

● 万水 计算机实用教程系列

Premiere 6.0



实用教程

杨学军 唐美玲 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水计算机实用教程系列

Premiere 6.0 实用教程

杨学军 唐美玲 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

Adobe Premiere 6.0 是一个功能强大的处理数字化影视作品编辑软件。利用它可以设计出各种各样的精彩影视节目。先在微机上模拟影视输出效果, 然后形成 Windows 视频文件, 再根据不同的应用场景进行直接应用, 或转换成影视作品所用的文件格式, 进一步输出成如 CD-ROM、录像带、VCD 机等硬件所播放的节目形式, 以达到最终的应用目的。

本书通过大量的图例, 深入地介绍了 Premiere 的常用功能、使用方法、技巧及其在视频、音频编辑过程中所必备的相关知识。不论读者是第一次接触 Adobe Premiere 6.0, 还是已经具备一定的视频、音频编辑经验, 本书都将成为您的得力助手。

图书在版编目 (CIP) 数据

Premiere 6.0 实用教程/杨学军, 唐美玲编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2001.8

(万水计算机实用教程系列)

ISBN 7-5084-0766-0

I .P… II.①杨…②唐… III.图形软件, Premiere 6—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 053768 号

书 名	Premiere 6.0 实用教程
作 者	杨学军 唐美玲 编著
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 68359286 (万水) 63202266 (总机) 68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京北医印刷厂印刷
规 格	787×1092 毫米 16 开本 24.5 印张 530 千字
版 次	2001 年 9 月第一版 2001 年 9 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	30.00 元

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

计算机技术发展迅速，多媒体技术也越来越普及，其中动画、电影等是最动人、最具吸引力和代表性的部分。最初需投入昂贵的影视编辑设备才能做的事情，现在在你的 PC 上已经完全能够完成了。

信息时代的高速发展，计算机技术的进一步提高，使多媒体技术的广泛应用成为可能。人们再也不能只满足于静止的画面、单调乏味的声音，转而追求一种有动感的电影电视的制作效果，并且在手法上更加离奇和吸引人，且达到一般电影电视所不能获得的特技效果。这就是当今多媒体网络时代十分流行的数字化影视作品。

我们知道，现在 Internet 已逐渐走进我们的生活，越来越多的精彩网页令人目不暇接。简单的网络浏览已经不能满足于现在挑剔的网友们。建立自己的网站，吸引更多的人光顾，当然应该有别具一格的网页展现给大家，将一些精彩的视频加入网页就是一个很不错的想法。而在众多的视频编辑软件中，Adobe Premiere 就是其中最具代表性的视频、音频编辑系统。Adobe Premiere 工作在 Video for Windows、QuickTime、或 Digital Video 环境下，可在普通微机上实现对视频、音频、动画、图片、文本、以及其他剪辑素材的编辑功能。

然而，在欣赏各种五花八门、绚烂多彩的数字化影视作品的同时，所有热衷于自己动手制作计算机作品的人们更喜欢看到自己亲手制作的影视作品。完全按照自己的设想，既是编剧也是导演，挑选喜欢的素材，进行摄影和特技效果处理，再配上自己的声音，可以进行影视创作，这一直是所有多媒体爱好者的梦想。

Adobe Premiere 6.0 是 Adobe 公司最新推出的一个功能强大的数字影视编辑套装软件，它是数字电影桌面系统中的佼佼者。利用它可以在 Microsoft Windows 9X/Me/NT/2000 平台或 Power Macintosh 平台下利用影像、声音、动画、照片、图形、文字等各种剪辑素材进行多种格式文件的录制、创建、编辑和播放。无论对于专业人士还是业余爱好者，Adobe Premiere 都是得力助手。利用它不但可以完成许多超乎想像的影视效果的编辑工作，通过它还能更深刻地了解数字影像世界。

Adobe Premiere 6.0 可以十分方便地与 Adobe 公司的其他产品，如 Photoshop、Illustrator、After Effects 等，结合使用，更加方便快捷地创造出美妙的甚至具有专业水准的影视作品。

本书由杨学军、唐美玲执笔编写。张华东、李晓、范之誉、王宏、李琦、王瑾、吴浩、李炎、刘伟、刘华刚、朱峰、赵晓燕、马自军、官绍兴、朱玉、成美华、萧峰、李菊、张浩然、李欣、刘儒宁、王明、刘自成、张浩、程军等同志在整理材料方面做了不少工作。在此，作者向他们表示深深的谢意。由于作者水平所限，本书错误、纰漏之处在所难免，希望读者不吝赐教，不胜感激。

作 者

2001.6

目 录

前言

第 1 章	Premiere 简介及影视基础知识	1
1.1	Premiere 的主要功能和用途	1
1.1.1	Premiere 的主要功能	1
1.1.2	Premiere 的主要用途	1
1.1.3	Adobe Premiere 6.0 的新特性	3
1.2	视频基础知识	3
1.2.1	模拟信号和数字信号	3
1.2.2	电视制式、扫描、帧、场和分辨率	4
1.2.3	视频信号的格式	5
1.2.4	视频信号的模数转换	6
1.2.5	视频的压缩编码	7
1.2.6	颜色模式和像素深度	8
1.2.7	视频质量的等级	9
1.2.8	SMPTE 时间编码的概念	10
1.2.9	片段时间基准 (Timebase) 的概念	11
1.3	音频基础知识	11
1.3.1	音频采样和量化	11
1.3.2	音频压缩编码	12
1.3.3	音频质量的等级	12
1.4	图像、视频和音频文件格式	12
1.4.1	图像文件格式	12
1.4.2	视频文件格式	13
1.4.3	音频文件格式	14
第 2 章	系统安装及菜单功能简介	15
2.1	Adobe Premiere 6.0 的安装与启动	15
2.1.1	所需的计算机配置	15
2.1.2	软件安装步骤	15
2.1.3	启动 Adobe Premiere 6.0	22
2.2	Premiere 6.0 菜单功能简介	24

2.2.1	File 菜单.....	24
2.2.2	Edit 菜单.....	26
2.2.3	Project 菜单.....	27
2.2.4	Clip 菜单.....	28
2.2.5	Timeline 菜单.....	29
2.2.6	Window 菜单.....	30
2.2.7	Help 菜单.....	31
2.2.8	Title 菜单.....	32
第 3 章	围绕项目进行工作.....	34
3.1	开始一个新项目.....	34
3.2	设置项目参数.....	35
3.2.1	General (常规设置).....	35
3.2.2	Video (视频设置).....	38
3.2.3	Audio (音频设置).....	40
3.2.4	Keyframe and Rendering (关键帧和渲染设置).....	43
3.2.5	Capture (采集设置).....	45
3.3	使用 Settings Viewer 比较设置.....	46
3.4	保存项目和设置自动保存功能.....	47
3.4.1	保存项目.....	47
3.4.2	自动保存一个项目或项目系列.....	48
3.4.3	打开自动保存的项目文件.....	48
3.5	打开一个项目.....	49
3.6	删除剪辑中不使用的帧.....	50
3.7	设置 Premiere 的临时磁盘.....	51
3.8	纠正错误.....	53
3.9	使用 Project 窗口的 Bin 视图.....	54
3.9.1	利用箱子组织剪辑.....	56
3.9.2	使用来自 Premiere 早期版本的剪辑库.....	57
3.10	定制 Project 或 Bin 窗口的显示.....	57
3.10.1	在 Project 窗口中查看剪辑信息.....	60
3.10.2	在 Project 窗口中列表显示剪辑属性.....	60
3.11	命名、查找和删除剪辑.....	61
3.12	打印窗口内容.....	62
3.13	生成项目文件的文本列表.....	64
3.14	改变开始窗口.....	64

3.15	使用面板	65
3.15.1	改变面板的显示方式	65
3.15.2	使用 Info（信息）面板	66
3.15.3	使用 Navigator（导航）面板	66
3.15.4	使用 Commands（命令）面板	67
3.15.5	使用 History（历史）面板	69
3.15.6	使用其他面板	70
第 4 章	采集与导入剪辑素材	71
4.1	为项目收集源材料	71
4.2	采集操作清单	71
4.3	了解脱机和联机编辑	72
4.3.1	联机编辑	72
4.3.2	脱机编辑	72
4.4	连接视频源	73
4.4.1	连接模拟视频源	73
4.4.2	连接 DV 视频源	73
4.5	采集前的考虑	74
4.5.1	将模拟视频数字化为 DV	74
4.5.2	录制或替换时间编码（仅适用于 DV）	75
4.5.3	文件大小限制	76
4.6	设置采集选项	76
4.6.1	准备模拟采集	76
4.6.2	准备 DV 视频采集	79
4.7	使用 Movie Capture 窗口进行采集	83
4.7.1	Movie Capture 窗口介绍	83
4.7.2	不使用设备控制采集剪辑素材	84
4.7.3	使用设备控制采集剪辑素材	85
4.8	批采集视频	87
4.8.1	将剪辑记录到批处理列表中	88
4.8.2	保存、输出和导入批处理列表	90
4.8.3	指定批处理列表设置	92
4.8.4	从批处理列表中采集视频	93
4.8.5	为重新数字化项目中的剪辑创建一个批处理列表	93
4.9	采集 Stop-Motion 动画	95
4.10	从视频源读取时间编码	97

4.11	采集音频	98
4.11.1	采集模拟音频	98
4.11.2	导入数字音频	99
4.12	导入剪辑	100
4.12.1	导入静止图像	101
4.12.2	导入 Adobe Illustrator 文件	102
4.12.3	导入 Adobe Photoshop 文件	102
4.12.4	导入动画或静止图像序列	103
4.13	导入另一个项目	103
4.14	分析剪辑属性和数据率	104
4.15	使用脱机文件	106
第 5 章	编辑视频	107
5.1	使用 Monitor 窗口	107
5.1.1	显示剪辑	108
5.1.2	查看安全区	109
5.1.3	使用 Monitor 窗口的控制器	110
5.2	选择工作区模式	112
5.3	使用 Timeline 窗口	117
5.3.1	定制 Timeline 窗口	117
5.3.2	定制轨道视图	119
5.3.3	隐藏和排除轨道	120
5.3.4	在 Timeline 窗口中移动	121
5.3.5	增加、命名和删除轨道	122
5.3.6	指定源轨道和目标轨道	123
5.3.7	锁定和解锁轨道	124
5.4	编辑切入切出点	124
5.4.1	标记和查找切入切出点	125
5.4.2	在时基间隔之间设置音频源的切入点	126
5.5	使用命名剪辑副本和未命名剪辑实例	127
5.6	使用标记	128
5.6.1	为 Timeline 标记添加注释	130
5.6.2	创建 Web 链接	130
5.6.3	创建章节链接	131
5.7	编辑剪辑	132
5.7.1	在原始应用程序中编辑剪辑	133

5.7.2	缩放剪辑.....	134
5.7.3	改变剪辑的持续时间和速度.....	135
5.7.4	改变剪辑的帧率.....	137
5.7.5	处理交错视频场.....	138
5.7.6	保持剪辑的原始宽高比.....	139
5.7.7	使能 (Enable) 与禁用 (Disable) 剪辑.....	140
5.7.8	锁定 (Lock) 与解锁 (Unlock) 剪辑.....	140
5.7.9	查找节目中剪辑的源文件.....	141
5.7.10	冻结一个视频帧.....	141
5.8	编辑视频节目.....	142
5.8.1	使用键盘进行编辑.....	142
5.8.2	将剪辑添加到 Timeline 窗口中.....	143
5.8.3	使用自动处理过程添加多个剪辑.....	144
5.8.4	创建情节板 (Storyboard)	146
5.8.5	使用三点或四点编辑替换节目帧.....	148
5.8.6	选择剪辑.....	149
5.8.7	沿时间轴移动剪辑.....	150
5.8.8	编辑位于其他 Timeline 剪辑之间的剪辑.....	151
5.8.9	分割剪辑.....	154
5.8.10	剪切并粘贴剪辑和剪辑设置.....	155
5.8.11	删除剪辑之间的空隙.....	156
5.8.12	从节目中删除一个剪辑或一段帧.....	156
5.8.13	链接 Timeline 窗口中的视频和音频剪辑.....	157
5.8.14	使用 Trim 视图.....	158
5.8.15	使用虚拟剪辑进行嵌套编辑.....	161
5.9	创建倒计时片头.....	164
5.10	创建彩色条和一个 1-kHz 的声音片段.....	165
5.11	创建黑视频.....	165
5.12	预览视频节目.....	165
5.12.1	以最终的播放速度进行预览.....	167
5.12.2	通过擦过时间标尺进行预览.....	167
5.12.3	预览到屏幕.....	167
5.12.4	从 RAM 中预览.....	168
5.12.5	通过同步控制器预览编辑.....	168
5.12.6	在另一个显示器上预览.....	169

5.12.7	使用预览文件	169
5.12.8	全屏播放视频	170
第 6 章	引入过渡	172
6.1	使用过渡面板	172
6.2	创建过渡	174
6.2.1	在 A/B Editing 工作区模式下使用过渡	174
6.2.2	在 Single-Track Editing 工作区模式下使用过渡	175
6.2.3	预览过渡	176
6.2.4	引入 QuickTime 过渡	177
6.2.5	指定并引入一个默认过渡	177
6.3	替换过渡	179
6.4	改变过渡设置	179
6.5	Premiere 提供的几种常用过渡	180
6.5.1	Image Mask (图像屏蔽) 过渡	180
6.5.2	Gradient Wipe (梯度渐隐) 过渡	181
6.5.3	Slash Slide (斜线滑动) 过渡	183
6.5.4	Center Peel (中心卷页) 过渡	184
6.5.5	Doors (门) 过渡	186
6.5.6	Zoom Trails (缩放轨迹) 过渡	187
6.5.7	Clock Wipe (计时渐变) 过渡	188
6.5.8	画中画功能	189
6.6	各种过渡效果描述	190
第 7 章	合成音频	193
7.1	Premiere 处理音频的方式	193
7.2	直接在 Timeline 窗口中合成音频	193
7.2.1	调整音频增益	193
7.2.2	使用音量线调节音频	194
7.2.3	对链接到视频上的剪辑进行交叉淡化	197
7.2.4	摇摆或均衡剪辑	198
7.3	使用 Audio Mixer 窗口调节音频	198
7.3.1	Audio Mixer 窗口介绍	198
7.3.2	使用自动化功能在 Audio Mixer 窗口中调整音量	201
7.3.3	非线性的音量改变	202
7.3.4	使用自动化功能在 Audio Mixer 窗口中摇摆或均衡音频	203
7.4	调节音频的声道	203

7.4.1	仅使用剪辑的左或右立体声道	203
7.4.2	将立体声剪辑的一条声道哑音	203
7.4.3	交换立体声剪辑的声道	204
7.5	查看音频剪辑	204
第 8 章	制作字幕	205
8.1	创建和设置一个新的字幕	205
8.1.1	字幕窗口工具介绍	205
8.1.2	输入样本帧	206
8.1.3	设置字幕窗口	207
8.2	创建文字对象	209
8.3	制作滚动字幕	211
8.4	建立图形对象	212
8.5	增加阴影	214
8.6	使用颜色、透明和渐层	215
8.7	使用调色板	217
8.8	排列文字和图形对象	218
8.9	把字幕加入节目	219
第 9 章	叠加与合成	221
9.1	关于透明效果	221
9.1.1	合成	221
9.1.2	淡化	222
9.2	使用 Video Opacity（视频不透明度）控制线	222
9.3	使用 Key 叠加和创建合成	224
9.3.1	使用 Chroma（色度）Key	225
9.3.2	使用 RGB Difference（RGB 差分）Key	226
9.3.3	使用 Blue Screen（蓝屏）和 Green Screen（绿屏）Key	226
9.3.4	使用 Non-Red（非红色）Key	226
9.3.5	使用 Luminance（亮度）Key	226
9.3.6	使用 Multiply（复合）和 Screen（遮蔽）Key	227
9.3.7	使用 Alpha Channel（Alpha 通道）Key	227
9.3.8	使用 Black Alpha Matte 和 White Alpha Matte （黑色/白色 Alpha 通道蒙板）Key	228
9.3.9	使用 Image Matte（图像蒙板）Key	228
9.3.10	使用 Difference Matte（差异蒙板）Key	228
9.3.11	使用 Track Matte（轨道蒙板）Key	229

9.4	加入一个背景蒙板	230
9.5	创建垃圾蒙板	230
9.6	创建分割屏幕	231
第 10 章	将剪辑制作成动画	232
10.1	为剪辑设置运动属性	232
10.1.1	改变运动的速度	234
10.1.2	预览运动	235
10.2	旋转、缩放、延迟和扭曲	236
10.3	为运动指定一个确切时间	237
10.4	设置 Alpha 通道和颜色选项	238
10.5	存储、载入和删除运动设置	238
第 11 章	应用效果	239
11.1	在 Premiere 中使用效果	239
11.2	了解关键帧	239
11.3	使用关键帧	239
11.3.1	关键帧线	240
11.3.2	关键帧导航器	240
11.3.3	关键帧图标	241
11.3.4	Enable Effect 按钮	241
11.4	使用效果	241
11.4.1	使用 Audio 和 Video Effects 面板	241
11.4.2	应用和控制效果	242
11.4.3	使用关键帧控制效果	244
11.5	使用 After Effects 效果	245
11.6	Premiere 6.0 中包括的视频效果	246
11.6.1	Adjust 视频效果组	246
11.6.2	Blur 视频效果组	251
11.6.3	Channel 视频效果组	253
11.6.4	Distort 视频效果组	253
11.6.5	Image Control 视频效果组	259
11.6.6	Perspective 视频效果组	262
11.6.7	Pixelate 视频效果组	263
11.6.8	Render 视频效果组	265
11.6.9	Sharpen 视频效果组	265
11.6.10	Stylize 视频效果组	266

11.6.11	Time 视频效果组	270
11.6.12	Transform 视频效果组	272
11.6.13	Video 视频效果组	275
11.6.14	QuickTime 视频效果组	276
11.7	Premiere 6.0 中包括的音频效果	276
11.7.1	Bandpass 音频效果组	277
11.7.2	Channel 音频效果组	278
11.7.3	Direct-X 音频效果组	279
11.7.4	Dynamics 音频效果组	280
11.7.5	EQ 音频效果组	281
11.7.6	Effect 音频效果组	283
11.7.7	Reverb & Relay 音频效果组	285
第 12 章	生成最后的视频	288
12.1	从 Premiere 中输出视频	288
12.2	可输出的文件类型	288
12.3	输出到视频磁带上	288
12.4	创建 Internet 媒体	293
12.4.1	流式视频	293
12.4.2	连续可下载电影	293
12.4.3	MPEG 视频	294
12.4.4	MP3 音频	294
12.4.5	GIF 动画格式	294
12.5	为在 CD-ROM 上播放创建视频文件	294
12.6	创建可在其他软件中使用的视频文件	295
12.7	输出视频	295
12.8	输出一幅静止图像	296
12.9	输出静止图像序列	299
12.10	使用批处理输出项目	300
12.11	关于输出设置	301
12.11.1	关于压缩	302
12.11.2	关于数据速率	302
12.11.3	关于压缩关键帧	303
12.12	选择输出设置	303
12.12.1	常规输出设置	303
12.12.2	视频输出设置	305

12.12.3	音频输出设置	306
12.12.4	关键帧与渲染设置	307
12.12.5	特殊处理输出设置	308
12.13	创建动画图片电影	310
12.14	编辑决定列表 (EDL) 的输出	310
12.14.1	输出一个 EDL	311
12.14.2	EDL 文件中的过渡、特殊效果和叠加剪辑	313
12.14.3	EDL 的组成元素	314
12.14.4	EDL 中的音频	315
第 13 章	综合实例	317
13.1	杂技演员表演吊环	317
13.1.1	创建项目并导入剪辑素材	317
13.1.2	创建三个字幕和一个颜色蒙板	319
13.1.3	创建片头部分	324
13.1.4	制作吊环表演部分	339
13.1.5	制作谢幕部分	352
13.1.6	加入音频	354
13.1.7	预览并输出节目	355
13.2	全周电影	356
13.2.1	创建新项目并添加剪辑	357
13.2.2	创建虚拟剪辑并加入过渡	364
13.2.3	预览并输出电影	374

第 1 章 Premiere 简介及影视基础知识

1.1 Premiere 的主要功能和用途

可能每位读者都曾被好莱坞令人叫绝的特技电影或电影游戏中精彩的过渡动画深深地吸引，并梦想自己也能成为伟大的导演、影视片中的英雄或在自己拍摄的精彩照片或录像中加入一些解说并制成 VCD 光盘。这一切看来是那么有趣而又那么复杂，对我们这些非专业人员来说，好像是可望而不可及的。其实只要能熟练使用 Adobe 公司最新推出的 Premiere 6.0，实现上面的事情就变得非常容易了。

1.1.1 Premiere 的主要功能

Premiere 集视频音频处理于一体，功能十分强大。其核心技术是将视频文件逐帧展开，以帧为精度进行编辑，并与音频剪辑精确同步。其功能主要包括：

- 编辑和组装各种视频、音频剪辑片段。
- 对视频片段进行各种特技效果处理。
- 在两段视频剪辑之间增加各种过渡效果。
- 在视频剪辑之上叠加各种字幕、图标和其他视频效果。
- 给视频配音，并对音频剪辑片段进行编辑，调节音频与视频的同步。
- 改变视频特性参数，如图像位深、视频帧率，以及音频采样等。
- 设置音频、视频编码及压缩参数等。
- 输出成 AVI、MOV、或 RM 格式的数字视频文件。将 AVI 或 MOV 文件转换成模拟视频信号，通过录像机录制到磁带上或显示在电视上。
- 其他一些高级视频编辑功能。

同时 Premiere 还具有广泛的兼容性，能支持众多的文件格式，像 TGA, JPG, TIF, FLC, WAV, MP3 等，这使得 Premiere 可以和其他许多应用程序配合使用，使它的视频、音频剪辑更加游刃有余。Premiere 也支持第三方插件，具有很大的扩展性。

1.1.2 Premiere 的主要用途

由于 Premiere 具有上述功能，所有它可以用于以下方面：

- 编辑电视节目：如果你是一个电视工作者，那么肯定要经常反复修改节目，而修改是非常麻烦的，其工作量并不亚于编辑一个新节目。能对视频、音频作出鬼斧神工的独特视听效果，是每一个电视工作者梦寐以求的事，而这方面正是 Premiere 的特

长。Premiere 是电视工作者的好帮手。

- 多媒体制作：如果你是一个多媒体软件制作者，会经常处理一些视频素材。如果要使这些视频素材在这个多媒体软件中成为画龙点睛之作，最好使用 Premiere 来完成这个任务。
- VCD 制作：如果你是个体 VCD 制作者，会经常处理一些婚礼录像、生日录像、聚会庆典录像等，自然免不了需要添加一些字幕、配上一些优美的音乐，这些往往需要一套专业设备才能完成。但如果有了 Premiere 并能熟练使用，就可以很方便地制作出高水准的 VCD。让你既省时又省钱。
- 计算机游戏开发：如果你是一个计算机游戏开发制作者，肯定想为广大玩家提供一些视频片段，使其融合在游戏中，增强游戏的真实感。那么 Premiere 就会成为你的得力助手。
- 制作网页：随着现在的网站制作如火如荼地进行，网页的制作已经成为普遍的技能，在网页中插入视频也成为流行的趋势。对于网页上的视频制作，Premiere 也同样提供了强大的支持。
- 制作商业广告：虽然在掌握了 Photoshop 后，可以制作出非常漂亮的平面广告，但如果要制作影视广告，还需要 Premiere 来帮忙。影视广告的制作将是广告发展的必然趋势。

另外，用户有时还会利用计算机整理存储个人资料，Premiere 也是你的好帮手。例如用户可以为你的电子相册增加一些活动的图像、一些过渡切换的特技效果等，使你的电子相册更加动人。同时，有了 Premiere，还会使你的照相机、摄像机发挥出更大的作用。

图 1.1～图 1.3 显示了用 Premiere 制作的 3 个多媒体视频节目，用户从中可体会到它的强大功能和用途。

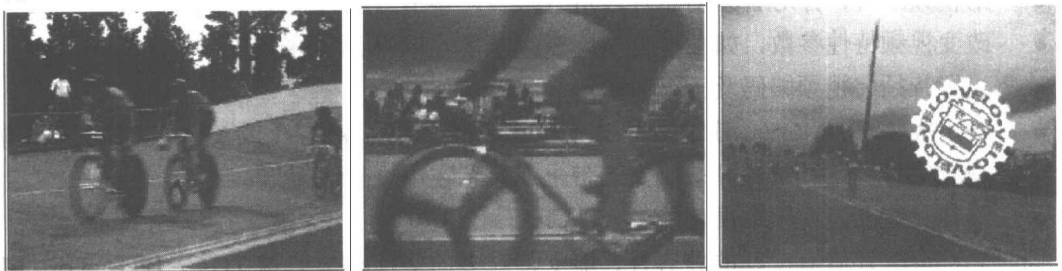


图 1.1 用 Premiere 制作的自行车竞赛节目



图 1.2 用 Premiere 制作的杂技演员表演吊环节目



图 1.3 用 Premiere 制作的全周影院节目

1.1.3 Adobe Premiere 6.0 的新特性

随着 6.0 版本的发布, Adobe Premiere 仍然在专业桌面影视创作领域起着领导作用。Premiere 6.0 引入了许多新的特性和增强功能, 相对于以前的版本, 在创作和编辑视频节目上有不少改进, 在质量和处理速度方面也有很大提高。现在, 直接将视频节目从摄像机移植到 Web 页面上已是一个非常简单而清晰的过程, 因为在 Windows 和 Mac OS 平台, Premiere 都能直接支持 IEEE 1394 (FireWire / i.Link), 而且包含来自 Terran Interactive、Microsoft 和 RealNetworks 的针对 Web 优化的输出选项。同时 Premiere 6.0 也包括 30 种以上的 After Effects 插件, 所以用户可以很容易地创作视觉上吸引人的百里挑一的影视作品。新的音频混合窗口使用户可以适时地合成各种声音剪辑。

Premiere 6.0 还新增和改进了一些组织工具, 包括: 项目窗口的箱子 (Bin), 用于组织各种剪辑; 情节图板 (Storyboard), 用于在将剪辑加入 Timeline 窗口前先进行组装; Automate to Timeline 命令, 可以将情节图板和箱子中的内容自动安排在 Timeline 中; 以及 Settings Viewer, 可用来比较用户项目中各种元素的不同设置的效果。

1.2 视频基础知识

掌握有关视频和音频的各种基本知识, 有助于进一步了解 Premiere 的各种功能, 更好地使用 Premiere。

1.2.1 模拟信号和数字信号

日常生活中接触的各种信号, 分为视频和音频两种。现在, 一般的电视机接收和播放的都是模拟信号的视频和音频: 收音机, 录音机播放的是模拟的音频。然而计算机中的各种视频和音频信号都是数字信号。下面讲述模拟信号和数字信号的概念。

模拟信号: 由摄像机等获取设备直接获取的信号, 它是随时间连续变化的信号, 它的信号波形在时间和幅度上都是连续的。