

Premiere

创意与实战教程

夏仁康 张晓鸥 编著

- 全面出击Premiere以及相关软件
- 技术性和艺术性完美结合，力求实用易学
- 以片头包装和广告制作为实例
- 光盘中包含实例素材和PPJ文件



清华大学出版社

Premiere 创意与实战教程

夏仁康 张晓鸥 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 提 要

本书以 Premiere 应用为中心, 以 23 个不同类型的制作实例为线索, 系统地介绍了当一个创意形成后, 应该如何通过 Premiere 以及相关的软件 (如 Photoshop、3DS MAX、Poser、Cool 3D 等) 来实现创意的最佳效果。书中介绍了广告、片头、片花的创意思想及制作方法, 以及相关的软、硬件知识, 和非线性编辑、多媒体、网络中常用的视音频技术。书中的实例是作者多年工作经验的总结, 有很强的实用性与借鉴价值。

本书适用于多媒体制作、非线性编辑、广告制作者和音频制作业余爱好者, 也适合相关专业的培训班作为教材使用。

版权所有, 盗版必究。

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 创意与实战教程
作 者: 夏仁康 张晓鸥
出版者: 清华大学出版社 (北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)
<http://www.tup.com.cn>
印刷者: 北京科普瑞印刷有限责任公司
发行者: 新华书店总店北京发行所
开 本: 787×1092 1/16 印张: 20.5 字数: 499 千字
版 次: 2003 年 5 月第 1 版 2003 年 5 月第 1 次印刷
盘 号: ISBN 7-89494-074-7
印 数: 0001~5000
定 价: 35.00 元 (ICD)

前 言

随着计算机硬件和网络技术的飞速发展,媒体信息逐步由传统的模拟方式向以计算机为核心的数字化方式过渡。视、音频作为信息时代的重要媒体,也已逐步普及应用到社会生活的各个领域。Adobe 公司的 Premiere 软件无疑是视、音频制作工具中的佼佼者。其开放的平台几乎能满足绝大多数的硬件要求;它直观的操作界面,简明的操作风格,华丽的画面过渡效果以及丰富多彩的运动、透明和滤镜特效,不仅为一般的非线性剪接提供了方便,也为高难度、高质量的影视广告、片头、片花的制作提供了有力武器。它既可以满足家庭娱乐、多媒体制作的需要,又可以满足广播影视作品的需要。随着 Premiere 6.0 版本的推出,还可满足网络流媒体的需要。所以,它是一个大众化、普及型的影视后期制作软件,它带给人们的是低成本、高效率 and 高质量,因而被越来越多的专业人员和业余爱好者所接受。

本书以实例为线索,以 Premiere 为中心,系统地介绍了如何通过 Premiere 以及相关的软件(如 Photoshop、3DS MAX、Poser、Cool 3D 等)来实现创意的最佳效果。重点讲述广告、片头、片花的创意及制作,同时介绍了非线性编辑、多媒体与网络中常用的视音频技术,以及相关的软硬件知识。

本书共分为 5 个部分 16 讲。第 1 讲介绍了 Premiere 的特点及版本比较。第 2 讲介绍了 Premiere 与非线性编辑环境,重点是软、硬件环境以及常用板卡的配合。第 3 讲介绍了 Premiere 预设置及一般应用。作为一般读者,学习了前 3 讲就可以对 Premiere 的一般特性以及相关的软、硬件环境有了总体印象,并能进行常规编辑。第 4 讲介绍了 Premiere 高级编辑——三大模块,这对有一定视、音频基础者,尤其是多媒体、非线性编辑、广告制作者尤为重要,因为这是 Premiere 的精华。第 5 讲~第 14 讲以片头和广告为例,综合介绍了 23 个实例的创意和制作过程,读者可以按照相应的方法和步骤练习,也可以打开光盘上的 PPJ 文件操作练习。第 15 讲介绍了 Premiere 编辑制作中常见的特殊效果的处理方法。第 16 讲介绍了 Premiere 的输出与压缩,包括硬件压缩、软件压缩、网络压缩以及一些常见的却又易被忽视的问题。本书中的实例是作者多年工作经验的总结,有很大的指导意义。

我们认为,技术是有限的,而创造是无限的。无论是 4.2 版的 Premiere 还是当今 6.0 版的 Premiere,其操作命令和使用技巧都是有限的,然而,通过该软件创作出来的作品却是千变万化的。可以这么说,不怕做不到,只怕想不到。为此,我们在书中用了不少笔墨介绍创意和构思;即使是对技术操作,也分别介绍了其他的方法和路径,以此来拓宽学习者的思路,从而用活这个软件,为实际工作服务。本书中的实例剖析,也是以思路、方法、

提示以及注意事项为基础，再介绍具体操作。

本书适合有一定视、音频基础的人士，尤其适合多媒体制作、非线性编辑、广告制作的工作者，也可满足视、音频制作业余爱好者的需要。既适合自学也适合培训班作为教材。

由于我们水平所限，疏漏之处在所难免，敬请读者和同行批评指正，并欢迎发 E-Mail（xiarkang@21cn.com 或 xiarenkang@sina.com.cn）交流。

夏仁康

2003 年 4 月于西安

目 录

第 1 部分 全面出击 Premiere

第 1 讲 Premiere 的特点及版本比较	1
1.1 Premiere 的特点	1
1.2 Premiere 的版本比较.....	1
1.2.1 界面变化.....	3
1.2.2 新增功能.....	5
1.2.3 全新的 Bin 概念.....	7
1.2.4 菜单功能的改变.....	7
1.2.5 中文字幕.....	8
1.2.6 输入、输出文件.....	8
第 2 讲 Premiere 与非线性编辑环境	9
2.1 非线性编辑系统概述	9
2.2 非线性编辑系统的硬件结构	11
2.2.1 计算机系统要求.....	12
2.2.2 SCSI 硬盘或硬盘阵列	14
2.2.3 采集/压缩卡	15
2.3 非线性编辑系统的软件结构	25
2.4 非线性编辑系统的工作原理	31
2.5 非线性编辑系统的现状与发展	34
2.6 Premiere 与非线性编辑系统软、硬件的配合	37
2.6.1 Premiere 安装注意事项	38
2.6.2 常见板卡在 Premiere 中的设置.....	38
2.6.3 非线性编辑系统的操作注意事项	46
第 3 讲 Premiere 的预设置及一般应用	48
3.1 工程预设置.....	48
3.1.1 常规设置.....	50
3.1.2 视频设置.....	51
3.1.3 音频设置.....	52
3.1.4 关键帧和渲染设置.....	53

3.1.5 捕捉设置.....	54
3.2 Premiere 的一般应用.....	55
3.2.1 素材种类及获取.....	55
3.2.2 素材的导入及管理.....	57
3.2.3 Premiere 编辑的一般步骤.....	61
第 4 讲 Premiere 的高级编辑	73
4.1 叠加模块.....	73
4.1.1 叠加功能的一般应用.....	73
4.1.2 叠加功能的另一种形式.....	76
4.2 运动模块.....	77
4.2.1 设置运动路径	78
4.2.2 设置运动速度.....	79
4.2.3 其他设置.....	80
4.3 滤镜模块.....	84
4.3.1 常用滤镜.....	84
4.3.2 外挂滤镜.....	91

第 2 部分 用 Premiere 制作片头包装实例剖析

第 5 讲 片头包装实例剖析之一.....	94
实例 1 “肿瘤预防”片头剖析.....	94
第 6 讲 片头包装实例剖析之二.....	108
实例 2 CIMS 片头之一剖析.....	108
实例 3 CIMS 片头之二剖析.....	115
第 7 讲 片头包装实例剖析之三.....	122
实例 4 颈椎病片头剖析.....	122
实例 5 “手术学”片头剖析.....	131
第 8 讲 片头包装实例剖析之四.....	139
实例 6 “女性生殖生理与妊娠生理”多媒体片头剖析.....	139
实例 7 “种植义齿”片头剖析.....	144
实例 8 “波谱学”片头剖析.....	152
第 9 讲 片头包装实例剖析之五.....	156
实例 9 “健康 423”片头剖析.....	156
实例 10 “健康 423”片花剖析.....	161

实例 11 电视台片头剖析	165
实例 12 电视台片花之一剖析	174
实例 13 电视台片花之二剖析	177

第 3 部分 用 Premiere 制作广告实例剖析

第 10 讲 广告实例剖析之一	181
实例 1 “商业学校”广告实例剖析	182
实例 2 “招商银行”广告剖析	188
第 11 讲 广告实例剖析之二	192
实例 3 “喘咳消”广告剖析	192
实例 4 “桂泰胶囊”广告剖析	200
第 12 讲 广告实例剖析之三	209
实例 5 “眼明滴液”广告剖析	209
实例 6 “红木家具”广告剖析	215
第 13 讲 广告实例剖析之四	219
实例 7 “颈腰贴”广告剖析	219
实例 8 “利肝隆”广告剖析	229
第 14 讲 广告实例剖析之五	238
实例 9 “脱瘾康”广告剖析	238
实例 10 “三蓝妇宝”广告剖析	242

第 4 部分 Premiere 的特殊功能与输出设置

第 15 讲 常见特殊效果的处理	248
15.1 抠像	248
15.1.1 正常情况下的抠像	248
15.1.2 背景不干净情况下的抠像	249
15.1.3 画面不合要求时的抠像	250
15.2 抗闪烁	253
15.3 快慢动作	254
15.4 声画同步	256
15.5 滚动字幕	259

15.5.1 用 Premiere 自带的 Title 工具制作滚动字幕	259
15.5.2 用 Photoshop 制作滚动字幕	262
第 16 讲 压缩与输出	263
16.1 输出	263
16.1.1 输出文件类型	263
16.1.2 输出要求	264
16.2 视频压缩	265
16.2.1 硬件压缩	266
16.2.2 软件压缩	271
16.3 音频压缩	278
16.3.1 Video for Windows 音频压缩方法	278
16.3.2 Quick Time 音频压缩方法	280
16.4 输出设置	281
16.4.1 Premiere 4.2 输出设置	281
16.4.2 Premiere 5.X 和 Premiere 6.X 输出设置	285
16.5 网络视、音频文件的输出	287
16.5.1 Save For Web 插件	288
16.5.2 Windows Media 插件	290
16.5.3 Real Media 制作插件	292
16.5.4 生成结果的比较	294
16.6 其他格式文件的输出	295
16.6.1 输出静止图像	295
16.6.2 输出视频	298
16.6.3 输出音频	298
16.6.4 输出编辑判定列表	299

第 5 部分 附 录

附录 1 Premiere 5.1 工具图标一览表	302
附录 2 Premiere 中的快捷键	309
附录 3 音频滤镜一览表	312
附录 4 视频滤镜一览表	313
附录 5 磁盘阵列技术	316
参考书目	

第 1 部分 全面出击 Premiere

第 1 讲 Premiere 的特点及版本比较

1.1 Premiere 的特点

有人说, Premiere 是一个简单的视频编辑软件, 只适合于业余及家庭视频处理; 又有人说, Premiere 只能做一些简单的转换处理, 功能不够强大……这些观点听起来似乎都有道理。论视频剪接, 它不如专用的非线性编辑软件, 如 Video Action Xpress; 论特技, 它不如 Combustion, Effect, 甚至连它的 Adobe 同胞 After Effects 也不如。但 Premiere 是一个集剪接、二级特技、滤镜效果 (虽然不如 After Effects)、运动变换、叠加透明于一身的编辑软件, 它不仅仅可以制作一般的无技巧剪接和二维特技效果转换, 更重要的是它可以制作多达 99 层的视频、音频叠加, 而每一层又可以用各种不同的叠加模式, 同时还可以添加各种滤镜效果, 把层、滤镜、运动三者结合起来, 组合成无数想象的效果, 所以 Premiere 除了具有简单的二维转换效果外, 其精华在于叠加、运动、滤镜三大块的巧妙配合。

其次, Premiere 是 Adobe 家族的一员, 可以和 Adobe 的其他软件无缝连接, 也可以和其他相关软件很好配合, 还可以配合绝大多数硬件板卡。随着多媒体技术的不断发展和普及, 以及硬件价格的下降, Premiere 越来越显示出其大众化的优越性, 越来越受到人们的青睐。

总的说来, Premiere 是一个视频处理软件, 同时也可以制作复杂的合成效果, 既可以制作一般的动态效果, 也可以处理静态图像, 并能让静止的画面动起来。不过 Premiere 的这些功能大多是基于位图的, 即以像素点描述的图像, 而很少基于矢量图的图像, 这是 Premiere 制作动画时与别的动画软件 (如 Flash) 的根本不同所在。

1.2 Premiere 的版本比较

Premiere 是 Adobe 公司推出的系列软件, 版本有 Premiere 4.0, 4.2, 5.0, 5.1, 5.5 和 6.0。此外, 还有 Premiere RT 版本, 它主要是针对某些双通道的板卡, 具有实时特技的功

能。Premiere 软件有基于 Windows 操作系统的 PC 版本和基于 Macintosh 的版本。两种操作系统的功能键有一些差别，在本书中以 Windows 操作系统为例。Premiere 的这几个版本几乎都支持 Windows95/98/2000 以及 Windows NT。一般来说，版本越高，功能越强，这是无可置疑的，但版本越高，其程序越大，占用的空间越大，更重要的是占用的系统资源也越大，这就对硬件的要求也越高。如，Premiere 4.2 安装后只有 8M 多一点，Premiere 5.X 安装后约 30M 以上，而 Premiere 6.0 安装时要同时安装 Quick Time 系统和 Windows Media 及 Real Media 的第三方插件，约 50M 以上。使用这些插件大大增强了 Premiere 的功能，如实现视频（滤镜）效果和过渡效果；生成 Windows Media 和 Real Media 的视频流格式，以适合网络传输的要求。但也正是这些插件，使得 Premiere 体态“臃肿”，占用系统的更多资源，甚至打开软件也要等“半天”时间。这对于一些计算机档次较低或仅仅做一些简单的编辑的用户来说，这种高版本就不是十分的必要。

图 1-1 至图 1-3 分别给出了 Premiere 4.2、Premiere 5.1 和 Premiere 6.0 的界面。

从这 3 种界面可以明显感觉到，版本越高界面越复杂。Premiere 6.0 比 4.2 版本要复杂得多，对于初学者自不必说增加了难度，即使对高手，这种复杂的界面也不如简洁的界面方便。就其功能来说，除了一些极少的功能以外，在 6.0 版本里有的功能 4.2 版本里基本上都有。所以笔者认为，使用什么版本，主要在于是做什么用途，仅做一般的剪接和特技，Premiere 4.2 就足矣。后面的主要实例大多数都是基于 Premiere 4.2 版本的，即使一些较复杂的广告和片头，Premiere 4.2 也都能胜任。

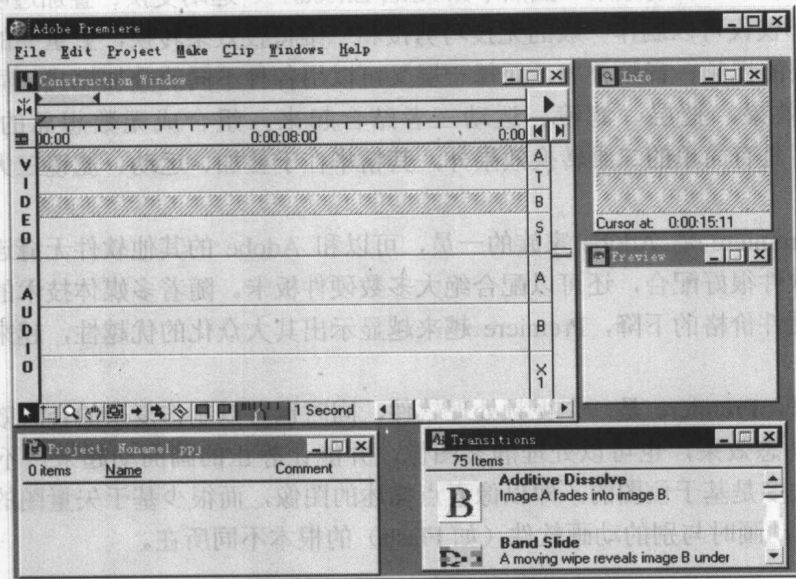


图 1-1 Premiere 4.2 界面

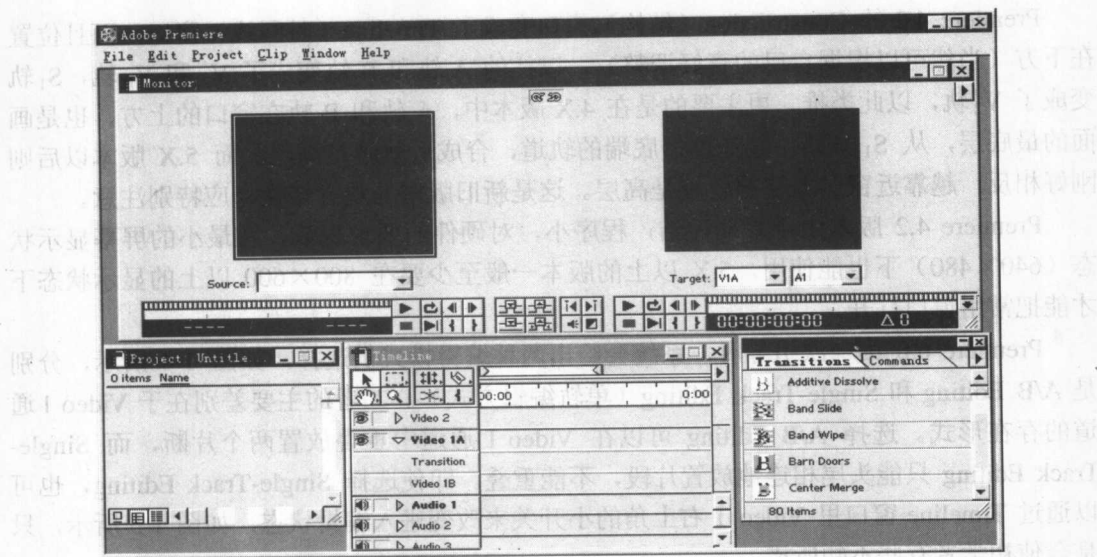
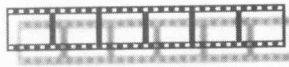


图 1-2 Premiere 5.1 界面

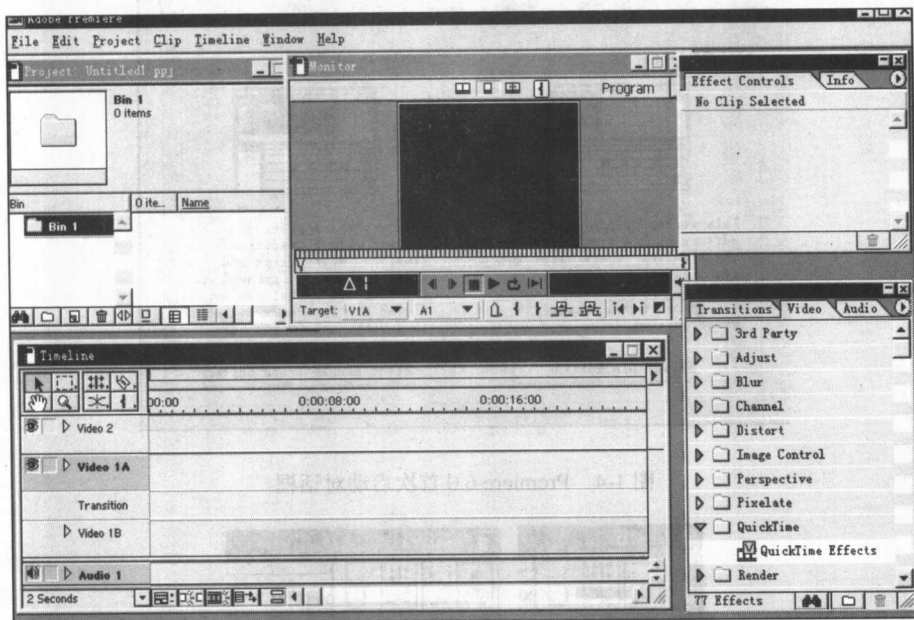


图 1-3 Premiere 6.0 界面

下面分别叙述三种版本的不同之处。

1.2.1 界面变化

从 Premiere 5.0 以后, 操作界面就发生了较大的变化。首先是增加预演和节目窗口, 这一点是模拟了传统编辑的习惯, 当然, 这个窗口是可以改变的。

Premiere 4.2 的 Construction (结构) 窗口变成了 Timeline (时间线) 窗口, 而且位置在下方 (当然可以根据自己的喜好调整), 以往的 A 轨和 B 轨变成了 V_A 和 V_B 轨, S_1 轨变成了 V_2 轨, 以此类推, 更主要的是在 4.X 版本中, A 轨和 B 轨在窗口的上方, 也是画面的最底层, 从 S_1 开始, 越在窗口底端的轨道, 合成后就越是高层。而 5.X 版本以后则刚好相反, 越靠近窗口上端的就越越是高层。这是新旧版本的观念转换, 应特别注意。

Premiere 4.2 版本由于界面简洁, 程序小, 对硬件的要求也低, 在最小的屏幕显示状态 (640×480) 下也能使用, 5.X 以上的版本一般至少要在 800×600 以上的显示状态下才能把常用窗口打开。

Premiere 6.0 第一次引导时, 系统会给出两种编辑模式供选择, 如图 1-4 所示, 分别是 A/B Editing 和 Single-Track Editing (单轨编辑方式)。二者的主要差别在于 Video 1 通道的存在形式。选择 A/B Editing 可以在 Video 1 通道中重叠放置两个片断, 而 Single-Track Editing 只能头尾相连地放置片段, 不能重叠。即使选择 Single-Track Editing, 也可以通过 Timeline 窗口里 Video 1 右上角的小开关来改变进入编辑状态, 如图 1-5 所示, 只是会使初学者有些不知所措。

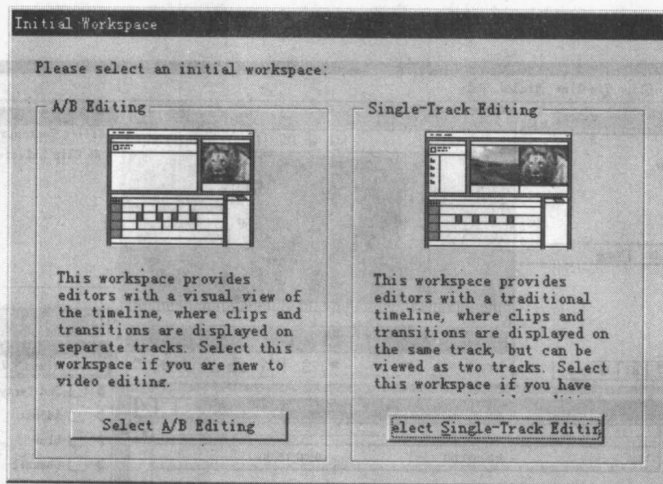


图 1-4 Premiere 6.0 首次启动对话框

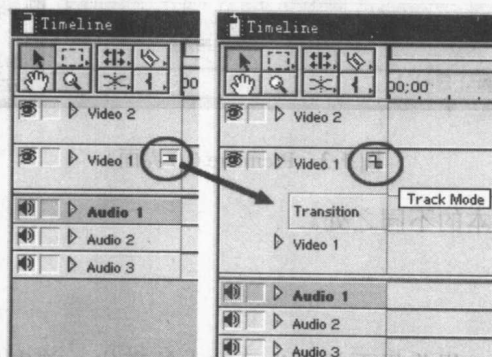


图 1-5 启动后通过 Track Mode 改变 A/B 轨编辑模式



Premiere 6.0 界面还新增了 Effect Controls (效果控制) 和 History (历史) 面板, 提供了 99 步的 Undo 功能, 使其活动面板更像它的同胞 Photoshop。通过 History 面板可以自由撤销或重做操作。Premiere 6.0 把以往分散的特技效果: 包括 Transition (转换), 几十种 Filters (滤镜), Motions (运动) 都分门别类地放在了 Effect Controls (效果控制) 的书签里。可以通过右上角的  命令使其全面展开或折叠。如图 1-6 所示。

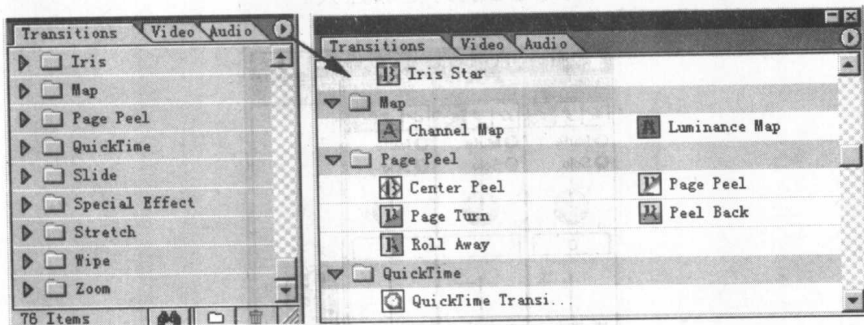


图 1-6 特技效果的展开和折叠

1.2.2 新增功能

1. 对 Internet 的支持

随着多媒体技术在 Internet 领域的发展, 在 Web 上出现了许多新的多媒体技术, Adobe 在这方面也下了很大的功夫。Premiere 6.0 支持当前网页的常用格式, 提供了 Save for Web, Advanced Windows Media Export, Advanced RealMedia Export 3 种内置工具, 可以将作品输出成 RM、WMV 或 ASF 视频流格式 (可以按照不同的网络传输速率选择不同的输出品质)。同时可以设置 Web 标记器, 这样可以在 Web 视频播放的暂定时间点上打开相应的 HTML 页面, 如图 1-7 所示。

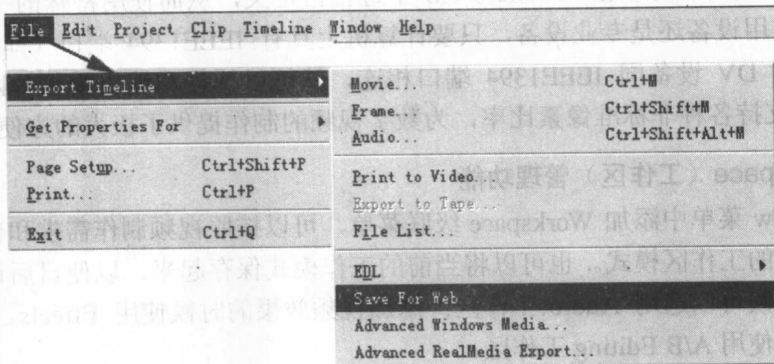


图 1-7 一步到位的 Web 输出

2. 更新的视频/音频滤镜

Premiere 6.0 从 After Effects 中引入了 20 多个滤镜, 视频滤镜效果增加到了 70 多种, 音频滤镜和 Premiere 5.0 的相同, 都是 21 个, 并且放弃了 Filter (滤镜) 的称谓, 改为



Video Effect (视频效果) 和 Audio Effect (音频效果)。

3. 新增的 Audio Mixer (混音器)

如图 1-8 所示。通过新增的 Audio Mixer 混合多个音频轨道、调整增益以及进行声音左右声道的摇移。同时, Audio Mixer 和 Monitor 是实时相连的, 这样可以直接体验合成后的效果, 使得 Premiere 6.0 的音频处理能力更加强大。

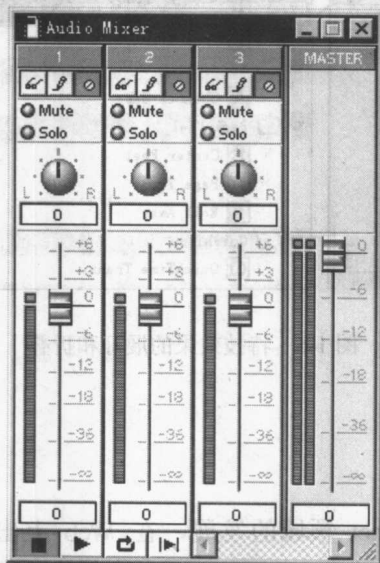


图 1-8 Premiere 6.0 中的混音器

4. 强大的 DV 支持功能

Premiere 6.0 提供了强大的 DV (Digital Video) 设备支持功能, 而且无论是 PC 还是 MAC, 都可以使用。可以在 Premiere 6.0 中进行自定义, 从而使用特殊的 DV 设备和格式。无论是家用设备还是专业设备, 只要计算机上具有 IEEE1394 端口 (即 Fire Wire 或 i.LINK), 将 DV 设备同 IEEE1394 端口相连, 就可以捕捉和编辑视频片断了。同时, Premiere 6.0 支持各种非标准像素比率, 为数字视频的制作提供了极大的方便。

5. Workspace (工作区) 管理功能

在 Window 菜单中添加 Workspace 级联菜单, 可以按照视频制作需求和使用熟练程度选择几种常用的工作区模式。也可以将当前的工作模式保存起来, 以便日后调用。例如, 编辑音频的时候可以选用 Audio 工作区; 添加视频效果的时候使用 Effects 工作区; 不熟练的新手可以使用 A/B Editing 工作区。

6. 无缝集成

除了界面风格外, Premiere 6.0 完善了实际意义上的无缝集成, 在 Premiere 中创建的内容, 当引入到 Golive 中时, 将保持数据完整; 在修改素材片段时, 可以利用新增的 Edit\Edit Original 命令使得要修改的素材在相应的 Adobe 软件中打开。



1.2.3 全新的 Bin 概念

Project (项目) 窗口中全新概念的 Bin (箱) 使得素材的组织和管理更容易。Project 窗口一分为二, 一边是 Bin 窗口, 一边是媒体文件, 这样大大提高了 Bin 的功能, 使用起来更加方便、直观。

1.2.4 菜单功能的改变

菜单功能的改变主要如下:

(1) 增加了 Timeline 菜单, 将其他菜单中与 Timeline 窗口操作有关的菜单项统一安排到这里。如图 1-9 所示。

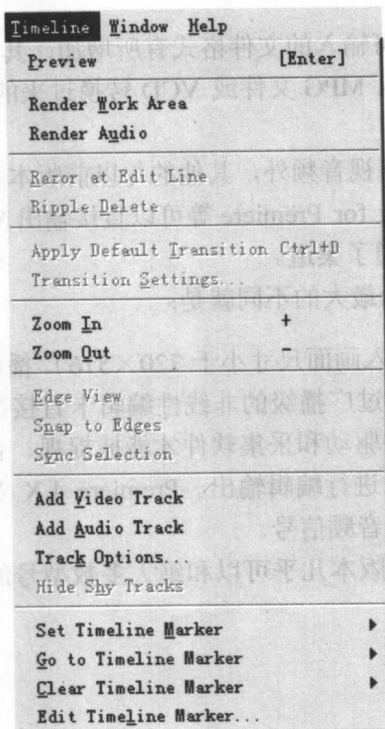


图 1-9 Timeline 菜单

(2) 添加片段的 Duplicate clip (复制片段) 功能, 并且将这种实用的新功能放置在 Edit 菜单中。

(3) 将 Preferences (参数选择) 级联菜单从 File 菜单搬到了 Edit 菜单中。

(4) 将 Marker (标记) 详细分成了 Clip Marker (片段标记, 在 Clip 菜单中) 和 Timeline Marker (Timeline 窗口标记, 在 Timeline 窗口中), 分别设置于不同级别的对象。

(5) Windows 菜单中增加了 Workspace 级联菜单和 Windows Options 级联菜单。Window Options 级联菜单包含 4 个菜单项, 分别用来设置 Project 窗口、Timeline 窗口、



Motions 窗口以及 Audio Mixer 窗口的属性。

(6) Clip 菜单中添加 Advanced Options 级联菜单, 用来设置视频的一些高级选项。

例如, Time code (时间码) 菜单项用来在视频中设置时间码的属性; Pixel Aspect Ratio (像素长宽比) 用来设置视频画面的纵横向比例。

1.2.5 中文字幕

在 Premiere 5.X 以前的版本中, Title 模块中不能输入中文字幕, 5.X 以后的版本可以直接在 Title 模块里输入中文字幕, 并能方便地改变字体等属性。

1.2.6 输入、输出文件

从 Premiere 5.X 以后, 可输入的文件格式有所增加, 其中最重要的就是 MPG 文件格式的增加, 这样可以直接调入 MPG 文件或 VCD 转换过来的 MPG 文件, 这为 VCD 的编辑提供了极大的方便。

输出文件除了能输出网络视音频外, 其他的与以前版本基本相同。如果再安装第 3 方插件, 如 bbmpeg, SLG mpeg for Premiere 等可以直接输出 VCD 或 MPEG2 格式的文件, 就为 VCD 和 DVD 的制作打通了渠道。

在视音频信号的输入方面最大的不同就是:

- Premiere 4.X 只能接入画面尺寸小于 720×576 广播标准的硬件设备, 也就是说, Premiere 4.X 不能通过广播级的非线性编辑卡直接捕捉视、音频画面, 而要通过非线性编辑卡自带的驱动和采集软件才能捕捉视、音频信号, 一旦信号采集到硬盘上, 该版本就可以进行编辑输出。Premiere 4.X 对于非广播级的硬件卡则可以直接采集和编辑视、音频信号。
- Premiere 5.X 以上的版本几乎可以和绝大多数型号的硬件卡直接使用, 输入输出都没有问题。