

责任编辑：付寒冰

封面设计：黄燕美

Adobe Premiere Pro CC 影视后期设计与制作

Adobe Premiere Pro CC YINGSHI HOUQI SHEJI YU ZHIZUO



扫码关注

“北京希望电子出版社”微信公众号
微信公众号回复8808，获取更多资源

微信公众号



扫码下载资料包

北京希望电子出版社网址：www.bhp.com.cn

电话：010-82626270

传真：010-62543892

投稿：xiaohuijun@bhp.com.cn



ISBN 978-7-83002-817-6

9 787830 028176 >

定价：59.80元



Adobe Premiere Pro CC 影视后期设计与制作

主 编 付 银 生

北京希望电子出版社

CX-8808

Adobe Premiere Pro CC 影视后期设计与制作

主 编 付 银 生



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

Adobe Premiere Pro CC 影视后期设计与制作

- ▶ 主 编 付银生
- ▶ 副主编 侯艳芳



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

本书以应用案例的讲解为主,以理论知识的阐述为辅,对 Premiere Pro CC 2019 软件进行了全面介绍。全书共 10 章,分别讲解了 Premiere 上手必学、素材处理、视频剪辑、关键帧和蒙版的应用、文字的应用、视频过渡效果、视频特效、调色、音频特效、项目的渲染输出等内容。每章最后都安排了两个有针对性的上手实操,以供练习使用。

本书结构合理,用语通俗,图文并茂,易教易学,适合作为影视后期相关课程的教材,也可作为广大视频剪辑爱好者和各类技术人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Premiere Pro CC 影视后期设计与制作 / 付银生主编. --
北京:北京希望电子出版社,2022.4

ISBN 978-7-83002-817-6

I. ①A… II. ①付… III. ①视频编辑软件 IV.TP317.53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2022)第 043886 号

出版:北京希望电子出版社

封面:黄燕美

地址:北京市海淀区中关村大街 22 号

编辑:付寒冰

中科大厦 A 座 10 层

校对:石文涛

邮编:100190

开本:787mm×1092mm 1/16

网址:www.bhp.com.cn

印张:16.75

电话:010-82620818(总机)转发行部

字数:397千字

010-82626237(邮购)

传真:010-62543892

印刷:三河市骏杰印刷有限公司

经销:各地新华书店

版次:2022年8月1版1次印刷

定价:59.80元

计算机、互联网、移动网络技术的迭代更新为数字创意产业提供了硬件和软件基础，而Adobe、Corel、Autodesk等企业提供了先进的软件和服务支撑。数字创意产业的飞速发展迫切需要大量熟练掌握相关技术的从业者。2020年，中国第一届职业技能大赛将平面设计技术、网站设计与开发、3D数字游戏艺术、CAD机械设计等技术列入竞赛项目，这一举措引领了高技能人才的培养方向。

职业院校是培养数字创意技能人才的主力军。为了培养数字创意产业发展所需的高素质技能人才，我们组织了一批具备较强教科研能力的院校教师和富有实战经验的设计师，共同策划编写了本书。本书注重数字技术与美学艺术的结合，以实际工作项目为脉络，旨在使读者能够掌握视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发、内容编辑等方面的技能，成为具备创新思维和专业技能的复合型人才。

写 / 作 / 特 / 色

1. 项目实训，培养技能人才

对接职业标准和工作过程，以实际工作项目组织编写，注重专业技能与美学艺术的结合，重点培养学生的创新思维和专业技能。

2. 内容全面，注重学习规律

将数字创意软件的常用功能融入实际案例，便于知识点的理解与吸收；采用“案例精讲→边用边学→经验之谈→上手实操”编写模式，符合轻松易学的学习规律。

3. 编写专业，团队能力精湛

选择具备先进教育理念和专业影响力的院校教师、企业专家参与教材的编写工作，充分吸收行业发展中的新知识、新技术和新方法。

4. 融媒体教学，随时随地学习

教材知识、案例视频、教学课件、配套素材等教学资源相互结合，互为补充；二维码轻松扫描，随时随地观看视频，实现泛在学习。

课 / 时 / 安 / 排

全书共10章，建议总课时为64课时，具体安排如下：

章节	内 容	理论教学	上机实训
第1章	Premiere 上手必学	2 课时	2 课时
第2章	素材处理	2 课时	2 课时
第3章	视频剪辑	4 课时	4 课时
第4章	关键帧和蒙版的应用	4 课时	4 课时
第5章	文字的应用	2 课时	2 课时
第6章	视频过渡效果	4 课时	4 课时
第7章	视频特效	4 课时	4 课时
第8章	调色	4 课时	4 课时
第9章	音频特效	4 课时	4 课时
第10章	项目的渲染输出	2 课时	2 课时

本书结构合理，讲解细致，特色鲜明，侧重于综合职业能力与职业素质的培养，融“教、学、做”于一体，适合应用型本科院校、职业院校、培训机构作为教材使用。为方便教学，我们还为用书教师提供了与书中内容同步的教学资源包（包括课件、素材、视频等）。

本书由付银生担任主编，侯艳芳担任副主编，由于水平有限，书中疏漏之处在所难免，希望读者朋友批评指正。

编 者
2022年8月

第1章 Premiere上手必学

案例精讲 制作我的第一个小视频	2
边用边学	6
1.1 认识Premiere软件	6
1.2 熟悉常用术语	6
1.2.1 帧	6
1.2.2 分辨率	6
1.2.3 电视制式	7
1.2.4 场	7
1.2.5 时间码	7
1.3 认识工作界面	7
1.4 认识面板	9
1.4.1 “效果控件”面板	9
1.4.2 “节目监视器”面板	9
1.4.3 “效果”面板	9
1.4.4 “项目”面板	9
1.4.5 “工具”面板	10
1.4.6 “时间轴”面板	10
1.4.7 “字幕”面板	11
1.5 自定义工作区	12
1.5.1 打开或关闭面板	12
1.5.2 浮动面板	12
1.5.3 调整面板大小	13
1.6 设置首选项	13
1.7 相关软件介绍	14
1.7.1 Adobe After Effects	14
1.7.2 Adobe Photoshop	14
1.7.3 Adobe Illustrator	15
1.7.4 会声会影	15
经验之谈 DV视频和模拟视频	15
上手实操	16
实操一 新建键盘布局预设	16
实操二 设置自动保存	16

第2章 素材处理

案例精讲 制作电视节目倒计时效果	18
边用边学	24
2.1 整理素材	24
2.1.1 导入素材	24
2.1.2 打包素材	25
2.1.3 重命名素材	26
2.1.4 编组素材	27
2.1.5 嵌套素材	29
2.1.6 替换素材	29
2.1.7 链接媒体	31
2.1.8 新建素材箱	32
2.1.9 失效和启用素材	33
2.2 新建素材	34
2.2.1 调整图层	34
2.2.2 彩条	35
2.2.3 黑场视频	36
2.2.4 颜色遮罩	37
2.2.5 通用倒计时片头	37
经验之谈 标记素材	38
上手实操	40
实操一 编组素材	40
实操二 制作电视无信号效果	40

第3章 视频剪辑

案例精讲 制作生活短视频	42
边用边学	47
3.1 剪辑工具	47
3.1.1 选择工具	47



3.1.2	选择轨道工具	47
3.1.3	波纹编辑工具	48
3.1.4	滚动编辑工具	48
3.1.5	比率拉伸工具	50
3.1.6	剃刀工具	51
3.1.7	内滑工具	53
3.1.8	外滑工具	54
3.2	在监视器面板中剪辑素材	56
3.2.1	认识“源监视器”面板	56
3.2.2	认识“节目监视器”面板	57
3.2.3	入点和出点	60
3.2.4	添加标记	61
3.2.5	插入和覆盖	63
3.2.6	提升和提取	64
经验之谈 线性编辑与非线性编辑		66
上手实操		68
实操一 拼合素材片段		68
实操二 设置素材速度/持续时间		68

第4章 关键帧和蒙版的应用

案例精讲 制作旅行视频片头		70
边用边学		76
4.1	认识关键帧	76
4.1.1	什么是关键帧	76
4.1.2	添加关键帧	76
4.2	管理关键帧	79
4.2.1	移动关键帧	79
4.2.2	复制关键帧	80
4.2.3	删除关键帧	82
4.2.4	关键帧插值	83
4.3	遮罩和跟踪效果	85
4.3.1	新建遮罩	85
4.3.2	跟踪效果的制作	86
经验之谈 影视剪辑工作基本流程		88
上手实操		89
实操一 制作城市建筑动画		89
实操二 制作录制效果		89

第5章 文字的应用

案例精讲 制作广告宣传片		91
边用边学		97
5.1	新建字幕	97
5.1.1	字幕类型	97
5.1.2	使用“文字工具”创建字幕	98
5.1.3	使用“旧版标题”命令创建字幕	99
5.2	在“字幕”面板中调整字幕效果	102
5.2.1	调整字幕基本属性	102
5.2.2	对齐与分布	105
5.2.3	字幕样式	106
经验之谈 创建样式效果		107
上手实操		108
实操一 制作手写文字效果		108
实操二 制作旋转文字效果		108

第6章 视频过渡效果

案例精讲 制作图片转场效果		110
边用边学		114
6.1	视频过渡效果的添加与调整	114
6.1.1	视频过渡效果的添加	114
6.1.2	调整视频过渡效果	116
6.2	视频过渡效果的应用	124
6.2.1	3D运动	124
6.2.2	划像	125
6.2.3	擦除	128
6.2.4	沉浸式视频	136
6.2.5	溶解	140
6.2.6	滑动	143
6.2.7	缩放	146
6.2.8	页面剥落	146
经验之谈 转场技巧与方式		147
上手实操		148
实操一 制作美味马卡龙广告		148
实操二 制作水波纹转场效果		148



第7章 视频特效

案例精讲 制作倒放视频效果

150

边用边学 154

7.1 认识视频效果 154

- 7.1.1 什么是视频效果 154
- 7.1.2 添加视频效果 154
- 7.1.3 调整视频效果 155
- 7.1.4 复制视频效果 156
- 7.1.5 删除视频效果 158

7.2 视频效果的应用 158

- 7.2.1 变换 158
- 7.2.2 实用程序 160
- 7.2.3 扭曲 161
- 7.2.4 时间 167
- 7.2.5 杂色与颗粒 168
- 7.2.6 模糊与锐化 170
- 7.2.7 沉浸式视频 173
- 7.2.8 生成 174
- 7.2.9 视频 179
- 7.2.10 调整 180
- 7.2.11 过渡 183
- 7.2.12 透视 185
- 7.2.13 通道 188
- 7.2.14 键控 192
- 7.2.15 风格化 196

经验之谈 效果类型过滤器的作用 202

上手实操 203

实操一 制作羽化边缘特效 203

实操二 制作浮雕特效 203

第8章 调色

案例精讲 制作小清新音乐短片效果

205

边用边学 208

8.1 调色的基础知识 208

- 8.1.1 色彩属性 208
- 8.1.2 调色的作用 208

8.2 图像控制 208

- 8.2.1 灰度系数校正 208
- 8.2.2 颜色平衡 (RGB) 209

8.2.3 颜色替换 209

8.2.4 颜色过滤 210

8.2.5 黑白 211

8.3 过时 211

8.3.1 RGB曲线 211

8.3.2 RGB颜色校正器 211

8.3.3 三向颜色校正器 212

8.3.4 亮度曲线 212

8.3.5 亮度校正器 213

8.3.6 快速模糊 213

8.3.7 快速颜色校正器 214

8.3.8 自动对比度 214

8.3.9 自动色阶 215

8.3.10 自动颜色 215

8.3.11 视频限幅器 (旧版) 216

8.3.12 阴影/高光 216

8.4 颜色校正 217

8.4.1 ASC CDL 217

8.4.2 Lumetri颜色 217

8.4.3 亮度与对比度 218

8.4.4 保留颜色 218

8.4.5 均衡 218

8.4.6 更改为颜色 219

8.4.7 更改颜色 219

8.4.8 色调 220

8.4.9 视频限制器 220

8.4.10 通道混合器 220

8.4.11 颜色平衡 221

8.4.12 颜色平衡 (HLS) 221

经验之谈 色彩的调和 222

上手实操 223

实操一 制作诡异色调效果 223

实操二 制作百变服饰动画效果 223

第8章 调色

案例精讲 制作小清新音乐短片效果

205

边用边学 208

8.1 调色的基础知识 208

- 8.1.1 色彩属性 208
- 8.1.2 调色的作用 208

8.2 图像控制 208

- 8.2.1 灰度系数校正 208
- 8.2.2 颜色平衡 (RGB) 209

第9章 音频特效

案例精讲 制作打电话效果

225

边用边学 228

9.1 认识音频 228

9.1.1 声道的分类 228

9.1.2 音频剪辑混合器 228

9.1.3 音轨混合器 229



9.2 添加、编辑音频	230
9.2.1 添加音频	230
9.2.2 调整音频播放速度	230
9.2.3 调整音频增益	231
9.3 音频效果	232
9.3.1 “过时的音频效果”组	232
9.3.2 振幅和压限	233
9.3.3 滤波器和均衡器	234
9.3.4 延迟	238
9.3.5 降噪	238
9.3.6 混响	239
9.3.7 音频美化	240
9.4 音频过渡效果	244
9.4.1 恒定功率	244
9.4.2 恒定增益	244
9.4.3 指数淡化	245
经验之谈 关于声音	245
上手实操	246
实操一 去除噪音	246
实操二 制作超重低音效果	246

第10章 项目的渲染输出

案例精讲 制作并输出电影片头 248

边用边学 254

10.1 可输出的格式 254

 10.1.1 可输出的视频格式 254

 10.1.2 可输出的音频格式 254

 10.1.3 可输出的图像格式 255

10.2 输出设置 255

 10.2.1 渲染预览 255

 10.2.2 输出方式 256

 10.2.3 “导出设置”选项 257

 10.2.4 “视频”选项卡 257

 10.2.5 “音频”选项卡 258

 经验之谈 导出EDL（编辑决策列表）文件 259

 上手实操 260

实操一 输出MP3格式的音频文件 260

实操二 输出MOV格式的视频文件 260

第1章

Premiere 上手必学

内容概要

Premiere软件主要用于视频剪辑，也可制作简单的视频特效。本章将介绍针对Premiere的一些基础知识。通过本章的学习，可以帮助读者了解视频剪辑的一些相关知识，对Premiere软件有一定的了解。

知识要点

- 熟悉常用术语。
- 认识Premiere的工作界面。
- 学会设置工作区内容。
- 了解相关软件知识。

数字资源

【本章案例素材来源】：“素材文件\第1章”目录下

【本章案例最终文件】：“素材文件\第1章\案例精讲\制作我的第一个小视频.prproj”



案例精讲 制作我的第一个小视频

Premiere软件的主要功能是剪辑视频。下面介绍利用Premiere软件制作视频的操作过程。

步骤 01 启动Premiere软件，在弹出的“主页”对话框中单击“新建项目”按钮，打开“新建项目”对话框，如图1-1所示。



扫码观看视频

图 1-1

步骤 02 在弹出的“新建项目”对话框中设置名称、位置等，完成后单击“确定”按钮即可新建项目，如图1-2所示。

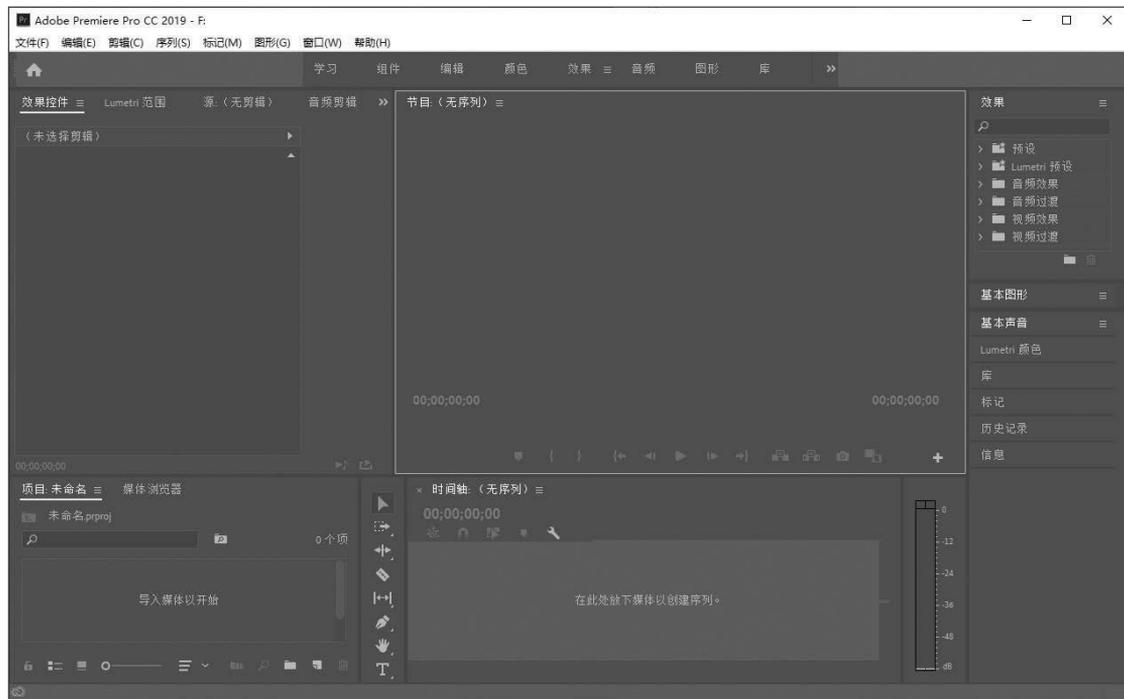


图 1-2



步骤 03 执行“文件”→“新建”→“序列”命令，在弹出的“新建序列”对话框中选择合适的预设，切换至“设置”选项卡调整参数，如图1-3所示。



图 1-3

步骤 04 完成后单击“确定”按钮即可新建序列，如图1-4所示。

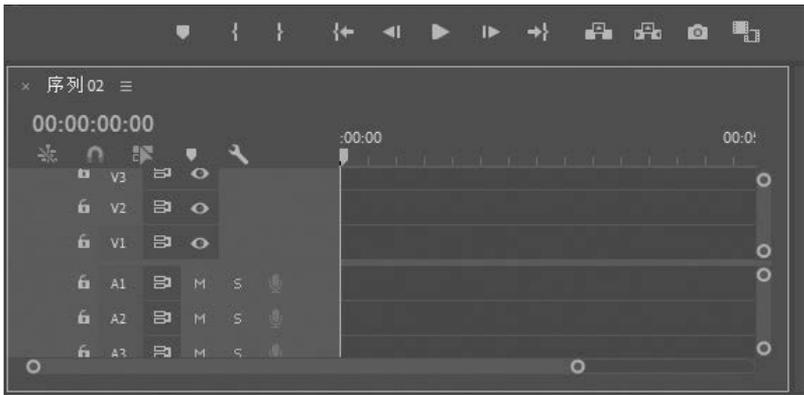


图 1-4

步骤 05 执行“文件”→“导入”命令，在弹出的“导入”对话框中选中要导入的素材文件，单击“打开”按钮，导入素材文件，如图1-5所示。



图 1-5



步骤 06 选中“项目”面板中的视频素材，拖动至“时间轴”面板中的V1轨道中，在弹出的“剪辑不匹配警告”对话框中单击“保持现有设置”按钮，效果如图1-6所示。

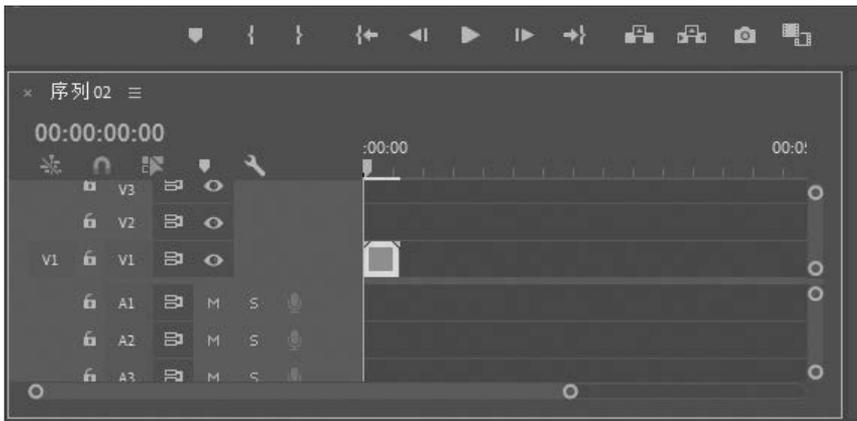


图 1-6

步骤 07 选中“时间轴”面板中的视频素材，右击，在弹出的快捷菜单中选择“缩放为帧大小”选项，将素材文件缩放至合适大小，如图1-7所示。

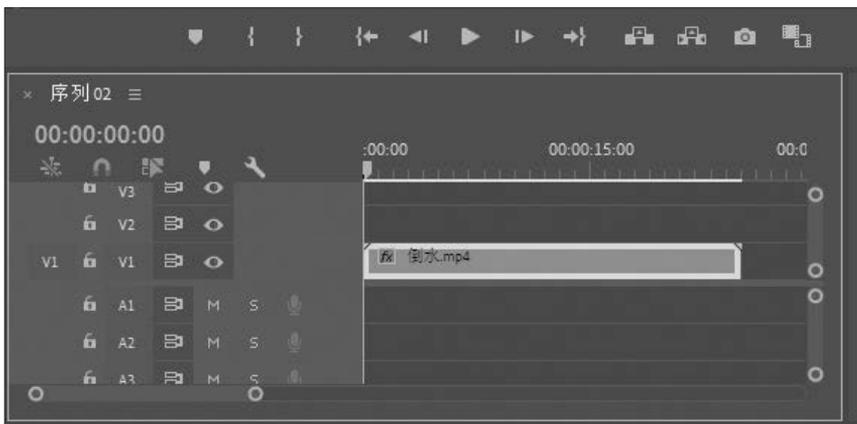


图 1-7

步骤 08 拖动“项目”面板中的音频素材至“时间轴”面板中的A1轨道中，如图1-8所示。

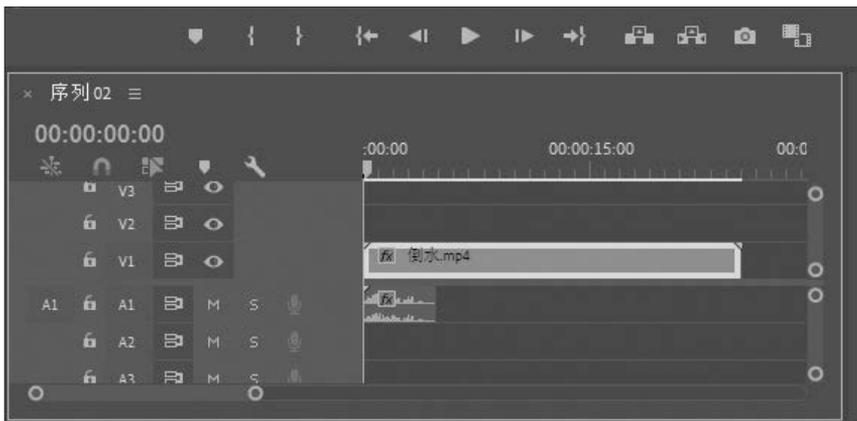


图 1-8



步骤 09 选中“时间轴”面板中的视频素材，右击，在弹出的快捷菜单中选择“速度/持续时间”选项，在弹出的“剪辑速度/持续时间”对话框中设置持续时间与音频一致，如图1-9所示。完成后单击“确定”按钮，效果如图1-10所示。



图 1-9

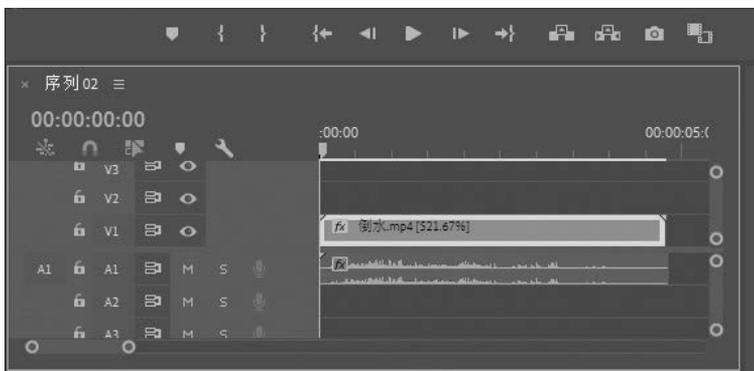


图 1-10

步骤 10 执行“文件”→“另存为”命令，在弹出的“保存项目”对话框中设置文件名和存储位置等，完成后单击“保存”按钮即可保存项目文件，如图1-11所示。

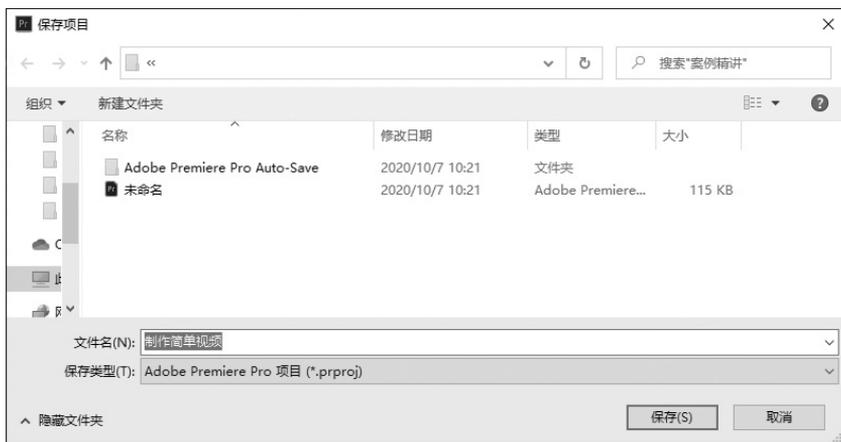


图 1-11

到这里就完成了简单视频的制作。

你学会了吗?



边用边学

1.1 认识Premiere软件

Premiere软件是Adobe公司出品的一款专业视频剪辑软件，与其他视频剪辑软件相比，Premiere软件的编辑画面质量较好，且有较好的兼容性，又方便与Adobe公司旗下的其他软件相互协作，因此被广泛应用于广告制作、电视节目制作、专业视频数码处理等领域。如图1-12所示为Premiere制作的视频效果。



图 1-12

1.2 熟悉常用术语

为了更好地学习Premiere软件，读者可以在学习Premiere软件之前先熟悉影视后期制作过程中的常见术语。下面将针对一些常见术语进行介绍。

1.2.1 帧

帧是影像动画中最小的时间单位，每一帧都是静止的图像，一系列的单个图片组成常见的活动画面。通常来说，帧速率（fps）是指画面中每秒刷新图片的帧数，即影像动画的画面数，数值越大，播放越流畅。

1.2.2 分辨率

分辨率是指屏幕图像的精密度，即显示器所能显示的像素的多少，显示器中可显示的像素越多，画面就越精细。一般常用于视频的分辨率有720P、1080P、2K和4K等。



1.2.3 电视制式

电视制式即电视信号的标准，世界上主要使用的电视制式分为PAL、NTSC和SECAM 3种。我国大部分地区使用的电视制式为PAL制式。

其中，PAL制式的标准分辨率为 1024×576 ，帧速率为25 fps；NTSC制式的标准分辨率为 853×480 ，帧速率为29.97 fps；SECAM制式的标准分辨率为 720×576 ，帧速率为25 fps。启动Premiere软件后，按Ctrl+N组合键可以在弹出的“新建序列”对话框中选择预设好的制式类型，如图1-13所示。



图 1-13

1.2.4 场

场是电视系统中的另一个概念。在采用隔行扫描方式进行播放的设备中，每一帧画面都会被拆分进行显示，而拆分后得到的残缺画面就称为“场”。

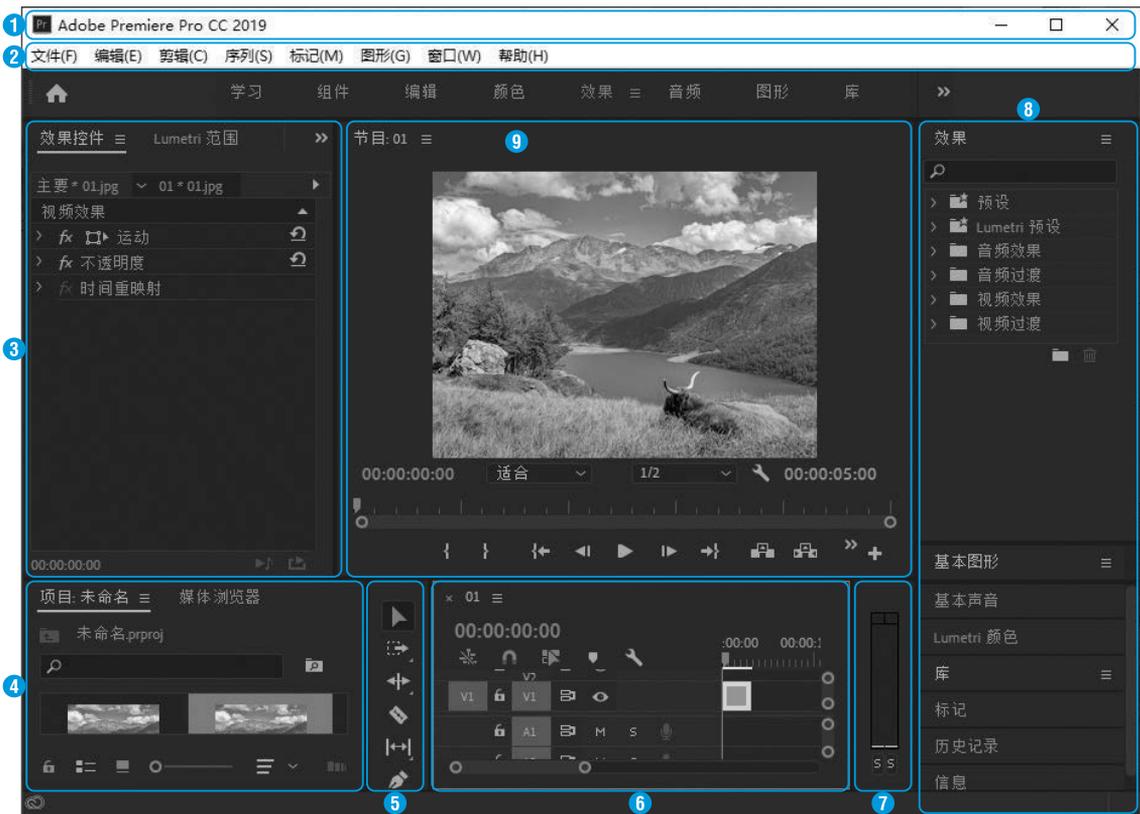
场以水平线分割的方式保存帧的内容，在显示时先显示第一个场的交错间隔内容，然后再选择第二个场来填充第一个场留下的缝隙，这些场依顺序显示在NTSC制式或PAL制式的监视器上，产生高质量的平滑图像。

1.2.5 时间码

时间码是影视后期编辑和特效处理中视频的时间标准，格式为“小时：分钟：秒：帧”。通过使用时间码，可以识别记录视频数据流中的每一帧，便于在编辑和广播中进行控制。

1.3 认识工作界面

Premiere软件的工作界面由多个活动面板组成，选择不同的模式会展现不同的面板。以常见的“效果”工作区为例，该面板主要由标题栏，菜单栏，效果控件面板，项目、媒体浏览器面板，工具面板，“时间轴”面板等多个活动面板组成，如图1-14所示。



- ① 标题栏；② 菜单栏；③ 效果控件、Lumetri 范围、源监视器、音频剪辑混合器面板组；
- ④ 项目、媒体浏览器面板组；⑤ 工具面板；⑥ “时间轴” 面板；⑦ 音频仪表；
- ⑧ 效果面板组；⑨ 节目监视器。

图 1-14

“效果”工作区中各部分介绍如下：

- **标题栏：**用于显示程序、文件名称和位置。
- **菜单栏：**用于放置文件、编辑、剪辑、序列、标记、图形、窗口和帮助8组菜单选项，每个菜单选项代表一类命令。
- **效果控件面板组：**用于放置“效果控件”面板、“Lumetri范围”面板、“源监视器”面板和“音频剪辑混合器”面板。
- **项目、媒体浏览器面板组：**用于放置“项目”面板和“媒体浏览器”面板。
- **工具面板：**用于放置Premiere软件中的工具。
- **“时间轴”面板：**用于编辑处理音视频素材。
- **音频仪表：**用于显示音频情况。
- **效果面板组：**包括“效果”面板、“基本图形”面板、“基本声音”面板、“Lumetri颜色”面板、“库”面板、“标记”面板、“历史记录”面板和“信息”面板等。



1.4 认识面板

Premiere软件中的面板功能非常强大,通过各种面板,用户可以对素材文件进行剪辑编辑来达到需要的效果。下面将针对一些常用面板进行介绍。

1.4.1 “效果控件”面板

“效果控件”面板中包括了应用于当前所选素材的所有效果及其自身的固定效果,在该面板中可以对添加的效果进行设置。如图1-15所示为添加了“时间码”视频效果的素材的“效果控件”面板。

在该面板中,“运动”“不透明度”和“时间重映射”等属性是素材的固定效果,“时间码”是添加的视频效果。



图 1-15

1.4.2 “节目监视器”面板

“节目监视器”面板主要用于查看媒体素材编辑合成后的效果,便于用户进行预览和调整。

1.4.3 “效果”面板

“效果”面板主要用于放置媒体特效效果,包括视频效果、视频过渡效果、音频效果、音频过渡效果等,也包括一些预设好的效果。

1.4.4 “项目”面板

“项目”面板主要用于放置、导入和管理素材文件,如图1-16所示。



图 1-16

其中，“项目”面板中一些常用按钮的作用如下：

- **项目可写** ：用于在只读与读/写之间切换项目。
- **列表视图** ：单击该按钮，将以列表形式展示“项目”面板中的素材文件。
- **图标视图** ：单击该按钮，将以图标形式展示“项目”面板中的素材文件。
- **查找** ：用于打开“查找”对话框以查找需要的素材文件。
- **新建素材箱** ：用于在“项目”面板中新建文件夹归类整理素材。
- **新建项** ：用于新建素材。
- **清除** ：用于清除不需要的素材。

1.4.5 “工具”面板

“工具”面板中存放有可以编辑时间轴面板中素材的工具，包括用于剪辑处理素材的“选择工具”“剃刀工具”和“比率拉伸工具”，以及用于绘制图形或输入文字的“矩形工具”和“文字工具”等，如图1-17所示。



图 1-17

1.4.6 “时间轴”面板

“时间轴”面板是Premiere软件中重要的面板之一，主要用于编辑媒体素材，如图1-18所示为添加了素材的“时间轴”面板。

下面将针对“时间轴”面板中的一些设置进行介绍。

- **播放指示器位置** 00:00:00:00：用于显示当前时间线所在位置。
- **对齐** ：选中该按钮，移动素材靠近后将自动对齐。
- **添加标记** ：用于添加素材标记。
- **时间轴显示设置** ：用于设置时间轴显示内容。
- **切换轨道锁定** ：选中该按钮，当前轨道将被锁定，不可进行编辑。

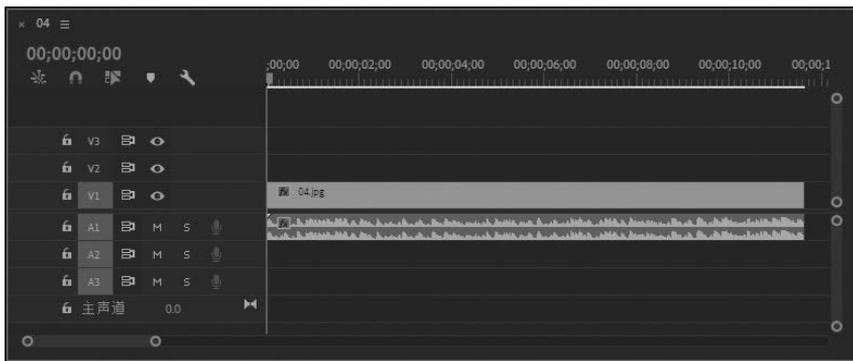


图 1-18

- 切换轨道输出 : 用于设置素材的显示与隐藏。
- 视频轨道: 用于编辑图像、视频等素材文件。V开头的即为视频轨道。
- 音频轨道: 用于编辑音频文件。A开头的即为音频轨道。
- 静音轨道 : 用于设置当前轨道音频静音。
- 独奏轨道 : 用于设置当前轨道以外的音频静音。
- 导航条 : 用于控制素材显示比例和显示位置。
- 播放指示器 : 用于指示当前时间线位置。

1.4.7 “字幕”面板

“字幕”面板可以用于添加设置旧版标题文字，也可以编辑绘制形状，如图1-19所示为打开的“字幕”面板。



图 1-19

执行“文件”→“新建”→“旧版标题”命令，打开“字幕”面板。在该面板中可以输入文字或绘制图形，也可以对输入内容的参数进行编辑。



1.5 自定义工作区

Premiere软件的工作界面中含有多个活动面板，除了选择预设好的“学习”“编辑”和“效果”等模式调整工作界面的布局外，还可以根据自身使用习惯对工作界面中的面板进行调整。下面将进行具体讲解。

1.5.1 打开或关闭面板

打开Premiere软件后，若工作界面中未显示需要的面板，可以执行“窗口”命令，在弹出的下拉列表中执行相应的子命令，即可打开需要的面板。

若想关闭不需要的面板，移动鼠标至其名称上，右击，在弹出的快捷菜单中选择“关闭面板”选项即可关闭，如图1-20所示为“媒体浏览器”面板弹出的快捷菜单。

不同面板弹出的快捷菜单的内容也会有所不同。



图 1-20

1.5.2 浮动面板

移动鼠标至面板名称上，右击，在弹出的快捷菜单中选择“浮动面板”选项即可将面板浮动显示。移动浮动面板至其他面板、面板组或窗口的边缘处，待出现蓝条即可将浮动面板置于鼠标放置的位置，图1-21和图1-22所示为浮动面板效果。



图 1-21

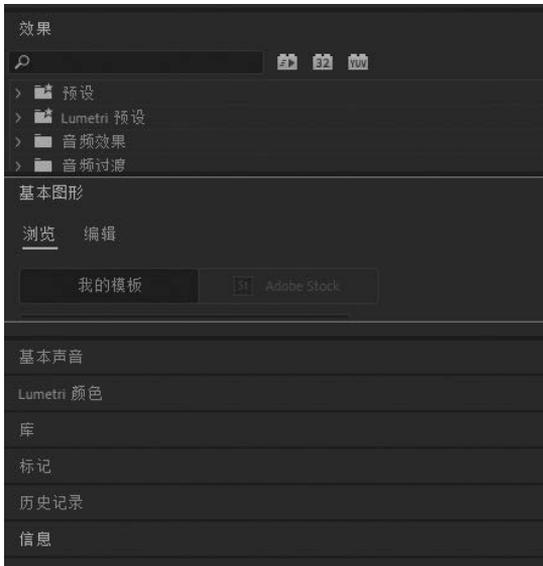


图 1-22

按住Ctrl键拖动面板名称，也可以将面板浮动显示。



1.5.3 调整面板大小

当鼠标光标位于多个面板组交叉处时，光标变为⊕状，按住鼠标左键拖动即可改变与之相连的面板组的大小，如图1-23所示；当鼠标光标位于相邻面板组之间时，光标变为⊞状，按住鼠标左键拖动即可改变相邻面板组的大小，如图1-24所示。



图 1-23

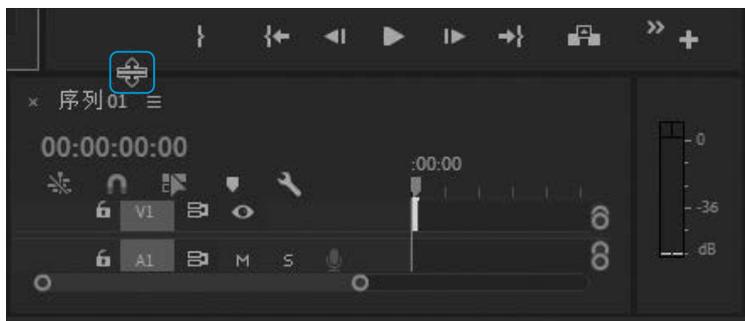


图 1-24

1.6 设置首选项

执行“编辑”→“首选项”命令，在弹出的菜单栏中选择相应的子选项，可以打开“首选项”对话框进行设置。图1-25所示为打开的“首选项”对话框。



图 1-25

在弹出的“首选项”对话框中，用户可以对相关的常规选项、外观等参数进行设置，以达到需要的效果。

若想恢复默认首选项设置，可以在启动Premiere软件时按住Alt 键至出现启动画面即可。

1.7 相关软件介绍

Premiere软件是一款专业的视频剪辑软件，在视频编辑制作的过程中，往往需要多个软件共同协作来制作更绚丽的视频效果。下面将针对一些视频编辑软件进行介绍。

1.7.1 Adobe After Effects

Adobe After Effects软件是Adobe公司出品的一款非线性特效制作视频软件，属于层类型后期软件。该软件主要用于特效制作，结合Cinema 4D等三维软件的使用，可以制作出引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果。

1.7.2 Adobe Photoshop

Photoshop是Adobe公司旗下的一款专业的图像处理软件，主要用于制作平面作品。在编辑视频的过程中，该软件可以和After Effects软件、Premiere软件协同工作，制作出丰富的视频效果。



1.7.3 Adobe Illustrator

Illustrator软件与Photoshop软件类似，都属于平面软件，但Illustrator软件主要用于矢量图形处理方面。

1.7.4 会声会影

会声会影与Premiere软件同属于视频编辑软件，但会声会影的操作更为简单，在专业性上略逊色于Premiere等专业软件，更适合家庭日常使用。

经验之谈 DV 视频和模拟视频

一般来说，生活中常见的家用微型便携式摄像机记录的信号是数字信号，这种摄像机又叫做“DV摄像机”。DV摄像机具有数字信号便于处理、损耗小等优点。

传统的PAL制式、NTSC制式的视频素材都是模拟信号。计算机处理的视频都是数字信号。外部模拟视频的输入过程是一个模拟/数字的转换过程，称为A/D（模/数）转换。

模拟信号是指在时间和幅度方向上都是连续变化的信号，数字信号是指在时间和幅度方向上都是离散的信号。模拟/数字转换分为两步：第一步是把信号转换为时间方向离散的信号，而每一个离散信号在幅度方向连续；第二步是把这些信号转换为时间、幅度方向都是离散的数字信号。第一步过程称为采样，第二步过程称为量化。

采样是根据这一频率的时钟脉冲，获得该时刻的信号幅度值。采样时的时钟频率称为采样频率。采样频率越高，效果越好，但需要的存储空间也越大。采样获得的信号在幅度方向上是在这一范围内连续的值。

奈奎斯特采样定理描述了采样的频率应该满足的条件：令 f 为所采样信号的最高变化频率，那么采样频率必须不低于 $2f$ ，才可以正确地反映原信号。其中，最低的采样频率 $2f$ 称为奈奎斯特频率。

量化是把采样获得的信号在幅度方向上进一步离散化的过程。在电压信号的变化范围内取一定的间隔，在这个间隔范围内的电压值都规定为某一个确定值来进行量化。例如，如果在计算机中用4比特编码来表示量化结果，则可以进行16级的量化。把电压的变化范围平均划分为16级电平，每一级对应值分别在0~15之间。

由于一般的视频信号都采用YUV格式，进行量化也是按照各个分量来进行的。人眼对于图像中色度信号的变化不敏感，而对亮度信号的变化敏感。利用这个特性，可以把图像中表达颜色的信号去掉一些，而人眼不易察觉。所以一般U、V信号都可以进行压缩，而整体效果并不差。另外，人眼对于图像细节的分辨能力有限，可以把图像中的高频信号去掉而不易察觉。利用人眼的这些视觉特性进行采样，就有了不同的采样格式。不同的采样格式是指YUV三种信号的打样频率的比例关系不同。它们的比例关系通常采用“Y：U：V”的形式表示，常用的采样格式有4：4：4、4：1：1、4：2：2、4：2：0等。



上手实操

实操一 新建键盘布局预设

在Premiere中，用户可以新建键盘布局，然后在该布局中创建自己习惯使用的快捷键。

设计要领

- 启动Premiere软件，执行“编辑”→“快捷键”命令，打开“键盘快捷键”对话框。
- 单击“键盘布局预设”右侧的“另存为”按钮，在弹出的“键盘布局设置”对话框中命名，即可完成新建键盘布局预设。



扫码观看视频

实操二 设置自动保存

启动Premiere软件后，通过“首选项”对话框可以设置文件的自动保存时间。

设计要领

- 启动Premiere软件，执行“编辑”→“首选项”→“自动保存”命令，打开“首选项”对话框。
- 根据个人需求，在对话框中进行设置即可。

你学会了吗？