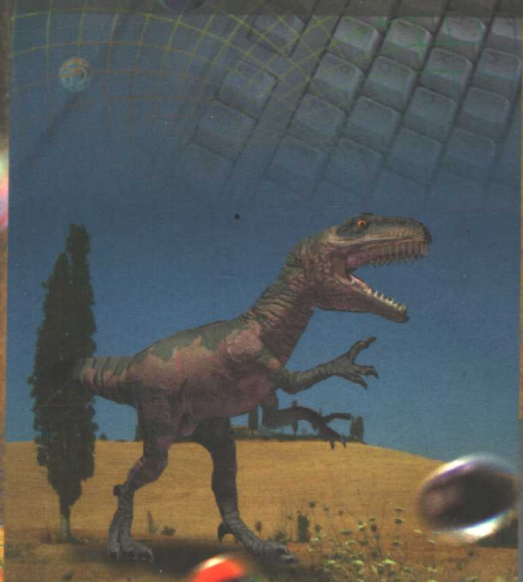




金飞弘道计算机系列丛书

新



刘照华 策划
弘道工作室 编著
马勃民等 执笔

融会贯通

Premiere 5.0

人民交通出版社

金飞弘道计算机系列丛书

融会贯通——

Premiere 5.0

刘照华

策划

弘道工作室

编著

马勃民

执笔

人民交通出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

融会贯通 Premiere5.0/弘道工作室编著. - 北京: 人民
交通出版社, 1999.3

(金飞弘道计算机系列丛书)

ISBN 7-114-03188-2

I. 融… II. 弘… III. 图形软件, Premiere5.0 IV. TP3
91.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 06423 号

金飞弘道计算机系列丛书

融会贯通 Premiere5.0

弘道工作室 编著

马勃民 执笔

责任印制: 孙树田

人民交通出版社出版发行

(100013 北京和平里东街 10 号 010 64216602)

各地新华书店经销

北京鑫正大印刷厂印刷

开本: $787 \times 1092 \frac{1}{16}$ 印张: 20.5 字数: 508 千

1999 年 5 月 第 1 版

1999 年 5 月 第 1 版 第 1 次印刷

定价: 44.00 元

ISBN 7-114-03188-2

TP · 00054

前 言

“Adobe's tools just keep getting better, allowing us to produce cool game content faster, In our business, that's the name of the game!” ——Dave Thompson, lead artist for DreamWorks Interactive

（“正是 Adobe 公司的工具的发展，使我们能够更快地生产出内容精彩的节目。在我们的事业中，它就是名誉的保证。”——戴维·汤普森，梦工厂的艺术家带头人）

相信相当多的朋友们都看过，至少是听说过《星球大战》、《侏罗纪公园》、《晶兵总动员》这些影片吧。那么著名的好莱坞导演史蒂文·斯皮尔伯格和他的“梦工厂”的大名恐怕也是尽人皆知了。梦工厂工作组一向是以新思想、高品质而著称的。连他们都点头称道的 Adobe 公司的产品究竟是“何方神圣”呢？

Adobe Premiere software 是 Adobe 公司出品的一种功能强大的数字影像编辑套装软件，是数字电影桌面系统中的佼佼者。利用它可以在 Microsoft Windows 9X 平台或是 Power Macintosh 平台下利用影像、声音、动画、照片、图形、文字以及其它素材进行多种格式文件的录制、创建、编辑和播放节目。无论对于专业人士还是业余爱好者，Adobe Premiere 都是良师益友。利用它不仅可以完成许多超乎想像的影像效果的编辑工作，而且还能更深刻地了解数字影像世界。

Adobe Premiere 5.0 是 Adobe 公司的新产品，它提供了比 Premiere 4.0 更加优美可亲的界面，更加强大合理的编辑工具，使你能够创造出更为精湛的数字电影作品，并应用于影视、多媒体以及网络等诸方面。

Adobe Premiere 5.0 可以与 Adobe 公司的其它产品（如：Adobe Photoshop, Adobe Illustrator）十分方便地联合应用，更加方便快捷地创造出美妙的甚至专业质量的电影作品。

本书面向的读者可以是对于数字影像有一定理解的影像工作者，也可以是初步接触数字影像的普通爱好者。无论如何，跟随本书细致而详尽的在 Adobe Premiere 5.0 的数字影像世界之中进行一次旅行，相信各位都会有所收获。

本书由弘道工作室编写，马勃民执笔，王京审校，参加资料搜集、编写、排版等工作的还有王永辉、李涛、曹伟、张雁芳、崔雨、武和平、张琐晋、徐晨、胡卫东、宋云峰、彭哲、罗勇、孔亮、朱志远、赵曼丽、孙民、赵新文、李丽等。由于编者水平有限，加之编写时间紧迫，书中误漏之处在所难免，恳请读者批评指正。

编 者 于清华园
1999.1

目 录

第一部分 初次见面

第一章 关于 Premiere 5.0	2
1.1 Adobe Premiere 5.0 简介	2
1.2 影像编辑术语	2
1.3 Adobe Premiere 5.0 组件	3
第二章 安装 Premiere	4
2.1 所需配置	4
2.2 进行安装	5
第三章 熟悉 Premiere 5.0	7
3.1 小练习	7
3.2 小结	14
第四章 关于影像	15
4.1 启动 Adobe Premiere 5.0	15
4.2 打开、导入和采集影像素材	16
4.3 素材的播放、联接和编辑	19
4.4 输出影片	39
4.5 小结	41
第五章 向影片中加入字幕	42
5.1 导入字幕的素材	42
5.2 编辑字幕	43
5.3 对影片进行最后的修整	47
5.4 输出并保存影片	50
5.5 小结	50
第六章 关于过渡特技	51
6.1 准备工作	51
6.2 加入简单的融合特技	53

6.3	加入多段相对推拉过渡特技	61
6.4	全面介绍过渡特技的基本操作	68
6.5	介绍几种比较独特的过渡特技	71
6.6	小结	75

第二部分 老友重逢

第七章	新的 Timeline 窗口	78
7.1	新的 Timeline 窗口代替了先前的 Construction 窗口.....	78
7.2	新的 Timeline 窗口的总体布局	78
7.3	Timeline 窗口中各部分简介.....	79
7.4	利用 Timeline 窗口制作影片的片段	93
7.5	小结	110
第八章	新的 Monitor 窗口	111
8.1	新的 Monitor 包含了先前的 Clip、Trimming 窗口	111
8.2	新的 Monitor 窗口的总体布局	111
8.3	Monitor 与 Monitors 窗口共同的窗口设置.....	113
8.4	Monitor 窗口中个部分简介.....	114
8.5	加深对 Monitor 窗口的理解	125
8.6	Monitors 窗口中个部分简介.....	138
8.7	加深对 Monitors 窗口的理解	142
8.8	小结	154
第九章	其他窗口	155
9.1	新的 Navigator 窗口	155
9.2	Info 窗口.....	157
9.3	Commands 窗口.....	159
9.4	Transition 窗口.....	161
9.5	Project 窗口.....	164
9.6	加深对窗口的理解	165
9.7	小结	177
第十章	Title 窗口及菜单.....	178
10.1	新的 Title 窗口	178
10.2	Title 窗口的总体布局.....	178
10.3	Title 窗口中各部分简介.....	179
10.4	Title 菜单.....	184
10.5	创建图形并进行调整	184
10.6	创建文本并进行调整	191

10.7 将字幕加入影片	196
第十一章 新的菜单布局	198
11.1 Make 菜单“下岗”	198
11.2 File 菜单中的重要命令	202
11.3 Edit 菜单中的重要命令	207
11.4 Project 菜单中的重要命令	209
11.5 Clip 菜单中的重要命令	215
11.6 小结	218
第十二章 滤镜特技的使用	220
12.1 关于滤镜特技	220
12.2 功能强大的影像滤镜特技	220
12.3 色彩类影像滤镜特技	225
12.4 变形类影像滤镜特技	238
12.5 其他风格各异的滤镜特技	254
12.6 关于滤镜特技的小结	265

第三部分 高级技巧

第十三章 高级过渡与滤镜特技	268
13.1 入门	268
13.2 基本操作	273
13.3 关于表达式	276
13.4 滑动块与 Map 的设定	278
13.5 算子	279
13.6 变量	281
13.7 函数	284
13.8 小结	288
第十四章 如何经济实用地压缩输出电影	289
14.1 为什么要进行压缩	289
14.2 关于压缩	290
14.3 小结	295
第十五章 有了问题怎么办	296
15.1 Adobe Premiere 5.0 的整体运行不正常	296
15.2 通常问题	298
15.3 小结	299
第十六章 尾声	300

16.1	构思	300
16.2	准备工作	301
16.3	创建老旧的倒计时片头效果	304
16.4	创建老电影部分	306
16.5	在有声彩色片中充分体现数字电影的效果	309
16.6	结尾的补充	318
16.6	压缩输出	318

第一部分 初次见面



各位读者，如果你以前没有接触过 Premiere 5.0，那么我们不妨从头说起——请仔细阅读本书的第一部分。如果你以前曾经使用过 Premiere 4.0，为节省时间可跳到第二部分开始看。

本部分共分 6 章：将带领大家由浅入深地进入到 Premiere 5.0 的影像世界。

- 第一章 关于 Premiere 5.0
- 第二章 安装 Premiere 5.0
- 第三章 熟悉 Premiere 5.0
- 第四章 关于影像
- 第五章 加入字幕
- 第六章 关于过渡特技



说明：在这一部分里所用到的 Adobe Premiere 5.0 专有名称将加以说明，希望大家能在看完本部分后将其记住，因为在下面的几部分中将不再赘述。

第一章 关于 Premiere 5.0

先别着急，这一章我们不是上课，在看这一章的时候也不必打开计算机，因为现在我们只是影像制作的门外汉，首要任务是了解一下 Adobe Premiere 究竟是“何方神圣”。

1.1 Adobe Premiere 5.0 简介

Adobe Premiere software 是 Adobe 公司出品的一种功能强大的影像编辑套装软件，它是数字电影桌面系统中的佼佼者。Premiere 可以帮助我们在 Windows 或是 Power Macintosh 下利用影像、声音、动画、照片、图形、文字以及其它素材录制、创建、编辑和播放节目。它所使用的素材可以是 Apple QuickTime 格式或是 DircetShow 格式的影像等，并能实现录像带、编辑判定列表或是 MPEG、动态 GIF (Animated GIF) 等格式的输出。对于专业和业余人士来说，Adobe Premiere 都可以帮助你完成许多超乎想像的影像效果的编辑工作，并使你对数字影像世界有更深刻的了解。

Adobe Premiere 5.0 是 Adobe 公司的新产品，提供了比 Premiere 4.0 更加优美可亲的界面，更加强大大合理的编辑工具，使你能够创造出更为精湛的数字电影作品并应用于影视、多媒体以及网络等诸方面。

Adobe Premiere 5.0 可以与 Adobe 公司的其它产品（如：Adobe Photoshop，Adobe Illustrator）十分方便地联合应用，更加方便快捷地创造出美妙的甚至专业质量的电影作品。

Adobe Premiere 不仅可以使你在计算机上编辑并观看多种文件格式的电影，还可以制作优化过的编辑判定列表（Edit Decision List 简称 EDL）。通过其它计算机外部设备，你甚至可以进行电影素材采集，将你的作品输出到录像带或是 CD-ROM 上以及将 EDL 输出到录像带生产系统。这些内容，我们在后面都将会加以介绍。

1.2 影像编辑术语

下面让我们先来看看在本书中所涉及的一些有关术语，使那些对 Premiere 还比较陌生的朋友不致被搞得一头雾水。

- Clip (剪辑): 指所制作电影的原始素材。
- Video Clip (影像剪辑): 指.AVI、.MOV、.FLC 等影像及.BMP、.PSD、.TIF 等图片。
- Audio Clip (声音剪辑): 本文中特指.WAV、.AIF 声音原始素材
- EDL (编辑判定列表): Edit Decision List 的缩写，即编辑判定列表。
- Frame (帧): 数字电影中的基本信息单位，指连续影像中一个独立画面。

- **fps. (帧速率):** 每秒所播放的帧数。
- **Time Base (时基):** 影像播放时的帧速率, 即影像每秒所播放的帧数。美国、加拿大等北美国家和日本使用的 NTSC (National Television Standards Commission, 即国家电视标准委员会) 影像格式为每秒 29.97 帧 (29.97fps), 亚洲大部分国家使用的 PAL (Phase Alternating Line, 即逐行到相制式) 及欧洲大部分国家使用的 SECAM (Sequence de Couleurs Avec Memoire, 即顺序与存储色彩电视系统) 影像格式为每秒 25 帧 (25fps), 电影为每秒 24 帧。
- **Capturing (采集):** 将影像或声音的模拟原始素材数字化, 通过 Adobe Premiere 将其输入计算机。

 **注意:** 为了达到将影像输入计算机的目的, 需要有影像数字化卡 (或称影像捕捉卡或采集卡) 及配套软件的支持。声音输入则需要一个声音输入端口。

- **Compression (压缩):** 简单地说, 就是减少文件所占的硬盘空间, 其方式有多种。
- **QuickTime:** 由 Apple 公司开发的一种软件系统, 可在 Macintosh 及 PC 的平台上播放电影 (.MOV 格式)。
- **Adobe photoshop 及 Adobe Illustrator:** Adobe 公司开发的应用软件, 与 Adobe Premiere 联合使用, 可收到极佳的效果。

1. 3 Adobe Premiere 5.0 组件

Adobe Premiere 5.0 软件包主要由以下几部分组成:

- Adobe Premiere 5.0 application (Adobe Premiere 5.0 应用程序)
- Premiere Tutorial (Premiere 教程)
- Online Help (联机帮助)
- Adobe Online (Adobe 连线工作)
- QuickTime files (QuickTime 文件)
- DirectX files (DirectX 文件)

 **说明:** 本书主要面向 Windows 用户, 文中操作方法及所举实例均以 Windows 为准, 但由于 Adobe Premiere 5.0 的用户界面在 Windows 和 Power Macintosh 下差别甚微, 故对于 Power Macintosh 用户也有相当的实用价值。下面列出两者间的部分区别之处 (表 1-1):

Adobe Premiere 在 Windows 和 Power Macintosh 中的部分差别

表 1-1

操作平台 区别	Windows	Power Macintosh
键 盘	Alt	Option
	Control (Ctrl)	Command
DirectShow 格式	支持	不支持

第二章 安装 Premiere

在打开计算机进入 Windows 开始安装 Adobe Premiere 5.0 之前,我们先来看看所需配置。

2. 1 所需配置

2. 1. 1 对于 Windows 用户

一、基本配置

- 英特尔 (Intel) 奔腾 (Pentium) 中央处理器
- Microsoft Windows 95、Windows NT 4.0 或更高。
- 至少 32MB RAM。
- 至少 60MB 硬盘空间用来安装, 30MB 硬盘工作空间。
- 256 色显示适配卡及 256 色显示器或更高。
- 光盘驱动器及其驱动。

二、推荐配置

- MMX 中央处理器或多处理器。
- 64MB RAM 或更高。
- 大容量硬盘。
- 24 位或真彩显示适配器。
- Apple Quick Time 3.0 for Windows 及 Microsoft DirectX Media 5.1。
- Microsoft Video for Windows 及 QuickTime for Windows 兼容的影像数字化卡 (或称影像捕捉卡、采集卡)。
- 声卡。

2. 1. 2 对于 Power Macintosh 用户

一、基本配置

- Power PC 处理器
- Mac OS 7.5 版本或更高。
- 16MB RAM。
- 30MB 硬盘空间。

- 光盘驱动器。

二、推荐配置

- 多处理器系统。
- 48MB RAM 或更高。
- Apple QuickTime 3.0 for Macintosh 软件。
- 大容量硬盘。
- QuickTime 及其兼容的影像数字化卡（影像捕捉卡）。
- 24 位或真彩显示适配器。

2.2 进行安装

好了，看看计算机是不是合乎要求。其实在今天这个奔腾已成为主流的时代，Adobe Premiere 5.0 对系统的要求还是不算高的。

2.2.1 安装步骤

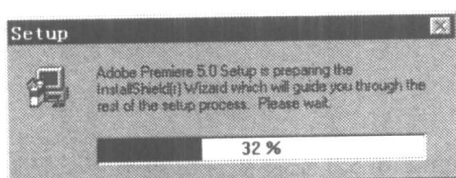


图 2-1

1. 打开计算机，将 Adobe Premiere 5.0 的安装盘放入光驱。等待一会儿，屏幕上出现显示框（图 2-1），表示计算机正在准备安装程序进行安装。

2. 接着将会看到引导界面（图 2-2）。如果你看清上面的注意事项并决定继续安装，请用鼠标单击 Next> 键进入下一步。

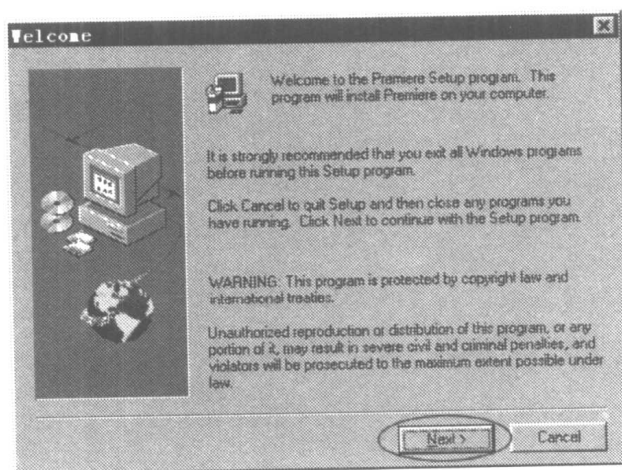


图 2-2

3. 在显示的对话框中，请选择所在国家或地区，以适合 Adobe Premiere 5.0 工作的语言环境（因没有 China，可选择 United States 或 All Other Countries）。选择后用鼠标单击 Next> 键进入下一步。

4. 确认中所显示的条款之后，按 Accept（接受）进入下一步
5. 选择安装形式：有典型（Typical）、简洁（Compact）和用户自定义（Custom）三种。我们选择典型。如果你对安装路径（Destination Directory）不满意的话，可用鼠标单击 Browse（浏览）来改变安装路径。一切满意后就可以按 Next> 进入下一步。
6. 按要求填写表格（图 2-3），一定要正确填写序列号，按 Next> 确认。接着显示的对话框（图 2-4）将显示你所填写的姓名、公司和序列号，确认无误后进入下一步。

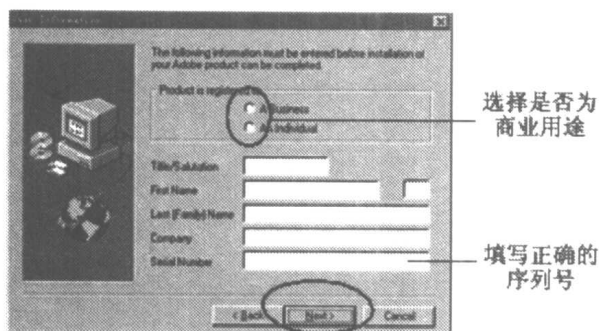


图 2-3

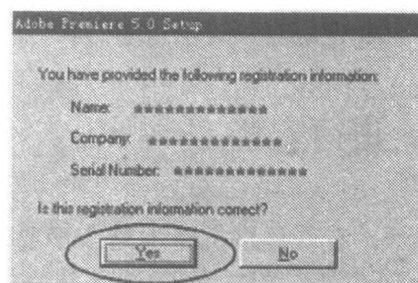


图 2-4

7. 在下一个对话框中同样按 Next> 确认，即可等待 Adobe Premiere 5.0 向你报告“安装完毕”。

2. 2. 2 小结

好了，在这一章里我们已经顺利地将 Adobe Premiere 5.0 安装在计算机里了，休息一会儿就使用它吧。

第三章 熟悉 Premiere 5.0

3.1 小练习

在死记硬背那些令人头疼的命令之前，各位不妨先跟我一起来制作一小段影片。让我们分成下面几步来做：

3.1.1 启动 Premiere 5.0

首先通过双击桌面上 Premiere 5.0 的图标（图 3-1）来叫醒 Premiere 5.0。



图 3-1

3.1.2 新项目预置

Premiere 5.0 启动后会自动弹出一个像下面这样的对话框（图 3-2）。上面怎么有这么多乱七八糟的东西，是干什么用的？算了，现在不必管它，我们还得赶紧学点有趣的东西呢，点 OK 过去完事。

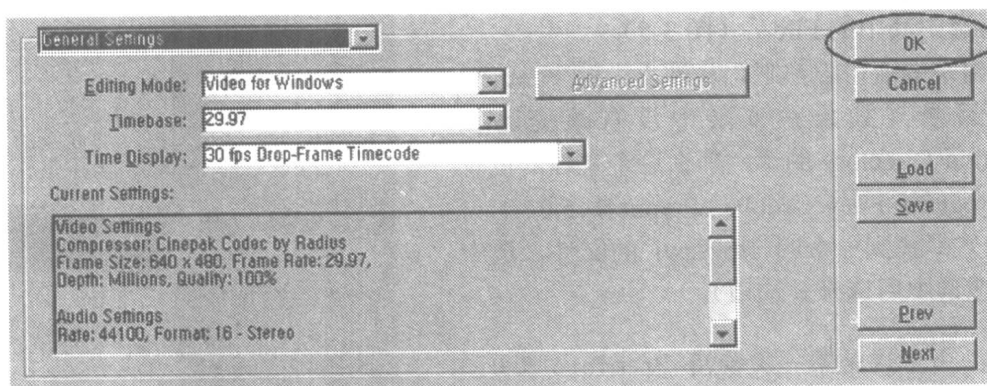


图 3-2

3.1.3 安排工作窗口

等你的硬盘安静下来之后，就会出现如图 3-3 的界面：其中包括 File、Edit、Project、Clip、Window、Help 六个菜单项以及 Project、Timeline、Monitor、Transitions Commands、Navigator Info 等几个窗口。可能你所看到的界面中的窗口之间相互遮盖着，拖来拖去真麻烦。没关系，在使用中把用不着的最小化即可。只是这个办法挺笨。

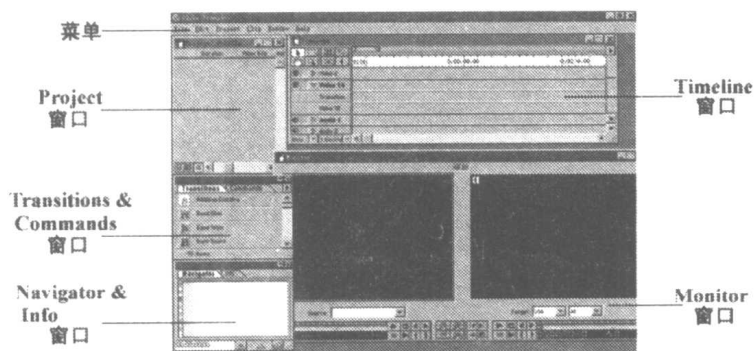


图 3-3

 小窍门：按一下 Tab 键试试。

3. 1. 4 导入影像素材

1. 用鼠标点击左上角菜单栏中的 File 项（图 3-4），弹出一个下拉菜单。

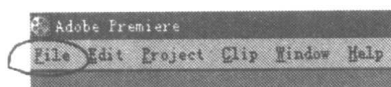


图 3-4

2. 在此菜单之中选中其中的 Import，又有一个二级子菜单弹出。

3. 再选中其中的 File...（图 3-5）。

这时出来的窗口眼熟吧，从硬盘中的 Premiere 5.0 的子目录（如果在安装中没有改变路径 Destination Directory 的话，那么这个文件的位置应是 c:\Program Files \Adobe \Premiere 5.0 \Tour \Boys.avi）中找到一个叫 Boys.avi 的文件，选中它（双击或选中后选打开选项）。

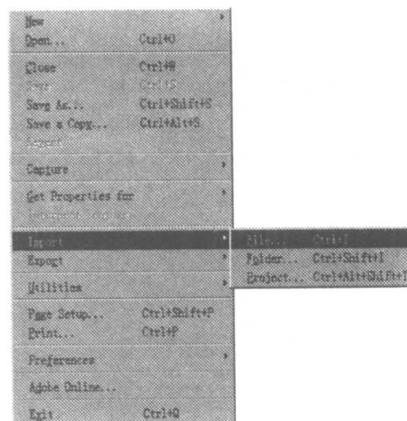


图 3-5

 **注意：**由于这是第一次使用 Premiere 5.0，所以说的罗嗦些。在以后的章节里，上面的过程将写作：导入 File>Import>File...\Boys.avi。

3. 1. 5 导入声音素材

导入 File>Import>File...\Music.aif

3. 1. 6 将素材加入到 Timeline 窗口

这时将会看到 Project 窗口里多了些新东西——电影胶片和喇叭。它标志已经将素材导

入素材管理器（图 3-6）。将鼠标放在 2 item 下面的电影胶片标志上，鼠标将会变成手的形状。然后，按住鼠标左键拖动它到 Timeline 窗口的 Video 1A 栏中去，松开鼠标左键。用同样的方法将“喇叭”放在 Audio 1A 栏。

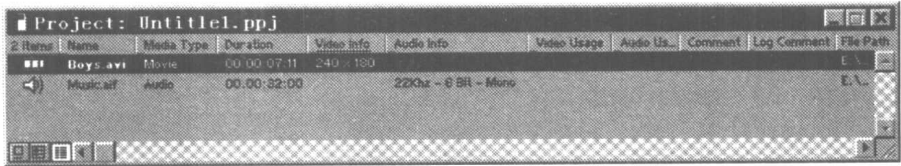


图 3-6

3. 1. 7 Timeline 窗口的简单设置

这时在 Timeline 窗口中将看到多了一条影片（图 3-7）。

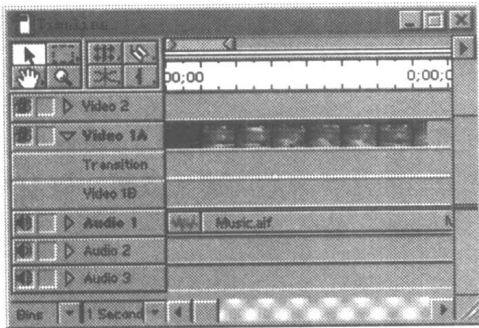


图 3-7

将鼠标放在 Timeline 窗口的任何地方，然后按右键，在弹出的菜单中选择 Timeline Window Options...就会弹出一个 Timeline Window Options 对话框（图 3-8）。

在左侧的 ICON Size 下有三个选项。选择最下面的一个，在右侧的 Track Format 下面选择第一个。然后按 OK 确定（这里还有其它设置，将在以后陆续介绍。因为我们还是初学者，现在不必贪多）。

经过这样的设定之后，Timeline 窗口之中的图标看来清楚多了，但是随之而来的是窗口之中的空间明显变的拥挤了。

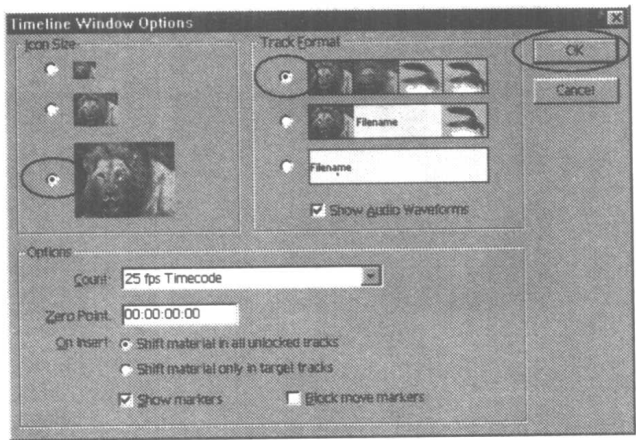


图 3-8

3. 1. 8 播放素材及普通预览

1. 双击 Video 1A 栏中的影片，使 Monitor 窗口左侧监视屏中有图像显示（图 3-9）。