



吴英华 编著

Premiere 5.X

入门与提高



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



软件入门与提高丛书

Premiere 5.x

入门与提高

吴英华 编著



清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Adobe Premiere 是制作数字化影视作品强有力的工具软件,是广大多媒体爱好者漫游多媒体世界的金钥匙。

本书由浅入深,从最简单的安装和对整体结构的介绍入手,着重介绍效果制作,如过渡、过滤、重叠和动画等,最后介绍配音的使用和影视作品的输出。书中通过介绍许多生动活泼、精彩的例子,使读者轻轻松松掌握 Premiere 5.x。

本书既可作为电脑业余爱好者的入门指导书,也可作为专业多媒体制作人员的参考手册。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Premiere 5.x 入门与提高

作 者: 吴英华 编著

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研楼,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 刘彤

印 刷 者: 世界知识印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.5 字数: 402 千字

版 次: 2000 年 5 月第 1 版 2000 年 5 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-03851-1/TP·2249

印 数: 0001~8000

定 价: 24.00 元

引 言

信息时代的高速发展，计算机技术的进一步提高，使多媒体技术的广泛应用成为可能。人们不再只满足于静止的画面，单调而乏味的声音，转而追求一种有动感的电影电视制作效果，并且在手法上更加离奇和吸引人。这就是当今多媒体网络时代十分流行的数字化影视作品。

1. Premiere 5.x及其新增功能

美国著名的图形图像和排版软件公司 Adobe，推出了处理和制作数字化影视作品的代表性软件——Premiere。它能够十分方便地对影视作品进行剪裁、粘贴、重组和配音；并且自带非常丰富的过渡、过滤、重叠以及动画效果，能够轻而易举地进行各种复杂的多媒体设计，使所有热衷于自己动手制作影视作品的人们梦想成真。它不但是业余人士涉足多媒体世界的好帮手，也是专业人士进行影视创作的有力工具。

Premiere 5.1 相对于以前的版本，在创作和编辑视频节目上有不少改进，在质量和处理速度方面也有很大提高。其新增功能包括：用新的 Timeline 窗口代替了 Premiere 早期版本中的 Construction 窗口；为在节目中增加、显示和编辑轨道提供了更加直观和灵活的界面；将以前版本中的 Clip、Preview 和 Trimming 窗口集成为一个窗口——Monitor 窗口，既可以显示和编辑单一片段，也可以预览 Timeline 窗口中的节目，并且有编辑和剪裁两种模式；支持两种字幕效果：滚动(垂直移动)和爬行(水平移动)，支持超长影片的编辑，最长可到 3 小时；增强的声音编辑和混合功能更是在音频制作中提供了多种多样的控制；更好的硬件兼容能力使得视频编辑功能更强大而有效；捕捉卡的信息预先包括在 Premiere 方案中，可以很方便地进行视频或者音频捕捉。

2. 本书导读

本书由浅入深，从最基本的安装开始，建立一个空白方案，设置各种环境参数，插入素材，输出作品，使用户尽快熟悉各种菜单命令和窗口的功能，并在此基础上进行各种创作效果的学习。本书把主要篇幅放在 Premiere 最成功的过渡、过滤、叠加和动画效果的详细介绍上，通过许多生动活泼、可操作性强的实例，力求让用户轻松地学会如何制作自己的电影小作品。

本书共分 11 章，第 1~3 章介绍 Premiere 的安装和基本功能，通过一个简单实例的制作带领用户入门；第 4 章介绍素材的采集；第 5~8 章介绍过滤、过渡、叠加和动画效果的运用和使用技巧；第 9 章介绍字幕的制作；第 10 章、11 章介绍配音的使用和影视作品的输出。

3. 本书约定

为便于用户阅读理解，本书作如下约定：

- 本书中所有中文屏幕项均用【】括起来，以示区分。
- “|”为菜单命令的分隔符，表示连续选择所述的菜单命令。

由于篇幅所限，本书不可能尽述 **Premiere** 的所有功能和实现特效，只能让用户在精通该软件的基础上根据自己的构思进行创作。同时由于作者水平有限，书中难免有错漏之处，敬请用户指正。另外，参与编写的还有吴川和陆建业，在此感谢他们的大力支持。

第 1 章

Premiere 概述

本章要点:

本章将带领用户从最基本的安装、启动开始,逐步认识 Premiere 的基本界面和基本操作,使用户在使用 Premiere 之前先对其有一个整体的认识,以便在以后的使用中更得心应手。

本章包括以下内容:

- ▶ 如何安装 Premiere 软件
- ▶ 如何启动 Premiere
- ▶ Premiere 的菜单结构
- ▶ 菜单功能简介
- ▶ Premiere 的窗口结构
- ▶ 窗口使用简介
- ▶ 如何进行环境参数设置

在开始使用 Premiere 之前,必须先安装 Premiere 软件。在安装完成后,打开程序,进入 Premiere 的用户界面,此时,才可以使用 Premiere。本章将介绍如何安装和启动 Premiere 程序。

另外, Premiere 是一个功能强大的软件,要淋漓尽致地发挥它所有的功能,需要对 Premiere 进行大量复杂的操作和控制。Premiere 用户界面十分友好,与其他基于 Windows 平台的软件的界面没有什么两样,所以对初级用户来说,只需掌握一般的 Windows 界面的操作,并再简单学习一下各菜单的功能,了解一下各窗口的主要用途和操作方法,就可以试着自己动手使用了。本章的后半部分正是为用户进行这方面的学习而设计的。

1.1 Premiere 的安装和启动

本节将介绍如何安装和启动 Premiere 应用程序。如果计算机上还没有安装 Premiere,请按照下面的介绍一步步安装;假如已经安装了 Premiere,则可以先跳过本节。

1.1.1 安装 Premiere 5.1 所需要的计算机系统配置

Premiere 5.1 是一个集视频、音频等多媒体信息于一体的应用程序。在程序中, Premiere 要对大量的视频、音频、图像和动画等对象进行处理,并加入过渡、滤镜和动画等效果,还要在编辑前后进行素材采集、作品压缩输出等工作。这些工作都要花费计算机大量的运行时间和空间,所以, Premiere 对用户的计算机提出了一定的系统配置要求:

- Intel Pentium 级以上或与之兼容的处理器(CPU)。
- 32MB 内存(RAM)或以上。
- Premiere 程序本身需要占用 60MB 左右的可用硬盘空间,另外,还要给编辑过程中可能用到的素材留下一定的可用磁盘空间。
- 如果准备从光驱(CD-ROM)上安装 Premiere,则计算机需要配置一个 CD-ROM。
- Windows 95 或 Windows NT 4.0 或更高级版本的操作系统。
- 如果用户需要进行素材采集,或在节目编辑好后进行压缩输出,则需要相应的视频卡、声卡及它们的支持软件。

1.1.2 Premiere 5.1 套装软件的组成

Premiere 套装软件包含以下软件和文档:

- 两张 Adobe Premiere 的光盘,包含安装程序、应用程序、来自第三方的插件、Adobe 字库、Adobe 字体管理库、演示程序和联机帮助信息等。
- Adobe Premiere 用户说明书。
- Adobe Premiere 快速参考卡。
- 用户注册卡。
- 一份包含关于 Adobe Premiere 技术支持的详细资料和指导用户如何获得 Adobe

Premiere 的技术支持的卡片或小册子。

- Adobe Acrobat Reader 软件——可以使用该软件来观看任何生成 PDF 格式的联机文档或由第三方提供的帮助材料。

1.1.3 安装 Premiere 主程序

安装一个应用软件，不仅要把有关的应用程序复制到用户的机器上，还要在该应用软
件与用户的机器之间建立必要的联系，使两者能够很好地相互配合使用。初次接触计算机
的用户往往以为只需简单地把程序复制到自己的机器上就可以了，这是错误的。正确的做
法是：运行每个软件附带的安装程序(通常取名为 Setup)，按照提示进行安装。

- (1) 如果使用光盘进行安装，将 Adobe Premiere Application 光盘放入光盘驱动器中，
在 Windows 环境下，会出现启动屏幕，此时选择 Install Adobe Premiere；如果是在
网络上进行安装，进入 Premiere 的安装目录后双击安装图标即可。
- (2) 屏幕出现安装程序的欢迎画面，单击 Next 按钮继续。
- (3) 在接下去的几个画面中，安装程序会显示一份预先写好的与用户之间关于该软件的
License Agreement(版权协议书)。必须选择 I Agree 接受该协议，才能继续安
装程序。
- (4) 系统提供了 3 种安装模式：
 - Typical(典型安装模式)：只安装最常用的组件部分，对大多数用户适用。对初次
安装的用户推荐选择此安装模式。
 - Compact(最小安装模式)：只安装 Premiere 运行所需的最少组件，尽可能节省硬
盘空间。但 Premiere 提供的功能比典型安装模式少。
 - Custom(用户自选择模式)：允许用户自己选择需要安装的组件，对高级用户适用。
用户必须在以上 3 种安装模式中选择一种。建议选择 Typical 安装模式。

安装程序还提示用户需要将 Premiere 安装到哪个目录，并显示默认的安装目录
(Destination Directory)。如果要改变安装目录，可单击  按钮，打开目
录选择对话框来选择安装目录。

- (5) 接下来，屏幕显示用户信息注册对话框，如图 1.1 所示。

首先选择此产品用于商业(A Business)还是个人(An Individual)，如图 1.1 所示；然后
依次在 Title/Salutation(为软件定制一个标题)、First Name(用户名)、Last (Family) name(用
户的姓)、Company(用户公司名称)和 Serial Number(软件序列号)文本框中填入相应内容。
其中，软件序列号可以在 Premiere 附带的软件注册卡中找到。

至此，Premiere 已基本安装完毕。安装程序会提示用户必须重新启动 Windows 才能
全部完成对 Premiere 的安装。

此时，用户可以选择由安装系统自动重启 Windows(选择 Yes, I want to restart my
computer now.)，或先退出安装程序，稍后重启(选择 No, I will restart my computer later)。

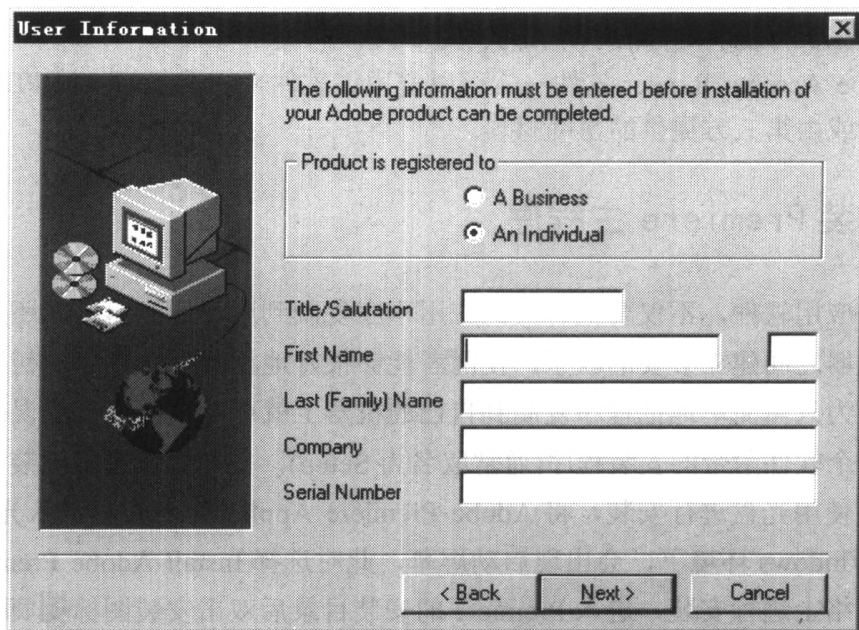


图 1.1 用户信息注册对话框

在整个安装过程的每一个对话框中，用户可以单击 **Next >** 按钮进入下一个安装步骤。若发现以前的参数设置出现错误，可以单击 **< Back** 按钮回到以前的安装步骤来重新设置。若想中途退出安装程序，可以单击对话框中的 **Cancel** 按钮。

 **注意：** 在进行安装前最好关闭其他应用程序，否则可能导致死机。

1.1.4 安装 QuickTime 3.0

Premiere 5.1 在运行中需要 QuickTime 3.0 的支持。由于安装 QuickTime 3.0 是 Premiere 5.1 典型安装中的一个部分，所以 Premiere 安装程序在完成主程序的安装后会自动转入 QuickTime 3.0 的安装程序。可以参照上述提到的一般安装过程，在其指导下一步步完成对 QuickTime 3.0 的安装。此时，整个 Premiere 5.1 软件才算完全安装完毕。

1.1.5 启动 Premiere 5.1

安装完毕后，就可以打开 Premiere 5.1 了。

在 Windows 桌面上，单击【开始】|【程序】| Adobe | Premiere 5.1 | Adobe Premiere 5.1 命令，如图 1.2 所示，就可以启动 Premiere 程序了。

Premiere 被启动后，通常看到的第一个画面是如图 1.3 所示的对话框，它让用户进行各种系统参数的设置。这些具体的设置在第 3 章将作详细介绍，现在只需单击 OK 按钮就可以跳过这些设置项，开始使用 Premiere 应用程序。

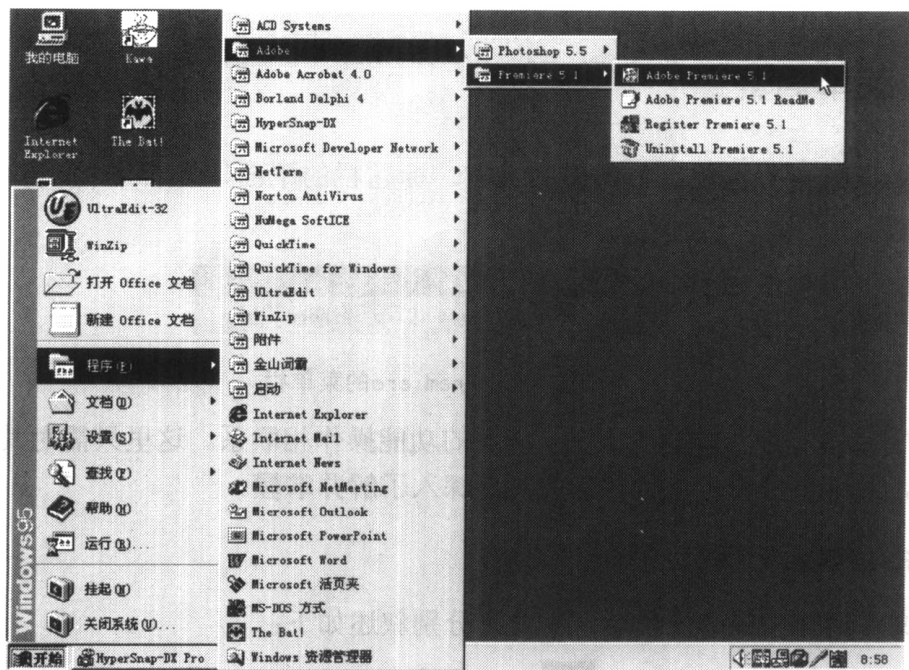


图 1.2 在Windows桌面上启动Premiere 5.1

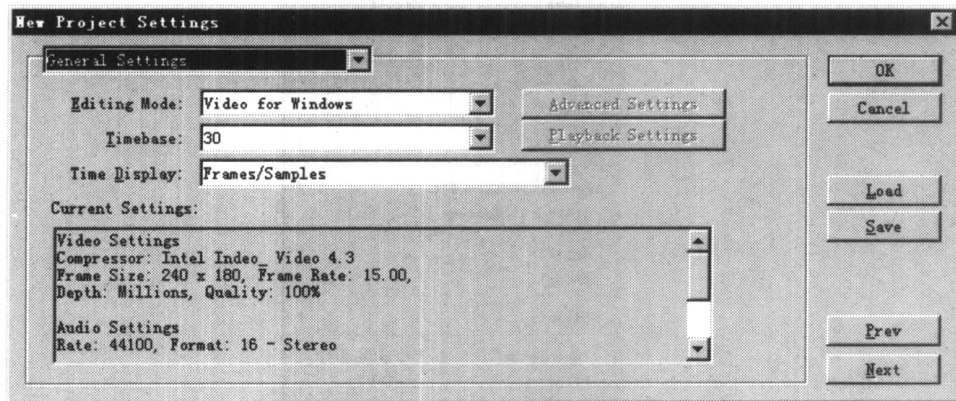


图 1.3 启动Premiere后出现的对话框

1.2 菜单和窗口结构

进入 Premiere 后, 用户会发现整个运行窗口是由菜单(Menu)和窗口(Window)组成的。菜单中大部分是提供对整个节目进行一般操作和属性设置的功能的选项。在窗口中, 可以通过一系列 Premiere 预定义的按钮或快捷方式, 即在通常被称为“所见即所得”的环境下直观方便地完成对节目的编辑工作。准确、快速地运用菜单和窗口所提供的功能, 是使用 Premiere 必不可少的手段。本节将概括介绍菜单和窗口的结构及其功能。希望用户先对此有一个大致的了解, 然后在实践中不断地加以练习, 并进一步掌握各种使用技巧, 这样, 可以大大提高用户使用 Premiere 的效率。

1.2.1 菜单简介

Premiere 的菜单栏位于主窗口的上方，标题栏的下面，含有 6 个菜单项，如图 1.4 所示。

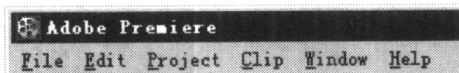


图 1.4 Premiere 的菜单栏

菜单中提供的命令繁多，往往与特定的功能操作相联系。这里只需对其中的某些操作有所了解，大部分操作可在具体应用时再深入了解并掌握。

1. File 菜单

File(文件)菜单如图 1.5 所示，其命令分别叙述如下：

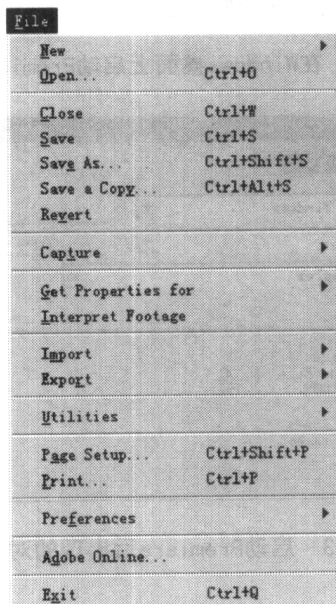


图 1.5 File 菜单

- New: 新建一个节目、字幕等。
- Open: 打开一个已存在的节目、字幕或其他格式的素材。
- Close: 关闭当前打开的节目或编辑窗口。
- Save: 用原来的文件名保存当前编辑的节目。
- Save As: 将当前编辑的节目另取一个名字后保存。
- Save a Copy: 将当前编辑的节目用另一个名字保存一个备份(当前编辑的节目名字保持不变)。
- Revert: 取消对节目所作的修改，恢复到上次保存时的状态。
- Capture: 利用附加的外部设施采集多媒体素材，它需要视频卡、音频卡及相关软件的支持。

- **Get Properties for:** 获取素材或某一指定文件的相关信息。
- **Interpret Footage:** 修改素材的播放速度(文件自带的/用户指定的)。
- **Import:** 输入各种多媒体素材(含电影、声音、动画、图形和静止图画序列等)或整个节目。
- **Export:** 将当前编辑的内容输出为电影或静止画面序列等多种格式。
- **Utilities:** 包含批处理、节目整理等多项有用工具。
- **Page Setup:** 在打印前对页面进行设置。
- **Print:** 提交打印。
- **Preferences:** 对保存格式、自动保存等参数进行设置。
- **Adobe Online:** 打开 Adobe 在线, 在网上访问 Adobe 公司。
- **Exit:** 退出 Premiere 应用程序。

2. Edit 编辑菜单

Edit(编辑)菜单如图 1.6 所示, 各命令分别叙述如下:

Edit	
Undo Move	Ctrl+Z
Can't Redo	Ctrl+Shift+Z
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Clear	
Select All	Ctrl+A
Break Link	
Paste To Fit	Ctrl+Shift+V
Paste Custom...	Ctrl+Alt+V
Paste Custom Again	Ctrl+Alt+Shift+V
Insert at Edit Line	Ctrl+.
Overlay at Edit Line	Ctrl+.
Razor at Edit Line	
Ripple Delete	
Apply	Ctrl+.
Add Default Transition	Ctrl+D

图 1.6 Edit 菜单

- **Undo:** 取消上一步操作(Undo 后跟操作名称, 如图 1.6 中的 Undo Move), 当进入 Premiere 后并未进行任何操作时, 显示 Can't Undo。
- **Redo:** 重复上一步操作(同样, Redo 后跟操作名称), 当进入 Premiere 后并未做任何操作时, 显示 Can't Redo(如图 1.6 所示)。
- **Cut:** 剪切一个编辑对象(可为素材片段或某种过渡效果等)。
- **Copy:** 复制一个编辑对象。
- **Paste:** 将剪切/复制下的编辑对象粘贴在当前位置。
- **Clear:** 将剪切/复制下的编辑对象清除掉, 不可以再被粘贴。
- **Select All:** 选择当前范围内的所有编辑对象。
- **Break Link:** 将当前电影片段的视频部分和音频部分断开连接, 以便对它们单独

进行编辑。

- **Paste To Fit:** 在粘贴当前编辑对象时, 自动将原来的素材长度调整为适合当前粘贴区域的长度。
- **Paste Custom:** 在粘贴当前编辑对象时, 由用户指定粘贴的方法和属性。
- **Paste Custom Again:** 将上次粘贴时指定的属性再次用于这次粘贴。
- **Insert at Edit Line:** 在 Timeline(时间标尺)窗口或 Monitor(监控)窗口中的编辑线处插入某段素材。
- **Overlay at Edit Line:** 在 Timeline 窗口或 Monitor 窗口中的编辑线处用一段新的素材覆盖掉原来的素材。
- **Razor at Edit Line:** 在编辑线处切断一段素材。
- **Ripple Delete:** 选择某个素材片段后将其删除。
- **Apply:** 应用。
- **Add Default Transition:** 在 Timeline 窗口的过渡轨道中加入默认的过渡效果。

3. Project菜单

Project(项目)菜单如图 1.7 所示, 其命令分别叙述如下:

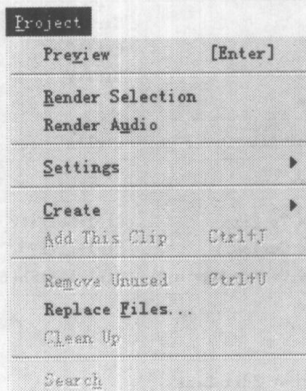


图 1.7 Project菜单

- **Preview:** 节目预览。
- **Render Selection:** 选择预览区域。
- **Render Audio:** 预览音频部分。
- **Settings:** 对 Premiere 的一般属性, 如视频音频参数、关键帧属性、预览参数和素材采集参数等进行设置。
- **Create:** 建立 Bin 窗口(另一格式的素材管理窗口)、Subclip(从属片段)、等待图标、不连续的颜色帧、脱机文件等。
- **Add This Clip:** 增加当前选择的片段。
- **Remove Unused:** 删除所有已经被引入 Timeline 窗口但没有在节目中用到的素材。
- **Replace Files:** 替换文件。
- **Clean Up:** 重新排列图标。
- **Search:** 查找。

4. Clip菜单

Clip(片段剪辑)菜单如图 1.8 所示, 其命令分别叙述如下:

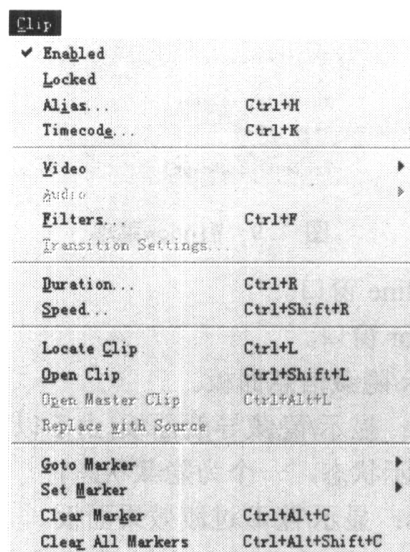


图 1.8 Clip菜单

- Enable: 使某个素材片段成为有效/无效。
- Locked: 使某个素材片段成为锁定/可编辑。
- Alias: 为当前素材另取一名(但并不改变原素材的文件名)。
- Timecode: 修改当前素材所携带的起始时间、帧格式等信息。
- Video: 摄制视频参数。
- Audio: 摄制音频参数。
- Filters: 应用滤镜。
- Transition Settings: 指定某个过渡效果后打开其设置对话框。
- Duration: 选定某个素材片段后指定其有效长度。
- Speed: 选定某个素材片段后指定其有效播放速度。
- Locate Clip: 片段定位。
- Open Clip: 在 Monitor 窗口打开指定片段。
- Open Master Clip: 打开主片段。
- Replace with Source: 用源片段替换。
- Goto Marker: 定位到标记处。
- Set Marker: 设置标记。
- Clear Marker: 清除指置标记。
- Clear All Markers: 清除所有设置的标记。

5. Window菜单

Window(窗口)菜单如图 1.9 所示, 其命令分别叙述如下:

- Timeline Window Options: Timeline 窗口设置。

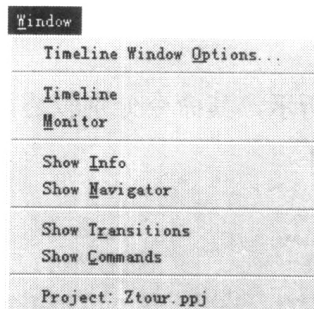


图 1.9 Window菜单

- Timeline: 显示 Timeline 窗口。
- Monitor: 显示 Monitor 窗口。
- Show/Hide Info: 显示/隐藏信息面板。
- Show/Hide Navigator: 显示/隐藏导航面板(由于以上两个面板在同一个窗口中, 所以必然是一个为显示状态, 一个为隐藏状态)。
- Show/Hide Transitions: 显示/隐藏过渡效果面板。
- Show/Hide Commands: 显示/隐藏命令效果面板(这两个面板也是在同一个窗口中, 同样, 必然是一个为显示状态, 一个为隐藏状态)。
- Project: 当前正在编辑的项目文件。

6. Help菜单

- Help(帮助)菜单如图 1.10 所示, 其命令分别叙述如下:

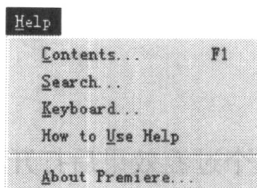


图 1.10 Help菜单

- Contents: 以目录方式显示帮助信息。
- Search: 以关键字索引方式显示帮助信息。
- Keyboard: 键盘说明。
- How to Use Help: 对如何使用 Premiere 提供的帮助。
- About Premiere: 显示 Premiere 的版权信息。

 **提示:** 由于 Premiere 5.1 的菜单能够随编辑的不同状态而动态地变化, 所以有时还会出现另外的选项。例如, 在编辑字幕时, 会增加 Title 菜单选项, 等等。这些都将在具体应用中作详细介绍。

1.2.2 Project 窗口简介

Project(项目)窗口主要管理当前节目中需要用到的素材片段。每一个引入到节目中的

片段，都会在 Project 窗口中显示出它的文件名、文件类型、持续时间等信息。

在 Project 窗口中，可以直接拖动片段的图标来改变它们的排列顺序。当选中多个片段并把它们拖到 Timeline 窗口时，这些片段会以相同的顺序排列。

可以指定 Project 窗口以不同的显示形式来列出以上资料，也可以指定列出片段的不同资料。通过单击 Project 窗口左上角的  图标，弹出一菜单，单击 Options 命令进入 Project Window Options(项目窗口选项)对话框，在该对话框中可以对以上的显示模式作进一步的设计，以满足不同的要求。也可以右击 Project 窗口的标题栏，直接进入该对话框。如果正在对 Project 窗口进行操作，可以单击 Window | Project | Window Options 命令进入同样的设置对话框。

Premiere 提供了下列 3 种不同的显示模式。

1. Icon View模式

假设已经打开了 Premiere 自带的 Ztour 项目，并单击窗口左下方的  图标，则 Project 窗口会以 Icon View(图标显示)模式显示。其中，标题栏中显示了正在编辑项目的名称是 Ztour.ppj。中间部分详细列出了当前节目中每一个素材片段的文件名、文件类型、长度，以及它们的第一幅画面(如果是电影片段或动画片段的话)，如图 1.11 所示。

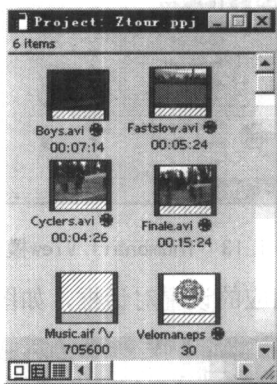


图 1.11 Icon View模式

单击 Project 窗口左上角的  图标，在其弹出菜单中单击 Options 命令进入 Project Window Options 对话框，或右击 Project 窗口的标题栏，直接进入该对话框，如图 1.12 所示。

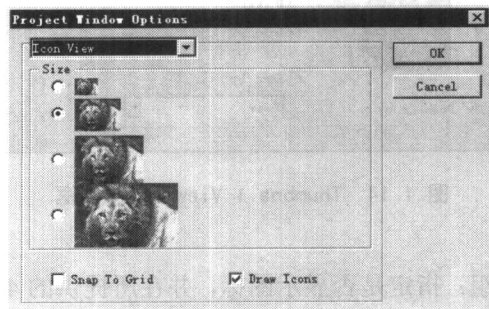


图 1.12 Icon View设置对话框

该对话框中有以下选项：

- **Size(图标尺寸)**选项组：在所提供的 4 种图标尺寸中选择一种。
- **Snap To Grid(与网格对齐)**复选框：指定是否将图标按照一个看不见的网格整齐地排列起来。
- **Draw Icons(显示图标)**复选框：指定是否以该片段的首幅画面作为显示图标。

2. Thumbnail View

单击 Project 窗口左下方的  图标，则 Project 窗口会以 Thumbnail View(缩略图显示)模式显示。在该显示模式下，Premiere 摘要地显示素材的文件名、类型、画面长度(或文件大小)。如果是图形、动画或影视片段，还会显示首幅画面，如图 1.13 所示。



图 1.13 Thumbnail View模式

依照上文提到的方法，打开相应的设置对话框，如图 1.14 所示。

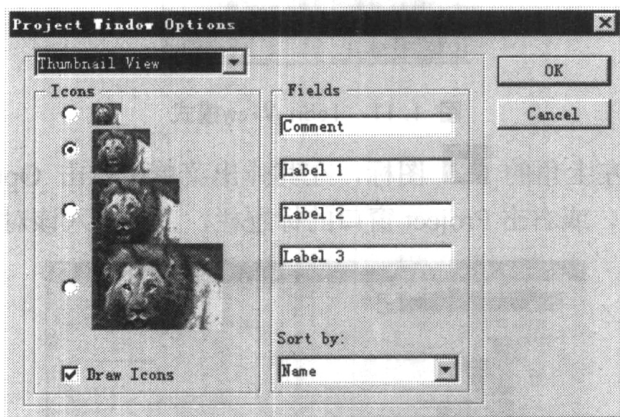


图 1.14 Thumbnail View设置对话框

其中有以下选项组：

- **Icons(图标)**选项组：指定是否显示图标，并在所提供的 4 种图标尺寸中选择一种。
- **Fields(字段)**选项组：包含 Comment、Label 1、Label 2、Label 3 字段。可以利用这些字段注释各个片段的属性。也可以设定这 4 个字段的标题，并结合 Sort by