

电脑学习总动员



附赠多媒体
交互式教学光盘

互动学习模式
全程标准语音教学
超长时间情景化演示讲解

子曰：学而时习之，不亦说乎？有朋自远方来，不亦乐乎？人不知而不愠，不亦君子乎？

新手学

中文版

Premiere Pro 2.0 影视编辑

曾燕 王明庆 等编著



专业的学习网站



完善的教学光盘



优秀的电脑图书

三笔输入法软件
共享版
赠
正版
万能五笔软件



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



附赠多媒体
交互式教学光盘

电脑学习总动员

互动学习模式
全程标准语音教学
超长时间情景化演示讲解

子曰：“学而时习之，不亦说乎？有朋自远方来，不亦乐乎？人不知而不愠，不亦君子乎？”

新手学

中文版

Premiere Pro 2.0 影视编辑

曾燕 王明庆 等编著



专业的学习网站

完善的教学光盘

优秀的电脑图书

三笔输入法软件
共享版
赠
正版
万能五笔软件



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书是专门为 Premiere 的初学者提供的标准性教材,以实用、常用和重要的原则为出发点,结合图解式的说明方法,循序渐进地对 Premiere Pro 2.0 的影视编辑功能进行了全面的讲解,使读者能够非常轻松地掌握软件的各项操作技能。

本书内容结构清晰,语言流畅,实例丰富,图文并茂。全书分为 14 章,从影视编辑的基础入门到高级应用,由浅入深地对 Premiere Pro 2.0 的影视编辑功能进行了合理的讲解说明。在完成一个功能部分的学习后,及时结合实用的练习实例,对所学习的知识和技能进行巩固和实践,使读者能够学以致用,轻松提高学习效率,更好地掌握 Premiere Pro 2.0 的各种影视编辑功能。

本书专为学习 Premiere 的初学者编写,具有针对性、实用性强的特点。适用于学习影视编辑的入门人员、电脑爱好者和各行各业对视频编辑感兴趣的人士,还可作为各种电脑培训学校及大中专院校相关专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

新手互动学——中文版 Premiere Pro 2.0 影视编辑/曾燕,王明庆等编著.

-北京:机械工业出版社,2006.9

(电脑学习总动员)

ISBN 978-7-111-20002-4

I. 中… II. ①曾… ②王… III. 图形软件, Premiere Pro 2.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 117536 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:夏孟瑾 责任编辑:刘欢欢 版式设计:崔俊利

三河市汇鑫印务有限公司印刷

2007 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·20.25 印张·2 插页·495 千字

0001-8000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-20002-4

ISBN 978-7-89492-992-1(光盘)

定价:37.00(含 1CD)

凡购本书,如有缺页,倒页,脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

封面无防伪标均为盗版



丛书序

“优秀的电脑图书+完善的教学光盘+专业的学习网站”三合一的互动学习方式，专为新手量身设计的完美学习方案。

如果您是一位电脑初学者，当您从书架上取下并翻开本书时，您就获得了一个可以带领您轻松地电脑使用入门者快速成为电脑使用高手的学习机会，您将体验到一种前所未有的互动学习过程。在享受轻松、愉快的学习乐趣的同时，即能实现对电脑应用技能从了解、熟悉到掌握的提高过程，感受立竿见影的学习效果。

本套丛书以“打造最好的图书，最好的学习软件，最好的学习网站”为目标，经精心策划、编辑而成，我们为读者提供的不仅是一套优秀的图书或高水平的多媒体学习软件，更是一种“快速掌握电脑应用技能”的新的学习方式，相信一定能让您如愿以偿！

图书特色

精心编辑的图书，兼具多项内容特色，开启全面、系统的电脑应用技能学习流程。

精美的视觉享受

丛书美观而新颖的图书印刷、版式设计，在学习的一开始，就能带给读者轻松、舒适的心情。图书版式由专业的图书排版设计师精心创作，形成一套完善的内容视觉表现体系；真正意义上的双色印刷，完全脱离传统黑白图书的单调模式；全书图案精美，布局美观，让读者可以在一个愉快的氛围中逐步完成整个学习流程，学习起来自然也能事半功倍。

轻松的学习环境

在图书内容安排上，更加注重初学者在学习过程中的实际感受，设计出更贴近读者学习电脑的方式，安排了3个虚拟的角色——在电脑应用技能方面知识渊博、和蔼可亲的“圆圆老师”，和广大初学者一样勤学好问且对电脑有浓厚兴趣的“聪聪”，以及精通各种电脑技能，熟悉电脑使用并具有丰富知识的可爱的“精精”。您只需将自己代入“聪聪”这个角色，即可跟随他逐步了解和掌握各种电脑应用技能，体会丰富、实用的心得和经验，循序渐进地成为电脑使用高手！

简易的图解教学

图书采用“全程图解”讲解方式，在以简洁、清晰的文字对知识内容进行说明后，以图形的表现方式，将各种操作直观地表现出来。图中通过箭头指示，清楚地说明图形之间的联系；在图形上添加操作序号与说明，更准确地对各知识点进行操作演示。形象地说，初学者只需“按图索骥”地对照图书进行操作练习和逐步推进，即可快速掌握电脑使用的丰富技能。

实用的教学内容

作为一套专为初、中级电脑用户策划创作的系列丛书，在内容上首先做好适合读者实际学习的安排，做到既便于学习理解，又真正实用。

● 内容起点低，操作上手快，语言讲解准确、简明，读者不需要复杂的理解思考，即可明



白所学习的知识内容。

- 图书内容结构清晰，知识铺展由浅入深，符合读者循序渐进、逐步提高的学习习惯。
- 对于需要练习的知识，都以操作步骤的方式进行讲解，让读者在大量操作练习中，逐步培养动手实践的能力。全书就是在大量动手操作的实践安排中，让读者全面掌握电脑使用技能的。

合理的教学体例

在本书知识内容逐步深入的基础上，根据知识板块之间的联系，科学地划分章节。在各章中，再以合理的教学体例，带领读者轻松地理解和掌握所学知识。

- 学习重点：在每章的首页，以言简意赅的语言，清晰地表述了本章即将介绍的知识点，读者可以快速掌握本章的主要知识和技术。
- 知识精解：对于软件功能或操作应用中比较复杂的知识内容，进行更为详尽的分析说明，帮助读者理解及解决难题，快速掌握软件功能。
- 上机训练：读者通过阅读“上机训练”栏目，可以边动手边操作，按照书中的实例讲解，一步一步地快速掌握所学知识内容。
- 精精提示：通过本栏目，可以快速掌握和了解一些常见的技巧、知识和要点。
- 本章总结：对本章所讲知识内容进行更准确、全面的概括，在内容上与每章开始时的“学习重点”相呼应，完成对新概念、新知识、重点、难点以及各种电脑应用操作方法的总结回顾。
- 温故知新：通过本栏目，不但可以温习本章所学知识，同时还可以通过本栏目学习到新的知识，从而达到举一反三的目的。

光盘特色

丛书配有交互式多媒体教学光盘。光盘内容以图书结构为基础，但在一定程度上相对独立于图书，因此，它也是一套具备完整教学功能的电脑技能学习软件。

丛书光盘功能完善，使用简便，内容完整，突出与读者之间的互动性，具体特点如下。

- 模拟现实教学情景：通过人物“圆圆老师”、“聪聪”以及“精精”之间围绕电脑使用技能和软件应用功能的教学互动，循序渐进地完成知识内容的学习。
- 保存学习进度：方便用户在每次学习使用时，选择所要学习的内容或继续上一次的学习。
- 交互练习：跟随操作演示中的知识讲解和程序的提示，完全脱离相关应用软件的支持，即可在演示界面上执行实际操作，完成对电脑操作技能和软件使用方法的真实体验。
- 实战练习：将光盘程序切换为只显示一个文字演示窗口，用户可以根据文字说明和语音讲解的指导，在电脑中进行同步的操作练习。
- 丰富的动画背景：春、夏、秋、冬4个季节的动画背景，使得学习更加轻松、愉快。
- 超长时间播放：光盘具有超大容量，每张播放时间长达8小时。

另外，丛书光盘中附带了深圳世强软件公司开发的正版万能五笔软件和三笔软件开发部开发的三笔输入法软件共享版（www.3bi.cn）两个应用软件，以便更好地帮助初学者学习，可在光盘根目录下 Software 文件夹中找到。邓桂成先生对本套丛书给予了很大的支持和帮助，在此表示感谢。

网站特色

以图书和光盘的教学内容为基础,精心构建丛书支持网站 <http://www.jkbook.com.cn>,以更好地为读者提供完善的教学服务支持,创建一个专业的电脑学习平台。

本网站包括如下功能模块:

● **学习资料**: 在此提供了大量与图书内容和实际应用相关的知识,分“疑难技巧”和“操作实例”两大部分,将书中的有限内容作进一步拓展。

● **互动交流**: 以图书内容分类,分别设立专题板块,为广大电脑用户提供一个学习电脑知识、解答疑难问题的平台。

● **在线练习**: 以图书内容分类,提供了读者测试和练习用的相关题型,包括选择题、判断题、填空题和互动操作题等,帮助读者检验自己学习图书内容后理论和动手能力的提高程度。

● **作品欣赏**: 提供各应用领域的一些作品和文章,供大家学习和参考。

图书与读者对象

电脑学习总动员系列丛书包括“电脑操作基础入门”、“图形图像”两大类,涵盖电脑应用的主体领域,为各类初级入门读者和中级读者提供全面的互动学习流程,帮助读者轻松实现对电脑技能的了解、熟悉、掌握和提高。

分 类	图 书	读 者 对 象
电脑操作 基础入门	新手互动学——电脑入门	适合刚接触电脑的初级入门用户,以及对电脑有一定认识基础、需要进一步掌握电脑常用技能的电脑爱好者、退休人员、需要用电脑进行工作的人员,也可以作为各类电脑培训学校、大中专院校的教学辅导书
	新手互动学——五笔打字	
	新手互动学——Windows XP 基本操作与应用	
	新手互动学——电脑上网	
	新手互动学——电脑办公	
	新手互动学——Excel 电子表格	
	新手互动学——局域网组建与维护	
	新手互动学——电脑组装与维护	
图形图像	新手互动学——中文版 Photoshop CS2 图像处理	适合对电脑基础操作已经比较熟练,在图形图像软件方面需要进一步学习和掌握其应用方法的用户、电脑图像编辑爱好者、需要从事图像编辑的工作人员,也可以作为各类电脑培训学校、大中专院校的教学辅导书
	新手互动学——中文版 Dreamweaver 8 网页制作	
	新手互动学——中文版 AutoCAD 2006 辅助设计	
	新手互动学——中文版 CorelDRAW 13 平面绘图	
	新手互动学——中文版 Flash 8 动画制作	
	新手互动学——中文版 3ds Max 8 三维建模	
	新手互动学——中文版 Premiere Pro 2.0 影视编辑	

最后,感谢您对本系列丛书的支持,我们将再接再厉,努力为读者奉献更加实用的优秀电脑图书。衷心祝愿您早日成为电脑使用高手!如果您在使用本丛书时遇到疑难问题,请登录网站 <http://www.jkbook.com.cn>,我们将尽快为您解答所提出的问题。



前言

Premiere 是目前影视编辑领域应用最广泛的影视编辑软件,其强大的视频编辑处理功能备受用户的青睐。本书是专门为 Premiere 的初学者提供的标准性教材,以图解的方式,对 Premiere Pro 2.0 的图像编辑功能进行了全面的讲解,使初学者能够轻松地掌握应用 Premiere Pro 2.0 进行影视编辑的技能。

本书内容结构

本书充分考虑用户的学习过程和实际需求,安排合理的学习结构内容;运用简练流畅的语言,结合丰富实用的实例、技巧提示和知识精解,由浅入深地对 Premiere Pro 2.0 的图像处理功能进行全面、系统的讲解。

第1章 新手入门——视频编辑基础知识

了解模拟视频基础、数字视频基础、视频处理硬件知识、线性编辑/非线性编辑以及视频与音频格式的相关基础知识。

第2章 轻松学习——Premiere Pro 2.0 基础入门

介绍了 Premiere Pro 2.0 的常用素材和运行环境,讲解了安装和启动 Premiere Pro 2.0 的整个操作过程,同时列举了几个常用的辅助软件。

第3章 轻松掌握——Premiere Pro 2.0 的操作界面

对 Premiere Pro 2.0 的操作界面进行了详细的介绍,其中包括菜单栏、节目库、监视器窗口、时间线窗口、字幕设计窗口、工具窗口和常用功能面板。

第4章 制作视频的重要环节——视频素材的采集

介绍了采集视频前的准备工作、视频采集的设置、视频的采集、批量采集和采集 DV 视频的相关内容和具体操作方法。

第5章 制作视频的重点——素材的编辑

首先介绍了如何导入素材和管理素材的方法,然后详细讲解了对素材进行编辑的各种操作方法,最后通过上机训练使读者加深对本章内容的了解。

第6章 视频动画多姿多彩——场景转换的应用

介绍了影片的转场和如何运用影片转场效果的操作方法,同时向读者介绍了 Premiere Pro 2.0 中自带转场效果的不同特点和使用方法。

第7章 视频动画锦上添花——视频特效的应用

概述性地介绍了视频的特效功能与设置,同时介绍了 Premiere Pro 2.0 中自带视频特效的不同特点和使用方法。

第8章 视频动画的运动表现——运动效果的应用

介绍了运动效果的界面设置和应用运动效果的设置方法,同时介绍了控制运动效果和设置其他属性的操作方法。

第9章 视频动画的核心处理——字幕的制作

介绍了标题字幕的制作,同时对字幕的创建、保存以及字幕窗口中各项功能及使用进行了详细的介绍。

第10章 视频动画的情感表现——音频的编辑

本章主要对音频编辑的基础知识、混音器面板的使用方法、怎样使用音频特效、5.1 声道的制作方法,以及音频素材的录制方法等进行了多方面的介绍。

第11章 视频制作的最后环节——影片的输出

简单介绍了输出的文件格式,然后详细介绍了输出图片文件、影片、音频、Adobe Media Encoder 文件和 DVD 的详细操作方法。

第12章 综合实例:“梦里水乡——苏州”影视编辑

本章安排了一个综合实例的讲解,使读者在学习完 Premiere 的基础知识后,能通过制作实例的形式,全面认识并运用 Premiere 的创作技巧,增强实际操作的能力。

第13章 综合实例:“炫酷汽车”影视编辑

本章通过制作一个汽车短片的讲解,使读者对 Premiere 的视频编辑特效、字幕设计以及视频特效的关键帧设置有了更进一步的理解和运用。

第14章 综合实例:“采菊东篱下”影视编辑

本章再次安排了一个综合实例的讲解,使读者进一步认识 Premiere 的奇妙功能,并使读者认识到学习制作实例的过程,既是提高对 Premiere 认识的过程,也是挖掘自己的创作才华的过程,读者应该用心思考与体会。

本书读者对象

本书专为 Premiere 的初学者编写,适合以下读者学习使用:

- (1) 从事影视制作的工作人员。
- (2) 对影视编辑感兴趣的业余爱好者。
- (3) 电脑培训班中学习影视制作的学员。
- (4) 大中专院校相关专业的学生。

本书编创人员

本书由曾燕、王明庆等编著,参与本书编辑工作的有徐春红、覃明揆、徐兴彬、曾全、王超、叶俊、高山泉、冯希、黄旭、赵乾伟、甘立富、石云、陈红、许明等。

同时感谢为本书内容的编辑工作提供指导的老师和提供实例参考的设计师。感谢读者对我们的支持,欢迎广大读者和我们沟通联系,共同提高;我们将一如既往地不断努力,为读者奉献更为优秀的电脑图书。

编者

2006年7月



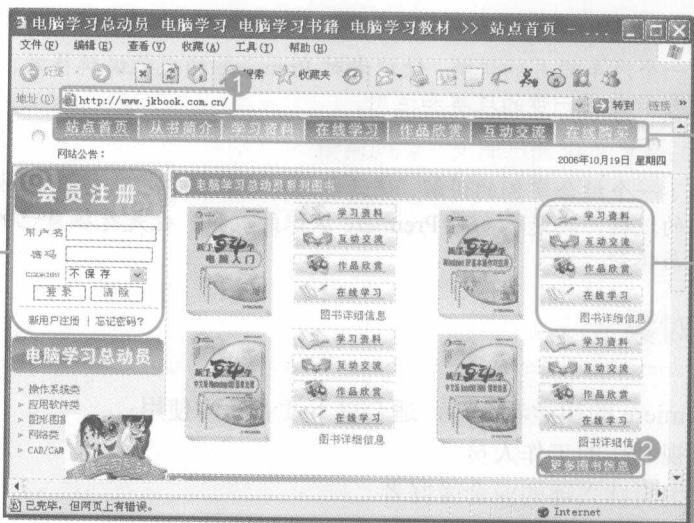
电脑学习总动员网站说明

电脑学习总动员网站为读者提供了一个功能强大、内容丰富、知识不断扩展的电脑学习平台,改变了以往图书支持网站只介绍图书内容、提供书中素材和源代码等资料下载的情况,是对“图书 + 多媒体光盘”的一个有效的扩容和支持。

1. 操作方法

step 1 打开 IE 浏览器,在地址栏中输入网址 <http://www.jkbook.com.cn>,按 Enter 键,即可打开电脑学习总动员网站首页。

step 2 在图书显示区找到已购买的图书,如果没有,单击右下角的【更多图书信息】按钮,在打开的页面中找到所需的图书,单击图书右侧的功能按钮进入相应的模块进行学习。



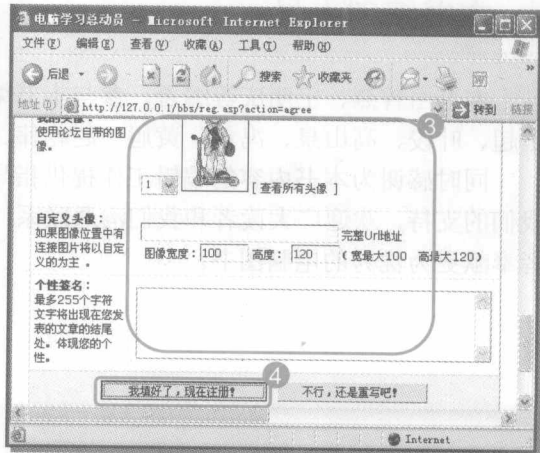
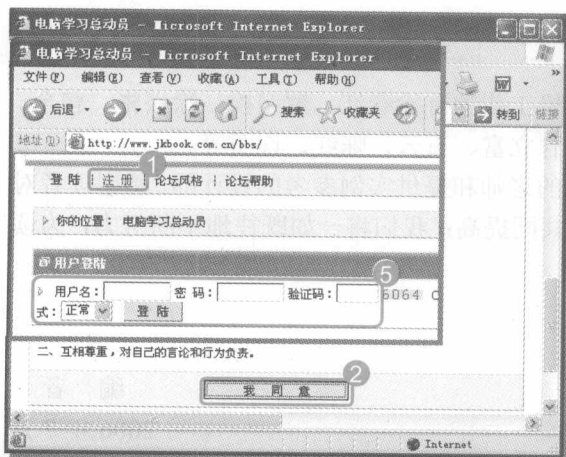
在此注册会员,可享受更全面的
学习资源。

导航条

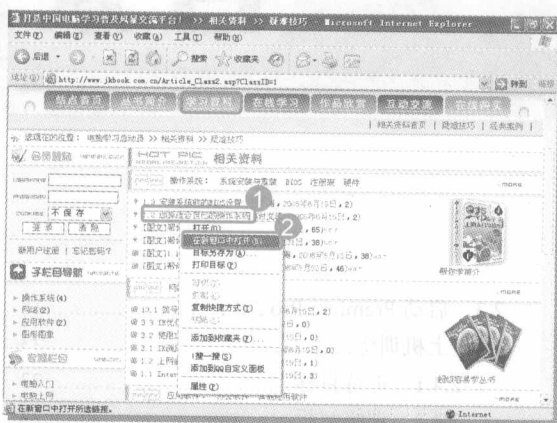
单击各按钮,
即可进入相应
的功能模块。

step 3 要与作者及其他读者进行交流,需进入互动交流模块并进行注册和登录操作。

step 4 注册成功后,在登录界面中输入申请的用户名和密码即可登录论坛。



2. 模块功能介绍

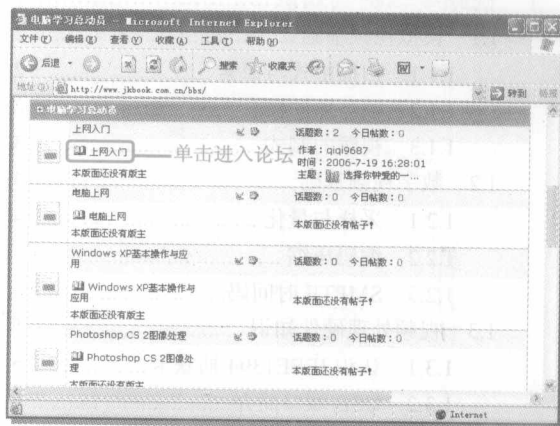


学习资料: 单击 按钮或学习资料导航条, 即可打开该页面。

此处内容包括“疑难技巧”和“操作实例”两大部分, 读者可根据需要进行选择。在选择的内容中右击鼠标, 然后在弹出的快捷菜单中选择【在新窗口中打开】命令即可开始查看。

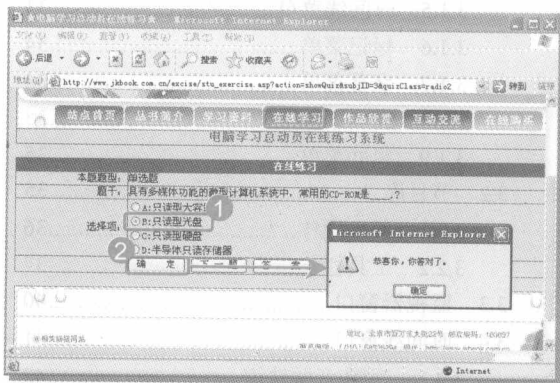
互动交流: 单击 按钮或互动交流导航条, 即可打开该页面。

以图书名进行分类, 分别设立专题版块。只需找到要学习的图书名称并单击, 即可进入该书的论坛界面。在论坛中可以发表自己的问题, 向作者咨询或和其他读者进行交流。



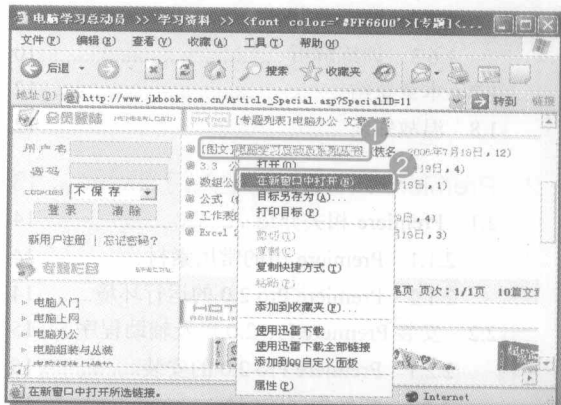
在线学习: 单击 按钮或在线学习导航条, 即可进入所选图书的在线练习界面。

在此首先选择图书名称, 然后选择练习的题型, 包括选择题、判断题和填空题等, 单击【开始练习】按钮, 即可进行测试, 以检验自己学习后理论和动手能力的提高程度。



作品欣赏: 单击 按钮或作品欣赏导航条, 即可打开该页面。

在此提供与本各图书内容相关的一些作品和文章, 供大家学习和参考之用。浏览时, 只需在选择要浏览的内容中右击鼠标, 然后在弹出的快捷菜单中选择【在新窗口中打开】命令即可。





目录

丛书序

前言

电脑学习总动员网站说明

1 视频编辑基础知识.....	1
1.1 模拟视频基础.....	2
1.1.1 扫描格式与像素.....	2
1.1.2 帧与场的概念.....	2
1.1.3 视频的制式.....	3
1.2 数字视频基础.....	4
1.2.1 采样与量化.....	4
1.2.2 编码压缩.....	4
1.2.3 SMPTE 时间码.....	5
1.3 视频处理硬件知识.....	5
1.3.1 认识 IEEE1394 捕获卡.....	5
1.3.2 USB 端口简介.....	6
1.3.3 IEEE1394 与 USB 的区别.....	6
1.4 非线性编辑.....	7
1.4.1 线性编辑与非线性编辑.....	7
1.4.2 视频编辑中的常见术语.....	7
1.5 视频与音频格式.....	8
1.5.1 视频格式.....	8
1.5.2 音频格式.....	9
1.6 上机训练——安装 IEEE1394 采集卡.....	9
1.6.1 训练目标.....	9
1.6.2 要点分析.....	9
1.6.3 训练解析.....	10
1.7 本章总结.....	12
1.8 温故知新.....	12
2 Premiere Pro 2.0 基础入门.....	13
2.1 Premiere 相关介绍.....	14
2.1.1 Premiere 中的常用素材.....	14
2.1.2 Premiere Pro 2.0 的运行环境.....	14
2.2 安装 Premiere Pro 2.0 以及辅助程序.....	15
2.2.1 Premiere Pro 2.0 的安装.....	15
2.2.2 辅助程序的安装.....	17
2.3 启动 Premiere Pro 2.0.....	18
2.4 上机训练.....	23
2.4.1 训练目标.....	23
2.4.2 训练解析.....	23
2.5 本章总结.....	24
2.6 温故知新.....	24
3 Premiere Pro 2.0 的操作界面.....	27
3.1 菜单栏.....	28
3.1.1 文件菜单.....	28
3.1.2 编辑菜单.....	31
3.1.3 项目菜单.....	32
3.1.4 素材菜单.....	33
3.1.5 时间线菜单.....	33
3.1.6 标记菜单.....	34
3.1.7 字幕菜单.....	34
3.1.8 窗口菜单.....	35
3.1.9 帮助菜单.....	35
3.2 节目库.....	35
3.2.1 菜单操作.....	36
3.2.2 工具栏.....	37
3.3 监视器窗口.....	40
3.4 时间线窗口.....	41
3.4.1 视频/音频轨道.....	42
3.4.2 时间标尺.....	43
3.5 字幕设计窗口.....	44
3.6 工具窗口.....	45
3.7 常用功能面板.....	46
3.7.1 特效面板.....	46
3.7.2 特效控制台面板.....	46
3.7.3 混音器面板.....	47
3.7.4 其他功能面板.....	47
3.8 上机训练.....	48

3.8.1 训练目标	48	6.2 自带转换效果的分类	92
3.8.2 要点分析	48	6.2.1 3D Motion (三维运动类)	92
3.8.3 训练解析	48	6.2.2 Dissolve (溶解淡化类)	94
3.9 本章总结	50	6.2.3 Iris (图形类)	95
3.10 温故知新	50	6.2.4 Map (地图类)	97
4 视频素材的采集	51	6.2.5 Page Peel (翻页类)	98
4.1 视频采集前的准备	52	6.2.6 Slide (滑动类)	98
4.2 视频采集的设置	54	6.2.7 Special Effect (特殊效果类)	100
4.2.1 设置标签	54	6.2.8 Stretch (伸展类)	101
4.2.2 记录标签	56	6.2.9 Wipe (擦除类)	102
4.3 视频采集	56	6.2.10 Zoom (缩放类)	104
4.3.1 视频卡简介	56	6.3 上机训练	105
4.3.2 采集视频和音频素材	57	6.3.1 训练目标	105
4.4 批量采集	58	6.3.2 要点分析	105
4.5 采集 DV 视频	59	6.3.3 训练解析	106
4.6 上机训练	61	6.4 本章总结	108
4.6.1 进行视频采集中各参数的设置	61	6.5 温故知新	109
4.6.2 进行批量采集	61	7 视频特效的应用	111
4.7 本章总结	62	7.1 视频特效的功能与设置	112
4.8 温故知新	62	7.1.1 视频特效滤镜概述	112
5 素材的编辑	63	7.1.2 应用滤镜效果	112
5.1 导入素材	64	7.2 Premiere Pro 2.0 滤镜类别	114
5.2 管理素材	65	7.2.1 Adjust (调节)	115
5.2.1 查看素材	65	7.2.2 Blur & Sharpen (模糊与锐化)	118
5.2.2 为素材分类	66	7.2.3 Channel (通道)	121
5.3 编辑素材	67	7.2.4 Distort (扭曲)	122
5.3.1 设置素材的速度及持续时间	68	7.2.5 Image Control (图像控制)	126
5.3.2 在监视器中进行编辑	68	7.2.6 Key (遮罩)	129
5.3.3 在时间线窗口中进行编辑	70	7.2.7 Noise & Grain (噪波与颗粒)	132
5.3.4 编辑原始素材	82	7.2.8 Perspective (透视)	133
5.4 上机训练	83	7.2.9 Pixelate (像素化)	134
5.4.1 训练目标	83	7.2.10 Render (渲染)	134
5.4.2 要点分析	83	7.2.11 Stylize (风格化)	136
5.4.3 训练解析	83	7.2.12 Transform (变形)	137
5.5 本章总结	85	7.3 上机训练	140
5.6 温故知新	85	7.3.1 训练目标	140
6 场景转换的应用	87	7.3.2 要点分析	140
6.1 运用场景转换	88	7.3.3 训练解析	140
6.1.1 认识影片的转场	88	7.4 本章总结	144
6.1.2 如何运用影片的转场效果	88	7.5 温故知新	145



8 运动效果的应用	147	10.4 5.1 声道环绕音频序列	188
8.1 使用运动效果	148	10.4.1 5.1 声道的排列原理	188
8.1.1 运动效果的设置界面	148	10.4.2 设置主轨道	189
8.1.2 设置运动的状态	149	10.4.3 制作 5.1 声道环绕音频	189
8.2 控制运动效果	150	10.4.4 5.1 混合功能	193
8.2.1 画面缩放的控制	150	10.5 音频素材的录制	194
8.2.2 运动路径的控制	152	10.5.1 使用 Windows 录音机	194
8.2.3 画面旋转的控制	153	10.5.2 编辑录制的音频	194
8.3 设置其他属性	154	10.6 上机训练	195
8.4 上机训练	155	10.6.1 训练目标	195
8.4.1 训练目标	155	10.6.2 要点分析	196
8.4.2 要点分析	155	10.6.3 训练解析	196
8.4.3 训练解析	156	10.7 本章总结	197
8.5 本章总结	158	10.8 温故知新	197
8.6 温故知新	158	11 影片的输出	199
9 字幕的制作	159	11.1 输出的文件格式	200
9.1 启动字幕窗口	160	11.2 输出图片文件	200
9.1.1 创建字幕	160	11.2.1 “常规”选项设置	201
9.1.2 认识字幕设计窗口	161	11.2.2 “视频”选项设置	202
9.2 添加字幕	167	11.2.3 “关键帧和生成”设置	203
9.2.1 保存和打开字幕素材	167	11.3 影片的输出设置	203
9.2.2 在时间线窗口中添加字幕	167	11.3.1 “常规”选项设置	205
9.3 上机训练	168	11.3.2 “视频”选项设置	205
9.3.1 训练目标	168	11.3.3 “关键帧和生成”选项设置	206
9.3.2 要点分析	168	11.3.4 “音频”选项设置	206
9.3.3 训练解析	169	11.4 音频文件的输出	206
9.4 本章总结	175	11.5 输出 Adobe Media Encoder 文件	208
9.5 温故知新	176	11.6 本章总结	210
10 音频的制作	177	11.7 温故知新	210
10.1 音频编辑基础	178	12 综合实例：“梦里水乡——苏州”	
10.1.1 Premiere 对音效的处理方式	178	影视编辑	211
10.1.2 音频的处理顺序	180	12.1 实例目标	212
10.1.3 音频的类型	181	12.2 实例分析	212
10.1.4 音频轨道	182	12.3 实例解析	213
10.1.5 调整音频的持续时间和速度	183	12.3.1 制作文字素材	213
10.1.6 调节音频增益	184	12.3.2 编排素材	217
10.1.7 音量的调节与关键帧技术	185	12.3.3 为素材制作特效效果	222
10.1.8 调节音量平衡	186	12.3.4 添加背景音乐并输出影片	248
10.2 混音器面板的使用	186	12.4 本章总结	250
10.3 音频特效	187		

13 综合实例：“炫酷汽车”

影视编辑.....	251
13.1 实例目标	252
13.2 实例分析	252
13.3 实例解析	253
13.3.1 编排视频素材	253
13.3.2 为视频素材添加特效.....	255
13.3.3 创建字幕并制作效果.....	263
13.3.4 添加背景音乐并输出影片.....	270
13.4 本章总结	271

14 综合实例：“采菊东篱下”

影视编辑.....	273
14.1 实例目标	274
14.2 实例分析	274
14.3 实例制作	275
14.3.1 制作文字素材	275
14.3.2 编排素材并制作特效	282
14.4 本章总结	301
附录 答案	303

1

视频编辑基础知识

圆圆老师：聪聪，你知道 Premiere 吗？

聪聪：知道啊，那么有名的视频处理软件，我早就想学啦，就是不知道是不是会很难学。

圆圆老师：Premiere 的功能虽然很强大，但只要用正确的学习方法，也可以逐步全面地掌握它的，一点也不会感觉困难。要不要跟着我一起来学习它呢？

聪聪：当然啦，让我们现在就开始吧。





● 学习重点

- 本章主要介绍了有关模拟视频和数字视频的基础知识。
- 视频处理的硬件相关知识，主要包括 IEEE1394 采集卡和 USB 端口。
- 线性编辑与非线性编辑，以及视频编辑相关术语。
- 视频与音频格式介绍。

1.1 模拟视频基础

在进行 Premiere 的学习前，先来了解一下视频基础知识。目前，视频主要分为模拟视频和数字视频两类，下面介绍模拟视频相关知识。

1.1.1 扫描格式与像素

1. 扫描格式

扫描格式是视频标准中最基本的参数，指图像在时间和空间上的抽样参数。它主要包括图像每行的像素数、每秒的帧数以及隔行的扫描或逐行扫描。

扫描格式主要分为两类：

- 每帧的行数 525/59.94。
- 每秒的场数 625/50。

2. 像素

像素是 Photoshop 中所编辑图像的基本单位。像素是一个个有色方块，图像是由许多像素以行和列的方式排列而成的。文件包含的像素越多，其所含的信息也越多，所以文件越大，图像品质也就越好。

1.1.2 帧与场的概念

1. 帧

人们平时欣赏的电视、电影、Flash 等，其实都是通过一系列连续的静态图像组成的，在单位时间内的这些静态图像就称为帧。由于人眼对运动物体具有视觉残像的生理特点，所以，当某段时间内一组动作连续的静态图像依次快速显示时，就会被“感觉”是一段连贯的动画了。

电视或显示器上每秒钟扫描的帧数即是帧速率。帧速率的大小决定了视频播放的平滑程度。帧速率越高，动画效果越平滑，反之就会有阻塞。在视频编辑中也常常利用这样的特点，通过改变一段视频的帧速率，来实现快动作与慢动作的表现效果。

2. 场

视频素材分为交错式和非交错式。交错视频的每一帧由两个场（Field）构成，称为场 1 和场 2，也称为奇场（Odd Field）和偶场（Even Field），在 Premiere 中称为上场（Upper Field）和下场（Lower Field），这些场按照顺序显示在 NTSC 或 PAL 制式的监视器上，产生高质量的平滑图像。

场以水平分隔线的方式保存帧的内容，在显示时先显示第一个场的交错间隔内容，然后再显示第二个场来填充第一个场留下的缝隙。

1.1.3 视频的制式

视频经过处理后就可以播放，最常见的就是平时所看的电视。由于世界上各个国家对电视影像制定的标准不同，其制式也有一定的区别。制式的区别主要表现在帧速率、分辨率、信号带宽等方面。

现行的彩色电视制式有 3 种：

● NTSC (National Television System Committee)

主要在美国、加拿大等大部分西半球国家以及日本、韩国等地被采用。

帧频：30

行/帧：525

亮度带宽：4.2

色度带宽：1.3 (I)，0.6 (Q)

声音载波：4.5

● PAL (Phase Alternation Line)

主要在英国、中国、澳大利亚、新西兰等地被采用。根据其中的细节可以进一步划分成 G、I、D 等制式，我们国家采用的是 PAL-D。

帧频：25

行/帧：625

亮度带宽：6.0

色度带宽：1.3 (U)，0.6 (V)

声音载波：6.5

● SECAM

主要在法国、东欧、中东等地被采用。意思是顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号制式。

帧频：25

行/帧：625

亮度带宽：6.0

色度带宽：>1.0 (U)，>1.0 (V)

声音载波：6.5