



今日电子

美国计算机“宝典”丛书

Adobe Premiere 6 Bible

丛书
累计印数
63万册

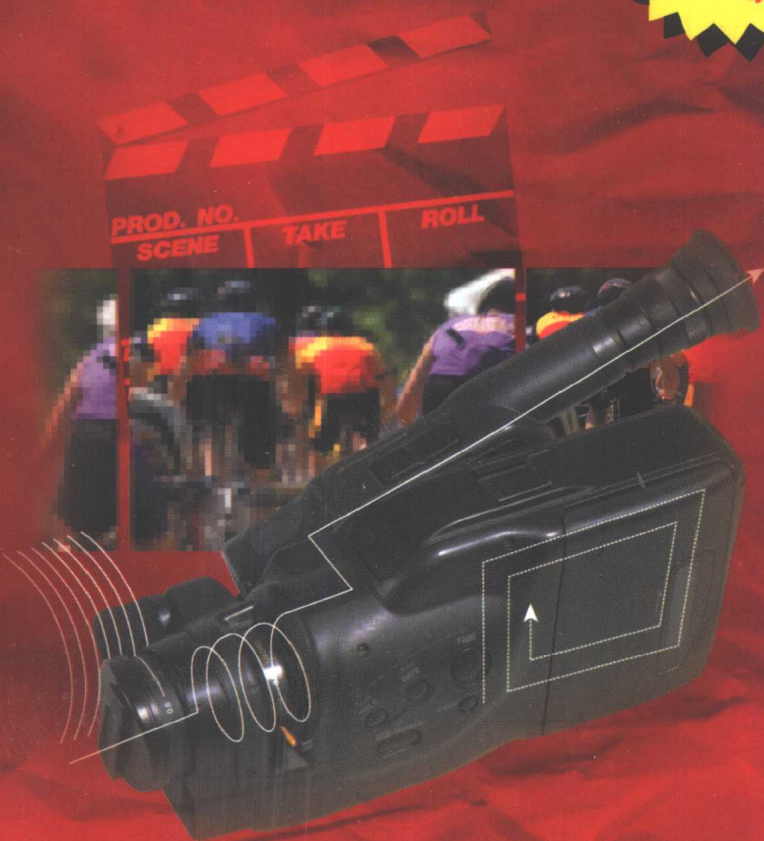
100%

内容丰富、权威

能如同专业人员那样
编辑数字视频与音频

创建绝对出色的运动
图形和特效

能输出到Web,
CD-ROM或录像带



[美] Adele Droblas
Seth Greenberg

著

王小娟 刘巧珍 等译

Premiere 6

宝典

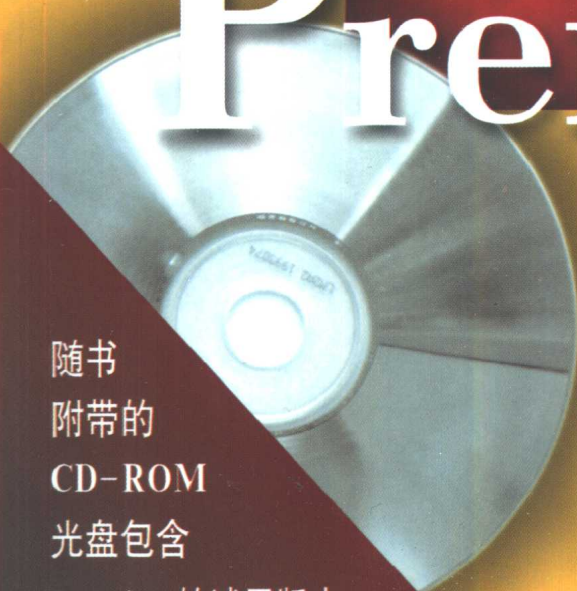
随书
附带的
CD-ROM
光盘包含

Premiere的试用版本、
电影剪辑及其他内容



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
www.phei.com.cn



美国计算机“宝典”丛书

Premiere 6 宝典

Adobe Premiere 6 Bible

[美] Adele Droblas Seth Greenberg 著

王小娟 刘巧珍 等译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是一本内容非常丰富全面的 Premiere 6 参考书,介绍了 Premiere 的基础知识,其内容涉及该软件的界面、基本项目设置以及视频捕获,并且完整地介绍了制作数字视频产品的基础知识,如利用时间线来组合视频产品、视频编辑效果与过渡,还专门介绍了字体和图形的应用,内容涉及字幕和图形的制作和效果生成。书中还讲解了高级编辑技巧和特效,详细叙述了从 Premiere 中输出数字视频的方法,并介绍了 Premiere 与不同软件包的协同使用以及第三方插件的作用。

本书适用于各个层次的 Premiere 用户,通过本书的学习,读者能够成为一名视频制作的专家。

Hungry Minds

Copyright ©2002 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright ©2001 by Hungry Minds, Inc. All rights reserved including the

right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Hungry Minds, Inc.

本书中文简体专有翻译出版版权由美国 Hungry Minds, Inc. 授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版版权受法律保护,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere 6 宝典 / (美) 德罗布拉 (Droblas, A.) 等著; 王小娟等译. - 北京: 电子工业出版社, 2002.1

(美国计算机“宝典”丛书)

书名原文: Adobe Premiere 6 Bible

ISBN 7-5053-7442-7

I. P... II. ①德... ②王... III. 图形软件, Premiere 6 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 097827 号

丛 书 名: 美国计算机“宝典”丛书

书 名: Premiere 6 宝典

原 书 名: Adobe Premiere 6 Bible

著 者: [美] Adele Droblas Seth Greenberg

译 者: 王小娟 刘巧珍 等

责任编辑: 李秦华 陶淑毅

排版制作: 今日电子公司制作部

印 刷 者: 北京大中印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 www.phei.com.cn

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 29 字数: 724 千字

版 次: 2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-7442-7
TP · 4294

定 价: 49.00 元 (含光盘一张)

著作权合同登记号 图字: 01-2001-1187

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话: 88211980 68279077

出版说明

21 世纪是一个崭新的世纪，是催人奋进的世纪。在新世纪的第一乐章中，我们热忱地向广大读者、IT 人士推介这套全新改版的美国计算机“宝典”丛书。

丛书的出版宗旨

本着提高广大读者计算机专业技能的宗旨，我社从美国 Hungry Minds（原 IDG Books Worldwide）公司引入了这套“宝典”丛书。该丛书在世界各地 51 个国家被译为 31 种文字，拥有几百万的读者。在我国自 1994 年引入这套丛书以来，截至 2001 年中期累计销量已近 60 余万册。得到了广大读者的认同，成为电子工业出版社的著名品牌之一。

丛书的涉及范围

“宝典”丛书的涉及范围甚广，既包括众多的流行软件、编程语言、图形图像，也包括数据库、网络等高端技术等方面的书籍。对于某些软件，我们还进行了本地化处理，按相应的中文版软件进行了调整，进一步贴近中国读者的需求。

每一本“宝典”共同贯彻的一项宗旨就是，对相应主题的介绍都非常全面、系统。使该软件或系统能做到的，读者通过本书的学习也能做到。

丛书的创作队伍

“宝典”丛书的作者都是某个计算机专业领域的专家、教授，有些还是某软件的特约测试者。比如 Deke McClelland、Alan Simpson 和 Ellen Finkelstein 等知名畅销计算机图书作家，在相关领域都具有很高的声望。他们拥有丰富的实践经验，所介绍的内容都是在工作中得到千锤百炼，具有较高的权威性。在他们所撰写的书籍当中，会介绍一些技巧，同时也会为读者提出某些忠告，以免犯同样的错误。

在中文版“宝典”中我们也本着同样的原则，所选的译者均经过严格筛选，他们大都是来自于高等院校的教授、学者，计算机领域的高手，不但具有高深的专业知识，同时也具备英语方面的深厚底蕴。我们的编辑队伍，同样是来自于计算机专业的高素质人才。通过这种严格的层层把关，我们相信最终奉献给读者的将是一部部精品。

丛书的新特性

进入新的世纪，“宝典”将以全新的面貌呈现在广大读者面前。无论是版式、用纸还是印刷质量，相关人员都颇费一番苦心，进行了很大改善。同时我们对于丛书的选题也进行了调整，使其更适合我国的计算机发展水平。对于原书中某些不适合中国国情以及过于调侃的内容进行了删减。我们将秉承“宝典”丛书一贯的“权威、全面、精益求精”的风格，力争使每一本书成为您探索计算机领域奥秘的“宝典”。

译者序

一部电影的制作，并不是拍摄完毕就结束了，从封镜到播出之间还要有很长的后期制作过程，其中包括剪辑、配音、片头片尾处理等。

以前，要做视频的后期工作，无论它是一个复杂的电影大片还是简单的家庭生活录像，它的配音、配乐、字幕、特技等的后期制作，都需要专门的设备和专业人才。随着电脑技术的发展和多媒体性能的大幅提高以及非线性编辑技术的普及，非线性编辑软件的出现已是顺理成章的事了。

Premiere 就是关于电影后期制作的软件。

许多人都很熟悉开发 Premiere 软件的 Adobe 公司，该公司在图形、图像、视频、出版等方面都有独到的建树，其图像处理软件 Photoshop 已经大红大紫，图形软件 Illustrator 也是绘图软件中的佼佼者，Premiere 则是前两者的自然衍生，将静态图像推向了音频视频综合编辑的新境界。

当前市面上有很多像 Sony，AVID 这样的高档后期非线性制作系统，它们的效果很好，制作的产品很精美，但由于价钱问题，使得绝大部分用户不能选择这样的系统。PC 机、视频卡和 Premiere 的组合无疑是现阶段最完美的一个选择了。

Premiere 作为在微机上运行的功能强大的非线性编辑软件，其对视频和音频的专业处理、简单易学的操作、丰富的特技和切换方式，使它在动态图像领域享有很高的声誉，在国内外都有很多用户，真正为广大专业用户提供了一个低成本、操作简单的视频操作手段。

现在，数字化的浪潮正猛烈地冲击着传统的影视制作技术，全面数字化已成为当前视频制作领域不可逆转的潮流。数字相机、数字摄像机、硬盘录像机等一系列数字视频产品的普及，使得非线性编辑软件的出现成为必然。未来几年，视频领域将会发生从模拟到数字的革命，“数字化时代”正深刻地改变着我们身边的世界。以 Premiere 为代表的非线性编辑软件正迅速成为多媒体及视频制作的主流。

本书是全面介绍 Premiere 的综合性参考书，其内容不仅覆盖了 Premiere 6 的各个方面，还详细介绍了 Photoshop，Illustrator 和 After Effects 等软件与 Premiere 的综合应用，是一本内容非常丰富全面，而又具有实用性的参考书。本书在介绍概念的同时，提供了大量的实例，使读者可以实际操作，在实践中掌握该软件，而这正是学习一门软件的最佳方式。

本书主要由王小娟、刘巧珍、贺民、王雷等人翻译，另外，陈河南、贺军、陈安南、张琼、戴文君、陈安华、谢高联、刘兴国、樊鹏、李伟、吴国东、王洪秦、龚亚萍、王新、彭少熙、张桂芹、李志云等人也做了大量的工作，在此一并表示感谢。

目 录

前言	1
第 1 部分 Premiere 入门	5
第 1 章 Premiere 快速入门	6
1.1 Premiere 的功能	6
1.2 Premiere 的工作方式	7
1.3 第一个视频作品	8
1.4 着手创建 Premiere 项目	9
1.5 创建项目	13
1.6 生成过渡	17
1.7 导出第一个电影	21
1.8 小结	22
第 2 章 Premiere 的基础知识	23
2.1 Premiere 的窗口	23
2.2 Premiere 的浮动选项板	28
2.3 菜单	32
2.4 小结	39
第 3 章 Premiere 数字视频项目设置简介	40
3.1 数字视频简介	40
3.2 数字视频的要素	41
3.3 了解项目设置	43
3.4 小结	48
第 4 章 视频捕获	49
4.1 着手进行视频捕获	49
4.2 开始捕获过程	51
4.3 在 Capture 窗口中捕获视频	57
4.4 给剪辑添加时间码	60
4.5 捕获停止运动剪辑	61

4.6 捕获音频	63
4.7 小结	64
第 2 部分 Premiere 的编辑技术	65
第 5 章 Premiere 的基本编辑技术	66
5.1 基本编辑概念和工具	66
5.2 了解 Timeline 窗口	70
5.3 浏览时间线	72
5.4 在 Timeline 窗口中设置入点和出点	76
5.5 使用 Clip 窗口修剪	77
5.6 使用 Monitor 窗口	78
5.7 小结	81
第 6 章 编辑音频	82
6.1 视频中音频的重要性	82
6.2 播放声音剪辑	83
6.3 增益与渐变	85
6.4 平衡音量	89
6.5 使用 Cross Fade 工具渐变音频	91
6.6 使用 Audio Mixer 混合声音	93
6.7 使用音效	96
6.8 将声音导出为 AIFF 文件	106
6.9 小结	107
第 7 章 创建过渡	108
7.1 浏览 Transitions 选项板	108
7.2 A/B Editing 模式和 Single-Track Editing 模式	109
7.3 创建默认过渡效果	116
7.4 应用默认过渡效果	116
7.5 替换和删除过渡效果	116
7.6 过渡效果回顾	117
7.7 Premiere 的过渡效果库	131
7.8 小结	138
第 3 部分 使用字体和图形	139
第 8 章 在 Title 窗口中创建字幕和图形	140
8.1 浏览 Title 窗口	140

8.2 更改 Title Window Options 对话框设置	142
8.3 使用 Title 菜单	144
8.4 向 Title 窗口添加背景帧	145
8.5 使用 Title 窗口工具	146
8.6 使用 Rolling Title 工具	148
8.7 在 Title 窗口中创建图形	150
8.8 创建多边形	151
8.9 编辑形状	151
8.10 创建阴影	152
8.11 在字幕中使用颜色	154
8.12 保存、关闭和打开字幕	158
8.13 小结	162
第 9 章 创建字体和图形效果	163
9.1 从 Photoshop 中创建和导入图形	163
9.2 创建半透明文本	171
9.3 使用视频效果创建 Illustrator 字体和图形的动画	173
9.4 使用运动和倒转 Alpha 通道去背在图形上建立字幕动画	177
9.5 小结	181
第 4 部分 高级技巧和特效	183
第 10 章 高级编辑技术	184
10.1 编辑实用程序	184
10.2 用时间线编辑工具编辑剪辑	189
10.3 创建三点或者四点编辑	193
10.4 执行提升和提取编辑	195
10.5 使用 Monitor 窗口的 Trim View 模式的微调编辑操作	196
10.6 创建复制和虚拟剪辑	197
10.7 使用 Clip 命令编辑剪辑	199
10.8 小结	203
第 11 章 使用视频效果	204
11.1 浏览 Premiere 的 Video Effects 选项板	204
11.2 应用视频效果	208
11.3 通过关键帧使用视频效果	209
11.4 使用图像遮光对不同的图像区域应用效果	212
11.5 浏览 Premiere 的视频效果	213
11.6 小结	234

第 12 章 叠加	235
12.1 理解数字视频中的透明性	235
12.2 使用 Transparency 对话框叠加轨道	242
12.3 小结	254
第 13 章 使用颜色遮光和背景	256
13.1 创建颜色遮光	256
13.2 从静态帧创建背景	258
13.3 在 Photoshop 中创建背景遮光	258
13.4 在 Illustrator 中创建背景遮光	265
13.5 用 Painter 创建背景和 QuickTime 电影	268
13.6 小结	270
第 14 章 在 Premiere 中创建运动效果	271
14.1 浏览 Motion Settings 对话框	271
14.2 使用 Alpha 通道	279
14.3 创建滑动遮光	281
14.4 创建带有运动设置的项目	283
14.5 小结	291
第 15 章 增强视频	293
15.1 RGB 颜色模型	293
15.2 用 Photoshop 进行调整和修正颜色	300
15.3 使用 Photoshop 中的选区	303
15.4 使用 Photoshop 的图像调整命令	305
15.5 小结	311
第 5 部分 从 Premiere 导出数字视频	313
第 16 章 导出 QuickTime 和 AVI 电影	314
16.1 开始导出过程	314
16.2 更改导出设置	315
16.3 更改视频设置	316
16.4 更改音频设置	321
16.5 小结	322
第 17 章 导出到 Web 和内联网	324
17.1 Web 文件格式	324
17.2 理解 HTML	325

17.3	用 GoLive 将 QuickTime 电影安排在 Web 页面内	327
17.4	对 Web 使用 QuickTime 轨道	329
17.5	小结	337
第 18 章	将视频导出到 Web	339
18.1	用 RealNetworks 的 Advanced RealMedia 插件向 Web 导出作品	339
18.2	用 Cleaner EZ 向 Web 导出	344
18.3	使用 Advanced Windows Media 插件	346
18.4	小结	346
第 19 章	导出到录像带和 Edit Decision Lists	347
19.1	导出视频的准备	347
19.2	使用设备控制进行导出	351
19.3	没有设备控制的导出	351
19.4	导出 Edit Decision List	352
19.5	小结	356
第 20 章	向光盘导出和使用 Macromedia Director	357
20.1	向光盘导出 Premiere 电影	357
20.2	使用 Macromedia Director	363
20.3	将 Premiere 电影导入到 Director 中	364
20.4	小结	369
第 6 部分	Premiere 和其他程序	371
第 21 章	在 After Effects 内修剪剪辑	372
21.1	在 After Effects 中修剪	372
21.2	使用 Time Layout 窗口修剪	373
21.3	使用 Layer 窗口修剪	374
21.4	导出 After Effects 文件	375
21.5	将 After Effects 文件导入到 Premiere 中	379
21.6	小结	379
第 22 章	Photoshop 连接	381
22.1	将 Premiere 帧导出到 Photoshop 中	381
22.2	从 After Effects 中将 Premiere 帧导出到 Photoshop 中	384
22.3	使用 Photoshop 图层和通道	385
22.4	小结	392

第 23 章 使用 Premiere 和 Illustrator	393
23.1 使用 Illustrator 字体	393
23.2 在 Illustrator 中创建蒙版	399
23.3 将 Illustrator 文件导入到 Premiere 中	404
23.4 小结	409
第 24 章 在 After Effects 中使用蒙版	411
24.1 After Effects 蒙版概述	411
24.2 创建椭圆形和矩形蒙版	412
24.3 用 Layer 窗口和 Layer 菜单编辑椭圆形或矩形蒙版	413
24.4 创建贝塞尔蒙版	415
24.5 用 Time Layout 窗口编辑蒙版	417
24.6 从 Illustrator 和 Photoshop 中导入蒙版	418
24.7 小结	419
第 25 章 在 After Effects 中添加特效	420
25.1 After Effects 的工作方式	420
25.2 将 Premiere 项目导入到 After Effects 中	421
25.3 导入 Photoshop 文件和在 After Effects 中制作动画	421
25.4 导入 Illustrator 文件和在 After Effects 中制作动画	424
25.5 在 After Effects 中创建和制作文本动画	426
25.6 使用运动路径	429
25.7 创建复合视频剪辑	432
25.8 小结	434
第 26 章 第三方特效软件	435
26.1 介绍第三方软件	435
26.2 Pixélan 的 SpiceMaster	436
26.3 Boris FX Pro	437
26.4 Boris Graffiti	438
26.5 SFX Machine	440
26.6 小结	441
附录 A 光盘上的内容	442
附录 B 访问 Web	444
附录 C 注册 QuickTime	448
附录 D 数字视频录制工作室	449

前言

当你读到这里的时候，你的身边正在发生着桌面视频革命。这次桌面视频革命产生的主要原因之一是数字视频摄像机的出现，它能将高品质的视频直接数字化。数字化视频信号之后，数字视频摄像机可以通过一根电缆直接把它传送到个人计算机。当视频存到计算机上后，利用Premiere就可以把这些信号加工成很不错的桌面视频产品。

Premiere不仅功能强大，而且易于使用，它提供了制作桌面视频产品的完整的创作环境。使用Premiere，可以把视频直接从摄像机捕获到Premiere的捕获窗口。捕获视频并导入视频和声音后，就可以通过简单的单击和拖动把视频剪辑从这个窗口拖到另一个窗口，这样就可以把视频剪辑放到一起，组合成视频产品。放置和重组视频剪辑就像把小孩子玩具火车的车厢放到玩具火车轨道上那样简单。制作两个剪辑之间的过渡也很简单，只要拖动代表这两个剪辑的过渡的图标就可以了。Premiere提供了大量的数字编辑工具，有一些类似于专业编辑工作室中的工具，另一些只能在计算机中才能实现。完成编辑之后，Premiere可以将视频电影按照设置输出到Web，录像带或CD-ROM。如果曾经用传统的录像带制作过视频产品的话，则会感到Premiere将使人们的工作方式发生翻天覆地的变化。

本书读者对象

本书适用于多媒体制作者、Web设计者、图形设计者、艺术家、电影制作者和便携式摄像机用户，即适合于对使用计算机制作桌面视频产品或把桌面视频输出到录像带、CD或Web有兴趣的所有人。当看完本书之后会发现，它不仅是一本参考书，包括了Premiere的所有特征，而且还有大量简短的辅导练习，以帮助用户理解概念，并将Premiere的关键特性应用于实际操作中。在学习Premiere的过程中，这是一本必不可少的宝典（在掌握了Premiere的各个关键特性后，还可以把本书作为一本实用的参考书）。因此，不要犹豫了，继续读吧，来学习用富有创造性的想像力去做能做的事情。

本书的组织结构

如果按顺序阅读本书的各章，会逐渐成为使用Premiere的专家。但我们期望读者根据自己的需要和兴趣选择章节和主题，而不要太在意顺序。贯穿本书，我们安排了很多逐步的操作辅导，目的是帮助读者熟悉用Premiere的很多新特性制作视频产品的过程和方法。读者很快会发现，随书附带的CD-ROM中有很多剪辑，可以帮助你迅速而高效地制作出短小的例子，这也有助于理解各章的主题。

注意

在下面的Web站点上可以得到关于这些数字视频剪辑的更新信息：www.addesigngraphics.com和www.bonitavida.com。

本书分为 7 部分，下面是各部分的详细介绍。

第 1 部分 Premiere 入门

本部分介绍和概述 Premiere。第 1 章中提供了入门的辅导实例，介绍了用 Premiere 制作桌面视频产品的基础知识；第 2 章介绍 Premiere 的界面：菜单、选项板和工具；第 3 章介绍 Premiere 程序的基本项目设置；第 4 章讲解怎样从数字视频摄像机或模拟便携式摄像机直接捕获视频。

第 2 部分 Premiere 的编辑技术

本部分完整地介绍了制作综合数字视频产品的基础知识。第 5 章讲解怎样用 Premiere 的时间线来组合视频产品；第 6 章继续介绍编辑技术的要点，同时提供了 Premiere 的音频特性；第 7 章回顾了第 2 部分的内容，讨论了怎样使用 Premiere 的过渡效果来使视频剪辑之间衔接平滑。

第 3 部分 使用字体和图形

本部分专门介绍字体和图形。这一部分将讲解怎样使用 Premiere 的 Title 窗口和字幕工具。在本部分中将会学到怎样制作旋转和滚动字幕，以及怎样制作带有阴影的字幕。还将学到怎样使用 Premiere 的 Title 窗口、Illustrator 和 Photoshop 来制作图形。第 8 章和第 9 章讲解了字体和图形效果的制作。第 8 章还提供了几个对静态和移动文本使用透明效果的例子。

第 4 部分 高级技巧和特效

本部分讲解高级编辑技巧和特效。第 10 章介绍 Premiere 复杂的编辑特征，如三点和四点编辑，讨论了如何使用 Premiere 程序的 Rolling Edit（滚动编辑）和 Ripple Edit（波纹编辑）工具以及 Slip（滑移）和 Slide（滑动）编辑工具，讲解了怎样用 Monitor 窗口上的 Trim View（修剪视图）模式进行精确的逐帧编辑；第 11 章介绍了 Premiere 的 Video Effects（视频效果）选项板里的每一种效果；第 12 章讲解了 Premiere 程序的透明效果；第 13 章介绍了颜色遮光和背景；要想用 Premiere 制作动画效果，请参考第 14 章，这一章详细介绍了 Motion（运动）对话框；第 15 章将会辅导读者使用 Premiere 和 Photoshop 来增强视频效果。

第 5 部分 从 Premiere 导出数字视频

学会怎样使用 Premiere 制作数字视频产品后，自然就想知道怎样用最好的方式导出自己的作品。这部分将介绍这方面的内容。第 16 章讲解导出 QuickTime 和 AVI 电影的 Premiere 设置；第 17 章和第 18 章介绍在把电影导出到 Web 上时怎样获得最佳品质；第 19 章讨论将数字视频导出到录像带的内容；第 20 章讲解把数字视频导出到 CD-ROM 以及 Premiere 与 Macromedia Director 协同工作等问题。

第 6 部分 Premiere 和其他程序

这部分的各章（第 21 章到第 26 章）概括地讲解了 Premiere 与不同的软件包的协同使用问题，如它与 Photoshop、Illustrator 和 After Effects 的协同使用。第 21 章介绍怎样使用 After Effects 编辑 Premiere 项目；第 22 章介绍在 Photoshop 中怎样创建可以在 Premiere 中使用的 Alpha

通道, 以及如何在 Photoshop 中编辑 Premiere 的 Filmstrip 文件, 并将它们导入 Premiere; 第 23 章介绍怎样用 Illustrator 创建图形和文本, 然后再将这些图形和文本导入 Premiere, 并在其中使用(许多时候是把它们作为蒙版); 第 24 章和第 25 章讲解 Premiere 与 After Effects 的协同使用, 在第 24 章, 将学到怎样把 Premiere 项目导入到 After Effects, 以及怎样使用 After Effects 制作复杂的蒙版, 第 25 章介绍怎样使用 After Effects 强大的运动路径和如何创建复合的视频剪辑; 本部分的最后一章(第 26 章)介绍了第三方插件, 这些插件给 Premiere 增加了特殊效果, 使之功能更加强大。

附录

本书附录包含如下内容: 硬件介绍, 主要针对那些对硬件知识所知甚少的用户; 资源向导; 随书附带的 CD-ROM 光盘的使用指南; 关于怎样从 Apple 公司取得 QuickTime 的使用许可证的介绍。如果要把 Premiere 电影以 QuickTime 电影的形式保存在 CD-ROM 上, 就可能需要 QuickTime 软件, 因而, 需要从 Apple 公司获得该软件的使用许可证。概述硬件的附录内容介绍了计算机系统和 IEEE1394/FireWire 端口, 还简要介绍了 DV 便携式摄像机和音频设备。有关资源向导的附录内容提供了有关数字视频和声音设备的 Web 指南以及专门提供视频、音频和灯光服务的杂志和出版商的网址。

注意事项

要学习本书使用 Mac 和 PC 机均可。当 Mac 和 Windows 的键盘命令不同时, 本书先提供 Mac 的键盘命令, 然后才提供 Windows 的键盘命令。例如, 要保存文件, 就按下 Command+S (Ctrl+Z)。下面还有其他几个约定。

按键组合

当文中要求同时按下几个键以激活键盘命令时, 各键之间使用加号隔开。例如, 要取消对时间线中所有剪辑的选择, 请按 Command+Shift+A (Ctrl+Shift+A)。

鼠标指令

当文中要求单击某项时, 请把鼠标指针移到此项上, 然后单击一次。Windows 用户一般要单击鼠标左键, 除非有其他要求。如果文中要求双击, 请连续单击鼠标两次, 在这两次单击之间不要移动鼠标。

菜单命令

当文中指出执行菜单命令的步骤时, 菜单和命令将由一个箭头符号隔开, 如 Timeline (时间线) ⇒ Preview (预览)。当指定子菜单时, 使用箭头隔开菜单命令。例如, 为了把一个文件导入 Premiere, 操作步骤是这样书写的: File (文件) ⇒ Import (导入) ⇒ File。

Premiere 入门

第 1 部分



本部分包括：

第 1 章

Premiere 快速入门

第 2 章

Premiere 的基础知识

第 3 章

Premiere 数字视频项目
设置简介

第 4 章

视频捕获



Premiere 快速入门

欢迎来到 Premiere 和数字视频世界。

不管是对专家还是新手, Premiere 6 都提供了生成复杂的数字视频产品所需要的功能。通过它,可以在台式机或者便携机上创建数字电影、纪录片、销售展示以及摇滚舞视频等。数字视频产品可以输出到录像带或者 Web 上,也可以集成到其他程序的项目中,例如可以集成到 After Effects, Live Motion, Macromedia Director 和 Macromedia Flash 中。

本章介绍 Premiere 的入门知识,了解什么是 Premiere,通过它可以做哪些事情。本章还提供了一个简单的 Quickstart 项目,通过这个项目,可以熟悉 Premiere 产品的处理过程。也会看到,将数字视频剪辑和图形加载到 Premiere 的项目里,并将它们编辑成一个短的展示剪辑,都相当简单。完成了编辑过程之后,可以将电影导出为 QuickTime 数字视频电影,从而使其可以在其他程序中使用,或者输出到 Web 上。

1.1 Premiere 的功能

不管是要创建放在 Web 上的简单视频剪辑,还是要产生精致的纪录片或展示, Premiere 都提供了产生动态视频产品所需要的工具。事实上,对 Premiere 最精确的描述就是,它是一个完备的制作视听产品的工具。Premiere 可以完成的工作,以前需要满屋子的录像带和特技设备才能够完成。

下面简要列出了通过 Premiere 可以完成的任务:

- ◆ 将数字视频剪辑编辑成完整的数字视频产品
- ◆ 从便携式数字摄像机或者磁带录像机上捕获视频
- ◆ 从麦克风或者录音设备上捕获音频
- ◆ 加载已有的数字图形、视频或音频剪辑
- ◆ 创建字幕和动态字幕效果,例如滚动或者旋转字幕

第 1 章

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
本章包括:

Premiere 入门

通过 Premiere 完成任务

理解 Premiere 的工作方式

创建第一个数字视频项目

导入作品元素

查看和编辑剪辑

应用过渡

将项目导出为 QuickTime 电影

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆