

WISBOOK®
智慧图书



“十五”国家计算机技能型紧缺人才**培训教材**

新编

Premiere6.5 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 武 莹



与本书相关的范例源文件以及素材库



海洋出版社



新编

Premiere6.5 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 武 莹



与本书相关的范例源文件以及素材库



海洋出版社

北京

内 容 简 介

本书专为在较短时间内学习并掌握多媒体创作工具软件 Premiere 6.5 的使用方法和技巧的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例、边讲边练的方式,淋漓尽致地展示了 Premiere 6.5 的强大功能。

主要内容: 全书共 13 章。前 12 章分别介绍 Premiere 6.5 的主要功能和安装、项目参数设置、系统界面的使用、影视制作的基础知识、视频、音频基本编辑操作、素材场景切换的技巧、素材场景的叠加、使用运动效果、视频特效、制作字幕、音频编辑与音频滤镜、输出常用文件格式的技巧、输出网络视频、制作 VCD、DVD 以及输出 EDL、素材采集技巧等知识。第 13 章结合前面学习的知识,通过几个精彩实例的详细制作过程,实际演练各部分知识之间密切配合使用的方法和技巧。

本书特点: 从零开始,由浅入深、循序渐进,图文并茂、内容丰富,重点突出,边讲边练,通俗易懂;范例典型、强调应用,学习轻松,容易上手;每章附有思考题及答案,更有利于读者理解和掌握;光盘内容丰富实用,提高学习效率,事半功倍;文前的彩色效果图更让读者体味 Premiere 6.5 的强大魅力。

光盘内容: 包含与本书相关的范例源文件以及相关素材。

读者对象: 专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

新编 Premiere 6.5 标准教程/武莹等编著. —北京:海洋出版社, 2004.4

“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养教材

ISBN 7-5027-6015-6

I.新… II.武… III.图形软件, Premiere 6.5—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 113186 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 钱晓彬 王 勇 周京艳

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 刘志恒

CD 制作者: 海洋多媒体开发中心

CD 测试者: 海洋多媒体开发中心

排 版: 海洋计算机图书输出中心 红英

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62112880-878, 875 62132549、
62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

技术支持: (010) 62112880-825, 823

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印: 北京时事印刷厂

版 次: 2004 年 4 月第 1 版

2004 年 4 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

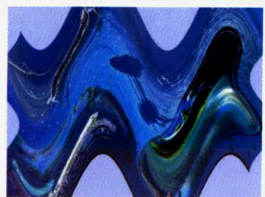
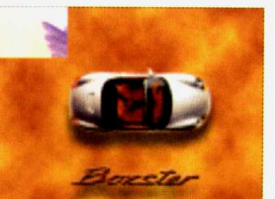
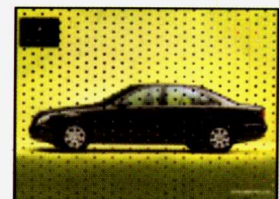
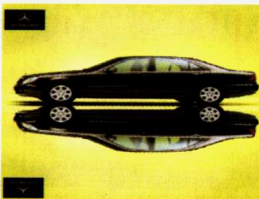
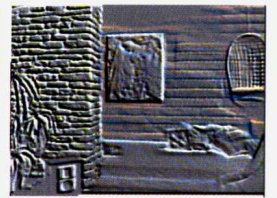
印 张: 19.75 彩插 2 页

字 数: 462 千字

印 数: 1~5000 册

定 价: 25.00 元(含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换



Premiere 6.5

Premiere 6.5



本书配套光盘含有以下内容：

- ☒ 范例源文件
- ☒ 素材库
- ☒ [Redacted]



范例源文件



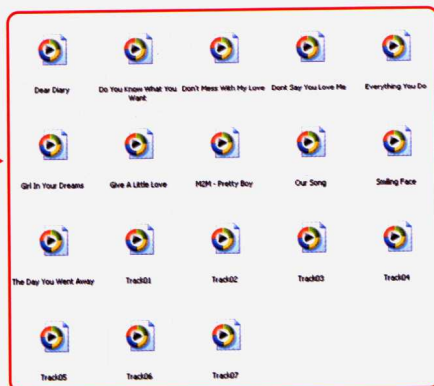
素材库



AUTORUN



wisbook



阁下若在学习中遇到什么问题，记得来一得书斋找我。

技术支持：一得书斋
信箱：eternalbook@163.com



《“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养教材》

编 委 会

主 任 武马群 盖广生

编 委 (排名不分先后)

孙振业 王 勇 王宏春 左喜林 李燕萍

吴清平 杨绥华 邹华跃 邵谦谦 周京艳

张晓蕾 姜大鹏 高 玲 战晓雷 钱晓彬

黄梅琪 韩立凡 韩祖德 韩 联 韩中孝

张 洁 刘桂英 董淑红

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养教材》。

一、本系列教材的特点

1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程 (含 1CD)

2. 新编中文版 Flash MX 标准教程 (含 1CD)

3. 新编 Authorware 6.5 标准教程 (含 1CD)
4. 新编 3ds max 5 标准教程 (含 1CD)
5. 新编中文版 AutoCAD 2000 标准教程 (含 1CD)
6. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程 (含 1CD)
7. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程 (含 1CD)
8. 新编中文版 Photoshop 7 标准教程 (含 1CD)
9. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程 (含 1CD)
10. 新编 CorelDRAW 11 标准教程 (含 1CD)
11. 新编 Premiere 6.5 标准教程 (含 1CD)
12. 新编中文版 Fireworks MX 标准教程 (含 1CD)
13. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程 (含 1CD)
14. 新编 Authorware 7 标准教程 (含 1CD)
15. 新编中文版 Fireworks MX 2004 标准教程 (含 1CD)
16. 新编中文版 Flash MX 2004 标准教程 (含 1CD)
17. 新编 Premiere Pro 标准教程 (含 1CD)
18. 新编中文版 Deamweaver MX 2004 标准教程 (含 1CD)
19. 新编 Photoshop CS 标准教程 (含 1CD)
20. 新编 Illustrator CS 标准教程 (含 1CD)
21. 新编 3ds max 6 标准教程 (含 1CD)
22. 新编 After Effects 6.0 标准教程 (含 1CD)
23. 新编 Acorbat 6.0 标准教程 (含 1CD)

三、读者定位

本系列教材既是广大的初级用户实用自学指导书, 又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材, 同时也可供全国高等职业院校计算机专业选用。

2004 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程! 倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上, 卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天, 蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂!

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们!

教材编写委员会

2004 年 2 月

前 言

随着计算机的不断普及,我们的生活跟随发生了翻天覆地的变化;网络的出现使人与人之间的关系更加紧密;多媒体的时代已经来临,这要求现在的软件不仅能够处理图片,还要求能处理视频和音频的文件,Premiere 6.5 软件就是 Adobe 公司为了迎合市场最新推出的力作。

Premiere 6.5 软件是多媒体创作工具软件的典型,它可以在个人电脑中轻松地完成影视采集、剪辑、加入特效、配音、输出等工作,所以一经上市就受到个人用户的喜爱,这些以前在大型专业制作室才能学到的技术,现在也变的简单易学了。

在影视制作领域,计算机技术的使用更是取得了令人惊叹的效果。在影视制作步入数字化的进程中,最引人注目的就是非线性编辑。而实现非线性编辑的代表性软件就是 Adobe 公司的 Premiere。

本书作者从事影视制作多年,对传统影视制作和计算机影视制作有着深刻的理解,特别是对众多的计算机影视制作软件有着广泛的了解和应用经验。本书力求在作者自己理解和总结的基础上进行讲解,避免说明书式的结构形式,强调学以致用,从而使内容有较强的针对性和可操作性。同时,大量实践经验和技巧的介绍,也使本书的内容更加翔实。其中各章内容编排如下:

第 1 章 初识 Premiere 6.5: 本章详细介绍了 Premiere 6.5 的功能、用途、系统配置与安装和项目的参数设置,并对它相对于旧版本的新增功能做了简单的介绍。最后,为了让读者在阅读本书的过程中对某些专业术语不至于很陌生,还介绍了一些影视制作的基础知识。

第 2 章 系统界面使用指南: 这一章无论对于初学者还是高级读者,都值得一读。在这里详细介绍了 Premiere 6.5 的菜单、基本窗口和功能面板。对于初学者来说,通过本章可以迅速熟悉 Premiere 6.5 的界面和基本操作。而对于有经验的读者来说,如果在制作项目的过程中遇到了操作上的困难,也可以回到本章找到需要的内容。

第 3 章 影视制作快速入门: 本章以一个大型实例的形式快速引导读者熟悉用 Premiere 6.5 制作项目的全过程。虽然每一部分内容都不是很全面,但是可以让大家了解如何用 Premiere 6.5 制作影视作品。而且在后面的章节还对相应的内容展开介绍。

第 4 章 视音频基本编辑操作: 在这里对项目制作前期的基本操作做了详细的介绍,包括如何建立一个项目、管理素材、剪辑素材和用 Timeline 窗口组织素材成作品。其中介绍的三点编辑、四点编辑和智能粘贴是本章的重点和难点。

第 5 章 切换使用技巧: 在使用 Timeline 窗口组织素材的时候,仅使用传统的硬切换是不够的,也会给作品增加单调性。那么如何实现素材场景之间的切换呢?本章就详细介绍了素材与素材之间切换的技巧,包括如何在 A/B 编辑模式下和单轨道编辑模式下添加切换以及 Premiere 6.5 自带切换的具体实现效果。

第 6 章 叠加技术: 有时,要将多个素材场景叠加在同一个画面上,这在 Premiere 6.5 中是如何实现呢?本章会解答这一技术上的难题。而且本章还对 Premiere 6.5 的 14 种色键合成技术作了深入的剖析,更加方便你的学习和工作。

第7章 使用运动效果: 运动可以说是 Premiere 6.5 的神来之笔, 它可以让你在使用静态图像和制作添加字幕的时候, 获得精彩的变换效果, 为你的作品锦上添花。在这里详细介绍了运动路径的建立和关键帧的使用, 配合其中的实例, 可以让你深入理解相关知识。

第8章 视频特效: 一提到视频特效, 也许有读者会认为它是 Premiere 6.5 的新增功能, 其实不然。所谓的视频特效也就是旧版本的视频滤镜。使用过 Photoshop 的读者都知道, 滤镜能创作出许多神奇的效果。在 Premiere 6.5 中的视频特效便是制作出视频特技的基础。

第9章 字幕的制作: 字幕在影视作品中的重要性是众所周知的。本章就详细教你如何在本章在 Premiere 6.5 中制作精彩字幕。需要指出的一点是, Premiere 6.5 取消了以前版本中的字幕设计窗口, 提供了集成 Title Deko 和 Inscrber TitleExpress 的优点而成字幕设计器。

第10章 音频编辑与音频滤镜: 声音是影视制作中必不可少的组成部分, 没有声音的影视作品必然缺乏艺术表现力, Premiere 6.5 就有许多对音频的操作和润色, 包括剪辑音频和音频滤镜。本章详细介绍了音频增益、音频淡化和音频滤镜技术的使用。

第11章 输出多种格式的作品: 将作品输出是影视制作的最后一步, 也是重要的一步。这里不仅有如何输出常用文件格式的技巧, 也有如何将 Premiere 的输出功能与其他软件结合使用的技巧。本章重点是如何输出网络视频、制作 VCD、DVD 以及输出 EDL。

第12章 素材采集技巧: 影视制作过程中的素材是从哪里来的呢? 当然是自己将拍摄好的素材从磁带、数码相机、数码摄像机中采集来的。本章的内容教你如何选择硬件, 如何使用 Premiere 的控制台等来采集素材, 希望能对读者有很大的帮助。

第13章 精彩实例制作: 本章结合前面学过的知识制作几个大型实例, 便于在制作过程中温习和掌握所学知识, 并学会各部分知识之间灵活运用的技巧, 真正做到学以致用。

本书由武莹等负责策划, 武莹、展非非、宁振华执笔撰写。因作者水平有限, 错误之处难免, 恳请读者批评指正, 同时感谢出版社编辑们的大力支持。

编 者

目 录

第1章 初识 Premiere 6.5..... 1	
1.1 Premiere 6.5 概述..... 1	
1.1.1 Premiere 6.5 的特点..... 1	
1.1.2 Premiere 6.5 的主要功能..... 2	
1.1.3 Premiere 6.5 的用途..... 2	
1.2 Premiere 6.5 的系统要求..... 3	
1.3 Premiere 6.5 的安装..... 3	
1.4 QuickTime 5 的安装..... 6	
1.5 Premiere 6.5 新增功能简介..... 8	
1.5.1 实时预演..... 8	
1.5.2 字幕设计器..... 9	
1.5.3 强大的声音引擎..... 9	
1.5.4 扩展的硬件支持..... 10	
1.5.5 方便的 DVD 输出..... 10	
1.5.6 新增视频滤镜..... 10	
1.6 项目参数设置..... 10	
1.6.1 启动 Premiere 6.5..... 10	
1.6.2 设置项目参数..... 11	
1.7 影视制作基础知识..... 15	
1.7.1 非线性编辑的概念..... 15	
1.7.2 Color Depth (颜色深度)..... 15	
1.7.3 电视电影制式..... 15	
1.7.4 Alpha 通道..... 16	
1.7.5 常用文件格式..... 16	
1.8 本章小结..... 17	
1.9 本章习题..... 18	
第2章 系统界面使用指南..... 19	
2.1 进入 Premiere 6.5..... 19	
2.2 Premiere 6.5 的 4 种编辑模式..... 20	
2.2.1 Single Track Editing 编辑模式..... 21	
2.2.2 A/B 轨道编辑模式..... 21	
2.2.3 特效编辑模式..... 22	
2.2.4 音频编辑模式..... 22	
2.3 基本窗口..... 23	
2.3.1 Project (项目) 窗口..... 23	
2.3.2 Timeline (时间线) 窗口..... 28	
2.3.3 Monitor (监视器) 窗口..... 36	
2.3.4 Clip 剪辑窗口..... 37	
2.4 功能面板..... 38	
2.4.1 Effect Controls/Info (特效控制/信息) 面板..... 38	
2.4.2 Navigator/History/Commands (导航/历史/命令) 面板..... 38	
2.4.3 Transitions/Video/Audio (切换/视频、音频特效) 面板..... 38	
2.4.4 Audio Mixer (音频混合器) 窗口..... 39	
2.5 主菜单介绍..... 40	
2.5.1 File (文件) 菜单..... 41	
2.5.2 Edit (编辑) 菜单..... 41	
2.5.3 Project (项目) 菜单..... 42	
2.5.4 Clip (片段) 菜单..... 42	
2.5.5 Timeline (时间线) 菜单..... 42	
2.5.6 Window (窗口) 菜单..... 43	
2.5.7 Help (帮助) 菜单..... 44	
2.6 本章小结..... 44	
2.7 本章习题..... 44	
第3章 影视制作快速入门..... 46	
3.1 影片规划..... 46	
3.1.1 影片构思与准备..... 46	
3.1.2 创建新项目..... 47	
3.1.3 原始素材的导入..... 48	
3.1.4 素材的管理..... 49	
3.2 剪辑素材..... 52	
3.2.1 设置入点和出点..... 52	
3.2.2 组接素材..... 53	
3.3 为素材添加切换效果..... 55	
3.4 为素材加入视频特效..... 58	
3.5 实现素材的叠加..... 59	
3.6 添加运动效果..... 60	
3.7 影片的配音..... 62	

3.8 制作字幕.....	63	5.3.3 Map (映射) 分类夹	106
3.9 影片的预演与输出.....	65	5.3.4 Page Peel (翻页) 分类夹	107
3.9.1 影片的预览.....	65	5.3.5 QuickTime 分类夹	109
3.9.2 影片的输出.....	66	5.3.6 Slide (滑动) 分类夹	110
3.10 本章小结.....	67	5.3.7 Dissolve (融化) 分类夹.....	113
3.11 本章习题.....	67	5.3.8 Special Effect (特殊效果) 分类夹	115
第4章 视音频基本编辑操作	69	5.3.9 Stretch (拉伸) 分类夹	117
4.1 素材的组织和管理.....	69	5.3.10 Wipe (擦除) 分类夹.....	118
4.1.1 项目的建立和保存.....	69	5.3.11 Zoom (缩放) 分类夹	123
4.1.2 项目的打开和关闭.....	71	5.4 切换应用实例	124
4.1.3 导入素材.....	72	5.5 本章小结	126
4.1.4 分类管理素材	74	5.6 本章习题	127
4.2 剪辑素材.....	77	第6章 叠加技术	129
4.2.1 分析素材属性及数据率.....	78	6.1 透明的应用	129
4.2.2 设置出入口点	79	6.2 透明设置对话框	132
4.3 用 Timeline (时间线) 窗口组织 素材	79	6.3 影片的分割与合成	133
4.3.1 向 Timeline 窗口添加素材.....	80	6.4 屏幕的合成	134
4.3.2 添加和删除轨道.....	80	6.5 蓝屏特技合成	135
4.3.3 隐藏和锁定轨道.....	81	6.6 透明效果详解	137
4.3.4 设置对齐标记.....	82	6.6.1 Chroma (色度) 模式.....	137
4.3.5 素材的对齐.....	83	6.6.2 RGB Difference (RGB 差 异) 模式	137
4.4 高级编辑技巧.....	84	6.6.3 Blue Screen (蓝屏) 模式 和 Green Screen (绿屏) 模式	138
4.4.1 三点编辑.....	84	6.6.4 Non-Red (非红) 模式.....	138
4.4.2 四点编辑.....	86	6.6.5 Luminance (亮度) 模式.....	139
4.4.3 智能粘贴.....	87	6.6.6 Multiply (乘法) 模式和 Screen (掩蔽) 模式.....	139
4.5 本章小结.....	90	6.6.7 Alpha Channel (Alpha 通 道) 模式	139
4.6 本章习题.....	90	6.6.8 Black/White Alpha Matte (黑白 Alpha 遮片) 模式.....	139
第5章 切换使用技巧	92	6.6.9 Image Matte (图像遮片) 模式	140
5.1 添加切换.....	92	6.6.10 Difference Matte (差异遮 片) 模式	141
5.2 设置切换.....	93	6.6.11 Track Matte (运动遮片) 模式	142
5.2.1 设置切换的方法.....	94		
5.2.2 应用默认切换效果.....	95		
5.2.3 改变切换.....	96		
5.2.4 软切换与硬切换.....	97		
5.2.5 虚拟片段.....	99		
5.3 切换效果详解.....	101		
5.3.1 3D Motion (三维变换) 分 类夹.....	101		
5.3.2 Iris (彩虹) 分类夹.....	104		

6.7 本章小结.....	143
6.8 本章习题.....	144
第7章 使用运动效果	145
7.1 运动的应用.....	145
7.1.1 为素材添加运动效果.....	145
7.1.2 运动设置对话框.....	147
7.2 相关设置.....	149
7.2.1 设置关键帧.....	149
7.2.2 设置运动路径.....	150
7.2.3 设置运动速度.....	151
7.3 图像的变形.....	152
7.4 应用运动实例.....	153
7.5 本章小结.....	157
7.6 本章习题.....	157
第8章 视频特效	159
8.1 视频特效的应用及变化.....	159
8.1.1 应用视频特效.....	159
8.1.2 关键帧的建立和删除.....	160
8.1.3 删除视频特效.....	162
8.2 视频特效参数调整.....	163
8.3 为一段赋予多视频特效.....	165
8.3.1 改变视频特效的先后顺序.....	165
8.3.2 调节关键帧.....	165
8.4 为多素材赋予相同视频特效.....	167
8.5 视频特效效果详解.....	168
8.5.1 Adjust (调整) 分类夹.....	168
8.5.2 Blur (模糊) 分类夹.....	171
8.5.3 Channel (通道) 分类夹.....	174
8.5.4 Distort (扭曲) 分类夹.....	175
8.5.5 Image Control (图像控制) 分类夹.....	179
8.5.6 Obsolete (过时) 分类夹.....	182
8.5.7 Perspective (透视) 分类 夹.....	189
8.5.8 Pixelate (晶体化) 分类夹.....	191
8.5.9 QuickTime 分类夹.....	192
8.5.10 Render (渲染) 分类夹.....	193
8.5.11 Sharpen (锐化) 分类夹.....	194
8.5.12 Stylize (风格) 分类夹.....	195
8.5.13 Time (时间) 分类夹.....	199

8.5.14 Transform (变换) 分类 夹.....	200
8.5.15 Video (视频效果) 分类 夹.....	204
8.6 本章小结.....	206
8.7 本章习题.....	206
第9章 字幕的制作	208
9.1 字幕设计器.....	208
9.1.1 打开设计器.....	208
9.1.2 字幕控制区.....	209
9.1.3 字幕设计器的工具栏.....	212
9.1.4 字幕设计器的工作区.....	213
9.1.5 属性控制.....	213
9.2 样式的使用与存储.....	216
9.2.1 新建样式.....	217
9.2.2 样式库的显示模式.....	218
9.2.3 样式的复制与删除.....	219
9.3 创建水平滚动字幕.....	221
9.3.1 创建字幕.....	221
9.3.2 创建文字对象.....	222
9.3.3 设置和使用滚动字幕.....	223
9.4 本章小结.....	224
9.5 本章习题.....	224
第10章 音频编辑与音频滤镜	226
10.1 音频的编辑.....	226
10.1.1 编辑音频的主要方法.....	226
10.1.2 调节音频音量.....	227
10.1.3 调节音频的淡入淡出效 果.....	227
10.1.4 预览音频.....	233
10.1.5 音频混合器的使用.....	233
10.2 音频滤镜.....	236
10.2.1 使用音频滤镜.....	236
10.2.2 音频滤镜详解.....	237
10.3 本章小结.....	245
10.4 本章习题.....	245
第11章 输出多种格式的作品	246
11.1 输出的相关知识.....	246
11.2 实时预览.....	247
11.3 视频输出.....	247

11.3.1 输出类型.....	248	12.4 采集方法详解.....	272
11.3.2 设置输出.....	249	12.4.1 使用设备控制台采集素 材.....	272
11.4 编码解码器的应用.....	252	12.4.2 使用 Stop Motion 采集素 材.....	273
11.5 输出 EDL 文件.....	253	12.4.3 设置采集文件.....	274
11.5.1 输出步骤.....	254	12.4.4 设置批处理采集文件.....	274
11.5.2 EDL 的构成.....	255	12.4.5 全屏视频素材的采集.....	275
11.5.3 应用注意事项.....	255	12.4.6 设置记录选项.....	276
11.6 批处理输出.....	257	12.5 视频和音频采集.....	277
11.7 跳帧输出.....	259	12.5.1 实时采集视频.....	277
11.8 创建静止图像序列.....	261	12.5.2 批量采集.....	279
11.9 创建静止图像.....	262	12.5.3 单帧采集.....	280
11.10 输出动画格式.....	263	12.6 本章小结.....	281
11.11 保存到录像带中.....	264	12.7 本章习题.....	281
11.12 输出到 Photoshop 中编辑.....	264	第 13 章 精彩实例制作	283
11.13 本章小结.....	265	13.1 金星剧场片头制作.....	283
11.14 本章习题.....	265	13.1.1 准备素材.....	283
第 12 章 素材采集技巧	267	13.1.2 创建项目和字幕.....	284
12.1 素材采集概述.....	267	13.1.3 编辑项目.....	285
12.1.1 A/D 转换和 D/A 转换.....	267	13.2 请你欣赏.....	291
12.1.2 视频卡简介.....	267	13.2.1 建立项目和准备素材.....	292
12.2 素材采集的硬件配置.....	268	13.2.2 制作节目.....	293
12.2.1 视频采集卡的选择.....	268	13.3 本章小结.....	297
12.2.2 计算机相关硬件配置.....	269	13.4 本章习题.....	297
12.3 高质量采集.....	270	部分习题答案	298
12.3.1 压缩视频采集数据量.....	270		
12.3.2 如何采集高质量视频.....	270		

第 1 章 初识 Premiere 6.5



教学目标

本章主要介绍 Premiere 6.5 的主要功能、安装运行 Premiere 6.5 的系统要求、界面的基本组成、非线性编辑的基本概念以及相对于旧版本的新增功能等。学习本章后,可以对 Premiere 6.5 产生初步的认识,对于非线性编辑软件的概况也会有所了解,为下一步学习打下良好的基础。



教学重点与难点

- Premiere 6.5 的主要功能
- 安装的系统要求
- 新增功能简介
- 系统操作界面组成

1.1 Premiere 6.5 概述

随着计算机技术的不断完善与发展,过去只能在一些大型专业设备中进行的视频制作工作,如今在个人电脑中也可以完成了。Adobe 公司推出的影视制作软件 Premiere 就是实现这一工作的利器。它所具备的简洁的操作界面、样式丰富的切换功能、良好的兼容性,受到越来越多的专业人士和非专业人士的喜爱。特别是随着家庭摄像机的普及,会有更多的用户使用个人电脑进行录像的后期制作。正是在这种潮流驱使之下,Adobe 公司推出了 Premiere 6.0 的升级版本 Premiere 6.5。

1.1.1 Premiere 6.5 的特点

Premiere 6.5 具有十分强大的视、音频处理功能。它能将视频文件以帧为精度进行展开、编辑,并可以做到视频和音频的精确同步。在设计思想上, Premiere 6.5 更加注重普及、通用,基本上以一个纯软件的面目出现。另外,它的许多功能都是采用非线性编辑的方法来实现的,并且简单易学、灵活实用。下面将介绍其具体的特点。

1. 易学实用

利用 Premiere 6.5 可以在 Microsoft Windows 平台和 Power Macintosh 平台下利用影像、声音、动画、照片、图形、文字以及其他素材进行多种格式的录制、创建、编辑和播放节目。它的基本操作比较简单,操作界面、工具设置和许多功能按钮的样式与常用软件类似,动手实践几次便能掌握。同时, Premiere 6.5 更加强化了与其他软件(如 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 等)的兼容性,能够通过这些软件实现影视特技的制作。

2. 功能全面

Premiere 6.5 配合计算机上的视频卡、音频卡,可实现对模拟视频、音频的实时采集、输出,

还能够直接输入 DV 数字视频格式,进行真正的无损视频、音频编辑处理和输出。另外,它有 99 条视频、音频轨道,可以对影视作品添加大量特殊效果,并且精确实现声画同步,并以每一帧的精度进行编辑。许多在传统线性编辑设备中无法实现的功能,在 Premiere 6.5 中都可以实现。在 Premiere 6.5 中,字幕的制作有专门的 Title Designer (字幕设计器),比以前旧版中的字幕窗口功能更加强大,并且提供了更多的字库,使得应用十分方便,制作出的中文字幕更加美观大方。

3. 通用性与普及性

Premiere 6.5 支持多种文件格式,如 FLC、JPG、TGA、TIF、WAV 等,这使得 Premiere 6.5 可以和许多软件配合使用。同时,Premiere 6.5 支持第三方插入软件,这使得它的功能具有很强的扩展性,使许多高难度的制作效果通过插件来完成。目前国内流行的视频卡基本上都支持 Premiere 6.5。另外,网络视频发展迅速,Cleaner、RealMedia、Windows Media 这些软件为 Premiere 6.5 安装的插件,都可以实现网络视频的同步输出。

1.1.2 Premiere 6.5 的主要功能

Premiere 6.5 是一个非线性影视编辑工具,它的功能十分强大,其中主要包括:

- 编辑、组织、输出视频、音频素材和静态图片。
- 改变视频、音频素材的属性,如帧速率、播放速度、帧的大小等。
- 设置视频和音频素材的编码解码参数。
- 给素材添加切换、滤镜特效。
- 给相临两段素材之间的重叠部分添加切换效果。
- 对素材添置透明和运动效果。
- 进行影视制作后期配音,并调节音频与视频同步。
- 输出为 AVI、MOV 等格式的数字电影文件,可以用于电视、电影的后期发行制作。
- 输出为 GIF、TIFF、FLI/FLC、TGA 等格式的静态图片。

1.1.3 Premiere 6.5 的用途

Premiere 6.5 的用途广泛,可以满足不同用户的需要,包括个人录像制作、各种宣传部门宣传片制作、学校的电教中心制作多媒体教学片、公司广告部门制作广告等,其主要用途如下所述。

1. 数字电影、电视剧制作

用 Premiere 6.5 进行数字电影制作是非常方便的。使用它可以对视频、音频进行反复的编辑、修改、剪接、添加视频特效,而保持素材质量不变,并且可以输出保存到光盘上。这在传统的使用录像带进行线性影视制作系统是无法实现的。在电视剧中的片头和片尾的字幕,大多也是用 Premiere 6.5 制作的。

2. VCD、DVD 制作

在毕业典礼录像、生日录像、婚礼录像、聚会庆典录像等的制作方面,Premiere 6.5 也大有用武之地。它可以方便地给录像添加字幕,配出优美动听的音乐,制作出高水平的 VCD、DVD 作品。

3. 网络动画制作

随着现在的网站建设如火如荼地进行,网页的制作已经成为普遍的技能,使用 Premiere 6.5 也可以制作出精彩有趣的动画。

4. 商业广告制作

在当今商业竞争中,“酒香不怕巷子深”的时代早已过去,各商家都使用广告来推广自己的产品,而使用 Premiere 6.5 可以在电视、流动媒体上做出精美的影视广告。

Premiere 6.5 还可以用于其他许多方面,如在大型游戏开发中,它可以方便地制作出过场动画;它还能方便地进行网络数字影视输出。总之,不论是制作 DVD、录像带,还是制作网络视频,它都能对用户有很大的帮助。

1.2 Premiere 6.5 的系统要求

以下所提到的配置,只是基本的配置,要想学会 Premiere 6.5 所有功能,就要添置采集卡或数码像机,如不是专业制作用户,以下的设置就足够了。

1. Windows 系统

- CPU: Intel Pentium III 500MHz 处理器 (推荐使用 P4 或多处理器)。
- 操作系统: Microsoft Windows 98 第二版、Windows ME、Windows 2000 或者 Windows XP。
- 内存: 128MB 内存 (推荐内存用 256MB 或更高)。
- 显卡: 支持 256 色以上的视频显示卡。
- 硬盘: 大约 600MB 的硬盘容量。
- 其他设备: 光盘驱动器。
- 软件: 推荐安装 QuickTime 5.0。
- DV 需要设备: Microsoft DirectX 认证的 IEEE1394 界面,大容量转速 7200RPM 的 UDMA 66 硬盘或 SCSI 硬盘或硬盘阵列, Direct X 兼容的视频显示卡。
- 实时预演需要配置: Intel Pentium III 800MHz 处理器 (推荐使用 P4 双处理器)。

2. Macintosh 系统

- CPU: PowerPC G3 或更快的处理器 (推荐用 G4 或 G4 双处理器)。
- 操作系统: Mac OS 9.2.2 或 Mac OS X v.10.1.3。
- 内存: 64MB 内存 (推荐 128MB 或更高内存)。
- 硬盘: 大约 600MB 的硬盘空间。
- 显卡: 支持 256 色以上的视频显示卡。
- 其他设备: 光盘驱动器。
- 软件: 推荐安装 QuickTime 5.0.2。
- DV 需要设备: 与 QuickTime 兼容的 FireWire (IEEE1394) 界面,大容量数据传输速率为 5MB/s 的硬盘或硬盘阵列, FireWire 2.7。
- 实时预演需要配置: G4 处理器 (推荐 G4 双处理器)。

1.3 Premiere 6.5 的安装

安装前请退出所有正在运行的软件,避免其他软件的干扰中断安装过程。然后参照下面的步骤开始安装 Premiere 6.5。