

电脑创意与多媒体制作入门丛书

Premiere 5.0

使用入门



未名创作室

何建宇 王英 等编著

新时代出版社



电脑创意与多媒体制作入门丛书

Premiere 5.0 使用入门

未名创作室

✓ 何建宇 王英 等编著

新 时 代 出 版 社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

Premiere 5.0 使用入门/何建宇等编著. - 北京:新时代出版社,1999.1

(电脑创意与多媒体制作入门丛书)

ISBN 7-5042-0395-5

I. 轻… II. 何… III. 图像处理-软件工具, Premiere5.0-基本知识 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 34396 号

JS167/06

新时代出版社出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

河北三河市腾飞胶印厂印刷

新华书店经售

*

开本 787×1092 1/16 印张 15 338 千字

1999 年 1 月第 1 版 1999 年 1 月北京第 1 次印刷

印数:1-4000 册 定价:21.00 元

(本书如有印装错误,我社负责调换)

电脑创意与多媒体制作入门

丛书编委会

主 编 战晓苏

副主编 王 京 熊可宜

委 员 (按汉语拼音排序)

董朝旭	何建宇	康建鹏	蓝江桥
李德勇	李跃华	王 京	王晓玉
王永辉	王 英	邢 刚	熊可宜
熊荣华	杨星豪	战晓苏	张乐新

总策划 杨星豪

Premiere 5.0 使用入门

编 著 者 何建宇 王英 等

责任编辑 王祖珮

总 序

微型计算机(电脑)及相关软件的出现,密切了人-机关系,推动了计算机的普及应用。计算机技术的发展,日益深刻地影响和改变着人们传统的学习、工作和生活方式。许多人在求学、择业以至再就业的经历中,选择了与计算机应用有关的专(职)业。在创意与设计、影视制作领域,更与以往大不一样,今天,借助适当的多媒体电脑软硬件配置,人们可以在办公室甚至在自己家里,进行文字处理、编辑排版、图形图像设计、广告创意乃至影视节目的制作。“电脑桌面设计”、“电脑影视制作”的概念正在普及。我们看到,不论是从事电脑创意设计、影视动画制作的专业人员,还是其他职业的人员以至广大学生、知识青年,都对学习和使用电脑创意与多媒体制作有着浓厚的兴趣。为了帮助广大读者学习和使用有关的应用软件,我们推出了这套《电脑创意与多媒体制作入门丛书》。丛书内容包含很有影响的专业编辑排版系统、图形图像处理系统、影视动画编创系统。这些系统的各个软件在使用和操作上是完全独立的,但从应用来看,它们又有联系:图书、报刊、图形、图像、动画、音频、视频等产品都可以是多媒体的资源和素材。本丛书具有以下特色:

所介绍的软件系统,皆为国内外著名软件公司的知名产品,也是目前国内应用面最广的电脑创意和多媒体开发制作软件。

所介绍的软件版本以最近半年内新推出的版本为主,充分保证丛书内容的技术先进性,同时也兼顾到经典主流软件。

各分册是独立的。每个分册介绍一种软件,均由长期使用有关软件的行家里手撰写。

丛书明确定位于初级和中级水平的读者。各册都从必需的基础知识和操作方法讲起,通过大量明晰的操作步骤和典型应用实例,教会读者全面掌握软件的使用方法和实际应用技巧。对于软件的新用户,可由本丛书轻松入门,而对于老用户则可从快速了解新版本的新特色和新功能,自如地踏上新的台阶。不论是从未使用过该软件还是曾经用过该软件先前版本的读者,用这套书都非常合适,因此,本丛书很适合广大电脑用户自学。同时,由于内容的精炼性和实用性,本丛书也特别适合各类培训班选作培训教材。我们相信,你今天是这套书的读者,明天可能成为电脑创意或多媒体制作领域里的高手。

本丛书由新时代出版社杨星豪策划和组织编写,参加策划和审校工作的还有:战晓苏、王京、熊可宜、熊荣华等同志。本丛书在创作过程中得到了许多软件厂商在技术上的帮助,对此,编者谨表示衷心的感谢。

创作高品质的图书是我们目标,尽管全体编者竭尽全力,但软件系统极强的时效性不容我们对内容精雕细刻,书中错误和不足之处在所难免,恳请读者不吝赐教和指正。

电脑创意与多媒体制作入门丛书

编 委 会

1999年1月于北京

前 言

Adobe Premiere 是 Adobe 公司开发的一个功能强大的影视作品编辑软件。它是一个相当专业的 DTV(Desktop Video)编辑软件,可以在各种平台下和硬件配合使用。专业人员加上专业系统可以制作出广播级的视频信号,业余爱好者则可以在普通的微机上,配以比较廉价的压缩卡或者输出卡,运行该软件,当然,也可以制作出专业级的视频信号和 MPEG 压缩影视作品。

利用 Premiere 处理影视作品一般需要完成如下的几项基本工作:

- 创建一个新项目并输入需要的各种素材;
- 在时间线窗口中编辑输入的各种素材;
- 在素材窗口中播放素材;
- 对素材运用过渡、过滤器和运动设置以及叠印叠加技术,产生特殊效果;
- 制作影视作品的字幕或者图形;
- 预演完成的作品;
- 把编辑后的素材组合制成影视作品并播放它。

本书基本上按照影视作品创作的一般思路,介绍了在 Premiere 中进行编辑和创建的方法,包括 Premiere 软件的安装、操作界面的介绍、素材的使用、监视窗口的使用、时间线窗口的使用、影视作品的编辑、节目预览和作品输出、过渡效果和过滤器、叠印叠加等方面的内容。

制作一部影视作品步骤的多少完全取决于作者希望把影视作品应用在何种媒体上,也就是希望把电影以何种方式进行播放。如果希望制作一部采用全帧运动图像播放的电影胶片,则必须了解所应用的计算机硬件的能力和局限性;如果希望创作一部个人电影,情况则完全不同。无论如何,所有的这一切都必须建立在熟悉 Premiere 软件进行创作的基础上。

本书结构清晰、语言精练、步骤明确,力图减少读者阅读的困难,使得读者在较短的时间内全面接触并熟悉 Premiere 软件及其使用方法。

书中有一些约定的说法如下:

- 执行命令:指对菜单的使用;
- 按钮:指一般的按钮;
- 图标:指有图样的按钮;
- 单击:用鼠标左键单击;
- 激活:指用鼠标左键单击图标或者按钮,使之被选择;
- 按下:指用鼠标左键按下图标或者按钮不放,或者指按下键盘上的键不放。

本书由未名创作室组织创作、编写,参加本书编写的有何建宇、王英、熊卓、蔡坚、李启昌。由于工作较忙,时间仓促,难免会出现错误或疏漏,敬请读者批评、指正。

编 者

目 录

第 1 篇 入门篇

第 1 章 Premiere 的配置及安装	1
1.1 Premiere 5.0 的系统要求	1
1.1.1 最小配置	1
1.1.2 关于配置的具体说明	1
1.2 Premiere 5.0 的安装	2
1.2.1 安装前的准备	2
1.2.2 安装 Premiere	3
第 2 章 Premiere 5.0 概述	8
2.1 Premiere 5.0 界面结构	8
2.1.1 启动 Premiere	8
2.1.2 正常工作时的界面	8
2.2 Premiere 5.0 各应用窗口结构	10
2.2.1 项目窗口	10
2.2.2 库窗口	12
2.2.3 时间线窗口	17
2.2.4 监视窗口	17
2.2.5 过渡窗口	18
2.2.6 命令窗口	18
2.2.7 导航窗口	21
2.2.8 信息窗口	21
2.2.9 窗口的共同特点	21
2.3 Premiere 5.0 菜单结构	22
2.3.1 File(文件)	22
2.3.2 Edit(编辑)	22
2.3.3 Project(项目)	23
2.3.4 Clip(素材)	24
2.3.5 Window(窗口)	24
2.3.6 Help(帮助)	24
2.4 主要命令	25
2.4.1 有关命令的几个约定	25
2.4.2 File 菜单的主要命令	25

2.4.3 Edit 菜单的主要命令	27
2.4.4 Project 菜单的主要命令	28
2.4.5 Clip 菜单的主要命令	28
2.4.6 Window 菜单的主要命令	29
2.5 Premiere 5.0 的新特征	29
2.5.1 时间线窗口	30
2.5.2 监视窗口	30
2.5.3 新的项目管理和素材管理特征	31
2.5.4 更加完善的字幕	31
2.5.5 针对滤镜的多关键帧	31
2.5.6 支持长格式	31
2.5.7 新的音频特性	31
2.5.8 新的面板和面板的增强	32
2.5.9 与硬件和系统软件更好的兼容性	32
2.5.10 其他增强之处	32
2.6 Premiere 的一般创作过程	33
2.7 小结	33

第 2 篇 基础篇

第 3 章 项目的建立与素材的输入	34
3.1 项目参数的设置	34
3.1.1 项目参数对话框	34
3.1.2 一般参数设置	35
3.1.3 视频参数设置	37
3.1.4 音频参数设置	41
3.1.5 关键帧和渲染参数	43
3.1.6 捕捉参数设置	44
3.1.7 项目参数设置的原则	44
3.1.8 项目参数的保存与调入	44
3.2 新项目的建立	45
3.2.1 建立新项目	45
3.2.2 项目窗口	45
3.3 素材的导入	49
3.3.1 素材	49
3.3.2 导入素材	49
3.3.3 素材夹(Bin)	50
3.3.4 浏览素材	52
3.4 小结	54
第 4 章 素材文件的应用	56

4.1 素材的要求	56
4.1.1 处理素材的尺寸	56
4.1.2 处理素材的持续时间	59
4.2 素材场的要求	61
4.2.1 导入素材到时间线窗口	61
4.2.2 设置素材的场处理	62
4.2.3 文件格式的要求	63
4.3 素材的应用	65
4.3.1 为素材取别名	65
4.3.2 在其他窗口定位素材	66
4.3.3 建立素材库	67
4.3.4 使用低分辨率素材改善操作性能	68
4.3.5 用 Macintosh 的 QuickTime Movie 文件	70
4.3.6 从项目窗口中删除素材和文件夹	71
4.4 小结	72
第 5 章 使用监视窗口	73
5.1 监视窗口的结构与设置	73
5.1.1 监视窗口的结构	73
5.1.2 设置监视窗口	74
5.2 监视窗口的预演功能	76
5.2.1 监视窗口的控制器功能	76
5.2.2 预演的概念和类型	77
5.2.3 编辑预演	77
5.2.4 利用控制器播放视图	79
5.2.5 查看不同帧的方法	80
5.3 监视窗口的使用	80
5.3.1 显示素材	80
5.3.2 同时把多个素材加入 Source 菜单	81
5.3.3 改变原视图的时间显示	81
5.3.4 分开监视窗口	82
5.4 小结	83
第 6 章 时间线窗口的使用	84
6.1 熟悉时间线窗口	84
6.1.1 时间线窗口的打开与关闭	84
6.1.2 时间线窗口的结构	84
6.1.3 定制时间线窗口	86
6.2 时间线窗口的基本操作方法	88
6.2.1 在时间线窗口中移动编辑线	88
6.2.2 更加详细地显示时间线窗口	91
6.2.3 在时间线窗口中移动素材	95

6.2.4 在时间线窗口中显示更多的节目内容	96
6.3 通道的使用方法	97
6.3.1 定制通道	97
6.3.2 视频和音频通道的比例	101
6.3.3 折叠或扩展通道	103
6.3.4 隐藏和显示通道	104
6.3.5 包含和排除通道	106
6.3.6 指定源通道与目标通道	108
6.3.7 通道的加锁与开锁	112
6.4 小结	113
第 7 章 影视作品的编辑	115
7.1 向时间线窗口中导入素材	115
7.1.1 导入素材的方法	115
7.1.2 导入素材的要点	117
7.1.3 从监视窗口中导入素材	118
7.2 编辑素材的切入点与切出点	120
7.2.1 在监视窗口中设置切入点与切出点	120
7.2.2 在时间线窗口中编辑切入点与切出点	124
7.2.3 利用 Clip 菜单设置切入点与切出点	126
7.2.4 几种切入点与切出点设置的总结	127
7.2.5 查看素材的切入点与切出点	128
7.3 子素材和实例	130
7.3.1 实例的概念	130
7.3.2 子素材的概念	130
7.3.3 子素材、实例和母素材	130
7.3.4 创建实例	131
7.3.5 创建子素材	132
7.3.6 为子素材标记切入点与切出点	134
7.4 时间基区域	136
7.4.1 时间基区域	136
7.4.2 在时间基区域之间设置源切入点	136
7.5 使用标记	137
7.5.1 标记的概念	137
7.5.2 设置标记	138
7.5.3 定位标记	142
7.5.4 删除标记	144
7.6 编辑素材	145
7.6.1 缩放素材大小	145
7.6.2 改变素材的持续时间和播放速率	147
7.6.3 改变素材的帧速率	152

7.6.4	处理隔行视频扫描场	154
7.6.5	维持素材的初始长宽比	155
7.6.6	素材的使能与使不能	157
7.6.7	素材的加锁与开锁	157
7.6.8	寻找节目素材的源素材	158
7.6.9	冻结视频帧	158
7.7	编辑影视作品	159
7.7.1	利用键盘进行编辑	160
7.7.2	利用三点或四点编辑替代节目帧	160
7.7.3	选择素材	166
7.7.4	在时间线窗口中移动素材	168
7.7.5	编辑存在于时间线窗口的其他素材之间的素材	169
7.7.6	割裂素材	175
7.7.7	剪切、粘贴素材及素材设置	176
7.7.8	对素材的删除设置	178
7.7.9	把时间线窗口中的视频和音频素材联系起来	179
7.8	小结	180
第8章	节目预览和影视作品的输出	182
8.1	节目预览	182
8.1.1	设置要预览的区域(工作区域)	182
8.1.2	以最终播放速度预览工作区域	183
8.1.3	同步控制预览	186
8.1.4	在另一个窗口中预览	187
8.1.5	在空白屏幕上播放影视节目	189
8.2	输出影视节目	190
8.2.1	输出设置	190
8.2.2	指定最终影视作品的压缩方式	190
8.2.3	建立影视编解码器	191
8.2.4	设置数据传输率	193
8.2.5	设置关键帧	194
8.3	输出影视文件	196
8.3.1	输出影视文件的概念和特点	196
8.3.2	输出影视文件的方法	196
8.4	建立录像带	200
8.4.1	建立录像带的特点	200
8.4.2	节目准备	201
8.4.3	利用设备控制将时间线窗口内容录制到录像带上	201
8.5	小结	201

第3篇 深入与提高

第9章 字幕制作	203
9.1 字幕窗口	203
9.1.1 打开字幕窗口	203
9.1.2 字幕窗口的主要工具	203
9.1.3 字幕窗口的主要设置	208
9.2 字幕的制作	210
9.2.1 静态文字的建立	210
9.2.2 动态字幕的建立	211
9.2.3 图形的建立	212
9.2.4 给对象加上特殊效果	213
9.2.5 字幕文件在项目中的应用	214
9.3 小结	215
第10章 过渡效果和过滤器	216
10.1 过渡的使用	216
10.1.1 调整过渡窗口	216
10.1.2 过渡的基本概念与基本使用方法	216
10.1.3 视频通道1展开时加入过渡	217
10.1.4 视频通道1折叠时加入过渡	218
10.1.5 指定、加入缺省的过渡效果	218
10.1.6 改变过渡设置	219
10.2 过滤器	221
10.2.1 过滤器的概念	221
10.2.2 对素材使用过滤器	221
10.3 小结	223
第11章 其他技术	224
11.1 视频捕捉	224
11.1.1 视频捕捉的概念	224
11.1.2 影视素材的捕捉方法	224
11.1.3 设置记录选项	224
11.2 叠加叠印技巧	226
11.2.1 叠加叠印技巧的概念	226
11.2.2 为作品叠加素材	227
11.2.3 关于键控	227
11.3 小结	227

第 1 篇 入门篇

第 1 章 Premiere 的配置及安装

Premiere 是 Adobe 公司推出的功能强大的影视制作编辑软件。本书将介绍最新的 Premiere 5.0 版,5.0 版与以前的各版本相比有了很大的改进。

本书中将从 Premiere 5.0 的安装、界面、菜单的简单介绍开始,按照影视作品一般的制作编辑过程,为读者提供每一步骤的操作指南,引导读者掌握 Premiere 的使用方法。

本章将介绍 Premiere 5.0 的配置和安装方面的内容。

1.1 Premiere 5.0 的系统要求

1.1.1 最小配置

视频、音频、动画等多媒体信息对计算机的要求近乎苛刻。Premiere 5.0 对计算机的系统要求较高,以下是它的最小配置:

- 处理器:486/66 以上;
- 内存:8MB;
- 硬盘:100MB;
- VGA 显示器;
- 和 Windows 相兼容的鼠标;
- Windows 3.1 或者更高版本。

1.1.2 关于配置的具体说明

1) 处理器

关于处理器,请注意如下两点:

● 如果只编辑数字视频文件,也就是只处理计算机上的文件(以后简称普通系统),可以选择 486 或者奔腾处理器;

● 如果做桌面视频编辑,也就是 PC + 视频卡 + Premiere(以后简称桌面系统),CPU 至少为奔腾 166,这是为了满足数据从模拟到数字的转换、实时的采集和回收以及特技的生成速度。

2) 内存

关于内存,请注意如下几点:

- 为了处理大量的多媒体素材, Premiere 需要足够的内存, 至少为 8MB;
- 建议使用 16MB 以上的内存, 这是普通系统的要求;
- 如果用于桌面系统, 为保证特技生成在 1:60 之内, 应使用 64MB 以上的内存。

3) 硬盘

关于硬盘, 请注意如下几点:

● 多媒体素材具有海量存储的特点, 一段长 10 秒的 320×240 像素的 AVI 文件, 一般为 16.7MB, 压缩后也有 5~6MB, 因此 100MB 的硬盘空间是最低的硬盘要求;

● 为了保证 Premiere 的正常使用, 1GB 的硬盘是最基本的配置;

● 如果使用桌面系统, 则应当采用 SCSI-II 接口的高速 AV 专用硬盘, 不能使用 IDE 接口的硬盘, 如果要使得采集/回收的电视图像质量达到广播级别, 则压缩比应小于 1:3, 这意味着采集数据量应达到 5MB/s, 同时, 为了满足非线性编辑的要求, 也就是画面必须精确到帧, 应采用全信息的特殊 PVD, AVC, AVI 格式, 以便进行二次编辑, 因此桌面系统一般采用 SCSI 接口的 4G, 9G 等 AV 专业硬盘。

4) 显示卡和显示器

关于显示卡和显示器, 请注意如下几点:

● Premiere 要求至少有 640×480 像素的 256 色 VGA 显示环境, 如果显示卡不支持真彩色, 或者显示卡内存小于 2MB, 都不能获得良好的效果;

● 如果显示内存可以扩充到 4MB, 用专业的图形加速卡取代普通的显示卡将极大地提高 Premiere 的运行速度。对于 Windows 3.1 和 Windows 3.2 系统, 在安装时将默认采用标准的 VGA 模式, 也就是在 Windows 下显示 16 色, 每个像素占 4 位, 这种模式对表现字符界面 (比如 WORD 等字处理软件) 来说, 已经足够了。但是对于 Photoshop, Photostyler 和 Premiere 等图形处理软件来说, 它们拥有众多的窗口, 工作模式应高于字处理软件;

● 由于 Premiere 有众多的窗口, 工作模式定于 800×600 像素, 颜色定为 65K 即可;

● 对于 CRT 的尺寸, 国外的桌面系统一般采用 21~25 英寸的大屏幕, 国内由于成本的原因, 在普通系统中多采用 14~15 英寸的小屏幕, 在桌面系统中多采用 17 英寸的大屏幕。因此, 如果资金充足, 应当配置 21 英寸大屏幕显示器, 以便充分发挥 Premiere 的优势。

5) 操作系统

到目前为止, Premiere 仍然是英文界面的软件, 它不支持双字节代码。国内用户多选择一个中文平台, 以便 Premiere 能处理中文, 主要是叠加中文字幕。目前, 主要采用 Windows 95 作为 Premiere 的操作系统, 它对多媒体的支持较好。

1.2 Premiere 5.0 的安装

1.2.1 安装前的准备

1) 普通系统

对于普通系统, 应做如下准备:

● 检查计算机的软、硬件环境是否符合要求;

● 由于 Premiere 将使用大量的磁盘空间, 应删除多余的文件, 尽量使得硬盘的自由空间大一些;

● 利用 Windows 95 中的磁盘碎片管理程序整理和优化磁盘, 消除磁盘碎片;

- 用工具软件备份原装的 Premiere 磁盘,以确保安全。

2) 桌面系统

对于桌面系统应做如下准备:

- 在 PC 机上安装好视频采集卡;
- 安装好高速的 AV 专业硬盘;
- 安装好声霸卡、麦克风等多媒体部件。

1.2.2 安装 Premiere

安装步骤如下:

- (1) 启动 Windows 95;
- (2) 在 Windows 95 环境下,执行开始/程序/Windows 资源管理器命令,打开 Windows 资源管理器;
- (3) 在含有 Adobe Premiere 5.0 的光盘上找到安装程序(Setup 可执行文件),如图 1.1 所示;



图 1.1 在 Windows 资源管理器中找到 Setup 文件

- (4) 双击 Setup 可执行文件即可启动 Premiere 5.0 的安装。经过一个准备过程后,正式进入安装界面,如图 1.2 所示;

- (5) 单击 Next 按钮,进入下一个对话框,如图 1.3 所示;

- (6) 在对话框中选择你在哪个国家订购的这个软件,单击 Next 按钮,关闭对话框,弹出新对话框,如图 1.4 所示;

- (7) 选择安装路径和安装类型,如图 1.5 所示;

- (8) 观察图 1.5 所示的对话框,发现其中共有三种安装类型:

- 典型(Typical):选择这种方式,将自动安装 Premiere 最常用的部件。对于大多数普通用户,推荐选择这一项;

- 压缩(Compact):当磁盘空间不够时可以选择这一项,它所需要的空间最少;

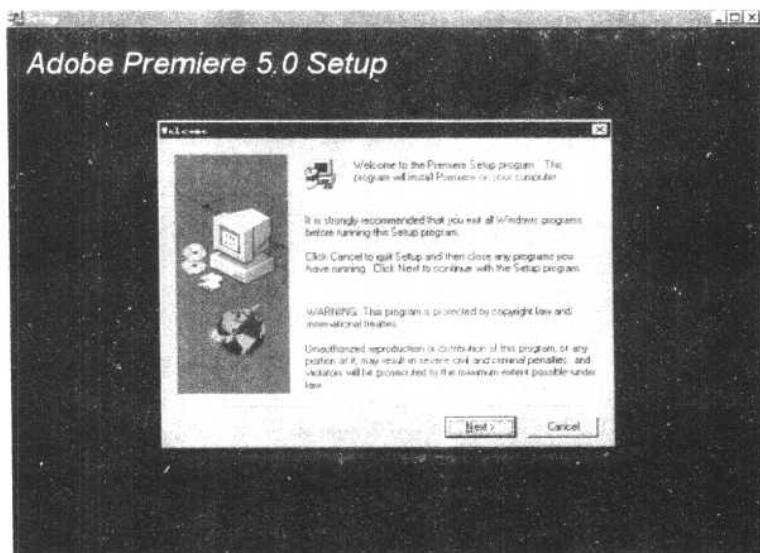


图 1.2 安装刚开始时的界面

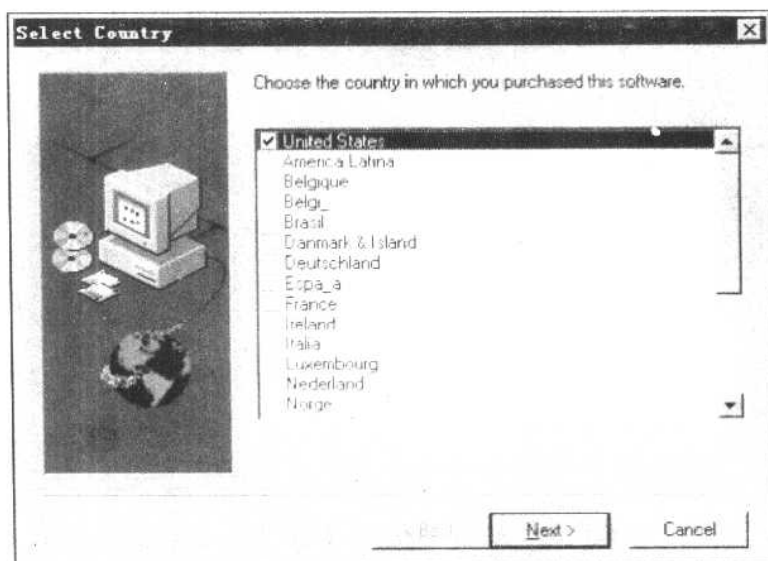


图 1.3 选择国别对话框

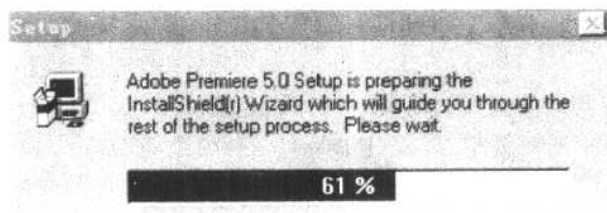


图 1.4 Setup 进行对话框

● 自定义(Custom):如果选择自定义,用户可以根据自己的需要挑选要安装的部件,这一项的灵活性最大,单击 Next,会弹出部件选择框,如图 1.6 所示;

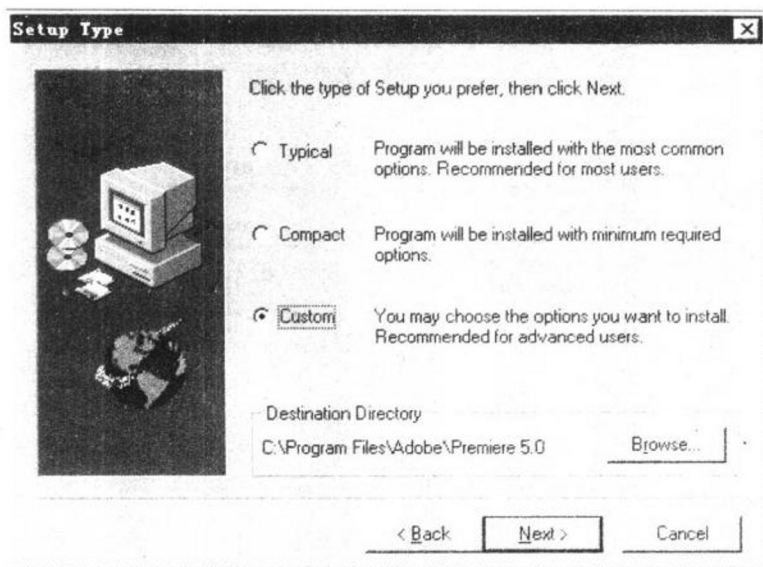


图 1.5 选择安装类型和路径对话框

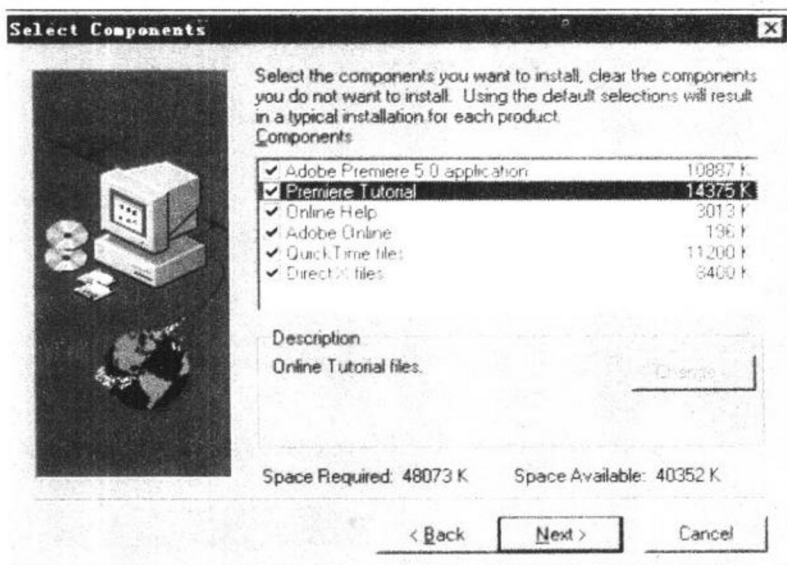


图 1.6 自定义安装对话框

- (9) 如果需要改变安装路径,可以单击对话框中的 Browse(浏览)按钮,弹出改变路径对话框;
- (10) 在弹出的改变路径对话框中,选择所要安装的路径,如图 1.7 所示;
- (11) 选择好安装路径和安装类型后,单击 Next 按钮,继续下一步;
- (12) 如果磁盘空间不够,计算机会给出提示,这时需要准备足够的磁盘空间后,安装才能进行下去;