



高职高专“十二五”规划教材 计算机专业系列

# Premiere Pro CS4

## 视频编辑案例 实训教程

主编 陈久健



高职高专“十二五”规划教材  
计算机专业系列

# Premiere Pro CS4

## 视频编辑案例实训教程

主 编 陈久健  
副主编 谢建梅 陈誅玮



南京大学出版社

## 内容简介

本书通过非线性视频编辑基础、Premiere Pro CS4 入门与提高实训和 Premiere Pro CS4 综合实训三大环节,全面介绍了 Premiere Pro CS4 主要功能和视频创意设计技巧,并循序渐进地安排了一系列行之有效的实训项目。

“非线性视频编辑基础”部分主要介绍了视频编辑理论知识、素材的管理、视频素材的编辑、三点四点编辑、视频编辑工具介绍等,较全面介绍了非线性视频编辑的基础知识和基本操作。

“入门与提高实训”部分精心安排了 27 个实训项目,涵盖了 Premiere Pro CS4 的主要功能。本部分通过“任务驱动”和“模拟实战”的方式,引导学生逐步熟悉软件功能,从而进入更高层次的学习。每个实训项目具有很强的针对性、实用性和可操作性。

“综合实训”部分安排了 3 个案例,通过详细的分析和制作过程讲解,引导读者将软件功能和实际应用紧密结合起来,启发读者逐步掌握 Premiere Pro CS4 设计实用作品的技能,拓展创作影视作品的思维。

本案例教程侧重实用性,以“任务驱动+模拟实战”的结构方式构建内容,使学习者在案例制作过程中轻松掌握软件的操作和原理。本书适合作为各级、各类高职院校和社会短训班的教材,同时也是影音设计爱好者相当实用的自学读物。

### 图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS4 视频编辑案例实训教程 / 陈久健

主编. —南京:南京大学出版社,2013. 7

高职高专“十二五”规划教材. 计算机专业系列

ISBN 978-7-305-11796-1

I. ①P… II. ①陈… III. ①视频编辑软件—高等职业教育—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 161817 号

出版发行 南京大学出版社

社 址 南京市汉口路 22 号 邮 编 210093

网 址 <http://www.NjupCo.com>

出版人 左 健

丛 书 名 高职高专“十二五”规划教材·计算机专业系列

书 名 **Premiere Pro CS4 视频编辑案例实训教程**

主 编 陈久健

责任编辑 邱 丹 蔡文彬 编辑热线 025-83686531

照 排 江苏南大印刷厂

印 刷 南京大众新科技印刷有限公司

开 本 787×1092 1/16 印张 16.75 字数 387 千

版 次 2013 年 7 月第 1 版 2013 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-305-11796-1

定 价 34.00 元

发行热线 025-83594756

电子邮件 [Press@NjupCo.com](mailto:Press@NjupCo.com)

[Sales@NjupCo.com](mailto:Sales@NjupCo.com)(市场部)

\* 版权所有,侵权必究

\* 凡购买南大版图书,如有印装质量问题,请与所购图书销售部门联系调换

# 前 言

Premiere Pro CS4 是由 Adobe 公司开发的影视编辑软件。它功能强大,易学易用,深受广大影视制作和影视后期编辑人员的喜爱,已经成为这一领域最流行的软件之一。目前,我国众多高职院校和本科院校的数字媒体艺术专业和新闻传播专业都将 Premiere Pro CS4 作为一门重要的专业课程。为了高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程,我们组织了多位长期从事 Premiere 教学的老师合作编写了本书。

本案例教程注重实用,融视频编辑理论和应用实战技巧为一体,精心挑选和设计了一些典型案例作为实例,力求通过课堂演练,使学生快速掌握软件的应用技巧;通过对软件基础知识的讲解,使学生深入学习软件功能;在学习了基础知识和基本操作后,通过综合实训案例,拓展了学生的实际应用能力。

本书有配套的书中所有案例的素材及部分效果文件。另外,为方便教师教学,本书提供了相应的 PPT 课件、考试大纲等教学资源。本书建议学时为 64 学时,其中实训为 40 学时。各章的参考学时参见表 1。

表 1 学时分配表

| 章 节  | 课程内容          | 学时分配 |    |
|------|---------------|------|----|
|      |               | 讲授   | 实训 |
| 第一章  | 非线性编辑基础知识     | 1    | 1  |
| 第二章  | Premiere 基础操作 | 2    | 3  |
| 第三章  | 实训 1、实训 2     | 3    | 4  |
|      | 实训 3、实训 4     | 2    | 5  |
| 第四章  | 实训 5、实训 6     | 2    | 4  |
|      | 实训 7、实训 8     | 2    | 4  |
|      | 实训 9          | 2    | 4  |
| 第五章  | 综合实训 1        | 3    | 5  |
|      | 综合实训 2        | 4    | 5  |
|      | 综合实训 3        | 3    | 5  |
| 课时总计 |               | 24   | 40 |

本书由陈久健主编,参加本书编写的作者均为从事视频编辑教学工作的资深教师,有着丰富的教学经验和影视作品编辑经验。全书由陈久健副教授组稿并负责编写主要内

容,陈詠玮老师负责编写第 2 章的全部内容,谢建梅老师负责编写第 4 章的“外挂滤镜特效应用”内容。参加本书编写的还有周培英、章玉斌、裴应胜、江娇媚等,对他们的劳动和协助,在此深表谢意。

本书参考了一些相关同类书籍内容,并使用了网络提供的素材资源,对他们的劳动成果在此亦深表谢意。

本书适合作为各级、各类高职院校和社会短训班的教材,同时也是影音设计爱好者相当实用的自学读物。

由于时间紧迫,加之我们水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者  
2013 年 3 月

# 目 录

## 第一篇 非线性视频编辑基础

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 第 1 章 非线性编辑基础知识 .....             | 3  |
| 1.1 线性编辑和非线性编辑 .....              | 3  |
| 1.2 非线性编辑系统的构成 .....              | 4  |
| 1.3 非线性编辑的主要内容 .....              | 5  |
| 1.4 非线性编辑的常用术语 .....              | 5  |
| 第 2 章 Premiere Pro CS4 基本操作 ..... | 7  |
| 2.1 Premiere Pro CS4 的启动 .....    | 7  |
| 2.2 素材管理 .....                    | 10 |
| 2.2.1 导入文件和文件夹 .....              | 10 |
| 2.2.2 导入序列图片 .....                | 11 |
| 2.2.3 导入 Premiere 项目文件 .....      | 11 |
| 2.2.4 素材信息的查看与重命名 .....           | 12 |
| 2.2.5 素材分类与查找 .....               | 12 |
| 2.3 在监视器窗口编辑素材 .....              | 14 |
| 2.3.1 素材源窗口和节目窗口 .....            | 14 |
| 2.3.2 修整窗口 .....                  | 17 |
| 2.4 三点编辑和四点编辑 .....               | 18 |
| 2.4.1 三点编辑 .....                  | 18 |
| 2.4.2 四点编辑 .....                  | 19 |
| 2.5 使用时间线窗口剪辑 .....               | 20 |
| 2.5.1 素材的移动 .....                 | 21 |
| 2.5.2 素材的复制和粘贴 .....              | 21 |
| 2.5.3 素材的替换 .....                 | 22 |
| 2.5.4 音视频素材的组合与分离 .....           | 22 |
| 2.5.5 轨道的添加、删除和隐藏 .....           | 23 |
| 2.5.6 设置素材的播放速度 .....             | 24 |
| 2.6 使用视频编辑工具 .....                | 28 |

|       |            |    |
|-------|------------|----|
| 2.6.1 | 滚动编辑 ..... | 28 |
| 2.6.2 | 波纹编辑 ..... | 28 |
| 2.6.3 | 滑移编辑 ..... | 29 |
| 2.6.4 | 滑动编辑 ..... | 30 |

## 第二篇 Premiere Pro CS4 基础与提高实训

|       |                                  |     |
|-------|----------------------------------|-----|
| 第3章   | Premiere Pro CS4 基础实训 .....      | 35  |
| 3.1   | 实训1 Premiere Pro CS4 的安装 .....   | 35  |
| 3.2   | 实训2 Premiere Pro CS4 的基本操作 ..... | 41  |
| 3.2.1 | 基本操作流程 .....                     | 41  |
| 3.2.2 | 声画对位 .....                       | 47  |
| 3.2.3 | 多机位视频素材的编辑 .....                 | 49  |
| 3.3   | 实训3 视频编辑 .....                   | 57  |
| 3.3.1 | 画轴卷动效果 .....                     | 57  |
| 3.3.2 | 制作卡拉OK效果 .....                   | 62  |
| 3.3.3 | 制作“影视频道片头”视频 .....               | 66  |
| 3.4   | 实训4 制作字幕 .....                   | 75  |
| 3.4.1 | 水中倒影字幕效果 .....                   | 75  |
| 3.4.2 | 打字效果 .....                       | 81  |
| 第4章   | Premiere Pro CS4 提高实训 .....      | 91  |
| 4.1   | 实训5 转场应用 .....                   | 91  |
| 4.1.1 | “丽江古城”电子相册制作 .....               | 91  |
| 4.1.2 | 倒计时制作 .....                      | 110 |
| 4.2   | 实训6 添加特效 .....                   | 115 |
| 4.2.1 | 局部马赛克效果 .....                    | 115 |
| 4.2.2 | 轨道蒙版透视效果 .....                   | 118 |
| 4.3   | 实训7 视频抠像特效应用 .....               | 122 |
| 4.3.1 | 任意颜色的抠像 .....                    | 122 |
| 4.3.2 | 为主持人添加背景 .....                   | 125 |
| 4.3.3 | 为画面替换前景 .....                    | 129 |
| 4.4   | 实训8 音频编辑与特效 .....                | 131 |
| 4.4.1 | 音频编辑 .....                       | 131 |
| 4.4.2 | 调整音频播放速度 .....                   | 138 |
| 4.4.3 | 实现音频淡入淡出 .....                   | 141 |
| 4.4.4 | 清除背景噪音 .....                     | 143 |
| 4.5   | 实训9 外挂滤镜特效应用 .....               | 145 |

|       |                |     |
|-------|----------------|-----|
| 4.5.1 | 星光效果 .....     | 145 |
| 4.5.2 | 阳光效果 .....     | 148 |
| 4.5.3 | 画面逐渐发光效果 ..... | 151 |
| 4.5.4 | 森林透光效果 .....   | 155 |
| 4.5.5 | 旧电影效果 .....    | 157 |
| 4.5.6 | 雨天效果 .....     | 161 |
| 4.5.7 | 下雪效果 .....     | 165 |

### 第三篇 Premiere Pro CS4 综合实训

|       |                             |     |
|-------|-----------------------------|-----|
| 第 5 章 | Premiere Pro CS4 综合实训 ..... | 171 |
| 5.1   | 综合实训 1 制作“童年拾趣”电子相册 .....   | 171 |
| 5.2   | 综合实训 2 制作旅游宣传片 .....        | 198 |
| 5.3   | 综合实训 3 制作栏目剧片段 .....        | 244 |
| 参考文献  | .....                       | 258 |

# 第一篇

---

## 非线性视频编辑基础



## 第1章 非线性编辑基础知识

随着计算机技术的发展,传统的线性磁带编辑方法已基本被淘汰,取而代之的是一种能对原始视频素材的任意部分进行随机存取、修改和剪辑处理的非线性编辑技术。

### 1.1 线性编辑和非线性编辑

非线性编辑是相对于线性编辑而言的,本书即将介绍的 Premiere 正是一种专业的非线性编辑工具,下面简要介绍非线性编辑的一些基本常识。

#### 1. 线性编辑和非线性编辑简介

传统的影视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。由于磁带上所记录的画面是按顺序存放的,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。显然,线性编辑的效率很低。

非线性编辑则是采用计算机图像技术和数字压缩技术将视频、音频素材数字化,存储在计算机的存储介质中,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计算机存储介质上的,所以其信息存储位置是并列和平行的,与原始素材输入到计算机时的先后顺序无关。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。

#### 2. 非线性编辑系统的特点

随着数字视频技术的日益发展,非线性编辑系统的优势越来越明显,其突出特点如下:

(1) 编辑效率高。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,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带复制时,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,还可利用网络上的计算机协同创作。

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

## 1.2 非线性编辑系统的构成

非线性编辑系统主要由数字计算机平台、非线性编辑板卡和非线性编辑软件三个部分组成。

### 1. 数字计算机平台

数字计算机是进行非线性编辑的基本硬件平台,主要分为个人计算机(PC)和苹果机(Mac)两种类型。

早期的非线性编辑系统多采用 Mac 平台。随着微型机技术的发展,非线性编辑的主流平台逐渐转向 PC 下的 Windows 2000 和 Windows XP。

### 2. 非线性编辑板卡

非线性编辑板卡是进行非线性编辑的核心部件,其主要功能是实现模拟信号与数字信号的互相转换。具体功能一般包括:音/视频的采集、音/视频的压缩、音/视频的回放及部分实时特技的实现。

非线性编辑板卡分为单通道和双通道两种类型。单通道编辑板卡只能处理一层画面,两层以上画面的处理和特技功能由计算机软件来完成,因而不能满足对实时性和复杂画面的处理要求。双通道编辑板卡能够处理两层以上的画面,可以实时完成部分特技功能。

业余条件下,只需一块 IEEE 1394 卡即可。专业级的非线性编辑板卡的功能则要强大得多,比如,Matriox 公司的 Digisuite 系列非线性编辑板卡可以进行五层实时处理,五个通道都可以独立设置多重特技,支持千变万化的特技制作。

### 3. 非线性编辑软件

非线性编辑软件一般具有编辑、特技处理、动画创作、字幕制作等功能。随着计算机硬件性能的提高,视频编辑处理对专用器件的依赖越来越小,软件的作用则更加突出。常见的非线性编辑软件有 Adobe 的 Premiere、康奈普斯的 Edius、友立的绘声绘影和中科大洋等,它们都具有功能强大的视频编辑、特技处理、音频合成、字幕制作、图像合成和协同工作等功能。

### 1.3 非线性编辑的主要内容

非线性编辑主要包括素材采集与导入、素材编辑、特技处理、字幕制作和影片输出等基本内容。

#### 1. 素材采集与导入

素材采集是利用 Premiere Pro 等非线性编辑软件,将模拟视频、音频信号转换成数字信号存储到计算机中,或者将外部的数字视频存储到计算机中,成为可以处理的素材。

素材导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 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主要包括转场和特效。影视作品中的各种特效画面效果,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. 视频输出

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

### 1.4 非线性编辑的常用术语

非线性视频编辑处理涉及一系列专用的概念,下面简单介绍其中最常用的一些术语。

**1. 帧** 帧(Frame)是传统影视和数字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,每一幅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。

**提示:**人类的视觉存在一个视觉暂留现象,当按 24~30 帧/秒的速度播放静态画面时,就能产生平滑和连续的视频效果。

#### 2. 帧速率

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

#### 3. 采集

视频采集是指将模拟原始素材数字化并将其导入计算机的过程。随着 DV 的普及,

DV 输出的数字信号可以通过 IEEE 1394 接口直接保存到电脑中。

#### 4. 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。

#### 5. 字幕/标题

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志性元素,如文字、图形、照片、标记等。

#### 6. 转场/切换

转场(Transition)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。

#### 7. 特效/滤镜

在视频处理中,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上,而特效则侧重于对影像进行的各种变形和动作效果。

#### 8. 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。

#### 9. 时:分:秒:帧

“时:分:秒:帧”是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 00:12:18:15 的剪辑表示动画将播放 12 分 18 秒 5 帧。

#### 10. 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。

#### 11. 电视制式

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。目前,国际通行的彩色电视广播制式有三种,即 NTSC、PAL、SECAM 三种制式。

##### (1) NTSC 制

正交平衡调幅制——National Television Systems Committee,简称 NTSC 制。采用这种制式的主要国家有美国、加拿大和日本等。这种制式解决了彩色电视和黑白电视兼容的问题,但也存在容易失真、色彩不稳定等缺点。这种制式的帧速率为 29.97 帧/秒,每帧 525 行 262 线,标准分辨率为  $720 \times 480$ 。

##### (2) PAL 制

正交平衡调幅逐行倒相制——Phase Alternative Line,简称 PAL 制。中国、德国、英国和其他一些西北欧国家采用这种制式。这种制式克服了 NTSC 制因相位敏感造成色彩失真的缺点。这种制式帧速率为 25 帧/秒,每帧 625 行 312 线,标准分辨率为  $720 \times 576$ 。

##### (3) SECAM 制

行轮换调频制——Sequential Couleur Avec Memoire,简称 SECAM 制。采用这种制式的有法国、前苏联和东欧一些国家。这种电视制式的特点是不怕干扰、色彩保真度高。这种制式的帧速率为 25 帧/秒,每帧 625 行 312 线,标准分辨率为  $720 \times 576$ 。

## 第2章 Premiere Pro CS4 基本操作

在对 Adobe Premiere Pro CS4 的主要工作界面进行了解之后即可开始进行编辑工作。进行编辑工作前首先要收集和准备素材,然后新建项目,最后还要对素材进行编辑。本章将按照编辑影片的工作流程对 Adobe Premiere Pro CS4 的基本操作进行介绍。

### 2.1 Premiere Pro CS4 的启动

通过双击桌面快捷图标或选择菜单命令打开 Adobe Premiere Pro CS4,启动后会进入启动页面,如图 2-1-1 所示。单击【新建项目】命令将弹出相应的对话框,如图 2-1-2 所示。项目(Project)是一种单独的 Premiere 文件,包含了序列以及组成序列的素材(视频片段、音频文件、静态图像以及字幕等);也存储了关于序列和参考的信息,比如采集设置、切换和音频混合;还包含了所有编辑结果的数据。项目文件的后缀名是“.prproj”。

\* 注意:项目文件应存放在一个同名的文件夹中。

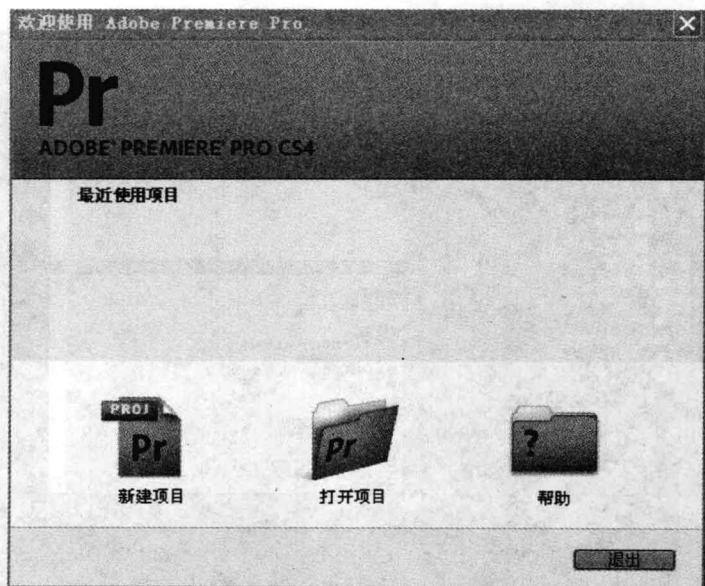


图 2-1-1 启动页面

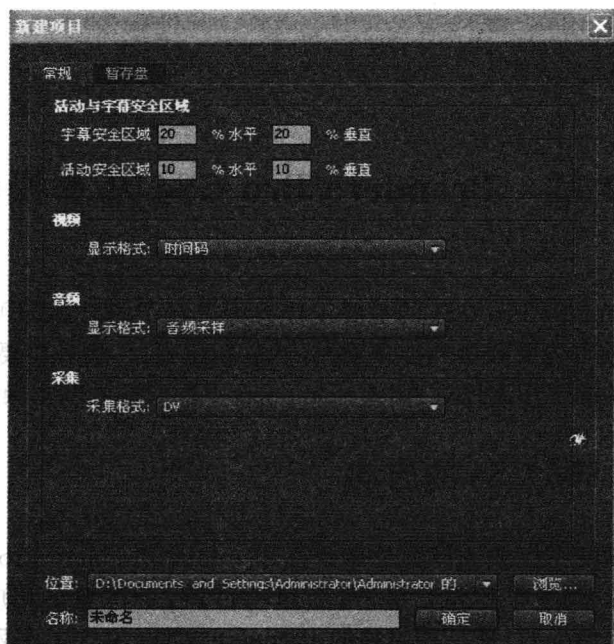


图 2-1-2 “新建项目”对话框

根据需要选择视频、音频编辑的方法,一般情况下多选择“时间线方式”和“音频样本方式”,视频捕获方式默认为“DV 方式”,最后输入项目要保存的“地址”和“项目名称”,单击【确定】按钮进入【新建序列】对话框,如图 2-1-3 所示。



图 2-1-3 “新建序列”对话框

在【新建序列】对话框中选择模式,由于我国采用的是“DV-PAL”制式,一般来说,在新建项目时大多选择DV-PAL制中的“标准 48 kHz”模式。用户还可以单击【常规】选项卡对更详细的内容进行自定义设置,如图 2-1-4 所示。

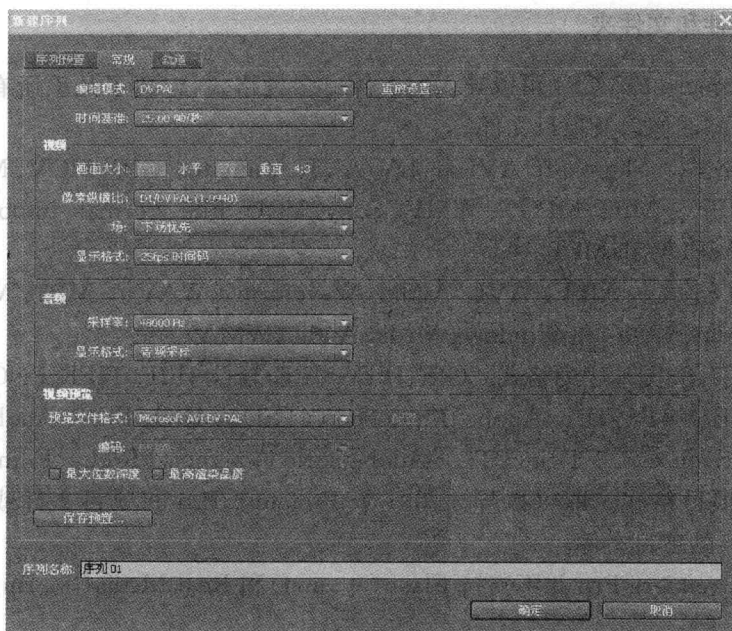


图 2-1-4 “常规”选项卡

单击【确定】进入 Adobe Premiere Pro CS4 的项目工作窗口,如图 2-1-5 所示,该窗口由项目窗口、时间线窗口、工具栏、监视器窗口、字幕编辑器窗口、特效面板等构成。

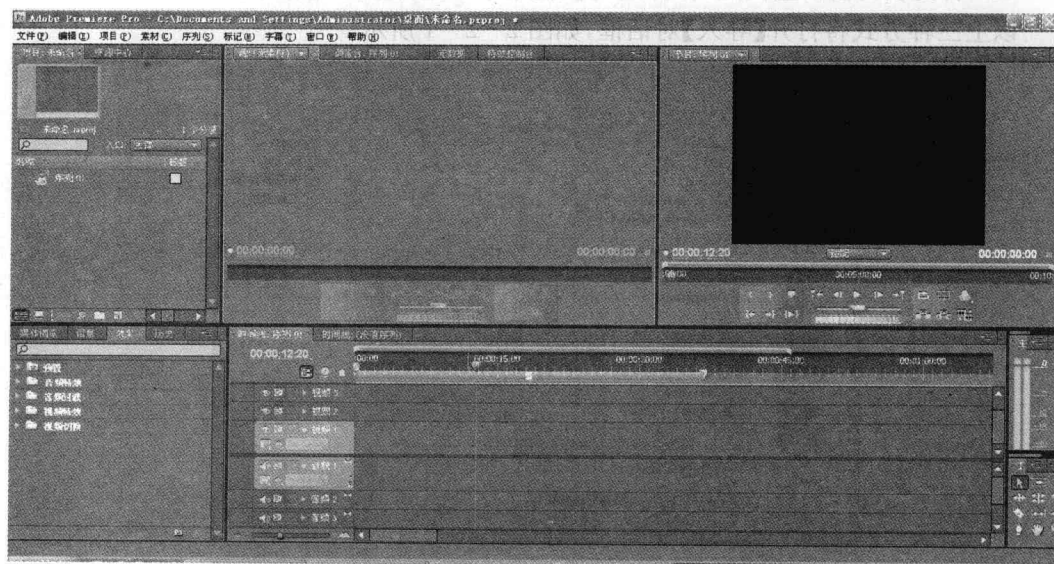


图 2-1-5 “项目工作”窗口