



快速充电丛书

Visual QuickStart



北大壹博

Premiere 5.x

快速充电

[美] Antony Bolante 著

东方人华 译

Premiere 5.x 快速充电

2001

P/41
T/1

pit
s

北京大学出版社

<http://cbs.pku.edu.cn>

快速充电丛书

Premiere 5.x 快速充电

[美] Antony Bolante 著

东方人华 译

北 京 大 学 出 版 社

内 容 简 介

本书是美国 Peachpit 出版社的 VQS(Visual Quickstart Guide)系列畅销书中的一本。它秉承了 VQS 系列的优秀传统,针对出类拔萃的图像编辑软件 Adobe Premiere 5.0,以编辑典型项目为例,通过简单明了的说明和丰富实用的图例,使用户逐步掌握 Premiere 的应用。

本书语言简洁,结构合理,版式明快,专为 Premiere 初学者量身定制,对中高级用户也有一定的参考价值。

著作权登记号:图字 01-2000-1989

图书在版编目(CIP)数据

快速充电——图形图像篇/()阿尔帕斯(Alspach,T.), ()戴维斯(Davis,p.)著.——北京:北京大学出版社,2000.7

(快速充电系列丛书)

ISBN 7-301-01980-7

I. 快... II. ①阿... ②戴... III. ①图形软件, FreeHand ②图像软件, Premiere IV.TP 391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 64175 号

书 名: Premiere 5.x 快速充电

原 著 者: [美]Antony Bolante

译 者: 东方人华 译

责 任 编 辑: 田绪永

标 准 书 号: ISBN 7-301-01980-7/TP·162

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

网 址: <http://cbs.pku.edu.cn>

电 话: 出版部 62752015 发行部 62754140 62765126 编辑室 62765127

电 子 信 箱: wdzh@mail.263.net.cn

排 版 者: 北京东方人华科技有限公司

印 刷 者: 河北省滦县印刷厂

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 21.125 印张 504 千字

2000 年 11 月第 1 版 2000 年 11 月第 1 次印刷

定 价: 32.00 元

引 言

Adobe Premiere 是一个强大的工具，用于在台式机上编辑数字视频、音频、静止图像和文本。其最新版本 **Premiere 5.x** 较 **Premiere 4.x** 作出了一些重大的改进，不仅新增了一些功能，改进了一些特性，而且还使用了与先前有很大区别的界面。

本书通过简洁的说明和大量的图例，把 **Premiere** 的精华与要点奉献给广大用户，帮助用户“快速充电”——这也正是本套丛书的主旨。

本书以典型的编辑项目为例，根据用户在编辑过程中将碰到的问题组织和安排各章节。利用面向任务的格式和缩略图标签，用户可以直接进入所需浏览的主题。

本书作者熟悉多种影视制作工具和技术，是视频后期制作专家，本书是作者经验和智慧的结晶。

作者除了在旧金山的一家视频设计与编辑工作室工作外，还在大学里教授视频编辑与后期制作方面的课程。作者在从事研究生教学之前，就获得了电影和视频领域的 **MFA** 证书。

Macintosh 和 Windows

Premiere 广泛应用于 Macintosh 和 Windows 系统,并且在两种平台上的功能大致相同。除特别注明外,本书中所介绍的内容皆适用于两个平台。

由于 Premiere 在这两个平台上的差别主要在于界面,所以,本书包括两个平台上的插图(见图 1 和图 2)。

键盘命令以 Mac 为准,但可以很容易地转换为 Windows 上对应的键盘命令。如 Windows 的 Control 键对应 Mac 的 Command 键,Windows 的 Alt 键对应 Mac 的 Option 键,Windows 的 Enter 键对应 Mac 的 Return 键。可以根据自己的操作系统,选择相应的键盘命令进行相应的操作。

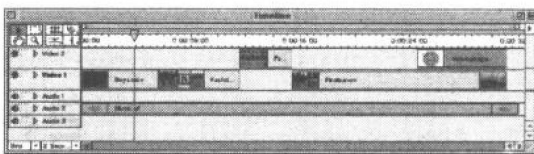


图 1 Macintosh 中的 Timeline 窗口

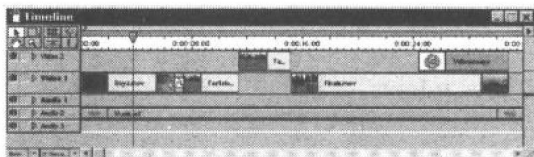


图 2 Windows 中的 Timeline 窗口

系统需求

Macintosh 系统需求

- PowerPC 处理器。
- Mac QS 7.5.5 或其以上版本(如果用 Radius Video Vision 捕获设备, 则选用 Mac QS 7.5.1)。
- 16MB 内存。
- 30MB 硬盘空间。

Windows 系统需求

- Intel Pentium 处理器。
- Microsoft Windows 95 或其以上版本或 Windows NT 4.0。
- 32MB 内存。
- 60MB 硬盘空间(其中 30MB 用于应用程序)。
- 256 色视频显示卡。

目 录

第 1 章 Premiere 基础知识	1
1.1 工作流程和编辑策略	2
1.2 界面一览	3
第 2 章 创建项目	5
2.1 创建新项目	6
2.2 选择预置	7
2.3 常规设置	8
2.4 视频设置	9
2.5 音频设置	11
2.6 设置关键帧和渲染选项	12
2.7 保存和载入设置	14
2.8 使用推荐的项目设置	15
2.9 保存和自动保存项目	16
2.10 打开现有项目	18
2.11 定位丢失和脱机文件	19
2.12 导入剪辑	22
2.13 导入数字音频	24
2.14 导入静态图像	26
2.15 组织剪辑	29
2.16 定制 Project, Bin 和 Library 窗口	31
2.17 管理剪辑	35
2.18 创建片头	37
2.19 自定义 Premiere 界面	39
2.20 使用面板	40
2.21 使用 Shortcuts 和 Commands 面板	42
2.22 改正错误	44
第 3 章 应用剪辑工作	45
3.1 了解 Monitor 窗口	46
3.2 更改 Monitor 窗口	48
3.3 查看剪辑	50
3.4 应用静态图像剪辑窗口	52
3.5 使用音频剪辑	54
3.6 使用 Monitor 控制栏	56

3.7	提示源和程序视图	58
3.8	使用标记	60
3.9	应用切入和切出点工作	65
3.10	在程序中多次使用同一剪辑	68
3.11	应用子剪辑	69
3.12	使用 Info 面板	72
3.13	了解剪辑属性	73
第 4 章	创建程序	75
4.1	拖放与 Monitor 控件	76
4.2	拖放编辑	79
4.3	用 Monitor 控件编辑	82
第 5 章	在时间轴中编辑	89
5.1	自定义时间轴的外观	90
5.2	自定义时间标尺	92
5.3	添加、删除和命名磁道	93
5.4	监视磁道	95
5.5	锁定和解开磁道	96
5.6	扩展和折叠磁道	97
5.7	显示“隐蔽”磁道	98
5.8	在时间轴中打开剪辑	99
5.9	游历时间轴	100
5.10	在时间轴中选定剪辑	103
5.11	从时间轴中删除剪辑	104
5.12	启用剪辑和禁用剪辑	105
5.13	锁定剪辑和解开剪辑	106
5.14	使用链接的剪辑	107
5.15	在时间轴中移动剪辑	108
5.16	使用靠齐边界功能	111
5.17	分割剪辑	113
5.18	剪切、拷贝和粘贴剪辑	115
第 6 章	加工程序	119
6.1	时间轴修剪与修剪视图	120
6.2	在时间轴中修剪	121
6.3	做波动和滚动编辑	123
6.4	做滑动和滑行编辑	125
6.5	使用修剪视图	127
6.6	处理链接	132
6.7	保持同步	135
第 7 章	过渡	137

7.1 Transitions 面板	138
7.2 A/B 滚动过渡与单轨过渡	141
7.3 展开磁道的过渡	142
7.4 折叠磁道中的过渡	144
7.5 设置默认过渡效果	146
7.6 过渡效果设置	147
7.7 特殊过渡效果	150
7.8 虚剪辑	151
第 8 章 预览过渡和效果	153
8.1 预览效果	154
8.2 预览文件	156
第 9 章 混合音频	159
9.1 调节增益	160
9.2 淡出	162
9.3 创建交叉淡出	165
9.4 交叉淡出与视频链接的音频	166
9.5 平移和立体声	168
9.6 音频滤镜	170
9.7 使用音频滤镜	172
第 10 章 使用滤镜	173
10.1 关键帧	176
10.2 滤镜的顺序	178
10.3 滤镜和图像大小	179
第 11 章 创建标题	181
11.1 标题窗口和菜单	182
11.2 标题窗口选项	184
11.3 背景剪辑	187
11.4 对象和属性	189
11.5 草稿模式	190
11.6 文本对象	191
11.7 文本属性	194
11.8 字间距	198
11.9 行间距	199
11.10 滚动与卷动	200
11.11 图形对象	202
11.12 对象	208
11.13 投影	211
11.14 颜色、不透明度和渐变	212
11.15 拾色器	216

第 12 章 叠加剪辑	217
12.1 磁道等级	218
12.2 淡出和抠像	219
12.3 淡出控制	220
12.4 抠像	223
12.5 抠像控制	224
12.6 基于亮度的抠像	227
12.7 色度抠像	229
12.8 Alpha 抠像	231
12.9 褪光抠像	233
12.10 垃圾褪光	236
第 13 章 运动设置	237
13.1 使用运动设置	238
13.2 应用关键帧(再次)	239
13.3 设置关键帧	241
13.4 设置关键帧属性	244
13.5 使用其他运动选择	248
13.6 存储和载入运动设置	251
第 14 章 创建输出	253
14.1 导出文件类型	254
14.2 创建影像	255
14.3 使用特殊处理选项	257
14.4 应用 GIF 序列和 GIF 动画	261
14.5 录制到磁带中	263
14.6 创建剪辑序列	265
14.7 输出 Quick Time 的快速启动影像	266
14.8 输出静态图像序列	267
14.9 输出电影胶片文件	269
14.10 输出静态图像	272
14.11 输出编辑决策表	274
第 15 章 视频捕获	275
15.1 捕获前的准备工作	276
15.2 数字化过程	277
15.3 暂存盘	279
15.4 捕获设置	280
15.5 可选设置	282
15.6 特定硬件设置	283
15.7 基本捕获	284
15.8 设备控制	285

15.9 用设备控制捕获	286
15.10 批处理列表	288
15.11 批处理列表设置	292
15.12 成批捕获	293
15.13 手动时间编码设置	295
15.14 模拟音频捕获	297
第 16 章 Premiere 联机编辑	299
16.1 未使用过的剪辑	300
16.2 修剪过的项目	301
16.3 手工创建批处理列表重新捕获剪辑	303
16.4 替换剪辑引用	305
第 17 章 视频和音频设置	307
17.1 选择设置	308

第 1 章 Premiere 基础知识

Premiere 是一个数字非线性编辑软件。这里先具体解释一下此定义中的几个关键词，使用户对编辑过程有一个了解。

- **数字：****Premiere** 处理的是数字媒体，包括数字视频和音频、扫描图像、数字式创建的作品和以多种格式保存的动画。严格地讲，**Premiere** 不是将模拟视频和音频转换为数字形式，尽管它含有与内置或外接硬件配合工作的控件。
- **非线性：****Premiere** 可将数字源文件以一定顺序排列，添加过渡和特殊效果，创建图形和二维动画。在 **Premiere** 中，“编辑”之所以被称为非线性，是因为媒体并不限于线性媒体，如录像带。换言之，用户无须倒带就可快速访问任何一个源剪辑，还可改变程序中的剪辑序列，而无须重新录制。由于 **Premiere** 加工的是源文件的图形引用，而不是源文件本身，所以数字编辑也称为非破坏性编辑。

- **软件：**作为一个纯软件包，Premiere 可导入和导出数字文件。然而要从录像带中导入和导出材料，Premiere 需依靠内置或外接硬件。

1.1 工作流程和编辑策略

一个成功的项目离不开良好的规划。研制编辑策略总是从同一个问题开始：输出目标是什么？

用户通常需要协调输出目标与系统能力和局限性之间的关系。这些因素有助于确定后期制作流程 and 用户采取的编辑方式，是联机还是脱机(图 1.1)。

联机编辑的输出结果是最终视频程序。如果系统能以最终输出质量获得、处理和发送程序，用户就可在 Premiere 中联机编辑。然而图像质量越高，对系统要求就越高。要达到输出目标，需要一个高速处理器、一个高端捕获卡和大容量、高速硬盘驱动器。如果系统性能达不到输出要求，则采用其他系统联机编辑，或者用 Premiere 脱机编辑。

简单地说，脱机编辑为联机编辑作准备。脱机编辑中，编辑的是低质量版本的视频。不是以输出质量生成最终程序，而是生成一个精确草稿。

完成后的脱机编辑能生成所有编辑的一种副本，即编辑决策列表 EDL(Edit Decision List)。在传统的磁带式联机编辑套件中利用 EDL 和源磁带可以快速方便地重建程序。也可使用脱机编辑来与电影编辑保持一致。

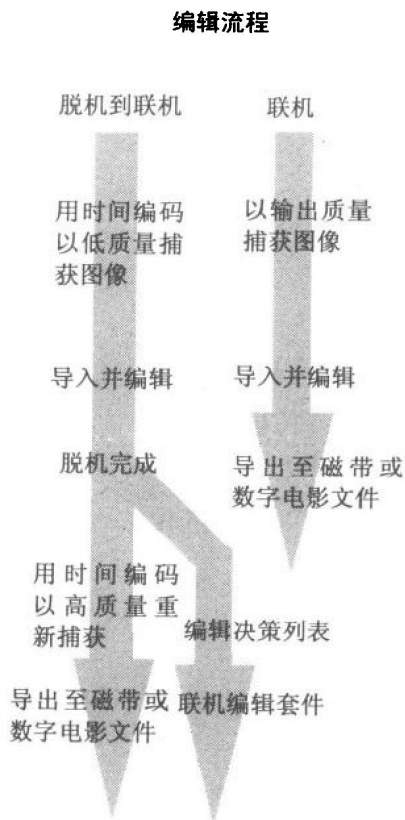


图 1.1 该流程图概括了典型的联机与脱机编辑策略

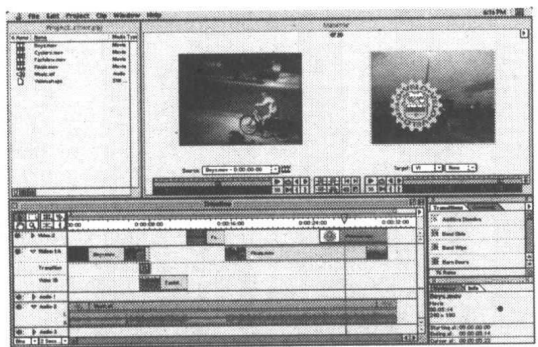


图 1.2 Premiere 界面一览

或者可在同一系统上进行脱机和联机编辑。由于低质量的剪辑较小，所以它们能在硬盘驱动器上装载得更多，并且计算机能快速处理它们。联机编辑中，可以重新捕获以最终质量输出的程序中的剪辑。Premiere 能自动在最终程序中调用高质量的剪辑，而无需重新编辑。

当然，脱机编辑前，必须保证程序中剪辑时间编码与源磁带时间编码一致。如第 17 章所讲一样，时间编码号用来标识源磁带视频的每一帧。Premiere 和其他视频设备在脱机编辑中使用时间代码跟踪每个编辑操作，并在联机编辑中精确地重建它们。如果没有时间代码，EDL 就没有意义，重新捕获剪辑也就不可能了。

1.2 界面一览

本书并不逐个窗口、逐个按钮地讲，而是根据编辑过程来讨论各个窗口和工具。然而总览一下 Premiere 界面有助于确定学习方向(图 1.2):

- **Project(项目)和 Bin(箱)窗口:** 列出并组织需要使用的源剪辑。
- **Monitor(监视器)窗口:** 左窗格显示源剪辑，右窗格显示程序中的剪辑。它还包含回放和编辑控件。当窗口处于修剪模式时，则包含两套回放和编辑控件。
- **Timeline(时间轴):** 以图形方式，把用户的程序显示为排列在通道中的剪辑。
- **面板:** (Info, Nazigator, Transitions 和 Commands)提供有用的工具设置。

原书空白页

第2章 创建项目

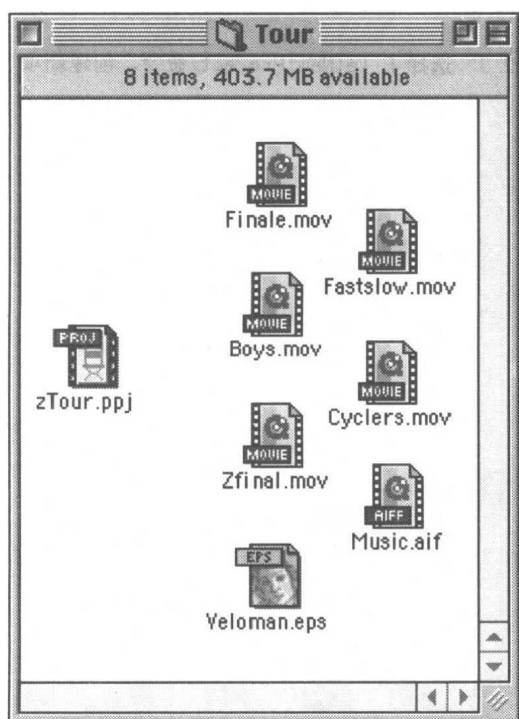


图 2.1 Premiere 项目指向硬盘上的文件

用 Adobe Premiere 编辑，就是创建一套详细命令，这套命令称为项目(图 2.1)。

一个项目列出了编辑视频程序中会用到的所有剪辑，还包含所有的编辑方案，其中包括剪辑的排列、过渡、音频级别、滤镜和其他效果等。

项目就像一个食谱或一张乐谱。像五线谱指示乐器何时演奏一样，项目指示媒体文件何时播放。项目不包含文件本身——只包含文件的引用，称为剪辑。这样，用户便永远不能直接改变源文件。

由于项目仅是一套详细指令，所以它很小，通常还不到 1MB。而源文件却往往占用较大的硬盘空间。这就像用户可以将乐谱装进口袋中，但整个交响乐团却是相当庞大的，是远远放不下的。

本章将学习如何使用项目、导入和组织剪辑、自定义用户工作空间以及纠正(避免)错误。

2.1 创建新项目

在启动 Premiere 或 Premiere 已经运行时, 可以创建新项目。但是一次只能打开一个项目。

创建新项目

1. 选择下面一项操作:
 - 双击 Premiere 图标或它的名字 (图 2.2)。
 - 如果 Premiere 正在运行, 选择 File | New | Project 命令(图 2.3)。
如果一个未保存的项目处于打开状态, 系统会提示用户保存。
2. 选择 Project Presets, 本章稍后会对其进行讨论。

在未创建新项目的情况下, 运行 Premiere

1. 双击 Premiere 图标或其名字, 弹出 Project Setting 对话框。
2. 单击 Cancel 按钮。
在未打开项目的情况下启动 Premiere, 这样, 可打开一个新的或已存在的项目, 或者使用不需要打开项目的 Premiere 功能。

提示

- 无须打开一个项目, 即可以进行捕获剪辑、打开和观察剪辑、获取剪辑的属性、使用 Data Rate Analyzer 或批处理剪辑等操作。



图 2.2 双击 Premiere 图标或名字, 运行 Premiere

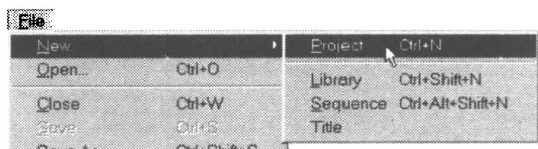


图 2.3 选择 File|New|Project 命令, 创建新项目