



电脑广告制作技术丛书 (二)

视频电脑广告软件 应用指南

丛书主编 李舒平

编 著 孟庆党 蔡锦成 余艳梅



电子科技大学出版社

UESTC PUBLISHING HOUSE

电脑广告制作技术丛书(二)

·丛书主编 李舒平

视频电脑广告软件 应用指南

孟庆党 蔡锦成 余艳梅 编著

电子科技大学出版社

内 容 提 要

视频电脑广告是多媒体技术在电脑广告领域的成功应用。本书重点介绍了目前视频电脑广告设计中最为常用、也最具有代表性的三个软件——Adobe Premiere、3DS Studio MAX 和 Authware 的有关知识和应用方法。本书既是广大视频电脑广告创意及制作人员的必备工具书，也是各类电脑广告从业人员和所有对电脑广告感兴趣人员的重要参考书，本书还可作为有关的大学、中专和职高等的专业培训教材。

声 明

本书如果没有四川省版权防盗标识，不得销售。版权所有，违者必究，举报有奖。举报电话：(028) 6636481 6241146 3201496

视频电脑广告软件应用指南

孟庆党 蔡锦成 余艳梅 编著

出 版：电子科技大学出版社（成都建设北路二段四号，邮编：610054）
责任编辑：张致强 陈松明
发 行：新华书店经销
印 刷：四川建筑印刷厂
开 本：787×1092 1/16 印张：16.75 字数：420 千字
版 次：1999 年 1 月第一版
印 次：1999 年 1 月第一次印刷
书 号：ISBN7—81065—030—0/TP·19
印 数：1—5000 册
定 价：22.00 元

总 序

美国现代广告大师大卫·奥格威以及艾·里斯和杰·特劳特曾经概括说：20 世纪 50 年代是产品广告的时代，其特点是宣传产品的特性；60 年代是印象广告的时代，其特点是塑造产品与企业的形象；70~80 年代是定位广告的时代，其特点是确定产品在市场中的位置以利于和其它企业的产品展开竞争。而进入 90 年代后，世界经济日益从狭小的地方经济、区域经济发展到世界性的大经济，市场机制也日益成熟，企业间的竞争从局部的产品竞争、价格竞争、资源竞争、资金竞争、人才竞争、技术竞争、信息竞争等发展到企业的整体性竞争——企业形象的竞争。与此同时，我国的经济开始了从计划经济到市场经济的转换。迄今为止，我国的市场经济已经粗具规模，且其发展势头如日中天。在这种大环境下，要求我们的广告也要同世界先进的广告接轨。

这要求我们放眼世界，来看一看那些世界著名的广告是怎么创造出来的，然后再迎头而上，制作出中国的驰名世界的广告！

也许你已经知道，广告策划应该“以定位为核心，以创意为前提”；也许你已经懂得，科学的定位、富有想象力的创意必须通过某种媒介来展现其自身的价值。因为媒介是创意的物化形象的载体，创意只有通过媒介才能传播。但是广告的定位和创意及媒介的选择并不是本套书所讨论的。这是因为我们深深懂得，我国有多年的广告制作历史，在广告的定位和创意及媒介选择方面有很多宝贵的经验和大批优秀的广告制作人，而且现在市面上有关广告定位、创意及媒介选择的书已经很多。那么，我们缺乏的是什么呢？“工欲善其事，必先利其器”，我们缺乏的正是对制作现代广告的强有力的“器”——对电脑及其

相关设备的了解与认识。广告创作工具是实现广告定位和创意的必要前提，广告制作工具的选择直接影响到能否恰如其分地表现广告的定位和创意。不了解现代广告制作的工具，就谈不上创作出高水准的广告，更谈不上让中国广告与世界广告接轨。

鉴于此，这套“电脑广告制作技术丛书”应运而生了。严格说来，本套丛书是从广告制作技术方面、而不是理论方面的来论述广告的。近年来，随着计算机技术和多媒体技术的发展，计算机和多媒体的应用渗透到社会的各个领域。计算机和多媒体在广告制作领域起着越来越重要的作用。可以毫不夸张地说，现代的广告——不论是印刷类的还是广播类的，都或多或少地带有电脑的影子。因此，本套丛书将从一个全新的角度——把电脑当作现代广告制作中最重要的工具来论述电脑这个当今世界上最富生命力的现代广告制作工具。从结构上来说，本套丛书包括硬件和软件两个部分。在硬件部分重点介绍了以电脑为中心的各种常用于现代广告制作的外部设备，包括各种平面印刷类广告的制作工具——从打印机到扫描仪和各种视频广告的制作工具——从大屏幕显示屏、字幕机到视音频非线性编辑系统。在软件部分重点介绍了以电脑为工作平台的各种优秀的图形、图像及视音频处理软件，包括常用的平面广告制作软件——从 Phoptoshop、PhotoStyle 到 CorelDraw 和动画及视音频广告制作软件——从 3DS、Authorware 到 Premiere。

愿本套丛书对有志于从事广告专业的人们有所帮助！

编著者 于四川大学

目 录

第一部分

非线性编辑软件 ADOBE PREMIERE 的操作使用方法	1
--------------------------------------	---

第一章 熟悉 PREMIERE 的用户界面	2
-----------------------------	---

1.1 主 菜 单 条	3
1.1.1 File (文件)	3
1.1.2 Edit (编辑)	3
1.1.3 Project (目录)	4
1.1.4 Make (制作)	4
1.1.5 Clip (素材)	5
1.1.6 Windows (窗口)	5
1.1.7 Help (帮助)	6
1.2 窗 口	6
1.2.1 普通窗口	6
1.2.2 隐含窗口	13

第二章 素材的基本编辑合成	17
---------------------	----

2.1 建立新目录并输入素材	17
2.2 对素材进行编辑合成	20
2.2.1 调整素材在合成窗中的位置	20
2.2.2 重命名素材	21
2.2.3 设置素材的长度	23
2.2.4 拆分素材	24
2.2.5 设置和查找入出点	24
2.2.6 设置、删除和查找标记	27
2.2.7 定位素材	29
2.2.8 对素材进行波纹编辑	29
2.2.9 对素材进行滚动编辑	30
2.2.10 在剪辑窗中对素材进行精确到帧的波纹编辑和滚动编辑	32
2.2.11 对素材进行插入编辑	34

2.2.12 对素材进行覆盖编辑.....	35
2.2.13 对素材进行粘贴编辑.....	37
2.2.14 对素材进行块复制.....	38
2.2.15 对虚拟素材进行编辑.....	39
2.2.16 对相关素材进行编辑.....	41
2.2.17 对音频素材的编辑操作.....	42
2.3 使用文件夹、库和目录来管理素材	46
2.3.1 文件夹	46
2.3.2 库	48
2.3.3 目 录	48
2.4 将整个素材或者素材中的一帧输出到其它图像 / 声音处理软件中.....	49

第三章 预视编辑合成效果.....51

3.1 一个简单的切换特技	51
3.2 各种预视方式	52
3.2.1 利用控制尺来进行预视.....	52
3.2.2 合成特技及其预视.....	52
3.2.3 不从合成窗中删除指定素材而实现不预视其合成效果的预视	53
3.2.4 在时间尺上拖动鼠标指针进行预视.....	54
3.2.5 用 Print to Video 命令在计算机监视器上预视.....	54
3.3 预视参数的设定	57
3.4 视音频素材预视方式的选择	58
3.4.1 视频素材的预视处理方式.....	59
3.4.2 音频素材的预视处理方式.....	59

第四章 视频特技的制作.....60

4.1 切换特技的制作	60
4.1.1 一般切换特技的制作.....	60
4.1.2 制作画中画形式的切换.....	66
4.2 滤波特技的制作	69
4.2.1 创建一个视频滤波效果.....	70
4.2.2 各种滤波器的滤波效果.....	73
4.3 叠加特技的制作	76
4.3.1 制作一个叠加特技.....	77
4.3.2 制作被叠加素材的淡入淡出效果.....	80
4.3.3 叠加方式的选择.....	81
4.3.4 叠加参数设置对话框中各种参数的调整.....	83

4.4 运动及变形特技的制作	83
4.4.1 创建一个运动	84
4.4.2 运动参数的设置	87
4.4.3 画面变形和填色	87
4.4.4 其它选项和按钮的作用	88
第五章 合成输出最终影片	89
5.1 合成最终影片时的参数设置	89
5.2 将最终影片输出到监视器或录像带	93
5.3 生成电影回放清单	93
5.4 结 语	94
 第二部分	
 三维动画创作软件 3D STUDIO MAX 应用指南	96
 第六章 进入 3D STUDIO MAX	97
6.1 3D STUDIO MAX 安装与设置	97
6.1.1 系统要求	97
6.1.2 安装步骤	97
6.2 启动 3D STUDIO MAX	98
6.3 3D STUDIO MAX 的操作界面	98
6.3.1 标题栏	99
6.3.2 菜单栏	99
6.3.3 工具栏	100
6.3.4 命令面板	101
6.3.5 状态栏和提示栏	102
6.3.6 时间控制器	102
6.3.7 视 图	103
6.3.8 视图的配置	103
6.3.9 视图的调整	104
6.3.10 视图的激活	104
6.4 创 建 物 体	104
6.4.1 建立几何物体	104
6.4.2 调整物体	105

第七章 3D STUDIO MAX 场景制作	106
7.1 建立场景.....	106
7.1.1 建立桌子腿.....	106
7.1.2 建立桌面.....	106
7.1.3 改变桌面和桌子脚的位置.....	106
7.1.4 建立茶壶.....	108
7.1.5 建立管状平底杯.....	108
7.1.6 建立高脚杯.....	109
7.1.7 建立咖啡杯.....	111
7.1.8 设定摄像机.....	112
7.1.9 快速渲染.....	114
7.2 设置光源.....	114
7.2.1 在场景中泛光源.....	114
7.2.2 聚光灯.....	116
第八章 调整功能堆栈	118
8.1 堆 栈 排 列.....	118
8.1.1 建立参数.....	118
8.1.2 物体调整功能 (Object Modifiers).....	118
8.1.3 变 换 (Transforms).....	118
8.1.4 空间扭曲连接 (Space Warp Bindings).....	119
8.2 堆 栈.....	119
8.2.1 做一个简单的场景.....	119
8.2.2 使用 Modify 命令面板.....	120
8.3 使用调整功能.....	120
8.3.1 调整功能面板布局.....	120
8.3.2 调整功能按钮的定制.....	121
8.3.3 使用 Taper (锥化) 调整功能.....	122
8.3.4 调整 Taper 调整功能参数.....	122
8.3.5 制作 Taper 调整功能的参数动画.....	122
8.3.6 增加调整功能到堆栈.....	123
8.4 编 辑 堆 栈.....	123
8.4.1 堆栈的编辑.....	123
8.4.2 关闭调整功能.....	123
8.5 使用空间扭曲.....	124
8.5.1 建立波动.....	124
8.5.2 连接物体.....	124

8.6 调整多个物体	125
第九章 使用灯源	127
9.1 泛光和环境光的效果	127
9.1.1 加上泛光灯后的效果	128
9.1.2 加上环境光后的效果	129
9.2 目标聚光灯的设定和效果	130
9.2.1 目标聚光灯的通用参数	130
9.2.2 目标聚光灯光束几何参数调整	132
9.2.3 阴影的产生	135
第十章 3D STUDIO MAX 材质编辑	139
10.1 设定基本材质与渲染	139
10.1.1 材质编辑器的外观	139
10.2 热和冷材质	141
10.2.1 材质的指定	141
10.3 材质的其它来源	143
10.3.1 浏览器窗口	143
10.4 基本参数设定	146
10.4.1 色彩控制	146
10.4.2 反光的设定	149
10.4.3 特殊属性及其控制	149
10.4.4 透明和半透明效果	151
10.4.5 渲染场景的模式及不同效果	152
第十一章 基本贴图方式	153
11.1 材质贴图	153
11.2 贴图坐标	153
11.3 进行简单的贴图	154
11.3.1 使用内建贴图坐标系	154
11.3.2 平面贴图及其调整	157
11.3.3 其它贴图方式	159
11.4 贴图类型	162
11.4.1 直接光和间接光贴图	162
11.4.2 不透明贴图	165
11.4.3 反光贴图	166

11.4.4 凹凸贴图.....	167
11.4.5 高光贴图.....	168
11.4.6 自发光贴图.....	168
11.4.7 基本反射贴图.....	169
第十二章 场景中环境的加入.....	173
12.1 背景图案的加入.....	173
12.1.1 添加背景图案.....	173
12.1.2 产生自动反射贴图和自动折射贴图.....	175
12.2 雾效果的实现.....	176
12.2.1 标准雾效果的设定.....	176
12.2.2 层雾效果的设定.....	179
12.3 体雾效果的设定.....	182
第十三章 层级、正向运动与动画制作.....	183
13.1 不同类型的层级.....	183
13.1.1 物体的层级.....	183
13.2 层级连接.....	183
13.2.1 机械手.....	183
13.3 轨迹窗 (TRACK VIEW).....	184
13.3.1 在视图中设置轨迹窗.....	185
13.3.2 层次树.....	185
13.3.3 两个层次树.....	186
13.4 连接物体层次树.....	186
13.4.1 连接长轴到基座.....	187
13.4.2 连接其它物体.....	187
13.4.3 锁定坐标轴.....	187
13.4.4 旋转机械手爪.....	188
13.4.5 把单向旋转变为来回旋转.....	189
13.4.6 垂直长轴的上下移动.....	189
13.4.7 复制机械手.....	189
13.4.8 使机械手不同步.....	190
13.4.9 旋转机械手.....	191
13.4.10 解除基座 Z 轴的锁定.....	192

第三部分

多媒体制作工具 AUTHORWARE 应用指南.....193

第十四章 多媒体编辑系统简介.....194

- 14.1 多媒体编辑系统的分类及功能..... 194
 - 14.1.1 基于描述 (Script-Based) 的编辑手法.....194
 - 14.1.2 基于图标 (Icon-Based) 的编辑手法.....195
 - 14.1.3 基于时程线 (Timeline-Based) 的编辑手法.....195
 - 14.1.4 基于超卡 (Hypercard-Based) 的编辑手法.....195
 - 14.1.5 基于时程线和描述 (Timeline+Script Based) 的编辑手法.....196
- 14.2 多媒体编辑系统..... 196
- 14.3 多媒体编辑系统的应用..... 197
- 14.4 多媒体光盘图书制作方法..... 197

第十五章 AUTHORWARE 入门.....200

- 15.1 AUTHORWARE 简介..... 200
- 15.2 软、硬件基本配置..... 201
- 15.3 AUTHORWARE 的安装方法..... 201

第十六章 文 字 编 辑.....204

- 16.1 AUTHORWARE 编辑环境介绍..... 204
 - 16.1.1 在 MS-Windows 下启动 Authorware.....204
 - 16.1.2 Authorware 的编辑画面.....204
- 16.2 文本的编辑..... 206
 - 16.2.1 文字的显示.....206
 - 16.2.2 文本的调整.....208
 - 16.2.3 文件设置.....209
 - 16.2.4 文件的保存与打印.....211

第十七章 动 画 编 辑.....213

- 17.1 AUTHORWARE 的动画模式..... 213
 - 17.1.1 固定点式动画.....213

17.1.2 固定路径式动画.....	215
17.1.3 调整直线尺度式动画.....	216
17.1.4 调整路径尺度式动画.....	217
17.1.5 X-Y 坐标式动画.....	219
17.2 动画的编辑.....	220
17.2.1 文字注释.....	220
17.2.2 暂停程序的执行.....	220
17.2.3 清除画面.....	221
17.2.4 为动画配上声音.....	223
17.2.5 播放影像.....	224
第十八章 交 互.....	228
18.1 BUTTON (按钮方式).....	229
18.2 HOT SPOT (热点方式) 和 CONDITIONAL (条件方式).....	232
18.3 HOT OBJECT (热件方式).....	237
18.4 TARGET AREA (移动对象方式).....	239
18.5 PULL-DOWN MENU (下拉式菜单方式).....	241
18.6 TEXT ENTRY (文本输入方式).....	244
18.7 其它交互方式简介.....	247
第十九章 变量、函数及其它.....	248
19.1 变 量 (VARIABLES).....	248
19.1.1 系统变量 (System Variables).....	248
19.1.2 自定义变量.....	249
19.2 函 数 (FUNCTIONS).....	251
19.2.1 系统函数.....	251
19.2.2 自定义函数.....	252
19.3 航行图标 (NAVIGATE ICON).....	253
19.4 框架图标 (FRAMEWORK ICON).....	254
19.5 决策图标 (DECISION ICON).....	254
后 记.....	256

第一部分

非线性编辑软件

Adobe Premiere 的操作使用方法

Adobe Premiere 非线性编辑软件是由美国 Adobe Systems Inc. 公司开发的一套功能强大的非线性编辑软件，它实现了视音频素材编辑合成和特技处理的桌面化。在视频捕获卡、声卡和录摄像机等硬件的支持下，可以实现录制、编辑和输出一体化。由于其强大的素材剪接、特技制作（包括切换、滤波、叠加和运动）、预视等非线性编辑功能，支持多种素材和输入、输出文件格式以及较为低廉的制作花费，它已经被广泛地应用于电视节目，特别是广告的编辑制作。

本书以 Premiere 的最新版本 Premiere 4.2 为例，讲述其基本的编辑、特技制作、预视和合成输出等功能。为了便于读者学习，所有用于举例的视音频素材都用 Premiere 自身所带的素材样本，故请读者在学习之前，预先将样本素材全部安装在缺省目录 Sample 之下。

第一章 熟悉 Premiere 的用户界面

熟悉 Premiere 的用户界面是顺利进行视音频素材非线性编辑的前提。本章的目的在于帮助读者熟悉 Premiere 非线性编辑软件的界面,包括其菜单条和各个窗口。另外,由于合成窗口中工具栏的工具在视音频素材编辑合成中的重要作用,在介绍合成窗口时将对各个工具的作用预先作一个简单的概括。

启动 Premiere,首先会出现一个“New Project Presets”对话框(具体设置方法及参数含义详见第二章),激活 Premiere 的缺省设置 Presentation 160×120,单击 OK,则出现图 1-0-1 所示的用户界面。

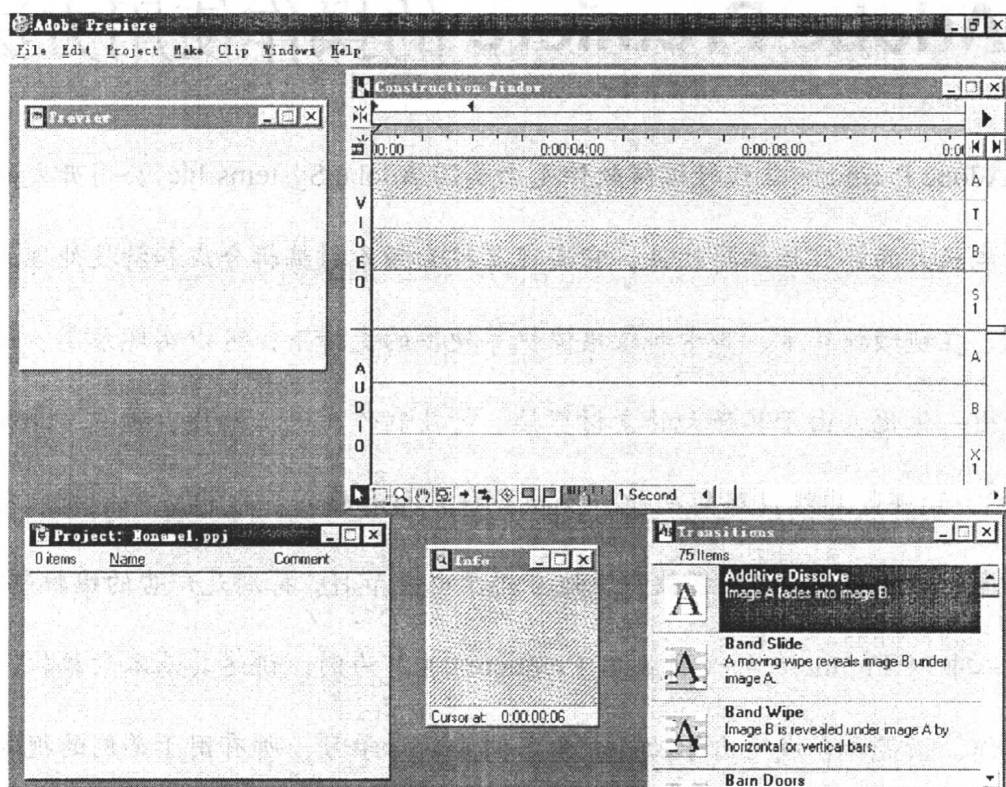


图 1-0-1 Premiere 用户界面

如图 1-0-1 所示, Premiere 的用户界面包括如下几部分:主菜单条、预览窗(Preview)、目录窗(Project)、信息窗(Info)、切换窗(Transitions)和合成窗(Construction)

Window)。此外还有几个隐含的窗口,虽然没有在 Premiere 启动后自动显示,但确实是 Premiere 用户界面不可缺少的一部分,它们分别是素材窗、控制尺窗和剪接窗。

1.1 主菜单条

菜单条由 File、Edit、Projection、Make、Clip、Windows 和 Help 七项构成。

1.1.1 File (文件)

本菜单包括如下几个下拉式菜单:

New... (新建...): 创建一个新的目录 (Projection)、素材库 (Library)、最终合成输出电影放像序列 (Sequency) 或字幕 (Title)。

Open... (打开...): 打开一个已知的素材、目录、最终电影等。

Import (输入): 为当前目录输入所需的素材文件。

Capture... (捕获...): 从外视频源、音频源录制视频和音频素材。

Close (关闭): 关闭素材窗中的当前素材。

Save... (保存...): 将所编辑的目录、字幕等以原有的文件名保存。

Save as... (另存为...): 将所编辑的目录、字幕等文件以新的文件名保存。

Export (输出): 将 Premiere 所编辑的图像,输出到其它图像编辑应用程序、计算机监视器或者与 PAL 制 / NTSC 制信号兼容的各种监视器上进行预览。

Print Window (打印窗口): 指定打印机类型、打印范围、打印份数等参数。

Print Setup... (打印设置...): 进行打印设置并控制打印输出。

Tools (工具): 提供电影分析、利用略图编辑等多项功能。

Preference (参数设置): 对 Premiere 的某些缺省值进行设定,允许用户设置自己 Premiere 操作环境。

1.1.2 Edit (编辑)

本菜单包括如下几个下拉式菜单:

Undo (撤销): 撤销对文件所做的最后一次修改,恢复到最后一次修改前的状态。

Cut (剪贴): 将选定区域剪下并贴入剪贴板中。

Copy (拷贝): 不改变选择区域的内容并将所选择区域贴入剪贴板中。

Paste (粘贴): 将剪贴板中的内容粘贴到当前所编辑的文件中。

Clear (清除): 在合成窗中删除选定的素材。

Duplicate (复制): 在目录窗中将选定的素材复制。

Select All (全选): 在字幕窗中选择所有的对象, 在合成窗中选择所有的素材。

Break Link (解除相关): 将相关素材 (即远源素材——既包含视频又包含音频的素材) 分开为单独的音频和视频素材。

Ripple Delete (波纹删除): 在合成窗中删除所选定的素材和素材间的空隙。

Copy to Construction (复制到合成窗): 将素材窗的素材以插入到编辑线、放到编辑线之上和取代工作区三种方式之一插入到合成窗。

Paste to Fit (匹配粘贴): 将部分或全部素材或切换, 插入到合成窗中指定的部位。

Paste Custom (粘贴用户设置): 将部分或全部的素材或素材属性 (该属性由用户设置, 包括运动、快慢放等) 插入到合成窗中的指定部位。

Paste Custom Again (再次粘贴用户定制): 重复上次粘贴用户设置。

1. 1. 3 Project (目录)

本菜单包括如下几个下拉式菜单:

Preview (预视): 将合成窗中编辑的素材制作成预视影片, 并在 Premiere 的预视窗口中演示。

Add Folder... (添加文件夹...): 在目录窗中添加一个文件夹。用户可以将多个素材文件放入到该文件夹中。

Add Color Matte... (添加颜色底纹...): 在合成窗中做叠加特技时, 为被叠加素材设置固定颜色的背景色。

Add this Clip (添加指定素材): 将当前活动素材窗中的素材添加到目录窗中去。

Goto / Search... (查找...): 按照名字、标签、备注、标记或入出点来定位素材。

Re - Find Files (重找文件): 将略图以原有的文件来替换。

Remove Unused (移去未用素材): 从目录窗中将合成窗中未用的素材移去。

Audio Mapping... (音频映射...): 在将音频素材灌制到录像带等磁性录音介质上时, 设置确定在合成窗中将各个音轨上的音频素材映射到磁性介质的某个音轨上。

Lock / Unlock Tracks (锁定 / 解锁定轨道): 将选定的轨道锁定, 则在其它轨道的操作不影响该轨道。再次用该命令则解锁定。

Add / Delete Tracks (添加 / 删除轨道): 在合成窗中添加或删除视轨或音轨。

1. 1. 4 Make (制作)

本菜单包括如下几个下拉式菜单:

Make Movie... (制作最终电影...): 将合成窗中编辑的素材制作成最终电影。