



高等教育“十一五”全国规划教材

中国高等院校艺术设计专业系列教材

Adobe Premiere Pro CS4

非线性编辑实务教程

刘羽 著



人民美術出版社

人民美术出版社 天津人民美术出版社
上海人民美术出版社 陕西人民美术出版社
安徽美术出版社 福建美术出版社
河南美术出版社 黑龙江美术出版社
江西美术出版社 新疆美术摄影出版社

联合推出

高等教育“十一五”全国规划教材

刘羽 著

中国高等院校艺术设计专业系列教材

Adobe Premiere Pro CS4

非线性编辑实务教程

FEIXIANXING BIANJI SHIWU JIAOCHENG

人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Adobe Premiere Pro CS4 非线性编辑实务教程 / 刘羽
著. —北京: 人民美术出版社, 2009.9
ISBN 978-7-102-04748-5

I. A… II. 刘… III. 图形软件, Premiere Pro CS4—
教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 160354 号

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

编辑委员会

主任: 常汝吉

副主任: 欧京海 肖启明 刘子瑞 李新

曾昭勇 李兵 李星明 曹铁

陈政 施群 周龙勤

委员: 吴本华 胡建斌 王玉山 刘继明

赵国瑞 奚雷 雒三桂 刘普生

霍静宇 刘士忠 张桦 邹依庆

赵朵朵 戴剑虹 盖海燕 武忠平

徐晓丽 刘杨 叶岐生 李学峰

学术委员会

委员: 邵大箴 薛永年 程大利 杨力

王铁全 郎绍君

中国高等院校艺术设计专业系列教材

Adobe Premiere Pro CS4 非线性编辑实务教程

刘羽 著

出版发行: 人民美术出版社
(北京北总布胡同 32 号 100735)

网 址: www.renmei.com.cn

联系电话: (010) 65593332 65232191

责任编辑: 左筱榛

设计: 左筱榛

责任校对: 朱布

责任印制: 赵丹

印刷: 北京燕泰美术制版印刷有限责任公司

经销: 新华书店总店

版 次: 2009 年 9 月第 1 版

印 次: 2009 年 9 月第 1 次印刷

开 本: 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张: 15.5

印 数: 0001-2000

ISBN 978-7-102-04748-5

定 价: 52.00 元 (附赠 1DVD)

前 言

欢迎大家来到视频编辑的世界，本书将带您全面掌握 Adobe Premiere Pro CS4 这个当今数字视频编辑领域中普及化程度最高的剪接工具。

Adobe Premiere Pro CS4，名字听起来很长，其实对于专业视频编辑工作者或是视频制作发烧友来说，却是那么熟悉和亲切。

Adobe 公司的全名是 Adobe Systems Incorporated。这是一家市值数十亿美元的软件公司，自 1982 年创建以来，一直致力于利用数字技术拓展影像创作，实现更加优异的视觉表达。时至今日，Adobe 成为了该领域中名副其实的巨人。无论在报纸、杂志、印刷品等平面出版领域，还是电视、网络、多媒体光盘以及其他电子编辑出版领域，大量的从业人员时时刻刻都能感受到 Adobe 的存在。作为普通消费者，也许对此并不察觉，但毫不夸张地说，我们从各种渠道接触到的图片和视频中，能彻底与 Adobe 脱开关系的不占多数。

与 Adobe 在数字影像处理领域被广泛接受相呼应，作为 Adobe 产品构架中专注于视频剪辑的工具，Premiere 在影视制作领域可谓无人不晓。虽然无从统计，但 Premiere 被公认为全球范围内最为普及的视频编辑软件，这一点想必不会有太多人提出异议。从家庭影视娱乐短片爱好者，到影视独立制作人，直至专业节目制作公司或电视台，几乎所有跟视频编辑打交道的人或多或少都接触过 Premiere，其中不少人将 Premiere 作为首选的编辑工具。长久以来，Premiere 因在界面布局和操作方式上的合理性，使得它成为了众多编辑软件模仿的对象，从而也使得 Adobe Premiere Pro CS4 成为最适合于视频编辑者起步入门的软件，况且经过不断改进，现在其功能丝毫不逊于那些价格不菲的专业软件。

本书以电视节目非线性编辑的常规工作流程为顺序，力求深

入浅出，全面介绍 Adobe Premiere Pro CS4 的具体操作方法，内容涵盖电视节目后期制作的各个环节。在针对性地介绍该软件操作要点的同时，也着重讨论了非线性编辑的普遍规律和应用特点，使读者全面掌握非线性编辑理念，获得适应现代编辑手段的思维和技能。掌握了这些普遍规律，我们就可以从容面对各种编辑环境的挑战了。

本书以节目制作实例中的各个环节为线索，当读者在节目制作的实践过程中遇到困难时，可以较为方便地查找对应内容，为解决问题提供参考。

作为一名合格的电视节目制作人员，有必要掌握充足的影视基础知识，尤其是数字视频基础。为了更加轻松地接触它们，本书并未集中讲解这些基础知识，而是将其分散在各操作环节的讲述中，以小知识的形式存在。当具体的操作和应用涉及到这些基础知识时，我们会结合实例予以讨论。

为了巩固实际操作能力，每章中都配有若干练习。这些练习均选自电视后期制作中的常见实例。多数练习具有很强的实用性，部分练习还列举了常见的错误以及解决办法。

涉及到一些操作技巧时，我们专门以小窍门的形式加以介绍。了解这些编辑过程中的宝贵经验，可以起到事半功倍的作用，或许还会带来意料之外的效果，大大增加了视频编辑的乐趣。

笔者在撰写本书的过程中，始终力求让视频编辑的初学者更轻松地汲取更为深入和全面的知识，同时也希望此书能为广大从业人员提供更为实用的帮助和参考，但由于水平所限，必定存在纰漏和不足，愿与广大读者切磋。

借此机会，感谢我的妻子始终如一的支持和勉励，也感谢郑浩导演及其创作团队的精美作品为本书的讲解提供了赏心悦目的素材。

目 录

前言

第一章 软件安装与新建项目

第一节 软件安装与启动	1
系统需求	1
软件安装	2
启动软件	2
第二节 新建项目	4
新建项目	4
磁盘管理	7
第三节 新建序列	9
关于序列	9
新建序列	9

第二章 素材采集与管理

第一节 编辑界面	17
编辑窗口	17
第二节 导入素材	19
素材来源	19
导入素材	20
导入整个文件夹	20
第三节 采集素材	21
采集窗口	22
手动采集	23
自动批采集	25
第四节 管理素材	28
分类放置素材	28

删除素材	28
搜索素材	29
排列素材	30
缩略图	31

第三章 基本剪接

第一节 基本剪接的相关窗口	33
Source 素材回放窗口	34
Program 完成片回放窗口	35
Timeline 时间线窗口	35
第二节 基本剪接的步骤	36
基本剪接的三个步骤	36
基本剪接：按钮操作	36
插入编辑与覆盖编辑	37
按钮操作时如何控制镜头在时间线中的位置	38
基本剪接：拖拽操作	46
拖拽操作时如何控制镜头在时间线中的位置	46
拖拽操作中的插入与覆盖	47
第三节 移动与删除镜头	48
在时间线中移动镜头	48
删除时间线中的镜头	50

第四章 精确编辑与剪接技巧

第一节 认识时码	51
时码的数值	51
时码从何而来	52
通过时码定位当前回放位置	52

	通过时码移动当前回放位置	54
第二节	精确编辑：添加镜头	55
	限定长度：精确截取素材	55
	限定位置：精确定位编辑点	56
	关于镜头接点	58
	精确编辑：在时间线中限定镜头长度	58
第三节	精确编辑：删除镜头	60
	移除与抽取	60
	精确编辑：移除	60
	精确编辑：抽取	61
第四节	剪接技巧	63
	三点编辑	63
	四点编辑	66
	匹配帧	67
	同步回放	69
	标记点	70
	选择工具的功能	71
	编辑过程中的快捷键	71
第五节	速度控制	72
	改变速度	72
	图像融合	74

第五章 调整镜头接点

第一节	接点调整模块	75
	接点调整窗口中的时码	76
	接点回放	77
	定位于其他接点	77

第二节	拖拽调整	77
	双边调整	77
	单边调整	78
第三节	精确调整	78
	双边调整	78
	单边调整	79
第四节	接点调整工具	81
	Rolling Edit Tool 双边调整工具	81
	Ripple Edit Tool 单边调整工具	81
	Slip Tool 入出点同步调整工具	82
	Slide Tool 镜头位置调整工具	83

第六章 过渡特技

第一节	为镜头接点添加过渡特技	85
	添加过渡特技	86
	删除过渡特技	86
第二节	设置过渡特技的参数	86
	设置过渡特技的参数	87
	设置并使用默认过渡特技	89
	设置并使用默认特技长度	89
第三节	开放式过渡特技	90
	Gradient Wipe 灰度划像	90
第四节	消除过渡特技中的夹帧	92
	过渡特技中的夹帧	93
	去除过渡特技中的夹帧	94
	避免过渡特技带入夹帧	95
第五节	过渡特技与轨道的关系	96

视频轨道的层间关系	96
在不同轨道之间实现过渡特技	97
关于镜头重叠	98

第七章 效果

第一节 为镜头添加效果	101
为镜头添加效果	101
删除镜头上的效果	102
第二节 设置效果的参数	103
第三节 常用效果举例	104
第四节 效果的叠加	121
同一效果的叠加	121
不同效果的叠加	122
叠加顺序	124
第五节 特效生成	125
如何生成	125
控制生成范围	125
生成的时间与存储空间	126
生成数据的存储与删除	127

第八章 动态效果

第一节 动态效果的实现	128
实现动态效果的条件	128
添加关键帧	129
删除关键帧	130
移动关键帧	130
控制关键帧的位置和数量	130

第二节	动态效果举例	131
第三节	灵活运用动态效果	135
	用动态效果实现镜头过渡	135
	接点位置的参数衔接	137
	关于生成	138

第九章 序列的嵌套

第一节	管理 Sequence 序列	139
	创建 Sequence 序列	139
	关闭 Sequence 序列	140
	打开 Sequence 序列	140
	排列 Sequence 序列	140
	删除 Sequence 序列	140
第二节	Sequence 序列的嵌套	140
	序列嵌套的实现	140
	序列嵌套的特性	141
	被禁止的序列嵌套	141
	打开源序列	141
第三节	Sequence 序列嵌套的应用	142
	为同一轨道上的多个镜头	
	添加一致化的效果设定	142
	为多层画面添加一致化的效果设定	142
	为镜头接点添加动态效果	143

第十章 运动控制

第一节	运动控制参数	146
	屏幕坐标系和画面坐标系	146

	Rotation 旋转参数	149
	Anchor Point 轴心点参数	150
	Position 位置参数	150
	Scale 缩放参数	151
	Anti-flicker Filter 防抖动参数	152
第二节	运动控制参数的应用	153
	控制轨道数量	153
	利用 Position、Scale 参数实现四分格效果	153
	利用 Anchor Point、Scale 参数 实现四分格效果	155
	四分格画面整体旋转	156
第三节	运动控制的动态效果	157
	单个画面运动	157
	连续运动的画中画	158
	带有透视效果的连续运动的画中画	159
	图片的运动与衔接	160

第十一章 透明度与叠加模式

第一节	透明度	164
	Opacity 参数	164
	Opacity 标志线	164
	透明度渐变	165
第二节	叠加模式	166
第三节	透明度与叠加模式的应用	170
	强化图像细节	170
	强化画面反差	170
	瞬间曝光过度	171

镜头遮光罩四角压暗效果	171
-------------------	-----

第十二章 字幕

第一节 创建元素	174
第二节 控制元素属性	177
Transform 形制	177
Properties 属性	178
Fill 填充	178
Strokes 描边	179
Shadow 阴影	179
第三节 样式库	180
使用现有样式	180
创建并保存样式	181
管理样式	181
第四节 元素对齐与排列	181
Align	181
Center	182
Distribute	182
上下层关系	182
第五节 字幕的创建与修改	183
第六节 灵活运用字幕的 Alpha 通道	185
图形填充	185
字幕的运动填充	186
第七节 动态字幕效果	186
第八节 字幕与视频的叠加模式	188
第九节 滚动字幕	189
创建纵向滚动字幕	189

	纵向滚动字幕的起始和结束位置	189
	控制滚动速度	190
	设置滚动停留	190
	多行文字的位置排列	191
	关于横向滚动字幕	193
第十节	特殊字幕处理	194
	利用图片实现字幕	194
	制作高分辨率字幕	196
第十一节	使用模板	200
	选用模板	200
	更换模板	200
	调整模板	200

第十三章 声音处理

第一节	声音轨道	201
	添加声音轨道	202
	删除声音轨道	202
	声音轨道控制组件	202
第二节	调整音量	203
	认识音量表	204
	调整段落音量	205
	调整轨道音量	206
	在调音台中调整音量	207
	调整节目音量的步骤	209
第三节	录制解说声	209
第四节	分声	210
	单声道轨道的分声	211

	立体声轨道的分声	211
	为分声设定关键帧	212
第五节	声音过渡与效果	212
	声音过渡	212
	声音效果	213
第六节	声音编组	219
	添加辅助混合轨道	220
	设定编组关系	220
	为辅助混合轨道添加效果	221
	为辅助混合轨道添加多重输出去向	221
	不同类型轨道的编组	222

第十四章 完成片输出

第一节	文件输出	223
	文件输出的准备工作	223
	文件输出格式设定	224
	可供 Premiere Pro 再编辑的文件类型	227
	Export Settings 窗口的其他功能	227
	Adobe Media Encoder	228
第二节	磁带输出	228
	磁带输出的准备工作	229
	输出至磁带	229
第三节	视频光盘输出	230
	视频光盘输出的准备工作	230
	输出设置	230
第四节	EDL 输出	231
	EDL 的作用	232
	输出 EDL 文件	233
	通过 EDL 文件重新采集	234

第一章

软件安装与新建项目

现在, 让我们赶快进入到这个软件的操作学习中, 着手创建属于你的精彩视频吧。也许你现在还对数字视频编辑的基本知识一无所知, 或者只有少得可怜的编辑经验, 但这些并不重要, 因为, 跟随着下面的内容开始学习, 你会在短期之内成为令人羡慕的制作高手。

当我们的操作涉及到你所陌生的概念时, 我们会仔细加以介绍, 逐一扫清这些障碍, 使你在轻松和愉快中领悟全部的编辑要领。

准备好了吗? Let's go!

第一节 软件安装与启动

Premiere Pro CS4的安装是一个高度自动化的过程。仅在少数必要的环节需要人工干预。

系统需求

安装 Premiere Pro CS4 的系统需求如下:

编辑 DV 格式需至少 2GHz CPU, 编辑 HDV 格式需至少 3.4 GHz CPU, 编辑 HD 格式需至少 2.8 GHz 双 CPU。

Microsoft®Windows®XP Service Pack 2 版本 (建议使用 Service Pack 3 版本) 或 Windows Vista®Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise Service Pack 1 版本 (经验证明可用于 32 位 Windows XP 和 32 位及 64 位 Windows Vista)。

2GB 内存。

10GB 硬盘空间用于软件安装。

兼容 OpenGL 2.0 显卡, 支持至少 1280 × 900 分辨率。

用于 DV 编辑或 HDV 编辑的 7200R PM 素材硬盘; 或用于 HD

编辑的硬盘阵列 (RAID 0), 优先选用 SCSI 硬盘。

经 Adobe 认证的视频处理卡, 用于标清或高清视音频的采集和输出。

兼容 OHCI 的 IEEE 1394 接口, 用于 DV 或 HDV 编辑的采集和输出。

DVD-ROM 光盘驱动器。如果刻录 DVD 视频光盘, 需 DVD/+R 刻录机; 如果刻录蓝光盘视频, 需 Blu-ray 刻录机。

Microsoft Windows 驱动模式声卡或兼容 ASIO 声卡。

QuickTime 7.4.5 级以上版本以确保 QuickTime 应用。

网络连接用于在线支持。

软件安装

启动安装文件 Setup.exe 后, 安装程序将自动检测系统配置, 如发现不满足条件, 则会弹出相应提示 (图 1-1-1)。

对于某些提示, 可以忽略, 选择继续按钮, 但有可能因配置不足导致软件运行不稳定。

进入安装过程, 输入序列号安装正式版本, 或选择限期 30 天的试用版 (图 1-1-2)。

签署 Adobe 最终用户许可协议, 点击接受按钮 (图 1-1-3)。

在选项窗口中, 选择轻松安装将自动装载全部 Premiere Pro CS4 套件, 或选择自定义安装指定所需的套件。对于初学者, 推荐使用轻松安装选项。

在下拉菜单中选择安装语言。点击更改按钮, 可以自行定义软件的安装路径。

设置好以上各项, 点击安装按钮继续 (图 1-1-4)。

等待安装过程结束, 出现完成提示即可 (图 1-1-5)。

启动软件



图 1-1-6

在 Windows 任务栏中, 点击开始→所有程序, 从中选择 Adobe Premiere Pro CS4 (图 1-1-6)。

当启动界面 (图 1-1-7) 消失后, 将出现欢迎界面 Welcome to

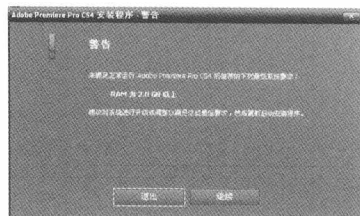


图 1-1-1

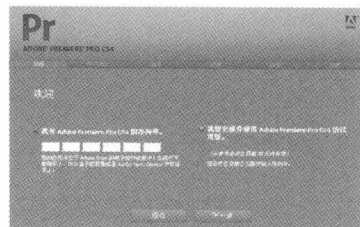


图 1-1-2



图 1-1-3

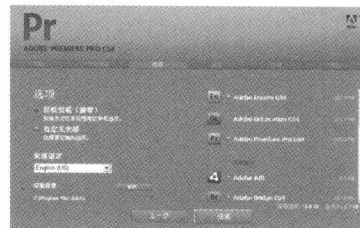


图 1-1-4

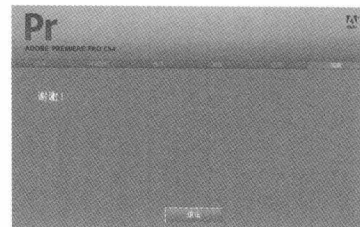


图 1-1-5