

# 103011 非线性编辑制作技术

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（一）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：Premiere 界面介绍（设计性实验）

四、实验目的

使学生初步了解 Premiere 界面组成和各部分功能用处，初步完成最简单的非线性编辑制作过程。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. Premiere 界面和基本操作示教。
2. 学生对素材进行简单非线性编辑。

七、实验步骤

1. Premiere 界面组成。
2. Project 窗口的认识，导入素材。
3. Timeline 的意义。
4. Tool 工具，简单的时间线上的编辑。
5. 监视器。
6. 导出素材。

八、实验结果

能够通过的时间线上非线性编辑素材，合成并导出节目。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（二）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：Premiere 中的重点参数与特技切换（设计性实验）

### 四、实验目的

使学生初步了解 Premiere 几个常用参数，学习项目菜单的管理，了解文件格式的不同，学会使用关键帧，掌握特技切换的制作方法。

### 五、主要设备

PC 机。

### 六、实验内容

1. Premiere参数、特技切换的调整和基本操作示教。
2. 学生对素材进行关键帧设定、特技切换编辑。

### 七、实验步骤

1. 管理项目菜单，导入不同格式素材
2. 基本参数设置，时间码设置。
3. Premiere的参数介绍与调整。
4. 使用Keyframe制作放大、缩小、旋转、移动特效、简单混合特效、淡入淡出特效。
5. 特技切换制作。

### 八、实验结果

完成放大、缩小、旋转、移动特效、简单混合特效、淡入淡出特效，特技切换特效。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（三）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：Premiere 视频特效（设计性实验）

### 四、实验目的

使学生掌握 Premiere 多种特效制作方法。

### 五、主要设备

PC 机。

### 六、实验内容

1. Premiere中Adjust、Blur&Sharpen、Distort、Image Control、Key、Perspective、Render、Stylize、Time、Transform、Video等特效。

2. 学生对素材进行特效编辑。

### 七、实验步骤

1. 使用Adjust调节亮度和对比度、通道混合、色阶等。实例：黑白照片

2. Blur&Sharpen调整镜头模糊、通道模糊、方向模糊、高斯模糊等、辐射模糊等，调整锐化。实例：制作急速放大特效。

3. Distort制作wave、镜像等特效。实例：水中倒影。

4. Image Control调节调色、饱和度、色彩过滤、色彩替换等。实例：色彩过滤。

5. Key调整亮度键、色度键等。实例：天气预报。

6. Perspective建立基础三维效果，投影效果，字幕浮雕效果。

7. Render制作闪电、镜头光晕。

8. Stylize制作浮雕、马赛克等效果。实例：马赛克特效

9. Time制作反射、跳帧等。

10. Transform制作拉伸、水平翻转、滚动效果。实例：电视噪声。

### 八、实验结果

1. Adjust制作黑白照片效果。

2. Blur制作急速放大。

3. Distort制作水中倒影。

4. 色彩过滤效果。
5. 色键制作天气预报效果。
6. 制作马赛克特效。
7. 画中画——电脑中的画面特效，制作电视噪声特效。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（四）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：Premiere 字幕（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 Premiere 字幕的制作方法。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. 字幕工具箱、风格化设置、图形制作与字幕滚动的示教。
2. 学生进行字幕制作。

七、实验步骤

1. 字幕工具箱介绍。
2. 文字的风格化设置练习。
3. 绘制图形。
4. 设置字幕滚动。

八、实验结果

制作片头10秒，要求使用字幕工具制作，字幕风格自拟。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（五）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：Premiere 音频编辑（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 Premiere 音频编辑的方法。

五、主要设备

PC 机，耳麦。

六、实验内容

1. Premiere 音频编辑示教。
2. 学生进行音频录制，制作移调、延时、滤波、时间压缩特效。

七、实验步骤

1. 音频录制，每组同学录制一段自我介绍。
2. 使用Delay特效模拟不同种类的房间声学环境。
3. Dynamics特效利用滤波器的调节，进行高通、低通、带通滤波器设置，试听不同的滤波器对声音的影响。
4. 去噪，对语音记录时产生的造成进行滤除。
5. 移调，改变人声频率，试听声音有何变化。

八、实验结果

将录制的自我介绍，改变语速，模拟不同声学环境，并利用移调技术改变人声，最后导出成wav格式的音频文件。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（六）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 界面介绍（设计性实验）

### 四、实验目的

使学生初步了解 After Effects 界面组成，和各部分功能用处，初步完成最简单的非线性编辑制作过程。

### 五、主要设备

PC 机。

### 六、实验内容

1. After Effects 界面各个组成部分的作用和基本操作示教。
2. 学生对素材进行简单的合成。

### 七、实验步骤

1. After Effects 界面组成介绍。
2. Project 窗口的认识，导入单个文件、多个文件、序列、多层图形文件。
3. Timeline 的使用练习。
4. 基础动画制作，实例：制作运动的报纸。
5. 多层图形动画制作，快捷键的使用，实例：多层处理制作动态文字。
6. 导出。

### 八、实验结果

1. 利用基础动画制作运动的报纸。
2. 多层处理制作动态文字。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（七）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 多种文字特效（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 After Effects 的 Basic Text、Path Text 特效的制作，并能制作动态文字特效 Animation Text。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. Basic Text、Path Text特效的使用和Animation Text的制作与预设的示教。
2. 学生进行Basic Text、Path Text和Animation Text的练习。

七、实验步骤

1. Basic Text练习，制作随机变化的8位整数。
2. Path Text练习，制作Loop型运动轨迹文字。
3. Animation Text练习，制作动态变换颜色的文字。
4. 查找并使用预设。

八、实验结果

1. 随机变化的8位整数。
2. Loop型运动轨迹文字。
3. 动态变换颜色的文字。



## “非线性编辑制作技术”实验指导书（八）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 3D 效果、灯光和摄像机（设计性实验）

### 四、实验目的

使学生掌握 After Effects 的 3D 效果、灯光与摄像机特效的制作。

### 五、主要设备

PC 机。

### 六、实验内容

1. 学习After Effects中的3D效果。
2. 练习在三维空间中调整素材位置与角度。
3. 实践4种灯光的建立。
4. 实践摄像机的建立与调整，多机位动画制作。

### 七、实验步骤

1. 3D特效制作，实践：空间中飞翔的蝴蝶。
2. 使用环境光、聚光灯、点光源、排光灯建立照明，实践：虚拟演播室背景。
3. 建立摄像机，比较长焦摄像机与广角摄像机的不同，建立3个摄像机，多机位拍摄。
4. 在“虚拟演播室背景”场景中加入蝴蝶，建立三维空间的运动路径。

### 八、实验结果

制作带有三维空间飞舞蝴蝶的虚拟演播室背景。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（九）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 的运动（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 After Effects 的父子层、Add Expression、Wiggler、Motion Sketch 的使用。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. 学习After Effects的父子层，实例练习。
2. 练习Add Expression。
3. Wiggler、Motion Sketch的练习。

七、实验步骤

1. After Effects的父子层练习，实例：制作运动的小汽车动画。
2. Add Expression的函数语法，实例：动态文字。
3. Wiggler的应用练习，实例：小汽车在颠簸路面的震颤。
4. Motion Sketch的应用练习，实例：小汽车翻车的动画。

八、实验结果

制作小汽车开动，并翻车的动画。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（十）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 的跟踪（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 After Effects 的防抖、跟踪的使用。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. 学习并练习After Effects的防抖。
2. 学习并练习位置跟踪、旋转跟踪、位置与旋转跟踪、透视边角跟踪。

七、实验步骤

1. After Effects的防抖练习，实例：抖动的犀牛。
2. 位置跟踪，实例：跟踪手指。
3. 旋转跟踪，实例：绵羊跟踪钟表指针。
4. 位置与旋转跟踪，实例：大力士。
5. 透视边角跟踪，实例：动态图书的翻页。

八、实验结果

抖动的犀牛、跟踪手指、绵羊跟踪钟表指针、大力士、动态图书的翻页等5个短小的动画。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（十一）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 中的仿真特效（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 After Effects 的 Caustics、Foam、Shatter 和粒子等仿真特效。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. 学习并练习Caustics、Foam、Shatter和粒子等仿真特效。

七、实验步骤

1. Caustics的练习，实例：水中倒影。
2. Foam的练习，实例：冒泡的酒杯。
3. Shatter的练习，实例：天窗碎裂。
4. 粒子仿真，实例：下雪、黑客帝国、群蝶乱舞。

八、实验结果

水中倒影、冒泡的酒杯、天窗碎裂、下雪、黑客帝国、群蝶乱舞等6个短小的动画。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（十二）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 中的遮罩与键控（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 After Effects 的遮罩与键控，理解 alpha 的意义。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. 学习并练习建立遮罩
2. 学习并练习多种键控（Key）。

七、实验步骤

1. 遮罩练习，实例：放大镜。
2. Color Difference Key练习，实例：飞行的女巫。
3. Color Range练习，实例：特工。
4. Difference Matte练习，实例：少女。
5. Inner Outer Key练习，实例：头发与酒瓶。

八、实验结果

放大镜、飞行的女巫、特工、少女、头发与酒瓶等5个短小的动画。

## “非线性编辑制作技术”实验指导书（十三）

一、实验课程编码：103011

二、实验课程名称：非线性编辑制作技术

三、实验项目名称：After Effects 中的插件（设计性实验）

四、实验目的

使学生掌握 After Effects 的插件安装方法和使用方法。

五、主要设备

PC 机。

六、实验内容

1. 安装Shine、3D Stroke、Starglow、SoundKeys的插件。
2. 学习并练习使用几种插件。

七、实验步骤

1. Shine的练习，实例：晖光的文字。
2. 3D Stroke练习，实例：生长的花朵。
3. Starglow的练习，实例：闪光的文字。
4. SoundKeys的练习，实例：运动的音符。

八、实验结果

晖光的文字、生长的花朵、闪光的文字、运动的音符等4个短小的动画。