

- ◆ 易学易用，操作讲解详细、清晰
- ◆ 从具体的实例入手，图文并茂，实用性较强
- ◆ 讲解方式 Step by Step，从业余爱好者到“数码影视大师”，水平显著提升
- ◆ 影视制作专业人员和广大影视制作爱好者的理想参考书

Premiere 6.5

数码影视制作 标准教程

胡韬 黎昌杰 编著

光盘内含本书范例和素材



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

CEPP 电脑艺术部策划
电力新概念标准培训教程系列

Premiere 6.5

数码影视制作

标准教程



胡韬 黎昌杰 编著



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

前 言

随着多媒体技术的迅猛发展、计算机性能的大幅度提高以及非线性编辑软件在我国的迅速普及，视频制作也步入了数字时代。随着 Adobe 公司推出最新版本的 **Premiere 6.5**，高性能的计算机加上视频卡，然后配合 **Premiere**，正在逐渐形成影视后期制作的一种流行模式。这种模式带来的是低成本、高效率和高质量的运作优势，因此被越来越多的人所接受。

如同其姊妹软件 **Photoshop** 一样，**Premiere** 堪称是同类软件中的佼佼者，作为一个在计算机上运行的非线性编辑软件，其强大的视频和音频处理功能均达到专业级的水平，再加上它良好的可视化窗口和操作接口、简易的操作、丰富的特技和切换，使得它从诞生起就一直在该领域享有很高的声誉，在国内外都拥有大量的用户群，为普通百姓提供了一种低成本、高效率、操作简便的视频制作手段。

作为最新推出的版本，**Premiere 6.5** 保持了一贯的直观统一的操作界面、简明的操作风格、华丽的画面过渡效果特技等优点，让用户可以轻松制作出广播级的影视作品来。同时还提供了更为精彩的视频滤镜、更为专业的字幕窗口和更多的媒体支持。正是因为有了这些优点，**Premiere 6.5** 才真正为广大的专业级用户（如各级宣传部门、电教中心、中小学校）提供了低成本、操作简便的视频制作手段。当然，只要配置高性能的硬件设备，**Premiere 6.5** 同样可以满足高级用户（电视台、影视制作中心）对视频处理的工作效率和视频质量的需要。

本书共分为 12 章，对 **Premiere 6.5** 的使用方法进行了全面的讲解。第 1 章介绍 **Premiere 6.5** 安装等基础知识。第 2 章介绍如何利用 **Premiere** 快速制作影视作品。第 3 章介绍 **Premiere 6.5** 的基本编辑技术。第 4 章介绍如何实现过渡效果。第 5 章介绍如何应用视频滤镜。第 6 章介绍叠加画面的有关知识。第 7 章介绍怎样设置运动效果。第 8 章介绍标题与字幕的运用。第 9 章介绍如何处理音频。第 10 章介绍 **Premiere** 的高级应用及影片输出。第 11 章介绍综合实例的制作。第 12 章介绍数码摄像机的基本拍摄技巧。按照每章具体内容需要，在部分章节后安排了生动的实例，让读者在学习完本章的时候不仅能立即巩固所学，同时还能更牢固地掌握所学的知识和操作技巧。

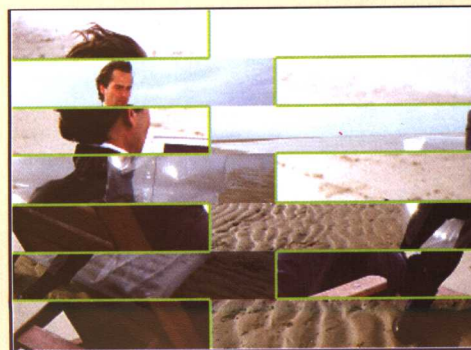
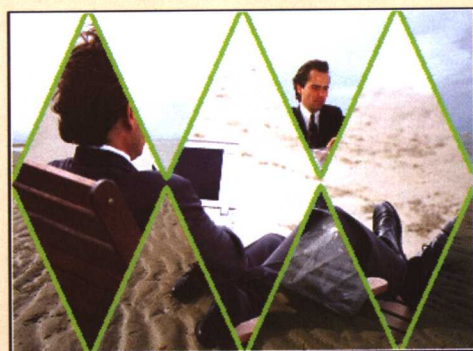
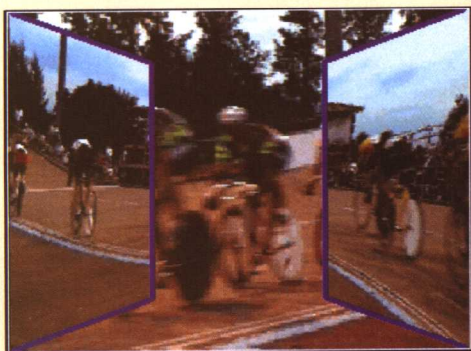
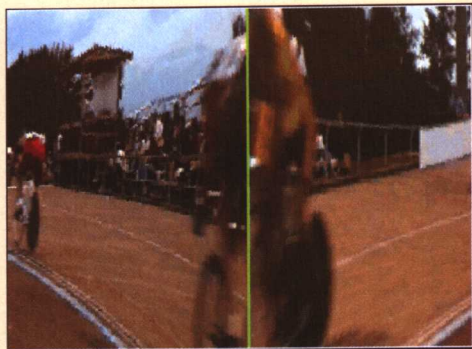
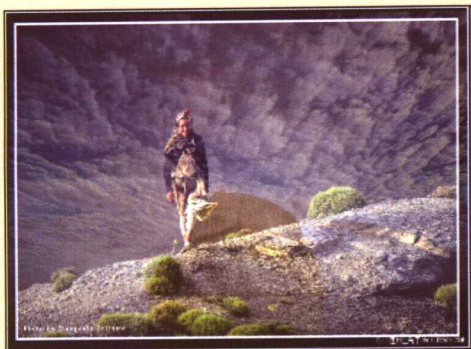
本书内容丰富、全面且翔实，讲解由浅入深，既可以引导初级用户快速入门，也可提高中级用户的视频处理技术，还能让高级用户更全面地了解 **Premiere 6.5** 的新增功能和高级编辑技巧。在认真读完本书后，读者不仅可以轻松完成书中各个范例，掌握常见的影片制作技巧，而且可以得心应手地进一步制作出形式多样、效果绚丽的影视作品来。

本书由胡韬和黎昌杰编著，由于作者水平和编写时间的关系，难免在行文叙述上有疏漏之处，敬请广大读者和影视制作爱好者批评指正。同时，在本书的编著过程中，笔者得到了许多朋友的大力支持，在这里向他们表示衷心的感谢！

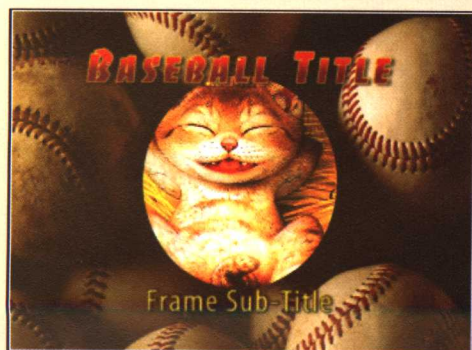
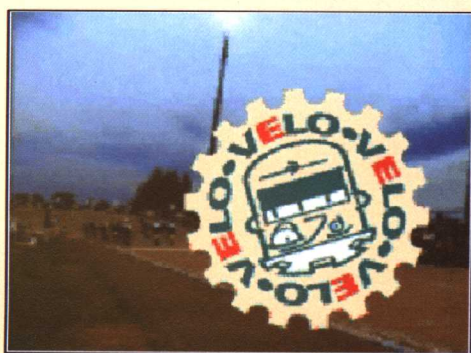
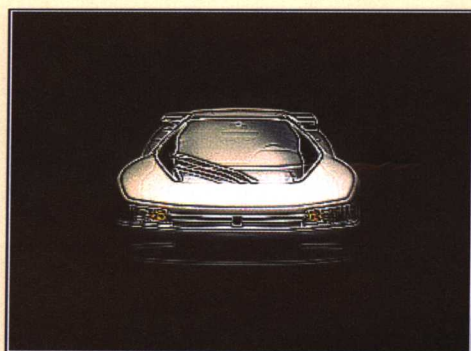
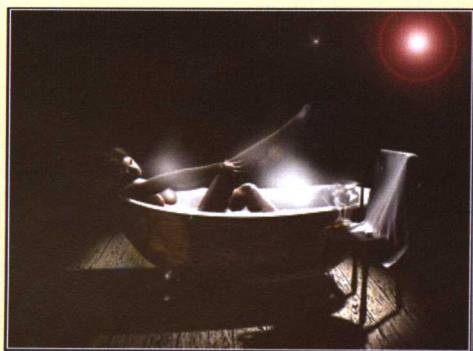
作 者

2004 年 8 月

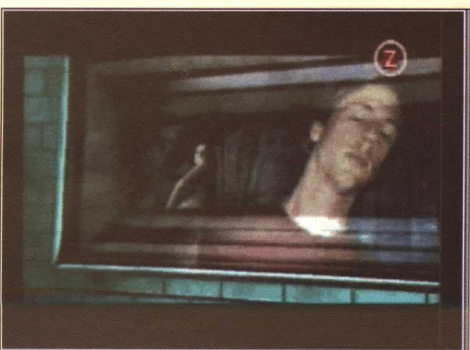
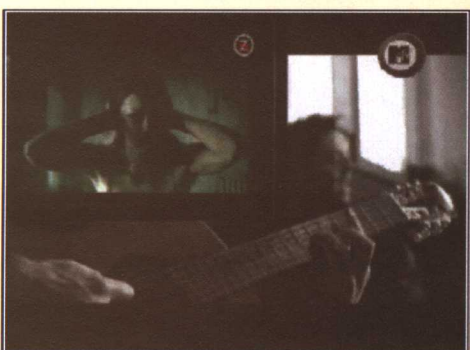
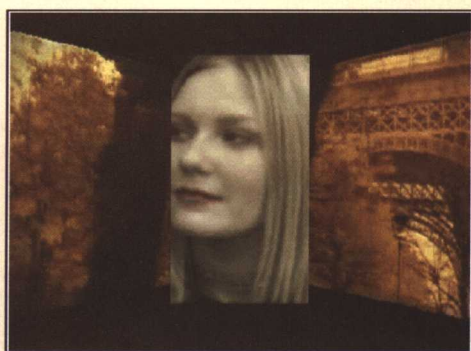
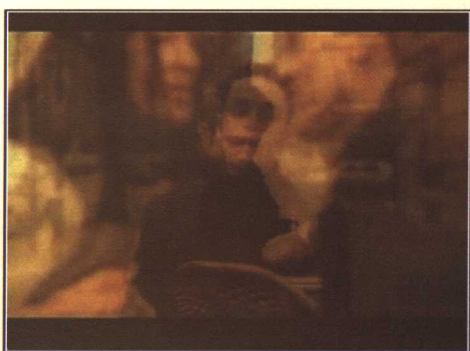
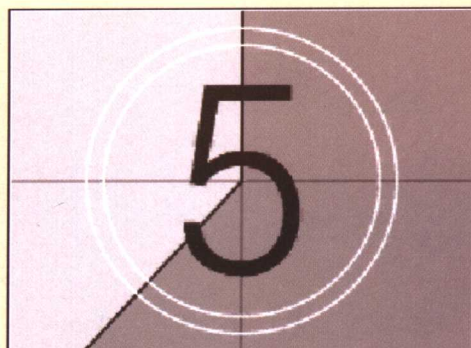
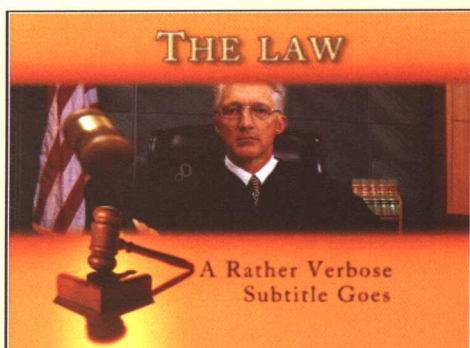
作品欣赏



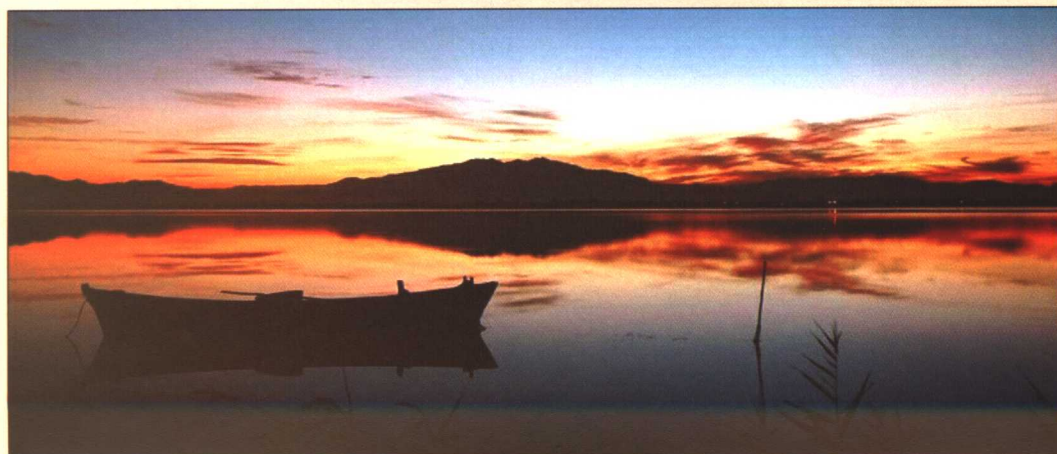
作品欣赏



作品欣赏



作品欣赏



目 录

前 言

第 1 章 Premiere 基础

1.1 Premiere 6.5 简介	1
1.1.1 Premiere 概述	1
1.1.2 Premiere 6.5 主要功能简介	2
1.1.3 Premiere 6.5 的新增功能	3
1.2 Premiere 6.5 的安装	3
1.2.1 安装之前的准备工作	3
1.2.2 安装 Premiere 6.5	4
1.2.3 安装 QuickTime、Clear 5 EZ 和 Advanced RealMedia Export	7
1.3 Premiere 6.5 的工作界面	7
1.3.1 运行 Premiere 6.5	7
1.3.2 Project 窗口	9
1.3.3 Timeline 窗口	11
1.3.4 Monitor 窗口	14
1.3.5 Transitions/Info/Navigator 面板组	16
1.3.6 Video/Audio/History 面板组	17
1.3.7 Effect Controls/Commands 面板组	18
1.3.8 Audio Mixer 窗口	18
1.4 菜单命令	18
1.4.1 File 菜单	19
1.4.2 Edit 菜单	19
1.4.3 Project 菜单	20
1.4.4 Clip 菜单	20
1.4.5 Timeline 菜单	21
1.4.6 Window 菜单	21
1.4.7 Help 菜单	21
1.5 环境参数的设置	22

1.5.1 设置 General and Still Image 参数	22
1.5.2 设置 Auto Save and Undo 参数	23
1.5.3 设置 Scratch Disks and Device Control 参数	24
1.6 Premiere 6.5 时间计量	24
1.6.1 时间基	24
1.6.2 持续时间	25
1.6.3 时间码	25
1.7 本章小结	25

第 2 章 Premiere 的初步影视制作

2.1 创建一个新项目	27
2.2 导入素材	29
2.3 编辑素材	30
2.3.1 在 Timeline 窗口中编辑素材	31
2.3.2 调整素材的持续时间	34
2.4 叠加效果与虚拟片段	35
2.4.1 制作叠加效果	35
2.4.2 制作虚拟片段	38
2.5 应用过渡效果	40
2.5.1 添加过渡效果	40
2.5.2 设置过渡效果参数	41
2.6 使用运动特效	42
2.7 音频编辑	44
2.8 使用视频、音频滤镜	44
2.9 生成影视文件	46
2.9.1 保存项目	46
2.9.2 预演项目	47
2.9.3 生成影片文件	48
2.10 本章小结	50

第 3 章 Premiere 基本编辑技术

3.1 Project 窗口的管理与使用	51
----------------------	----

3.1.1	打开已有的项目文件	51
3.1.2	导入与删除素材	53
3.1.3	设置素材显示模式与预览素材	54
3.1.4	使用 Bin	54
3.1.5	设置素材的出点、入点	56
3.2	在 Timeline 窗口中编辑素材	57
3.2.1	Video 通道和 Audio 通道	57
3.2.2	配置 Timeline 窗口	59
3.2.3	在 Timeline 窗口编辑素材的基本操作	61
3.2.4	解除视频与音频的链接	62
3.2.5	片段的复制和粘贴	63
3.2.6	调整片段的持续时间和播放速度	65
3.3	使用工具面板	66
3.3.1	工具面板的工具简介	67
3.3.2	工具面板应用举例——使用软性链接工具	68
3.4	使用 Monitor 窗口	69
3.5	使用 History 面板	71
3.6	本章小结	72

第4章 使用过渡效果

4.1	添加过渡效果	73
4.2	使用 Transitions Settings 对话框	74
4.2.1	设置横向过渡效果	75
4.2.2	设置竖向过渡效果	79
4.3	常用的过渡效果	79
4.3.1	3D Motion 过渡效果组	79
4.3.2	Dissolve 过渡效果组	80
4.3.3	Page Peel 过渡效果组	80
4.3.4	Iris 过渡效果组	81
4.3.5	Stretch 过渡效果组	82
4.3.6	Wipe 过渡效果组	83
4.3.7	Zoom 过渡效果组	83
4.4	管理各种过渡	84
4.4.1	动画显示过渡效果	84
4.4.2	折叠过渡文件夹	84

4.4.3	自定义查找效果	85
4.4.4	管理文件夹	85
4.5	本章小结	86

第5章 使用视频滤镜

5.1	Premiere 视频滤镜的基本概念	87
5.1.1	过滤器概述	87
5.1.2	关键帧	87
5.2	应用视频滤镜效果	88
5.2.1	使用 Video Effects 面板	88
5.2.2	设置滤镜参数	90
5.2.3	设置动态效果	90
5.2.4	删除已添加的过滤效果	92
5.3	各种视频滤镜效果	92
5.3.1	Adjust 滤镜组	92
5.3.2	Blur 滤镜组	93
5.3.3	Channel 滤镜组	95
5.3.4	Distort 滤镜组	95
5.3.5	Image Control 滤镜组	100
5.3.6	Perspective 滤镜组	101
5.3.7	Pixelate 滤镜组	102
5.3.8	Sharpen 滤镜组	103
5.3.9	Stylize 滤镜组	104
5.3.10	Time 滤镜组	107
5.3.11	Transform 滤镜组	107
5.4	本章小结	108

第6章 叠加画面

6.1	快速添加叠加效果	109
6.1.1	添加叠加效果	109
6.1.2	设置叠加效果参数	110
6.2	Premiere 6.5 的蒙罩类型	112
6.2.1	应用 Chroma 蒙罩效果	112
6.2.2	其他透明蒙罩	114
6.3	特殊叠加效果	118
6.3.1	分割屏幕叠加	119
6.3.2	背景叠加	120
6.4	淡入与淡出效果	123
6.4.1	快速应用淡入淡出效果	123

6.4.2	使用淡化调节工具	125
6.5	本章小结	126
第7章 使用运动效果		
7.1	快速添加运动效果	127
7.1.1	添加运动效果	127
7.1.2	设置运动的路径	129
7.1.3	设置运动的速度	130
7.1.4	填充运动的背景	130
7.1.5	设置运动的平滑属性	131
7.1.6	保存运动效果的参数信息	131
7.2	设置运动控制点	132
7.2.1	控制画面旋转效果	132
7.2.2	控制缩放效果	133
7.2.3	控制延迟效果	134
7.2.4	控制加速效果	134
7.2.5	控制画面翻转效果	135
7.3	运动效果应用实例	136
7.3.1	设置背景效果	136
7.3.2	叠加画面	137
7.3.3	添加运动效果	138
7.4	本章小结	141
第8章 添加字幕效果		
8.1	关于字幕设计器	143
8.1.1	初识字幕设计器	143
8.1.2	字幕设计器中的编辑工具	145
8.1.3	字幕设计器中的几个控制 面板	147
8.2	快速制作一个简单字幕	150
8.2.1	关于 Title Window Options 对话框	151
8.2.2	设置字幕设计器窗口属性	151
8.2.3	快速创建字幕	153
8.3	深入字幕编辑操作	158
8.3.1	设置字幕字体属性	158
8.3.2	改变字幕文本段落属性	159
8.3.3	改变文字之间的间距	160
8.4	高级字幕应用	161

8.4.1	绘制几何图形	161
8.4.2	填充与立体	162
8.4.3	制作滚动字幕	165
8.4.4	制作路径文本	167
8.4.5	应用字幕模板	168
8.5	标题字幕制作实例	171
8.5.1	导入素材	171
8.5.2	制作静止字幕和滚动字幕	174
8.5.3	将字幕文件添加到 Timeline 上	176
8.5.4	处理音频	178
8.5.5	输出视频文件	181
8.6	本章小结	182

第9章 处理音频

9.1	音频编辑基础知识	183
9.1.1	Premiere 对音频效果的处理 方式	183
9.1.2	Premiere 处理音频的顺序	183
9.1.3	快速添加音频到影片中	184
9.2	在 Timeline 窗口中编辑音频素材	184
9.2.1	剪辑音频素材长度	185
9.2.2	调整音频增益	186
9.2.3	摇摆效果	186
9.2.4	设置音频播放速度和持续 时间	188
9.3	音频特技——淡入淡出效果	188
9.3.1	添加淡入淡出效果	188
9.3.2	使用 Fade Adjustment Tool	189
9.3.3	使用 Cross Fade Tool	190
9.4	应用音频滤镜	190
9.4.1	添加音频效果	190
9.4.2	其他音频滤镜	192
9.5	使用 Audio Mixer 工具	194
9.5.1	认识 Audio Mixer	194
9.5.2	使用 Audio Mixer 窗口调整音 量和摇摆/平衡属性	195
9.6	本章小结	197

第10章 高级应用与影片输出

10.1 制作画中画 1——Motion 的运用	199
10.2 制作画中画 2——叠加的运用	202
10.3 修饰画面的颜色细节	203
10.3.1 修饰片段画面的颜色	203
10.3.2 将演员融入历史记录片中	204
10.4 制作动态前景播放效果	204
10.4.1 准备素材	205
10.4.2 设置透明叠加效果	207
10.4.3 设置前景的运动属性	208
10.5 快速制作计数导航	210
10.6 系统预设的运动效果	212
10.6.1 解读 Bondce_In.pmt 文件包 含的运动效果	213
10.6.2 其他预设的运动效果	216
10.7 项目输出	217
10.7.1 视频文件输出	217
10.7.2 设置输出参数	218
10.7.3 输出成电影	221
10.7.4 输出成 Filmstrip	227
10.8 本章小结	228

第11章 综合实例制作

11.1 综合实例制作的前期准备	229
11.1.1 整体构思	229

11.1.2 脚本流程	229
-------------------	-----

11.2 实例一：回忆成长历程	230
11.2.1 整体构思	230
11.2.2 脚本流程	230
11.2.3 实例制作	230
11.3 实例二：Savage Garden 乐队介绍 短片	240
11.3.1 整体构思	240
11.3.2 脚本流程	240
11.3.3 实例制作	240
11.4 本章小结	257

第12章 数码摄像机的基本拍摄技巧

12.1 使用之前需要了解的注意事项	259
12.2 拍摄之前的准备工作	260
12.3 拍摄的基本要点	260
12.3.1 拿稳摄影机	261
12.3.2 固定镜头	261
12.3.3 正确运用变焦镜头	261
12.3.4 拍摄画面的构图	262
12.3.5 拍摄的角度选择	264
12.3.6 曝光、对焦和白平衡的 掌握	266
12.3.7 拍摄中有用的其他技巧	267
12.4 本章小结	268

第1章 Premiere 基础

本章将先简要介绍 Premiere 6.5 的背景和功能,然后从程序的安装开始,逐步介绍 Premiere 6.5 的启动、操作界面以及操作环境的设置等,让读者对 Premiere 6.5 的功能效果和工作界面有一个总体认识。

本章包括以下主要内容:

- Premiere 6.5 简介;
- Premiere 6.5 的安装;
- Premiere 6.5 的工作界面;
- Premiere 6.5 的菜单命令;
- Premiere 6.5 的环境参数设置;
- Premiere 6.5 的时间计量;
- 本章小结。

1.1 Premiere 6.5 简介

1.1.1 Premiere 概述

近年来,非线性编辑越来越普及,过去的模拟式设备逐渐被非线性编辑系统取代,各级电视台已开始在节目制作和播出各个环节大量使用非线性编辑系统。广播、电视界的著名厂商,如 SONY、JVC、松下和日立等均投入巨资研制新一代数字式设备。种种迹象表明,电视制作数字化浪潮已经到来!

广告、新闻、电视剧、MTV 甚至家庭生活录像的剪裁、配音、配乐、字幕、特技等后期制作都需要专门的设备和专业人士来实现,其成本高、效率低。而以 Adobe 公司开发的 Premiere 为代表的非线性编辑系统软件,使视频制作步入了数字化时代,可用来完成全部的后期制作,制作出的产品可达到广播级标准。

1995 年 6 月,Adobe 公司推出 Premiere 4.0,11 月推出改进版 Premiere 4.2,第一次在 PC 上实现了专业级的视频编辑制作效果。1998 年,为适应 Windows 95 和 NT 平台的要求,Adobe 公司推出 Premiere 5.0。同以前版本相比, Premiere 5.0 在人机界面、实时特技、影片容量、影音同步、多媒体应用和因特网应用等方面做了重大改进。1999 年,Adobe 公司推出了 Premiere 5.5。2001 年 Adobe 公司又推出了 Premiere 6.0, Premiere 6.0 在诸如素材和附加素材的编辑功能和视频滤镜的功能上都做了较大改进,而且新增加了一部分控制面板,如 Video Effects 面板等,使用起来更加方便。2002 年 9 月,Adobe 公司推出 Adobe Premiere 6.5,新版本的 Premiere 全新设计了字幕设计器工具和支持影片的实时预览,这使得 Premiere 在非线性编辑领域更为专业。

1.1.2 Premiere 6.5 主要功能简介

1. 视频/音频捕捉和剪辑

Premiere 6.5 支持视频和音频的捕捉, 同时还可以对捕捉后的素材进行压缩和剪辑等后期编辑制作。

2. 视频编辑功能

在 Premiere 6.5 中, 主要使用 Timeline 窗口进行处理视频片段的工作, 该窗口最多支持 99 个 Video 通道。



提示

即可同时编辑多达 99 个视频剪辑, 对这些剪辑进行特效处理。Premiere 6.5 的强大功能由此可见一斑。

3. 影音素材的转换和压缩

将影音素材输入到 Premiere 6.5 中, 可以直接输出成其他格式, 简单实现文件格式的转换, 同时还可以决定是否压缩素材文件。



注意

当进行文件格式转换操作时, 不同的文件格式有可能导致视频效果发生变化。

支持直接输入/输出的视频文件格式有: AVI、QTM (QuickTime for Windows)、Autodesk Animation、Motion-JPEG、QuickTime Video、Raw Indeo、RLE、Indeo 3.2 和 Video 1 等。Premiere 6.5 还可以将视频项目输出成连续的 BMP、TIFF、TGA 或 GIF 图像文件, 方便用户按照需要直接生成所需要的格式文件, 无需进行另外的操作。

支持直接输入的图像文件格式有 BMP、TIFF 及 TGA 格式等。

4. 多样化的过渡效果

过渡效果又称转场效果, 可以让用户方便地在各个视频片段之间实现丰富多彩的过渡。



提示

熟练地在影片当中添加各种过渡效果, 将使影片播放更为自然。同时, 不同场景和事件的影片之间也应当由一个合适的过渡来达到自然转换的效果。

5. 添加视频/音频滤镜效果

在 Premiere 6.5 中, 将类似 Photoshop 和 Illustrator 中图像的滤镜效果, 称为 Video Effect (视频效果滤镜) 和 Audio Effect (音频效果滤镜), 同时添加了 Video 面板和 Audio 面板来放置各种滤镜选项。

6. 添加和设置运动效果

通过为视频片段或者静态图片添加运动效果, 将使制作出的影片作品更具动感, 画面变化也更为丰富。有时还可以得到意料之外的视觉效果。这将在后面有关章节中进行详细介绍。

7. 对于 Internet 的支持

Premiere 以前的版本支持将视频项目输出成 GIF Animation 动画, 从而可以减小文件输出的大小, 以方便在网络中更为有效地传输视频作品。



此外, Premiere 6.5 添加了 RM (RealMedia) 格式文件的输出功能, 使用户可以直接在 Premiere 6.5 中将作品输出成 RM 格式。可以说, 对 RM 格式视频输出的支持是 Premiere 系列产品的一个飞跃, 使其紧紧跟上了网络发展的步伐。

1.1.3 Premiere 6.5 的新增功能

Adobe Premiere 新版本能够兼容 Macintosh OS X 和 Microsoft Windows XP 等最新操作系统, 提供了大量崭新的特性及功能。

利用 Premiere 6.5 新增的 Adobe 字幕设计器、基本的 DVD 制作工具、功能强大的音频工具以及 MPEG 编码工具, 无论是在笔记本电脑上编辑数字视频, 还是在专业的硬件实时系统上处理类似电影连续镜头的多层内容, 专业人士都可以创建令人惊叹的视频作品。

Adobe Premiere 6.5 进一步完善了包括捕捉、编辑直至最终输出整个数字视频编辑过程的全部功能, 提供了对最新的索尼 DVCAM 设备、增强型用户界面和新型专业编辑工具中内置跨平台的多种支持。Premiere 6.5 与现有的苹果技术结合得非常好, 用户可以把内容存成数字视频 (DV) 格式, 以便在苹果消费级 DVD 创作软件 iDVD 中使用, 而装了苹果专业级 DVD 主打解决方案 DVD Studio Pro, 就可以直接从 Premiere 的时间轴以 MPEG2 格式创建 DVD 了, 因为时间轴标记数据是可以导出的, 所以也可以在 DVD Studio Pro 中使用章节点和单帧数据。

与原来的版本相比, Premiere 6.5 中最大的变化就是对实时影片效果的支持。现在, 在 Premiere 6.5 中所做的一切都可以进行实时预览, 包括字幕、色调, 甚至第三方效果。为适应特殊效果, Premiere 6.5 大幅度调整了视频快放的帧速度, 必要时还允许将画质降低到草图模式, 这样做可以保证不失去同步, 所以 workflow 能保证顺滑一致。该软件的特点还有新的字幕功能, 称为“Adobe 字幕设计器 (Adobe Title Designer)”, 它集成了各种排版控制, 包括文字轮廓、行距、字距和基线位移。Premiere 6.5 还预先设计好了 300 多种模板, 可支持静止画面布局、翻滚和慢进, 如果愿意, 还可以定制自己喜欢的文字样式。由于把 TC Works 的 Spark LE 也包括在内, Premiere 6.5 中的声音有所改善, 它提供了双音轨处理能力, 允许使用 WAV、AIF、SDI 和 QuickTime 音频格式, 还可用它对 MP3 进行音频解码。

与 Adobe 其他产品集成对 Premiere 来说也至为关键。Premiere 6.5 中新增的“Edit Original”命令允许用户在 Photoshop、Illustrator 和 After Effects 中处理原有的点阵图像、矢量图形和动画效果。保存更改之后, 还可在 Premiere 中看到更新的内容, 甚至还可以把电影导入到用 GoLive 做的网页上而保持原数据不变。

1.2 Premiere 6.5 的安装

1.2.1 安装之前的准备工作

确认安装 Premiere 6.5 所需的最低系统配置:

- Intel Pentium 以上或者与之兼容的 CPU;
- 300MHz 或更快的处理器, 用于 DV 的导入和导出;
- 32MB 以上内存;
- 超过 60MB 的可用磁盘空间;

- CD-ROM, 方便程序的安装和素材的输入;
- Windows 98、Windows NT 4.0 或者更新版本的操作系统;
- 为了更好地体现 Premiere 6.5 的威力, 建议配置较好的视频卡、声卡。

1.2.2 安装 Premiere 6.5

安装 Premiere 6.5 的步骤如下:

Step1 在 Adobe Premiere 6.5 的光盘上找到安装程序 (SETUP.EXE), 双击 SETUP 图标, 如图 1-1 所示。

Step2 系统开始收集机器配置信息, 进入安装向导的准备画面, 如图 1-2 所示。



图 1-1 双击 SETUP.EXE 文件

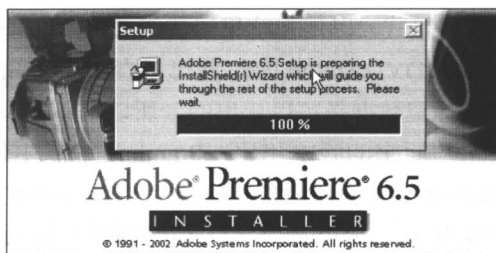


图 1-2 开始安装向导

Step3 载入安装向导, 稍后进入安装程序的欢迎画面, 如图 1-3 所示。

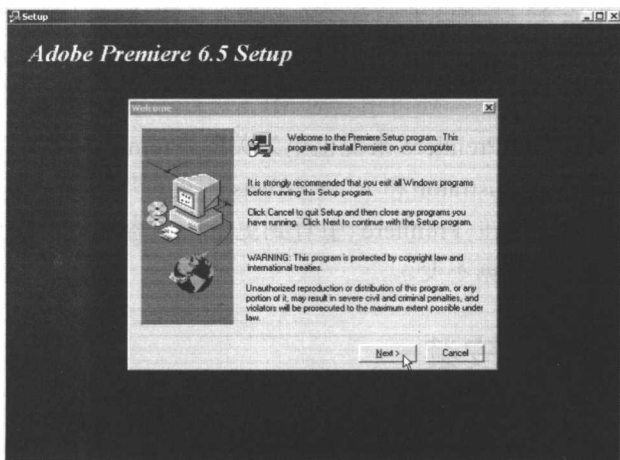


图 1-3 安装程序欢迎画面

Step4 单击 Next 按钮, 进入选择语言对话框, 如图 1-4 所示。选择当前所用的语言, 这里选择 Chinese Simplified。

Step5 接受软件版权协议。当出现 Software License Agreement (软件版权协议书) 画面时, 单击 Accept 按钮, 否则将不允许继续安装, 如图 1-5 所示。

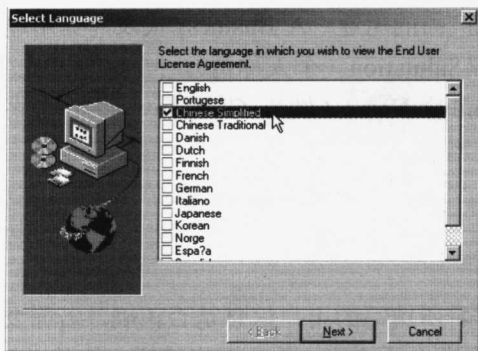


图 1-4 选择画面

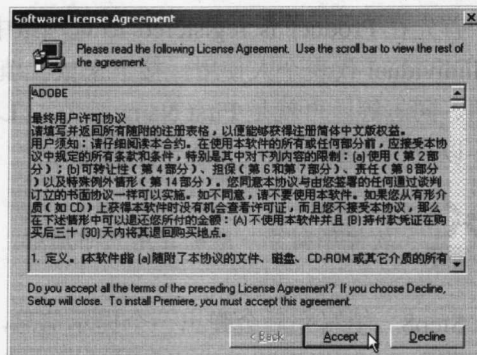


图 1-5 最终用户许可协议画面

Step6 进入 Setup Type (安装模式) 选择画面, 如图 1-6 所示。

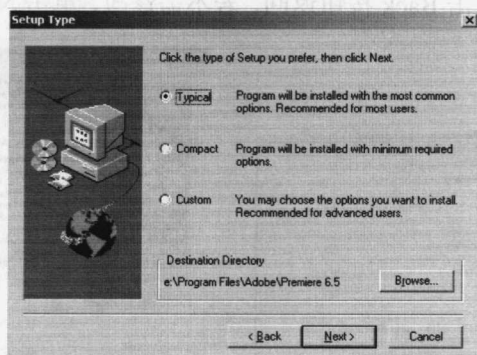


图 1-6 安装模式选择画面

- **Typical (典型安装):** 只安装最常用的组件。推荐初级用户使用这个选项。
- **Compact (最小安装):** 仅安装运行所需的最少的组件, 可以节省一些磁盘空间, 但是会有一部分功能组件没有安装上。
- **Custom (自定义安装):** 建议高级用户使用, 可以自由选择需要安装的组件。使用该安装方式时, 单击 Next 按钮后, 出现如图 1-7 所示的多组件选择对话框。单击每个组件名称, 即可在下方的 Description 中看到关于该组件的功能简介。

Step7 单击 Next 按钮, 进入 User Information (个人信息注册) 画面, 如图 1-8 所示。

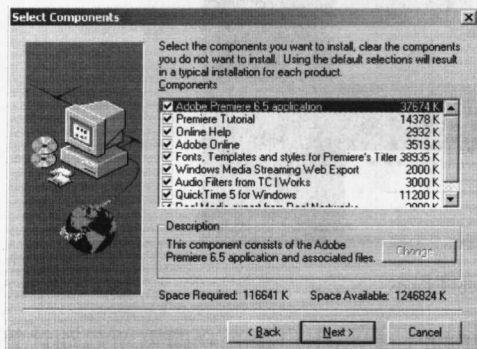


图 1-7 多组件选择对话框

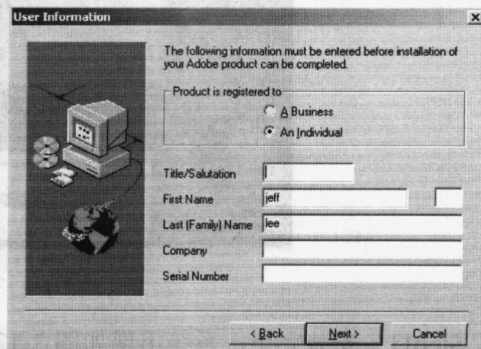


图 1-8 个人信息注册画面

首先在 Product is registered to 选项组中选择此产品的用途：A Business 代表商业用途；An Individual 代表个人使用。接下来依次填写 Title / Salutation（个人称谓），例如 Sir、先生、小姐、同志等。再就是 First Name（名）、Last（Family）Name（姓）、Company（用户公司名称）以及 Serial Number（软件序列号）。



软件序列号一般都在用户手册中。

Step8 填写完后会弹出一个提示信息，让用户看所填写的用户信息是否正确，若需要修改，单击 No 按钮返回用户信息对话框。若用户认为没必要修改，单击 Yes 按钮，如图 1-9 所示。

Step9 弹出安装信息提示对话框，系统显示出整个安装过程中的以下主要的安装信息，提示用户如果需要修改就单击 Back 按钮返回，若不需修改，单击 Next 按钮，如图 1-10 所示。

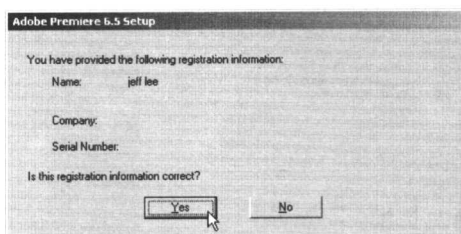


图 1-9 用户信息确认画面

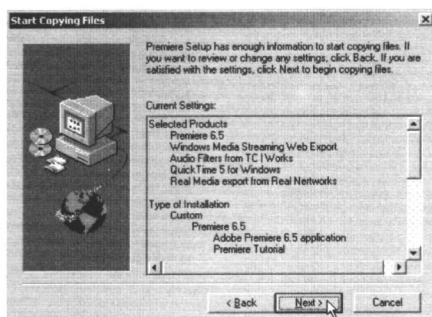


图 1-10 安装信息提示对话框

Step10 出现安装文件进度提示对话框，如图 1-11 所示。

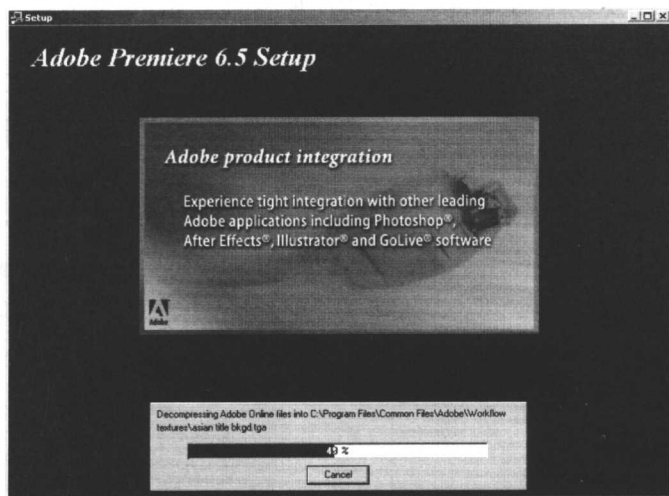


图 1-11 安装文件进度提示

Step11 安装完毕，系统出现如图 1-12 所示的画面，提示用户是否立即重新启动计算机以便完成整个软件的安装过程。