



太阳工作室
编著

Premiere 5.5

影视广告片头设计

阅读本书，您将：

- 全面透视Premiere 5.5的影视广告制作秘密
- 全面精通滤镜和转场特效的搭配使用
- 全面了解背景抠像的制作
- 初步掌握专业视频设备的使用技巧
- 全面掌握视频捕获和专业采集
- 全面培养制作影视广告的艺术素养

光盘附本书范例素材、附赠：

- 上百兆影视资料库

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

图形图像广告创意丛书

Premiere 5.5 影视广告片头设计

太阳工作室 编著



Adobe·Premiere

JS84.102

人民邮电出版社

内 容 简 介

Adobe Premiere 是一个非线性数码影视编辑软件, 它能完成在传统影片编辑中需要利用复杂而昂贵的视频器材才能完成的视频处理。配合 Windows 的操作界面, 用户可以轻易地完成影片剪辑、音效合成等工作, 通过综合运用图片、文字、动画等效果, 可以制作出各种不同用途的多媒体影片。

本书通过 29 个精彩的典型范例, 揭示了 Premiere 的强大功能, 演示了如何用 Premiere 来制作视频广告片头特效。全书分为 9 章, 分别是认识 Premiere 5.5、使用 Premiere 5.5、制作广告片需要的艺术素养、Premiere 视频基础知识、视频捕获、激发想像的空间、展开思维的翅膀、经典片头制作和综合范例制作。书中的范例几乎涉及到了 Premiere 的方方面面, 每个范例的开始都简要介绍了其内容、效果和涉及的命令, 然后是详细步骤, 并在步骤中穿插了一些操作技巧。

本书附带的配套光盘中含有全部范例的素材和项目文件, 可以让读者轻松地掌握所有的内容, 迅速成为数码影视编辑的高手。书中的范例很有代表性, 浓缩了作者用 Premiere 制作视频特效的经验, 适合于从事影视编辑工作的专业技术人员以及培训班和美术院校的学生自学或培训使用。

图形图像广告创意丛书

Premiere 5.5 影视广告片头设计

◆ 编 著 太阳工作室

责任编辑 邹文波

◆ 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>

北京顺义振华印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 19.25

字数: 480 千字

2000 年 9 月第 1 版

印数: 1-6 000 册

2000 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-08778-4/TP·1820

定价: 39.00 元

前 言

Adobe Premiere 是一个非常优秀的桌面视频编辑软件，它是由在多媒体、图形图像编辑软件领域处于领先地位的 Adobe 公司开发的。用过 Photoshop 软件的读者一定会叹服该公司的平面图像处理软件的开发能力，而 Premiere 是 Adobe 公司在视频领域中的又一杰出贡献！它带给我们一个动态、精彩的电影世界。

作为一个功能强大的数码影视编辑工具，Premiere 5.5 能实现视频、动画、图像、文字等的编辑，并与音效进行合成，最后将电脑中所制作的影视文件输出到录像带上或 VCD 中。目前，电脑平台上的影视编辑已经成为最热门的职业之一。

本书由基础知识和广告经典制作两大部分组成，它们又分为 9 章：认识 Premiere 5.5、使用 Premiere 5.5、制作广告片需要的艺术素养、Premiere 视频基础知识、视频捕获、激发想像的空间、展开思维的翅膀、经典片头制作和综合范例制作。基础知识部分主要讲述 Premiere 5.5 软件和周边设备的使用方法和广告艺术素养（Premiere 5.5 较以前的版本在性能上有了很大的提高，而且还增加了很多新功能，读者在学完基础知识部分后就会对 Premiere 5.5 的全貌有一个完整的认识）。

对于广告经典制作部分，读者可以从中学习到电影高级剪辑、广告片头特效制作、实用精炼的字幕片头、电影高级叠加制作和综合影视合成等内容。

配套光盘中包含了所有范例文件和上百兆字节的精彩资料库，供用户朋友们参考和欣赏。为了弥补本书黑白印刷的不足，在配套光盘中配有本书范例的彩色图片，读者可以在相应的目录中参考。

本书的特点是内容丰富，实用性和可操作性强。此外，本书语言力求简练，而且对所有英文命令均给出了对应的中文解释。

书中的范例很有代表性，并浓缩了作者用 Premiere 制作视频特效的经验，适合于从事影视编辑工作的初级和专业技术人员、培训班和美术院校的学生自学或培训使用。

本书的阅读约定：

● 为方便读者掌握每个范例的创意构思和制作难点和技巧，我们在每个范例的首页都设置了“范例说明”和“制作要点”，在“操作步骤”中设置了“专家讲解”，它们分别以图标和文字形式出现：



范例说明：描述该设计范例的立意构思和制作技巧。



制作要点：简要列出制作范例的技术关键点。



制作步骤：制作设计范例的操作步骤。



专家讲解：进行操作步骤和制作要点的深入剖析或使用高招的讲解。

● 本书的菜单命令使用了“|”分隔表示的方式，例如：若要选择主菜单中“File”选项下的“New”命令，在本书中则表示为：选择“File（文件）|New（新建）”命令。

配套光盘的使用：

\Sc 目录中的文件为范例中所提到的同名素材文件。

\Project 目录中的文件为范例中的最终项目文件。

\Ptl 目录中的文件为范例中所提到的同名文字文件。

\Tu 目录中的文件为作者赠送的个人资料库。

本书配套光盘中的图形文件由于涉及到制作群的版权，著作权均为人民邮电出版社和本书作者所有，仅用于学习时使用，敬请广大读者朋友谅解。如需用于出版或在任何场合公开，请与人民邮电出版社和本书作者联系。

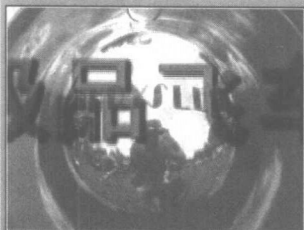
太阳工作室

目 录



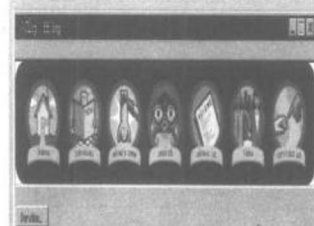
Adobe® Premiere®

本部分主要讲述了
Premiere 5.5 软件、周边
设备的使用方法和广告
艺术素养。



第1部分 基础知识	1
第1章 认识 Premiere 5.5	3
1.1 Premiere 是如何工作的	3
1.2 Premiere 5.5 的新功能	4
1.2.1 Timeline 窗口	4
1.2.2 Monitor 窗口	7
1.2.3 新的项目管理和媒体管理功能	9
1.2.4 标题片段创建功能	10
1.2.5 多重关键帧技术	10
1.2.6 新的音频功能	11
1.2.7 窗口的改进	12
1.3 Premiere 5.5 的安装	13
1.4 Premiere 的卸载	17
第2章 使用 Premiere 5.5	19
2.1 使用 Project 窗口	19
2.1.1 开始新的项目	19
2.1.2 对项目进行设置	20
2.1.3 存储项目	27
2.1.4 打开项目	28
2.1.5 创建非线性文件	29
2.1.6 片段的输入和打开	30
2.1.7 输入片段到 Project 窗口中	30
2.1.8 在输入前查看项目	31
2.1.9 输入静止影像	31
2.1.10 将序列图形制成动画	32
2.1.11 去除片段中无用的部分	32
2.1.12 管理项目中的片段	35
2.1.13 改变 Project 窗口的显示	35
2.1.14 组织 Project 窗口	36
2.1.15 自定义窗口的内容	36
2.2 使用 Timeline 窗口	38
2.2.1 Timeline 窗口的显示	38
2.2.2 在 Timeline 窗口中移动编辑线	39
2.2.3 改变 Timeline 窗口的显示	40
2.2.4 管理 Timeline 窗口中的轨道	42

2.3 转场特效简介	45
2.4 使用转场特效	46
2.4.1 使用转场特效处理重叠效果	46
2.4.2 转场特效的细部设置	48
2.4.3 运用 Image Mask 转场特效	50
2.4.4 设置默认转场特效	52
2.5 使用视频滤镜	53
2.5.1 在片段中加入滤镜效果	54
2.5.2 除去动画中的滤镜效果	56
2.5.3 使用多个视频滤镜	56
2.6 音效处理	57
2.6.1 导入音频到音频轨道	57
2.6.2 音频的处理方式	58
2.6.3 预览音频片段	59
2.6.4 编辑音频片段	60
2.6.5 左右声道的调整	64
2.6.6 声音微调	64
2.6.7 使用音频滤镜	65
第3章 制作广告片需要的艺术素养	67
3.1 素材画面的构图	67
3.1.1 拍摄位置	67
3.1.2 景物配置	70
3.1.3 对比与均衡	71
3.1.4 活动画面的构图	73
3.2 采集视频的造型艺术与真实再现	73
3.2.1 再现体积感	73
3.2.2 再现边缘轮廓	74
3.2.3 再现物体质地	74
3.2.4 再现色彩	75
3.3 视频片段的组接技巧	76
3.3.1 视频片段组接的原则	76
3.3.2 确定镜头长度	77
3.3.3 画面的节奏感	78
3.3.4 画面节奏感的把握	79
3.4 音频编辑技巧	81
3.4.1 写实音与主观化音	81
3.4.2 声画合一与声画对位	81
第4章 Premiere 视频基础知识	83



读者可以从本部分中学到电影高级剪辑、广告片头特效制作、实用精炼的字幕片头、电影高级叠加制作和综合影视合成的制作方法。



4.1 彩色三要素	83
4.2 光源的特性	84
4.2.1 光源的显色性和显色指数	84
4.2.2 可见光	84
4.2.3 可见光的色温	85
4.3 三原色理论	86
4.3.1 颜色计色制	87
4.3.2 颜色的混色效应	88
4.3.3 亮度计算	88
4.4 电视信号	89
4.4.1 黑白电视信号	89
4.4.2 彩色电视信号	90
4.5 视频制式	92
4.5.1 电视机的体制	92
4.5.2 NTSC 制式	93
4.5.3 PAL 制式	93
4.5.4 SECAM 制式	93
第5章 视频捕获	95
5.1 设置视频捕获	95
5.2 进行视频捕获	97
5.3 分析片段的属性	98
5.4 批次捕获	99
5.5 捕获声音	101
5.6 使用 Miro VIDEO DC30 plus 捕获卡	102
第2部分 广告经典制作	105
第6章 激发想像的空间	107
6.1 鲜艳的向日葵(范例1)	107
6.2 撕破脸的小丑(范例2)	113
6.3 子母片效果(范例3)	119
6.4 魔鬼扭曲效果(范例4)	123
6.5 颜色替换效果(范例5)	127
6.6 墙壁上的玫瑰花(范例6)	130
6.7 动态彩色勾边光晕(范例7)	132
6.8 梦幻实境(范例8)	135
6.9 星光效果(范例9)	138
6.10 电影梦工厂(范例10)	143
第7章 展开思维的翅膀	149
7.1 翅膀上的视频效果(范例11)	149



7.2	射雕英雄传 (范例 12)	155
7.3	分割画面 (范例 13)	159
7.4	眼中的风景 (范例 14)	165
7.5	瞳孔中的女孩 (范例 15)	170
7.6	彩盒 (范例 16)	172
7.7	极品飞车 (范例 17)	183
7.8	遮罩光晕效果 (范例 18)	191

第8章 经典片头制作..... 195

8.1	三维制作与非线性合成 (范例 19)	195
8.2	海底世界 (范例 20)	204
8.3	虚拟剪辑 (范例 21)	212
8.4	即将开拍的电影 (范例 22)	221
8.5	美丽的阿尔卑斯山 (范例 23)	229
8.6	字幕片头设计 (范例 24)	240
8.7	动态字幕设置 (范例 25)	245
8.8	公司片头设计 (范例 26)	247
8.9	飞翔的女神 (范例 27)	254

第9章 综合范例制作..... 259

9.1	精彩一瞬闪亮登场 (范例 28)	259
9.2	Odor 产品广告 (范例 29)	276

附录 Premiere 5.5 主菜单和工具按钮速查表..... 291

表 1.1	Premiere 5.5 主菜单命令速查表	291
表 1.2	Premiere 5.5 工具按钮速查表	297

第 1 部分 基础知识



Adobe® Premiere®

第 1 章 认识 Premiere 5.5

Premiere 的视频编辑概念将视频剪辑由传统硬件编辑方式转化为电脑软件制作，从而让使用者能迅速地完成任务。对初学者而言，Premiere 逻辑化的使用界面简化了学习步骤，缩短了学习时间。再加上内置或外挂的特效功能以及与其他电脑绘图软件（如 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 等）的相容性，Premiere 不仅可以做视频剪辑，而且可以制作动画。下面我们就从基础知识开始，介绍 Premiere 的各项功能。

1.1 Premiere 是如何工作的

下面简单描述一下 Premiere 是如何进行工作的。

首先，根据创作意图准备所需的素材。在 Premiere 中导入素材，对于不同的素材其导入方式是不同的。



专家讲解

素材的类型包括音频、视频、静止影像和一些动画软件制作的文件。

对于视频，它的来源包括录像带、光盘、电影胶片等，为了使计算机能够对其进行处理，必须先将这些模拟量进行数字化，执行这项工作的设备是视频捕获卡（视频捕获的技术将在以后的章节中介绍）。虽然目前数字设备如数字摄像机、数码相机等逐渐流行，它们采集的影像或声音，通过从其存储工具传输到计算机的硬盘上可直接供 Premiere 使用，但仍有大量的视频或音频使用模拟设备进行记录和存储，需要把这些模拟设备所记录的模拟视频信号通过视频捕获卡采集到计算机的硬盘中，以供 Premiere 使用。

对于音频，也需要把模拟的音频信号通过声卡转换为数字信号，其来源包括录音机、CD 机、麦克风等，声音的转化在后面的章节中也有讲到，有的视频捕获卡上也有音频捕获口，将其模拟转换后再保存到计算机的硬盘中。

对于静止影像可以用扫描仪进行扫描并把数字信号储存在硬盘中，也可以从购买的图片库中选择合适的静止影像供 Premiere 使用。此外，在一些软件如 Photoshop、Ani Pro、After Effect、3D Studio MAX 中也可以制作出能在 Premiere 中使用的素材。

把准备的素材引入到 Premiere 中进行非线性编辑。Premiere 的最新版本 5.5 增添了许多新的功能，其已有的功能也有了很大的提高，该软件内存 100 多种转场效果，70 多种滤镜，



无论是编辑、预览、捕获或输出，操作起来都会感觉非常得心应手。

最后，将编辑好的视频节目进行输出。根据不同的需要，可以进行不同形式的输出。例如，可以把制作的视频节目输出到录像带上，从录像机播放；还可以根据不同的传输速率，将视频节目输出到网络上进行播放。



专家讲解

对于制作好的电影节目，其输出方式还有很多种。

对于CD-ROM开发人员来讲，可以将制作好的电影片头输出为AVI格式或者是QuickTime格式的文件。

对于网页开发人员来讲，该软件可以通过自身的特效输出系统，将动画输出为GIF格式的动画文件，该文件的优点是占用空间很小，可以在网络上快速播放。

对于电视广播编辑人员来讲，动画的品质要求极高，几乎达到了无损输出。这时可以在该软件中将制作好的电影片头输出为EDL文件，导入影像工作站中输出为金属录像带，从而得到高质量的广播级效果。

1.2 Premiere 5.5 的新功能

为更好地创建和编辑视频节目，Premiere 5.5不但加强了已有的功能，而且新增了许多功能。新版本的Premiere不论在编辑、预览，还是在视频捕捉以及输出上，质量和速度都有很大提高，下面我们就来认识这些新功能。

1.2.1 Timeline 窗口

Premiere 5.5的“Timeline”（时间轴）窗口如图1.1所示。它代替了早期版本中的“Construction”（创建）窗口，它的界面更加直观，操作更加灵活，可以比较方便地添加、显示和编辑轨道。下面将详细地介绍这些改进功能。

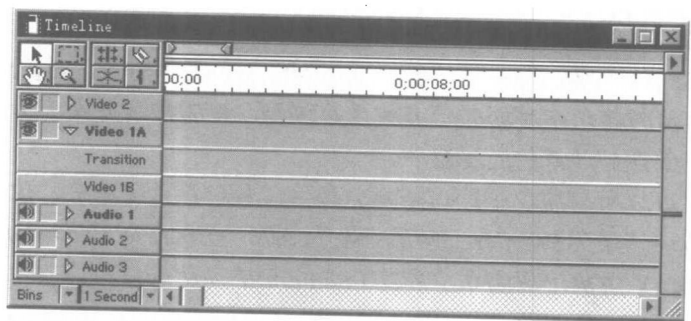


图 1.1 “Timeline” 窗口

1. 轨道的改进

Premiere 5.5 的轨道操作方式和 Photoshop 5.0 的层的操作相似, 相比较而言, Premiere 5.5 的轨道更有组织性和灵活性。在编辑时, 不但可以隐藏、锁定或定位轨道, 还可以将子轨道 (包括 “Video 1A”、“Video 1B” 和它们之间的 “Transitions” 轨道) 压缩成为单独的轨道, 如图 1.2 所示。

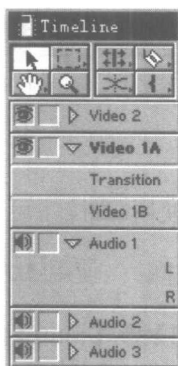


图 1.2 “Timeline” 窗口中的轨道

新的轨道隐藏功能可以隐藏轨道, 但在最后输出时仍可以包含轨道中的片段。

使用 “Timeline” (时间轴) 窗口下拉菜单中的 “Track Options” (轨道选项) 命令, 可轻松自如地添加和删除轨道, 如图 1.3 所示。

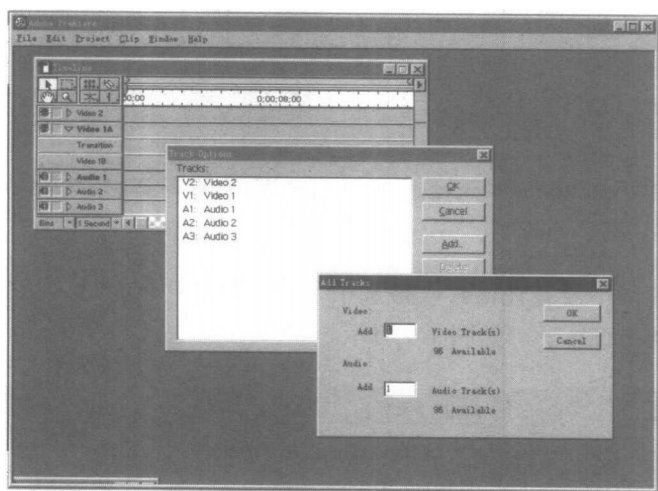


图 1.3 添加轨道

“Video 1” 轨道之上的所有轨道都是叠加轨道, 即以前版本中的叠加轨道, 上端轨道上的片段会自动叠加在下面轨道的片段上, 并且可以对这些重叠轨道上的片段施加各种透明度设置, 如图 1.4 所示。

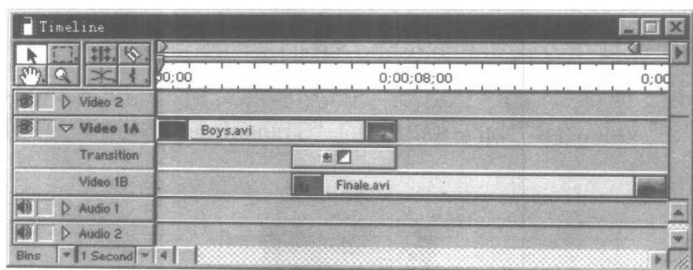


图 1.4 叠加轨道

2. 编辑线

在“Monitor”（监视器）窗口中，使用  按钮可以使时间轴窗口中的编辑线移动到上一个编辑位置处（编辑位置一般在两片之间）；使用  按钮可以使编辑线移动到下一个编辑位置处（使用  按钮对应的快捷键为【Ctrl】键+【Shift】键+左键， 按钮对应的快捷键为【Ctrl】键+【Shift】键+右键），如图 1.5 所示。



图 1.5 “Monitor”窗口中的编辑按钮

如果在时间轴窗口中没有任何片段被选中（单击被选中的片段可以取消选择），按左键或右键可以使编辑线左右移动，如图 1.6 所示。



图 1.6 “Timeline”窗口中的编辑线

3. 预览实施效果和 Alpha 通道效果

一般情况下，直接拖动时间轴窗口中的编辑线无法预览到已添加到片段上的效果，但是如果在拖动编辑线的同时按住【Alt】键，则可以预览到各种效果，如图 1.7 所示。



图 1.7 预览实施效果

如果在拖动编辑线的同时按住【Alt】键和【Shift】键，则将显示 Alpha 通道效果，如图 1.8 所示。

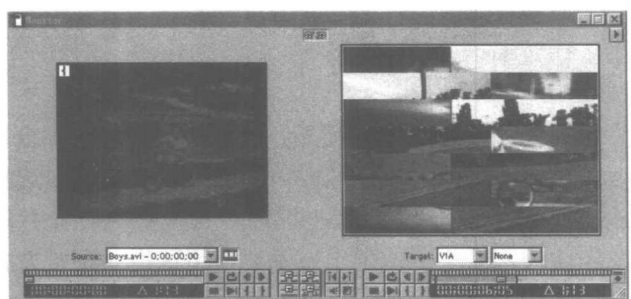


图 1.8 预览 Alpha 通道效果

1.2.2 Monitor 窗口

新版本中的“Monitor”（监视器）窗口是由早期版本中的“Clip”（片段）窗口、“Preview”（预览）窗口和“Trimming”（剪辑）窗口合成的，它包括“Source”（源）和“Program”（节目）两个窗口。“Source”（源）窗口用来播放和编辑单个的片段，“Program”（节目）窗口用来显示时间轴窗口中的内容。监视器窗口有 Edit（编辑）和 Trim（剪辑）两种模式。同时“Monitor”窗口中实现的许多编辑功能都可以用键盘快捷键来实现，如图 1.9 所示。

1. Trim（剪辑）模式

按下【Ctrl】键和【T】键可进入剪辑模式，或从监视器窗口的下拉菜单中选择“Trim”（剪辑）命令，也可进入该模式，在该模式中进行剪辑将更直观、更方便，如图 1.10 所示。

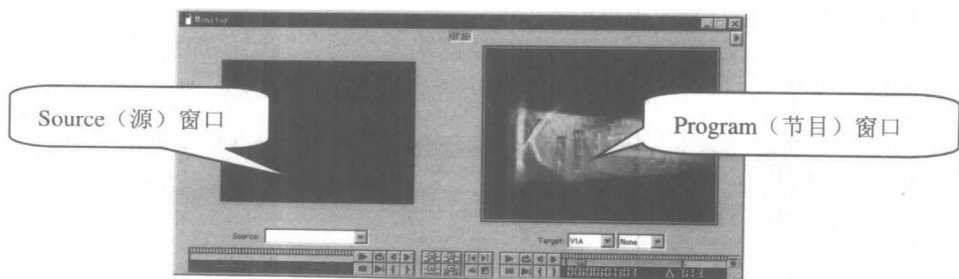


图 1.9 “Monitor” 窗口

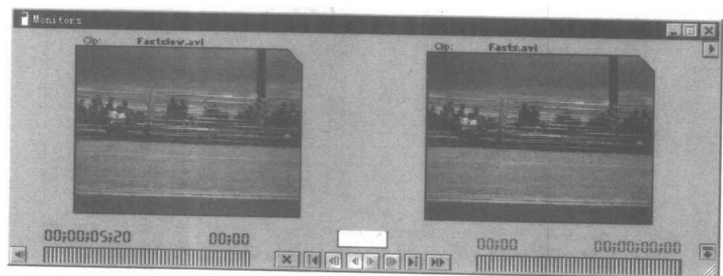


图 1.10 剪辑模式

2. 链接按钮

使用监视器窗口中的  链接按钮，可以同步观看源片段和它在视频编辑中的编辑情况，从而极大地提高了工作效率。

3. 灵活的窗口选项

用户可以选择单一窗口模式，如图 1.11 所示，使选择的窗口（源窗口或节目窗口）独占监视器窗口的中央。要预览片段时，可以从源窗口下的弹出列表框中选择要预览的片段进行预览。另外在 Premiere 5.5 版本中仍然可以像早期版本一样，使每一个片段有自己单独的 Clip 窗口，不过这种方式已经比较落后了，建议用户不要使用这样的预览方式。

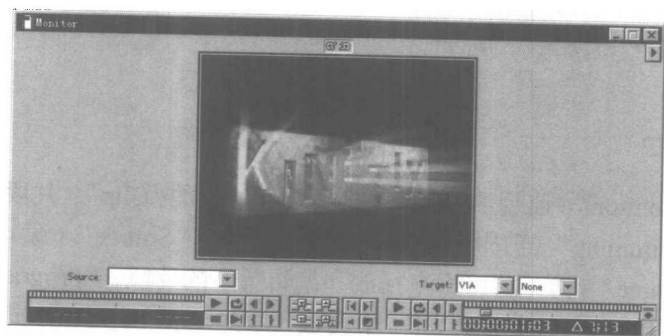


图 1.11 单一窗口

4. 分离窗口

选择  按钮，可以使窗口与控制按钮分离，使屏幕较小的用户编辑影片更加灵活方便，如图 1.12 所示。