



Adobe Premiere 5.0

从入门到精通

李春 主编



电子科技大学出版社

内 容 简 介

Adobe Premiere 5.0 (for Win95/98、NT)是一个 X86PC 平台上的著名的多媒体非线性编辑软件,在国内普及率及知名度很高。通过一台廉价的 PC 机,就能进行相当专业的数字影视制作。你可以记录、创建和播放视频图像、声音、动画、图片、绘画、文本及其他素材,进行 CD-ROM 和 VCD、超级 VCD 的制作。使非专业用户能轻松地处理 AVI、Quick Time、FLC、FLI、WAV 等多媒体素材,使你轻松地进行 Web 上动画 GIF 的制作。Adobe Premiere 5.0 为那些具有视频经验的使用者提供了一个舒适、熟悉的工作环境,还把那些没有任何视频经验的初学者领入了桌面视频的世界。

非线性编辑技术近年来在国内发展很快,全国已有 600 多家电视台已经引进了各种档次的非线性编辑系统,本书具体介绍了一种流行的非线性编辑系统,使读者对非线性编辑技术能有一个初步的了解。

本书系统介绍了 Adobe Premiere 5.0 的基本概念、主要功能及操作方法。既可供各类广告设计人员、计算机视频制作技术人员、从事 CAI 多媒体软件制作的广大师生学习参考,也可供从事非线性编辑的专业人士及计算机爱好者使用。

声 明

本书无四川省版权防盗标识,不得销售;版权所有,违者必究,举报电话:(028)6636481 6241146 3201496

Adobe Premiere 5.0 从入门到精通

李 春 主 编

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:周清芳

发 行:新华书店经销

印 刷:电子科技大学出版社印刷厂

开 本:787×1092 1/16 印张 17.25 字数 418 千字

版 次:1999 年 6 月第一版

印 次:1999 年 6 月第一次印刷

书 号:ISBN 7-81065-156-0/TP·86

印 数:1-4000 册

定 价:25.80 元



Original



Brightness And Contrast



CameraBlur



Clip



Color Balance



Crop



Emboss



Extract



Find Edges



Horizontal Flip



Invert



Lens Flare



Mosaic



Pinch



Pointillize



Posterize



Radial Blur



Replicate



Sharpen



Shear



Solarize



Spherize

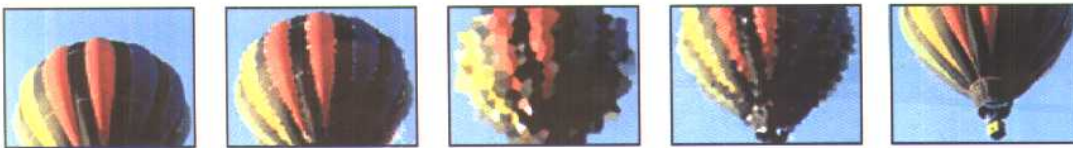


Tiles



Zig Zag

彩图 1



彩图 2

前 言

随着计算机多媒体性能的大幅度提高,困扰计算机界多年的视频再现问题,近来已取得突破性的进展。随着 Intel 推出的 MMX 新型芯片 P I ,和采用 BX 芯片的新型主板纷纷面市,再加上 AGP 高性能显示卡和高速大容量硬盘的进步,可以毫不夸张地说,用 PC 来处理全帧视频的时代已经到来。以 CD-ROM 为载体的多媒体光盘大量面市,过去那种以静态图像加文本的电子出版物正迅速被多媒体手段重新包装。传统的多媒体光盘中那种点缀式的,聊胜于无的小窗口视频播放模式,已很难让人满意了。人们对作品个性化的要求越来越高,个人 MTV、VCD 也迅速升温,计算机用户对视频的要求已发生了重大变化。

非线性编辑在中国正迅速普及,各级电视台从节目制作、播出的各个环节中,已开始大量采用非线性编辑系统来取代过去的模拟式设备。广播、电视界的著名厂商,如 SONY、JVC、松下、日立等均投入巨资,研制新一代的数字式设备。硬盘录像机、数字摄像机、非线性编辑系统……各种新产品层出不穷。可以毫不夸张地说,电视制作的数字化浪潮已经到来,视频制作正经历着一场深刻的革命。

过去,无论是广告、新闻、电视剧、MTV 甚至家庭生活录像(婚庆、典礼、生日、旅游)、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,成本高,效率低。而在视频制作步入数字化的时代里,一个以 PC 为中心的用户,使用 Premiere 这样的非线性编辑软件,就可以完成全部的后期制作,达到广播级的标准。我国是个发展中国家,不可能都去上 SONY、AVID 等那样高档的后期非线性制作系统,PC+视频卡+ Premiere 的组合,无疑是现阶段一个物美价廉的选择。

凭借 Adobe 公司在视频、图像领域的领先地位,和享誉世界的 PhotoShop 一样, Premiere 堪称是同类软件中的佼佼者。 Premiere 作为一个横跨 PC、SGI 工作站、APPLE 电脑的功能强大的非线性编辑软件,对视频、音频的专业级的处理,简便的操作、丰富的特技和切换,使它在影视制作界享有较高的声誉,在国内外都有很大的影响,拥有广泛的用户群。真正为广大的专业级用户(如宣教部门、电教中心、中小学校)提供了一个低成本、操作简便的视频制作手段。同时

Premiere 也迅速向高端发展,对追求高画质和高效率的广播级用户,二维、三维特技不能实时的障碍已被消除。1998.年美国品尼高公司推出了性能价格比超群的视频卡(ReelTime,Premiere5.0 是该视频卡的标准配置),包括三维特技卡在内,还不到 20 万元人民币,已成为高级用户(如各级电视台、影视制作公司)的一种理想选择。

现在,数字化的浪潮正猛烈冲击着传统的影视制作,“Internet”、“三电一体”、VCD、DVD、VOD、PC-TV……全面数字化,已成为当前视频制作中一个不可逆转的潮流。数码相机、数字化摄像机、硬盘录像机、非线性视频工作站等等,令人眼花缭乱、目不暇接。未来几年,视频领域正面临着从模拟制全面走向数字化的一场革命,“数字化”时代的到来,比我们想象的要快得多,我们必须要有的一种紧迫感和危机感。“数字化生存”,正深刻地改变着我们身边这个熟悉的世界。

参加本书编写工作的人员还有:文青、余志杰、李剑龙、吴文远、吴俊泉、张友亮、张志文、刘及文、段永祥、毛林、吴涛、王迎、章伟达、郑旭、郑建军、汤文彬、赵达人、赵亮、马九山、马鸣等多位同志。

对本书存在的缺点和不足,欢迎批评指正。

编 者

1999 年 4 月

目 录

第一章 Premiere 5.0 的使用	(1)
§ 1.1 Premiere 5.0 的主要功能	(1)
§ 1.2 安装 Premiere 5.0	(4)
§ 1.2.1 系统要求	(4)
§ 1.2.2 安装准备	(5)
§ 1.2.3 安装过程	(6)
第二章 装配一个 Premiere 5.0 影片	(11)
§ 2.1 参数选择	(11)
§ 2.2 影片策划	(12)
§ 2.3 如何使用文件	(13)
§ 2.4 建立剧本	(13)
§ 2.5 输入和打开剧本	(17)
§ 2.6 素材的兼容格式	(18)
§ 2.7 打开数码静止图像文件(位图序列)	(20)
§ 2.8 使用素材	(20)
§ 2.9 如何使用剧本窗(Project Window)	(22)
§ 2.10 如何使用时间线窗(Timeline Window)	(25)
§ 2.11 使用导航和信息窗	(34)
§ 2.12 分析一部影片	(35)
§ 2.13 使用功能键	(36)
§ 2.14 打印窗口中的内容	(37)
第三章 编辑影片	(38)
§ 3.1 如何使用素材窗(Clip Window)	(38)
§ 3.2 为使素材对齐而设置位置标记	(41)
§ 3.3 剪裁素材	(43)

§ 3.4	在时间线窗中粘贴素材或素材属性	(53)
§ 3.5	分离素材	(55)
§ 3.6	执行插入和覆盖编辑	(56)
§ 3.7	设定素材前进或后退的速度(快进和慢动作)	(58)
§ 3.8	从视频素材中建立冻结的帧	(60)
§ 3.9	分离和重新联结素材	(61)
§ 3.10	混合音频素材	(62)
§ 3.11	使用虚拟素材工作	(63)
§ 3.12	建立背景底图	(65)
§ 3.13	在其他应用中编辑素材	(66)
§ 3.14	在 Adobe PhotoShop 中修改胶片带	(67)
§ 3.15	建立一个编辑制定表(EDL)	(68)
第四章	预演影片	(75)
§ 4.1	如何使用控制器	(75)
§ 4.2	合成效果和切换	(76)
§ 4.3	在计算机显示窗中预演 PRINT TO VIDEO	(78)
§ 4.4	制作一部预演影片	(78)
§ 4.5	设置预演处理选项	(79)
第五章	使用切换	(83)
§ 5.1	增加切换	(84)
§ 5.2	改变切换设置	(84)
§ 5.3	使用 Premiere 5.0 吸色器	(90)
第六章	使用特技和运动设定	(91)
§ 6.1	应用特技	(91)
§ 6.2	各种视频特技的说明	(94)
§ 6.3	各种视频特技效果图例	(105)
§ 6.4	混合音频	(106)
§ 6.5	建立自定义特技	(112)
§ 6.6	建立运动路径	(114)

第七章 建立附加项和字幕	(120)
§ 7.1 附加素材	(120)
§ 7.2 建立一个标题或字幕	(130)
第八章 合成和录制影片	(141)
§ 8.1 合成一部影片	(141)
§ 8.2 设置剧本输出选项	(144)
§ 8.3 数字视频压缩	(148)
§ 8.4 选择压缩选项	(152)
§ 8.5 制作在 CD-ROM 中回放的影片	(154)
§ 8.6 使用 Print to Video	(155)
§ 8.7 连接影片	(156)
§ 8.8 将一部影片输出到录像带	(157)
§ 8.9 将 Premiere 影片传送到 OLE 应用中	(158)
第九章 捕获视频	(159)
§ 9.1 对数字化硬件的要求	(159)
§ 9.2 有关视频采集的指导	(159)
§ 9.3 捕获素材	(162)
§ 9.4 选择预演选项	(163)
§ 9.5 视频采集	(163)
§ 9.6 设置记录选项	(164)
§ 9.7 采集音频的具体方法	(165)
§ 9.8 只捕获视频或音频	(166)
§ 9.9 批量采集	(168)
第十章 高级使用技巧	(174)
§ 10.1 建立插入	(174)
§ 10.2 建立分离的屏幕	(177)
§ 10.3 自定义切换	(178)
§ 10.4 将特技应用到素材的隔离区	(180)
§ 10.5 为影片增加纹理	(181)

§ 10.6	在背景上附加图形	(182)
§ 10.7	建立一个分离编辑	(185)
§ 10.8	Rotoscoping 胶片带	(186)
§ 10.9	在一个动态底图上播放一部影片	(188)
§ 10.10	使用虚拟素材嵌套切换	(190)
§ 10.11	建立一个 360 度的演示	(193)
§ 10.12	动画图形	(199)
§ 10.13	制作多摄像机编辑	(204)
§ 10.14	使用低精度素材编辑一部影片	(206)
§ 10.15	建立滚动的字幕	(207)
§ 10.16	制作 Web 网页上的动画	(209)
§ 10.17	视频格式转换	(211)
§ 10.18	建立立体中文字幕(与 COOL 3D 联合使用)	(213)
第十一章	视频基础	(215)
§ 11.1	视频基础	(215)
§ 11.2	视频模型	(218)
§ 11.2.1	视频和电视	(218)
§ 11.2.2	视频到计算机	(220)
§ 11.2.3	计算机到视频	(224)
第十二章	非线性编辑	(236)
§ 12.1	非线性编辑	(236)
§ 12.2	国内流行的几种视频卡	(240)
§ 12.3	DPS 卡的使用	(244)
§ 12.4	结束语	(256)
附录 A	Adobe Premiere 5.0 快捷方式总汇	(258)
附录 B	国内常见的视频卡	(265)

第一章 Premiere 5.0 的使用

§ 1.1 Premiere 5.0 的主要功能

目前, 由于 PC 机的综合性能直逼小型工作站, 两者之间的界限越来越模糊。体现在数字视频制作领域, 过去需要昂贵的工作站和专用软件才能实现的一些功能, 今天在 PC 机上就能实现了。更为重要的是, Premiere 之类的多媒体非线性视频编辑软件的出现, 打破了以往人们对视频制作的神秘感, 实现了把桌面视频制作系统搬到家中的梦想。

1995 年 6 月, Adobe 推出了 Premiere for Windows 4.0, 同年 11 月, 推出改进版 Premiere 4.2, 第一次使 PC 机用户享受到以往只在苹果机上才有的专业级的视频编辑制作效果。这表明多媒体非线性编辑, 已开始走出高级专业人士的范围, 开始向社会普及。1998 年, 为适应 Win95 和 NT 平台的要求, Adobe 推出了 Premiere for Windows 5.0。与 Premiere 4.2 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、因特网应用诸方面, 作了重大改进。Adobe 将 Premiere 5.0 定位在一个中档的位置, 既瞄准数目可观的家庭用户, 同时清醒认识到那些中、低档的商业用户才是主要服务对象。Premiere 5.0 拥有很多高档编辑软件才有的东西, 是个成熟的专业级应用软件。以 Adobe Premiere 5.0 构成的视频制作系统, 可以替代昂贵的编辑录像机、特技台、调音台、字幕机等传统的电视制作设备, 且不存在制式、时基、同步等复杂视频制作问题。

Premiere 5.0 作为一个独立的商品软件, 不依赖任何专用的板卡, 兼容性和开放性很好。它所具有的与设备无关的特性, 使视频制作的效果取决于视频卡的性能。也就是说, 如果你是个家庭用户, 买一块家用的视频采集/回放卡(在 4000 元人民币左右), 就能编辑 VHS 画质家用录像带(一般还需安装 AV 硬盘); 如果你是个专业级用户(如宣教部门、电教中心、中小学校、中小广告公司), 那么买一块广播级的视频采集/回放卡(如加拿大 DPS 公司的 Perception RT, 1998 年约 5000 美元), 就能构成相当专业的桌面视频制作系统, 编辑的画质完全可以达到广播级的要求。

与传统的视频编辑系统相比, Premiere 构成的桌面系统具有极好的性能价格比, 在本书的十二章“非线性编辑”部分, 还将具体分析。如果人们对以前 Premiere 4.2 所代表的非线性编辑系统, 在软件特技的生成是非实时的这一点有保留的话, 今天, 最后的这点遗憾也不复存在了。1998 年, 加拿大 DPS 公司推出一套实时的 Perception RT 套卡, 美国品尼高公司也推出了一套性能优异的视频卡 ReelTime, 配合 Premiere 5.0, 就能构成一套性能价格比很高的非线性编辑系统。二维的特技能够做到实时处理, 如果加上三维特技卡, 大部分的三维特技也能做到实时。

“等待的日子结束了”，Premiere 5.0 以它优异的特性，正满足着从低端用户到高端用户的不同要求。

有了 Premiere 5.0，你就能随心所欲地对各种视频图像、动画进行编辑；对音频进行各种专业的处理；轻松创建 Web 上的视频动画；对视频格式进行转换……一句话，从此你有了一把打开视频创作之门的金钥匙。

如果说 Premiere 5.0 存在不足的话，与同类软件相比，视频影像制作过程仍略显复杂，你必须适应堆满各种程序模块的屏幕。

Adobe Premiere 5.0 的主要功能可以概括如下：

- 精确剪辑视频素材
- 方便的切换功能
- 丰富的特技效果
- 专业效果的音频合成
- 广泛的素材兼容性
- 方便的视频格式转换
- 专业级的桌面视频编辑
- 便捷的网页 Web 动画制作

Premiere 5.0 的新增功能如下：

Premiere 5.0 与以前就广为流行的 Premiere 4.0、4.2 相比，功能更强，界面更趋向于专业的视频编辑软件。

1. 符合专业习惯的监视窗

为适应同时支持两路视频信号的要求，新增了可以同时观察原始的素材和编辑的影片的监视窗，并将打入点和出点及插入、覆盖编辑工具与监视窗集成在一起。

2. 彻底改革的时间线编辑窗

Premiere 5.0 彻底更新了原来的编辑窗，采用了和 AVID 的 Xpress 相类似的可折叠轨道界面，将编辑窗更名为时间线窗。

可以更容易的创建轨道，在时间线上添加最多的 99 条音轨和视轨。新的视轨出现在原有轨道的上方。

折叠轨道能容易地减少屏幕的混乱，并利于在单一的折叠轨道上顺序编辑。同时给轨道特性带来了其他的灵活性。选择一条轨道，任何的编辑都自动应用于那条轨道。给轨道分配描述一个名称使其更容易辨认。如需要也可以隐藏、显示、锁定轨道。

3. 3 点编辑

为了适应传统的电视编辑人员的使用习惯，使用监视窗的控制功能能很容易地完成 3 点编辑。

4. 工作室质量的音频编辑

使用 21 种内部控制处理或更新你的声轨, 包括 14 种新的音频过滤器。新的过滤器允许你有更好的动态调节范围, 删除和转移嘈杂声, 精确控制延时效果, 分离和优化频率范围, 模拟一个听觉上的直播效果。平滑音频比率功能通过自动的声音输入过滤器创建一个一致的音频比率。

在网页上指定精确的流量以实现高质量、低数据流的音频回放(例如指定 2 或 3kHz 的音频文件)。

尖端的音频文件以 32kHz 和 48kHz 比率工作, 完全支持 DV 音频格式。

5. 精确的视频键控添加文本卷动和滚动

添加的文本能卷动和慢进(当文本在屏幕的水平或垂直方向超出时, 可以方便滚屏); 使用内部的绘图和颜色工具能创建图形标题; 应用视频键控可以在素材上添加你的标题。

排版控制更方便(运行的风格), 可以重设尺寸或应用字体、颜色和别的属性变化给独立的文本字符、单词或成行的一个文本块。精确的文本定位可以设置易入和易出点提供卷动、慢进或图形化标题, 也可以用秒和帧指定它们的长度。

6. 支持长影片

建立并合成剧本为长达 3 小时(Premiere 4.0/4.2 为 1 小时)的影片且保持音频、视频的精确同步(同期声), 可使用任何时基——29.97fps(NTSC 制式), 25fps(PAL 制式), 24fps(电影)和其他。

7. 应用多重的关键帧给视频和音频过滤器

使用专业的键控工具添加素材用于指定的色度、亮度和 Alpha 通道以及创建平滑移动。可以应用若干关键帧给视频、音频过滤器以调节它们的效果。

8. 与 Adobe 产品更平滑的集成

从 Adobe Premiere 到 Adobe After Effects 的集成更平滑, 还包括 Adobe PhotoShop 和 Adobe Illustrator 等整套加视频创作工具。可以输入单独的 PhotoShop 的层, Adobe Illustrator EPS 文件能自动打开输入并容易地集成到你的程序中去。

9. 输出优化的编辑制定列表(EDLs)

输出行业标准的编辑制定列表(EDLs)格式用于兼容主要的编辑控制, 例如 Sony BVE 9000 和 BVE 9100。

10. 其他改进之处

- (1) 导航板, 使用导航板可以快速准确地从时间线上的一点移到别处。
- (2) 在时间线可以撤消多达 32 次的连续动作。
- (3) 自动地支持你建立一个剧本的档案, 可以指定时间间隔经常更新档案。

§ 1.2 安装 Premiere 5.0

§ 1.2.1 系统要求

Adobe Premiere 5.0, 以标准光盘版的形式发行, 原包中有两张 CD-ROM 光盘、Adobe Premiere 5.0 使用手册、Adobe Premiere 5.0 快捷方式卡片、登记卡。其中有 Direct X for Windows 和 Quick Time 等两个第三方软件, 还有一个剧本的样品和它的素材(5 个 240×180 的 AVI 文件、1 个剧本文件 PPJ、1 个音频文件 AIF、一个图形文件 EPS), 用户可以使用这些素材学习怎样制作影片。

本书的实例采用了 Premiere 提供的上述素材(当然更多的素材是自备的), 以使用户能快速入门。光盘还包含有大量的影片样品和专家话题。Quick Time 作为苹果机上的视频压缩标准, 在视频制作、多媒体领域享有盛誉, 现在在 PC 机上也很有名。所以 Premiere 提供了对 Quick Time 的支持。

处理视频、音频、动画等多媒体信息, 对计算机有着较高的要求, 下面是 Premiere 5.0 要求的配置:

最低要求:

- Intel Pentium 奔腾处理器
- Microsoft Windows 95, Windows NT 4.0 或更新的操作系统
- 32 MB 内存
- 60 MB 硬盘空间用于安装(30 MB 为应用空间)
- 256 色视频显示卡
- 推荐的 CD-ROM 光盘驱动器

推荐配置:

- Pentium - II 处理器或多处理器系统
- 64 MB 或更多的内存
- SCSI-II 高速 AV 硬盘或硬盘阵列
- 24-bit 彩色或真彩色显示卡
- 苹果 QuickTime 3.0 for Windows、Microsoft DirectX Media 5.1 或别的视频软件
- Microsoft 兼容的 Windows 视频捕获卡
- 兼容 Windows 的 QuickTime 视频捕获卡
- 声卡

一、处理器

如果只编辑一般的简单数字视频文件(即供计算机软件使用的小尺寸 AVI、MOV、动画 GIF 文件), 以下称“普通系统”, 可选用 Pentium 处理器。如果做桌面视频编辑(即 PC+视频卡+ Premiere 5.0), 以下称“桌面系统”, 为满足数据从模拟到数字的转换, 实

时的采集和回放，可以接受的特技生成速度，则 CPU 至少应为 Pentium II 系列。

二、内存

Premiere 5.0 为了处理大量的多媒体素材，需要足够的内存，“普通系统”至少需要 16MB，实际上这仅是最基本的要求。对于“桌面系统”，Premiere 5.0 推荐使用至少需要 64MB，实际上“桌面系统”均采用 128MB 或 256MB。

三、硬盘

多媒体素材具有海量存储的特点，一段 10 秒钟长的 320×240 的 AVI 文件，一般使用 256 调色板就有 16.7MB（高质量），压缩后也有 5~6MB。因此，100MB 硬盘空间仅仅是最低线，为保证 Premiere 5.0 的正常使用，2.3GB 的系统硬盘是基本的配置。

“桌面系统”使用 IDE 和 EIDE 接口的硬盘显然是不行的。一般多采用 SCSI-II 接口的高速 AV 专用硬盘来存放视频数据，用计算机本身的系统盘来存放音频数据。要使采集/回放的电视图像质量达到广播级，则压缩比应小于 1:3，意味着采集数据量要达到 5MB/s。故“桌面系统”一般采用 SCSI-II 接口的 4GB、9GB、18GB 等 AV 专用硬盘。按 5MB/s 的采样速率计算，9GB 的硬盘可装 30 分钟的素材。

四、显示卡及显示器

Premiere 5.0 要求至少有一个 640×480 的 256 色的 VGA 显示环境，提倡使用 17 英寸以上的 CRT。由于 Premiere 5.0 的众多的窗口布局，工作模式定于 800×600，颜色定为 65KB 即可，最好采用 AGP 显卡，使显示内存达到 4~8MB，或用专业的图形加速卡来取代普通的显示卡。

CRT 的尺寸国外的“桌面系统”一般均采用 21~25 英寸的大屏幕，而国内由于成本的原因，在“普通系统”中一般采用 15 英寸的小屏幕，在“桌面系统”中一般采用 17~21 英寸的显示器，随着 Win98 支持多屏显示，选用 2 个大屏幕已成为流行的做法。

五、Windows 操作系统的选择

Premiere 5.0 目前仍是个英文界面的软件，不支持双字节代码。国内用户理所当然会选择中文平台使 Premiere 5.0 能处理中文，主要是叠加中文字幕。据作者使用发现，Premiere 5.0 不能在中文 Win95 和 Win NT3.51 下处理中文，而必须使用外挂式的中文平台。作者推荐“普通系统”采用英文 Win95/Win98+中文之星 2.97 或四通利方；“桌面系统”采用英文 Win NT 4.0/5.0+中文之星 2.97 或四通利方较为合适。对于大多数用户来说，由于 Win98 正迅速成为主流的操作系统，它对多媒体的支持进一步改善（如支持多屏显示），因此选择它较为合适。

§ 1.2.2 安装准备

在安装 Premiere 5.0 之前，用户需做以下几方面的工作。

1. Premiere 5.0 “普通系统”

首先应检查计算机的软、硬件是否符合要求，由于 Premiere 5.0 可能使用大量的磁盘空间，故应删除所有多余的文件，使硬盘的自由空间尽可能大一些，并整理和优化磁盘，消除磁盘碎片。

2. Premiere 5.0 “桌面系统”

“桌面系统”实际上包括两部分，首先必须在 PC 机中安装好视频采集/回放卡(有关内容参见第十二章“非线性编辑”)，安装好高速的 AV 专用硬盘，安装好声卡、音箱、麦克风等多媒体部件，做好所有软硬件方面的设置。通过视频卡的 VIDEO 端子，可用外接的监视器观看计算机回放的视频信号，对有视频端子的显示卡而言，也可以直接在电视机上同步监视 VGA 信号（这种信号转换无疑是有些粗糙的）。

§ 1.2.3 安装过程

1. 将 Premiere 5.0 CD-ROM 插入光盘驱动器。
2. 启动 Win95，运行光盘上的 Setup。
3. 屏幕上出现第一次安装 Premiere 5.0 的一些信息，如图 1-1 所示。这是个常见的欢迎和警告信息，选 Next 继续。

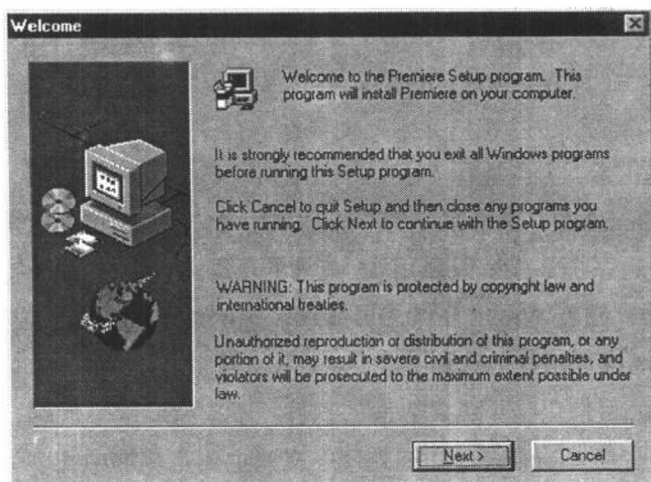


图 1-1 Premiere 5.0 初始安装信息

4. 屏幕上出现 Premiere 5.0 语种选择的信息，有近 20 个国家和地区的语言版本可供选择，一般选美国版 United States 即可，选 Next 继续。如图 1-2 所示。
5. 屏幕上出现使用 Premiere 5.0 的一些协议信息，选 Accept 继续。如图 1-3 所示。
6. 屏幕上出现使用 Premiere 5.0 的三种安装类型，Typical（典型安装）、Compact（最小安装）和 Custom（自定义安装），选 Typical 典型安装。如果不加声明，软件将安装在 Program Files\Adobe\Premiere 5.0 路径之下，并且软件将在硬盘上建立名为 Adobe Premiere Preview Files 的文件夹，用来存放预演文件。可以用 Browse 选项来改变安装路径，选 Next 继续。如图 1-4 所示。

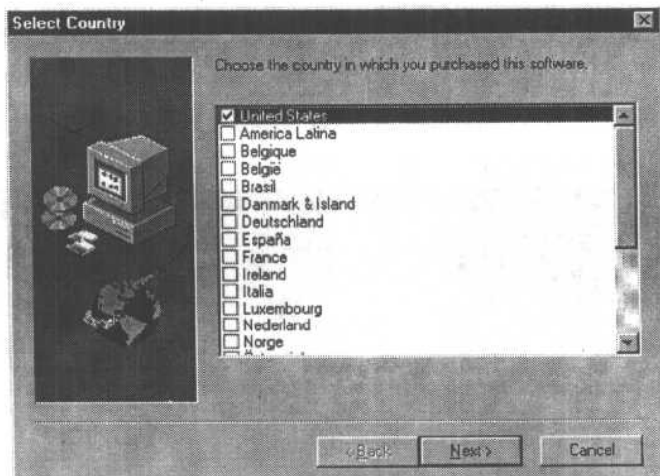


图 1-2 安装语种选择

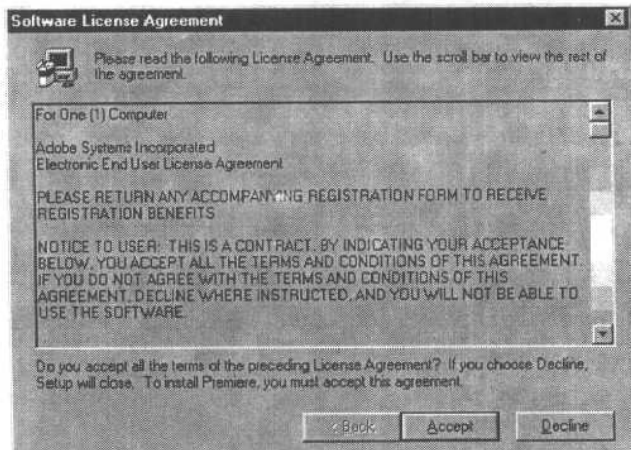


图 1-3 软件使用的协议

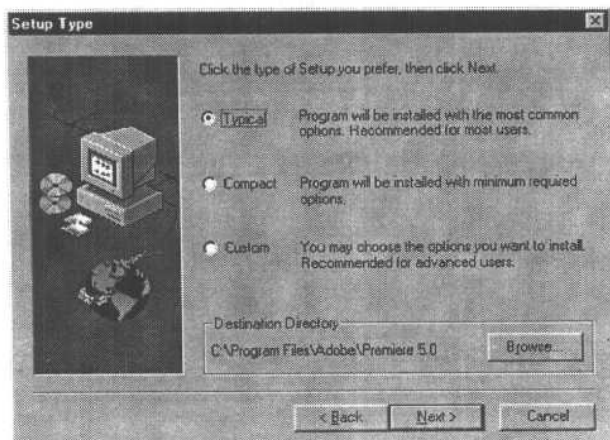


图 1-4 选择安装类型和路径