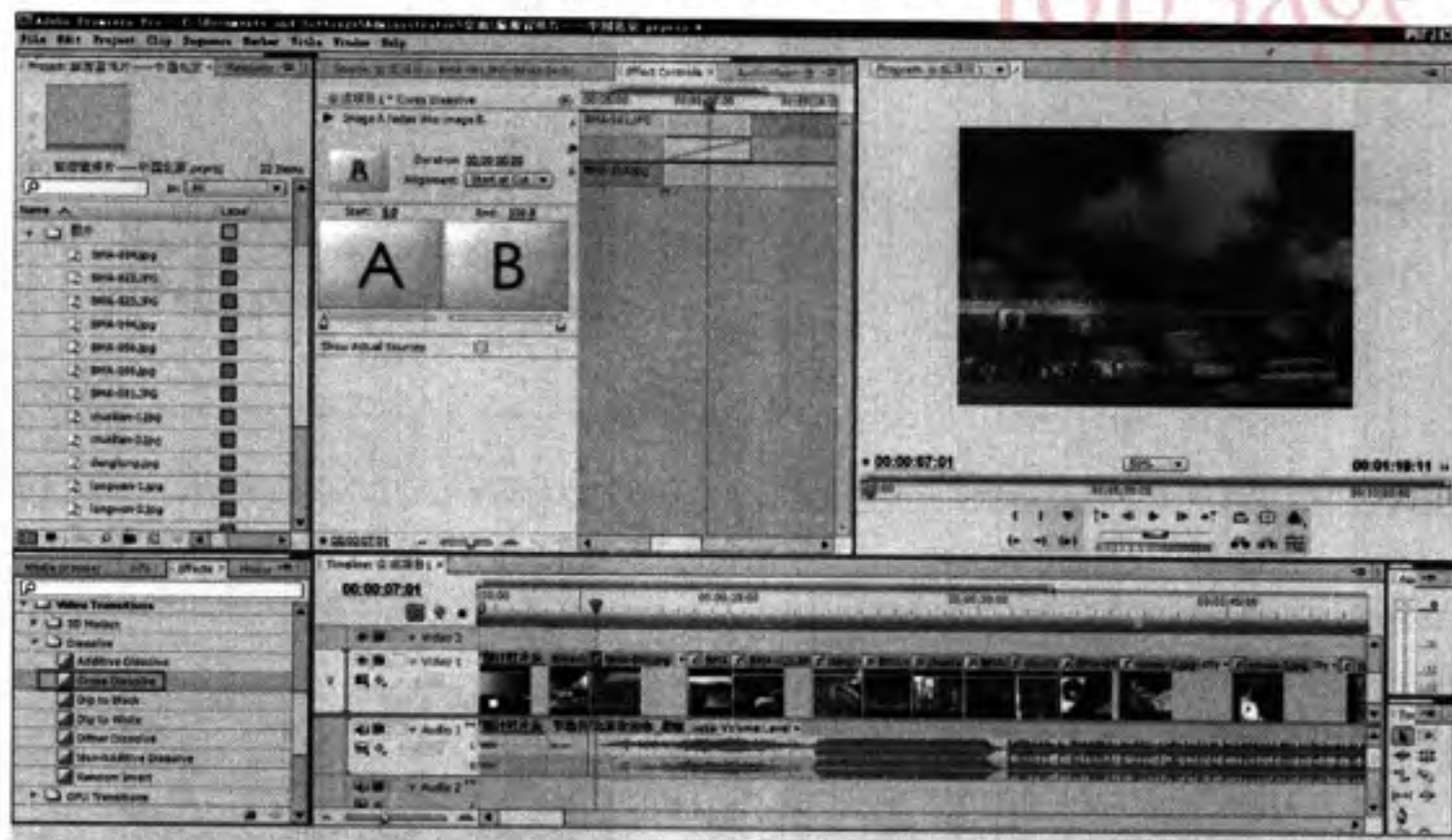


图 13-20 插入转场

步骤 10 对添加的转场特效进行控制调整，如图 13-21 所示，将转场的持续时间和前后画面运用的比例进行调整。

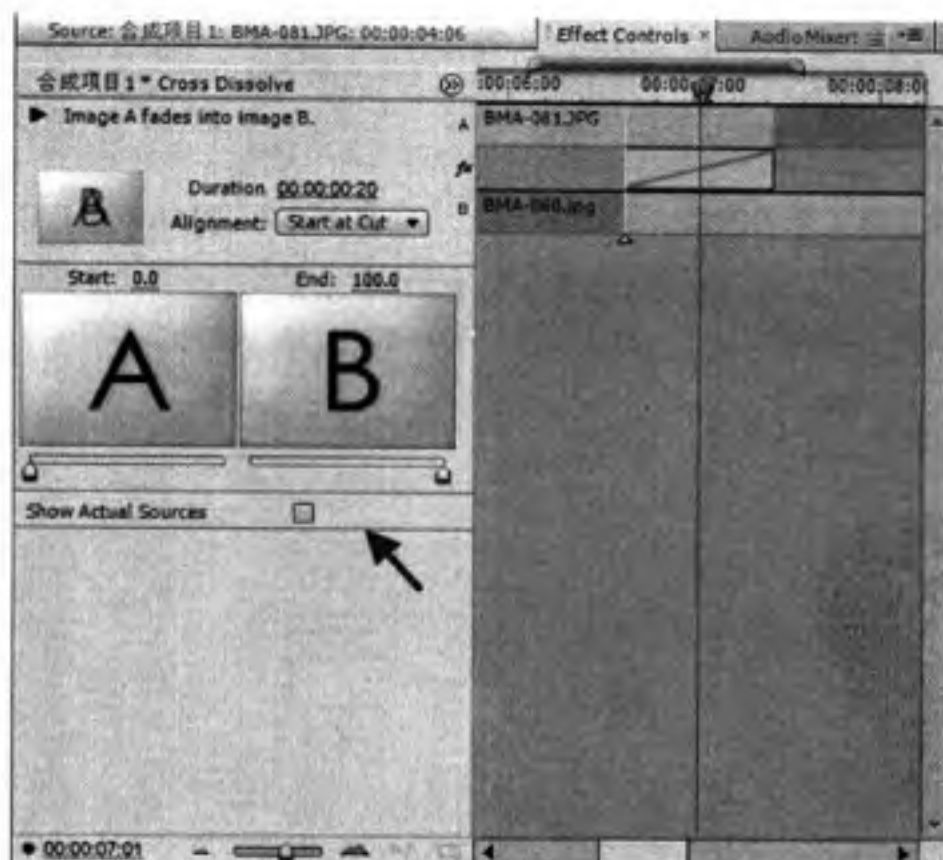


图 13-21 调整转场特效参数

最后,对整个素材及整体影片进行预览,对效果不好的转场进行修改。

13.6 添加字幕

步骤 1 选择 Title→New Title→Default Still 命令,创建一个默认静帧字幕,如图 13-22 所示。

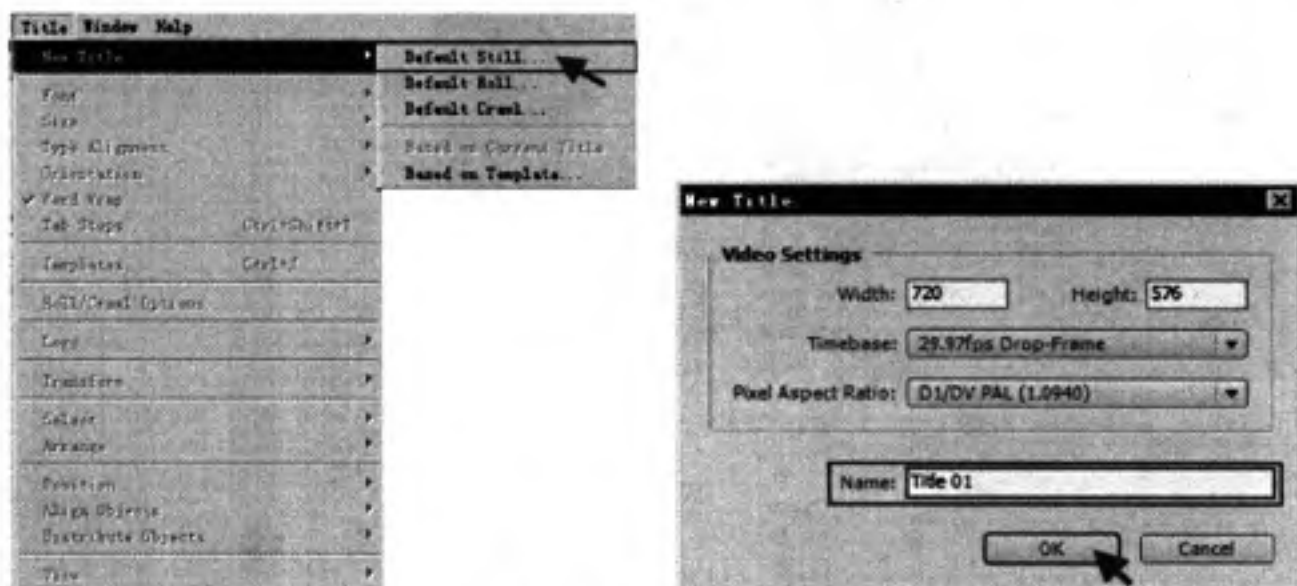


图 13-22 创建字幕

步骤 2 为字幕文件设置字体参数,如图 13-23 所示。



图 13-23 调整字幕字体参数

步骤3 为字幕文件设置字体大小参数,如图 13-24 所示。

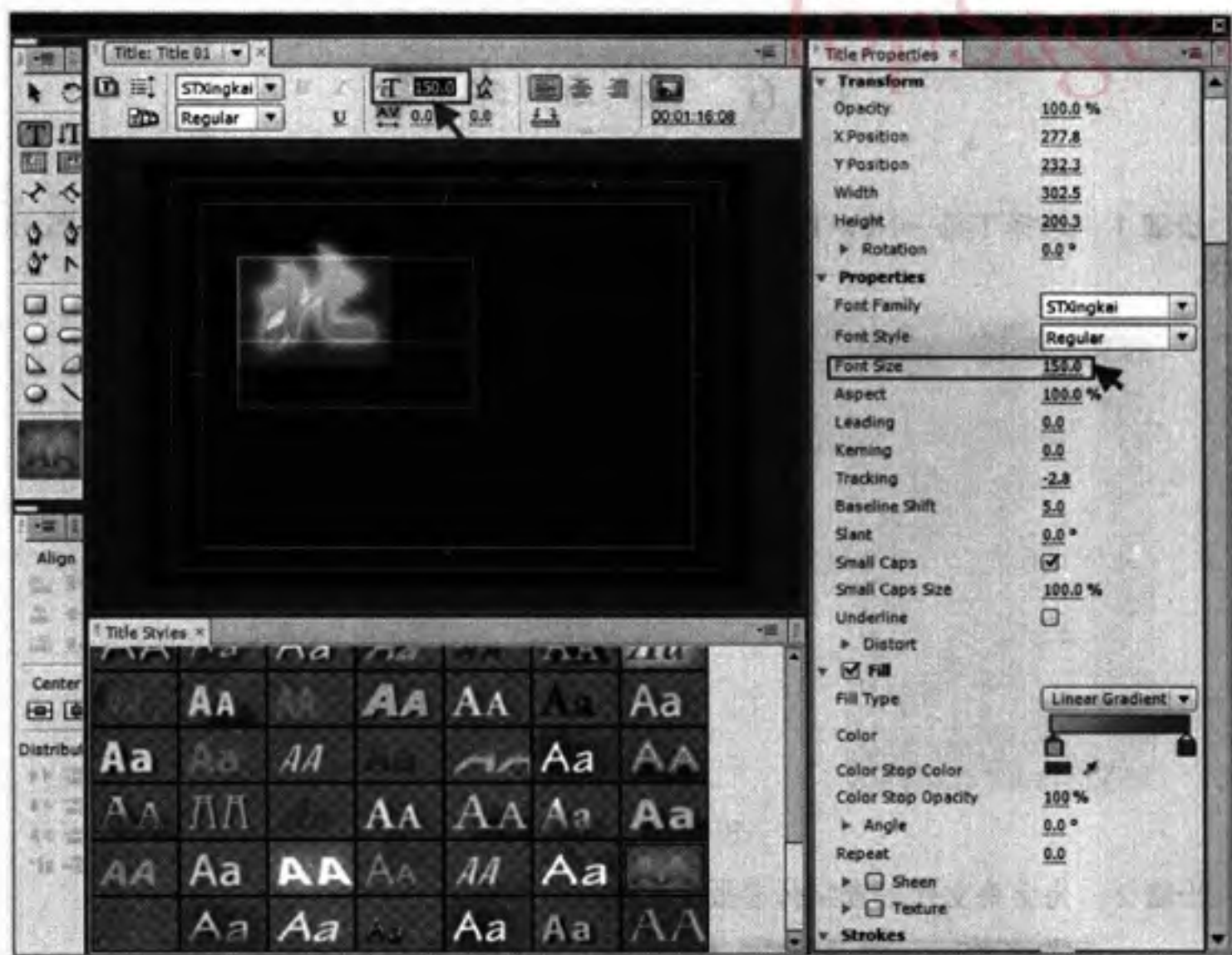


图 13-24 调整字幕字体大小参数

步骤4 为字幕文件设置颜色参数,如图 13-25 所示。

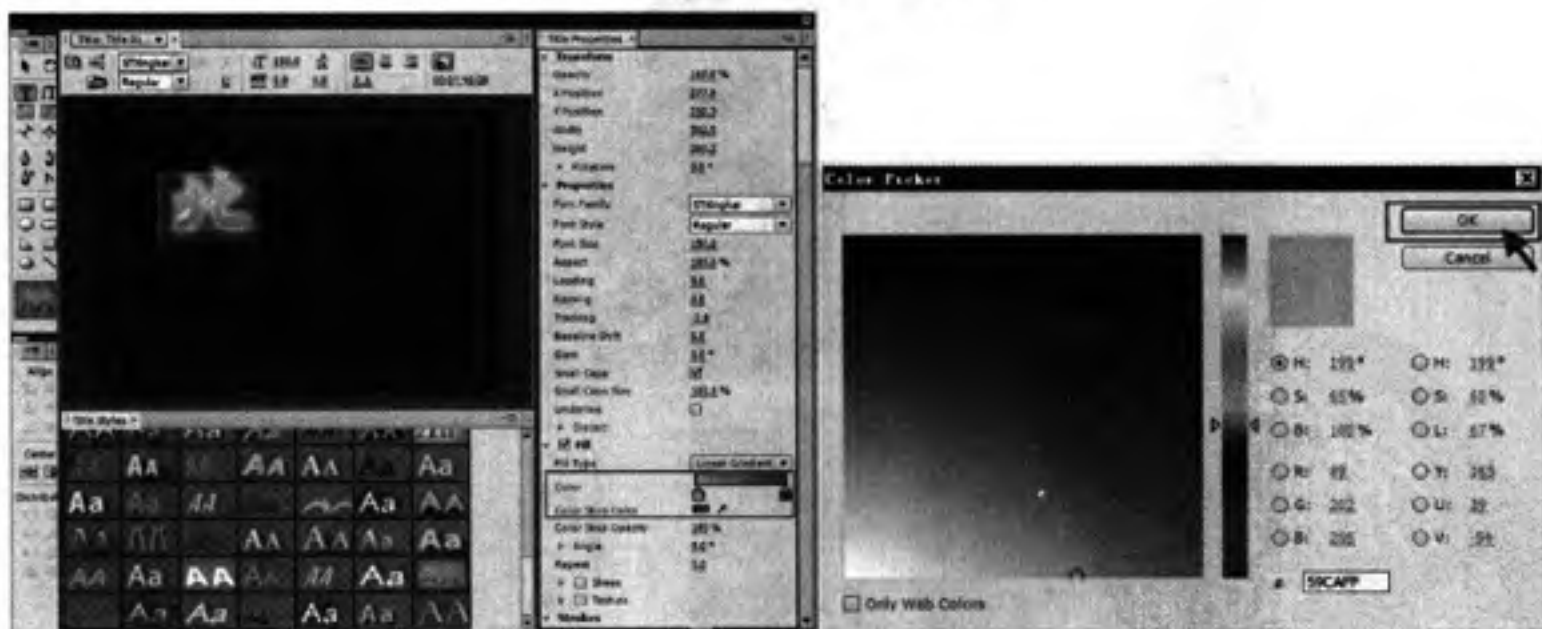


图 13-25 调整字幕颜色参数

步骤5 为字幕文件设置辉光参数,如图 13-26 所示。

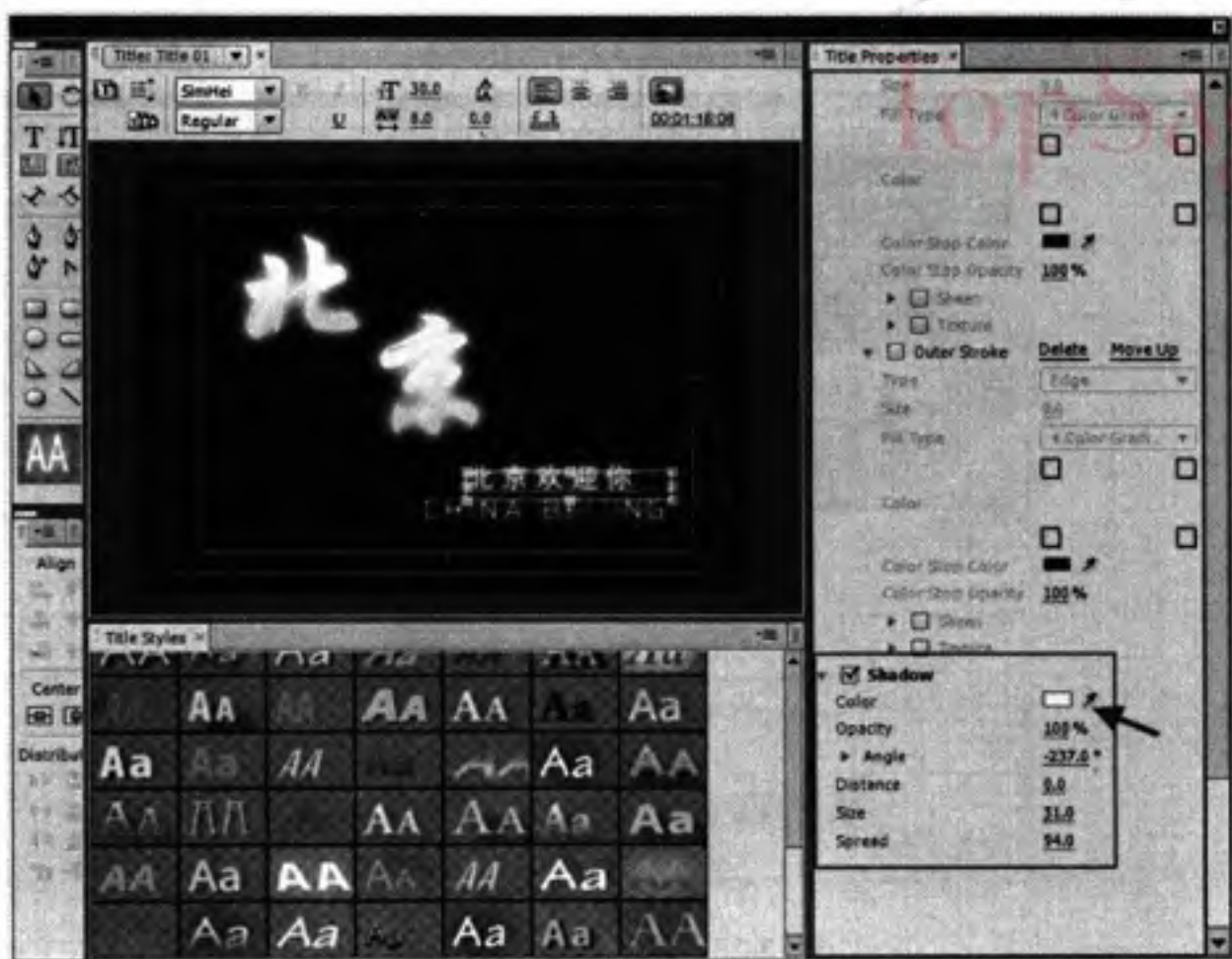


图 13-26 调整字幕辉光参数

步骤 6 为字幕文件设置透明度参数，如图 13-27 所示。

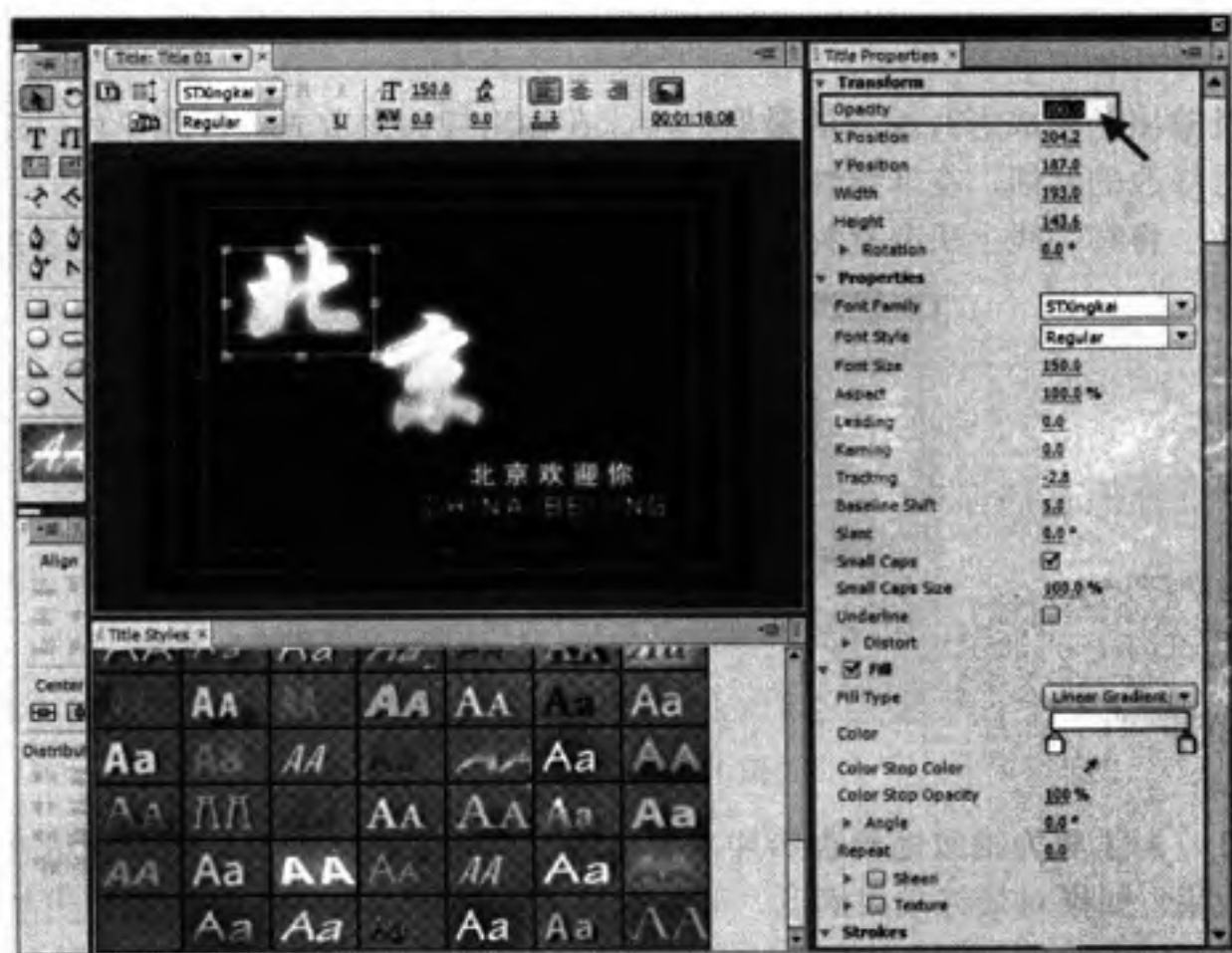


图 13-27 调整字幕透明度参数

步骤 7 将字幕文件插入时间线，如图 13-28 所示。



图 13-28 将字幕插入时间线

13.7 输出最终效果

预览及输出是完成影片编辑的最后一步，在输出视频之前先进行预览可以避免输出后发现问题再修改的麻烦，在非线性编辑时要养成随时预览的好习惯。

步骤 1 将时间线上所有素材编辑完成之后可以按 Enter 键渲染，如图 13-29 所示。

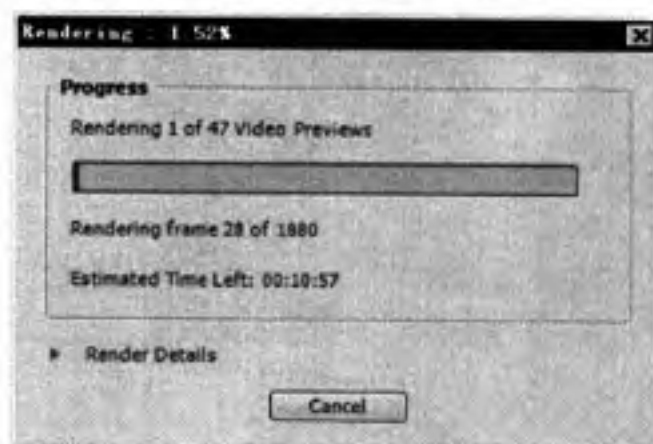


图 13-29 渲染影片

步骤 2 为了更为细致地检查影片，要在输出前按空格键预览，这样可以在节目监视器中预览效果。如果对最终效果满意，可以选择 File→Export→Media 命令打开输出设置对话框，如图 13-30 所示。将输出格式设置为无损 AVI 格式，则保存的文件扩展名为.avi，注意要选择输出 Video 和 Audio，否则会出现有声无像、有像无声的输出文件。

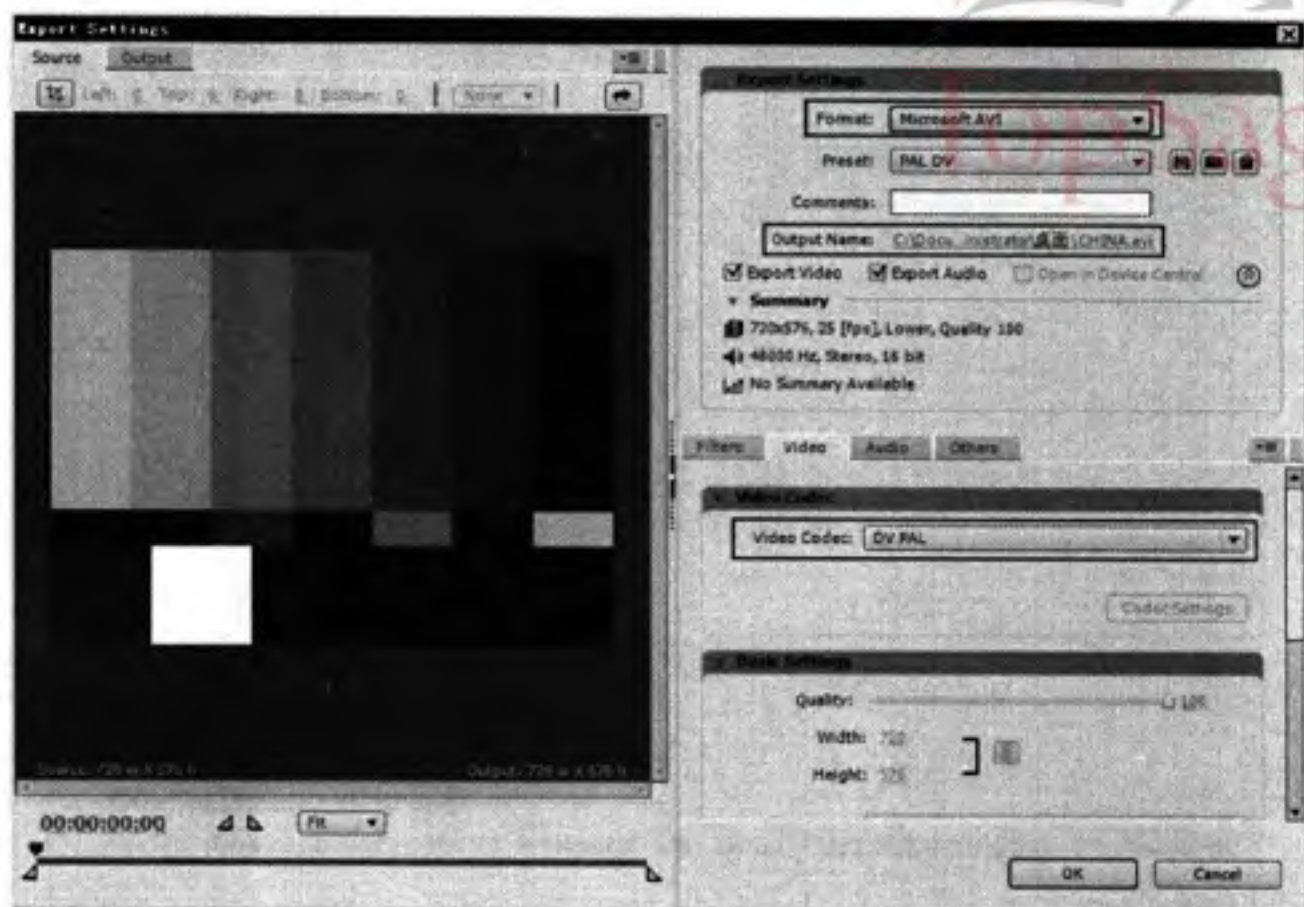


图 13-30 输出设置对话框

步骤 3 完成以上设置后即可打开 Adobe Media Encoder (媒体编码器), 如图 13-31 所示, 其中会出现完成设置的各输出序列, 并处于 Waiting (等待输出) 状态。单击 Start Queue 按钮即可开始输出, 可以在窗口下方的进度栏中观察输出的进度, 如图 13-32 所示。

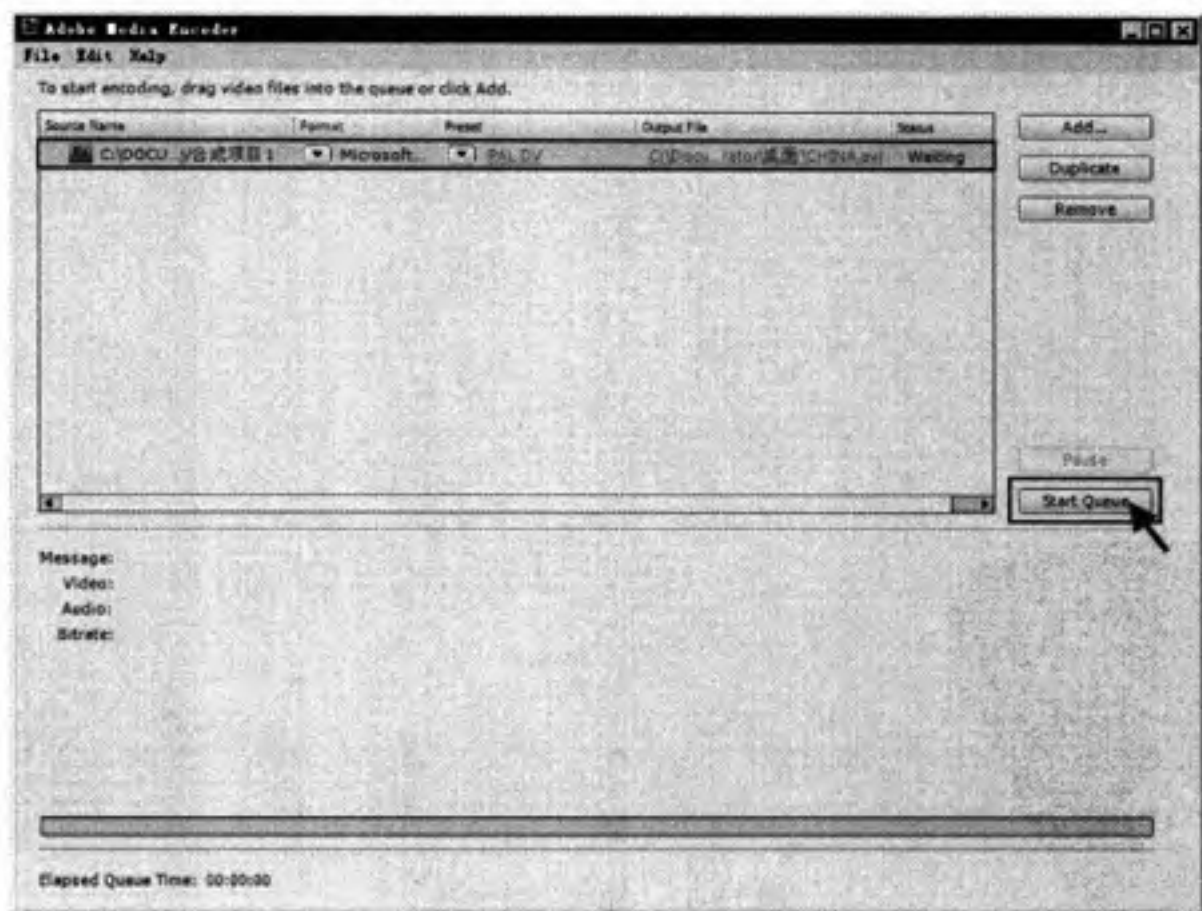


图 13-31 媒体编码器



Elapsed Queue Time: 00:17:19

步骤 4 输出完成的状态和进度如图 13-33 所示。



Elapsed Queue Time: 00:17:59

输出后的最终效果如图 13-34 所示。

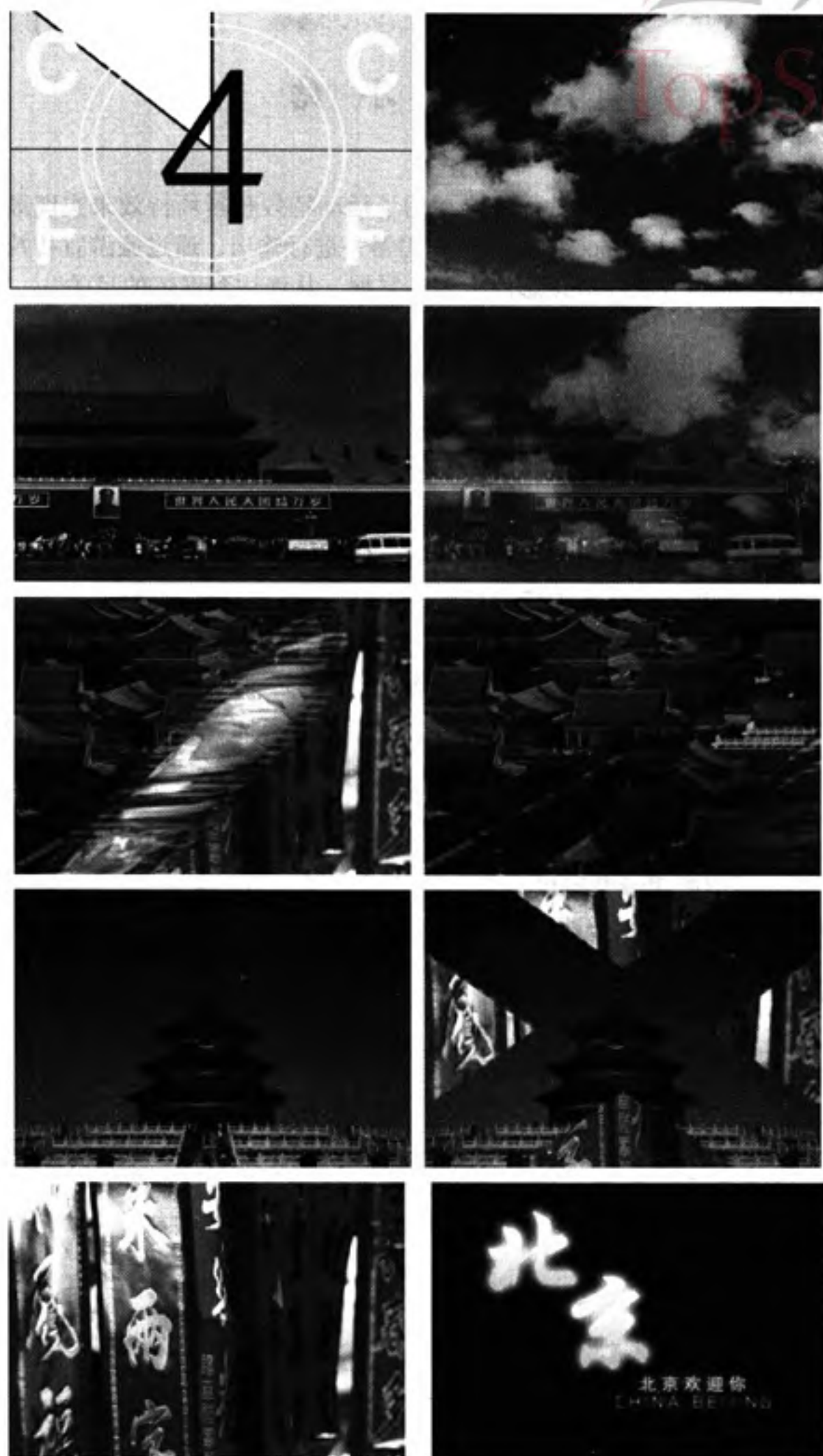


图 13-34 最终效果

本章小结

本章通过制作一个旅游宣传片，综合运用了运动特效和转场特效来实现最终的影片效果，最后通过 Adobe Media Encoder（媒体编码器）进行输出。通过旅游宣传片的制作，整体学习了制作宣传片的方法和对影片类型的掌握，从而达到锻炼的目的。

练习题

1. 填空题

（1）进行影片预演的一种方式是不用导出制作影片，在编辑过后按_____键进行渲染，渲染完成后自动在_____中生成播放效果。

（2）创建“彩条和音调”文件，右击_____窗口的空白处，在弹出的快捷菜单中选择_____→_____命令。

（3）设置缩放关键帧，打开_____面板，将“图像”文件的_____选项在时间线处设置关键帧的参数。

（4）设置位移关键帧，将“图像”的_____选项，然后将_____选项在时间线处设置关键帧参数。

（5）如果对最终效果满意可以选择_____→_____→_____命令打开输出设置对话框，将输出格式设置为无损 AVI 格式。

2. 简答题

如何渲染并导出影片？渲染导出影片的步骤有哪些？尝试用不同的影片格式制作、输出影片。



- **Premiere Pro CS4影视编辑实例教程**
- Photoshop CS4艺术设计案例教程
- CorelDRAW X4艺术设计案例教程
- Illustrator图形设计案例教程
- Flash动画设计案例教程
- 3ds max室内设计案例教程
- Maya动画设计案例教程
- After Effects影视后期案例教程



ISBN 978-7-302-21377-2



9 787302 213772 >

定价: 35.00元 (附光盘1张)