



软件村



软件村  
— 多媒体开发和



# 电影剪辑师

《软件村》编写组

## Adobe Premiere

+

工业出版社



(京)新登字039号

京工商广临字98139

《软件村》丛书包括下列12个系列

- |            |         |        |
|------------|---------|--------|
| ◇办公系列      | ◇编程语言   | ◇操作系统  |
| ◇多媒体开发和工具  | ◇工业设计应用 | ◇实用小工具 |
| ◇数据库系列     | ◇图形图像工具 | ◇网络工具  |
| ◇系统检测与维护工具 | ◇压缩工具   | ◇游戏系列  |

软件村/多媒体开发和工具

电影剪辑师 Adobe Premiere

《软件村》编写组编

策划编辑: 张文虎 郎红旗

组 织: Write Express

责任编辑: 武志怡 孟嘉

封面设计: 于兵

\*

化学工业出版社出版发行

(北京市朝阳区惠新里3号 邮政编码100029)

新华书店北京发行所经销

化学工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/32 印张 1 字数 23千字

1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

ISBN 7-5025-2195-X/TP·138

定价: 3.00 元

版权所有 违者必究



📁	安装 Adobe Premiere 4.2 .....	3
📁	Adobe Premiere 简介 .....	7
📄	Adobe Premiere 基本内容 .....	7
📄	快速浏览 Premiere 4.2.....	8
📁	Adobe Premiere 简单应用.....	13
📄	在 Adobe Premiere 中编辑 .....	13
📄	运用 Clip 窗口 .....	13
📄	为 Clip 队列设定位置标记.....	14
📄	修改剪辑 .....	14
📄	传送剪辑或 Construction 窗口的剪辑属性 .	15
📄	快速剪辑 .....	15
📄	执行插入 (Performing Insert) 和重叠编 辑 (Overlay Edit) .....	16
📄	在 Construction 窗口中锁住轨迹 .....	16
📄	设定剪辑向前和向后的速度.....	17
📄	从视频剪辑中创建一个固定帧 .....	17
📄	分离和重新连接链接剪辑 .....	17

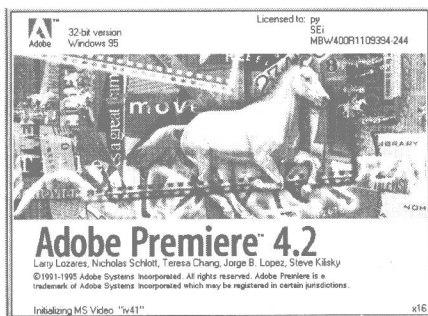
📄	混合音频剪辑.....	18
📁	高级应用 .....	19
📄	使用滤镜产生特技效果 .....	19
📄	捕捉动画 .....	19
📄	了解视频基础.....	20
📁	创作您自己的电影.....	23

Adobe 公司的 Premiere 是处理数字化视频影像的工具，支持 Microsoft Video 和 Quick Time for Windows，能对电影、声音、动画、图片、图表、文本及其他媒体素材等进行方便的捕捉、创建和处理。

Microsoft Video 和 Quick Time for Windows 这两种文件格式使你能充分发挥 Windows 多媒体功能。Adobe Premiere 生成的影视作品能应用于各种 Windows 应用程序中，或输出到影像制品中。

在我们的这个小册子中当然不可能深入地讲解 Adobe Premiere 的详细用法，但是我们期望它能够让你了解 Adobe Premiere，引起你学习和使用它的兴趣。

下图是 Premiere 的起始界面。



Premiere 起始界面

# 1 安装 Adobe Premiere 4.2

## 配置要求

当你得到 Premiere 光盘后，有必要了解一下 Premiere 对系统配置的要求。

- 一台 486 IBM 或其兼容机（建议配置：Pentium 133 以上处理器）；
- 8MB RAM，处理全屏时需要 16MB 或更多；
- MS-DOS 5.0，MS-Windows 3.1 或更高版本；
- 100MB 剩余空间；
- 8 位或 16 位显卡；
- 建议安装 Microsoft Video 和 Quick Time for Windows，安装视频捕捉卡将有助于更好地发挥 Premiere 的作用。

然后，插入 Premiere 光盘，启动 Windows，打开资源管理器，双击相关目录下的 Setup.exe 文件，安装程序将首先安装引导程序，使你可在引导程序的帮助下完成整个安装过程。

引导程序安装完毕，将出现关于 Adobe Premiere 的介绍以及关于软件版权的协议。为了使安装顺利进行，以便能使用到 Adobe Premiere 这样的优秀软件，我想你一定会同意协议中所提的一切。点下 Next 后，安装程序将询问

你的一些个人信息如姓名、单位以及你的产品序列号（序列号在登录卡和 Adobe Premiere LE User Guide 的第一页）。在你正确填写产品序列号后，单击 Next，安装程序会继续显示一些关于安装 Adobe Premiere 的一些要求或选项，这些并不重要，继续单击 Next 将出现图 1-1 所示画面。

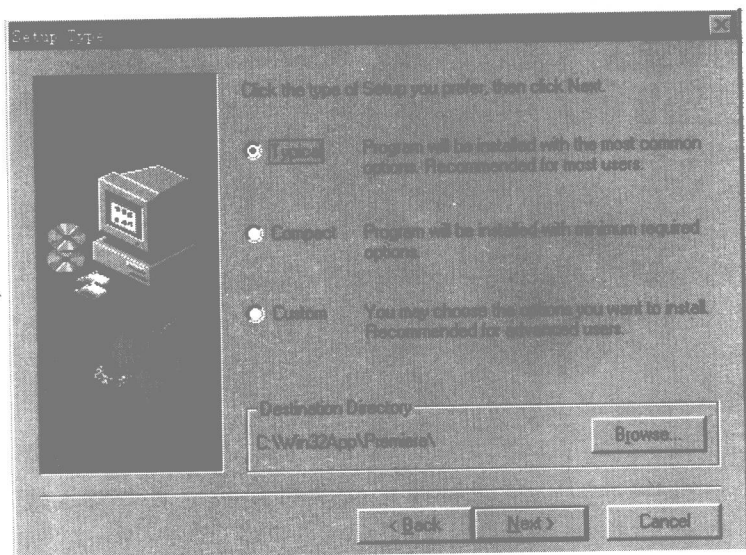


图 1-1 Adobe Premiere 安装界面

画面中能看到有“Typical”、“Compact”、“Custom”三个复选框，分别表示典型安装、最小安装和定制安装，一般都是选择典型安装。

如果接受默认路径和文件夹名，单击 Next，如若想改变安装路径和文件夹名，单击 Destination Directory

框里的 Browse，出现图 1-2 所示画面。

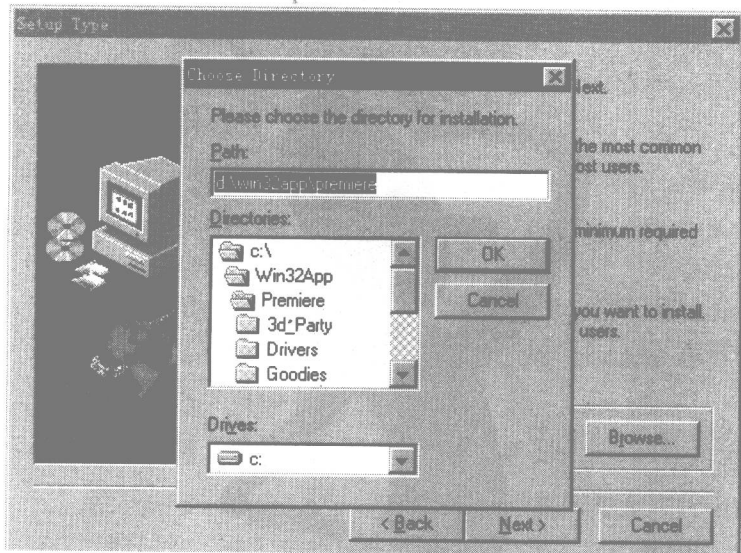


图 1-2 改变路径和文件夹名对话框

在磁盘列表框中选定想要安装到的磁盘，在目录列表框中选定想要安装到的目录，或者直接在 Path 框中输入想安装到的路径及文件夹，单击 OK。

之后，便开始安装 Adobe Premiere。在安装过程中，你将看到关于 Adobe Premiere 的介绍，从中你能了解和学习到 Premiere 的一些功能。

如果安装成功的话，安装程序将出现一对话框要求重启计算机，为了使计算机能更好地运作，最好单击 Restart 重启 Windows。





## 2 Adobe Premiere 简介

### 2.1 Adobe Premiere 基本内容

本章包含一个简短的指导，使你熟悉用 Adobe Premiere 制作影像文件的基本概念。Adobe Premiere 是编辑音频和视频文件的一种功能强大的软件，是对专业人员和初学者都很有用的工具，它给那些有影像制作经验的人员提供了舒适的工作环境，它的许多特点以前只有在尖端的专业影像编辑系统里才有。

#### 2.1.1 用 Adobe Premiere 创建视频文件

Adobe Premiere 允许你把媒体素材和影像片段结合起来制作影像文件，并能用任何支持 Video for Windows 或 Quick Time Movie Format 的应用程序来播放它。在你组装和编辑影像片段之后，你能最终得到 Adobe Premiere 影像文件。

影像片段包括以下内容。

- (1) 由照相机、VCRs 或 tape decks 捕获的数字化影像；
- (2) 用 Premiere 或其他资源制成的 Video for Windows 或 Quick Time Movies；
- (3) 扫描的图片或幻灯片；
- (4) 数字化音频录音和合成的音乐和声音；
- (5) Adobe Photoshop 文件；
- (6) 动画文件；

(7) 在 Adobe Premiere 里生成的和在 Adobe Photoshop 里编辑的电影胶片格式文件;

(8) 标题。

运用不同的硬件产品向你的计算机硬盘录制材料, 你能创建自己的音频视频影像片段。

## 2.1.2 创建一个 Adobe Premiere 电影: 一个教程

每一个 Adobe Premiere 电影开始于一个项目, 通过时间组织起来一批影像片段。创建一个 Adobe Premiere 电影包含以下基本任务。

- (1) 创建一个新的项目并输入影像片段;
- (2) 在“建造窗口”里组装影像片段;
- (3) 在“影像片段”窗口里查看和编辑影像片段;
- (4) 在组装过的影像片段中应用转换和滤镜;
- (5) 给这个电影加上重叠标题;
- (6) 预览电影;
- (7) 把组装过的影像片段编辑成电影并播放。

## 2.2 快速浏览 Premiere 4.2

进入 Adobe Premiere 4.2, 首先看到的是一个标准的启动画面(图 2-1)。

你可以从中选择所制作的影像文件的大小、播放的速度、压缩率以及如何预览、输出。选择一个标准格式(例如图 2-1 所选的 Presentation-320 × 240), 单击 OK 即新建了一个项目。

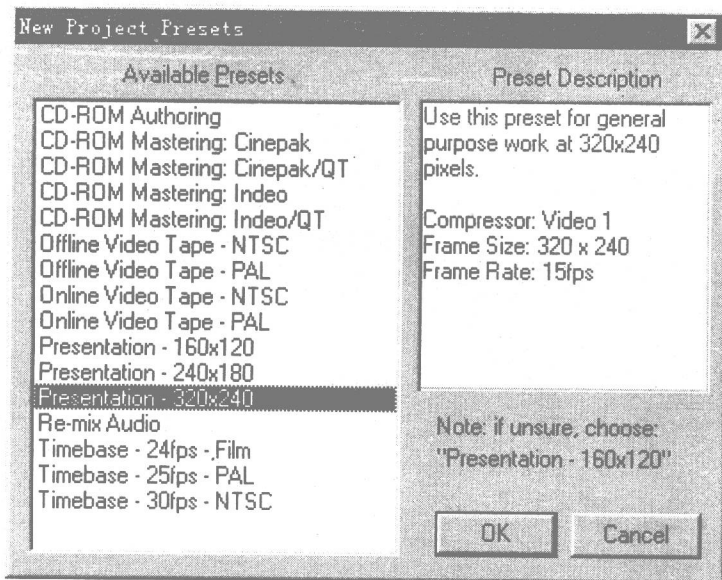


图 2-1 Premiere 的标准启动画面

当您完成上述操作后，展现在您面前的是一个由五个窗体构成的集成开发环境。

(1) Construction 窗口(图 2-2)，可以用来完成下述功能：

- 查看各种图片、影像文件；
- 编辑影像片段；
- 对引入的文件做标记；
- 混合声音文件；
- 改变播放速率。

(2) Transitions 窗口(图 2-3)，可以用来完成下述功能：

- 对已经引入的素材合成；

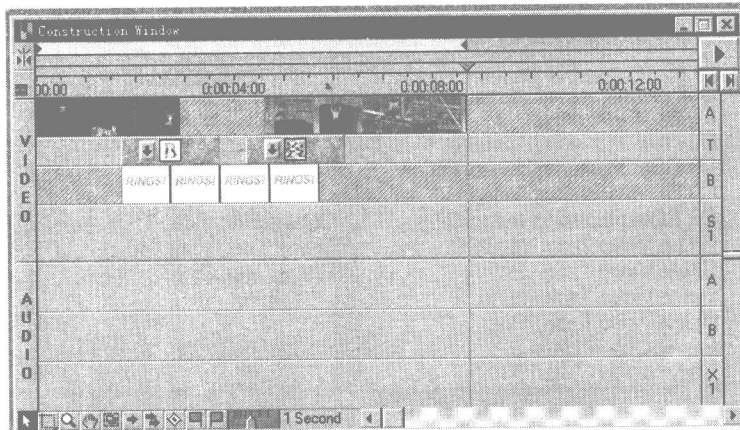


图 2-2 Construction 窗口

- 假如各种变换已实现特技效果。

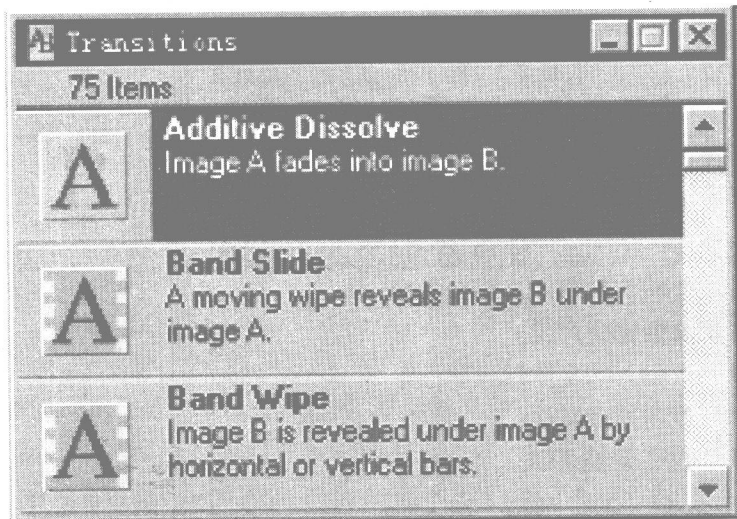


图 2-3 Transitions 窗口

(3) Preview 窗口 (图 2-4), 可以预览引入或合成的影像文件。



图 2-4 Preview 窗口

(4) Info 窗口 (图 2-5), 主要随时显示处于激活状态的影片剪辑的信息, 包括影像文件的大小、播放的速度、压缩率, 以及如何预览、输出。

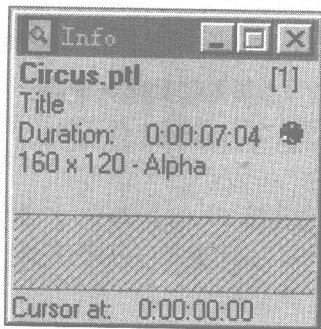


图 2-5 Info 窗口

(5) Project 窗口 (图 2-6), 类似一个公文包, 所有引入的文件都在这里显示出来, 您可以从中选择自己所需要的素材。

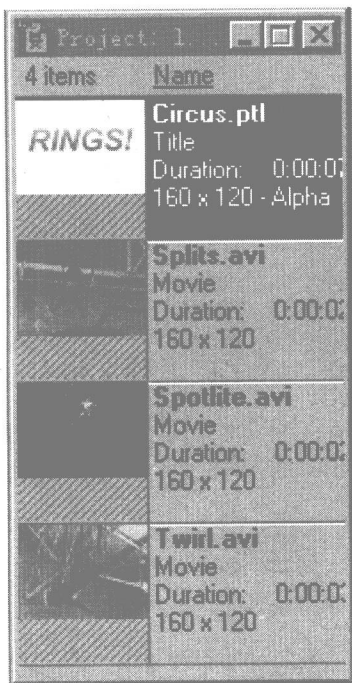


图 2-6 Project 窗口

# 3 Adobe Premiere 简单应用

## 3.1 在 Adobe Premiere 中编辑

直到近些年，影像编辑过程是严格线性化的，视频、音频的整个程序和特殊效果段必须以确切的顺序被识别和排放，才能生成最后的录像带。Adobe Premiere 的编辑过程是非线性化的，可在任何时候插入、复制、替换、移动和删除剪辑。你能以不同的顺序和过渡效果进行实验，并能在编辑最后的电影或向录像带输出之前预览变化。

## 3.2 运用 Clip 窗口

你能用 Clip 窗口改变一个剪辑的起始和结束帧，改变静态图像编辑的持续性，在一个剪辑中设定标记与其他剪辑对齐。

Clip 窗口控制与视频、音频剪辑相似，框架指示器显示在当前剪辑中的位置。对于静态图像，Clip 窗口包含一个持续性控制。

你能折叠 Clip 窗口，并能用 Clip 窗口控制在 Preview 窗口中观看剪辑，当有多个 Clip 窗口打开时，这是十分有用的(图 3-1)。

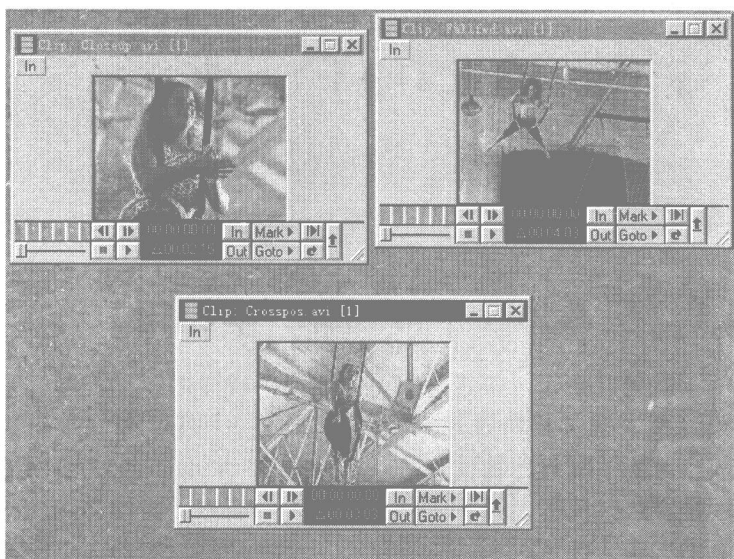


图 3-1 打开多个 Clip 窗口

### 3.3 为 Clip 队列设定位置标记

位置标记让你在能用来与其他剪辑对齐的剪辑和时间尺中标上标记。在两个剪辑中都设定位置标记，你能拖动一个位置标记到另一个，从而精确对齐。

### 3.4 修改剪辑

修改的意思是增加或减少帧来改变剪辑的持续性。剪辑起始帧的位置称为入点，结束帧的位置称为出点。剪辑能在 Clip、Construction、Trimming 窗口中修改。这三者中 Trimming 窗口提供最精确的控制和连续的反馈。

你对剪辑的入点或出点所做的变化不影响你硬盘上的原



剪辑，而只影响 Adobe Premiere 创建一个电影时运用原剪辑的方式。

除非你运用 Speed 命令放慢剪辑或者扩展它的持续性，你不能制作一个长度超过原剪辑的电影或视频剪辑。任何剪辑的最短持续性是一个剪辑，最长是一个小时。

## 3.5 传送剪辑或 Construction 窗口的剪辑属性

Adobe Premiere 提供剪切、复制和传送剪辑之类的标准窗口编辑命令。程序还提供两个附加的传送命令：Paste to Fit 和 Paste Custom。

Paste 命令粘贴一个复制的或剪切的剪辑或转变成 Construction 窗口的一个选定区域，并改变剪辑的持续性以适应选定的区域，当在 Construction 窗口中用另一个有同样持续性的剪辑替换一个剪辑时这个特性尤为有用。

Paste Custom 命令粘贴剪辑的一部分或全部、或其属性的一个子集、一个选定的剪辑或 Construction 窗口的选定区域。

## 3.6 快速剪辑

用 Construction 窗口可以把一个电影或剪辑分成两个或更多独立的剪辑。你还能分开复杂剪辑并选择和移动一大块剪辑。

当你分开一个剪辑时，实际创造了这个剪辑的两个副本，并且 Project 窗口更新显示两个剪辑而不是一个。两个剪辑都仍指向整个原剪辑。如果你分开了一个链接剪辑的视频和音频部分，则这个剪辑的任一部分都受影响。