

“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

教育部职业教育与成人教育司

全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

中文版

# Premiere Pro CC 实例教程

尹小港 / 编著

73个基础实例

+

16个综合项目

+

16个课后训练

+

70个视频文件

## ■ 专家编写

本书由资深影视编辑人员结合多年工作经验精心编写而成

## ■ 灵活实用

范例经典、项目实用，步骤清晰、内容丰富、循序渐进，实用性和指导性强

## ■ 光盘教学

随书光盘包括70个视频教学文件、素材文件和范例源文件



海洋出版社

“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

教育部职业教育与成人教育司

全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

中文版

# Premiere Pro CC 实例教程

尹小港 / 编著

73个基础实例

+

16个综合项目

+

16个课后训练

+

70个视频文件

## ■ 专家编写

本书由资深影视编辑人员结合多年工作经验精心编写而成

## ■ 灵活实用

范例经典、项目实用，步骤清晰、内容丰富、循序渐进，实用性和指导性强

## ■ 光盘教学

随书光盘包括70个视频教学文件、素材文件和范例源文件

海洋出版社

2014年·北京

## 内 容 简 介

本书是以基础案例讲解和综合项目应用相结合的教学方式介绍影视动画非线性编辑软件 Premiere Pro CC 的使用方法和技巧的教程。本书语言平实,内容丰富、专业,并采用了由浅入深、图文并茂的叙述方式,从最基本的技能和知识点开始,辅以大量的上机实例作为导引,帮助读者在较短时间内轻松掌握中文版 Premiere Pro CC 的基本知识与操作技能,并做到活学活用。

**本书内容:** 全书共分为 9 章,着重介绍了影视编辑基础、素材剪辑、动画编辑、视频过渡应用、视频效果应用、音频内容编辑、颜色校正特效和影片输出设置等。最后通过经典歌曲 KTV—牡丹之歌、旅游主题宣传片一醉美四川、体育栏目片头—篮球空间 3 个影视编辑综合项目实战,全面系统地介绍了使用 Premiere Pro CC 编辑影视作品的方法和技巧。

**本书特点:** 1. 基础案例讲解与综合项目训练紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松,上手容易。2. 注重学生动手能力和实际应用能力的培养的同时,书中还配有大量基础知识介绍和操作技巧说明,加强学生的知识积累。3. 实例典型、任务明确,由浅入深、循序渐进、系统全面,为职业院校和培训班量身打造。4. 每章后都配有练习题,利于巩固所学知识和创新。5. 书中实例收录于光盘中,采用视频讲解的方式,一目了然,学习更轻松!

**适用范围:** 适合 Premiere 的初、中级读者阅读,既可作为高等院校影视动画相关专业课教材,也是从事影视广告设计和影视后期制作的广大从业人员必备工具书。

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版 Premiere Pro CC 实例教程/尹小港编著. —北京:海洋出版社,2014.7  
ISBN 978-7-5027-8886-5

I. ①中… II. ①尹… III. ①视频编辑软件—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 117866 号

总策划:刘斌

责任编辑:刘斌

责任校对:肖新民

责任印制:赵麟苏

排版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)  
100081

经销:新华书店

技术支持:(010) 62100055

发行部:(010) 62174379(传真)(010) 62132549  
(010) 68038093(邮购)(010) 62100077

网址:www.oceanpress.com.cn

承印:北京旺都印务有限公司

版次:2014 年 7 月第 1 版

2014 年 7 月第 1 次印刷

开本:787mm×1092mm 1/16

印张:13.5

字数:315 千字

印数:1~4000 册

定价:38.00 元(含 1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

# 前 言

Premiere 是 Adobe 公司开发的一款功能强大的非线性视频编辑软件，以其在非线性影视编辑领域中出色的专业性能，被广泛地应用在视频内容编辑和影视特效制作领域。

本书采用全案例讲解的方式，带领读者从了解非线性编辑与专业影视编辑合成的基础知识开始，循序渐进地学习并掌握使用 Premiere Pro CC 进行视频影片编辑的完整工作流程，对各种编辑工具、视频切换、视频特效、字幕编辑、音频编辑等功能的应用，都通过直接上机进行案例编辑操作的方式进行实践。在每个软件功能部分的案例训练之后，及时安排典型的影视设计项目实例，对该部分的编辑功能进行综合应用的实践练习，使读者逐步掌握影视后期特效编辑的全部工作技能。

本书内容包括 9 章，内容介绍如下：

第 1 章：主要介绍了影视编辑的相关基础知识，通过案例操作训练，掌握在 Premiere Pro CC 中进行工作界面布局管理、新建项目和序列、导入素材和输出影片等基本操作技能。

第 2 章：主要介绍了对素材剪辑的各项编辑技能，包括导入分层图像、对素材进行设置和管理、使用编辑工具对素材剪辑进行处理等操作技能。

第 3 章：主要介绍了关键帧动画的创建与设置方法，包括关键帧动画的多种创建和编辑方法，通过案例训练，对位移动画、缩放动画、旋转动画、不透明度动画等基本动画类型进行实践学习。

第 4 章：主要介绍了视频过渡效果的应用技能，通过安排典型的案例训练，对 Premiere Pro CC 中提供的各类视频过渡效果进行操作实践学习。

第 5 章：主要介绍了视频特效的编辑应用，通过大量的案例训练，对各类视频效果中的典型特效进行操作实践的练习。

第 6 章：主要介绍了音频内容的编辑方法，包括音频持续时间和播放速率的调整、音频素材、剪辑、音频轨道的音量设置以及应用各种音频过渡效果、音频特效的操作方法。

第 7 章：主要介绍了在 Premiere Pro CC 中进行字幕内容的创建、设置与编辑的操作方法。

第 8 章：主要介绍了对影片项目进行输出的设置方法和操作流程。

第 9 章：通过卡拉 OK 音乐影片制作、旅游主题宣传片、电视栏目片头设计 3 个典型案例，对在 Premiere Pro CC 中综合应用多种编辑功能和操作技巧，进行常见影视编辑项目、商业影片项目的编辑制作进行实践，使读者可以将掌握的影视编辑技能应用在实际项目中。

本书适合作为广大对视频编辑感兴趣的初、中级读者的自学参考图书，也适合各大中专院校相关专业作为教学教材。

在本书的配套光盘中提供了本书所有实例的源文件、素材和输出文件，以及包含相关实例的多媒体教学视频，方便读者在学习参考。

本书由尹小港编写，参与本书编写与整理工作的还有：余奇、杜佩颖、赵彬、陈清霞、李杰、易伟、丁楠娟、周珂令、张瑞娟、张现伟、段海朋、杨昆、李永明、何玉凤、时盈盈、许苗苗、李海燕、周玉琼、唐林、杨贤华、银霞、陈春雨、张玲、喻晓等，在此表示感谢。对于本书中的疏漏之处，敬请读者批评指正。

编 者

# 目 录

<b>第 1 章 影视编辑基础</b> ..... 1	
1.1 影视编辑基础知识..... 1	
1.1.1 线性编辑..... 1	
1.1.2 非线性编辑..... 1	
1.1.3 常见基础概念..... 2	
1.1.4 在 Premiere 中进行影视编辑的 工作流程..... 5	
1.2 熟悉 Premiere Pro CC 的工作界面..... 5	
1.3 选择工作区布局..... 12	
1.4 基础实例训练..... 14	
1.4.1 实例 1 启动与退出 Premiere Pro CC..... 14	
1.4.2 实例 2 设置自定义工作区..... 15	
1.4.3 实例 3 新建项目和序列..... 17	
1.4.4 实例 4 导入外部素材..... 19	
1.4.5 实例 5 将素材加入序列..... 19	
1.4.6 实例 6 将项目文件输出成影 片文件..... 21	
1.3 课后练习..... 21	
<b>第 2 章 素材剪辑</b> ..... 24	
2.1 基础训练..... 24	
2.1.1 实例 1 PSD 素材的导入设置..... 24	
2.1.2 实例 2 导入序列图像文件..... 26	
2.1.3 实例 3 重命名素材和素材 剪辑..... 27	
2.1.4 实例 4 自定义素材标签颜色..... 28	
2.1.5 实例 5 修改静态素材的默认 持续时间..... 29	
2.1.6 实例 6 重设视频素材缩览图..... 30	
2.1.7 实例 7 使用选择工具调整静 态素材剪辑的持续时间..... 32	
2.1.8 实例 8 使用选择工具修剪动 态素材剪辑的持续时间..... 33	
2.1.9 实例 9 修改项目窗口中素材 的速度与持续时间..... 34	
2.1.10 实例 10 修改序列中视频剪 辑的速度与持续时间..... 35	
2.1.11 实例 11 通过源监视器窗口 修剪素材的持续时间..... 36	
2.1.12 实例 12 在节目监视器窗口 中对素材剪辑进行变换编辑..... 37	
2.1.13 实例 13 使用工具栏中的工 具编辑素材剪辑..... 39	
2.1.14 实例 14 通过命令编组素材 文件..... 41	
2.1.15 实例 15 分离视频素材中的 音频和影像..... 42	
2.1.16 实例 16 添加和删除轨道..... 43	
2.2 项目应用..... 45	
2.2.1 项目 1 创建与设置倒计时 片头..... 45	
2.2.2 项目 2 快慢变速与镜头倒放 特效——快乐的夏天..... 47	
2.3 课后练习..... 50	
<b>第 3 章 动画编辑</b> ..... 53	
3.1 基础训练..... 53	
3.1.1 实例 1 在效果面板中创建与 编辑关键帧..... 53	
3.1.2 实例 2 在轨道中设置和编辑 关键帧..... 56	
3.1.3 实例 3 位移动画的创建与调 整..... 57	
3.1.4 实例 4 缩放动画的创建与编 辑..... 60	
3.1.5 实例 5 旋转动画的创建与编 辑..... 61	
3.1.6 实例 6 不透明度动画的创建 与编辑..... 64	
3.2 项目应用..... 65	
3.2.1 项目 1 关键帧动画综合应用 ——太空碟影..... 65	
3.2.2 项目 2 关键帧动画综合应 用——梦醒时分..... 68	
3.3 课后练习..... 72	

<b>第 4 章 视频过渡应用</b> .....	74	5.1.5 实例 5 时间类视频效果的 应用 .....	106
4.1 基础训练 .....	74	5.1.6 实例 6 杂色与颗粒类视频 效果的应用 .....	107
4.1.1 实例 1 视频过渡效果的添加 与设置 .....	74	5.1.7 实例 7 模糊和锐化类视频 效果的应用 .....	108
4.1.2 实例 2 视频过渡效果的替换 与删除 .....	77	5.1.8 实例 8 生成类视频效果的 应用 .....	109
4.1.3 实例 3 3D 运动类过渡效果 的应用 .....	78	5.1.9 实例 9 调整类视频效果的 应用 .....	111
4.1.4 实例 4 伸缩类过渡效果的 应用 .....	79	5.1.10 实例 10 过渡类视频效果 的应用 .....	112
4.1.5 实例 5 划像类过渡效果的 应用 .....	81	5.1.11 实例 11 透视类视频效果 的应用 .....	113
4.1.6 实例 6 擦除类过渡效果的 应用 .....	82	5.1.12 实例 12 通道类视频效果 的应用 .....	115
4.1.7 实例 7 映射类过渡效果的 应用 .....	84	5.1.13 实例 13 键控类视频效果 的应用 .....	116
4.1.8 实例 8 溶解类过渡效果的 应用 .....	86	5.1.14 实例 14 颜色校正类视频 效果的应用 .....	117
4.1.9 实例 9 滑动类过渡效果的 应用 .....	87	5.1.15 实例 15 风格化类视频效果 的应用 .....	119
4.1.10 实例 10 特殊类过渡效果的 应用 .....	89	5.2 项目应用 .....	120
4.1.11 实例 11 缩放类过渡效果的 应用 .....	90	5.2.1 项目 1 Warp Stabilizer 特效 应用——修复视频抖动 .....	120
4.1.12 实例 12 页面剥落类过渡效 果的应用 .....	91	5.2.2 项目 2 颜色键特效应用—— 绿屏抠像合成 .....	123
4.2 项目应用 .....	92	5.2.3 项目 3 颜色校正特效综合 应用——电影色彩效果 .....	124
4.2.1 项目 1 用擦除过渡效果制作 手写书法——新闻说法 .....	92	5.3 课后练习 .....	126
4.2.2 项目 2 视频过渡效果综合运 用——美丽的银河 .....	95	<b>第 6 章 音频内容编辑</b> .....	129
4.3 课后练习 .....	96	6.1 基础训练 .....	129
<b>第 5 章 视频效果应用</b> .....	98	6.1.1 实例 1 调整音频持续时间和 播放速度 .....	129
5.1 基础训练 .....	98	6.1.2 实例 2 修改音频素材和音频 剪辑的音量 .....	131
5.1.1 实例 1 视频效果的添加与 设置 .....	98	6.1.3 实例 3 调整音频轨道的音 量 .....	133
5.1.2 实例 2 变换类视频效果的 应用 .....	100	6.1.4 实例 4 将单声道音频素材 转换为立体声 .....	133
5.1.3 实例 3 图像控制类视频效 果的应用 .....	101	6.1.5 实例 5 编辑背景音乐的淡入 淡出效果 .....	135
5.1.4 实例 4 扭曲类视频效果的 应用 .....	103		



6.1.6 实例 6 音频过渡效果的应 用 .....	136	7.2 项目应用 .....	158
6.1.7 实例 7 音频效果的应用 .....	137	7.2.1 项目 1 编辑游动字幕影 片——经典歌曲欣赏“长 城长” .....	158
6.2 项目应用 .....	138	7.2.2 项目 2 编辑滚动字幕影 片——史话成都 .....	163
6.2.1 项目 1 应用音频效果美化 音效——音乐大厅的回响 .....	138	7.3 课后练习 .....	167
6.2.2 项目 2 编辑 5.1 声道环绕 立体声——天籁纯音 .....	141	<b>第 8 章 影片输出设置</b> .....	169
6.3 课后练习 .....	143	8.1 实例 1 快速执行影片输出渲染 测试 .....	169
<b>第 7 章 颜色校正特效</b> .....	145	8.2 实例 2 自定义输出时间范围 .....	170
7.1 基础训练 .....	145	8.3 实例 3 输出序列图像文件 .....	171
7.1.1 实例 1 使用多种方法创建 字幕 .....	145	8.4 实例 4 裁切画面并输出 GIF 动画 .....	172
7.1.2 实例 2 编辑字幕文本基本 效果属性 .....	146	8.5 实例 5 只输出序列中的音频 内容 .....	173
7.1.3 实例 3 编辑路径造型文字 .....	149	8.6 课后练习 .....	175
7.1.4 实例 4 设置线性渐变和径 向渐变填充 .....	151	<b>第 9 章 影视编辑综合实战</b> .....	176
7.1.5 实例 5 应用和编辑字幕 样式 .....	155	9.1 经典歌曲 KTV——牡丹之歌 .....	176
7.1.6 实例 6 创建自定义字幕 样式 .....	157	9.2 旅游主题宣传片——醉美四川 .....	185
		9.3 体育栏目片头——篮球空间 .....	197



# 第 1 章 影视编辑基础



## 本章重点

- 认识和了解影视编辑相关基础知识
- 启动与退出 Premiere Pro CC
- 熟悉 Premiere Pro CC 的工作界面
- 选择工作区布局
- 设置自定义工作区
- 新建项目和序列
- 导入外部素材
- 将素材加入序列
- 将项目文件输出成影片文件

## 1.1 影视编辑基础知识

从电影、电视媒体诞生以来，影视内容编辑技术就伴随着影视工业的发展不断地革新，技术越来越完善，功能效果的实现、编辑应用的操作也越来越简便。在对视频内容进行编辑的工作方式上，就经历了从线性编辑到非线性编辑的重要发展过程。

### 1.1.1 线性编辑

传统的线性编辑是指在摄像机、录像机、编辑机、特技机等设备上，以原始的录像带作为素材，以线性搜索的方法找到想要的视频片段，然后将所有需要的片断按照顺序录制到另一盘录像带中。在这个过程中，需要工作人员通过使用播放、暂停、录制等功能来完成基本的剪辑。如果在剪辑时出现失误，或者需要在已经编辑好的录像带上插入或删除视频片段，那么在插入点或删除点以后的所有视频片段都要重新移动一次，因此编辑操作很不方便，工作效率也很低，由于录像带是易受损的物理介质，在经过了反复地录制、剪辑、添加特效等操作后，画面质量也会变得越来越差。

### 1.1.2 非线性编辑

非线性编辑 (Digital Non-Linear Editing, DNLE) 是随着计算机图像处理技术发展而诞生的视频内容处理技术。它将传统的视频模拟信号数字化，以编辑文件对象的方式在电脑上进行操作。非线性编辑技术融入了计算机和多媒体这两个领域的前端技术，集录像、编辑、特技、动画、字幕、同步、切换、调音、播出等多种功能于一体，克服了线性编辑的缺点，提高了视频编辑的工作效率。

相对于线性编辑的制作方法，非线性编辑可以在电脑中利用数字信息进行视频、音频编辑，只需使用鼠标和键盘就可以完成视频编辑的操作，如图 1-1 所示。数字视频素材的取得

主要有两种方式,一种方式是先将录像带上的片段采集下来,即把模拟信号转换为数字信号,然后存储到硬盘中再进行编辑。现在的电影、电视中很多特技效果的制作,就是采用这种方式取得数字视频,在电脑中进行特效处理后再输出影片;另一种方式是用数码视频摄像机(即通常所的 DV 摄像机)直接拍摄得到数字视频。数码摄像机通过 CCD (Charged Coupled Device, 电荷耦合器) 器件,将从镜头中传来的光线转换成模拟信号,再经过模拟/数字转换器,将模拟信号转换成数字信号并传送到存储单元保存起来。在拍摄完成后,只要将摄像机中的视频文件输入到电脑中即可获得数字视频素材,在专业的非线性编辑软件中就可以进行素材的剪辑、合成、添加特效以及输出等编辑操作,制作各种类型的视频影片。

Premiere 是 Adobe 公司开发的一款优秀的非线性视频编辑处理软件,具有强大的视频和音频内容实时编辑合成功能。它的编辑操作简便直观,同时功能丰富,因此广泛应用于家庭视频内容编辑处理、电视广告制作、片头动画编辑制作等领域,受到影视编辑从业人员和家庭用户的青睐。最新版本的 Premiere Pro CC 除了对软件功能的多个方面进行了提升以外,还带来了全新的云端处理技术,为影视项目编辑的跨网络协同合作和分享作品提供了更多的方便,如图 1-2 所示。



图 1-1 专业非线性编辑系统



图 1-2 Premiere Pro CC

### 1.1.3 常见基础概念

在使用 Premiere Pro CC 进行影视内容的编辑处理时,需要了解一些视频处理方面的概念和知识。准确理解相关概念、术语的含义,才能在后面的学习中快速理解和掌握各种视频编辑操作的实用技能。

#### 1. 帧和帧速率

在电视、电影以及网络 Flash 影片中的动画,其实都是由一系列连续的静态图像组成,这些连续的静态图像在单位时间内以一定的速度不断地快速切换显示时,人眼所具有的视觉残像生理特性就会产生“看见了运动的画面”的“感觉”,这些单独的静态图像就称为帧。而这些静态图像在单位时间内切换显示的速度,就是帧速率(也称作“帧频”),单位为帧/秒(fps)。帧速率的数值决定了视频播放的平滑程度,帧速率越高,动画效果越顺畅;反之就会有阻塞、卡顿的现象。在使用 Premiere Pro CC 进行影视编辑时,也常常会用到查看素材帧速率、设置合成序列的帧速率以及通过改变一段视频的帧速率来实现更改素材剪辑的持续时间、加快或放慢动画播放速度的效果。

## 2. 电视制式

最常见的视频内容就是在电视中播放的电视节目，它们都是经过视频编辑处理后得到的。由于各个国家对电视影像制定的标准不同，其制式也有一定的区别。制式的区别主要表现在帧速率、宽高比、分辨率、信号带宽等方面。传统电影的帧速率为 24fps，在英国、中国、澳大利亚、新西兰等地区的电视制式，都是采用这个扫描速率，称之为 PAL 制式。在美国、加拿大等大部分西半球国家以及日本、韩国等地区的电视视频内容，主要采用帧速率约为 30fps（实际为 29.7fps）的 NTSC 制式。在法国和东欧、中东等地区，则采用帧速率为 25fps 的 SECAM（顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号）制式。

除了帧速率方面的不同，图像画面中像素的高宽比也是这些视频制式的重要区别。在 Premiere Pro CC 中进行影视项目的编辑、素材的选取、影片的输出等工作时，都需要注意选择符合编辑应用需求的视频制式进行操作。

## 3. 压缩编码

视频压缩也称为视频编码。通过电脑或相关设备对胶片媒体中的模拟视频进行数字化后，得到的数据文件会非常大，为了节省空间和方便应用、处理，需要使用特定的方法对其进行压缩。

视频压缩主要分为有损压缩和无损压缩两种方式。无损压缩是利用数据之间的相关性，将相同或相似的数据特征归成一类数据，以减少数据量。有损压缩则是在压缩的过程中去掉一些不易被人察觉的图像或音频信息，这样既大幅度地减小了文件尺寸，也同样能够展现视频内容。不过，有损压缩中丢失的信息是不可恢复的。丢失的数据率和数据量与压缩比有关，压缩比越大，丢失的数据越多，一般解压后得到的影像效果越差。此外，某些有损压缩算法采用多次重复压缩的方式，这样还会引起额外的数据丢失。

有损压缩又分为帧内压缩和帧间压缩。帧内压缩也称为空间压缩，当压缩一帧图像时，它仅考虑本帧的数据而不考虑相邻帧之间的冗余信息。由于帧内压缩时各个帧之间没有相互关系，所以压缩后的视频数据仍可以以帧为单位进行编辑。帧内压缩一般得不到很高的压缩率。帧间压缩也称为时间压缩，是基于许多视频或动画的连续前后两帧具有很大的相关性，或者说前后两帧信息变化很小（也即连续的视频其相邻帧之间具有冗余信息）这一特性，压缩相邻帧之间的冗余量就可以进一步提高压缩量，减小压缩比，对帧图像的影响非常小，所以帧间压缩一般是无损的。帧差值算法是一种典型的时间压缩法，它通过比较本帧与相邻帧之间的差异，仅记录本帧与其相邻帧的差值，这样可以大大减少数据量。

## 4. SMPTE 时间码

在视频编辑中，通常用时间码来识别和记录视频数据流中的每一个帧画面，从一段视频的起始帧到终止帧，其间的每一帧都有一个唯一的时间码地址。根据动画和电视工程师协会 SMPTE（Society of Motion Picture and Television Engineers）使用的时间码标准，其格式是“小时：分钟：秒：帧”。

电影、录像和电视工业中使用不同帧速率，各有其对应的 SMPTE 标准。由于技术的原因，NTSC 制式实际使用的帧率是 29.97 帧/秒而不是 30 帧/秒，因此在时间码与实际播放时间之间有 0.1% 的误差。为了解决这个误差问题，设计出丢帧格式，即在播放时每分钟要丢 2 帧（实际上是有两帧不显示，而不是从文件中删除），这样可以保证时间码与实际播放时间的一致。与丢帧格式对应的是不丢帧格式，它会忽略时间码与实际播放帧之间的误差。

**提示**

为了方便用户区分视频素材的制式，在对视频素材时间长度的表示上也做了区分。

非丢帧格式的 PAL 制式视频，其时间码中的分隔符号为冒号 (:)，例如 0:00:30:00。而丢帧格式的 NTSC 制式视频，其时间码中的分隔符号为分号 (;)，例如 0;00;30;00。在实际编辑工作中，可以据此快速分辨出视频素材的制式（以及画面比例等）。

## 5. 视频格式

使用了一种方法对视频内容进行压缩后，就需要用对应的方法对其进行解压缩来得到动画播放效果。使用的压缩方法不同，得到的视频编码格式也不同。目前视频压缩编码的方法有很多，下面来了解一下几种常用的视频文件格式。

- AVI 格式：专门为微软 Windows 环境设计的数字式视频文件格式，这种视频格式的优点是兼容性好、调用方便、图像质量好，缺点是占用空间大。
- MPEG 格式：该格式包括了 MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4。MPEG-1 被广泛应用于 VCD 的制作和一些视频片段下载的网络上，使用 MPEG-1 的压缩算法可以将一部 120 分钟长的非视频文件的电影压缩到 1.2GB 左右。MPEG-2 则应用在 DVD 的制作方面，同时在一些 HDTV（高清晰电视广播）和一些高要求视频编辑处理上也有一定的应用空间。MPEG-4 是一种新的压缩算法，可以将一部 120 分钟长的非视频文件的电影压缩到 300MB 左右，以供网络播放。
- QuickTime 格式：苹果公司创立的一种视频格式，在图像质量和文件大小的处理上具有很好的平衡性，既可以得到清晰的画面，又可以很好地控制视频文件的大小。
- FLV 格式：随着 Flash 动画的发展而诞生的流媒体视频格式。FLV 视频文件体积小，同等画面质量的一段视频，其大小是普通视频文件体积的 1/3 甚至更小。同时以其画面清晰、加载速度快的流媒体特点，成为了网络中增长速度最快、应用范围最大的视频传播格式。目前几乎所有的视频门户网站都采用 FLV 格式视频，它也被越来越多的视频编辑软件支持导入和输出应用。

## 6. 数字音频

数字音频是一个用来表示声音振动频率强弱的数据序列，由模拟声音经采样、量化和编码后得到。数字音频的编码方式也就是数字音频格式，不同数字音频设备一般对应不同的音频格式文件。数字音频的常见格式有 WAV、MIDI、MP3、WMA 等。

- WAV 格式：微软公司开发的一种声音文件格式，也叫波形声音文件格式，是最早的数字音频格式，Windows 平台及其应用程序都支持这种格式。这种格式支持 MSADPCM、CCITT A LAW 等多种压缩算法。标准的 WAV 格式和 CD 一样，也是 44.1kHz 的采样频率，速率为 88kbit/s，16 位量化位数，因此 WAV 的音质和 CD 差不多，也是目前广为流行的声音文件格式，几乎所有的音频编辑软件都能识别 WAV 格式。
- MP3 格式：Layer-3 是 Layer-1、Layer-2 的升级版产品。与其前身相比，Layer-3 具有很高的压缩率（1:10~1:12），并被命名为 MP3，具有文件小、音质好的特点。
- WMA 格式：微软公司开发的用于因特网音频领域的一种音频格式。音质要强于 MP3

格式，以减少数据流量但保持音质的方法来达到比 MP3 压缩率更高的目的。WMA 的压缩率一般可以达到 1:18 左右，WMA 还支持音频流 (Stream) 技术，适合在线播放，更不用像 MP3 那样需要安装额外的播放器，只要安装了 Windows 操作系统就可以直接播放 WMA 音乐。

### 1.1.4 在 Premiere Pro 中进行影视编辑的工作流程

在 Premiere Pro CC 中进行影视编辑的基本工作流程，包括如下工作环节：(1) 确定主题，规划制作方案。(2) 收集整理素材，并对素材进行适合编辑需要的处理。(3) 创建影片项目，新建指定格式的合成序列。(4) 导入准备好的素材文件。(5) 对素材进行编辑处理。(6) 在序列的时间轴窗口中编排素材的时间位置、层次关系。(7) 为时间轴中的素材添加并设置过渡、特效。(8) 编辑影片标题文字、字幕。(9) 加入需要的音频素材，并编辑音频效果。(10) 预览检查编辑好得影片效果，对需要的部分进行修改调整。(11) 渲染输出影片。

## 1.2 熟悉 Premiere Pro CC 的工作界面

默认情况下，新建的空白序列中没有任何内容，执行“文件→打开项目”命令，在打开的对话框中，选取本书配套光盘中：实例文件\第 1 章\案例 1.2.2\Complete 目录下的“示例.pproj”文件，然后单击“打开”按钮，如图 1-3 所示。

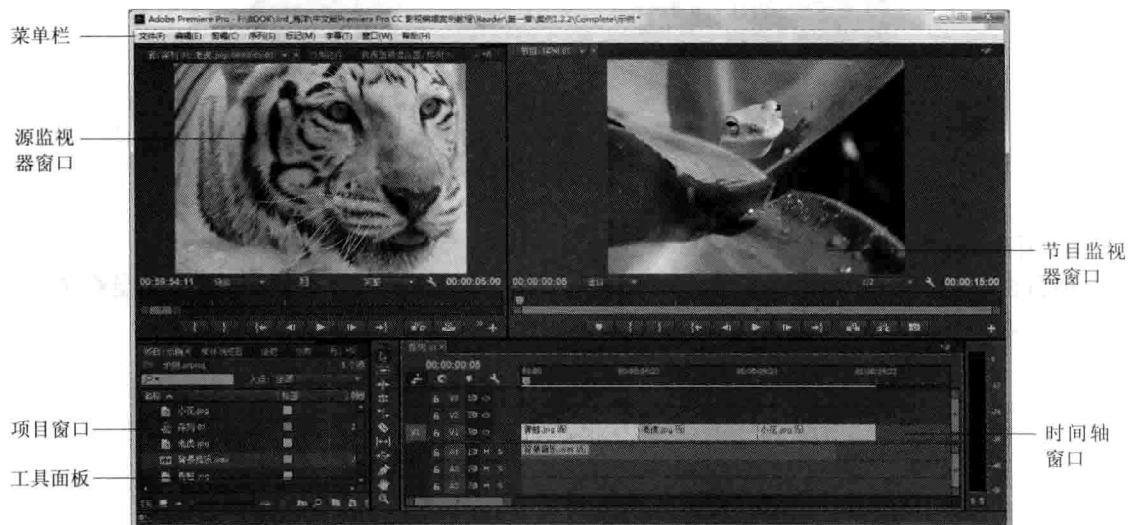


图 1-3 Premiere Pro CC 的工作界面

### 1. 菜单栏

菜单栏位于 Premiere Pro CC 工作窗口的顶部、标题栏的下面，包括文件、编辑、剪辑、序列、标记、字幕、窗口和帮助 8 个菜单。

- 文件：主要包括新建、打开项目、关闭、保存文件，以及采集、导入、导出、退出等项目文件操作的基本命令。
- 编辑：主要包括还原、重做、剪切、复制、粘贴、查找等文件编辑的基本操作命令，以及定制键盘快捷方式、首选项参数设置等对编辑操作的相关应用进行设置的命令。

- 剪辑：主要用于对素材剪辑进行常用的编辑操作，例如重命名、插入、覆盖、编组以及素材播放速度、持续时间的设置等。
- 序列：主要用于在时间轴窗口中对素材片段进行编辑、管理、设置轨道属性等常用操作。
- 标记：主要包括标记入点/出点、标记素材、跳转入点/出点、清除入点/出点等针对编辑标记的命令。在没有进行时间线内容的编辑时，该菜单中的命令不可用。
- 字幕：在未开启字幕设计的编辑窗口时，字幕菜单为不可用状态。只有进行字幕设计编辑后，该菜单中的命令才可用，该菜单主要用于设置文字对象的字体、大小、位置等。
- 窗口：主要用于控制工作界面中各个窗口或面板的显示，以及切换和管理工作区布局。
- 帮助：通过帮助菜单，可以打开软件的帮助系统，获得需要的帮助信息。

在打开的菜单列表中，在命令后面带有省略号 (...) 的，表示执行该命令后，将会打开对应的设置对话框，进行对应的进一步设置。在编辑过程中，按下与各命令行末尾显示的对应快捷键，即可快速执行该编辑命令，如图 1-4 所示。

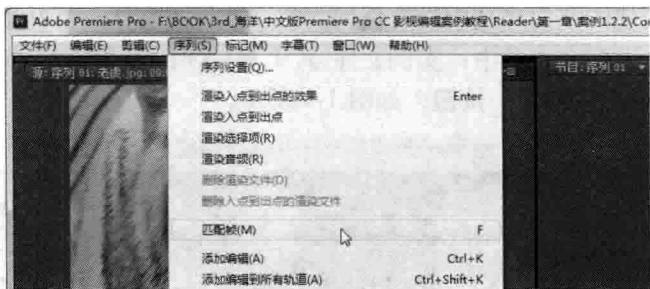


图 1-4 命令菜单

## 2. 项目窗口

项目窗口用于存放创建的序列、素材和导入的外部素材，可以对素材片段进行查看属性、插入到序列、组织管理等操作，如图 1-5 所示。

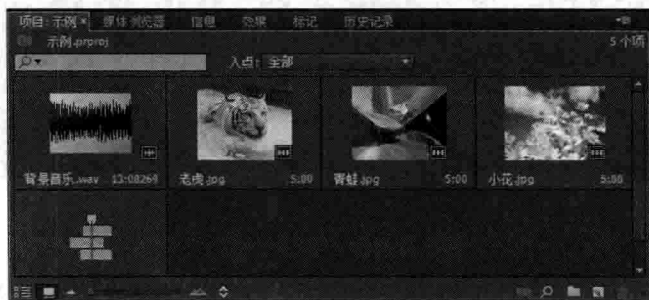


图 1-5 项目窗口










- 素材预览区：该选项区主要用于显示所选素材的相关信息。默认情况下，项目窗口没有显示出素材预览区，需要单击面板右上角的  按钮，在弹出的菜单中选择“预览区域”选项即可显示，如图 1-6 所示。
-  列表视图：单击该按钮，可以将项目窗口中的素材目录以列表形式显示。





图 1-6 选择“预览区域”选项

-  图标视图：单击该按钮，可以将项目窗口中的素材目录以图标形式显示。
-  (缩放控制栏)：单击“缩小”按钮  或“放大”按钮 ，或向左/向右拖动中间的滑块，可以将素材图标缩小或放大显示。
-  排序图标：在图标显示模式状态，单击该按钮，在弹出的菜单中选择相应的选项，可以将素材按对应的顺序进行排序。
-  (自动匹配序列)：在项目窗口中选取要加入到序列中的一个或多个素材对象时，执行此命令，在打开的“序列自动化”对话框中设置需要的选项，可以将所选对象全部加入到目前打开的工作序列中所选轨道对应的位置，如图 1-7 所示。
-  (新建素材箱)：在项目窗口中新建一个素材文件夹，一个素材箱中可以放置多个素材、序列或素材箱，也可以在其中执行导入素材等操作。用于在使用大量素材的编辑项目中，对素材剪辑进行规范的分管理，如图 1-8 所示。

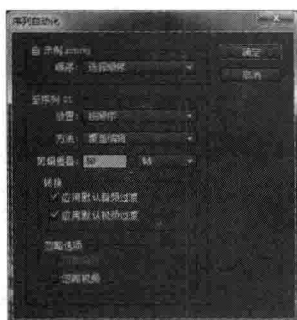


图 1-7 “序列自动化”对话框

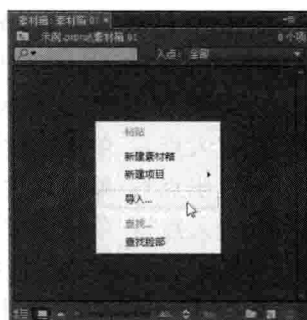



图 1-8 新建的素材箱

-  (查找)：单击该按钮，将打开“查找”对话框，如图 1-9 所示，在其中可以设置相关选项或输入需要查找的对象相关信息，在项目窗口中进行搜索。

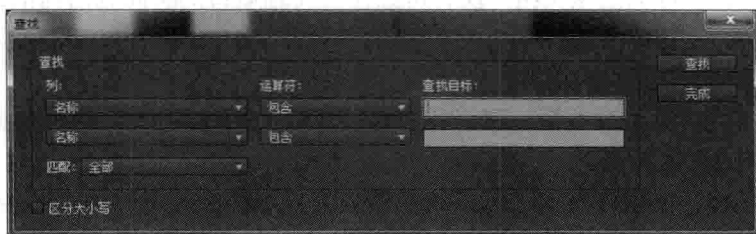



图 1-9 “查找”对话框



-  (清除): 单击该按钮, 可以从项目窗口中清除选中的素材, 但不会删除电脑中的源文件。

### 3. 源监视器窗口

源监视器窗口用于查看或播放预览素材的原始内容, 方便观察对素材进行效果编辑前后的对比变化。可以直接将项目窗口中的素材拖到源监视器窗口中, 或双击已加入到时间轴窗口中的素材, 将该素材在源监视器窗口中显示, 如图 1-10 所示。

### 4. 节目监视器窗口













通过节目监视器窗口可以对合成序列的编辑效果进行实时预览, 也可以在窗口中对相应的素材进行移动、变形、缩放等操作, 如图 1-11 所示。



图 1-10 显示素材



图 1-11 节目监视器窗口

-  (添加标记): 单击该按钮, 可以在时间标尺的上方添加标记, 除了可以用于快速定位时间指针外, 还可以为影片序列在该时间位置编辑注释信息或章节标记, 方便为其他协同工作的人员或以后打开影片项目时, 了解当时的编辑意图或注意事项, 以及添加用于制作 DVD 影碟时的章节播放节点, 如图 1-12 所示。
-  (标记入点): 单击该按钮, 可以将时间标尺所在的位置标记为素材的入点。
-  (标记出点): 单击该按钮, 可以将时间标尺所在的位置标记为素材的出点。
-  (转到入点): 单击该按钮, 可以跳转到入点。
-  (逐帧后退): 每单击该按钮一次, 即可将素材后退一帧。
-  (播放-停止切换): 单击该按钮, 可以播放所选的素材, 再次单击该按钮, 则会停止播放。
-  (逐帧前进): 每单击该按钮一次, 即可将素材前进一帧。
-  (转到出点): 单击该按钮, 可以跳转到出点。
-  (插入): 每单击该按钮一次, 可以在时间轴窗口的时间轴后面插入源素材一次。
-  (覆盖): 每单击该按钮一次, 可以在时间轴窗口的时间轴后面插入源素材一次, 并覆盖时间轴上原有的素材。
-  (提升): 单击该按钮, 可以将正在播放窗口中标注的素材从时间轴窗口中提出, 其他素材的位置不变。
-  (提取): 单击该按钮, 可以将正在播放窗口中标注的素材从时间轴窗口中提取, 后面的素材位置自动向前对齐填补间隙。

- **+** (按钮编辑器): 单击该按钮, 将弹出“按钮编辑器”面板, 如图 1-13 所示, 在该面板中可以重新布局监视器窗口中的按钮。



图 1-12 添加的标记




图 1-13 “按钮编辑器”面板

## 5. 时间轴窗口

时间轴窗口是视频编辑工作中最常用的工作窗口, 用于按时间前后、上下层次来编排合成序列中的所有素材片段, 以及为素材对象添加特效等操作 (在新建的空白项目中, 时间轴窗口中是没有内容的, 需要创建合成序列后, 才能显示序列中对应的内容), 如图 1-14 所示。



图 1-14 时间轴窗口

- **00:00:03:00** (播放指示器位置): 显示时间轴窗口中时间指针当前所在的位置, 将鼠标移到上面, 在鼠标光标改变形状为  后, 按住鼠标左键并左右拖动, 可以向前或向后移动时间指针。用鼠标单击该时间码, 进入其编辑状态并输入需要的时间码位置, 即可将时间指针定位到需要的时间位置。按下键盘上的 **-** 或 **+** 键, 可以将时间指针每次向前或向后移动一帧。
- **⌘** (将序列作为嵌套或个别剪辑插入并覆盖): 将其他序列 B 加入到当前序列 A 中时, 如果该按钮处于按下的状态, 则序列 B 将以嵌套方式作为一个单独的素材剪辑被应用; 如果该按钮处于未按下的状态, 则序列 B 中所有的素材剪辑将保持相同的轨道设置添加到当前序列 A 中, 如图 1-15 所示。

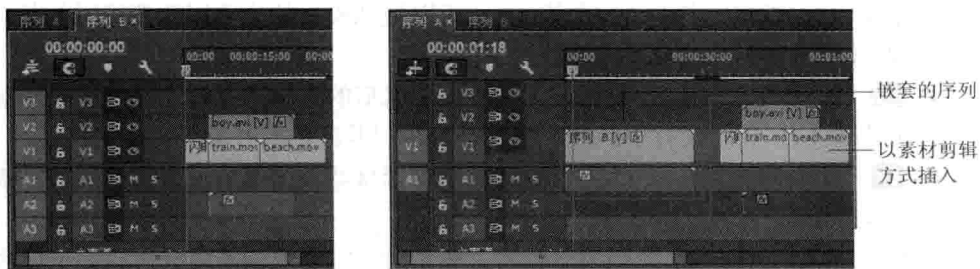


图 1-15 插入序列对象