

多媒体视频教学光盘

31 个典型应用案例的素材和结果

2 个精彩大型案例的素材和结果

高质量教学视频



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字艺术设计精品规划教材

Premiere Pro CS5.5

案例教程

李涛组 编
陈丹 张天琪 主 编

顶尖的作者团队：汇集了国内最顶尖的 CG 设计师和资深教育培训专家

新颖的编写方式：引入任务驱动式编写思想，真正实现“教、学、做”一体化

实用的精粹案例：提供大量融入产品创意和设计理念的精彩商业案例，涵盖视频编辑基础、视频转场、视频特效、字幕编辑、音频特效等知识领域和电子相册设计、宣传片设计等应用领域

高等教育出版社



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字艺术设计精品规划教材



Premiere Pro CS5.5 案例教程

Premiere Pro CS5.5
Anli Jiaocheng

李 涛 组 编
陈 丹 张天琪 主 编
杨 森 童菊珍 副主编

高等教育出版社·北京

内容提要

本书是“十二五”职业教育国家规划教材。

本书详细讲述了Premiere Pro CS5.5的视频、音频编辑功能和操作技巧。全书共分10章,第1章讲解影视编辑基础,带领读者走入视频编辑世界;第2章讲解Premiere软件的功能、操作界面及工作流程等;第3章介绍Premiere非线性编辑的基础知识;第4~8章介绍Premiere的主要应用,分别从视频转场、视频特效、创建和编辑字幕、音频编辑、影片预演与视频输出五大模块着手,通过多个实用的小案例帮助读者更好地掌握Premiere的各项功能;第9、10章分别介绍了设计电子相册和设计宣传片两个完整的大案例,旨在让读者熟练掌握Premiere的应用。

本书可作为高职高专院校艺术设计类和计算机类专业相关课程的教材,也可以作为相关培训机构的教学用书或影视后期制作人员与爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS5.5 案例教程 / 陈丹, 张天琪主编;

李涛组编. — 北京: 高等教育出版社, 2015. 1

ISBN 978-7-04-041076-1

I. ①P… II. ①陈… ②张… ③李… III. ①视频

编辑软件-高等职业教育-教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第232416号

策划编辑 陈 皓

责任编辑 陈 皓

封面设计 杨立新

责任印制 韩 刚

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120
印 刷 涿州市星河印刷有限公司
开 本 889mm×1194mm 1/16
印 张 17
字 数 430千字
购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
版 次 2015年1月第1版
印 次 2015年1月第1次印刷
定 价 49.80元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物料号 41076-00

前言

关于Premiere Pro

Premiere是Adobe公司推出的一套非线性编辑软件,借助它,你可以轻松地实现视频、音频素材的编辑合成及特效处理。Premiere功能强大、操作简单,其主要包括以下功能:编辑和剪接各种视频素材;对视频素材进行各种特效处理;在两段视频素材之间增加各种切换效果;在视频素材上增加各种字幕、图标和其他视频效果;给视频配音,并对音频素材进行编辑,调整音频和视频的同步;将普通色彩转换为NTSC或者PAL制式的兼容色彩,以便把数字视频转换为模拟视频信号,通过刻录机刻在光盘上面。除上述功能外, Premiere还具有编辑功能强大、管理方便、特效丰富、采集素材方便、可制作网络作品等众多优点。

本书内容

本书从理论到案例都进行了较详尽的叙述,内容由浅入深,全面覆盖了Premiere Pro CS5.5的视频、音频编辑功能和操作技巧。30多个实用的小案例和2个精彩的大案例融入了作者丰富的设计经验和教学心得,旨在帮助读者全方位了解行业规范、设计原则和表现手法,提高实战能力,以灵活应对不同的工作需求。整个学习流程联系紧密、环环相扣、一气呵成,让读者在轻松的学习过程中享受成功的乐趣。

全书共分10章,第1章讲解影视编辑基础,带领读者走入视频编辑世界;第2章讲解Premiere软件的功能、操作界面及工作流程等;第3章介绍Premiere非线性编辑的基础知识;第4~8章介绍Premiere的主要应用,分别从视频转场、视频特效、创建和编辑字幕、音频编辑、影片预演与视频输出等五大模块着手,通过多个实用的小案例帮助读者更好地掌握Premiere的各项功能;第9、10章分别介绍了设计电子相册和设计宣传片两个完整的大案例,旨在让读者熟练掌握Premiere的应用。

配套教学资源

本书提供了立体化教学资源,包括教学课件(PPT)、高质量教学视频、案例和拓展训练的素材及源文件、课后练习答案、行业和企业认证模拟题及答案等,其中教学视频、案例和拓展训练的素材及源文件存放于DVD光盘中,教学课件、课后练习答案、行业和企业认证模拟题及答案请联系编辑获取(1548103297@qq.com)。DVD光盘中的教学视频与书中内容一一对应,对于一些操作性较强的部分,大家可以通过观看视频来强化学习效果。通过众多的配套资源,希望能为广大师生在“教”与“学”之间铺垫出一条更加平坦的道路,力求使每一位学习本书的读者均可达到一定的职业技能水平。

本书由陈丹、张天琪任主编,杨森、童菊珍任副主编,参与编写的还有张丽、曹承进、张伟强、王馥、姜婷等人。由于时间仓促,疏漏之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

编者

2014年9月

实践●提高

9.3

●难易程度

★★★★★

设计小狗电子相册

①项目创设

本案例是一个典型的宠物电子相册制作过程。宠物给人们的感觉是可爱和温暖的，所以本案例的色彩主要采用橙色调来表现。

②制作思路

首先导入PSD文件，接着添加投影特效、制作关键帧动画，然后使用明快的向日葵元素来辅助转场效果。



素材：素材与源文件·Chapter 9 素材
源文件：素材与源文件·Chapter 9 源文件
视频：教学视频·Chapter 9

案例制作步骤



01 创建新项目

打开Premiere，单击“New Project（新建项目）”按钮，创建一个项目文件，如图9-1所示。

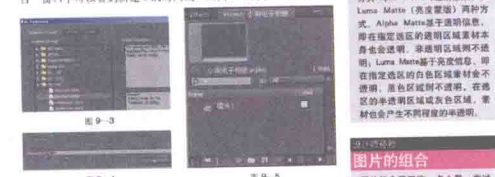
02 为项目命名

在弹出的“New Project（新建项目）”对话框中，设置“Location（位置）”为“B:\项目”，并设置“Name（名称）”为“小狗电子相册”，如图9-2所示。



03 设置项目规格

设置完项目后会弹出设置默认时间线的对话框，在预设中选择“HD-1440”或“Standard 48kHz”，然后在“Sequence Name（时间线名称）”文本框中输入“镜头1”，如图9-3和图9-4所示。设置完毕单击“确定”按钮确定设置。这时在“项目”窗口中可以看到新建的时间线，如图9-5所示。



04 选择和导入素材

在项目窗口的空白位置双击，弹出“Import（导入）”对话框，找到硬盘上的文件位置，框选3个生长动画素材和“小狗相册.psd”素材，导入到Premiere中，如图9-6所示。

05 导入PSD素材的设置

由于素材中包含PSD文件，因此导入素材后会弹出一个“Import Layered File（导入分层素材）”对话框。将“Import As”设置为“Individual Layers（分层）”，然后将“Footage Dimensions（素材大小）”设置为“Layer Size（层大小）”，如图9-7所示。这样的设置可以确保PSD文件以分层的形式导入进来，同时每个层还保持原有的大小。导入完成后确定可以在“项目”窗口中看到导入的素材，如图9-8所示。“小狗相册.psd”文件以文件夹的形式导入进来，文件夹中是各个分层文件。

9.4 拓展训练——设计宝贝电子相册

利用本节制作小狗电子相册的相关知识，参考图9-115制作“宝贝电子相册”。

- 

图9-115
- ①技术要点：**建立项目与项目设置、素材组织、投影效果、关键帧动画。

②制作要求：

 - ①使用合适的素材，并使用Photoshop等软件拼贴出唯美场景。
 - ②项目大小：1280×720高清，25帧/秒。
 - ③根据学过的知识模拟照片的投影效果。
 - ④照片会依次放大并在画面中间展示5s。

[项目创设] 描述工作情境，明确项目应达到的能力目标，并进行项目分析。

[制作思路] 进行任务分解，提炼出制作的重点步骤。

[资源介绍] 向读者指明案例的素材和教学视频文件在光盘中的位置。

[图解步骤] 通过图片方式展示项目的制作步骤，使读者对项目有更直观的认识。

[工具详解] 针对一些重要工具进行深入介绍，让读者更全面地掌握该工具的使用方法和技巧。

[行业知识] 紧扣项目制作流程，介绍相关行业中的一些常识和经验，让读者增加对行业的了解。

[设计师经验] 向读者介绍设计师的从业经验，帮助读者更合理、高效地完成项目制作。

[拓展训练] 让读者自己动手进行职场操练，以此来巩固和提高学习效果。

电子相册的优越性

所谓电子相册，就是把现有的照片（包括彩色照片、黑白照片及音频、视频等）按照时间顺序排列，通过专业软件加上背景、音乐、字幕和特效等效果，然后利用网络传播及转场的效果制作成视频文件或光盘VCD、DVD格式刻录到光盘上。在数字时代，不仅是一种可以长期保存照片的方式，同时照片也从静态、无声、呆板、不互动的状态转变为动态、有声、生动的多媒体表现形式。

在数字化时代背景下，电子相册制作时先将数字化的照片、音频文件、其次对照片进行加工处理，使用相关的软件对照片进行必要的修整和编辑处理。

● **Matte（蒙版）**，指定遮罩。该遮罩需要添加特效素材所在轨道的上层，比如视频轨道的素材需要添加视频轨道3帧以上的素材作为自身的遮罩。

● **Composite Using（合成方式）**，分为Alpha Matte（透明蒙版）和Luma Matte（亮度蒙版）两种。Alpha Matte基于透明信息，即在指定遮罩的透明区域素材本身也是透明，非透明区域则不透明。Luma Matte基于亮度信息，即在指定遮罩的亮度区域素材不透明，亮度区域则透明，在遮罩的非透明区域或亮度区域，素材也会产生不同程度的透明。

9.5 图片的组合

图片组合需要花一点心思，在过程中需要耐心，容易出错的方式是：图片组合需要一点耐心，不要急躁和粗心，多尝试不同的组合，图片组合需要一点耐心，不要急躁。



影视编辑基础

1.1	景别	2
1.1.1	远景	2
1.1.2	全景	2
1.1.3	中景	3
1.1.4	近景	3
1.1.5	特写	4
1.2	运用镜头的技巧	4
1.2.1	推拉镜头	4
1.2.2	摇镜头	5
1.2.3	移镜头	6
1.2.4	跟镜头	6
1.2.5	升降镜头	7
1.3	镜头组接的基本知识	7
1.3.1	镜头组接的规律	7
1.3.2	镜头组接的节奏和时间长度	8
1.3.3	镜头组接的方法	9
1.4	色彩原理	10
1.4.1	光源色、物体色、固有色	10
1.4.2	色彩的属性	11
1.4.3	三原色	11
1.5	数字视频基础	12
1.5.1	视频的概念和分类	12
1.5.2	电视制式	12
1.5.3	帧速率和像素比	13
1.5.4	线性编辑与非线性编辑	14
1.6	常见文件格式	15
1.7	知识与技能梳理	18
1.8	课后练习	18

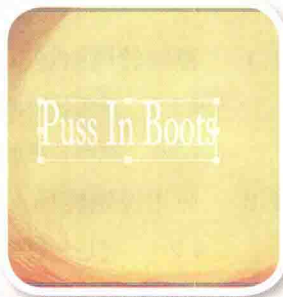


2 Premiere Pro CS5.5的基础知识

2.1	认识 Premiere	20
2.1.1	Premiere 的发展史	20
2.1.2	Premiere 的功能介绍	20
2.1.3	Premiere 的应用领域	21
2.1.4	Premiere Pro CS5.5 的新增功能	21
2.2	Premiere Pro CS5.5 的操作界面	22
2.3	素材的导入、管理和采集	26
2.3.1	新建项目	26
2.3.2	项目设置	28
2.3.3	导入素材	29
2.3.4	预览素材	30
2.3.5	管理素材	30
2.3.6	采集素材	32
2.4	Premiere 的工作流程	35
2.4.1	创建项目	35
2.4.2	导入素材	37
2.4.3	编辑与整合素材	39
2.4.4	添加字幕	41
2.4.5	添加转场和特效	42
2.4.6	添加背景音乐	43
2.4.7	视频输出	44
2.5	知识与技能梳理	46
2.6	课后练习	46

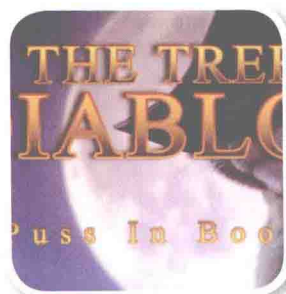


3.1	编辑视频素材的基本方法	48
3.1.1	使用时间线	48
3.1.2	轨道命令	48
3.1.3	使用监视器	52
3.1.4	复制、移动和修剪素材	53
3.1.5	分离与组合音频、视频素材	54
3.1.6	调整素材播放速度	54
3.1.7	设置标记点	55
3.2	编辑视频素材的高级方法	57
3.2.1	设置入点、出点	57
3.2.2	剪辑素材	58
3.2.3	脱机文件	62
3.2.4	插入和覆盖编辑	62
3.2.5	提升和提取编辑	63
3.3	案例——制作倒计时片头	64
3.4	案例——素材的编辑技巧	67
3.5	案例——设置素材标记	71
3.6	案例——时间重置	74
3.7	案例——制作位移和旋转动画	77
3.8	案例——制作完整影片	80
3.9	知识与技能梳理	88
3.10	课后练习	88



视频转场

4.1	视频转场概述	90
4.1.1	视频转场的作用	90
4.1.2	视频转场的方法	90
4.2	应用视频转场	92
4.2.1	转场特效简介	92
4.2.2	添加视频转场	94
4.2.3	编辑视频转场	95
4.3	视频转场特效	97
4.3.1	3D Motion 转场特效	97
4.3.2	Dissolve 转场特效	99
4.3.3	Iris 转场特效	99
4.3.4	Map 转场特效	100
4.3.5	Page Peel 转场特效	101
4.3.6	Slide 转场特效	101
4.3.7	Special Effects 转场特效	103
4.3.8	Stretch 转场特效	103
4.3.9	Wipe 转场特效	104
4.3.10	Zoom 转场特效	106
4.4	案例——制作附加溶解过渡效果	106
4.5	案例——制作立方体旋转过渡效果	108
4.6	案例——制作画面旋转效果	109
4.7	案例——制作渐变擦除过渡效果	111
4.8	案例——制作跟踪缩放过渡效果	112
4.9	案例——制作交叉溶解过渡效果	113
4.10	案例——制作滚动卷页过渡效果	114
4.11	案例——阳光饮品	115
4.12	知识与技能梳理	120
4.13	课后练习	120



5.1	视频特效概述	123
5.1.1	添加、删除、复制视频特效	123
5.1.2	编辑视频特效	125
5.2	常用视频特效	126
5.2.1	Adjust (调整) 类特效	126
5.2.2	Blur&Sharpen (模糊与锐化) 类特效	131
5.2.3	Channel (通道) 类特效	134
5.2.4	Color Correction (色彩校正) 类特效	137
5.2.5	不常用类型的特效	143
5.3	案例——制作运动模糊效果	150
5.4	案例——对模糊的图片进行清晰处理	152
5.5	案例——绿屏抠像	154
5.6	案例——蓝屏抠像	156
5.7	案例——调整色阶	159
5.8	案例——调整亮度与对比度	161
5.9	案例——为画面添加灯光照射效果	163
5.10	案例——突出画面中的某种颜色	165
5.11	案例——替换颜色	167
5.12	案例——制作马赛克效果	169
5.13	案例——制作素描效果	171
5.14	案例——为画面添加边框	174
5.15	知识与技能梳理	178
5.16	课后练习	178



创建与编辑字幕

6.1	字幕的历史与分类	180
6.1.1	字幕的历史	180
6.1.2	字幕的分类	180
6.2	Premiere的字幕编辑窗口	180
6.3	字幕安全区	182
6.4	制作字幕的方法与技巧	183
6.5	案例——《穿靴子的猫》	185
6.6	知识与技能梳理	189
6.7	课后练习	189



音频编辑

7.1	使用Premiere录音	191
7.1.1	操作系统设置	191
7.1.2	打开音频编辑工作界面	192
7.1.3	录音	193
7.1.4	调节增益	194
7.2	调节音量	194
7.3	音频特效	195



7.3.1	案例——为录制的语音降噪	196
7.3.2	案例——使用均衡特效	197
7.3.3	案例——使用延时特效	200
7.3.4	案例——制作混响效果	201
7.4	知识与技能梳理	202
7.5	课后练习	202



影片预演与视频输出

8.1	影片预演	205
8.2	输出视频文件	206
8.2.1	输出为 AVI 格式	206
8.2.2	输出为 MPEG 格式	208
8.2.3	输出为 WMV 格式	209
8.2.4	输出为 MOV 格式	210
8.2.5	输出为 TGA 序列格式	211
8.2.6	输出为 GIF 动画格式	211
8.2.7	使用 Media Encoder Queue 批量输出	212
8.3	知识与技能梳理	213
8.4	课后练习	213



设计电子相册

- 9.1 电子相册的基础知识 215
 - 9.1.1 电子相册简介 215
 - 9.1.2 制作电子相册的相关软件 215
 - 9.1.3 电子相册的特色 216
- 9.2 电子相册经典案例欣赏 216
- 9.3 设计小狗电子相册 219
- 9.4 拓展训练——设计宝贝电子相册 240
- 9.5 知识与技能梳理 240



设计宣传片

- 10.1 认识宣传片 242
 - 10.1.1 城市形象宣传片 242
 - 10.1.2 企业形象宣传片 242
- 10.2 宣传片经典案例欣赏 243
- 10.3 设计木门宣传片 245
- 10.4 拓展训练——设计运动鞋广告宣传片 254
- 10.5 知识与技能梳理 254



影视编辑基础



随着影视产业的高速发展，视频编辑技术也得到了快速的提高，如今计算机网络技术日益成熟，借助于计算机的非线性编辑已经成为影视后期编辑的主流，它具有信号质量高、制作水平高、节约投资、保护投资、网络化等方面的优越性。Adobe公司推出的基于非线性编辑设备的音视频编辑软件Premiere在影视制作领域取得了巨大的成功，已经成为最为广泛的视频编辑软件。本章主要讲解视频的基础知识及Premiere的相关内容，从此走进视频编辑世界。

学习要求	知识点 \ 学习目标	了解	掌握	应用	重点知识
	景别	😊			
	运动镜头技巧	😊			
	镜头组接的基本知识	😊			
	色彩原理	😊			
	电视制式		😊		
	帧速率和像素比				😊
	线性编辑与非线性编辑			😊	
	常见文件格式			😊	

1.1 景别

影视编辑技术和摄像技术是密不可分的,剪辑是将拍摄的画面进行分段重组的过程。因此,在了解剪辑技术之前,首先需要学习影视摄像的构图和景别。景别是指由于摄影机与被摄体之间距离的不同,而造成被摄体在电影画面中所呈现出范围大小的区别。在电影中,导演和摄影师利用复杂多变的场面调度和镜头调度,交替地使用各种不同的景别,可以使影片剧情的叙述、人物思想感情的表达、人物关系的处理更具有表现力,从而增强影片的艺术感染力。不同的景别会产生不同的艺术效果。我国古代绘画有这么一句话“近取其神,远取其势”。一部电影的影像就是这些能够产生不同艺术效果的景别组合在一起的结果。景别是影视作品的重要手段,我国影视画面的景别大致划分以下5种。

1.1.1 远景

主题与画面的比例最小,画面内容大多以环境为主,特点是视野广阔,因此能够起到介绍场景、展示巨大空间或展现事物的规模与气势的作用,同时可以起到抒发情感的目的。

远景具有广阔的视野,常用来展示事件发生的时间、环境、规模和气氛。比如表现开阔的自然风景、群众场面、战争场面等。远景画面重在渲染气氛,抒发情感。在绘画艺术中讲究“远取其势,近取其神”,这一点和绘画是相通的。远景画面的处理,一般重在“取势”,不细琢细节。在远景画面中,不注重人物的细微动作,有时人物处于点状,故不能用于直接刻画人物。但却可以表现人物的情绪,因为影视画面是通过画面组接表情达意的,通过承上启下的组接可以含蓄地表达人物的内心情绪。如影片《一个人的遭遇》,当主人公索克洛夫从集中营中逃出后,拼命奔跑,最后躺在麦田地里,这时出现一个近拉远的镜头画面,含蓄地表现了主人公获得自由的内心喜悦,如图1-1所示。



图 1-1

1.1.2 全景

画面内除了含有被摄对象的全貌以外,还包含少量的周围环境,其特点是有明显的内容中心。在全景画面中,无论是人物还是景物其外部轮廓及周围的背景都能够得到充分展现。

全景画面中包含整个人物形貌,既不像远景那样由于细节过小而不能很好地进行观察,又不会像中近景画面那样不能展示人物全身的形态动作。在叙事、抒情和阐述人物与环境关系的功能上,起到了独特的作用,如图1-2所示。



图 1-2

1.1.3 中景

中景是叙事功能最强的一种景别,当主体人物(成年人)仅有膝盖及以上部分能够出现在画面中时,即属于中景画面。

在包含对话、动作和情绪交流的场景中,利用中景景别可以最有利最兼顾地表现人物之间、人物与周围环境之间的关系。中景的特点决定了它可以更好地表现人物的身份、动作及动作的目的。表现多人时,可以清晰地表现人物之间的相互关系,如图1-3所示。



图 1-3

1.1.4 近景

主体人物只有上半身能够进入画面,更容易展现人物在进行心理活动时的面部表情和细微动作,也就是说,近景能够细致地表现出被摄对象的精神面貌及其他主要特征,因而比其他景别,更容易与观众产生交流。

近景中的环境退于次要地位,画面构图应尽量简炼,避免杂乱的背景抢夺视线,因此常用长焦镜头拍摄,利用景深小的特点虚化背景。人物近景画面用人物局部背影或道具做前景可增加画面的深度、层次和线条结构。近景人物一般只有一人做画面主体,其他人物往往作为陪体或前景处理。“结婚照”式的双主体画面,在电视剧、电影中是很少见的。

在创作中,经常把介于中景和近景之间表现人物的画面称为“中近景”。就是画面为表现人物大约腰部以上的部分镜头,所以有的时候又把它称为“半身镜头”。这种景别不是常规意义上

的中景和近景，在一般情况下，处理这样的景别时，是以中景作为依据，还要充分考虑对人物神态的表现。正是由于它能够兼顾中景的叙事和近景的表现功能，所以在各类电视节目的制作中，这样的景别越来越多地被采用，如图1-4所示。



图 1-4

1.1.5 特写

画面的下边框在成人肩部以上的头像，或其他被摄对象的局部称为特写镜头。特写镜头被摄对象充满画面，比近景更加接近观众。

特写是放大表现被摄对象某一局部的画面，目的就是通过更加细致的展示，来揭示特定的思想或其他深层次的含义。虽然内容比较单一，却能够起到形象放大、深化主题的作用，因此在表达、刻画人物的心理活动和情绪特点时，往往能够达到震撼人心的效果，如图1-5所示。



图 1-5

1.2 运用镜头的技巧

在影视制作中，尤其是在前期的拍摄中，需要对镜头的表现技巧非常熟悉，什么样的镜头技巧表现什么样的主题内容，都要熟知于心。

1.2.1 推拉镜头

镜头的推、拉技巧是一组在技术上相反的技巧，在非线性编辑中往往可以使用其中的一个而实现另一个的技巧。推镜头相当于沿着与物体之间的直线距离向物体不断走近观看，而拉镜头则