

第1章

影视后期基础

1.1 影视作品的制作流程

一谈到视频的拍摄，大家首先想到的多是设计剧本，实际上，拍摄视频首先需要的是组建一个团结高效的团队，借助众人的智慧，才能够将视频打造得更加完美。

1.1.1 制作团队的搭建

拍摄视频需要做的工作很多，包括策划、拍摄、表演、剪辑及输出等。具体需要多少人员，是根据拍摄的内容来决定的，一些简单的视频即使一个人也能拍摄，如家庭剧、小品等视频。因此在组建团队之前，需要认真思考拍摄方向，从而确定团队需要哪些人员，并为他们分配相应的任务。图 1.1 所示为视频制作示意图。



图 1.1

例如，拍摄视频为短片类型，每周计划推出 2～3 集，每集为 5 分钟左右，那么团队安排 4 到 5 个人就够了，设置编导、拍摄及后期剪辑岗位，然后针对这些岗位进行详细的任务分配。

编导：负责统筹整体工作，策划主题、督促拍摄、确定内容风格及方向。

拍摄：主要负责视频的拍摄工作，同时还要对摄影相关的工作，如拍摄的风格及工具等进行把控。

后期剪辑：主要负责视频的剪辑和加工工作，同时也要参与策划与拍摄工作，以便更好地打造视频效果。

1.1.2 剧本的策划

视频成功的关键在于内容的打造，剧本的策划过程就如同写一篇作文，需要具备主题思想、开头、中间及结尾，情节的设计就是丰富剧本的组成部分，也可以看成小说中的情节设置。一部成功的、吸引人的小说必定少不了跌宕起伏的情节，剧本也是一样。在进行剧本策划时，需要注意以下两点。

第一，在剧本构思阶段，就要思考什么样的情节能满足观众的需求。好的故事情节应当能直击观众内心，引发强烈共鸣。掌握观众的喜好是十分重要的一点。

第二，注意角色的定位，在台词的设计上要符合角色性格，并且有爆发力和内涵。

1.1.3 视频的拍摄

在视频拍摄前，需要拍摄人员提前做好相关准备工作，例如，如果拍摄外景，就要提前对拍摄地点进行勘察，看看哪个地方更适合视频的拍摄。此外，还需要注意以下几点。

- 根据实际情况，对策划的剧本进行润色加工，不断完善以达到最佳效果。
- 提前安排好具体的拍摄场景，并对拍摄时间做详细的规划。
- 确定拍摄的工具和道具等，分配好演员、摄影师等工作人员，如有必要，可以提前核对练习一下台词、表演等。

1.1.4 视频素材的剪辑

剪辑，是对所拍摄的镜头进行分割、取舍和组建的过程，并将零散的片段拼接为一个有节奏、有故事感的作品。对视频素材进行剪辑是确定影片内容的重要操作，需要熟练掌握素材剪辑的技术与技巧。这里需要注意的是素材之间的关联性，如镜头运动的关联、场景之间的关联、逻辑的关联及时间的关联等。剪辑素材时，要做到细致、有新意，使素材之间衔接自然又不缺乏趣味性。

Premiere 软件就是一款优秀的视频素材剪辑工具。

在对视频进行剪辑时，不仅仅是保证素材之间有较强的关联性就够了，其他方面的点缀也是必不可少的。剪辑包装视频的主要工作包括以下几点。

- 添加背景音乐，用于渲染视频氛围。
- 添加特效，营造良好的视频画面效果，吸引观众。
- 添加字幕，帮助观众理解视频内容，同时完善视觉体验。

1.1.5 视频的后期合成处理

对于视频而言，剪辑固然是重要的一个环节，但如果想要制作出优秀的作品，后期合成处理起到了不可或缺的作用。理论上，影视制作分为前期和后期。前期主要工作包括诸如策划、拍摄及三维动画创作等工序；当前期工作结束后得到了大量的素材和半成品，将它们有机地通过艺术手段结合起来就是后期合成工作。After Effects（本书简称为 AE）是高端视频特效系统的专业特效合成软件，借鉴了许多优秀软件的成功之处，将视频特效合成上升到了新的高度。Photoshop 软件中层的引入，使 AE 可以对多层的合成图像进行控制，达到天衣无缝的合成效果；关键帧、路径的引入，使我们可以游刃有余地控制高级的二维动画；AE 高效的视频处理系统，确保了高质量视频的输出现；令人眼花缭乱的特技系统，使 AE 能实现用户的一切创意。

1.2 认识剪辑

剪辑是视频制作过程中必不可少的一道工序，在一定程度上决定了视频质量的好坏，可以影响作品的叙事、节奏和情感，更是视频的二次升华和创作基础。剪辑的本质是通过视频中主体动作的分解、组合来完成蒙太奇形象的塑造，从而传达故事情节，完成内容的叙述。

1.2.1 蒙太奇的概念

蒙太奇，法文 Montage 的音译，原为装配、剪切之意，是一种在影视作品中常见的剪辑手法。在电影的创作中，电影艺术家先把全篇所要表现的内容分成许多不同的镜头，分别拍摄，然后再按照原先规定的创作构思，把这些镜头有机地组接起来，产生平行、连贯、悬念、对比、暗示、联想等作用，形成各个有组织的片段和场面，直至一部完整的影片。这种按导演的创作构思组接镜头的方法就是蒙太奇。

蒙太奇表现方式大致可分为两类：叙述性蒙太奇和表现性蒙太奇。

1. 叙述性蒙太奇

叙述性蒙太奇是通过一个个画面，来讲述动作、交待情节、演示故事。叙述性蒙太奇有连续式、平行式、交叉式和复现式 4 种基本形式。

- 连续式：连续式蒙太奇沿着一条单一的情节线索，按照事件的逻辑顺序，有节奏地连续叙事。这种叙事自然流畅，朴实平顺，但由于缺乏时空与场面的变换，无法直接展示同时发生的情节，难于突出各条情节线之间的对列关系，不利于概括，易有拖沓冗长、平铺直叙之感。因此，在一部影片中绝少单独使用连续式蒙太奇，多与平行式、交叉式蒙太奇交混使用，相辅相成。
- 平行式：在影片故事发展过程中，通过两件或三件内容性质上相同，而在表现形式上不尽相同的事，同时异地并列进行，而又互相呼应、联系，起着彼此促进互相刺激的作用，这种方式就是平行式蒙太奇。平行式蒙太奇不重在时间的因素，而重在几条线索的平行发展，靠内在的悬念把各条线的戏剧动作紧紧地接在一起。采用迅速交替的手段，造成悬念和逐渐强化的紧张气氛，使观众在极短的时间内，看到两个情节的发展，最后又结合在一起。
- 交叉式：交叉式蒙太奇，即两个以上具有同时性的动作或场景交替出现。它是由平行式蒙太奇发展而来的，但更强调同时性、密切的因果关系及迅速频繁的交替表现，因而能使动作和场景产生互相影响、互相加强的作用。这种剪辑技巧极易引起悬念，造成紧张激烈的气氛，加强矛盾冲突的尖锐性，是掌握观众情绪的有力手法。惊险片、恐怖片和战争片常用此法造成追逐和惊险的场面。
- 复现式：复现式蒙太奇，即前面出现过的镜头或场面，在关键时刻反复出现，造成强调、对比、呼应、渲染等艺术效果。在影视作品中，各种构成元素，如人物、景物、动作、场面、物件、语言、音乐、音响等，都可以通过精心构思反复出现，以期产生独特的寓意和印象。

2. 表现性蒙太奇

表现性蒙太奇（也称对列蒙太奇），不是为了叙事，而是为了某种艺术表现的需要。它不是以事件发展顺序为依据的镜头组合，而是通过不同内容镜头的对列，来暗示、来比喻，来表达一个原来不曾有的新含义，一种比人们所看到的表面现象更深刻、更富有哲理的东西。表现性蒙太奇在很大程度上是为了表达某种思想或某种情绪意境，造成一种情感的冲击力。表现性蒙太奇有对比式、隐喻式、心理式和累积式 4 种形式。

- 对比式：即把两种思想内容截然相反的镜头并开在一起，利用它们之间的冲突造成强烈的对比，以表达某种寓意、情绪或思想。
- 隐喻式：隐喻式蒙太奇是一种独特的影视比喻，它是通过镜头的对列将两个不同性质的事物间的某种相类似的特征突现出来，以此喻彼，刺激观众的感受。隐喻式蒙太奇的特点是，巨大的概括力和简洁的表现手法相结合，具有强烈的情绪感染力和造型表现力。
- 心理式：即通过镜头的组接展示人物的心理活动，如表现人物的闪念、回忆、梦境、幻觉、幻想、

甚至潜意识活动。它是人物心理的造型表现，其特点是片断性和跳跃性，主观色彩强烈。

- 累积式：即把一连串性质相近的同类镜头组接在一起，造成视觉的累积效果。累积式蒙太奇也可用以叙事，也可成为叙述性蒙太奇的一种形式。

1.2.2 镜头衔接的技巧

无技巧组接就是通常所说的“切”，是指不用任何电子特技，而是直接用镜头的自然过渡来链接镜头或者段落的方法。常用的组接技巧有以下几种。

- 淡出淡入：淡出是指上一段落最后一个镜头的画面逐渐隐去直至黑场，淡入是指下一段落第一个镜头的画面逐渐显现直至正常的亮度。这种技巧可以给人一种间歇感，适用于自然段落的转换。
- 叠化：叠化是指前一个镜头的画面和后一个镜头的画面相叠加，前一个镜头的画面逐渐隐去，后一个镜头的画面逐渐显现的过程，两个画面有一段过渡时间。叠化特技主要有以下几种功能：一是用于时间的转换，表示时间的消逝；二是用于空间的转换，表示空间已发生变化；三是用叠化表现梦境、想象、回忆等插叙、回叙场合；四是表现景物变幻莫测、琳琅满目、目不暇接。
- 划像：划像可分为划出与划入。前一画面从某一方向退出荧屏称为划出，下一个画面从某一方向进入荧屏称为划入。划出与划入的形式多种多样，根据画面进、出荧屏的方向不同，可分为横划、竖划、对角线划等。划像一般用于两个内容意义差别较大的镜头的组接。
- 键控：键控分为黑白键控和色度键控两种。其中，黑白键控又分内键控与外键控，内键控可以在原有彩色画面上叠加字幕、几何图形等；外键控可以通过特殊图案重新安排两个画面的空间分布，把某些内容安排在适当位置，形成对比性显示。而色度键控常用在新闻片或文艺片中，可以把人物嵌入奇特的背景中，构成一种虚设的画面，增强艺术感染力。

1.2.3 镜头组接的原则

影片中镜头的前后顺序并不是杂乱无章的，在视频编辑的过程中往往会根据剧情需要，选择不同的组接方式。镜头组接的总原则是：合乎逻辑、内容连贯、衔接巧妙。具体可分为以下几点。

1. 符合观众的思想方式和影视表现规律

镜头的组接不能随意，必须要符合生活的逻辑和观众思维的逻辑。因此，影视节目要表达的主题与中心思想一定要明确，这样才能根据观众的心理要求即思维逻辑来考虑选用哪些镜头，以及如何将它们有机地组合在一起。

2. 遵循镜头调度的轴线规律

所谓的“轴线规律”是指拍摄的画面是否有“跳轴”现象。在拍摄的时候，如果拍摄机的位置始终在主体运动轴线的同一侧，那么构成画面的运动方向、放置方向都是一致的，否则称为“跳轴”。“跳轴”的画面一般情况下是无法组接的。在进行组接时，遵循镜头调度的轴线规律拍摄的镜头，能使镜头中的主体物的位置、运动方向保持一致，合乎人们观察事物的规律，否则就会出现方向性混乱。

3. 景别的过渡要自然、合理

表现同一主体的两个相邻镜头组接时要遵守以下原则。

第一，两个镜头的景别要有明显变化，不能把同机位、同景别的镜头相接。因为同一环境里的同一对象，机位不变，景别又相同，两镜头相接后会产生主体的跳动。

第二，景别相差不大时，必须改变摄像机的机位，否则也会产生明显跳动，好像一个连续镜头从中截去一段。

第三,对不同主体的镜头组接时,同景别或不同景别的镜头都可以组接。

4. 镜头组接要遵循“动接动”和“静接静”的规律

如果画面中同一主体或不同主体的动作是连贯的,可以动作接动作,达到顺畅、简洁过渡的目的,简称为“动接动”。如果两个画面中的主体运动是不连贯的,或者它们中间有停顿时,那么这两个镜头的组接,必须在前一个画面主体做完一个完整动作停下来后,再接上一个从静止到运动的镜头,简称为“静接静”。

“静接静”组接时,前一个镜头结尾停止的片刻叫落幅,后一镜头运动前静止的片刻叫起幅。起幅与落幅时间间隔为 $1 \sim 2s$ 。运动镜头和固定镜头组接,同样需要遵循这个规律。如一个固定镜头要接一个摇镜头,则摇镜头开始时要有起幅;相反一个摇镜头接一个固定镜头,那么摇镜头要有落幅,否则画面就会给人一种跳动的视觉感。有时为了实现某种特殊效果,也会用到“静接动”或“动接静”的镜头。

5. 光线、色调的过渡要自然

在组接镜头时,要注意相邻镜头的光线与色调不能相差太大,否则会导致镜头组接太突然,使人感觉影片不连贯、不流畅。

1.2.4 剪辑的基本流程

在 Premiere 和 AE 中,剪辑可分为整理素材、初剪、精剪和完善 4 个流程。

1. 整理素材

前期的素材整理对后期剪辑具有非常大的帮助。通常在拍摄时会把一个故事情节分段拍摄,拍摄完成后,浏览所有素材,只选取其中可用的素材文件,为可用部分添加标记便于二次查找。然后可以按脚本、景别、角色将素材进行分类排序,将同属性的素材文件存放在一起。整齐有序的素材文件可提高剪辑效率和影片质量,并且可以显示出剪辑的专业性。

2. 初剪

初剪又称粗剪,将整理完成的素材文件按脚本进行归纳、拼接,并按照影片的中心思想、叙事逻辑逐步剪辑,从而粗略剪辑成一个无配乐、旁白、特效的影片初样,以这个初样作为这个影片的雏形,逐步去制作整个影片。

3. 精剪

精剪是影片中最重要的一道剪辑工序,是在粗剪(初样)基础上进行的剪辑操作,进一步挑选和保留优质镜头及内容。精剪可以控制镜头的长短、调整镜头分剪与剪接点等,是决定影片好坏的关键步骤。

4. 完善

完善是剪辑影片的最后道工序,它在注重细节调整的同时更注重节奏点。通常在该步骤会将导演的情感、剧本的故事情节,以及观众的视觉追踪注入整体架构中,使整个影片更具看点和故事性。

1.3 Premiere 和 AE 在影视创作后期的应用

Premiere 和 AE 同属 Adobe 公司,是两个不同的软件,它们有功能重叠的地方(如调色和添加字幕等),更有不同的应用方向。Premiere 是视频编辑爱好者和专业人士必不可少的视频编辑工具,

可以提升用户的创作能力和创作自由度，是易学、高效、精确的视频剪辑软件。Premiere 提供了采集、剪辑、调色、美化音频、字幕添加、输出、DVD 刻录的一整套流程，并和其他 Adobe 软件高效集成，使用户足以完成在编辑、制作、工作流上遇到的所有挑战，满足用户创建高质量作品的要求。

但是光有简单的剪辑和视频美化还远远不能满足影视创作的需要，AE 提供了更加完备的影视后期特效功能。AE 是一款主打图形视频后期合成处理的软件，适用于从事设计和视频特技的机构，包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室。

AE 软件可以帮助用户高效且精确地创建各种引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果，如图 1.2 所示。利用与其他软件的紧密集成，可高度灵活地进行 2D 和 3D 影像合成。AE 内置了数百种预设的效果和动画，为用户的电影、视频作品增添令人耳目一新的效果。

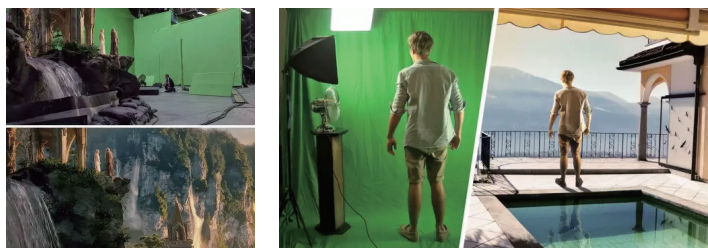


图 1.2

相信很多读者都曾经有着同样的疑问，那就是诸多好莱坞大片里的追车、爆破、战争、灾难的大场面，究竟是如何拍摄出来的？是否真的会浩浩荡荡地带着一整个摄制组实景拍摄，或者炸毁那么多辆车、轰倒那么多幢楼呢？实际上很多观众眼前看到的画面，都并非实景拍摄，而是靠强大的电脑后期技术制作出来的。也正因为好莱坞的后期制作太过于强大、太过真实，导致我们会信以为真，代入感极强，如图 1.3 所示。

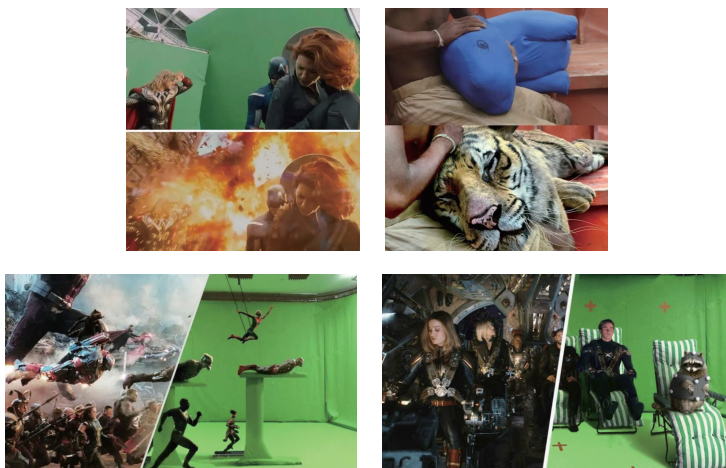


图 1.3

讲到这里大家已经初步了解到，Premiere 和 AE 两者在视频创作中的侧重点有所不同，Premiere 是做剪辑的软件，AE 是做特效的软件。在 AE 软件中做好的特效可在 Premiere 中剪辑并提供一定的特效与调色功能，然后输出成片，两个软件是相辅相成的关系。Premiere 和 AE 可以通过 Adobe 动态链接联动工作，满足日益复杂的视频制作需求。

第2章 Premiere 基础知识

2.1 了解 Premiere

Adobe Premiere Pro（本书统称 Premiere）是目前最流行的非线性编辑软件，也是一个功能强大的实时视频和音频编辑工具。作为视频爱好者们使用频率极高的视频编辑软件之一，其应用范围不胜枚举，通过该软件制作的视频效果美不胜收，不断完善的功能足以协助用户更加高效地工作。Premiere 以其合理化的工作界面和通用的高端视频工具，兼顾了广大视频用户的不同需求。

2.2 Premiere 操作界面

Premiere 采用了一种面板式窗口环境，整个用户界面由多个活动面板组成，视频的后期处理就是在各种面板中进行的。

2.2.1 Premiere 的界面布局

1. Premiere的开始界面

Premiere 安装完成后，单击任务栏上的“开始”按钮，从出现的“开始”菜单中选择“程序 \Adobe Premiere”命令，即可启动 Premiere，如图 2.1 所示。软件加载完毕后，进入欢迎界面，如图 2.2 所示。



图 2.1

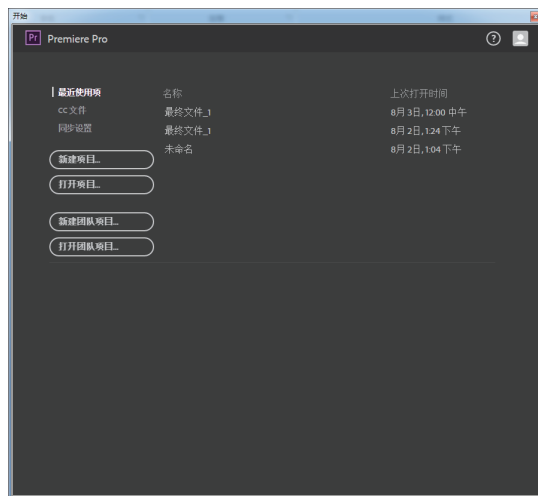


图 2.2

在 Premiere 的欢迎界面中提供了以下选项。

最近使用项：如果以前曾经编辑过 Premiere 项目，将在“最近使用项”下方列出最近编辑的项目文件，只需单击其中的项目名，即可快速打开该项目文件。

“新建项目”按钮：单击该按钮，将弹出“新建项目”对话框，设置相应选项后即可创建一个新的项目文件。

“打开项目”按钮：单击该按钮，将弹出“打开项目”对话框，可以从中选择已经创建的项目文件并将其打开。

“新建团队项目”按钮：单击该按钮，将新建一个团队合作的项目。

“打开团队项目”按钮：单击该按钮，将打开之前保存的团队合作项目。

2. Premiere的工作界面

Premiere 的工作界面所包含的大体内容如图 2.3 所示。

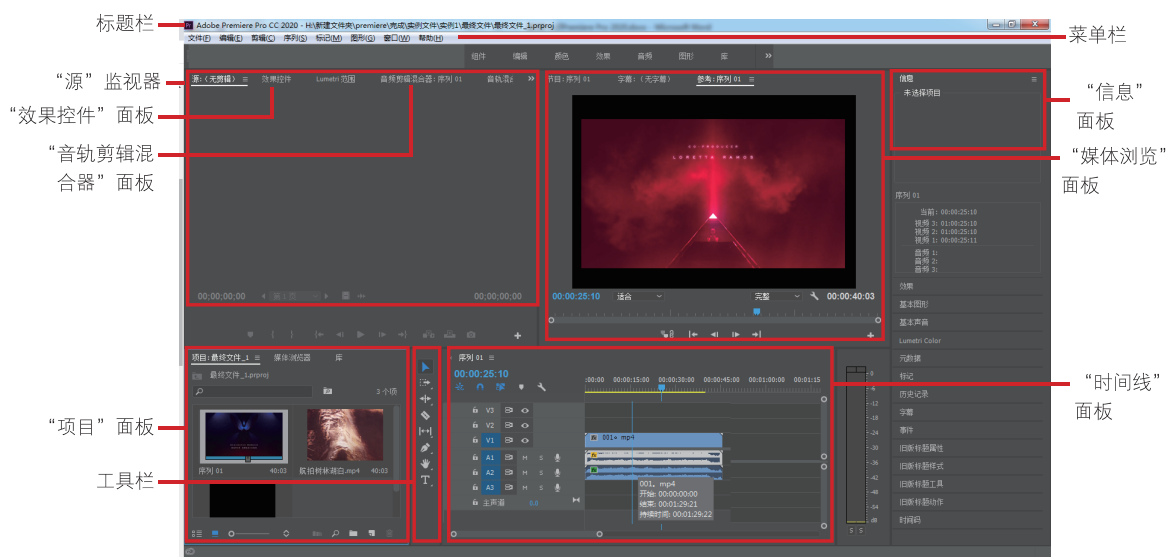


图 2.3

标题栏：显示当前程序的名称以及现在打开的文件所处计算机的位置和文件名。

菜单栏：提供了 8 个菜单项，集中了 Premiere 的大多数操作命令。

- **文件：**主要包括一系列和项目文件相关的常用命令，如文件的新建、打开、关闭、存储、恢复、退出等，还包括一些加载剪辑、输出文件、捕获文件的命令。
- **编辑：**除了包括常用的编辑命令，如复制、剪切和粘贴等外，还包括一些特殊的编辑功能和软件的首选项设置命令。
- **剪辑：**主要包括更改剪辑的运动和透明度参数的设置，以及辅助时间线上的剪辑和编辑。
- **序列：**主要可以预览时间线面板中的剪辑，并且可以更改视音频、轨道的序号，以及对视、音频轨道的编辑。
- **标记：**主要用来创建、编辑剪辑与序列中的标记及通过执行对标记的不同菜单命令达到跳转、删除标记等效果。
- **图形：**对图形对象进行编辑。Premiere 中的图形对象可以包含文本、形状和剪辑图层。
- **窗口：**主要用于控制软件各个功能窗口的开关和工作界面模式的更改。

- 帮助：用于查询帮助文件。

工具栏：包括了“选择工具”、“钢笔工具”、“剃刀工具”和“文字工具”等，如图 2.4 所示。

“项目”面板：用于输入素材、管理素材和存储供在“时间线”上编辑并合成的原始素材，主要由预览区域、素材列表区域和工具栏区域组成。编辑影片所用到的全部素材应事先存放在“项目”面板中，再分别将它们添加到时间线上，如图 2.5 所示。

“效果控件”面板：显示了素材的固定效果属性，分别为“运动”“不透明度”和“时间重映射”，如图 2.6 所示。此外，用户也可以自定义从效果文件夹中添加的各类效果。

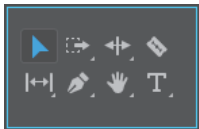


图 2.4



图 2.5

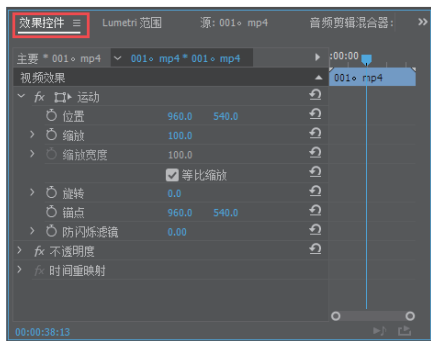


图 2.6

“音轨剪辑混合器”面板：主要是针对音频进行处理，如制作声音特效、制作画外音等，如图 2.7 所示。

“源”监视器：在“源”监视器中，可预先打开要添加至序列的素材，自行调整入点和出点，对剪辑前的素材进行内容筛选。此外，还可以插入剪辑标记，并将片段素材中的画面或音频单独提取到序列中，如图 2.8 所示。

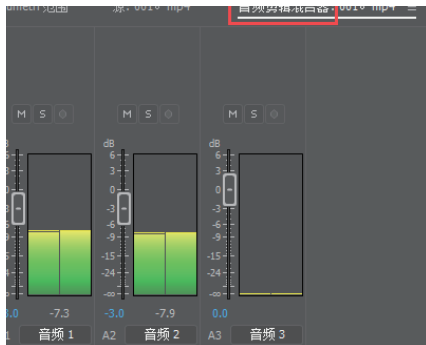


图 2.7

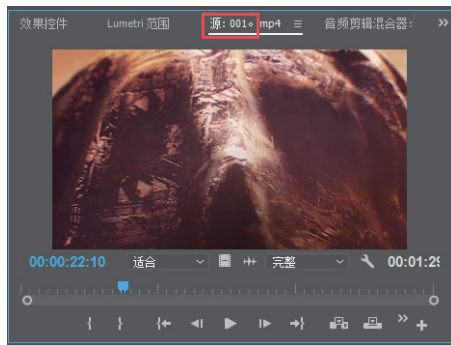


图 2.8

“媒体浏览”面板：用于在本机或网络上查找需要的媒体文件，并可以选取要使用的媒体素材，如图 2.9 所示。

“信息”面板：用于显示当前在“项目”面板中所选中的素材的详细信息，包括素材名称、类型、大小、开始及结束点等，如图 2.10 所示。

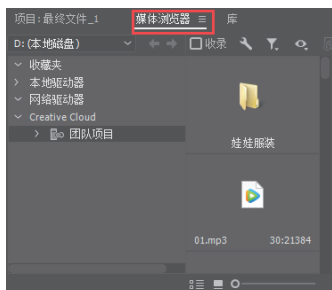


图 2.9



图 2.10

“效果”面板：集成了音频特效、转场和视频特效、转场的功能，如图 2.11 所示。

“历史记录”面板：列出了打开项目文件后所进行的各步操作记录，如图 2.12 所示。



图 2.11

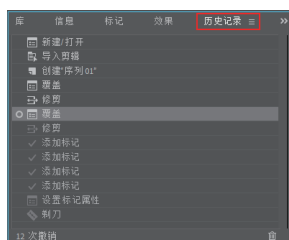


图 2.12

“时间线”面板：非线性编辑的核心部分，基本上视频编辑的大多数工作都是在此完成的，由节目的工作区、视频轨道、音频轨道和各种工具组成，如图 2.13 所示。

除了上面介绍的一些面板外，Premiere 还有其他的一些功能面板，可以通过“窗口”菜单中的对应命令打开或关闭该面板，如图 2.14 所示。

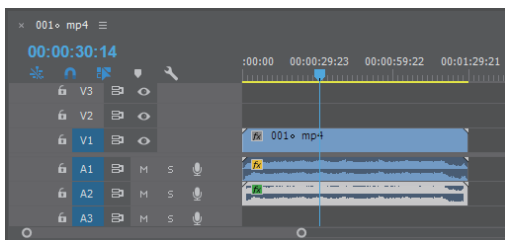


图 2.13

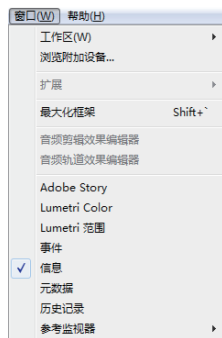


图 2.14

2.2.2 预置工作空间

为了满足不同工作和项目的需求，Premiere 提供了 5 种不同的工作模式，可以通过菜单栏中的“窗口\工作区”的设定来切换。

Step 01 选择菜单栏中的“窗口\工作区\音频”命令，工作空间切换为“音频模式”，如图 2.15 所示。

Step 02 选择菜单栏中的“窗口\工作区\效果”命令，工作空间切换为“特效模式”，如图 2.16 所示。

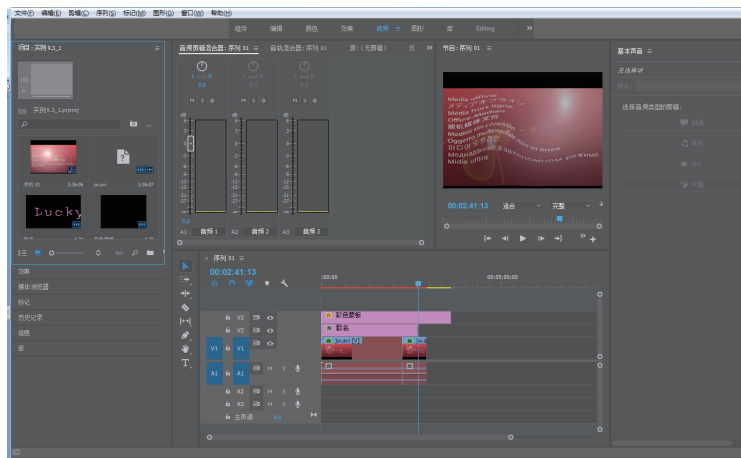


图 2.15

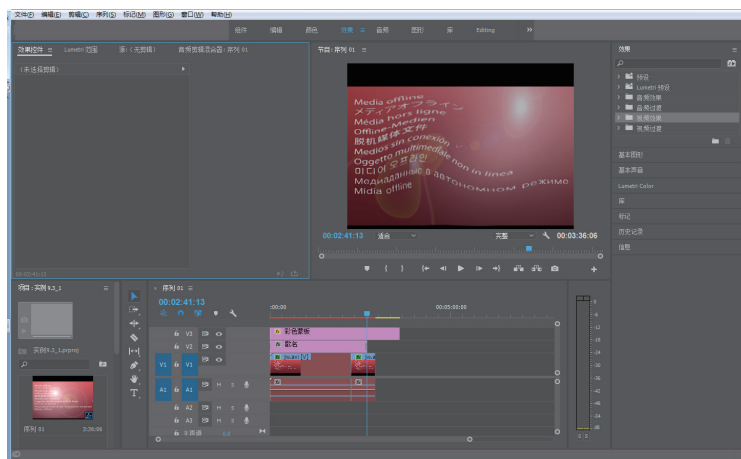


图 2.16

Step 03 选择菜单栏中的“窗口\工作区\编辑”命令，工作空间切换为“编辑模式”，如图 2.17 所示。

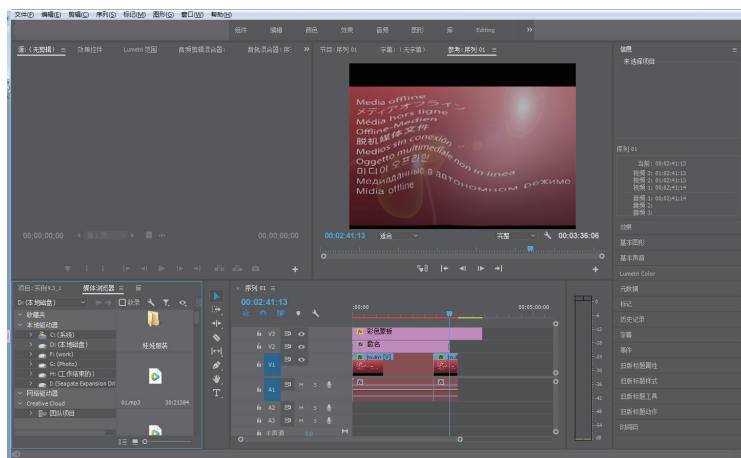


图 2.17

Step04 选择菜单栏中的“窗口\工作区\颜色”命令，工作空间切换为“颜色模式”，如图 2.18 所示。

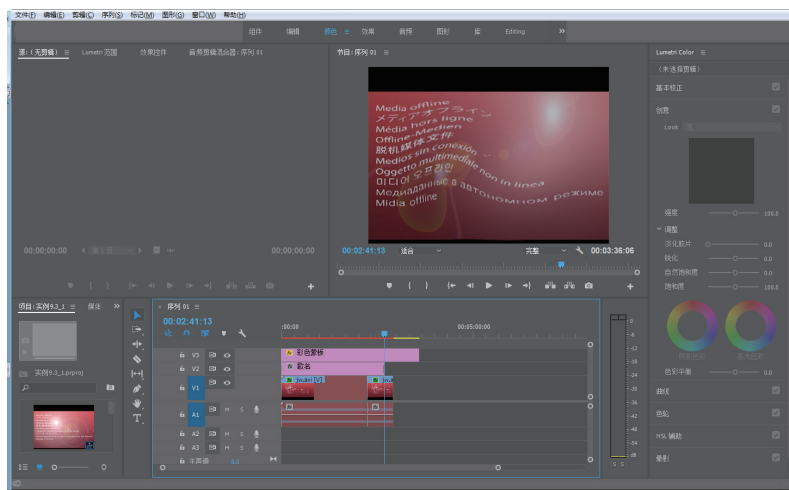


图 2.18

Step05 选择菜单栏中的“窗口\工作区\元数据记录”命令，工作空间切换为“元数据记录模式”，如图 2.19 所示。

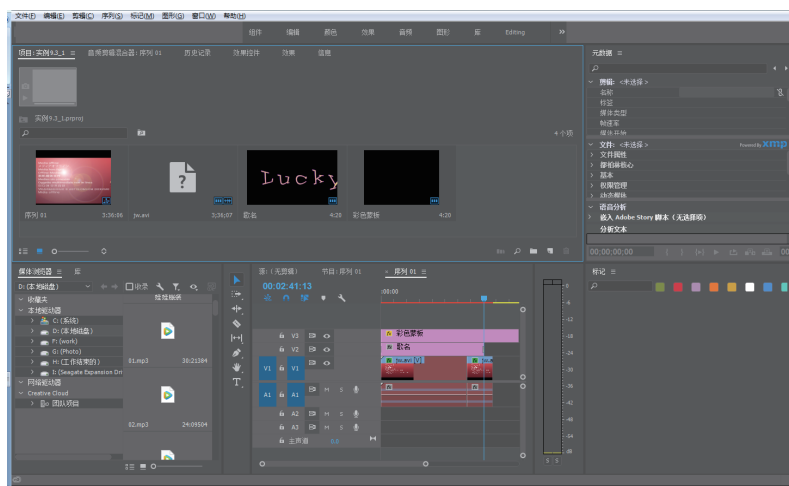


图 2.19

2.2.3 自定义工作空间

除了 2.2.2 节介绍的五种模式外，用户还可以根据自己的需要自定义工作区，创建出最适合自己的布局。当更改一个框架尺寸时，其他框架的尺寸会随之做相应的调整。框架中的所有面板可以通过选项卡来访问。所有面板都可定位，可以把面板从一个框架拖放到另一个框架。可以把某个面板从原来的框架中分离，成为一个单独的浮动面板。

现在我们来学习如何保存一个自定义的工作区，具体步骤如下。

Step01 选择菜单栏中的“编辑\首选项\外观”命令，弹出“首选项”对话框，如图 2.20 所示。

Step02 左右移动“亮度”滑块，调整到适合自己的亮度后，单击“确定”按钮，如图 2.21 所示。

第3章

熟悉 Premiere 的基本操作

3.1 创建项目

使用 Premiere 进行视频编辑前，需要先创建一个影片项目，然后对项目进行必要的设置。此外，还可以根据需要设置键盘快捷键和系统基本参数。下面介绍 Premiere 的项目创建过程。

Step 01 启动 Premiere，进入“开始”页面，如图 3.1 所示。

Step 02 单击“新建项目”按钮，或者在 Premiere 主界面中选择菜单栏中的“文件\新建\项目”命令，弹出“新建项目”对话框，如图 3.2 所示。

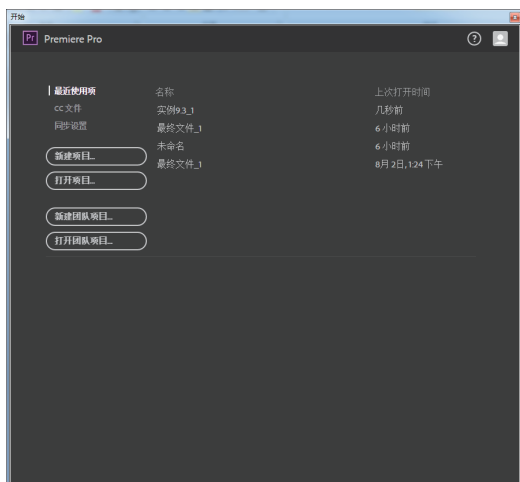


图 3.1



图 3.2

“新建项目”对话框由两个选项卡所组成。选择“常规”选项卡，可以设置项目的基本参数，如字幕的安全区域、视频显示格式、音频显示格式和视频采集格式；选择“暂存盘”选项卡，可以设置保存所采集视频、音频的路径，以及进行视频和音频预演的路径，如图 3.3 所示。

系统默认的项目名称为“未命名”，可以根据需要在“名称”文本框中进行命名，命名后单击“确定”按钮。按组合键 Ctrl+N，出现“新建序列”对话框，该对话框由 4 个选项卡组成，分别为“序列预置”“设置”“轨道”“VR 视频”，如图 3.4 所示（最后两项选项卡本书没有涉及，故不再赘述）。

1. “序列预置”选项卡

在“序列预置”选项卡中，用户可以从系统预置的模式中设置项目的电视制式、视频的保存位置和名称等。每种预置项目中包括文件的压缩类型、视频尺寸、播放速度、音频模式等信息，而“序列预置”选项卡的右窗格中提供了每种预置方案的具体描述以及视频尺寸、播放速度、音

频模式等方面的信息。在预置方案中,“帧频”越大,合成影片所需的时间就越多,最终生成的影片就越大。



图 3.3

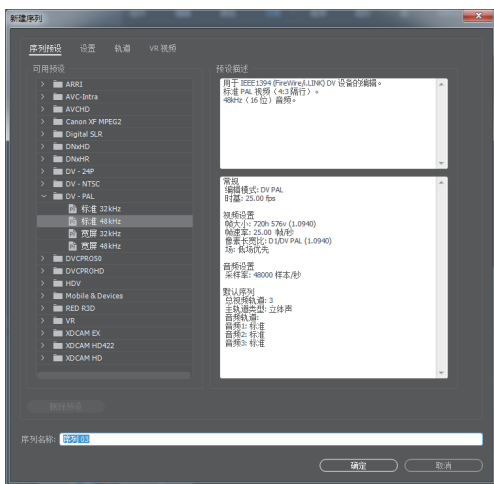


图 3.4

2. “设置”选项卡

在“设置”选项卡中,用户可以设置编辑模式和时间基准,设置视频的画面大小、像素纵横比、场、显示格式,设置音频的采样率和显示格式,还可以设置视频预览文件的格式,如图 3.5 所示。



图 3.5

3.2 打开项目

在 Premiere 中打开项目的步骤如下。

Step 01 启动 Premiere, 进入“开始”页面, 单击“打开项目”按钮, 如图 3.6 所示, 弹出“打开项目”对话框。



图 3.6

Step 02 利用“打开项目”对话框，可以选择并打开事先已经保存的项目文件（其扩展名为 .prproj），如图 3.7 所示。

在“开始”页面中还有一个“最近使用项目”列表，只需单击其中的文件名，即可快速打开相应的项目，如图 3.8 所示。

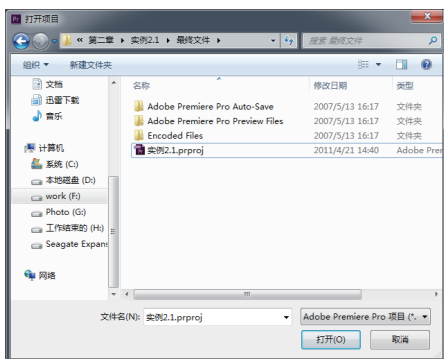


图 3.7

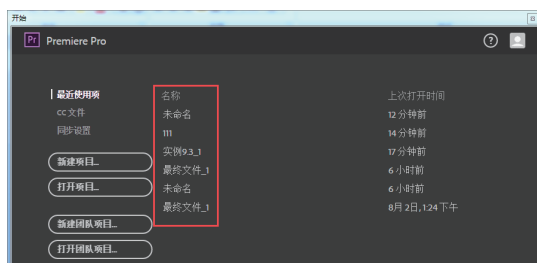


图 3.8

3.3 新建序列

在创建了新的项目后，紧接着要创建序列。默认情况下，在创建影片项目时会自动要求创建一个名为“序列 01”的序列，在“新建序列”对话框中显示其“序列预设”选项卡。在“可用预置”栏中可以选择一种合适的预置项目设置，右侧的“预设描述”栏中会显示预置设置的相关信息，如图 3.9 所示。

如果对于预置的项目设置不满意，可以单击“设置”选项卡，在其中进行自定义设置，如图 3.10 所示。

另外，还可以根据影片表现的需要在同一项目中创建多个序列。只需在“项目”面板中右击，在弹出的快捷菜单中选择“从剪辑新建序列”选项，如图 3.11 所示，或者从菜单栏中选择“文件\新建\序列”命令，都将弹出“新建序列”对话框，并设置自定义的序列参数。

设置好序列参数后单击“确定”按钮，即可以同时“项目”面板和“时间线”面板中看到新创建的序列，如图 3.12 所示。

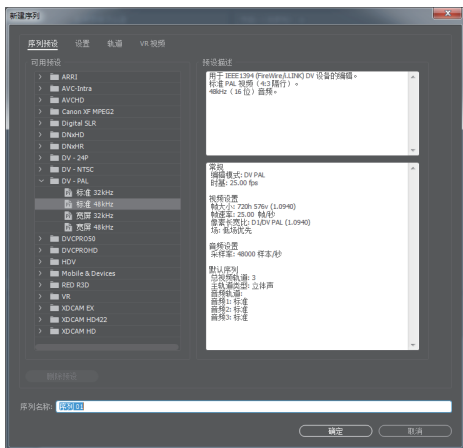


图 3.9

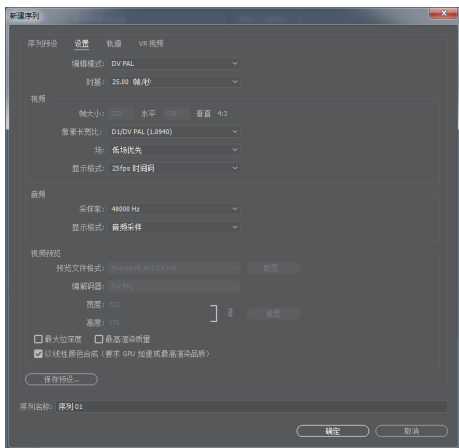


图 3.10

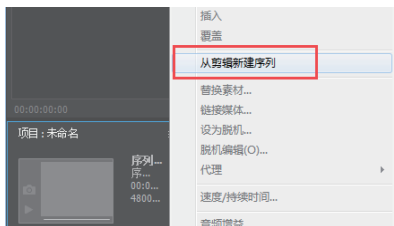


图 3.11

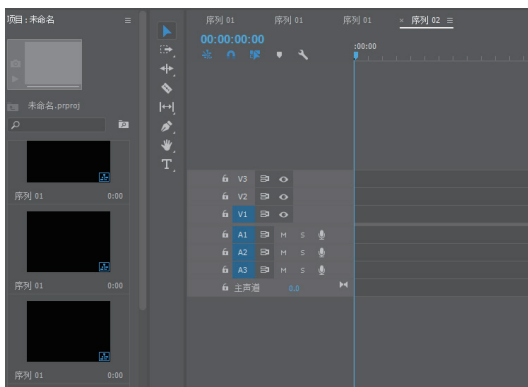


图 3.12

3.4 保存项目

要保存编辑过的项目，只需要在菜单栏中选择“文件\保存”命令即可，如图 3.13 所示。

使用“暂存盘”功能可以设置编辑时 Premiere 所使用的各种文件的默认磁盘，包括采集视频、采集音频、视频预览等。要设置特定的磁盘和文件夹，可以选择菜单栏中的“文件\项目设置\暂存盘”命令，设置要使用的存储设备和文件夹，如图 3.14 所示。



图 3.13



图 3.14

3.5 导入视频素材

在使用 Premiere 制作项目文件时,素材文件是必不可少的, Premiere 支持导入多种格式的视频、音频和静态图片文件。Premiere 可以导入多种视频格式,如 AVI、MOV、MP4 等,具体步骤如下。

Step01 选择菜单栏中的“文件\导入”命令,弹出“导入”对话框,如图 3.15 所示。

Step02 在“导入”对话框中选择文件夹中的“C4D 电商产品动态课 0.mp4”文件,单击“打开”按钮,即可将该素材导入,在“项目”面板中可以看到该文件,如图 3.16 所示。

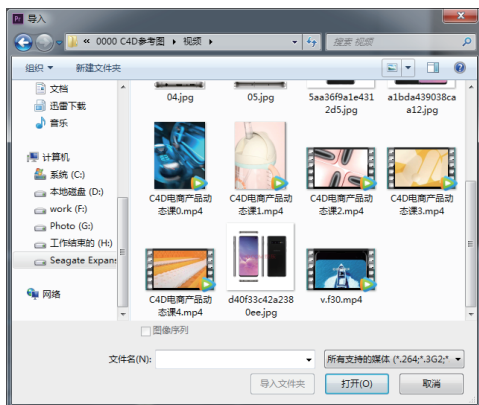


图 3.15

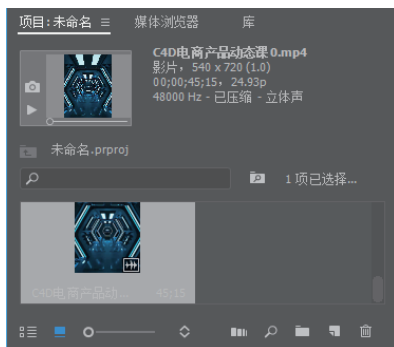


图 3.16

3.6 导入音频素材

Premiere 支持使用 CD 音频文件 (CDA),但在将其导入前,需要先将其转换为软件所支持的文件格式,如 WAV 音频文件。Premiere 支持导入 WAV 和 MP3 格式的音频文件,具体步骤如下。

Step01 选择菜单栏中的“文件\导入”命令,弹出“导入”对话框,在“导入”对话框中选择文件夹中的 Monica.mp3 文件,如图 3.17 所示。

Step02 单击“打开”按钮,即可将该素材导入,在“项目”面板中则生成该文件,如图 3.18 所示。

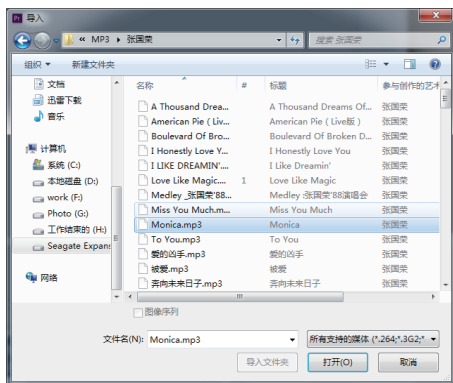


图 3.17

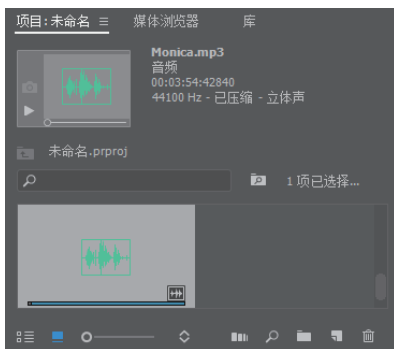


图 3.18

3.7 导入静止图片素材

Premiere 支持导入小于 4096×4096 像素的静止图片, 并且支持的文件格式较多, 如 BMP、JPG、PNG、TIF、PSD、AI 等。本节以 JPG 格式和 PSD 格式的文件为例进行讲解。

Step01 选择菜单栏中的“文件\导入”命令, 弹出“导入”对话框, 在对话框中选择文件夹下的 10bbe*.jpg 格式文件, 如图 3.19 所示。

Step02 单击“打开”按钮, 即可将该素材导入, 在“项目”面板中则生成该文件, 如图 3.20 所示。

Step03 重复同样步骤, 选择一个“作品包装模板.psd”格式的文件, 如图 3.21 所示。

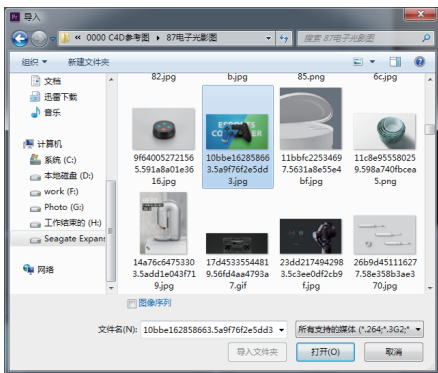


图 3.19

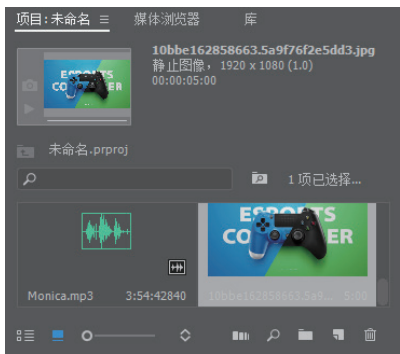


图 3.20

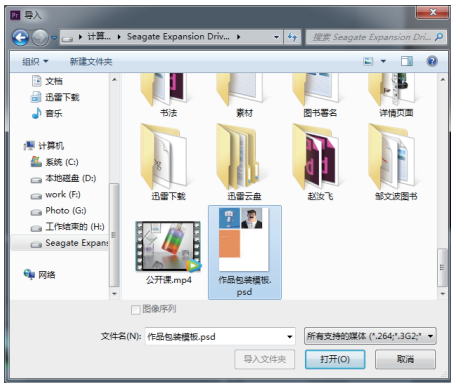


图 3.21

Step04 单击“打开”按钮, 因为此次导入的是 PSD 文件, 因此系统弹出“导入分层文件”对话框, 在对话框中可以用“合并所有图层”的方式导入, 也可以选择“各个图层”进行分层导入, 如图 3.22 所示。

Step05 单击“确定”按钮, 则在“项目”面板中生成这些文件的预览, 如图 3.23 所示。

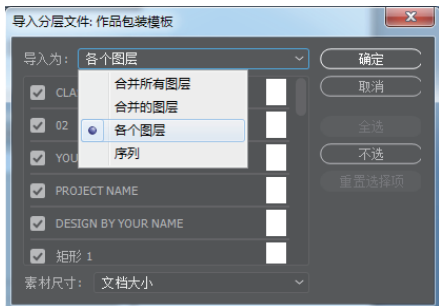


图 3.22

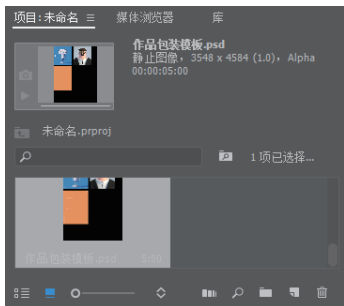


图 3.23

3.8 输出单帧图像

在影片编辑完成后，若要得到便于分享和随时观看的视频，就需要将 Premiere 中的剪辑进行输出。通过 Premiere 自带的输出功能，可以将影片输出为各种格式，以便分享到网上与朋友共同观赏。在 Premiere 中，可以选择影片序列的任意一帧，将其输出为一张静态图片。下面为大家介绍输出单帧图像的操作方法。

Step 01 启动 Premiere 软件，按组合键 Ctrl+O，打开本书资源中的“口红广告 .prproj”文件。进入工作界面后，可以看到“时间线”面板中已经添加好的一段视频素材，如图 3.24 所示。

Step 02 在“时间线”面板中，选择时间线上的 mp4 素材，然后将时间线移动到想要的位置（即确定要输出的单帧图像画面所处时间点），如图 3.25 所示。

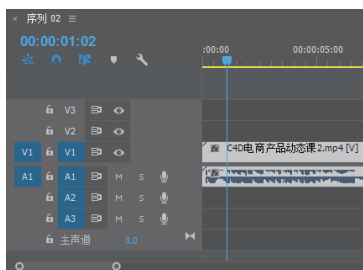


图 3.24

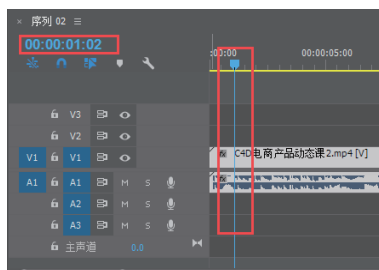


图 3.25

Step 03 选择菜单栏中的“文件\导出\媒体”命令，或按组合键 Ctrl+M，弹出“导出设置”对话框，如图 3.26 所示。

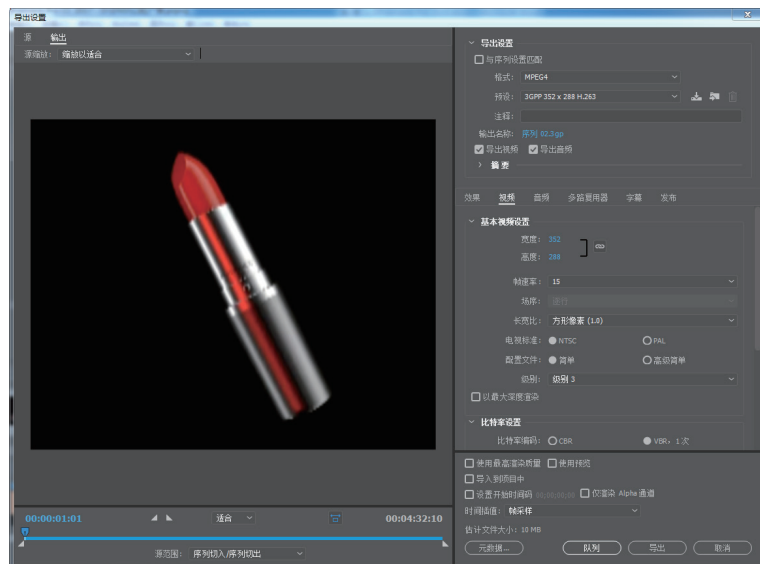


图 3.26

Step 04 在“导出设置”对话框中展开“格式”下拉列表，在下拉列表中选择“JPEG”格式，然后单击“输出名称”右侧文字，在弹出的“另存为”对话框中，为输出文件设定名称及存储路径，如图 3.27 所示。

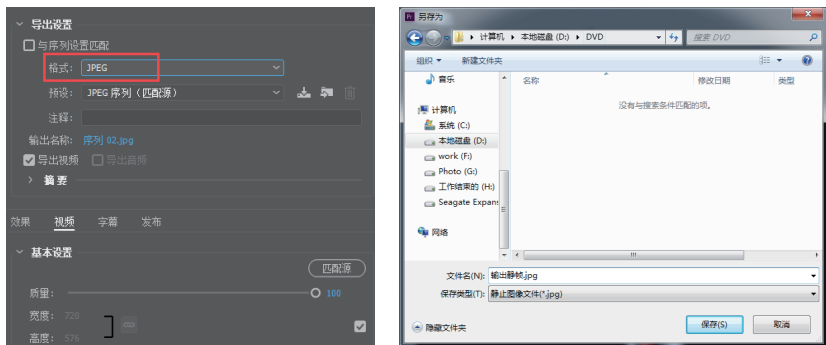


图 3.27

Step05 在“视频”选项卡中，取消勾选“导出为序列”复选框，如图 3.28 所示。单击“导出设置”对话框底部的“导出”按钮，如图 3.29 所示。

Step06 在上述步骤中，若设置格式后不取消勾选“导出为序列”复选框，那么最终在存储文件夹中将导出连串序列图像，而不是单帧序列图像。完成上述操作后，可在设定的计算机存储文件夹中找到输出的单帧图像文件，如图 3.30 所示。



图 3.28



图 3.29

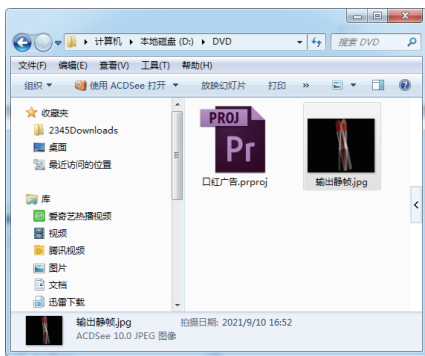


图 3.30

3.9 输出序列文件

Premiere 可以将编辑完成的影片输出为一组带有序列号的序列图片，下面为大家介绍输出序列图片的操作方法。

Step01 启动 Premiere 软件，按组合键 Ctrl+O，打开本书资源中的“口红广告.prproj”文件。在“时间线”面板中选择视频素材，并将时间线移动到素材起始位置，如图 3.31 所示。

Step02 选择菜单栏中的“文件\导出\媒体”命令，或按组合键 Ctrl+M，弹出“导出设置”对话框。展开“格式”下拉列表，在下拉列表中选择“JPEG”格式，也可以选择

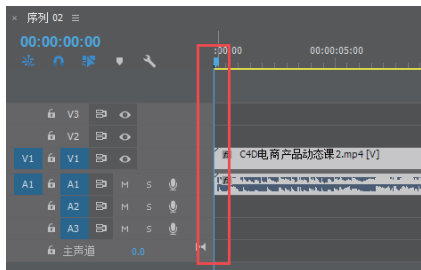


图 3.31

“PNG” “Targa” 或 “TIFF” 等格式，如图 3.32 所示。

Step03 单击“输出名称”右侧文字，在弹出的“另存为”对话框中为输出文件设定名称及存储路径，如图 3.33 所示，完成后单击“保存”按钮。

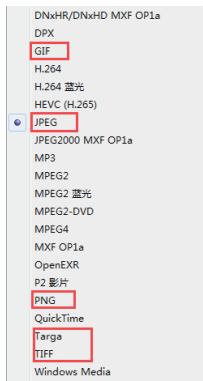


图 3.32

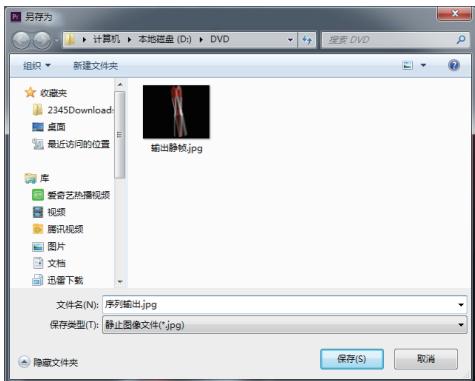


图 3.33

Step04 在“视频”选项卡中，勾选“导出为序列”复选框，如图 3.34 所示。

Step05 完成上述操作后，单击“导出设置”对话框底部的“导出”按钮，导出完成后可在设置的计算机存储文件夹中找到输出的序列图像文件，如图 3.35 所示。



图 3.34

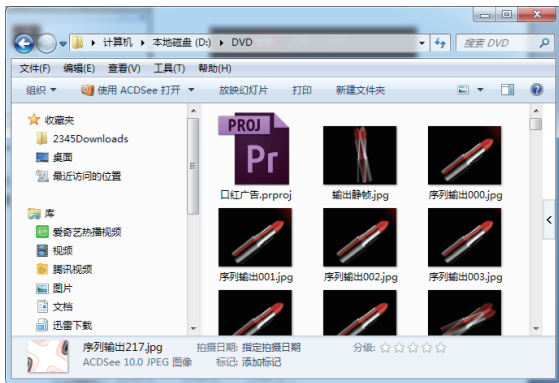


图 3.35

3.10 输出 MP4 格式影片

MP4 格式是目前比较主流且常用的一种视频格式，下面就为大家介绍如何在 Premiere 中输出 MP4 格式的影片。

Step01 启动 Premiere 软件，按组合键 Ctrl+O，打开路径文件夹中的“口红广告.prproj”项目文件。

Step02 选择菜单栏中的“文件\导出\媒体”命令，或按组合键 Ctrl+M，弹出“导出设置”对话框。展开“格式”下拉列表，在下拉列表中选择“MPEG4”格式，然后展开“源缩放”选项的下拉列表，选择“缩放以填充”选项，如图 3.36 所示。

Step03 单击“输出名称”右侧文字，在弹出的“另存为”对话框中，为输出文件设定名称及存储路径，如图 3.37 所示，完成后单击“保存”按钮。

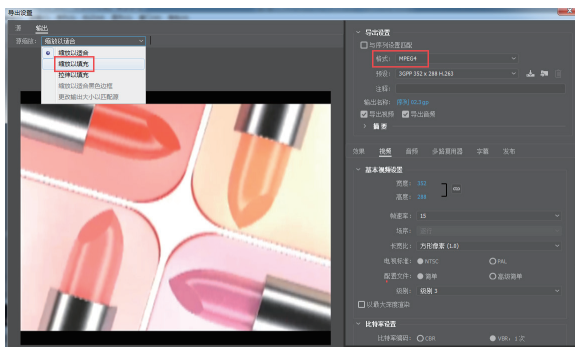


图 3.36

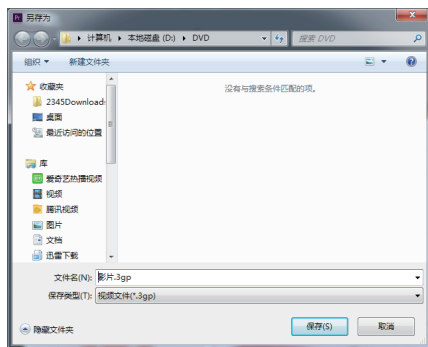


图 3.37

Step04 切换至“多路复用器”选项卡，在“多路复用器”下拉菜单中选择“MP4”选项，如图 3.38 所示。

Step05 切换至“视频”选项卡，在该选项卡中设置“帧速率”为 25，设置“长宽比”为“D1/DV PAL 宽银幕 16:9 (1.4587)”，设置“电视标准”为“PAL”，如图 3.39 所示。



图 3.38



图 3.39

Step06 设置完成后，单击“导出”按钮，影片开始输出，同时弹出正在渲染的对话框，在该对话框中可以看到输出进度和剩余时间，如图 3.40 所示。

Step07 导出完成后可在设定的计算机存储文件夹中找到输出的 MP4 格式视频文件，如图 3.41 所示。

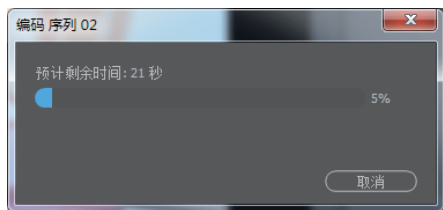


图 3.40

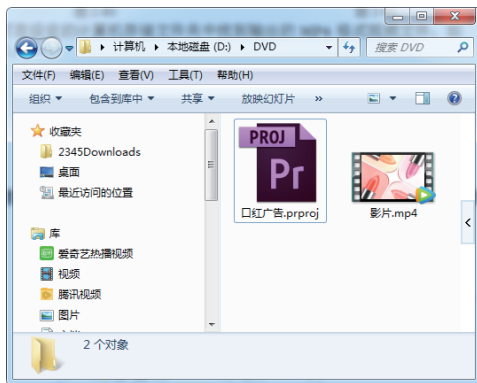


图 3.41