

中国青年出版社精品计算机图书系列



集经验、技术与创意于一体，让您一跃成为高手！

CAN DO! Learn Premiere Pro CS4 the right way

任何拍摄设备（DV、手机、相机）拍摄的素材均能处理！

Premiere Pro CS4

尖峰科技 / 编著

从入门到精通



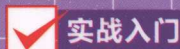
附赠 4G 超大容量 DVD 光盘

- ▶ 10 小时本书重点案例多媒体语音视频教学
- ▶ 858 个精美图像素材、727 个音频素材和 427 个视频素材
- ▶ 260 张典型案例拓展练习的授课电子教案
- ▶ 实用电子书，含 Premiere 常见问题解答、菜单命令、常用滤镜功能中英文对照等



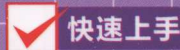
面面俱到

全面涵盖软件安装、素材获取、影片编辑、字幕设计、转场特效、视频特效、音频编辑、预演与输出等主要功能



实战入门

60 个精彩案例涉及影视后期、网络视频、天气预报片头、风景电子相册 4 大制作领域，让您轻松独立制作影片



快速上手

无需死记硬背菜单命令，60 个拓展知识贯穿全书帮您应对一切技术挑战

 中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

 中青雄狮



Premiere Pro CS4

尖峰科技 / 编著

从入门到精通



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521255

E-mail: law@cypmedia.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS4 从入门到精通 / 尖峰科技编著. — 北京：中国青年出版社，2010.1

ISBN 978-7-5006-9165-5

I. ① P... II. ①尖... III. ①图形软件, Premiere Pro CS4 IV. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 000449 号

Premiere Pro CS4从入门到精通

尖峰科技 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 邸秋罗 张海玲

封面设计：刘洪涛

印 刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：27

版 次：2010 年 2 月北京第 1 版

印 次：2010 年 2 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9165-5

定 价：49.00 元（附赠 1DVD）

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列

Preface 前言



随着数码技术的升级和对应产品价格的下降，越来越多的人开始在工作、学习和生活中使用数码产品，并越来越多地接触到视频编辑工作。在众多影像处理软件中，Adobe公司的Premiere软件因其广泛的格式支持，强大的项目、序列和剪辑管理，精确的音频控制，以及与Adobe软件的空前协调性，逐渐成为广大用户的首选。

本书作者长期从事视频编辑、平面设计等工作，具有丰富的图像处理和视音频处理方面的实践经验。书中实例和使用的素材均为作者精心挑选，力求接近实际工作、贴近日常生活，希望能真正帮助读者解决视频处理中遇到的实际问题。

本书以非线性编辑的实际流程为线索，书中逐一讲解了视频编辑行业标准、界面结构、格式与压缩、常用编辑方法、字幕、转场、视频特效、配音、输出等诸多内容，在基础知识讲解和大量基础练习之后，还提供了网页浮动视频、电子相册、节目片头3个案例，帮助读者将所学知识融会贯通。

本书在编写过程中充分考虑到了初学者的实际阅读和学习需求，在结构和内容方面进行了大量优化。

- 在案例方面，全部练习与案例均完全针对视音频编辑的实际需要，希望能够让读者花最少的时间，解决最多的问题。同时在讲解操作方法时，尽可能地启发读者举一反三，使其能够总结出适合自己的方法与技巧。

- 在知识讲解方面，书中将各种视音频编辑处理的方法和知识进行模块化讲解，这样不仅可以让学生自己选择所需的学习内容，还能帮助学生提高学习效率、熟悉实际工作流程、养成良好的操作习惯。

本书结构清晰、规划得当，非常适合电视台与广告公司的员工、影视后期制作人员、多媒体设计人员、家用DV使用者学习使用，同时也非常适合摄影爱好者、动画设计人员，以及美术专业学生和各类CG培训班选做教材。

本书附赠一张超大容量的DVD光盘，除了包含本书所有案例的原始素材与最终文件外，还赠送了10小时本书多媒体视频教学、858个精美图像素材、727个音频素材、427个视频素材、260张授课电子教案以及实用PDF电子书（含Premiere常见问题解答、菜单命令、常用滤镜功能中英文对照等）。

限于时间与精力，书中难免会出现各种疏漏。如果您在学习本书的过程中遇到任何问题或是有其他建议，可以发邮件到reader@cypmedia.com，我们会及时处理。

编者

Contents 目录

» Chapter 01 Premiere Pro CS4软件简介

01 了解视频处理的基本知识 2

帧和帧频	2
分辨率	2
电视制式	2
场的概念	3

02 了解 Premiere Pro CS4 的新功能 3

业界领先的 Blu-ray Disc 输出格式	3
范例操作 输出蓝光格式文件	4
素材重置	6
范例操作 使用素材重置命令替换素材	7
帧的控制	9
范例操作 调整素材的显示比例	10
快速剪辑粘贴	11
范例操作 复制并粘贴剪辑	11
支持 Photoshop 的混合模式	14
范例操作 导入 PSD 格式素材	16

03 安装 Premiere Pro CS4 及其辅助程序 17

Windows 系统安装标准配置	17
Mac 系统安装配置	18
Premiere Pro CS4 辅助程序	18
范例操作 安装 Premiere Pro CS4	19

» Chapter 02 界面布局及基本操作

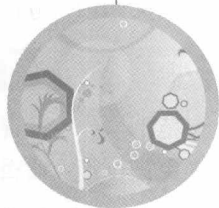
01 操作界面介绍 22

操作窗口	22
范例操作 利用工具栏工具快速创建编辑序列	25
范例操作 为素材监视器窗口预览区添加安全框	28
更进一步 设置 Source Monitor (素材监视器) 窗口显示类型	29
功能面板	30



Contents 目录

范例操作 利用剃刀工具分割素材	34
主菜单栏简介	35
02 操作界面的布局	40
Editing (编辑) 模式工作界面	40
Effects (特效) 模式工作界面	40
Audio (音频) 模式工作界面	40
Color Correction (颜色校正) 模式工作界面	41
Metalogging 模式工作界面	41
范例操作 切换至 Color Correction (颜色校正) 模式	42
更进一步 重置当前工作界面	43
相关知识 保存工作界面布局	43
03 Premiere Pro CS4 基本操作流程	44
制定脚本与准备素材	44
设置项目参数	44
将素材导入 Premiere	45
编辑素材	46
为素材添加特效	46
输出项目	46
范例操作 制作一个图片故事短片	47
» Chapter 03 获取素材与压缩转制	
01 采集素材	52
视频采集的分类与硬件要求	52
采集数字视频	52
采集模拟视频	52
范例操作 从 DV 采集素材	53
相关知识 了解视频采集的注意事项	56
02 素材的压缩与转制	57
常见音视频格式	57
编码	58
范例操作 将 AVI 格式文件转换为 MOV 格式	59



Contents 目录

» Chapter 04 认识素材的一些常用编辑方法

01 设置素材的帧频及画面比例 62

- 设置视频帧频 62
- 改变图像尺寸比例 63
- 范例操作 控制素材的帧频 64
- 更进一步 素材像素比类型 65
- 相关知识 控制影片的播放速度 66

02 标记素材 67

- 范例操作 为素材添加时间标记 68
- 更进一步 访问、编辑、清除时间标记 70
- 快速访问时间标记 70
- 编辑时间标记 72
- 清除时间标记 72

03 素材的三点和四点插入法 73

- 认识 Insert (插入) /Overlay (覆盖) 插入方式 73
- 三点和四点插入法的含义 73
- 范例操作 以三点插入法插入素材 74
- 更进一步 四点插入法 76

04 在工作窗口中提升与析取素材 77

- 范例操作 提升与析取时间线中的素材 78

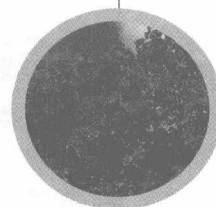
05 分离与链接音视频素材 81

- 分离音视频素材 81
- 链接音视频 82
- 范例操作 将音频与视频素材进行链接 83
- 相关知识 链接与成组 85

06 嵌套序列 86

- 范例操作 青春与活力 87
- 更进一步 编辑序列 90

07 时间线窗口的轨道操作 91



Contents 目录

添加轨道	91
删除轨道	92
选择轨道	92
范例操作 精品咖啡	94
更进一步 锁定与隐藏轨道	98
Timeline (时间线) 轨道控制工具	98

» Chapter 05 设计字幕

01 认识创建字幕的方法 102

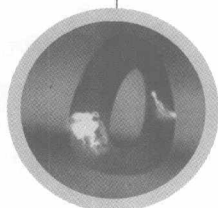
字幕的种类	102
创建字幕的方法	103
范例操作 人生匆匆	105

02 认识字幕设计窗口 108

Title Tools (字幕工具) 窗口	108
Title Actions (字幕动作) 窗口	109
字幕设计窗口	110
Title Properties (字幕属性) 窗口	111
Title Styles (字幕风格) 窗口	114

03 制作具有艺术效果的字幕 115

设置字体类型	115
范例操作 制作电影海报	116
相关知识 解决字体显示不全的方法	119
控制文字颜色	120
范例操作 幸福的新人儿	122
添加描边效果	125
范例操作 新视觉摄影	126
相关知识 控制描边颜色的角度与重复	130
添加阴影效果	131
范例操作 蒲公英之国	132
使用风格样式	135
范例操作 制作游戏宣传片的字幕	139
更进一步 为字幕应用风格样式的方法	142



Contents 目录

使用路径工具	144
范例操作 CURRENT OF LIFE	147
相关知识 钢笔工具的应用与路径的复制	150
04 图形的应用	151
范例操作 绘制图形	152
» Chapter 06 为画面添加运动效果	
01 将静态图像制作为运动画面	156
制作运动效果的途径	156
制作运动效果的参数与工具	157
范例操作 通过添加 Position (位移) 关键帧制作位移动画	159
更进一步 控制参数的关键曲线	162
相关知识 快速访问另一关键帧	164
范例操作 通过添加 Scale (比例) 关键帧制作缩放动画	165
更进一步 控制缩放效果的变化速率	169
范例操作 通过添加 Rotation (旋转) 关键帧制作旋转动画	170
更进一步 在节目监视器窗口中制作旋转动画	174
相关知识 素材的范围框	175
02 控制画面的透明度	176
范例操作 使用关键帧控制画面透明度	177
更进一步 不同的不透明度混合模式	179
» Chapter 07 为素材添加转场特效	
01 添加转场特效	182
范例操作 A happy moment of the life	184
更进一步 设置转场特效的参数	186
02 系统内置转场特效	191
3D Motion (3D 运动) 组	191
范例操作 小渔港之景	193
Dissolve (溶解) 组	195



Contents 目录

范例操作 可爱的小动物	197
Slide (滑行) 组	199
范例操作 潮儿	201
Iris (划像) 组	203
范例操作 采花大盗	205
Wipe (擦拭) 组	209
范例操作 江山如此多娇	211
相关知识 Wipe (擦拭) 组其他转场特效	216
Zoom (缩放) 组	217
范例操作 KingFisher	218

03 使用外挂转场特效 220

易用与创意的结合—Cycore FX HD 1.0.1	220
范例操作 异域风情	222
相关知识 控制 Cycore FX HD 1.0.1 转场插件	225
CC Light Wipe (CC 强光擦拭) 转场特效	225
CC Radial ScaleWipe (CC 径向缩放擦拭) 转场特效	225
功能强大的转场插件—Hollywood	226
范例操作 可爱小狗	228
相关知识 了解 Hollywood 转场特效	231
Wipe and Fades (擦除和淡出) 组	231
Quads and Pieces (四边形和件) 组	231
功能强大过渡插件—Pixelan SpiceMASTER	232
范例操作 时尚丽人	234
更进一步 使用库	236

>> Chapter 08 为素材添加视频特效

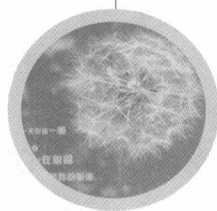
01 添加视频特效 238

系统内置视频特效的分类	238
为素材应用视频特效	238
设置视频特效的参数	239
范例操作 翠绿的小竹林	241
相关知识 添加视频特效的顺序	244



Contents 目录

02 系统内置视频特效	245
调整画面颜色	245
范例操作 修整画面	254
相关知识 认识定向转换色彩与快速颜色修正	257
调整画面模糊与清晰度	258
范例操作 魔力之音	262
更进一步 添加噪波	264
画面变形效果	265
范例操作 VecterGirls	269
专业的抠像工具	271
范例操作 使用蓝屏抠像视频特效	272
更进一步 颜色抠像	274
03 使用外挂视频特效	275
Final Effects 插件	275
范例操作 大地飞雪	278
相关知识 认识其他 Final Effects 插件	281
Knoll Light Factory 插件	282
范例操作 奇幻宇宙	284
更进一步 学习 Light Factory (光工厂) 视频特效	286
Shine 视频特效	288
范例操作 密林中的阳光	290
相关知识 认识星光视频特效	293
» Chapter 09 编辑音频并添加音频特效	
01 音频的分类	296
Mono (单声道)	296
Stereo (双声道)	296
5.1 声道	296
02 编辑音频	297
调整音频速度	297
范例操作 制作童音歌曲	299



Contents 目录

调整音频增益	301
范例操作 调整音频素材的增益	302
更进一步 认识音频增益对话框	304
音频淡化效果	305
范例操作 音乐淡出效果	306
更进一步 在 Effect Controls (特效控制) 面板调整关键帧	309
音频摇摆效果	310
范例操作 Disco Music	311
03 音频控制台的应用	315
范例操作 利用调音台混音	317
04 添加音频特效	320
音频特效的分类	320
应用音频特效	321
范例操作 混响音频	322
相关知识 认识部分音频特效	324
» Chapter 10 节目预演与渲染输出	
01 节目预演	326
实时预演	326
范例操作 预览编辑项目	328
生成预演	330
范例操作 生成预演编辑项目	331
02 节目的渲染输出	334
Export Settings (输出设置) 对话框	334
Adobe Media Encoder CS4	334
范例操作 输出视频中某单帧图像	335
» Chapter 11 制作网页浮动视频	
01 创意构思	338



Contents 目录

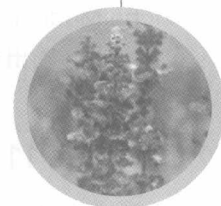
02 新建项目与导入素材	339
03 插入素材	340
04 制作动画	346
05 新建项目与导入素材	363

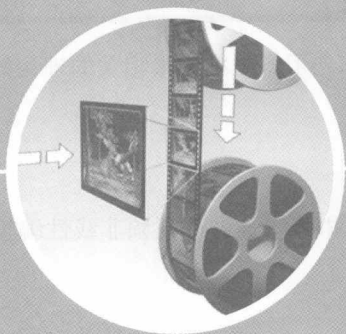
» Chapter 12 制作西藏风景电子相册

01 预备知识与创意构思	366
预备知识	366
制作构思	366
02 新建项目与素材导入	367
03 制作字幕	368
04 编辑素材	373
05 嵌套序列	395
06 成品输出	396

» Chapter 13 制作天气预报栏目片头

01 创意构思	398
02 新建项目与导入素材	399
03 制作白云流动效果	400
04 制作穿过树林的阳光效果	401
05 制作竹林里的绵绵细雨效果	405
06 制作白雪飘飘效果	407
07 制作字幕	408
08 镜头合成	409
09 输出成品影片	412





Chapter 01

Premiere Pro CS4软件简介

- 01 了解视频处理的基本知识
- 02 了解 Premiere Pro CS4 的新功能
- 03 安装 Premiere Pro CS4 及其辅助程序

知识链接

帧与帧频的区别

从帧与帧频的文字方面理解，帧指的是一个对象，而帧频指的是这个对象的变化速度。更加准确的诠释是：帧是单个图像，而帧频指的是单位时间里传输的图像帧数。

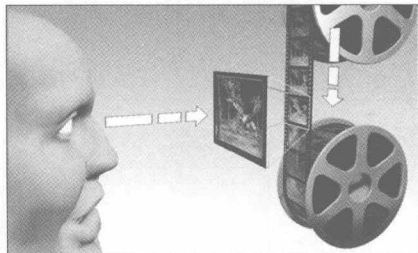
在使用Premiere Pro CS4进行视频编辑前，应当首先了解视频编辑相关的理论知识和专业术语，下面将简要介绍相关知识。

帧和帧频

帧和帧频是视频处理的基础知识，理解并掌握帧和帧频是进行视频非线性编辑的关键。

帧

视频动画及电影都是由连续的静态图像构成的，相邻画面之间的差别很小，在高速连续播放静态图像时，由于人眼的视觉暂留原理，会认为画面是一个不间断的动画，这些连续画面中的每一幅图像就称为一帧，如下图所示。



帧频

帧频（Frame Per Second）简称FPS，指在1秒钟时间里传输的图片帧数，也可以理解为图形处理器每秒钟能够刷新几次，单位为fps。高的帧频可以得到更流畅、更逼真的动画效果。

分辨率

分辨率指一个画面中所包含的像素数量，通常以ppi（每英寸像素）为单位。分辨率越高，所包含的数据越多，表现的细节也越丰富，但也需要耗用更多的资源；分辨率越低，所包含的数据越少，图像效果也就越差。

例如，一个画面的水平方向每一行有800个像素，垂直方向每一列有600个像素，那么该画面就包含了 $800 \times 600 = 480000$ 个像素。无论视频还是图像，越高的分辨率可以保留越多的颜色信息和画面细节，可在保持画面质量的情况下进行放大，若分辨率太低，放大后画面会显得比较模糊或者粗糙。

电视制式

世界通用的彩色广播电视制式只有三种：NTSC、PAL和SECAM制式。

NTSC 制式

NTSC是美国在1953年12月首先研制成的，并以美国国家电视系统委员会（National Television System Committee）的缩写命名，频率为每秒29.97帧。

知识链接

Premiere的电视制式

Premiere Pro CS4 仅提供NTSC制式和PAL制式。

知识链接

PAL与NTSC制式

NTSC 视频的一帧大约显示时间是 1/30 秒，每一场大约显示 1/60 秒，而 PAL 制式视频的一帧显示时间是 1/25 秒，每一场显示为 1/50 秒。

PAL 制式

PAL是英文Phase Alternating Line（逐行倒相）的缩写，是德国在1962年制定的彩色电视广播标准，该制式采用逐行倒相正交平衡调幅的技术方法，克服了NTSC制式相位敏感造成色彩失真的缺点。其频率为每秒25帧，德国、英国等一些欧洲国家，新加坡、中国内地及香港、澳大利亚等国家和地区采用该制式。

SECAM 制式

SECAM是法文的缩写，意为顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号制，是法国在1956年提出，1966年制定的新的彩色电视制式，使用该制式频率的国家主要集中在法国、东欧和中东一带。

场的概念

电视机是以隔行扫描的方式显示图像的，由于受到信号带宽的限制，该扫描方式将一幅完整的画面按照水平方向分成很多细小的“行”，用两次扫描来交错显示奇数行和偶数行，每扫描一次就称为一“场”，也就是说在电视上出现的画面不是完整的，实际上是“半帧”图像，由于扫描的高速度和人眼的视觉暂留，所以看到的图像是完整的。因此PAL制式的电视一秒播放25帧，即为一秒播放50场。

02

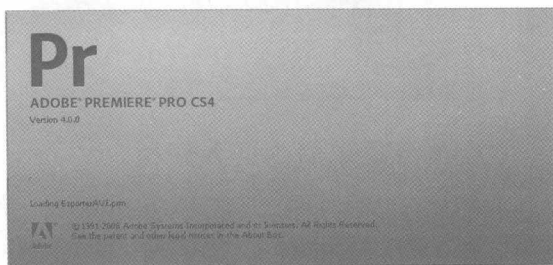
了解 Premiere Pro CS4 的新功能

知识链接

Premiere 版本历程

在 Premiere 6.0 版本之前，Adobe 公司相继推出过 4.0、4.2、5.0、5.1 和 5.5 版本。自 Premiere 6.0 之后，Adobe 公司又相继推出了 Premiere 6.5、Premiere pro 1.0、1.5、2.0、Premiere Pro CS3，以及最新的 Premiere Pro CS4 版本。

2008年，Adobe公司发布了著名的视频编辑软件Premiere Pro的最新版本——Premiere Pro CS4。Premiere Pro CS4可实时编辑DV、SD、HD等格式的视频影像文件，且Premiere Pro CS4与Adobe公司的其他软件能完美的组合。在非线形编辑领域，Premiere的地位是其他软件所无法撼动的，Premiere Pro CS4的启动画面如下图所示。



业界领先的 Blu-ray Disc 输出格式

什么是 Blu-ray Disc

Blu-ray Disc即为蓝光盘，缩写为BD，利用波长较短的蓝色激光读取和写入数据。

Blu-ray Disc 的应用

蓝光DVD格式具有36MB/s的数据传输速率，并且采用MPEG-2作为流媒体的压缩方式，与全球的数字广播标准保持兼容。蓝光产品的巨大容量为高清电影、游戏和大容量数据存储带来了可能和便利。

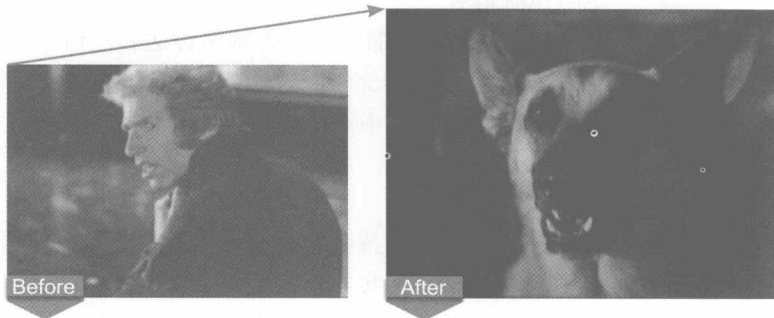
视频路径

视频教学 > Chapter 1 > 输出为蓝光格式文件

教学指导

在视频的编辑过程中，需要一些良好的操作习惯，如设置准确的项目保存路径，这样能够确保在影片编辑之后，无需再查找编辑项目。

蓝光DVD格式以MPEG-2作为流媒体的压缩方式，且与全球数字广播标准相兼容。若需将一般的视频格式，如AVI, WMV, MPG等，转换为蓝光格式的文件，可参考以下操作。



Chapter 1\输出为蓝光格式文件\素材\游戏宣传动画
Chapter 1\输出为蓝光格式文件\最终文件\输出为蓝光格式文件

1. 新建项目并导入素材

- 1 打开Premiere Pro CS4软件，在New Project（新建项目）对话框中设置项目保存的路径以及项目名称，如下左图所示。单击OK按钮。
- 2 在打开的New Sequence（新建序列）对话框中设置如下右图所示的序列参数。单击OK按钮。



2. 执行菜单命令导入素材

- 1 执行菜单栏File（文件）下的Import（导入）命令，如下左图所示。
- 2 在弹出的Import（导入）对话框中选择本实例将要使用的素材文件“游戏宣传动画.mov”，如下右图所示。单击“打开”按钮。

