

◎教育部推荐用书



中等职业教育
计算机专业系列教材

Premiere CS4 影视剪辑案例教程

中等职业教育计算机专业系列教材编委会

张小毅 总主编
江媛媛 主 编
周开阳 主 审



重庆大学出版社

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

◎教育部推荐用书



中等职业教育
计算机专业系列教材

Premiere CS4

影视剪辑案例教程

中等职业教育计算机专业系列教材编委会

总主编 张小毅

主 编 江媛媛

主 审 周开阳

编 者 (以姓氏笔画为序)

刘 铁 张元良

陶琼瑶 谢 涛

PRODUCTION

SCENE

DIRECTOR



重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>

内 容 提 要

Premiere CS4 是一款性能优异的非线性影视编辑软件,它可以对静态素材图片、视频文件进行专业的处理。

本书以Adobe Premiere CS4中文版为平台,以实例教学为主线,详细讲述了用该软件进行视频编辑的流程及方法。全书分成七个模块:视频知识和Adobe Premiere CS4界面的入门,剪辑案剪辑方法,镜头组接规律及转场效果的使用,视频特效的运用,音频的相关编辑,制作特效字幕,综合案例。

本书是中等职业学校“影视后期合成”方向的专业教材,同时也可作为Premiere CS4爱好者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere CS4影视剪辑案例教程/江媛媛等主编.
—重庆:重庆大学出版社,2011.6
中等职业教育计算机专业系列教材
ISBN 978-7-5624-5672-8

I. ①P… II. ①江… III. ①图形软件, Premiere CS4—
专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第167856号

中等职业教育计算机专业系列教材 Premiere CS4 影视剪辑案例教程

中等职业教育计算机专业系列教材编委会

总主编 张小毅

主 编 江媛媛

主 审 周开阳

策划编辑:李长惠 王 勇 王海琼

责任编辑:张 婷 版式设计:王海琼 张 婷

责任校对:任卓惠 责任印制:赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人:邓晓益

社址:重庆市沙坪坝正街174号重庆大学(A区)内

邮编:400030

电话:(023) 65102378 65105781

传真:(023) 65103686 65105565

网址:<http://www.cqup.com.cn>

邮箱:fxk@cqup.com.cn(营销中心)

全国新华书店经销

重庆三联商和包装印务有限公司印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:11.75 字数:293千

2011年6月第1版 2011年6月第1次印刷

印数:1—3 000

ISBN 978-7-5624-5672-8 定价:30.00元(含DVD)

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换

版权所有,请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书,违者必究

序 言

进入21世纪,随着计算机科学技术的普及和发展加快,社会各行业的建设和发展对计算机技术的要求越来越高,计算机已成为各行各业不可缺少的基本工具之一。在今天,计算机技术的使用和发展,对计算机技术人才的培养提出了更高的要求,培养能够适应现代化建设需求的、能掌握计算机技术的高素质技能型人才,已成为职业教育人才培养的重要内容。

按照“以就业为导向”的办学方向,根据国家教育部中等职业教育人才培养的目标要求,结合社会行业对计算机技术操作型人才的需要,我们在调查、总结前些年计算机应用型专业人才培养的基础上,重新对计算机专业的课程设置进行了调整,进一步突出专业教学内容的针对性和实效性,重视对学生计算机基础知识的教学和对计算机技术操作能力的培养,使培养出来的人才能真正满足社会行业的需要。为进一步提高教学的质量,我们专门组织了有丰富教学经验的教师和有实践经验的行业专家,重新编写了这套中等职业学校计算机专业教材。

本套教材编写采用了新的教育思想、教学观念,遵循的编写原则是:“拓宽基础、突出实用、注重发展。”为满足学生对计算机技术学习的需求,力求使教材突出以下几个主要特点:一是按专业基础课、专业特征课和岗位能力课三个层面设置课程体系,即:设置所有计算机专业共用的几门专业基础课,按不同专业方向开设专业特征课,同时根据专业就业所要从事的某项具体工作开设相关的岗位能力课;二是体现以学生为本,针对目前职业学校学生学习的实际情况,按照学生对专业知识和技能学习的要求,教材在编写中注意了语言表述的通俗性,以任务驱动的方式组织教材内容,以服务学生为宗

旨，突出学生对知识和技能学习的主体性；三是强调教材的互动性，根据学生对知识接受的过程特点，重视对学生探究能力的培养，教材编写采用了以活动为主线的方式进行，把学与教有机结合，增加学生的学习兴趣，让学生在教师的帮助下，通过活动掌握计算机技术的知识和操作的能力；四是重视教材的“精、用、新”，根据各行各业对计算机技术使用的需要，在教材内容的选择上，做到“精选、实用、新颖”，特别注意反映计算机的新知识、新技术、新水平、新趋势的发展，使所学的计算机知识和技能与行业需要相结合；五是编写的体例和栏目设置新颖，易受到中职学生的喜爱。这套教材实用性和操作性较强，能满足中等职业学校计算机专业人才培养目标的要求，也能满足学生对计算机专业技术学习的不同需要。

为了便于组织教学，与教材配套有相关教学资源材料供大家参考和使用。希望重新推出的这套教材能得到广大师生喜欢，为职业学校计算机专业的发展做出贡献。

中等职业学校计算机专业教材编委会

2008年7月

前 言

影视媒体已经成为当前最为大众化、最具影响力的媒体形式。目前社会上对影视制作人员的需求量日益增大。不论在影视行业从事前期摄像工作还是后期制作工作,影视剪辑都是需要掌握的基本技能。

影视剪辑Adobe Premiere CS4是一款性能优异的非线性影视编辑软件,它可以对静态的素材图片、视频文件进行专业的处理。本书以Adobe Premiere CS4中文版为平台,针对当前中等职业教与学的实际进行编写,详细讲述了利用Adobe Premiere CS4进行视频编辑的流程及方法,其目的是通过全书的学习培养出适合职业需求的影视制作人员。

本书以“任务驱动、案例教学”和“学生为主,教师为辅”为宗旨,各模块都采用任务驱动模式,通过具体任务的完成,引出相关概念,避免了从纯理论入手的传统教学模式。全书有视频知识和Adobe Premiere CS4界面的入门、剪辑技法、镜头组接规律及转场效果的使用、视频特效的运用、音频的相关编辑、制做特效字幕、综合案例,7个模块。

本书每个模块内栏目的构成及功能如下:

模块综述 概括说明本模块的知识点任务,以及学生应到达的目标。

任务概述 简述任务涉及的相关知识点,进行导入。

做一做 趣味性的学生操作活动。

为了方便教学,重庆大学出版社的资源网站(www.cqup.com.cn,用户名和密码:cqup)为本教材提供了电子教学参考资料包,包含多媒体课件、电子教案。

本书模块一、模块二由重庆市渝北职业教育中心刘铁编写;模块三至模块五由重庆市龙门浩职业中学校江媛媛编写;模块六

由张元良编写; 模块七由重庆重钢电视台陶琼瑶编写, 全书由江媛媛任主编并完成统稿工作。在此也感谢重钢电视台采编人员张冰、陈卫城、陈皓、沙凌云、梅刚、唐汶睿、沈勇、熊珊给予本书模块七编写的支持。

由于作者水平有限, 时间仓促, 书中难免有错误和疏漏之处, 敬请广大读者批评指正。

编者
2010年7月

教师信息反馈表

为了更好地为教师服务,提高教学质量,我社将为您的教学提供电子和网络支持。请您填好以下表格并经系主任签字盖章后寄回,我社将免费向您提供相关的电子教案、网络交流平台或网络化课程资源。

请按此裁下寄回我社或在网上下载此表格填好后E-mail发回

| | | | |
|-------------|--------|---------|------|
| 书名: | | 版次 | |
| 书号: | | | |
| 所需要的教学资料: | | | |
| 您的姓名: | | | |
| 您所在的校(院)、系: | 校(院) | 系 | |
| 您所讲授的课程名称: | | | |
| 学生人数: | _____人 | _____年级 | 学时: |
| 您的联系地址: | | | |
| 邮政编码: | | 联系电话 | (家) |
| | | | (手机) |
| E-mail:(必填) | | | |
| 您对本书的建议: | | 系主任签字 | |
| | | 盖章 | |

请寄:重庆市沙坪坝正街174号重庆大学(A区)
重庆大学出版社教材推广部

邮编:400030

电话:023-65112084 023-65112085

传真:023-65103686

网址:<http://www.cqup.com.cn>

E-mail:fxk@cqup.com.cn

目 录

| | | |
|------------|-----------------------------|-----------|
| 模块一 | 初识Premiere CS4 | 1 |
| 任务一 | 了解视频制式 | 2 |
| 任务二 | 认识Premiere CS4 | 6 |
| 任务三 | 掌握影片的制作流程 | 13 |
| 模块二 | 采集、剪辑素材 | 27 |
| 任务一 | 采集素材 | 28 |
| 任务二 | 制作“上学歌” | 32 |
| 任务三 | 时间线的嵌套 | 41 |
| 模块三 | 掌握镜头组接规律 | 51 |
| 任务一 | 熟悉景别 | 52 |
| 任务二 | 认识蒙太奇 | 60 |
| 任务三 | 初识视频剪辑技法 | 66 |
| 任务四 | 制作“四季更替”的转场特效 | 69 |
| 模块四 | 应用视频特效 | 77 |
| 任务一 | 调整美女与花的颜色 | 78 |
| 任务二 | 替换汽车颜色 | 82 |
| 任务三 | 制作沙漠水源特效 | 86 |
| 任务四 | 制作露天电视效果 | 91 |
| 任务五 | 制作水墨画效果 | 94 |
| 任务六 | 制作局部“马赛克” | 97 |
| 模块五 | 音频的剪辑 | 99 |
| 任务一 | 合成串烧《情歌王》 | 100 |
| 任务二 | 分离立体声歌曲 | 102 |
| 任务三 | 制作搞怪音乐 | 110 |
| 任务四 | 录歌 | 116 |

| | | |
|------------|-------------------------|------------|
| 模块六 | 制作字幕 | 123 |
| 任务一 | 制作静态字幕 | 124 |
| 任务二 | 制作《静夜思》动态字幕 | 138 |
| 任务三 | 绘制节目预告图形 | 143 |
| 任务四 | 制作卷轴特效《琵琶行》 | 149 |
| 模块七 | 综合案例 | 161 |
| 任务一 | 欣赏与分析《致敬，百年重钢》专题片 | 162 |
| 任务二 | 了解专题片制作的前期准备工作 | 164 |
| 任务三 | 后期编辑《致敬，百年重钢》 | 170 |
| 任务四 | 影片渲染输出与刻录光盘 | 172 |

模块一

初识Premiere CS4

模块综述

Premiere CS4出自Adobe公司，是一款专业视、音频编辑软件，可以在各种平台下和硬件配合使用，被广泛地应用于影视剪辑、电视栏目包装、广告制作等领域。这款相当专业的DV(Desktop Video)编辑软件，在业内受到了广大视频编辑专业人员和视频爱好者的好评。

学习完本模块后，你将能够：

- 了解视频制式相关知识；
- 掌握Premiere CS4界面组成；
- 掌握Premiere CS4基本的操作；
- 掌握Premiere CS4编辑视频的基本流程。

任务一 了解视频制式

任务概述

伴随着计算机多媒体技术和网络技术的飞速发展，数字视频和音频设备已经逐步进入了千家万户。为了更好地掌握Premiere Pro CS4的剪辑技巧，需要对视频的相关知识有一定的了解。

做一做

进行下面的小活动，并回答问题。

- (1) 注视右图中心的4个黑点(不要看整个图片!), 持续时间15~30 s。
- (2) 迅速看四周白色的墙, 看的同时快速眨几下眼睛。
- (3) 说说眨眼睛以后你看到了什么?



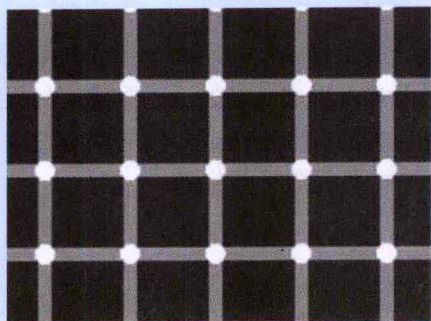
知识窗

当人眼所看到的影像消失后，人眼仍能继续保留其影像0.1~0.4 s的图像，这种现象被称为视觉暂留现象，是人眼具有的一种生理特性。

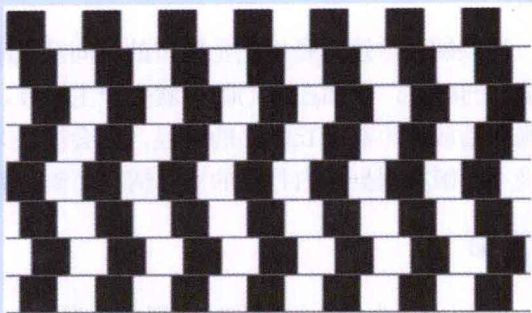
“走马灯”便是中国历史记载中最早对视觉暂留的运用：将画着一连串具有连续动作小人的纸，糊在可以旋转的灯罩上，当灯罩快速旋转时就产生了画上的小人在连续做动作的景象。宋代的这种“走马灯”，又称“马骑灯”。随后法国人保罗·罗盖在1828年发明了留影盘。它是一个被绳子在两面穿过的圆盘，盘的一个面画了一只鸟，另一面画了一个空笼子；当圆盘旋转时，鸟在笼子里出现了。这证明了当眼睛分别快速看到不同图像时，视觉感受的最后结果是不同图像的叠合。

做一做

- (1) 观看下面两张图片，试着说说“视觉暂留”在你看到的现象中起了怎样的作用。



数数有几个黑点？



看看是水平线还是不规则的弯线？

(2) 把素材光盘中这组图片在图片浏览器中快速浏览，观察得到的效果。



(3) 当你把图片快速切换时，会得到什么效果？

(4) 试着分析视频与图像有什么关系？



提示

视频是由一系列单独的静止图像组成的，其单位用帧或者格来表示。一帧即一张图片。每秒钟连续播放25帧或30帧的静止图像，利用人眼的视觉暂留原理，观众眼中就产生了平滑而连续活动的图像。



想一想

为什么是每秒钟连续播放25帧或30帧而不是其他的帧数呢？



提示

视频的播放速率是由视觉暂留的时间及人眼特殊的生理结构决定的。播放速率低于15帧/s的时候，画面在人们眼中就会产生停顿，从而难以形成流畅的活动影像；如果所看画面播放速率高于15帧/s的时候，则会被认为是连贯的。而25帧或30帧的播放速率，则是不同国家根据国内行业的实际情况而制定的一个视频播放行业标准。



知识窗

视频分为模拟视频和数字视频两类。

模拟视频指由连续的模拟信号组成的视频图像，它的存储介质是磁带或录像带，在编辑和转录的过程中画面质量会降低。

数字视频是把模拟信号转换为数字信号，它描绘的是图像中的单个像素，可以直接存储在计算机磁盘中。编辑过程中能够最大程度的保证画面的质量，计算机中使用的是数字视频。

几个常用的术语：

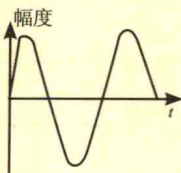
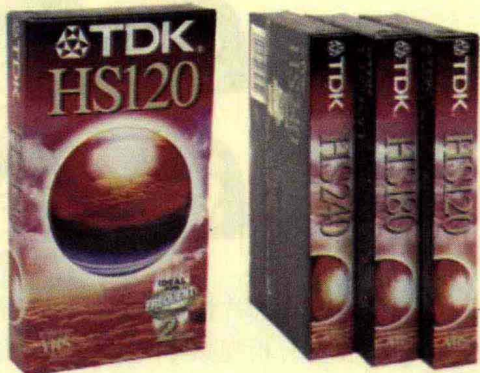
- 视频：记录的电视信号或录像带上的连续图像。

- DV视频：一种数码视频压缩格式，如DV摄像机就是以这种格式记录视频数据的。它记录的图像质量高，并可以在个人计算机上处理。

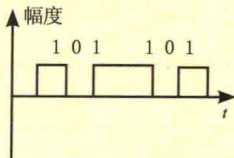
- 伴音：和视频图像同步的声音信号。

- 模拟信号：由摄像机设备直接获取的视、音频信号，这种信号会随着时间发生连续的变化。

- 数字信号：模拟信号经过采样和量化后获得的信号，其信号波形是沿时间轴方向离散（即不连续，分离或分散）的，在信号幅度方向也是离散的。计算机中的数字信号就是连续信号经过采样和量化后得到的离散信号。



模拟信号



数字信号

- 帧：一帧是扫描获得的一幅完整图像，是视频的最小单位，相当于电影胶片上的一格镜头。“帧”在动画创作中又称为“格”。

●帧率：每秒钟显示的帧（每秒更新的次数），是用于测量显示帧数的量度，测量单位为“每秒显示帧数”（FPS）或赫兹（Hz）。

●场：视频的一个扫描过程，有逐行扫描和隔行扫描两类。

●逐行扫描：一帧就是一个垂直扫描场，电子束在屏幕上一行接一行地扫描一遍，就得到一幅完整图像。

●隔行扫描：这是电视系统在传播、还原图像时采用的一种技术，即先扫描一幅图像的偶数行，再扫描奇数行，进而合成为一幅完整图像。

●电视制式：是用来实现电视图像信号和伴音信号，或其他信号传输的方法，和电视图像的显示格式，以及这种方法和电视图像显示格式所采用的技术标准。制式的区分主要在于其帧频的不同、分解率的不同、信号带宽以及载频的不同、色彩空间的转换关系不同。其涉及的知识点繁多，本任务只对图像播放的帧频进行区分。

目前各个国家的电视制式不一样，主要有NTSC制、PAL制、SECAM制，其参数如表1-1所示。

表1-1 各国电视制式及参数

| 制式 | 使用国家 | 帧率/Hz |
|-----------------------|----------------------------|-------------|
| NTSC制 (正交平衡调幅制) | 美国、加拿大等西半球国家，日本、韩国、中国台湾地区 | 29.97 (约30) |
| PAL制 (正交平衡调幅逐行倒相制) | 中国、新加坡、澳大利亚、新西兰、德国、英国等西欧国家 | 25 |
| SECAM制 (行轮换调幅制) | 法国、东欧、中东部分国家 | 25 |



课后练习

1. 视频产生的原理是什么？
2. 视频的分类？
3. 电视制式分为哪几类？

任务二 认识Premiere CS4

任务概述

影视剪辑分为线性编辑和非线性编辑，通过本节的学习了解两者含义。本节重点介绍非线性编辑中的一款软件——Adobe Premiere CS4。

Adobe Premiere CS4由Adobe公司出品，广泛应用于影视剪辑、栏目包装、片头及广告制作等领域。使用Premiere CS4可以将每一帧画面制作得尽善尽美。认识Premiere CS4的界面，了解它的工作窗口和功能面板，这是在使用该软件进行编辑工作之前必须掌握的知识。

知识窗

●**线性编辑**：一般把基于磁带的电子编辑系统称为线性编辑。在磁带中数据是线性存储的。如在磁带电子编辑系统中，编辑完A画面之后，想接着编辑B画面，那么要快进或快退，花费一定时间找到B画面后，接着才能进行编辑。所以把基于磁带的编辑系统称为线性编辑系统。

一个典型的线性编辑系统由1台或2台放像机、1台录像机、2台或2台以上监视器和1个编辑控制器组合而成。

放像机：用来播放未经剪辑的节目素材带，受录像机或者编辑控制器控制。

录像机：能够精确录制经过打点编辑后的视频和音频内容，可以控制放像机或受编辑控制器控制。

监视器：分别用来监看、监听放像机和录像机的视音频信号。

编辑控制器：它可以同时控制放像机和录像机的编辑过程和编辑模式，在同步信息的引导下，是两台机器同时开始，以保证磁带速度平稳后精确地同时到达编辑点。

如果系统中录像机和放像机均带有编辑功能，那么放像机、录像机和两台监视器就可以组成一个简单的线性编辑系统。

●**非线性编辑**：在计算机硬盘和光盘中，数据信息都是以数据信号的方式存储的。视音频素材存放在磁盘中，磁头读写磁盘中任意位置的素材所花费的时间只有几毫秒，对于操作者的反应来说完全可以忽略，也就是说时间上为非线性关系，为了与传统线性编辑区别，一般称基于磁盘的计算机编辑为非线性编辑。

在非线性编辑系统中，要想处理以磁带形式存储的素材和提高编辑效率，就必须借助一些非线性编辑卡板的作用。常接触到有：

视频采集卡：采集模拟信号的视频采集卡，是进行模拟视频处理时必不可少的硬件设备。其主要功能就是实现视频素材的A/D转换，即捕捉模拟摄像机、放像机、电视机等输入端的模拟视频和音频信号，对该信号进行采集、量化，然后压缩编码成数字视频文件。一般用来处理模拟视音频信号。

1394卡：传输数字信号的1394接口卡像USB一样，是数据传输接口，而不是视频捕捉卡。在非线性编辑中，1394卡所起的作用就是把数码相机中的视频内容传输到硬盘里面，以文件的形式保存起来。它一般用来处理标清和高清等数字信号。

非线性编辑卡：带有硬件压缩渲染功能、优化特效处理的非线性编辑卡。这类卡具备硬件压缩渲染功能，进行视频的压缩编解码，添加字幕、生成特效等都由硬件完成。

做一做

根据下面两幅编辑流程图，试描述线性编辑与非线性编辑的区别。

