

1DVD 视频教学

- 书中实例的源文件和素材文件
- 书中实例制作的约**180**分钟视频教学文件
- 赠送约**287**分钟Photoshop基础和实例的视频教学文件

中文
版

Premiere Pro CS5

标准教程



赵秉龙 朱晓会 李少勇 编著

Pr 内容编排科学，实例丰富，讲解细致

Pr 图解教学，学习更加高效

Pr 全视频教学，专业教师如在旁侧



中文
版

Premiere Pro CS5 标准教程



超值版

超值DVD视频教学

赵秉龙 朱晓会 李少勇 编著

常州大学图书馆
藏书章

Pr

内 容 简 介

本书以影视节目制作流程为主线，详细介绍了 Premiere Pro CS5 软件的基础知识和具体应用。全书分为 12 章，内容包括：影像剪辑的基础知识、Premiere Pro CS5 的工作界面和 workflows、视频素材的采集方法、视频片段剪辑的常用工具、视频切换效果、视频特效的应用、字幕特技与运动设置、音频效果的制作及影片的输出，最后通过三个实例介绍了如何综合运用 Premiere 的各种命令和工具制作实际项目。

在本书的配套光盘中提供了书中实例的工程源文件和所用到的素材文件，以及实例制作的语音视频教学文件。

本书适合 Premiere 初、中级读者阅读，可作为大、中专院校和社会培训机构相关专业的教材，同时也是非线性编辑专业人员、广告设计人员和计算机视频设计制作人员理想的参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Premiere Pro CS5 标准教程 / 赵秉龙, 朱晓会, 李少勇编著. —北京: 中国铁道出版社, 2011. 2
就业技能实训标准教程系列
ISBN 978-7-113-12109-9

I. ①中… II. ①赵…②朱…③李… III. ①图形软件, Premiere Pro CS5—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 206366 号

书 名: 中文版 Premiere Pro CS5 标准教程

作 者: 赵秉龙 朱晓会 李少勇 编著

策划编辑: 严晓舟 于先军

读者热线电话: 400-668-0820

责任编辑: 于先军

特邀编辑: 李新承

编辑助理: 张 丹

封面设计: 付 巍

封面制作: 李 璐

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社 (北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

版 次: 2011 年 2 月第 1 版 2011 年 2 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 22.5 字数: 543 千

印 数: 3 500 册

书 号: ISBN 978-7-113-12109-9

定 价: 49.00 元 (附赠 1DVD)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书, 如有印制质量问题, 请与本社计算机图书批销部联系调换。

前言

就像数码照相机的普及让普通大众熟悉 Photoshop 软件一样，随着数码摄像机的普及，越来越多的人开始拍摄自己的影像片段，并使用 Premiere 软件进行后期剪辑处理，制作富有个性化的 DV 作品。针对这一潮流与大众化应用的需求，Premiere Pro CS5 中提供了很多“平民化”的实用功能，让众多非专业人士也可以使用这个原本很“专业”的视频编辑软件。

Premiere Pro CS5 是专门用于视频后期处理的非线性编辑软件，它的强大功能在于可以快速地视频进行剪辑处理，如随意地分割或拼接视频片段，加入特效和转场，融合数码照片、音乐和音效等。所以，专业人士能够使用该软件制作出非常漂亮的视频作品，如电视台的栏目包装、电影预告片、影视剧片头，以及公司宣传片等。

本书内容

全书包含了 40 多个实例，涵盖了中文版 Premiere Pro CS5 的转场、特效、字幕、调色、抠像、透明叠加、插件特效、影视包装和片头制作等诸多方面的内容，具体介绍如下：

第 1 章 主要针对中文版 Premiere Pro CS5 这个软件进行简单介绍，包括工作的自定义设置及 Premiere Pro CS5 工作界面的介绍。

第 2 章 介绍了在创建影片和编辑项目之前，读者应该了解项目文件中每个控制选项的作用；拖入素材到【时间线】窗口是进行视频编辑的基本操作等内容。

第 3 章 介绍中文版 Premiere Pro CS5 视频素材的采集，内容包括视频采集的硬件要求、视频采集的参数设置等。

第 4 章 介绍影视剪辑技术，包括对素材设置标记点、切割素材、插入（覆盖）素材、素材的分离、素材的编组和嵌套，以及使用中文版 Premiere Pro CS5 创建新元素等操作。

第 5 章 介绍转场特技的基本应用，包括转场特技的设置，以及对每个转换特技的详细介绍。

第 6 章 介绍视频特效的应用。

第 7 章 介绍在中文版 Premiere Pro CS5 中如何创建字幕和设置图形，以及字幕样式、软件自带的模板等内容。

第 8 章 介绍音频效果的添加与编辑，包括音频的基本知识、调音台窗口和音频特效的设置等内容。

第 9 章 全面介绍对制作完成后的节目的输出设置。

第 10 章 综合地应用中文版 Premiere Pro CS5 进行个性 MTV 实例设计制作及输出。

第 11 章 介绍旅游宣传片的设计制作及输出。

第 12 章 介绍运动片头的设计制作及输出。

本书特色

本书具有以下几大优点：

- 内容编排科学，讲解详细 书中介绍了中文版 Premiere Pro CS5 软件几乎所有命令和工具的功能及使用方法。在内容编排上注重实用，学练结合，更加适合教学和自学。
- 实例丰富，技术含量高 书中以 40 多个实例为依托，详细介绍了各种命令和工具的使用方法和操作技巧，很多实例都是来自实际的工作项目，与实践紧密结合。
- 语言通俗易懂，讲解清晰 书中力求用最简洁明了的语言来介绍每一项功能和每一个实例，注重学习效率和实际应用。

本书约定

本书以 Windows XP 为操作平台进行介绍，不涉及在苹果计算机上的使用方法。但基本功能和操作，苹果电脑与普通计算机基本相同。为了便于阅读和理解，本书约定如下：

- 本书中出现的中文菜单和命令将用【】括起来，以区分其他中文信息。
- 用“+”号连接的两个或三个键，表示组合键，在操作时表示同时按下这两个或三个键。例如，Ctrl+T 是指在按下 Ctrl 键的同时，按下 T 字母键。
- 在没有特殊指定时，单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动；右击是指用鼠标右键单击。
- 在没有特殊指定时，Premiere 就是指中文版 Premiere Pro CS5。

关于光盘

本书配套光盘中提供的内容如下：

- 书中实例的工程源文件和所用到的素材文件。
- 书中实例制作的视频教学文件。
- 赠送 Photoshop 基础和实例视频教学文件。

读者对象

- Premiere 初、中级读者。
- 大、中专院校和社会培训机构相关专业的学生。
- 非线性编辑专业人员、广告设计人员和计算机视频设计制作人员。
- 视频编辑爱好者。

编者

2010 年 11 月

目 录

第 1 章 初识 Premiere Pro CS5..... 1	第 2 章 Premiere Pro CS5 的 基本操作..... 21
1.1 影视制作基础..... 1	2.1 保存项目文件..... 21
1.1.1 影视编辑色彩与 常用图像基础..... 1	2.1.1 手动保存项目文件..... 21
1.1.2 常用的影视编辑 基础术语..... 3	2.1.2 自动保存项目文件..... 22
1.2 Premiere Pro CS5 简介..... 5	2.2 导入素材文件..... 22
1.3 Premiere Pro CS5 的启动 和退出..... 6	2.2.1 导入视音频素材..... 23
1.3.1 启动 Premiere Pro CS5 ... 6	2.2.2 导入图像素材..... 23
1.3.2 退出 Premiere Pro CS5 ... 7	2.2.3 导入序列文件..... 24
1.4 工作界面和功能窗口..... 8	2.2.4 导入图层文件..... 25
1.4.1 【项目】窗口..... 8	2.3 编辑素材文件..... 26
1.4.2 【节目】监视器..... 10	2.4 添加视音频特效..... 27
1.4.3 【源】监视器..... 10	2.5 导出影视作品..... 29
1.4.4 【时间线】窗口..... 11	2.6 上机练习——制作倒计时 片头..... 31
1.4.5 【工具】窗口..... 14	习题..... 36
1.4.6 【效果】窗口..... 15	
1.4.7 【特效控制台】窗口..... 15	第 3 章 素材的获取..... 37
1.4.8 【字幕】窗口..... 15	3.1 视频素材..... 37
1.4.9 【调音台】窗口..... 16	3.1.1 DV 视频和模拟视频..... 37
1.4.10 【历史】窗口..... 16	3.1.2 视频采集的硬件要求..... 38
1.4.11 【信息】窗口..... 17	3.2 采集窗口..... 39
1.5 界面的布局..... 17	3.2.1 参数设置面板..... 39
1.5.1 【音频】模式工作界面... 17	3.2.2 窗口菜单..... 40
1.5.2 【色彩校正】模式工作 界面..... 18	3.2.3 设备控制面板..... 41
1.5.3 【编辑】模式工作界面... 18	3.3 模拟视频素材的采集..... 41
1.5.4 【效果】模式工作界面... 19	3.3.1 采集准备..... 42
习题..... 20	3.3.2 采集参数设置..... 42
	3.3.3 设置采集的出点和入点... 42
	3.4 DV 视频素材的采集..... 43
	习题..... 44

第 4 章 影视剪辑技术 45	
4.1 使用 Premiere Pro CS5	
剪辑素材 45	
4.1.1 认识监视器窗口 45	
4.1.2 在【源】监视器窗口中	
播放素材 46	
4.1.3 在其他软件中打开素材... 47	
4.1.4 剪裁素材 47	
4.1.5 设置标记点 57	
4.2 使用 Premiere Pro CS5	
分离素材 59	
4.2.1 切割素材 59	
4.2.2 插入和覆盖编辑 59	
4.2.3 提升和提取编辑 61	
4.2.4 分离和链接素材 62	
4.3 Premiere Pro CS5 中的编组	
和嵌套 62	
4.4 使用 Premiere Pro CS5 创建	
新元素 64	
4.4.1 通用倒计时片头 64	
4.4.2 彩条测试卡和黑场视频 ... 65	
4.4.3 彩色遮罩 65	
4.5 上机练习——剪辑影视片段..... 66	
习题 70	
第 5 章 视频切换效果的应用 71	
5.1 转场特技设置 71	
5.1.1 使用镜头切换 71	
5.1.2 调整切换区域 72	
5.1.3 改变切换设置 72	
5.1.4 设置默认切换 74	
5.2 视频切换特效 74	
5.2.1 3D 运动 74	
5.2.2 伸展 79	
5.2.3 划像 81	
5.2.4 卷页 83	
5.2.5 叠化 86	
5.2.6 擦除 88	
5.2.7 映射 96	
5.2.8 滑动 97	
5.2.9 特殊效果 102	
5.2.10 缩放 103	
5.3 上机练习——京剧脸谱欣赏... 105	
习题 108	
第 6 章 视频特效的应用 109	
6.1 应用视频特效 109	
6.2 使用关键帧控制效果 109	
6.2.1 关于关键帧 109	
6.2.2 激活关键帧 109	
6.3 视频特效与特效操作 110	
6.3.1 【变换】视频特效 110	
6.3.2 【杂波与颗粒】视频	
特效 113	
6.3.3 【图像控制】视频	
特效 115	
6.3.4 【实用】视频特效 117	
6.3.5 【扭曲】视频特效 117	
6.3.6 【时间】视频特效 121	
6.3.7 【模糊与锐化】视频	
特效 122	
6.3.8 【生成】视频特效 126	
6.3.9 【色彩校正】视频	
特效 130	
6.3.10 【视频】视频特效 ... 136	
6.3.11 【调整】视频特效... 136	
6.3.12 【过渡】视频特效 ... 139	

6.3.13 【透视】视频特效 141

6.3.14 【通道】视频特效 143

6.3.15 【键控】视频特效 146

6.3.16 【风格化】视频特效.. 153

6.4 上机练习 161

6.4.1 名车欣赏 161

6.4.2 怀旧老照片 173

习题 176

第 7 章 字幕特技与运动设置 177

7.1 Premiere Pro CS5 字幕
窗口的介绍 177

7.2 创建字幕素材 179

7.2.1 字幕窗口的主要设置 179

7.2.2 建立文字对象 181

7.2.3 建立图形物体 184

7.2.4 插入标志 Logo 188

7.3 应用与创建字幕样式效果 189

7.3.1 应用风格化效果 189

7.3.2 创建样式效果 190

7.4 字幕模板 190

7.5 运动设置与动画实现 191

7.5.1 Premiere Pro CS5
运动窗口简介 191

7.5.2 设置动画的基本原理 192

7.6 上机练习 192

7.6.1 静态字幕的制作
——添加字幕 192

7.6.2 静态字幕的制作
——沿路径弯曲的字幕 .. 194

7.6.3 静态字幕的制作
——带辉光效果的字幕 .. 197

7.6.4 静态字幕的制作
——带阴影效果的字幕 .. 199

7.6.5 静态字幕的制作
——颜色渐变的字幕 201

7.6.6 静态字幕的制作
——纹理字幕 203

7.6.7 动态字幕的制作
——逐字打出的字幕 205

7.6.8 动态字幕的制作
——文字从远处飞来 209

7.6.9 动态字幕的制作
——垂直滚动的字幕 214

7.6.10 动态字幕的制作
——水平滚动的字幕 216

7.6.11 动态字幕的制作
——带卷展效果的字幕 .. 218

习题 222

第 8 章 音频效果的添加与编辑 ... 223

8.1 关于音频效果 223

8.1.1 Premiere Pro CS5
对音频效果的处理
方式 223

8.1.2 Premiere Pro CS5
处理音频的顺序 224

8.2 使用【调音台】窗口调节
音频 224

8.2.1 认识【调音台】窗口 ... 224

8.2.2 设置【调音台】窗口 ... 226

8.3 调节音频 227

8.3.1 使用淡化器调节音频 ... 227

8.3.2 实时调节音频 228

8.4 录音和子轨道 229

8.4.1 制作录音 229

8.4.2 添加与设置子轨道 230

8.5 使用【时间线】窗口合成音频.....	231	第 10 章 项目实训——制作个性 MTV	251
8.5.1 调整音频的持续时间和速度.....	231	10.1 导入并添加素材	251
8.5.2 音频增益	231	10.1.1 导入素材.....	251
8.6 分离和链接视音频.....	232	10.1.2 添加素材.....	252
8.7 添加音频特效	233	10.2 创建歌名与歌词	253
8.7.1 为素材添加特效	233	10.2.1 创建歌名.....	253
8.7.2 设置轨道特效	233	10.2.2 创建歌词.....	254
8.8 声音的组合形式及其作用	235	10.3 添加歌名与歌词	256
8.8.1 声音的混合、对比与遮罩.....	235	10.3.1 添加歌名.....	256
8.8.2 接应式与转换式声音交替	235	10.3.2 添加歌词.....	258
8.8.3 声音与【静默】的交替	235	10.4 修饰并输出影片	261
8.9 上机练习	236	10.4.1 修饰影片.....	261
8.9.1 淡入淡出效果	236	10.4.2 输出影片.....	262
8.9.2 重低音效果.....	237	习题.....	263
8.9.3 混音效果	239	第 11 章 项目实训——制作旅游宣传片	265
8.9.4 普通音乐中的交响乐效果	240	11.1 导入并添加素材.....	265
习题	242	11.1.1 导入素材.....	265
第 9 章 文件输出.....	243	11.1.2 添加素材.....	266
9.1 输出节目的设置.....	243	11.2 创建字幕	272
9.1.1 设置输出的基本选项	243	11.2.1 创建景点名称.....	272
9.1.2 设置视频和音频输出的方法.....	245	11.2.2 创建景点概述.....	274
9.2 在 Adobe Media Encoder 中设置视音频输出.....	247	11.2.3 创建主题	276
习题	249	11.3 添加字幕与素材.....	276
		11.3.1 添加【视频 2】轨道上的字幕	276
		11.3.2 添加【视频 3】轨道上的素材	279
		11.3.3 添加【视频 4】轨道上的字幕	284

11.4 添加音频并输出影片.....	287	12.3.2 添加并设置字幕素材 ..	314
11.4.1 添加音频	287	12.4 制作序列 02 片尾部分	319
11.4.2 输出影片	287	12.4.1 新建字幕素材.....	319
习题	289	12.4.2 添加视频 2 轨道上的 设置素材	323
第 12 章 项目实训——制作运动片头.....291			
12.1 制作序列 01	291	12.4.3 添加视频 3 轨道上的 设置素材	326
12.1.1 导入素材	291	12.4.4 添加视频 4 轨道上的 设置素材	330
12.1.2 添加素材	292	12.4.5 添加其余轨道上的 设置素材	338
12.2 制作序列 02 片头部分	302	12.4.6 对影片进行修饰	345
12.2.1 新建序列 02	302	12.5 添加音频并输出影片	346
12.2.2 新建字幕素材	302	12.5.1 添加音频.....	346
12.2.3 添加并设置字幕素材...	304	12.5.2 输出影片	347
12.3 制作序列 02 片中部分	313	习题	348
12.3.1 新建字幕素材	313		



第 1 章 初识 Premiere Pro CS5

本章主要讲解 Premiere Pro CS5 软件的一些基础知识，包括影视的编辑色彩、常用的图形图像格式，常用的基础术语，以及 Premiere Pro CS5 功能强大的操作界面和丰富的菜单命令。

本章重点

- 影视制作基础
- Premiere Pro CS5 简介
- Premiere Pro CS5 的启动和退出
- 工作界面和功能窗口
- 界面的布局

1.1 影视制作基础

在影视制作中最为基础的就是色彩的编辑和图像的处理，其次是影视的剪辑技术。对于一个剪辑员来说，熟练掌握 Premiere Pro CS5 的基本操作是非常必要的。

1.1.1 影视编辑色彩与常用图像基础

在影视编辑中色彩与图像是必不可少的，一个好的影视作品是由好的色彩搭配和漂亮的图片结合而成的。另外，在制作时还需要对色彩的模式、图像类型分辨率等有一个充分的了解，这样在制作中才能够清楚地知道自己所需要的素材类型。

1. 色彩模式

在计算机中，色彩的表现是依靠不同的色彩模式来实现的。下面介绍几种常用的色彩模式。

(1) RGB 色彩模式

RGB 是由红、绿、蓝三原色组成的色彩模式。图像中所有的色彩都是由三原色组合而成的。

三原色中的每一种颜色一般都可包含 256 种亮度级别，3 个通道经过合成就可显示完整的彩色图像。电视机或监视器等视频设备就是利用光的三原色进行彩色显示的，在视频编辑中，RGB 是唯一可以使用的配色方式。

在 RGB 图像中，每个通道一般可包含 28 种不同的色调。通常所提到的 RGB 图像包含 3 个通道，因而在一幅图像中可以有约 1670 万种不同的颜色。

在 Premiere 中可以通过对红、绿、蓝 3 个通道数值的调节，来调整对象色彩。三原色中每一

种颜色的取值范围都为 0~255，当 3 个值都为 0 时，图像为黑色；当 3 个值都为 255 时，图像为白色。

(2) 灰度模式

灰度模式属于非彩色模式，它只包含 256 种不同的亮度级别，只有一个 Black 通道。剪辑人员在图像中看到的各种色调都是由 256 种不同强度的黑色所表示的。灰度图像中的每个像素的颜色都要用 8 位二进制数字存储。

(3) Lab 色彩模式

Lab 颜色通道由一个亮度通道和两个色度通道 a 和 b 组成。其中 a 代表从绿到红的颜色分量变化，b 代表从蓝到黄的颜色分量变化。

Lab 色彩模式作为一个彩色测量的国际标准，基于最初的 CIE 1931 色彩模式。1976 年，这个模式被定义为 CIELAB，它解决了彩色复制中由于不同的显示器或不同的印刷设备而带来的差异问题。Lab 色彩模式是在与设备无关的前提下产生的，因此，它不考虑剪辑人员所使用的设备。

(4) HSB 色彩模式

HSB 色彩模式是基于人对颜色的心理感受而形成的，它将色彩看成 3 个要素：色调 (hue)、饱和度 (saturation) 和亮度 (brightness)。因此这种色彩模式比较符合人的主观感受，可让使用者觉得更加直观。它可用底与底对接的两个圆锥体立体模型来表示。其中轴向表示亮度，自上而下由白变黑。径向表示色饱和度，自内向外逐渐变高。而圆周方向则表示色调的变化，形成色环。

2. 图形

计算机图形可分为两种类型：位图图形和矢量图形。

(1) 位图图形

位图图形也称为光栅图形，也就是通常所说的图像，由大量的像素组成。位图图形是依靠分辨率的图形，每一幅图形都包含一定数量的像素。剪辑人员在创建位图图形时，就必须指定图形的尺寸和分辨率。数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。

(2) 矢量图形

矢量图形是与分辨率无关的图形，它通过数学方程式来得到，由数学对象所定义的直线和曲线组成。在矢量图形中，所有的内容都是由数学定义的曲线（路径）组成的，这些路径曲线放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放图片或更改图片的颜色都不会降低图形的品质。

矢量图形与分辨率无关，将它缩放到任意大小后打印在输出设备上，都不会遗漏细节或损伤清晰度。因此，矢量图形是文字（尤其是小字）和粗图形的最佳选择，矢量图形还具有文件数据量小的特点。Premiere Pro CS5 字幕中的图形就是矢量图形。

3. 像素

像素是构成图形的基本元素，是位图图形的最小单位。像素有如下 3 种特性：

- 像素与像素间有相对位置。
- 像素具有颜色，可以用 bit（位）来度量。
- 像素都是正方形的。像素的大小是相对的，它依赖于组成整幅图像像素的数量。

4. 分辨率

(1) 图像分辨率

图像分辨率是指单位图像线性尺寸中所包含的像素数目,通常以 ppi (像素/英寸) 为计量单位。当两幅图像的打印尺寸相同时,高分辨率的图像比低分辨率的图像所包含的像素多。比如:

打印尺寸为 1×1 英寸² 的图像,如果分辨率为 72ppi,包含的像素数目为 5184 ($72 \times 72=5184$);如果分辨率为 300 ppi,图像中包含的像素数目则为 90 000。

要确定使用的图像分辨率,应考虑图像最终发布的媒介。如果制作的图像用于计算机屏幕显示,图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率 (72 ppi 或 96 ppi) 即可。如果图像用于打印输出,那么必须使用高分辨率 (150 ppi 或 300 ppi),低分辨率的图像打印输出会出现明显的颗粒和锯齿边缘。如果原始图像的分辨率较低,由于图像中包含的原始像素的数目不能改变,因此,仅提高图像的分辨率并不会提高图像品质。

(2) 显示器分辨率

显示器分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目,通常以 dpi (点/英寸) 为计量单位。显示器的分辨率取决于显示器的尺寸及其像素设置,计算机显示器典型的分辨率为 96 dpi。在平时的操作中,图像的像素被转换成显示器的像素或点,这样,当图像的分辨率高于显示器的分辨率时,图像在屏幕上显示的尺寸比实际的打印尺寸大。例如,在 96 dpi 的显示器上显示 1×1 英寸²、192 像素/英寸的图像时,屏幕上将以 2×2 英寸² 的区域显示。

5. 色彩深度

视频数字化后,能否真实反映出原始图像的色彩是十分重要的。在计算机中,采用色彩深度这一概念来衡量处理色彩的能力。色彩深度是指每个像素可显示出的色彩数,它和数字化过程中的量化数有密切关系。因此色彩深度基本上用多少量化数,也就是多少位 (bit) 来表示。显然,量化比特数越高,每个像素可显示出的色彩数目就越多。8 位色彩是 256 色;16 位色彩称为中 (thousands) 彩色;24 位色彩称为真彩色,就是百万 (millions) 色。另外,32 位色彩对应的是百万+ (millions+),实际上它仍是 24 位色彩深度,剩下的 8 位为每一个像素存储透明度信息,又称 Alpha 通道。8 位的 Alpha 通道,意味着每个像素均有 256 个透明度等级。

1.1.2 常用的影视编辑基础术语

在使用 Premiere Pro CS5 的过程中,会涉及许多专业术语。理解这些术语的含义,了解这些术语与 Premiere Pro CS5 的关系,是充分掌握 Premiere Pro CS5 的基础。

1. 帧

帧是组成影片的每一幅静态画面,无论是电影还是电视,都是利用动画的原理使图像产生运动。动画是一种将一系列差别很小的画面以一定速率连续放映而产生出运动视觉的技术。根据人类的视觉暂留现象,连续的静态画面可以产生运动效果。构成动画的最小单位为帧 (frame),即组成动画的每一幅静态画面,一帧就是一幅静态画面。

2. 帧速率

帧速率是视频中每秒包含的帧数。物体在快速运动时,人眼对于时间上每一个点的物体状态会

有短暂的保留现象。例如在黑暗的房间中晃动一支发光的手电筒，由于视觉暂留现象，看到的不是一个亮点沿弧线运动，而是一道道的弧线。这是由于手电筒在前一个位置发出的光还在人的眼睛里短暂保留，它与当前电筒的光芒融合在一起，因此组成一段弧线。由于视觉暂留的时间非常短，为 10^{-1} 秒数量级，所以为了得到平滑连贯的运动画面，必须使画面的更新达到一定标准，即每秒所播放的画面要达到一定数量，这就是帧速率。PAL制影片的帧速率为25帧/秒，NTSC制影片的帧速率为29.97帧/秒，电影的帧速率为24帧/秒，二维动画的帧速率为12帧/秒。

3. 采集

采集是指从摄像机、录像机等视频源获取视频数据，然后通过IEEE 1394接口接收和翻译视频数据，将视频信号保存到计算机硬盘中的过程。

4. 源

源是指视频的原始媒体或来源，通常指便携式摄像机、录像带等。配音是音频的重要来源。

5. 字幕

字幕可以是移动文字提示、标题、片头或文字标题。

6. 故事板

故事板是影片可视化的表示方式，单独的素材在故事板上被表示成图像的缩略图。

7. 画外音

对视频或影片的解说和讲解通常称为画外音，经常使用在新闻或纪录片中。

8. 素材

素材是指影片中的小片段，可以是音频、视频、静态图像或标题。

9. 转场（转换、切换）

转场就是在一个场景结束到另一个场景开始之间出现的内容。通过添加转场，剪辑人员可以将单独的素材和谐地融合成一部完整的影片。

10. 流

这是一种新的Internet视频传输技术，它允许视频文件在被下载的同时也可以被播放。流通常用于大的视频或音频文件。

11. NLE

NLE是指非线性编辑。传统的在录像带上的视频编辑是线性的，因为剪辑人员必须将素材按顺序保存在录像带上，而计算机的编辑则可以排列成任何顺序，因此被称为非线性编辑。

12. 模拟信号

模拟信号是指非数字信号。大多数录像带使用的是模拟信号，而计算机则使用的是数字信号，用1和0处理信息。

13. 数字信号

数字信号是用1和0组成的计算机数据，是相对于模拟信息而言的数字信息。

14. 时间码

时间码是指用数字的方法表示视频文件的一个点相对于整个视频或视频片段的位置。时间码可以用于进行精确的视频编辑。

15. 渲染

渲染是指将节目中所有源文件收集在一起，创建最终影片的过程。

16. 制式

所谓制式，就是指传送电视信号所采用的技术标准。基带视频是一个简单的模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于在接收端正确地显示图像，信号的细节取决于应用的视频标准或者【制式】(NTSC/PAL/SECAM)。

17. 节奏

一部好片子的形成大多都源于节奏。视频与音频紧密结合，使人们在观看某部片子时，不但有情感的波动，还要在看完一遍后对这部片子有个整体感觉，这就是节奏的魅力，它是音频与视频的完美结合。节奏是在整体片子的感觉基础上形成的，它也象征一部片子的完整性。

18. 宽高比

视频标准中的另一个重要参数是宽高比，可以用两个整数的比来表示，也可以用小数来表示，如 4:3 或 1.33。电影、SDTV (标清电视) 和 HDTV (高清晰度电视) 具有不同的宽高比，SDTV 的宽高比是 4:3 或 1.33；HDTV 和扩展清晰度电视 (EDTV) 的宽高比是 16:9 或 1.78；电影的宽高比从早期的 1.333 到宽银幕的 2.77。由于输入图像的宽高比不同，便出现了在某一宽高比屏幕上显示不同宽高比图像的问题。像素宽高比是指图像中一个像素的宽度和高度之比，帧宽高比则是指图像一帧的宽度与高度之比。某些视频输出使用相同的帧宽高比，但使用不同的像素宽高比。例如，某些 NTSC 数字化压缩卡产生 4:3 的帧宽高比，使用方像素 (1.0 像素比) 及 640×480 像素分辨率；DV-NTSC 采用 4:3 的帧宽高比，但使用矩形像素 (0.9 像素比) 及 720×486 像素分辨率。

1.2 Premiere Pro CS5 简介

Premiere 是 Adobe 公司基于 Macintosh 平台开发的视频编辑软件，它集视、音频编辑于一身，广泛地应用于电视节目制作、广告制作及电影剪辑等领域。

Premiere 可以在计算机上观看并编辑多种文件格式的电影，还可以制作用于后期节目制作的编辑制定表 (edit decision list, EDL)。通过其他的计算机外部设备，Premiere 还可以进行电影素材的采集，可以将作品输出到录像带、CD-ROM 和网络，或将 EDL 输出到录像带生产系统。

Premiere Pro CS5 提供了更加强大、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，利用新一代处理器运行在 Windows XP 系统下的速度方面的优势，提供了能够自由渲染的编辑功能。


Premiere Pro CS5 既是一个独立的产品，也是新推出的 Adobe Video Collection 中的关键组件。


Premiere Pro CS5 把广泛的硬件支持和坚持独立性结合在一起，能够支持高清晰度和标准清晰度的电影胶片，剪辑人员能够输入和输出各种视频和音频模式。另外，Premiere Pro CS5 能够以工业开放的交换模式 AAF (advanced authoring format, 高级制作格式) 输出，用于进行其他专业产品的工作。

1.3 Premiere Pro CS5 的启动和退出

在计算机中安装了 Premiere Pro CS5 后, 就可以使用它来编辑制作各种视频、音频作品了, 下面介绍 Premiere Pro CS5 的启动及退出。

1.3.1 启动 Premiere Pro CS5

Premiere Pro CS5 安装完成后, 可以单击【开始】按钮, 选择【所有程序】| Adobe |【Adobe Premiere Pro CS5 中文版】| Adobe Premiere Pro CS5 命令, 或在桌面上双击  (Premiere Pro CS5) 图标启动。

01 在桌面上双击  图标, 启动 Premiere Pro CS5 程序, 在启动过程中会弹出图 1-1 所示的信息面板。

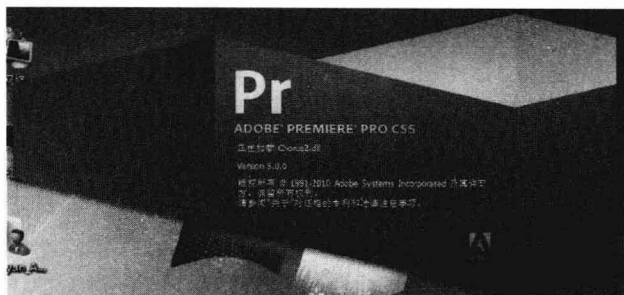


图 1-1 启动时的信息面板

02 进入欢迎界面, 如图 1-2 所示, 单击面板上的【新建项目】按钮。



图 1-2 欢迎界面

在欢迎界面中除【新建项目】按钮外, 还包括以下几个按钮或选项:

- 打开项目: 用于打开一个已有的项目文件。
- 帮助: 用于打开软件本身所带的帮助文件。
- 最近使用项目: 在它下面会列出最近编辑或打开过的项目文件名。
- 退出: 退出 Premiere Pro CS5 软件。

03 弹出【新建项目】对话框，如图 1-3 所示，在该对话框中可以设置项目文件的格式、编辑模式和帧尺寸，单击【位置】右侧的【浏览】按钮，在弹出的【浏览文件夹】对话框中可以选择文件保存的路径，在【名称】文本框中输入当前项目文件的名称，然后单击【确定】按钮。

04 弹出【新建序列】对话框，如图 1-4 所示。设置完序列参数后，单击【确定】按钮。

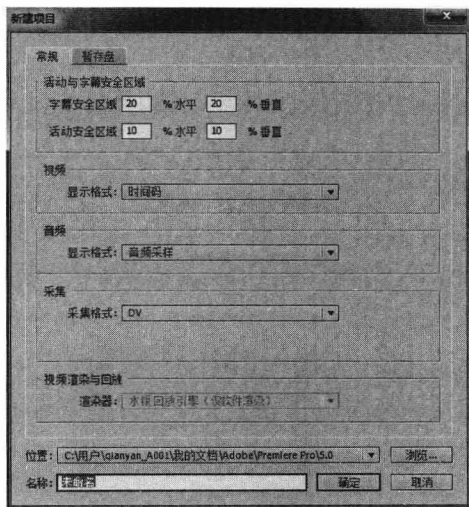


图 1-3 【新建项目】对话框

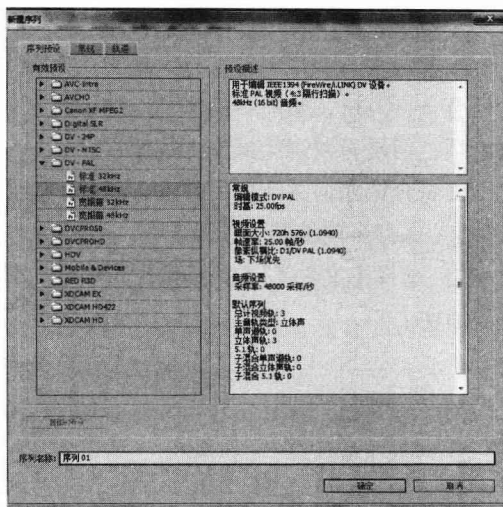


图 1-4 【新建序列】对话框

05 进入 Premiere Pro CS5 工作界面，如图 1-5 所示，然后就可以进行编辑工作了。

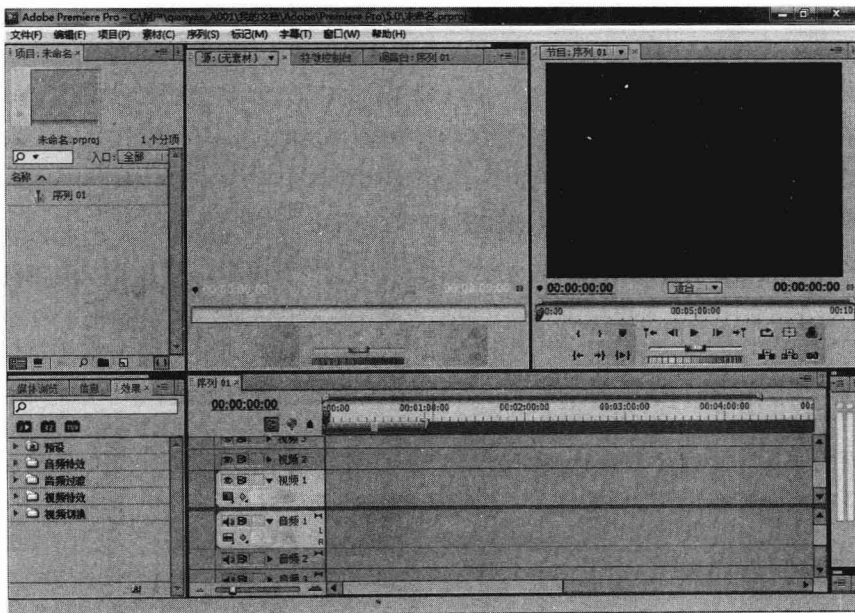


图 1-5 Premiere Pro CS5 工作界面

1.3.2 退出 Premiere Pro CS5

在 Premiere Pro CS5 软件中编辑完成后，可退出该软件，具体操作步骤如下：