

实战演练丛书（制作系列）

Premiere 5.X

实战演练

捷智开发团体 编著

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

内 容 提 要

本书围绕一个网上广告片段的制作展开。该项目涉及到各种片头广告制作技巧,稍加拓展,便可推广应用到其他领域的片头制作。

本书结合该项目的制作,由浅入深地阐明了 Adobe Premiere 5.X 在片头制作中的使用技巧,本书结构合理、内容翔实、概念清晰,编排格式更是独具特色。

本书非常适合从事多媒体制作工作的读者使用,同时适合多媒体领域的各种层次用户阅读、参考。

实战演练丛书(制作系列)

Premiere 5.X 实战演练

JS342/15

◆ 编 著 捷智开发团体

责任编辑 李振广

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn

网址 <http://www.pptph.com.cn>

人民邮电出版社内蒙古印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:26.75

字数:666千字

2000年9月第1版

印数:1—5 000册

2000年9月内蒙古第1次印刷

ISBN 7-115-08713-X/TP·1769

定价:39.00元

前 言

Adobe 公司的产品 Adobe Premiere 5.0 是许多专业的影像制作人员所非常钟爱的一种数字电影制作平台，它功能强大、威力无穷。更可贵之处在于，虽然它是高层次专业人士的首选，但是它更是个“平民化”的软件。对我们这些非专业人员来说，不需要强大的电影明星阵容，不需要雄厚的拍摄资金，只要你拥有了 Adobe 公司的 Premiere 5.0，一台电脑，再加上你卓越的想象力，那么，一切现在看来可望不可及的梦想都会在你的数字影像世界成为现实。

Adobe Premiere 5.0 的工作环境可以是 Microsoft Windows 95 或 Windows 98，也可以是 Power Macintosh 的 Mac OS。它可以与 Adobe 公司的其他产品（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专业质量的电影作品。

Adobe Premiere 5.0 不但可以利用影像、声音、动画、照片、图形、文字以及其他素材进行多种格式文件的录制、创建、编辑和播放节目，如果加上一定的外接设备，它甚至还可以完成电影剪辑、电视节目安排以及家用录像带的编辑等多种工作。

本书对 Adobe Premiere 5.X 作了详细的剖析，并且有针对性地设计和制作了一个公司形象广告。通过对 Premiere 软件的各部分功能的详细介绍，同时配合各功能对各个片段进行实际编辑制作，读者对该软件实现从入门到精通，并深入掌握影视制作过程和技巧，从而能够利用该软件独立制作完整的具有艺术性的影片或广告。相信读者一定能举一反三，把这种思想和制作精髓应用到其他形式媒体的制作中去。

影视制作是一项发展十分迅速的技术，限于作者的水平和精力，很难将其作一个全面的总结，书中若有不当之处，请广大读者批评指正。

编著者

目 录

第一篇 战前准备.....	1
第1章 项目分析及方案.....	3
1.1 背景	4
1.2 项目组成	5
1.3 项目规划	5
第2章 基本界面介绍	9
2.1 窗口介绍	10
2.1.1 项目窗口 (Project)	10
2.1.2 监视器窗口 (Monitor)	18
2.1.3 时间标尺窗口 (Timeline)	21
2.1.4 素材窗口 (Clip)	27
2.1.5 在窗口中进行素材片段的编辑.....	28
2.1.6 其他窗口	37
第3章 典型效果演示	43
3.1 过渡效果	44
3.1.1 过渡效果的引入	44
3.1.2 各种过渡效果	44
3.2 滤镜过滤效果	53
3.2.1 过滤效果的引入	53
3.2.2 各种过滤效果	54
3.3 Transparency 制作重叠效果.....	71
3.3.1 Transparency 基本介绍.....	71
3.3.2 重叠效果	72
3.4 运动效果	80
第二篇 实战演练.....	83
第4章 准备素材	85
4.1 素材的获得	86
4.1.1 颜色的三基色原理	86
4.1.2 摄像和录像技术	87
4.2 素材的捕获	89

4.2.1 捕获视频的硬件要求.....	90
4.2.2 视频捕获前记录选项的设置.....	92
4.2.3 批量采集素材的方法.....	93
4.2.4 使用设备控制捕获素材.....	96
4.2.5 使用 Stop Motion 捕获素材	98
4.2.6 使用 Palette (调色板) 捕获素材.....	99
4.2.7 音频素材的捕获.....	99
4.2.8 VCD 转化为 AVI 文件.....	100
第 5 章 项目素材的引入	103
5.1 素材输入的方式.....	104
5.1.1 广告片段的设置.....	104
5.1.2 在 Project 窗口中输入素材	105
5.1.3 使用 Library 输入素材.....	110
5.1.4 在 Bin 窗口中输入素材.....	111
5.1.5 打开存在的 Project 文件	112
5.2 Clip 窗口的运用.....	113
5.3 公司广告素材输入结构.....	115
第 6 章 项目素材的预编辑	119
6.1 片段的基本编辑.....	120
6.1.1 素材编辑时参数设置.....	120
6.1.2 素材属性的显示.....	123
6.1.3 素材使用状态的设置.....	124
6.1.4 改变素材的延时和帧率.....	126
6.1.5 改变素材的其他属性.....	127
6.2 为片段设置标记点.....	129
6.2.1 Timeline 窗口中标记点的设置	129
6.2.2 Clip 窗口进行位置标记设置.....	130
6.2.3 位置标记设置的应用.....	132
6.3 使用窗口工具编辑片段.....	134
6.3.1 引入素材到 Timeline 窗口	134
6.3.2 素材的修整.....	136
6.3.3 素材的粘贴和分离.....	139
6.3.4 素材的联结	142
6.4 建立虚拟素材.....	144
6.5 音频素材的编辑.....	146
第 7 章 打出公司广告片头	149
7.1 创建项目片段的片头.....	150

7.1.1 创建标题(Title)窗口	151
7.1.2 文字片头的制作	151
7.1.3 图形片头的制作	152
7.2 片头标题的效果处理	154
7.2.1 图形和文本的移动	154
7.2.2 阴影效果的使用	154
7.3 广告片头的综合制作	155
7.3.1 关门见片头	156
7.3.2 片头在运动中出现	162
7.3.3 从屏幕四角旋转出来片头.....	168
7.3.4 片头从菱形窗口中逐渐出现及字幕的定位.....	176
7.3.5 片头的时钟旋转出现方式.....	184
7.3.6 片头在一屏多画中出现.....	194
7.3.7 片头画面向屏幕内侧倾斜.....	202
第8章 公司简介字幕.....	211
8.1 用 Title 窗口制作滚动字幕简介	212
8.1.1 创建 Title 窗口滚动文本	212
8.1.2 滚动字幕创作实例	214
8.2 用静止图片制作滚动字幕	219
8.3 背景处理	223
8.4 综合效果制作一	231
8.5 综合效果制作二	241
第9章 公司全貌展现.....	253
9.1 公司管理结构展现	254
9.1.1 实例构想和简介	255
9.1.2 实例具体制作	255
9.2 用过渡效果展示公司产品	264
9.2.1 展示公司产品创意和构思.....	264
9.2.2 展示公司产品具体制作过程.....	265
9.3 制作动态报表展示业绩	286
9.3.1 动态报表的介绍和制作简介.....	286
9.3.2 动态报表的具体制作步骤介绍.....	287
9.4 综合效果制作公司形象歌曲——MTV 制作.....	295
9.4.1 MTV 的创意.....	296
9.4.2 MTV 的制作.....	296
第10章 配音配乐效果.....	323
10.1 声音的文件格式	324

10.2 处理音频的方式.....	325
10.3 预览音频片段.....	325
10.4 编辑音频片段.....	327
10.4.1 调整音频片段的音量.....	327
10.4.2 调整音频片段的淡入淡出.....	328
10.4.3 摇摆音频片段.....	332
10.5 音频滤镜.....	333
10.5.1 音频滤镜简介.....	333
10.5.2 使用音频滤镜.....	333
10.5.3 音频滤镜详介.....	334
10.6 分离和重新联结音频和视频.....	338
10.6.1 在音频素材和视频素材之间建立软联结.....	339
10.6.2 临时释放联结来调整位置.....	339
10.6.3 打破硬联结或软联结.....	340
10.7 音频的编辑技法.....	340
10.7.1 写实音和主观音.....	341
10.7.2 声画合一和声画对位.....	341
第 11 章 输出效果	343
11.1 输出设置的基础知识.....	344
11.1.1 视频片段输出到录像带上.....	344
11.1.2 视频片段输出成视频文件或静止文件.....	345
11.1.3 设置选项.....	346
11.2 输出的文件类型.....	348
11.3 对输出的视频节目进行压缩设置.....	349
11.3.1 设置视频 Codec.....	349
11.3.2 设置 Data Rate (数据处理速率).....	351
11.3.3 设置 Keyframe 关键帧.....	352
11.4 输出视频文件.....	354
11.5 输出视频节目到录像带.....	359
11.5.1 输出视频前的设置.....	360
11.5.2 将时间标尺窗口中的视频节目输出到录像带中.....	361
11.5.3 直接使用硬件录制视频节目.....	361
11.6 输出视频节目到 CD-ROM 或在 Internet 上播放.....	362
11.6.1 创建 CD-ROM 播放的视频文件.....	362
11.6.2 创建 Internet 上播放的视频文件.....	362
11.7 视频文件在其他软件中的应用.....	364
11.7.1 创建静止影像序列.....	364
11.7.2 创建静止图像.....	366
11.7.3 创建 Photoshop 中可编辑的幻灯片文件.....	367

11.8 批处理视频文件的输出.....	368
第三篇 检验战果.....	369
第 12 章 整体制作.....	371
12.1 公司广告片段的整体制作	372
附录	411
附录 1 视频图像采集术语及含义	412
附录 2 多媒体文件的典型格式及其内容	414

第一篇

战前准备

- 第 1 章 项目分析及方案
- 第 2 章 基本界面介绍
- 第 3 章 典型效果演示

本篇导读

第 1 章简单讲述本书所介绍项目的背景及该项目具体实施方案。

第 2 章简单介绍了 Premiere 基本界面,从而使读者更加快速直观地熟悉 Premiere 制作环境。

第 3 章将围绕 Premiere5.X 的基本操作方法,实现一些典型效果,使读者更快地了解 Premiere 的基本操作。

第1章

项目分析及方案

背景

项目组成

项目规划

Adobe Premiere 是一个在微机上使用的专业影视后期制作系统。如今 Premiere 的应用范围已从专业影视后期制作扩展到 Web 主页和电脑游戏的制作等方面。它提供了一个数字化非线性产品的解决方案,在一个集成的环境中实现过滤、过渡、运动以及叠加透明等图像处理效果,使原本的素材产生意想不到的视觉效果。

一个成功的项目,必定有成熟的构思和全面的分析。本章着重介绍开始一个项目前的构思及制定项目计划。我们先了解所使用软件——Premiere 的背景。

1.1 背 景

在电影诞生一百多年后的今天,已经一步步地进入了数字的时代。计算机技术与电影的结合早就成为深入人心的概念。尤其是影视编辑软件的出现,将专业人员从大量的、繁琐的电影胶片剪辑过程和昂贵的设备中解放出来,使得对影视编辑感兴趣的普通人也介入到这一领域,小试身手,大展才华。Adobe Premiere 5.X 作为强大的多媒体视频、声音编辑软件,它的应用范围越来越广泛,其制作的效果也是美不胜收。但是功能的强大并不代表操作的繁杂。实际上这个软件不论是对于专业人士还是对于业余爱好者来说都是非常简单易用的。

在当今的视频领域,传统的线性编辑方式逐渐被多媒体非线性编辑系统所替代。多媒体非线性编辑系统的日益流行为视频节目的制作注入了新的活力。Adobe 公司的 Premiere 因其强大的编辑和捕捉功能而在非线性编辑系统中受到推崇。

使用 Premiere,可以实现对视频和音频数字信号的非线性编辑,在编辑过程中完成添加场景切换效果、数字特技,实现字幕叠加、配音配乐等任务,而所有的这些工作,如采用传统的编辑方式都需要昂贵的设备,需要投入大量的人力物力。

对于专业的影视制作人员,总希望拥有得心应手的工具来完美地实现自己的创作意图和灵感,而对于业余的爱好者,总向往能再现迷人的影视世界。所有这些,都能在 Adobe Premiere 中得到完美的解决。

1995 年 6 月,Adobe 推出了 Premiere for Windows 4.0,同年 11 月,推出改进版 Premiere 4.2,第一次使 PC 机用户享受到以往只有在苹果机上才有的专业级别的视频编辑制作效果。这表明多媒体非线性编辑已经走出高级专业人士的范围,开始向社会普及。1998 年,为了适应 Windows 95 和 NT 平台的要求,Adobe 推出了 Premiere for Windows 5.0。与 Premiere 4.2 相比, Premiere 5.0 在人机界面、特技算法、生成质量和速率、多媒体应用以及网络支持等各个方面都做了重大改进,使之成为在 PC 机上第一批运行的 32 位软件。Adobe 将其定位在一个中档的位置,既瞄准数目可观的家庭用户,又清醒地认识到那些中低档商业用户才是主要服务对象。Premiere 5.0 拥有很多高档编辑软件才有的功能,是个成熟的软件。最近,Adobe 又推出了 Premiere 5.1 版本。

Adobe Premiere 5.X 的复杂性和它的功能都与它的专业视频制作商的特定用途休戚相关。如果说 Adobe Premiere 5.X 存在不足的话,那就是它没有试图简化制作视频影像的明显复杂的过程,因此用户必须适应堆满各种程序模块的屏幕。一旦用户掌握了 Adobe Premiere 5.X 用之不尽的工具箱,在几分钟内就能制作出一部简单的影片来。如果用户的目的是要制作高质量的视频影像,那么毫无疑问,Adobe Premiere 5.X 将是您的理想选择。

1.2 项目组成

本书所讲述的项目共由 8 个模块组成。我们首先介绍本项目各个模块的名称和执行顺序。具体如下：

- ※ 准备素材模块
- ※ 素材输入模块
- ※ 广告片段预处理模块
- ※ 打出公司广告片头模块
- ※ 公司简介字幕模块
- ※ 公司全貌展现模块
- ※ 配音配乐效果模块
- ※ 输出效果模块

1.3 项目规划

下面进一步介绍本项目所涉及的各步骤模块。

1. 准备素材模块

这一模块将部分结合实例对各菜单和窗口的功能进行实际运用，以起强化熟悉作用。

2. 素材输入模块

这一模块主要介绍如何利用摄像机和录像机等来获得高质量的视频和音频素材，在此基础上利用视频捕捉卡、音频捕捉卡等硬件在 Premiere 中利用 Movie Capture、Audio Capture 和 Batch Capture 等命令进行视频、音频捕捉，把本是模拟信号的素材转化成数字信号后存储于电脑之中，给 Premiere 中的公司广告片段的后期制作提供必要的条件。

3. 广告片段预处理模块

这一模块对素材进行插入、拷贝、替换、移动、删除及改变片段属性等操作。

4. 打出公司广告片头模块

这一模块将介绍如何熟练运用 Title 窗口中的各种功能，利用该窗口建立广告片头的字体和图形。然后利用 Premiere 中的过滤、过渡、叠加及运动等效果处理手段对广告片头进行进一步的制作。如图 1-1 所示。

5. 公司简介字幕模块

这一模块将介绍利用片头窗口 Title 可以制作出文本在屏幕上向上或向下垂直移动或横向地向左或向右水平移动的效果。如图 1-2 所示。

6. 公司全貌展现模块

这一模块将展现公司管理结构、风貌、产品，并用动态报表形式展示公司业绩，最后利用综合效果制作公司形象歌曲的 MTV。如图 2-3 所示。

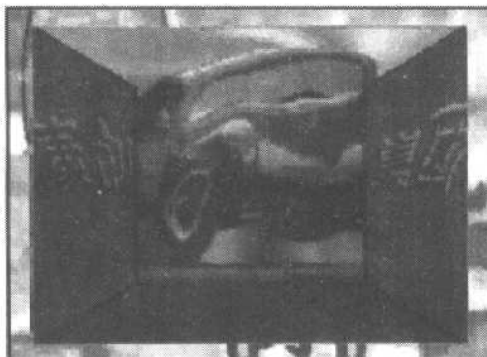


图 1-1 广告片头

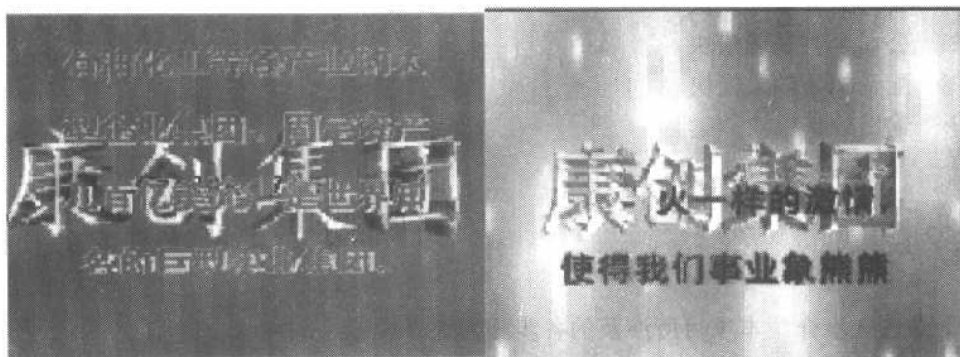


图 1-2 滚动字幕效果图



图 1-3 全貌展现效果图

7. 配音配乐效果模块

这一模块主要介绍对音频的操作和音频滤镜的各种处理方法及效果。

8. 输出效果模块

这一模块主要介绍最后的影片在不同形式下的输出设置。

最后，在综合制作的一章中介绍把以上各个模块有机结合起来，成为一个合理的整体。再加上参与制作的工作人员的姓名和片尾，使整个片段完整而清晰。如图 1-4 所示。

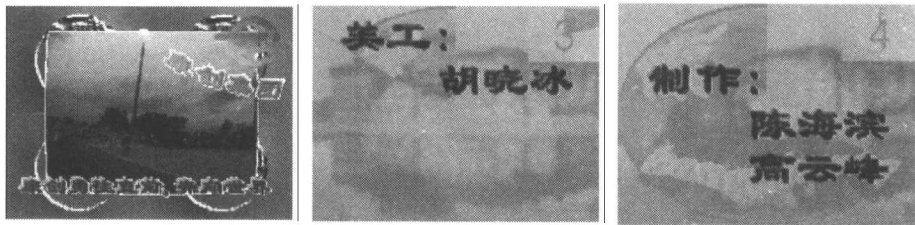


图 1-4 输出效果图

在最后一章，我们结合公司广告片段在网络上的运用，讲解怎样输出为网络上使用的格式，以及怎样联接到 Internet，把自己公司的主页挂在 Internet 上，让全球的网民阅读。

第2章

基本界面介绍

窗口介绍