

CHAPTER 01

Premiere 基础操作详解——制作第一个影片《匆匆那年》

本章概述 SUMMARY

■ 基础知识

- ✓ Premiere 的基础操作

■ 重点知识

- ✓ 素材的导入
- ✓ 常用图像文件格式

■ 提高知识

- ✓ 影视术语
- ✓ 影片的制作流程及表现方法
- ✓ 素材的导入及编辑处理

Adobe Premiere Pro 是目前最流行的非线性编辑软件，也是全球用户量最多的非线性视频编辑软件，是数码视频编辑的强大工具。本章将对 Premiere Pro 的工作界面、功能特性等知识进行讲解。通过对本章的学习，用户可以全面认识和掌握 Premiere Pro 的工作界面及视频剪辑的基本流程。



◎ 导出项目



◎ 保存文件

【入门必练】制作第一个影片《匆匆那年》

本案例中友情视频不但重在通过装饰视频画面考虑，还要从美观且与背景融合的角度思考，着重体现素材之间的可控性特点，效果如图 1-1 所示。



图 1-1 效果展示

- 01 启动 Premiere Pro CC 软件，在【开始】界面中单击【新建项目】按钮，如图 1-2 所示。
- 02 打开【新建项目】对话框，在【名称】文本框中输入“匆匆那年”，单击【位置】右侧的【浏览】按钮，设置保存位置，单击【确定】按钮，如图 1-3 所示。

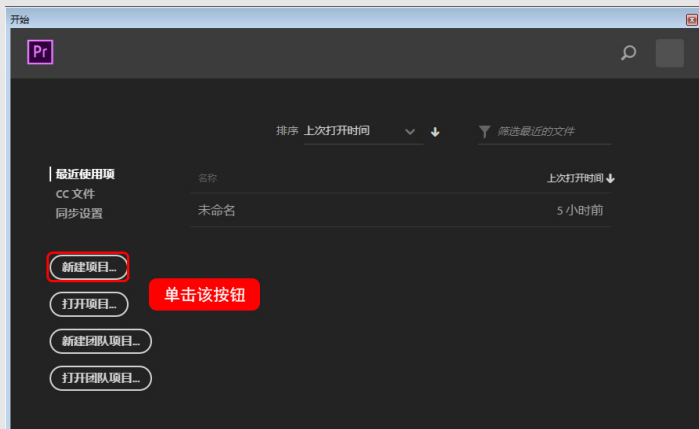


图 1-2 新建项目

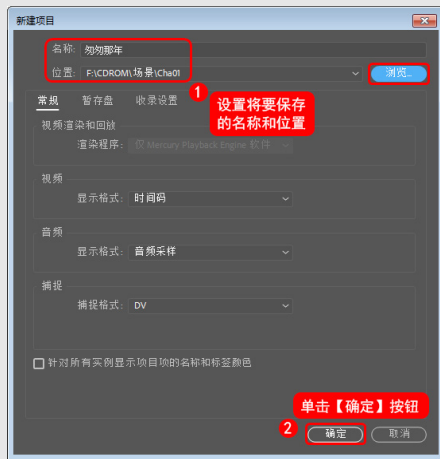


图 1-3 设置名称和位置

- 03 按 Ctrl+N 组合键，打开【新建序列】对话框，选择 DV-PAL 选项组中的【标准 48kHz】序列文件，单击【确定】按钮，如图 1-4 所示。
- 04 在【项目】面板中导入素材\第 5 章\“友情 1.jpg、友情 2.jpg、友情 3.jpg、友情 4.jpg、友情 5.jpg、友情 6.jpg、友情 7.jpg、友情 8.jpg、友情 9.jpg、友情 10.jpg、友情 11.jpg、友情 12.jpg、点光.avi”文件，如图 1-5 所示。
- 05 在【项目】面板中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行【新建项目】|【颜色遮罩】命令，如图 1-6 所示。

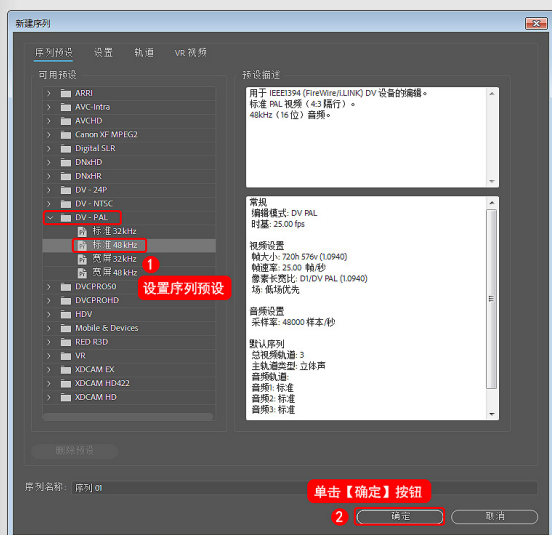


图 1-4 新建序列

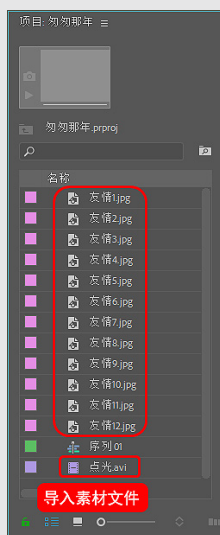


图 1-5 导入素材文件

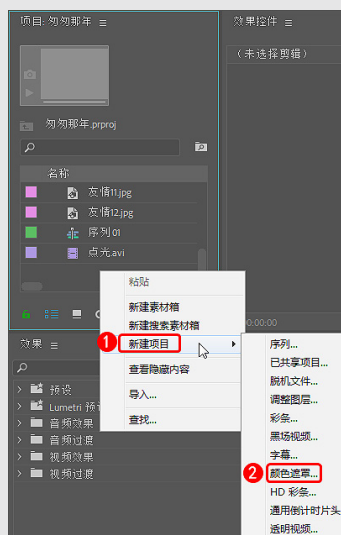


图 1-6 选择【颜色遮罩】命令

06 在打开的【拾色器】对话框中将颜色设置为 # FFF100，单击【确定】按钮，在打开的【选择名称】对话框中使用默认名称，单击【确定】按钮，如图 1-7、图 1-8 所示。



图 1-7 设置颜色

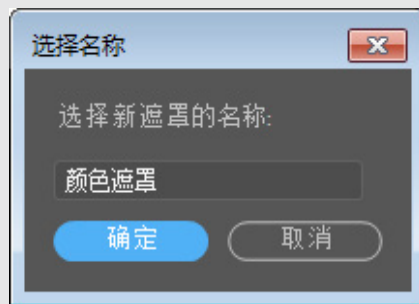


图 1-8 【选择名称】对话框

07 在菜单栏中执行【文件】|【新建】|【旧版标题】命令，在打开的对话框中使用默认设置，单击【确定】按钮，进入字幕编辑器，使用【输入工具】**T**输入文字，在右侧将【旧版标题属性】选项组中的【字体系列】设置为汉仪秀英体简，【字体大小】设置为 71，将【填充】选项组中的颜色设置为 # E43C7A，添加一个外描边，将【类型】设置为【边缘】，【大小】设置为 33，【颜色】设置为白色，如图 1-9 所示。

08 在【变换】下将【X 位置】与【Y 位置】分别设置为 390.8、296，如图 1-10 所示。

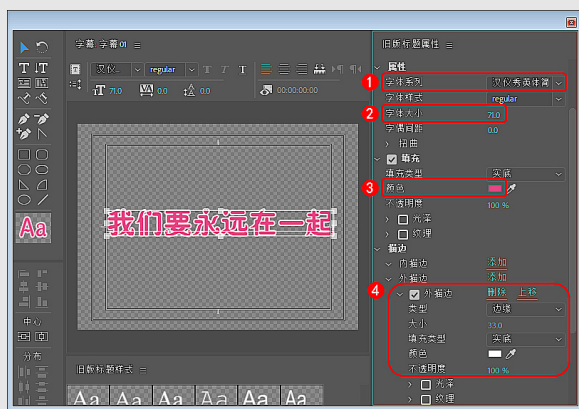


图 1-9 输入文字并设置参数

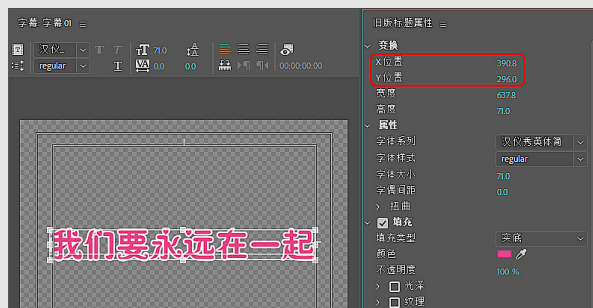


图 1-10 设置位置

09 使用【输入工具】**T**输入文字，设置参数与上一步相差不多，只需将【字体大小】设置为30，然后使用【直线工具】**L**绘制水平直线，在右侧将【旧版标题属性】选项组中的【图形类型】设置为打开曲线，【线宽】设置为3，将【填充】选项组中的颜色设置为#E43C7A，添加一个外描边，将【类型】设置为【边缘】，【大小】设置为3，【颜色】设置为白色，如图1-11所示。

10 将当前时间设置为00:00:00:00，选择【项目】面板中的友情1.jpg文件，将其拖曳到视频1轨道中，使其开始处与时间线对齐，持续时间设置为00:00:05:00，在【效果】面板中搜索【RGB颜色校正器】效果拖曳到视频1轨道中的素材上，并选中该素材，切换至【效果控件】面板，将【运动】选项组中的【缩放】设置为78，将【RGB颜色校正器】下的【色调范围】设置为【高光】，将【灰度系数】设置为3.88，如图1-12所示。

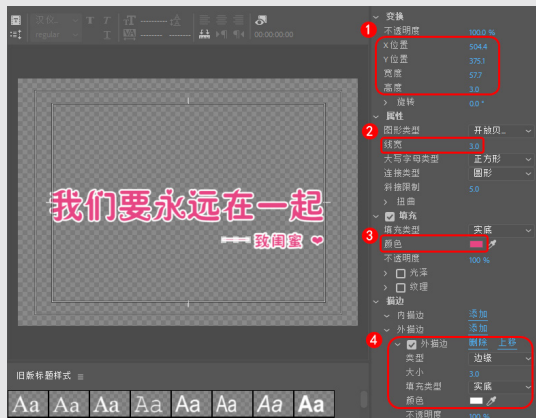


图 1-11 设置直线参数



图 1-12 设置素材缩放并添加效果

知识链接

【深度】：这是正常的描边效果。选择【深度】选项，可以在【大小】参数栏设置边缘宽度，在【色彩】参数栏指定边缘颜色，在【透明】参数栏控制描边的不透明度，在【填充类型】中控制描边的填充方式，这些参数和前面学习的填充模式基本一样。

【边缘】：在【边缘】模式下，对象产生一个厚度，呈现立体字的效果。可以在【角度】设置栏中调整滑轮，改变透视效果。

【凹进】：在【凹进】模式下，对象产生一个分离的面，类似于产生透视的投影，可以

知识链接

在【级别】设置栏控制强度，在【角度】中调整分离面的角度。

11 在【效果】面板中搜索【交叉划像】特效，将其拖曳到视频 1 轨道中的素材开始处，选中素材上的切换效果，在【效果控件】面板中将【持续时间】设置为 00:00:00:12，如图 1-13 所示。

12 将当前时间设置为 00:00:00:20，选择【项目】面板中的友情 1.jpg 文件，将其拖曳到视频 2 轨道中，使其开始处与时间线对齐，将其持续时间设置为 00:00:02:02，并选中该素材，切换至【效果控件】面板，将【运动】选项组中的【缩放】设置为 78，在【效果】面板中搜索【油漆飞溅】特效，并拖曳到视频 2 轨道中的素材开始处，如图 1-14 所示。

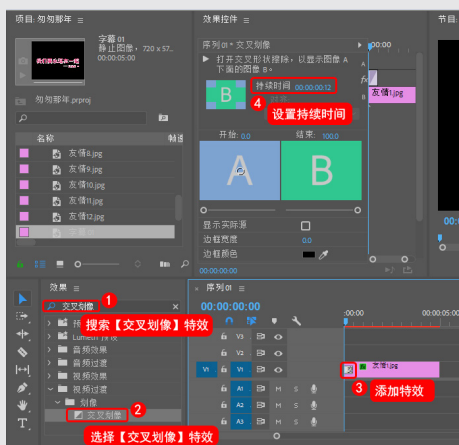


图 1-13 向素材开始处添加效果

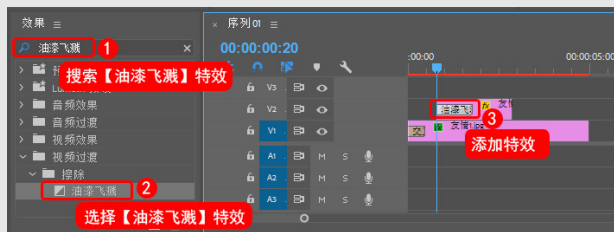


图 1-14 继续添加效果

13 将当前时间设置为 00:00:00:12，选择【项目】面板中的点光 .avi 文件，将其拖曳到视频 5 轨道中，使其开始处与时间线对齐，将其持续时间设置为 00:00:10:00，并选中该素材，切换至【效果控件】面板，将【运动】选项组中的【位置】设置为 360、349，【缩放】设置为 42，将【不透明度】下的【混合模式】设置为【滤色】，如图 1-15 所示。

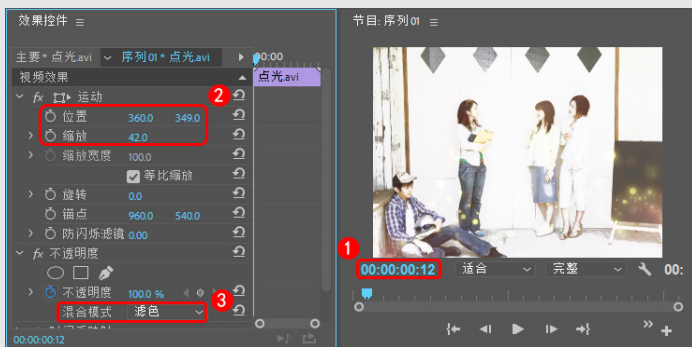


图 1-15 设置参数

提示一下

在轨道上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行【添加单个轨道】命令，即可在轨道中增加一条视频轨道。

14 将当前时间设置为 00:00:02:22, 选择【项目】面板中的友情2.jpg 文件, 将其拖曳到视频 2 轨道中, 使其开始处与时间线对齐, 将持续时间设置为 00:00:04:00, 当前时间设置为 00:00:05:12, 并选中该素材, 切换至【效果控件】面板, 将【运动】选项组中的【缩放】设置为 78, 单击其左侧的【切换动画】按钮 , 单击【不透明度】选项组中【不透明度】右侧的【添加 / 移除关键帧】按钮 , 添加关键帧, 如图 1-16 所示。



图 1-16 添加关键帧

15 将当前时间设置为 00:00:06:00, 切换至【效果控件】面板, 将【运动】选项组中的【缩放】设置为 193, 将【不透明度】选项组中的【不透明度】设置为 0%, 如图 1-17 所示。



图 1-17 设置【缩放】和【不透明度】参数

16 将当前时间设置为 00:00:02:10, 选择【项目】面板中的颜色遮罩文件, 将其拖曳到视频 3 轨道中, 使其开始处与时间线对齐, 将持续时间设置为 00:00:02:10, 在【效果】面板中搜索【交叉溶解】特效, 拖曳至视频 2 轨道中友情 1.jpg 与友情 2.jpg 两个素材之间, 然后拖曳至视频 3 轨道中彩色蒙版的开始处, 并在颜色遮罩的结尾处添加【带状滑动】效果, 如图 1-18 所示。

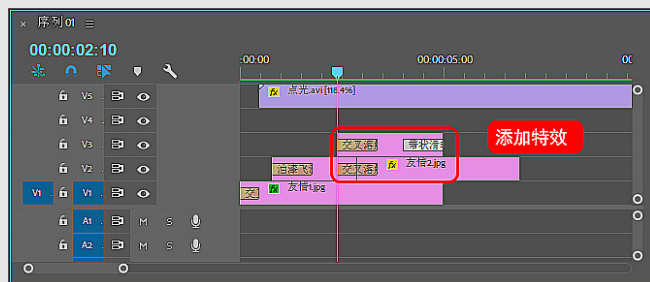


图 1-18 添加特效

17 将当前时间设置为 00:00:05:00, 选择【项目】面板中的友情3.jpg 文件, 将其拖曳到视频 1 轨道中, 使其开始处与时间线对齐, 将持续时间设置为 00:00:05:00, 当前时间设置为 00:00:05:12, 并选中该素材, 切换至【效果控件】面板, 将【运动】选项组中的【缩放】设置为 481, 并单击【缩放】左侧的【切换动画】按钮 , 将【不透明度】选项组中的【不透明度】设置为 0%, 如图 1-19 所示。



图 1-19 设置【缩放】和【不透明度】参数

18 将当前时间设置为 00:00:06:00, 切换至【效果控件】面板, 将【运动】选项组中的【缩放】设置为 78, 将【不透明度】选项组中的【不透明度】设置为 100%, 如图 1-20 所示。



图 1-20 继续设置参数

19 将当前时间设置为 00:00:06:22, 选择【项目】面板中的友情4.jpg 文件, 将其拖曳到视频 2 轨道中, 使其开始处与时间线对齐, 持续时间设置为 00:00:05:00, 并选中该素材, 切换至【效果控件】面板, 单击【运动】选项组中【缩放】左侧的【切换动画】按钮 , 如图 1-21 所示。



图 1-21 添加【缩放】关键帧

20 将当前时间设置为 00:00:07:22，切换至【效果控件】面板，将【运动】选项组中的【缩放】设置为 78.9，如图 1-22 所示。



图 1-22 设置【缩放】参数

21 在【效果】面板中搜索【随机擦除】特效，将其拖曳至视频 2 轨道中友情 2.jpg 与友情 4.jpg 素材之间，如图 1-23 所示。

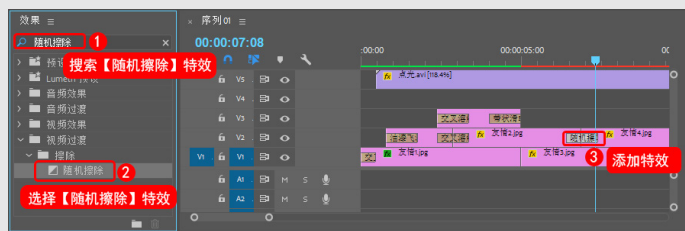


图 1-23 添加特效

22 使用同样的方法将其他素材拖曳至视频轨道中，并向素材之间添加特效，如图 1-24 所示。

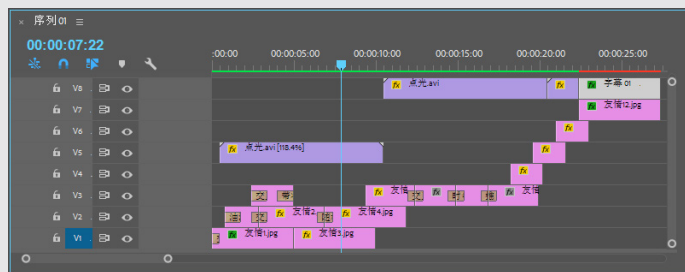


图 1-24 制作其他效果

23 将场景进行保存，并将视频导出。

1.1 Premiere Pro 入门须知

Premiere Pro 作为功能强大的多媒体视频、音频编辑软件，应用范围广，制作效果好，可协助用户更加高效地工作。Premiere Pro 的整个用户界面由多个活动面板组成，数码视频的后期处理就是在各个面板中进行的。

1.1.1 Premiere 的应用领域及就业范围

Premiere 由 Adobe 公司开发，是一款基于非线性编辑设备的视 / 音频编辑软件，可在各种平台下和硬件配合使用，被广泛地应用于广告制作、电影剪辑等领域，成为 PC 和 MAC 平台上应用最为广泛的视 / 音频编辑软件。它是一款相当专业的 DV(Desktop Video) 编辑软件，可以制作出广播级的视频作品。在普通的计算机上，配以比较廉价的压缩卡或输出卡，同样可制作出专业级的视频作品和 MPEG 压缩影视作品。

● Premiere 应用范围如下：	● Premiere 应用行业如下：
◆专业视频数码处理	◆出版行业
◆字幕制作	◆教育部门
◆多媒体制作	◆电视台
◆视频短片编辑与输出	◆广告公司
◆企业视频演示	
◆教育	

1.1.2 Premiere Pro CC 2018 工作界面

Premiere Pro 在制作中允许专业人员用更少的渲染作更多的编辑。下面对 Premiere Pro CC 2018 的操作面板、功能面板及主菜单栏进行详细讲解。

1. 菜单栏

【菜单栏】包括文件、编辑、剪辑、序列、标记、图形、窗口和帮助 8 组菜单选项，每个菜单选项代表一类命令。

2. 【项目】面板

【项目】面板用于对素材进行导入、存放和管理，如图 1-25 所示。该面板可以用多种方式显示素材，包括素材的缩略图、名称、类型、颜色标签、出入点等信息；也可对素材进行分类、重命名，并新建其他类型的素材。

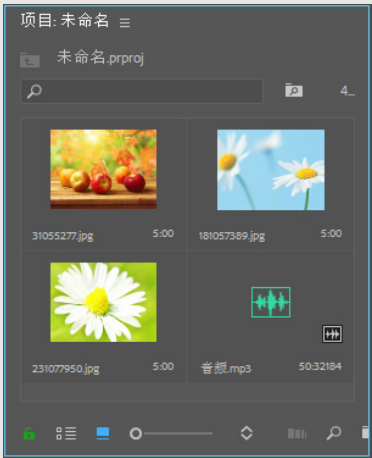


图 1-25 【项目】面板

3. 【监视器】面板

【监视器】面板（后又称为【节目】面板）显示的是音频、视频节目编辑合成后的最终效果，用户可通过预览最终效果来评估编辑的效果与质量，以便进行调整和修改，如图 1-26 所示。



图 1-26 【监视器】面板

在该面板的右下方有【提升】、【提取】工具，可以用来删除序列中选中的部分内容，单击右下角的【导出单帧】按钮，打开【导出单帧】对话框，可将序列单独导出为单帧图片。

4. 【时间线】面板

【时间线】面板是 Premiere 中最主要的编辑面板，如图 1-27 所示。在该面板中可按照时间顺序排列和连接各种素材、剪辑片段和叠加图层、设置动画关键帧和合成效果等。时间线还可多层嵌套，该功能对制作影视长片或者复杂特效十分有效。

5. 【工具】面板

【工具】面板中存放着多种常用操作工具，这些工具主要用于在【时间线】面板中进行编辑操作，如选择、移动、裁剪等，如图 1-28 所示。

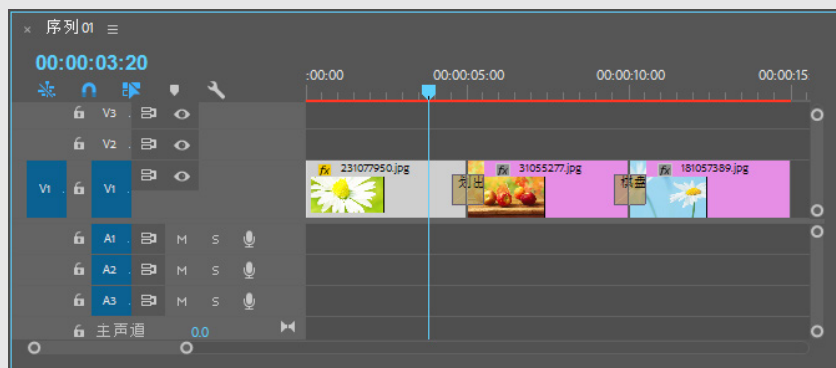


图 1-27 【时间线】面板



图 1-28 【工具】面板

6. 自定义工作区

Premiere Pro 提供了【编辑】、【效果】等多种预设布局，用户可根据自身编辑习惯来选择其中一种布局模式，

并对当前布局模式进行编辑，例如调整部分面板在操作界面中的位置，取消某些面板或者面板在操作界面中的显示等。在任意一个面板右上角单击扩展按钮，在弹出的扩展菜单中执行【浮动面板】命令，如图 1-29 所示，即可使当前面板脱离操作界面，如图 1-30 所示。

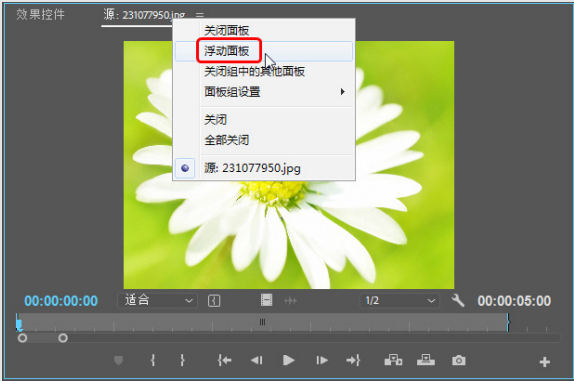


图 1-29 选择【浮动面板】命令

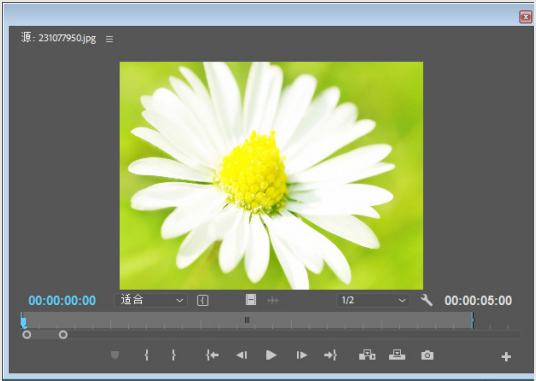


图 1-30 【源】浮动面板

当调整后的界面布局并不适用于编辑需要时，用户可将当前布局模式重置为默认的布局模式。重置布局模式的命令为【窗口】|【工作区】|【重置为保存的布局】。下面将对其具体的设置操作进行介绍。

01 打开项目文件，即可观看工作区布局，如图 1-31 所示。

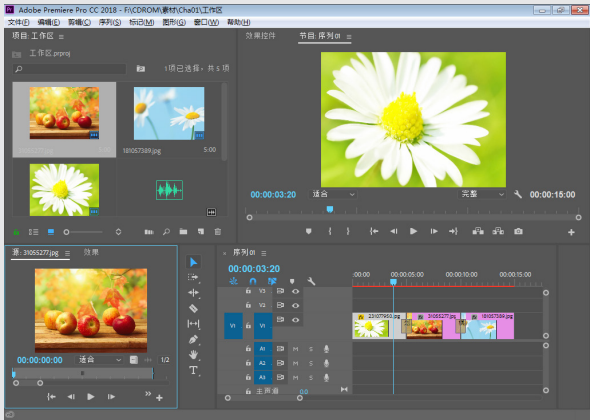


图 1-31 观看工作区布局

02 执行【窗口】|【工作区】|【重置为保存的布局】命令，如图 1-32 所示。

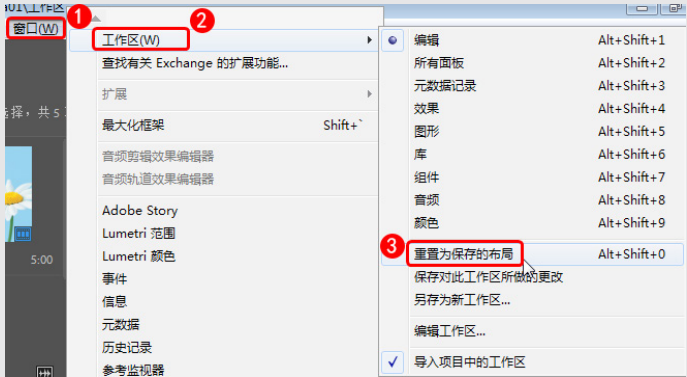


图 1-32 执行【重置为保存的布局】命令

03 完成上述操作后，即可观看重置后的工作区效果，如图 1-33 所示。



图 1-33 重置后的工作区效果

1.1.3 视频剪辑的基本流程

本节将介绍运用 Premiere Pro 视频编辑软件进行影片编辑的工作流程。通过本节的学习，可以了解如何把零散的素材整理制作成完整的影片。

1. 前期准备

要制作一部完整的影片，首先要有一个优秀的创作构思将整个故事描述出来，确定故事的大纲。随后根据故事的大纲做好细节描述，以此作为影片制作的参考指导。脚本编写完成之后，按照影片情节的需要准备素材。素材的准备工作是一个复杂的过程，一般需要使用 DV 等摄像机拍摄大量的视频素材，另外还需要收集音频和图片等素材。

2. 设置项目参数

要使用 Premiere Pro 编辑一部影片，首先应创建符合要求的项目文件，并将准备的素材文件导入至【项目】面板中备用。设置项目参数包括以下两点：其一，在【新建项目】对话框中设置项目参数，如图 1-34 所示；其二，在【首选项】对话框中执行子菜单命令，设置软件的工作参数，如图 1-35 所示。

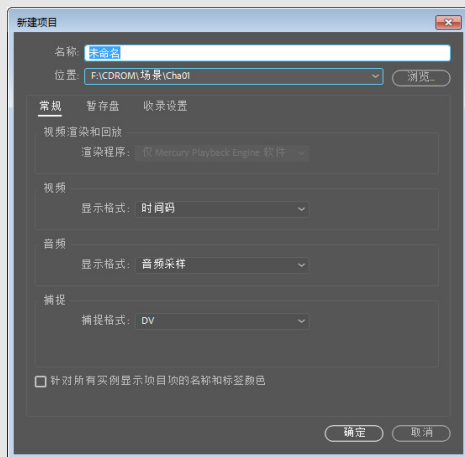


图 1-34 【新建项目】对话框

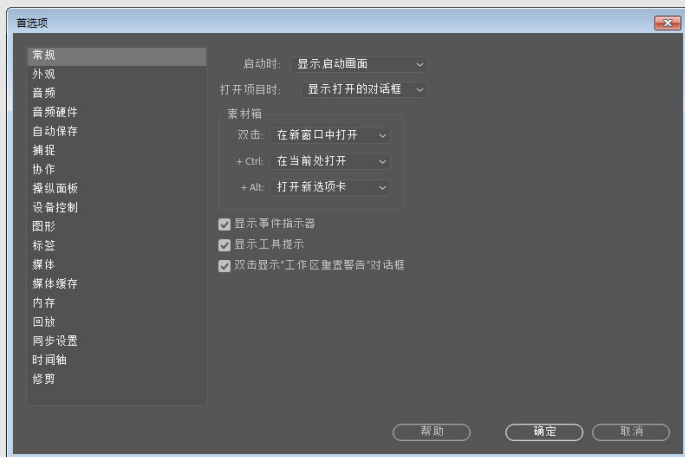


图 1-35 【首选项】对话框

新建项目时，设置项目主要包括序列的编辑模式与帧大小等参数、轨道参数。

3. 导入素材

在新建项目之后，接下来需要做的是将待编辑的素材导入到 Premiere 的【项目】面板中，为影片编辑做准备。

导入素材的方法是执行【文件】|【导入】命令，通过打开的【导入】对话框导入素材，如图 1-36 所示。在实际操作中，用户也可以直接在【项目】面板的空白处双击，通过【导入】对话框导入素材，如图 1-37 所示。



图 1-36 执行【导入】命令

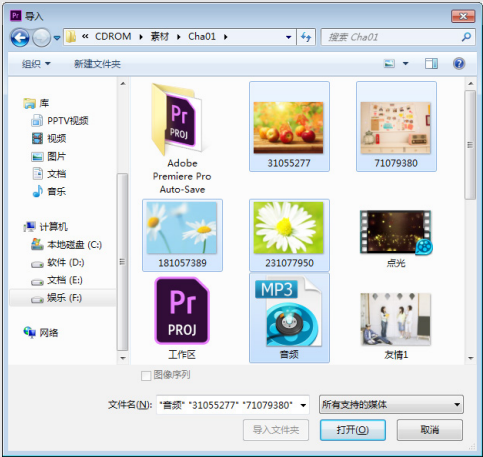


图 1-37 选择导入的素材文件

4. 编辑素材

导入素材之后，接下来在【时间线】面板中可对素材进行编辑等操作。编辑素材是使用 Premiere 编辑影片的主要内容，包括设置素材的帧频及画面比例、素材的三点和四点插入法等，这部分内容将在后面的章节中进行详细讲解。

5. 导出项目

在编辑完项目之后，就需要将编辑的项目进行导出。导出项目包括两种情况：导出媒体和导出编辑项目，以便于其他软件进行编辑。

其中，导出媒体即将已经编辑完成的项目文件导出为视频文件，一般应该导出为有声视频文件，且应根据实际需要为导出影片设置合理的压缩格式。导出媒体需要在【导出设置】对话框中设置相应的媒体参数，如图 1-38 所示。导出项目包括导出到 Adobe Clip Tape、回录至录影带、导出到 EDL、导出到 OMP 等。



图 1-38 导出项目

知识链接

影视编辑色彩与常用图像:

色彩和图像是影视编辑中必不可少的部分,一个好的影视作品由好的色彩搭配和漂亮的图片结合而成。另外,在制作时,需要对色彩的模式、图像类型、分辨率等有一个充分的了解,这样在制作中才能够知道所需要的素材类型。

1. 色彩模式

色彩模式是数字世界中表示颜色的一种算法。在数字世界中,为了表示各种颜色,人们通常将颜色划分为若干分量。由于成色原理的不同,决定了显示器、投影机、扫描仪这类靠色光直接合成颜色的颜色设备和打印机、印刷机这类靠使用颜料的印刷设备在生成颜色方式上的区别。

在计算机中表现色彩,是依靠不同的色彩模式来实现的。下面将介绍几种在编辑中常见的色彩模式。

(1) RGB 色彩模式

RGB 颜色是由红、绿、蓝三原色组成的色彩模式。图像中所有的色彩都是由三原色组合而来的。

三原色中的每一种色一般都可包含 256 种亮度级别,三个通道通过合成就可显示完整的彩色图像。电视机或监视器等视频设备就是利用光色三原色进行彩色显示的,在视频编辑中,RGB 是唯一可以使用的配色方式。

RGB 图像中的每个通道一般可包含 28 个不同的色调。通常所提到的 RGB 图像包含三个通道,因而在一幅图像中可以有 224 (约 1670 万) 种不同的颜色。

在 Premiere 中可以通过对红、绿、蓝三个通道数值的调节,来调整图像色彩。三原色中每一种都有一个 0 ~ 255 的取值范围,当三个值都为 0 时,图像为黑色;当三个值都为 255 时,图像为白色。如图 1-39 所示。

(2) 灰度模式

灰度模式属于非彩色模式,如图 1-40 所示,它只包含 256 级不同的亮度级别,只有一个 Black 通道。剪辑人员在图像中看到的各种色调都是由 256 种不同强度的黑色所表示的。灰度图像中的每个像素的颜色都要用 8 位二进制数字存储。

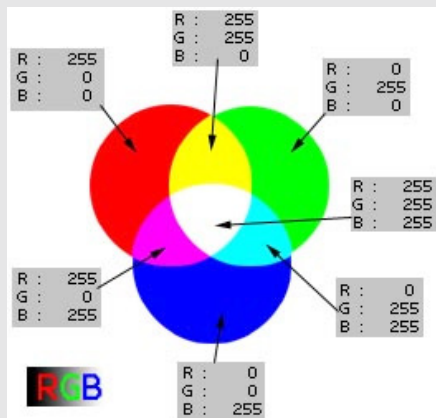


图 1-39 三原色



图 1-40 灰度模式

知识链接

(3) Lab 色彩模式

Lab 颜色通道由一个亮度通道和两个色度通道 a、b 组成。其中 a 代表从绿到红的颜色分量变化；b 代表从蓝到黄的颜色分量变化。

Lab 色彩模式作为一个彩色测量的国际标准，是基于最初的 CIE1931 色彩模式。1976 年，这个模式被定义为 CIELab，它解决了彩色复制中由于显示器或印刷设备的不同而带来的差异问题。Lab 色彩模式是在与设备无关的前提下产生的，因此，它不考虑剪辑人员所使用的设备。

(4) HSB 色彩模式

HSB 色彩模式是基于人对颜色的心理感受而形成，它将色彩分成三个要素：色调（Hue）、饱和度（Saturation）和亮度（Brightness）。因此这种色彩模式比较符合人的主观感受，可让使用者觉得更加直观。它可由底与底对接的两个圆锥体立体模型来表示。其中轴向表示亮度，自上而下由白变黑。径向表示饱和度，自内向外逐渐变高。而圆周方向则表示色调的变化，形成色环。

(5) CMYK 色彩模式

CMYK 色彩模式也称作印刷色彩模式，CMYK 色彩模式下的图像是一种依靠反光的色彩模式，如图 1-41 所示。和 RGB 类似，CMY 是 3 种印刷油墨英文名称的首字母：青色（Cyan）、品红色（Magenta）、黄色（Yellow），而 K 取的是 Black 最后一个字母，之所以不取首字母，是为了避免与蓝色（Blue）混淆。从理论上来说，只需要 CMY 三种油墨就足够了，将它们混合在一起就得到黑色。但是由于目前的制造工艺还不能生产出高纯度的油墨，CMY 相加的结果实际是暗红色，所以需要 K 来进行补充黑色，CMYK 颜色表如图 1-42 所示。



图 1-41 CMYK 色彩模式下的图像

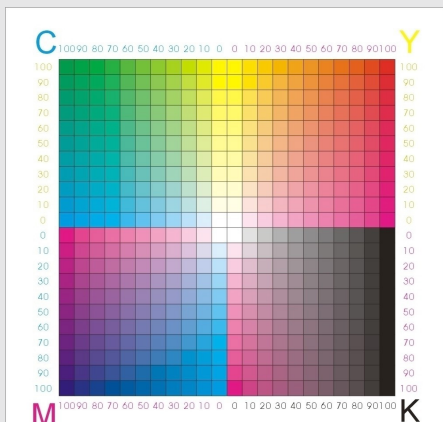


图 1-42 CMYK 颜色表

2. 色彩的分类与特性

自然界中的色彩五颜六色，千变万化。如香蕉是黄色的，天是蓝色的，橘子是橙色的，草是绿色的等，平时所看到的白色光经过分析，在色带上可以看到包括红、橙、黄、绿、青、蓝、紫 7 种颜色，各颜色间自然过渡。其中，红、绿、蓝是三原色，三原色通过不同比例的混合可以得到各种颜色。色彩有冷色、暖色之分，冷色给人的感觉是安静、冰冷；暖色给人

知识链接

的感觉是热烈、火热。将冷色、暖色巧妙运用可以产生意想不到的效果。

我国古代把黑、白、玄(偏红的黑)称为“色”,把青、黄、赤称为“彩”,合称“色彩”。现代色彩学也把色彩分为两大类,即无彩色系和有彩色系。无彩色系是指黑和白,只有明度属性;有彩色系有3个基本特征,分别为色相、明度和纯度,在色彩学上也称它们为色彩的“三要素”或“二属性”。

(1) 色相

色相指色彩的名称,这是色彩最基本的特征,是一种色彩区别于另一种色彩的最主要的因素。如紫色、绿色和黄色等代表不同的色相。观察色相要善于比较,色相近似的颜色也要区别,比较出它们之间的微妙差别。这种在相近色相中求对比的方法在写生时经常使用,如果掌握得当,能达到雅致、和谐、耐看的视觉效果。将色彩按红→黄→绿→蓝→红依次过渡渐变,即可得到一个色环,如图1-43所示。



图 1-43 色相环

(2) 明度

明度指色彩的明暗程度。明度越高,色彩越亮;明度越低,色彩越暗。色彩的明度变化产生浓淡差别,这是绘画中用色彩塑造形体、表现空间和体积的重要因素。初学者往往容易将色彩的明度与纯度混淆,一说要使画面明亮些,就赶快调粉加白,结果明度提高了,色彩纯度却降低了,这就是由对色彩认识的片面性所致。明度差的色彩更容易调和,如紫色与黄色、暗红与草绿、暗蓝与橙色等。

(3) 纯度

纯度指色彩的鲜艳程度,纯度高则色彩鲜亮;纯度低则色彩黯淡,含灰色。颜色中以三原色红、绿、蓝为最高纯度色,而接近黑、白、灰的颜色为低纯度色。凡是靠视觉能够辨认出来的,具有一定色相倾向的颜色都有一定的鲜灰度,而其纯度的高低取决于它所含中性色黑、白、灰总量的多少。

3. 图像

计算机图像可分为两种类型:位图图像和矢量图像。

知识链接

(1) 位图图像

位图图像是由单个像素点组成的图像，又称为点阵图像或绘制图像，位图图像是与分辨率有关的图像，每一幅都包含着一定数量的像素，如图 1-44 所示。剪辑人员在创建位图图像时，必须制定图像的尺寸和分辨率。数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。



图 1-44 位图图像

(2) 矢量图像

矢量图像是与分辨率无关的图像。它通过数学方程式得到，由数学对象所定义的直线和曲线组成。在矢量图像中，所有的内容都由数学定义的曲线（路径）组成，这些路径曲线放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放图像或更改图像的颜色都不会降低图像的品质，如图 1-45 所示。



图 1-45 矢量图像

矢量图像与分辨率无关，将它缩放到任意大小打印在输出设备上，都不会遗漏细节或损伤清晰度。因此，矢量图像是文字（尤其是小字）和粗图像的最佳选择，矢量图像还具有文件数据量小的特点。

Premiere Pro CC 2018 中的字幕里的图像就是矢量图像。

4. 像素

像素是构成图形的基本元素，是位图图像的最小单位。像素有三种特性：

像素与像素间有相对位置。

像素具有颜色能力，可以用 bit（位）来度量。

像素都是正方形的。像素的大小是相对的，它依赖于组成整幅图像像素的数量多少。

知识链接

5. 分辨率

(1) 图像分辨率

图像分辨率是指单位图像线性尺寸中所包含的像素数目，通常以 dpi（像素/英寸）为计量单位。打印尺寸相同的两幅图像，高分辨率的图像比低分辨率的图像所包含的像素多。比如：打印尺寸为 1×1 平方英寸的图像，如果分辨率为 72dpi，包含的像素数目就为 5184（ $72 \times 72 = 5184$ ）；如果分辨率为 300dpi，图像中包含的像素数目则为 90000。

要确定使用的图像分辨率，应考虑图像最终发布的媒介。如果制作的图像用于计算机屏幕显示，图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率（72 dpi 或 96 dpi）即可。如果图像用于打印输出，那么必须使用高分辨率（150dpi 或 300dpi），低分辨率的图像打印输出会出现明显的颗粒和锯齿边缘。如果原始图像的分辨率较低，由于图像中包含的原始像素的数目不能改变，因此，仅提高图像分辨率不会提高图像品质。如图 1-46 所示。



图 1-46 分辨率 50 与分辨率 300 的图像效果

(2) 显示器分辨率

显示器分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目。通常以 dpi（点/英寸）为计量单位。显示器分辨率决定于显示器尺寸及其像素设置，PC 显示器典型的分辨率为 96dpi。在操作中，图像的像素被转换成显示器像素或点，这样，当图像的分辨率高于显示器的分辨率时，图像在屏幕上显示的尺寸比实际的打印尺寸大。例如，在 96dpi 的显示器上显示 1×1 平方英寸、192 像素/英寸的图像时，屏幕上将以 2×2 平方英寸的区域显示，如图 1-47 所示。



图 1-47 屏幕分辨率

知识链接

6. 色彩深度

视频数字化后，能否真实反映出原始图像的色彩是十分重要的。在计算机中，采用色彩深度这一概念来衡量处理色彩的能力。色彩深度指的是每个像素可显示出的色彩数，它和数字化过程中的数量化有着密切关系。因此色彩深度基本上用多少量化数，也就是多少位（bit）来表示。显然，量化比特数较高，每个像素可显示出的色彩数目越多。8 位色彩是 256 色；16 位色彩称为中（Thousands）彩色；24 位色彩称为真彩色，即百万（Millions）色。另外，32 位色彩对应的是百万 +（Millions+），实际上它仍是 24 位色彩深度，剩下的 8 位为每一个像素存储不透明度信息，也叫 Alpha 通道。8 位的 Alpha 通道，意味着每个像素均有 256 个不透明度等级。

1.2 影视制作基础知识

Premiere Pro CC 2018 支持处理多种格式的素材文件，这大大丰富了素材来源，为制作精彩的影视作品提供了有利条件。制作视音频效果，首先应将准备好的素材文件导入到 Premiere Pro CC 2018 的编辑项目中，由于素材文件的种类不同，因此导入素材文件的方法也不尽相同。

1.2.1 常用图像文件格式

Premiere Pro CC 2018 所支持的图像和图像序列格式如下：

- AI/EPS（Adobe Illustrator 和 Illustrator 序列）
- BMP
- DPX
- EPS（Encapsulated PostScript 专用打印机描述语言）
- GIF（Graphics Interchange Format 图像互换格式和序列）
- ICO（仅 Windows）
- JPEG(JPE、JPG、JFIF)
- PICT
- PNG
- PSD
- PSQ
- PTL/PRTL（Adobe Premiere 字幕）
- TGA/ICB/VDA/VST
- TIF/TIFF（Tagged Image File Format 图像和序列）

1.2.2 常见影视术语

在使用 Premiere Pro CC 2018 的过程中，会涉及许多专业术语。理解这些术语的含义，了解这些术语与 Premiere Pro CC 2018 的关系，是充分掌握 Premiere Pro CC 2018 的基础。

1. 帧

构成动画的最小单位为帧（Frame），即组成动画的每一幅静态画面，一帧就是一幅静态画面。无论是电影还是电视，都是利用动画的原理使图像产生运动。动画是一种将一系列差别很小的画面以一定速率连续放映而产生出运动视觉的技术。根据人类的视觉暂留现象，连续的静态画面可以产生运动效果。

2. 帧速率

帧速率是视频中每秒包含的帧数。物体在快速运动时，人眼对于时间上每一个点的物体状态会有短暂的保留现象。例如在黑暗的房间中晃动一支发光的电筒，由于视觉暂留现象，看到的不是一个亮点沿弧线运动，而是一道道的弧线。这是由于电筒在前一个位置发出的光还短暂停留在眼睛里，而它与当前电筒的光芒融合在一起，就会组成一段弧线。由于视觉暂留的时间非常短，为 10-1 秒数量级，所以为了得到平滑连贯的运动画面，必须使画面的更新达到一定标准，即每秒钟所播放的画面要达到一定数量，这就是帧速率。PAL 制影片的帧速率是 25 帧 / 秒，NTSC 制影片的帧速率是 29.97 帧 / 秒，电影的帧速率是 24 帧 / 秒，二维动画的帧速率是 12 帧 / 秒。

3. 采集

采集是指从摄像机、录像机等视频源获取视频数据，然后通过 IEEE 1394 接口接收和翻译视频数据，将视频信号保存到计算机硬盘中的过程。

4. 源

源指视频的原始媒体或来源。通常指便携式摄像机、录像带等。配音是音频的重要来源。

5. 字幕

字幕可以是移动文字提示、标题、片头或文字标题。

6. 故事板

故事板是影片可视化的表示方式，单独的素材在故事板上被表示成图像的略图。

7. 画外音

对视频或影片的解说、讲解，通常称为画外音，经常在新闻、纪录片中使用。

8. 素材

素材是指影片中的小片段，可以是音频、视频、静态图像或标题。

9. 转场（转换、切换）

转场就是在一个场景结束到另一个场景开始之间出现的内容。通过添加转场，剪辑人员可以将单独的素材和谐地融合成一部完整的影片。

10. 流

这是一种新的 Internet 视频传输技术，它允许视频文件在下载的同时被播放。流通常被用于大的视频或音频文件。

11.NLE

NLE 是指非线性编辑。传统的在录像带上的视频编辑是线性的，因为剪辑人员必须将素材按顺序保存在录像带上；而计算机的编辑可以排成任何顺序，因此被称为非线性编辑。

12. 模拟信号

模拟信号是指非数字信号。大多数录像带使用的是模拟信号，而计算机使用的是数字信号，用 1 和 0 处理信息。

13. 数字信号

数字信号是用 1 和 0 组成的计算机数据，是相对于模拟信息的数字信息。

14. 时间码

时间码是指用数字的方法表示视频文件的一个点相对于整个视频或视频片段的位置。时间码可以用于做精确的视频编辑。

15. 渲染

渲染是将节目中所有源文件收集在一起，创建最终影片的过程。

16. 制式

所谓制式，就是指传送电视信号所采用的技术标准。基带视频是一个简单的模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于接收端正确地显示图像，信号的细节取决于应用的视频标准或者制式（NTSC/PAL/SECAM）。

17. 节奏

节奏是在整体影片的感觉基础上形成的，也象征着一部影片的完整性。一部好影片的形成大多源于节奏。视频与音频紧密结合，使人们在观看影片的时候，不但有情感的波动，还要在看完一遍后对这部影片形成整体感觉，这就是节奏的魅力，它是音频与视频的完美结合。

18. 宽高比

视频标准中的第 2 个重要参数是宽高比，可以用两个整数的比来表示，也可以用小数来表示，如 4 : 3 或 1.33。电影、SDTV（标清电视）和 HDTV（高清晰度电视）具有不同的宽高比，SDTV 的宽高比是 4 : 3 或 1.33；HDTV 和 EDTV（扩展清晰度电视）的宽高比是 16 : 9 或 1.78；电影的宽高比在早期为 1.333，现在的宽银幕的宽高比为 2.77。由于输入图像的宽高比不同，便出现了在某一宽高比屏幕上显示不同宽高比图像的问题。像素宽高比是指图像中一个像素的宽度和高度之比，帧宽高比则是指图像的一帧的宽度与高度之比。某些视频输出使用相同的帧宽高比，但使用不同的像素宽高比。例如：某些 NTSC 数字化压缩卡采用 4 : 3 的帧宽高比，使用方像素（1.0 像素比）及 640×480 分辨率；DV-NTSC 采用 4 : 3 的帧宽高比，但使用矩形像素（0.9 像素比）及 720×486 分辨率。

1.3 文件操作

在学习 Premiere Pro CC 2018 时，必须掌握文件的基础操作，只有了解文件的基础操作，才能更好地学习 Premiere Pro CC 2018。

01 在【项目】面板中的空白处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行【新建素材箱】命令，如图 1-52 所示。

02 新建一个文件夹，并为其命名，如图 1-53 所示。

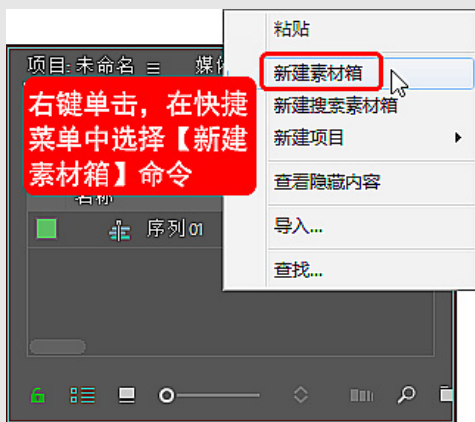


图 1-52 执行【新建素材箱】命令

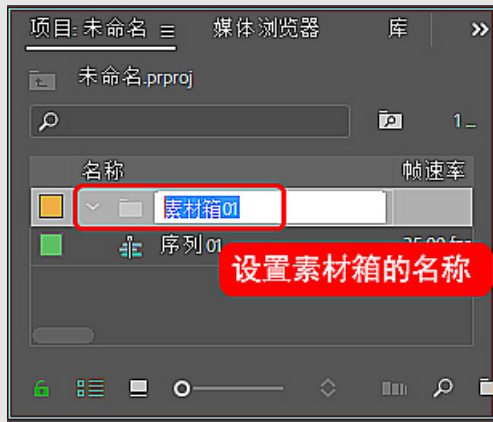


图 1-53 为素材箱命名

知识链接

【项目】面板中除了上面介绍到的按钮外，还有以下几个按钮。

【自动匹配序列】：单击该按钮，在打开的【自动匹配到序列】对话框中进行设置，然后单击【确定】按钮，将素材自动添加到【时间线】面板中。

【查找...】：单击该按钮，打开【查找】窗口，可输入相关信息查找素材。

【新建素材箱】：增加一个容器文件夹，便于对素材进行存放管理。它可以重命名，在【项目】面板中，可以直接将文件拖至容器中。

【新建项】：单击该按钮，弹出下拉菜单，可以新建【序列】、【脱机文件】、【字幕】、【彩条】、【黑场视频】、【彩色蒙版】、【通用倒计时片头】和【透明视频】文件。

【清除】：删除所选择的素材或者文件夹。

1.3.4 打开项目

下面介绍如何打开项目。

01 启动 Premiere Pro CC 2018 软件，在打开的【开始】对话框中单击【打开项目】按钮，如图 1-54 所示。



图 1-54 单击【打开项目】按钮

02 在打开的【打开项目】对话框中，打开“素材\Cha01\打开项目.prproj”文件，单击【打开】按钮，如图 1-55 所示。

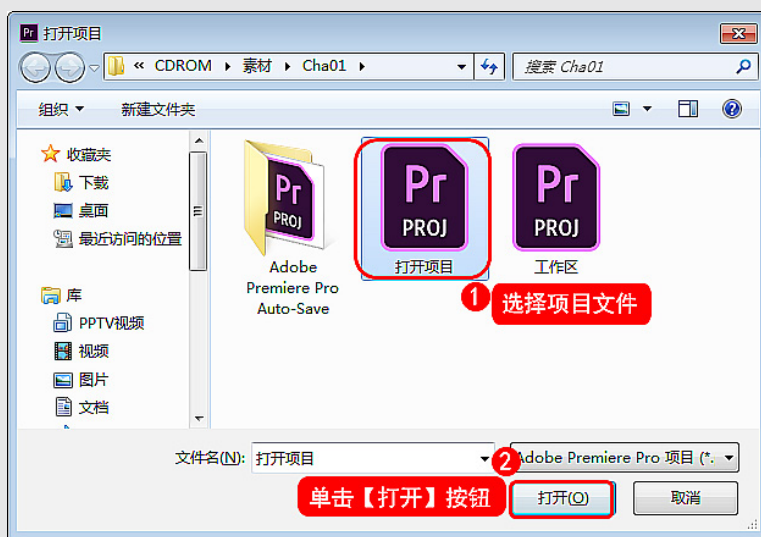


图 1-55 选择要打开的项目文件

1.3.5 关闭项目

下面介绍如何关闭项目。

01 打开项目文件，执行菜单栏中的【文件】|【关闭项目】命令，如图 1-56 所示。

02 关闭项目后的界面如图 1-57 所示。

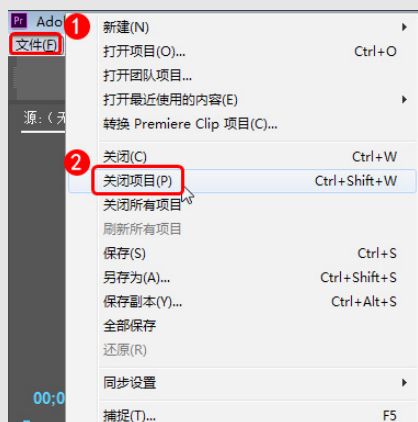


图 1-56 执行【关闭项目】命令



图 1-57 返回欢迎界面

1.3.6 将项目文件另存为

下面介绍如何将项目文件另存为。

- 01 打开项目文件，执行菜单栏中的【文件】|【另存为】命令，如图 1-58 所示。
- 02 在打开的【保存项目】对话框中选择需要保存的路径，并将其命名，单击【保存】按钮，如图 1-59 所示。



图 1-58 执行【另存为】命令



图 1-59 【保存项目】对话框

1.3.7 将项目文件保存为副本

下面介绍如何将项目文件保存为副本。

- 01 打开项目文件后，执行菜单栏中的【文件】|【保存副本】命令，如图 1-60 所示。
- 02 在打开的【保存项目】对话框中选择将要保存的路径，单击【保存】按钮，如图 1-61 所示。

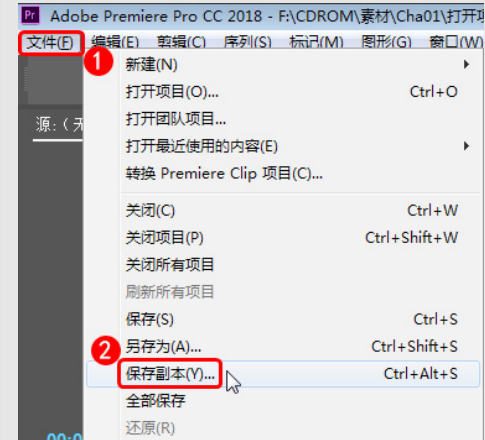


图 1-60 执行【保存副本】命令

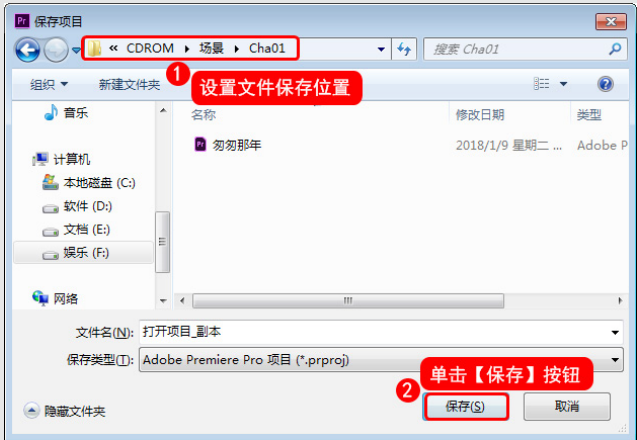


图 1-61 【保存项目】对话框

课后练习

项目练习 1 素材的导入与整理

效果展示：

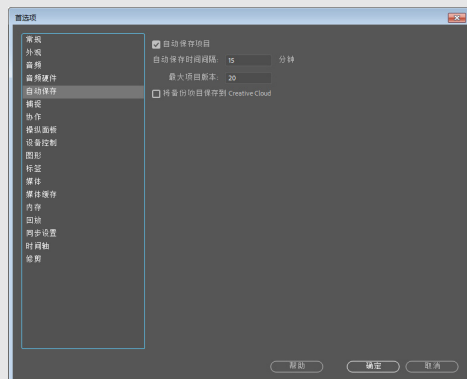


操作要领：

- (1) 导入素材；
- (2) 新建文件夹并重命名；
- (3) 将素材加以整理和标注。

项目练习 2 设置自动保存

效果展示：



操作要领：

- (1) 新建项目和序列，并设置参数；
- (2) 执行【编辑】|【首选项】|【自动保存】命令，设置自动保存；
- (3) 退出并保存项目文件。