

1. 数字视频基础

Premiere Pro CS6 案例教程

数字视频是指以数字信息记录的视频资料。日常生活中使用手机、计算机、硬盘、光盘、 存储卡、网络等收看的视频,都是数字视频。

(第2版)

影视后期制作的整个过程都和数字视频息息相关。制作准备阶段素材的收集、整理和导入, 成品生成阶段的压缩、格式转换和输出,都涉及数字视频的相关知识。影视制作人员不仅需要 对数字视频的格式有比较深入的了解,而且要能根据制作要求调整视频格式的相关参数。因此, 在学习影视后期制作前,了解数字视频的基础知识是非常有必要的。

(1) 电视制式

在操作 Premiere 的过程中,经常出现类似"DV-PAL"的选项,这是在让用户选择一种视频的制式,它是一种视频的格式标准。目前,世界上通用的电视制式有三种,如表 0-1 所示。

制式	国家或地区		帧速率(隔行扫描)(帧/秒)
NTSC	美国、加拿大、日本、韩国	525(480 可视)	29.97
PAL	中国、澳大利亚、欧洲大部分国家	625(576 可视)	25
SECAM	法国及部分非洲国家	625(576 可视)	25

表 0-1 三种电视制式

NTSC 制式是美国在 1953 年 12 月研制出来的,并以美国国家电视系统委员会(National Television System Committee)的英文缩写 NTSC 命名。这种制式的供电频率为 60Hz,帧速率为 29.97 帧/秒,扫描线数为 525,隔行扫描。

PAL 制式是于 1962 年由前联邦德国在综合 NTSC 制式技术的基础上研制出来的一种改进 方案。这种制式的供电频率为 50Hz,帧速率为 25 帧/秒,扫描线数为 625,隔行扫描。

SECAM 制式是于 1966 年由法国研制出来的,与 PAL 制式有着同样的帧速率和扫描线数。

我国采用 PAL 制式。PAL 制式克服了 NTSC 制式的一些不足,相对 SECAM 制式又有很好的兼容性,是标清中分辨率最高的制式。

(2) 帧速率

帧速率是指每秒钟刷新的图片的帧数,单位为帧/秒,英文缩写为 FPS(Frames Per Second)。

当一系列连续的、相关联的图片映入眼帘时,由于视觉暂留作用,人们会将前后图片的影像进行叠加,建立关联。而当图片显示得足够快时,人眼无法分辨每幅静止图片,取而代之看到的是平滑的动画。每秒钟显示的图片数量就是帧速率,传统电影的帧速率为 24 帧/秒,在美国和其他使用 NTSC 制式作为标准电视的地区中,视频的帧速率大约为 30 帧/秒(29.97 帧/秒); 而在使用 PAL 制式或 SECAM 制式的地区,视频的帧速率为 25 帧/秒。

用 Premiere 来制作影片时,可以预设制式,这样能看到该预设模式帧速率的数值,如图 0-1 和图 0-2 所示。

(3) 隔行扫描与逐行扫描

隔行扫描就是每帧被分割为两场,每场包含了一帧中所有的奇数扫描行或者偶数扫描行, 通常是先扫描奇数行得到第一场,然后扫描偶数行得到第二场。

逐行扫描是指扫描显示图像时,从屏幕左上角的第一行开始逐行进行,整个图像扫描一次 完成。

用 Premiere 来制作影片时,在选择序列预设时能看到类似 1080i 或者 1080p 这样的描述, 如图 0-3 所示。i 代表 interlace, 是隔行的意思; p 代表 progressive, 是逐行的意思。



🖿 DV - PAL	常规 编辑模式: DV PAL 时基: 25.00frs	
▶ 标准 32kHz		
▶ 标准 48kHz	视频设置 画面大小: 720h 576v (1.0940)	
▶ 宽银幕 32kk☆	帧速室: 25.00 帧/秒 使表组接收 D1/0V PAL (1.0940)	
▶ 宽银幕 48 kHz	场:下场优先	



- 图 0-1 选择 DV-PAL 标准 图 0-2 预设模式对应的帧速率数值
- 图 0-3 DVCPROHD 模式

48kHz 的预设

(4)分辨率和像素宽高比

分辨率是用于度量图像内数据量大小的一个参数,通常表示为 ppi (pixel per inch,像素每 英寸)。我们常说的视频多少乘多少,严格来说不是分辨率,而是视频的宽/高像素值,即像素 宽高比或纵横比。图像的宽/高像素值和尺寸无关,但单位长度内的有效像素值 ppi 和尺寸有关, 显然尺寸越大, ppi 越小。

像素宽高比影响影片画面的宽高比,当像素宽高比为 1.0 时,画面效果如图 0-4 所示;当像素宽高比为 1.33 时,画面效果如图 0-5 所示;当像素宽高比为 0.9 时,画面效果如图 0-6 所示。







图 0-5 像素宽高比为 1.33 时的画面

Premiere CS6 在输出时,经常见到的像素宽高比有如图 0-7 所示的几种。



图 0-6 像素宽高比为 0.9 时的画面



图 0-7 常见的像素宽高比

(5)视频压缩

在影视后期制作过程中,绝大多数视频都是被压缩的。我们编辑制作生成的视频,也是被 压缩的。选择生成视频的格式,实际上是选择一种压缩方式。视频压缩又称编码,是一种相对 复杂的数学运算过程,其目的是通过减少文件的数据冗余,以节省存储空间,缩短处理时间, 节约传送通道等。不同的应用领域、信号源及其存储和传播的媒介决定了压缩编码的方式、压 缩比率和压缩的效果。常见视频格式的码率如表 0-2 所示。 Premiere Pro CS6 案例教程 (第2版)

表 0-2 常见视频格式的码率

视 频 类 型	码率 (kbit/s)
未经压缩的高清视频(1920 像素×1080 像素)(29.97 帧/秒)	745 750
未经压缩的标清视频(720 像素×486 像素)(29.97 帧/秒)	167 794
DV25 (minDV/DVCAM/DVCPRO)	25 000
DVD 视频	5000
网络视频	100 ~ 2000

压缩的方式大致分为两种:一种是利用数据之间的相关性,将相同或相似的数据特征归类, 用较少的数据量描述原始数据,以减小存储空间,称为无损压缩;另一种是利用人的视觉和听 觉的特性,针对性地简化不重要的信息,以减少数据,称为有损压缩。

有损压缩又分为空间压缩和时间压缩。空间压缩针对每一帧,将其中相近区域的相似色彩 信息进行归类,用描述其相关性的方式取代描述每个像素的色彩属性,省去了对人眼视觉不重 要的色彩信息。

时间压缩又称插帧压缩(Interframe Compression),是在相邻帧之间建立相关性,描述视频 帧与帧之间变化的部分,并将相对不变的部分作为背景,从而大大减少了不必要的帧的信息, 如图 0-8 所示。



图 0-8 插帧压缩示意图

(6)标清、高清

标清 (Standard Definition, SD), 具体地说, 是指分辨率在 400 线左右, 符合 PAL 制式、 NTSC 制式和 SECAM 制式的视频格式。VCD、DVD 和传统电视节目都是标准清晰度的。而 物理分辨率达到 720p 以上则称为高清 (High Definition, HD)。关于高清视频的标准, 国际上 公认的有两条:视频垂直分辨率超过 720p 或 1080i;视频宽高比为 16 9。标清、高清画面尺 寸的对比如图 0-9 所示。



图 0-9 标清、高清画面尺寸的对比

根据画面尺寸和帧速率的不同,高清分为不同的格式,其中分辨率为 1280 像素 × 720 像素的均为逐行扫描;而分辨率为 1920 像素 × 1080 像素的,隔行扫描和逐行扫描都有,如表 0-3 所示。

格式	尺寸(像素×像素)	帧 速 率
720 24P	1280 × 720	23.976 帧/秒逐行
720 25P	1280 × 720	25 帧/秒逐行
720 30P	1280 × 720	29.97 帧/秒逐行
720 50P	1280 × 720	50 帧/秒逐行
720 60P	1280 × 720	59.94 帧/秒逐行
1080 24P	1920 × 1080	23.976 帧/秒逐行
1080 25P	1920 × 1080	25 帧/秒逐行
1080 30P	1920 × 1080	29.97 帧/秒逐行
1080 50i	1920 × 1080	50场/秒 25帧/秒隔行
1080 60i	1920 × 1080	59.94 场/秒 29.97 帧/秒隔行

表 0-3 常见高清视频格式的参数

高清是一种标准,它不拘泥于媒介与传播方式,可以是广播电视的标准、DVD 的标准, 还可以是流媒体的标准。当今,各种视频媒体形式都在向高清的方向发展。

(7)2K和4K

2K 和 4K 是在高清标准之上的数字电影(Digital Cinema)格式。2K 分辨率为 2048 像素 × 1365 像素,4K 分辨率为 4096 像素 × 2730 像素,如图 0-10 所示。目前,高端数字电影摄像机均 支持 2K 和 4K 的标准。



图 0-10 SD、HD、2K、4K 分辨率对比

Premiere Pro CS6 案例教程 (第2版)

2. Premiere 软件概述

(1) Premiere 软件简介

在视频制作领域,编辑又称剪辑,是指将拍摄的大量素材,经过选择、取舍、分解与组接, 最终完成一个连贯流畅、含义明确、主题鲜明并有艺术感染力的作品。目前,剪辑操作借助计 算机操作平台,使用硬件和软件相互协作的方式完成编辑操作。

Premiere 是一款由 Adobe 公司推出的常用视频编辑软件。该软件有较好的兼容性,在国内 普及率很高,广泛应用于广告制作和电视节目制作中。该软件可以与 Adobe 公司推出的其他软 件相互协作,不需要将素材输出即可从工程中彼此调用,这样既可以保证画面质量,又可以提 高制作效率。

(2)项目配置

启动 Premiere 后,会出现欢迎界面,该界面中列出最近使用过的项目名称和三个重要选项: 新建项目、打开项目和帮助,如图 0-11 所示。

单击"新建项目"按钮,进入"新建项目"窗口的"常规"选项卡,如图 0-12 所示。在 此可设置视、音频的显示格式,采集格式,工程存储的位置和工程名称。项目要存储在剩余空 间较大的非系统盘内。



图 0-11 Premiere 欢迎界面

图 0-12 "新建项目"窗口中的"常规"选项卡

单击"新建项目"窗口的"暂存盘"标签,进入"暂存盘"选项卡,如图 0-13 所示。"暂存盘"选项卡中列出了采集视频、音频存储的位置,视频、音频预览的位置,这些文件的默认存储位置是"与项目相同"。因为采集的视、音频文件和视、音频预览文件通常都较大,所以项目要存储在剩余空间较大、读写速度较快的磁盘内。

单击"新建项目"窗口中的"确定"按钮,进入"New Sequence"窗口,如图 0-14 所示。 该窗口中列出了近百种预设,涵盖了目前存在的绝大多数视频拍摄格式。序列格式的选择既要 考虑素材文件的格式,又要考虑制作成品文件的格式。

(3) 首选项设置

首选项中定义了 Premiere 的外观和诸多软件属性。通过更改首选项,可以设置 Premiere 的工作状态。在下一次更改之前,首选项中的设置一直有效。

选择菜单栏中的"编辑""首选项""常规"命令,打开如图 0-15 所示的窗口。

新建项目	×
常规 暂存盘	
所采集视频: 与项目相同 ▼	浏览
路径: D:\Adobe C56	23.6 GB
所采集音频: 与项目相同 ▼	浏览
路径: D:\Adobe CS6	23.6 GB
视频预览: 与项目相同 ▼	浏览
路径: D:\Adobe CS6	23.6 GB
音频预演: 与项目相同 ▼	浏览
路径:D:\Adobe C56	23.6 GB
位置: D:\Adobe CS6	▼ 浏览…
名称:未命名 确	定 取消

图 0-13 "新建项目"窗口中的"暂存盘"选项卡



图 0-14 "New Sequence" 窗口

"首选项"窗口中的设置选项有很多,下面介绍几个常用的设置选项。

设置转场时间和图像持续时间:在"常规"选项中可以设置导入工程窗口中的图片持续时间和转场时间。

软件自动存储项目:在"自动存储"选项中可以设置保存的时间间隔和项目备份的数量。 达到项目备份最大数量后,最早的备份将被覆盖。

首选项	
常规 胃面 音频 音频確计 自动存储 采集 全動器 标签色 默谋体 內存 回文幕 修 剪	视频切换默认持续时间: 25

图 0-15 "首选项"窗口中的"常规"选项

设置高速缓存文件位置:在"媒体"选项中可以设置媒体高速缓存文件存储的位置。通常, 媒体高速缓存文件存储在容量较大、速度较快的硬盘中。

(4) Premiere Pro CS6 界面介绍

启动 Premiere Pro CS6,进入软件默认的工作界面,该界面由六个主要的窗口构成,如 图 0-16 所示。



图 0-16 Premiere Pro CS6 默认的工作界面

项目窗口。

项目窗口是素材文件的管理器,如图 0-17 所示。素材导入后可存放在该窗口中。该窗口 可显示文件的名称、类型、长度、大小等信息,可对素材进行归类、排序等管理操作。

监视窗口。

监视窗口是用来监视素材和影片成品的窗口,左侧的为素材监视窗,右侧的为节目监视窗, 如图 0-18 所示。监视窗下方的按钮,可用于进行基本的编辑操作。



图 0-17 项目窗口

图 0-18 监视窗口

时间线窗口。

时间线窗口是分切、组合截取的素材片段,对影片进行编辑的主要场所。素材片段按时间 的先后顺序或合成的先后层顺序,在时间线上从左至右、由上及下排列,可以使用各种编辑工 具进行编辑操作,如图 0-19 所示。

『序列 01 ×								-≣ ≣
00.00.00.00								
	00:00 00:00:15:00	00:00:30:00 00:00:45:00	0 00:01:00:00	00:01:15:00	00:01:30:00	00:01:45:00	00:02:00:00	00:02:15
C 9 T	9	m						
◎ 🗗 🕨 视频 3								
◎ 🖻 🕨 视频 2								
◎ 🖻 🔷 视频 1		k						
								-
● 日 ト 音频 1								F
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●								
● 🗗 🕨 音频 3								H
▶ 主音轨 ▶	H							-
	m		4					

图 0-19 时间线窗口

工具窗口。

工具窗口又称工具箱,包含各种编辑工具,如图 0-20 所示。选中某个工具后,鼠标指针 在时间线面板中便会显现此工具的形状,并具有其相应的编辑功能。使用完工具后,需要再单 击工具窗口中的选择工具,释放鼠标。

特效窗口。

特效窗口中包括 2 个视、音频特效文件夹, 2 个转场文件夹和 1 个预设文件夹, 如图 0-21 所示。将视、音频特效文件夹中的特效拖曳到对应的素材上,即可完成特效添加;将转场文件

Premiere Pro CS6 案例教程 (第2版)

夹中的特效添加到剪接点处,即可完成转场添加。

信息窗口。

信息窗口显示选中元素的基本信息,为编辑操作提供参考,如图 0-22 所示。如果是素材 片段,显示其持续时间、入点和出点等信息。信息显示的方式完全取决于媒体类型等要素。

	媒体浏览器 信息 效果× 历史 ▼■ ■	媒体浏览器□信息×效果 / 历史 ▼■ 🛙
∢ ►		MVI_8977.MOV
#	Presets	磁带:影片
* *	▶ ■ 音频特效	视频: 25.00 fps, 1920 x 1080 (1.0) 音频: 48000 Hz - 16-位 - 立休吉
\$	▶ 🖿 音频过渡	武士····································
l⇔l ™	🕨 🖿 视频特效	入点:未设置
*	▶ 🖿 视频切换	出点:未设置 💦
Ξ.	▶ 🏙 预设	长度: 00:00:07:16
ā		反利 01
		· 뉴게 01

图 0-20 工具窗口 图 0-21 特效窗口

图 0-22 信息窗口

3. Premiere 视频制作的基本流程

(1)素材的添加与整理

常用的素材添加与整理方法有三种:素材的采集、素材的导入和通过媒体浏览器(Media Browser)添加素材。

素材的采集。

录像带中的视、音频素材,需要通过采集的方式才能输入计算机的硬盘中。视、音频的采 集离不开符合相应技术标准的硬件条件。

视、音频的采集除了需要计算机平台,还需要视、音频播放设备(信号源),传输线和视、 音频接口。视、音频播放设备将视、音频信号通过传输线,输出到视、音频接口。计算机平 台通过视、音频接口接收视、音频信息,并将视、音频文件存储到硬盘中,完成信号的采集。

按照传输信号的种类,采集可分为两种:数字信号的采集和模拟信号的采集。

数字信号的采集是整个采集过程中,信号不涉及模拟到数字的转换,整个传输过程都是数字 化的。信号通过摄像机的数字接口输出,由计算机平台中的数字接口输入,如图 0-23 所示。

模拟信号的采集是模拟信号通过视、音频接口时,信号发生了模拟到数字的转换。信号通 过摄像机的模拟接口输出,由计算机平台中的模拟接口输入,在接口卡中完成从模拟信号到数 字信号的转换,如图 0-24 所示。



图 0-23 数字信号的采集过程

图 0-24 模拟信号的采集过程

连接好视、音频播放设备,传输线,视、音频接口以后,启动 Premiere Pro CS6,按快捷 键 "F5"打开采集窗口,如图 0-25 所示。按 "录制"键,即可采集视、音频信号。

	x
『 采集 ×	
采集设备脱机。	记录 设置
	设置
	采集: 音频和视频 ▼
	记录素材到: 🔻 🖿 First.prproj
	±11410
	茶村鉄塔
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	素材名: 未命名素材 01
	描述:
	功景:
	拍摄/记录:
	记录注释:
◆ 00;00;00;00	

图 0-25 采集窗口

随着拍摄、存储技术的发展,摄像机大多采用卡式或者硬盘式的存储方式,采集的过程也 就被省略了。而素材的导入和通过媒体浏览器添加素材的方式,便成为视、音频制作的主流。 素材的导入。

在 Premiere Pro CS6 项目(工程)窗口的空白处右击,在弹出的快捷菜单中选择"导入" 命令,如图 0-26 所示。

在弹出的"导入"窗口中选择需要导入的素材,如图 0-27 所示。单击"打开"按钮,可将 素材导入项目窗口中,如图 0-28 所示。





粘帖

图 0-26 快捷菜单中的 "导入"命令

图 0-27 在"导入"窗口中选择素材

知识导论



图 0-28 素材被导入项目窗口中

通过媒体浏览器添加素材。

媒体浏览器可以使浏览、分类查找、预览文件变得更为简捷。选择菜单栏中的"窗口" "媒体浏览器"命令,如图 0-29 所示,打开媒体浏览器窗口,如图 0-30 所示。



图 0-29 "媒体浏览器"命令





在媒体浏览器左侧选择素材文件夹的路径,如图 0-31 所示;在右侧选择素材文件的类型, 如图 0-32 所示。

◎媒体浏览器× 信息 效果 历史	
星海空镜头 ▼ 文件类型: 所有支持的文件	
 ▶ 层 C: (本机磁盘) ▶ 层 D: (本机磁盘) ▶ 层 D: (本机磁盘) ▶ 层 E: (本机磁盘) ▶ 层 E: (本机磁盘) ▼ 层 G: (2) 	
 → 一般项目申报 → 私謝 → 過高 → 通常近期会 → 通常近期会 → 通常近期会 → 通常近期会 → 小道市時3,28645 → 量調空镜头 → 素材 → 素材 → 小社市社科课题申报 → MV1_1157 43:00 	媒体浏览器× 信息 效果 历史 ● 星海空镜头 文件类型: 所有支持的文件 ● ● ▶ 品 C: (本机磁盘) ● 查看为: 文代文件类型显示 ● ▶ 品 C: (本机磁盘) ●
图 0-31 选择素材文件夹的路径	图 0-32 选择素材文件的类型

选择好后,指定路径下相应格式的文件就被显示在媒体浏览器中,如图 0-33 所示。



图 0-33 媒体浏览器中显示的素材文件

双击媒体浏览器中的素材,则素材被添加到素材监视窗中预览。选中素材,右击,在弹出的快捷菜单中选择"导入"命令,如图 0-34 所示,素材被添加到项目窗口中,如图 0-35 所示。



图 0-34 "导入" 命令

(2)视、音频的剪辑

视、音频的预览。

剪辑前,要预览素材。对于导入项目窗口中的素材,单击项目窗口左下角的"列表视图" 或"图标视图"按钮,如图 0-36 所示,可以改变素材的显示模式。图 0-37 是列表视图模式 下显示的素材,图 0-38 是图标视图模式下显示的素材。



图 0-36 "列表视图"和"图标视图"按钮

在图标视图模式下,可用鼠标在素材上左右移动来预览缩略图状态下的素材,如图 0-39 所示。这样可以高效率地粗略预览素材。双击项目窗口中的素材,可以将其添加到左侧的素材 监视窗中,如图 0-40 所示。

单击素材监视窗,将窗口激活。在英文输入法状态下按"L"键播放素材;按"K"键暂 停播放;按"J"键倒放素材。



图 0-35 素材被添加到项目窗口中

Premiere P	ro CS6 🕯	案例教程	(第2版)	1						
· 项目: First ×	入口: 全部		•≡ ∎ 3 顷		i First ×			. 今部		
名称入	 标签	帧速率								- 1995
MVI_1150.MOV		25.00 fps	00:(A	1.10	-01
MVI_1157.MOV		25.00 fps	00:0		76		A		2.1	-
		25.00 fps		12 A	치 01	0:00	MVI 1157.MOV	43:00	MVI 1150.MOV	44:1
			×					•		
	≙	III 🔎 🖿	a 🕯 🛛	8	_ ^ ^				e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	
图 0-37 列表初	1.图模式下5	显示的素材	t		图 0-3	8	图标视图	莫式了	- 显示的	素材



图 0-39 鼠标在素材上左右移动

图 0-40 素材被添加到左侧的素材监视窗中

在正常播放状态下,再按一次"L"键,快进播放素材,还可以继续按"L"键,再次加速, 直到达到最大速度为止。

在倒放状态下,再按一次"J"键,快倒播放素材,还可以继续按"J"键,再次加速,直 到达到最大倒放速度为止。

将"K"键和"L"键一起按下,是慢速播放素材,速度大约是正常播放速度的1/4;将"K" 键和"J"键一起按下,是慢速倒放素材,速度大约是正常倒放速度的1/4。

按住键盘上的"K"键后,按一次"L"键,向前推进一帧;按住键盘上的"K"键后,按 一次"J"键,向后倒退一帧。

预览素材所用的快捷键如表 0-4 所示。

表 0-4 预览素材所用的快捷键

快捷键	功能
" L " 键	播放
" K " 键	暂停
" J " 键	倒放
多次按"L"键	快进
多次按 " J " 键	快倒
将"K"、"L"键一起按下	慢放
将"J"、"K"键一起按下	慢退
按住 " K " 键后,按一次 " L " 键	向后一帧
按住 " K " 键后,按一次 " J " 键	向后一帧

用入、出点截取一个镜头。

双击项目窗口中的素材,将其添加到素材监视窗。按"L"键播放素材,预览素材画面。 找到合适的画面后,按"I"键,在素材监视窗中打入点,如图 0-41 所示。继续按"L"键, 播放素材,确定好镜头的结束点,按键盘上的"O"键,在素材监视窗中打出点,如图 0-42 所 示。入、出点之间的段落,就是截取的一个镜头。

将入、出点之间的镜头添加到序列中。

将鼠标光标放在素材监视窗的画面上,如图 0-43 所示。拖曳鼠标,将入、出点之间的镜 头拖曳到时间线窗口序列1的视频1轨道上,如图 0-44 所示。

按大键盘上的"+""-"键,可以改变时间线窗口的显示比例,起到放大、缩小素材尺寸 的作用,且并不改变素材的持续时间。





图 0-41 在素材监视窗位置标尺处按"I"键打入点 图 0-42 在素材监视窗位置标尺处按"O"键打出点



图 0-43 鼠标光标在素材监视窗的画面上

- 序列	01 ×									• ≣ ‼
	00:00:0	0:00	00:00 00:	00:15:00	00:00:30:00	00:00:45:00	00:01:00:00	00:01:15:00	00:01:30:00	0(
		G 🤅 🛛								••••
	o B	▶ 视频 2								1
v		▼ 视频 1	MVI_11!							-
A1	 ● ■ 	▶ 音频 1	MVI 11							^
	1	▶ 音频 2								

图 0-44 入、出点之间的镜头被添加到序列中

Premiere Pro CS6 案例教程 (第2版)

素材监视窗下方有"仅拖动视频"和"仅拖动音频"按钮,如图 0-45 和图 0-46 所示。用 鼠标拖曳该按钮,可以只添加入、出点之间的视频或音频。

Œ	₩	1/4		T
A	-		_	
仅	拖动	观频		

₩	1/4	1	T.
 R R C	拖动音	频	ι.



插入和覆盖。

插入和覆盖是将素材监视窗中的镜头添加到序列中的两种方式。素材被添加到素材监视窗 以后,用入、出点标记好一段画面,如图 0-47 所示。将序列中的位置标尺移动到要添加素材 的位置,如图 0-48 所示。



序	洌	01 ×				
	C	0:00:03	:08		1	
			- •	00:00	00:00:05:00	
		~~			2	
		08	_▶ 视观 Z	and the second se		
V			▼ 视频 1	MVI_1150.MOV 医明度*	MVI_1157.MOV) 透明度:) 透明度 *	
ш				N764	<u> </u>	
A						

图 0-47 用入、出点标记一段画面 图 0-48 移动位置标尺,确定添加素材的位置

插入编辑时,单击素材监视窗下方的"插入"按钮,如图 0-49 所示,素材监视窗中入、 出点之间的素材被添加到序列中位置标尺之后。序列中原来位于位置标尺之后的素材向右移 动,接在插入素材之后,如图 0-50 所示,序列的持续时间变长。



: 序列							
	00.00.00	.02					
00:00:06:05				00:00:05:00			
					9		
		G 4 4					
	○ B	▶ 视频 2					
	08	▼ 初類 1	MVI_1150.MOV 透明度	· MVI_1159.MOV 腹・	MVI_1157.MOV	透明度:透明度-	
			1.20		<u>il a</u>		
		▶ 音频 1					

图 0-49 素材监视窗下方的"插入"按钮 图 0-50 插入的素材将原位置素材向右移动

覆盖编辑时,单击素材监视窗下方的"覆盖"按钮,如图 0-51 所示,素材监视窗中入、 出点之间的素材被覆盖到序列中位置标尺之后。序列中原来位于位置标尺之后的素材被覆盖, 如图 0-52 所示,序列的持续时间可能不变。



•	0.00.06	.03					
00.00.08.03		.05			00:00:05:00	_	
		G 🔍 💶				9	
				-			
	◎ ₽	_▶ 视频 2					
	0 8	▼ 视频 1	MVI_1150.MOV	透明度 VI_1	159.MOV 腹-	MVI_1157.MC	
V			2320	E			
			1.000				
		▶ 音频 1					

图 0-52 入、出点之间的素材覆盖原有素材

图 0-51 素材监视窗下方的"覆盖"按钮

(3)字幕、转场与特效的添加

字幕的添加。

选择菜单栏中的"字幕""新建字幕""默认静态字幕"命令,如图 0-53 所示。 打开"新建字幕"窗口,如图 0-54 所示。

[字幕(T)] 窗口(W) 帮助(H)		
新建字幕(E)	▶ 默i	人静态字幕(S)人
字体(F) 大小(S)	i課 ↓ i課 ↓	人滚动字幕(R) 人游动字幕(C)
文字对齐(A)	▶ 基·	于当前字幕(T)…
方向(O)	▶ 基 ⁻	于模板(E)

图 0-53 "默认静态字幕"选项

新建字幕	x
│ 视频设置 ──	
宽:	720 高: 576
时基:	25.00fps 🗸 🔻
┃ 像素纵横比:	D1/DV PAL (1.0940)
<i>12</i> 10.	
	▲ 确定 取消

图 0-54 "新建字幕" 窗口

"新建字幕"窗口中大部分是"视频设置"区域,可设置字幕的"宽"、"高"、"时基"和 "像素纵横比",且要和序列的设置相匹配。

在"新建字幕"窗口中的"名称"处输入字幕的名称,单击"确定"按钮,进入字幕窗口, 如图 0-55 所示。



图 0-55 字幕窗口

单击字幕窗口中的监视窗,出现输入字幕的光标,输入文字,如图 0-56 所示。

|字墓:片头字墓||▼ |× 字幕属性 N . 变换 🛅 📰 👪 🗚 dobe.... 🔻 Regular 🔻 B 🗶 U 🕂 100.0 👯 0.0 🏠 0.0 📄 🚍 🚠 🐻 00.00.00.15 Y 轴位置 ¢ ▶ 旋转 属性 . . Adobe Ar... -方⊠字幕 Regular N 字体大小 纵横比 • 字 基线位移 小型大写字母 ▶ 招曲 ☑ 填充 实色 填充类型 透明度 □ 光泽
 □ 村质 字z 子·Z ΤZ 子2 71 T 描边

(第2版)

图 0-56 在字幕窗口中输入文字

在右侧"属性"处修改字体、字号等参数,如图 0-57 所示;在"填充"处调整字幕的颜 色、材质等参数,如图 0-58 所示;在"描边"处给字幕添加边框,如图 0-59 所示。

▼ 属性	
字体	Tianshi-Y 🔻
字体样式	Regular 🔻
字体大小	135.0
纵横比	<u>100.0</u> %
行距	0.0
字距	14.0

Premiere Pro CS6 案例教程

图 0-57 "属性"参数设置 图 0-58 "填充"参数设置 图 0-59 "描边"参数设置





单击字幕窗口左侧工具栏中的"选择工具"按钮,如图 0-60 所示,用选择工具调整字幕 的位置,效果如图 0-61 所示。

字幕属性设置好后,将字幕窗口关闭,字幕就被保存到项目窗口中了,如图 0-62 所示。 将字幕直接拖曳到序列中的"视频2"轨道上,让字幕与"视频1"轨道上的素材叠加, 如图 0-63 所示。节目监视窗中出现叠加字幕后的画面效果,如图 0-64 所示。







图 0-60 选择工具





图 0-62 项目窗口中的字幕

图 0-63 字幕与"视频1"轨道上的素材叠加



图 0-64 叠加字幕后的画面效果

转场的添加。

单击"效果"栏,或按组合键"Shift"+"7"打开效果面板,如图 0-65 所示。单击"视频切换"文件夹前边的小三角,展开"视频切换"文件夹,如图 0-66 所示。文件夹中列出了 各类的视频转场特效,这里以其中的一个转场为例,介绍转场特效的应用。

媒	体泳	- 榄器	信息	■效果×	
ρ					Ð
►	Ľ	预设			
►		音频特	效		
►		音频过	渡		
►		视频特	效		
►		视频切	换 🔪		
			$\overline{\mathbf{x}}$		

图 0-65 效果面板

娸	体》	浏览器	信息	■ 效果 ×		-	
ρ					Ð	32	YUV
	Ľ	预设					^
		音频特	效				
		音频过	渡				
		视频特	效				
		视频切	换、				
	► I	🖿 3D jž	_{ižh}				
	► I	┣ 伸展					
	► I	┣ 划像					
	► I	■ 卷页					
	► I	▶ 叠化					
	► I	┣ 擦除					
	► I	┣ 映射					
	► I	■ 滑动					
	► I	┣ 特殊	效果				
	► I	缩油					-

图 0-66 效果面板中的 "视频切换" 文件夹

单击"划像"文件夹前的小三角,展开"划像"文件夹,如图 0-67 所示,将"划像"文件夹中的"划像形状"转场拖曳到序列中两个镜头的衔接处,如图 0-68 所示。

Premiere Pr	ro CS6 案例教程	(第2版)		
Q	<i>≣</i> ► 32 YUV			
▶ ■ 音频过渡	^			
🕨 🖿 视频特效				
🔻 🖿 视频切换				
🕨 🖿 3D 运动				
▶ ■ 伸展				
▼ ■ 划像				
		Gĕ↓	<u> </u>	
□ 划像形状	e	≌▶ 视频 3		
□ 圆划像		◎ 🖻 _ ▶ 视频 2	片头字幕	
☑ 星形划像	1	◎ 日 ▼ 初5 1	MVI_1150.MOV 透明度 MVI_1159.MOV	划像形 MVI_115
□ 点划像	1		2 million and a second	13 11
☑ 盒形划像			1993	
☑ 菱形划像		● 日 ト 音频 1		

图 0-67 " 划像 " 文件夹中的转场

图 0-68 " 划像形状 " 转场被添加到镜头衔接处

移动序列中的位置标尺到添加转场的剪接点处,如图 0-69 所示,节目监视窗中出现"划 像形状"转场的画面效果,如图 0-70 所示。

C 9 🖣		
≌ ⊒ ▶ 砚频 3		
◎ 📴 🕨 视频 2	片头字幕	
◎ 🗗 🔻 视频 1	MVI_1150.MOV 透明度 - MVI_1159.MOV	划像形 MVI_115
	164 - A	
● 🗗 🕨 音频 1		

图 0-69 移动位置标尺到添加转场的剪接点处



图 0-70 "划像形状"转场的画面效果

单击剪接点处的转场特效,如图 0-71 所示。打开"特效控制台"面板(组合键"Shift"+ "7"),显示出转场特效控制参数,如图 0-72 所示。勾选"显示实际来源"复选框,显示出转 场开始画面和结束画面,如图 0-73 所示。



图 0-71 单击剪接点处的转场特效



图 0-72 转场特效控制参数



图 0-73 显示转场开始画面和结束画面

调整 " 边宽 " " 边色 " 的参数 , 如图 0-74 所示 , 重新定义转场属性。调整完属性后的转场 效果如图 0-75 所示。



图 0-74 调整"边宽""边色"的参数



图 0-75 调整完属性后的转场效果



特效的添加。

打开"效果"栏,单击"视频特效"文件夹前的小三角,展开"视频特效"文件夹, 如图 0-76 所示。文件夹中列出了各类的视频特效,这里以其中的一个特效为例,介绍特效 的应用。

单击"扭曲"文件夹前的小三角,展开"扭曲"文件夹,如图 0-77 所示。将"扭曲"文 件夹中的"弯曲"特效拖曳到序列镜头上即可添加特效,添加特效的素材上有一条绿色的线, 如图 0-78 所示。

媒体浏览器信息
▶ 🖿 音频过渡 🔷
🔻 🖿 视频特效
▶ 🖿 变换 📩
▶ 🖿 图像控制
▶ 🖿 实用
▶ 🖿 扭曲
▶ 🖿 时间
▶ 🖿 杂波与颗粒
▶ 🖿 模糊与锐化
▶ 🖿 生成
▶ 🖿 色彩校正
▶ 🖿 视频
▶ 🖿 调整
▶ 🖿 过渡
▶ ┣ 诿加 ▼

▶ 🖿 音频过渡
▼ ■ 视频特效
▶ 🖿 变换
▶ 🖿 图像控制
▶ 🖿 实用
▼ ■ 扭曲 📐
蘭偏移な
் 受形稳定器 □
் 受换
蘭 弯曲
間 放大
■ 旋转扭曲
■ 波形弯曲
் 滚动快门修复
■ 我而化 🔹 🔻 🗢

图 0-76 "视频特效" 文件夹

图 0-77 "扭曲" 文件夹中的特效

	00-00-07-	24					
	00.00.07.21		00:00	00:00:05:00	00:00:10:00	00:00:15:00	00:00:20:00
		G 🤤 🖣					
	° 81	▶ 视频 3					
	• 81	▶ 视频 2					
v		▼ 视频 1	MVI_1150.m	p4 児度 → MVI_1:	59.mp4 夏▼ <u></u>	MVI_1157.mp4	
A1	•) B	▶ 音频 1					

图 0-78 素材 "MVI 1157" 上有一条绿色的线

选中添加特效的素材,并移动位置标尺到该素材上,如图 0-79 所示。打开"特效控制台" 面板(组合键"Shift"+"7"),调整"弯曲"特效的控制参数,如图 0-80 所示。调整后的画 面效果如图 0-81 所示。

	00:00:13:	:08	00:00	00:00:05:0	0 00:00):10:00	00:00:15:00	00:00:20:00
		G 🍳 💶		!	 	<u></u>		
	° 8	▶ 视频 3						
	• 81	▶ 视频 2						
v	◎ B D, ♦ (▼ 视频 1 ◇	MVI_1150.m	p4 明度▼]N	4VI_1159.mp4	夏▼ 划 MVI	1157.mp4	
A1	€	▶ 音频 1						

图 0-79 移动位置标尺到添加特效的素材上



图 0-80 调整 "弯曲"特效的控制参数



图 0-81 添加"弯曲"特效的画面

(4) 整理输出

输出媒体的方法。

影片制作完成后,用鼠标调整工作区覆盖的范围,如图 0-82 所示,决定输出的范围。 选择菜单栏中的"文件""导出""媒体"命令,打开"导出设置"窗口,如图 0-83 所示。在右侧设置视频的"格式",在"预设"中选择该种格式已有的预设,如图 0-84 所示。

在"输出名称"中设置好文件名称,单击"导出"按钮,导出文件。

序列 0	1 ×					
00.00.06.02						
			00:00 00:00:05:00	00		
		G 🍳 🛡	rainininininininininininininininininini			
	• 8	▶ 视频 2		~		
	• 8	▼ 视频 1	MVI_1150.MOV 透明度 MVI_1159.MOV 划像形 MVI_115			
	🗖 🕹 🔣					
	•) B	▶ 音频 1				

图 0-82 调整工作区覆盖的范围

Premiere Pro CS6 案例教程 (第2版)



图 0-83 "导出设置"窗口

▼ 导出设置	
🗌 与序列设置匹配	
格式:	H.264 🔻
预设:	Android 平板电脑 🔻 📥 🍵
注释:	
	序列 01.mp4

图 0-84 导出格式的设置

Premiere Pro CS6 的输出类型。

Premiere Pro CS6 可输出以下类型的文件。

媒体:选择菜单栏中的"文件""导出""媒体"命令,打开"输出设置"窗口,输出视频、音频和图片文件。

录像带:选择菜单栏中的"文件""导出""磁带"命令,将编辑好的文件直接录制 到录像带中。录制前要保证视、音频传输接口与录像机的连接状态良好。

EDL:编辑决策列表 (Editorial Determination List), 是由时间码值形式的镜头剪辑数据组成的列表。EDL 在脱机/联机模式或代理剪辑时极为重要。使用低码率素材编辑生成的 EDL 被读入高码率素材的系统中,作为最终制作的基础。

举一反三

1.	首选项中 ,()设置媒体高速缓存	文件存储的位置。	
	A.常规	B.自动存储	C.媒体	D . 内存
2.	4K 的分辨率是() .		
	A.4096 像素×2	730 像素	B.2048 像素	×1365 像素

D.1920 像素×1080 像素

C.1024 像素×768 像素

- 3. 预设中的 1080p 表示什么含义?
- 4. 覆盖编辑和插入编辑的区别有哪些?
- 5. 预览素材所用的快捷键有哪些?
- 6. 如何使用 Premiere 输出 MP4 格式文件?
- 7. 使用"视频切换"特效制作如图 0-85 所示的画面效果。



图 0-85 使用"视频切换"特效制作的画面效果