



职业教育行业规划教材

Premiere CC

视频编辑教程

◎ 黄洪杰 管建光 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>

职业教育行业规划教材

Premiere CC 视频编辑教程

黄洪杰 管建光 主 编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书从基础知识和基础操作入手,介绍使用 Premiere CC 制作影片的基本步骤。本书从零开始,循序渐进,直观明了,信息量丰富,配合大量的图片和实例,使读者可以在本书的指导下自己动手将拍摄的视频导入计算机中,并对视频进行剪辑和连接,还能够设置视频的特效、设置视频动画及多段视频的过渡效果、为视频添加字幕和音频,并最终导出一个能够独立播放的影片。

本书强调对技术的掌握,以及操作的熟练程度,适合作为职业教育教材,也可作为电脑爱好者和工程技术人员自学的参考教材。

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

Premiere CC 视频编辑教程 / 黄洪杰, 管建光主编. —北京: 电子工业出版社, 2016.8

ISBN 978-7-121-29102-9

I. ①P… II. ①黄… ②管… 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 (2016) 第 136452 号

策划编辑: 杨 波

责任编辑: 郝黎明

印 刷: 北京中新伟业印刷有限公司

装 订: 北京中新伟业印刷有限公司

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: 19.5 字数: 499.2 千字

版 次: 2016 年 8 月第 1 版

印 次: 2016 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 39.80 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 zltz@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。

前言 | PREFACE

根据教育部《关于全面推进素质教育、深化中等职业学校教育教学改革的意见》中关于中等职业学校教学制度创新、专业设置、课程改革、教材建设的精神和中等职业学校计算机及应用专业课程教学大纲的要求,为了适应全面推进素质教育,深化中等职业教育教学改革的需要,提高中等职业学校教学质量和办学效益,充分发挥中等职业教育在提高国民素质和民族创新能力中的重要作用,培养与社会主义现代化建设要求相适应,德智体美等全面发展,具有综合职业能力,在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质劳动者和初中级专门人才,配合教育部颁布的中等职业学校计算机及应用专业教学大纲的实施,我们编写了这本《Premiere CC 应用基础教程》(三年制、四年制)教材。

为了适用中等职业教育课程改革的需要,特别是适用于学分制的模块式课程和综合化课程的需要,增强课程的灵活性、适用性和实践性。新教材的体系采用模块化结构、单元组合、任务驱动的模式,每个单元掌握部分基本知识、学会一些操作技能,最后完成一个具体任务。几个单元形成一个模块,几个小任务组合成一个大任务,以完成任务为手段,以实现教学目标为目的。

本书既兼顾目前中等职业教育的几种办学模式(中专、职高、技校)的特点和差异,又淡化了各类职业中等学校的界限。对培养目标统一定位在“具有综合职业能力,在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质劳动者和初中级专门人才”上,淡化“技术员”和“操作工人”的界限。

本书的知识和技能体系按照由浅入深、先易后难的原则,具体安排为:视频编辑基础知识→管理视频素材→剪辑视频→视频过渡特效→设置视频动画→使用视频效果→合成视频→使用字幕→使用音频→导出影片。

本书的参考教学时数为 72 学时。本书采用项目与模块双重结构,增强了课程的灵活性和适用性。全书设计为 4 个模块:第 1 个模块为第 1 章,第 2 模块为第 2 章~第 8 章,第 3 模块为第 9 章,第 4 模块为第 10 章。其中第 2 模块是本书的重点,第 3 模块可以根据学校的实际情况酌情选用。

为了方便教师教学,本书还配有电子教学参考资料包(教学指南、电子教案及习题答案)免费提供给教师使用。请有需要的教师登录华信教育资源网(www.hxedu.com.cn)免费下载或与电子工业出版社联系(E-mail: ve@phei.com.cn)。

本书由黄洪杰、管建光担任主编,参加编写的还有付杰、张辉、钱力等。编者意在奉献给读者一本实用并具有特色的教材,由于水平有限,书中难免有错误和不妥之处,敬请广大师生和读者批评指正。

编者

2016年5月于青岛

CONTENTS | 目录



| | |
|----------------------------------|----|
| 第 1 章 视频编辑基本知识 | 1 |
| 1.1 数字视频 | 1 |
| 1.1.1 视频相关知识 | 1 |
| 1.1.2 数字视频相关知识 | 2 |
| 1.1.3 电视制式 | 3 |
| 1.1.4 视频格式 | 4 |
| 1.1.5 视频编辑与视频编辑软件 | 5 |
| 1.2 Premiere 概述 | 6 |
| 1.2.1 Premiere 的版本介绍 | 6 |
| 1.2.2 Premiere 的主要功能 | 7 |
| 1.3 Premiere 工作界面介绍 | 8 |
| 1.3.1 打开与关闭 Premiere | 8 |
| 1.3.2 Premiere 窗口简介 | 10 |
| 1.3.3 更改显示的面板 | 11 |
| 1.4 使用 Premiere 完成一个简单任务 | 12 |
| 1.4.1 Premiere 一般工作流程 | 12 |
| 1.4.2 使用 Premiere 截取一段视频 | 15 |
| 习题 1 | 21 |
| 第 2 章 在 Premiere 中管理素材 | 22 |
| 2.1 采集素材 | 22 |
| 2.1.1 采集磁带式摄像机视频 | 22 |
| 2.1.2 将硬盘式、闪存式摄像机视频复制到计算机中 | 23 |
| 2.1.3 将手机视频复制到计算机中 | 24 |
| 2.2 导入素材 | 25 |
| 2.2.1 Premiere 支持的格式 | 25 |



| | | |
|--------------|-----------------------------|-----------|
| 2.2.2 | 导入视频素材 | 26 |
| 2.2.3 | 导入图像素材 | 29 |
| 2.2.4 | 导入图层文件 | 31 |
| 2.3 | 新建素材与素材箱 | 31 |
| 2.3.1 | 建立素材文件 | 31 |
| 2.3.2 | 新建素材箱 | 36 |
| | 习题 2 | 38 |
| 第 3 章 | 在 Premiere 中剪辑视频 | 39 |
| 3.1 | 在源监视器中剪辑素材 | 39 |
| 3.1.1 | 源监视器界面简介 | 39 |
| 3.1.2 | 在源监视器中剪辑一段视频 | 41 |
| 3.1.3 | 预览剪辑下来的视频 | 45 |
| 3.2 | 在时间轴面板剪辑素材 | 47 |
| 3.2.1 | 时间轴面板简介 | 47 |
| 3.2.2 | 在时间轴面板中剪辑一段视频 | 50 |
| 3.2.3 | 预览剪辑下来的视频 | 51 |
| 3.3 | 在节目监视器中剪辑素材 | 52 |
| 3.3.1 | 节目监视器简介 | 52 |
| 3.3.2 | 在节目监视器中剪辑一段视频 | 53 |
| 3.3.3 | 预览剪辑下来的视频 | 54 |
| 3.4 | 多种面板配合剪辑素材 | 55 |
| 3.4.1 | 三点剪辑法 | 55 |
| 3.4.2 | 四点剪辑法 | 57 |
| 3.4.3 | 预览剪辑下来的视频 | 59 |
| 3.5 | 多个素材的编辑方法 | 59 |
| 3.5.1 | 选择编辑 | 59 |
| 3.5.2 | 波纹编辑 | 62 |
| 3.5.3 | 滚动编辑 | 63 |
| 3.5.4 | 滑动编辑 | 63 |
| 3.5.5 | 滑行编辑 | 64 |
| | 习题 3 | 66 |
| 第 4 章 | 在 Premiere 中使用视频过渡特效 | 67 |
| 4.1 | 视频过渡概述 | 67 |

| | | |
|--------|---------------------------------|------------|
| 4.1.1 | 视频过渡的作用 | 67 |
| 4.1.2 | 添加视频过渡效果 | 67 |
| 4.1.3 | 更改视频过渡效果持续时间 | 69 |
| 4.1.4 | 预览视频过渡效果 | 70 |
| 4.1.5 | 删除视频过渡效果 | 71 |
| 4.2 | 设置视频过渡效果 | 72 |
| 4.2.1 | “效果控件”面板 | 72 |
| 4.2.2 | 设置默认视频过渡时间 | 75 |
| 4.3 | 常用的视频过渡效果 | 77 |
| 4.3.1 | 3D 运动视频过渡 | 77 |
| 4.3.2 | 伸缩视频过渡 | 84 |
| 4.3.3 | 划像视频过渡 | 87 |
| 4.3.4 | 擦除视频过渡 | 92 |
| 4.3.5 | 映射视频过渡 | 104 |
| 4.3.6 | 溶解视频过渡 | 105 |
| 4.3.7 | 滑动视频过渡 | 111 |
| 4.3.8 | 特殊效果视频过渡 | 119 |
| 4.3.9 | 缩放视频过渡 | 121 |
| 4.3.10 | 页面剥落视频过渡 | 123 |
| | 习题 4 | 127 |
| | 第 5 章 在 Premiere 中使用视频动画 | 128 |
| 5.1 | 视频动画简介 | 128 |
| 5.1.1 | “效果控件”面板 | 128 |
| 5.1.2 | 添加运动动画效果 | 130 |
| 5.1.3 | 预览运动动画效果 | 133 |
| 5.1.4 | 删除运动动画效果 | 134 |
| 5.2 | 设置视频动画效果 | 135 |
| 5.2.1 | 设置视频动画路径 | 135 |
| 5.2.2 | 设置视频动画速度 | 140 |
| 5.3 | 常用视频动画效果 | 144 |
| 5.3.1 | 缩放 | 144 |
| 5.3.2 | 旋转 | 149 |
| 5.3.3 | 透明特效 | 152 |

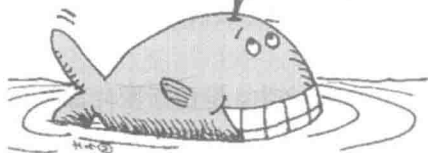
| | |
|---------------------------------------|------------|
| 习题 5 | 155 |
| 第 6 章 在 Premiere 中使用视频效果 | 156 |
| 6.1 视频效果概述 | 156 |
| 6.1.1 “效果”面板 | 156 |
| 6.1.2 应用视频效果 | 157 |
| 6.1.3 预览视频效果 | 158 |
| 6.1.4 删除视频效果 | 159 |
| 6.2 对视频效果进行设置 | 160 |
| 6.2.1 设置视频效果 | 160 |
| 6.2.2 使用关键帧完成视频效果动画 | 162 |
| 6.3 常用视频效果简介 | 164 |
| 6.3.1 变换 | 164 |
| 6.3.2 图像控制 | 166 |
| 6.3.3 实用程序 | 169 |
| 6.3.4 扭曲 | 169 |
| 6.3.5 时间 | 174 |
| 6.3.6 杂色与颗粒 | 175 |
| 6.3.7 模糊与锐化 | 177 |
| 6.3.8 生成 | 182 |
| 6.3.9 视频 | 187 |
| 6.3.10 调整 | 187 |
| 6.3.11 过渡 | 191 |
| 6.3.12 透视 | 193 |
| 6.3.13 通道 | 195 |
| 6.3.14 键控 | 197 |
| 6.3.15 颜色校正 | 204 |
| 6.3.16 风格化 | 211 |
| 习题 6 | 216 |
| 第 7 章 在 Premiere 中合成视频 | 217 |
| 7.1 视频合成效果概述 | 217 |
| 7.1.1 视频合成 | 217 |
| 7.1.2 添加视频合成 | 218 |
| 7.1.3 预览视频合成 | 221 |

| | |
|-------------------------------------|------------|
| 7.2 制作电子相册 | 222 |
| 7.2.1 导入照片 | 222 |
| 7.2.2 导入音频 | 223 |
| 7.2.3 设置视频过渡效果 | 225 |
| 7.2.4 导出相册视频 | 225 |
| 7.3 采用“键控”视频效果实现视频合成 | 227 |
| 7.3.1 导入视频素材 | 227 |
| 7.3.2 应用“蓝屏键”视频特效 | 228 |
| 7.3.3 预览视频 | 229 |
| 习题 7 | 230 |
| 第 8 章 在 Premiere 中使用字幕 | 231 |
| 8.1 字幕简介 | 231 |
| 8.1.1 字幕的作用 | 231 |
| 8.1.2 编辑字幕的面板 | 233 |
| 8.1.3 创建字幕 | 237 |
| 8.1.4 应用字幕 | 238 |
| 8.1.5 预览有字幕的视频 | 238 |
| 8.1.6 删除字幕 | 240 |
| 8.2 编辑字幕 | 241 |
| 8.2.1 编辑文字格式 | 241 |
| 8.2.2 编辑文字路径 | 247 |
| 8.2.3 编辑字幕的样式 | 249 |
| 8.3 使用滚动字幕和游动字幕 | 250 |
| 8.3.1 滚动字幕的作用 | 250 |
| 8.3.2 设置滚动字幕 | 250 |
| 8.3.3 设置游动字幕 | 254 |
| 8.4 使用图形字幕 | 257 |
| 8.4.1 绘制字幕图形 | 257 |
| 8.4.2 导入图形文件作为字幕 | 259 |
| 习题 8 | 264 |
| 第 9 章 在 Premiere 中使用音频 | 265 |
| 9.1 音频概述 | 265 |
| 9.1.1 音频的类型和格式 | 265 |



| | | |
|---------------|----------------------------------|------------|
| 9.1.2 | 导入音频 | 267 |
| 9.1.3 | 为视频添加音频 | 269 |
| 9.1.4 | 删除音频 | 269 |
| 9.2 | 设置音频 | 270 |
| 9.2.1 | 剪辑音频素材 | 270 |
| 9.2.2 | 更改音频的持续时间和速度 | 274 |
| 9.2.3 | 调整音频的增益 | 275 |
| 9.3 | 使用音频特效 | 277 |
| 9.3.1 | 消除杂音 | 277 |
| 9.3.2 | 淡入与淡出效果 | 279 |
| 9.3.3 | 使用过渡效果 | 282 |
| | 习题 9 | 286 |
| 第 10 章 | 导出影片 | 287 |
| 10.1 | 在 Premiere 中导出影片 | 287 |
| 10.1.1 | Premiere 支持的导出格式 | 287 |
| 10.1.2 | 导出影片 | 288 |
| 10.1.3 | 导出动画 GIF 文件 | 292 |
| 10.1.4 | 导出静态图像 | 294 |
| 10.2 | 使用 Adobe Media Encoder 导出影片 | 297 |
| 10.2.1 | Adobe Media Encoder 简介 | 297 |
| 10.2.2 | 使用 Adobe Media Encoder 导出 MP4 文件 | 298 |
| | 习题 10 | 301 |

第 1 章



视频编辑基本知识

1.1 数字视频

随着信息技术的发展，特别是网络技术的不断发展，自媒体时代已经来临，文字、图片已经远远不能满足人们的要求，视频不可避免地站在前排。

了解一些关于视频的知识，掌握一些编辑视频的技能，就可以把生活中的精彩记录下来，按照自己的意愿去展现，留待以后的岁月去慢慢回味。

1.1.1 视频相关知识

公元 17 世纪，一个叫阿塔纳斯珂雪的耶稣会教士发明了“魔术幻灯”，如图 1.1.1 所示。它主要是由一个铁箱构成的，箱子的一边挖了一个洞，并镶嵌一块凸透镜，箱子里点燃一盏灯，灯光通过凸透镜把一块玻璃上画的图画投影到墙上，令人惊叹不已，这应该就是最早的投影机。



图 1.1.1 魔术幻灯



后来,有人把玻璃片安装在一个旋转盘上,投影出来的画面就有了运动的效果,也就是动画。支撑这种动画运动效果的是一种视觉暂留的现象。

人们在黑夜中放手持式焰火时,都有这样的经历:快速移动焰火时,焰火发出的光会画出一道连续的线条,这也是视觉暂留造成的。视觉暂留是指当一幅图像从人的眼前消失时,留在视网膜上的图像并不会马上消失,还会延迟 1/24 秒,如果在这段时间内,下一幅图像又出现了,就会在人们的眼睛里形成连续的画面,如果这些画面的内容具有关联性,人们所看到的就是连续动态场景。显然,要想达到好的动画效果,速度是关键。

动画的产生刺激了人们对这种光影幻术的好奇心,各种发明不断产生。但由于图片都是由人手工绘制的,和人们亲眼见到的事物明显有很大的差距,一直到照相术的发明,这种情况终于得到改变。19 世纪后期,有人将一组马儿奔跑的连续照片翻制出来,发明了电影史上第一台“动态影视放映机”,如图 1.1.2 所示。接着人们发明了电影机,视频开始走进了人们的视野,并一度超越动画,为人们所喜爱。

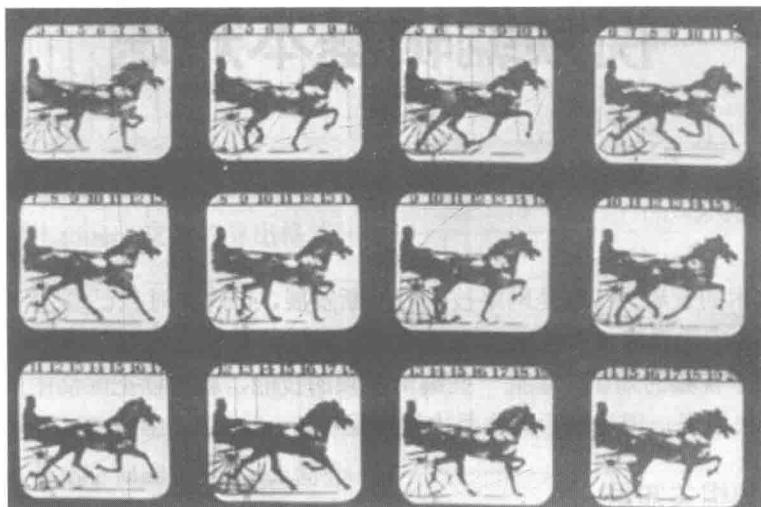


图 1.1.2 一组马儿奔跑的图片

每一个由人工绘制或使用计算机绘制的画面,都称为动画。每个画面都是实际拍摄的自然景观,称为视频。视频能够很好地展现事物发生与发展变化的过程,它通常是由摄像机拍摄的,目前许多手机和数码相机也有拍摄视频的功能。本书只讨论视频的编辑与制作。

1.1.2 数字视频相关知识

视频分为两类,一类为模拟视频,另一类为数字视频。早期的视频都是模拟视频,它是一种用于传输图像和声音且随时间连续变化的电信号。模拟视频时代,电视录像机盛行,人们发现了模拟视频的许多缺点,包括图像质量不高,而且随着观看次数的增加,质量越来越差,翻录的质量也是一次比一次差等,于是数字视频产生了。

对于普通人来说,数字视频是随着 VCD 播放机一起进入家庭的,它截然不同的产生、存储和播放方式,引领了多媒体技术的一场革命。

由于模拟视频的图像质量不高,主要播放模拟视频的电视机采用了隔行扫描的工作方式,也就是说,播放视频的时候,电视机上只有一半的像素是参与显示视频画面的。而处理数字视

频的计算机显示器采用的是逐行扫描的工作方式。这就是为什么过去观看同一盘 VCD，在计算机上观看感觉比在电视机上观看图像更清晰的原因。

如今，随着平板电视机进入家庭，电视机也采用支持逐行扫描的工作方式，电视机进入了高清时代。电视机上标注的 1080p 或者 720p 都是支持逐行扫描的，而同时标注 1080i 的说明还支持隔行扫描。p 是 progressive scan 的缩写，也就是逐行扫描的意思；i 是 interlaced scan 的缩写，也就是隔行扫描的意思。如今发明 4K 电视机，清晰度是 1080p 的 4 倍，清晰度又一次取得飞跃。

各种视频信号的分类如图 1.1.3 所示。

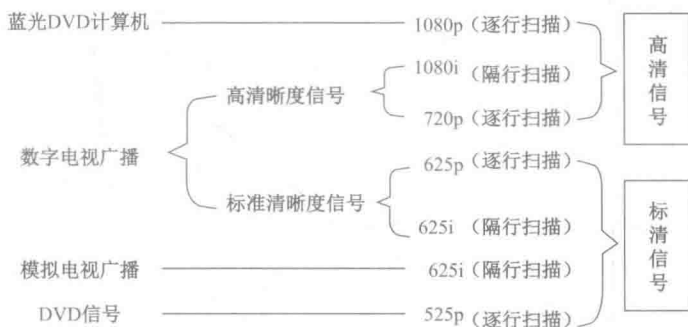


图 1.1.3 各种视频信号的分类

目前的电视机已经完全可以取代计算机显示器，成为家庭多数设备的终端。了解一些电视机的知识，对于确定视频的格式非常重要，而视频的格式是编辑视频前必须要确定下来的。

无论是有线电视顶盒，还是平板电视、互联网盒子、手机、平板电脑……输出的视频都是数字视频，那么数字视频有哪些优点呢？

数字视频的优点如下。

(1) 数字视频可以无失真地进行无限次复制，而模拟视频每转录一次，就会有一次误差积累，产生信号失真。

(2) 可以用简单的方法对数字视频进行创造性编辑，如添加字幕、设置电视特技等。

(3) 使用数字视频可以实现节目的交互，将视频融进计算机系统中。

但数字视频也有一个缺点，就是存在数据量大的问题，所以在存储和传输的过程中必须进行压缩和编码。

1.1.3 电视制式

在编辑视频之前，还要了解电视的制式问题。

大家已经知道，电视和电影都是由多幅连续的画面组成的，其中的每一幅画面称为一帧，当这些画面按顺序快速显示时，由于人眼的视觉滞留特性，就形成了连续运动或变化的动态效果。要想达到自然平滑的动态放映效果，控制播放速率起到关键性作用。

经过研究和试验发现，合适的播放速度应为每秒 24~30 个画面，如果以每秒低于 24 幅画面的速度播放，就会出现停顿、抖动的现象。这也是人们观看 100 多年前的影片，总觉得画面上的人物走路、行动很奇怪的原因。

目前电影采用每秒 24 幅画面的速度拍摄，而电视却采用了两种不同的速度，其中采用每秒 25 帧拍摄和播放的，称为 PAL 制式；采用每秒 30 帧速度拍摄和播放的，称为 NSTC 制式。

PAL 制式和 NTSC 制式的主要区别在于节目的编码、解码方式及场扫描频率是不同的。

中国、印度及欧洲的多数国家采用的是 PAL 制式，而美国、日本、韩国及中国台湾地区等采用 NTSC 制式。



图 1.1.4 摄像机上的制式标识

制式的不统一，造成了一些不必要的麻烦，购买摄像机时，要注意制式的区别。计算机上的视频采集软件都同时支持 PAL 制式和 NTSC 制式，所以都能够导入到计算机中。需要注意的是，在编辑过程中是不能同时使用 NTSC 制式和 PAL 制式的素材，必须通过转换才能在同一时间轴上使用。

摄像机上的制式标识如图 1.1.4 所示。

1.1.4 视频格式

随着数字视频清晰度的增加，视频的数据量变得异常庞大。于是，在存储时，就需要把视频数据进行压缩，而播放时，再通过解压缩，把视频内容释放出来。

采用的压缩方式不同，最终的效果也有所不同。而不同的压缩方式，也就产生了不同的视频格式。

目前，对影视信息进行压缩时，最常用的是 MPEG 动态图像压缩标准，它是由动态图像专家组（Moving Picture Experts Group）制定的。MPEG 标准压缩影视信息的基本思路是：每隔若干帧保留一幅关键帧，而对关键帧之后的相邻帧，只保存有变化的部分。这样对于非运动视频就没有必要每个画面都保存，从而节省了空间。

1990 年通过了 MPEG-1 标准，VCD 就采用了 MPEG-1 标准压缩影视和声音信息，一张 VCD 可以存放 70 分钟影视信息。1993 年通过了 MPEG-2 标准，DVD 就采用了 MPEG-2 标准压缩影视和声音信息，一张 DVD 盘的容量大约是 VCD 的 7 倍，而且影视的质量也更好，后来发展出来的蓝光 DVD 更是把清晰度推向了更高的层次。目前 VCD 在市场上已经基本被淘汰，而随着因特网技术，特别是云存储技术的发展，视频点播大行其道，普通 DVD 的前景并不乐观。

VCD 播放机曾经是家庭必备的电器，如图 1.1.5 所示。



图 1.1.5 VCD 播放机

目前主流的 MPEG 标准是 MPEG-4，这是一种更开放的标准。这个标准涵盖内容非常广泛，不同的生产厂家可以采用这个标准制定不同的视频格式，比较流行的 MP4 格式视频就是采用了 MPEG-4 的部分标准，它的广泛流行，甚至

造成有人将 MP4 看做是 MPEG-4 的缩写。

下面详细介绍几种主要的视频文件格式。

(1) AVI：音视频交叉存取格式，是微软公司推出的一种编码技术，采用将视频和音频交织存储的方式，一度是视频文件的标准模式，几乎所有的视频播放软件都支持它。而且由于 AVI 本身的开放性，获得了众多编码技术研发商的支持，采用 MPEG-4 编码的 AVI 视频文件目前仍然占领一席之地。

(2) RMVB：曾经最流行的一种流媒体视频文件格式，是 Real Networks 公司所制定的音

频视频压缩规范，具有体积小、画面清晰的优点。所谓流媒体，就是支持边下载、边播放的一种媒体模式。RMVB 曾经是流媒体文件的主流，但其十多年一直没有更新标准，正逐渐被 MP4 文件所取代。

(3) MP4: 全称 MPEG-4 part 14, 是使用 MPEG-4 标准的一种视频文件格式。它放弃了 MPEG-2 的区块模式, 主要记录影像中个体的变化, 因此即使影像变化速度很快、码率不足时, 也不会出现马赛克样的画面。目前, 市场上有一种播放器也叫 MP4, 这两者一个是软件, 一个是硬件, 要注意区分。

(4) FLV: 全称为 Flash Video, 是 Adobe 公司开发的一种流媒体视频格式, 它的特点是形成文件小、加载速度快, 是目前最主流的在线视频播放格式, 被优酷、土豆、爱奇艺等视频播客网站广泛使用。

(5) MOV: 是苹果公司开发的一种视频格式, 具有很高的压缩比和较完美的视频清晰度。它具有跨平台的特性, 不仅在苹果电脑、iPhone、iPad 上能够播放, 也能在 Windows 系统中播放。

(6) MKV: 准确地说, MKV 不是一种媒体文件压缩格式, 而是一种多媒体封装格式。它可将多种不同编码的视频及 16 条以上不同格式的音频和不同语言的字幕流封装到一个媒体文件中。MKV 最大的特点就是能容纳多种不同类型编码的视频、音频及字幕流, 正因为它提供多种语言的音频、多种语言的字幕, 使得 MKV 文件受到许多人的青睐。

1.1.5 视频编辑与视频编辑软件

早期的视频编辑是一个非常烦琐的过程, 它需要操作者在多盘素材录像带中, 选择需要的一段内容, 然后复制到一盘新的录像带上。接着重复以上的步骤, 不停地搜索素材, 找到素材的位置, 复制到另一盘录像带上……显然工作效率比较低。由于素材在录像带上是线性分布的, 需要按顺序搜索和编辑, 因此这种编辑称为线性编辑。

视频数字化降低了视频编辑的门槛, 使得个人通过一台高性能的计算机就能够完成视频的编辑。而计算机编辑视频无须考虑素材在存储媒介上的位置, 可以按照需要的结果灵活地进行编辑, 这就是非线性编辑。特别是非线性编辑软件能够很方便地为视频添加各种特殊效果, 这无疑极大地提高了工作效率。

视频编辑的一般步骤是, 首先将视频导入到计算机中, 然后按照事先写好的剧本, 将视频中的内容剪切下来, 并重新组合, 然后输出一个作品的过程。在这个过程中, 需要对视频的一些问题进行修正, 如颜色的问题等, 还要让各个视频片段的衔接更平顺, 免得太突兀, 甚至要完成一些特技效果, 使影片更具观赏性。

能够进行视频编辑的软件有很多, 它们都各有优点, 下面介绍几款知名的软件。

1. Premiere

Premiere 是 Adobe 公司推出的一款广播级的非线性视频编辑软件, 它被广泛应用在电视节目、广告制作、电影制作等方面, 是应用最广泛的一款视频编辑软件。它提供了采集、剪辑、颜色修饰、字幕添加、视频动画、音频编辑、输出等一整套的制作流程, 尤其是它可以和视频特效软件 After Effects 进行很好的结合, 几乎可以满足所有的视频制作需求。

2. 会声会影

会声会影软件的英文名为 Video Studio, 它原本是中国台湾友立(Ulead)公司的一款产品,

后来被收购,现在属于 Corel 公司所有。这款产品的最大特点是简单易用,非常适合家庭使用。它内置了影片制作向导,理论上只需要三步就可以完成一部影片,而内置的 100 多个转场特效、视频滤镜及标题动画可以满足大多数人的需要。

会声会影欢迎界面如图 1.1.6 所示。



图 1.1.6 会声会影欢迎界面

3. Sony Vegas

Sony Vegas 是索尼公司的一套专业影像编辑软件,共有 Vegas Move Studio、Vegas Move Studio Platinum、Vegas Move Studio Platinum Pro Pack 和 Vegas Pro 四款产品。其中前三款为普通用户设计使用,后一款是为专业级别的影视制作者使用的音视频编辑系统。它具有无限制的视频轨和音频轨,提供了音视频合成、转场特效、动画控制、视频编码等功能,和其他软件相比有自己的软件定位和特点。在配置比较低、对视频要求不高的情况下,使用 Vegas Move Studio 是个不错的选择。

本书只介绍 Premiere 编辑视频的方法和步骤。

1.2 Premiere 概述

1.2.1 Premiere 的版本介绍

作为 Adobe 公司的产品, Premiere 和其他产品一样,在命名方面经历了 3 个标准,这容易使人对这些眼花缭乱的版本有一些疑惑。由于不同的版本对计算机操作系统和内存的要求都不一样,因此了解版本的知识来适应计算机的软、硬件环境非常必要。

早期的 Premiere 是用数字命名版本的,比较成熟的有 Premiere 6.5、Premiere 7.0 等,后来, Premiere 推出了专业版,像 Premiere Pro 1.5、Premiere Pro 2.0,都是比较专业的版本。

第二个命名时期是 CS 版本。由于 Adobe 将 Premiere 和 Photoshop、Flash 等一起加入了 Creative Suite 套装,这就有了 CS 版本。Premiere 的 CS 版本主要有 Premiere CS3、Premiere CS4、Premiere CS5、Premiere CS5.5 及 Premiere CS6。需要指出的是,从 Premiere CS5 开始, Premiere 必须安装在 64 位的操作系统上。如果要安装 Premiere,一定要确保自己的操作系统是 64 位的

版本，否则无法正常安装。

64 位的 Windows 操作系统，可以使计算机访问大于 4GB 的内存，这对于提供高性能服务的 Premiere 非常重要。如果计算机配置过低，内存小于 4GB，那么还是安装 32 位的 Windows 好一些，相应的使用 Premiere CS4 以前的版本，也可以完成视频编辑的操作。

第三个命名阶段是 CC 版本，也是目前的最新版本。这是由于 Adobe 公司又推出了 Creative Cloud，如图 1.2.1 所示，整个软件组从提供功能向提供服务发展，因此 Premiere 的版本又变成了 Premiere CC。此前的 Premiere 版本并没有中文版，对于英文有困难的操作者需要进行汉化来使用，Premiere CC 提供了官方简体字支持，使用起来会更加方便。



图 1.2.1 Adobe Creative Cloud

本书就以 Premiere CC 版本为蓝本，讲述 Premiere 的使用。除非特殊说明，本书提到的 Premiere 都是指 Premiere CC。

1.2.2 Premiere 的主要功能

Premiere 作为一款音视频编辑软件，具有非线性编辑所需的三项功能：音视频采集功能；非线性编辑功能；音视频编码和输出功能。使用它可以轻松地实现视频、音频素材的编辑合成及特技处理。Premiere 具有功能强大、操作简单的特点，主要包括以下功能。

(1) 编辑和剪辑视频素材的功能。具有变焦和单帧播放能力，播放剪辑直观方便。可以在源监视器、时间轴、节目监视器等多个面板窗口中进行剪辑，节省大量编辑时间。

(2) 对视频素材进行特技处理的功能。Premiere 提供强大的视频特技效果，包括切换、过滤、叠加、运动及变形等。这些视频特技可以混合使用，产生令人眼花缭乱的特技效果。

(3) 强大的转场效果功能。在 Premiere 的转场选项中提供了 74 种转场效果，每一个切换选项图标都代表一种切换效果。

(4) 具有在视频素材上增加各种字幕、图标和其他视频效果的功能，还有给视频配音，并对音频素材进行编辑，调整音频和视频的同步功能，可以改变视频特性参数，设置音频、视频编码参数及编译生成各种数字视频文件等。

(5) 具有强大的色彩转换功能。Premiere 能够将普通色彩转换为 NTSC 或者 PAL 的兼容色彩，以便数字视频在电视上播出，或者通过刻录机刻在 DVD 上面。

除了上面的功能之外，Premiere 还具有编辑功能强大、管理方便、特技效果丰富、采集素材方便、编辑方便、可制作网络作品等优点。