



超值赠送

- ★ 120集本书内容同步教学视频
- ★ 185个本书实例所用到的素材文件
- ★ 160个本书实例的效果文件
- ★ 179个本书实例的场景文件

- 本书囊括中文版Premiere Pro CS5的所有常用知识点，涵盖素材获取、影视剪辑、视频特效添加、字幕特效设计等内容，让读者在最短时间内掌握该软件的基本操作技能
- 本书采用知识点+实训操作的讲解方式，每个知识点均配有课堂实训和综合实训，引导读者进行上机练习，以巩固所学知识
- 本书讲解的基础知识和实例均具有较强的实用性，读者可活学活用，轻松掌握

中文版

Premiere Pro CS5 标准教程

周凤明 郑晓霞 李少勇 编著

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



中文版

Premiere Pro

CS5 标准教程

周凤明 郑晓霞 李少勇 编著

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书从初学者的视角入手,详细介绍了中文版 Adobe Premiere Pro CS5 软件的基础知识和使用方法。全书在结构上分为两大部分:一是基础知识,涵盖素材获取、影视剪辑、视频特效添加、字幕特效设计等内容;二是课堂实训和综合实训,所举实例均从典型工作任务中提炼,简明易懂。每一章最后都有应用本章内容的综合实训,它是从实践工作项目中具体指导操作,帮助分析并得到符合读者认知过程和学习领域的任务要求,以巩固相应章节所学的知识。

全书分为 10 章,内容包括影像剪辑的基础知识、Premiere Pro CS5 的工作界面及软件的基本操作、视频的剪辑技术、视频片段剪辑的常用工具、视频特效和切换效果及应用、音频效果的添加与编辑、字幕特技与运动设置、影片的输出,最后通过两个大的行业综合案例将本书所有内容进行涵盖贯穿,使用户通过基础理论学习以及实际制作,达到视频编辑中级水平。

本书适合作为大中专院校相关专业的教材和参考用书,或作为各类社会培训班的培训教材,同时也可供广大从事非线性编辑的专业人员、广告设计人员、电脑视频设计人员以及多媒体制作人员在工作中使用。

本书附带光盘中提供了部分实例所使用的素材、场景和效果文件,读者可以随时调用,对比进行学习;另外,光盘中还提供了书中理论知识和实例的同步教学视频,如果在学习中遇到问题,可以通过观看视频解开疑惑,提高学习效率。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Premiere Pro CS5 标准教程 / 周凤明, 郑晓霞, 李少勇编著. —北京: 兵器工业出版社, 2012.1

ISBN 978-7-80248-702-4

I. ①中… II. ①周… ②郑… ③李… III. ①视频编辑软件, Premiere Pro CS5—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 256840 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话: 010-62978181 (总机) 转发行部

010-82702675 (邮购) 010-82702698 (传真)

经 销: 各地新华书店 软件连锁店

印 刷: 北京市密东印刷有限公司

版 次: 2012 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 深度文化

责任编辑: 刘燕丽 焦昭君

责任校对: 刘 伟

开 本: 787mm×1092mm 1/16

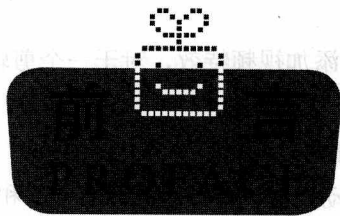
印 张: 20

印 数: 1-3 000

字 数: 482 千字

定 价: 39.00 元 (配 1 张 DVD 光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)



中文版Premiere Pro CS5是Adobe公司推出的一款非常优秀的视频编辑软件，它以编辑方式简便实用、广泛支持多种素材格式等优势，得到众多视频编辑工作者和爱好者的青睐。Premiere Pro CS5的功能比起以前的版本更加强大，不仅可以在计算机上编辑、观看更多种文件格式的电影，还可以进行实时预览，具有多重嵌套的“时间线”窗口以及包含环绕声效果的全新声音工具、内置的YUV调色工具，强有力的Photoshop文件处理能力、图像波形和矢量显示器、更加方便操作的控制窗口和面板，并可全部自定义快捷键。用户不仅可以通过外部设备进行电影素材的采集，还可以将作品输出到录影带，尤其可以直接输出制作DVD。同时Premiere Pro CS5还具有强大的字幕编辑功能，完全可以创建广播级的字幕效果。

最新版本的Premiere Pro CS5中提供了很多“平民化”的实用功能，让众多非专业人士也开始使用这个原来很“专业”的视频编辑软件。

本书内容

全书共分为10章，第1~8章主要介绍影像剪辑的基础知识、中文版Premiere Pro CS5的工作界面及软件的基本操作、视频的剪辑技术、视频片段剪辑的常用工具、视频特效和切换效果及应用，音频效果的添加与编辑、字幕特技与运动设置、影片的输出；第9~10章通过两个实战案例对本书所有内容进行综合运用，使用户通过基础理论学习和实际操作，达到视频编辑中级水平。

第1章 初识Premiere Pro CS5

本章主要讲解了Premiere Pro CS5软件的一些基础知识，包括各面板和窗口的功能与使用方法、界面的布局等，为后面的学习奠定基础。

第2章 Premiere Pro CS5的基本操作

本章主要讲解了Premiere Pro CS5的基本操作知识，如保存项目文件、导入素材文件、添加视音频特效等。

第3章 影视剪辑技术

本章主要讲解了影视剪辑的一些必备理论和剪辑语言，如在Premiere Pro CS5中如何剪辑和分离素材、创建新元素等。

第4章 视频切换效果

本章主要讲解了视频转场特效的设置方法以及各种视频切换效果的使用方法。

第5章 视频特效的应用

本章主要讲解如何在影片中添加视频特效，对于一个剪辑人员来说，掌握视频特效的使用方法是非常必要的。

第6章 字幕特技与运动设置

本章主要讲解字幕特技与运动设置，如创建简单的字幕和几何图形等。

第7章 音频效果的添加与编辑

本章主要讲解在Premiere Pro CS5中如何为影视作品添加音频特效，音频特效的设置以及调音台的使用方法。

第8章 文件的输出

本章主要讲解如何对影片输出及相关设置进行介绍。

第9章 汽车栏目片头

本章将制作一个汽车栏目片头，通过将一个个静态图像组合在一起形成具有动感视觉效果画面，其中涉及了字幕的创建和设置、视频特效的使用及关键帧的设置等内容，是对前面所有章节内容的一个综合实践，读者可以通过该例提高软件的应用水平。

第10章 婚纱照电子相册

本章将制作一个婚纱照电子相册，首先搜集一些婚纱照照片，并在Photoshop中对这些照片的色彩进行调整，其中涉及到视频特效、视频切换及关键帧的应用等内容。

本书特点

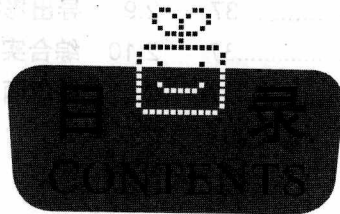
- 结构合理，内容全面。本书以初学者的视角入手来安排整个结构，循序渐进、由浅入深，涵盖了中文版Premiere Pro CS5软件的所有操作及设置。
- 语言通俗易懂，讲解清晰，图文前后呼应。以最小的篇幅、精炼的语言来讲述每一项功能和每一个实例，使读者在最短时间内了解和掌握该软件的应用。
- 与实践紧密结合，实例丰富，技术含量高。在讲解各个知识点时，结合了大量的小实例来展示特效的使用方法和效果，并在本书的最后两章提供了两个综合大案例进行巩固与练习，提高读者的实战水平。

一本书的出版可以说凝聚了许多人的心血和汗水，在此对每一位为本书付出劳动的人们表示感谢和敬意。

本书由周凤明、郑晓霞、李少勇编著，参与本书资料整理和光盘制作的还有张林、于海宝、王雄健、刘蒙蒙、李向瑞、李雪芳、刘晶、赵秉龙、王慧、李娜、陈月娟、贾玉印、张花、任龙飞、罗冰、刘峥、王玉、张云、李乐乐、陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐昊、温振宁、黄荣芹、刘德生、宋明、刘景君等。

由于作者水平所限，所讲内容难免有不妥之处，恳请广大读者批评指正，我们的电子邮箱是bhpbangzhu@163.com。如果希望知悉图书的更多信息，请浏览北京希望电子出版社的网站www.bhp.com.cn。

编著者



第1章 初识Premiere Pro CS5

- 1.1 认识Premiere Pro CS5..... 1
- 1.2 安装Premiere Pro CS5..... 2
 - 1.2.1 Premiere Pro CS5的运行环境..... 2
 - 1.2.2 Premiere Pro CS5的安装过程..... 2
- 1.3 影视制作基础..... 4
 - 1.3.1 影视编辑色彩与常用图像基础..... 4
 - 1.3.2 常用的影视编辑基础术语..... 6
- 1.4 Premiere Pro CS5的启动和退出..... 8
 - 1.4.1 启动Premiere Pro CS5..... 8
 - 1.4.2 退出Premiere Pro CS5..... 10
- 1.5 工作界面和功能面板..... 11
 - 1.5.1 “项目”窗口..... 11
 - 1.5.2 “节目”监视器..... 14
 - 1.5.3 “源”监视器..... 14
 - 1.5.4 “时间线”窗口..... 14
 - 1.5.5 “工具”面板..... 18
 - 1.5.6 “效果”面板..... 18
 - 1.5.7 “特效控制台”面板..... 19
 - 1.5.8 “字幕”窗口..... 19
 - 1.5.9 “调音台”窗口..... 20
 - 1.5.10 “历史”面板..... 20
 - 1.5.11 “信息”面板..... 21
- 1.6 界面的布局..... 21
 - 1.6.1 “音频”模式工作界面..... 21
 - 1.6.2 “色彩校正”模式工作界面..... 21
 - 1.6.3 “编辑”模式工作界面..... 22
 - 1.6.4 “效果”模式工作界面..... 22
- 1.7 练习题..... 23

第2章 Premiere Pro CS5的基本操作

- 2.1 保存项目文件..... 24
 - 2.1.1 手动保存项目文件..... 24
 - 2.1.2 自动保存项目文件..... 25
- 2.2 导入素材文件..... 26
 - 2.2.1 导入视音频素材..... 26
 - 2.2.2 导入图像素材..... 26
 - 2.2.3 导入序列文件..... 27
 - 2.2.4 导入图层文件..... 28
- 2.3 编辑素材文件..... 30
- 2.4 添加音视频特效..... 32
- 2.5 视频素材..... 33
 - 2.5.1 DV视频和模拟视频..... 33
 - 2.5.2 视频采集的硬件要求..... 34
- 2.6 “采集”对话框..... 34
 - 2.6.1 参数设置面板..... 35
 - 2.6.2 窗口菜单..... 36

2.6.3 设备控制面板.....	36	2.8 DV视频素材的采集.....	38
2.7 模拟视频素材的采集.....	37	2.9 导出影视作品.....	39
2.7.1 采集准备.....	37	2.10 综合实训 制作倒计时效果.....	40
2.7.2 采集参数设置.....	37	2.11 练习题.....	51
2.7.3 设置采集的入点、出点.....	38		

第3章 影视剪辑技术

3.1 使用Premiere Pro CS5剪辑素材 ...	52	3.2.3 提升和提取编辑.....	71
3.1.1 认识监视器窗口.....	52	3.2.4 链接和分离素材.....	73
3.1.2 在“源”监视器窗口中播放素材.....	53	3.3 Premiere Pro CS5中的编组和嵌套....	74
3.1.3 在其他软件中打开素材.....	54	3.4 使用Premiere Pro CS5创建新元素....	75
3.1.4 剪裁素材.....	54	3.4.1 通用倒计时片头.....	75
3.1.5 设置标记点.....	66	3.4.2 彩条测试卡和黑场视频.....	76
3.2 使用Premiere Pro CS5分离素材 ...	69	3.4.3 彩色遮罩.....	77
3.2.1 切割素材.....	69	3.5 综合实训 实现镜头快播慢播效果....	77
3.2.2 插入和覆盖编辑.....	70	3.6 练习题.....	80

第4章 视频切换效果

4.1 转场特技设置.....	81	4.2.4 卷页.....	101
4.1.1 使用镜头切换.....	81	4.2.5 叠化.....	104
4.1.2 调整切换区域.....	82	4.2.6 擦除.....	109
4.1.3 改变切换设置.....	83	4.2.7 映射.....	121
4.1.4 设置默认切换.....	84	4.2.8 滑动.....	123
4.2 视频切换效果.....	85	4.2.9 特殊效果.....	132
4.2.1 3D运动.....	85	4.2.10 缩放.....	134
4.2.2 伸展.....	92	4.3 练习题.....	137
4.2.3 划像.....	95		

第5章 视频特效的应用

5.1 应用视频特效.....	138	5.2.2 激活关键帧.....	139
5.2 使用关键帧控制效果.....	138	5.3 视频特效与特效操作.....	139
5.2.1 关于关键帧.....	138	5.3.1 “变换”视频特效.....	139

5.3.2 “图像控制”视频特效.....	145	5.3.12 “过渡”特效.....	189
5.3.3 “实用”视频特效.....	150	5.3.13 “透视”特效.....	191
5.3.4 “扭曲”视频特效.....	151	5.3.14 “通道”视频特效.....	193
5.3.5 “时间”视频特效.....	160	5.3.15 “键控”视频特效.....	194
5.3.6 “杂波与颗粒”视频特效.....	160	5.3.16 “风格化”视频特效.....	198
5.3.7 “模糊与锐化”视频特效.....	164	5.4 综合实训.....	201
5.3.8 “生成”视频特效.....	171	5.4.1 综合实训一 多画面电视墙效果.....	201
5.3.9 “色彩校正”视频特效.....	179	5.4.2 综合实训二 更改颜色效果.....	203
5.3.10 “视频”特效.....	185	5.5 练习题.....	205
5.3.11 “调整”特效.....	186		

第6章 字幕特技与运动设置

6.1 字幕窗口工具简介.....	206	6.4 字幕模板.....	215
6.2 创建简单的字幕.....	208	6.5 综合实训.....	216
6.3 创建简单的几何图形.....	214	6.5.1 综合实训一 带辉光效果的 字幕.....	216
6.3.1 使用形状工具创建图形.....	214	6.5.2 综合实训二 纹理字幕.....	218
6.3.2 创建自由图形.....	214	6.6 练习题.....	221
6.3.3 改变对象的排列顺序.....	215		

第7章 音频效果的添加与编辑

7.1 关于音频效果.....	222	7.4.2 增益音频.....	232
7.1.1 Premiere Pro CS5处理音频 效果的方式.....	222	7.5 应用音频特效.....	232
7.1.2 Premiere Pro CS5处理 音频的顺序.....	223	7.6 分离和链接视音频.....	235
7.2 使用“调音台”调节音频.....	225	7.7 声音的组合形式及其作用.....	236
7.2.1 认识“调音台”窗口.....	226	7.7.1 声音的混合、对比与遮罩.....	236
7.2.2 设置“调音台”窗口.....	228	7.7.2 接应式与转换式声音交替.....	237
7.3 调节音频.....	229	7.7.3 声音与“静默”的交替.....	237
7.3.1 使用淡化器调节音频.....	230	7.8 综合实训.....	237
7.3.2 实时调节音频.....	231	7.8.1 综合实训一 山谷回声效果.....	237
7.4 使用“时间线”窗口合成音频.....	231	7.8.2 综合实训二 屋内混响效果.....	238
7.4.1 调整音频持续时间和速度.....	231	7.8.3 综合实训三 左右声道各自 为主的效果.....	240
		7.9 练习题.....	241



第8章 文件的输出

8.1 输出节目的设置	242	8.2 Adobe Media Encoder的使用	244
8.1.1 设置输出基本选项	242	8.3 综合实训 感受乡村	246
8.1.2 设置视频、音频输出	243	8.4 练习题	254

第9章 汽车栏目片头

9.1 导入素材和创建字幕	255	9.3 设置“片头”序列	262
9.2 设置“片头02”序列	259	9.4 导入音频并输出影片	275

第10章 婚纱照电子相册

10.1 导入素材和创建字幕	277	10.3 设置“婚纱照电子相册”序列 ...	280
10.2 添加轨道和创建彩色蒙版	279	10.4 导入音频并输出影片	311

第1章

初识Premiere Pro CS5

本章导读

本章主要讲解关于Premiere Pro CS5软件的一些基础知识，通过本章内容的学习来了解一下各面板和窗口的功能、使用方法，以及界面的布局等内容，为后面的学习奠定基础。

主要内容

- 认识Premiere Pro CS5
- 安装Premiere Pro CS5
- 影视制作基础
- Premiere Pro CS5的启动和退出
- 工作界面和功能面板
- 界面的布局

1.1 认识Premiere Pro CS5

Premiere是Adobe公司基于Macintosh平台开发的视频编辑软件，它集视、音频编辑于一身，广泛地应用于电视节目制作、广告制作及电影剪辑等领域。

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处理的编辑制定表（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、光盘和网络上，或将EDL输出到录像带生产系统。

Premiere Pro CS5提供了更加强大、高效的增强功能和先进的专业工具，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，提供能够自由渲染的编辑功能。

Premiere Pro CS5既是一个独立的产品，也是新推出的Adobe Video Collection中的关键组件。

Premiere Pro CS5将广泛的硬件支持和坚持独立性结合在一起，能够支持高清晰度和

标准清晰度的电影胶片。剪辑人员能够输入和输出各种视频和音频模式。另外，Premiere Pro CS5文件能够以工业开放的交换模式AAF（Advanced Authoring Format，高级制作格式）输出，用于进行其他专业产品的工作。

1.2 安装Premiere Pro CS5

Premiere Pro CS5是Adobe Creative Suite 5Production Premium或Adobe Creative Suite 5Master Collection软件套装中的一个重要组件，安装时可以有选择性地安装Premiere Pro CS5或其他组件，也可以购买Premiere Pro CS5的单装版进行安装。

1.2.1 Premiere Pro CS5的运行环境

Premiere Pro CS5的安装与之前版本最大的区别就是要求操作系统必须是64位，因此，要求用户的操作系统必须为Windows Vista或Windows 7（在Windows XP下不能安装）。安装Premiere Pro CS5的系统要求具体如下。

- Intel Core.2Duo或AMD Phenom. II处理器；需要64位支持。
- 需要64位操作系统：Microsoft Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate或Enterprise（带有Service Pack 1）或者Windows 7。
- 2GB内存（推荐4GB或更大内存）。
- 10GB可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在基于闪存的可移动存储设备上）。
- 编辑压缩视频格式需要转速为7200r/min的硬盘驱动器；未压缩视频格式需要RAID0。
- 1280×900像素的屏幕，OpenGL 2.0兼容图形卡。
- GPU加速性能需要经Adobe认证的GPU卡。
- 需要OHCI兼容型IEEE1394端口进行DV和HDV捕获、导出到磁带并传输到DV设备。
- ASIO协议或Microsoft Windows Driver Model兼容声卡。

1.2.2 Premiere Pro CS5的安装过程

Premiere Pro CS5的安装和一般应用软件类似，下面来介绍一下安装Premiere Pro CS5的方法。

课堂实训一 Premiere Pro CS5的安装

- 01 将安装光盘放入光驱，运行“Set-up.exe”程序，弹出Adobe安装程序界面，如图1.1所示。
- 02 在弹出的如图1.2所示的对话框中单击右下角的“接受”按钮。
- 03 在弹出的对话框中选择“提供序列号”单选按钮，然后输入序列号，输入完成后在右

上角选择一种语言，然后单击“下一步”按钮，如图1.3所示。

- 04 在弹出的对话框中询问用户是否需要注册一个Adobe ID账号，如图1.4所示，这里暂时不用注册，直接单击“下一步”按钮。

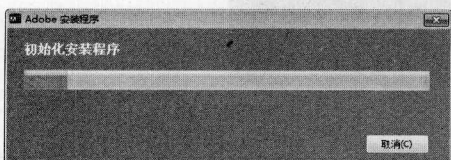


图1.1 Adobe安装程序界面

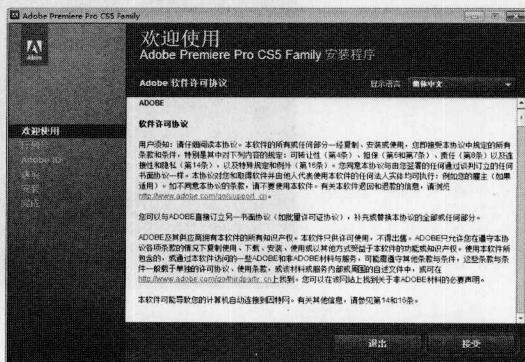


图1.2 单击“接受”按钮

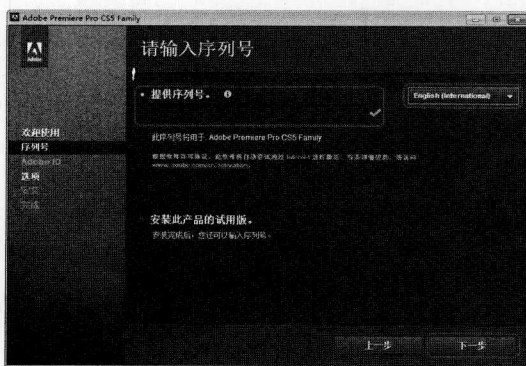


图1.3 输入序列号

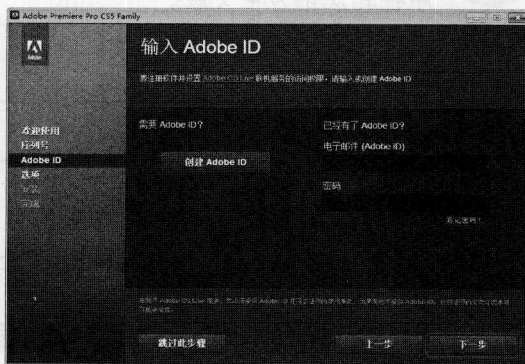


图1.4 暂时不注册Adobe ID账号

- 05 接下来弹出“安装选项”对话框，如图1.5所示。其中会列出相关的组件，用户可以选择要安装的组件，如选择安装所有组件，安装位置保持默认设置，然后单击“安装”按钮。

- 06 此时弹出如图1.6所示的安装进度对话框。

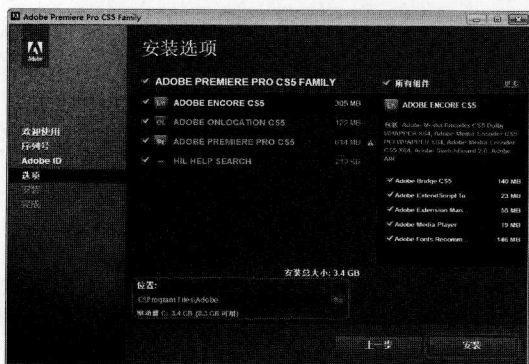


图1.5 选择安装所有组件

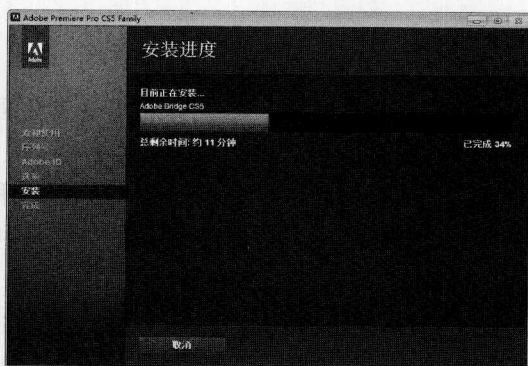


图1.6 安装进度

- 07 安装完成之后会弹出一个如图1.7所示的对话框，单击“完成”按钮即可。

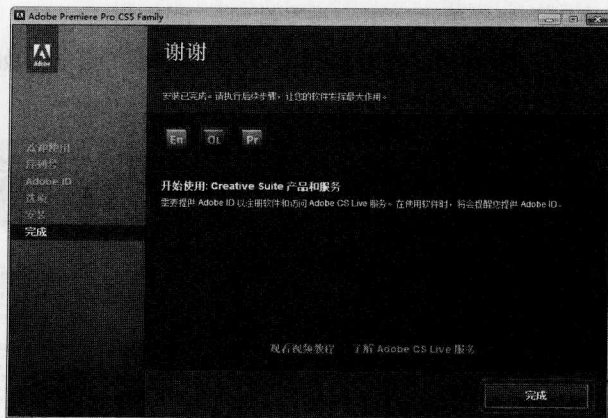


图1.7 安装完成

提示 Premiere Pro CS5安装结束后，可以通过安装Adobe Premiere Pro CS5中文汉化程序将其汉化为中文版。

1.3 影视制作基础

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 CS5的基础操作是非常必要的。

1.3.1 影视编辑色彩与常用图像基础

在影视编辑中色彩与图像是必不可少的，一部好的影视作品需要合理的色彩搭配和漂亮的图片结合而成。另外，在制作时需要对色彩的模式、图像类型、分辨率等有充分的了解，这样在制作中才能够知道自己所需要的素材类型。

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图像中的每个通道一般可包含 2^8 个不同的色调。通常所提到的RGB图像包含三个通道，因而在一幅图像中可以有 2^{24} （约1670万）种不同的颜色。

在Premiere中，可以通过对红、绿、蓝三个通道数值的调节，来调整对象的色彩。三原色中每一种都有一个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CIE Lab，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（Saturation）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。径向表示颜色饱和度，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) 位图图像

位图图像也叫光栅图像，由大量的像素组成。位图图像的清晰与否取决于其分辨率的高低，每一幅都包含着一定数量的像素。剪辑人员在创建位图图像时，就必须制定图像的尺寸和分辨率。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并从输出设备上输出，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，另外它还具有文件数据量小的特点。Premiere Pro CS5中字幕里的图形就是矢量图形。

3. 像素

像素是构成图像的基本元素，是位图图像的最小单位，它具有以下三种特性。

- 像素与像素间有相对位置。
- 像素具有颜色能力，可以用bit（位）来度量。
- 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英寸×1英寸的图像，如果分辨率为72dpi，包含的像素数目就为5184（72×72=5184）；如果分辨率为300dpi，图像中包含的像素数目则为90000。

在确定使用的图像分辨率时，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个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。显示器分辨率取决于显示器尺寸及其像素设置，PC显示器典型的分辨率为96dpi。在平时操作中，图像的像素被转换为显示器像素或点，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英寸×1英寸、192像素/英寸的图像时，屏幕上将以2英寸×2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，它与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+），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。

1.3.2 常用的影视编辑基础术语

在使用Premiere Pro CS5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 CS5的关系，是充分掌握Premiere Pro CS5的基础。

(1) 帧

帧是组成影片的每一幅静态画面，无论是电影还是电视，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内短暂保留，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，剪辑人员可以将独立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。流通常用于较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

模拟信号是指用连续变化的物理量表示的信息，其信号的幅度、频率或相位随时间作连续变化，如目前广播的声音信号或图像信号等。模拟信号也可称为非数字信号，大多数录像带使用的都是模拟信号，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，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。时间码可以用于进行精确的视频编辑。

(15) 渲染

渲染是将节目中所有的源文件收集在一起，创建最终影片的过程。

(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种感觉，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

视频标准中的第二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1.33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 CS5的启动和退出

在计算机中安装了Premiere Pro CS5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 CS5的启动及退出。

1.4.1 启动Premiere Pro CS5

Premiere Pro CS5安装完成后，可以选择菜单栏中的“开始”|“所有程序”|“Adobe”命令，在弹出的子菜单中选择“Adobe Premiere Pro CS5”命令，或在桌面上双击Adobe Premiere Pro CS5图标启动。

课堂实训二 启动Premiere Pro CS5

- 01 在桌面上双击图标，即可启动Premiere Pro CS5程序，在启动过程中会弹出如图1.8所示的信息面板。
- 02 稍等片刻后，进入欢迎界面，如图1.9所示，单击面板上的“新建项目”按钮。