

郝兵 李涛 编



Adobe
Premiere 6.0

Adobe 授权培训中心 ACCD 认证培训教材

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn



Adobe 授权培训中心 ACCD 认证培训教材

Premiere 6.0

郝兵 李涛 编

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

Premiere 6.0/郝兵,李涛编. -北京:人民邮电出版社,2001.8

Adobe 授权培训中心 ACCD 认证培训教材

ISBN 7-115-09440-3

I . P... II . ①郝...②李... III . 图形软件, Premiere 6 - 技术培训 - 教材

IV . TP391 . 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 039256 号

内 容 提 要

本书全面介绍了 Adobe Premiere 6.0 的强大功能,全书共 13 课,内容包括 Premiere 6.0 概论、窗口、命令、切换的应用、透明与运动的设置方法、效果应用以及采集和输出知识。

本书为 Adobe 认证设计师考试培训教材,适合于准备参加 Adobe 认证考试的所有人员,也适合从事视频编辑合成工作的专业人士、多媒体制作人员、网页设计师以及广大准备投身于视频制作、动画设计的电脑爱好者。并可作为高等院校相关专业教材以及社会相关培训班教学使用。

Adobe 授权培训中心 ACCD 认证培训教材

Premiere 6.0

-
- ◆ 编 郝 兵 李 涛
责任编辑 潘春燕
 - ◆ 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>
读者热线:010-67129212 010-67129211(传真)
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京朝阳隆昌印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本:787×1092 1/16
印张:30
字数:719 千字 2001 年 8 月第 1 版
印数:1-6 000 册 2001 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09440-3/TP·2324

定价:41.00 元

前 言

美国 Adobe 公司是全球第二大个人电脑软件公司，产品遍及图形设计、图像制作、数码视频和网页制作等领域。

其公司的产品在数字设计领域的专业应用者和爱好者人数众多，很多人都希望能够得到专业人士的培训。

为此，Adobe 公司积极展开适应中国国情的服务，推出国内最高级别 ACCD (Adobe China Certified Designer, Adobe 中国认证设计师) 的认证与培训项目。

从 1997 年 10 月份全国第一期的认证培训起，至今已有逾千人参加了培训并获得了 ACCD 的称号。随着全国各地认证培训中心的不断成立，获得 ACCD 称号的人数逐渐增加，这一行业中的大多数自学成才的设计人员，得到了正规的培训及专业的认证，也使得他们获得了社会的认可。

为使更多的数字设计人员通过 ACCD 的认证，Adobe 中国培训管理中心集多年教学与应试经验特编纂此套认证教材，目前，此套教材已推出 3 种，包括：After Effects 4.1、Live Motion 1.0 及 Premiere 5.0，旨在将丰硕资源与业内人士共享。

ACCD 的考试有其不同寻常的特色，此套丛书提纲契领地阐述了 Adobe 系列软件涉及的考试内容，生动详细地介绍了软件的使用方法，为应试 ACCD 提供了有效的途径。

本丛书由全国首批 Adobe 认证设计师（教师级）郝兵、李涛编著，参加编写及资料搜集等工作的还有郝晓燕、徐晨阳、韦建涛、翁云凯、赵悦华、王恩泽、白容涛、马文广、李冰、秦化雨、李声等。由于时间仓促，书中缺点、错误在所难免，恳请读者批评指正。

欢迎访问作者的主页 <http://accd.126.com> 以了解相关信息。

编 者 的 话

Premiere 是 Adobe 公司推出的一款面向广大视频工作人员的非线性编辑软件。它具有友好的操作界面以及强大的视频编辑功能。无论是对小型的视频工作室还是广播级的非线性编辑系统, Premiere 都可以满足大多数低端以及高端用户的需要。尤其当 Premiere 与 After Effects 配合使用时, 更使得二者功能发挥得淋漓尽致。强大的功能和低廉的价格, 使 Premiere 成为广大视频工作人员的首选软件。

Premiere 不仅可以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)。通过其他的计算机外部设备, Premiere 甚至可以进行电影素材的采集, 可以将作品输出到录像带、CD-ROM 和网络上, 或将 EDL 输出到录像带生产系统。

Premiere 不但可以广泛地用于各级电视台, 对于其他市场也有着巨大的潜力。使用 Premiere 编辑多媒体制作中的视频对象, 要远远强于传统的多媒体视频处理软件。而网络带宽的增加, 也使得在 Internet 上传输高质量的视频文件成为可能。对于动画设计师来说, 动画软件中的编辑工具远远不能满足大型动画编辑合成的需要, 必须有一个专业的编辑软件来进行动画的后期编辑工作。基于上面的情况, 越来越多的多媒体制作人员、网页设计师和动画设计师们也开始使用 Premiere 来工作。

与传统视频编辑系统相比, Premiere 构成的桌面系统具有极好的性能价格比。它拥有很多只有高档编辑软件才具有的品质。

在使用 Premiere 6.0 之前, 应该对 PC 机和 Microsoft Windows 有一定的工作经验, 应该知道如何使用鼠标以及 Windows 的菜单和命令。

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了解, 特别是对众多计算机影视制作软件有广泛的了解和应用经验。参加本书编写及资料搜集等工作的还有郝晓燕、秦化雨、白容涛、贾川、廖厚武、田小鹏、翁云凯、赵悦华、鲁静、丛旭东、陈晶等。由于时间仓促, 书中缺点、错误在所难免, 恳请读者批评指正, 并欢迎访问作者主页<http://accd.126.com>。












目 录




















第 1 课 概述	1
1.1 Premiere 6.0 的用途和功能	1
1.1.1 Premiere 的用途	1
1.1.2 Premiere 6.0 的功能	2
1.1.3 Premiere 6.0 的新增功能	3
1.2 色彩基础	7
1.2.1 彩色模式	7
1.2.2 彩色深度	8
1.3 视频基础	8
1.3.1 帧和帧速率	8
1.3.2 扫描格式	9
1.3.3 Ultrascale	10
1.3.4 宽高比	10
1.3.5 NTSC、PAL 和 SECAM	10
1.3.6 信号格式	12
1.3.7 数字视频	13
1.3.8 场的顺序	14
1.3.9 SMPTE 时间码	15
1.4 非线性编辑系统	15
1.4.1 什么是非线性编辑系统	15
1.4.2 非线性编辑系统的硬件结构	16
1.4.3 非线性编辑系统的软件结构	17
1.4.4 非线性编辑系统的操作	18
习 题	18
1. 选择题 (可多选)	18
2. 判断题	19
习题答案	19
第 2 课 认识 Premiere 6.0	20
2.1 安装 Premiere 6.0	20
2.1.1 系统要求	20
2.1.2 安装 Premiere 6.0	21
2.2 常用窗口	23
2.2.1 Project (项目) 窗口	23
2.2.2 Monitor (监视器) 窗口	24


























2.2.3	Timeline (时间线) 窗口	24
2.2.4	Audio Mixer (音频混合器) 窗口	26
2.2.5	Navigator (浏览器) 面板	27
2.2.6	History (历史记录) 面板	27
2.2.7	Commands (命令) 面板	27
2.2.8	Transitions (切换) 面板	28
2.2.9	Video (视频效果) 面板	28
2.2.10	Audio (音频效果) 面板	29
2.2.11	Effect Controls (效果控制) 面板	29
2.2.12	Info (信息) 面板	30
2.3	菜单栏	30
2.3.1	File (文件) 菜单	31
2.3.2	Edit (编辑) 菜单	31
2.3.3	Project (项目) 菜单	32
2.3.4	Clip (剪辑) 菜单	32
2.3.5	Timeline (时间线) 菜单	33
2.3.6	Window (窗口) 菜单	34
2.3.7	Help (帮助) 菜单	34
2.3.8	Title (标题) 菜单	35
2.3.9	Stop Motion (静帧采集) 菜单	35
2.4	系统参数设置	36
2.4.1	General and Still Image... (基本/静止影响参数设置)	36
2.4.2	Auto Save and Undo... (自动存储和恢复)	37
2.4.3	Scratch Disks and Device Control (临时盘和设备控制)	38
2.4.4	Online Settings... (在线设置)	40
2.5	使用 Premiere 6.0 帮助	42
2.6	设置工作窗口	44
	习题	47
	1. 选择题 (可多选)	47
	2. 判断题	48
	习题答案	48
第 3 课	快速入门	49
3.1	基本概念	49
3.2	输入素材	50
3.3	制作影片	53
3.3.1	在 Timeline 窗口装配影片	54
3.3.2	预演影片	56
3.3.3	剪裁素材	56




















3.3.4	应用切换	57
3.3.5	为素材应用效果	59
3.3.6	使用预演命令预演切换和滤镜效果	61
3.3.7	增加叠加片段	61
3.3.8	为对象应用运动	63
3.3.9	为影片增加声音	65
3.3.10	改变 Timeline 窗口的时间单位	66
3.3.11	渲染和播放完成的影片	67
	习 题	68
1.	选择题 (可多选)	68
2.	判断题	68
	习题答案	69
第 4 课	装配影片	70
4.1	影片策划	70
4.2	导入素材	70
4.2.1	使用项目工作	71
4.2.2	认识 Project 窗口	77
4.2.3	导入素材	83
4.2.4	打开文件	88
4.2.5	剪裁素材	90
4.2.6	输出文件列表	91
4.2.7	改变素材名称	92
4.2.8	在其他窗口中寻找素材	92
4.2.9	利用素材夹组织素材	93
4.2.10	在 Project 窗口中删除素材和文件夹	95
4.2.11	在 Project 窗口查找素材	96
4.3	装配素材	96
4.3.1	两种编辑模式	97
4.3.2	时间线区域	99
4.3.3	Video (视频) 轨道	99
4.3.4	Audio (音频) 轨道	100
4.3.5	设置 Timeline 窗口	100
4.3.6	使用 Timeline 窗口弹出式菜单	101
4.3.7	改变 Timeline 窗口的轨道数	102
4.3.8	轨道退缩	103
4.3.9	为轨道更名	104
4.3.10	在 Timeline 窗口中装配素材	105
4.3.11	认识时间线工具栏	107

4.3.12	认识时间线设置栏	109
4.3.13	在 Timeline 窗口中安排素材	110
4.3.14	分析素材属性	111
4.3.15	使用 Info(信息)面板	112
4.3.16	使用 Navigator (导航) 面板	113
4.3.17	使用 History (历史记录) 面板	113
4.3.18	使用 Commands (命令) 面板	114
习题	117
1.	选择题 (可多选)	117
2.	判断题	118
习题答案	118
第 5 课	编辑影片	119
5.1	剪辑素材	119
5.1.1	认识监视器窗口	120
5.1.2	在素材视窗中播放素材	123
5.1.3	在剪辑窗口中观看音频波形图	125
5.1.4	在剪辑窗口中观看静止图片	126
5.1.5	在其他软件中打开素材	127
5.1.6	剪裁素材	128
5.1.7	设置标记点	147
5.2	分离素材	150
5.2.1	切割素材	150
5.2.2	插入和覆盖编辑	151
5.2.3	提出和挤压编辑	153
5.2.4	锁定素材和轨道	155
5.2.5	使素材有效或无效	156
5.2.6	分离和联结素材	157
5.3	调节音频素材	158
5.3.1	认识音频混合器窗口	159
5.3.2	设置音频混合器窗口	161
5.3.3	设置音频素材在 Timeline 窗口中的显示方式	162
5.3.4	调节音频电平	164
5.3.5	调节音频增益	166
5.3.6	设置音频素材声道	166
5.4	设置素材	167
5.4.1	保持素材长宽比	167
5.4.2	素材像素宽高比	169
5.4.3	素材帧速率	169

5.4.4	素材时间码	170
5.4.5	改变素材速度	171
5.4.6	从视频素材中建立冻结的帧	172
5.5	使用离线素材	173
5.6	虚拟剪辑	176
5.6.1	建立虚拟素材	176
5.6.2	合成虚拟素材	177
5.7	创建新元素	178
5.7.1	Universal Counting Leader (倒计时素材)	178
5.7.2	Bras and Tone (彩条)	179
5.7.3	Black Video (黑场)	179
5.7.4	Color Matte (颜色蒙版)	180
	习 题	180
	1. 选择题 (可多选)	180
	2. 判断题	181
	习题答案	181
第 6 课	使用切换	182
6.1	Transitions (切换) 面板	182
6.2	增加切换	187
6.2.1	在 A/B Editing 模式下应用切换	187
6.2.2	在 Single-Track Editing 模式下应用切换	189
6.2.3	添加缺省切换	191
6.3	改变切换设置	191
6.4	3D Motion	194
6.4.1	 Cube Spin	194
6.4.2	 Curtain	195
6.4.3	 Doors	195
6.4.4	 Flip Over	195
6.4.5	 Fold Up	196
6.4.6	 Motion	196
6.4.7	 Spin	197
6.4.8	 Spin Away	198
6.4.9	 Swing In	198
6.4.10	 Swing Out	198
6.4.11	 Tumble Away	199

6.5	Dissolve	199
6.5.1	 Additive Dissolve	199
6.5.2	 Cross Dissolve	199
6.5.3	 Dither Dissolve	200
6.5.4	 None-Additive Dissolve	200
6.5.5	 Random Invert	200
6.6	Iris	201
6.6.1	 Iris Cross	201
6.6.2	 Iris Diamond	202
6.6.3	 Iris Points	202
6.6.4	 Iris Round	202
6.6.5	 Iris Star	203
6.6.6	 Iris Shape	203
6.6.7	 Iris Square	204
6.7	Map	204
6.7.1	 Channel Map	204
6.7.2	 Luminance Map	205
6.8	Page Peel	206
6.8.1	 Center Peel	206
6.8.2	 Page Peel	206
6.8.3	 Page Turn	206
6.8.4	 Peel Back	207
6.8.5	 Roll Away	207
6.9	QuickTime	207
6.9.1	Alpha Compositor	208
6.9.2	Chroma Key	208
6.9.3	Cross Fade	208
6.9.4	Explode	209
6.9.5	Gradient Wipe	209
6.9.6	Implode	210
6.9.7	Iris	211
6.9.8	Matrix Wipe	211
6.9.9	Push	212
6.9.10	Radial	212

6.9.11	Slide	213
6.9.12	Wipe	213
6.9.13	Zoom	214
6.10	Slide	214
6.10.1	 Band Slide	215
6.10.2	 Center Merge	215
6.10.3	 Center Split	216
6.10.4	 Multi-Spin	216
6.10.5	 Push	217
6.10.6	 Slash Slide	217
6.10.7	 Slide 218	
6.10.8	 Sliding Bands	218
6.10.9	 Sliding Boxes	218
6.10.10	 Split	219
6.10.11	 Swap	219
6.10.12	 Swirl	220
6.11	Special Effect	221
6.11.1	 Direct	221
6.11.2	 Displace	221
6.11.3	 Image Mask	222
6.11.4	 Take	223
6.11.5	 Texturize	223
6.11.6	 Three-D	223
6.12	Stretch	224
6.12.1	 Cross Stretch	224
6.12.2	 Funnel	224
6.12.3	 Stretch	225
6.12.4	 Stretch In	225
6.12.5	 Stretch Over	226
6.13	Wipe	226
6.13.1	 Band Wipe	226
6.13.2	 Barn Doors	227

6.13.3		Checker Wipe	227
6.13.4		CheckerBoard	228
6.13.5		Clock Wipe	229
6.13.6		Gradient Wipe	229
6.13.7		Inset	230
6.13.8		Paint Splatter.....	230
6.13.9		Pinwheel	230
6.13.10		Radial Wipe	231
6.13.11		Random Blocks	231
6.13.12		Random Wipe	232
6.13.13		Spiral Boxes	233
6.13.14		Venetian Blinds	233
6.13.15		Wedge Wipe	234
6.13.16		Wipe	235
6.13.17		Zig-Zag Blocks	235
6.14		Zoom	236
6.14.1		Cross Zoom	236
6.14.2		Zoom	236
6.14.3		Zoom Boxes	237
6.14.4		Zoom Trails	237
		习 题	238
		1. 选择题 (可多选)	238
		2. 判断题	239
		习题答案	239
第 7 课		运动设置	240
7.1		Motion Settings 对话框	240
7.2		建立运动	243
7.3		调节路径关键帧	245
7.4		改变运动速度	247
7.5		设置运动属性	248
		习 题	251
		1. 选择题 (可多选)	251
		2. 判断题	252

习题答案	252
第 8 课 透明度设置和标题	253
8.1 调节透明度淡化器	253
8.2 用键控调节透明度	255
8.2.1 为对象设置透明度	255
8.2.2 建立一个垃圾底图	256
8.2.3 键类型	257
8.3 建立标题	264
8.3.1 建立标题	265
8.3.2 使用标题窗口工具箱	266
8.3.3 设置标题区域	267
8.3.4 在标题窗口中建立文字和物体	269
习 题	275
1. 选择题 (可多选)	275
2. 判断题	276
习题答案	276
第 9 课 应用效果	277
9.1 认识关键帧	277
9.1.1 关键帧记录器	277
9.1.2 关键帧控制器	278
9.1.3 关键帧导航器	279
9.2 效果面板	280
9.2.1 Video (视频效果) 面板	280
9.2.2 Audio (音频效果) 面板	283
9.2.3 Effect Controls (效果控制) 面板	283
9.3 应用效果	285
9.3.1 应用效果	285
9.3.2 效果控制	286
9.3.3 调节效果	288
9.3.4 动画设置	291
习 题	292
1. 选择题 (可多选)	292
2. 判断题	292
习题答案	293
第 10 课 滤镜效果 (上)	294
10.1 Adjust	294

10.1.1	Brightness&Contrast (亮度和对比度)	294
10.1.2	Channel Mixer (通道混合)	295
10.1.3	Color Balance (色彩平衡)	296
10.1.4	Convolution Kernel (卷积分)	297
10.1.5	Extract (提取)	298
10.1.6	Levels (灰度级)	299
10.1.7	Posterizer (色调分离)	300
10.2	Blur	301
10.2.1	Antialias (反走样)	301
10.2.2	Camera Blur (镜头模糊)	301
10.2.3	Directional Blur(方向模糊)	302
10.2.4	Fast Blur (快速模糊)	303
10.2.5	Gaussian Blur (高斯模糊)	304
10.2.6	Ghosting(幽灵)	304
10.2.7	Radial Blur (辐射模糊)	304
10.3	Channel (Video)	306
10.4	Distort	306
10.4.1	Bend (弯曲)	307
10.4.2	Lens Distortion (透镜变形)	308
10.4.3	Mirror (镜像)	309
10.4.4	Pinch (挤压)	309
10.4.5	Polar Coordinates (坐标转换)	310
10.4.6	Ripple (涟漪)	311
10.4.7	Shear (扭曲)	312
10.4.8	Spherize (球化)	313
10.4.9	Twirl (漩涡)	314
10.4.10	Wave (波浪)	315
10.4.11	ZigZag (折曲)	316
10.5	Image Control	317
10.5.1	Black&White (黑白)	317
10.5.2	Color Balance (HLS) (颜色平衡) (HLS)	317
10.5.3	Color Offset (色彩偏移)	318
10.5.4	Color Pass (色彩过滤)	319
10.5.5	Color Replace (色彩替换)	320
10.5.6	Gamma Correction (伽马校正)	321
10.5.7	Median (中值)	322
10.5.8	Tint (色彩化)	323
10.6	Obsolete	323
10.6.1	Backwards[Video] (倒播) (视频)	324

10.6.2	Better Gaussian Blur (高级高斯虚化)	324
10.6.3	Blur (模糊)	324
10.6.4	Blur More (高效模糊)	324
10.6.5	Brightness&Contrast (亮度和对比度)	325
10.6.6	Emboss (浮雕)	325
10.6.7	Find Edges (描边)	325
10.6.8	Gaussian Blur (高斯模糊)	325
10.6.9	Hue&Saturation (色相和饱和度)	325
10.6.10	Image Pan (镜头运动)	326
10.6.11	Invert(反转)	327
10.6.12	Median (中值)	327
10.6.13	Mirror (镜像)	327
10.6.14	Mosaic (马赛克)	328
10.6.15	Polar (极坐标)	329
10.6.16	Posterize (色调分离)	329
10.6.17	Posterize Time (跳帧)	330
10.6.18	Sharpen (锐化)	330
10.6.19	Sharpen More (高效锐化)	330
10.6.20	Strobe (频闪)	330
10.6.21	Tint (色彩化)	331
10.6.22	Video Noise (视频噪音)	331
10.7	Perspective	332
10.7.1	Basic 3D (基础三维)	332
10.7.2	Bevel Alpha (阿尔法导角)	333
10.7.3	Bevel Edges (边缘导角)	334
10.7.4	Drop Shadow (阴影)	334
10.7.5	Transform (变换)	335
10.8	Pixelate	337
10.8.1	Crystallize (结晶)	337
10.8.2	Facet (刻画)	338
10.8.3	Pointillize (点化)	338
	习 题	339
	1. 选择题 (可多选)	339
	2. 判断题	339
	习题答案	340
第 11 课	滤镜效果 (下)	341
11.1	QuickTime	341
11.1.1	Alpha Gain (阿尔法增益)	342

11.1.2	Blur (模糊)	342
11.1.3	Brightness and Contrast (亮度和对比度)	342
11.1.4	Cloud (云)	343
11.1.5	Color Style (颜色风格)	343
11.1.6	Color Tint (色彩化)	344
11.1.7	Edge Detection (边缘检测)	345
11.1.8	Emboss (浮雕)	346
11.1.9	Film Noise (胶片噪波)	346
11.1.10	Fire (火)	347
11.1.11	General Convolution Kernel (卷积积分)	348
11.1.12	HSL Balance HSL(颜色平衡)	349
11.1.13	Lens Flare (镜头光晕)	349
11.1.14	RGB Balance (红绿蓝颜色平衡)	350
11.1.15	Sharpen (锐化)	351
11.2	Render	351
11.3	Sharpen	352
11.3.1	Gaussian Sharpen (高斯锐化)	352
11.3.2	Sharpen (锐化)	353
11.3.3	Sharpen Edges (锐化边缘)	353
11.4	Stylize	354
11.4.1	Alpha Glow (阿尔法辉光)	354
11.4.2	Color Emboss (彩色浮雕)	355
11.4.3	Emboss (浮雕)	356
11.4.4	Find Edges (描边)	356
11.4.5	Mosaic (马赛克)	357
11.4.6	Noise (噪波)	357
11.4.7	Replicate (复制)	358
11.4.8	Solarize (曝光)	359
11.4.9	Strobe Light (频闪)	360
11.4.10	Texturize (纹理)	360
11.4.11	Tiles (瓷砖)	361
11.4.12	Wind (风)	362
11.5	Time	363
11.5.1	Echo (反射)	363
11.5.2	Postering Time (跳帧)	364
11.6	Transform	364
11.6.1	Camera View (摄像机视图)	364
11.6.2	Clip (裁剪)	366
11.6.3	Crop (拉伸)	366