



新手入门+逐步进阶+实战提高
图解教学+范例练习+视频光盘

Premiere CS5

入门与提高

李敏虹 编著

- ✳ 最完整、专业的知识体系：
13章专题，300多个知识点，全面专业。
- ✳ 最典型、实用的案例技巧：
100个实例加技巧，3个行业案例，经典实用。
- ✳ 最详尽、高清的图解教学：
1600多张高清的图片，分析与操作一目了然。
- ✳ 最超值、贴心的光盘资源：
含所有素材与效果文件、教学视频。



含本书200多分钟视频演示



影响百万人的经典清华版
全新改版震撼上市

清华大学出版社

软件入门与提高丛书

Premiere CS5 入门与提高

李敏虹 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书以 Adobe Premiere Pro CS5 这款出色的非线性视频编辑软件作为教学主体,通过由浅入深、由基础到应用、由基本操作到案例设计的方式,详细介绍了 Adobe Premiere Pro CS5 的操作基础。本书主要包括通过采集卡采集 DV 视频,通过软件的功能修剪和装配视频,对视频素材应用特效和切换,制作影片作品的字幕,录音与编辑音频,以及导出媒体和刻录影片等的方法和技巧。本书最后通过一个婚礼纪录片的案例,即通过采集、编辑、合成以及导出影片的流程,详细介绍自己 DIY 设计影视作品的操作过程;另外还通过一个电子相册案例和一个儿童舞蹈影片专辑案例,详细介绍了 Adobe Premiere Pro CS5 配合其他应用程序制作影视作品的方法。

本书内容精练、取舍有序、用例典型、实用性强,既可作为大中专院校相关专业师生和视频编辑培训班的参考用书,也可作为众多 DV 拍摄爱好者和家庭用户处理视频的指导用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。
版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Premiere CS5 入门与提高/李敏虹编著. --北京:清华大学出版社,2012
(软件入门与提高丛书)
ISBN 978-7-302-28346-1

I. ①P… II. ①李… III. ①图形软件, Premiere CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 047605 号

责任编辑:汤涌涛
封面设计:刘孝琼
责任校对:李玉萍
责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>
地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084
社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544
投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 刷 者: 清华大学印刷厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 203mm×260mm 印 张: 25 字 数: 635 千字
(附 DVD1 张)

版 次: 2012 年 8 月第 1 版

印 次: 2012 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1~4000

定 价: 49.80 元

产品编号: 044030-01

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《软件入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

本丛书主要特点有如下几个方面。

◎ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、计算机辅助设计、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

◎ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

◎ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无须参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特性和新功能，自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应用自如

的。因此，本丛书在帮助读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者能真正对所学软件做到融会贯通并熟练掌握。

◎ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的操作和编程指导，围绕用户的实际使用需要选择内容，使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直达目标。对于每个功能的讲解，则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松入行。

◎ 风格特色

1. 从基础到专业、从入门到入行

本丛书针对想快速上手的读者，从基础知识起步，直到专业设计讲解，从入门到入行，在全面掌握软件使用方法和技巧的同时，掌握专业设计知识与创意手法，从零到专迅速提高，让一个初学者快速入门进而设计作品。

2. 全新写作模式，清新自然

本丛书采用“案例功能讲解+唯美插画图示+专家技术点拨+综合案例教学”写作方式，书的前部分主要以命令讲解为主，先详细讲解软件的使用方法及技巧，在讲解使用方法和技巧的同时穿插大量实例，以实例形式来详解工具或命令的使用，让读者在学习基础知识的同时，掌握软件工具或命令的使用技巧；对于实例来说，本丛书采用分析实例创意与制作手法，然后呈现实例制作流程图，让读者在没有实际操作的情况下了解制作步骤，做到心中有数，然后进入课堂实际操作，跟随步骤完成设计。

3. 全程多媒体跟踪教学，人性化的设计掀起电脑学习新高潮

本丛书有从教多年的专业讲师全程多媒体语音录像跟踪教学，以面对面的形式讲解。以基础与实例相结合，技能特训实例讲解，让读者坐在家中尽享课堂的乐趣。配套光盘除了书中所有基础及案例的全程多媒体语音录像教学外，还提供相应的丰富素材供读者分析、借鉴和参考，服务周到、体贴、人性化，价格合理，学习方便，必将掀起一轮电脑学习与应用的新高潮！

4. 专业设计师与你面对面交流

参与本丛书策划和编写的作者全部来自业内行家里手。他们数年来承接了大量的项

目设计，参与教学和培训工作，积累了丰富的实践经验。每本书就像一位专业设计师，将他们设计项目时的思路、流程、方法和技巧、操作步骤面对面地与读者交流。

5. 技术点拨，汇集专业大量的技巧精华

本丛书以技术点拨形式，在书中安排大量软件操作技巧、图形图像创意和设计理念，以专题形式重点突出。它不同于以前图书的提示与技巧，是以实用性和技巧性为主，以小实例的形式重点讲解，让初学者快速掌握软件技巧及实战技能。

6. 内容丰富，重点突出，图文并茂，步骤详细

本丛书在写作上由浅入深、循序渐进，教学范例丰富、典型、精美，讲解重点突出、图文并茂，操作步骤翔实，可先阅读精美的图书，再与配套光盘中的立体教学互动，使学习事半功倍，立竿见影。

经过紧张的策划、设计和创作，本丛书已陆续面市，市场反应良好。本丛书自面世以来，已累计售近千万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

编 者

关于本书

在众多的视频编辑软件中，Adobe 公司开发的 **Premiere Pro** 软件无疑是一款功能强大、易学易用的非线性视频编辑软件。**Premiere Pro** 的出现，不仅使专业影视工作者可以使用它来制作精彩的影视节目，而且业余多媒体爱好者、DV 拍摄爱好者也可以通过该软件来制作自己的视频，体验一下做“电影大师”的感觉。

目前 **Adobe Premiere Pro** 的最新版本是 **Adobe Premiere Pro CS5**，该版本是 **Adobe Premiere Pro** 软件系列版本中功能最强大的。它能完成在传统影片编辑中需要利用复杂而昂贵的视频器材才能完成的视频处理，配合 **Windows** 的操作界面，用户可以非常容易地完成影片剪辑、音效合成等工作。通过综合运用图片、文字、动画等效果，可以制作出各种不同用途的多媒体影片。

本书结构

本书采用成熟的教学模式，以入门到提高为教学方式，通过视频编辑入门知识到软件应用再到案例作品的设计这样一个学习流程，详细介绍了 **Adobe Premiere Pro CS5** 软件的操作基础。

本书共分为 13 章，每章具体的内容安排如下。

- 第 1 章：本章先从视频编辑的基础知识讲起，然后详细讲解 **Adobe Premiere Pro CS5** 的配置要求和安装过程。
- 第 2 章：本章先让读者掌握 **Adobe Premiere Pro CS5** 程序的使用基础，然后主要介绍了程序界面的组成和使用、文件和素材管理以及新建各种分项素材的方法。
- 第 3 章：本章主要讲解通过采集设备采集 DV 视频的方法，其中包括安装 **IEEE 1394** 卡，将 DV 与电脑连接，以及通过 **Premiere Pro CS5** 程序采集视频等内容。
- 第 4 章：本章主要介绍了使用 **Adobe Premiere Pro CS5** 管理、装配和编辑素材的方法，其中包括通过【素材源】窗口设置素材入点和出点，导出素材的当前帧，以不同的方式装配素材至序列，修剪和分割素材等内容。
- 第 5 章：本章从应用视频特效和切换特效的基础操作讲起，介绍了查看和应用特效，以及编辑与管理特效的基本方法，然后通过典型的示例，详细介绍了视频特效和切换特效。

- 第 6 章：本章主要介绍了通过【调音台】面板、【时间线】窗口和【特效控制台】面板为作品调音、录音和应用特效和过渡，以及编辑音频特效和音频过渡的方法。
- 第 7 章：本章主要介绍了新建字幕素材，并通过【字幕设计器】窗口设计字幕的方法，其中包括新建字幕素材、为文字应用字幕样式、将字幕装配到序列等基础内容，以及设计各种类型字幕的技巧。
- 第 8 章：本章主要介绍了通过 Adobe Premiere Pro CS5 渲染和导出影片，以及使用其他刻录软件将视频刻录成 DVD 的方法。
- 第 9 章：本章主要介绍了在 Adobe Premiere Pro CS5 中通过定义素材的透明度来制作影像合成的方法。
- 第 10 章：本章将综合书中所介绍的各项功能，以一个婚礼影片为例，通过实例的制作过程，详细介绍利用软件功能进行实际影视作品设计的方法。
- 第 11 章：本章通过制作旅游电子相册影片的案例，综合介绍使用 Adobe Premiere Pro CS5 编辑和设计影片，以及应用电子相册的方法。
- 第 12 章：本章通过制作儿童舞蹈专辑影片的案例，综合介绍使用 Adobe Premiere Pro CS5 配合 Adobe Photoshop CS5、Adobe Encore CS5 等程序制作影片并刻录成 DVD 的方法。
- 第 13 章：本章实际为本书的附录内容，主要介绍了利用数码设备进行摄像的基本方法。

本书总结了作者多年从事影视编辑的实践经验，目的是帮助想从事影视制作行业的广大读者迅速入门并提高学习和工作效率，同时对众多 DV 拍摄爱好者和家庭用户处理视频也有很好的指导作用。

本书由李敏虹编著，参与本书编写及设计工作的还有黄活瑜、黄俊杰、梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英、刘嘉、李剑明、黎文锋等，在此表示感谢。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

Contents

目 录

第 1 章	Premiere Pro CS5 入门	1	2.2.5	打开旧项目文件	27
1.1	视频处理的基础知识	2	2.2.6	新建项目序列	28
1.1.1	视频编辑的方式	2	2.3	Premiere Pro CS5 素材管理	29
1.1.2	视频编辑的常用名词	3	2.3.1	导入素材	29
1.1.3	常用的视频文件格式	4	2.3.2	查看素材属性	30
1.2	Premiere Pro CS5 视频编辑大师	5	2.3.3	播放素材	31
1.2.1	Premiere Pro CS5 的配置要求	6	2.3.4	设置标识帧	31
1.2.2	DV 和 HDV 视频采集的要求	6	2.3.5	分类管理素材	31
1.3	安装与启动 Premiere Pro CS5	7	2.4	Premiere Pro CS5 分项素材	32
1.3.1	安装 Premiere Pro CS5	7	2.4.1	新建字幕	32
1.3.2	安装 Premiere Pro CS5 中文化程序	9	2.4.2	新建彩条	33
1.3.3	启动程序并新建项目文件	11	2.4.3	新建倒计时片头	34
1.4	章后总结	12	2.4.4	新建其他分项素材	35
1.5	章后实训	12	2.5	章后总结	35
第 2 章	Premiere Pro CS5 基本操作	13	2.6	章后实训	35
2.1	Premiere Pro CS5 操作界面	14	第 3 章	DV 视频素材的采集	37
2.1.1	标题栏	14	3.1	安装 IEEE 1394 卡	38
2.1.2	菜单栏	14	3.1.1	关于采集视频	38
2.1.3	欢迎窗口	15	3.1.2	安装 IEEE 1394 卡	38
2.1.4	【项目】面板	15	3.2	DV 与电脑的连接	39
2.1.5	【素材源】面板	17	3.2.1	IEEE 1394 接口	40
2.1.6	【节目监视器】窗口	17	3.2.2	将 DV 连接 IEEE1394 卡	40
2.1.7	【时间线】窗口	18	3.3	采集 DV 视频	41
2.1.8	【工具】面板	20	3.3.1	完全采集	41
2.1.9	【特效控制台】面板	21	3.3.2	自定义采集	43
2.1.10	【调音台】面板	22	3.3.3	批量采集	44
2.1.11	其他功能面板	23	3.4	上机练习：采集结婚视频	46
2.2	Premiere Pro CS5 文件管理	24	3.5	章后总结	49
2.2.1	关于 Premiere 项目文件	24	3.6	章后实训	49
2.2.2	新建项目文件	24	第 4 章	素材的管理、装配和编辑	51
2.2.3	存储项目文件	26	4.1	素材的预览与管理	52
2.2.4	另存项目文件	27	4.1.1	加入并预览原始素材	52

4.1.2 设置素材的入点与出点.....	53	5.3.6 模糊与锐化类特效	92
4.1.3 设置与清除素材的标记.....	55	5.3.7 其他视频特效	93
4.1.4 实例：将素材画面导出为图像.....	57	5.4 切换特效说明与示例	97
4.2 装配素材至项目序列.....	59	5.4.1 3D 运动类切换	98
4.2.1 以插入方式装配素材.....	59	5.4.2 伸展类切换	99
4.2.2 以覆盖方式装配素材.....	60	5.4.3 划像类切换	99
4.2.3 以三点编辑方式装配素材.....	61	5.4.4 卷页类切换	100
4.2.4 以四点编辑方式装配素材.....	62	5.4.5 叠化类切换	102
4.3 编辑时间线上的素材.....	64	5.4.6 擦除类切换	103
4.3.1 调整素材的排列顺序.....	64	5.4.7 映射类切换	105
4.3.2 素材的修剪与还原.....	65	5.4.8 滑动类切换	105
4.3.3 将长素材分割成多个片段.....	66	5.4.9 特殊效果类切换	106
4.3.4 调整素材的播放速率.....	67	5.4.10 缩放类切换	107
4.4 素材编辑的其他技巧.....	69	5.5 章后小结	108
4.4.1 以替换方式装配素材.....	69	5.6 章后实训	108
4.4.2 创建嵌套序列	70		
4.4.3 制作素材的子剪辑.....	71	第 6 章 音频的录制、应用与编辑.....	111
4.5 上机练习：制作画中画影片效果.....	72	6.1 认识调音台	112
4.6 章后总结	74	6.1.1 打开调音台	112
4.7 章后实训	74	6.1.2 调音台面板界面	112
		6.1.3 调音台编辑模式	113
第 5 章 视频特效与切换特效的应用	75	6.2 通过调音台调音与录音	114
5.1 查看与应用特效	76	6.2.1 通过调音台实时调音	114
5.1.1 查看效果项目	76	6.2.2 通过调音台实时录音	116
5.1.2 应用特效到素材	76	6.3 通过音频轨道进行调音	120
5.1.3 应用切换特效到素材.....	77	6.3.1 调整素材音量	120
5.1.4 实例：应用特效改变画面颜色.....	78	6.3.2 调整轨道音量	122
5.2 编辑与管理特效	79	6.3.3 通过关键帧来调音	122
5.2.1 调整特效的设置	79	6.3.4 以曲线控制素材音量	123
5.2.2 存储为预设特效	81	6.3.5 实例：制作缓入和缓出音乐效果.....	125
5.2.3 关闭、打开与清除效果.....	81	6.4 应用音频特效与过渡	126
5.2.4 自定义文件夹管理特效.....	82	6.4.1 音频特效与过渡概述	126
5.2.5 实例：编辑切换特效.....	82	6.4.2 为音频素材应用特效	127
5.3 视频特效说明与示例.....	84	6.4.3 为音频素材应用过渡	127
5.3.1 变换类特效	84	6.4.4 实例：为音频轨道应用特效.....	128
5.3.2 图像控制类特效	85	6.5 编辑、存储与清除特效	129
5.3.3 实用与时间类特效.....	86	6.5.1 通过特效控制台编辑效果	129
5.3.4 扭曲类特效	87	6.5.2 将音频特效存储为预设	130
5.3.5 杂波与颗粒类特效.....	90	6.5.3 清除素材和轨道的特效	130

6.6 上机练习：通过调音台编辑效果.....	131	8.3 导出媒体的应用实例	171
6.7 章后总结	133	8.3.1 导出序列为媒体文件	171
6.8 章后实训	133	8.3.2 通过导出媒体转换格式	173
第7章 字幕的创建、应用与设计	135	8.3.3 通过【素材源】窗口截取视频.....	174
7.1 认识字幕设计器	136	8.3.4 通过【导出设置】窗口截取视频.....	176
7.1.1 打开字幕设计器	136	8.3.5 以裁剪方式将标准视频导出为 宽屏视频	177
7.1.2 字幕设计器的组成.....	136	8.4 影片的刻录	179
7.2 新建与应用字幕	137	8.4.1 关于 DVD	179
7.2.1 新建字幕素材	137	8.4.2 使用 Nero Vision 刻录 DVD	180
7.2.2 输入字幕文字	138	8.5 上机练习：批量导出媒体	184
7.2.3 设置文字属性	138	8.6 章后总结	186
7.2.4 应用字幕素材	139	8.7 章后实训	186
7.2.5 实例：设计教学影片标题字幕.....	139	第9章 影像的高级合成处理	187
7.3 应用与修改字幕样式	141	9.1 影像合成的基础	188
7.3.1 应用字幕样式	142	9.1.1 合成的概念	188
7.3.2 修改字幕样式	142	9.1.2 定义素材的透明	188
7.3.3 新建字幕样式	144	9.1.3 合成素材的规则	190
7.3.4 其他字幕样式设计.....	144	9.1.4 修改素材通道的解释	190
7.3.5 实例：创建立体效果的字幕.....	146	9.2 设置素材的透明	191
7.4 设计字幕的高级技巧.....	147	9.2.1 设置素材整体的透明	191
7.4.1 设计跟随路径字幕.....	147	9.2.2 利用关键帧定义素材的透明.....	192
7.4.2 设计滚动字幕	150	9.2.3 通过轨道设置素材的透明	194
7.4.3 设计游动字幕	152	9.3 应用键控合成影像	195
7.4.4 设计基于模板的字幕.....	153	9.3.1 应用色度键	195
7.5 上机练习：利用字幕设计器设计 Logo	155	9.3.2 应用亮度键	196
7.6 章后总结	157	9.3.3 应用 Alpha 调整键.....	198
7.7 章后实训	157	9.3.4 应用轨道遮罩键	199
第8章 作品的渲染、导出与刻录	159	9.3.5 实例：利用遮罩制作画面键出效果.....	200
8.1 项目的渲染	160	9.4 上机练习：制作电视机放映效果.....	203
8.1.1 渲染工作区	160	9.5 章后总结	205
8.1.2 渲染音频	160	9.6 章后实训	205
8.1.3 删除渲染文件	161	第10章 制作婚礼记录片	207
8.2 项目的导出	161	10.1 采集与修剪视频	208
8.2.1 导出的各类格式	161	10.1.1 新建项目文件	208
8.2.2 导出媒体的设置	162	10.1.2 采集入点到出点的视频	209
8.2.3 导出字幕素材	166	10.1.3 手控采集 DV 视频片段.....	211
8.2.4 导出序列为 EDL.....	168	10.1.4 修剪素材并删除原声音	212
8.2.5 导出序列为 OMF.....	169		
8.2.6 实例：导出为 AAF 和 XML 项目文件 ...	170		

10.2	视频的基本编辑与切换.....	215	11.6	章后总结.....	295
10.2.1	制作片头淡入与切换效果.....	215	11.7	章后实训.....	295
10.2.2	制作婚礼影片期间的字幕.....	218	第 12 章	制作儿童舞蹈专辑影片.....	297
10.2.3	制作画中画切换的效果.....	220	12.1	设计影片的素材.....	298
10.3	影片的合成与音频处理.....	222	12.1.1	截取与保存视频画面.....	298
10.3.1	制作静态的遮罩合成效果.....	222	12.1.2	设计片头封面图像.....	301
10.3.2	制作移动的遮罩合成效果.....	225	12.1.3	设计其他片头封面图像.....	309
10.3.3	制作融合重叠和模板的字幕.....	228	12.2	制作影片项目的序列.....	312
10.3.4	添加背景音乐并导出影片.....	231	12.2.1	安装 Premiere 切换插件.....	312
10.3.5	将影片刻录成 DVD.....	233	12.2.2	制作第一个儿童影片序列.....	314
10.4	章后总结.....	237	12.2.3	制作第二个儿童影片序列.....	327
10.5	章后实训.....	237	12.2.4	制作第三个儿童影片序列.....	335
第 11 章	制作旅游电子相册影片.....	239	12.2.5	制作第四个儿童影片序列.....	342
11.1	旅游相片的预处理.....	240	12.2.6	导出项目所有的序列.....	350
11.1.1	录制批处理动作.....	240	12.3	应用 Adobe Encore CS5 制作光盘.....	352
11.1.2	应用动作批处理相片.....	244	12.3.1	了解 Adobe Encore CS5.....	352
11.2	建立电子相册项目.....	246	12.3.2	创建 DVD 光盘项目.....	352
11.2.1	新建项目并导入相片.....	246	12.3.3	定义导航与设计菜单.....	357
11.2.2	制作通用倒计时片头.....	248	12.3.4	刻录成 DVD.....	368
11.2.3	完成序列的基本装配.....	249	12.4	章后总结.....	369
11.3	电子相册特效设计.....	251	12.5	章后实训.....	369
11.3.1	添加与设置切换特效.....	251	第 13 章	数码摄像基础知识.....	371
11.3.2	制作相片移动的效果.....	253	13.1	摄像的基本要素.....	372
11.3.3	制作相片过渡的效果.....	255	13.1.1	摄像姿势的要求.....	372
11.3.4	制作相片的缩放变化.....	257	13.1.2	眼睛的取景方式.....	374
11.3.5	制作相片旋转的变化.....	260	13.1.3	其他应注意的问题.....	375
11.3.6	制作相片的遮罩效果.....	263	13.2	稳定拍摄的方法.....	376
11.4	电子相册其他处理.....	268	13.2.1	保持正确的拍摄姿势.....	377
11.4.1	制作相册标题字幕.....	268	13.2.2	使用三脚架固定摄像.....	378
11.4.2	应用与设置标题字幕.....	271	13.2.3	利用摄像机的稳定功能.....	378
11.4.3	添加与设置背景音乐.....	274	13.3	拍摄的基本方法.....	378
11.4.4	制作电子相册片尾.....	275	13.3.1	调节白平衡.....	378
11.4.5	制作相册片尾字幕动画.....	276	13.3.2	调节感光度.....	380
11.5	电子相册导出和其他应用.....	280	13.3.3	正确的对焦方法.....	381
11.5.1	导出电子相册视频.....	280	13.3.4	景深的控制.....	382
11.5.2	制作带播放条的电子相册.....	282	13.3.5	光圈与快门的控制.....	383
11.5.3	刻录电子相册 DVD 光盘.....	286			
11.5.4	设计电子相册光盘的封面.....	290			

第 1 章

Premiere Pro CS5 入门

本章学习要点

要学习视频编辑,首先应了解视频编辑的基础知识和视频编辑软件的入门知识。本章将从视频编辑理论知识入手,带领读者学习视频编辑的基础和视频编辑软件 Adobe Premiere Pro CS5 的安装和启动等方面的内容。

1.1 视频处理的基础知识

近年来,随着多媒体技术的飞速发展,利用计算机处理视频影像已成为很多用户日常生活、娱乐和工作需要进行的操作。为了让新入门的用户了解视频处理的有关技术,有必要先介绍视频处理的基础知识。

1.1.1 视频编辑的方式

一般来说,视频编辑的方式有线性编辑和非线性编辑两种。

1. 线性编辑

线性编辑是一种磁带的编辑方式,它利用电子手段,根据影片内容的要求将视频素材连接成新的连续画面。它通常使用组合编辑将素材顺序编辑成新的连续画面,然后再以插入编辑的方式对某一段进行同样长度的替换。

利用线性编辑方式对视频进行编辑时,需要把摄像机所拍摄的素材,一个个地进行剪切,然后按照剧本或者方案,一次性对素材在编辑机上进行编辑。

线性编辑使用编放机、编录机,直接对录像带的素材进行操作,操作直观、简洁、简单。用户可以使用组合编辑方式插入编辑,分别对视频的图像和声音进行编辑,同时也可以为画面配上字幕,添加各种特效。

但是,线性编辑素材的搜索和录制都必须按时间顺序进行,如果认为某个视频素材需要增加或者删除,则全部素材需在编辑机上重新排列编辑一遍,非常麻烦。

另外,线性编辑系统的连线比较多、投资较高、故障率较高。线性编辑系统主要包括:编辑录像机、编辑放像机、遥控器、字幕机、特技台、时基校正器等设备。图 1.1 所示为一个简易线性编辑系统的示意图。

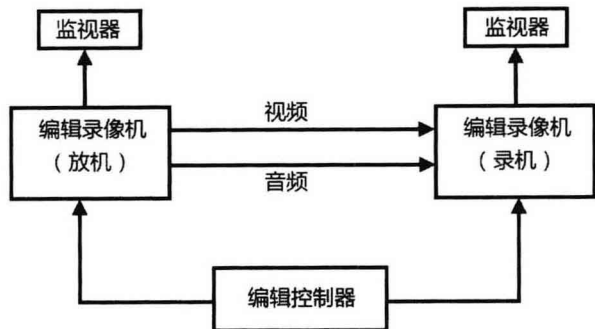


图 1.1 简单的线性编辑系统示意图

2. 非线性编辑

非线性编辑是相对于传统上以时间顺序进行线性编辑而言。非线性编辑借助计算机来进行数字化制作,几乎所有的工作都在计算机里完成,不再需要那么多的外部设备,对素材的调用也是瞬间实现,不用反反复复地在磁带上寻找,突破单一的时间顺序编辑限制,可以按各种顺序排列,具有快捷简便、随机的特性。非线性编辑只要上传一次就可以多次编辑,信号质量始终不会变低,所以节省了设备和人力,提高了效率。

随着摄像机的普及和非线性编辑软件的流行,非线性编辑一词越来越被大家所熟悉,那么什么是非线性编辑呢?

从狭义上讲,非线性编辑是指剪切、复制和粘贴素材,无须在存储介质上重新安排它们。而传统的录像带编辑、素材存放都是有次序的,用户必须反复搜索,并在另一个录像带中重新安排它们。

从广义上讲,非线性编辑是指在用计算机编辑视频的同时,还能实现诸多的处理效果,例如音效、特技、画面切换等。

3. 非线性编辑的流程

对于利用计算机编辑制作视频来说,非线性编辑的工作流程基本分为采集、输入、编辑、输出 4 个步骤,但因为应不同视频编辑的差异,不同的编辑软件会细分出其他流程。

Step 1

采集。采集就是将拍摄到的视频保存在计算机中。这个工作可以直接利用数据线将视频导入计算机,或者通过视频编辑软件将模拟视频、音频信号转换成数字信号进行存储或者将外部的数字视频保存到计算机中,使其成为可以处理的素材。

Step 2

输入。输入的素材主要是视频、图像、声音等,这些可从外部导入到视频编辑软件中。

Step 3

编辑。素材编辑就是对视频进行剪接、合并、截取,以及分解音频,添加音频,添加图像,添加字幕素材等,然后按时间顺序组接出一个完整作品的过程。

在编辑流程里,用户可以对视频进行特技处理、制作字幕等处理。

Step 4

输出。视频编辑完成后,就可以输出回录到录像带,也可以生成视频文件保存在计算机里,或者直接发布到网上,或者刻录 VCD 和 DVD 等。

1.1.2 视频编辑的常用名词

要深入学习视频编辑,首先要了解视频编辑领域中的常用名词。

1. 数字视频

数字视频(Digital Video)就是先用摄像机之类的视频捕捉设备,将外界影像的颜色和亮度信息转变为电信号,再记录到储存介质(如录像带、记忆卡、硬盘、光盘等)。播放时,视频信号被转变为帧信息,并以每秒约 30 幅的速度投影到显示器上,使人类的眼睛认为它是连续不间断地运动着的。

为了存储视觉信息,模拟视频信号的波峰和波谷必须通过数/模(D/A)转换器来转变为数字的 0 或 1。这个转变过程就是视频捕捉(或采集过程)。

如果要在电视机上观看数字视频,则需要一个从数字到模拟的转换器来将二进制信息解码成模拟信号,才能进行播放。

2. 编码解码器

编码解码器(Codec)的主要作用就是对视频信号进行压缩和解压缩。计算机工业定义通过 24 位测量系统的真彩色,这就定义了近百万种颜色,接近人类视觉的极限。现在,最基本的 VGA 显示器就有 640×480 像素。这意味着如果视频需要以每秒 30 帧的速度播放,则每秒要传输高达 27MB 的信息,1GB 容量的硬盘仅能存储约 37 秒的视频信息,因而必须对信息进行压缩处理。

通过抛弃一些数字信息或容易被我们的眼睛和大脑忽略的图像信息的方法,使视频的信息量减小,这种对视频进行压缩、解压的软件或硬件就是编码解码器。

3. 动静态图像压缩

静态图像压缩技术主要是对空间信息进行压缩,而对动态图像来说,除对空间信息进行压缩外,还要对时间信息进行压缩。目前已形成 3 种压缩标准。

- JPEG(Joint Photographic Experts Group)标准:用于连续色调、多级灰度、彩色/单色静态图像压缩,具有较高压缩比的图形文件(一张 1000KB 的 BMP 文件压缩成 JPEG 格式后可能只有 20~30KB),在压缩过程中的失真程度很小。动态 JPEG(M-JPEG)可顺序地对视频的每一帧进行压缩,就像每一帧都是独立的图像一样,而且能产生高质量、全屏、全运动的视频,但是它需要依赖附加的硬件。
- H.261/H.264 标准:主要适用于网络视频、视频电话和视频电视会议。
- MPEG(Moving Picture Experts Group)标准:包括 MPEG 视频、MPEG 音频和 MPEG 系统(视音频同步)3 个部分。
MPEG 压缩标准是针对运动图像而设计的,基本方法是:在单位时间内采集并保存第一帧信息,然后只存储其余帧相对第一帧发生变化的部分,以达到压缩的目的。
MPEG 压缩标准可实现帧之间的压缩,其平

均压缩比可达 50:1, 压缩率比较高, 且又有统一的格式, 兼容性好。

4. DAC

DAC 即数/模转换器, 一种将数字信号转换成模拟信号的装置。DAC 的位数越高, 信号失真就越小, 图像也更清晰稳定。

5. 电视广播制式

世界上主要使用的电视广播制式有 PAL、NTSC 和 SECAM 三种, 中国大部分地区使用 PAL 制式; 日本、韩国及东南亚地区与美国等欧美国家使用 NTSC 制式; 俄罗斯、西欧等国家则使用 SECAM 制式。

- PAL 是 Phase Alternating Line(逐行倒相)的缩写, 是西德在 1962 年制定的彩色电视广播标准, 它采用逐行倒相正交平衡调幅的技术方法, 克服了 NTSC 制相位敏感造成色彩失真的缺点。
- NTSC 是 1952 年 12 月由美国国家电视标准委员会(National Television System Committee, NTSC)制定的彩色电视广播标准。这种制式的色度信号调制包括平衡调制和正交调制两种, 解决了彩色黑白电视广播兼容问题, 但存在相位容易失真、色彩不太稳定的缺点。
- SECAM 又称塞康制, 是法文 Sequentiel Couleur A Memoire 的缩写, 意为“按顺序传送彩色与存储”。SECAM 为首先用在法国模拟彩色电视系统, 系统化一个 8MHz 宽的调制信号。

1.1.3 常用的视频文件格式

视频文件有很多种格式, 常用于制作影片的视频有下面几种。

1. AVI

AVI 英文全称为 Audio Video Interleaved, 即音频视频交错格式, 是将语音和影像同步组合在一起的文

件格式。

AVI 对视频文件采用了一种有损压缩方式, 但压缩比较高, 因此尽管画面质量不是太好, 但其应用范围仍然非常广泛。AVI 支持 256 色和 RLE 压缩。AVI 信息主要应用在多媒体介质上, 用来保存电视、电影等各种影像信息。

2. MPEG

MPEG 是 Moving Picture Experts Group 的简称, 这个名字本来的含义是指一个研究视频和音频编码标准的小组。现在我们所说的 MPEG 泛指由该小组制定的一系列视频编码标准。

MPEG 到目前为止已经制定并正在制定以下和视频相关的标准。

- MPEG-1: 第一个官方的视频、音频压缩标准, 随后在 Video CD 中被采用, 其中音频压缩的第三级(MPEG-1 Layer 3)简称 MP3, 是比较流行的音频压缩格式。
- MPEG-2: 广播质量的视频、音频和传输协议, 被用于无线数字电视 ATSC、DVB 以及 ISDB、数字卫星电视(例如 DirecTV)、数字有线电视信号和 DVD 视频光盘技术中。
- MPEG-4: 2003 年发布的视频压缩标准, 主要是扩展 MPEG-1、MPEG-2 等标准, 以支持视频/音频对象(Video/Audio Objects)的编码、3D 内容、低比特率编码(low bitrate encoding)和数字版权管理(Digital Rights Management), 其中第十部分由 ISO/IEC 和 ITU-T 联合发布, 称为 H.264/MPEG-4 Part 10。参见 H.264。
- MPEG-7: MPEG-7 并不是一个视频压缩标准, 它是一个多媒体内容的描述标准。
- MPEG-21: MPEG-21 是一个正在制定中的标准, 它的目标是为未来多媒体的应用提供一个完整的平台。

说明

MPEG-3 是 MPEG 组织制定的视频和音频压缩标准。本来的目标是为 HDTV 提供 20~40Mbps 视频压缩技术。在标准制定的过程中,委员会很快发现 MPEG-2 可以取得类似的效果。随后 MPEG-3 项目停止了。

3. DivX

DivX 是一种将影片的音频由 MP3 来压缩、视频由 MPEG-4 技术来压缩的数字多媒体压缩格式。

DivX 是一项由 DivX Networks 公司发明的,类似于 MP3 的数字多媒体压缩技术。DivX 基于 MPEG-4 标准,可以把 MPEG-2 格式的多媒体文件压缩至原来的 10%,并且可把 VHS 格式(录像带格式)的文件压至原来的 1%。通过 DSL 或 CableModem 等宽带设备,它可以让你欣赏全屏的高质量数字电影。

4. Xvid

Xvid(旧称为 XviD)是一个开放源代码的 MPEG-4 视频编解码器,是基于 OpenDivX 而编写的。Xvid 是由一群原 OpenDivX 义务开发者在 OpenDivX 于 2001 年 7 月停止开发后自行开发的。

Xvid 是目前世界上最常用的视频编解码器,而且是第一个真正开放源代码的,通过 GPL 协议发布。在很多次的 Codec 比较中,Xvid 的表现令人惊奇,总体来说是目前最优秀、最全能的视频编解码器。

5. Real Video

Real Video 格式文件包括后缀名为 RA、RM、RAM 和 RMVB 的 4 种视频格式。Real Video 是一种高压缩比的视频格式,可以使用任何一种常用于多媒体及 Web 上制作视频的方法来创建 Real Video 文件。

6. ASF

ASF 是 Advanced Streaming Format(高级串流格式)的缩写,是 Microsoft 为 Windows 98 所开发的串流多媒体文件格式。ASF 是微软公司 Windows Media 的核心。这是一种包含音频、视频、图像以及控制命令脚本的数据格式。

7. FLV

FLV 是 Flash Video 的简称,FLV 流媒体格式是随着 Flash 的推出发展而来的视频格式。由于它形成的文件极小,加载速度极快,使得网络观看视频文件成为可能,它的出现有效地解决了视频文件导入 Flash 后,使导出的 SWF 文件体积庞大,不能在网络上很好地使用等问题。

8. F4V

F4V 是 Adobe 公司为了迎接高清时代而推出继 FLV 格式后的支持 H.264 标准的 F4V 流媒体格式。它和 FLV 主要的区别在于,FLV 格式采用的是 H263 编码,而 F4V 则支持 H.264 编码的高清晰视频,码率最高可达 50Mbps。

1.2 Premiere Pro CS5 视频编辑大师

Adobe Premiere Pro 是一款流行的非线性视频编辑软件,由 Adobe 公司推出。它能完成在传统影片编辑中需要利用复杂而昂贵的视频器材才能完成的视频处理。配合 Windows 的操作界面,用户可以轻易地完成影片剪辑、音效合成等工作。通过综合运用图片、文字、动画等效果,可以制作出各种不同用途的多媒体影片,如图 1.2 所示。

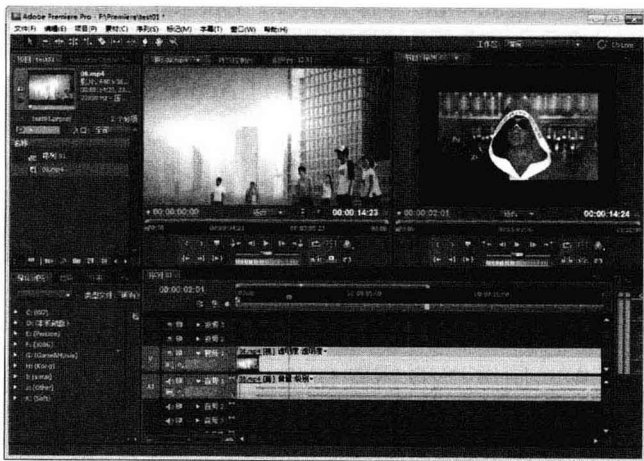


图 1.2 Premiere Pro CS5 应用程序