



“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

数字影音编辑与合成 (Premiere Pro CS6)

◎ 江永春 主编

◎ 孙 强 王爱锋 于津霞 林春英 副主编



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



“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

数字影音编辑与合成 (Premiere Pro CS6)

江永春 主 编

孙 强 王爱锋
于津霞 林春英 副主编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书以岗位工作过程来确定学习任务和目标,综合提升学生的专业能力、过程能力和职位差异能力,以具体的工作任务引领教学内容。在本书中,对内容进行了详尽的编排,注重理论与实践的结合。每章精选几个实例,通过实例的操作过程来进一步体会 Premiere 的功能和操作技巧,让用户在操作过程中不知不觉地掌握 Premiere 的基本功能,同时也学会实例中的创意思想。因此,通过本书,可让读者少走弯路,从初学者直接成为专业级的数码编辑人员。

本书是数字媒体技术应用专业的专业核心课程教材,也可作为 Premiere 培训班的教材,还可以供数字媒体技术应用人员参考学习。本书配有教学指南、电子教案和案例素材,详见前言。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

数字影音编辑与合成. Premiere Pro CS6 / 江永春主编. —北京: 电子工业出版社, 2017.11

ISBN 978-7-121-24853-5

I. ①数… II. ①江… III. ①视频编辑软件—中等专业学校—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 275127 号

策划编辑: 杨 波

责任编辑: 裴 杰

印 刷: 涿州市京南印刷厂

装 订: 涿州市京南印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×1 092 1/16 印张: 16.75 字数: 428.8 千字

版 次: 2017 年 11 月第 1 版

印 次: 2017 年 11 月第 1 次印刷

定 价: 36.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888, 88258888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式: (010) 88254617, luomn@phei.com.cn。

编审委员会名单

主任委员：

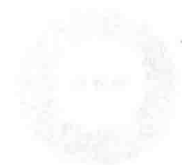
武马群

副主任委员：

王 健 韩立凡 何文生

委 员：

丁文慧	丁爱萍	于志博	马广月	马之云	马永芳	马玥桓	王 帅	王 苒
王 彬	王晓姝	王家青	王皓轩	王新萍	方 伟	方松林	孔祥华	龙天才
龙凯明	卢华东	由相宁	史宪美	史晓云	冯理明	冯雪燕	毕建伟	朱文娟
朱海波	向 华	刘 凌	刘小华	刘天真	关 莹	江永春	许昭霞	孙宏仪
苏曰太夫	杜 珺	杜宏志	杜秋磊	李 飞	李 娜	李华平	李宇鹏	杨 杰
杨 怡	杨春红	吴 伦	何 琳	余运祥	邹贵财	沈大林	宋 微	张 平
张 侨	张 玲	张士忠	张文库	张东义	张兴华	张呈江	张建文	张凌杰
张媛媛	陆 沁	陈 玲	陈 颜	陈丁君	陈天翔	陈观诚	陈佳玉	陈泓吉
陈学平	陈道斌	范铭慧	罗 丹	周 鹤	周海峰	庞 震	赵艳莉	赵晨阳
赵增敏	郝俊华	胡 尹	钟 勤	段 欣	段 标	姜全生	钱 峰	徐 宁
徐 兵	高 强	高 静	郭 荔	郭立红	郭朝勇	涂铁军	黄 彦	黄汉军
黄洪杰	崔长华	崔建成	梁 姍	彭仲昆	葛艳玲	董新春	韩雪涛	韩新洲
曾平驿	曾祥民	温 晞	谢世森	赖福生	谭建伟	戴建耘	魏茂林	



序 | PROLOGUE

当今是一个信息技术主宰的时代，以计算机应用为核心的信息技术已经渗透到人类活动的各个领域，彻底改变着人类传统的生产、工作、学习、交往、生活和思维方式。和语言和数学等能力一样，信息技术应用能力也已成为人们必须掌握的、最为重要的基本能力。可以说，信息技术应用能力和计算机相关专业，始终是职业教育培养多样化人才，传承技术技能，促进就业创业的重要载体和主要内容。

信息技术的发展，特别是数字媒体、互联网、移动通信等技术的普及应用，使信息技术的应用形态和领域都发生了重大的变化。第一，计算机技术的使用扩展至前所未有的程度，桌面电脑和移动终端（智能手机、平板电脑等）的普及，网络和移动通信技术的发展，使信息的获取、呈现与处理无处不在，人类社会生产、生活的诸多领域已无法脱离信息技术的支持而独立进行。第二，信息媒体处理的数字化衍生出新的信息技术应用领域，如数字影像、计算机平面设计、计算机动漫游戏和虚拟现实等。第三，信息技术与其他业务的应用有机地结合，如商业、金融、交通、物流、加工制造、工业设计、广告传媒和影视娱乐等，使之各自形成了独有的生态体系，综合信息处理、数据分析、智能控制、媒体创意和网络传播等日益成为当前信息技术的主要应用领域，并诞生了云计算、物联网、大数据和 3D 打印等指引未来信息技术应用的发展方向。

信息技术的不断推陈出新及应用领域的综合化和普及化，直接影响着技术、技能型人才的培养定位，并引领着职业教育领域信息技术或计算机相关专业与课程改革、配套教材的建设，使之不断推陈出新、与时俱进。

2009 年，教育部颁布了《中等职业学校计算机应用基础大纲》。2014 年，教育部在 2010 年新修订的专业目录基础上，相继颁布了“计算机应用、数字媒体技术应用、计算机平面设计、计算机动漫与游戏制作、计算机网络技术、网站建设与管理、软件与信息服务、客户信息服务、计算机速录”等 9 个信息技术类相关专业的教学标准，确定了教学实施及核心课程内容的指导意见。本套教材就是以以上大纲和标准为依据，结合当前最新的信息技术发展趋势和企业应用案例组织开发和编写的。



本套丛书的主要特色

● 对计算机专业类相关课程的教学内容进行重新整合

本套教材面向学生的基础应用能力，设定了系统操作、文档编辑、网络使用、数据分析、媒体处理、信息交互、外设与移动设备应用、系统维护维修、综合业务运用等内容；针对专业应用能力，根据专业和职业能力方向的不同，结合企业的具体应用业务规划了教材内容。

● 以岗位工作过程来确定学习任务和目标，综合提升学生的专业能力、过程能力和职位差异能力

本套教材通过以工作过程为导向的教学模式和模块化的知识能力整合结构，力求实现产业需求与专业设置、职业标准与课程内容、生产过程与教学过程、职业资格证书与学历证书、终身学习与职业教育的“五对接”。从学习目标到内容的设计上，本套教材不再仅仅是专业理论内容的复制，而是经由职业岗位实践——工作过程与岗位能力分析——技能知识学习应用内化的学习实训导引和案例。借助知识的重组与技能的强化，达到企业岗位情境和教学内容要求相贯通的课程融合目标。

● 以项目教学和任务案例实训为主线

本套教材通过项目教学，构建了工作业务的完整流程和岗位能力需求体系。项目的确定应遵循三个基本目标：核心能力的熟练程度，技术更新与延伸的再学习能力，不同业务情境应用的适应性。教材借助以校企合作为基础的实训任务，以应用能力为核心、以案例为线索，通过设立情境、任务解析、引导示范、基础练习、难点解析与知识延伸、能力提升训练和总结评价等环节，引领学习者在完成任务的过程中积累技能、学习知识，并迁移到不同业务情境的任务解决过程中，使学习者在未来可以从容面对不同应用场景的工作岗位。

当前，全国职业教育领域都在深入贯彻全国职教工作会议精神，学习领会中央领导对职业教育的重要批示，全力加快推进现代职业教育。国务院出台的《加快发展现代职业教育的决定》明确提出要“形成适应发展需求、产教深度融合、中职高职衔接、职业教育与普通教育相互沟通，体现终身教育理念，具有中国特色、世界水平的现代职业教育体系”。现代职业教育体系的建立将带来人才培养模式、教育教学方式和办学体制机制的巨大变革，这无疑给职业院校信息技术应用人才培养提出了新的目标。计算机类相关专业的教学必须要适应改革，始终把握技术发展和技术技能人才培养的最新动向，坚持产教融合、校企合作、工学结合、知行合一，为培养出更多适应产业升级转型和经济发展的高素质职业人才做出更大贡献！

前言 | PREFACE

为建立健全教育质量保障体系,提高职业教育质量,教育部于2014年颁布了中等职业学校专业教学标准(以下简称专业教学标准)。专业教学标准是指导和管理中等职业学校教学工作的主要依据,是保证教育教学质量和人才培养规格的纲领性教学文件。在“教育部办公厅关于公布首批《中等职业学校专业教学标准(试行)》目录的通知”(教职成厅[2014]11号文)中,强调“专业教学标准是开展专业教学的基本文件,是明确培养目标和规格、组织实施教学、规范教学管理、加强专业建设、开发教材和学习资源的基本依据,是评估教育教学质量的主要标尺,同时也是社会用人单位选用中等职业学校毕业生的重要参考。”

本书特色

本书根据教育部颁发的《中等职业学校专业教学标准(试行)信息技术类(第一辑)》中的相关教学内容和要求编写。

本书共分13章,主要内容如下。

第1章,简单介绍Premiere Pro CS6的基本功能、软件的工作环境,通过实例“美丽的青岛”来介绍Premiere制作影片的基本流程,掌握视频处理中最基本、最常用的“淡入淡出”效果的操作。

第2章,介绍Premiere Pro CS6的编辑基础,主要包括工作环境中主要工作窗口的功能、视频编辑的基本操作及音频效果的处理。

第3章,介绍视频的切换效果,主要包括切换的添加与设置,卷页、叠化、拉伸等多种单一切换类型的应用及复合切换类型的应用等。

第4章,介绍Premiere Pro CS6中视频特效的基本操作,调节特效、图像控制及色彩校正等调色特效的类型与应用。

第5章,介绍Premiere Pro CS6中抠像特效的特点,掌握抠像的原理及色键、亮度键和蒙版抠像的特点与应用。

第6章,介绍Premiere Pro CS6中扭曲类、透视类、风格化、转换类等其他类特效的特点及应用。

第7章,介绍视频的运动效果,主要包括运动的速度、路径的设置及位置、比例、旋转等类型动画效果。

第8章,介绍Premiere Pro CS6中字幕的创建、字幕属性的设置及滚动和游动字幕的制作与应用。

第9章,介绍Premiere Pro CS6中音频的编辑处理,包括音频特效的添加以及切换效果的应用。

第10章,介绍视频片段的输出方法、参数设置及格式选择等输出设置。

第11章,介绍“飘动文字”、“虚实变化字幕”及“MTV”三个实例的制作方法,掌握在影片制作中字幕的创作过程。

第 12 章, 介绍“宣传片”、“飘落的花朵”等多个片段的制作方法, 掌握应用多种视频特效制作有创意的片段的方法及思路。

第 13 章, 介绍“广告片头”、“新闻片头”等多个片段的制作方法, 掌握视频片段片头的制作思路及方法。

本书是数字媒体技术应用专业的专业核心课程教材, 也可作为 Premiere 培训班的教材, 还可以供数字媒体技术应用人员参考学习。本书配有教学指南、电子教案和案例素材请读者登录华信教育资源网 (www.hxedu.com.cn) 下载使用。

课时分配

本书参考课时为 64 学时, 具体安排见本书配套的电子教案。

本书作者

本书由江永春主编, 孙强、王爱锋、于津霞、林春英副主编, 葛艳玲、王萍萍、王娟娟、高晶、赵海宇、李然、孙宏仪、李晓兵、董岳杭、赵凤芹、赵俊丽等参编。由于编者水平有限, 书中难免存在疏漏之处, 敬请广大读者批评指正。

教学资源

为了提高学习效率和教学效果, 方便教师教学, 作者为本书配备包括电子教案、教学指南、素材文件以及习题参考答案等配套的教学资源。请有此需要的读者登录华信教育资源网 (<http://www.hxedu.com.cn>) 免费注册后进行下载, 有问题时请在网站留言板留言或与电子工业出版社联系 (E-mail:hxedu@phei.com.cn)。

编者

CONTENTS | 目录

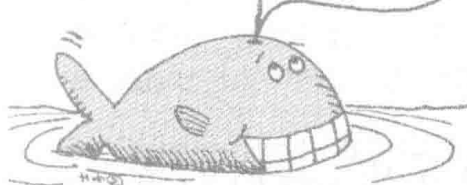


第1章 软件入门	1
课堂实训1 美丽的青岛	1
课后实训1 淡入淡出效果应用	17
本章小结	20
习题1	20
第2章 编辑基础	21
课堂实训2 汽车短片剪辑	21
课堂实训3 三点剪辑与四点剪辑	39
课后实训2 游泳馆宣传片头编辑制作	41
本章小结	52
习题2	52
第3章 视频切换效果	54
课堂实训4 两画面的画中画效果	54
课堂实训5 倒计时效果	64
课堂实训6 精彩瞬间	72
课后实训3 特殊切换效果应用	79
课后实训4 动态的擦除效果	80
本章小结	84
习题3	85
第4章 视频特效（一）——调色特效	86
课堂实训7 径向模糊	86
课堂实训8 时装展示	90
课堂实训9 五彩鱼	96

课后实训 5 魔幻背景	105
课后实训 6 多面透视效果	110
本章小结	116
习题 4	116
第 5 章 视频特效 (二) —— 抠像特效	117
课堂实训 10 绕入与绕出透视效果	117
课后实训 7 我们的家园	129
本章小结	134
习题 5	135
第 6 章 视频特效 (三) —— 其他特效	136
课堂实训 11 放大镜效果	136
课堂实训 12 多画面重复播放效果	145
课堂实训 13 黑白电影效果	147
课堂实训 14 动态镜框效果	150
课后实训 8 液晶显示器	160
课后实训 9 局部马赛克效果	162
本章小结	165
习题 6	165
第 7 章 运动效果	166
课堂实训 15 模拟摄像机运动的效果——“一叶知秋”	166
课堂实训 16 展开扇面	174
课后实训 10 信息时空	175
课后实训 11 展开画轴	178
本章小结	181
习题 7	181
第 8 章 Premiere 的字幕制作	183
课堂实训 17 滚动字幕	183
课堂实训 18 游动字幕	191
课堂实训 19 运动字幕片头	192
课后实训 12 运动虚化字幕	194
本章小结	196
习题 8	197

第9章 数字音频编辑	198
课堂实训 20 配音诗朗诵	198
课堂实训 21 为歌声加伴唱	206
课后实训 13 消除嗡嗡的电流声	207
本章小结	207
习题 9	208
第10章 输出数字视音频	209
课堂实训 22 输出不同格式的视频文件	209
课后实训 14 输出双声道的视频文件	214
本章小结	216
习题 10	216
第11章 综合实训——字幕类	217
综合实训 1 飘动文字效果	217
综合实训 2 虚实变化的字幕	218
综合实训 3 MTV 的制作	220
第12章 综合实训——创意类	227
综合实训 4 制作宣传片	227
综合实训 5 飘落的花朵	233
综合实训 6 金光宝塔	236
综合实训 7 片段的立体环绕	238
第13章 综合实训——片头类	241
综合实训 8 广告片头	241
综合实训 9 新闻片头	246
综合实训 10 校园广播片头	250

第1章



软件入门

Premiere 是美国 Adobe 公司出品的视音频非线性编辑软件。软件发展至今，经历了众多版本，Premiere Pro CS6 是继 Premiere Pro CS5 之后的最新版本，它将卓越的性能、优美的用户界面和许多奇妙的创意功能结合在一起，被广泛应用于影视后期制作领域。

本章介绍 Premiere Pro CS6 的基础知识和基本操作，通过案例引导读者熟悉 Premiere 的工作环境，了解影片的制作流程。

重点知识

- Premiere Pro CS6 的基本功能；
- Premiere Pro CS6 的工作环境；
- 使用 Premiere Pro CS6 的基本流程和基本操作。

课堂实训 1 美丽的青岛



任务描述

打开效果文件“美丽的青岛”，画面中三个风光景色镜头依次切换，前两个镜头使用切换特效，后两个镜头间不使用切换特效，利用镜头变换的“硬切”方式切换；在本实例中画面一直显示镜头的字幕“美丽的青岛”。通过本实例使读者了解 Premiere Pro CS6 的工作环境，主要是熟悉重要的面板；同时，掌握使用 Premiere Pro CS6 制作影片的基本流程。

本实例中只进行了简单的视频编辑，没有涉及复杂的视频编辑、音频编辑和特效应用，主要想来一个热身运动，让读者熟悉软件的工作流程。

任务分析

首先，创建实例项目并进行对应的设置；然后，导入需要的素材，并对素材进行剪辑，

达到需要的效果,再使用剪辑好的素材编辑节目,并添加切换特效;最后,创建字幕,并加入节目中。这样,通过本实例即可掌握基本的操作和流程。Premiere Pro CS6 创建节目的基本流程是:创建项目→导入素材→剪辑素材→编辑时间线→添加特效→添加字幕→保存和渲染输出。这里的流程是针对一般情况而言的,通常包含视频和音频素材的处理。

设计效果

本实例完成后的效果如图 1-1 所示。



图 1-1 “美丽的青岛”效果

知识储备

在制作本实例之前,读者需要首先了解 Premiere Pro CS6 的功能,【项目】窗口、【时间线】窗口、【效果】窗口的使用和字幕的制作。

1. Premiere 功能简介

Premiere Pro CS6 能够对影视视频进行精细编辑,并可以对音频进行一定的编辑处理,从而能够很好地实现视音频的非线性编辑;同时,具有丰富的视音频特效和良好的字幕功能。其主要功能特点如下:

- ◆ 丰富的格式支持。支持绝大多数的视音频格式,可以将多种视音频素材组合为一个完整的作品,并能够将作品输出成十几种数字格式。它具有强大的视音频采集功能,从而方便用户选择素材。
- ◆ 良好的人机交互界面,既保持了 Adobe 软件的标准操作界面,又有适合视音频编辑的人性化设计。
- ◆ 丰富的实时特效。内置上百种视频效果和音频效果,并可以进行灵活的设置。
- ◆ 增强的 Adobe 软件集成。它能方便与 After Effects CS6、Photoshop CS6、Illustrator CS6、Encore CS6 等软件进行数据共享和任务合作,尤其是与 After Effects CS6 兼容应用,效率更高。
- ◆ 实时字幕功能,可以实现静态的、动态的字幕效果,还可以使用个性化工具进行丰富效果的字幕创作。
- ◆ 实时运动路径功能。可以使用关键帧对素材进行实时精确运动路径编辑。
- ◆ 实时预览。当进行了添加特效、字幕、运动路径、色彩调整等操作时,用户能够方便地实时预览效果。
- ◆ 增强的调音台功能。增强了对音频的编辑能力,可以直接录制音频,将多个音轨同时进行操作并合成需要的音频效果。

Premiere 可以应用在所有涉及视音频处理的工作领域，主要包括：

- ◆ 广泛应用在电视节目的制作中；
- ◆ 广泛应用在多媒体制作中；
- ◆ 应用在三维动画的后期编辑制作；
- ◆ 广泛应用在网络中；
- ◆ 应用在广告后期编辑、MTV 合成制作上；
- ◆ 编辑制作电子相册、婚礼纪念、生日宴会等。

2. Premiere Pro CS6 工作区

Premiere Pro CS6 的工作区与之前几个版本的 Premiere 的工作区区别不大，如果读者使用过旧版本 Premiere，本部分内容就可以简单浏览。

当启动 Premiere Pro CS6 后，首先出现的是欢迎对话框，如图 1-2 所示。

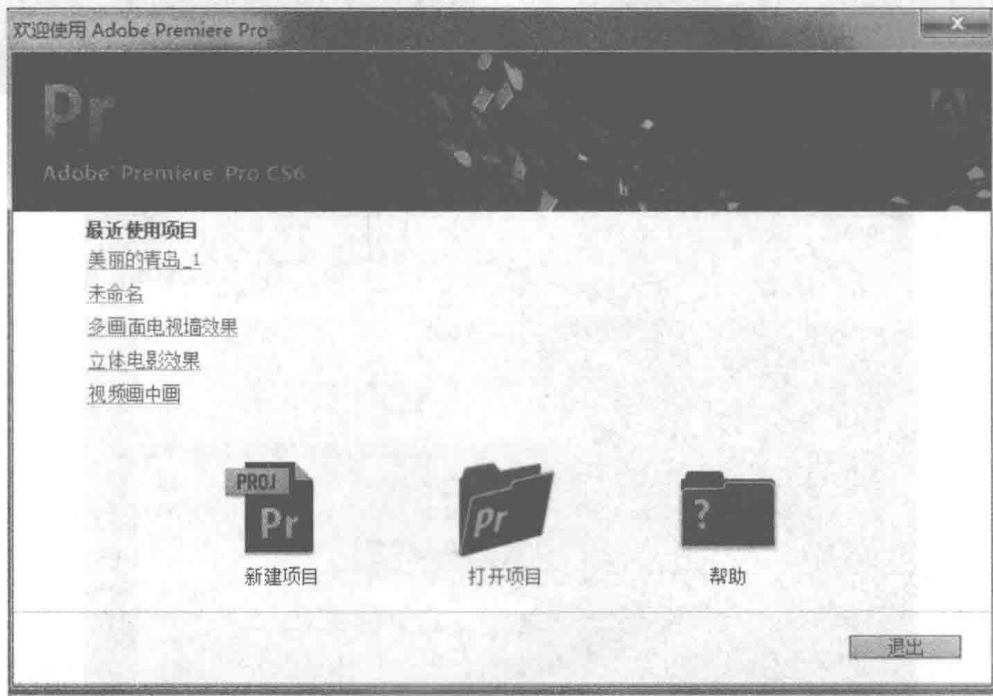


图 1-2 欢迎对话框

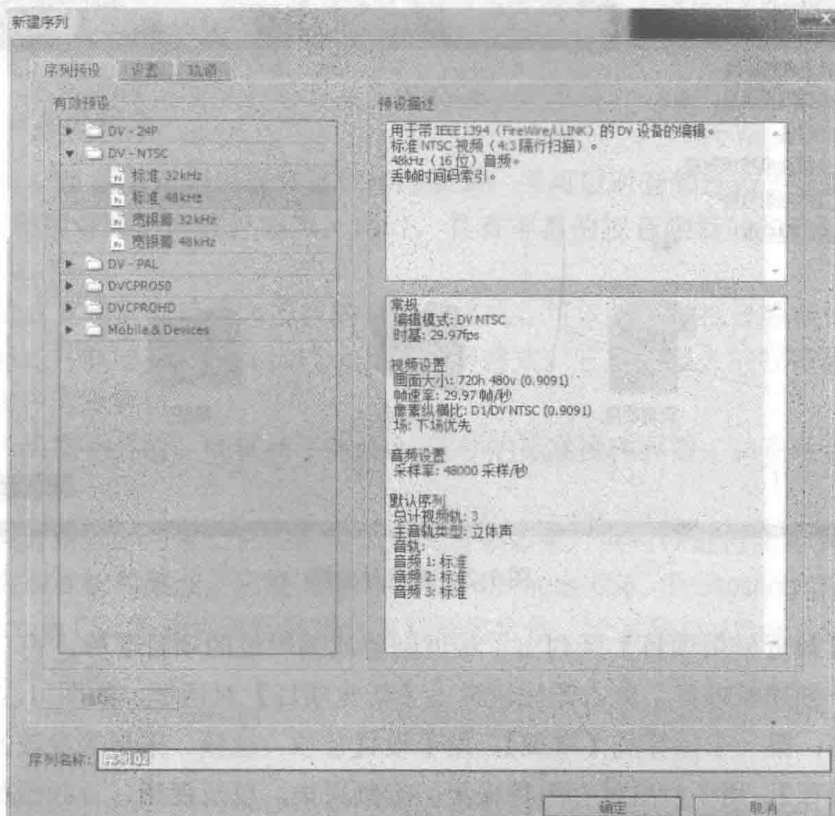
对话框的【最近使用项目】区列出了最近创建或编辑过的项目名称。窗口底端的【新建项目】按钮用于创建新项目，单击该按钮弹出【新建项目】对话框，如图 1-3 所示。该对话框包含两个标签：第一个标签是【常规】，用于设置音频、视频、采集等参数的显示格式；第二个标签是【缓存】，用于设置保存视频采集、音频采集，以及视频、音频预览的路径，缓存的合理设置可以大大提高项目的运行速度。

系统默认的项目名称为【未命名】，可以根据需要输入项目名称，单击【确定】按钮，将出现【新建序列】对话框，该对话框包含三个标签：第一个标签是【序列预设】，列出了 Premiere Pro CS6 能够支持的项目模式，如图 1-4 (a) 所示；第二个标签是【设置】，用于对选择的预置模式的参数进行个性化设置，包括视频画面的大小、像素纵横比、场、显示格

式, 音频的采样频率和显示格式、视频预览等, 如图 1-4 (b) 所示, 第三个标签是【轨道】, 可以设置视频轨道和音频轨道的数量, 如图 1-4 (c) 所示。

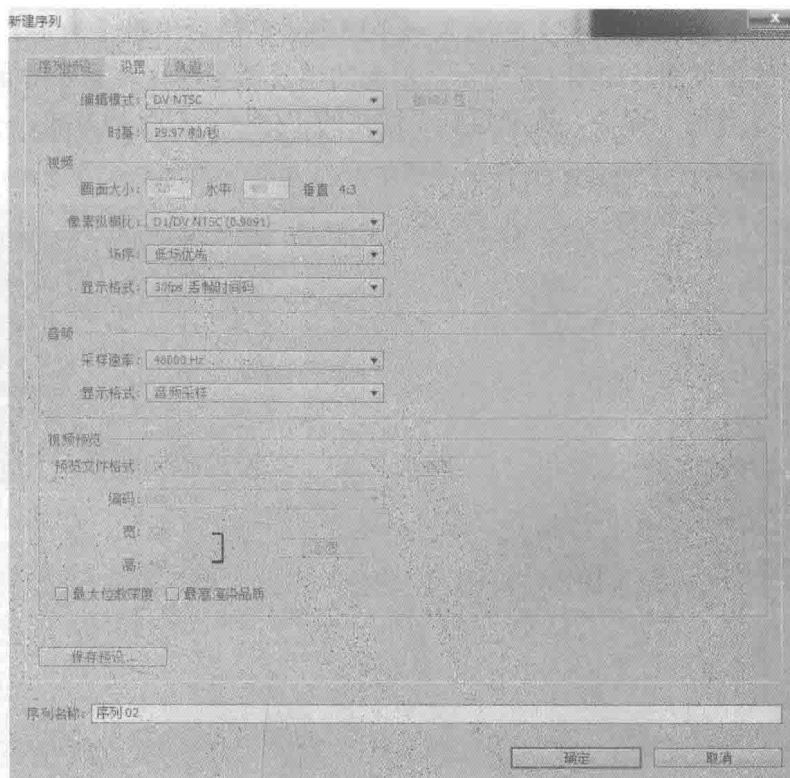


图 1-3 【新建项目】对话框

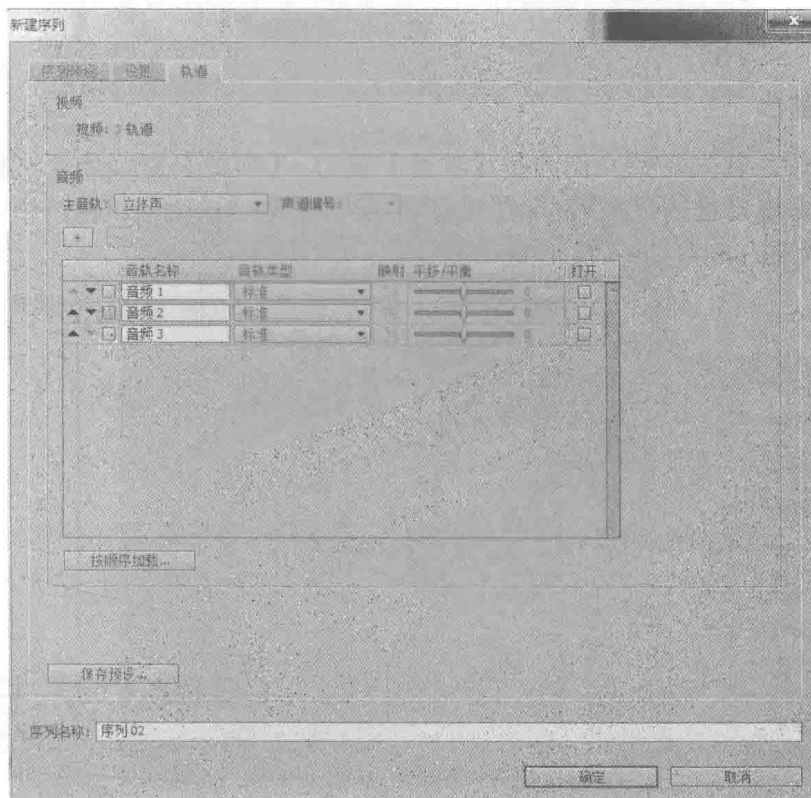


(a) “序列预设”选项卡

图 1-4 【新建序列】对话框中的各项参数



(b) “设置”选项卡



(c) “轨道”选项卡

图 1-4 【新建序列】对话框中的各项参数 (续)

设置好参数后,在【序列名称】中输入一个序列名,然后单击【确定】按钮,即可进入Premiere Pro CS6的主界面,如图1-5所示,后面的学习都是以此为学习环境。另外读者可通过执行【窗口】|【工作区】命令,选择定制个性化的工作区窗口排列方式,不妨加以尝试。

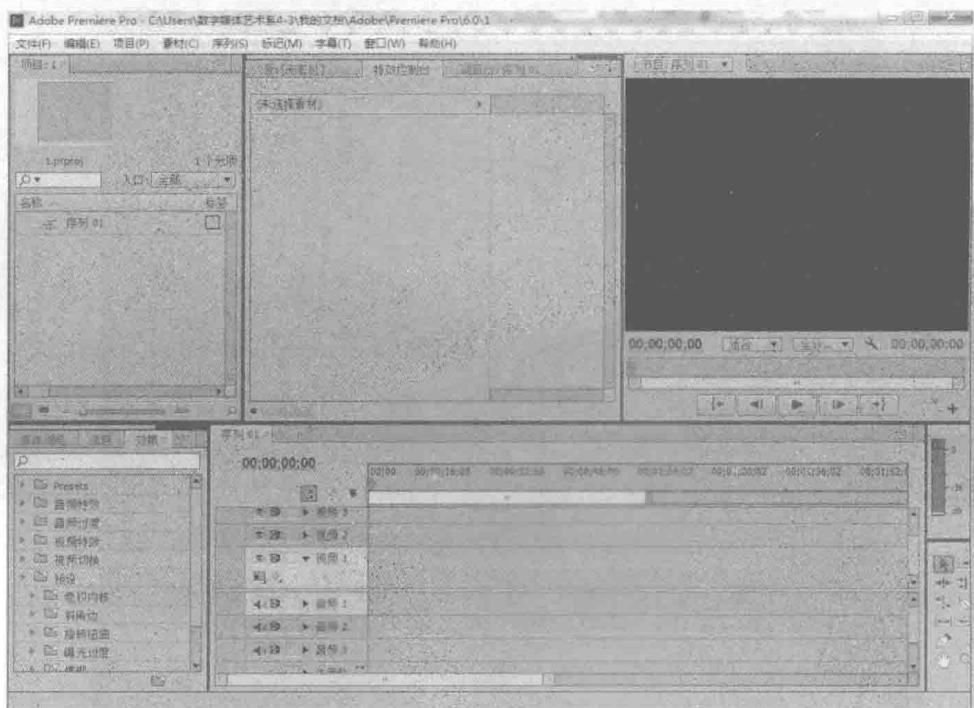


图 1-5 软件工作区主界面

3. 【项目】窗口

进入工作区后,首先需要操作的是【项目】窗口。【项目】窗口是素材和节目资源管理器,可以方便地实现素材的导入和整理,创建的节目和字幕也位于该窗口中,还可以查看素材的详细信息,如图1-6左图所示。

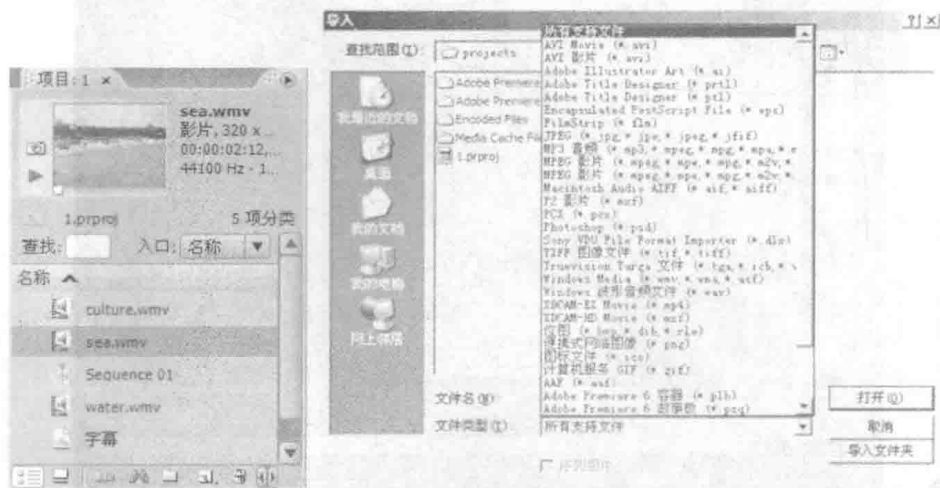


图 1-6 【项目】窗口

在项目窗口中导入素材有三种方式:

- 在【项目】窗口的空白区域双击鼠标。