

新概念

Premiere 6.0

裴红义等编著

教程



本光盘由浅入深、循序渐进地介绍了Premiere 6.0的使用方法和技巧，它制作精细、界面美观协调、操作简单、交互性强，很适合Premiere 6.0初学者使用、学习。

北京科海集团公司 出品

前 言

随着计算机硬件和网络的飞速发展，计算机已经普及到了人们生活的各个角落，视频制作也随之步入了数字化时代。随着 Adobe 公司推出最新版本的 Premiere 6.0，高性能的个人计算机加上视频卡，然后配合 Premiere，正在逐渐形成影视后期制作的一种流行模式。这种模式带来的是低成本、高效率、高质量的运作优势，因而被越来越多的人所接受。

和在桌面图像处理领域享誉世界的 Adobe Photoshop 一样，Premiere 同样也是视频处理软件中的佼佼者。它是一套非线性的视频编辑软件，视频、音频的处理功能相当强大。作为最新推出的版本，Premiere 6.0 具有直观统一的操作界面，简明的操作风格，华丽的画面过渡和切换特技等更多值得称道的优点，可以轻松制作出广播级的影视作品来。由于这些优点，Premiere 6.0 真正为广大的专业级用户（如各级宣传部门、电教中心、中小学校）提供了成本低廉、操作简便的视频制作手段；同时，只要配置高性能的硬件设备，Premiere 6.0 同样可以满足高级用户（电视台、影视制作中心）对视频处理的工作效率和视频质量的需要。

本书对 Premiere 6.0 的使用方法进行了全面的讲解。根据每章具体内容需要，在部分章节后安排了生动的实例和适当数目的练习题，让读者及时巩固所学知识，掌握所学的操作技巧。本书的最后一章安排了一个较大的影片制作范例，这个例子比较系统地复习了本书中所介绍的视频制作知识，同时也可以快速提升读者的影视制作功力。本书内容由浅入深，既可以引导初级用户快速入门，也可提高中级用户的视频处理技术，还能让高级用户更全面地了解 Premiere 6.0 的新增功能和高级编辑技巧。在认真读完本书后，读者不仅可以轻松完成书中的各个范例，掌握常见的影片制作技巧，而且可以得心应手地进一步制作出形式多样、效果绚丽的影视作品来。这种“Know-How”才是本书真正想要为读者介绍的、最有价值的东西。

由于 Premiere 6.0 的内容繁多，再加上作者水平和撰稿时间的关系，难免在叙述上有疏漏之处，敬请批评指正。同时欢迎视频制作爱好者和本人交流视频制作的经验，E-Mail 地址是 REDPHY@263.net。

本书在撰写的时候得到了诸多好友的支持，这里一并表示衷心感谢。

作 者

2001 年 8 月

目 录

第 1 章 走进 Premiere 6.0	1
1.1 Premiere 6.0 功能概述	1
1.1.1 Premiere 6.0 功能概述	1
1.1.2 Premiere 6.0 新功能和操作界面的变化	2
1.2 安装 Premiere 6.0	3
1.2.1 安装之前的准备工作	4
1.2.2 开始安装	4
1.2.3 安装 QuickTime	6
1.2.4 安装 Clear 5 EZ 和 Advanced RealMedia Export	6
1.3 认识工作区	6
1.3.1 启动 Premiere 6.0	6
1.3.2 Project 窗口	8
1.3.3 Timeline 窗口	11
1.3.4 Monitor 窗口	14
1.3.5 Transitions (过渡) / Info (信息) / Navigator (导航) 面板组	16
1.3.6 Video / Audio / History 面板组	17
1.3.7 Effect Controls / Commands 面板组	18
1.3.8 Audio Mixer 窗口	19
1.4 菜单功能简介	20
1.4.1 File 菜单	20
1.4.2 Edit 菜单	21
1.4.3 Project 菜单	22
1.4.4 Clip 菜单	22
1.4.5 Timeline 菜单	23
1.4.6 Window 菜单	24
1.4.7 Help 菜单	24
1.5 环境参数的设置	25
1.5.1 General and Still Image 参数	25
1.5.2 Auto Save and Undo 参数设置	26
1.5.3 Scratch Disks and Device Control 参数设置	26
1.6 Premiere 6.0 中的时间计量	27
1.6.1 时间基 (Timebase)	27
1.6.2 持续时间 (Duration)	28

1.6.3 时间码 (Timecode)	28
1.7 小结	28
第 2 章 Premiere 6.0 快速入门	29
2.1 建立一个空白项目	29
2.2 素材的输入和剪辑	31
2.2.1 向 Project 窗口输入素材	31
2.2.2 剪辑和拼接素材	32
2.2.3 调整素材的持续时间	35
2.3 叠加素材效果和虚拟片段的制作	37
2.3.1 制作叠加效果	37
2.3.2 制作虚拟片段	40
2.4 为影片添加过渡效果	42
2.4.1 添加 Random Invert 过渡效果	42
2.4.2 设置过渡效果	43
2.5 输出成 AVI 电影	44
2.5.1 预览项目	44
2.5.2 输出成 AVI 电影	45
2.6 小结	47
第 3 章 影片的基本剪辑技巧	48
3.1 新建与打开影片项目	48
3.1.1 新建一个项目文件	48
3.1.2 打开一个已有的项目文件	49
3.2 项目窗口的使用	51
3.2.1 输入素材	51
3.2.2 设置素材的显示模式	51
3.2.3 使用 Bin (箱) 来管理大量素材	52
3.2.4 素材的出点和入点	54
3.3 在 Timeline 窗口中剪辑素材	55
3.3.1 管理音频和视频轨道	55
3.3.2 Timeline 窗口其他设置选项	57
3.3.3 处理包含音频的视频片段	59
3.3.4 片段的选择、删除、移动、锁定和禁用	60
3.3.5 片段的复制和粘贴	61
3.3.6 调整片段的持续时间和播放速度	63
3.4 Timeline 窗口工具栏的使用	65
3.4.1 选择范围工具组	65
3.4.2 拉伸工具组的使用	66
3.4.3 剪切工具组的使用	67

3.4.4 音频淡化工具和联结工具	67
3.4.5 出点、入点工具组的使用	68
3.5 剪辑素材	69
3.5.1 在 Clip 窗口中剪辑素材	69
3.5.2 使用 Monitor 窗口剪辑素材	72
3.5.3 History 面板的威力	73
3.6 创建子剪辑和虚拟片段	74
3.6.1 制作片段的副本	74
3.6.2 制作虚拟片段	75
3.7 生成影片的预览	76
3.8 小结	77
第 4 章 在视频中应用过渡效果和叠加效果	78
4.1 关于过渡效果	78
4.2 Transitions 面板的使用	79
4.2.1 动画显示过渡效果	79
4.2.2 隐藏过渡效果	80
4.2.3 管理过渡效果	80
4.2.4 管理文件夹	81
4.3 创建过渡效果	82
4.4 设置过渡效果	84
4.4.1 设置过渡效果的共有参数	84
4.4.2 设置过渡效果的特殊选项	88
4.5 常用的过渡效果	88
4.5.1 Dissolve (溶解) 过渡效果组	89
4.5.2 Wipe (擦除) 过渡效果组	90
4.5.3 Peel (卷页) 过渡效果组	91
4.5.4 3D Motion (三维变换) 过渡效果组	92
4.5.5 Iris 过渡效果组	93
4.5.6 Stretch (伸展) 过渡效果组	93
4.5.7 Zoom 过渡效果组	95
4.5.8 几种特殊的过渡效果	95
4.6 快速添加叠加效果	97
4.6.1 添加叠加效果	97
4.6.2 设置 Transparency Settings 对话框	98
4.7 各种透明键的功能简介	100
4.7.1 Chroma 键类型	100
4.7.2 其他键类型	101
4.8 实例制作	102

4.9 小结	108
第5章 为影片添加标题字幕	109
5.1 走进字幕工作区	109
5.1.1 进入 Title 窗口	109
5.1.2 认识工具栏	110
5.2 从一个简单的字幕开始	114
5.2.1 设置 Title 窗口	114
5.2.2 开始创建字幕	115
5.3 字幕文本的基本排版技巧	119
5.3.1 设置字幕文本的字体属性	119
5.3.2 改变文字的段落属性	120
5.4 创建简单的几何图形	120
5.5 制作滚动字幕	122
5.5.1 创建滚动字幕	122
5.5.2 向影片项目中添加滚动字幕	124
5.6 标题字幕制作实例	126
5.6.1 输入素材	126
5.6.2 制作静止字幕和滚动字幕	128
5.6.3 将字幕添加到 Timeline 窗口中	129
5.6.4 制作虚拟片段	131
5.6.5 添加过渡效果	132
5.6.6 处理音频	133
5.6.7 输出成视频文件格式	134
5.7 小结	136
第6章 对视频应用滤镜效果	137
6.1 关键帧与视频滤镜	137
6.2 快速添加视频滤镜效果	138
6.2.1 添加视频滤镜	139
6.2.2 设置第一帧/整个片段的视频滤镜效果	140
6.2.3 设置动态的视频滤镜效果	141
6.2.4 移除视频滤镜效果	144
6.3 各种视频滤镜效果	144
6.3.1 Adjust (调整) 效果组	145
6.3.2 Blur (模糊) 滤镜效果组	146
6.3.3 Channel (通道) 效果组	147
6.3.4 Distort (扭曲) 滤镜效果组	148
6.3.5 Image Control (图像控制) 滤镜效果组	152
6.3.6 Perspective (透视图) 滤镜效果组	153

6.3.7 Pixelate (像素化) 滤镜效果组	155
6.3.8 Sharpen (锐化) 滤镜效果组	156
6.3.9 Time (时间) 滤镜效果组	157
6.3.10 Transform (转换) 滤镜效果组	158
6.3.11 Video (视频) 滤镜组	159
6.3.12 Stylize (风格化) 滤镜组	160
6.4 小结	163
第7章 设置素材的运动效果	164
7.1 运动设置基本操作	164
7.1.1 Motion Settings 对话框	164
7.1.2 指定运动路径	166
7.1.3 设置运动速度	167
7.1.4 设置背景的填充颜色	168
7.1.5 运动的平滑属性	168
7.1.6 保存运动效果的设置	169
7.2 运动控制点的设置技术	169
7.2.1 设置 Rotation 参数得到画面旋转效果	170
7.2.2 设置 Zoom 参数得到缩放效果	170
7.2.3 设置 Delay 参数得到画面延迟效果	171
7.2.4 设置 Motion 参数选择加速类型	172
7.2.5 设置 Distortion 参数得到画面翻转效果	172
7.3 运动的实战范例	173
7.3.1 制作字幕	173
7.3.2 剪辑素材	177
7.3.3 设置叠加效果	177
7.3.4 为字幕添加滤镜效果	178
7.3.5 编辑字幕的运动效果	179
7.3.6 预览及输出作品	181
7.4 小结	183
第8章 处理音频	185
8.1 向影片中添加音频	185
8.2 剪辑音频素材	186
8.3 调整音频属性	187
8.3.1 调整声音的增益	187
8.3.2 摇摆 (Pan) 效果	188
8.3.3 设置音频播放速度和持续时间	189
8.4 音频特技——淡入淡出效果	189
8.4.1 添加淡入淡出效果	190

8.4.2 使用 Fade Adjustment tool (淡化调整工具)	190
8.4.3 使用 Cross Fade tool (交叉淡化工具)	191
8.5 应用音频滤镜	191
8.5.1 添加音频效果	191
8.5.2 其他音频滤镜	193
8.6 Audio Mixer 窗口的魅力	194
8.6.1 认识 Audio Mixer (混音器)	194
8.6.2 使用 Audio Mixer 窗口调整音量和摇摆/平衡属性	195
8.7 小结	197
第 9 章 高级使用技巧	198
9.1 利用运动 (Motion) 效果制作画中画	198
9.2 屏幕分割技术	201
9.3 修饰细化画面的颜色细节	203
9.3.1 修饰片段画面的颜色	203
9.3.2 将演员融合到历史记录片中	203
9.4 动态前景播放效果	204
9.4.1 准备素材	204
9.4.2 设置透明叠加效果	206
9.4.3 设置前景的运动属性	207
9.5 制作计数导航	209
9.6 使用系统预设的运动效果	211
9.6.1 解读 Bonnce_In.pmt 文件包含的运动效果	212
9.6.2 其他预设的运动效果	214
9.7 小结	216
第 10 章 输出项目	217
10.1 Premiere 的视频文件输出	217
10.1.1 可以输出的文件格式	217
10.1.2 输出之前的一些参数设置	217
10.2 设置输出参数	218
10.2.1 数据的压缩	218
10.2.2 指定数据传输速率和关键帧	219
10.3 输出成电影 (Movie)	222
10.3.1 设置输出的属性	222
10.3.2 输出 AVI/QuickTime 格式的视频文件	228
10.3.3 输出成各种格式的图片序列	230
10.3.4 输出成 Filmstrip (电影胶片)	230
10.4 输出成适合网络传输的文件格式	231
10.4.1 国内网络视频传输现状分析	231

10.4.2 将视频输出成为 Animated GIF 动画	232
10.4.3 将视频输出成 RM 文件	233
10.4.4 输出成 WMA 和 WMV 文件	238
10.5 将节目输出成为一个 EDL	240
10.5.1 输出成 Animation Timing Sheet	241
10.5.2 传递到 EDL 中的效果和附加的素材	242
10.6 其他格式的输出	242
10.6.1 输出静态帧	242
10.6.2 Print to Video	244
10.6.3 输出 Audio 文件	244
10.7 小结	245
第 11 章 捕捉视频音频素材	247
11.1 视频音频捕捉的准备工作	247
11.1.1 视频捕捉对硬盘的要求	247
11.1.2 视频捕捉的其他要求	249
11.1.3 对视频捕捉卡和声卡的要求	250
11.1.4 推荐配置	251
11.2 视频素材的捕捉	251
11.2.1 视频文件的常用格式	251
11.2.2 开始 Movie Capture 视频捕捉	251
11.2.3 配置捕捉 (Capture Settings)	252
11.2.4 参数选择 (Preference)	255
11.2.5 开始捕捉/预览/剪辑素材	256
11.3 Batch Capture 批捕捉	257
11.3.1 创建一个 Batch List 来重新数字化项目中的视频片段	257
11.3.2 为批捕捉手动定义每个条目 (Item)	261
11.4 音频素材的录制	262
11.4.1 使用 Windows 录音机录制音频	262
11.4.2 使用 Premiere 6.0 录制音频	264
11.5 小结	264
第 12 章 艺术之旅——MTV 制作范例	266
12.1 准备素材	266
12.2 制作字幕	267
12.2.1 制作第一个字幕	267
12.2.2 制作第 2 个字幕	269
12.3 制作起始画面	270
12.4 处理主体视频片段	274
12.4.1 添加动态的视频滤镜效果	274

12.4.2 设置播放的速度	275
12.5 制作计数导航	277
12.6 添加音频	279
12.7 预览和输出	280
12.8 小结	280

第 1 章 走进 Premiere 6.0

本章从最初的程序安装开始,逐步介绍 Premiere 6.0 的启动、操作界面以及操作环境的设置,使用户在开始使用之前对这个功能强大的视频软件有一个总体认识。

通过本章的介绍,应该熟悉下面的知识: Premiere 6.0 的安装和启动, Premiere 6.0 的菜单结构,窗口的功能和设置,环境参数的设置。由于 Premiere 6.0 拥有非常友好的用户界面,只要有基本的 Windows 操作经验,相信都可以很快入门。

1.1 Premiere 6.0功能概述

Premiere 6.0 是 Adobe 公司推出的 Premiere 系列软件的第 6 个版本,前期版本有 Premiere 4.0, 4.2, 5.0, 5.1 和 5.5。其中, 5.0 以后的版本都同时支持 Windows 95/98、Windows NT 及其升级版本 Windows 2000。Premiere 6.0 为视频节目的创建和编辑提供了更加强大的支持,在进行视频编辑、节目预览、视频捕获以及节目输出等操作时,可以在兼顾视频效果和播放速度的同时,实现更佳的影音效果。

Premiere 6.0 提供了兼容于 QuickTime 系统和其他系统的第 3 方插件,使用这些插件,可以实现视频(滤镜)效果和过渡效果。由于提供了光盘刻录插件,所以可以轻松地制作出适合光驱播放的影片。

Premiere 升级到第 3 代,已经远远超出了一般用户视频处理的需求,正在逐渐成为高档影视制作的主流软件。

1.1.1 Premiere 6.0功能概述

Premiere 6.0 的主要功能也就是本书介绍的主要内容,通过阅读本书,读者应该掌握下面的视频处理技术。

影音素材的转换和压缩

首先应将影音素材输入到 Premiere 6.0 中,然后直接输出成其他格式,实现文件格式的转换,同时还可以决定是否压缩素材文件。

在 Premiere 6.0 中,可以直接输入/输出的视频文件格式有: AVI, QTM (QuickTime for Windows), Autodesk Animation, MOTION-JPG, QuickTime Video, Raw Indeo, RLE, Indeo 3.2 和 Video 1 等。

可以直接输入的图像文件格式有: BMP, TIFF 和 TGA 格式等。Premiere 还可以将视频项目输出成连续的 BMP, TIFF, TGA 和 GIF 图像文件。

视频/音频捕捉和剪辑

Premiere 6.0 支持视频和音频的捕捉，同时还可以压缩和剪辑捕捉后的素材。

视频编辑功能

Premiere 6.0 在 Timeline 窗口中处理视频片段，最多支持 99 个 Video 轨道。

丰富的过渡效果

过渡效果又叫转场效果，可以方便地在各个视频片段之间实现丰富多彩的过渡。

添加运动效果

通过为视频片段添加运动效果，使得您制作出的视频作品极具动感。

对于 Internet 的支持

Premiere 以前的版本支持将视频项目输出成 GIF Animation 动画，从而可以减小文件输出的尺寸，方便在网络中传输视频作品。

版本 6.0 添加了 RM (RealMedia) 这一网络主流视频格式的输出功能，使得用户可以直接在 Premiere 6.0 中将作品输出成 RM 格式。可以说，对 RM 格式视频输出的支持是 Premiere 系列产品的一个飞跃，紧紧跟上了 Internet 网络发展的步伐。

1.1.2 Premiere 6.0新功能和操作界面的变化

如果您是 Premiere 以前版本的升级用户，请仔细阅读下面的介绍性文字。下面介绍的新功能在后面的章节中都会做详细的介绍。

新增的网络输出属性

增加了 Advanced ReelMedia Export 功能模块，添加了 RM (RealMedia) 这一网络主流视频格式的输出功能。使用户可以直接在 Premiere 6.0 中将作品输出成 RM 格式。

增加了 Advanced Windows Media Stream Web Export (高级 Windows 媒体流的 web 输出) 功能模块，使得用户可以将作品输出成 Windows Media File 格式，包括 WMA (Windows 媒体音频文件)、WMV (Windows 媒体视频文件) 以及 asf 格式。同时可以按照不同网络传输速率选择不同的输出品质。

更新后的视频/音频滤镜

Premiere 6.0 中，视频（滤镜）效果增加到了 70 多种，并且放弃了滤镜 (Filter) 的称谓，改为 Video Effect (视频效果) 和 Audio Effect (音频效果)。同时添加了 Video 面板和 Audio 面板来放置这些（滤镜）效果，和 Transition (过渡) 面板一起达到外观和操作方法的统一。

新增的 Audio Mixer (混音器)

通过新增的 Audio Mixer，可以得到音频的混频效果。使得 Premiere 6.0 对音频的处理能力更加强大。

新增的 History（历史）面板

使用过 Photoshop 的用户一定对 History 面板印象深刻，这是一个用来实现自由撤销或重做操作的工具。Premiere 6.0 通过这个工具，在视频处理的时候，使得用户可以自由撤销或重做几乎所有的操作。

新增的 Effect Controls（效果控制）面板

使用 Effect Controls 面板，可以控制在视频片段中添加的所有效果，包括 Motion（运动效果）以及各种 Video Effects（视频效果）。

新增的 Workspace（工作区）管理功能

在 Window 菜单中添加了 Workspace 级联菜单，在这里可以按照视频制作需求和使用熟练程度选择几种常用的工作区模式。也可以将当前的工作区的模式保存起来，以便日后调用。

例如，编辑音频的时候可以选用 Audio 工作区；添加视频效果的时候使用 Effects 工作区；不熟练的新手可以使用 A/B Editing 工作区。

Project 窗口中全新的 Bin（箱）概念

全新概念的 Bin（箱）使得素材的组织和管理更容易。

菜单功能的添加和菜单项的更新

- 增加了 Timeline 菜单，将其他菜单中与 Timeline 窗口操作有关的菜单项统一安排到这里。
- 添加了片段的“智能再制”（Duplicate Clip）功能，并且将这种好用的新功能放置在 Edit 菜单中。
- 将 Preferences（参数选择）级联菜单从 File 菜单搬到了 Edit 菜单中。
- 将 Marker（标记）详细分成了 Clip Marker（片段标记，在 Clip 菜单中）和 Timeline Marker（Timeline 窗口标记，在 Timeline 窗口中），分别设置于不同级别的对象上。
- Window 菜单中增加了 Workspace 级联菜单和 Window Options 级联菜单，Window Options 级联菜单包含 4 个菜单项，分别用来设置 Project 窗口、Timeline 窗口、Monitor 窗口以及 Audio Mixer 窗口的属性。
- Clip 菜单中添加了 Advanced Options 级联菜单，用来设置视频的一些高级选项。例如，Timecode（时间码）菜单项用来在视频中设置时间码的属性；Pixel Aspect Ratio（像素长宽比率）用来设置视频画面的纵横比例。

1.2 安装 Premiere 6.0

如果计算机中已经安装好了 Premiere 6.0，请跳过本节内容；如果还没有安装，就请按照本节的介绍一步一步地进行安装。

提示：安装过程的每个画面几乎都有 **Next >** 按钮和 **< Back** 按钮。设置完本画面的参数后，单击 **Next >** 按钮就会进入下一步安装；如果想修改前面步骤的设置，可以单击 **< Back** 回到前面的画面。

1.2.3 安装QuickTime

如果选择典型安装模式，Premiere 6.0 安装程序会自动进入到 QuickTime 的安装界面。QuickTime 的安装操作和 Premiere 6.0 差不多，这里就不再详细介绍了。

1.2.4 安装Clear 5 EZ和Advanced RealMedia Export

按照提示安装 Clear 5 EZ 软件和 Advanced RealMedia Export 功能模块，后者用来将视频作品输出成 RM 格式的文件。

1.3 认识工作区

安装完毕后，就可以启动 Premiere 6.0，正式进入视频处理的天地了。

1.3.1 启动Premiere 6.0

一般都是通过开始菜单启动 Premiere 6.0。

(1) 单击【开始】按钮后，选择如图 1.4 所示菜单命令就可以启动 Premiere 6.0 了。



图 1.4 启动 Premiere 6.0

(2) 和 Adobe 的其他应用程序一样，Premiere 6.0 在启动过程中会出现欢迎画面，同时动态显示出组件装载的进度。如图 1.5 所示。

鼠标光标变成很有趣的动态倒计时图标，指示着时间的流逝。



图 1.5 显示出组件装载的进度

(3) 程序组件装载完成后,进入如图 1.6 所示的 **Adobe Registration** 对话框,来选择产品注册方式。第 1 项是默认选项,表示从网上注册;第 2 项是手工填写注册卡,然后邮寄或者传真到 Adobe 公司;选中第 3 项,以后不会再出现这个对话框。

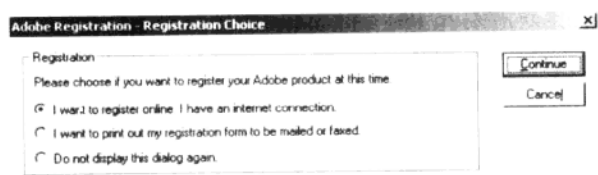


图 1.6 Adobe Registration 对话框

(4) 单击 **Cancel** 按钮,继续启动 Premiere 6.0。由于是第 1 次启动 Premiere 6.0,将会进入如图 1.7 所示的 **Initial Workspace** (初始化工作区) 对话框,在这里选择工作区的模式。

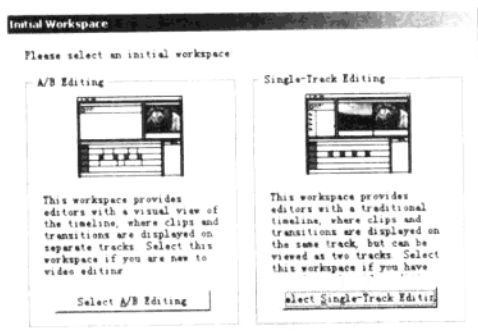


图 1.7 Initial Workspace 对话框

• List View 模式

单击  按钮，可以切换到列表显示模式。这种模式虽然不会显示视频或者图像的第一个画面，但是可以显示媒体类型、文件名称、视频尺寸、音频位深和持续时间，是信息提供最多的一个显示模式。如图 1.12 所示。

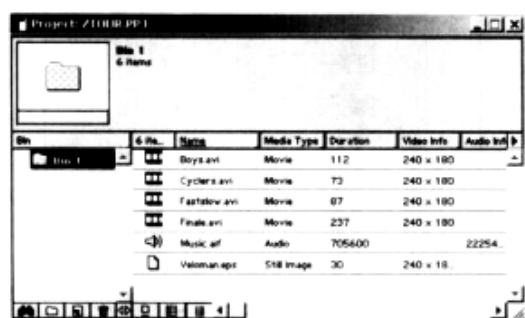


图 1.12 List View 模式

自定义素材的显示模式

这 3 种显示模式都可以通过 Project Window Options 对话框来自定义。单击 Project 窗口标题栏最左边的  控制按钮，从弹出的菜单中选择 Options，就可以进入如图 1.13 所示的 Project Window Options 对话框。

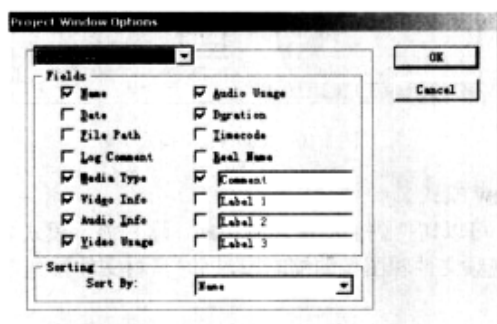


图 1.13 Project Window Options 对话框

在左上角的下拉列表框中，可以选择想要设置的显示模式。

List View（列表模式）的窗口设置选项如图 1.13 所示：可以在 Fields（字段）设置区指定是否需要显示列出的字段；在 Sortings（排序）设置区指定排序字段。

Icon View（图标显示）模式和 Thumbnail View（列表显示）模式的设置很简单，这里就不再介绍了。

小技巧：缩略图模式和列表模式时，单击素材列表框中字段栏中的字段，就可以将该字段设置为窗口中的关键字段，同时按照升序排列。再次单击，即可变成降

序排列。

1.3.3 Timeline窗口

Timeline 窗口是一个基于时间轴的显示窗口，Premiere 6.0 中几乎所有的素材编辑工作都在这里完成。图 1.14 显示了打开范例文件 ZTOUR.pj 后的 Timeline 窗口。

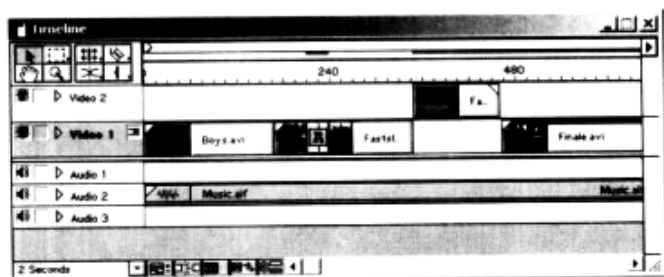


图 1.14 打开范例文件 ZTOUR.pj 后的 Timeline 窗口

可以看到，Timeline 窗口中有视频轨道（Video Track）、音频轨道（Audio Track）以及用来添加过渡效果的过渡轨道（Transition Track），另外还有工具条、滑动条、状态条和时间坐标轴（最长可设置为 3 小时）等组件。

在 Timeline 窗口中，以图标的方式显示了每个素材片段在时间轴上面的位置、持续时间以及各个素材之间的关系。同时允许用户选择、调整和修改每个素材的状态（包括长度、在时间坐标轴上出现的位置）。

用户可以自己定义 Timeline 窗口的显示模式。单击窗口右上方的  按钮，可以打开如图 1.15 所示的窗口控制菜单。

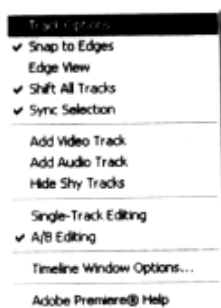


图 1.15 窗口控制菜单

下面将详细介绍这些菜单项的功能。

Timeline Window Options 菜单项

选择这个菜单项，进入如图 1.16 所示的对话框。