

Premiere 5.0

实例与技巧



杨利明 张向辉 朱 峰 编著
抖斗书屋 审校

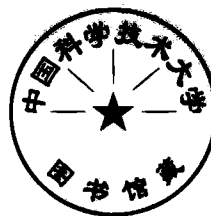
41
/1
人民邮电出版社

IP391.41
YLM/1

Premiere 5.0 实例与技巧

杨利明 张向辉 朱峰 编著

抖斗书屋 审校



人民邮电出版社

内 容 提 要

本书详细地介绍了 Adobe Premiere 5.0。书中首先介绍了 Premiere 5.0 的新功能和界面以及多媒体的基本知识。然后详细地介绍了 Premiere 5.0 的工程设置、素材的编辑管理和主要的工作窗口使用。接着介绍了视频编辑的基本操作,逐一讲述了过渡、预演、字幕、音频素材的使用、视频滤镜的使用、叠加、运动和输出。最后举了几个有代表性的例子,综合使用了 Premiere 的过渡、字幕、叠加、运动和虚拟素材等功能,以及一些操作的技巧。在附录中还包括英文单词对照、快捷键、音频滤镜、视频滤镜和视频捕捉。通过本书可以全面的了解 Adobe Premiere 5.0 的功能和使用方法,并能掌握一些操作技巧。

本书适用于多媒体影像爱好者自学 Premiere 5.0。对于熟练使用 Premiere 以前版本的用户,本书可作为使用 Premiere 5.0 的参考书。

Premiere 5.0 实例与技巧

◆ 编 著 杨利明 张向辉 朱 峰
审 校 抖斗书屋
责任编辑 赵宝珊

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
人民邮电出版社河北印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16
印张:19.25
字数:458 千字
印数:1-6 000 册

2000 年 1 月第 1 版
2000 年 1 月河北第 1 次印刷

ISBN 7-115-08110-7/TP·1324

定价:28.00 元

序

Adobe Premiere 5.0 是 Adobe 公司出品的视频编辑软件。就像 Photoshop 在平面设计方面的杰出表现一样, Premiere 在非线性编辑方面的应用也十分广泛。

Adobe Premiere 能够将现实中复杂的数字视频制作技术带到普通的一台微机平台上完成。Premiere 可以让用户利用 Windows 系统和 Power Macintosh 系统中的符合 Microsoft Video For Windows 或者 Apple QuickTime 标准的多媒体影像片段, 包括视频、音频、动画、照片、绘画、文本以及其它类型的材料, 来录制、创建并且马上播放这些最后影视作品。

利用 Adobe Premiere 制作出来的视频作品可以在 Windows 平台上支持 Apple QuickTime 格式或者 DirectShow™ 格式的软件上播放。或者, 你可以将做出来的视频作品输出为录像带、EDL (Edit Decision List, 编辑判定列表)、MPEG 或者动画 GIF 格式, 从而在其它相应软件上播放。

Adobe Premiere 不仅可以满足广大的多媒体影像爱好者的使用需要, 也可以用作专业的影视节目的制作。

使用 Adobe Premiere 建立非线性节目制作系统, 非常经济, 制作效果也十分良好。对于个人用户, 可以使用 Premiere 制作婚礼录像、毕业留念、家庭电视节目等。Premiere 还可以制作电子游戏的片头演示, 或是编辑一些视频节目放在 Internet 主页中, 效果也非常好。

由于在中国大部分微机使用的都是 Windows 系统, 所以本书主要介绍 Premiere 在 Windows 系统下的使用方法。

视频编辑软件在中国的普通计算机爱好者中, 使用得还较少, 对视频编辑方面的知识了解得也不多。所以, 本书除了介绍 Premiere 的使用方法, 还介绍了一些视频编辑的知识, 供读者参考。

本书介绍了 Premiere 大部分功能, 可以使初学者全面地了解 Premiere 的使用, 对于已经学会使用 Premiere 的用户, 也有一定的参考价值。

另外, 为了便于读者的学习, 本书在讲解功能的同时列举了大量的例子。

本书由中科辅龙计算机技术有限公司抖斗书屋策划, 主要部分由杨利明、张向辉、朱峰编写。另外参加编写的有卢杰、丁尧、马洪波、杨勇、苏哲、吴振华、周毅、王俊奇、彭其、王磊、石宏霆、李天博。全书由郭美山统稿。

由于时间仓促、作者水平有限, 本书错漏之处在所难免, 欢迎广大读者批评指正。

史惠康

1999 年春于中科院计算所

全书导读

本书适用于各种程度的读者。不同程度的读者可以用不同的方法阅读本书，建议用下表提供的方法阅读。

读者情况	建议阅读方法
使用过 Premiere 的以前版本	你已经了解 Premiere 的基本使用方法，可以先阅读第一章中 Premiere 5.0 的新功能，然后参考其它各章的内容，使用 Premiere 5.0
使用过 Premiere，但并不熟练	可以先粗略的阅读各章的内容，了解各章的内容，练习一下书中的例子。然后，把本书作为 Premiere 的参考书，在需要的时候查阅。
没有使用过 Premiere	你可以通读全书，也可以先阅读第一到第五章的内容，然后，结合使用的需要参考其它各章内容。

本书内容简介

第一章主要介绍了 Adobe Premiere 5.0 的安装和运行，以及 Premiere 5.0 相对于早期版本的新功能和新界面。

第二章主要介绍了多媒体的基本知识，声音和图像的数字化及其表示。了解这些知识，对于进行多媒体的非线性编辑会有更为深刻的理解。在使用 Premiere 5.0 的过程中，会经常涉及到关于多媒体的各方面的知识，这些有的在本章中能找到答案，有的会在结合 Premiere 的具体使用中予以介绍。

第三章介绍了 Premiere 的工程预设置。详细介绍了常规设置、视频设置、音频设置、关键帧和再现设置。工程预设置是 Premiere 的工作的总环境，理解工程预设置才能更好地使用 Premiere。本章还简介了 Premiere 的工作环境设置，能让我们更方便地使用 Premiere。

第四章介绍了 Premiere 的素材的类型、管理和编辑等。同时还介绍了 Premiere 中的两个主要的工作窗口，Timeline 窗口和 Monitor 窗口。熟练使用这些操作能提高使用 Premiere 进行编辑的效率。

第五章介绍了在 Premiere 中进行视频编辑的基础操作，还介绍了 Premiere 中调色板的使用。

第六章主要介绍了如何在两个视频素材之间使用过渡，并介绍了“切”、“淡”、“化”和“划”4 种常用的过渡方法。还如何进一步调整引用过渡的设置，包括设置过渡的起终点，边框线，过渡方向，反走样能力以及进一步的设置。最后还简单介绍了如何定制自己的过渡。

第七章中主要介绍了 Premiere 5.0 中预演的方法。通过对电子相册的预演，介绍了几种预演方法的优缺点和使用方法。预演是 Premiere 中一项重要的功能，也是最常用的功能。灵活的使用预演，并适当修改视频和音频的压缩方法和分辨率等设置，可以在保证节

目质量的基础上，节省编辑节目的时间。

第八章中主要介绍了 **Premiere 5.0** 中字幕的使用。字幕在影视作品中几乎是必不可少的。通过画圆的各种操作，介绍了字幕中各种画图工具的使用。还介绍了字幕的两种形式：静态字幕和滚动字幕，以及字幕的各种属性的设置，包括阴影、颜色和字体等。

第九章中主要介绍了 **Premiere 5.0** 中音频素材的使用。主要包括音频素材的基本操作和音频滤镜的使用两部分。音频素材的基本操作主要有素材的添加、剪裁、音量的控制和在左右声道间移动等。音频滤镜包括滤镜的添加、设置的修改和使用关键帧等操作，还介绍了几种常用滤镜的使用。其中，对于音频滤镜的操作也适用于视频滤镜。

第十章介绍了视频滤镜的使用。如果用过 **Photoshop**，那么对滤镜应该很熟悉。视频滤镜在 **Premiere** 中也是很有用的一项功能，用它可以制作出很多特殊效果。有些特殊效果是在拍摄中无法达到或很难达到的。

第十一章主要介绍了如何对两个素材进行叠加，还介绍了如何调节透明度来实现素材的淡入淡出效果。此外，本章最重要的部分是如何使用各种不同的键来更好地实现叠加效果，从而实现常见的画中画，一屏多画以及改换运动物体的静止背景。

第十二章主要介绍了如何使叠加图像运动起来，其中包括了为叠加图像选择运动路径，改变运动速度，以及对叠加图像进行旋转、缩放、延迟和扭曲四种操作。还介绍了如何使运动显得更加平滑，如何改变运动背景色等细节操作。

第十三章介绍了 **Premiere** 的输出。包括了输出的文件类型，输出的设置以及输出编辑判定列表等。在输出的设置中介绍了 **Premiere** 使用的压缩方法。在输出的设置时，必须要考虑输出视频文件的使用环境，才能达到理想的效果。

第十四章举了两个例子，综合使用了 **Premiere** 的过渡、字幕、叠加、运动和虚拟素材等功能，以及一些操作的技巧。对于练习使用 **Premiere** 的各种功能很有好处。

本书提供了五个附录，包括 **Premiere** 中常见的英文单词对照、快捷键、音频滤镜、视频滤镜和视频捕捉。

目 录

第一章 Premiere 5.0 简介与安装	1
1.1 Adobe Premiere 5.0 简介	1
1.2 系统要求	1
1.2.1 Windows 95/Windows NT 4.0 操作平台	1
1.2.2 Power Macintosh 操作平台	2
1.3 安装 Adobe Premiere 5.0	3
1.3.1 Adobe Premiere 5.0 软件包	3
1.3.2 安装 Adobe Premiere 5.0	4
1.4 运行 Adobe Premiere 5.0	5
1.5 Premiere 5.0 新功能介绍	5
1.5.1 Timeline 窗口	5
1.5.2 Monitor 窗口	6
1.5.3 新工程管理和媒体管理的特征	7
1.5.4 字幕制作的改进	7
1.5.5 滤镜的多关键帧	7
1.5.6 长格式支持	7
1.5.7 音频新特征	7
1.5.8 新的调色板及其改进	8
1.5.9 更好的硬件和系统软件兼容性	8
1.5.10 其它方面的一些改进	8
1.6 小结	9
第二章 多媒体音频视频基础	10
2.1 多媒体简介	10
2.1.1 多媒体与传统电视技术区别	10
2.1.2 多媒体的发展方向	10
2.2 音频表示	11
2.2.1 声音的数字化	11
2.2.2 声道数	13
2.3 视频表示	13
2.3.1 分辨率	14
2.3.2 像素深度	15
2.3.3 图像种类	17
2.3.4 图像数据压缩	18
2.3.5 视频压缩	19
2.3.6 扫描方式	19
2.4 小结	20
第三章 建立新工程, 平地起高楼	21

3.1	工程预设设置	21
3.1.1	常规设置(General Setting)	22
3.1.2	视频设置(Video Setting)	24
3.1.3	音频设置(Audio Setting)	24
3.1.4	关键帧和再现设置(Keyframe and Rendering Options)	25
3.1.5	捕捉设置(Capturing Setting)	26
3.2	工程保存与加载	26
3.2.1	工程窗口(Project)	27
3.2.2	工程的保存	28
3.2.3	工程的加载	28
3.3	改变环境设置	29
3.3.1	Premiere 的起始设置	29
3.3.2	静态图像参数设置	29
3.3.3	建立临时盘(Scratch Disks)	29
3.4	小结	30
第四章	素材管理, 添砖加瓦	31
4.1	素材的种类	31
4.1.1	电影文件格式	31
4.1.2	静态图像文件格式	31
4.1.3	动画文件格式	33
4.1.4	音频文件格式	34
4.1.5	字幕文件	34
4.2	导入所需素材	34
4.2.1	导入素材	34
4.2.2	预览素材	34
4.2.3	导入静止图像	36
4.2.4	导入动画图像	37
4.2.5	导入工程	38
4.3	管理现有素材	38
4.3.1	分析素材	39
4.3.2	建立素材箱	40
4.3.3	建立素材库	41
4.3.4	管理素材的命令	42
4.3.5	输出报告文件	42
4.4	编辑现有素材	43
4.4.1	Monitor 窗口	43
4.4.2	Timeline 窗口	48
4.4.3	编辑切入切出点(In and Out points)	57
4.4.4	调整素材帧大小	60
4.4.5	改变素材的持续时间和速度	63
4.4.6	改变帧速率	65
4.4.7	低分辨率的素材的重整	66
4.5	小结	68

第五章 视频编辑初步	69
5.1 向 Timeline 窗口加入和删除素材	69
5.2 三点编辑和四点编辑	71
5.2.1 三点编辑	71
5.2.2 四点编辑	72
5.3 Timeline 窗口中素材的操作	73
5.3.1 选择素材	73
5.3.2 移动素材	73
5.3.3 分割与剪贴	74
5.3.4 连接视频和音频素材	76
5.4 在 Timeline 窗口的编辑模式	76
5.4.1 滚动编辑(rolling edit)	76
5.4.2 波动编辑(ripple edit)	77
5.4.3 拖动编辑(slip edit)	78
5.4.4 滑动编辑(slide edit)	79
5.5 帧整窗口	81
5.5.1 帧整技术	81
5.5.2 帧整窗口	81
5.5.3 帧整方法	83
5.4 虚拟素材的使用	86
5.4.1 生成虚拟素材	87
5.4.2 查看构成虚拟素材的原素材	88
5.5 Premiere 中的调色板(palette)	89
5.5.1 调色板的设置	89
5.5.2 Info 调色板	90
5.5.3 Navigator 调色板	91
5.5.4 Command 调色板	91
5.6 小结	92
第六章 巧妙过渡, 行云流水	93
6.1 什么是过渡(Transition)	93
6.2 如何添加过渡	94
6.2.1 熟悉过渡窗口	94
6.2.2 如何添加过渡	96
6.2.3 设置与添加默认过渡	98
6.3 改变过渡的设置(Settings)	99
6.3.1 过渡设置对话框	99
6.3.2 改变过渡起终点	100
6.3.3 观看真实过渡效果	100
6.3.4 改变过渡边框线粗细和颜色	101
6.3.5 改变过渡方向	102
6.3.6 改变边界的反走样程度	102
6.3.7 改变特殊过渡的起始屏幕位置	103
6.3.8 过渡的进一步设置	103

6.4	几个实例	104
6.4.1	切(Cut)	104
6.4.2	淡(Fade)	105
6.4.3	化(Dissolve)	107
6.4.4	划(Wipe)	109
6.4.5	图像蒙版(Image Mask)过渡	111
6.4.6	75 种过渡方法简介	114
6.5	定制自己的过渡	118
6.5.1	数字图像	119
6.5.2	建立过渡表达式	119
6.5.3	创建自己的过渡方法	122
6.6	小结	125
第七章	巧用预演 先睹为快	126
7.1	制作一个例子——电子像册	126
7.2	预演的方法	127
7.2.1	在 Monitor 窗口中预演	127
7.2.2	观看特殊效果	128
7.2.3	工作区域	129
7.2.4	生成预演节目	131
7.2.5	在监视器或屏幕上观看预演	132
7.3	预演电子像册	133
7.4	小结	134
第八章	添加字幕, 图文并茂	135
8.1	打开并设置字幕窗口	135
8.2	画圆	137
8.2.1	画空心圆	137
8.2.2	调整圆的大小和位置	137
8.2.3	变空心圆为实心圆	138
8.2.4	圆的阴影	138
8.3	光滑的多边形	140
8.4	静态字幕和滚动字幕	140
8.4.1	静态字幕	140
8.4.2	滚动字幕	141
8.4.3	字幕的编辑	143
8.4.4	字幕字体的设置及字幕的阴影	144
8.4.5	字幕的位置	144
8.5	字幕及图形的颜色和透明	145
8.6	字幕在工程中的使用	147
8.7	背景图案和快速显示	148
8.7.1	字幕的背景	148
8.7.2	草稿模式	148
8.8	小结	149

第九章 音频加盟，锦上添花	150
9.1 音频的基本操作	150
9.1.1 使用第一段音频素材	150
9.1.2 音频素材的剪裁和增益	152
9.1.3 看声音文件	153
9.1.4 改变音频素材任意位置的音量	154
9.1.5 声音的移动	158
9.1.6 音频素材的剪辑	158
9.2 音频滤镜的使用	158
9.2.1 添加音频滤镜	158
9.2.2 滤镜设置的修改和删除	159
9.2.3 滤镜中的关键帧	160
9.2.4 几种常用的音频滤镜	160
9.3 对音频素材使用 Paste Custom 命令	166
9.4 小结	166
第十章 视频滤镜，风采迷人	167
10.1 常用滤镜的使用及其效果	167
10.1.1 使用 Twirl 滤镜	167
10.1.2 使用 Brightness & Contrast 滤镜	169
10.1.3 使用 Camera View 滤镜	172
10.1.4 使用 Image Pan 滤镜	175
10.1.5 使用 Blur 滤镜	177
10.2 在视频滤镜中使用关键帧和 Paste Custom 命令	180
10.3 自定义视频滤镜	180
10.4 小结	181
第十一章 图像叠加，巧夺天工	182
11.1 什么是叠加(Superimposing)	182
11.2 如何进行图像叠加	182
11.3 素材淡入淡出(Fade)的实现	183
11.3.1 淡入淡出的调节步骤	183
11.3.2 素材不透明度的突然变化	185
11.3.3 改变整段素材的不透明度	186
11.4 影视行业的键(Keys)应用	186
11.5 使用键(Keys)实现图像叠加	187
11.5.1 None(无)键类型	188
11.5.2 Chroma(色度)键类型	191
11.5.3 Image Matte(图像遮片)键类型	195
11.5.4 Track Matte(轨道遮片)键类型	196
11.5.5 其它键类型	198
11.6 制作彩色背景遮片	203
11.7 使用叠加做几个有趣的例子	205
11.7.1 制作屏幕一分为二效果	205

11.7.2	画中画的实现	207
11.7.3	改换运动物体的背景	208
11.7.4	一屏多画效果的实现	211
11.8	小结	213
第十二章	图像运动, 魅力无限	214
12.1	选择素材的运动路径	214
12.2	改变素材的运动速度	218
12.3	及时预览运动效果	218
12.4	改变运动的其它选项	220
12.4.1	旋转素材(Rotation)	220
12.4.2	缩放素材(Zoom)	221
12.4.3	素材延迟(Delay)	221
12.4.4	扭曲素材(Distortion)	221
12.4.5	加减速变化	222
12.4.6	改变运动素材背景色	223
12.4.7	改变运动平滑度	223
12.4.8	利用 Alpha 通道	223
12.4.9	清除运动设置	224
12.5	运动设置的复制	224
12.6	储存, 装载以及删除运动设置	224
12.7	做一个完整的例子	225
12.8	小结	226
第十三章	视频输出, 大功告成	228
13.1	输出的类型	228
13.1.1	输出的主要文件格式	228
13.1.2	几种输出的不同要求	228
13.2	视频和音频的压缩	229
13.2.1	视频压缩	229
13.2.2	音频压缩	232
13.3	输出设置	234
13.4	输出图像	238
13.4.1	输出序列文件	238
13.4.2	输出静止图像	239
13.5	输出编辑判定列表(EDL)	239
13.5.1	输出编辑判定列表	239
13.5.2	编辑判定列表的内容	241
13.5.3	EDL 中描述过渡的方法	242
13.5.4	编辑判定列表中的音频素材	244
13.6	小结	246
第十四章	应用技巧举例	247
14.1	制作电子像册	247
14.1.1	制作封面	247

14.1.2 加入照片	250
14.1.3 为照片加入字幕	254
14.1.4 制作相框	254
14.1.5 配上背景音乐	258
14.1.6 制作完成的电子像册	258
14.2 运动的画中画	258
14.3 小结	262
附录一 常见的英文单词对照	263
附录二 Premiere 中的快捷键	273
附录三 音频滤镜一览	276
附录四 视频滤镜效果一览	279
附录五 视频捕捉的概念和操作	285
读者意见及反馈卡	292

第一章 Premiere 5.0 简介与安装

欢迎使用 Adobe Premiere 5.0!

虽然 Adobe 公司的 Photoshop 在平面设计方面可以称得上是人人皆知,然而对其非线性编辑系统 Adobe Premiere 了解的人却并不多。但在视频行业,它的应用同样十分广泛。

Adobe Premiere 能够将现实中复杂的数字视频制作的技术带到普通的一台微机平台上完成。Premiere 可以让用户利用 Windows 系统和 Power Macintosh 系统中的符合 Microsoft Video For Windows 或者 Apple QuickTime 标准的多媒体影像片段,包括视频、音频、动画、照片、绘画、文本以及其它类型的材料,来录制、创建并且马上播放做出来的最后影视作品。

利用 Adobe Premiere 做出来的视频作品可以在 Windows 平台上支持 Apple QuickTime 格式或者 DirectShow™ 格式的软件上播放。或者,你可以将做出来的视频作品输出为录象带、EDL(Edit Decision List, 编辑判定列表)、MPEG 或者动画 GIF 格式,从而在其它相应软件上播放。

Adobe Premiere 不仅可以满足广大的多媒体影像爱好者的使用需要,也可以用作专业的影视节目的制作。

在学习使用 Adobe Premiere 之前,你必须是一个 Windows 用户,应该掌握窗口、菜单、对话框、工具条和常用命令行的使用。和大多数的 Windows 应用程序一样,Adobe Premiere 安装起来十分方便。

1.1 Adobe Premiere 5.0 简介

Premiere 5.0 是 Premiere 4.2 的升级版本。如果用户正在使用 Adobe Premiere 4.2 或者是更早的版本,赶快升级。

你可以上网直接访问 Adobe 公司的 WWW 网址(<http://www.adobe.com>),来获得该公司的相关信息和服务。或者在安装完 Premiere 以后,选择 File\Adobe Online 来访问 Adobe 公司。

在创建和编辑视频作品方面, Premiere 5.0 拥有许多更新更好的特点。而且,在编辑、预览、捕捉和输出等方面,更是提高了演示质量和执行速度。总而言之, Premiere 5.0 更加强大了!

赶快安装吧!

1.2 系统要求

1.2.1 Windows 95/Windows NT 4.0 操作平台

要想在 Windows 95/Windows NT 4.0 上运行 Adobe Premiere 5.0 软件,下列硬件和软件是必需的。

(1) 硬件要求

硬件要求:

- CPU: Intel Pentium 处理器或者 100%兼容。
- 内存: 32MB 的 RAM 内存。
- 硬盘: 至少要有 60MB 以上的自由硬盘空间(30MB 为应用程序)。
- 显示器: 支持 256 色的显示适配器(Display Adapter)或者兼容控制器(monitor)。
- CD-ROM。

如果要实现专业级的制作, 推荐使用下列配置:

- 多处理器操作系统(仅对 Windows NT)。
- 64MB 或者更多的 RAM 内存。
- 大容量的硬盘或者硬盘阵列。
- 支持 24 位色彩的显示适配器。
- 与 Microsoft Video for Windows 或者 Apple QuickTime for Windows 相兼容的视频捕捉卡。
- 声卡(如果你的视频捕捉卡上不带音频电路)。

(2) 软件要求

软件要求:

- 操作系统: Microsoft Windows 95 或者 Windows NT 4.0(或者更高版本)。
- 专业级制作时, 推荐 Apple QuickTime for Windows 3.0(安装 Premiere 时, 选择性安装), Microsoft DirectX Media5.1(选择性安装)或者其它支持你的视频捕捉卡的视频软件。

1.2.2 Power Macintosh 操作平台

要想在 Power Macintosh 系统上运行 Adobe Premiere 5.0, 下列硬件和软件是必需的。

(1) 硬件要求

硬件要求:

- PowerPC™ 处理器。
- 16MB 应用 RAM 内存。
- 30MB 的自由安装硬盘。
- CD-ROM。

如果要实现专业级的制作, 推荐使用下列配置:

- 多处理器系统。
- 48MB 以上应用 RAM 内存。
- 大容量硬盘或者硬盘阵列。
- 与 QuickTime 兼容的视频捕捉卡。
- 支持 24 位色彩的显示适配器。

(2) 软件要求

- 系统软件(System Software)7.5.5 以上(或者只有 Radius™VideoVision™ 的 7.5.1);

- 专业制作时, 要有 QuickTime3.0 软件(和 Premiere 一起安装)。

另外, 使用 Adobe Photoshop 来处理单帧的图像也是必不可少的。如果要自己制作动画, 还要安装 Animator Pro、3DSMAX 等二维和三维动画软件。如果要把制作的节目输出到 VCD 上, 那么还要有相应的 VCD 制作软件。无论如何, 这些应用软件的可选余地还是很大的。

1.3 安装 Adobe Premiere 5.0

1.3.1 Adobe Premiere 5.0 软件包

完整的 Adobe Premiere 5.0 软件包中包含有以下软件和文档:

- 两张 Adobe Premiere 光盘(应用程序光盘和媒体光盘)。
- Adobe Premiere 用户指南(User Guide)。
- Adobe Premiere 快速参考卡片(Quick Reference Card)。
- 注册卡片(Registration Card)。
- 有关 Adobe 公司的技术支持以及如何从公司获得技术支持的一张卡片或者一本小册子。
- Adobe Acrobat Reader 软件, 可以用来查看在线文档和 PDF(Portable Document Format)类型的文件。

Adobe Premiere 应用程序光盘上有以下软件:

- 安装程序。安装 Adobe Premiere 5.0 程序和相应的视频系统软件, 盘上其它软件都配有各自的安装程序。
- Adobe Premiere 5.0。用来捕捉、编辑和播放视频。
- 视频系统软件。包括 QuickTime(Windows 和 Macintosh)以及 DirectShow(Windows)作为 Premiere 的编辑模式。
- 其它公司软件。包括滤镜、特殊效果、压缩解压缩以及设备控制组件。
- Adobe Premiere 软件发展工具箱(Software Developer's Kit)。为有兴趣自创插件、滤镜和第三方制作方法的使用者提供完全的支持。
- Adobe 字库(Type Library)。包含许多用户可以使用的字体, 在安装 Premiere 时, 这些字体不会被自动安装。
- Adobe 字体管理(Type Manager)。可以改善字体的屏幕显示效果, 可以在 non-PostScript 的打印机上打印出 PostScript 字体, 而且可以自创多种标准字体。可以独立地安装这些工具软件。
- Adobe Photoshop LE 和其它 Adobe 系统应用程序的试用版本。不必花钱就可以查看 Adobe 公司的其它软件; Photoshop LE 提供了 Adobe Photoshop 的完全零售版本的许多特征, 可以安装 Photoshop LE, 然后在线注册或者使用注册卡片注册。另外的 Adobe 应用程序试用版本包括了 Adobe After Effects、Adobe Illustrator 和 Adobe PageMaker 等。
- Tour 视频作品以及在线教材。可以帮助学习 Premiere 5.0。Tour 视频的制作, 需要

安装 QuickTime 软件,从中可以说明这个新版本的 Premiere 的新特征和优越之处。教材“Adobe Premiere Classroom in a Book”中所用的视频音频素材都可以在光盘上找到。

Adobe Premiere 媒体光盘包括以下内容:

- 标准素材。包括专业制作的图像和音频文件。
- Adobe Acrobat Reader 软件。可以用来查看在线文档和其它的 PDF(Portable Document Format)格式的文件。

1.3.2 安装 Adobe Premiere 5.0

Adobe Premiere 5.0 不能直接在光盘上运行使用,所以必须将它安装在硬盘上。

如果你打算从 Premiere 4.2 或者更早的版本升级,安装程序会为 Premiere 5.0 自动建立一个新文件夹,现有版本中的文件不会受到影响,但是,象 QuickTime 和 DirectShow 会被自动升级,除非你所用的版本比 Adobe Premiere 5.0 应用程序光盘上所带的软件还新。

安装 Adobe Premiere 5.0 时选用 Adobe Premiere 5.0 应用程序光盘,安装步骤十分简单:

- ① 将 Adobe Premiere 5.0 应用程序光盘放入光驱。
- ② 在两种不同的操作平台下:
 - Windows 操作系统,光盘会自动运行 Install Adobe Premiere(或者,找到光盘上 Setup.exe 安装文件),开始安装。
 - Mac OS 操作系统,双击 Install Adobe Premiere 图标,开始安装。
- ③ 根据安装向导的提示往下安装,如图 1-1 所示。

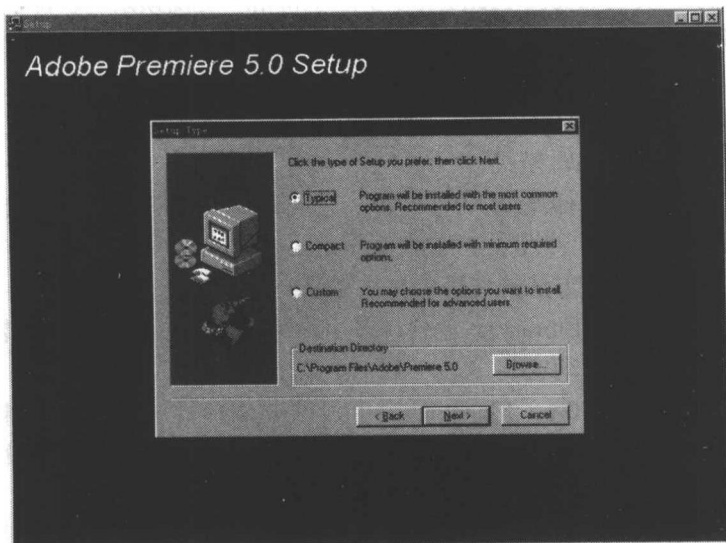


图 1-1 Premiere 5.0 安装向导

- ④ 安装程序自动安装,如图 1-2 所示,直到安装完成。

除此之外,还可以为 Adobe Premiere 5.0 安装 Adobe 或者其它公司的插件。