



普通高等教育“十二五”规划教材·艺术与设计

Premiere

影视编辑实用教程

程明才 编著



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>



含光盘1张

普通高等教育“十二五”规划教材·艺术与设计

Premiere 影视编辑实用教程

程明才 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

内 容 简 介

Adobe Premiere 是国内学习专业视频编辑公认的首选软件,本书为学习其首个官方简体中文版 Premiere Pro CC 的实例型教程,由 Adobe 认证教师与影视制作专家总结多年教学与制作经验编著。全书分为 15 章,从基本操作流程开始,设置专项的知识点和应用实例,理论结合实践,系统介绍 Premiere Pro CC 的功能操作,帮助读者快速、有效地学习日常工作中必须掌握的制作技术。本书附光盘一张,内容为本书中案例的项目文件、素材文件及案例效果(其中案例效果视频文件预览详见华信教育资源网 www.hxedu.com.cn)。

本书精选重要的、关键的和实用的知识点,内容循序渐进,规范制作,并有一定的深度,适合作为高校相关专业的教材,也可供广大自学人员学习使用。

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 影视编辑实用教程 / 程明才编著. —北京:电子工业出版社, 2015.3

ISBN 978-7-121-25631-8

I. ①P… II. ①程… III. ①视频编辑软件—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第043842号

策划编辑:章海涛

责任编辑:冉 哲

印 刷:中国电影出版社印刷厂

装 订:三河市华成印务有限公司

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:787×1092 1/16 印张:19.25 字数:492.8千字

版 次:2015年3月第1版

印 次:2015年3月第1次印刷

定 价:72.00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。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

读者对象

Adobe Premiere 是专业视频编辑制作者和爱好者进行视频编辑制作时不可缺少的一款应用软件,国内视频制作人员大多是从使用历史版本的 Premiere 开始进入影视编辑行业的。当前 Adobe 公司推出了首个简体中文版的 Premiere Pro CC,为国内广大使用者和学习者带来语言上的便利,使用人群将会更加广泛。本书面向学习 Adobe Premiere Pro 的视频编辑制作人员、电影电视制作者、DV 制作爱好者及相关艺术院校学生。本书提取软件中重要的、关键的和实用的知识点,内容由基础循序渐进,并有一定的深度,对正在使用 Adobe Premiere Pro 软件的朋友来说也有参考和借鉴的作用。

本书的结构及教学流程

本书以循序渐进的教学流程,设置了 15 章的内容。前 12 章从基本操作流程开始,介绍软件的剪辑操作及各项功能制作,理论结合实践,每章设置专项的理论知识与应用实例,系统讲解 Premiere Pro CC 的各部分知识点。后 3 章列举外挂插件实例、综合功能实例及与 After Effects 联合使用的软件综合制作实例。全书的内容结构见图 1。

可以通过本书学习以下内容。

- 第 1 章 讲解非线性视频编辑软件的概念、Premiere 众多版本的前后顺序与区别、Premiere Pro CC 的安装要求、界面内容、工作区布局、面板调整等,并按操作流程学习制作简单实例。
- 第 2 章 讲解可导入的素材格式、预设静态图像时长、导入动态序列图像、导入分层图像及其他项目文件,对素材属性进行解释修改,并导入素材制作胶片影像实例。
- 第 3 章 讲解 11 种剪辑工具的使用方法并制作一个介绍工具使用的实例。
- 第 4 章 讲解在源面板中查看素材、剪辑和添加到时间轴、三点和四点编辑的操作方法,并进行多机位实例的剪辑。
- 第 5 章 讲解素材“效果控件”面板中固定效果的使用,包括素材基本运动属性设置、关键帧的基本操作、关键帧路径调整和图表视图、素材的透明属性及融合模式,并介绍视频的变速、倒放、定格、时间重映射无级调速的操作方法,最后制作一个静物变

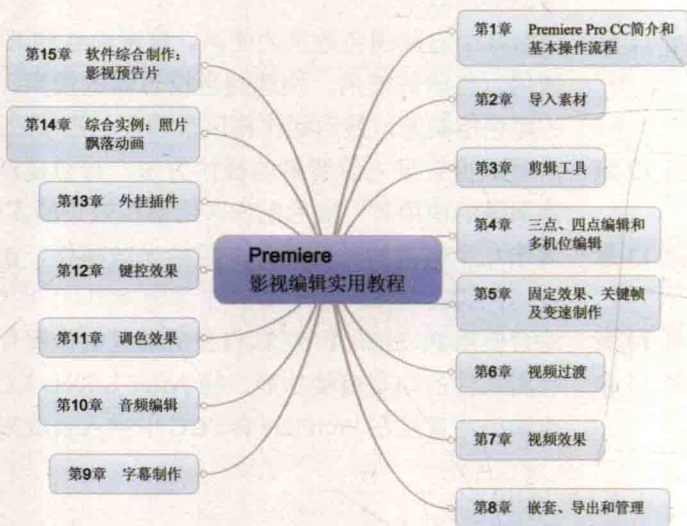


图 1 全书的内容结构

动的关键帧动画实例。

- 第 6 章 讲解过渡的使用, 其中涉及过渡的重复帧现象、添加大批量过渡时的技巧、向时间轴中自动添加批量素材时的过渡设置等, 最后制作对画中画应用过渡效果的实例。
- 第 7 章 讲解效果的使用方法、效果的添加顺序、替代固定效果以控制效果顺序、效果的复制和粘贴、使用调整图层应用效果、使用预置效果、效果的 GPU 加速、视频效果的简介等, 最后制作画中画包装效果的实例。
- 第 8 章 讲解嵌套序列的操作及注意点、使用素材箱进行管理、移除未使用资源、定义缩览图、常用首选项设置、导出各类常用文件的设置、使用 Media Encore 输出、备份管理项目文件和素材等, 最后利用嵌套功能制作平板电脑操作动画的实例。
- 第 9 章 讲解简单字幕的建立、设置字幕样式、制作简单视频画面与字幕版式、对图形与文字进行对齐与排列、制作立体文字与立体图标、排版字幕、制作和设置滚动及游动字幕, 最后制作 MTV 字幕动画实例。
- 第 10 章 讲解音频的链接、过渡和音量的调节, 单声道、立体声和 5.1 声道的设置和转换, 音频效果简介, 音轨混合器中的基本操作和实用功能, 最后制作视 / 音频紧密结合的实例效果。
- 第 11 章 讲解几个自动调色效果的使用、亮度曲线和 RGB 曲线的使用、颜色过滤与分色的使用、色阶的使用、快速颜色校正器的使用、三向颜色校正器的使用、电视播出的颜色控制等, 最后制作将风景调色为四季效果的实例。
- 第 12 章 讲解键控效果去除背景的操作方法、超级键的使用、无用信号遮罩的使用、轨道遮罩键的使用等, 最后制作一组键控效果的实例。
- 第 13 章 演示几个实用的外挂插件, 包括光效插件、镜头脱焦与景深插件、降噪插件和过渡插件实例制作。
- 第 14 章 综合使用 Premiere Pro CC 自身的功能制作照片飘落动画。
- 第 15 章 利用软件的动态链接功能, 将 After Effects CC 中制作的精彩动画合成, 不经过渲染输出, 直接在 Premiere Pro CC 中导入合成来进行编辑制作。

参编人员

参加本书的编写与提供帮助的人员还有程瑶、徐建云、陈春林、海宝、胡娟、周芹、马呼和、李霞、朱樱楠、米晓飞、李业刚、高宝瑞、张东旭、包伟东、赵立君、时述伟、杨红、刘兵、刘焱、曹军等。

附录与光盘

1. 附录 A

介绍 Premiere Pro CC 自定义快捷键的方法和精选出常用的快捷键。

2. 光盘内容

本书附光盘一张, 内容为本书中案例的项目文件、素材文件及案例效果(其中案例效果视频文件预览详见华信教育资源网 www.hxedu.com.cn)。

第 1 章 Premiere Pro CC 简介和基本操作流程	1
1.1 非线性视频编辑软件简介	2
1.2 Premiere 概述及版本区别	2
1.3 Premiere Pro CC 的系统要求	3
1.4 软件的操作界面	4
1.5 工作区布局	6
1.6 面板的调整操作	7
1.7 Premiere Pro CC 的基本操作流程	9
1.8 基本操作流程实例：世界博览	10
思考与练习	15
第 2 章 导入素材	17
2.1 可导入的素材格式	18
2.2 静态图像的时长预设	19
2.3 导入动态序列图像	20
2.4 导入分层图像	21
2.5 导入其他 Premiere Pro CC 项目文件	24
2.6 素材属性解释	24
2.7 实例：导入素材制作胶片影像	27
思考与练习	34
第 3 章 剪辑工具	35
3.1 工具的显示方式及简介	36
3.2 6 种直观易懂的工具	37
3.3 波纹编辑工具	40
3.4 滚动编辑工具	41
3.5 变速工具	42
3.6 外滑工具	43
3.7 内滑工具	46
3.8 实例：工具介绍	48
思考与练习	52
第 4 章 三点、四点编辑和多机位编辑	53
4.1 在源面板中查看素材	54
4.2 从源面板向时间轴添加素材	55

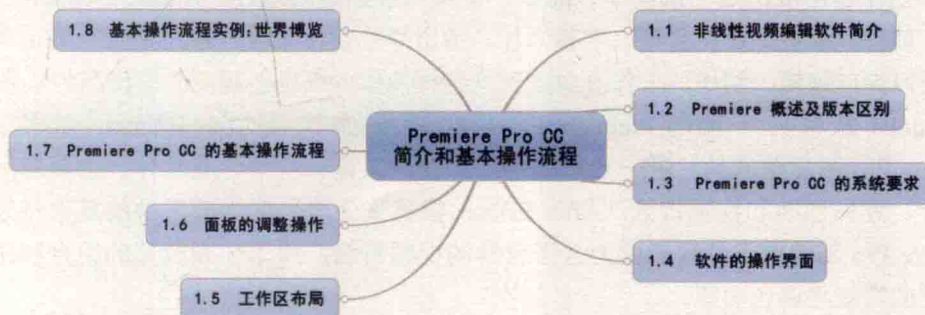
4.3	三点编辑操作	56
4.4	四点编辑操作	58
4.5	实例：多机位编辑	60
	思考与练习	65
第5章	固定效果、关键帧及变速制作	67
5.1	素材基本运动属性	68
5.2	关键帧的基本操作	69
5.3	关键帧路径调整和图表视图	71
5.4	素材的透明属性及融合模式	76
5.5	视频的快、慢放与倒放	77
5.6	视频的定格	78
5.7	使用时间重映射无级调速	80
5.8	视音频素材变速时的音频问题	82
5.9	实例：静物变动	83
	思考与练习	89
第6章	视频过渡	90
6.1	过渡的基本操作	91
6.2	过渡的重复帧	93
6.3	改变默认过渡	95
6.4	复制和粘贴过渡	96
6.5	向时间轴中自动匹配序列时添加过渡	96
6.6	实例：画中画过渡	97
	思考与练习	106
第7章	视频效果	107
7.1	效果的添加、关闭和删除操作	108
7.2	效果的顺序和替代	109
7.3	效果的复制和粘贴	112
7.4	使用调整图层应用效果	113
7.5	使用预置效果	115
7.6	视频效果的 GPU 加速	116
7.7	视频效果简介	118
7.8	实例：画中画效果	123
	思考与练习	128
第8章	嵌套、导出和管理	130
8.1	嵌套的操作	131

8.2	嵌套序列的优点	132
8.3	嵌套序列的注意点	133
8.4	使用素材箱管理项目面板	133
8.5	从项目面板中移除未使用资源	135
8.6	为剪辑定义不同的缩览图	135
8.7	首选项设置	136
8.8	导出设置	138
8.9	使用 Media Encore 输出	142
8.10	备份管理	143
8.11	实例：嵌套制作	145
	思考与练习	157
第 9 章	字幕制作	158
9.1	建立简单字幕并设置字幕样式	159
9.2	简单画中画版式	161
9.3	图形与文字的对齐与排列	162
9.4	立体文字与图标字幕	165
9.5	排版字幕	167
9.6	竖排字幕	170
9.7	上滚字幕	172
9.8	游动字幕	174
9.9	实例：MTV 字幕动画	175
	思考与练习	184
第 10 章	音频编辑	186
10.1	音频链接	187
10.2	音频过渡	188
10.3	音频音量的调节	190
10.4	单声道、立体声和 5.1 声道	192
10.5	音频效果	196
10.6	音轨混合器面板中的操作	198
10.7	实例：摄影抓拍声画效果	200
	思考与练习	211
第 11 章	调色效果	212
11.1	自动调色效果	213
11.2	亮度曲线和 RGB 曲线	214
11.3	颜色过滤与分色	215
11.4	色阶	217

11.5 快速颜色校正器	218
11.6 三向颜色校正器	220
11.7 电视播出的颜色控制	223
11.8 实例：风景调色	225
思考与练习	236
第 12 章 键控效果	237
12.1 使用键控效果去除背景	238
12.2 超级键	239
12.3 使用无用信号遮罩	242
12.4 轨道遮罩键	243
12.5 实例：无处不在的键控	244
思考与练习	253
第 13 章 外挂插件	254
13.1 实例 1：光效插件 Shine 和 Starglow	255
13.2 实例 2：镜头脱焦与景深插件	260
13.3 实例 3：降噪插件	266
13.4 实例 4：过渡插件	267
思考与练习	270
第 14 章 综合实例：照片飘落动画	271
14.1 实例介绍	272
14.2 实例制作步骤	272
思考与练习	283
第 15 章 软件综合制作：影视预告片	284
15.1 实例介绍	285
15.2 实例制作步骤	286
思考与练习	295
附录 A Premiere Pro CC 快捷键精选	296

第 1 章

Premiere Pro CC 简介和基本操作流程



Adobe Premiere Pro 是一款目前流行的视频编辑应用软件,是数码视频编辑的强大工具,作为功能强大的多媒体视频、音频编辑软件,应用范围不胜枚举,制作效果美不胜收,足以协助用户高效地工作。Adobe Premiere Pro 以其新的合理化界面和通用高端工具,兼顾了广大视频用户的不同需求,提供了前所未有的生产能力、控制能力和灵活性。Adobe Premiere Pro 是一个创新的非线性视频编辑应用程序,也是一个功能强大的实时视频和音频编辑工具,是视频爱好者们使用最多的视频编辑软件之一。

1.1 非线性视频编辑软件简介

专业的视频编辑软件通常被称为非线性视频编辑软件,非线性这一概念是从电影剪辑中借用而来的,下面先了解与之对应的线性编辑。

传统线性视频编辑是按照信息记录顺序,从磁带中重放视频数据来进行的,需要较多的外部设备,如放像机、录像机、特技发生器、字幕机,工作流程十分复杂。传统的录像带编辑、素材存放都是有次序的,必须反复搜索,并在另一个录像带中重新安排它们,因此称为线性编辑。

从狭义上讲,非线性编辑是指剪切、复制和粘贴素材时不需在存储介质上重新安排它们。从广义上讲,非线性编辑是指用计算机编辑视频的同时,还能实现诸多的效果处理。

因为线性编辑方式早已淘汰,当前非线性的概念也被弱化,所以对这类软件通常直接称为视/音频编辑软件。又因为视频文件中包含音频部分,针对音频的操作在大多数编辑制作中所占比例较小,所以对这类视/音频编辑软件简称为视频编辑软件。专业常用的视频编辑软件有 Adobe 公司的 Premiere Pro 和苹果公司的 Final Cut Pro 等。

1.2 Premiere 概述及版本区别

Adobe Premiere Pro 是视频编辑爱好者和专业人士必不可少的编辑工具,可以提升创作能力和创作自由度,是一款易学、高效、精确的视频编辑软件。Adobe Premiere Pro 提供了采集、剪辑、调色、美化音频、字幕添加、输出等一整套流程,并与其他 Adobe 软件高效集成,可以完成编辑、制作、工作中遇到的各种操作,满足创建高质量作品的众多要求。

Adobe 公司另一款与 Premiere Pro 相似的制作软件 After Effects (简称 AE),是 Premiere Pro 的兄弟产品,是一套动态图形的设计工具和特效合成软件,主要应用于动态图形设计、媒体包装和视觉特效。After Effects 偏重于处理长度为若干秒的复杂特效或包装, Premiere Pro 则偏重于处理长度为若干分钟的视频剪辑,用于视频段落的组合和拼接,并提供一定的特效与调色功能。

例如,一个电视栏目,其中的片头和复杂的小片段包装可以使用 AE 制作,而在 Premiere Pro 中剪辑视频节目内容,然后加入 AE 中制作的片头等包装片段,合成音频、字幕等,最终输出成片。此外, Premiere Pro 和 AE 可以通过 Adobe 动态链接功能,满足复杂的视频制作需求。

Premiere Pro 有着悠久的历史,有以下多个版本:

1991 年推出 Premiere。

1993 年 Adobe 公司推出 Premiere for Windows。

1995 年及之后陆续推出 Premiere for Windows 3.0、Premiere 4.0、Premiere 5.0、Premiere 6.0、Premiere 6.5。

2003 年 7 月推出全新的 Premiere Pro（即 Premiere Pro 1.0），之后分别为 Premiere Pro 1.5、Premiere Pro 2.0。

2007 推出 Premiere Pro CS3（即 Premiere Pro 3.0），之后分别为 Premiere Pro CS4、Premiere Pro CS5、Premiere Pro CS5.5。

2012 年 4 月发布 Premiere Pro CS6（即 Premiere Pro 6.0）。

2013 年 6 月发布 Premiere Pro CC（即 Premiere Pro 7.0），这也是 Premiere Pro 首次推出的简体中文版本。

安装 Premiere Pro 时，如果操作系统是 32 位的，那么只有 CS5 之前的版本可供选择。但是，32 位版本的 Premiere Pro 不能充分发挥配置较高硬件的性能优势，无法充分利用高于 4GB 的内存和多核心处理器。如果系统是 64 位的 Windows 7 或 Windows 8，推荐安装 Premiere Pro CS6 或 CC 版本。Premiere Pro CS6 重新改良了软件内核，带来的性能优化和提速非常明显。

1.3 Premiere Pro CC 的系统要求

Premiere Pro CC 在 Windows 系统和 Mac OS 系统下的安装需求如下。

Windows

- 英特尔酷睿 2 双核以上或 AMD 羿龙 II 以上处理器。
- Microsoft Windows 7 带有 Service Pack 1（64 位）或 Windows 8（64 位）。
- 4GB RAM（推荐 8GB）。
- 4GB 可用硬盘空间用于安装（因为在安装过程中需要额外的可用空间）。
- 需要额外的磁盘空间用于预览文件和其他工作档案（建议 10GB）。
- 1280×800 屏幕。
- 7200 RPM 或更快的硬盘驱动器（多个快速的磁盘驱动器，优选 RAID 0 配置）。
- 声卡兼容 ASIO 协议或 Microsoft Windows 驱动程序。
- QuickTime 的功能所需的 QuickTime 7.6.6 软件。
- 可选：Adobe 认证的 GPU 卡的 GPU 加速性能。

Mac OS

- 多核英特尔处理器。
- Mac OS X 的 10.7 版或 10.8 版。
- 4GB 的 RAM（推荐 8GB）。
- 4GB 的可用硬盘空间用于安装（无法安装在使用区分大小写的文件系统中，可移动闪存存储设备在安装过程中需要额外的可用空间）。
- 需要额外的磁盘空间用于预览文件和其他工作档案（建议 10GB）。
- 1280×800 屏幕。
- 7200 转硬盘驱动器（多个快速的磁盘驱动器，优选 RAID 0 配置）。

- QuickTime 的功能所需的 QuickTime 7.6.6 软件。
- Adobe 认证的 GPU 卡的 GPU 加速性能（可选）。

1.4 软件的操作界面

启动 Premiere Pro CC，先显示加载画面，然后打开欢迎屏幕，在其中可以新建或打开项目文件。这里以打开一个项目文件的方式来说明软件的操作界面，单击“打开项目”按钮，如图 1-1 所示。



图 1-1 Premiere Pro CC 的加载画面和欢迎屏幕

选择本书光盘中提供的项目文件，如图 1-2 所示，单击“打开”按钮。

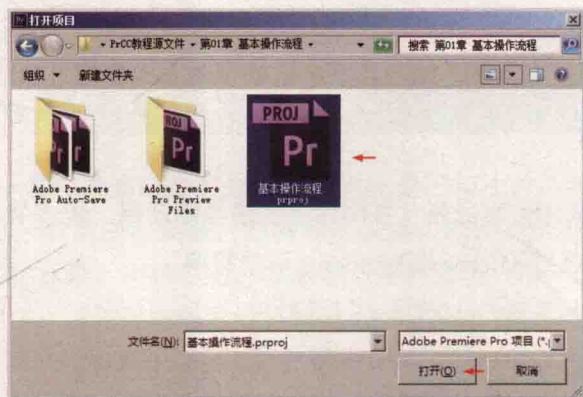


图 1-2 选择项目文件

Premiere Pro CC 的整个操作界面由标题栏、菜单栏、帧区域、帧区域中多个成组面板或单独的面板、状态栏组成，如图 1-3 所示。在操作中还有弹出菜单、弹出对话框等。

Premiere Pro CC 默认的操作界面中显示有项目面板、时间轴面板、节目监视器面板、源监视器面板、工具面板和音频仪表面板，如图 1-4 所示。

项目面板：用于放置和管理整个项目的素材文件、序列、字幕等内容，其中标签显示当前项目的名称。

时间轴面板：包括多个视频和音频轨道，其中放置来自项目面板的素材和文字等内容，可以利用工具面板中的工具进行剪辑，完成添加视 / 音频效果、添加过渡效果、设置动画关

键帧等操作，制作需要的影片效果。



图 1-3 Premiere Pro CC 界面的组成



图 1-4 Premiere Pro CC 界面中的主要面板

节目监视器面板：时间轴中各种制作的最终体现，用于预览影片的实际效果。

源监视器面板：单一的源素材效果。节目监视器面板中显示的是时间轴中素材片段添加效果之后或多个片段合成后的效果，源监视器面板中显示的是项目面板中或时间轴面板中某个素材的原始画面。

工具面板：用来进行剪辑操作的工具，如选择工具、剃刀工具、钢笔工具、缩放工具等。

音频仪表面板：显示当前时间轴中序列的音频轨道及音量大小。当音量过大时，仪表顶部将显示有红色的警示，可以防止音频失真。

1.5 工作区布局

选择菜单命令“窗口”→“工作区”，可以看到子菜单中默认选中“编辑”命令，表示软件的默认工作界面为“编辑”界面。在 Premiere Pro CC 之前的工作界面则习惯性地项目面板放置在界面的左上角，可以使用“编辑（CS5.5）”这个选项来调用这种界面布局方式。另外，勾选“导入项目中的工作区”后，打开原有项目时将使用原项目编辑时的工作区布局。“工作区”子菜单选项如图 1-5 所示。

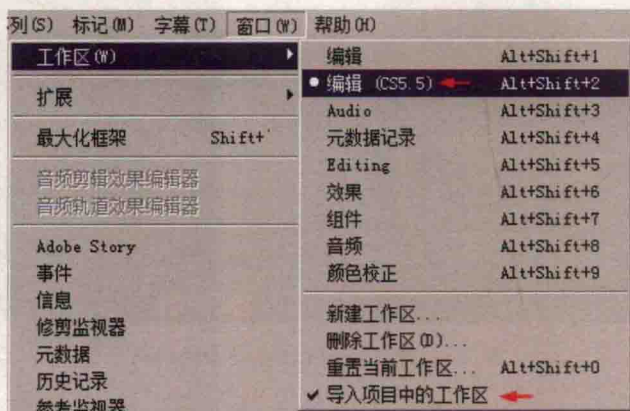


图 1-5 “工作区”子菜单选项

选择菜单命令“窗口”→“工作区”→“编辑（CS5.5）”后，工作界面布局方式发生变化，项目面板出现在界面左上角，如图 1-6 所示。



图 1-6 早期常用的工作区布局

在“工作区”子菜单中还有其他几种布局方式，例如，选择“效果”选项，将显示效果面板和效果控件面板，前者用来选择添加的效果，后者用来对添加的效果进行设置。这种布局便于进行效果制作。

1.6 面板的调整操作

界面中默认划分为多个帧区域，每个帧区域中放置一个或多个面板。对于各个面板，可以使用鼠标进行大小的调整，例如，在两个面板之间水平或垂直调整面板的相对大小比例，或者在三个或四个面板相交点处同时调整面板相对的大小比例。不同位置鼠标指针形状不同，如图 1-7 所示。



图 1-7 调整面板的大小比例

默认界面中的面板都放置在帧区域中，便于界面的管理。在操作时可以将某个面板从帧区域中分离出来成为浮动面板，也可以关闭某些面板或帧区域。在面板的标签处右击，或者在面板所处帧区域右上角单击弹出菜单按钮，都将弹出菜单，显示相应的面板和帧操作，如图 1-8 所示。其中，“最大化帧”的快捷键为 Shift+“~”组合键。各选项说明如下。



图 1-8 弹出菜单

浮动面板：将当前有黄色轮廓处于激活状态的面板从帧区域中脱离出来，形成浮动面板，如图 1-9 所示。



图 1-9 浮动面板

提示

如果原来所在的帧区域中仅有一个面板，则这个面板转变为浮动面板后，原帧区域也同时关闭。

浮动帧：将帧区域和其中包含的面板一同转变为浮动状态，形成浮动帧区域，如图 1-10 所示。

关闭面板：将帧区域中的面板关闭。



图 1-10 浮动帧

关闭帧：将当前帧区域及其中包含的面板全部关闭。

最大化帧：将当前帧区域在界面中最大化显示，同时将其他帧区域隐藏。最大化之后，弹出菜单中的选项变为“恢复帧大小”（快捷键为 Shift+“~”组合键），如图 1-11 所示。

提示

最大化帧的切换操作有两个快捷键，一个为单独的“~”键（在键盘左上部），另一个为 Shift+“~”组合键。两者的区别是，前者激活和放大鼠标指针停留位置的帧面板；后者不检测鼠标指针位置，只放大已激活帧面板。

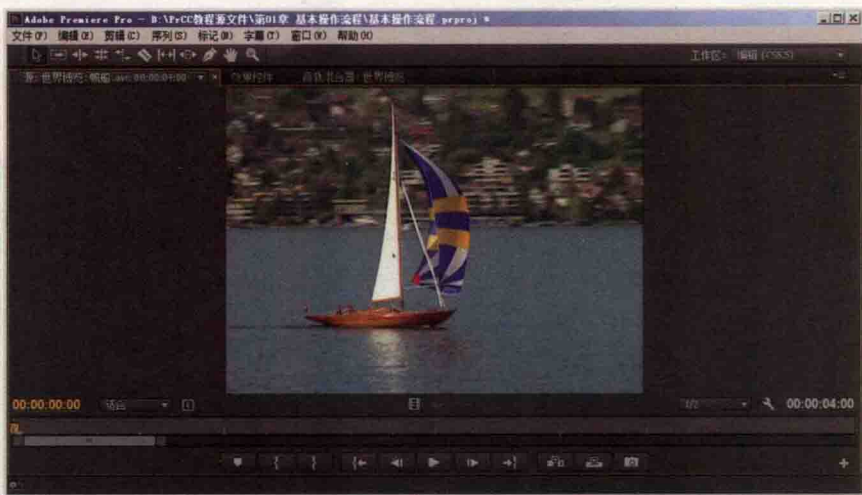


图 1-11 最大化帧

帧区域中的面板可以根据需要放置到界面中不同的位置，例如，按住鼠标左键从一个帧区域中拖动某个面板的标签至另一个帧区域中部，待显示出目标位置的矩形阴影提示后，松开左键即可将面板移动并放置到新的帧区域中，如图 1-12 所示。

按住鼠标左键从一个帧区域中拖动某个面板的标签至帧区域侧面，待显示出目标位置的梯形阴影提示后，松开左键即可在目标区域建立新的帧区域并放置面板，如图 1-13 所示。

按住鼠标左键从一个帧区域中拖动帧区域右上角至帧区域侧面，待显示出目标位置的梯形阴影提示后，松开左键即可在目标区域放置帧区域和其中的面板，如图 1-14 所示。