

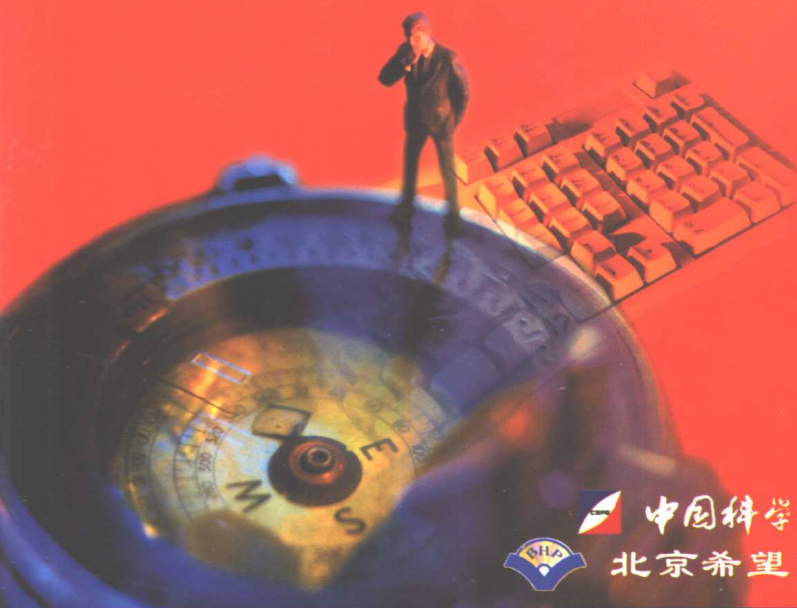
新世纪热门电脑技术实例与操作丛书 9

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

PC DIY 2002

Premiere 6.0 实例与操作

北京希望电子出版社 总策划
视威 罗盈 编写



 中国科学出版集团
 北京希望电子出版社

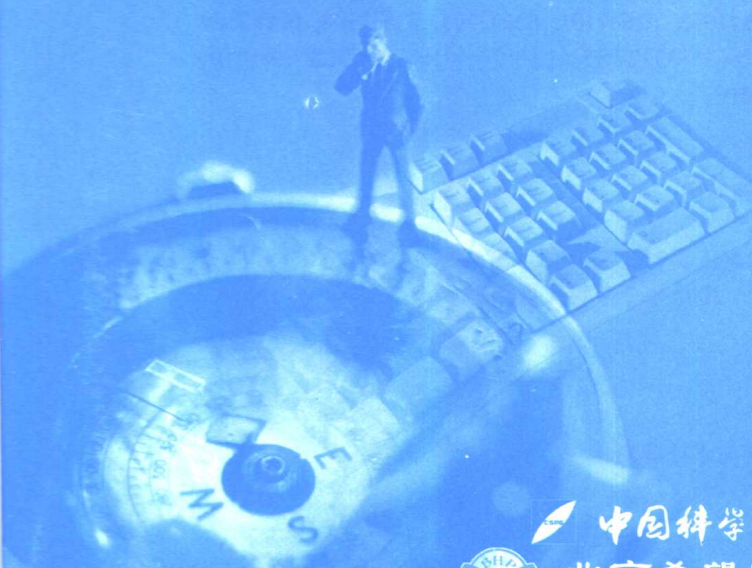
新世纪热门电脑技术实例与操作丛书 9

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

PC DIY 2002

Premiere 6.0 实例与操作

北京希望电子出版社 总策划
视威 罗盈 编写



中国科学出版集团
北京希望电子出版社

内 容 简 介

本教程通过 11 个典型范例详细描述 Premiere 6.0 的使用方法和技巧。

全书由 12 章组成, 主要内容包括: Premiere 6.0 主要特点及其支持的素材格式、计算机视频基础, 基本界面及操作, 熟悉 Premiere 6.0 制作全过程, 转场效果详解, 过滤效果, 透明叠加效果, 标题字幕的制作, 运动特技的应用, 音乐与音频, 各种影片的输出, 第三方插件技术等。

本书的特点是内容全面、丰富, 具体操作与应用范例和软件功能紧密结合, 边讲边练, 由浅入深, 学习轻松, 上手容易。

本书面向初、中级影视制作、视频编辑人员, 对高级人员也有重要参考价值。还可作为社会 Premiere 6.0 初级培训班教材。

本版 CD 为部分素材。

系 列 盘 书: “十五”国家重点电子出版物规划项目 计算机知识普及和软件开发系列
新世纪热门电脑技术实例与操作丛书(9)

盘 书 名: Premiere 6.0 实例与操作

文 本 著 作 者: 视威 罗盈

C D 制 作 者: 希望多媒体开发中心

C D 测 试 者: 希望多媒体测试部

责 任 编 辑: 周 艳

出版、发行者: 北京希望电子出版社

地 址: 北京中关村大街 26 号, 100080

网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@hope.com.cn

电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309

(图书发行) 010-62613322-215 (门市) 010-62547735 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心 刘桂英

C D 生 产 者: 北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者: 北京双青印刷厂

开 本 / 规 格: 787 毫米×1092 毫米 16 开本 24.75 印张 575 千字

版 次 / 印 次: 2002 年 3 月第 1 版 2002 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 0001—5000 册

本 版 号: ISBN 7-900088-59-8

定 价: 35.00 元(本版 CD)

说明: 凡我社产品如有残缺, 可执相关凭证与本社调换。

前 言

节日期间，您可能已经拍摄了优美的风景录像片，但还想把它编辑成精彩的电影，并加进美妙的音频效果发送给朋友共享；或者，您已经在网上发现喜欢的节目，捕捉好了视频片段，想在其中加入一些特技；或者……

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；电脑和摄像机走进普通家庭，并变得越来越高级和轻巧，使人们不再满足于静止图片的制作和欣赏，而随着图像处理、动画制作、音频处理软件的流行和硬件技术的发展，影视编辑合成于是走入了普通电脑爱好者的电脑。网络的快速发展，带宽不断的增加，更使得当今多媒体网络时代数字化影视作品十分流行。所有热衷于自己动手制作计算机作品的人们，可以按照自己的设想，既是编剧也是导演，挑选喜欢的素材，进行摄影和特效处理，这一直是所有多媒体爱好者的梦想。

Adobe Premiere，便是助您实现这一梦想的功能强大的非线性影视编辑软件，它兼顾了广大视频用户的不同需求，且与传统视频编辑系统相比提供了一个低成本的视频编辑方案，能够十分方便地对影视作品进行剪裁、粘贴、重组、重叠、配音，并且自带有非常丰富的转场过渡、过滤、重叠、字幕以及运动（动画）效果，能够轻而易举地进行各种高难度的视频节目设计。并不需要很多的计算机专业知识，就可以制作出令人眼花缭乱、惊叹不已的高质量数字化影视作品，并支持 Windows 98、Windows NT、Windows 2000 及 Windows XP 等操作平台。Adobe 公司的 Premiere 如同它出品的 Photoshop 一样，已经成为数字视频制作领域（PC 平台）事实上的标准，从而被广泛运用于商业演示、视频制作、DVD/VCD、多媒体软件编著的视频合成等。

目前，Adobe Premiere 已经升级到 6.0 版，在界面、功能、滤镜输出等方面，和以前版本相比都有了较大的改进和增强，进一步完善了包括捕捉、编辑直至最终节目输出整个数字视频编辑过程的全部功能，提供了对 DV（数码视频）设备、增强型用户界面、新型专业编辑工具中内置跨平台的多种支持，并实现了包括与 Photoshop、After Effects、GoLive、LiveMotion 等 Adobe 产品家族知名应用程序的无缝集成。Premiere 6.0 新增功能同时包括专业级音频混音器、可以同步从 Storyboard（故事面板）或 Project Window（项目窗）向时间轴发送剪辑图像序列的“Automate to Timeline”特性。此外，Adobe Premiere 6.0 还可以以目前流行的 Web 格式为用户提供专为流媒体或递增下载而优化的多种文件中的“Save for Web”特性。

本书由浅入深，从最基本的视频基础知识和 Adobe Premiere 6.0 基本界面及菜单，到各种 Premiere 高级编辑特技，再到综合实例中各种特技的综合深入应用，尤其对

Adobe Premiere 最成功的转场过渡(Transitions)、过滤效果(Video and Audio Effects)、透明叠加(Transparency)和运动(Motion)的讲解全面详细;而典型、生动活泼、易于实现的实例则贯通全书,力主教会读者充分发挥自己的想象力,根据拥有素材的特点合理利用素材,制作出令人满意的独一无二视频作品。

本书结合实例讲解,大量的实践经验和技巧的介绍,使得本书更为翔实、丰富,可供对多媒体创作有兴趣的初学者作为入门的学习手册,也可以作为专业影视技术人员的参考资料。

本书由视威创作室制作,其中,赵坤、张东华、李晓、范豪哲、王宏生、李光龙、王瑾、吴浩、李炎、刘伟、刘华刚、朱峰、赵晓燕、李晓、马苍、郝春容、韦勇、成美华、萧峰、李菊、张浩然、李欣、张浩、李想、朱大成、周卫、赵中伟、杨竞锐、王贵新、张诚华、朱丽云、程松、李毅、赵郡超、孙名等在整理材料方面给予了很大的帮助,谨此致谢。

鉴于编者水平有限,书中难免有不当之处,希望读者不吝赐教。

编 者

2001年11月

目 录

第一章 Adobe Premiere 6.0 概述..... 1	2.4 Timeline Window 时间线窗..... 40
1.1 Premiere 简介.....1	2.4.1 将素材引入时间线窗.....40
1.2 Premiere 6.0 主要特点及新增功能...2	2.4.2 视频轨道.....41
1.3 系统要求.....9	2.4.3 音频轨道.....42
1.4 计算机视频基础.....9	2.4.4 时间尺和合成条.....43
1.4.1 视频原理.....10	2.4.5 时间线窗的设置.....44
1.4.2 视频编辑.....10	2.4.6 素材的编辑——工具栏介绍...47
1.4.3 数字视频和模拟视频.....12	2.4.7 在时间线窗里设置标记.....51
1.4.4 数字视频的采样格式及 数字化标准.....13	2.5 Monitor Window 监视、剪切窗.....53
1.4.5 视频的压缩编码.....14	2.5.1 监视窗口的设置.....54
1.4.6 常用压缩编码技术.....15	2.5.2 Source 源素材窗口.....57
1.4.7 数字视频格式的转换.....17	2.5.3 Program 节目窗口.....57
1.5 Adobe Premiere 6.0 支持的 素材格式.....18	2.5.4 工具按钮介绍.....57
1.5.1 常见图像、视频和音频 格式介绍.....18	2.5.5 Trim Mode (修剪模式) 详解..59
1.5.2 Adobe Premiere 6.0 主要 支持以下格式的文件 (素材) 20	2.6 转场、视频、音频效果控制面板 (Transitions/Video/Audio) 61
第二章 Adobe Premiere 6.0 基本 界面及操作..... 21	2.6.1 转场面板 (Transitions Palette) .61
2.1 系统的启动.....21	2.6.2 视、音频过滤面板 (Video /Audio Palette)62
2.2 主菜单条.....23	2.7 导航、历史、命令面板 (Navigator/History/Command)63
2.2.1 File (文件) 23	2.7.1 导航面板 (Navigator)63
2.2.2 Edit (编辑) 25	2.7.2 历史面板 (History)64
2.2.3 Project (项目) 27	2.7.3 命令面板 (Commands)64
2.2.4 Clip (素材) 28	2.8 效果控制、信息面板 (Effect Controls/Info) 65
2.2.5 Timeline (时间线) 31	2.8.1 效果控制面板.....65
2.2.6 Windows (窗口) 32	2.8.2 信息面板.....66
2.2.7 Help (帮助) 33	2.9 音频合成器窗口 (Audio Mixer) .67
2.3 Project Window 项目窗.....34	2.10 素材窗 Clip Window.....69
2.3.1 素材的导入.....34	2.11 故事面板 Storyboard.....69
2.3.2 素材的三种显示方式.....36	第三章 熟悉 Premiere 6.0 制作全过程. 72
2.3.3 使用工具条管理素材.....38	3.1 策划剧本.....72
2.3.4 素材窗的设置.....39	3.2 素材准备.....72
	3.2.1 创建新剧本.....73

3.2.2 导入素材	73	5.2.1 Adjust (调节)	136
3.2.3 创建 Color Matte 和 Title 素材 ..	74	5.2.2 Blur (模糊)	141
3.2.4 素材处理	76	5.2.3 Channel (通道)	146
3.3 时间线窗中正式制作	79	5.2.4 Distort (扭曲)	148
3.4 声配像	90	5.2.5 Image Control (图像控制) ...	154
3.5 生成影视文件	91	5.2.6 Perspective (透视)	159
第四章 转场效果详解	94	5.2.7 Pixelate (点化)	160
4.1 基本知识要点	94	5.2.8 Render (渲染)	161
4.1.1 面板设置	94	5.2.9 Sharpen (锐化)	162
4.1.2 导入过渡效果	95	5.2.10 Stylize (风格化)	162
4.1.3 在 Single-Track Editing 模式下使用转场效果	96	5.2.11 Time (时间)	166
4.1.4 默认转场效果的设置与使用 ..	98	5.2.12 Transform (变换)	166
4.1.5 转场效果参数设置介绍	99	5.2.13 Video (视频)	172
4.2 典型转场效果及实例	101	5.2.14 QuickTime	173
4.2.1 3D 运动效果 (3D Motion) ...	101	第六章 透明叠加效果	174
4.2.2 溶解渐变效果 (Dissolve)	104	6.1 基本知识要点	174
4.2.3 交替覆盖效果 (Iris)	105	6.1.1 认识透明叠加设置窗口	175
4.2.4 Map	107	6.1.2 分割屏幕叠加	179
4.2.5 页面翻转效果 (Page Peel) ..	110	6.1.3 叠加背景	182
4.2.6 QuickTime 效果 (QuickTime) ..	112	6.1.4 淡入淡出	185
4.2.7 滑动效果 (Slide)	116	6.2 透明叠加键控类型效果实例	187
4.2.8 特殊效果 (Special Effect) ...	119	6.2.1 色键透明	187
4.2.9 伸展效果 (Stretch)	122	6.2.2 Alpha 通道透明	192
4.2.10 擦消效果 (Wipe)	123	6.2.3 Multiply/Screen 混合透明	195
4.2.11 放缩效果 (Zoom)	124	6.2.4 Luminance 明度键透明	196
4.3 转场效果一览表	125	6.2.5 遮罩透明	197
第五章 过滤效果	128	第七章 标题字幕的制作	209
5.1 基本知识要点	128	7.1 字幕的设计考虑	209
5.1.1 了解关键帧及其使用 (Keyframe)	128	7.2 字幕设计基本知识点	210
5.1.2 使用滤镜效果	129	7.2.1 Title 窗的工具栏	210
5.1.3 使用关键帧实例详解	131	7.2.2 Title 主菜单项	212
5.1.4 使用多个滤镜效果	133	7.2.3 Title 窗的设置	214
5.1.5 暂时关闭滤镜效果	134	7.3 字幕设计实例应用——片头制作 ..	215
5.1.6 删除滤镜效果	134	7.3.1 实例概述	215
5.1.7 调整滤镜的顺序	135	7.3.2 操作步骤	215
5.2 各种滤镜效果实例介绍	136	第八章 Motion 运动特技	232
		8.1 运动特技基本知识点	232
		8.1.1 素材的默认运动路径	232

8.1.2 调整运动路径上的控制点	233	10.1.2 实例二 输出序列图片 (Sequence of Still Images) .	278
8.1.3 控制点参数设置	234	10.1.3 输出 Filmstrip (底片 型文件)	280
8.1.4 改变运动速度	235	10.1.4 实例三 输出单张画面	281
8.1.5 画面填色和平滑等	235	10.1.5 实例四 输出剪接点 决定表 (EDL)	282
8.1.6 预览运动效果	236	10.2 输出成网络视频影片	286
8.1.7 运动设定的存储、调入 及删除	237	10.2.1 数据流视频文件 (Streaming Video)	286
8.2 运动特技实例应用	238	10.2.2 Save for Web 网络视频 其它格式	288
8.2.1 实例一 五面同映万花筒制作 ——Motion 运动特技法	238	10.2.3 动画 (GIF) 文件	288
8.2.2 实例二 自由翱翔	245	10.3 直接回录至录像带	290
第九章 音乐与音频	251	10.3.1 准备 DV 录像方式	290
9.1 基本知识点	251	10.3.2 录制影片	293
9.1.1 音频素材的使用注意事项	251	10.3.3 手动录像	294
9.1.2 音频素材的获取	251	10.4 批量处理	294
9.1.3 音频的剪辑	254	10.5 编码解码器	296
9.1.4 音频素材的时间、速度 调整和声道切换	255	第十一章 Adobe Premiere 第三方 插件技术简介	297
9.1.5 声音选项 (Audio Options) ...	255	11.1 Final Effects AP 插件	297
9.1.6 音频的淡入淡出效果	256	11.1.1 实例一 FE 过滤效果的使用 ..	297
9.1.7 混音器 (Audio Mixer) 自动写入调节	257	11.1.2 FE 过渡效果的使用	302
9.1.8 项目中的声音设置	258	11.1.3 FE 各种过滤效果简介	303
9.1.9 输出声音	260	11.2 Hollywood FX 插件	304
9.2 音频滤镜详解	261	11.2.1 Hollywood FX 的安装	304
9.2.1 加入声音效果	261	11.2.2 实例二 Hollywood FX 插件的使用	305
9.2.2 Bandpass 文件夹	263	11.3 其它插件介绍 (字幕、音频、 输出格式等)	309
9.2.3 Channel (通道) 文件夹	264	第十二章 综合实例	312
9.2.4 Direct-X 文件夹	265	实例 1 举国欢庆	312
9.2.5 Dynamics (编辑器) 文件夹 ..	265	实例概述	312
9.2.6 EQ 文件夹	266	操作步骤	312
9.2.7 Effect 文件夹	268	实例 2 电子相册	337
9.2.8 Reverb & Delay 文件夹	269	实例概述	337
9.2.9 Backwards——隐藏的 音频过滤	271	操作步骤	337
第十章 输出影片	272		
10.1 影片输出 (Exporting a Video) .	272		
10.1.1 实例一 输出成单一影片 给互动光盘	272		

第一章 Adobe Premiere 6.0 概述

1.1 Premiere 简介

Adobe Premiere 是一个非常优秀的桌面视频编辑软件。它让你能够使用多轨的影像与声音作合成与剪辑来制作 Microsoft Video for Windows (.avi)、QuickTime Movies(.Mov) 等动态影像格式。Adobe Premiere 提供了各种的操作界面来达成专业化的剪辑需求。在多媒体制作领域中, Adobe Premiere 扮演着一个举足轻重的角色。它可以将你用 3D Studio、Animator 制作的动态影像或是由 V8 录影机截取的实物影像进行专业的剪辑,同时 Adobe Premiere 让非线性的专业剪辑作业在 PC 平台上得以实践。

随着多媒体技术在 Internet 领域的发展,在 Web 上出现了很多新的多媒体技术。Premiere 通过自身的发展以及一些第三方厂商的努力,使得 Premiere 在 Web 开发上也成为一个首选的素材制作工具。经常上网的读者朋友一定听说过“流”技术,也称为下载即播技术,这是为了让上网的用户不用等到多媒体文件完全下载完就开始播放的一种技术,可使用户免受等待的煎熬。经常用到的有 Realvideo, Streamworks 等,现在最流行的是 Realvideo。Real Networks 为 Premiere 开发了一个叫作 Real Publisher Premiere Plugin 的插件,可用 Premiere 来制作 Realvideo。Adobe 也为自己开发了制作 Gif89a 动画的 Plugin,使用用户可直接生成 Gif89a 动画。在 Adobe 公司的站点上有很多有关 Premiere 及相关数字视频软件应用的文章,如图 1.1。

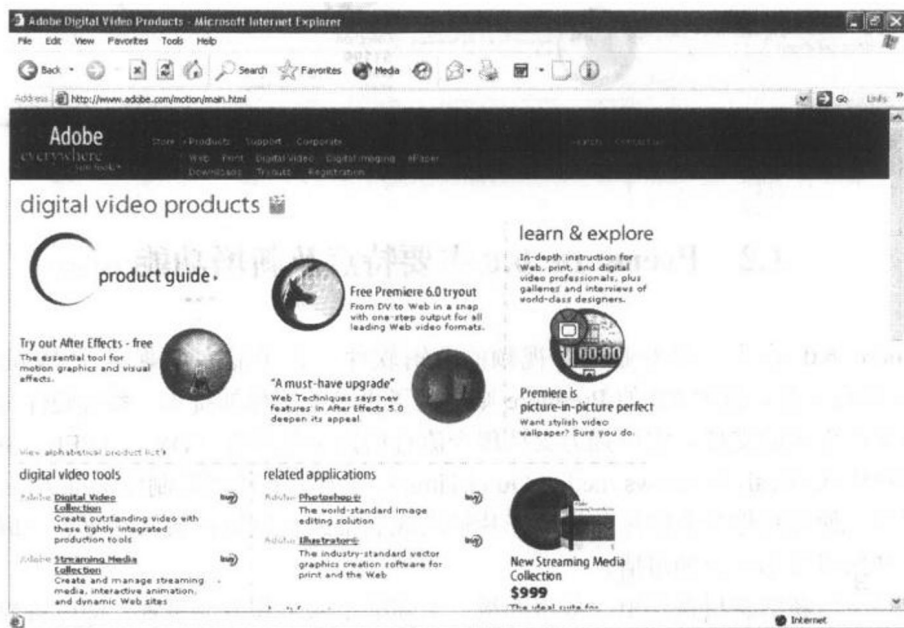


图1.1 Adobe公司数字视频软件网页





随着非线性视频编辑软件的发展飞速, Adobe 公司新近推出了 Premiere 6.0, 它更好的实现了视频、音频素材编辑合成和特技处理的桌面化, 在视频捕捉卡、声卡和摄像机等硬件的支持下, 可以轻松的实现录制、编辑和输出一体化。由于其强大的素材剪接、特技制作(包括转场、过滤、叠加和运动)、预演等非线性编辑功能, 支持多种格式素材的输入、输出, 以及格式的相互转换。同时, Adobe Premiere 非常经济, 且功能与动辄要几十万的专业系统相比并不逊色, 所以这是一款越来越受到业余使用者重视的非线性视频编辑软件, 甚至在电视节目, 特别是广告的编辑制作等领域也越来越有广泛的应用。

图 1.2 所示是 Adobe 的“官方”网站对于 Premiere 6.0 的宣传, 有条件的读者可以在这里查到丰富而详细的信息。

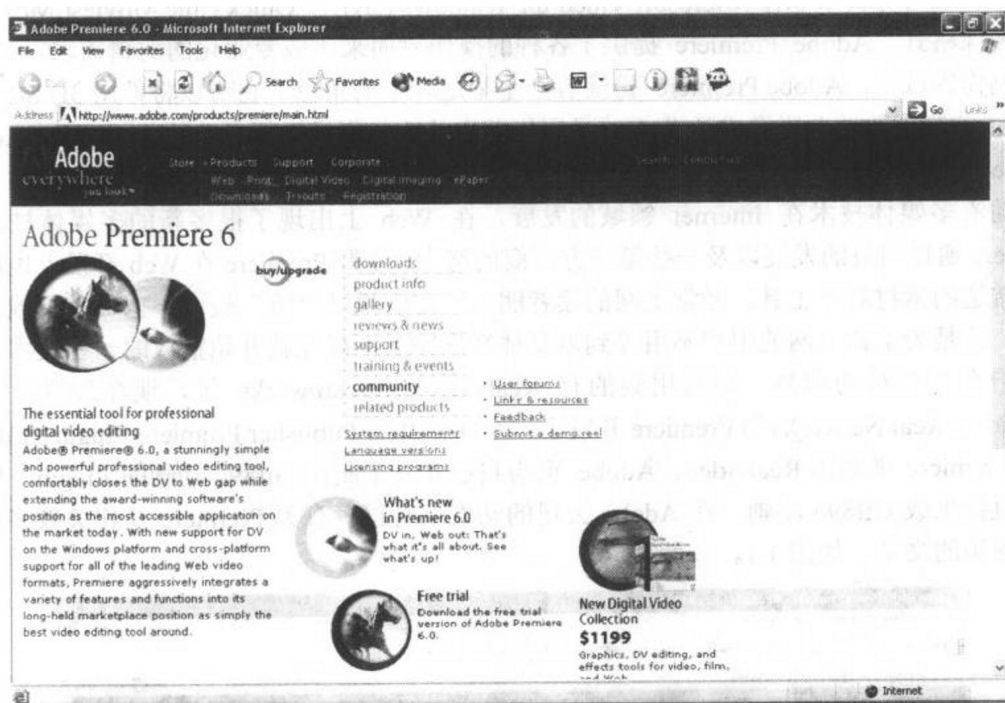


图 1.2 Adobe Premiere 6.0 英文站点

1.2 Premiere 6.0 主要特点及新增功能

Premiere 6.0 作为一套专业数字视频的剪辑软件, 几乎能完全兼容于 Windows 与 Macintosh 平台工作, 新版 6.0 的 Premiere 则提供了更多的影像捕捉卡、系统硬件与更多输入、输出文件格式的支持, 它可强力支持现今流行的数字录像带(DV)、IEEE 1394 接口及网络视频格式(Real, Windows media, QuickTime), 再加上支持特效制作标准 After Effects 的插件程序, 使得将你个人制作剪辑的影片输出成影带或视频短片放入网页到互联网上, 已经不是梦想或遥不可及的事情。

新增功能与新的素材保存柜、故事面板、全新的个人工作界面设置、即时音频合成器的加入、甚至最后运算影片时的时间显示视窗都有大幅的改进……这些都是为了方便读者,



提高读者的工作效率。

强有力的 DV 支持

DV (Digital Video) 数字摄像机已经普遍成为家用与半专业的视频标准, 而数字摄像机所拍摄到的影片除了利用一般家用录像机的接线(模拟式信号、非数字化信号)与电视连接观赏之外, 应该发挥其长处, 利用数字传输的方式进行影像的交换和再现, 这时如果你的电脑上或其它电器设备上有所谓的 IEEE 1394 接口(Apple 称 FireWire, Sony 称 iLink), 就可以完全不失真的传输和再现 DV 数字摄像机的高品质影像。

Premiere 6.0 直接支持从家用到专业级的各种 DV 设备。你只需要将 DV 摄像机连接在 PC 机或苹果电脑的 IEEE 1394 接口上, 选择摄像机模式和制造商, 就可以愉快地开始工作了。通过内置的 DV 支持, 可使得你的工作异常简单。

- 对最新 DV 硬件系统的跨平台支持。
- 直接支持 Open Host (开放式宿主) 控制界面 (OHCI) ——一种利用 DV/1394 总线专用于 Windows 的标准化交互方式规范。
- 对宽屏帧屏幕比例和变形像素屏幕比例的支持确保你 DV 工作的完整性。
- 使用在 Load Project Setting (加载项目设置) 对话框中的 DV 预置选择可对压缩、帧尺寸、像素屏幕比例、每秒帧数、深度、音频和场顺序进行设定。
- 利用增强的 Movie Capture (视频采集) 窗口可更灵活、高效地进行 DV 捕捉, 如图 1.3。内置的设备控制提供最大限度的可靠性, 令视频捕捉处理更加精确。

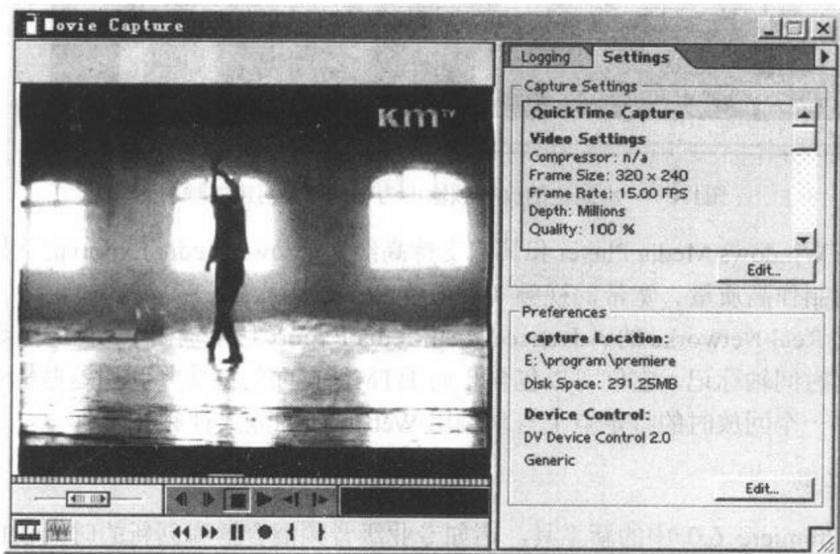


图 1.3 增强的视频采集窗口

- 使用 Movie Capture Settings(视频采集设置)控制条观察和编辑你的视频捕捉设定, 以改变捕捉位置和设备控制预置。
- 使用 Movie Capture Logging (视频采集加载) 控制条可快速地加载视频片断, 设定入点和出点, 为片断和 reel 命名, 轻松地批处理多个加载的视频片断, 为每个片断添加注释。



一步到位的 Web 输出

为了方便用户将视频运用到 Web 上, Adobe Premiere 6.0 提供了一整套视频至 Web 的工具, 它们能够迅速地制作各种流行的流式视频。在使用“存储为 Web”功能时可以进行多种 Web 输出设定, 而通过自定义的 Windows Media 或 RealMedia 输出选项, 则可以更精确地控制流式格式, Adobe Premiere 6.0 都能够提供以用户所要求的速度和浏览方式传递视频内容。

- Premiere 6.0 支持多种 Web 输出选项, 包括 QuickTime 流, QuickTime 递增下载, RealG2 Web 下载, RealG2 流, Windows Media (音频和视频), AVI CD-ROM, MPEG-1 和 MP3, 如图 1.4。



图1.4 一步到位的流视频输出为Web轻松创建视频内容

- 为在 Windows Media Player 和其它支持高级 Windows Media Export 的应用软件上回放而制作高质量、宽带的视频 (仅限于 Windows)。
- 通过 Real Networks 的 Advanced RealMedia Export 直接输出 RealMedia 流格式。
- 设置时间轴标记, 它们可以包含指向 HTML 页面的链接。利用这些标记, 可以设置在一个回放时的特定点上自动调用 Web 页面的流式视频。

增强的专业工具

Adobe Premiere 6.0 中的新工具, 诸如专业级音频混合器和创新的时间轴自动置入功能, 方便用户进行创新和实验性工作。新的故事板使你在编辑之前可以直观地排布整个节目顺序。还将得到优化的界面所带来的优势, 新控制面板, 以及更直观的操作反馈, 均能使你更高效的制作节目。可以在后面章节的实践中看到其具体的展现。

◆ Monitor Window (监视器窗口)

- 利用传统的 Source/Program 进行高效编辑;
- 在 Source 中打开、播放和编辑源片断, 在 Program View 中回放编辑的节目;
- 在 Source view 中分割视频和音频的入点和出点, 以便达到更新颖和动态的效果;



在时间轴上使用 **Insert**（插入）和 **Overlay**（覆盖）按钮精确地放置源片段；

- 使用 **Lift**（升起）和 **Extract**（抽取）按钮从时间轴上去除素材；
- 在 **Source** 和 **Program** 视图中观看可定制的 **Title Safe**（字幕保护）和 **Action Safe**（实际尺寸保护）距离；
- 切换到 **Trim**（缝合）模式中精确地编辑两个并列的片段。

◆ 时间轴窗口（如图 1.5）

- 在时间轴上可以添加多达 99 个视频和 99 个音频轨道；

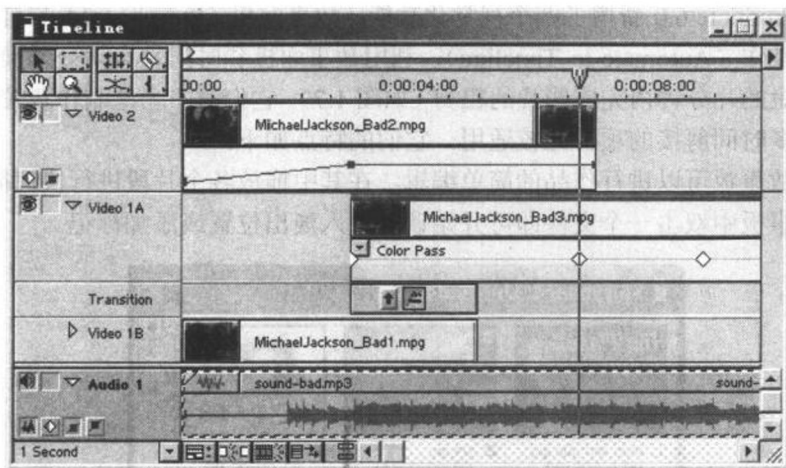


图1.5 Timeline时间轴窗口

- 用 **Ripple**、**Rolling** 和 **Rate Stretch** 编辑工具直接在时间轴上编辑视频。
- 从控制面板上向时间轴上拖放需要添加的转场和特殊效果；
- 为轨道分配描述性的名字，以便分辨它们的作用；
- 通过 **Effect KeyFrame** 轨道菜单命令或使用直接向时间轴上拖放操作来添加、删除和移动关键帧。通过 **Effect Control** 面板使用关联的关键帧轨道获得无限的创造能力。

◆ 项目窗口（如图 1.6）

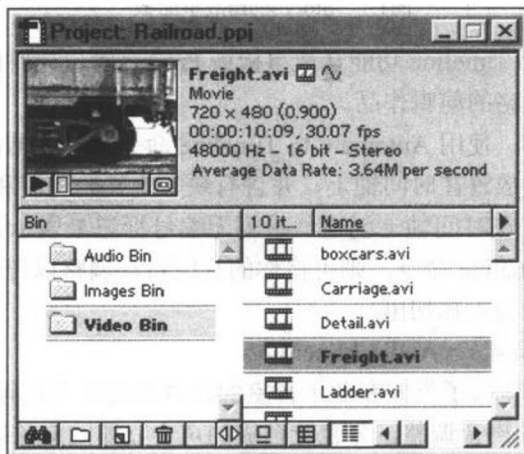


图1.6 Project项目窗口



- 为相互关联的片断创建多个素材箱并嵌套地放置它们。通过 Bin View 按级别方式观看一个项目中的文件结构。
- 选择 Project 窗口显示片断的方式：按带有文字描述的缩略图显示、按图标显示和按文件名显示。
- 在 Project 窗口中可以预览视频片段，预览区域中会包含这个片段的基本信息。
- 改变 Poster frame，以便在 Project 和 Timeline 窗口中可以直观的识别该片段。
- 故事面板（Storyboard）和时间轴自动处理操作（Automate to Timeline）

Premiere 6.0 新增了两个视觉化功能：故事面板（Storyboard）与自动安排至时间轴操作（Automate to Timeline），利用故事面板和时间轴自动处理操作可以使你在短短的几分钟内完成影片的粗剪（如图 1.7）。它们对于一些制作费较少或你不想花太多时间剪接的项目比较适用。它们的特点如下：

- 使用故事板可以进行作品的简单编辑，在其中拖放各个片段进行快速简略的剪辑。
- 在故事板中双击一个文件即可开始调整淡入淡出位置或添加标记。

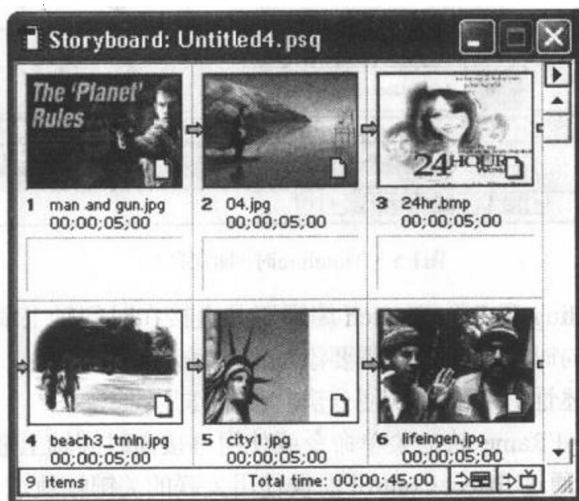


图1.7 Storyboard故事面板

- 使用 Automate to Timeline 功能从故事板或 Project 窗口向时间轴发送一个序列的片断，直接生成粗略的剪辑作品。
 - 快速简略的剪辑：使用 Automate to Timeline 命令可将你的故事板中的一组图像或者视频片段直接放置在时间轴上，并含有缺省定义的过渡和叠加参数。
 - 自动音乐视频：在时间轴上创建一系列无编号标记来表示音频轨道的节拍。选择 Automate to Timeline 命令，则可将你的片段自动调整以符合音乐的节拍，并在你所标记的节拍处切入和切出。
- ◆ 音频合成器（混音器）（Audio Mixer）

Premiere 6.0 新增了类似专业录音室的混音机功能的音频合成器，如图 1.8，可允许多达 99 轨的声音调整，分轨及合成的声音立即回应并以动态 VU 测量表来调整声音强弱或音场效果，其主要功能如下：

- 在功能完整的新的音频合成器中通过动态 VU 表混合多个音频轨道，调整增益和声



向，并得到实时的反馈。

- 通过 Volume fader control（音量渐弱控制）精确的控制音频增益。
- 单击 Mute 和 Solo 按钮来临时关闭音频轨道。
- 通过 Pan/Balance 控制将单声道片段从左移动到右，或者调整立体声片断左右平衡。
- 自动读写：单击 Automation Read 图标读取一个音频轨道存储的增益（Volume）和 Pan/Balance 数据。单击 Automation Write 图标则可写入改变的增益和 Pan/Balance 数据。
- 将音频轨道组成一组，以便同时进行相同的调整。

◆ 字幕控制

- 添加字幕横向和纵向滚屏，并可以进行精确控制。
- 为横向、纵向，或者图形字幕设定淡入淡出点，或者以秒或帧为单位指定它的持续时间。
- 将字体、字号、颜色，或其它属性赋予独立的字符、词或一个文字块中的文字。
- 为文字、图形和阴影赋予透明和渐变的特性。

◆ Adobe 标准面板

- 在 Adobe Premiere 6.0 的任何窗口中均可轻松实现你的创意。History（历史）面板（在 Adobe Photoshop 中也有此功能）可以进行多达 99 步撤销操作，以确保你可以回到操作过程的起始状态。
- 使用类似于 After Effects 中的 Effects Control 面板（如图 1.9）可以方便地控制所有片段的有效参数，并在 Monitor 窗口中得到实时的反馈。
- 在 Video and Audio Filters（视频和音频滤镜）面板（如图 1.10）中使用  工具可按名字查找滤镜，或者创建一个包含你最喜欢和最常使用的效果文件夹，以方便你的工作。

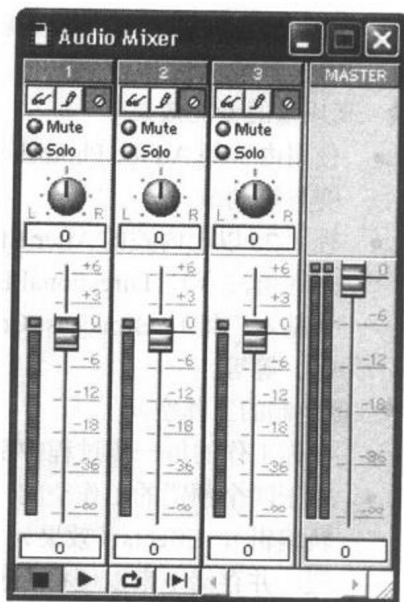


图1.8 Audio Mixer音频合成器窗口



图1.9 Effect Controls面板



图1.10 滤镜面板



- 在一个文件夹中组织过渡操作，在 Transitions（过渡）面板中重命名、重新安排位置，隐藏或删除文件夹。
- ◆ 高质量的专业效果
 - 使用内置的 Adobe Photoshop 滤镜可进行色彩平衡、亮度、对比度、模糊、扭曲和变形等调节。
 - 使用 25 以上内置的 After Effects 滤镜进行各种效果的实验，其中包括 Channel Mixer（通道混合），Directional Blur（方向模糊），Color Balance（色彩平衡），Basic 3D（基本三维），Broadcast Colors（广播色彩），Reduce Interface Flicker（降低界面闪烁）等等。
- ◆ 可定制的工作空间
 - 在你工作的每一步过程中都可以配置工作空间以便满足你的需要。
 - 对于四个预置的工作空间——A/B Editing（A/B 卷编辑），Single Track Editing（单轨编辑），Effects（效果）和 Audio（音频），在任何时候都可以重新创建自己的配置，并存储下来以便将来使用它们。
- ◆ 设定视图
 - 在独特的 Setting Viewer 中显示所有的设置，可以节省查找问题的时间，如图 1.11。
 - 在一个窗口中观看所有的设定，包括 Capture（采集），Clip（片段），Project（项目）和 Export（输出），使你可以发现设定不一致的地方，并立即解决问题。
 - Adobe Premiere 将不合适的 Capture，Clip，Project 和 Export 设定显示为红色，使你轻松地查辨它们。

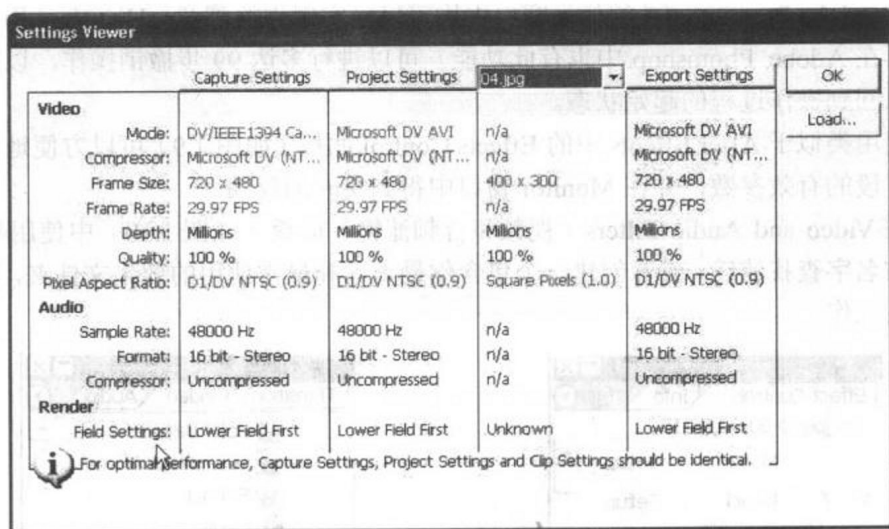


图1.11 Settings Viewer窗口

无缝集成

Adobe Premiere 6.0 拥有和其它 Adobe 软件类似的界面，用过 Adobe After Effects、Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator 等软件的用户会发现，Adobe premiere 6.0 可以轻松地与这些工业标准的 Adobe 软件协同工作，以便达到出众而专业的效果。新的“编辑原稿”命令使



你可以方便地在原始制作软件中编辑置入的图像或其它素材，如 Photoshop 图像。你还可以将在 Adobe Premiere 中的内容输入到 Adobe GoLive 中，并保留它的 metadata，以便将来修饰这些用于 Web 的内容。无论进行何种视频制作工作，Adobe Premiere 都能够使它和你的创意工作一样卓有成效。

- 屡获殊荣的 Adobe 标准界面可令你高效地与其它相应的软件协同工作。
- 可以方便地通过 Edit Original（编辑原稿）命令在原始制作软件中编辑置入的图像和其它内容，如 Photoshop 图像。
- 将 Adobe Premiere 的内容输入到 GoLive 软件中，并完整无缺地保留 metadata，使 GoLive 用户能够观看和修改指向 HTML 页面的链接。
- 使用 Import 功能输入单独的 Photoshop 层和像素化 Illustrator EPS 文件。
- 使用 Adobe Premiere, Photoshop, Illustrator 和 After Effects 软件，可组成完整的视频制作工具集。

1.3 系统要求

对于 Macintosh（Apple 公司的系列微机），这里主要讲述对于 PC 机 Windows 系统的基本配置要求（当然配置是相应越高越好了），请参考专业网站介绍：

- Pentium 级处理器（300MHz 或更快）或者 100% 兼容的计算机。
- Microsoft Windows 98, Windows 98 第二版, Windows 2000, Windows Millennium, Windows NT 4.0（含 Service Pack 6）或 Windows XP。
- 32MB 可用内存（推荐 128MB）。
- 85MB 可用硬盘空间用于安装（40MB 用于软件）。
- 256 色显示卡以及兼容的监视器。
- 海量硬盘或硬盘阵列。

用于 DV 的其它要求如下：

- Microsoft DirectX 兼容 IEEE-1394 界面。
- Microsoft DirectX 兼容显示卡。
- 海量硬盘或硬盘阵列（5MB/秒以上传输速度）。
- 对于内置的 DV：Windows 2000, Windows 98（第二版），Windows Millennium 或 Windows XP。

用于第三方卡的其它要求：

- Adobe Premiere 兼容视频采集卡。

1.4 计算机视频基础

在进行 Adobe Premiere 系统学习之前，我们有必要对一些视频的基本常识和术语熟悉一下，以便于我们后面的学习。