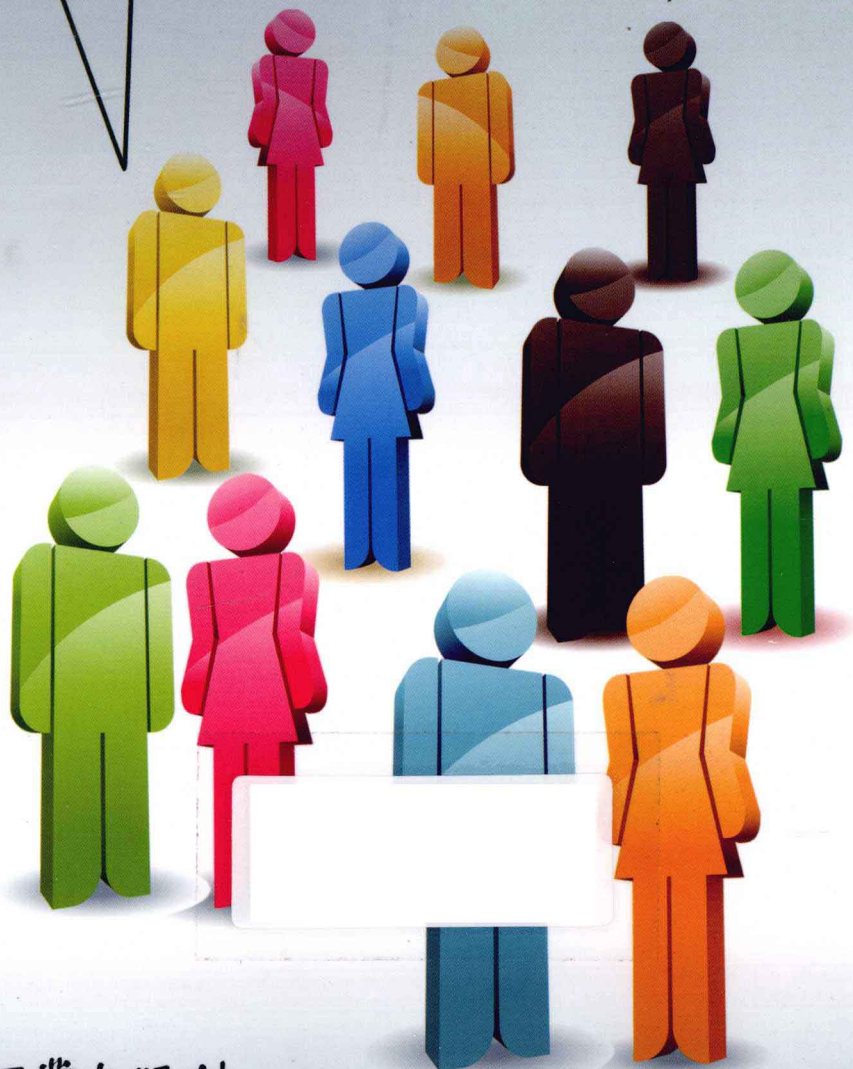


iLike 就业

刘小伟 何 凌 李远清 编著

# Premiere Pro CS5 实用教程



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

# iLike就业Premiere Pro CS5 实用教程

刘小伟 何 凌 李远清 编著

電子工業出版社·

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书通过Premiere Pro CS5的基础知识、应用范例和实训指导环节,全面介绍了Premiere Pro CS5的主要功能和面向实际的应用技巧,并循序渐进地安排了一系列行之有效的实训项目。如果你打算从事视频编辑工作,但对数码视频处理知识还一无所知,本书将带你从零开始,在短期内迅速上手,打造出精彩并富有创意的数码影片;如果你曾经试着处理过一些视频,但效果不够理想,本书应该是个不错的选择,因为它可以使你有的放矢,逐步掌握视频编辑的整套技能;如果你正在使用Premiere等软件进行工作,但处理数码视频时总是不得要领,那么也可以阅读本书,因为书中一系列实实在在的技术和技巧将会令你豁然开朗。

本书内容翔实、通俗易懂、实例丰富、可操作性强,并且图文并茂,适合作为各级各类学校和社会短训班的教材,同时也是广大影音设计爱好者和家庭DV用户学习非线性编辑的实用自学读物。

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

iLike就业Premiere Pro CS5实用教程/刘小伟,何凌,李远清编著.—北京:电子工业出版社,2011.1

ISBN 978-7-121-12014-5

I. ①i… II. ①刘… ②何… ③李… III. ①图形软件, Premiere Pro CS5—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第200256号

责任编辑:李红玉

文字编辑:易 昆

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市鑫金马印装有限公司

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

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:27 字数:690千字

印 次:2011年1月第1次印刷

定 价:51.00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。

# 前 言

使用数码摄像机所拍摄的影像，可以在DV上直接观看，也可以连接到电视机或电脑上欣赏。但是，我们看到的只不过是原始的影像。这种未经剪辑、没有标题字幕、没有视觉特效、没有旁白、没有背景音乐的资料还远远算不上“作品”，只能称为“素材”。要自己动手打造出真正的数码影片，就必须掌握数码视频处理的技能，通过电脑来实现影片剪接、字幕、转场特效、声音合成等后期处理功能。

Premiere Pro是Adobe（奥多比）公司出品的专业级的非线性视频编辑软件，该软件以其强大的功能集成，成为了众多家庭用户、视频编辑爱好者及行业用户的首选。甚至使人人当导演、做演员、做剪辑由梦想变为现实。但是，Premiere Pro的工具、面板、窗口和命令繁多，且从未推出过官方中文版，因而不少学习者面对满屏的英文信息望而生畏。

为了让读者在短时间内掌握实用的视频剪辑技术，本书从零开始、由浅入深地结合实例介绍Premiere的最新最高版本——Premiere Pro CS5的视频采集、视频剪辑、字幕设计、转场特效处理、视频滤镜处理、运动效果创作、覆叠特效处理、音频编辑和影片输出等功能及具体的操作和应用方法，帮助读者行云流水般地打造出个性化的影片。

本书以“短期内轻松学会Premiere Pro CS5的主要功能，掌握视频编辑处理技能，进行必要的模拟岗位实践训练”为目标，精心安排了“基础知识”、“Premiere Pro CS5应用范例与实训指导”两部分内容，用新颖、务实的内容和形式指导读者快速上手，十分便于教师施教、读者自学。

本书融合了传统教程、实例教程和实训指导书的优点，但又不是简单的三合一，而是根据读者的实际需要和今后可能的应用，使三个环节相辅相成，巧妙结合。这样既有效地减轻了读者的学习负担，又可以让读者高效地学会数码影片后期处理的技能。

在内容组织上，本书分为两篇共11章。第1篇（第1~9章）详细讲解了视频编辑的基础知识、Premiere Pro CS5的基本操作方法、各种素材的采集与管理方法、素材的剪辑方法、转场的添加与设置方法、滤镜的添加与设置方法、运动效果的制作方法、覆叠特效的制作方法、字幕与图形对象的处理方法、音频的编辑与处理方法、影片的导出方法，这部分内容将手把手地指导读者掌握Premiere Pro CS5的主要功能及应用，既能消除读者对视频后期处理的陌生感和神秘感，又可以使读者实实在在地学会利用Premiere进行视频编辑处理的基本功。第2篇共两章（第10~11章），通过几个完整的范例分析和制作过程详解，向读者展示了非线性编辑的步骤和创作思路，从而帮助读者真正掌握独立编辑影片的技能。通过范例学习，读者可以举一反三，将Premiere的主要功能和实

际应用联系起来；第11章安排了一系列强化实训项目，旨在以“就业”为目标，通过任务带领读者实际动手操作，循序渐进地掌握软件的主要功能和综合应用技能。

当然，无论Premiere Pro CS5的功能多么强大，它都只是一种进行视频编辑的工具。而非线性编辑技术是一种涵盖了电视技术、数字媒体技术和计算机技术的综合性技术，要面向实际创作出满足实际需求的、视听效果极佳的视频作品，既要全面掌握Premiere Pro CS5的各项功能，更需要深入了解非线性编辑的工作流程，熟悉常用的视频剪辑手法，熟练掌握特效制作、字幕制作、音效编辑合成等技巧。另外，需要提醒读者注意的是，Premiere Pro CS5不再支持32位操作系统，只能在64位操作系统平台上安装和使用。

本书由刘小伟、何凌、李远清执笔编写，其中何凌编写了第1、第2、第3、第9章，李远清编写了第4、第6、第7章，其余各章由刘小伟编写。此外，余强、郭军、刘晓萍、吕静、王敬、刘飞、张源远等也参加了本书的实例制作、校对、排版等工作，在此表示感谢。由于编写时间仓促，编者水平有限，书中疏漏和不妥之处在所难免，欢迎广大读者和同行批评指正。

---

为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“北京美迪亚电子信息有限公司”（<http://www.medias.com.cn>），在“资料下载”页面进行下载。

# 目 录

## 第1篇 Photoshop CS5应用基础

<b>第1章 视频编辑与Premiere Pro CS5</b> .....	2	2.2.4 导入Photoshop图像文件 .....	59
1.1 数码视频处理基础 .....	2	2.2.5 导入Illustrator图形 .....	61
1.1.1 数码视频的特点 .....	2	2.3 管理素材 .....	62
1.1.2 数码视频的基本要素 .....	3	2.3.1 创建文件夹 .....	62
1.1.3 非线性编辑 .....	4	2.3.2 创建子文件夹 .....	63
1.1.4 视频编辑的常用术语 .....	6	2.3.3 分类添加素材 .....	63
1.2 Premiere Pro CS5的新特性 .....	7	本章要点小结 .....	64
1.3 Premiere Pro CS5的操作界面 .....	9	思考与练习 .....	65
1.3.1 Premiere Pro CS5的 欢迎界面 .....	9	<b>第3章 剪辑视频素材</b> .....	66
1.3.2 Premiere Pro CS5的主界面 .....	9	3.1 视频编辑基础 .....	66
1.3.3 主要菜单命令 .....	11	3.1.1 素材剪辑基础 .....	66
1.4 Premiere Pro CS5的基本操作 .....	26	3.1.2 关于“蒙太奇”剪辑 .....	67
1.4.1 项目创建 .....	26	3.1.3 视频动作的分解和组合 .....	69
1.4.2 打开项目 .....	28	3.1.4 视频剪辑的基本形式 .....	70
1.4.3 新建序列 .....	28	3.1.5 剪辑的基本原则 .....	70
1.4.4 Premiere Pro CS5的设置 .....	28	3.2 用监视器面板修整素材 .....	70
1.5 Premiere Pro CS5视频编辑流程 .....	36	3.2.1 在“素材源”面板中 打开素材 .....	71
本章要点小结 .....	38	3.2.2 “素材源”面板的构成 .....	72
思考与练习 .....	38	3.2.3 常用编辑操作 .....	74
<b>第2章 准备和管理素材</b> .....	40	3.2.4 使用“Program (节目)” 面板修整素材 .....	75
2.1 素材的采集 .....	40	3.3 用“时间线”面板编辑素材 .....	76
2.1.1 采集DV磁带上的视频 .....	40	3.3.1 “时间线”面板的组成 .....	76
2.1.2 下载光盘式DV中的视频 .....	49	3.3.2 在“时间线”面板上添 加素材 .....	80
2.1.3 下载闪存式DV中的视频 .....	50	3.3.3 时间线编辑工具 .....	82
2.1.4 下载硬盘式DV中的视频 .....	51	3.3.4 用“时间线”面板编辑素材 .....	87
2.2 导入多媒体素材 .....	52	3.3.5 对象成组与解组 .....	96
2.2.1 “项目”面板 .....	52	3.4 项目渲染 .....	96
2.2.2 导入素材 .....	54		
2.2.3 使用Bridge查看和导入素材 .....	56		

3.4.1 设置渲染区域 .....	96	<b>第5章 视频滤镜和运动效果</b> .....	140
3.4.2 渲染项目 .....	97	5.1 滤镜基础 .....	140
3.4.3 处理预演文件 .....	98	5.1.1 “Effects（效果）” 面板 .....	140
本章要点小结 .....	98	5.1.2 添加视频滤镜 .....	141
思考与练习 .....	99	5.1.3 复制滤镜特效 .....	142
<b>第4章 转场特效</b> .....	100	5.1.4 关闭滤镜特效 .....	144
4.1 认识转场特效 .....	100	5.1.5 删除滤镜特效 .....	144
4.1.1 转场的目的 .....	100	5.1.6 为同一素材应用多个滤镜 .....	145
4.1.2 常用的转场方式 .....	100	5.1.7 滤镜参数设置 .....	145
4.1.3 “视频转场” 文件夹 .....	101	5.2 常见滤镜效果 .....	147
4.2 创建视频转场 .....	102	5.2.1 Adjust（调整）滤镜组 .....	148
4.2.1 添加转场 .....	102	5.2.2 Blur&Sharpen（模糊与锐化）	
4.2.2 预览转场效果 .....	103	滤镜组 .....	151
4.2.3 删除转场 .....	104	5.2.3 Channel（通道）滤镜组 .....	156
4.3 设置视频转场 .....	105	5.2.4 Color Correction（色彩校正）	
4.3.1 设置转场默认的持续时间 .....	105	滤镜组 .....	158
4.3.2 设置转场的对齐方式 .....	106	5.2.5 Distort（扭曲）滤镜组 .....	166
4.3.3 设置开始和结束位置 .....	106	5.2.6 Generate（生成）滤镜组 .....	169
4.3.4 设置默认转场 .....	107	5.2.7 Image Control（图像控制）	
4.4 常用视频转场的功能 .....	107	滤镜组 .....	174
4.4.1 “3D Motion（三维运动）”		5.2.8 Noise&Grain（噪波与颗粒）	
转场组 .....	107	滤镜组 .....	176
4.4.2 “Dissolve（溶解）”		5.2.9 Perspective（透视）滤镜组 .....	179
转场组 .....	111	5.2.10 Stylize（风格化）滤镜组 .....	181
4.4.3 “Iris（划像）” 转场组 .....	115	5.2.11 Time（时间）滤镜组 .....	185
4.4.4 “Map（图像）” 转场组 .....	118	5.2.12 Transform（变换）滤镜组 .....	186
4.4.5 “Page Peel（翻页）”		5.2.13 Transition（过渡）滤镜组 .....	189
转场组 .....	119	5.2.14 Utility（实用）滤镜组 .....	190
4.4.6 “Slide（滑行）” 转场组 .....	121	5.2.15 Video（视频）滤镜组 .....	191
4.4.7 “Special Effects（特殊效果）”		5.3 视频画面的特效设置 .....	192
转场组 .....	126	5.4 利用关键帧创建动画效果 .....	195
4.4.8 “Stretch（伸展）” 转场组 .....	127	5.4.1 利用“效果控制”面板	
4.4.9 “Wipe（擦除）” 转场组 .....	129	设置关键帧 .....	195
4.4.10 “Zoom（缩放）”		5.4.2 利用“时间线”面板	
转场组 .....	136	设置关键帧 .....	197
本章要点小结 .....	139	5.5 使用“预设”功能 .....	200
思考与练习 .....	139	本章要点小结 .....	201
		思考与练习 .....	202

<b>第6章 创建覆盖特效</b> .....	203	7.2.2 “字幕设计器”的 操作环境 .....	225
6.1 认识覆盖效果 .....	203	7.3 创建字幕 .....	228
6.2 设置透明效果 .....	205	7.3.1 使用文字工具添加文本 .....	228
6.3 用键控实现特殊覆盖 .....	206	7.3.2 绘制任意文字路径 .....	231
6.3.1 Alpha Adjust (Alpha调节) .....	206	7.3.3 创建字幕文本 .....	232
6.3.2 Blue Screen Key (蓝屏键) .....	208	7.3.4 乱码现象及其处理 .....	233
6.3.3 Chroma Key (色度键) .....	210	7.3.5 打开字幕素材 .....	234
6.3.4 Color Key (颜色键) .....	212	7.3.6 在影片剪辑中添加 字幕对象 .....	234
6.3.5 Difference Matte (差异蒙版键) .....	213	7.4 编辑和修饰字幕对象 .....	237
6.3.6 Eight-Point Garbage Matte (8点无用信号蒙版键) .....	213	7.4.1 字幕对象的外观设置 .....	237
6.3.7 Four-Point Garbage Matte (4点无用信号蒙版键) .....	214	7.4.2 旋转字幕对象 .....	240
6.3.8 Image Matte Key (图像蒙版键) .....	214	7.4.3 排列和分布字幕对象 .....	240
6.3.9 Luma Key (明度键) .....	215	7.5 制作特效字幕 .....	243
6.3.10 Non-Red Key (非红键) .....	215	7.5.1 滚动和游动选项 .....	243
6.3.11 RGB Difference Key (RGB差异键) .....	217	7.5.2 制作“滚动”字幕 .....	244
6.3.12 Remove Matte (移除蒙版) .....	217	7.5.3 制作“游动”字幕 .....	244
6.3.13 Sixteen-Point Garbage Matte (16点无用信号蒙版键) .....	218	7.6 创建和使用字幕样式 .....	246
6.3.14 Track Matte (轨道蒙版键) .....	218	7.7 创建和导入图形 .....	248
6.3.15 Ultra Key (超级键) .....	220	7.7.1 图形工具 .....	248
本章要点小结 .....	221	7.7.2 图形对象的编辑和修饰 .....	252
思考与练习 .....	222	7.7.3 将图形添加到影片中 .....	253
<b>第7章 创建字幕和图形</b> .....	223	本章要点小结 .....	255
7.1 字幕基础 .....	223	思考与练习 .....	256
7.1.1 字幕的分类 .....	223	<b>第8章 添加和处理音频对象</b> .....	257
7.1.2 字幕的表现形式 .....	224	8.1 音频编辑基础 .....	257
7.2 字幕设计器 .....	224	8.1.1 认识音频 .....	257
7.2.1 “字幕设计器”的启动 .....	224	8.1.2 Premiere Pro CS5支持的 音频文件格式 .....	258
7.2.2 “字幕设计器”的 操作环境 .....	225	8.1.3 音频编辑时间线 .....	259
7.3 创建字幕 .....	228	8.1.4 调音台 .....	260
7.3.1 使用文字工具添加文本 .....	228	8.2 音频素材的添加和设置 .....	265
7.3.2 绘制任意文字路径 .....	231	8.2.1 自动添加音频素材 .....	265
7.3.3 创建字幕文本 .....	232	8.2.2 添加独立的音频素材 .....	266
7.3.4 乱码现象及其处理 .....	233	8.2.3 设置音频素材的入点 和出点 .....	268
7.3.5 打开字幕素材 .....	234		
7.3.6 在影片剪辑中添加 字幕对象 .....	234		
7.4 编辑和修饰字幕对象 .....	237		
7.4.1 字幕对象的外观设置 .....	237		
7.4.2 旋转字幕对象 .....	240		
7.4.3 排列和分布字幕对象 .....	240		
7.5 制作特效字幕 .....	243		
7.5.1 滚动和游动选项 .....	243		
7.5.2 制作“滚动”字幕 .....	244		
7.5.3 制作“游动”字幕 .....	244		
7.6 创建和使用字幕样式 .....	246		
7.7 创建和导入图形 .....	248		
7.7.1 图形工具 .....	248		
7.7.2 图形对象的编辑和修饰 .....	252		
7.7.3 将图形添加到影片中 .....	253		
本章要点小结 .....	255		
思考与练习 .....	256		



8.2.4 调整音频持续时间和速度 .....	269	9.2.2 在编码前裁剪源文件 .....	290
8.2.5 调整音频增益 .....	270	9.2.3 基本导出参数设置 .....	293
8.2.6 调节音量 .....	270	9.2.4 滤镜导出设置 .....	294
8.3 音频特效的添加和设置 .....	272	9.2.5 视频导出设置 .....	295
8.3.1 使用音频滤镜 .....	272	9.2.6 音频导出设置 .....	295
8.3.2 “立体声”音频滤镜 .....	273	9.2.7 “观众”和“FTP”选项卡 .....	295
8.4 音频转场特效 .....	281	9.3 直接导出影片 .....	296
8.5 音频混合 .....	282	9.3.1 直接导出视频文件 .....	296
本章要点小结 .....	284	9.3.2 直接导出静态图像文件 .....	297
思考与练习 .....	285	9.4 使用Adobe Media Encoder	
<b>第9章 导出媒体文件</b> .....	286	导出影片 .....	299
9.1 影片导出基础 .....	286	9.4.1 用Adobe Media Encoder	
9.1.1 项目的导出方式 .....	286	导出视频文件 .....	299
9.1.2 导出媒体文件的格式 .....	287	9.4.2 用Adobe Media Encoder	
9.2 影片导出设置 .....	289	导出音频文件 .....	300
9.2.1 将“Export Settings”对话框		本章要点小结 .....	305
转换为中文界面 .....	289	思考与练习 .....	305

## 第2篇 Premiere Pro CS5应用范例与实训指导

<b>第10章 Premiere Pro CS5应用范例</b> ....	308	实训1 Premiere Pro CS5的安装 ....	368
范例1 制作视频相册 .....	308	实训2 Premiere Pro CS5的基本	
范例2 制作“生活小调”视频短片 .....	332	操作 .....	372
范例3 制作电影预告片 .....	347	实训3 采集和整理素材 .....	376
举一反三训练 .....	367	实训4 导入和管理素材 .....	379
训练1 制作“我的相册”DVD .....	367	实训5 编辑视频 .....	383
训练2 制作生活情趣片 .....	367	实训6 添加转场特效 .....	390
训练3 制作电视栏目片头 .....	367	实训7 添加视频滤镜 .....	393
训练4 宣传短片的制作 .....	367	实训8 添加运动特效 .....	395
训练5 活动纪实片的制作 .....	367	实训9 创建覆叠特效 .....	401
训练6 制作体育赛事片 .....	367	实训10 制作动态字幕 .....	407
<b>第11章 Premiere Pro CS5就业</b>		实训11 音频处理 .....	412
<b>技能实训指导</b> .....	368	实训12 导出影片 .....	416
11.1 基本操作实训 .....	368	11.2 综合应用实训 .....	419

# 第1篇

## Premiere Pro CS5应用基础

---

---

随着DV（数码摄像机）的普及，很多人都可以自己同时扮演演员、导演、摄影师和剪辑师等角色，完全由自己打造出个性化的数码影片。但是，使用DV拍摄的视频仅仅是一种素材，必须通过后期制作和加工，才能成为一部具有较佳的视听效果和保存价值的数码视频作品。要进行视频处理，就需要借助于各种非线性视频编辑软件。Premiere Pro CS5是Adobe（奥多比）公司新推出的新一代设计开发软件套装Adobe Creative Suite 5的主要产品之一，主要用于进行视频采集、视频剪辑、字幕设计、转场特效处理、视频滤镜处理、运动效果创作、覆盖特效处理、音频编辑和影片合成，是一款非常优秀的非线性视频编辑软件，被广泛应用于影视作品制作与编辑、游戏场景制作、单位及个人视频制作等领域。

作为目前最流行的视频编辑平台之一，Premiere Pro CS5提供了非常强大而专业的视频处理功能。为了使读者快速掌握Premiere Pro CS5的基本概念、功能和具体应用方法，本篇将结合实例介绍以下知识要点：

- \* 视频编辑的基础知识和Premiere Pro CS5的基本操作。
- \* 各种素材的采集和管理方法。
- \* 视频素材的剪辑处理方法。
- \* 转场特效的添加和设置方法。
- \* 视频滤镜的添加和运动效果的制作方法。
- \* 覆盖特效的制作方法。
- \* 影片字幕和图形对象的处理方法。
- \* 影片的音频编辑和处理方法。
- \* 影片的导出方法。

# 第1章 视频编辑与Premiere Pro CS5

近年来，功能强大的袖珍DV风靡全球。然而，对于DV用户而言，仅仅掌握数码摄影的技巧是远远不够的，必须要了解数码影片的相关知识，熟悉一种视频编辑处理软件的功能、特点和基本视频编辑方法，才能创作出真正意义上的“影片”。本章将介绍非线性视频编辑的基础知识和Premiere Pro CS5的基本操作方法，其中重点介绍以下内容：

- 数码视频处理的基础知识。
- Premiere Pro CS5的新特性。
- Premiere Pro CS5的操作环境。
- Premiere Pro CS5的基本操作。
- 使用Premiere Pro CS5进行视频编辑的一般流程。

## 1.1 数码视频处理基础

影视艺术是以画面和声音为媒介，在运动的时间和空间里塑造形象、表现生活的一门艺术。这种艺术以视觉形象为基本因素，既传播连续、活动的图像，也传播声音和文字信息，把形、声、色、文综合在一起，全面、真实地反映生活。与传统意义上的电影不同，数码影片采用数字技术来保存影像信息，通过后期处理将DV或其他视频捕捉设备记录下来情景艺术性地表现出来，创造出特殊时空的结构。本节先介绍数码视频的一些基本概念和非线性编辑的基础知识。

### 1.1.1 数码视频的特点

数码视频是指使用DV等视频捕捉设备，将外界影像的颜色和亮度信息转变为电信号，记录到存储介质上，再将这些信息采集到电脑中进行加工和处理，最后以文件的形式存储下来的视频形式。在播放时，数字化的视频信号将重新转换为帧信息，并以每秒大约25帧的速度在显示设备上回放，使人通过眼睛观察认为它是在连续不间断地运动着的。

随着DV的普及，影像传播艺术逐步民间化，数码影像在制作技术上、文化上、功能上、内容上、传播方式上都具有一系列新的特点，数码视频的主要特点有：

(1) 清晰度高。传统的模拟摄像机所记录的是模拟信号，其影像清晰度不高。比如，传统的VHS摄像机的水平清晰度为240线，Hi8机型为400线，而DV所记录的数字信号的水平清晰度已超过1000线。

(2) 色彩纯正。色度和亮度信号带宽是决定影像质量的最重要因素之一。目前，DV的色度和亮度信号带宽大约是模拟摄像机的6倍，因此DV影像原始素材的色彩就比模拟影像更纯正、绚丽。

(3) 后期制作方便快捷。在进行数码视频后期处理时，创作人员可以将多种文件格式的图像、文字、声音、特技、动画和视频素材等完全融入自由化的创作环境中，用全数字化的方式进行制作，并且可以通过网络进行资源共享。

(4) 可编辑性强。数码视频文件的编辑处理采用非线性编辑方式, 能实现对原素材任意部分的随机存取, 可以在电脑中随时随地、多次反复地进行编辑和处理而不会造成画质降低, 也能进行任意的剪辑、修改、复制和调换顺序操作。

(5) 创作门槛低。目前, 无论是DV摄像机还是非线性编辑系统, 其价格越来越低。家庭用户只需一台普通PC, 再加上必要的视频采集设备和Premiere Pro CS5等视频编辑软件就能打造出具有专业品质的影音作品。

(6) 分享方式灵活。数码视频作品既可以刻录到DVD光盘在电视机上播放, 也可以以视频文件的方式保存在存储介质中, 还可以通过Internet上传到个人空间中。

### 1.1.2 数码视频的基本要素

数码视频是以画面和声音为媒介, 在运动的时间和空间里创造形象、表现生活的一种艺术。这种艺术以视觉形象为基本因素, 既传播连续、活动的图像, 也传播声音和文字信息, 把形、声、色、文综合在一起, 全面、真实地反映生活。数码影片也是如此, 制作时需要通过后期处理把DV记录的情景艺术性地表现出来, 创造出特殊时空的结构。一般说来, 数码影片由画面语言和声音元素两个相辅相成的部分构成。

#### 1. 画面语言

画面语言是指用DV拍摄的动态画面来传达信息, 让画面“说话”。画面语言作为数码影片的第1元素, 是表现影片主题的手段, 是叙事论理、表情达意的关键。

视频画面的结构一般分为主体、前景、后景和环境等几个要素。其中, 主体是视频画面中所要表现的主要对象; 前景是在视频画面中位于主体之前, 或靠近镜头位置的人物、景物; 后景是指那些位于主体之后的人物或景物; 环境是指主体对象周围的人物、景物和空间。

常用的主体表现方法主要有两种: 一是直接表现法, 这种方法运用一切可能因素, 在画面中给主体以最大的面积、最佳的照明、最醒目的位置, 将主体以引人注目、一目了然的结构形式直接呈现在观众面前; 二是间接突出法, 例如以远景表现主体, 主体在画面中的面积并不大, 侧重于通过环境的烘托和渲染来间接地映衬和强调主体。

#### 2. 声音元素

声音元素由人声、生活中的各种声音和音乐等组成, 在影片中引入声音, 既可展示环境、推动情节, 又能创造独有的意境。声音是指一切通过振动而发生的声波, 数码影片中的声音主要包括以下几种类型:

(1) 人声。人声即画面中出现的人物所发出的声音, 主要分为对白、独白和心声等几种形式。人声的音色、音高、节奏、力度等都有助于塑造人物性格的声音形象。

(2) 解说。解说一般采用解说人不出现在画面中的旁白形式。旁白可以强化画面信息、补充说明画面, 也能串联画面内容和转场, 还能表达某种情绪。解说与画面的配合关系分为声画同步、解说先于画面、解说后于画面3种形式。

(3) 音响。音响是指与画面相配合的除人声、解说和音乐以外的声音。使用音响将有助于揭示事物的本质, 增加画面的真实感, 提升画面的表现力。音响只能给人以听觉上的感受, 只能反映事物的一部分特点, 因此它所反映的事物往往是不清晰、不准确的。在音响的运用方面, 可采用将前一镜头的效果延伸到后一个镜头的延伸法, 也可以采用画面上未见发声体而先闻其声的预示法, 还可采用强化、夸张某种音响的渲染法, 以及不同音响效果的交替混合法。

(4) 音乐。影片中的音乐具有丰富的表现功能，是数码影片中不可缺少的重要元素，它既适应画面内容需要，又保留了自身特殊音乐的某些特征与规律。音乐在影片中主要用于背景音乐、段落划分和烘托气氛。音乐应与解说、音响在情绪上相配合。

### 1.1.3 非线性编辑

非线性编辑（简称“非编”）是相对于传统的线性编辑而言的，下面先简要介绍非线性编辑的一些基本常识。

#### 1. 非线性编辑的特点

传统的影视作品制作是利用编辑机来完成的，剪辑师先使用放像机从磁带中选取一段需要的素材，将其记录到录像机的磁带中，然后再寻找下一个镜头，接着进行记录工作，直至把所有合适的素材按照节目要求全部顺序记录下来为止。由于磁带上所记录画面是按顺序的，不能在某两个画面之间插入一个镜头，也无法删除某个不需要的镜头，要进行这类操作，就需要将后面的内容重新录制一遍，这种编辑方式称为线性编辑。

非线性编辑则是采用电脑图像技术和数字压缩技术将视频、音频素材数字化，存储在电脑的存储介质中，然后对原始素材进行编辑处理，并将最终作品以文件的形式存储到硬盘、光盘或录像带等记录设备上。由于原始素材是被数字化后保存在电脑存储介质上的，其信息存储位置是并列平行的，与原始素材输入到电脑时的先后顺序无关。这样，就能对存储在硬盘上的数字化音频视频素材进行随意的排列组合，并可进行方便的修改。

与线性编辑相比，非线性编辑系统的优势越来越明显，其突出特点有：

(1) 编辑效率高。由于传统的线性编辑需要对素材进行反复的审阅比较，才能选择所需的镜头进行编辑组接和特技处理，而在非线性编辑系统中，大量的素材都存储在硬盘上，搜索相当方便灵活，而且编辑精度可以精确到零帧。

(2) 集成度高。非线性编辑系统集编辑、特技、字幕、背景、配音和网上传输功能于一体，全面取代了线性编辑中的录像机、切换台、数字特技机、编辑机、多轨录音机、调音台、MIDI创作、时基校正器等设备。

(3) 便于把握影片的整体结构，具有非线性编辑的特性，如编辑点瞬间即可找到，可以根据需要任意加长或删除画面等，使用方法十分灵活。

(4) 信号质量高。使用传统的录像带进行编辑时，素材磁带磨损大，每次“翻版”都会造成一定的信号损失。而在非线性编辑系统中，由于系统采用高速硬盘作为存储器，内部全都使用数字信号，因此在系统中进行编辑处理和多代复制时，信号基本不损失。

(5) 运行费用低。非线性编辑系统的编辑效率高，磁鼓的磨损小，极大地降低了制作成本和制作周期。而且由于后期制作设备很少，其投资量也少，要增加功能只需要通过软件的升级就能实现。

(6) 易于网络化。非线性编辑系统可充分利用网络方便地传输数码视频，实现资源共享，还可利用网络上的电脑协同创作。

(7) 使用同一操作环境。非线性编辑系统是在同一环境中完成图像、声音、特技、字幕等工作的，因此易于学习和掌握。

#### 2. 非线性编辑的主要内容

非线性编辑主要包括素材采集与输入、视频编辑、特技处理、字幕制作和输出等基本内容。

### (1) 素材采集与输入

素材采集是指利用Premiere Pro CS5等非线性编辑软件,将模拟视频信号、音频信号转换成数字信号存储到电脑中,或者将外部的数码视频存储到电脑中,使之成为可以处理的素材。

而素材输入则主要是把其他软件处理过的视频、图像、声音等导入到Premiere Pro CS5等非线性编辑软件中。

### (2) 素材编辑

素材编辑是指设置素材的入点与出点,以便选择素材中所需的部分,再按时间顺序组接成新的素材。

### (3) 特技处理

视频素材的特技处理主要包括转场、特效和合成叠加,音频素材的特技处理包括转场和特效。影视作品中的各种画面效果,便是通过特技处理来实现的。

### (4) 字幕制作

字幕是视频作品的重要组成部分,是图像、声音的补充和延伸,可以独立地表情达意。字幕包括文字和图形两个方面。常见的形式有片头字幕、片中字幕、片尾字幕等。

### (5) 作品输出

视频编辑完成后,可以将其回录到录像带上播放,也可以生成各种在电脑上播放的视频文件,还可以发布到网上或者刻录成VCD/DVD光盘等。

## 3. 非线性编辑的基本原则

使用非线性编辑软件对素材进行剪接加工的过程中,必须遵循以下基本原则:

(1) 突出主题。在剪辑素材时,不能单纯追求视觉习惯上的连续性,而应该按照内容的逻辑顺序,依靠一种内在的思想实现镜头的流畅组接,达到内容与形式的完整统一。

(2) 遵循“轴线规律”。轴线规律是指组接在一起的画面一般不能跳轴。镜头的视觉代表了观众的视觉,它决定了画面中主体的运动方向和关系方向。如拍摄一个运动镜头时,不应该是第一个镜头向左运动,下一个组接的镜头向右运动,这样的位置变化会引起观众的思维混乱。

(3) 动接动,静接静。如果前一个镜头的主体是运动的,那么组接的下一个镜头的主体也应该是运动的;相反,如果前一个镜头的主体是静止的,组接的下一个镜头的主体也应该是静止的。

(4) 景别的变化要循序渐进。镜头在组接时,景别跳跃不能太大,否则就会让观众感到跳跃太大、不知所云。这是因为人们在观察事物时,总是按照循序渐进的规律,先看整体后看局部。在全景之后接中景,与近景逐渐过渡,会让观众感到讲述的内容清晰、自然。

(5) 保持影调、色调的统一性。影调是针对黑白画面而言的,在剪接中,要注意使剪接的素材有比较接近的影调和色调。如果两个镜头的色调反差强烈,就会有生硬和不连贯的感觉,从而影响内容的表达。

(6) 注意每个镜头的时间长度。每个素材镜头保留或剪掉的时间长度,应该根据剪辑的基本原则来确定。画面的因素、节奏的快慢等都是影响镜头长短的重要因素。

(7) 把握好节奏。剪辑的成功与否,不仅取决于影视剧情是否交代得清楚,镜头是否流畅,更重要的是取决于对节奏的把握。节奏是人们对事物运动变化的总的感受。把握影视艺术的节奏,是在影视节目编辑中增强吸引力和感染力的重要方法。“注重运动,富于变化,保持和谐”是把握节奏的最基本要求。

不管用什么手法, 怎么处理, 关键是要最完美地为影片最终传播的任务服务; 要根据创意的内涵、节奏、气氛、情绪来编织韵律, 使活动的图像更活跃, 声音的感染更强烈, 充分挖掘影片的视听表现力。

#### 1.1.4 视频编辑的常用术语

数码视频采用数字技术来保存影像信息, 要创作具有欣赏价值和保存价值的作品, 必须先了解一些必要的数码视频处理的基础知识。非线性视频编辑处理涉及了一系列专用的概念, 下面简单介绍其中最常用的一些术语。

##### 1. 电视制式

电视制式决定视频的传输和存储方式。美国和日本等国家采用NTSC制式, 中国和一些欧洲国家则采用PAL电视制式, 而法国等国家使用SECAM制式。虽然这些制式不同, 但它们所遵循的基本原理都是一致的。区分不同视频制式的主要依据有分辨率、场频、载频、信号带宽和彩色信息等。

##### 2. 帧

帧(Frame)是传统影视和数码视频中的基本信息单元。任何视频在本质上都是由若干静态画面构成的, 每一个静态的画面即为一个单独的帧。如果按时间顺序放映这些连续的静态画面, 图像就会动起来。人类的视觉存在一个暂留现象, 当按24帧/秒~30帧/秒的速度播放静态画面时, 就能产生平滑和连续的视频播放效果。

##### 3. 帧速率

帧速率即每秒钟扫描的帧数。PAL制式的电视系统, 其帧速率为25帧; 而NTSC制式的电视系统, 其帧速率为30帧。

##### 4. 像素比

像素的长宽比是像素的长度和宽度的比例, 如标准的PAL制式视频, 一帧图像由 $720 \times 576$ 个像素组成, 采用的是矩形像素, 像素的长宽比是1:1.067。而用户接触的大部分图像素材采用的是方形的像素, 像素的长宽比为1:1, 如果一帧像素是方形的图像用以矩形像素为标准的系统来处理显示, 就会出现变形, 反之也会出现相同的结果。Premiere Pro CS5是一种专业的视频编辑与制作软件, 其像素的长宽比都是可调整的。

##### 5. 颜色模式

影像是视觉的艺术, 在以电脑为基本工具的非线性编辑中, 了解色彩模式的概念是很重要的, 因为色彩模式决定显示和输出的电子图像的色彩模型。用Premiere Pro CS5进行字幕特效编辑时也经常会运用到不同的颜色模式。常见的色彩模式包括位图模式、灰度模式、双色调模式、HSB(表示色相、饱和度、亮度)模式、RGB(表示红、绿、蓝)模式、CMYK(表示青、洋红、黄、黑)模式、Lab模式、索引色模式、多通道模式以及8位/16位模式, 每种模式的图像描述、重现色彩的原理及所能显示的颜色数量是不同的。

##### 6. 视频采集

视频采集是指将原始素材(影像或声音)数字化并导入电脑的过程。不同类型的视频, 其采集方法有所不同。比如, 磁带式DV的视频信息可以通过IEEE 1394卡采集到电脑中。

## 7. 场景/镜头

一个场景也可以称为一个镜头，它是视频作品的基本元素。大多数情况下它是指摄像机一次拍摄的一小段内容。在编辑过程中，常常需要对拍摄的冗长场景进行剪切。

## 8. 字幕

字幕和标题的英文均为**Title**，它泛指在影像中人工加入的所有标识性元素，如文字、图形、照片、标记等。

## 9. 转场/切换

转场（**Transition**）也称为切换或过渡，它是指在两个场景之间添加的过渡效果。例如，最简单的转场是淡入淡出效果。

## 10. 特效/滤镜

在视频处理中的特效和滤镜两个术语的含义相似。其中，滤镜突出在亮度、色彩、对比度等方面的调整，而特效则侧重于对影像进行的各种变形和动作效果。

## 11. 剪辑

剪辑是指影片的原始素材。它可以是一段电影、一幅静止图像或者一个声音文件。

## 12. 时：分：秒：帧

**Hours: Minutes: Seconds: Frames**（时：分：秒：帧）是**SMPTE**（电影与电视工程师协会）规定的，用来描述剪辑持续时间的时间代码标准。比如，时基设定为每秒30帧，则持续时间为0: 00: 12: 18: 15的剪辑表示它将播放12分18.5秒。

## 13. QuickTime

**QuickTime**是Apple公司开发的一种系统软件扩展，可在Macintosh和Windows应用程序中播放声音、影像以及动画。而**QuickTime**影片是指一种在个人电脑上播放的数字化电影。

## 14. 压缩

压缩（**Compression**）是一种用于重组或删除数据以减小剪辑文件容量大小的特殊方法。

## 15. 广播级质量

对于非线性编辑而言，广播级质量是一个视频质量标准，它是指符合国际标准且能正常播出的视频图像。但从主观意义上讲，广播级质量是指给观众留下的图像质量的主观印象，如画面是否清新、干净，色彩是否逼真，锯齿是否消除等。

## 1.2 Premiere Pro CS5的新特性

数码视频的非线性编辑是通过视频编辑软件来实现的。目前，主流的视频处理软件有Adobe Premiere、Adobe After Effects、Ulead Media Studio Pro、Ulead DVD制片家、“会声会影”、Vegas等。其中，Premiere是美国Adobe公司推出的基于非线性编辑设备的视音频编辑软件，被广泛用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域。

与Premiere的早期版本相比，Premiere Pro CS5新增和改进了多项功能，下面简要介绍Premiere Pro CS5的主要新增功能和增强功能。

### 1. 原生64位

Adobe Premiere Pro CS5不再支持32位操作系统，只能在64位操作系统下安装和运行，



为视频制作提供了卓越性能，并大幅提高了工作速度，从脚本编写到编辑、编码和最终交付，实现制作上的全面提速。Windows平台下的64位操作系统主要有Windows XP 64bit、Windows Vista 64bit和Windows 7 64bit等几种。

## 2. GPU加速性能

Premiere Pro CS5支持NVIDIA GPU硬件加速，可以更快地打开对象、实时调整高清序列、无需渲染播放复杂项目。

## 3. Adobe水银回放引擎

Premiere Pro CS5使用Adobe Mercury Playback Engine（水银回放引擎）来显著提高软件性能。使用该技术，可以更快速地打开项目，也可以实时地调整具有丰富高清特效的项目的播放顺序，还可以不经过渲染就能回放复杂项目。

## 4. 整合了Adobe Story

元数据是描述视、音频文件的数据，它不仅包括视频或音频的文件名、创建时间、作者名称、文件大小等描述文件本身的数据，还包括视频中的内容，比如道具、情节描述等信息。使用Adobe Story，可以在编写剧本时就开始把拍摄脚本、镜头列表等剧本信息转换为相关元数据。

## 5. 无磁带工作流程

Premiere Pro CS5采用了最有效的无磁带工作流程，直接支持大量无磁带摄像机和数码单反相机，可以在确保数码影像原始质量的前提下提高采集效率。

## 6. 开放灵活的工作方式

Premiere Pro CS5使用了开放、灵活的体系结构，与其他Adobe组件紧密集成，可以实现在线视频编辑，使元数据资源更加容易查找、导航和管理。

## 7. 改进预览方式

Premiere Pro CS5的“节目”面板中可以调节场方式的预览效果，还可以在动态和暂停时调整分辨率。

## 8. 更好的编码输出功能

Premiere Pro CS5明显提升了编码输出功能，在导出单个媒体时，可以不再使用“队列”，直接单击【导出】按钮就能快速编码输出。要使用“队列”进行批量编码输出，才会启动Adobe Media Encoder CS5。

## 9. 可输出透明通道的图像或图像序列

在导出PNG格式的图像时，Premiere Pro CS5可以输出带透明通道的图像或图像序列，其中可以包含Alpha通道。

## 10. 快速导出单帧图像

Premiere Pro CS5的“源监视器”面板和“节目监视器”面板中都增加了一个【导出帧】图标。单击该图标，可以导出单帧图像，且导出单帧时可以采用更多的图像格式。

## 11. 增强了工具性能

Premiere Pro CS5提供了更强大、高效的增强功能和先进的专业工具，包括尖端的色彩修正、强大的新音频控制和多个嵌套的时间轴，并专门针对多处理器和超线程进行了优化。