



音视频技术及后期剪辑

王玄玄





影视剪辑



本课程主要介绍影视剪辑的
概念、作用、流程、剪辑包
含的要素、剪辑软件、剪辑
方法、剪辑技巧、剪辑的
方法和应用技巧。



学习目标

- 熟练掌握使用 **Premiere Pro CS6** 导入各种素材
- 掌握使用 **Premiere Pro CS6** 创建新元素
- 了解素材的管理
- 掌握在源监视器中剪辑素材
- 掌握在时间线窗口中剪辑素材



视频剪辑



-
-
-
-

第一节 导入素材



2.1.1 导入素材基本操作方法

导入素材有三种方法：

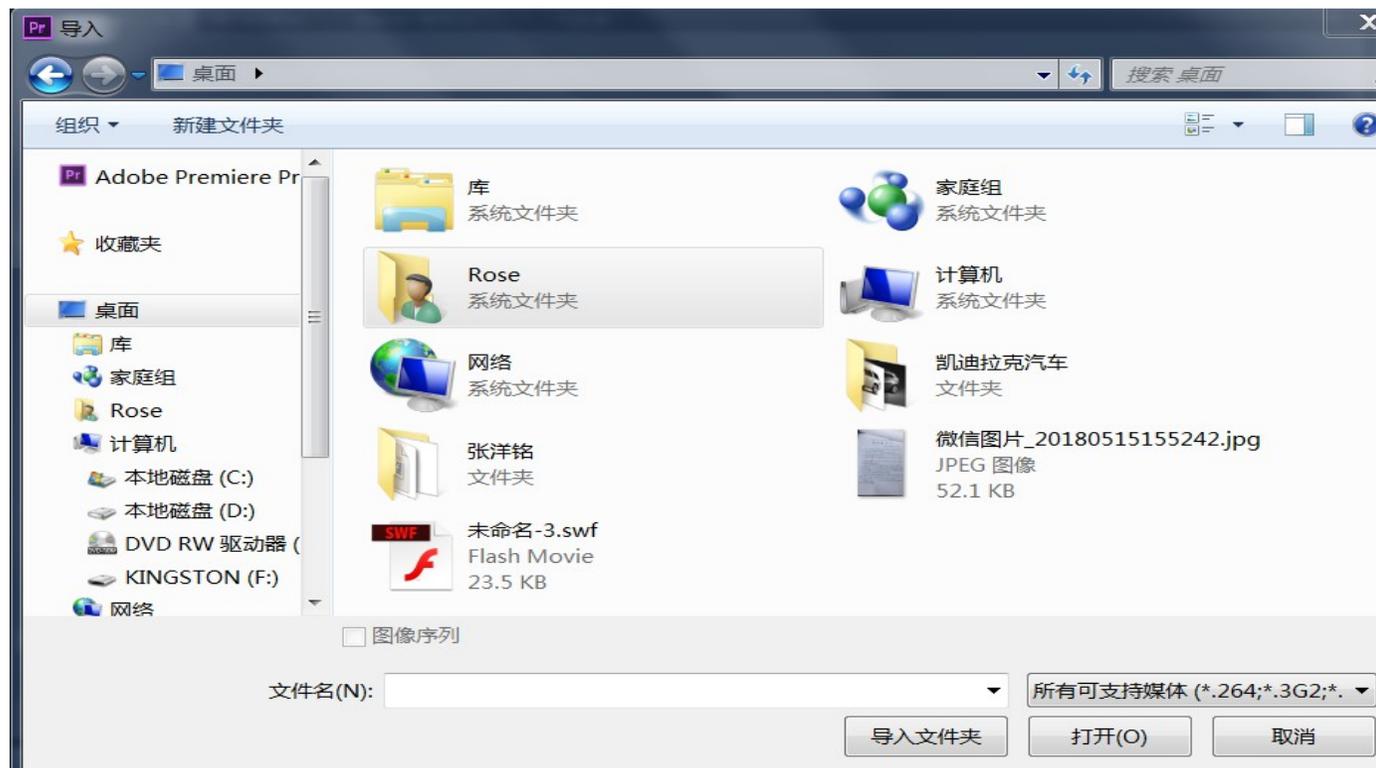
1. 在项目面板的空白处双击，打开“导入”对话框；
2. “文件” ◇ 导入
3. 快捷键：Ctrl+I

第一节 导入素材



2.1.2 导入素材文件夹

- 打开“导入”对话框，选择文件夹，点击“导入文件夹”按钮。

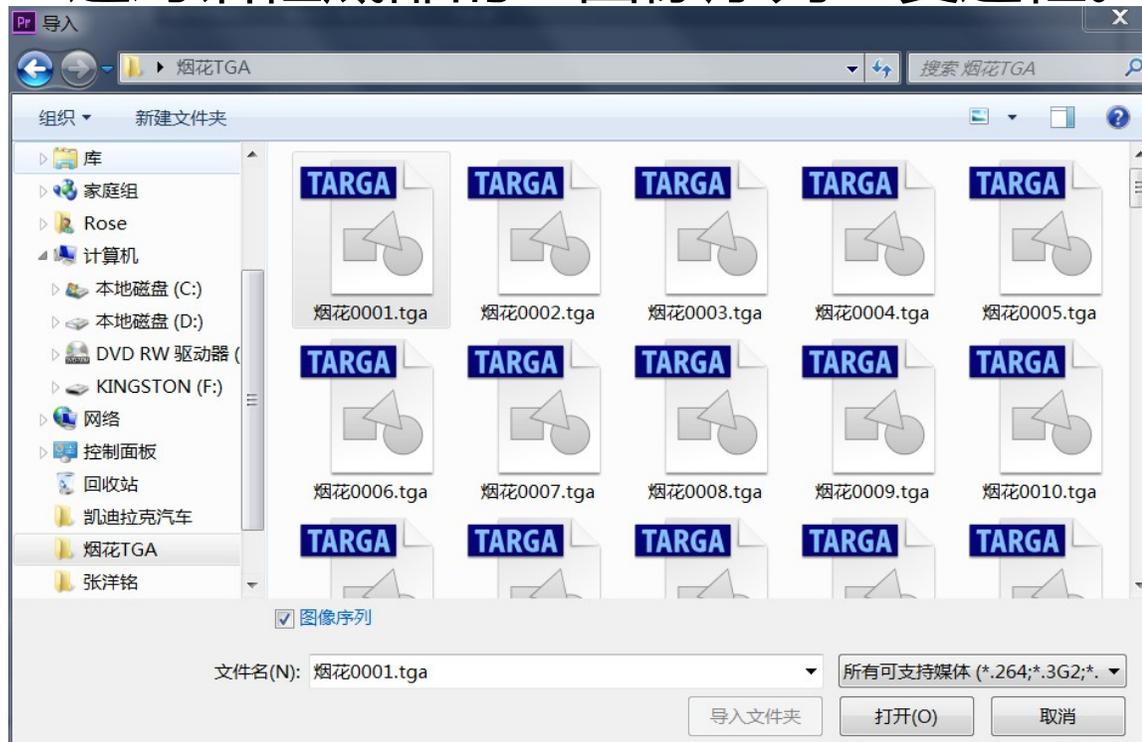




第一节 导入素材

2.1.3 导入图像序列

- 打开“导入”对话框，打开序列文件夹，单击“第一个文件”，勾选对话框底部的“图像序列”复选框。



提示

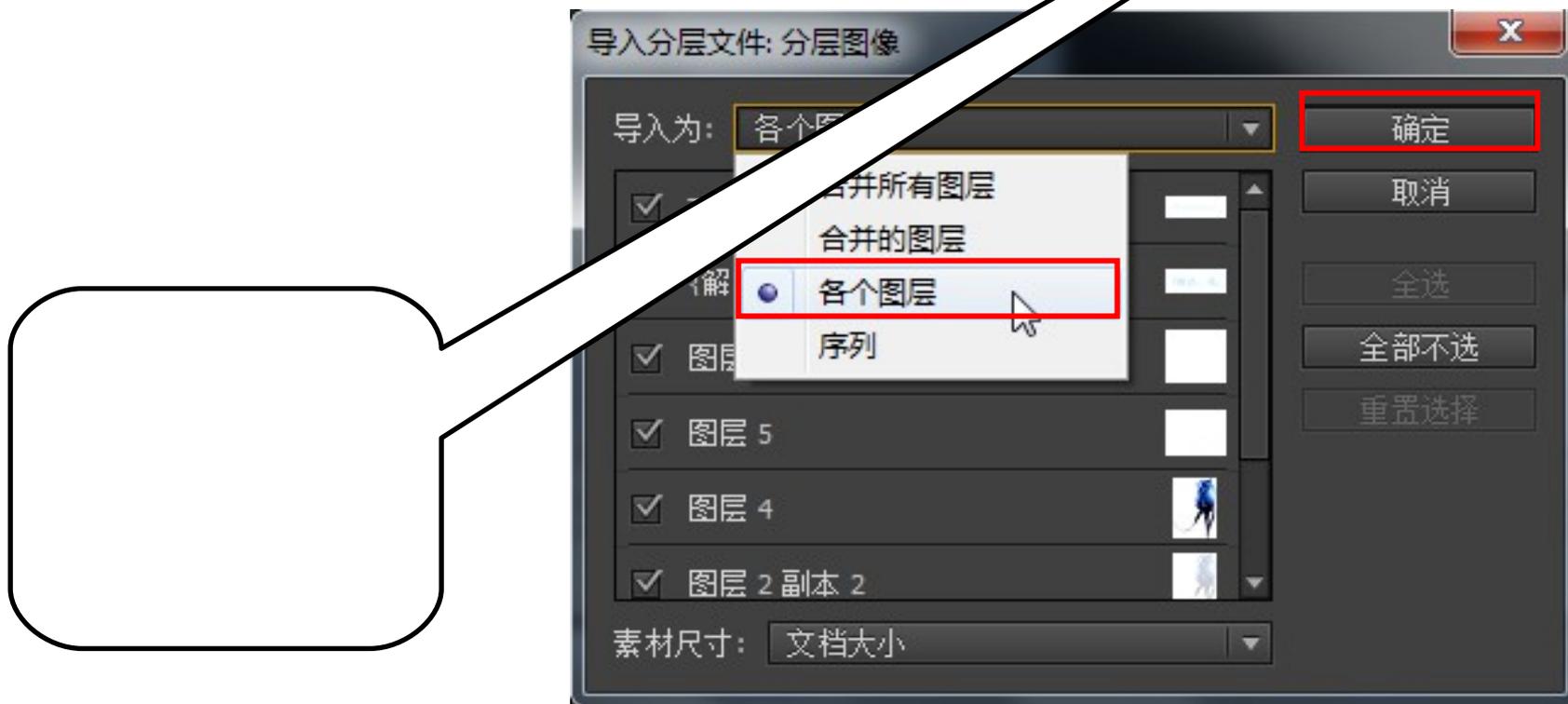
导入序列图像时
图像的格式必须统一，
不同格式的图像无法作为
序列导入；此外，图
像的名称应包含递增或
递减的数字

第一节 导入素材



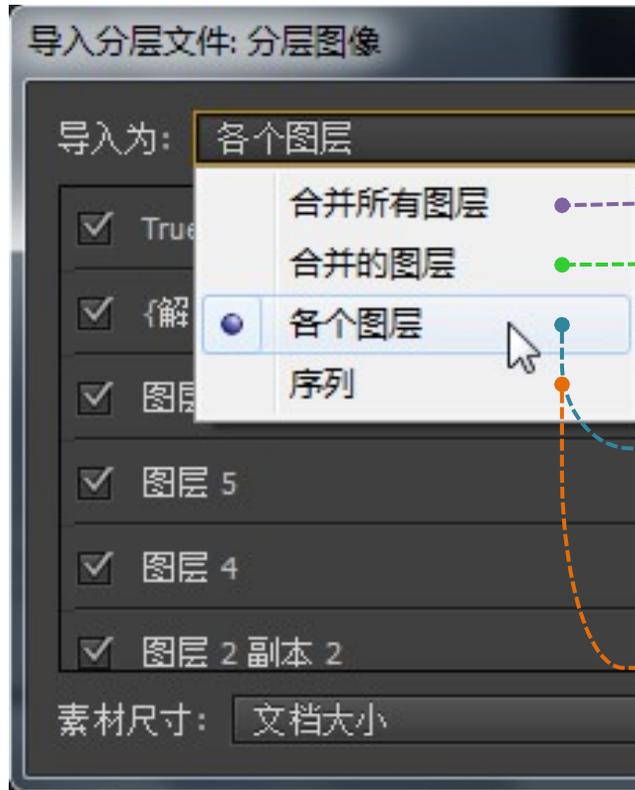
2.1.4 导入分层图像

打开“导入”对话框，选择 psd 文件，单击“打开”按钮，打开“导入分层文件”对话框，选择需要的选项。





第一节 导入素材



合并所有图层

将所有图层合并为一个图层并全部导入。

合并的图层

选择该选项后，可在下方的图层列表中选择要导入的图层，系统会将选择的图层合并为一个图层并导入。

各个图层

选择该选项后，在下方的图层列表中选择要导入的图层，所选图层在导入后将分别成为独立的图片。

序列

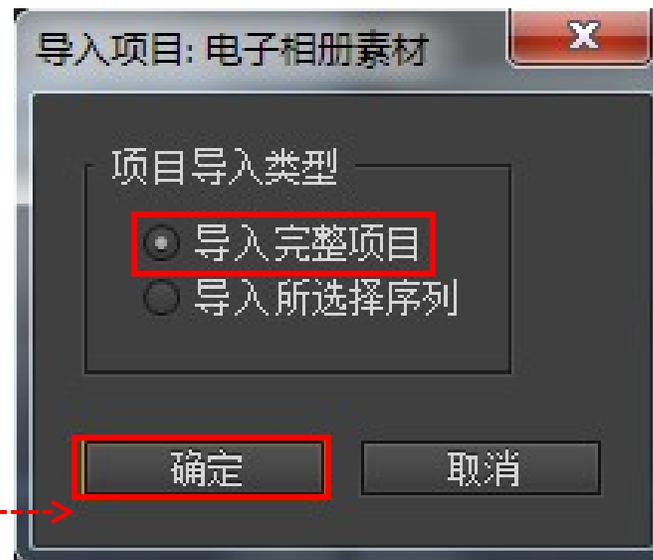
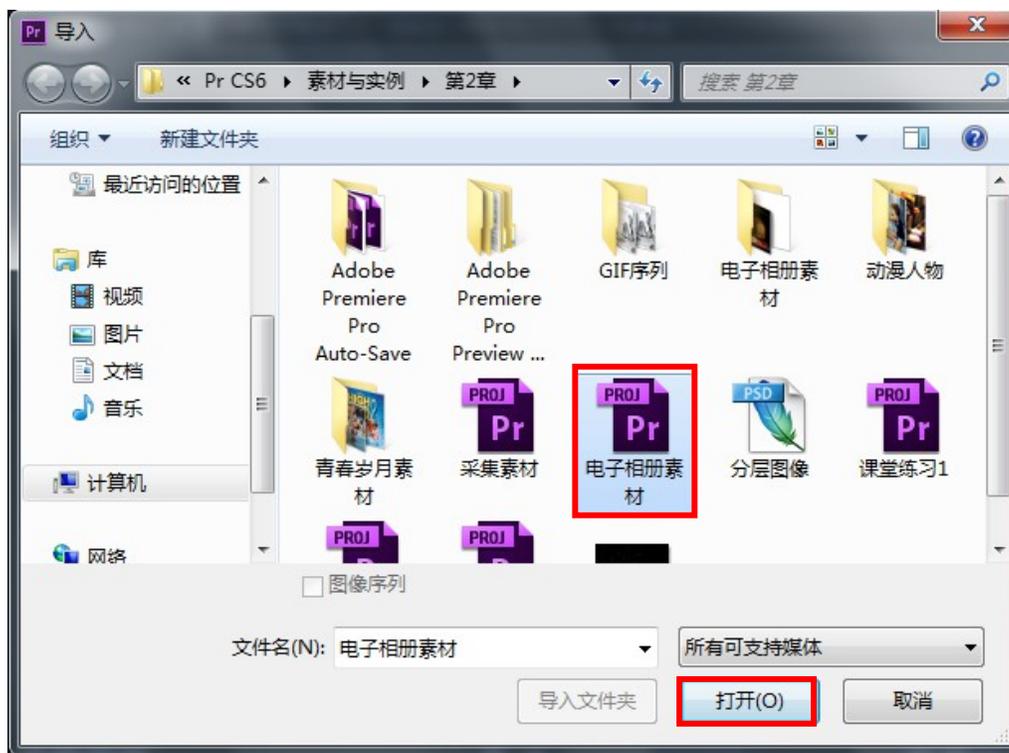
选择该选项后，在下方的图层列表中选择要导入的图层，所选图层在导入后将分别成为独立的图片。



第一节 导入素材

2.1.5 导入 premiere 项目文件

新建一个项目文件，打开“电子相册素材.prproj”项目文件。





视频剪辑



2.1

视频编辑



第二节 管理素材

2.2.1 查看素材信息

利用“属性”对话框

利用“数据信息”面板和“元数据”

利用“项目”区域中的“画面帧”

查看方式



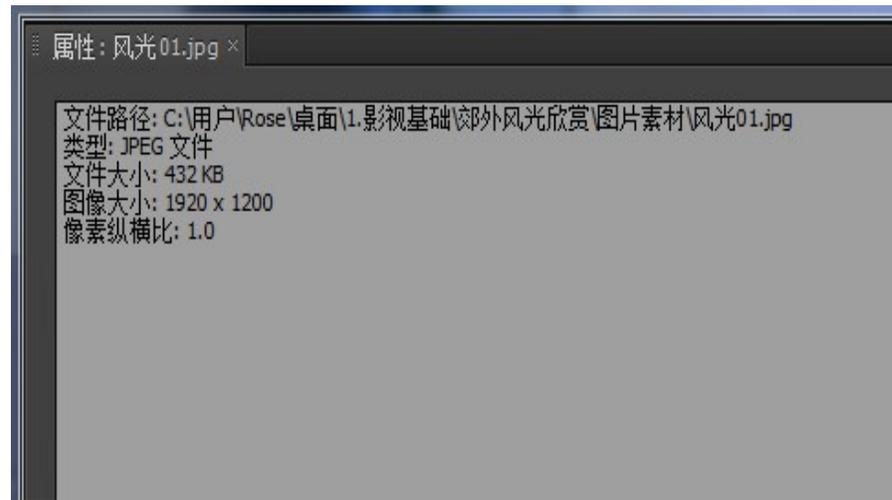
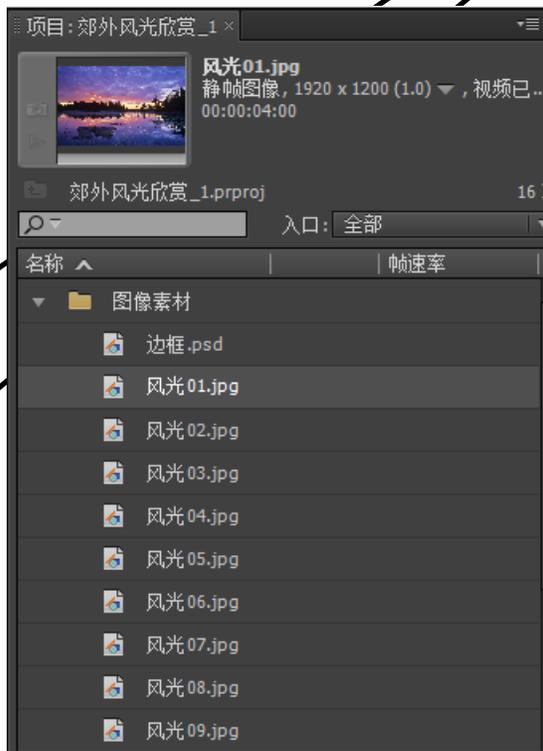
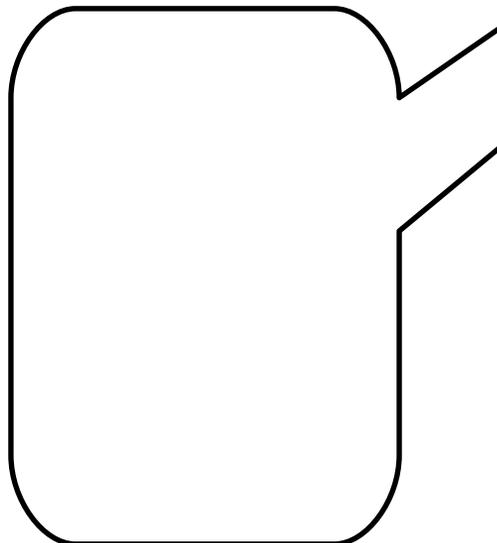
第二节 管理素材

利用属性对话框

利用“信息”调板调数和信

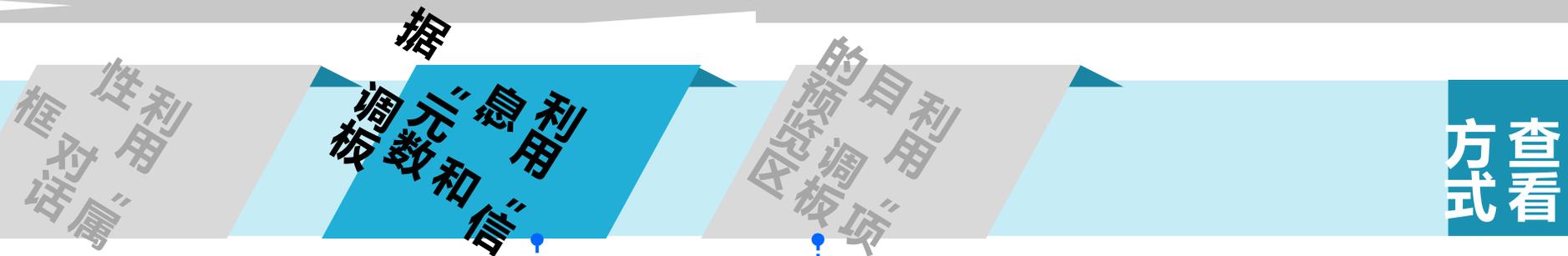
利用“监视”调板

查看方式





第二节 管理素材



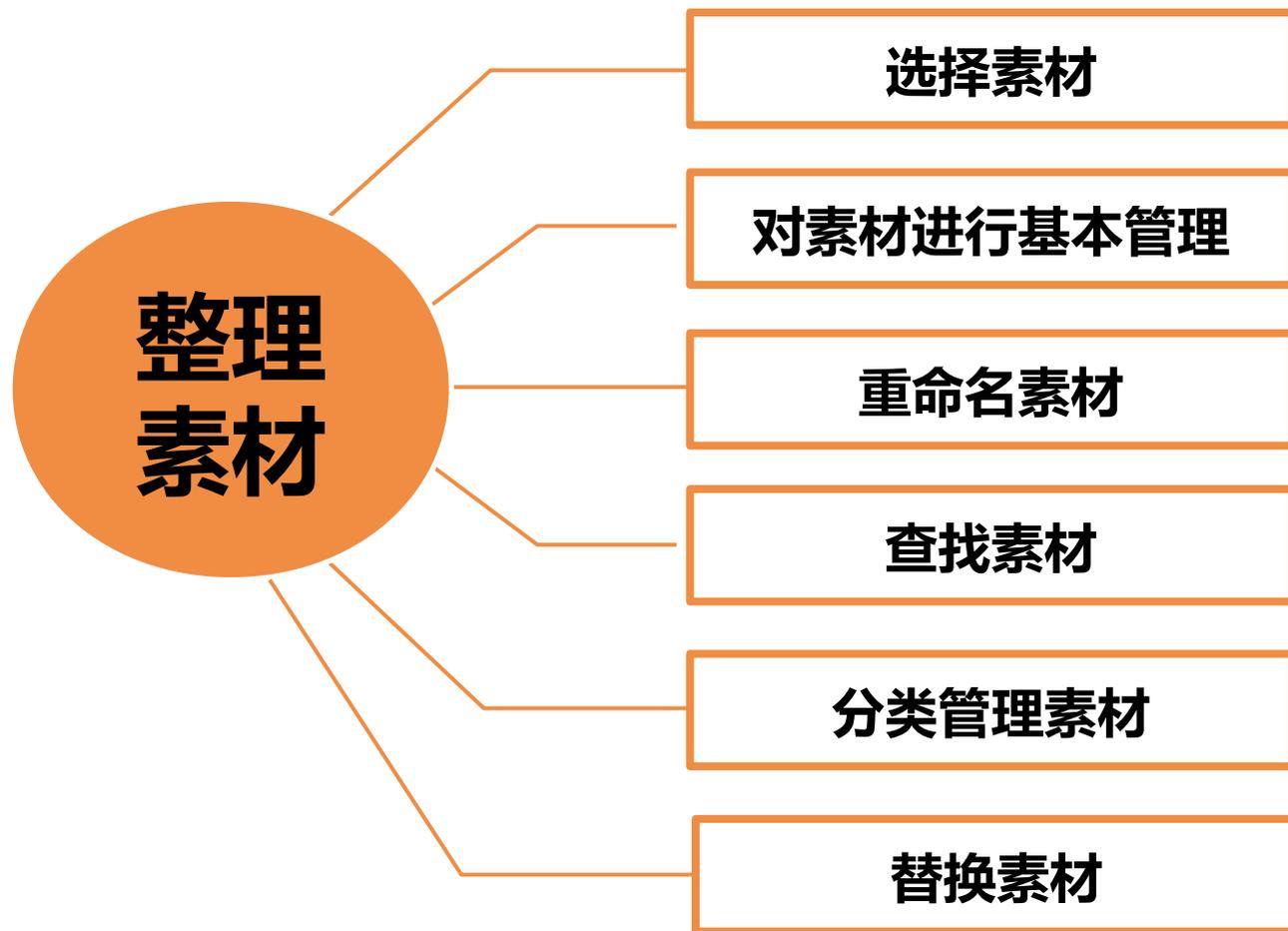
在“项目”面板或“时间线”面板中选中素材后，可利用这两个调板查看所选素材的相关信息。

当在“项目”面板中以列表视图显示素材文件时。选中素材后，可在其上方的预览区预览素材的大致内容。



第二节 管理素材

2.2.2 整理素材

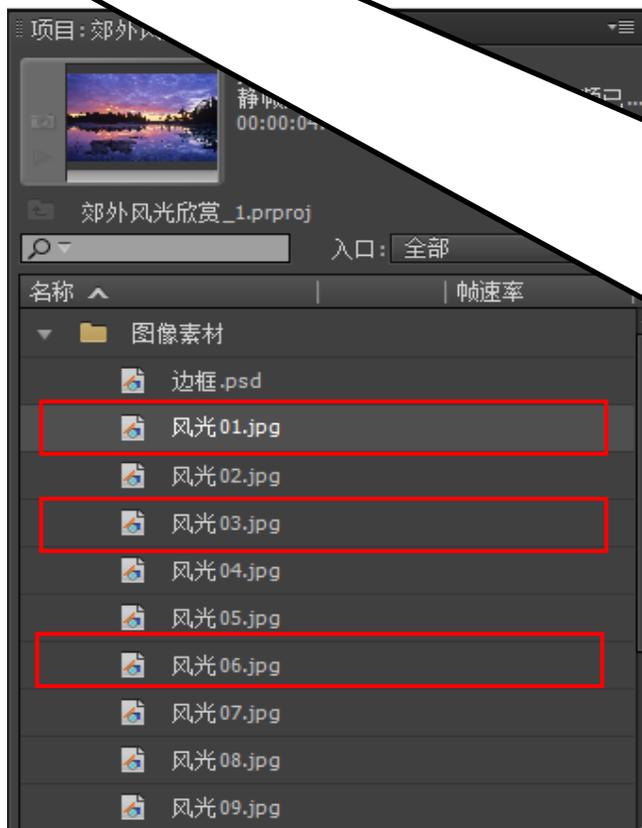




第二节 管理素材

整理
素材

选择素材



整理
素材

对素材进行基本管理





第二节 管理素材

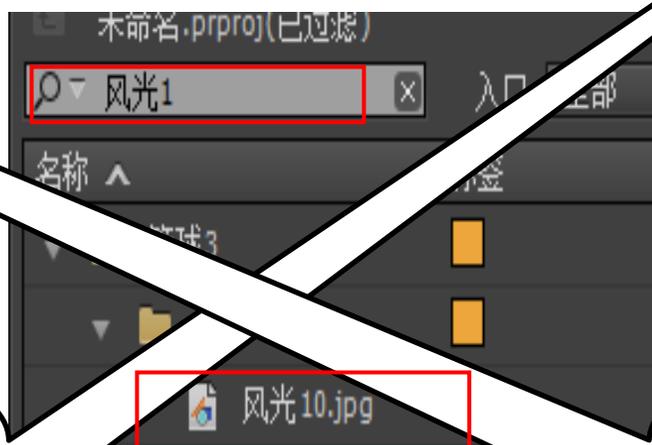
整理
素材

重命名素材

选中素材文件执行“素材”◇重命名；或右击鼠标，执行“重命名；

整理
素材

查找素材

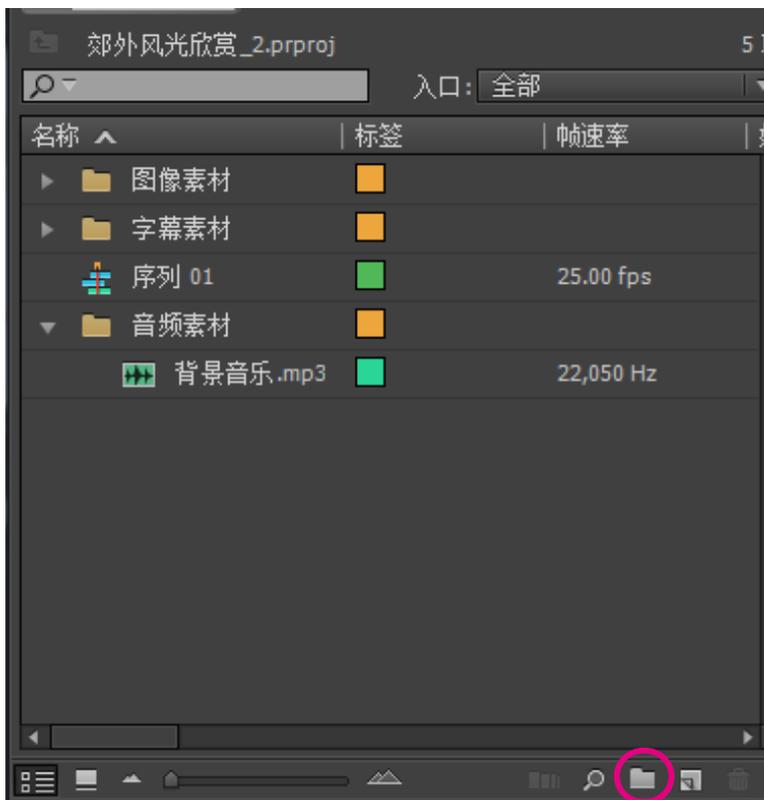




第二节 管理素材

整理
素材

分类管理素材



通过新建文件夹来管理，有三种基本方法新建文件夹：

1. 菜单命令：文件◇新建◇文件夹；
2. 工具按钮：在“项目”窗口底部，新建文件夹；
3. 快捷菜单命令：在“项目”窗口右击鼠标，执行“新建文件夹”



第二节 管理素材

整理
素材

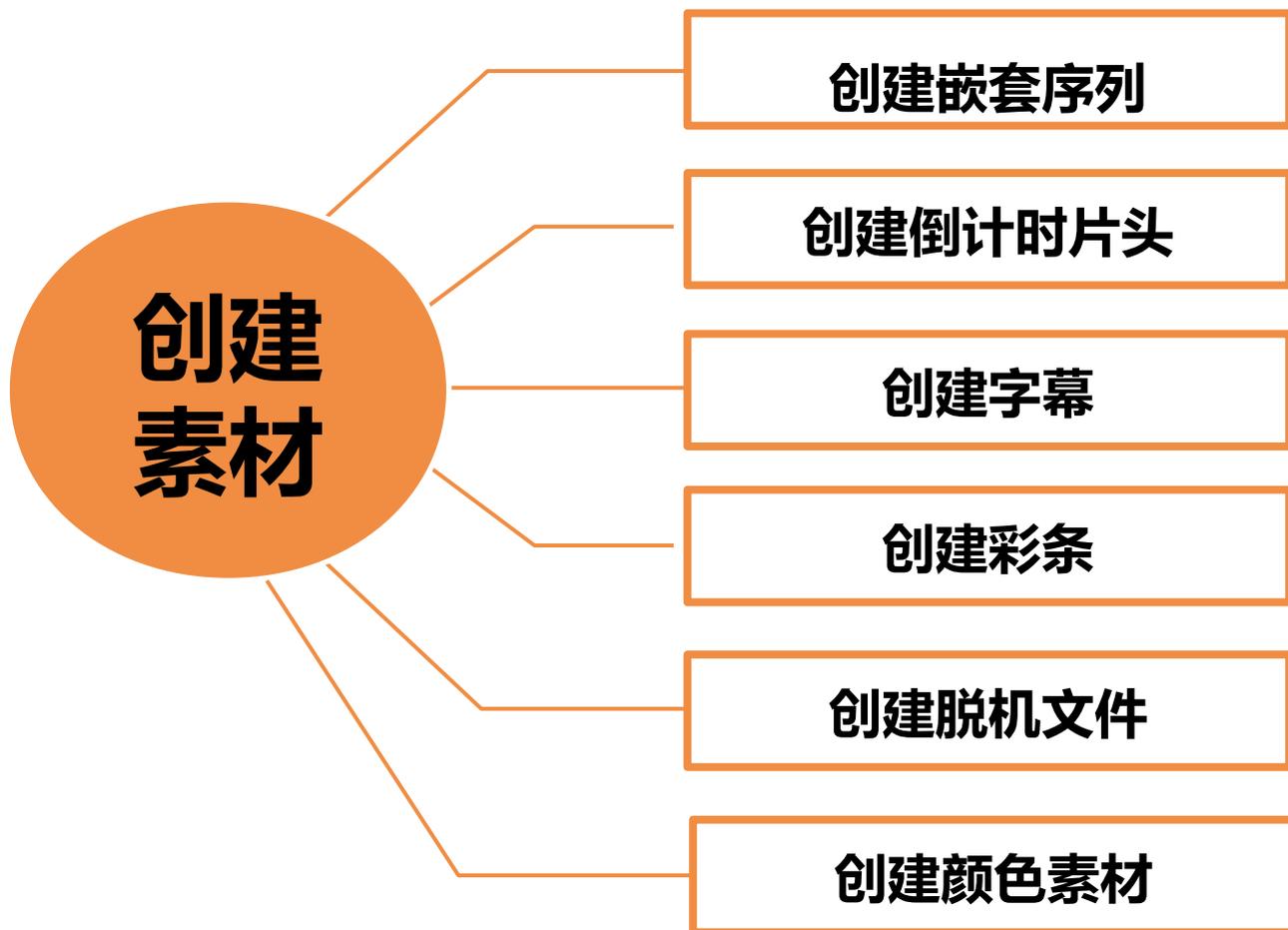
替换素材

1. 在“项目”窗口选择要替换的源素材文件，执行“素材” ▾ 替换素材；
2. 右击鼠标，执行“替换素材”命令，打开“替换素材”对话框，选择替换的目标文件。



第三节 创建素材

2.3.1 创建素材

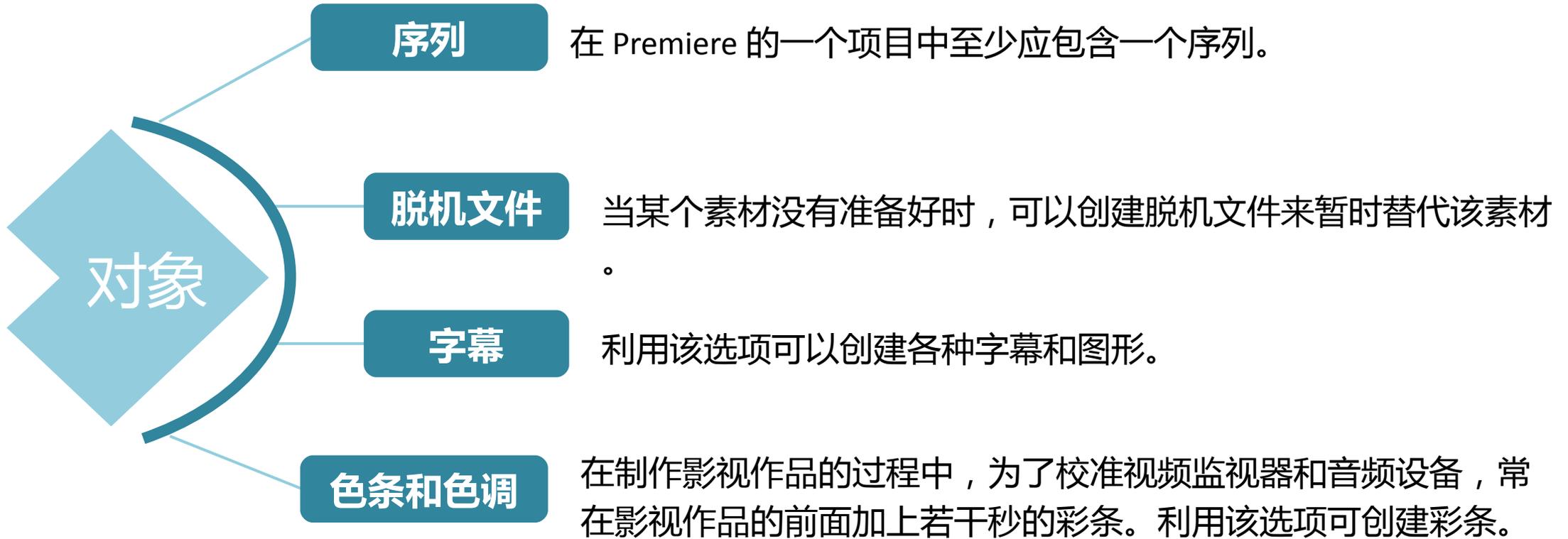


创建素材有三种方法：

1. 在项目面板的底部工具栏列表中，单击“新建分项”；
- 2.“文件” ▾新建；
3. 在项目面板的空白区域右击鼠标，执行“新建分项”；



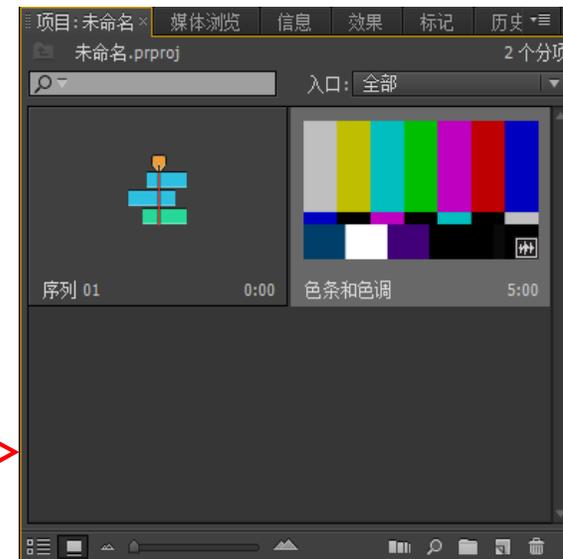
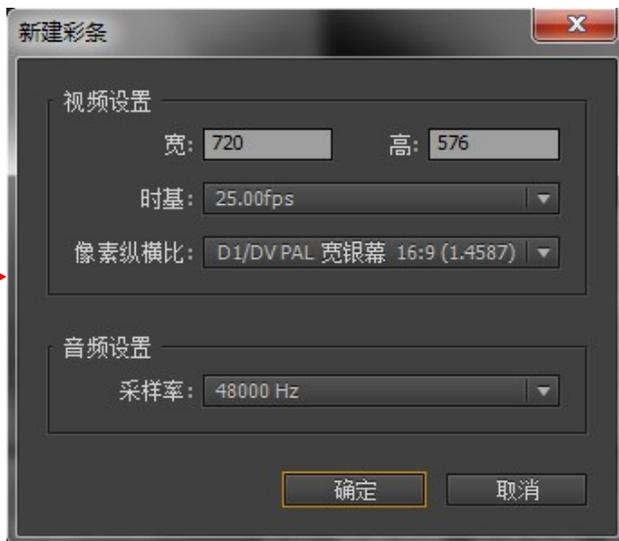
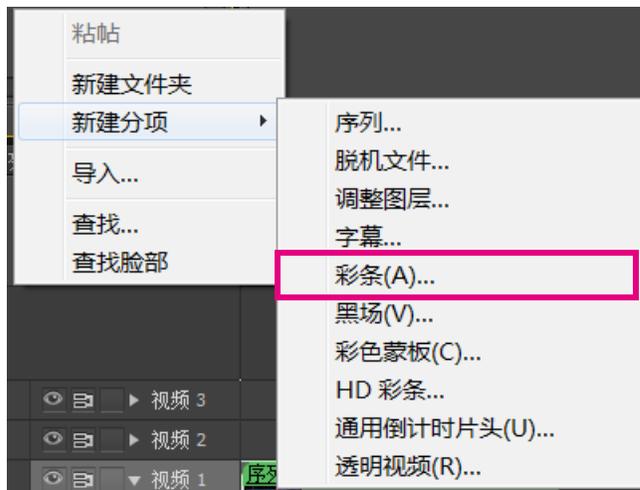
第三节 创建素材





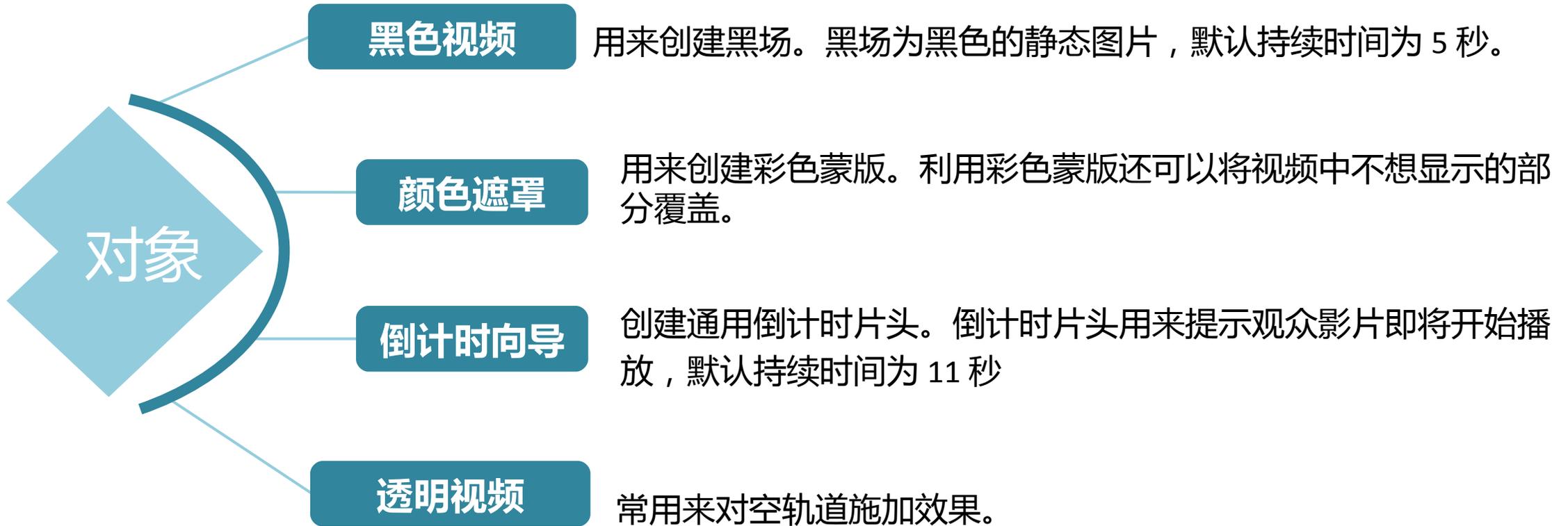
第三节 创建素材

创建彩条





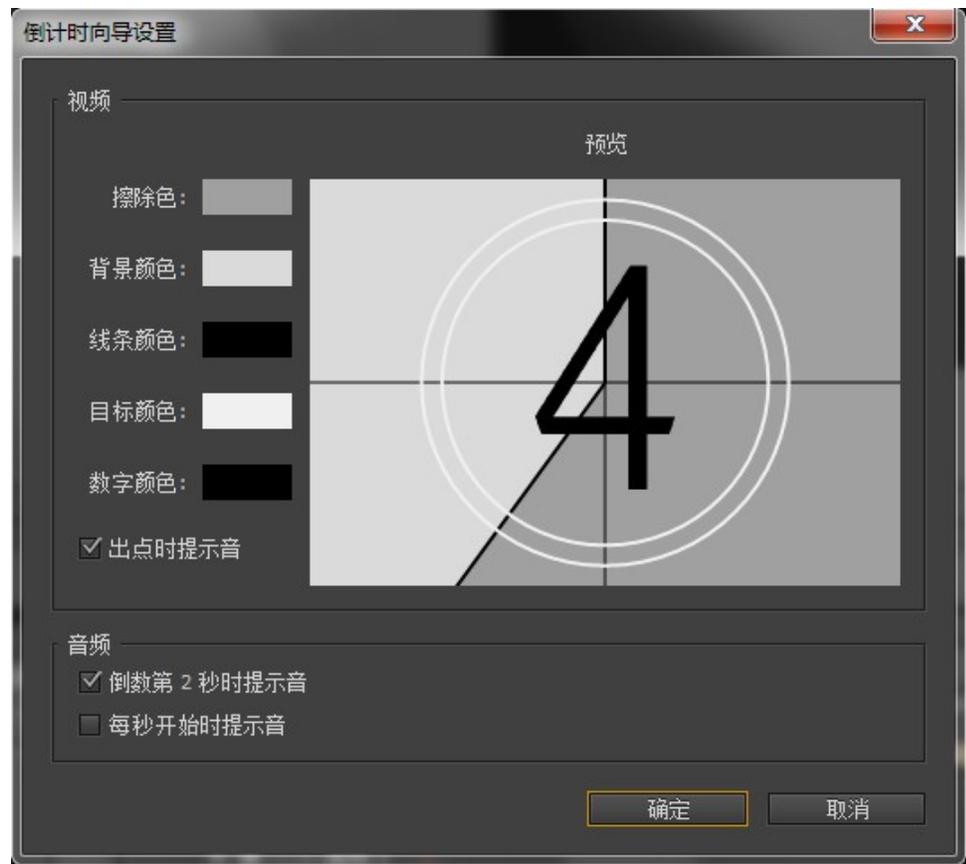
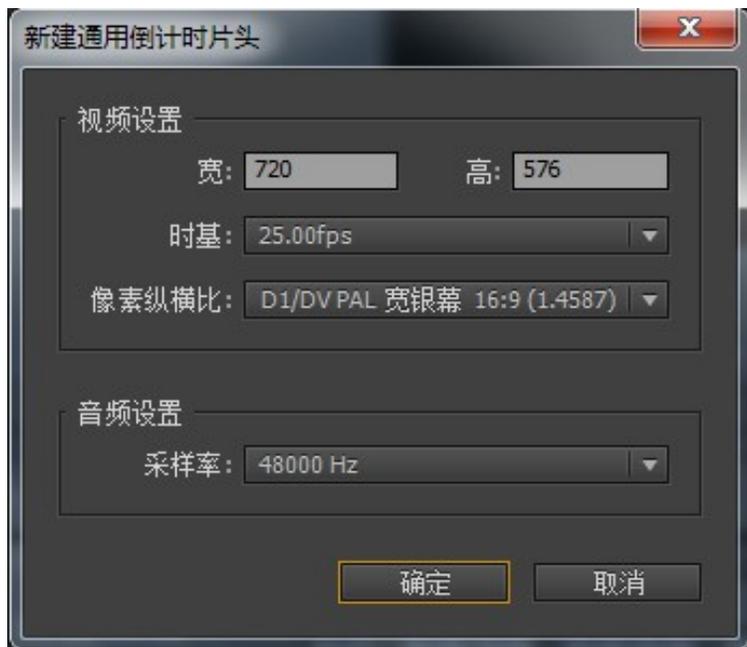
第三节 创建素材





第三节 创建素材

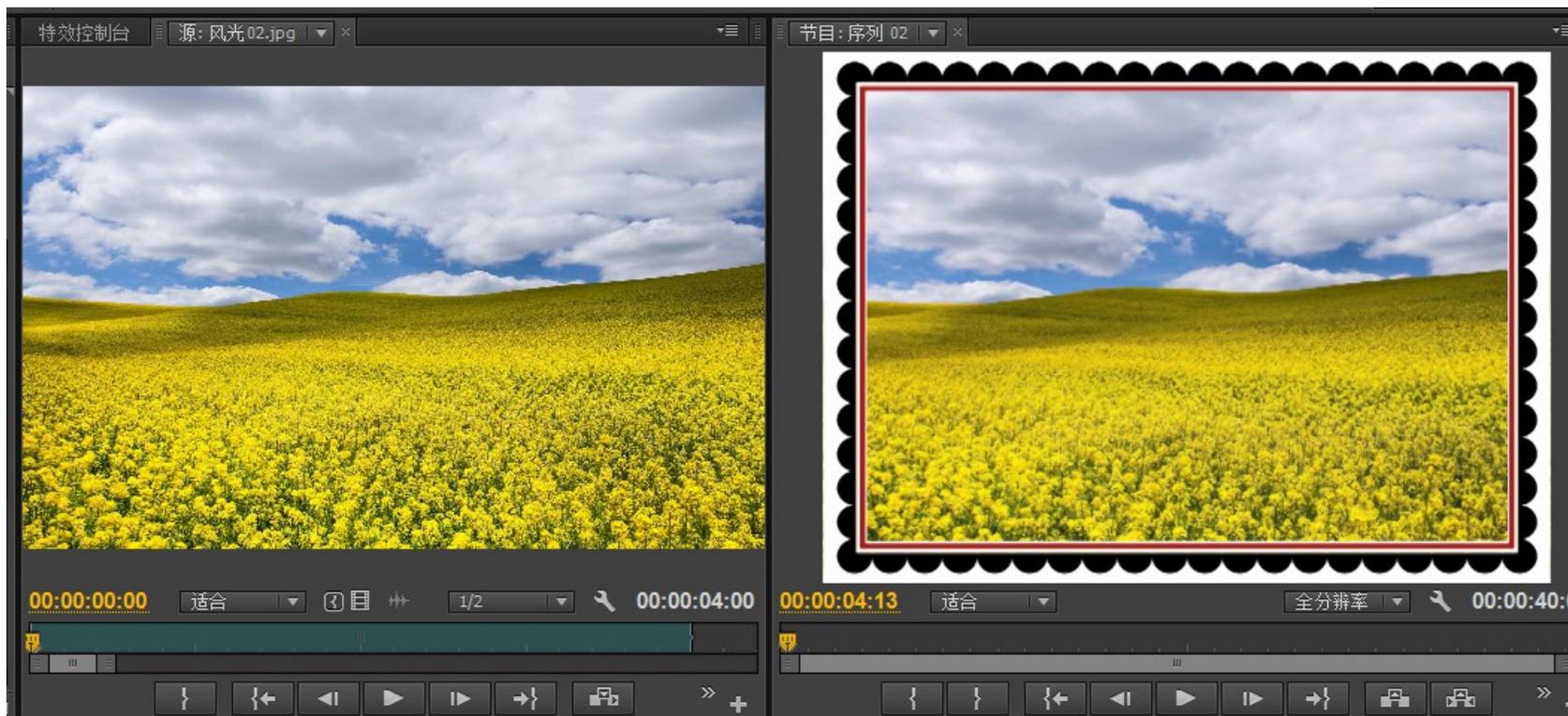
创建倒计时片头





第四节 视频编辑

2.4.1 认识监视器面板



“源”监视器

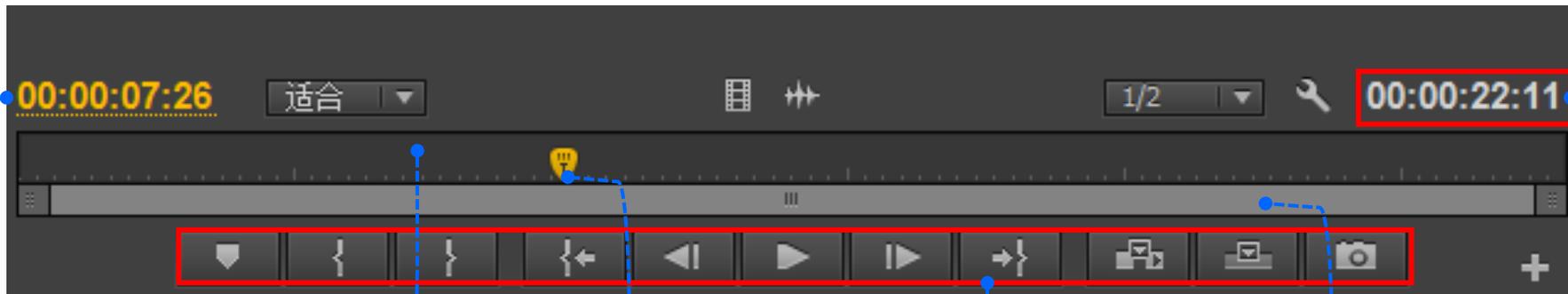
“节目”监视器

“源”监视器面板的主要作用是预览和剪辑素材；“节目”监视器面板主要用于预览“时间线”调板当前序列中的内容，即预览序列的制作效果。



第四节 视频编辑

“源”监视器调板



当前时间显示

显示当前帧的时间码。

时间标尺

使用时间码刻度来显示当前时间指针的位置，以及测量素材或序列的播放时间。

当前时间指针

指示当前帧的位置。

底部控制面板

利用其中的按钮可以播放视频、设置入点和出点、微调当前时间指针的位置、显示安全框和设置视频的显示方式等。

显示区域条

用于设置时间标尺上的可视区域。

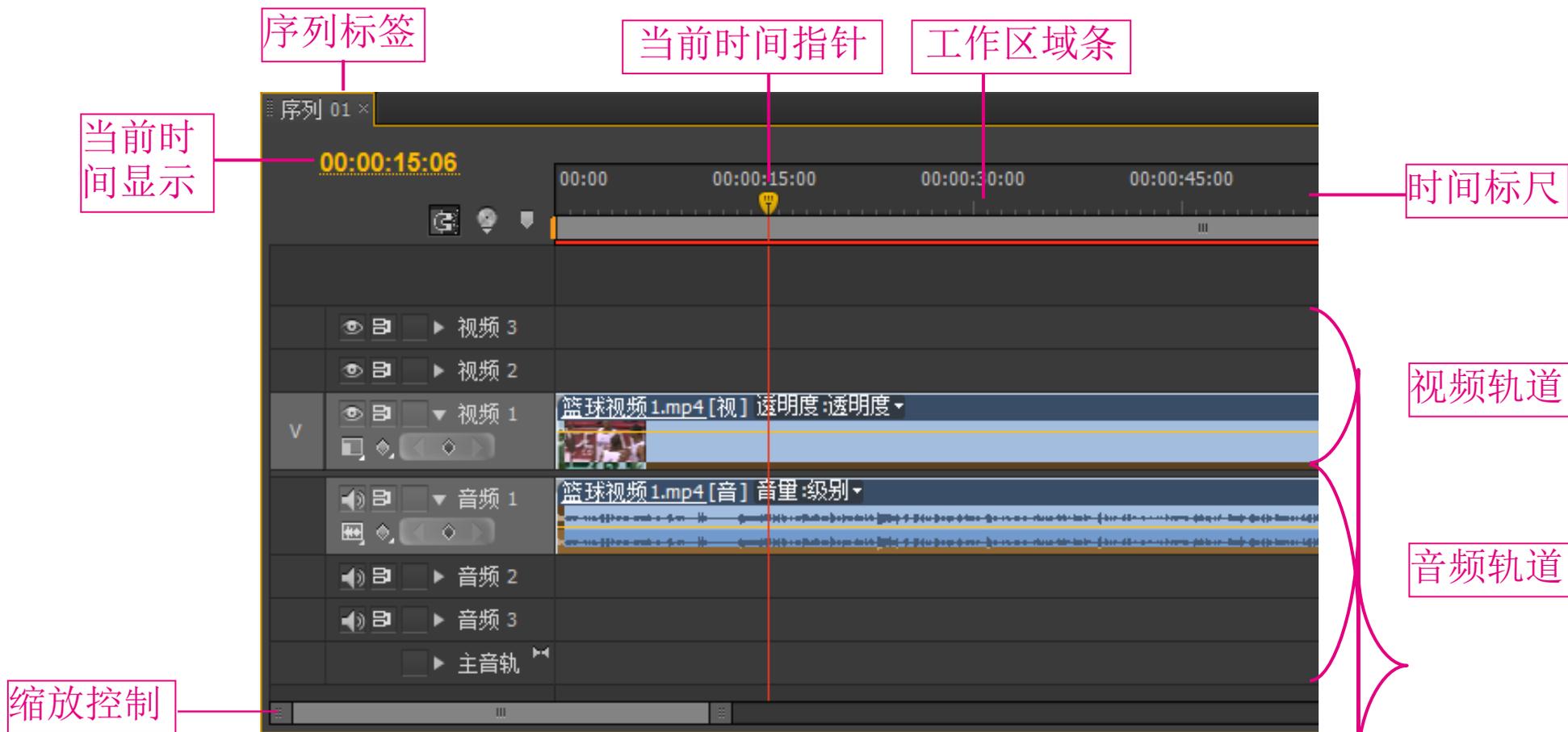
持续时间显示

显示素材片段或序列的持续时间。。



第四节 视频编辑

2.4.2 认识“时间线”面板





第四节 视频编辑

用来组织音频素材

音频轨道

“时间线”
面板

视频轨道

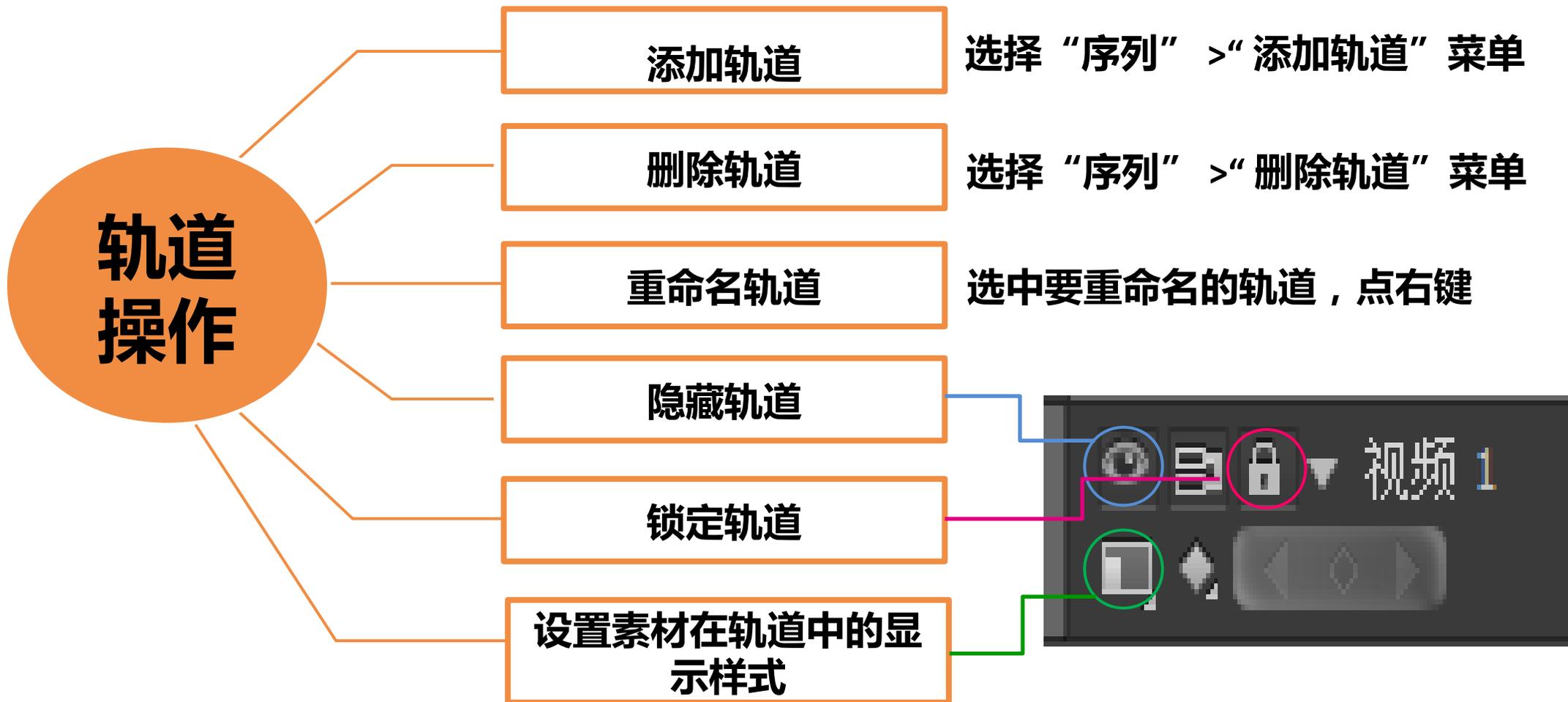
用来组织图片和视频等
素材

需要注意的是，利用其缩放控制滑块可以改变时间标尺的显示比例。此外，也可选择“工具”调板中的“缩放工具”，然后单击“时间线”调板以放大时间标尺的显示比例；按住【Alt】键单击可缩小显示比例。



第四节 视频编辑

2.4.3 时间线轨道常用操作





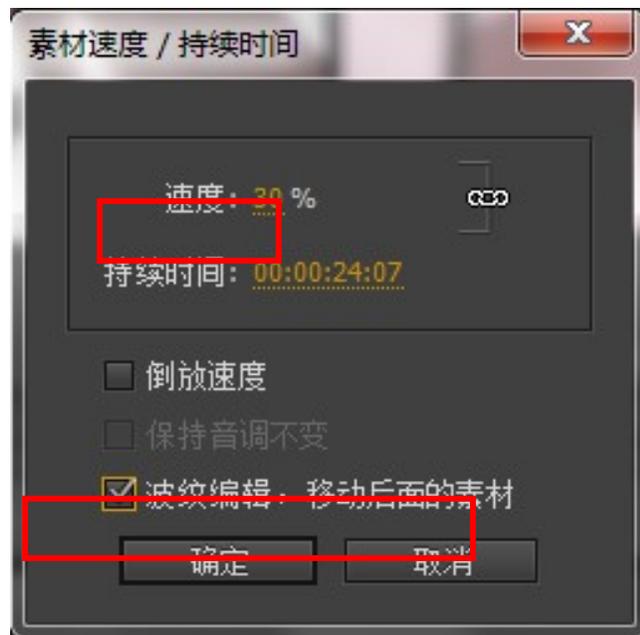
第四节 视频编辑

2.4.4 取消音视频素材的链接和组合素材

选择“素材” > “解除视音频链接”菜单，即可解除该视频片段和音频的链接。

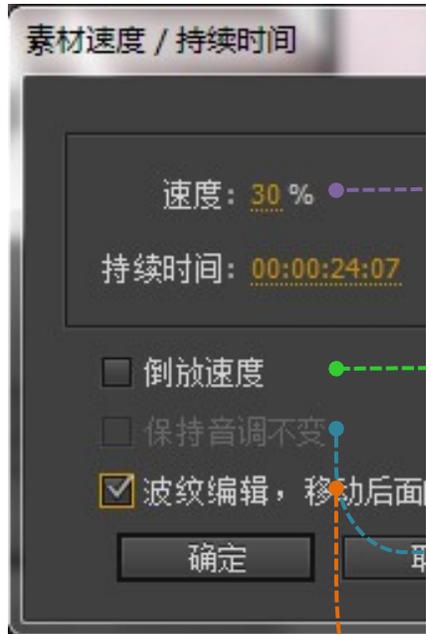
2.4.5 调整素材的播放速度和持续时间

选择“素材” > “速度 / 持续时间”菜单，或按快捷键【Ctrl+R】，打开“素材速度 / 持续时间”对话框。





第四节 视频编辑



速度

该数值越大视频素材片段的播放速度越快，持续时间就越短，反之越长。

“倒放速度”复选框

勾选该复选框，可颠倒视频素材片段的播放顺序，使其从末尾向前播放。

“保持音调不变”复选框

勾选该复选框，在调整带有音频的视频素材的播放速度时，只有音速发生变化，而音调不变。

“波纹编辑，移动后面的素材”复选框

勾选该复选框，调整时后面的素材片段会根据所调整素材的长度自动后移或前移。



第四节 视频编辑

2.4.6 视频编辑工具的使用

滚动编辑：可以对轨道中相邻素材片段的出点和入点进行同步调整，其他素材片段的位置和序列总长度保持不变；

错落工具：可以对轨道中的素材片段的出点和入点进行调整，不覆盖左右相邻的素材，不改变序列的持续时间、素材的播放速度和持续时间，但改变素材片段的播放内容；

滑动工具：可同步调整与该素材片段相邻的两个素材片段的入点和出点，而该素材片段的入点和出点保持不变，节目的总长度保持不变；

波纹编辑：可实现在不覆盖左右相邻素材、不改变播放速度的情况下，对轨道中素材片段的入点和出点进行调整，序列时间随之变化。



第四节 视频编辑

2.4.7 设置入点和出点

设置入点
和出点

方法 1

在将素材添加到序列的时间线轨道之前，可在“源”监视器调板中设置素材片段的入点和出点，然后利用插入或覆盖方式将素材片段添加到时间线的目标轨道中

方法 2

在将素材添加到时间线轨道后，可以使用“工具”调板中的相应工具，通过拖拽素材片段边缘等方式来调整其入点和出点。



第四节 视频编辑

2.4.8 插入和覆盖编辑

将素材片段覆盖到序列中目标轨道的某一位置，替换掉原有的部分素材片段。

插入
编辑

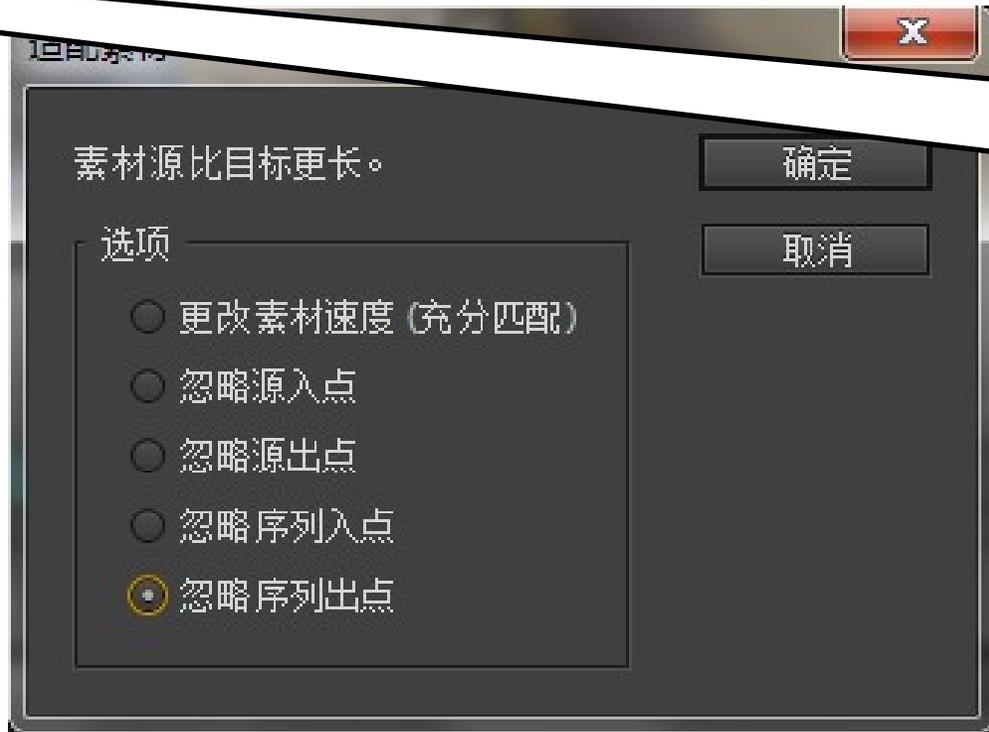
覆盖
编辑

指将素材片段插入到序列中的目标轨道后，序列从插入位置被分开，后面的素材片段被移动到该素材片段的入点之后。



第四节 视频编辑

使用覆盖方式添加素材：





第四节 视频编辑



更改素材速度 (充分分配)

改变源素材入点和出点之间视频片段的播放速度。

忽略源入点

以序列出入点之间的时间为准，从左侧剪除源素材片段的部分内容。

忽略源出点

修剪源素材的出点，使其适应序列中设定的持续时间。

忽略序列入点

在将源素材出点与序列出点对齐的情况下，将源素材中多出的部分覆盖序列入点之前的部分内容。

忽略序列出点

在将源素材入点与序列入点对齐的情况下，将源素材中多出的部分覆盖序列出点之后的部分内容。



第四节 视频编辑

2.4.9 三点编辑和四点编辑



所谓三点编辑就是通过设置两个入点和一个出点，或一个入点和两个出点来选取素材片段及对素材片段在序列中进行定位。

其中一种典型的三点编辑方式是设置素材片段的入点和出点，以及设置素材片段的入点在序列中的位置（即设置序列的入点）。



第四节 视频编辑

2.4.9 三点编辑和四点编辑



所谓四点编辑，就是通过在“源”监视器中设置素材的入点和出点，在“节目”监视器中设置序列的入点和出点，再通过匹配对齐将素材添加到序列中。

谢谢观看！