

Premiere 5.1

基础教程

Premiere

5.1

|基|础|教|程|

林森林 等编著

出版



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>

Premiere5.1 基础教程

林森林 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

内 容 简 介

Adobe Premiere5.1 是一个功能强大的处理影视作品的编辑软件,本书通过大量的图例,由浅入深地介绍了 Adobe Premiere5.1 的常用功能、使用方法、技巧及其在视、音频编辑过程中所必备的相关知识。不论读者是第一次接触 Adobe Premiere5.1,还是已经具备一定的视频、音频编辑的经验,本书都会成为你的好帮手。

本书分为十五章,第 1 章介绍一些关于制作电影电视节目的基本概念,作为本书的基本理论知识。第 2 章利用一个简单的例子,介绍了制作 Premiere 的全部过程。第 3 章到第 14 章由浅入深地全面介绍了制作 Premiere 的操作过程和技巧。第 15 章介绍了如何输出制作完成的节目。另外附录 1 中介绍了 Adobe Premiere5.1 的安装和注册,可供参考。附录 2 和附录 3 分别介绍了过渡特技和滤镜特技的简单描述,可供用户查阅。

本书语言简练、图文并茂,是一部很好的工具图书,可作为相关专业人员的自学参考和培训教学用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere5.1 基础教程/林森林编. - 北京:电子工业出版社,2000.7

ISBN 7-5053-6013-2

I . P... II . 林... III . 图形软件,Premiere5.1 IV . TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 63453 号

书 名: Premiere5.1 基础教程

编 著 者: 林森林 等

责任编辑: 徐德霆 田 飞

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室监制

印 刷 者: 北京市兴华印刷厂

装 订 者: 三河市双峰装订厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24.25 字数: 618 千字

版 次: 2000 年 7 月第 1 版 2000 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6013-2
TP·3168

印 数: 5000 册 定价: 35.00 元

JS434/13

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换;
若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077

前 言

计算机技术发展迅速，多媒体技术也越来越普及，其中动画、电影等是最动人、最具代表性的部分。最初投入昂贵的视音频编辑设备所能做的事情，现在在你的 PC 上已经完全能够完成。

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。人们再也不能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的制作效果，并且在手法上更加离奇和吸引人，达到一般电影电视所不能获得的特效。这就是当今多媒体网络时代十分流行的数字化影视作品。

我们知道，现在 Internetnn 已逐渐走进我们的生活，越来越多的精彩网页令人目不暇接。简单的网络浏览已经不能够满足于现在挑剔的网友们。建立自己的网站，吸引更多的人光顾，当然应该有别具一格的网页展现给大家，将一些精彩的视频加入网页就是一个很不错的想法。而在众多的视频编辑软件中，Adobe Premiere 就是其中最具代表性的视频音频编辑系统。Adobe Premiere 工作在 Video for Windows 或 Quick Time 环境下，可在 IBM 及其兼容机上实现对视频、音频、动画、图片、草图、文本以及其他素材的编辑功能。Video for Windows 和 Quick Time 可以提供在 Windows 界面下合成视频音频作品的工具。你可以在任何支持这些格式的界面下播放或录制用 Adobe Premiere 制作的视频。

然而，在欣赏各类五花八门、绚烂多彩的数字化影视作品的同时，所有热衷于自己动手制作计算机作品的人们更喜欢看到自己亲手制作的影视作品。完全按照自己的设想，既是编剧也是导演，挑选喜欢的素材，进行摄影和特效处理，再配上自己的声音，可以进行影视创作，这一直是所有多媒体爱好者的梦想。

Adobe Premiere 是 Adobe 公司出品的一种功能强大的数字影像编辑套装软件，它是数字电影桌面系统中的佼佼者。利用它可以在 Microsoft Windows 9X 平台或 Power Macintosh 平台下利用影像、声音、动画、照片、图形、文字以及其他素材进行多种格式文件的录制、创建、编辑和播放节目。无论对于专业人士还是业余爱好者，Adobe Premiere 都是良师益友。利用它不但可以完成许多超乎想象的影像效果的编辑工作，通过它还能更深刻地了解数字影像世界。

Adobe Premiere 5.1 可以十分方便地与 Adobe 公司的其他产品（如 Adobe Photoshop, Adobe Illustrator）结合使用，更加方便快捷地创造出美妙的甚至具有专业质量的电影作品。

本书分为 15 章，第 1 章介绍一些关于制作电影电视节目的基本概念，作为本书的基础理论知识。第 2 章利用一个简单的例子，介绍制作 Premiere 的全部过程。第 3 章介绍如何启动 Premiere 和设置 Premiere 的运行环境。第 4 章介绍制作合成 Premiere 影片的基础知识和基本操作。第 5 章介绍使用 Timeline 窗口的基本操作。第 6 章介绍 Monitor 窗口的基本操作和技巧。第 7 章介绍 Premiere 中各个工具面板的作用和使用方法。第 8 章介绍视频编辑的一些基本操作，作为制作节目的基本技能。第 9 章介绍

一些音频知识和在 **Premiere** 中处理音频的方法和技能。第 10 章介绍如何在节目中加入字幕。第 11 章介绍如何在节目中使用过渡特技效果。第 12 章介绍 **Premiere** 的滤镜特技，包括如何使用和自定义等。第 13 章介绍如何使用叠加和透明，使多个视频融合在一起。第 14 章介绍如何使用 **Premiere** 使静止的图片运动起来。第 15 章介绍如何输出自己的作品。另外在附录 1 中介绍了 **Adobe Premiere 5.1** 的安装和注册，可供参考。附录 2 和附录 3 分别简单介绍了过渡特技和滤镜特技，可供查阅。

本书由林森林编写，在成书过程中，得到了薛香同志的帮助和支持，在此表示衷心的感谢。

由于篇幅所限，本书不可能充分描述 **Adobe Premiere** 的所有强大功能和巨大的特技效果，只能让读者在精通该软件的基础上根据自己的构思进行创造。而且，由于作者本人水平有限，书中难免有错漏之处，敬请读者指正。

编 者

目 录

第 1 章 绪论	1
1.1 Premiere 的功能及用途	3
1.1.1 Premiere 的主要功能	3
1.1.2 Premiere 的主要用途	3
1.2 色彩和分辨率	4
1.2.1 什么是色彩和色彩的来源	4
1.2.2 色彩的色调、亮度和饱和度	5
1.2.3 加色法和减色法	5
1.3 色彩的空间表达	7
1.3.1 RGB 色彩空间	7
1.3.2 HSI 彩色空间	8
1.3.3 YUV (Lab) 彩色空间	9
1.3.4 CMY 色彩空间	9
1.3.5 颜色的大小	10
1.3.6 索引颜色: 颜色查找表和 Windows 的系统调色板	11
1.3.7 什么是分辨率	11
1.4 视频基础	12
1.4.1 模拟视频	12
1.4.2 数字视频	15
1.5 视频采集	22
1.5.1 录像机分类及输入输出信号	23
1.5.2 视频采集卡	24
1.5.3 视频信号源及设备的准备	25
1.6 本章小结	26
1.6.1 学习总结	26
1.6.2 复习思考题	26
第 2 章 Premiere 5.1 快速入门	27
2.1 创建视频产品	29
2.2 制作一小段微型影片	30
2.2.1 新建项目	30
2.2.2 导入素材	32
2.2.3 在 Monitor 窗口中预览素材	33
2.2.4 在 Timeline 窗口下合成素材	35
2.2.5 预览影片	37

2.2.6	简单剪辑	38
2.2.7	加入过渡特技	40
2.2.8	为影像加入滤镜特技	42
2.2.9	编辑声音	44
2.2.10	配附加字幕	45
2.3	输出并观看影片	49
2.4	本章小结	51
2.4.1	学习总结	51
2.4.2	复习思考题	52
第3章	启动与设置	53
3.1	启动 Premiere	55
3.2	项目属性的设置	56
3.2.1	General Settings 的设置	56
3.2.2	Video Settings 的设置	58
3.2.3	Audio Settings 的设置	59
3.2.4	Keyframe and Rendering Options 的设置	61
3.2.5	项目设置的保存和导入	62
3.3	菜单结构	64
3.3.1	File (文件) 菜单	64
3.3.2	Edit (编辑) 菜单	65
3.3.3	Project (项目) 菜单	67
3.3.4	Clip (片段剪辑) 菜单	68
3.3.5	Window (窗口) 菜单	68
3.3.6	Help (帮助) 菜单	69
3.4	环境参数设置	70
3.4.1	General / Still Image 设置	70
3.4.2	Auto Save / Undo 设置	71
3.4.3	Scratch Disks / Device Control 设置	72
3.5	本章小结	73
3.5.1	学习总结	73
3.5.2	复习思考题	73
第4章	制作合成 Premiere 影片基础	75
4.1	编写影片剧本	77
4.1.1	质量和文件规格	77
4.1.2	计划	77
4.1.3	视频所要达到的主题	77
4.1.4	使用现有的主题或制作新的视频资料	78
4.1.5	内容	78
4.1.6	剧本	78
4.1.7	一般的视频美学	78

4.2	项目管理操作	79
4.2.1	正确操作 Adobe Premiere 素材文件	79
4.2.2	项目预设置	80
4.2.3	存储和自动存储一个项目	82
4.2.4	打开已存在的项目	83
4.2.5	删除项目中没有用到的素材	85
4.2.6	恢复误操作	86
4.2.7	用 Bin 格式组织素材	86
4.2.8	利用库存储 clips 和 bins	87
4.2.9	对项目中的素材更名、查找和删除	87
4.2.10	制作素材清单	88
4.2.11	打印清单	88
4.3	影像编辑术语介绍	89
4.4	本章小结	90
4.4.1	学习总结	90
4.4.2	复习思考题	90
第 5 章	熟悉使用 Timeline 窗口	91
5.1	Timeline 窗口的总体布局	93
5.2	Timeline 窗口中各部分简介	93
5.2.1	使用工具栏	94
5.2.2	Video (影像) 轨道	99
5.2.3	Audio (声音) 轨道	103
5.2.4	更改声音与影像轨道的名称	104
5.2.5	时间指示器	105
5.2.6	其他设置	106
5.3	本章小结	108
5.3.1	学习总结	108
5.3.2	复习思考题	108
第 6 章	熟悉使用 Monitor 窗口	109
6.1	Monitor 窗口的总体布局	111
6.1.1	多用途的 Monitor 窗口	111
6.1.2	了解 Monitor 窗口	112
6.1.3	共同设置 Monitor 与 Monitors 窗口	113
6.2	Monitor 窗口中各个组件简介	114
6.2.1	素材监视器	114
6.2.2	素材选择栏	116
6.2.3	联合预览控制	118
6.2.4	作品监视器	118
6.2.5	编辑效果标记	119
6.2.6	目标轨道选择	119

6.2.7	利用播放控制栏进行播放控制	119
6.2.8	变速控制器	120
6.2.9	利用时间指示器进行调节	120
6.2.10	编辑工具栏	121
6.3	使用 Monitors 窗口	124
6.3.1	改变素材预览框的预览细节	124
6.3.2	使用编辑工具栏	126
6.3.3	利用时间计数器编辑视频	127
6.4	本章小结	128
6.4.1	学习总结	128
6.4.2	复习思考题	128
第 7 章	熟悉使用各种工具面板	129
7.1	Navigator 工具面板	131
7.1.1	使用 Navigator 工具面板	131
7.1.2	布置工具面板	132
7.2	Info 工具面板	134
7.2.1	Project 窗口的 Info 工具面板	134
7.2.2	Timeline 窗口的 Info 工具面板	134
7.2.3	Title 窗口的 Info 工具面板	135
7.3	Commands 工具面板	135
7.3.1	在 Commands 工具面板加入新的命令	136
7.3.2	修改命令键	137
7.3.3	保存及打开命令键设置	137
7.4	Transition 工具面板	138
7.4.1	排列 Transitions 工具面板之中的过渡特技	138
7.4.2	隐藏过渡特技	139
7.4.3	恢复过渡特技	139
7.4.4	创建控制过渡特技	140
7.4.5	显示动态过渡特技图标	141
7.4.6	隐藏简短描述	141
7.4.7	设置默认过渡特技	141
7.4.8	保存与打开过渡特技	142
7.5	本章小结	142
7.5.1	学习总结	142
7.5.2	复习思考题	142
第 8 章	视频编辑基本操作	143
8.1	打开、导入和采集影像素材	145
8.1.1	打开素材	145
8.1.2	导入素材	146
8.1.3	采集素材	147

8.2	管理素材	148
8.2.1	导入素材至文件管理窗口	148
8.2.2	图标模式	149
8.2.3	提要模式	150
8.2.4	列表模式	151
8.3	设置起始点和结束点	152
8.3.1	设置和查找起始点和结束点	152
8.3.2	使用子素材	154
8.3.3	设置标记	154
8.4	编辑素材	156
8.4.1	在 Timeline 窗口中剪辑素材	156
8.4.2	在 Clip 窗口中剪辑素材	158
8.4.3	调整素材的持续时间和速度	159
8.4.4	拷贝和粘贴素材	160
8.4.5	改变素材的帧速率	163
8.4.6	处理隔行扫描的视频场	164
8.4.7	保持素材原始的纵横比	165
8.4.8	屏蔽和再现素材	166
8.4.9	加锁和解锁素材	166
8.4.10	查找原素材	167
8.4.11	用三点或四点编辑替换	167
8.4.12	使用虚拟素材嵌套编辑	167
8.5	本章小结	169
8.5.1	学习总结	169
8.5.2	复习思考题	169
第 9 章	音频编辑	171
9.1	音频信号	173
9.1.1	音频信号的特征	173
9.1.2	音频信号的指标	174
9.2	数字音频原理	176
9.2.1	PCM 编码原理	176
9.2.2	数字音频的技术指标	177
9.2.3	音频的数据率	178
9.3	理解 Premiere 怎样处理音频	178
9.3.1	调整增益	179
9.3.2	衰减和交叉衰减	179
9.3.3	同时控制两个音频淡入淡出点	181
9.3.4	融合两个不同轨道的音频	181
9.3.5	设置声音的摇摆效果	182
9.4	常用的音频滤镜特技	183

9.4.1	音频滤镜特技的使用	183
9.4.2	音频滤镜特技介绍	185
9.5	本章小结	195
9.5.1	学习总结	195
9.5.2	复习思考题	195
第 10 章	建立字幕	197
10.1	建立一新的字幕	199
10.2	Title 窗口中各部分简介	200
10.2.1	工具栏	200
10.2.2	颜色样例	202
10.2.3	混合方向控制与混合样例	203
10.2.4	不透明度控制	203
10.2.5	阴影控制	204
10.2.6	标题安全区与运动安全区	204
10.3	创建文字对象	205
10.3.1	设定文字字体和大小	206
10.3.2	改变文字对象的其他属性	207
10.4	输入样本帧	208
10.5	创建滚动文本	209
10.5.1	创建文本	209
10.5.2	设置滚动文本	210
10.6	建立图形对象	210
10.7	设置对象阴影和属性	213
10.7.1	增加阴影	213
10.7.2	设置缺省的对象属性	214
10.7.3	布置文字和图形对象	214
10.8	把字幕加入节目	215
10.9	本章小结	217
10.9.1	学习总结	217
10.9.2	复习思考题	217
第 11 章	使用过渡特技	219
11.1	怎样引入过渡	221
11.2	设置过渡效果	222
11.3	几个常用的过渡效果	225
11.3.1	使用 Additive Dissolve (附加融合) 过渡	225
11.3.2	使用 Cross Dissolve (交叉融合) 过渡	228
11.3.3	使用 Non-Additive Dissolve (无附加融合) 过渡特技	229
11.3.4	使用 Dither Dissolve (抖动融合) 过渡特技	230
11.3.5	使用 Slash Slide (自由线条滑动) 过渡	232
11.3.6	使用 Center Peel (中心卷页) 过渡	233

11.3.7	使用 Displace (取代) 过渡	235
11.3.8	使用 Doors (开门) 过渡	236
11.3.9	使用 Clock Wipe (计时式) 过渡	237
11.3.10	使用 Zoom Trails (带轨迹的放大) 过渡	239
11.3.11	使用 Pinwheel (风车旋转) 过渡	240
11.4	几种比较特殊的过渡特技	241
11.4.1	使用 Image Mask (图像面具) 过渡特技	241
11.4.2	使用 Gradient Wipe (梯度擦除) 过渡特技	244
11.4.3	使用 Zoom 过渡特技	245
11.5	自定义过渡特技	247
11.5.1	一个简单的例子	248
11.5.2	自定义过渡特技的基本概念	249
11.5.3	用户控制的滑动块	251
11.5.4	创制一个完整的自定义过渡	251
11.6	本章小结	253
11.6.1	学习总结	253
11.6.2	复习思考题	254
第 12 章	使用滤镜特技	255
12.1	如何在节目中使用滤镜	257
12.2	各种常用的视频滤镜效果	260
12.2.1	Bend (弯曲) 滤镜效果	261
12.2.2	Better Gaussian Blur (高级高斯模糊) 滤镜效果	262
12.2.3	Camera Blur (照相机模糊) 滤镜效果	262
12.2.4	Gaussian Sharpen (高斯锐化) 滤镜效果	263
12.2.5	Black & White (黑白) 滤镜效果	263
12.2.6	Color Pass (颜色通道) 滤镜效果	263
12.2.7	Brightness&Contrast (亮度和对比度) 滤镜效果	264
12.2.8	Camera View (摄像机视角) 滤镜效果	265
12.2.9	Hue&Saturation (色调与饱和度) 滤镜效果	266
12.2.10	Color Offset (颜色偏移) 滤镜效果	266
12.2.11	Clip (剪裁) 滤镜效果	267
12.2.12	Color Balance (颜色平衡) 滤镜效果	267
12.2.13	Color Relace (颜色取代) 滤镜	268
12.2.14	Convolution Kernel (回旋粒子) 滤镜效果	268
12.2.15	Crop (修剪) 滤镜效果	270
12.2.16	Crystallize (结晶化) 滤镜	270
12.2.17	Emboss (浮雕) 滤镜效果	271
12.2.18	Extract (提取) 滤镜效果	271
12.2.19	Gamma Correction (Gamma 校正) 滤镜效果	271
12.2.20	Horizonal Hold (水平同步) 滤镜效果	272

12.2.21	Image Pan (图形面板) 滤镜效果	272
12.2.22	Invert (反向) 滤镜效果	273
12.2.23	Lens Distortion (透镜变形) 滤镜效果	274
12.2.24	Lens Flare (透镜光晕) 滤镜效果	274
12.2.25	Levels (灰度级) 滤镜效果	275
12.2.26	Mirror (镜像) 滤镜效果	276
12.2.27	Mosaic (马赛克) 滤镜效果	277
12.2.28	Pinch (收缩) 滤镜效果	277
12.2.29	Pointillize (点化) 滤镜效果	278
12.2.30	Polar (极坐标) 滤镜效果	278
12.2.31	Radial Blur (射线模糊) 滤镜效果	279
12.2.32	利用 Shear 滤镜扭曲画面	280
12.2.33	Wave (波浪) 滤镜效果	281
12.2.34	Wind (风) 滤镜效果	281
12.2.35	Replicate (复制) 滤镜效果	282
12.2.36	Ripple (涟漪) 滤镜效果	282
12.2.37	Roll (滚屏) 滤镜效果	283
12.2.38	Solarize (曝光) 滤镜效果	284
12.2.39	Spherize (球形) 滤镜效果	284
12.2.40	Strobe (频闪) 滤镜效果	285
12.2.41	Tiles (瓷砖) 滤镜效果	285
12.2.42	Tint (色彩) 滤镜	285
12.2.43	Twirl (旋转) 滤镜效果	286
12.2.44	ZigZag (折曲) 滤镜效果	287
12.3	自定义滤镜特技	287
12.3.1	导入素材	287
12.3.2	输入参数	288
12.3.3	效果分析	288
12.4	本章小结	289
12.4.1	学习总结	289
12.4.2	复习思考题	289
第 13 章	使用叠加与透明	291
13.1	如何在节目中使用叠加	293
13.1.1	片段的淡入淡出控制	293
13.1.2	使用键控 (Keys) 产生叠加	296
13.2	使用各种键控	301
13.2.1	使用 Chroma 键控	301
13.2.2	使用 Difference Matte 键控	302
13.2.3	使用 Image Matte 键控	304
13.2.4	使用 Luminance 键控	305

13.2.5	使用 Track Matte 键控	307
13.2.6	使用 Multiply 和 Screen 键控	309
13.2.7	其他键控介绍	310
13.3	加入一个亮色背景	311
13.4	分屏技术	313
13.5	本章小结	314
13.5.1	学习总结	314
13.5.2	复习思考题	314
第 14 章	使用运动	315
14.1	设置片段运动路径	317
14.2	改变片段运动的速度	320
14.3	预览片段的运动	321
14.4	旋转、缩放、停滞和变形	322
14.5	运动时间控制和其他设置	324
14.6	本章小结	326
14.6.1	学习总结	326
14.6.2	复习思考题	326
第 15 章	作品的输出	327
15.1	输出设置	329
15.1.1	选择作品的输出方式	329
15.1.2	压缩参数选择和设置	331
15.1.3	设置数据比率	334
15.1.4	设置关键帧参数	335
15.2	输出 Video 文件	336
15.2.1	一般设置	336
15.2.2	视频设置	337
15.2.3	音频设置	338
15.2.4	关键帧和表现设置	339
15.2.5	设置特效参数	340
15.3	输出其他类型	341
15.3.1	输出为动画格式	341
15.3.2	输出节目到录像带	342
15.3.3	输出编辑决策列表	343
15.3.4	输出静止图像序列	346
15.3.5	输出 Filmstrip 文件到 Photoshop 进行编辑	346
15.3.6	在 Premiere 中输出静止图像	347
15.3.7	输出视频文件的序列文件	348
15.3.8	批处理视频输出	350
15.4	本章小结	352
15.4.1	学习总结	352

15.4.2 复习思考题.....	352
附录 1 Premiere 5.1 的安装与注册	353
1.1 所需配置	353
1.1.1 对于 Windows 用户	353
1.1.2 对于 Power Macintosh 用户	353
1.2 开始安装	354
1.2.1 安装的部件	354
1.2.2 安装步骤	354
1.3 注册 Adobe Premiere 5.1	359
附录 2 各个过渡特技效果的简单描述	363
附录 3 各个滤镜特技效果的简单描述	369

第 1 章

绪 论

各位读者可能都欣赏过好莱坞令人叫绝的特技电影，或是赞叹过电脑游戏精彩的过场动画吧？是否被深深吸引，或是希望自己也成为伟大的导演、影视片中的英雄？又或是为自己拍摄了精彩的录像，想加入一些悄悄话并制成光盘寄给远方的恋人？这一切看来是那么有趣又那么复杂，对我们这些非专业人员来说，好像是可望不可及的。其实只要会熟练使用 Adobe 公司的 Premiere，实现上面的事情就变得非常容易了。

