

Premiere 5.1

初露锋芒

轻松起步计算机系列丛书



京辉热点工作室 编著  
李 涛 执笔

1.41  
R/2

虫  
版  
社



人民交通出版社

TP391.41  
JHR/2

**·H** 轻松起步计算机系列丛书

~~初露锋芒~~

# Premiere 5.1

京辉热点工作室 编著  
李 涛 执笔



人民交通出版社  
053896

## 内 容 提 要

Adobe Premiere 是著名的影视编辑软件,它的 5.0 新版本是针对 4.0 版本的一次大变动。而最新版本 Adobe Premiere 5.1 是 5.0 的升级版。本书即以 Adobe Premiere 5.1 作为对象进行全面介绍。

全书共分为两大部分,即基础操作篇和专业技术篇。

在基础操作篇中,分四章介绍了 Premiere 5.1 的基础知识和操作环境,并对各菜单命令和工作窗口中的工具做了详尽的说明。

专业技术篇中,用了较多的实例阐述了视频编辑中过渡、滤镜特技、标题字幕的制作使用方法,并对运动特技和输出设置做了专业分析,可令读者有较深刻的认识。

本书结构合理、范例丰富、重点突出,是从事 Premiere5.1 开发和应用的广大用户的实用指南。

### 图书在版编目(CIP)数据

初露锋芒:Premiere 5.1/京辉热点工作室编著. — 北京:人民交通出版社,1999.7

(轻松起步计算机系列丛书)

ISBN 7-114-03388-5

I. 初… II. 京… III. 图形软件, Premiere5.1— 基本知识 IV. TP391.4

IV. U491.3-65

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 21853 号

策划编辑 刘照华

责任编辑 杨捷 范晓红

轻松起步计算机系列丛书

初露锋芒 — Premiere 5.1

京辉热点工作室 编著

李涛 执笔

责任印制:孙树田

人民交通出版社出版发行

(100013 北京和平里东街 10 号)

各地新华书店经销

北京印刷学院实习工厂

开本: 787 × 1092  $\frac{1}{16}$  印张: 9.75 字数: 238 千

1999 年 7 月 第 1 版

1999 年 7 月 第 1 版 第 1 次印刷

定价: 18.00 元

ISBN 7-114-03388-5

TP·00065

J5:48/28

# 前 言

Adobe Premiere 是一个针对于音频、视频编辑的专业影视后期制作系统。尽管熟悉这个软件的电脑爱好者并不多，但是学习应用该系统的用户正在迅速增多，原因有两点：首先，是因为它的应用范围已不再只限于专业影视后期制作。

Adobe Premiere 不仅可以使你在计算机上编辑并观看多种文件格式的电影，还可以制作优化过的编辑判定列表（Edit Decision List 简称 EDL）。通过其它计算机外部设备，你甚至可以进行电影素材的采集，可以将你的作品输出到录像带、CD-ROM、Web 或将 EDL 输出到录像带生产系统以及用于电脑游戏制作等。

其次，它的实用性正在得到广泛认可。

一套基于计算机的非线性节目制作系统，价格可以控制在 20 万元左右，尽管做出的影视质量与传统的线性编辑系统无法比拟，但价格对于很多人来说，还是一个天文数字。而用 Premierer 的软件再配以一块千元左右的视频采集卡，用户就可以对自己拍摄出来的节目进行编辑制作了。所以说，用户不需花费数十万元的设计投资也可以得到非常专业的影像效果，无论是数十秒的电影标题制作，还是长时间的剪辑和特别效果，Premiere 都能游刃有余。

试想，全国约有 600 多个电视台，每天都在制作着大量的节目，这无疑为 Adobe Premiere 提供了广阔的用武之地，而今后，随着多媒体技术的成熟与发展，视频技术必然是数字化的天下。尽快学习掌握这种数字影视技术，先从 Adobe Premiere 开始。

本书由京辉热点工作室编著，李涛主笔，范晓红审核，参加编写及资料搜集等工作的还有郝兵、王思洋、韦建涛、马文广、李冰、秦化雨、雷波、刘建章、李声、陈浩、高静、谢刚、张兴华等。由于时间仓促，加之水平有限，书中缺点、错误在所难免，恳请读者批评指正。

需要本书及其他系列图书的读者请按以下方式与我们联系：[jinghui@china.com](mailto:jinghui@china.com)；北京市海淀区清河邮局 013 信箱（100085）；010-62988766。

编者 于清华园

1999.6

# 目 录

基础操作篇 .....	1
第一章 概 览 .....	1
1.1 新增功能 .....	2
1.2 常识 .....	3
1.3 安装 .....	6
第二章 熟 悉 .....	10
2.1 起动 Premiere 并建立一个新的剧本项目 .....	10
2.2 将素材引入到项目窗口 (Project) .....	11
2.3 将素材放置在 Monitor 窗口播放 .....	12
2.4 将素材加入到 Timeline 窗口 .....	13
2.5 简单剪辑 .....	15
2.6 加入过渡特技 .....	16
2.7 加入滤镜特技 .....	17
2.8 编辑声音 .....	18
2.9 存储编辑文件 .....	19
第三章 窗 口 .....	21
3.1 新的 Monitor 窗口 .....	21
3.2 新的 Timeline 窗口 .....	33
3.3 新的 Navigator 窗口 .....	41
3.4 Info 窗口 .....	42
3.5 Commands 窗口 .....	44
3.6 Transition 窗口 .....	45
3.7 Project 窗口 .....	48
第四章 菜单 .....	51
4.1 File 菜单 .....	51
4.2 Edit 菜单 .....	59
4.3 Project 菜单 .....	63
4.4 Clip 菜单 .....	68
4.5 Windows 菜单 .....	77
4.6 Help 菜单 .....	78
专业技术篇 .....	79
第五章 过 渡 .....	79

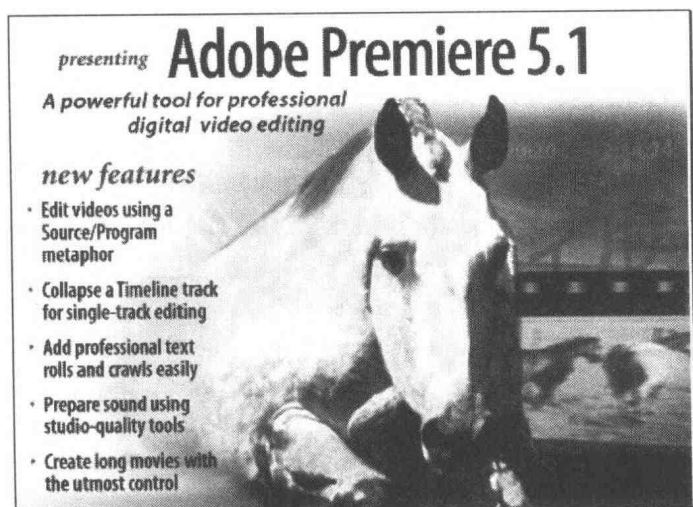
5.1	过渡特技的一般使用.....	79
5.2	过渡特技的技巧使用.....	82
<b>第六章</b>	<b>滤镜</b> .....	<b>85</b>
6.1	滤镜特技的使用.....	85
6.2	Premiere 的自带滤镜.....	88
<b>第七章</b>	<b>标题字幕</b> .....	<b>119</b>
7.1	Title 窗口及菜单.....	119
7.2	创建一个简单标题.....	123
7.3	创建一个图形图像.....	127
7.4	在编辑中使用标题.....	130
7.5	输出电影.....	132
<b>第八章</b>	<b>运动</b> .....	<b>133</b>
8.1	添加运动.....	133
8.2	运动变形.....	136
8.3	其它的运动选项设置.....	138
<b>第九章</b>	<b>输出</b> .....	<b>140</b>
9.1	输出命令.....	140
9.2	屏幕软输出.....	143
9.3	输出素材清单.....	144
9.4	如何经济实用的压缩输出电影.....	144

## 基础操作篇

### 第一章 概 览

Adobe Premiere 是视频和音频编辑软件中的“佼佼者”，说它功能强大，一点也不为过。大名鼎鼎的好莱坞导演史蒂文·斯皮尔伯格和他的“梦工厂”一向以制作新思想、高品质的大片而著称，而“梦工厂”的艺术家带头人戴维·汤普森（Dave Thompson）就曾说过：“正是 Adobe 公司的工具的发展，使我们能够更快的生产出内容精彩的节目，在我们的事业中，它就是名誉的保证。”

（“Adobe's tools just keep getting better, allowing us to produce cool game content faster, in our business, that's the name of the game!” ——Dave Thompson, lead artist for DreamWorks Interactive）



作为功能强大、制作精美的多媒体视频、音频编辑软件，Adobe Premiere 应用范围极其广泛。它可以帮助我们在 Windows 或是 Power Macintosh 下利用影像、声音、动画、照片、图形、文字以及其它素材进行节目的录制、创建、编辑和播放。在创建过程中，您既可以使用 Apple QuickTime 格式或是 DircetShow 格式的影像素材，亦可实现录像带、编辑判定列表、MPEG、动态 GIF（Animated GIF）等格式的输出。

用户不需花费数十万元的设计投资也可以得到非常专业的影像效果。无论是数十秒的电影标题制作，还是长时间的剪接和特别效果，Premiere 都能游刃有余。

Adobe Premiere 不仅可以使你在计算机上编辑并观看多种文件格式的电影，还可以制作优化过的编辑判定列表 (Edit Decision List 简称 EDL)。通过其它计算机外部设备，你甚至可以进行电影素材的采集，将你的作品输出到录像带、CD-ROM 和网络上或将 EDL 输出到录像带生产系统 (如图 1-1 所示)。这些内容，我们在以后的学习中都将会加以介绍。

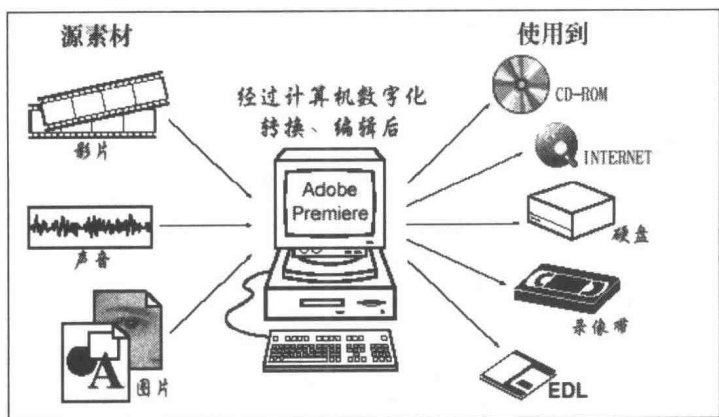


图 1-1

功能的强大并不代表操作的繁琐，Adobe Premiere 适合于不同层次的用户。如果您是一位有着丰富电影和视频经验的用户，Adobe Premiere 为您提供的是一个舒适、熟悉的工作环境；如果您尚无经验，但却极想涉足这个领域，那么 Adobe Premiere 无疑是带您进入桌面视频世界的最佳指导。

## 1.1 新增功能

Adobe Premiere 5.1 是 Adobe 公司的新产品 (如图 1-2)，它提供了比以往版本更加合理的界面，更加强大的编辑工具，使你能够创造出更为精湛的数字电影作品并应用于影视、多媒体以及网络等方面。如能与 Adobe 公司其它的产品 (如 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe After Effects 等) 联合应用，Premiere 即可方便、快捷地创造出美妙的，甚至达到专业水准的影视作品。

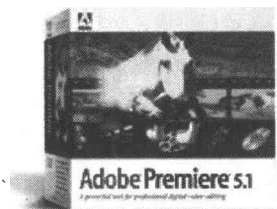


图 1-2

相信有不少玩家已经用过 Premiere 4.0 等版本。相对于 4.0 版本，Premiere 5.1 有许多改动，完善并新增了不少的功能，其界面外观及用法都给人全新的感觉。由 Source / Program



合一的 Monitor 视窗是一个功能更完好的预览视窗。左面的 Source 视窗显示了各式各样的 Video 及 Audio Clips，只需按键便能选取心目中的组件来作预览，加上其他的控制按钮，如 Markin、Markout、Looping 等的灵活运用，使 Premiere 5.1 使用起来相当快捷简便。右边的 Program 画面则与以往的预览视窗相似，可将整理好的影像及声效播放出来，以使用户及时观看与调整。从 Monitor 视窗中把 Clips 直接拖曳至 Timeline 内，也能减少以往因太多的视窗显示所带来的不便。

重新设计的 Timeline 仿效 Photoshop 版面操作方法。在以 Layer 形式显示的 Timeline 页面中，用户既可以自行选取 Video 及 Audio 的 Layer（眼睛 Icon 拥有与在 Photoshop 中同样的功能），也可以隐藏不必要的 Layer，变作“Shy Track”，省却因过多 Layer 所带来的不便。可以再改动 32 次的可能性是另一项很实用的新功能，它使用户呕心沥血的创作不至于一下子因意外而被搞垮。

5.1 版本中的 Transitions 选取方法一如旧版本般简单易用。Drag and drop 形式把各种不同的特别效果拖至 Timeline 之中，Double-click Transitions 的 Icon 可再做出各种微细的调校。Transitions、Command、info 等视窗都变成了可组合性的浮动调色板，节省界面的视窗空间。Video Track 2 是影像片段的主要页面，Video 1a 及 1b 则让用户铺排片段或静止画面。在 Audio Track 方面增加了 14 个 filter，软件本身亦容许用户作更细致的混音或特别效果处理。Video 及 Audio 都已增至 99 条 tracks 之多，用户可再对每节作细微设定。对于那些长时间（Premiere 新版本更让用户处理高达 3 小时的影像制作）从事编辑剪接的工作人员来说，Premiere 所提供的灵活性无疑是令人欣喜的。新增设的 Navigator Palette，用法跟 Photoshop 差不多，免去了移动 Timeline 时所带来的不便。在处理大量的不同类型档案方面，Project Folder 更有条理，用户可按自己的需要来编排 Clips 的摆放位置，Audio 及 Video Clips 等也可放在不同的 Folder 中以增加工作效率，而系统配备的 Library Search 功能更是锦上添花，可供用户快速地找寻各种档案。

对 Multi-Processor 及新的 QuickTime 3.0 的完全支持，加上软件附送的一个 600MB 的多媒体创作资料库，使 Premiere 5.1 成为一个内外兼备的好帮手。

无论如何，先跟随本书细致而详尽地在 Adobe Premiere 5.1 的数字影像世界之中进行一次旅行吧，相信各位都会有所收获的。

下面，就让我们先从基本的视频知识开始入手吧。

## 1.2 常识

### 1.2.1 视频制式

如同电影一样，视频也是由一系列单独的图像即帧组成的（如图 1-3）。因为人脑能暂时保留单独的图像，我们就将这些帧放映到观众面前的屏幕上，每秒钟若干图像，就会产生动态画面的感觉，典型的帧率范围为每秒 24~30 帧（fps），这样才会产生平滑和连续的效果。正常情况下，再将一个或多个音频轨迹与视频帧同步，就可以为影片提供相应的声音效果了。

在美国、加拿大等北美国家和日本，被电视和视频工业采纳的标准复合信号是国家电视标准委员会（National Television Standards Commission）信号，即我们常说的“N”制。该信号拥有 30fps 的帧率（更精确的是 29.97 fps）。而在欧洲大部分国家使用的则是 SECAM

(SEquential Couleur Avec Memoire, 即顺序与存储色彩电视系统)制式, 该影像格式为每秒 25 帧 (25fps)。

亚洲大多数国家包括我国使用的是最常用的复合信号 PAL 制, 即逐行倒相制式 (Phased Alternating Line), 也就是我们常说的“P”制, 它的帧率是 25 fps。



图 1-3

### 1.2.2 图像精度

图像精度是描述视频信号的另一个重要概念。它基于图像元素 (即我们平常说的像素) 的数量来度量一幅视频图像的质量。

一幅被显示出来的图像是由像素构成的, 因此, 图像每个单元区域内像素的增加往往能够提高图像的质量。摄影机以像素的点阵 (很像是马赛克的集合) 来编码图像信息。一个 NTSC 视频帧, 含有 486 个水平行的像素, 每行含有 720 个像素, 由大约 350, 000 (486x720) 个像素构成。

影像精度也是衡量影片效果的一个重要指标 (如图 1-4)。

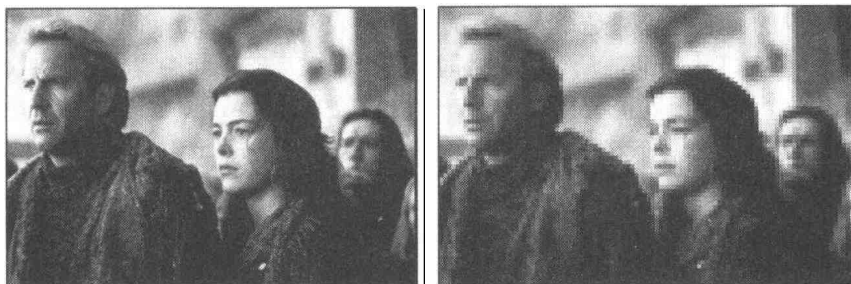


图 1-4

### 1.2.3 数字化视频

NTSC 和 PAL 视频信号都是模拟信号。不过, 计算机是以数字方式显示信息的, 因此 NTSC 和 PAL 信号在能为计算机使用之前必须被数字化。数字化视频的过程, 就是我们常说的采集。

视频采集卡 (又被称作视频图形适配器或视频捕获卡) 是被用来数字化模拟视频信号, 并将之转换为计算机图形信号的硬件。

而 Adobe Premiere 就是对数字化后的素材进行编辑处理产生影片的软件。

### 1.2.4 素材

简单地说, Adobe Premiere 可使您组合材料源 (或称素材) 来制作影片, 然后在支持 Video for Windows 或 QuickTime 影片格式的应用程序中观看和播放。现在, 它生成的影像文件已经被广泛地运用在多媒体光盘和网络上。

那么素材到底是什么呢？一般说来，它可以是下列内容：

- 从录像机、VCD 或摄像机中捕获的数字化视频
- 使用 Adobe Premiere 或其它资源建立的 Video for Windows 或 QuickTime 影片
- 幻灯片或扫描的图像
- 数字音频、合成音乐、声音
- Adobe Photoshop 文件
- 动画文件
- 在 Adobe Premiere 中建立并在 Photoshop 中编辑的胶片格式文件
- 标题

### 1.2.5 术语名词

下面是一些本书中所涉及的有关影像编辑的术语：

- Clip (剪辑)：指所制作电影的原始素材。
- Video Clip (影像剪辑)：包括 \*.AVI、\*.MOV、\*.FLC 等影像及 \*.BMP、\*.PSD、\*.TIF 等图片格式的原始素材。
- Audio Clip (声音剪辑)：本文中特指 \*.WAV 和 \*.AIF 声音原始素材
- EDL (编辑判定列表)：Edit Decision List 的缩写。
- Frame (帧)：数字电影中的基本信息单位，指连续影像中一个独立的画面。
- fps (帧速率)：每秒所播放的帧数。
- Time Base (时基)：影像播放时的帧速率，即影像每秒所播放的帧数。美国、加拿大等北美国家和日本使用的 NTSC 制式为每秒 29.97 帧 (29.97fps)，亚洲大部分国家使用的 PAL 及欧洲大部分国家使用的 SECAM 制式为每秒 25 帧 (25fps)，电影为每秒 24 帧。
- Capturing (采集)：将影像或声音的模拟原始素材数字化，通过 Adobe Premiere 输入计算机。
- Compression (压缩)：简单地说，即是减少文件所占的硬盘空间。压缩有多种方式，具体内容我们将在第二篇“专业技巧篇”中加以详细说明。
- QuickTime：由 Apple 公司开发的一种软件系统，可在 Macintosh 及 PC 的平台上播放电影 (\*.MOV 格式)。
- Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 及 Adobe After Effects：Adobe 公司开发的应用软件，与 Adobe Premiere 联合使用，可收到极佳的效果。

### 1.2.6 基本任务

任何一个 Adobe Premiere 影片都始自于一个项目剧本 (Project) —— 在一条时间线上组织起来的素材的集合。一般情况下，建立一个 Adobe Premiere 影片包括以下基本步骤：

- 建立一个新的剧本项目并输入素材
- 在监视器 (Monitor) 中剪辑素材
- 将剪辑好的素材装配到时序窗口 (Timeline) 中
- 对被装配的素材应用切换和特技
- 在影片中增加附加的标题

- 预演影片
- 把所有装配好的素材合成一个影片并播放

当然，对于以上所说的制作影片的基本步骤，您不一定要循规蹈矩地遵循，根据您最终使用的媒介的不同，可以有所变化。

## 1.3 安装

在人体上知道一些视频常识后，现在您可以准备安装 Adobe Premiere 5.1 了。

### 1.3.1 所需配置

Adobe Premiere 有应用于 Windows 操作环境和 Macintosh 操作环境两种版本。在本书中，我们主要是以 Windows 用户为主要服务对象，因而文中操作方法及所举实例均以 Windows 版本为准。但由于 Adobe Premiere 5.1 的用户界面在 Windows 和 Power Macintosh 下差别甚微，故对于 Power Macintosh 用户也有相当的实用价值。

特别提示：所谓的微小的差别是指在 Windows 操作环境中，键盘上的 Alt 键和 Control (Ctrl) 键分别对应 Power Macintosh 上的 Option 键和 Command 键；而对于 DirectShow 格式 Windows 支持，Power Macintosh 却不支持。

针对 Windows 用户：

#### 一、最低配置：

- 英特尔 (Intel) 奔腾 (Pentium) 中央处理器
- Microsoft Windows 95、Windows NT4.0 或更高
- 至少 32 MB RAM
- 至少 60 MB 硬盘安装空间，30 MB 硬盘工作空间
- 256 色显示适配卡及 256 色显示器或更高
- 光盘驱动器

#### 二、推荐配置：

- MMX 中央处理器或多处理器
- 64 MB RAM 或更高
- 大容量硬盘
- 24 位或真彩显示适配器
- Apple QuickTime 3.0 版本 for Windows 及 Microsoft DirectX Media 5.1 版本的软件
- 与 Microsoft Video for Windows 及 QuickTime for Windows 兼容的影像数字化卡 (或称影像捕捉卡、采集卡)
- 声卡

针对 Power Macintosh 用户：

#### 一、最低配置：

- Power PC 处理器
- MacOS 7.5.5 版本或更高
- 16 MB RAM
- 30 MB 硬盘空间

- 光盘驱动器
- 二、推荐配置:
- 多处理器系统
  - 48 MB RAM 或更高
  - Apple QuickTime 3.0 版本 Macintosh
  - 大容量硬盘
  - QuickTime 及其兼容的影像数字化卡（影像捕捉卡）
  - 24 位或真彩显示适配器

### 1.3.2 进行安装

安装步骤如下:

1. 打开计算机，将 Adobe Premiere 5.1 的安装盘放入光驱，等待一会儿，屏幕上出现显示框（图 1-5），表示计算机正在准备安装程序进行安装。

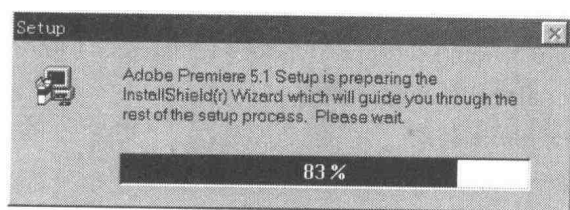


图 1-5

2. 接着将会看到引导界面（图 1-6）。看清上面的注意事项，然后用鼠标单击 Next>键，进入下一步。

3. 在所显示的对话框中(图 1-7)，你需要选择你所在的国家或地区以适合 Adobe Premiere 5.1 工作的语言环境。由于上面没有 China，我们只能选择 All Other Countries，然后用鼠标单击 Next>键进入下一步。

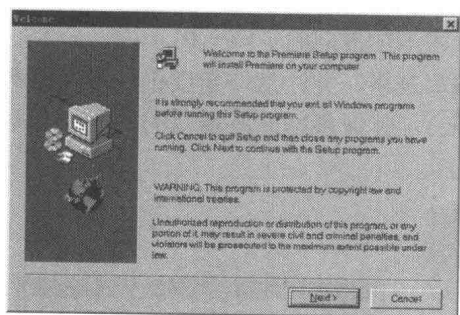


图 1-6

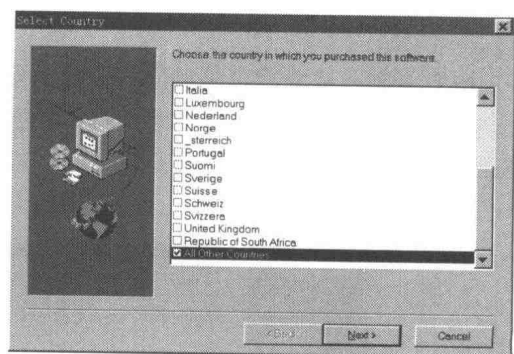


图 1-7

4. 确认协议对话框中所显示的条款之后，按 Accept（接受）>进入下一步（图 1-8）。

5. 在新弹出的窗口中列出了三种安装形式：包括典型（Typical）、便捷（Compact）和用户自定义（Custom）三种选择。如图 1-9。

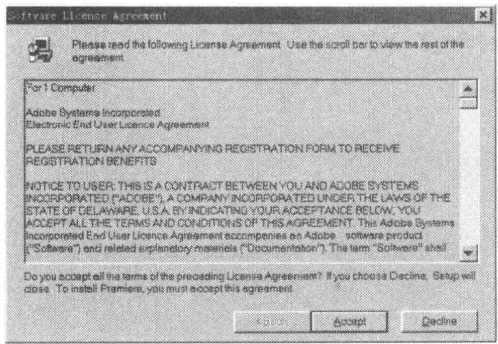


图 1-8

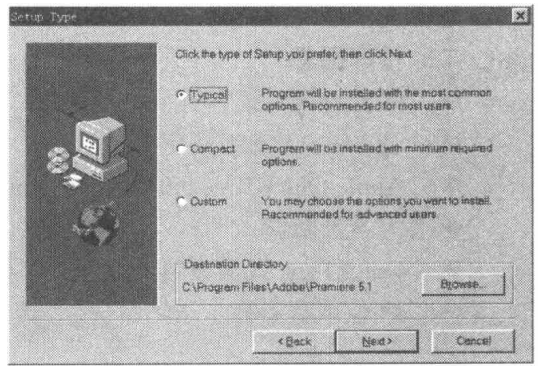


图 1-9

建议您选择典型安装。如果您认为有必要选择性的安装 Adobe Premiere 5.1 的组件，可以选择自定义（Custom）安装，单击 NEXT>键，弹出自定义安装窗口，在窗口中您可以看到 Adobe Premiere 5.1 软件包主要由以下几部分组成（如图 1-10）：

- Adobe Premiere 5.1 application——Adobe Premiere 5.1 应用程序
- Premiere Tutorial——Premiere 教程
- Online Help——联机帮助
- Adobe Online——Adobe 连线工作
- QuickTime files——Quick Time 文件
- Direct X files——Direct X 文件

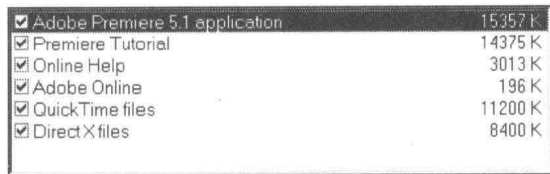


图 1-10

按您所需，选取或剔除相应的组件，然后单击 NEXT>进入下一步。

6. 弹出如图 1-11 所示的对话框，按要求填写表格，并注意一定要正确填写序列号，按 Next>确认。接着显示确认窗口（如图 1-12 所示），其中包括您所填写的姓名、公司和序列号。确认后进入下一步。

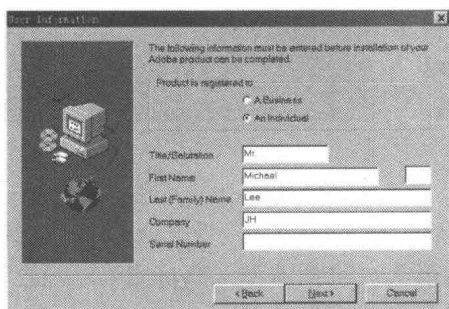


图 1-11

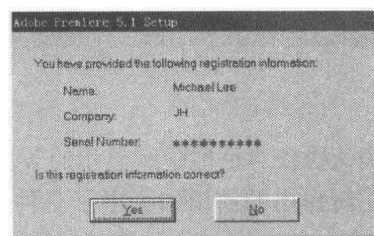


图 1-12

7. 在弹出的对话框中按 Next> 确认，现在只需等待 Adobe Premiere 5.1 向你报告“安装完毕”即可。如图 1-13。

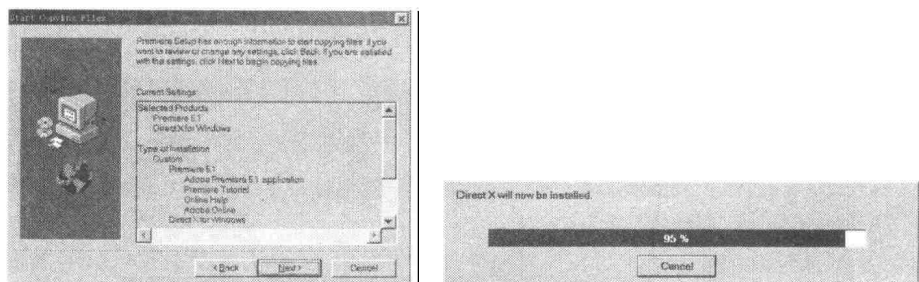


图 1-13

8. 一切顺利，在最后的 Restart Windows 窗口（图 1-14）中选择“**Yes, I want to restart my computer now**”，按 OK 即可。

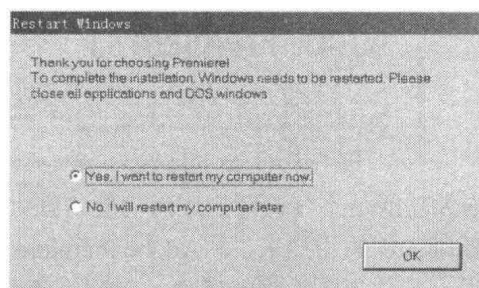


图 1-14

好了，在这一节里我们已经顺利地将 Adobe Premiere 5.1 安装在计算机里了。趁着您的计算机重新起动的时候，伸个懒腰，休息一会儿，准备学习下一章。

## 第二章 熟 悉



Adobe Premiere 的强大功能是不容置疑的，而功能的强大并不代表着操作的繁杂。事实上，对于有一定计算机基础知识的用户来说，Adobe Premiere 的操作还是非常简单易懂的。

为了能让您尽快上手，抓住视频编辑的感觉，在这一章里，我们将通过一个简短的教程装配一部影片，使您熟悉 Adobe Premiere 工作的基本过程。

如果您正好是一位初学者，我们希望您能多花一点时间研习此篇，因为只有对软件的基本操作有了熟悉的了解，才能为以后深入地学习 Adobe Premiere 5.1 的精髓做好准备。

### 2.1 启动 Premiere 并建立一个新的剧本项目

双击 Premiere 5.1 的图标 ，启动 Premiere。这时会出现一个如图 2-1 所示的对话框，我们叫它新项目设置窗口。

在第一章说过，建立一个 Adobe Premiere 影片的第一步就是建立一个新的剧本项目。在建立一个新项目之前，必须对该项目进行一些必要的设置。在上述的新项目设置窗口中，您必须选择一个预设以指定该项目的时基、影片频率、压缩体系、预演选项和输出选项等。

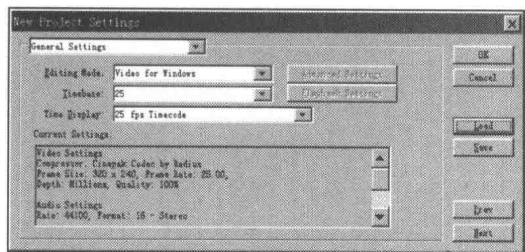


图 2-1



有关这些项目设置的问题，现在讲起来一定会让您觉得生闷难懂，所以我们先不管那么多，按 OK 就行。

## 2.2 将素材引入到项目窗口 (Project)

现在才看到 Premiere 5.1 界面的真面目，如图 2-2 所示。正如您所看到的，正常状态下，Adobe Premiere 5.1 的界面由五个窗口组成，而项目窗口 (Project) 就位于界面的右下角。



图 2-2

### 2.2.1 用最快捷的方法输入素材

如同 Adobe Photoshop 在空面板上双击会弹出打开窗口一样，在 Adobe Premiere 5.1 的项目窗口空白处双击，也会弹出引入 (Import) 对话框，如图 2-3 所示。

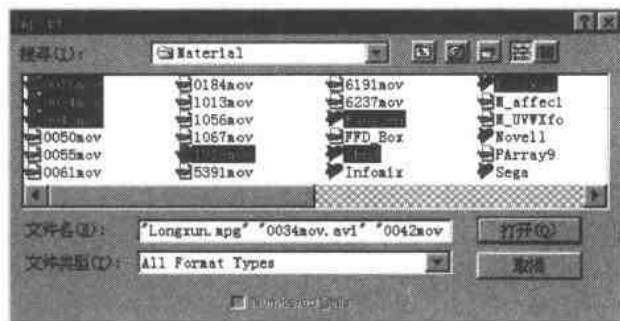


图 2-3

在 Import 对话框中选择需要输入的素材，点击“打开”按钮即可。

特别提示：如果您想一次引入多个素材，只需按住 Ctrl 键并点击要引入的素材，或者可用拖动鼠标框选的办法一次选择一系列的素材。

### 2.2.2 将整个目录引入到项目窗中

从 File 菜单下选择 Import>Folder 命令，即会弹出“浏览文件夹”窗口。如图 2-4 所示。选择 Program File\Adobe\Premiere 5.0\Tour 目录，点击“确定”按钮。这样就可将 Premiere