

第3章 影视后期合成

Premiere 是一款数字剪辑合成软件,是业界最为通用、最受欢迎、功能极为强大的工具。针对二维数字动画制作,可以使用 Premiere 把各种素材如图片、视频、音频、包括三维动画软件生成的序列帧等导入并加工处理,如剪辑、添加特效、制作关键帧动画、加字幕、合成音频等。即使是 Flash 动画,也可以通过使用视频转换软件(如 SWF2AVI)输出为 Premiere 所能识别的格式,作为素材导入 Premiere 中,从而能够使用 Premiere 的强大功能进行更为高级的动画编辑。

我们知道,Flash 是一款矢量数字动画软件,对像素图像和视频素材的支持并不是太好,在制作这样的多种格式的素材组成的 Flash 动画时容易出错;如果要一次生成较长的动画也往往有些吃力,这时便可以几次生成若干片段,再用 Premiere 合成在一起。

作为实验性的数字动画制作,例如定格动画,只需把所有照片按照顺序命名为序号相连的文件名称,作为序列图像文件导入 Premiere,就会自动形成动态素材,配合 Premiere 的其他功能编辑完善就可以输出为动画作品了。

3.1 视频编辑

3.1.1 合成原理

影视后期合成就是对素材进行整合,把视频、音频文件,不论是实拍的还是动画的以及静帧放在一起编辑,再加工,最终合为一体生成单一文件。

后期合成的基本工作有:剪辑,把素材分段,去掉多余部分;添加字幕,包括标题和滚动字幕;配音配乐;输出为某种格式。更为高级的后处理包括添加特效、调色、抠像等。

我们将以 Adobe Premiere Pro CS4 软件为例,讲述最基本的操作。

3.1.2 创建项目

启动软件会出现欢迎窗口(如图 3-1-1 所示),在窗口上半部分出现最近使用过的项目,可以从这里快捷打开,若还没有保存过项目,这里便是空的;下边几个大按钮分别是“新建项目”、“打开项目”和“帮助”。

选择“新建项目”,出现新建项目的设置界面(如图 3-1-2 所示)。在界面下方选择保存路径,单击“浏览”选择目录,在名称后面给项目命名,单击“确定”按钮。

出现“新建序列”界面(如图 3-1-3 所示),里面有几种通用的标准设置,在“常规”选项卡中可以自定义各种设置。可以从中选择我国的电视制式 DV-PAL,选择标准 48kHz 类型。



图 3-1-1

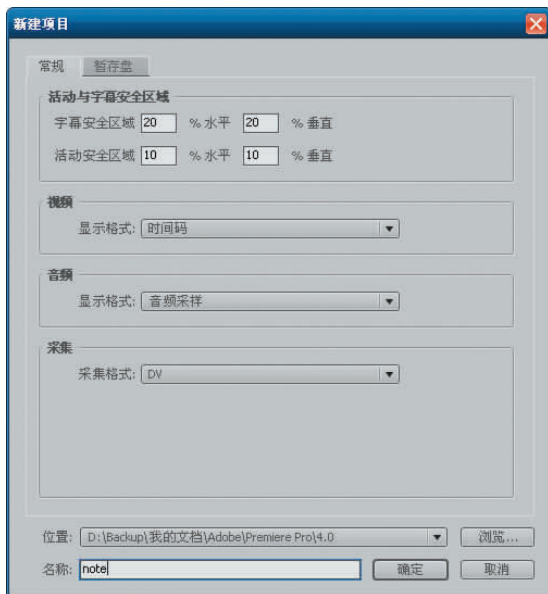


图 3-1-2

3.1.3 工作区

现在就进入了工作区界面(如图 3-1-4 所示),分别介绍如下:

项目窗口:用来放置导入的各种素材。

来源窗口:用来预览选择的素材,它的标签旁边还集成着“特效控制”和“调音台”标签,单击它们可分别打开其窗口。

节目窗口:预览最终的结果。

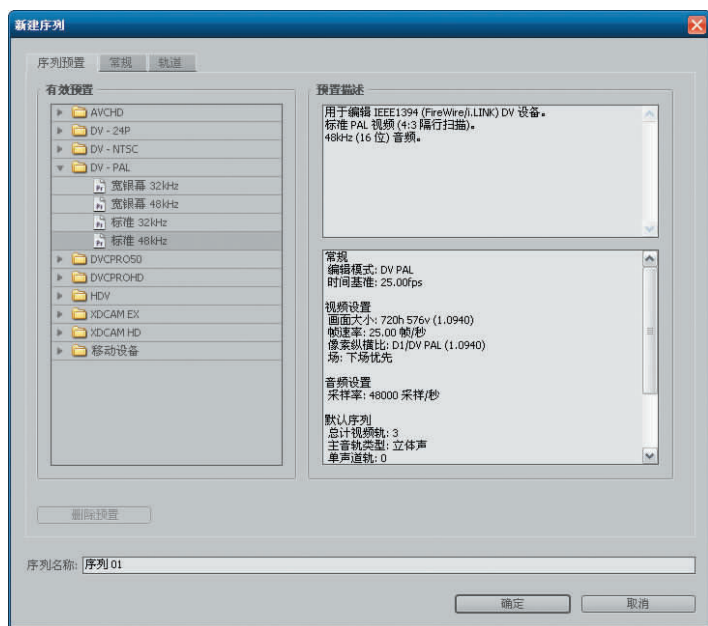


图 3-1-3

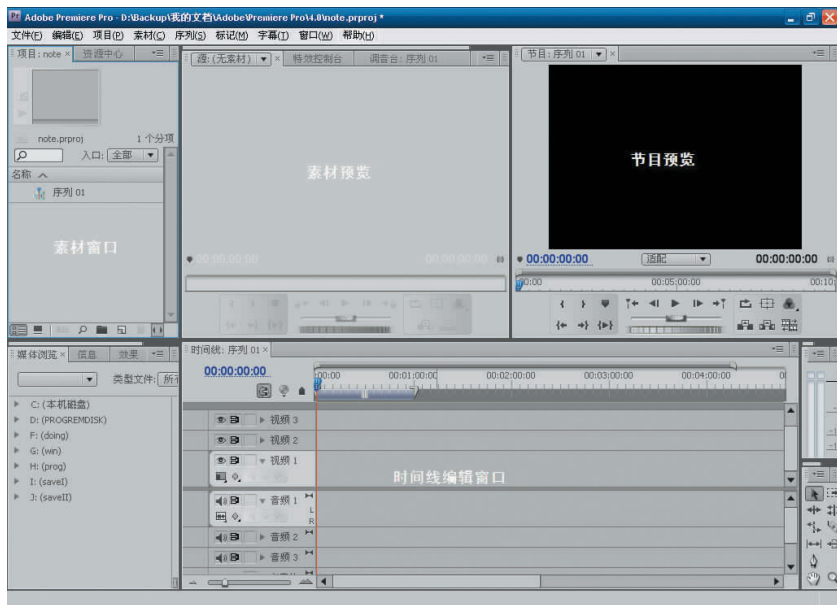


图 3-1-4

集成在一起的媒体浏览、信息面板等。

时间线窗口：编辑工作将会主要在这里完成，标尺显示时间长度，在视频轨道上放置视频、图像、字幕并进行编辑，在音频轨道上放音频并编辑。

音量面板：可在这里动态观察音量高低，如出现红色显示，就表示有爆音。



工具面板：包含对时间线操作的其他工具。

这种布局也可以改变,在窗口菜单下有一些预设,用户也可以自行改变为自己喜欢的布局,甚至保存下来。

3.1.4 导入素材

Premiere 支持导入几乎所有的视频、音频、图像格式,视频格式常见的有 AVI 和 MOV,音频格式有 WAV、MP3 等,图像格式包括 JPG、TIFF、TGA、PSD 等。

有一种独特的文件形式是序列帧,它是视频格式的一种,以连续编号命名的系列静帧图片组成,可以是 TGA、TIFF、JPG 等,这种格式有很多好处,例如 TGA 和 TIFF 格式可以存储通道。导入这种素材时与对待普通常见格式稍有不同。

在项目窗口空白处双击,或从“文件”菜单中选择“导入文件”,调出“导入”对话框(如图 3-1-5 所示),找到要导入的文件目录,选中序列帧的第一个文件,然后在窗口下方勾选“序列图像”,单击打开。这样会把所有的序列帧作为一个文件导入,如果文件含有通道,就会出现提示,选择相应选项即可。

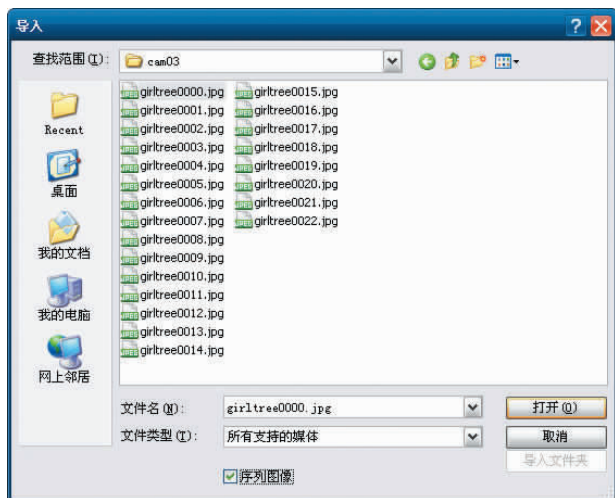


图 3-1-5

如果不勾选“序列图像”,就会只把选中的一帧导入,与导入其他格式单个文件的方式相同。

3.1.5 剪辑

要预览一个素材,可以在项目窗口中双击它,或者把它拖入源窗口,都会把它打开在这个窗口中(如图 3-1-6 所示)。在源窗口中可以播放素材,也可以对素材进行剪辑。

移动时间滑块  到想要开始的位置,单击入点按钮 ,把时间滑块移动到想要结束的位置,单击出点按钮 ,然后在画面上按住鼠标,拖入时间线窗口。

这样经过剪辑的素材就会出现在时间线轨道上,视频素材要放在视频轨道上(如图 3-1-7 所示)。



图 3-1-6

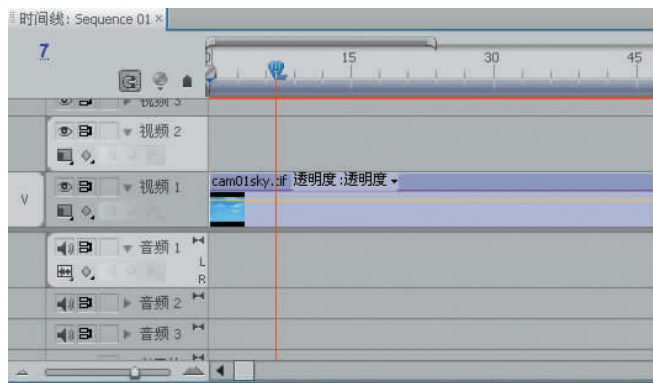


图 3-1-7

把素材依次放入时间线。在时间线里面也可以剪辑素材,把鼠标移动到每段素材开始或结束位置,光标会变化,这时可通过拖动改变素材长度,同样起到剪辑的作用。在激活时间线窗口(边缘有色线包围)的情况下,按下空格键播放动画,观察结果,或在节目窗口中播放并预览,再次按空格键停止播放。

3.1.6 运动

选中时间线中的相应素材,切换到特效控制台面板,这里就会出现它的运动和特效控制等参数(如图 3-1-8 所示)。

调整缩放参数可以改变图像的大小,把位置右边的参数做一些改变,一个参数是表示水平位置信息,另一个参数是表示垂直位置信息,移动时间滑块到开始位置,按下

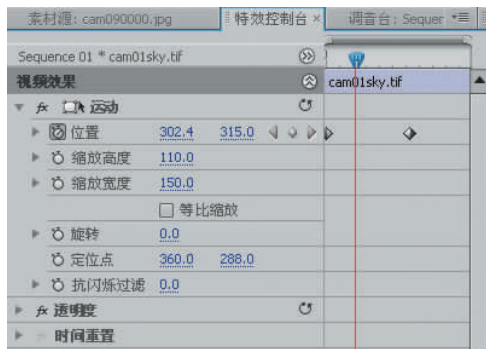


图 3-1-8



位置左边的 打开按钮, 可以看到右边出现 关键帧图标, 这样就记录了开始的位置, 移动时间滑块到后面某个时间, 再次改变位置参数, 就又会 出现一个关键帧, 拖动时间滑块以观察效果, 可以看到图像产生了运动。其他参数也可以使用上述方法记录动画。

3.2 字 幕

3.2.1 标题

要添加字幕, 从“文件”菜单中选择“新建”下面的“字幕”(如图 3-2-1 所示), 出现“新建字幕”界面, 选择相应设置, 命名, 确定。

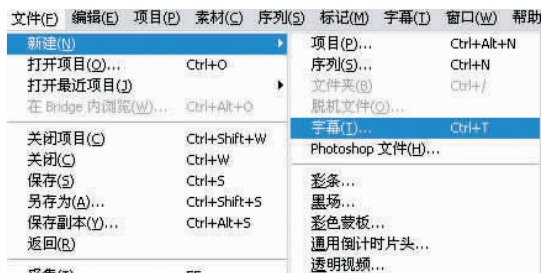


图 3-2-1

弹出字幕设置窗口(如图 3-2-2 所示), 若把它关闭了想再次打开, 就在项目窗口中双击该字幕文件, 如果字幕已经添加到时间线, 在上面双击它同样可以打开本设置窗口。它包括以下几个部分:

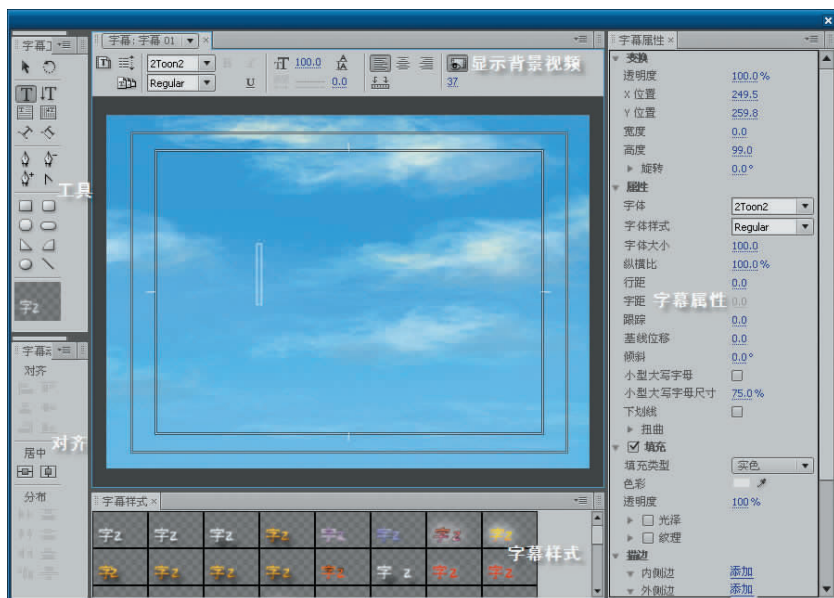


图 3-2-2



工具面板：包括选择、旋转、文本工具，还可以画图形。

字幕窗口：在这里创建字幕，默认显示背景图像，可方便地观察字幕与背景图像的关系。

字幕属性面板：添加文本之后，可对文字进行各种设置。

对齐面板：对字幕元素的对齐调整。

字幕样式窗口：预置的字幕效果。

按下文本工具 **T**，在字幕窗口上面单击，出现浮动光标，就可以输入文字了，用选择工具 **M** 可以移动字幕的位置，在其边角控制点上拖动，还可以缩放字幕。然后可以对它的属性进行调整，包括字体、大小等，用对齐面板上的按钮进行各种对齐调节，也可以直接从样式中选用某种样式。

做好字幕之后关掉窗口，在项目窗口就多了一个字幕文件，把它拖入时间线的视频轨道上，放在另一个轨道的适当位置，例如视频 2 轨道，与背景图像叠加。单击轨道名称左侧的小三角以展开轨道，如图 3-2-3 所示。



图 3-2-3

可以看到素材上面有一条黄线，在这里它是用来表示透明度的。把时间滑块  移动到字幕开始一小会儿的地方，在视频 2 轨道左侧单击  添加一个关键点，在开始端也添加一个关键点，然后把开始端的关键点下移到底，这样就记录了字幕的透明度变化动画，如图 3-2-4 所示。



图 3-2-4

在字幕结尾也打上两个点，把末端的点下移，如图 3-2-5 所示，这样就表现为字幕一开始逐渐显现，持续一段时间，然后逐渐消失。



图 3-2-5

3.2.2 游动字幕

新建一个字幕，在字幕窗口输入文字，放在下方，并打开“滚动/游动选项”的按钮，在那里改变字幕的类型及运动方式，如图 3-2-6 所示。

弹出窗口，从中选择第三种“左游动”字幕类型，勾选“开始于屏幕外”和“结束于屏幕外”，这样它会自动产生横向运动，如图 3-2-7 所示。

或者从“字幕”菜单下选择“新建字幕”下面的“默认游动字幕”，同样会调出上面的弹出窗口，建立一个横向运动的字幕，如图 3-2-8 所示。

把字幕 2 放入时间线的视频轨道上，加在背景画面上边的轨道上，可通过拖拉其一端

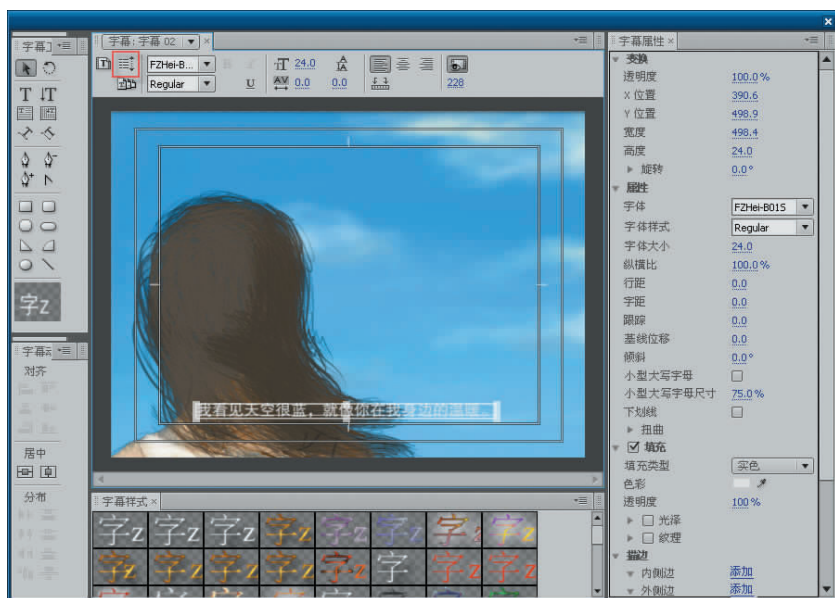


图 3-2-6

来改变它的长度,也就是调整它的持续时间,如图 3-2-9 所示。播放动画,可以看到这条字幕从右边进入画面,持续往左游动,直到走出画面左侧。

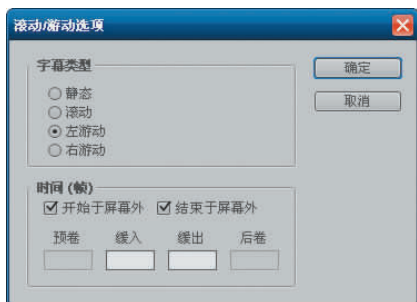


图 3-2-7



图 3-2-8

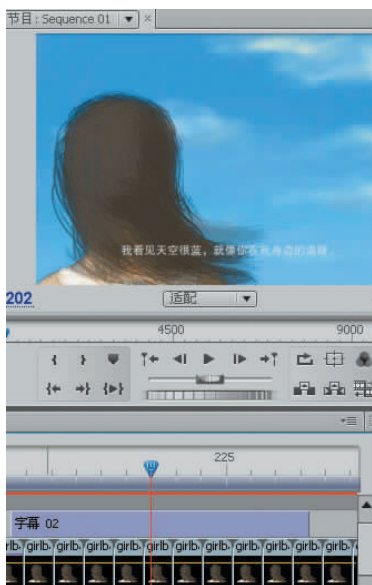


图 3-2-9

3.2.3 滚动字幕

添加第 3 个字幕,在“滚动/游动选项”中选择“滚动”,这是垂直运动的字幕。勾选“开



始于屏幕外”和“结束于屏幕外”，如图 3-2-10 所示。

把这个字幕放到时间线里面所有视频的最后面，作为片尾字幕，播放动画，可以看到字幕从画面下方进入，往上滚动，直到从上端出去，如图 3-2-11 所示。

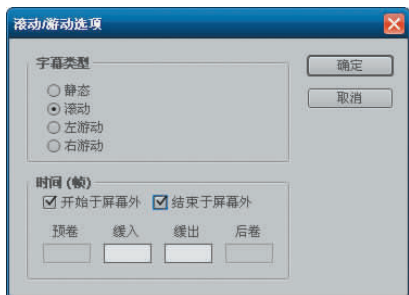


图 3-2-10

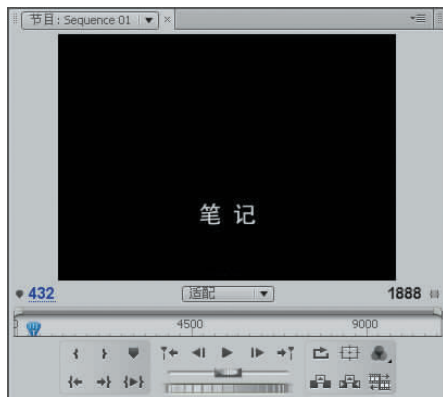


图 3-2-11

以上是几种字幕的典型用法：标题用于表现影片的名称，放在开始位置；说明性的文字做成游动字幕，放在画面下方的位置；片尾使用滚动字幕，表现影片的制作信息。

3.3 音 频

把音频文件导入项目窗口，双击它或者拖入源窗口，显示出波形，可以直观地看到声音的变化，如图 3-3-1 所示。在这里可以对音频文件进行剪辑，或者拖入时间线进行进一步剪辑。

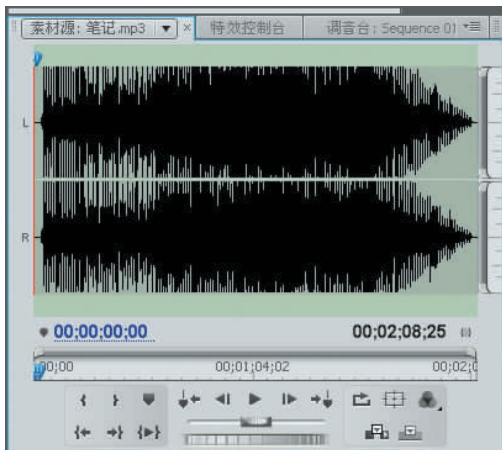


图 3-3-1

把音频放入音频轨道，展开音频轨道，显示出一条黄线，它表示的是音量，同样可以给它添加关键点，造成音量高低变化，在与另一段音频衔接处处理为音量渐低就会比较自然



地过渡,如图 3-3-2 所示。

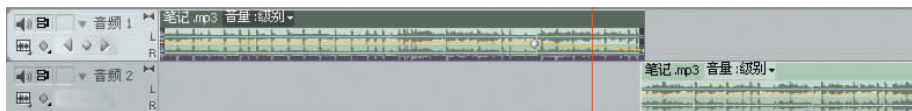


图 3-3-2

一个合成里面往往用到多段音频,有对白、旁白、背景音乐和音效,把它们放入多个音轨进行编辑造成合成效果。

3.4 特效与转场

3.4.1 特效

单击“效果”标签展现特效面板,如图 3-4-1 所示,视频特效和视频切换添加给视频图像,音频特效和音频过渡添加给音频素材,里面还有一些预置的特效动画。

打开特效名称旁边的小三角,可以看到各种分类的特效,单击它们旁边的小三角出现每一种特效,从中选择一个拖动到时间线中的某个素材上,就给它添加了一个特效,可以看到在特效控制台上出现了这个特效的控制参数,这些参数同样是可以记录关键帧的,如图 3-4-2 所示。



图 3-4-1

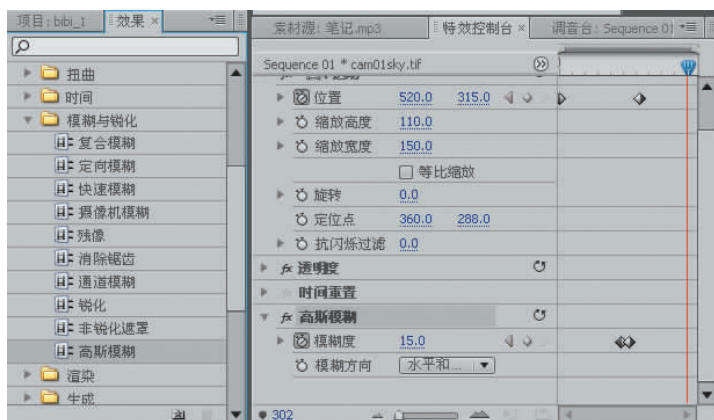


图 3-4-2

3.4.2 转场

转场就是视频切换和音频过渡,一般用来表现从一个素材到另一个素材怎样切换和过渡。

例如,让两个图像分别在两个视频轨道上重叠一部分,选择一种视频切换拖入时间线上图像重叠的部分,可以看到素材上面有了这个切换的名称和色块,这个色块的长度就是持续时间长度,把鼠标放到一端会发生变化,拖动它就能改变其长度。单击它,在特效控制台上就出现这种切换的参数面板,在这里可以进行细致精确的调节,如图 3-4-3 所示。