

从零开始，助您快速成为高手的全方位学习方案！

零点
起飞

零点起飞学

Premiere Pro cs6 视频编辑

精品图书
超值光盘

精华功能解析：全面覆盖软件精华与常用功能，直击重点、效率倍增

学练完美结合：99个实战演练+4个综合案例。读者在学中练，练中悟，提升实际工作能力

文图对照清晰：采用一文一图对应编排，使阅读清晰、流畅

课后答疑丰富：课后专家答疑解析重难点，操作习题巩固所学，举一反三

◎ 博雅文化 编著



2DVD包括124个400分钟实例
视频教学及素材与效果文件，
书盘结合使学习轻松高效

清华大学出版社



零点
起飞

零点起飞学
Premiere Pro cs6
视频编辑

◎ 博雅文化 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书从专业、实用的角度出发,全面、系统地讲解了Premiere Pro CS6的使用方法,内容精华、学练结合、文图对照、实例丰富,帮助学习者全面、轻松地掌握软件的所有操作并应用于实际工作中。

全书共分为11个章节,在内容安排上基本涵盖了视频编辑所使用到的全部工具与命令。其中前10章主要介绍视频编辑的基础知识及Premiere Pro CS6的使用方法、核心功能和操作技巧。第11章通过4个大型的综合案例,分别介绍Premiere在影视预告、电视广告、宣传片和电子相册中的应用,不仅使读者巩固了前面学到的技术技巧,还可以为以后的实际工作进行提前“练兵”。

本书适合从事影视动画或者后期制作的工作者,以及准备从事这项职业的读者,同时也适合作为艺术院校相关专业的学生使用。

本书随书赠送的2张DVD光盘中包括124个400分钟实例视频教学及素材、工程文件。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

零点起飞学Premiere Pro CS6视频编辑/博雅文化 编著. —北京:清华大学出版社,2014
(零点起飞)

ISBN 978-7-302-35283-9

I. ①零… II. ①博… III. ①视频编辑软件 IV. ①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第018872号

责任编辑:杨如林

封面设计:张 洁

责任校对:胡伟民

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:24

字 数:870千字

(附DVD光盘2张)

版 次:2014年6月第1版

印 次:2014年6月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:55.00元

前言

软件介绍

Adobe Premiere 是目前非线性编辑软件中最流行的软件,其数码视频编辑功能非常强大,包括尖端的色彩修正、强大的新音频控制和多个嵌套的时间轴,并专门针对多处理器和超线程进行了优化。它利用新一代基于处理器,运行于Windows 系统下的速度方面的优势,提供了能够自由渲染的编辑功能。

Premiere 广泛地应用于电视节目制作、广告制作及电影剪辑等领域。Adobe Premiere 以其全新的人性化界面和通用高端工具,兼顾了广大视频用户的不同需求,在一个并不昂贵的视频编辑工具箱中,提供了前所未有的生产能力、控制能力和灵活性。Adobe Premiere CS6以其强大的实时视频和音频编辑能力,成为了使用最多的视频编辑软件之一。

内容导读

第1章 介绍影视制作基础,线性与非线性编辑知识, Premiere 基本操作知识等内容。

第2章 讲解软件的基本操作知识,如工作区编辑与应用及面板的相关知识。

第3章 讲解标记点的添加、跳转与清除。

第4章 讲解素材的基本操作及素材的切割、插入、覆盖、提取、提升、嵌套和新元素的创建等剪辑的相关知识。

第5章 讲解常用的各种切换特效,如三维运动、伸展、光圈、卷页、叠化、擦除、映射、滑动、特殊效果与缩放。

第6章 讲解为视频添加与编辑特效的方法,以及17类120多种特效的用法。

第7章 介绍字幕的创建方法及文字属性的设置,以及设置简单的文字动画效果的方法。

第8章 介绍为影片添加音频添加与编辑以及添加音频特效的方法。

第9章 讲解将完成的节目输出成影视作品的方法。

第10章 通过5个案例巩固素材编辑、特效制作、字幕制作等知识及视频编辑流程。

第11章 通过4个综合实例的讲解,来综合运用导入素材、字幕制作、特效处理、添加背景音乐以及输出等知识。

本书实例涉及面广,几乎涵盖了Premiere动画设计制作的各个方面,力求使读者通过不同的实例掌握不同的知识点。

本书优点

⇨ 内容全面。几乎覆盖了Premiere Pro CS6中文版所有操作和命令。

⇨ 语言通俗易懂,讲解清晰,前后呼应。以最小的篇幅、最易读懂的语言来讲述每一项功能和每一个实例。

⇨ 实例丰富,技术含量高,与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验,每一个功能都经过技术验证。

⇨ 版面美观,图例清晰,并具有针对性。每一个图例都经过作者精心策划和编辑。只要仔细阅读本书,就能从中能够学到很多知识和技巧。

参加本书编写工作的有陈月娟、刘蒙蒙、徐文秀、刘蒙蒙、任大为、刘鹏磊、白文才、于海宝、孟智青、周立超、吕晓梦、李茹、赵鹏达、张林、王雄健、李向瑞、荣立峰、李娜、王玉、刘峥、张云,在此一并表示感谢。

在创作的过程中,错误在所难免,希望广大读者批评指正。

目 录



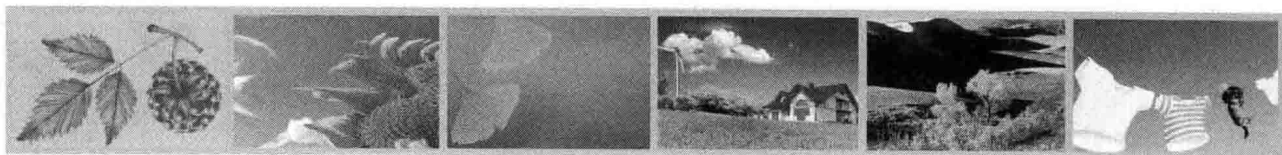
第1章 初识Premiere Pro CS6	1	2.3.3 实战：固定面板	22
1.1 Premiere Pro CS6简介	2	2.3.4 实战：导入视音频素材	23
1.2 线性与非线性编辑	2	2.3.5 导入图像素材	24
1.2.1 线性编辑	2	2.3.6 实战：导入序列文件	24
1.2.2 非线性编辑	3	2.3.7 实战：导入图层文件	25
1.2.3 非线性编辑的特点	3	2.4 操作答疑	26
1.3 影视制作基础知识	4	2.4.1 专家答疑	26
1.3.1 常用图像文件格式	4	2.4.2 操作习题	26
1.3.2 视频编辑常识	4	第3章 添加与设置标记	27
1.3.3 常见的影视术语	6	3.1 添加标记	28
1.4 Premiere Pro CS6的安装、启动与退出	7	3.1.1 标记入点	28
1.4.1 安装 Premiere Pro CS6	8	3.1.2 标记出点	29
1.4.2 启动Premiere Pro CS6	9	3.1.3 实战：标记素材	29
1.4.3 退出Premiere Pro CS6	10	3.1.4 标记选择	29
1.5 文件操作	10	3.1.5 添加标记点	30
1.6 设置键盘快捷键	11	3.2 跳转标记	31
1.6.1 新建键盘布局预设	11	3.2.1 跳转入点	31
1.6.2 删除键盘预设	11	3.2.2 跳转出点	32
1.6.3 编辑键盘快捷键	12	3.3 清除标记	32
1.6.4 还原键盘快捷键	12	3.3.1 清除入点	32
1.6.5 清除键盘快捷键	13	3.3.2 清除出点	33
1.6.6 跳转到快捷键	13	3.3.3 清除入点和出点	33
1.6.7 搜索快捷键	14	3.3.4 实战：清除所有标记	35
1.7 设置首选项	14	3.4 操作答疑	36
1.7.1 设置界面亮度	14	3.4.1 专家答疑	36
1.7.2 实战：设置自动保存	14	3.4.2 操作习题	36
1.8 实战：设置标签颜色	15	第4章 视频剪辑	37
1.9 操作答疑	16	4.1 素材的基本操作	38
1.9.1 专家答疑	16	4.1.1 在“项目”面板中为素材重命名	38
1.9.2 操作习题	16	4.1.2 在“序列”面板中为素材重命名	38
第2章 基本操作	17	4.1.3 制作子素材	39
2.1 工作区	18	4.1.4 编辑子素材	39
2.1.1 应用“效果”工作区	18	4.1.5 同步素材	40
2.1.2 应用“编辑”工作区	18	4.1.6 禁用素材	40
2.1.3 实战：应用“色彩校正”工作区	19	4.1.7 分析内容	40
2.1.4 应用“音频”工作区	19	4.1.8 设置素材速度/持续时间	41
2.2 编辑工作区	19	4.1.9 实战：实现镜头快慢播放效果	42
2.2.1 新建工作区	20	4.1.10 替换素材	45
2.2.2 实战：删除工作区	20	4.1.11 实战：合并素材	46
2.2.3 重置工作区	21	4.1.12 移除效果	47
2.3 面板	21	4.1.13 删除素材	47
2.3.1 拖曳面板	21	4.1.14 实战：动态柱形图效果	48
2.3.2 显示浮动面板	22	4.1.15 实战：动态饼图效果	49
		4.2 裁剪素材	55
		4.2.1 使用选择工具裁剪素材	55
		4.2.2 使用波纹编辑工具	55



4.2.3 使用滚动编辑工具	56	5.4 光圈	83
4.2.4 使用剃刀工具	56	5.4.1 “划像交叉”切换效果	83
4.2.5 实战：使用滑动工具裁剪素材	57	5.4.2 实战：“划像形状”切换效果	83
4.3 编辑素材	59	5.4.3 “圆划像”切换效果	84
4.3.1 添加安全框	59	5.4.4 “星形划像”切换效果	85
4.3.2 提升编辑	59	5.4.5 “点划像”切换效果	85
4.3.3 提取编辑	60	5.4.6 “盒形划像”切换效果	85
4.3.4 实战：插入编辑	61	5.4.7 实战：“菱形划像”切换效果	86
4.3.5 覆盖编辑	62	5.4.8 实战：“光圈”切换	87
4.3.6 解除视音频的链接	63	5.5 卷页	88
4.3.7 实战：链接视频和音频	63	5.5.1 “中心剥落”切换效果	88
4.4 群组 and 嵌套	64	5.5.2 “剥开背面”切换效果	88
4.4.1 编组素材	64	5.5.3 “卷走”切换效果	89
4.4.2 取消编组	64	5.5.4 实战：“翻页”切换效果	89
4.4.3 实战：嵌套素材	65	5.5.5 “页面剥落”切换效果	90
4.5 创建新元素	66	5.5.6 实战：“卷页”切换效果	90
4.5.1 色条和色调	66	5.6 叠化	92
4.5.2 黑色视频	66	5.6.1 “交叉叠化”切换效果	92
4.5.3 颜色遮罩	67	5.6.2 “抖动溶解”切换效果	92
4.5.4 倒计时向导	68	5.6.3 实战：“渐隐为白色”切换效果	92
4.5.5 实战：电视节目暂停效果	69	5.6.4 “渐隐为黑色”切换效果	93
4.6 操作答疑	70	5.6.5 “胶片溶解”切换效果	93
4.6.1 专家答疑	70	5.6.6 “附加叠化”切换效果	94
4.6.2 操作习题	70	5.6.7 实战：“随机反相”切换效果	94
第5章 转场特效	71	5.6.8 “非附加叠化”切换效果	95
5.1 切换特效设置	72	5.6.9 实战：“叠化”切换	95
5.1.1 调整特效持续时间	72	5.7 擦除	97
5.1.2 调整切换特效的作用区域	72	5.7.1 实战：“双侧平推门”切换效果	97
5.1.3 设置默认切换特效	73	5.7.2 “带状擦除”切换效果	98
5.1.4 调整其他参数	74	5.7.3 “径向划变”切换效果	98
5.2 三维运动	74	5.7.4 “插入”切换效果	98
5.2.1 实战：“向上折叠”切换效果	74	5.7.5 “擦除”切换效果	99
5.2.2 “帘式”切换效果	75	5.7.6 实战：“时钟式划变”切换效果	99
5.2.3 “摆入”切换效果	76	5.7.7 “棋盘”切换效果	100
5.2.4 “摆出”切换效果	76	5.7.8 “棋盘划变”切换效果	100
5.2.5 实战：“旋转”切换效果	76	5.7.9 “楔形划变”切换效果	101
5.2.6 “旋转离开”切换效果	77	5.7.10 “水波块”切换效果	101
5.2.7 “立方体旋转”切换效果	78	5.7.11 实战：“油漆飞溅”切换效果	101
5.2.8 实战：“筋斗过渡”切换效果	78	5.7.12 “渐变擦除”切换效果	102
5.2.9 “翻转”切换效果	79	5.7.13 实战：“百叶窗”切换效果	102
5.2.10 “门”切换效果	79	5.7.14 “螺旋框”切换效果	103
5.2.11 实战：“三维运动”切换	79	5.7.15 实战：“随机块”切换效果	103
5.3 伸展	80	5.7.16 “随机擦除”切换效果	104
5.3.1 “交叉伸展”切换效果	80	5.7.17 “风车”切换效果	104
5.3.2 “伸展”切换效果	81	5.7.18 实战：“擦除”切换	105
5.3.3 “伸展覆盖”切换效果	81	5.8 映射	106
5.3.4 实战：“伸展进入”切换效果	81	5.8.1 “明亮度映射”切换效果	106
5.3.5 实战：“伸展”切换	82	5.8.2 “通道映射”切换效果	106
		5.8.3 实战：“映射”切换	106
		5.9 滑动	107



5.9.1 “中心合并”切换效果	107	6.5.1 “偏移”特效	133
5.9.2 “中心拆分”切换效果	108	6.5.2 “变换”特效	134
5.9.3 “互换”切换效果	108	6.5.3 “弯曲”特效	134
5.9.4 实战：“多旋转”切换效果	108	6.5.4 “放大”特效	135
5.9.5 实战：“带状滑动”切换效果	109	6.5.5 “旋转扭曲”特效	135
5.9.6 “拆分”切换效果	110	6.5.6 “波形弯曲”特效	135
5.9.7 “推”切换效果	110	6.5.7 “球面化”特效	136
5.9.8 实战：“斜线滑动”切换效果	110	6.5.8 “紊乱置换”特效	136
5.9.9 “滑动”切换效果	111	6.5.9 “边角固定”特效	137
5.9.10 实战：“滑动带”切换效果	112	6.5.10 实战：利用“镜像”特效制作水中倒影	137
5.9.11 “滑动框”切换效果	112	6.5.11 “镜头扭曲”特效	139
5.9.12 实战：“漩涡”切换效果	113		
5.9.13 实战：“滑动”切换	114	6.6 “时间”视频特效	139
5.10 特殊效果	115	6.6.1 “抽帧”特效	139
5.10.1 “映射红蓝通道”切换效果	115	6.6.2 “重影”特效	139
5.10.2 实战：“纹理”切换效果	115	6.7 “杂波与颗粒”视频特效	140
5.10.3 “置换”切换效果	116	6.7.1 “中值”特效	140
5.10.4 实战：“特殊效果”切换	117	6.7.2 “杂波”特效	141
5.11 缩放	118	6.7.3 “杂波 Alpha”特效	141
5.11.1 “交叉缩放”切换效果	118	6.7.4 “杂波 HLS”特效	142
5.11.2 实战：“缩放”切换效果	118	6.7.5 “灰尘与划痕”特效	142
5.11.3 实战：“缩放拖尾”切换效果	119	6.7.6 “自动杂波 HLS”特效	142
5.11.4 “缩放框”切换效果	121	6.8 “模糊和锐化”视频特效	143
5.11.5 实战：“缩放”切换	121	6.8.1 “快速模糊”特效	143
5.12 操作答疑	123	6.8.2 “摄像机模糊”特效	143
5.12.1 专家答疑	123	6.8.3 “方向模糊”特效	144
5.12.2 操作习题	124	6.8.4 “残像”特效	144
第6章 视频特效	125	6.8.5 “消除锯齿”特效	144
6.1 Distort视频特效	126	6.8.6 “混合模糊”特效	144
6.1.1 Rolling Shutter Repair (滚动快门修复)	126	6.8.7 “通道模糊”特效	145
6.1.2 Warp Stabilizer (经线稳定) 特效	126	6.8.8 “锐化”特效	145
6.2 “变换”视频特效	126	6.8.9 “非锐化遮罩”特效	146
6.2.1 “垂直保持”特效	126	6.8.10 “高斯模糊”特效	146
6.2.2 “垂直翻转”特效	127	6.9 “生成”视频特效	146
6.2.3 “摄像机视图”特效	127	6.9.1 “书写”特效	146
6.2.4 “水平保持”特效	128	6.9.2 “吸色管填充”特效	147
6.2.5 “水平翻转”特效	128	6.9.3 “四色渐变”特效	147
6.2.6 “羽化边缘”特效	128	6.9.4 “圆”特效	148
6.2.7 “裁剪”特效	129	6.9.5 “棋盘”特效	148
6.2.8 实战：制作视频画中画效果	129	6.9.6 “椭圆”特效	148
6.3 “图像控制”视频特效	130	6.9.7 “油漆桶”特效	149
6.3.1 “灰度系数 (Gamma) 校正”特效	130	6.9.8 “渐变”特效	149
6.3.2 “色彩传递”特效	131	6.9.9 “网格”特效	150
6.3.3 “颜色平衡 (RGB)”特效	131	6.9.10 “蜂巢图案”特效	150
6.3.4 实战：利用“颜色替换”特效替换背景	132	6.9.11 实战：利用“镜头光晕”特效制作光晕效果	150
6.3.5 “黑白”特效	133	6.9.12 “闪电”特效	151
6.4 “实用”视频特效	133	6.10 “色彩校正”视频特效	152
6.5 “扭曲”视频特效	133	6.10.1 “亮度与对比度”特效	152
		6.10.2 “分色”特效	152
		6.10.3 “广播级颜色”特效	152
		6.10.4 “更改颜色”特效	153



6.10.5	“染色”特效	153	6.16.12	“蓝屏键”特效	183
6.10.6	“色彩均化”特效	154	6.16.13	“轨道遮罩键”特效	183
6.10.7	“色彩平衡”特效	154	6.16.14	“非红色键”特效	183
6.10.8	“色彩平衡(HLS)”特效	154	6.16.15	“颜色键”特效	184
6.10.9	“转换颜色”特效	155	6.17	“风格化”视频特效	184
6.10.10	“通道混合”特效	155	6.17.1	实战: “Alpha 辉光”特效	184
6.11	“视频”特效	155	6.17.2	实战: 利用“复制”特效制作多面电视墙效果	185
6.12	“调整”特效	156	6.17.3	“彩色浮雕”特效	189
6.12.1	实战: “卷积内核”特效	156	6.17.4	“曝光过度”特效	189
6.12.2	实战: “基本信号控制”特效	157	6.17.5	“材质”特效	190
6.12.3	实战: “提取”特效	158	6.17.6	“查找边缘”特效	190
6.12.4	“照明效果”特效	159	6.17.7	“浮雕”特效	190
6.12.5	“自动对比度”特效	160	6.17.8	“笔触”特效	191
6.12.6	“自动色阶”特效	160	6.17.9	“色调分离”特效	191
6.12.7	“自动颜色”特效	161	6.17.10	“边缘粗糙”特效	192
6.12.8	“色阶”特效	161	6.17.11	“闪光灯”视频特效	192
6.12.9	“阴影/高光”特效	162	6.17.12	“阈值”视频特效	192
6.13	“过渡”特效	162	6.17.13	“马赛克”特效	193
6.13.1	实战: “块溶解”特效	162	6.18	操作答疑	193
6.13.2	实战: “径向擦除”特效	164	6.18.1	专家答疑	193
6.13.3	“渐变擦除”特效	166	6.18.2	操作习题	193
6.13.4	实战: “百叶窗”特效	166	第7章	字幕特效的应用	195
6.13.5	“线性擦除”特效	168	7.1	创建字幕	196
6.14	“透视”特效	168	7.1.1	通过菜单命令创建字幕	196
6.14.1	实战: 利用“基本3D”特效制作动态偏移效果	168	7.1.2	通过“项目”窗口创建字幕	197
6.14.2	“径向阴影”特效	171	7.1.3	实例: 创建滚动字幕	197
6.14.3	“投影”特效	172	7.1.4	创建游动字幕	199
6.14.4	“斜角边”特效	172	7.2	设置文字属性	200
6.14.5	“斜面Alpha”特效	172	7.2.1	字幕属性	200
6.15	“通道”视频特效	173	7.2.2	填充设置	201
6.15.1	“反转”特效	173	7.2.3	描边设置	203
6.15.2	“固态合成”特效	173	7.2.4	阴影设置	204
6.15.3	“复合算法”特效	174	7.2.5	设置背景	204
6.15.4	“混合”特效	174	7.2.6	实战: 带阴影效果的字幕	204
6.15.5	“算法”特效	174	7.2.7	实战: 带辉光效果的字幕	206
6.15.6	“计算”特效	175	7.2.8	实战: 颜色渐变的字幕	208
6.15.7	“设置遮罩”特效	175	7.3	编辑字幕	210
6.16	“键控”视频特效	176	7.3.1	添加制表符	210
6.16.1	“16点无用信号遮罩”特效	176	7.3.2	插入标记	210
6.16.2	“4点无用信号遮罩”特效	176	7.3.3	实例: 制作日历	210
6.16.3	“8点无用信号遮罩”特效	176	7.4	建立文字对象	213
6.16.4	“Alpha 调整”特效	177	7.4.1	使用输入工具创建文字对象	213
6.16.5	实战: “RGB 差异键”特效	177	7.4.2	文字对象的编辑	214
6.16.6	实战: “亮度键”特效	178	7.4.3	实战: 沿路径弯曲的字幕	214
6.16.7	“图像遮罩键”特效	180	7.5	建立图形并进行编辑	216
6.16.8	实战: “差异遮罩”特效	180	7.5.1	使用形状工具绘制图形	216
6.16.9	实战: “极致键”特效	181	7.5.2	改变图形的形状	216
6.16.10	“移除遮罩”特效	182	7.5.3	使用钢笔工具创建自由图形	217
6.16.11	“色度键”特效	182			



7.5.4 改变对象排列顺序	217	9.1.1 选择影片输出类型	266
7.5.5 实战：沿自定义路径运动的字幕	218	9.1.2 设置输出基本选项	266
7.5.6 实战：带卷展效果的字幕	223	9.1.3 输出视频和音频设置	267
7.5.7 实战：字幕排列	227	9.2 输出文件	268
7.6 应用与创建字幕样式效果	229	9.2.1 输出影片	268
7.6.1 应用风格化样式效果	229	9.2.2 实战：输出单帧图像	269
7.6.2 创建样式效果	229	9.2.3 实战：输出序列文件	269
7.6.3 实战：歌词效果	230	9.2.4 实战：输出EDL文件	270
7.7 专家答疑	233	9.3 操作答疑	272
7.7.1 操作答疑	233	9.3.1 专家答疑	272
7.7.2 操作习题	234	9.3.2 操作习题	272
第8章 音频效果的添加与编辑	235	第10章 视频编辑流程案例	273
8.1 调节音频	236	10.1 实战：效果图展览	274
8.1.1 使用淡化器调节音频	236	10.2 实战：底片效果	282
8.1.2 实时调节音量	236	10.3 实战：怀旧老照片效果	283
8.1.3 实战：为视频添加背景音乐	237	10.4 实战：三维立体照片效果	285
8.1.4 实战：音频和视频同步对齐	238	10.5 实战：制作DV相册	286
8.2 录音和子轨道	240	第11章 综合案例	291
8.2.1 制作录音	240	11.1 海边风景片	292
8.2.2 添加与设置子轨道	240	11.1.1 新建项目并导入素材	292
8.2.3 实战：调节音频的持续时间和速度	241	11.1.2 创建颜色遮罩和字幕	292
8.2.4 实战：调节关键帧上的音量	242	11.1.3 创建并编辑序列	294
8.3 使用“序列”面板合成音频	243	11.1.4 添加音乐	303
8.3.1 增益音频	243	11.1.5 导出视频并保存项目	303
8.3.2 实战：声音的淡入和淡出	244	11.2 节目预告片头	304
8.3.3 实战：录制音频	246	11.2.1 新建项目并导入素材	304
8.3.4 实战：使用调音台调节轨道效果	247	11.2.2 设置字幕面板	304
8.3.5 实战：使用均衡器优化高低音	247	11.2.3 设置“节目预告01”序列	308
8.4 分离和链接音频	248	11.2.4 对序列进行嵌套	312
8.4.1 解除视音频链接	249	11.2.5 添加背景音乐	313
8.4.2 链接视音频	250	11.2.6 编辑视频	314
8.5 添加音频特效	251	11.3 制作数码相机片头	330
8.5.1 为素材添加特效	251	11.3.1 导入素材	330
8.5.2 设置轨道特效	252	11.3.2 创建字幕	330
8.5.3 实战：左右声道的渐变转化	253	11.3.3 创建并设置序列	335
8.5.4 实战：消除音频中噪音	254	11.3.4 制作动画并嵌套序列	339
8.5.5 实战：左右声道各自为主的效果	255	11.3.5 导入音频文件	355
8.5.6 实战：制作奇异音调的音频	257	11.4 制作儿童电子相册	356
8.5.7 实战：普通音乐中的交响音乐	258	11.4.1 儿童图像的预览与导入	356
8.5.8 实战：山谷的回声效果	259	11.4.2 添加背景音乐	357
8.5.9 实战：消除音频中嗡嗡的电流声	260	11.4.3 创建图、标题	357
8.5.10 实战：制作超重低音效果	262	11.4.4 编辑素材	359
8.6 操作答疑	263	11.4.5 创建并编辑“儿童电子相册02”序列	372
8.6.1 专家答疑	263	11.4.6 编辑“儿童电子相册01”序列	373
第9章 影片的输出与设置	265	附录A 操作习题答案	375
9.1 输出设置	266		

第1章

初识Premiere Pro CS6

本章重点：

本章主要讲解Premiere Pro CS6软件的基础知识。通过本章的学习可以了解影视的色彩编辑、常用的图形图像格式，以及Premiere Pro CS6软件的常用术语，熟悉Premiere Pro CS6强大的操作界面和丰富的菜单命令。

学习目的：

掌握线性和非线性编辑知识，影视制作的视频编辑常识与术语，安装与卸载软件的方法，快捷键的设置的方法。

参考时间：45分钟

主要知识	学习时间
1.1 认识Premiere Pro CS6	5分钟
1.2 线性与非线性编辑	5分钟
1.3 影视制作基础知识	5分钟
1.4 Premiere Pro CS6的安装、启动与退出	10分钟
1.5 文件操作	5分钟
1.6 设置键盘快捷键	5分钟
1.7 设置首选项	5分钟
1.8 实战：设置自动保存	5分钟

1.1 | Premiere Pro CS6简介

Adobe Premiere Pro目前是非线性编辑软件中最流行的，是Adobe公司基于Macintosh（苹果）平台开发的视频编辑软件，其数码视频编辑功能非常强大，包括尖端的色彩修正、强大的新音频控制和多个嵌套的时间轴，并专门针对多处理器和超线程进行了优化，利用新一代基于奔腾处理器、运行于Windows XP系统下的速度方面的优势，提供了能够自由渲染的编辑功能。

它作为功能强大的多媒体视频、音频编辑软件，广泛应用于电视节目制作、广告制作及电影剪辑等领域。制作效果令人非常满意，足以协助用户更加高效地工作。Adobe Premiere Pro以其新的人性化界面和通用高端工具，兼顾了广大视频用户的不同需求，在一个并不昂贵的视频编辑工具箱中，提供了前所未有的生产能力、控制能力和灵活性。Adobe Premiere Pro是一个创新的非线性视频编辑应用程序，也是一个功能强大的实时视频和音频编辑工具，是视频爱好者使用最多的视频编辑软件之一。

Premiere可以在计算机上观看并编辑多种文件格式的电影，还可以制作用于后期节目制作的编辑制定表（Edit Decision List, EDL）。通过其他的计算机外部设备，Premiere还可以进行电影素材的采集，可以将作品输出到录像带、CD-ROM和网络上，或将EDL输出到录像带生产系统。

1.2 | 线性与非线性编辑

一般来讲，电影、电视节目的制作需要专业的设备、场所及专业技术人员，这些都由专业公司来完成。不过近年来，影像作品应用领域呈现出了多样化的趋势，除了电影电视之外，在广告、网络多媒体以及游戏开发等领域也得到了充分地应用。随着摄像机的便携化、数字化以及计算机技术的普及，影像制作业走入了普通家庭。从影像存储介质角度上看，影视剪辑技术的发展经历了胶片剪辑，磁带剪辑和数字化剪辑等阶段；从编辑方式角度看，影视剪辑技术的发展经历了线性剪辑和非线性剪辑的阶段。

1.2.1 线性编辑

线性剪辑是一种基于磁带的剪辑方式。它利用电子手段，根据节目内容的要求将素材连接成新的连续画面。通常使用组合编辑将素材顺序编辑成新的连续画面，然后再以插入编辑的方式对某一段进行同样长度的替换。但要想删除、缩短、加长中间的某一段就非常麻烦了，除非将那一段以后的画面抹去，重新录制。

线性编辑方式有如下优点：

- （1）能发挥磁带可随意录、随意抹去的特点。
- （2）能保持与控制信号同步的连续性，组接平稳，不会出现信号不连续、图像跳闪的感觉。
- （3）声音与图像可以做到完全吻合，还可各自分别进行修改。

线性编辑方式的不足之处有以下几点：

（1）效率较低。线性编辑系统是以磁带为记录载体，节目信号按时间线性排列，在寻找素材时录像机需要进行卷带搜索，只能按照镜头的顺序进行搜索，不能跳跃进行，非常浪费时间，编辑效率低下，并且对录像机的磨损也较大。

（2）无法保证画面质量。影视节目制作中一个重要的问题就是母带翻版时的磨损。传统编辑方式的实质是复制，是将源素材复制到另一盘磁带上过程。而模拟视频信号在复制时存在着衰减，信号在传输和编辑过程中容易受到外部干扰，造成信号的损失，图像品质难以保证。

（3）修改不方便。线性编辑方式是以磁带的线性记录为基础的，一般只能按编辑顺序记录，虽然插入编辑方式允许替换已录磁带上的声音或图像，但是这种替换实际上只能替掉旧的。它要求要替换的片断和磁带上被替换的片断时间一致，而不能进行增删，不能改变节目的长度。这样对节目的修改非常不方便。

（4）流程复杂。线性编辑系统连线复杂，设备种类繁多，各种设备性能不同，指标各异，会对视频信号造成较大的衰减。并且需要众多操作人员，过程复杂。

(5) 流程枯燥。为制作一段十多分钟的节目, 往往要对长达四五十分钟的素材反复审阅、筛选、搭配, 才能大致找出所需的段落; 然后需要大量的重复性机械劳动, 过程较为枯燥, 会对创意的发挥产生副作用。

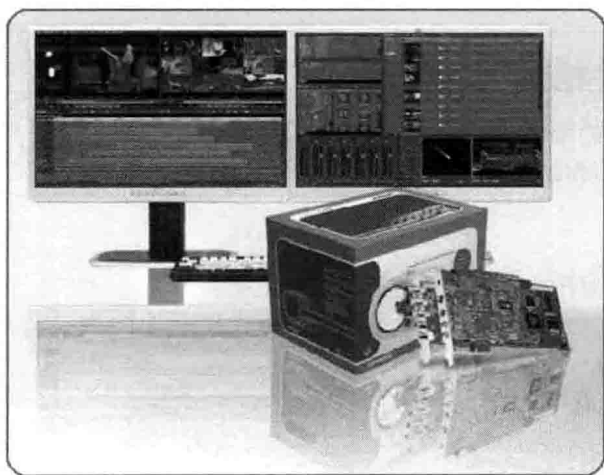
(6) 成本较高。线性编辑系统要求硬件设备多, 价格昂贵, 各个硬件设备之间很难做到无缝兼容, 极大地影响了硬件的性能发挥, 同时也给维护带来了诸多不便。由于半导体技术发展迅速, 设备更新频繁, 成本较高。

对于影视剪辑来说, 线性编辑是一种急需变革的技术。

1.2.2 非线性编辑

非线性编辑是相对于线性编辑而言的。非线性编辑借助计算机来进行数字化制作, 几乎所有的工作都在计算机里完成, 不再需要那么多外部设备, 对素材的调用也非常方便, 不用反反复复在磁带上寻找, 突破了单一的时间顺序编辑限制, 可以按各种顺序排列, 具有快捷简便、随机的特性。非线性编辑可以多次编辑, 信号质量始终不会变低, 可节省设备人力, 提高效率。非线性编辑需要专用的编辑软件和硬件, 现在绝大多数的电视电影制作机构都采用了非线性编辑系统。

从非线性编辑系统的作用来看, 它能集录像机、切换台、数字特技机、编辑机、多轨录音机、调音台、MIDI创作等设备于一身, 几乎包括了所有的传统后期制作设备。这种高度的集成性, 使得非线性编辑系统的优势更为明显, 在广播电视界占据了越来越重要的地位。



非线性编辑系统

1.2.3 非线性编辑的特点

非线性编辑系统有如下特点:

(1) 信号质量高。在非线性编辑系统中, 信号质量损耗较大的缺陷是不存在的, 无论如何编辑、复制次数有多少, 信号质量都始终保持在很高的水平。

(2) 制作水平高。在非线性编辑系统中, 大多数的素材都存储在计算机硬盘上, 可以随时调用, 不必费时费力地逐帧寻找, 能迅速找到需要的帧画面。整个编辑过程就像文字处理一样, 灵活方便。同时, 多种多样、花样翻新、可自由组合的特技方式, 使制作的节目丰富多彩, 将制作水平提高到一个新的层次。

(3) 系统寿命长。非线性编辑系统对传统设备的高度集成, 使后期制作所需的设备降至最少, 有效地降低了成本。在整个编辑过程中, 录像机只需要启动两次, 一次输入素材, 一次录制节目带。避免了录像机的大量磨损, 使录像机的寿命大大延长。

(4) 升级方便。影视制作水平的不断提高,对设备也不断地提出新的要求,这一矛盾在传统编辑系统中很难解决,因为这需要不断投资。而使用非线性编辑系统则能较好地解决这一矛盾。非线性编辑系统所采用的是易于升级的开放式结构,支持许多第三方的硬件和软件。通常,功能的增加只需要通过软件的升级就能实现。

(5) 网络化。网络化是计算机的一大发展趋势,非线性编辑系统可充分利用网络方便地传输数码视频,实现资源共享,还可利用网络上的计算机协同创作,很方便对数码视频资源进行管理和查询。目前在一些电视台中,非线性编辑系统都在利用网络发挥着巨大的作用。

非线性编辑方式也存在如下一些缺点:

- (1) 需要大容量存储设备,录制高质量素材时需更大的硬盘空间。
- (2) 前期摄像仍需用磁带,非线性编辑系统仍需要磁带录像机。
- (3) 计算机稳定性要求高,在高负荷状态下计算机可能会发生死机现象,造成工作数据丢失。
- (4) 制作人员综合能力要求高,要求制作人员在制作能力、美学修养、计算机操作水平等方面均衡发展。

1.3 影视制作基础知识

Premiere Pro CS6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的条件。要制作视音频效果,应该首先将准备好的素材文件导入到Premiere Pro CS6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。

1.3.1 常用图像文件格式

Premiere Pro CS6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)

1.3.2 视频编辑常识

在影视制作中,最为基础的就是色彩的编辑和图像的处理,其次是影视的剪辑技术,对于一个剪辑员来说,Premiere Pro CS6的基础操作是非常必要的。

在影视编辑中色彩与图像是必不可少的,一个好的影视作品需要好的色彩搭配和漂亮的图片结合。另外,在制作时需要色彩的色模式、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的素材类型。

1. 色彩模式

在计算机中表现色彩,是依靠不同的色彩模式来实现的。下面介绍几种常用的色彩模式。

(1) RGB色彩模式

RGB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，三个通道合成起来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的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。

在RGB图像中，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、蓝三个通道的数值的调节，来调整对象色彩。三原色中每一种颜色都有一个0~255的取值范围，当三个值都为0时，图像为黑色，三个值都为255时，图像为白色。

(2) 灰度模式

灰度模式属于非彩色模式，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。

(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，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不同的显示器或不同的印刷设备而带来的差异问题。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色彩模式基于人对颜色的心理感受而形成，它将色彩看成三个要素：色调（Hue）、饱和度（aturation）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的立体模型来表示。其中轴向表示亮度，自上而下由白变黑。径向表示色饱和度，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。

2. 图形

计算机图形可分为两种类型：位图图形和矢量图形。

(1) 位图图形

位图图形也叫光栅图形，通常也称之为图像，由大量的像素组成。位图图形是依靠分辨率的图形，每一幅都包含着一定数量的像素。剪辑人员在创建位图图形时，就必须制定图形的尺寸和分辨率。数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。

(2) 矢量图形

矢量图形是与分辨率无关的图形。它通过数学方程式来得到，由数学对象所定义的直线和曲线组成。在矢量图形中，所有的内容都是由数学定义的曲线（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、缩放图片或更改图片的颜色都不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关，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，矢量图形是文字（尤其是小字）和粗图形的最佳选择，矢量图形还具有文件数据量小的特点。Premiere Pro CS6中的字幕里的图形就是矢量图形。

3. 像素

像素是构成图形的基本元素，是位图图形的最小单位。像素有三种特性：

(1) 像素与像素间有相对位置。

(2) 像素具有颜色能力，可以用bit（位）来度量。

(3) 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。

4. 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（72dpi或96dpi）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。

（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。在平时的操作中，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。

5. 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量化数有着密切的关系。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，就是百万（Millions）色。另外。32位色彩对应的是百万+（Millions+）色，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的透明度信息，也叫Alpha通道。8位的Alpha通道，意味着每个像素均有256个透明度等级。

1.3.3 常见的影视术语

在使用Premiere Pro CS6的过程中，会涉及到许多专业术语。理解这些术语的含义，了解这些术语与Premiere Pro CS6的关系，是充分掌握Premiere Pro CS6的基础。

1. 帧

帧是组成影片的每一幅静态画面，无论是电影或者电视，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。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。

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在人的眼睛里短暂保留，它与当前电筒的光芒融合在一起，因此组成一段弧线。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制影片的帧速度是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的硬盘中的过程。

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，经常使用在新闻、记录片中。

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，而计算机则使用的是数字信号，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，创建最终的影片的过程。

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

一部好片子的形成大多都源于节奏。视频与音频紧密结合，使人们在观看某部片子的时候，不但有情感的波动，还要在看完一遍后对这部片子整体有个感觉，这就是节奏的魅力，它是音频与视频的完美结合。节奏是在整体片子的感觉基础上形成的，它也象征一部片子的完整性。

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和扩展清晰度电视（EDTV）的宽高比是16:9或1.78；电影的宽高比从早期的1.333到宽银幕的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数字化压缩卡产生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。

1.4 Premiere Pro CS6的安装、启动与退出

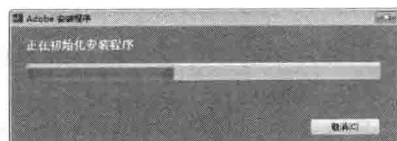
在计算机中安装了Premiere Pro CS6后，就可以使用它来编辑制作各种视音频作品了，下面将介绍Premiere Pro CS6的安装、启动及退出。

1.4.1 安装 Premiere Pro CS6

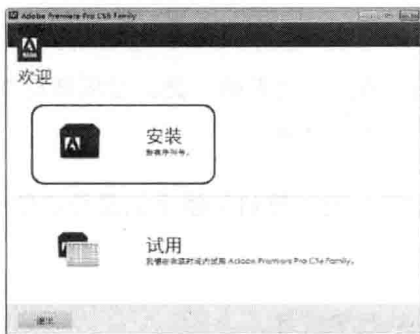
步骤1 将Premiere Pro CS6的安装光盘放入计算机的光驱中，双击“Set-up.exe”，运行安装程序，首先进行初始化。

步骤2 初始化完成后弹出欢迎对话框，然后单击“安装”选项。

步骤3 在弹出的Adobe软件许可协议对话框中阅读Premiere Pro CS6的许可协议，并单击“接受”按钮。



安装初始化



单击“安装”选项



许可协议

步骤4 在弹出的对话框中输入序列号，并单击“下一步”按钮。

步骤5 在弹出的选项对话框中设置产品的安装路径，在这里使用默认的安装路径，然后单击“安装”按钮。



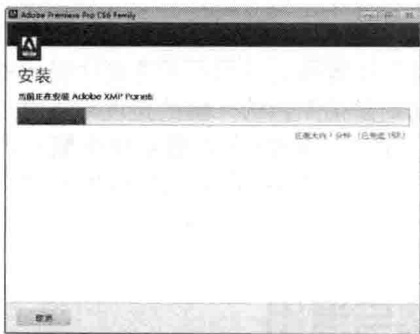
输入序列号



设置安装路径

步骤6 弹出安装进度对话框。

步骤7 安装完成后，弹出安装完成提示对话框，然后单击“关闭”按钮。



安装进度



安装完成



提示：

单击“浏览”按钮可以自定义文件的安装位置。