

北京科海培训中心

Adobe Premiere

实用技术指南

李瑞芳 编著



清华大学出版社

序

近几年来,科学技术的发展日新月异,特别是计算机技术的发展使多媒体技术、信息技术和互联网络技术的发展更是一日千里,计算机的应用已经普及深入到各行各业,并且在生产和教育等广阔领域发挥着巨大的作用。

我国的改革开放和经济建设,使人们的生活水平进一步提高,计算机、摄像机、录像机、镭射影碟机等较为高档的电子产品已经进入寻常百姓家。特别是最近一两年,由于计算机技术的快速发展,计算机的性能越来越高,而价格却越来越低,拥有一台适合于进行多媒体处理,以及可以加入互联网络的计算机对于普通人来说,已经不是可望而不可及的事,可以说是越来越普及。

在多媒体技术中,影视和动画以及声乐的合成受到了普通百姓的欢迎。如果说在众多的艺术门类中,电影和电视是两门较为年轻且深受广大群众喜爱的艺术,那么多媒体技术中的动画和影视则应该是更年轻、更具有活力的一门新兴艺术。或者概括地讲数字化艺术是当今比较活跃的艺术门类。

数字化的影视、动画和音乐是多媒体技术中最具有代表性和生机勃勃的生力军。寻求掌握多媒体数字化影视的制作技术,领悟影视编导的艺术真谛,已经不仅仅局限于专业制作人员。随着全民文化素质的提高和竞争机制的引入,许多企业、学校和公司都纷纷加入到这个行列中,年轻的业余爱好者和电脑发烧友跃跃欲试,专业的多媒体制作人员则更加刻意求新,力争更上一层楼。

大家对于 Adobe 这个名字并不陌生,许多优秀的图像处理软件出自这家软件巨人门下。同样 Adobe Premiere 影视编辑软件也非同凡响。这个软件是一个相当专业的 DTV (Desktop Video) 编辑软件,可以在各种平台下与硬件配合使用。专业人员加上专业系统可制作出广播级的视频信号,而业余爱好者在普通的微机上配以一块比较廉价的压缩卡或输出卡,运行该软件,也可以制作出专业级的视频信号或是 MPEG 压缩影视作品。

本书就是在这样的形势下,通过作者多年对该软件的使用和研究,力图把使用的心得和各种技巧介绍给大家,为初涉多媒体影视制作的读者尽一份绵薄之力。本书主要在该软件的运行环境中,介绍软件的各种窗口环境和使用工具,以及它们的使用技巧和注意事项。相信读者经过亲自实践后,将能够步入多媒体制作的艺术殿堂,掌握动画制作的奥妙,成为一个集影视制作的编辑、导演、制片、摄像、录音师、服装、灯光、布景和演员为一体的大师。

因为数字化影视制作的范围之广,内容之多,该软件的内容之丰富,况且新的技术又层出不穷,很难在一本书中讲全讲透。再加上作者本人的水平有限,书中错误和不足之处在所难免,敬请读者批评指正。

在本书的编写过程中,得到许多同仁的大力支持。特别是王宝芹和李慈航二人为本书付出了许多心血,在此对他们表示衷心的感谢。

李瑞芳于沈阳

前 言

Adobe 公司的“影视编辑”软件把人们带入个人电脑的数字化影视制作的世界。该软件在微软的 Microsoft Windows 环境中利用“Microsoft Video”和“QuickTime”技术,用视频、声音、动画、图片、图像和其他的素材来创作,记录和播放数字化影视作品。

Microsoft Video for Windows 是微软公司开发的一种影视格式,使用该格式,可以在微软的 Windows 系统中或与其兼容的其他应用软件中,把视频图像,音频声音以及静态图像和动画等等多媒体资料综合在一起,制作数字化影视作品并播放,一般称这种格式的数字化影视作品为 AVI 电影,这种电影目前已经成为一种可以在个人电脑中播放的数字化电影的标准。

QuickTime 是由苹果(Apple)公司开发的一种系统扩展软件。利用它可以在 Macintosh 计算机系统和目前所普遍使用的 PC 机 Windows 系统中合成视频、音频、动画和静态图像。一般称其为 QuickTime 电影或 MOV 电影。它也是一种可以在个人电脑中播放的数字化电影。

当苹果公司发布了 QuickTime 系统扩展软件,微软公司公布了它的 Video for Windows 标准后,电脑视频成为目前在微机中流行的主流。Video for Windows 影视作品就是 AVI 格式的影视文件,QuickTime 电影是 MOV 格式的视频文件,它们作为一种计算机文件储存在硬盘中,可以在兼容这两种格式的应用软件中播放,Premiere 就是这样的视频和音频处理软件。利用 Adobe Premiere 软件或其他的软件,将录在录像带上的影视或录在录音带上的声音材料数字化,换句话说也就是把影视图像和声音转换成计算机可以接受和处理的计算机文件,这个过程一般称为数字化捕捉。

有了数字化的视频和音频文件,原则上说就可以在个人电脑中利用前述的两个系统扩展软件进行处理和播放。但是由于这些文件所表现的是影视和声音,所以它们的数据量都非常大,因此在数字化时往往需要进行压缩处理,以减小文件的尺寸。

只要将视频信号数字化和压缩以后,就可以如同在一些图像编辑软件,如目前较为流行的 Adobe Photoshop 图像处理软件中处理静态图像一样,在 Adobe Premiere 软件或其他的视频处理软件中对它进行处理和编排。处理影视图像和声音与处理静态图像有许多相同之处,在图像编辑软件中可以使用的许多工具,同样可以在 Adobe Premiere 软件中发现它们的踪迹,比如图像调整、过滤器和文字生成器等,而且有一些图像处理工具也可在 Adobe Premiere 软件中使用。处理数字化影视作品与处理静态图像的主要区别是,处理影视作品时有对介质与时基两个方面的要求,而处理静态图像则没有这些要求。

Microsoft Video 和 QuickTime 对 Windows 而言是系统扩展软件,它们可以把视频和声音结合起来,应用在 Windows 应用软件中。你可以在任何支持 Microsoft Video 和 QuickTime 的软件中播放由 Premiere 软件创作的电影并把它们输出到录像带上。

传统的电影、电视与数字化影视作品有一定的区别。虽然说它们都有“电”,都是与电有关的视觉表现艺术,但就它们的传播媒体来讲,应该说有本质的差别。最主要的区别就是传

统的电影和电视的载体媒介是胶片和磁带,而数字化影视的载体则是计算机的储存介质,如硬盘等。

计算机的存储介质的呈像和显像的过程与前两种介质是完全不同的。如果按照现今的最发达的技术手段讲,它们在呈像和显像的工艺和时间上基本上没有太大差别,但是它们在加工和储藏方面仍存在着巨大的差别。特别是在当今的多媒体网络时代,数字化影视的优越性已经是其他的媒体不可取代的。

但是同时也应该指出,在这些不同的媒体之间又存在着一定的联系。为了达到某些目的,数字化影视作品有时也需要用传统的电影或电视载体形式来承载它,好莱坞的一些大片同样也就是传统的电影制作业和数字化影视制作业合作的典型。

那么使用 Premiere 软件是如何来创作个人电脑影视作品的呢?

本书主要介绍如何通过 Premiere 将你所拥有的原始材料或一些资料素材结合起来,从而创建一个属于你自己的影视作品或数字化电影,制作一个可以用于多媒体设计的应用材料。这就好像你是一个导演兼编剧再加上摄像和录音师,而且又是演员,用你这样的一套班子进行影视创作。

原始材料和资料素材大致上包括如下内容:

1. 从数字化照相机、数字化摄像机直接拍摄和摄制的数字化图像和数字化影视图像和声音。
2. 使用数字化设备、数字化捕捉卡从录像带或录音带中捕捉或采集的数字化视频和音频资料。
3. 利用 Video for Windows or QuickTime Movies 扩展软件,使用 Adobe Premiere 或其他影视编辑处理软件所制作的影视作品文件。
4. 数字化音频录音带和合成的声乐资料。也可以使用声卡一类的设备来采集或制作音乐和声乐资料。
5. 用如 Adobe Photoshop 一类的图像图形处理软件所制作的图像和图形以及文字字幕文件。
6. 使用动画软件如目前流行的 3DS 一类的动画制作软件所生成的动画文件。
7. 用 Adobe Premiere 制作的或者用 Adobe Photoshop 编辑的电影胶片形式的文件。
8. 使用扫描仪扫描所得到的图像和幻灯片文件。

也可以利用各种硬件设备,如使用数码相机或数字化摄像机等,将个人、家庭或亲朋好友的照片、录像等可以记录的原始资料记录到你自己的计算机中,用这些资料来编辑和制作属于你的个人的视频和音频作品。

当你把这些素材在 Premiere 软件中合成和编辑后,它们最终形成一个文件,这个文件就是一个影视作品或者可以称其是数字化计算机电影。这个文件可以在任何支持 Video for Windows 和 QuickTime 系统扩展的应用软件中观看和播放。

制作一个数字化的影视作品,如若参照传统影视制作方法,必须要有一个该作品的文字剧本或者是基本的作品设计思想。然后根据设计思想以剧本形式写出相当于传统影视制作中的分镜头剧本。这个分镜头剧本就是进行数字化影视制作的主要纲领。

纲领包括影视作品的主题、艺术构思和一定的艺术风格。同时也包括了该影视作品的编

辑方法、所有素材的合理调度,以及特殊效果的要求。如果用传统的概念来说,这个纲领要反映出各个素材是怎样互相连接切换,场景是如何安排,演员是如何表演,摄像机是如何拍摄,声音是怎样配合等的拍摄蓝本。在这里我们称其为故事板或制作大纲,它由两部分构成,一个可称为制作的基本框架或者方案,另一个称作是编辑框架或是编辑安排决策。前者反映了所有素材在整个影视作品中的基本情况,也就是反映软件在方案窗口中的情况。后者反映了该作品的所有编辑安排决策并决定该作品的表现形式,也就是反映在软件的构造窗口中的实际编辑情况。

那么怎样来创作一个 Adobe Premiere 电影?

任何一个 Adobe Premiere 影视作品都是从一个方案(project)开始,这个方案是由一系列沿着一条时间线有组织的一些素材资料组成。换一句话说,就是必须要有一个创作方案或者说是一个创作剧本。根据这个剧本来创作一个 Premiere 电影时,需完成如下的几项基本任务:

1. 创建一个新的方案并且输入所需要的各种素材。
2. 在 Adobe Premiere 软件界面中的一个称为构造窗口(Construction window)的窗口中安排编辑已经输入的各种素材。
3. 在该软件的一个被称为素材窗口(Clip window)的窗口中播放和观看素材。
4. 在构造窗口中对已经安排和组合起来的素材应用过渡(transitions)和滤镜(filters)以及各种运动设置(Motions Setup)和素材叠加等所有的特殊效果。
5. 对整个影视作品增加字幕或者图形。
6. 在软件的预演窗口(Preview Window)预演你所创作的电影。
7. 最后把这些素材编辑组合制成一部你自己的影视作品并播放它。

制作一部影视作品步骤的多少完全取决于你希望将所制作的影视作品应用在何种媒体上,也就是想把你所创作的电影以何种形式进行播放或在何处播放。假如你的目标是制作一部采用全帧运动图像播放的电影胶片,那么你就必须了解你所应用的计算机硬件的能力和局限性。如果您是在创作一部个人的影视作品,情况则完全不同。如果是为公司制作广告或多媒体应用产品,则又是另外一种情况。当然所有的这一切都必须建立在可以使用 Adobe Premiere 软件进行创作的基础上。

目 录

第 1 章 Premiere 基础	(1)
1.1 Premiere 的默认显示界面	(1)
1.1.1 菜单栏简介	(3)
1.2 各个窗口的结构	(3)
1.2.1 方案窗口、库窗口和文件夹窗口的结构	(4)
1.2.2 构造窗口、帧整窗口和序列窗口的结构	(6)
1.2.3 预演窗口、素材窗口和控制器窗口的结构	(9)
1.3 菜单结构和主要命令指南	(12)
1.3.1 菜单结构	(12)
1.3.2 弹出式菜单结构	(17)
1.3.3 主要命令指南	(21)
1.4 环境参数设置	(26)
1.4.1 一般环境参数的设置	(26)
1.4.2 虚拟素材参数设置	(28)
1.4.3 功能键的设置	(29)
1.4.4 临时硬盘的设置	(30)
1.4.5 静态图像参数设置	(31)
1.4.6 音频参数设置	(31)
1.4.7 可控制设备参数设置	(32)
1.4.8 视频捕捉参数设置	(32)
第 2 章 方案的建立和素材的输入	(34)
2.1 方案预设置的装入和调整	(35)
2.1.1 调入方案预设置	(35)
2.2 新方案的建立	(37)
2.2.1 建立新方案	(37)
2.2.2 Project 窗口	(38)
2.3 素材的输入	(39)
2.3.1 输入素材的方法	(40)
2.3.2 素材窗口	(44)
2.4 素材窗口的应用	(44)
2.4.1 素材窗口简介	(44)
2.4.2 在素材窗口观看素材	(45)
第 3 章 素材文件的应用	(51)
3.1 Premiere 对素材的要求	(51)

3.1.1	对素材场的要求	(51)
3.1.2	对文件格式的要求	(53)
3.2	对素材的处理	(55)
3.2.1	处理素材的尺寸	(55)
3.2.2	处理素材的持续时间或速度	(57)
3.3	素材的应用	(59)
3.3.1	应用素材的基本方法	(59)
3.3.2	用低分辨率的素材改善操作性能	(61)
3.3.3	用微型素材来提高性能	(63)
3.3.4	使用 Macintosh 的 QuickTime movie 文件	(64)
3.3.5	从方案窗口删除素材和文件夹	(64)
3.4	素材应用的实例	(65)
第 4 章	如何使用构造窗口	(68)
4.1	构造窗口简介	(68)
4.1.1	熟悉构造窗口的结构	(68)
4.1.2	素材浏览与轨道设置	(70)
4.1.3	窗口设置	(70)
4.2	构造窗口的工具	(71)
4.2.1	构造窗口编辑下拉式菜单	(71)
4.2.2	构造窗口的工具栏	(73)
4.2.3	各种工具的使用方法简介	(74)
4.2.4	音频和叠加素材的特点	(77)
4.3	构造窗口中素材的输入和编排	(79)
4.3.1	输入素材	(79)
4.3.2	构造窗口素材的编排	(80)
4.3.3	为编辑制作标记	(83)
4.4	为影视作品编排素材	(86)
第 5 章	如何编辑制作影视作品	(88)
5.1	编辑制作的基本方法	(88)
5.1.1	影视作品规划	(89)
5.1.2	在构造窗口中进行影视编辑制作的方法	(90)
5.2	虚拟素材编辑方法简介	(101)
5.2.1	如何生成虚拟素材	(102)
5.2.2	对虚拟素材使用特技手法	(104)
5.3	其他的编辑方法	(106)
5.3.1	在视频素材中制作静止帧	(106)
5.3.2	在序列窗口中编辑	(107)
5.3.3	输出素材文件在其他的应用软件中编辑	(109)
5.3.4	为影视作品编辑制作彩色背景键控	(111)

第 6 章 特殊过渡效果和过滤器	(113)
6.1 特殊效果过渡	(113)
6.1.1 过渡的基本概念	(113)
6.1.2 如何改变过渡的设置	(114)
6.1.3 使过渡更加富有变化	(116)
6.1.4 各种过渡的简单介绍	(117)
6.1.5 自己定作过渡插件	(118)
6.2 关于过滤器和运动设置	(123)
6.2.1 如何对素材使用过滤器	(123)
6.2.2 过滤器应用的可变化性	(125)
6.2.3 用于视频和静态图像素材上的过滤器	(125)
6.2.4 用于音频素材的过滤器	(132)
6.3 图像的运动设置	(132)
6.3.1 为素材设置运动路径	(132)
6.3.2 设定运动选项	(134)
6.3.3 改变运动速度	(135)
6.4 各种过渡的中英文说明	(136)
第 7 章 预演窗口的使用	(142)
7.1 预演窗口的基本形态	(142)
7.1.1 预演类型	(142)
7.2 对预演窗口进行设置	(146)
7.2.1 预演选项设置	(146)
7.2.2 预演模式的选择	(148)
7.2.3 预演窗口显示的调整	(150)
7.2.4 在预演时使用控制器窗口	(151)
7.3 输出预演的内容	(151)
7.3.1 输出预演小品	(152)
7.3.2 在监视器或屏幕上观看预演	(152)
第 8 章 叠印叠加技巧	(154)
8.1 叠加素材的做法	(154)
8.1.1 为作品叠加素材	(154)
8.1.2 选择键控(透明叠加)类型	(157)
8.2 其他的叠加工具	(161)
8.2.1 制造部分叠加键控	(161)
8.2.2 建立一个用于叠加的彩色背景	(162)
8.2.3 调整叠加素材的强弱程度	(163)
8.3 实际应用实例	(164)
第 9 章 素材帧剪裁整理技巧	(167)
9.1 在帧整窗口中的编辑处理	(167)

9.1.1	帧整技术简介	(167)
9.1.2	帧整窗口简介	(168)
9.1.3	具体的帧整方法	(170)
9.2	在其他的窗口中剪裁处理素材	(171)
9.2.1	在构造窗口中剪裁整理素材	(171)
9.2.2	在素材窗口中剪裁调整	(172)
9.2.3	在素材窗口中准确地为音频素材设置切入点	(173)
9.3	对方案的帧整处理	(173)
第 10 章 字幕的制作		(174)
10.1	字幕文件和窗口简介	(174)
10.1.1	字幕窗口的主要设置	(175)
10.1.2	字幕窗口的主要工具	(176)
10.2	建立字幕文件	(180)
10.2.1	在字幕窗口中建立文字	(181)
10.2.2	在字幕窗口中建立各种图形	(181)
10.2.3	为对象设立阴影和渐变	(182)
10.2.4	字幕文件的保存及应用	(183)
第 11 章 视频捕捉		(184)
11.1	视频和音频信号捕捉的基本概念	(184)
11.1.1	视频和音频信号的组成特征	(184)
11.1.2	有关视频和音频信号捕捉的概念	(185)
11.1.3	数字化视频和音频信号简介	(186)
11.1.4	数字化视频和音频信号的压缩概念	(187)
11.1.5	捕捉素材对硬件和软件的操作要求	(187)
11.2	影视素材的捕捉方法	(190)
11.2.1	捕捉高质量的视频素材	(190)
11.2.2	记录选项的设置	(191)
11.2.3	视频捕捉的具体方法	(195)
11.2.4	进行捕捉时要注意的问题	(198)
11.2.5	视频捕捉的其他方法	(198)
11.3	音频素材的捕捉	(201)
11.4	批捕捉方法	(202)
11.4.1	生成批捕捉列表	(202)
11.4.2	使用批捕捉列表	(205)
11.4.3	从现有的方案制作批捕捉列表	(205)
11.5	制作电子相册或 VCD 光盘的捕捉方法	(207)
11.5.1	压缩卡的安装和应用	(208)
第 12 章 影视作品的输出		(211)
12.1	压缩算法的选择	(211)

12.1.1	Video for Windows 软件压缩方法	(212)
12.1.2	QuickTime 软件压缩方法	(213)
12.2	影视作品输出时的压缩和其他选项设置	(214)
12.2.1	压缩选项的设置	(215)
12.2.2	设置影视作品的其他输出选项	(216)
12.3	具体的输出问题	(217)
12.3.1	制作在光盘上播放的影视作品	(217)
12.3.2	制作 VCD 时的输出设置	(220)
12.3.3	向录像带上输出影视作品	(221)
12.3.4	在其他的应用软件中播放 Adobe Premiere 影视作品	(223)
12.4	输出编辑判定列表	(224)
12.4.1	输出一个编辑判定列表	(224)
12.4.2	编辑判定列表的内容	(226)
12.4.3	编辑判定列表中描述特殊效果的方法	(227)
12.5	在编辑判定列表中的音频素材	(229)

第1章 Premiere 基础

当前,在数字化视频制作中 Premiere 软件是一个较为流行和实用的程序。特别在当今数字化电影特技和数字化广播电视正方兴未艾,无论你是一个专业的影视制作人员、视频图像设计师,还是广告公司的设计制作人员,或者你是一个业余的影视爱好者,对电影和电影情有独钟,你都可以从 Premiere 软件中得到某些创作灵感,而且只要掌握了 Premiere 软件的制作技巧,相信你一定可以制作出令人满意的影视作品。本书从 Premiere 的界面、菜单的简要介绍开始,为你提供一步一步的操作指导,将你引入到一个数字化影视的宫殿。

Premiere 软件是一个功能十分强大的处理影视作品的视频和音频编辑软件,不管你对计算机了解的程度如何,只要你懂得怎样操作计算机,再加上对影视制作的热爱,不论你是一个影视界的新人还是专业人员,它都是一个实用工具。

在本书的其他各章中,你将学习到如何使用 Premiere 来制作影视作品,我们从如何使用各种素材入手,逐步地介绍怎样制作一个高质量的数字化影视作品。在本书中还提供了许多技巧和实例,这些信息可以加快你的学习步伐。

无论你站在什么样的角度,都将发现 Premiere 中对自己有用的地方。如果你是一个电视台的制作人员,很快会发现早已十分熟悉的制作环境,利用这些环境可以制作出很好的电视节目。如果你是一个多媒体开发人员,将找到制作所需要的影视片段的有利工具,进一步地提高多媒体软件的美观和艺术性。如果你是一个热爱电影和电视的初学者,或者是对电影和电视的制作有浓厚的兴趣,那么在这里都可以找到需要了解和掌握的基础知识,这时你将发现自己进入了数字化影视的大观园。

对于还不是很熟悉 Premiere 软件的读者,你可以仔细地阅读这一章。已经熟悉和应用过本软件的读者,你可以跳过这一章或是简单浏览这一章,直接转到其他的章节中寻找适合自己的内容。

本书力图在你用 Premiere 软件的过程中为你提供一些帮助,可以把它作为使用 Premiere 的参考手册,也可以把它看成数字化影视的基础教程。本章介绍如下的内容:

- Premiere 的默认显示界面
- 各个窗口的结构
- 菜单结构和主要的命令指南
- 环境参数设置

1.1 Premiere 的默认显示界面

Premiere 的界面包括有菜单命令和各种应用窗口。当第一次启动 Premiere 时,在 Windows 95 的“开始”按钮上单击鼠标左键,从“程序”中选择 Adobe 组,然后从它的

分组中选择 Adobe Premiere 4.2 程序项或者在 Windows 95 桌面上的 Premiere 软件的快捷方式图标上双击鼠标左键，使软件开始运行。

首先看到的是一个对话框，即新方案预设置(New Project Presets)对话框，如图 1-1 所示。该对话框要求你为新方案指定预设置。从 Available Presets 列表中选择 Presentation-160x120，然后单击 OK 按钮。随后软件进入常规的启动界面（见图 1-1）。

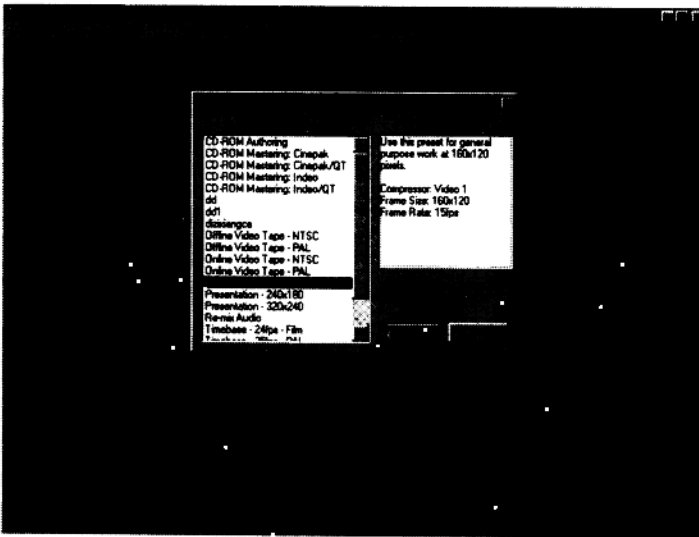


图 1-1

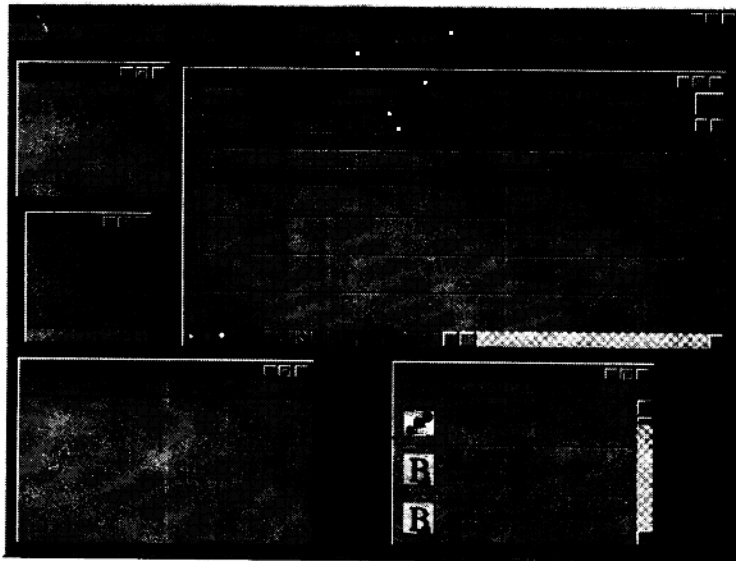


图 1-2

在常规界面中显示出 Menu Bar(菜单栏), Project Window(方案窗口), Preview Window(预演窗口), Construction Window(构造窗口), Transition Window(过渡窗口)和 Info Window(信息窗口), 见上图 1-2。

1.1.1 菜单栏简介

在菜单栏中包括了所有的 Premiere 软件的操作命令。在一般的情况下共有 7 个菜单命令项, 用鼠标在这些命令项上单击, 即可下拉出该项的命令菜单。在此菜单上有的命令旁边有黑色的三角形, 这标志着该命令具有自己的子菜单。将鼠标移动到具有黑色三角形的命令上时, 该命令立即处于高亮显示状态, 并马上弹出一个子菜单。

当你连续在菜单栏上选择命令时, 无须单击其他命令项, 直接将鼠标移动到该项即可下拉出命令菜单。如果在上述的各个窗口中执行某一操作后返回到菜单栏上重新选择菜单项, 则必须单击。

Premiere 软件的菜单项在执行字幕制作和视频捕捉(视频捕捉、批捕捉和运动中捕捉)时, 菜单栏中增加了有关字幕制作和视频捕捉的菜单项, 见图 1-3。

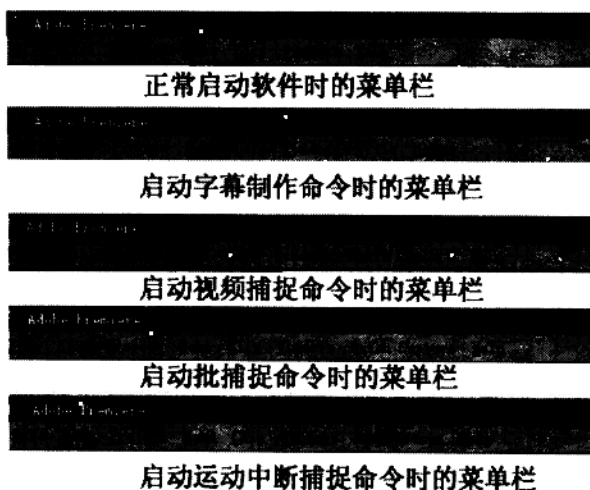


图 1-3

有关 Premiere 软件的各个命令项和它的下拉式菜单及子菜单, 将在“1.3 菜单结构和主要命令指南”中讲述。

这是 Premiere 所默认的启动界面。后面将马上讲到如果在参数设置时选择了其他的启动窗口界面, 打开 Premiere 时就可能不是这样的启动界面。

1.2 各个窗口的结构

Premiere 软件的运行界面主要就是由不同用途的窗口和菜单栏命令项及其下拉式菜单

命令所组成。这里主要简单地介绍各个窗口的基本特征和特点。在以后的各章中将陆续地详细介绍它们的使用情况。

在 Premiere 软件的界面中一共可以出现多达十几个各种窗口，除了前述在启动界面中的 5 个窗口，即 Project Window（方案窗口），Preview Window（预演窗口），Construction Window（构造窗口），Transition Window（过渡窗口）和 Info Window（信息窗口）外，还有 Clip Window（素材窗口），Title Window（字幕窗口），Library Window（库窗口），Sequence Window（序列窗口），Trimming Window（帧整窗口），Folder Window（文件夹窗口），Controller Window（控制器窗口），Stop Motion Window（捕捉当前帧窗口），Batch Capture Window（批捕捉窗口）和 Movie Capture Window（视频捕捉窗口）等等。

如果把这些窗口分类，可以分成 7 种类型：

- 与建立方案有关的窗口：方案窗口，库窗口和文件夹窗口。
- 与编辑方案和制作影视作品有关的窗口：构造窗口，帧整窗口和序列窗口。
- 与播放素材和影视作品有关的窗口：预演窗口，素材窗口和控制器窗口。
- 与捕捉有关的窗口：视频捕捉窗口，批捕捉窗口和捕捉当前帧窗口。
- 过渡窗口
- 字幕制作窗口
- 其他的辅助窗口：如信息窗口。

当然这种分类不是最好的分类，因为在 Premiere 软件中有一些窗口身兼数职，如素材窗口不仅具有播放素材和影视作品的功能，而且还具有对素材和影视作品进行编辑的功能。

关于这些窗口的详细使用方法，将在本书的以后章节中详细介绍。这里是为对该软件不是十分熟悉的读者提供一点基本知识。熟悉该软件的读者可以跳过本章而直接到其他的章节阅读。

下面就按类别简单地将各种常用窗口的基本结构进行介绍。

1.2.1 方案窗口、库窗口和文件夹窗口的结构

方案窗口 库窗口和文件夹窗口这三个窗口属于同一种类型的窗口结构。它们的基本结构见图 1-4。

打开窗口 除方案窗口在启动软件时已经打开外，其他的两个窗口必须使用菜单命令来打开。

打开库窗口 首先在菜单栏中选择文件 File 命令项，在文件下拉式菜单中选择 New 命令，然后在 New 的子菜单中选择 Library 命令，这时就打开了库窗口。这样一套动作可以使用如下的命令形式 File>New > Library 来表示。以后都采用这样的命令形式来表示相应的操作。

打开文件夹窗口 必须在方案窗口或者库窗口为当前激活窗口时，在菜单栏上选择方案 Project 命令项，随后在 Project 的下拉式菜单中选择 Add Folder 命令，这时出现一个为文件夹命名的对话框，你可以在文字输入框中输入你为文件夹所命名的名称，默认的文

文件夹名称是 Noname。命名后按下 OK，这时在方案窗口或库窗口中就增加了一个文件夹素材项，此时该文件夹是空的。用鼠标双击该文件夹图标就可以打开文件夹窗口。在文件夹窗口中也可以加入新的文件夹，方法一样。

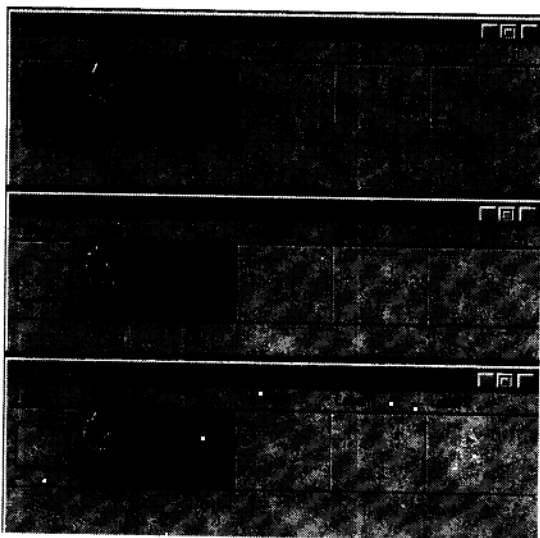


图 1-4

在软件运行时，有时需要关闭现有的方案窗口，重新打开新的方案窗口。其做法是首先在菜单栏中选择文件(File)菜单。在文件下拉式菜单中选择 New 命令，然后在 New 的子菜单中选择 Project 命令。此时软件将询问是否需要把已经打开的方案储存起来，如果需要储存，就选择 YES。这时可能出现三种情况：

1. 此时若已经打开的方案有名称，软件自动地将方案储存后打开方案预设置对话框。
2. 假如现有的方案还没有名称，随后就出现储存对话框，你要在其中为方案文件命名和选择储存目录，然后单击 OK 后，软件也打开方案预设置对话框。
3. 如果不储存单击 NO，也出现方案预设置对话框。

在方案预设置对话框中按照要求为新方案指定预设置后，单击 OK，就打开一个新的方案窗口。

这三个窗口结构基本上是一样的，这些窗口由 5 个栏目组成，它们分别是素材项目、名称、注释和标志 1、标志 2 栏，这些栏目用于放置素材项目图标、名称和注释一类的信息。使用这些窗口可以从菜单栏的相应下拉式菜单上选择合适的命令，向窗口中加入各种素材。也可以在该窗口为当前激活状态时，用鼠标右击窗口中除标题栏以外的任何一处，这将弹出一个菜单，该菜单上的命令只与本窗口的有关操作相关。

这种在相应的操作窗口中弹出式菜单的特点是 Premiere 软件的一个特色，在该软件中只要在当前激活状态窗口中除了标题栏以外的任何一处右击鼠标，就可以弹出相关操作

的命令菜单，使用该命令菜单与使用软件菜单栏上的下拉式菜单的作用是一样的。

此外在该窗口的标题栏上右击鼠标将打开该窗口显示状态选项对话框，使用这个对话框可以改变本窗口的显示状态，包括窗口中的素材图标大小、素材排序及其他的控制选项等等。但是在一些窗口中不存在这个窗口显示状态对话框，或者说某些窗口没有显示状态选项，也就是这些窗口只有一种显示状态。上面的三个窗口具有显示状态选项对话框。

这三个窗口是制作影视作品的素材园地，或者说是整个制作过程的给养供应处，应该这样认为，如果素材基地建设得有条不紊，层次分明，素材充足就可能制作出比较好的影视作品。反之，如果素材不足，是不能造出无米之炊的。

1.2.2 构造窗口、帧整窗口和序列窗口的结构

构造窗口、帧整窗口和序列窗口这三个窗口虽然同属与编辑方案和制作影视作品有关的一类，但是它们的结构却并不相同，因此这里分别进行介绍。

构造窗口

构造窗口是 Premiere 软件的影视作品编辑部，在这里软件将方案中的所有素材进行组合和编辑，一般是将素材按照它在影视中播放的顺序从左到右排列组合。最后如同在电影的制作中一样，在这里完成画面和声音的连接、画面特殊效果的合成、字幕和其他画面的叠加以及其他的影视剪辑工作。最终就是从这里生产出 Premiere 软件所制作的影视作品。

构造窗口是 Premiere 软件中结构最复杂的窗口之一。它的主要结构见图 1-5。

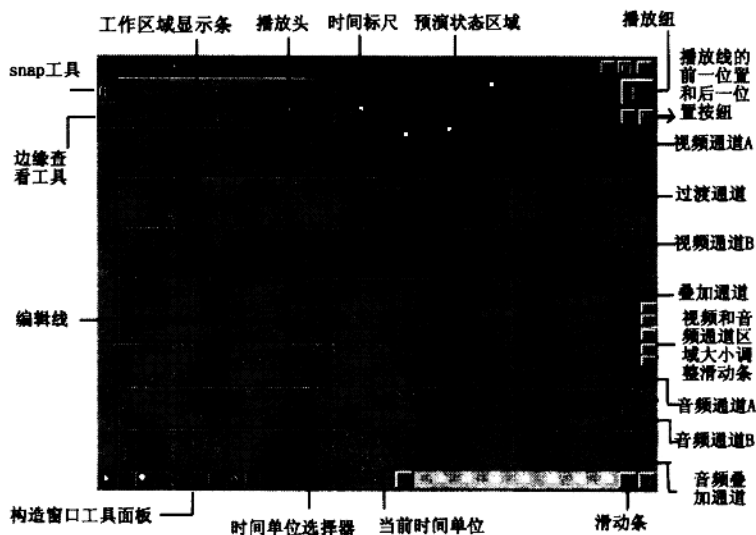


图 1-5

构造窗口主要由三大部分组成。

第一部分是：视频和音频轨道部分，这里是放置各种素材的地方，视频素材可以放置在视频轨道 A 和 B 中。音频素材可以放置在音频轨道 A 和 B 中。此外还有叠加的视频和音频轨道也可以放置各种视频和音频素材。视频和音频叠加轨道的数目最多可达到 97 条，即整个的视频和音频轨道数目可达到 99 条之多。软件所默认的视频和音频轨道各为三条。另外还有一条过渡效果轨道，该轨道主要的作用是在视频和音频素材之间进行过渡的转换，或者用电影编辑的术语就是“电影剪辑”。

第二部分是：编辑工作的辅助工具，这包括时间标尺、时间单位选择器和当前时间单位这一组时间工具，以及其他的如编辑线和播放头，前一和后一编辑线位置按钮、边缘查看工具和 Snap 工具等编辑工具，其他的还有预演状态区域、工作区域显示条和各种调整窗口内容的滑动条。

第三部分是：构造窗口的工具面板中的各种工具。

这里简单地介绍构造窗口中公用工具的使用方法：

1. 使用滑动条可以使构造窗口中的内容横向移动，或者说使用前一和后一编辑线位置按钮以及使用时间单位选择器都可以达到移动窗口内容的目的。另外使用工具面板中的移动工具也可以达到移动构造窗口内容的目的。

这里所使用的不同工具，虽然都可以达到同一个目的，但是它们的作用方式可能是不相同的，因此结果也是有区别的，需要经过实践才能体会出其中的差别。比如使用时间单位选择器时，虽然它可以将整个窗口的内容尽收眼底，但是在时间单位较大时，对于持续时间较小的素材难免有观看不清的遗憾，但如果素材的持续时间都比较大，这时采用该方法又是最为快捷的方法之一。所以说经过实践可以得到许多的经验。

2. 使用视频和音频区域大小调整滑动条，该工具的形状是随着你的视频和音频轨道数目的变化而变化的，当轨道数目较少时，此时该滑动条只是一个单独的横条而且基本上不需要使用该滑动条工具。随着轨道数目的增加，它变成了由两组滑动条和夹在中间最初的滑动横条组成的滑动条组。

使用夹在中间的滑动横条可以调整视频和音频轨道区域的大小，使用滑动横条两边的滑动条可以单独调整移动视频或音频区域内的叠加轨道，也就是将没有显示出来的叠加轨道显示出来，便于编辑操作。

3. 使用构造窗口中的弹出式菜单，前面曾介绍过这是 Premiere 软件的一大特色，这里需要提出的是，在构造窗口中大约有 5 种弹出式菜单，这是因为这些弹出式菜单的内容随着鼠标右击的位置不同而不同，而且这些弹出式菜单的内容在同一个位置上会因为前面一步操作的变化而发生变化。所以说它的变化有 10 种之多。

如果用鼠标右击在视频轨道上，弹出式菜单中基本上是图像编辑和特技处理命令，同样单击在音频轨道上则有音频编辑和特技处理命令，单击在视频叠加轨道上则弹出式菜单中有图像和叠加处理命令，当然这些命令随着前面一次的操作可能发生变化。在过渡轨道和空白轨道或者在素材之间的空白轨道上单击也将弹出式菜单，并且它们的命令也