

Adobe

Premiere 5.0

全攻略宝典



万水

电脑软件全攻略宝典系列

马勃民 编著
康创团体 策划



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

电脑软件全攻略宝典系列

Adobe Premiere 5.0 全攻略宝典

马勃民 编著

康创团体 策划

 中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

Adobe Premiere 5.0 是 Adobe 公司的一个功能强大的数字视频编辑软件产品, 利用它不仅可以将数字电影的片段加以组编, 还可以加入多种过渡特技或是滤镜特技, 甚至可以利用 Adobe Premiere 5.0 自带的函数进行简单编程, 随心所欲地实现特技效果, 创造出神奇的数字电影。

不仅如此, 利用 Adobe Premiere 5.0 还可以实现计算机上的数字电影与录像带上模拟信号的相互转换, 满足专业影像工作者的要求。

本书将通过入门功夫、基本操作、高级操作、渐入佳境以及高手之路这五章深入浅出地介绍 Adobe Premiere 5.0 这个功能强大的数字视频编辑软件, 将朋友们带入神奇的数字电影世界。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Premiere 5.0 全攻略宝典 / 马勃民编著. -北京: 中国水利水电出版社, 2000.1

(电脑软件全攻略宝典系列)

ISBN 7-5084-0259-6

JS476/21

I. A... II. 马... III. 图形软件, Premiere 5.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 13393 号

书 名	Adobe Premiere 5.0 全攻略宝典
作 者	马勃民 编著
策 划	康创团体
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	三河市实验小学印刷厂印刷
规 格	787×1092 毫米 16 开本 29 印张 695 千字
版 次	2000 年 1 月北京第一版 2000 年 1 月北京第一次印刷
印 数	0001—6000 册
定 价	44.00 元

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

《电脑软件全攻略宝典系列》

编 委 会

主 编 曾满平

副主编 陈海军 张翊钦

编 委

曹 宁	蔡长明	常洪生	陈 强	车皓阳	邓 刚
高永英	桂大为	郝延东	何 为	蒋方帅	金 凌
廖邦政	廖 力	李兴栋	李德吉	李 然	刘 鹏
刘旭昌	马勃民	闵应宗	潘晓辉	钱 坤	宋志军
孙 媛	唐青松	唐先武	谢正雄	修 众	姚顾波
叶 彬	张 韬	张 岩	张 玲	张 永	张大军
周家祥	周 舰	周 颖	朱晓东		

前 言

Adobe 公司生产的 Adobe Premiere 5.0 是许多专业的影像制作人员所非常钟爱的一种数字电影制作平台，它足可以称得上是功能强大、威力无穷。更可贵之处在于，虽然它是高层次专业人士的首选，但是它更是个“平民化”的软件。对我们这些非专业人员来说，不需要强大的电影明星阵容，不需要雄厚的拍摄资金，只要你拥有了一份 Adobe 公司的 Premiere 5.0，一台电脑，再加上你卓越的想象力，那么，一切现在看来可望不可梦想都会在你的数字影像世界成为现实。

Adobe Premiere 5.0 的工作环境可以是 Microsoft Windows 95 或 Windows 98 也可以是 Power Macintosh 的 Mac OS，利用其中完善的编辑系统以及强大的特技插件可以完成许多超乎想像的编辑工作。它可以与 Adobe 公司的其他产品（如：Adobe Photoshop，Adobe Illustrator）十分方便地联合应用，更加方便快捷地创造出美妙的甚至专业质量的电影作品。

Adobe Premiere 5.0 不但可以利用影像、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，如果加上一定的外接设备，它甚至可以完成电影剪辑、电视节目安排、家用录像带的编辑等多种工作。

在这本书之中，我们将会通过多条途径详细介绍 Adobe Premiere 5.0 的使用方法，以不同的方式完成特定的目标，由浅入深地剖析 Adobe Premiere 5.0，让大家能够游刃有余地完成实际的影视编辑工作。

由于编写之中既强调了循序渐进又重视了功能的完备，同时含有的大量实例也是读者在进行练习与编辑操作之中的好帮手，因此这不仅仅是一本关于 Adobe Premiere 5.0 的教材，而且还是一本详尽技术手册。

全书导读

本部分内容旨在提纲挈领地全书的各个章节的内容作简要介绍，以方便读者从中快速找到自己所需要的内容。下面几句话只是编者愚见，仅供参考。随后是各章节的内容简介。

读者情况	建议阅读方法
以前曾使用过 Adobe Premiere 4.0, 并创作过一些作品 有过比较丰富的视频编辑的经验, 但是没有使用过 Adobe Premiere	您可以说是一个 Adobe Premiere 的老朋友了, 建议您跳 跳过第一、二章进行阅读 太好了, 您虽然也要从第一章看起, 但是只要注意其中的 具体命令及操作方式即可, 不过第四、五章还是应当仔细 阅读的
接触过 Adobe Premiere, 但是使用的并不熟练	第一、二章之中的基本操作可是应当加以注意的, 因为在 多数情况之下, 熟悉并合理地应用它们可以大大简化您的 操作
从没使用过 Adobe Premiere 5.0 或是较低版本的 Adobe Premiere 从没有接触过任何视频编辑软件	建议您从第一章看起。第一、二章之中的基本方法要首先 掌握 没有关系, 只要您能够坚持对任务之中的每一个攻略都认真 地阅读并实践, 并且多观看一些与视频编辑及原理有关的 书籍, 成为“此中高手”只是一个时间的问题

本书内容简介

第一章 入门功夫

在第一章之中, 没有太多的知识点, 主要是将没有接触过 Adobe Premiere 5.0 的朋友领入数字影像世界的大门。

在第一章之中介绍的多种预览方式是在编辑操作过程里经常会用到的, 如果能够将它们灵活地加以利用, 一定会受到事半功倍的效果。

通过第一章的学习, 我们将对 Adobe Premiere 5.0 有一个大体的概念, 为以后的实际编辑操作打下基础。

第二章 基本操作

在通过第一章的学习之后, 我们已经对 Adobe Premiere 5.0 有一个大体的概念, 在第二章之中将会通过两个具体的实例, 对 Timeline 窗口以及 Monitor 窗口之中进行的编辑操作有一个初步的认识, 并掌握基本的操作方法。

第三章 高级操作

在已经具备了一定的基础知识以后,就可以进入第三章之中来学习 Adobe Premiere 5.0 的高级操作了。

在第三章之中,将会学习如何利用 Monitor 窗口与 Timeline 窗口联合运用来加快编辑速度,并学习如何利用 Adobe Photoshop 等平面设计软件与 Adobe Premiere 5.0 联合应用来创建出更加绚丽多彩的效果。

第四章 渐入佳境

到这里为止,我们对于一般的编辑操作已经很熟练了,可以进一步地开发出 Adobe Premiere 5.0 更深层次的强调功能。

在第四章之中将会利用四个实例,着重介绍滤镜特技与过渡特技的作用及原理。

第五章 高手之路

完成前面四章的学习之后,各位读者的技术已臻“炉火纯青”的境界,下面就是对 Adobe Premiere 5.0 操作核心的一些接触了。

在第五章之中,会讲到“三点编辑”与“四点编辑”这两种非常有效的编辑方法,最重要的还是要介绍一种神奇的特技操作“Factory”特技的设置,以及利用 Adobe Premiere 5.0 自带的函数进行简单“编程”,来随心所欲地实现特技效果。

目 录

前言

全书导读

第一章 入门功夫	1
任务一 启动、合成两段影片并进行预览	1
任务说明	1
攻略一 一般预览	2
攻略二 快速预览	11
攻略三 创建预览文件	13
攻略四 联合预览	14
攻略五 “打印”预览	16
攻略六 非正常预览方式	19
总结	25
第二章 基本操作	29
任务一 利用大量单帧素材制作动画片	29
任务说明	29
攻略一 利用 Project 窗口导入大量单帧素材	30
攻略二 利用 Library 窗口导入大量单帧素材	51
攻略三 创建替代位置编辑	61
总结	66
任务二 利用重复的单帧素材制作动画片	67
任务说明	67
攻略一 一般编辑	68
攻略二 导入连续素材	72
攻略三 多项目编辑	79
攻略四 创建虚拟编辑	85
攻略五 一种需要斟酌的方法	89
总结	92
第三章 高级操作	98
任务一 再精确一些	98
任务说明	98
攻略一 利用 Timeline 窗口的编辑功能	99
攻略二 利用菜单之中的编辑功能	120

攻略三 利用 Monitor 窗口的编辑功能	126
攻略四 利用 Monitors 窗口的剪辑功能	134
总结	138
任务二 再快一些	141
任务说明	141
攻略一 不同窗口的联合运用	142
攻略二 大量利用右键、快捷键	164
攻略三 应用 Command 窗口	174
攻略四 应用标记点	178
总结	182
任务三 “诗情画意”	184
任务说明	184
攻略一 利用导入的字幕	185
攻略二 利用 Title 窗口及菜单	197
攻略三 利用 Adobe Photoshop	210
总结	217
第四章 渐入佳境	221
任务一 从白天到黑夜	221
任务说明	221
攻略一 利用轨道叠加	222
攻略二 利用 Tint 滤镜特技	237
攻略三 利用 Brightness and Contrast 滤镜特技	248
攻略四 利用虚拟编辑素材的整体控制。	251
总结	254
任务二 我看不清楚了	255
任务说明	255
攻略一 利用 Better Gaussian Blur 滤镜特技	256
攻略二 利用 “Gaussian Blur” 滤镜特技	267
攻略三 利用 Blur more 滤镜特技	274
攻略四 利用 Blur 滤镜特技	279
攻略五 利用 amera Blur 滤镜特技	284
攻略六 利用 Convolution Kernel 滤镜特技	287
攻略七 又是一种需要斟酌使用的方法	290
总结	294
任务三 把镜头推进一些	295
任务说明	295
攻略一 利用 Camera View 滤镜特技	296

攻略二 利用 Crop 滤镜	312
攻略三 利用 otion 的功能	319
攻略四 利用 Zoom 过渡特技	324
总结	331
任务四 摄影师	332
任务说明	332
攻略一 利用轨道叠加	333
攻略二 利用 Clip 滤镜特技	347
攻略三 利用 Wipe 过渡特技	357
攻略四 利用 Barn Door 过渡特技	361
攻略五 利用 Split 过渡特技	363
攻略六 利用 Slide 过渡特技	365
攻略七 更多的过渡特技	366
总结	370
第五章 高手之路	373
任务 足球运动	373
任务说明	373
攻略一 普通编辑	374
攻略二 三点编辑	390
攻略三 四点编辑	397
总结	399
任务二 这是什么地方	404
任务说明	404
攻略一 利用 Extract 滤镜	405
攻略二 利用 Black and White 滤镜与 Level 滤镜	418
攻略三 利用从其他软件导入的滤镜特技	425
攻略四 利用 Convolution Kernel 滤镜特技	427
攻略五 利用 Filter Factory (滤镜工厂) 进行模拟	429
总结	433
任务三 尾声	436
任务说明	436
攻略一 利用 Push 过渡特技	436
攻略二 利用 Motion 功能	440
攻略三 利用 Transition Factory 特技来创建	440
总结	441

第一章 入门功夫

也许对于多数读者来说，Adobe Premiere 系列的数字影像平台是一个从来没有接触过的朋友，初次见面难免会有一些手足无措之感。没有关系，在这一章之中将会通过一个具体的任务对 Adobe Premiere 5.0 作一番简单的介绍，分别从多个不同的途径来说明它是如何对视频进行简单的组合与播放的。

任务一 启动、合成两段影片并进行预览

任务说明



图 1-1 任务一

将数字影像素材导入到 Adobe Premiere 5.0 之中，利用它的编辑轨道进行相应的编辑，然后在正式的压缩输出之前对其进行相应的预览，就可以得到影片播放的效果，如图 1-1 所示。

☆任务内容

利用不同的方法启动 Adobe Premiere 5.0，导入两段影片，将它们连接在一起，并进行预览。

☆攻略简介

所谓“预览”，也就是在将影片输出之前预先观察最终结果的一种方式。虽然预览的最终效果大致是相同的，但是由于采取的预览方法不同，可能在实际观察之中看到的比如连贯性、播放速度、屏幕尺寸、声音效果以及特技效果方面多少会有些差别。不过在这个任务当中不会有明显的表现，因为这一章毕竟还只是一个入门性的介绍，关于它们的细微差别，将会在后面的几章之中加以详尽的区分讲解。

攻略一：一般预览

攻略二：快速预览

攻略三：创建预览文件

攻略四：联合预览

攻略五：“打印”预览

攻略六：非正常预览方式

☆作用

掌握并利用多种方法将 Adobe premiere 5.0 激活，并非只是一个表现自己对这个软件熟练程度的表面手段，在实际的影像编辑过程之中，如果能够将其灵活运用的话，相信一定能够为使用者节约不少宝贵的时间。

由于原始的数字或是模拟影像素材本身格式的影响，或是编辑过程之中的方法问题，Adobe Premiere 5.0 的输出结果可能会产生与影片作者的初步设计相偏离的现象。而对于大多数普通用户的计算机来说，影片的压缩输出所占用的时间及资源都不是一个很小的部分，因此利用预览对尚未进行压缩的素材进行一个全面的检查，在输出之前就将问题及时发现并加以控制改进，是一个非常有效的节约时间的方法。

注意：

另外有一些特殊的编辑方式，比如过渡特技、滤镜特技或是不同制式的录像带输出，并非所有的预览都可以对其产生效果。关于这些问题，需要一定的影像编辑知识基础，将会在以后的相关章节进行解释，在此任务就不做过多的说明了。

☆起始材料

本任务的原始素材在与本书搭配的配套素材光盘之中的 Mission01 文件夹之中，输出结果保存在此文件夹的 Opus01 子目录当中。

攻略一 一般预览

一、启动 Adobe Premiere 5.0

在一切工作正式进行之前，首先要做的事情当然是将 Adobe Premiere 5.0 这个功能强大的软件安装在计算机之中，然后将其激活。在此攻略之中，将会利用最通常的方式启动它，导入素材并对其进行编辑之后利用所有预览方式之中最基本的一般预览将编辑结果观察一番。

总之，攻略一之中所列举的方法知识点较少，但却是今后讲到的一切利用 Adobe Premiere 5.0 进行编辑工作的起点，因此需要将本攻略仔细阅读，为后面更快更好地学习打下坚实的基础。

1. 安装 Adobe Premiere 5.0

与 Windows 9x 操作系统支持的大多数软件一样，Adobe Premiere 5.0 在使用之前，一定要先进行安装。由于安装过程并不复杂，在本书之中就不再加以介绍了，如果遇到问题可以参看介绍 Windows 9x 操作系统与安装软件有关书籍，在此只是要提到 Adobe Premiere

5.0 安装的最低配置要求，希望用户在尽量满足此要求的情形之下再进行安装，否则很可能导致本软件在使用上的不便或是导致出现难以预料的系统问题。

基本配置：

- 英特尔（Intel）奔腾（Pentium）中央处理器。
- Microsoft Windows 95，Windows NT 4.0，或更高。
- 至少 32 MB RAM。
- 至少 60 MB 硬盘空间用来安装，30 MB 硬盘工作空间。
- 256 色显示适配卡及 256 色显示器或更高。
- 光盘驱动器及其驱动。

2. 第一次启动的准备

第一次启动 Adobe Premiere 5.0 之前，需要先将其参数控制文件删除，这是为了确保能够使得 Adobe Premiere 5.0 以初始的参数设定的方式被激活。

因为参数设定可以说是一个应用软件进行工作的“行为”标准，如果参数设置不正确，可能会使得整个编辑操作过程受到影响，故而在第一次启动之前确保其参数准确无误可以说是十分重要的一步。

Adobe Premiere 5.0 的参数控制数据保存在它的一个名为 Prem50.prf 的文件之中，将这个文件删除之后，Adobe Premiere 5.0 在启动时将会自动生成一个以原始设定参数为新的参数控制文件，因此可以确保参数的准确无误。

具体操作：

- (1) 打开 Windows 9x 的资源管理器。
- (2) 在 Adobe Premiere 5.0 的安装目录之中的第一级目录之下，利用单击选中 Prem50.prf 文件。
- (3) 从文件管理器菜单之中选择“删除”按钮（或按 Delete 键将其删除）。

技巧：

如果没有安装其他版本的 Adobe Premiere，可利用 Windows 9x 的查询功能将 Prem50.prf 文件找到并将其删除。

3. 启动 Adobe Premiere 5.0

在 Windows 9x 的开始（Start）菜单之中选择程序（Program），在弹出的子菜单之中选择 Adobe，在其下一级菜单之中选择 Premiere 5.0，在最下一级的菜单之中单击  Adobe Premiere 5.0 即可将 Adobe Premiere 5.0 激活。

说明：

由于是入门的介绍，故在解释上述操作时的文字十分繁复，为了便于叙述，避免不必要的文字，在今后的文章之中，上述步骤将会表示为“开始>Adobe>Premiere 5.0>Adobe Premiere 5.0”（以中文 Windows 9x 为准）。

二、进行初始设置

在 Adobe Premiere 5.0 启动之后, 首先将会弹出 New project Settings 对话框, 其中包括了对影像及声音素材文件的格式、播放速率、压缩输出格式以及采集程序的设定等多方面的设置项。

由于它的功能比较复杂, 因此在本任务之中只选择一些比较基本的方面进行相应的介绍, 其他选项留待后面的相应任务之中加以解释。

1. 进行 General Settings (常规设置) 的设置

(1) 在 New project Settings 对话框的第一个选项卡是 General Settings 对话框, 如图 1-2 所示, 在其中确认 Editing Mode (编辑模式) 为 Video for Windows (Windows 的视频格式)。

(2) 将 Timebase (时基) 设定为 25。

Time Base (时基) 用来确定影像播放时的帧速率, 即影像每秒所播放的帧数。美国、加拿大等北美国家和日本使用的 NTSC (National Television Standards Commission 即国家电视标准委员会) 影像格式为每秒 29.97 帧 (29.97fps), 亚洲大部分国家使用的 PAL (Phase Alternating Line 即逐行到相制式) 及欧洲大部分国家使用的 SECAM (SEquential Couleur Avec Memoire, 即顺序与存储色彩电视系统) 影像格式为每秒 25 帧 (25fps), 电影为每秒 24 帧 (24fps)。

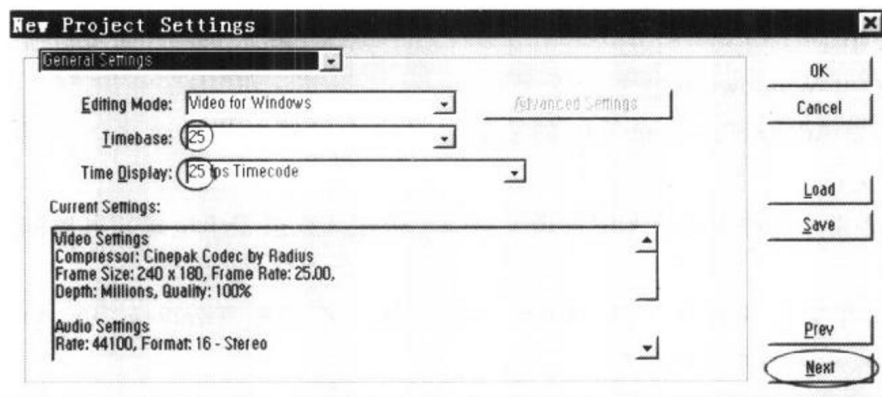


图 1-2 General Settings 设置选项卡

(3) 将 Time Display (时间显示) 设定为 25fps Timecode (每秒 25 帧的时码)。此项设置是为了使得在编辑之中显示的时间与影像素材实际的播放速率相适应。

(4) 单击对话框右下方的“Next”按钮进入到下一选项卡。

2. 进行 Video Settings (影像设置) 的设置

(1) 在 Video Settings 选项卡之中, 如图 1-3 所示, 在 Frame Size (帧的尺寸) 后的输入框之中依次键入 240 (宽度为 240 像素)、180 (高度为 180 像素)。

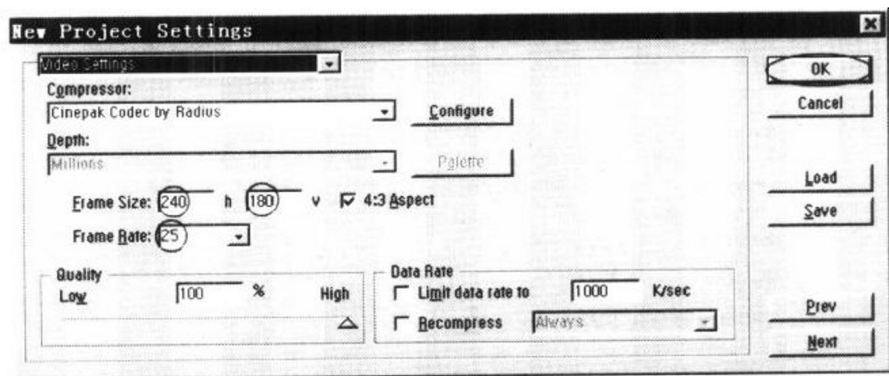


图 1-3 Video Settings 设置选项卡

技巧:

先将 Frame Size 后面的 4:3 Aspect (外观保持 4:3) 选定, 然后任意改变高度与宽度其中之一的参数, 另一个参数都会随之改变, 并保持 4:3 的宽高比。

(2) 将 Frame Rate (帧速率) 设定为 25。

这一步设定是为了与取值为 25 的 Time Base 相适应, 保证在预览之中实际的播放显示时间与播放速率能够正确地配合。

(3) 单击对话框右上方的“OK”按钮, 确认所进行的设定, 使之生效。

实际上, New Project Settings 对话框之中还有其他的设置选项卡, 关于这些设置的基本设定在以后的任务当中都会先后遇到。

此处由于对本任务的实际操作没有影响, 故不加特别说明。

三、导入并编辑素材

在这个任务当中, 好象现在材进入到正题之中。其实不然, 实际上前面的各种准备工作才更为重要, 因为那是进行编辑操作的基础, 如果没有很好的进行设置, 可能会对正常的影像编辑工作造成不必要的麻烦。因此希望读者在进行下面操作之前, 一定要认真的按照前面的步骤各项设置的设定工作。

1. 导入影像素材

(1) 在 Adobe Premiere 5.0 最上边一行的菜单栏之中单击 File, 在弹出的下拉菜单之中单击 import, 在弹出的子菜单之中单击 folder, 如图 1-4 所示。在随之弹出的对话框之中通过相应的路径选中与本书搭配的配套素材光盘之中的 Mission01 文件夹。

说明:

在本书以后的章节之中, 凡是表示在对应下拉菜单之中进行选取的, 均采用如下格式“选择 File>import>folder”。

(2) 单击“确认”按钮, 将其导入到 Project 窗口之中, 如图 1-5 所示。

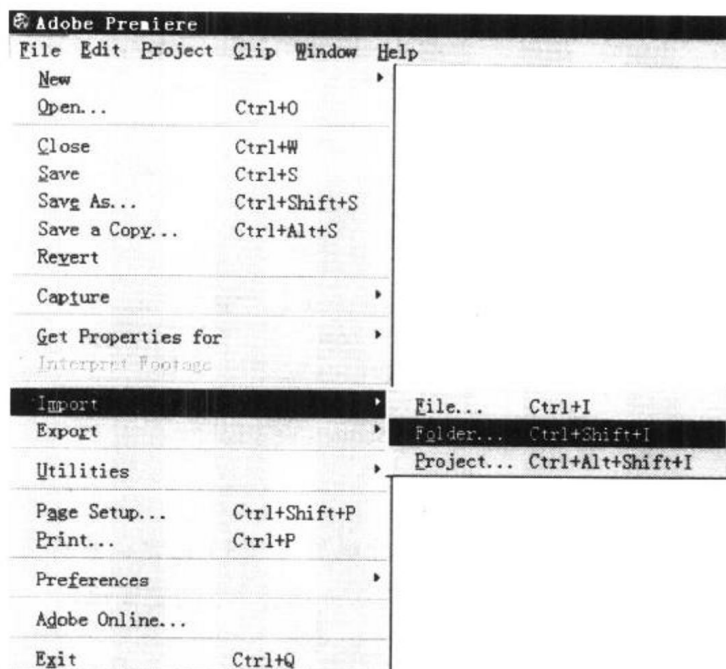


图 1-4 选择导入文件夹

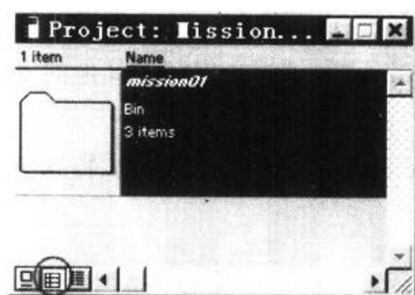


图 1-5 Project 窗口

可能有些读者看到的 Project 窗口与图 1-5 之中显示的形式略有不同，这是由于 Project 窗口具有三种不同的表现形式造成的，只要在此窗口在下方单击“简介模式”按钮（)就可以出现如图所示的模式。

(3) 双击 Project 窗口之中表示文件夹的图标（)，打开 Bin 窗口，如图 1-6 所示。

从表面上看，实际上 Project 窗口与 Bin 窗口并没有什么区别。事实也的确如此，Bin 窗口实质上相当于 Project 窗口的一个子窗口，它们的关系与目录和子目录之间的关系是十分类似的。

关闭 Bin 窗口不会对 Project 窗口产生任何影响，但是关闭 Project 窗口之后，Bin 窗口也就不复存在了。

注意：

如果将 Project 窗口关闭，正在进行编辑操作的对应项目也会被同时关闭。

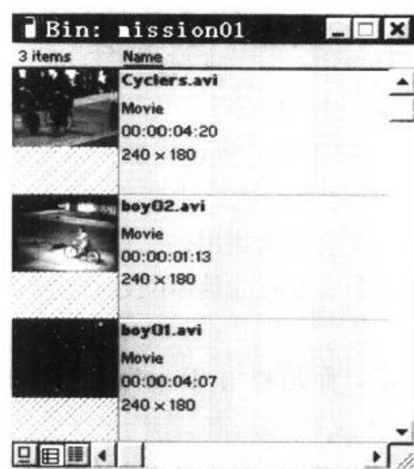


图 1-6 Bin 窗口

2. 编辑影像素材

(1) 单击 Timeline 窗口，将其激活。

如果 Timeline 窗口没有显示在 Adobe Premiere 5.0 的桌面之上，选择 Windows> Timeline 将其激活。

说明：

Timeline 窗口是 Adobe Premiere 5.0 之中进行数字电影编辑制作的最基本的窗口，初学时应当认真掌握其中的各种编辑方式以及相关内容。

(2) 从 Bin 窗口之中将影像素材 boy01.avi 拖至 Timeline 窗口的 Video 2 轨道 (Track) 之中。

(3) 将鼠标放置于 Timeline 窗口之中的影像素材 boy01.avi 图标上，拖动并将其位置调节到使其前缘与 Video 2 轨道的左边缘对齐的位置，如图 1-7 所示。

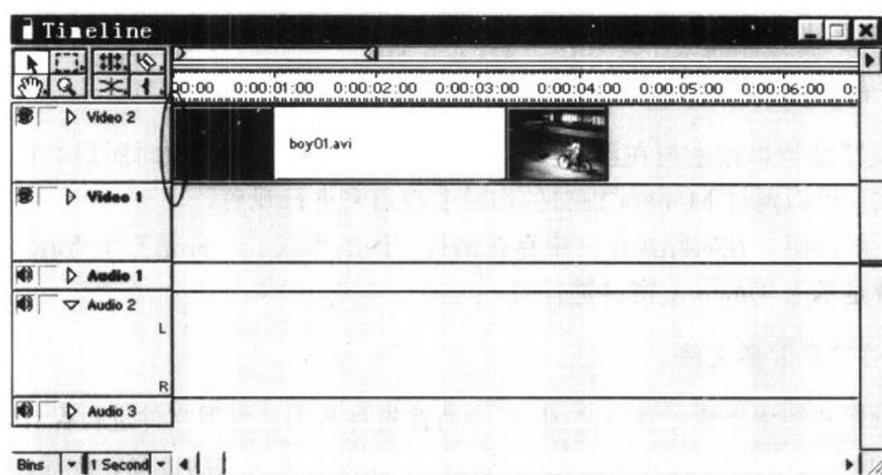


图 1-7 素材在 Timeline 窗口之中的位置