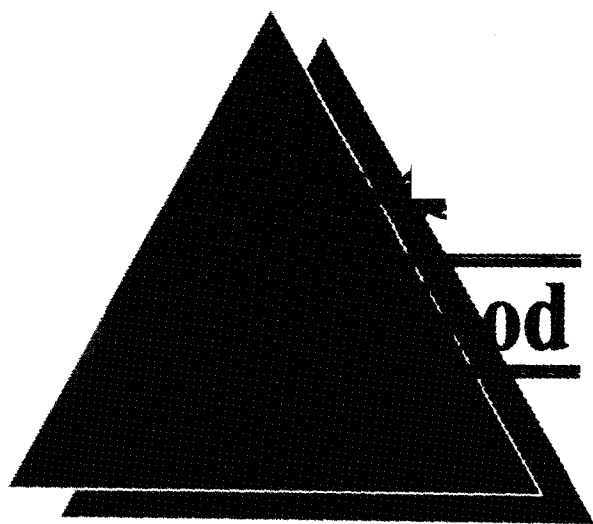


电脑快餐丛书

Premiere 5.0

快餐

门槛创作室 编著



人民邮电出版社

内 容 简 介

本书详细介绍了 Adobe 公司最新出品的影像编辑软件 Adobe Premiere 5.0 的各种功能和使用技巧。

按照从浅到深、从简单到复杂、从单项到综合的原则,本书分成三大部分。第一部分是“智慧快餐”,可以使初学者迅速掌握编辑组接技术、各种特技处理以及各种过渡、叠加技巧,从而成为数码影像编辑的行家里手。这 200 个知识点既相对独立,便于迅速查询,又有机联系,系统介绍了 Premiere 的工作流程以及各个环节的技术技巧。每个知识点包括一个实例,通过实例,让读者在实际操作中熟练掌握多媒体的概念和编辑技能。在“经典实例”和“请您登场”部分,着重介绍 Premiere 综合应用的经典实例和高级技巧。读者可以练习制作倒计时电影片断、广告片断、360 度立体电影以及蓝幕技术等极其经典的例子。在学习这些经典实例的过程中,读者可以亲身体会从头到尾创建一个电影的全过程。还有分割屏幕、画中画、运动的画中画、画面嵌套、声音和视频的同步等多项精彩特技练习,使读者迅速达到登堂入奥的境界,成为一个视频编辑制作的高手。

本书不仅是专业影像设计人员的参考书,也可作为广大计算机及多媒体制作爱好者的自学教材。

电脑快餐丛书

Premiere 5.0 快餐

◆ 编 著 门槛创作室

责任编辑 陈 涛

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

北京朝阳展望印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:22.75

字数:562 千字

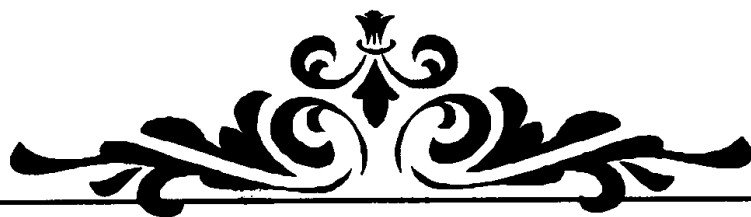
1999 年 3 月第 1 版

印数:6 001—11 000 册

1999 年 6 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-07741-X/TP·1081

定价:32.00 元



序

面对 21 世纪，要求每一位科技、生产和管理等人员必须掌握计算机的基本技术。但是，时常有些读者在学习了一些计算机书籍后仍感到无法得到令其满意的效果。究其原因主要是无法将阅读了的大量文字说明和实际的知识点对应起来，以至于无法融会贯通真正地领会到计算机的奥妙所在。

“电脑快餐丛书”旨在让初学者能通过图文并茂的现场指导，一步一个脚印地学到电脑知识及技术。为方便读者学习，本丛书使用了最新时尚，也就是不断地在完成某一知识点的道路上为您指明方向，给出明了的解释和答案。这样，无论对于根本没有接触过计算机知识的初学者还是已经有一些基础但是仍然没有头绪的读者都可以很快地学习到有用的东西。以上也就是该套丛书第一部分“智慧快餐”之目的所在。

掌握了基础知识之后，读者应该去完成一个比较大的作品，这时就需要相当的本领了。本丛书的第二部分“更上层楼”为读者考虑了这一点。本部分通过几个比较大型的经典实例指引您完成意想不到的“伟大工程”。相信在理解了第一部分基础知识的基础上，您一定可以轻松地获取丰硕的成果并为此感到万分欣慰的。

大家也知道，如果只看书而不做练习，自己不亲手来操作一下，知识的掌握是不牢固的。所以第三部分“请您登场”为您营造了自己思考操作的氛围。本部分在重点、难点方面给出了恰到好处的提示，练习难易程度的安排也是全心全意为读者作了周全考虑的。

“电脑快餐丛书”对您的唯一要求是对计算机知识的渴求，相信您在仔细阅读并跟随“向导”完成整个学习过程以后必然能获益匪浅。

门槛创作室

menkan.yeah.net

ldandxwh@public.bta.net.cn



前 言

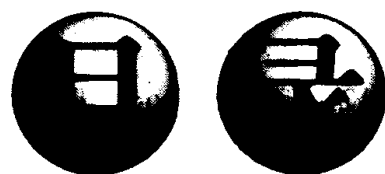
当今科学技术不断跃进，特别是计算机技术的发展使多媒体技术、信息技术和网络技术以令人惊讶的速度前进着，计算机的应用已经普及深入到人们生活的各个角落，发挥着巨大的作用。

在多媒体技术中，影音和动画技术是最受人们关注和欢迎的。多媒体技术中的影视动画已经成为一门新兴艺术。数字化影视、动画和音乐是最活跃的多媒体领域，随着技术的进步和计算机的普及，多媒体制作已经不仅仅是专业制作人员的专利，越来越多的业余爱好者和电脑发烧友加入多媒体制作的行列，而专业人士则向更高的目标前进。

Premiere 5.0 是 Adobe 公司推出的最新版本的影像编辑软件。它不仅秉承了早期版本的各种功能，而且有了非常多的改进，从界面到功能，都有了比较大的提高。Timeline 窗口替代了 4.x 版本中的建造窗口，界面更友好，增强了各方面的性能，功能更加强大而灵活，即使熟悉 4.x 版本的朋友也需要认真来熟悉现在的界面。Monitor 窗口替代了原来的预览窗口和剪辑窗口，控制更加精确和容易。改进最明显的一个地方是对标题(Title)的改进，现在可以直接创建滚动文本，原来需要大费周折方能制作出来的滚动字幕现在变得极其容易。而且，现在应用过滤器的时候不再需要分割剪辑就可以实现一个剪辑设置多个关键帧。Premiere 5.0 支持长达 3 小时的视频节目，并且提供了导航调色板来帮助用户快速定位。此外，Premiere 5.0 的兼容性更好，在视频、音频以及过滤器设置方面都有许多提高，用户可以在使用中亲自体验。

本书就是为了帮助想学习电脑影视制作的各界朋友而写的。我们的目的是让读者快速而高效的学到真本领，而不是空泛的概念和术语。本书采用图文并茂的方式，这也是根据人类的学习规律而定的。我们希望给所有需要的读者朋友以帮助，如果达到了目的，是我们最高兴的事。

由于时间仓促，我们虽然倾尽全力想让读者学到最有用的东西，却不敢说没有错误和纰漏，希望读者朋友能够不吝指正。



第一篇 智慧快餐

第一章 Adobe Premiere 5.0 快速入门	3
1. 进入 Adobe Premiere 5.0	4
2. 熟悉 Adobe Premiere 5.0 的菜单	5
3. 熟悉 Adobe Premiere 5.0 的窗口	6
4. 进入 Premiere 5.0 工作流程	7
4.1 新建一个项目	9
4.2 导入素材剪辑到项目中	10
4.3 在 Timeline 窗口中组装剪辑	11
4.4 预览电影	12
4.5 加入过渡效果	13
4.6 创建叠加效果	14
4.7 输出电影	15
第二章 围绕项目(Project)进行工作	16
1. 开始一个新项目	17
2. 设置项目参数	18
2.1 设置 General settings	19
2.2 设置视频选项	20
2.3 设置音频选项	21
2.4 设置键控选项	22
3. 保存项目和设置自动保存功能	23
4. 打开一个项目	25
5. 清除剪辑中不用的帧	26
6. 设置临时硬盘	28
7. 撤消错误的操作	29

8. 让 Premiere 5.0 看起来像 Premiere 4.2.....	30
9. 创建剪辑库 Library	32
10. 使用箱子(bin)组织剪辑	33
11. 在剪辑库中保存剪辑和 Bin	34
12. 定义项目、bin 或剪辑库窗口的外观	35
12.1 自定义 Icon、Thumbnail View	36
12.2 设置窗口的 List View.....	38
13. 命名、查找和删除(一)	39
14. 命名、查找和删除(二)	41
15. 打印窗口中的内容	43
16. 创建项目(或剪辑库)的文本列表	44
17. 改变开始窗口	45
18. 使用 Palettes(调色板)	46
18.1 改变调色板的显示方式	47
18.2 使用 Navigator、Info 调色板.....	49
18.3 使用 Commands 调色板	51
第三章 准备、导入素材剪辑	53
1. 设置视频捕获参数	54
1.1 创建批捕获视频列表	55
1.2 创建重新数字化批列表	56
2. 捕获音频(一)	57
3. 捕获音频(二)	58
4. 导入素材剪辑	59
4.1 导入之前查看剪辑	60
4.2 导入静止图象	61
4.3 导入图象序列和 Photoshop 图象.....	62
5. 导入另一个项目	63
6. 生成和使用脱机文件(一)	64
7. 生成和使用脱机文件(二)	65
8. 创建片头倒计时电影(一)	66
9. 创建片头倒计时电影(二)	67
10. 分析剪辑的属性和数据速率	68
第四章 视频编辑	69
1. 使用 Monitor 窗口	70
1.1 打开并播放剪辑	71
1.2 使用 Monitor 窗口的控制器	73
1.3 查看不同的帧	75
2. 使用 Timeline 窗口	77
2.1 在 Timeline 窗口中自由活动	78

2.2 设置 Timeline 窗口外观	80
2.3 设置轨道外观	81
2.4 隐藏轨道	82
2.5 增加、命名、删除轨道	83
2.6 指定目标轨道	85
2.7 轨道的加锁和解锁	87
3. 编辑剪辑的切入、切出点	88
3.1 给子剪辑加入切入、切出点	90
3.2 设置不同时基音频的切入、切出点	91
4. 创建子剪辑	92
5. 加入标记(Markers)	93
5.1 到达一个标记	94
5.2 删除标记	95
6. 编辑剪辑	96
6.1 改变剪辑帧画面的大小	97
6.2 改变剪辑的时长和速度	99
6.3 更改剪辑的帧率	101
6.4 交错(interlace)视频的处理	102
6.5 保持剪辑的原始尺寸	103
6.6 剪辑的禁用和加锁	104
6.7 冻结视频中的帧	105
6.8 在 Timeline 窗口定位剪辑	106
7. 编辑视频节目	107
7.1 用键盘进行编辑	108
7.2 加入剪辑到 Timeline 窗口	109
7.3 三点编辑和四点编辑更换节目内容	111
7.4 选择剪辑片断	112
7.5 根据时间移动剪辑	113
7.6 处理两个剪辑之间的剪辑	114
7.7 分割一个剪辑	116
7.8 剪切、粘贴剪辑和剪辑设置	117
7.9 删除节目中的剪辑	119
7.10 链接音频和视频剪辑	120
7.11 使用 Trim 显示方式进行编辑	121
7.12 设置 trim 工作方式	123
7.13 创建虚拟剪辑	125
7.14 利用虚拟剪辑实现嵌套	126
8. 预览视频节目	127
8.1 同步预览以及多屏幕预览	129

8.2 全屏视频预览	130
第五章 在视频中应用过渡	131
1. 关于过渡 Transitions	132
2. 使用过渡调色板	133
2.1 自定义过渡调色板(一).....	134
2.2 自定义过渡调色板(二).....	136
3. 产生过渡	137
3.1 在展开的 Video1 轨道上加入过渡	138
3.2 在未展开的 Video1 轨道上加入过渡	139
3.3 设定和加入默认过渡	140
4. 改变过渡设置(一)	142
5. 改变过渡设置(二)	144
6. 使用 Image Mask 过渡	145
7. 使用 Gradient Wipe 过渡	146
第六章 音频编辑技巧	147
1. 用 Premiere 处理音频	148
2. 调整音频剪辑的音量	149
3. 声音的淡入淡出	150
3.1 按照百分比调整音量	151
3.2 同时移动两个控制点	152
3.3 产生两个紧密相邻的控制点	153
3.4 音频剪辑邻接处的淡入淡出	154
3.5 链接到视频的音频剪辑的交叉淡入淡出	155
4. 声音的“摇摆(Pan)”	156
5. 按照百分比调整左右声道	157
6. 显示音频的几种方式	158
7. 应用过滤器 Filters	159
8. Premiere 包含的音频过滤器	161
第七章 创建 Titles(标题)	162
1. 创建一个新标题	163
2. 从剪辑中导入帧图到 Title	164
2.1 改变 Title 窗口设置	166
2.2 创建文本对象	167
2.3 改变、编辑文本对象(一).....	168
2.4 改变、编辑文本对象(二).....	169
2.5 改变、编辑文本对象(三).....	170
3. 创建滚动文本	171
3.1 改变滚动文本的设置	172
3.2 修改滚动文本的内容	173

4. 创建图形对象之直线、矩形	174
4.1 创建圆角矩形和椭圆形对象	175
4.2 创建多边形图形对象	176
4.3 从空心图形变为实心图形	177
4.4 把实心图形变成空心图形	178
4.5 柔化多边形对象	179
5. 增加阴影	180
6. 色彩、透明和渐变	181
6.1 改变对象或文字的颜色	182
6.2 改变个别文字的颜色	183
6.3 应用渐变	184
6.4 设置对象的不透明度	185
7. 正确使用 Color Picker	186
8. 统一标题的风格设置	187
9. 合理安排图形和文字对象	188
10. 把标题文件导入项目	190
第八章 叠加叠印与透明	192
1. 复合与淡入淡出	193
2. 剪辑的 Fade(淡入淡出)控制	194
3. 使用键控(Keys)产生叠加	196
3.1 使用 Chroma 键控	198
3.2 使用 Difference Matte	199
3.3 使用 Track Matte 键控	201
4. 加入一个亮色背景	202
5. 创建 Garbage Matte	204
6. 实现屏幕分割的效果	205
第九章 让剪辑运动	206
1. 设置剪辑运动路径	207
1.1 路径控制点的精细调整	209
1.2 改变剪辑运动的速度	210
1.3 预览剪辑的运动	211
2. 翻转、缩放、停滞和变形	212
3. 运动时间控制和其它设置	214
第十章 应用视频过滤器 Filters	216
1. 视频过滤器和关键帧	217
2. 对剪辑应用视频过滤器(一)	218
3. 对剪辑应用视频过滤器(二)	219
4. 对剪辑应用视频过滤器(三)	220
5. 应用多个过滤器	221

6. 部分视频过滤器图示(一)	222
7. 部分视频过滤器图示(二)	223
8. 部分视频过滤器图示(三)	224
9. 部分视频过滤器图示(四)	225
第十一章 生产最后的电影	226
1. 关于输出设置	227
2. 压缩参数设置	228
2.1 设置数据比率	229
2.2 设置关键帧参数	230
3. 输出 Video 文件(一)	231
4. 输出 Video 文件(二)	232
5. 输出 Video 文件(三)	233
6. 输出 Video 文件(四)	234
7. 输出 Video 文件(五)	235
8. 输出 Video 文件(六)	236
9. 输出 Video 文件(七)	237
10. 输出节目到录像带	238
11. 输出编辑决策列表(一)	239
12. 输出编辑决策列表(二)	240
13. 输出编辑决策列表(三)	241
14. 输出静止图象序列(一)	242
15. 输出静止图象序列(二)	243
16. 输出 Filmstrip 文件到 Photoshop 进行编辑(一)	244
17. 输出 Filmstrip 文件到 Photoshop 进行编辑(二)	245
18. 在 Premiere 中输出静止图象(一)	246
19. 在 Premiere 中输出静止图象(二)	247
20. 创建视频文件的序列文件(一)	248
21. 创建视频文件的序列文件(二)	249
22. 批处理视频输出(一)	250
23. 批处理视频输出(二)	251
24. 批处理视频输出(三)	252

第二篇 经典实例

经典实例一 制作自行车广告	255
1. 创建一个新项目	255
2. 创建草稿电影	257
3. 调整剪辑并预览	259
4. 加入声音并调整剪辑长度	261
5. 应用过渡设置	264

6. 分割并编辑剪辑	266
7. 用过滤器增加特效	270
8. 为图象设置运动	273
9. 输出最后的电影	278
经典实例二 创建 360 度立体电影	280
1. 创建新项目 and 标题文件	280
2. 创建虚拟剪辑和加入过渡	287
3. 预览和输出电影	293
经典实例三 独具特色的倒计时电影	297
1. 新建项目并导入素材	297
2. 加入图片剪辑、过渡	299
3. 预览并输出最后的电影	319
经典实例四 尝试蓝幕技术	324
1. 创建项目并导入剪辑	324
2. 应用 Blue Screen 键控	326
3. 预览电影	329
4. 用 Chroma 键控实现蓝幕技术	330
5. 输出最后的电影	332

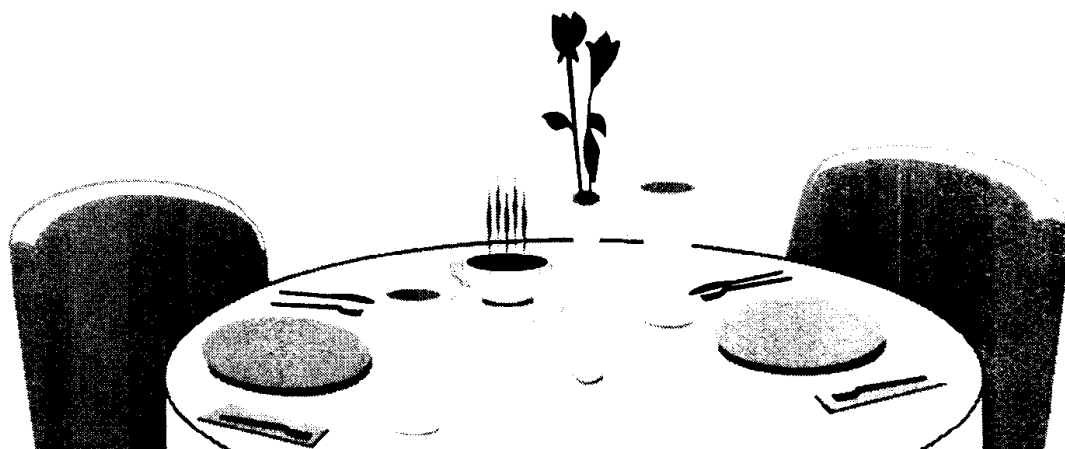
第三篇 请您登场

综合练习 12 题	335
------------------------	------------

智慧快餐

第一篇

本篇将深入浅出地介绍 Premiere 5.0 的使用。本篇共计 11 章，共向读者展示的知识点大约 200 个。对于以前没有学习过 Premiere 的读者，可以从头读起，以前接触过早期版本的读者，可直接从第 3 章开始。



第1章 Adobe Premiere 5.0快速入门

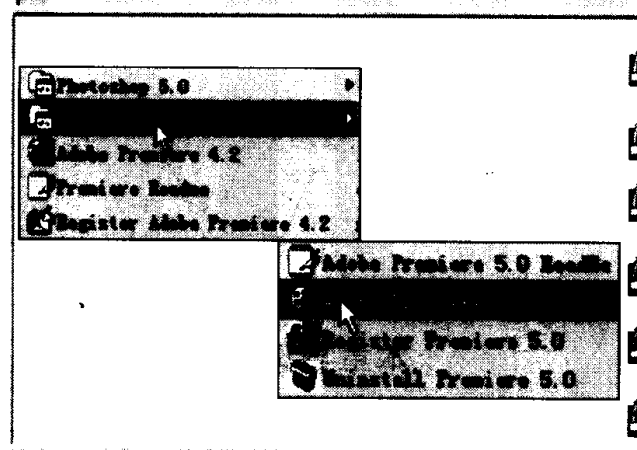
本章导读

Adobe Premiere 5.0 是 Adobe 公司推出的 Premiere 的最新版本, 和以前的 Premiere 4.x 版本相比, Premiere 5.0 增加了许多新的内容。Premiere 5.0 在操作界面、系统菜单以及相关菜单等方面都有比较大的变动。

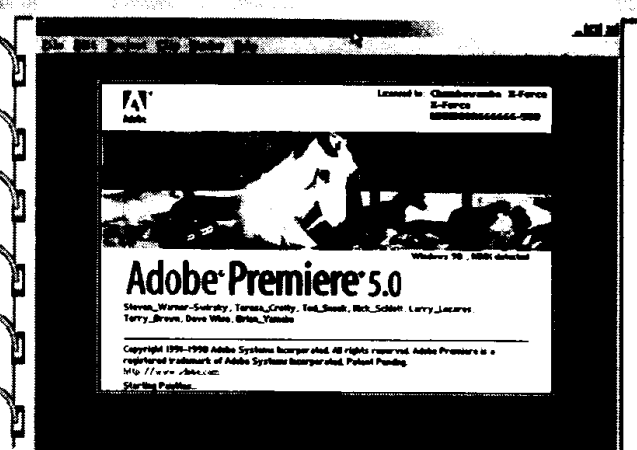
对于 Premiere 4.x 版本的用户来说, 在概念上不会遇到什么障碍, 但是需要熟悉新的操作界面和菜单、窗口。对于 Premiere 的新手, 可以通过本章的学习初步了解 Premiere 中的一些概念、术语, 并初步了解 Premiere 工作的一般步骤和 Premiere 的主要功能。本章的内容就是根据这些需要而设计的。

熟悉 Premiere 4.x 的读者可以快速浏览本章。

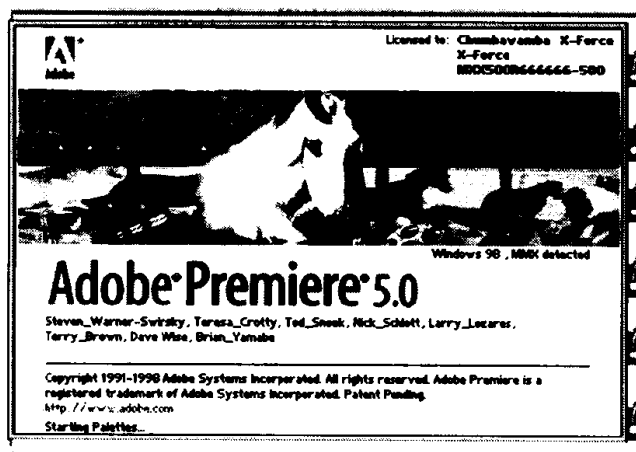
1. 进入 Adobe Premiere 5.0



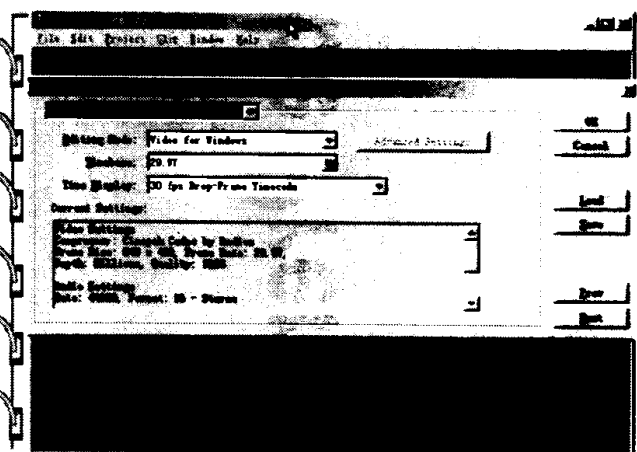
①单击 Windows “开始” 菜单，然后在“程序”菜单中找到 Adobe 程序组，单击淡蓝色的 Adobe Premiere 5.0 图标，启动 Premiere 5.0。



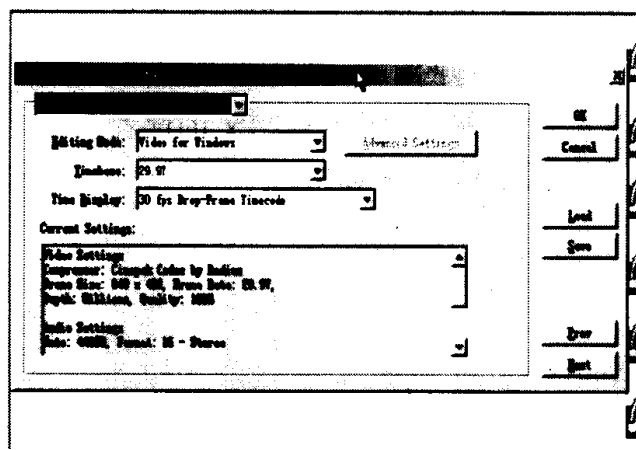
②Premiere 5.0 程序启动后，出现如上图所示的画面，表示正在加载程序，这个过程大约半分钟(根据硬件设备不同而不同)。



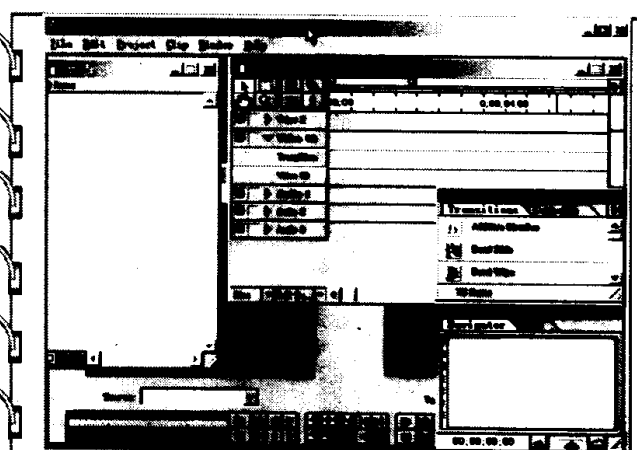
③程序启动后出现的彩色图案是 Adobe 公司的标志、商标、网址以及用户的注册信息，在最下边一行显示程序加载进度(如上图所示)。



④程序加载完毕后，出现一个“新项目设置”对话框，如上图所示，如果不准备建立新项目，则单击按钮 **Cancel**。

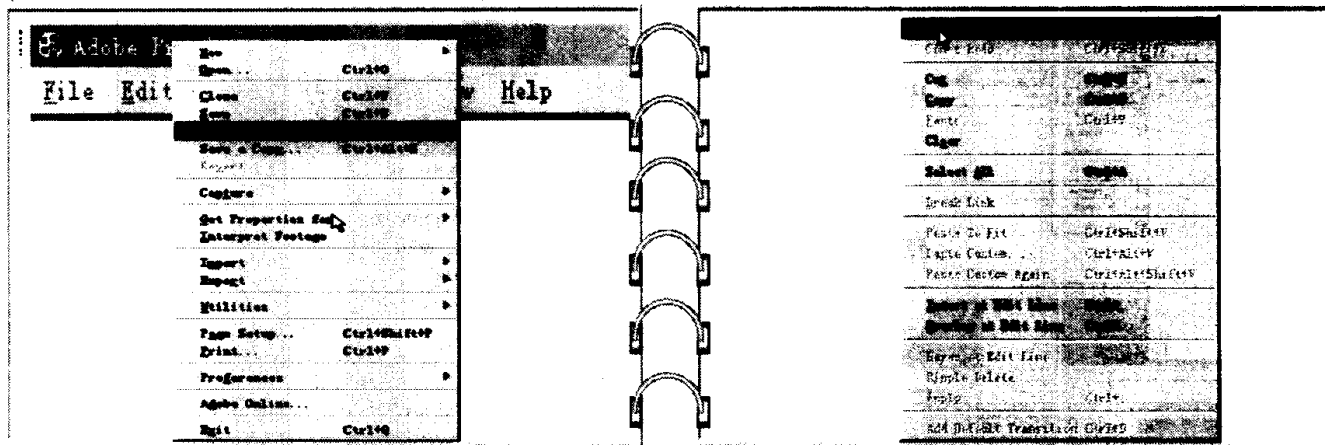


⑤如果要建立一个新项目，则在“新项目设置”对话框内设定选项，然后单击按钮 **OK**。



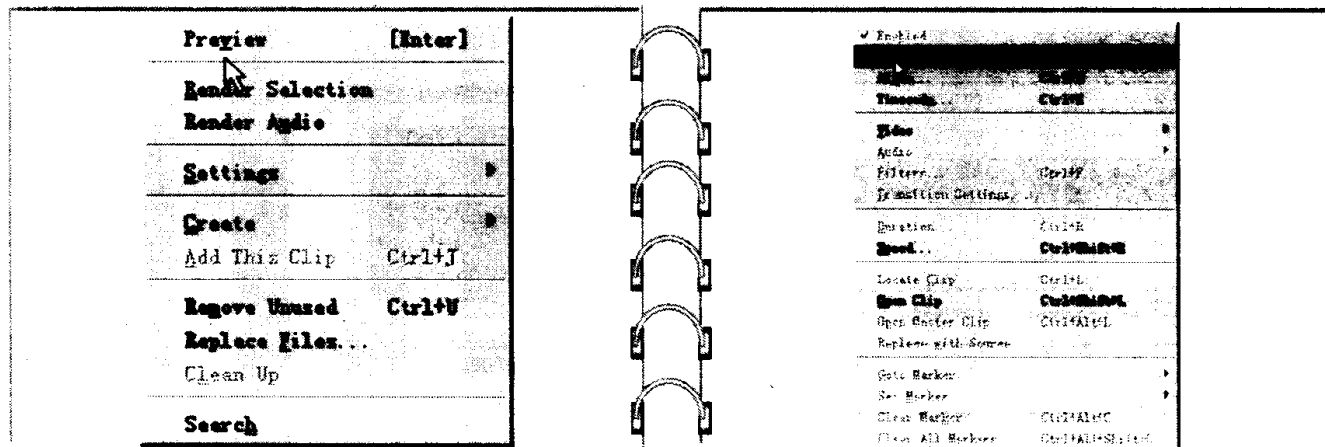
⑥此时出现如上图所示的画面，里面包含了项目窗口、Timeline 窗口、预览窗口等五个最常用窗口，现在就进入了 Adobe Premiere 5.0。

2. 熟悉 Adobe Premiere 5.0 的菜单



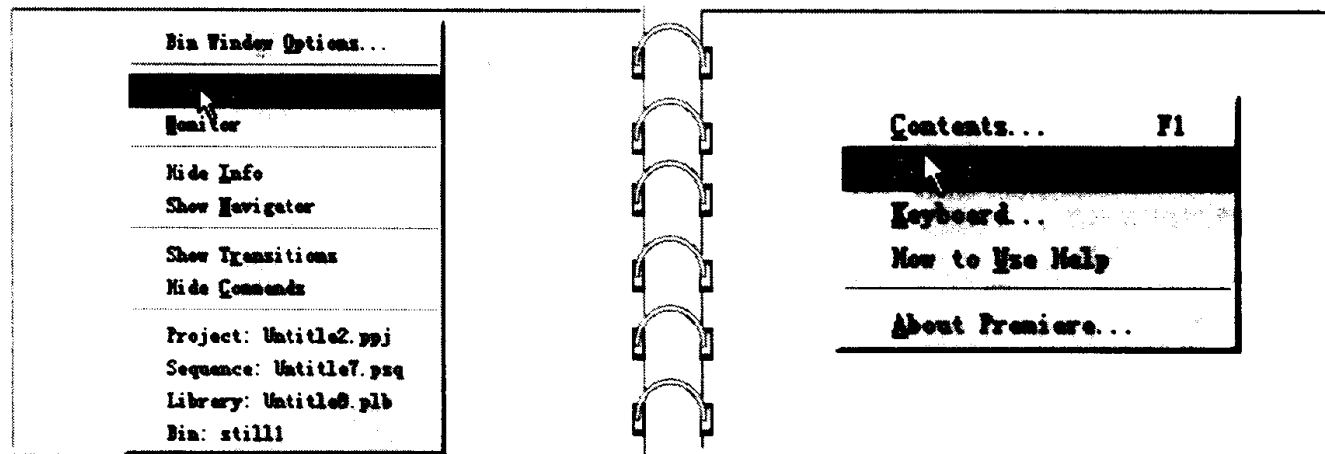
① 上图所示为 Adobe Premiere 5.0 的菜单栏设置，现在一共有六项命令，单击 file 菜单，弹出如图所示下拉式菜单，包含许多命令。

② 上图是 Edit(编辑)命令的下拉式菜单，这里除了 Windows 中常见的剪切、复制、粘贴等命令外，还有 paste to fit 等 Premiere 特有的命令。



③ 上图所示为项目(Project)下拉式菜单，其中包含了 8 个命令和 2 个子菜单，这些命令都是用来对项目进行编辑的，具体用法后面详细介绍。

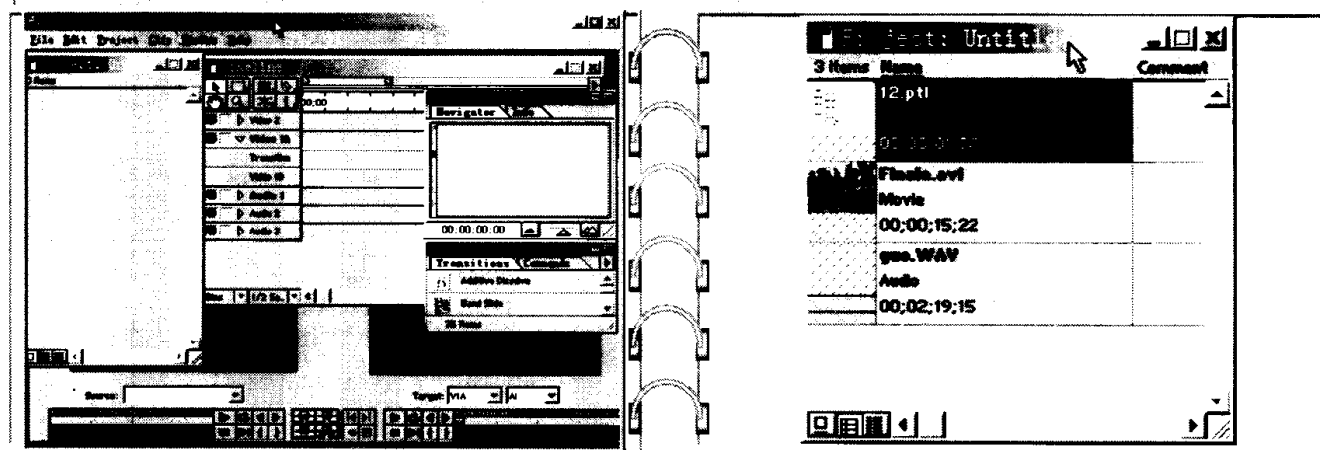
④ 上图所示是 Clip(剪辑)下拉式菜单，这里包含了大约 20 条编辑剪辑需要的命令，需要经常使用才能够熟练掌握。



⑤ 上图所示是 Window(窗口)下拉式菜单，这里的命令用来打开或关闭窗口，留出更大的空间进行编辑，这里还可以改变窗口参数。

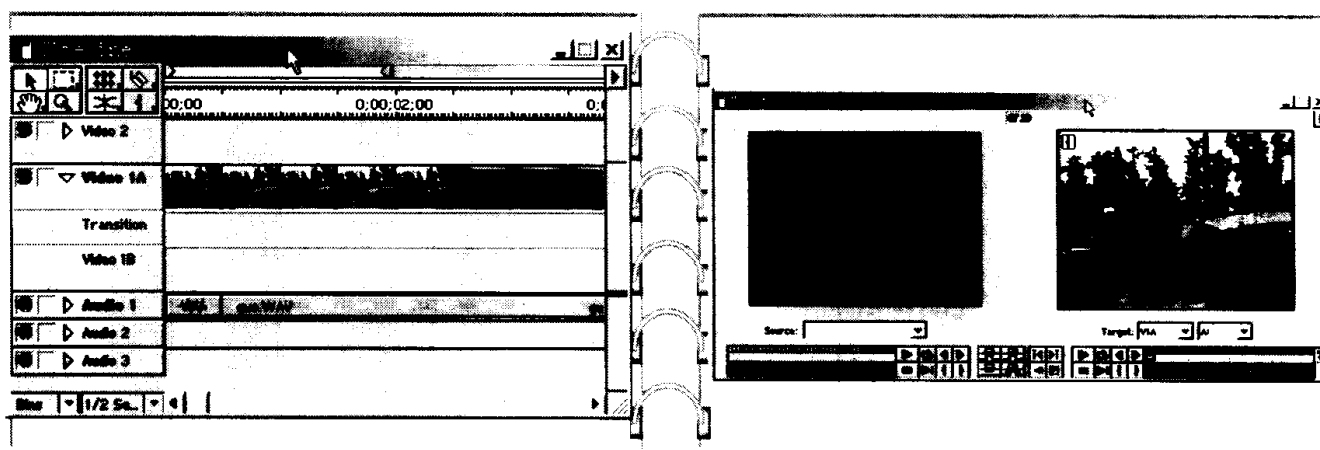
⑥ 上图所示是 Help(帮助)下拉式菜单，在这里可以学习 Premiere 的各项设置、操作以及功能、命令的介绍，是一个常用的菜单。

3. 熟悉 Adobe Premiere 5.0 的窗口



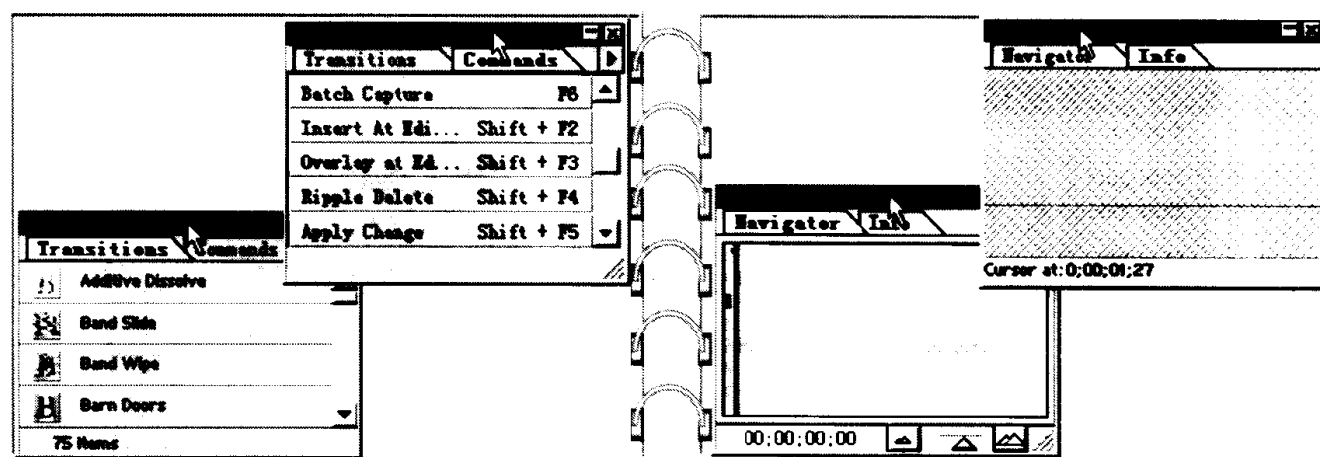
① Adobe Premiere 5.0 的窗口比起以前的版本有较大改动，所以在本节将要介绍五个最常用窗口的设置和作用，以后继续介绍其它窗口。

② 上图所示是项目窗口(project)，窗口的标题栏显示项目的文件名，底下紧接着是信息栏，显示项目所包含的文件数、文件类型和使用状态。



③ 上图所示为 Timeline 窗口，相当于 Adobe Premiere 4.x 版本中的 Construction 窗口，是组编电影的“车间”，不过功能更强大。

④ 上图所示是监视窗口，相当于早期版本中的预览窗口(Preview)、Clip 窗口和 Trim 窗口功能的综合。



⑤ 过渡窗口中包含多达 75 种过渡，可以为视频编辑增加很多特殊效果；命令窗口则列出常用命令的快捷键，可以提高编辑效率。

⑥ 上图所示导航窗口和信息窗口，导航窗口可以方便地掌握整个项目的组装情况，而信息窗口则显示 Timeline 窗口中剪辑的信息和鼠标位置。