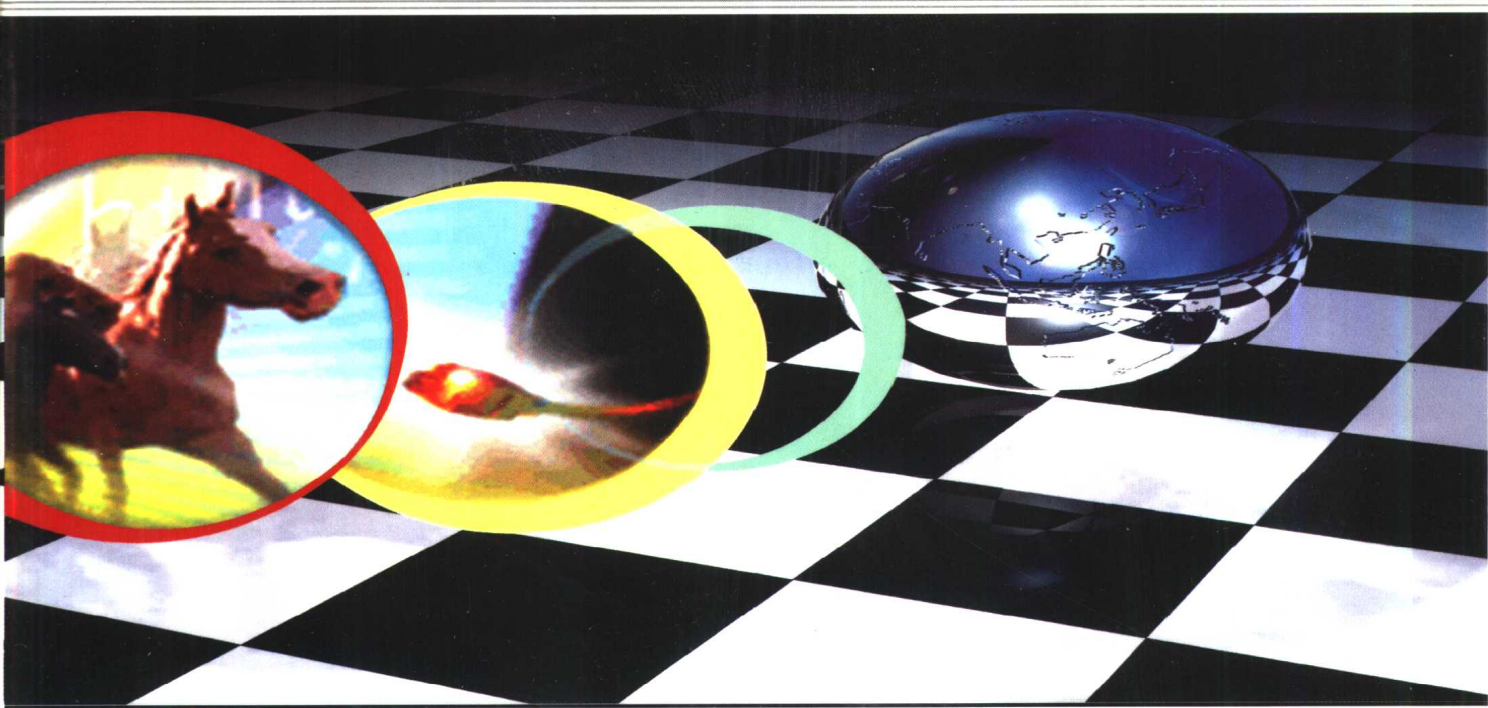


Adobe Premiere 6.0

计算机图形图像处理技术丛书

# Adobe Premiere 6.0

## 应用指南



王永辉 编著

人民邮电出版社  
[www.pptph.com.cn](http://www.pptph.com.cn)

计算机图形图像处理技术丛书

# Adobe Premiere 6.0

## 应用指南

王永辉 编著

人民邮电出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

Adobe Premiere 6.0 应用指南/王永辉编著.—北京:人民邮电出版社, 2001.6  
(计算机图形图像处理技术丛书)

ISBN 7-115-09228-1

I.A... II.王... III.图形软件, Premiere 6.0—指南 IV.TP391.41—62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 25097 号

计算机图形图像处理技术丛书

### Adobe Premiere 6.0 应用指南

- ◆ 编 著 王永辉  
责任编辑 刘君胜
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn  
网址 <http://www.pptph.com.cn>  
读者热线 010-67129212 010-67129211(传真)  
北京汉魂图文设计有限公司制作  
北京顺义振华印刷厂印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本:787×1092 1/16  
印张:25  
字数:492 千字 2001 年 6 月第 1 版  
印数:1-6 000 册 2001 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09228-1/TP·2164

定价:38.00 元

# 内 容 提 要

Adobe Premiere 6.0 是多媒体非线性编辑软件。利用它可以进行专业级的数字影片制作。本书结合目前影视制作中常用的方法和技巧，对 Premiere 6.0 的过渡效果、滤镜效果、运动效果等进行了较为详尽的讲解，对相应的高级技巧也进行了启发性的阐述。全书共分 10 章。前 9 章介绍了 Premiere 6.0 概论、窗口、命令、切换的应用、透明运动的设置方法、效果应用以及采集和输出有关知识和技术；第十章介绍了具体制作实例，是全书的总结。本书内容翔实，通俗易懂，既可供各类各级培训班作为教材，亦可供广告设计人员、电脑视频制作技术人员、CAI 多媒体制作人员、大专院校师生、从事非线性编辑的专业人士及计算机图像处理爱好者阅读参考。

# 前 言

视频制作领域由于“数字化”理念的深入，带来了深刻的变革。非线性编辑系统迅速在国内各电视台、影视制作中心、多媒体读物各个方面起到了主导作用。数字化浪潮正猛烈冲击着传统的影视制作。视频领域面临着从模拟制全面走向数字化的一场革命。

Premiere 是Adobe公司推出的一款面向广大视频工作人员的非线性编辑软件。它具有友好的操作界面以及强大的视频编辑功能。无论是对小型的视频工作室还是广播级的非线性编辑系统，Premiere可以满足大多数低端以及高端用户的需要，而Premiere自身的合成效果功能也是不容忽视的，尤其是与After Effects配合使用，更使两者的功能发挥得淋漓尽致。强大的功能和低廉的价格，使Premiere成为广大视频工作人员的首选软件。

Premiere不仅可以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）。通过其他的计算机外部设备，甚至可以进行电影素材的采集，可以将作品输出到录像带、CD-ROM和网络上或将EDL输出到录像带生产系统。

Premiere不仅适用于各级电视台影视图像制作，也十分适合其他从事视频制作的用户、个人非线性编辑的爱好者使用。使用Premiere 编辑多媒体视频对象，远强于使用传统的多媒体视频处理软件。网络带宽的增加，已使得Internet上传高质量的视频文件成为可能。对于动画设计人员来说，应用动画制作软件中的编辑工具已经远远不能满足大型动画编辑合成的需要，必须有一个专业的编辑软件来进行动画的后期编辑工作。基于上面的情况，越来越多的多媒体制作人员、网业设计人员和动画设计人员也开始使用Premiere来工作。

与传统视频编辑系统相比，Premiere系统具有极好的性能价格比。它具有很多高档编辑软件才有的品质。在Premiere 5.0取得巨大成功后，Adobe再接再厉，于2001年推出了功能更为强大的Premiere 6.0。

本书作者从事影视制作多年，对传统影视制作和计算机影视制作有着深刻的了解，特别是对众多计算机影视制作软件广泛了解和具有一定的应用经验。本书是集体智慧的结晶，除封面署名的王永辉外，参加编写及资料搜集等工作的还有郝晓燕、秦化雨、李涛、白容涛、贾川、廖厚武、田小鹏、鲁静、丛旭东、陈晶等。由于写作时间仓促，书中可能存在缺点甚至错误，恳请读者批评指正。

作者

2001年1月

# 目 录

第一章 概述 .....	1
1.1 安装 Premiere 6.0 .....	2
1.1.1 系统要求 .....	2
1.1.2 安装 Premiere 6.0 .....	3
1.2 设置 Premiere 6.0 .....	5
1.2.1 General 一般设置 .....	6
1.2.2 Video 视频设置 .....	7
1.2.3 Audio 音频设置 .....	8
1.2.4 Keyframe and Rendering 关键帧与渲染 .....	9
1.3 Premiere 6.0 的功能 .....	11
1.3.1 主要功能 .....	11
1.3.2 新增功能 .....	12
1.3.3 Premiere 6.0 支持的文件格式 .....	13
1.4 相关知识 .....	15
1.4.1 色彩基础 .....	15
1.4.2 视频基础 .....	16
1.4.3 压缩编码 .....	21
1.4.4 数字化硬件 .....	24
1.4.5 非线性编辑 .....	25
第二章 窗口与面板 .....	29
2.1 Project 项目窗口 .....	29
2.1.1 设置项目窗口 .....	30
2.1.2 在项目中导入素材 .....	36
2.1.3 在项目窗口中管理素材 .....	41
2.1.4 在项目窗口中建立新元素 .....	45
2.1.5 素材详解 .....	62
2.2 Monitor 监视器窗口 .....	66
2.2.1 认识监视器窗口 .....	67
2.2.2 设置监视器窗口 .....	67
2.2.3 素材视窗 .....	70
2.2.4 作品视窗 .....	72

2.2.5	播放控制栏 .....	73
2.2.6	编辑工具栏 .....	75
2.2.7	修剪模式 .....	83
2.3	Timeline 时间线窗口 .....	87
2.3.1	两种编辑模式 .....	88
2.3.2	设置时间线窗口 .....	90
2.3.3	时间线区域 .....	91
2.3.4	Video(视频)轨道 .....	92
2.3.5	Audio(音频)轨道 .....	99
2.3.6	向时间线窗口加入素材 .....	101
2.3.7	编辑工具栏 .....	104
2.3.8	设置工具栏 .....	110
2.3.9	虚拟剪辑 .....	112
2.4	Audio Mixer 音频混合器窗口 .....	115
2.4.1	认识音频混合器窗口 .....	115
2.4.2	设置音频混合器窗口 .....	118
2.5	Navigator 浏览器面板 .....	119
2.6	History 历史记录面板 .....	120
2.7	Commands 命令面板 .....	121
2.8	Transition 切换面板 .....	124
2.9	Video 视频效果面板 .....	129
2.10	Audio 音频效果面板 .....	129
2.11	Effect Controls 效果控制面板 .....	130
2.12	Info 信息面板 .....	131
2.12.1	项目窗口的信息显示 .....	131
2.12.2	时间线窗口的信息显示 .....	132
<b>第三章</b>	<b>菜单命令 .....</b>	<b>133</b>
3.1	File 文件菜单 .....	133
3.1.1	New Project 新项目 .....	134
3.1.2	New 新建 .....	134
3.1.3	Open 打开 .....	134
3.1.4	Open Recent File 打开最近的文件 .....	135
3.1.5	Open Recent Project 打开最近的项目 .....	135
3.1.6	Close 关闭 .....	135
3.1.7	Save 存储 .....	135
3.1.8	Save As 存储为 .....	135
3.1.9	Save a Copy 另存一个备份 .....	135

3.1.10	Revert 恢复	136
3.1.11	Capture 采集	136
3.1.12	Import 导入	136
3.1.13	Export Clip 输出剪辑	137
3.1.14	Export Timeline 输出节目	137
3.1.15	Get Properties For 获取属性	138
3.1.16	Page Setup 打印设置	139
3.1.17	Print 打印	140
3.1.18	Exit 退出	140
3.2	Edit 编辑菜单	140
3.2.1	Undo 恢复	140
3.2.2	Redo 重做	141
3.2.3	Cut 剪切	141
3.2.4	Copy 复制	141
3.2.5	Paste 粘贴	141
3.2.6	Paste to Fit 适应粘贴	141
3.2.7	Paste Attributes 粘贴属性	141
3.2.8	Paste Attributes Again 重复属性粘贴	143
3.2.9	Clear 清除	143
3.2.10	Duplicate Clip 复制剪辑	143
3.2.11	Deselect All 取消全部选择	144
3.2.12	Select All 选择全部	144
3.2.13	Find 查找	144
3.2.14	Locate Clip 定位剪辑	144
3.2.15	Edit Original 编辑源文件	144
3.2.16	Preferences 优先设置	144
3.3	Project 项目菜单	150
3.3.1	Project Settings 项目设置	150
3.3.2	Settings Viewer 设置视窗	151
3.3.3	Remove Unused Clips 移除无用剪辑	151
3.3.4	Replace Clip 替换剪辑	151
3.3.5	Automate to Timeline 自动加入时间线	152
3.3.6	Export Bin from Project 从项目中输出 Bin 素材夹	152
3.3.7	Utilities 使用工具	152
3.4	Clip 剪辑菜单	152
3.4.1	Properties 属性	153
3.4.2	Set Clip Name Alias 设置剪辑名称	153
3.4.3	Add Clip to Project 向项目加入剪辑	153



3.4.4	Insert at Edit Line 插入到编辑线	153
3.4.5	Overlay at Edit Line 覆盖到编辑线	154
3.4.6	Enable Clip on Timeline 在时间线上显示剪辑	154
3.4.7	Lock Clip on Timeline 在时间线上锁定剪辑	154
3.4.8	Unlink Audio and Video 断开音频视频链接	155
3.4.9	Video Options 视频设置	155
3.4.10	Audio Options 音频设置	158
3.4.11	Duration 持续时间	158
3.4.12	Speed 速度	159
3.4.13	Open Clip 打开剪辑	159
3.4.14	Open Master Clip 打开主剪辑	159
3.4.15	Replace With Source 替换为源片段	159
3.4.16	Set Clip Marker 设置剪辑标记	160
3.4.17	Go to Clip Marker 到剪辑标记	160
3.4.18	Clear Clip Marker 清除剪辑标记	160
3.5	Timeline 时间线菜单	160
3.5.1	Preview 预览	161
3.5.2	Render Work Area 渲染工作区域	161
3.5.3	Render Audio 渲染音频	161
3.5.4	Razor at Edit Line 剪切在编辑线处	161
3.5.5	Ripple Delete 涟漪删除	162
3.5.6	Apply Default Transition 应用默认切换	162
3.5.7	Transition Settings 切换设置	162
3.5.8	Zoom In 放大	162
3.5.9	Zoom Out 缩小	162
3.5.10	Edge View 显示边缘	162
3.5.11	Snap to Edges 锁定边缘	163
3.5.12	Sync Selection 链接选择	163
3.5.13	Add Video Track 添加视频轨道	163
3.5.14	Add Audio Track 添加音频轨道	163
3.5.15	Track Options 轨道设置	163
3.5.16	Hide Shy Tracks/Show Shy Tracks 隐藏/显示退缩轨道	163
3.5.17	Set Timeline Marker 设置时间线标记	163
3.5.18	Go to Timeline Marker 到时间线标记	164
3.5.19	Clear Timeline Marker 清除时间线标记	164
3.5.20	Edit Timeline Marker 编辑时间线标记	164
3.6	Window 窗口菜单	165
3.6.1	Window Options 窗口设置	165

3.6.2	Workspace 工作区 .....	166
3.6.3	Timeline 时间线 .....	166
3.6.4	Monitor 监视器 .....	166
3.6.5	Audio Mixer 音频混合器 .....	166
3.6.6	Show/Hide Navigator 显示/隐藏浏览器面板 .....	166
3.6.7	Show/Hide History 显示/隐藏历史面板 .....	166
3.6.8	Show/Hide Commands 显示/隐藏命令面板 .....	167
3.6.9	Show/Hide Transition 显示/隐藏切换面板 .....	167
3.6.10	Show/Hide Audio Effects 显示/隐藏音频效果面板 .....	167
3.6.11	Show/Hide Video Effects 显示/隐藏视频效果面板 .....	167
3.6.12	Show/Hide Effect Controls 显示/隐藏效果控制面板 .....	167
3.6.13	Show/Hide Info 显示/隐藏信息面板 .....	167
3.6.14	Project 项目名称 .....	167
3.7	Help 帮助菜单 .....	167
3.7.1	Contents 内容 .....	168
3.7.2	Search 搜索 .....	168
3.7.3	Keyboard 热键 .....	168
3.7.4	How to Use Help 使用帮助 .....	169
3.7.5	Adobe Online 在线服务 .....	169
3.7.6	Top Issues 出版物 .....	169
3.7.7	Downloadables 下载 .....	169
3.7.8	Adobe Corporate NewsAdobe 社团新闻 .....	170
3.7.9	Online Registration 在线注册 .....	170
3.7.10	Adobe Links Adobe 链接 .....	170
3.7.11	About Premiere 关于 Premiere .....	170
<b>第四章</b>	<b>切换详解 .....</b>	<b>171</b>
4.1	为对象加入切换 .....	171
4.1.1	在 A/B Editing 模式下应用切换 .....	172
4.1.2	在 Single-Track Editing 模式下应用切换 .....	173
4.2	改变切换设置 .....	175
4.3	切换效果详解 .....	176
4.3.1	3D Motion .....	177
4.3.2	Dissolve .....	181
4.3.3	Iris .....	183
4.3.4	Map .....	186
4.3.5	Page Peel .....	187
4.3.6	Slide .....	189

4.3.7	Specital Effect .....	195
4.3.8	Stretch .....	198
4.3.9	Wipe .....	200
4.3.10	Zoom .....	208
<b>第五章</b>	<b>透明度设定 .....</b>	<b>211</b>
5.1	透明度设置对话框 .....	211
5.2	为对象设置透明度 .....	213
5.3	色键透明 .....	214
5.3.1	Chroma 色键 .....	214
5.3.2	RGB Difference 红、绿、蓝差异键 .....	215
5.3.3	Blue Screen 蓝屏键 .....	215
5.3.4	Green Screen 绿屏键 .....	216
5.3.5	Non-Red 非红键 .....	216
5.4	明度键透明 .....	216
5.5	Alpha 通道透明 .....	216
5.5.1	Alpha Channel 无遮罩 Alpha 通道 .....	217
5.5.2	Black Alpha Matte 黑色 Alpha 遮罩键 .....	217
5.5.3	White Alpha Matte 白色 Alpha 遮罩键 .....	217
5.6	混合透明 .....	218
5.6.1	Multiply 正片叠底模式 .....	218
5.6.2	Screen 屏幕模式 .....	218
5.7	遮罩透明 .....	219
5.7.1	Image Matte 图像遮罩 .....	219
5.7.2	Difference Matte 差别遮罩键 .....	220
5.7.3	Track Matte 轨道遮罩 .....	221
<b>第六章</b>	<b>运动设定 .....</b>	<b>223</b>
6.1	运动设置对话框 .....	223
6.2	为对象设置运动 .....	227
6.2.1	设置运动路径 .....	229
6.2.2	为对象设置旋转 .....	231
6.2.3	设置对象尺寸 .....	232
6.2.4	为对象设置延时 .....	232
6.2.5	改变对象形状 .....	232
<b>第七章</b>	<b>效果 .....</b>	<b>235</b>
7.1	认识关键帧 .....	235
7.2	应用效果 .....	237

---

7.2.1	为对象应用效果 .....	237
7.2.2	控制效果 .....	238
7.2.3	编辑效果 .....	240
7.2.4	效果动画 .....	242
7.3	Adjust .....	243
7.3.1	Brightness & Contrast 亮度和对比度 .....	244
7.3.2	Channel Mixer 通道混合 .....	244
7.3.3	Color Balance 色彩平衡 .....	246
7.3.4	Convolution Kernel 卷积积分 .....	247
7.3.5	Extract 提取 .....	248
7.3.6	Levels 灰度级 .....	249
7.3.7	Posterizer 色调分离 .....	250
7.4	Blue .....	251
7.4.1	Antialias 抗锯齿 .....	251
7.4.2	Camera Blur 镜头模糊 .....	251
7.4.3	Directional Blur 方向模糊 .....	252
7.4.4	Fast Blur 快速模糊 .....	253
7.4.5	Gaussian Blur 高斯模糊 .....	254
7.4.6	Radial Blur 辐射模糊 .....	254
7.4.7	Ghosting 幽灵 .....	254
7.5	Channel (Video) .....	255
7.6	Distort .....	256
7.6.1	Bend 弯曲 .....	256
7.6.2	Lens Distortion 透镜变形 .....	257
7.6.3	Mirror 镜像 .....	258
7.6.4	Pinch 挤压 .....	259
7.6.5	Polar Coordinates 坐标转换 .....	260
7.6.6	Ripple 涟漪 .....	261
7.6.7	Shear 扭曲 .....	262
7.6.8	Spherize 球形 .....	263
7.6.9	Twirl 旋转 .....	264
7.6.10	Wave 波浪 .....	265
7.6.11	ZigZag 折曲 .....	266
7.7	Image Control .....	267
7.7.1	Black & White 黑白 .....	267
7.7.2	Color Balance(HLS)颜色平衡(HLS) .....	267
7.7.3	Color Offset 色彩偏移 .....	268
7.7.4	Color Pass 色彩过滤 .....	269

7.7.5	Color Replace 色彩替换 .....	270
7.7.6	Gamma Correction 伽马校正 .....	271
7.7.7	Median 中值 .....	272
7.7.8	Tint 色彩 .....	273
7.8	Perspective .....	273
7.8.1	Basic 3D 基础三维 .....	274
7.8.2	Bevel Alpha Alpha 导角 .....	274
7.8.3	Bevel Edges 边缘导角 .....	275
7.8.4	Drop Shadow 阴影 .....	276
7.8.5	Transform 变换 .....	277
7.9	Pixelate .....	278
7.9.1	Crystallize 结晶 .....	279
7.9.2	Facet 刻画 .....	279
7.9.3	Pointillize 点化 .....	280
7.10	Render 渲染效果 .....	281
7.11	Sharpen .....	282
7.11.1	Gaussian Sharpen 高斯锐化 .....	282
7.11.2	Sharpen 锐化 .....	282
7.11.3	Sharpen Edges 锐化边缘 .....	283
7.12	Stylize .....	283
7.12.1	Alpha Glow 阿尔法辉光 .....	283
7.12.2	Color Emboss 彩色浮雕 .....	284
7.12.3	Emboss 浮雕 .....	285
7.12.4	Find Edges 描边 .....	285
7.12.5	Mosaic 马赛克 .....	286
7.12.6	Noise 噪音 .....	287
7.12.7	Replicate 复制 .....	288
7.12.8	Solarize 曝光 .....	289
7.12.9	Strobe Light 频闪 .....	290
7.12.10	Texturize 纹理 .....	291
7.12.11	Tiles 瓷砖 .....	291
7.12.12	Wind 风 .....	292
7.13	Time .....	293
7.13.1	Echo 反射 .....	294
7.13.2	Posterizing Time 跳帧 .....	294
7.14	Transform .....	295
7.14.1	Camera View 摄像机视图 .....	295
7.14.2	Clip 裁剪 .....	296

---

7.14.3	Crop 拉伸	297
7.14.4	Horizontal Flip 水平翻转	297
7.14.5	Horizontal Hold 水平保持	297
7.14.6	Image Pan 镜头运动	298
7.14.7	Resize 尺寸调整	299
7.14.8	Roll 滚屏	299
7.14.9	Vertical Flip 垂直翻转	300
7.14.10	Vertical Hold 垂直保持	300
7.15	Video	301
7.15.1	Broadcast Colors 广播颜色	301
7.15.2	Field Interpolate 场插值	301
7.15.3	Reduce Interlace Flicker 消除交错闪烁	302
7.16	Bandpass	302
7.16.1	High Pass 高通	302
7.16.2	Low Pass 低通	303
7.16.3	Notch/Hum Filter 消除频率	303
7.17	Channel (Audio)	304
7.17.1	Auto Pan 自动移动	304
7.17.2	Fill Left 填充左声道	305
7.17.3	Fill Right 填充右声道	305
7.17.4	Pan 移动	305
7.17.5	Swap Left & Right 交换左右声道	305
7.18	Dynamics	305
7.18.1	Boost 提升	306
7.18.2	Compressor/Expander 压缩/扩展	306
7.18.3	Noise Gate 噪音门限	307
7.19	EQ	307
7.19.1	Bass & Treble 低音和高音	307
7.19.2	Equalize 均衡	308
7.19.3	Parametric Equalization 参数化均衡	308
7.20	Effect	309
7.20.1	Chorus 合声	309
7.20.2	Flanger 波浪	310
7.20.3	Multi-Effect 多重效果	311
7.21	Reverb & Delay	311
7.21.1	Echo 回声	312
7.21.2	Multitap Delay 多重延时	312
7.21.3	Reverb 反射	313

7.22	与 Premiere 相关的其他软件 .....	314
7.22.1	与 Premiere 6.0 配合使用的其他软件 .....	314
7.22.2	Premiere 插件 .....	315
7.22.3	其他非线性编辑软件 .....	316
<b>第八章</b>	<b>输出 .....</b>	<b>317</b>
8.1	输出设置 .....	317
8.1.1	General 一般设置 .....	318
8.1.2	Video 视频设置 .....	319
8.1.3	Audio 音频设置 .....	320
8.1.4	Keyframe and Rendering 关键帧与渲染 .....	322
8.1.5	Special Processing 特别处理 .....	323
8.2	编码解码器 .....	324
8.2.1	Video for Windows Video codes .....	324
8.2.2	Video for Windows Audio codecs .....	325
8.2.3	QuickTime Videocodecs .....	326
8.2.4	QuickTime Audiocodecs .....	327
8.3	输出影片 .....	328
8.3.1	渲染影片 .....	328
8.3.2	渲染影片的一帧 .....	330
8.3.3	渲染胶片带 .....	330
8.3.4	渲染序列图片 .....	330
8.3.5	渲染音频波形文件 .....	331
8.3.6	批量处理 .....	331
8.3.7	输出 EDL(编辑制定表) .....	333
<b>第九章</b>	<b>采集 .....</b>	<b>339</b>
9.1	采集准备 .....	339
9.2	采集方法 .....	340
9.3	批量采集 .....	344
9.3.1	批量采集的方法 .....	344
9.3.2	项目修剪 .....	346
9.4	单帧采集 .....	347
9.5	视频卡的选择 .....	348
9.5.1	DC10 非线性编辑卡 .....	348
9.5.2	DC30 非线性编辑卡 .....	348
9.5.3	DC50 非线性编辑卡 .....	349
9.5.4	DC1000 非线性编辑卡 .....	349

---

9.5.5	DC2000 非线性编辑卡 .....	349
9.5.6	Targa3000 非线性编辑卡 .....	349
9.5.7	DPS3500 非线性编辑卡 .....	349
9.5.8	DPS5200 实时非线性编辑卡 .....	350
9.5.9	ReelTime 实时非线性编辑卡 .....	350
9.5.10	DigiSuite 实时非线性编辑卡 .....	350
9.5.11	DigiSuite LE 实时非线性编辑卡 .....	350
9.5.12	DV200 数字非线性编辑卡 .....	351
9.5.13	DV300 数字非线性编辑卡 .....	351
9.5.14	DV500 数字非线性编辑卡 .....	351
9.5.15	DV@HOME 数字非线性编辑卡 .....	351
9.5.16	DVRaptor 数字非线性编辑卡 .....	351
9.5.17	DVRex 数字非线性编辑卡 .....	352
9.5.18	RT2000 实时数字非线性编辑卡 .....	352
9.5.19	DVRex RT 实时数字非线性编辑卡 .....	352
9.5.20	DTV 实时数字非线性编辑卡 .....	352
<b>第十章</b>	<b>实例 .....</b>	<b>355</b>
10.1	效果实例 .....	355
10.1.1	过光效果 .....	355
10.1.2	手写效果 .....	361
10.1.3	光芒效果 .....	363
10.2	综合实例 .....	365
10.2.1	导入素材 .....	366
10.2.2	编辑影片(1) .....	367
10.2.3	编辑影片(2) .....	372
10.2.4	编辑影片(3) .....	376



# 第一章 概 述

由Adobe公司推出的基于非线性编辑设备的视音频编辑软件Premiere在影视制作领域取得了巨大的成功，被广泛地应用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域，成为PC和MAC平台上应用最为广泛的视频编辑软件。

Premiere具有友好的操作界面及强大的视频编辑功能。无论是对小型的视频工作室还是广播级的非线性编辑系统，Premiere可以满足大多数低端以及高端用户的需要。

与其他视频编辑软件不同，Premiere在其可靠快捷的编辑功能基础上，还可以完成一些合成软件才有的合成和效果功能。99轨视音频的编辑合成可以完成大部分影片的编辑和合成效果。其低廉的价位与其出色的性能构筑了Premiere在PC平台上的牢靠地位。

Adobe公司最新推出的Premiere 6.0是目前市场上操作最简便的超强专业影像编辑工具，可以完善地解决DV数字化影像和网上的编辑问题，为Windows平台和其他跨平台的DV和所有网页影像提供了全新的支持。

Premiere 6.0可以与用户正在使用的Adobe软件紧密集成，组成完整的视频设计解决方案。Premiere 6.0支援Adobe Photoshop、Illustrator的文件格式，可以直接置入原始的含有层的Photoshop和Illustrator文件。新增的Edit Original(编辑原稿)命令可以再次编辑置入的图形或图像，而所有的修改都立即会在Premiere 6.0中得到更新。

Premiere 6.0更加完善了其Plugins接口，提高了对Photoshop插件的兼容性。并且新增了对Adobe After Effects插件的兼容。这意味着Premiere 6.0可以使用大部分为After Effects开发的出色插件，使其在合成和效果方面有了质的飞跃。

Premiere 6.0将Premiere 5.0中的关键帧概念加以完善，关键帧的编辑首次真正出现在Premiere中。用户可以轻易地在轨道中添加、移动、删除和编辑关键帧，关键帧的引入使Premiere 6.0控制高级的二维动画游刃有余。