



中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书

Premiere 实用教程

陈振宇 主编

项目导向 易教易学

引领学生 体验成功



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



附赠1CD和电子教案

■ 中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书

Premiere 实用教程

陈振宇 主编

图书在版编目(CIP)数据

Premiere 实用教程 / 陈振宇主编. — 北京: 机械工业出版社, 2006.7
中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书
ISBN 7-111-12461-6

I. P... II. 陈... III. 图形软件, Premiere - 专业
学校 - 教材. IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第070672号

机械工业出版社(北京百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑: 何月林、邓颖广
责任编辑: 邓颖广、张俊才、张世琴、曹仕校、程俊巧
封面设计: 陈、燕、游
责任印制: 魏汉军

北京丰印制厂印刷

2006年8月第1版·第1次印刷

184mm×260mm·11.2印张·281千字

0-001-4-000册

定价: 22.00元(含CD)



凡购本书, 如蒙赐教, 请至本社发行部联系

本社发行部电话(010) 68329636

本社编辑部电话(010) 88379083

机械工业出版社

本书是为中等职业学校多媒体影视制作专业学生编写的一本关于数码影视编辑软件 Premiere 6.5 的使用方法和技巧的标准教程。

本书以“项目驱动”为编写原则，主要从 Premiere 6.5 的相关知识、菜单命令、工作窗口及工具面板等方面进行了详细的介绍，并通过典型实例的制作将基本知识系统化，使读者充分了解 Premiere 6.5 项目开发的过程和方法，本书还介绍了 Premiere 6.5 中各种过渡效果和滤镜效果，并从艺术的角度详细介绍了各种拍摄技巧。

随书附赠的光盘中包括书中所有任务的素材，便于读者练习，同时提供了所有任务的完成效果，用于验证和对照。为了便于教师进行多媒体演示教学，光盘中还提供了电子教案。

本书面向初、中级用户，适用于中职、技校及各类社会培训班作为教材使用。同时还可作为影视制作爱好者的自学读本。

图书在版编目 (CIP) 数据

Premiere 实用教程/陈振宇主编. —北京: 机械工业出版社, 2006.7

中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书
ISBN 7-111-19461-6

I. P… II. 陈… III. 图形软件, Premiere - 专业学校 - 教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 070675 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 何月秋、邓振飞

责任编辑: 邓振飞 版式设计: 张世琴 责任校对: 程俊巧

封面设计: 饶 薇 责任印制: 洪汉军

北京京丰印刷厂印刷

2006 年 8 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm × 260mm · 11.5 印张 · 281 千字

0 001—4 000 册

定价: 25.00 元 (含 1CD)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话 (010) 68326294

编辑热线电话 (010) 88379083

封面无防伪标均为盗版

中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书

编委会名单

主 任 黄景容

副 主 任 (按姓氏笔画排序)

王 德 史完美 朱爱群 (常务) 何月秋
聂晓溪 雷 莉

顾 问 陈瑞藻 戴士弘

委 员 (按姓氏笔画排序)

尤一佳	王训泉	王朝蓬	毛鸿亮	齐文海
刘 娟	吴东起	李 远	张 晶	张 瑾
李毅峰	杨 戈 (常务)	杨光宏	陈 昀	
陈佳玉	杨泽明	陈运海	陈振宇	苗家鸿
邹 康	郑 娟	赵艳云	唐顺华	耿喜哲
郭汉桥	黄若房	楚王辉	谭晓华	

本书主编 陈振宇

本书参编 梁健明 李智宏 刘小兵

序

首先感谢您选择了这套为您量身定做的“中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书”!

根据教育部、信息产业部关于确定《职业院校开展计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训工作的通知》和教育部职教司关于制定《2004~2007年职业教育与培训教材开发编写计划》的通知,针对目前图书市场上中职计算机教材的状况,我们组织了来自珠江三角洲地区和北京地区的12所知名职业技术学校、技师学院、技校的30多名有丰富教学经验的专业教师、企业专家和IT业代表共同研讨、编写、审定了这套针对性、实用性较强的“中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书”。

目前图书市场上计算机类教材非常多,但是真正面对中职层次实用、好用的教材为数不多。现有的绝大多数教材体系将知识学习与专业技能训练完全剥离开来,学生在学知识时,并不知道学了有什么用、什么时候能用得上、如何用;而在训练专业技能时,又往往出现不知道要用到哪些知识、如何解决实际问题。使用这样的教材来进行教学,教师难教,学生难学,教学效果不理想。

为解决中职教师和学生的困惑,我们采用当前中职教育大力提倡的“项目驱动”及“任务驱动”模式建构了新的教材体系。在本套教材中,我们坚持摒弃以往“就知识讲知识”的传统做法,把知识点的学习与专业技能的训练有机地结合起来,从最有利于学生学习的角度来组织教材,充分体现“以学生为主体”的主导思想。

与高等教育(强调理论体系的完整性、知识的全面性,要求具备今后从事研究工作的扎实理论基础)不同的是,职业技术教育以培养动手能力强、技能水平高、面向企业实际应用的技能型专门人才为主要目标,因此我们在编写教材时始终坚持以下几个原则:

1. 针对性强——结合中职学生的实际情况,以项目和任务驱动的教学手法,让学生在训练和提高专业技能的同时,完成对相应知识点的理解和掌握;让学生在自主地、逐步解决实际问题的过程中不时地享受成功的喜悦,增强自信心。

2. 培养目标明确——始终坚持专业技能人才的培养方向,强调“先会用,后总结,再理论提高”;内容安排上符合认知规律,由浅及深,由易到难。

3. 依据清楚——本套教材以教育部《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》为依据,并尽可能多地与相关专业国家职业资格考证标准相结合,力求使教材内容覆盖相应技能鉴定的各项要求,使学生在课程学习结束时可以参加考证,对学习成果有一个非常明确的检验标准。

4. 时效性强——除了保证使用最新的软件版本、最新的技术外,在项目和任务的设计上也充分考虑到实用性,尽量贴近企业的岗位用人需求,这也是我们这次编委会邀请企业技术专家参与的初衷之一。

5. 教学理念新——改变传统教材“以教师的教为主”的思路,树立起“以学生的学和练为主”的先进教学理念。因为技能是通过学生一遍一遍地练会的,而不是听老师讲课听会的。相



信这一点能得到大家的认可,也会在教材的使用过程中进一步得到验证。

6. 方便教学——本套教材为教师教学提供了很多方便,大部分教材都附有电子教案或教学课件,部分教材随书附有光盘。内容包括各章节的电子教案、完成书中项目或任务所需的素材、完成项目或任务实现的效果图、源程序、该课程考核模拟试题和习题答案等。其中很多素材都可以直接或稍作改动应用于教学,有效地减少了教师的备课时间,让教师把更多的时间和精力放到如何改善和提高教学效果上来。

本套教材包括计算机软件专业、计算机网络技术及应用专业、多媒体应用技术专业等三个专业方向共 23 本教材(详见封四书目)。

本套教材在编写过程中得到了参与本套教材开发项目的各院校领导的大力支持和帮助,全体编审人员也积极配合、通力合作,为完成高质量的教材付出了艰辛的劳动,在此对他们一并表示由衷的感谢!

在全体编审人员的共同努力下,本套教材有 11 本被评为“教育部职业教育与成人教育司推荐教材”,经教育部确认,特聘请了 22 位有丰富教学经验的专家教授担任审定专家,从而保证了本套教材的质量,在此谨对参与本套教材审定的各位专家表示深深的敬意和衷心的感谢!

虽然我们力求将本套教材做到最好,但由于时间和编审者的水平有限,教材中的错漏之处在所难免,殷切希望广大读者对我们的教材提出宝贵的意见和建议。为及时收集大家对教材中可能存在问题的意见和建议,我们创建了“中国职教论坛”<http://www.cnzhijiao.com>,欢迎广大读者在使用教材的过程中与我们及时沟通、交流。

在书末附有“读者意见反馈表”,真诚期待广大读者的意见和建议,以便我们更好地为您服务。

本套教材编委会

前 言

随着数码产品的普及，数码影视作品正成为数字生活的新热点，作为平面设计、桌面出版、网络出版和数字视频等领域均有建树的 Adobe 公司，推出了 Premiere 这一功能强大的影视作品编辑软件，实现了在各种平台和硬件配置下都可以制作专业级的视频作品。使普通人编辑和制作影视作品的梦想成为可能，也开辟了新的计算机应用市场。

本书是根据多媒体及影视制作培训的需要而编写的，以影视编辑的操作要求为依据，结合多位一线教师的教学实践，力求突出重点、明确目标，理论和实践相结合。本书具有以下特色：

1. 项目驱动教学法，目的明确，层次清晰

技能型人才的培养，是以提高学生职业实践能力和职业素养为宗旨的，倡导通过具体的实践活动积累工作经验，本书的内容顺应了这一要求，通过相关任务的实操训练，使读者能掌握具体的操作技能，同时根据读者认知过程的规律划分层次，形成一种循序渐进的培养模式。

2. 语言简练、图文并茂、突出实操指导性

操作过程中关键操作全部使用图形进行说明，使读者能首先掌握操作技巧。在实践操作的同时结合本任务所涉及的知识要点进行汇总和讲解。在感性认识的基础上加以理性的理解。

3. 编著结合，突显特色

教材内容的只编少著现象，造成了市场很多教材如出一辙，内容安排上也只是根据软件操作的区域机械地划分。本教材的编写意在克服这种类同感，编者从总结教学实践经验出发，以项目及任务的设置为主线，有针对性地对教材内容的重点和难点进行深入浅出的说明和讲解。使教材编著结合，更加符合教学过程的要求，紧扣教学实践。

4. 理论与实践比例适当，具备教材指导功能的普遍性

强调实践并非完全放弃理论，作为视频作品的设计者和制作者，要完成一个成功的作品，纯操作技巧的学习是不够的，因而在本书第 9 章对非线性编辑的基础理论进行了阐述，即深化了读者对影视制作实践的理解和把握，提升读者的影视制作理论与实践结合的能力，更为读者进行更高层次的学习奠定了一定的基础。

5. 随书附有多媒体光盘

光盘内容包括书中所有任务的素材，便于读者练习，同时提供了所有任务的完成效果，用于验证和对照。为了便于教师进行多媒体演示教学，光盘中还提供了电子教案。

本书由陈振宇主编，全书共 9 章，其中第 1、5、6、8、9 章及附录由陈振宇编写，第 3 章由梁健明编写，第 7 章由李智宏编写，第 2、4 章由刘小兵编写。在编写过程中还得到了



江门市高级技工学校领导和计算机科组教师们的大力支持，在此一并表示感谢。由于编者经验有限，书中难免会有疏漏和不足之处，诚挚希望各方的反馈与指教。

编 者

第1章 绪论

1.1 计算机的发展及其应用

1.1.1 计算机的发展

1.1.2 计算机的主要性能指标

1.1.3 计算机系统的组成

1.1.4 计算机系统的层次结构

1.2 计算机系统的组成

1.2.1 计算机系统的组成

1.2.2 计算机系统的组成

1.2.3 计算机系统的组成

1.2.4 计算机系统的组成

1.2.5 计算机系统的组成

1.2.6 计算机系统的组成

1.2.7 计算机系统的组成

1.2.8 计算机系统的组成

1.2.9 计算机系统的组成

1.2.10 计算机系统的组成

1.2.11 计算机系统的组成

1.2.12 计算机系统的组成

1.2.13 计算机系统的组成

1.2.14 计算机系统的组成

1.2.15 计算机系统的组成

1.2.16 计算机系统的组成

1.2.17 计算机系统的组成

1.2.18 计算机系统的组成

1.2.19 计算机系统的组成

1.2.20 计算机系统的组成

1.2.21 计算机系统的组成

1.2.22 计算机系统的组成

1.2.23 计算机系统的组成

1.2.24 计算机系统的组成

1.2.25 计算机系统的组成

1.2.26 计算机系统的组成

1.2.27 计算机系统的组成

1.2.28 计算机系统的组成

1.2.29 计算机系统的组成

1.2.30 计算机系统的组成

1.2.31 计算机系统的组成

1.2.32 计算机系统的组成

1.2.33 计算机系统的组成

1.2.34 计算机系统的组成

1.2.35 计算机系统的组成

1.2.36 计算机系统的组成

1.2.37 计算机系统的组成

1.2.38 计算机系统的组成

1.2.39 计算机系统的组成

1.2.40 计算机系统的组成

1.2.41 计算机系统的组成

1.2.42 计算机系统的组成

1.2.43 计算机系统的组成

1.2.44 计算机系统的组成

1.2.45 计算机系统的组成

1.2.46 计算机系统的组成

1.2.47 计算机系统的组成

1.2.48 计算机系统的组成

1.2.49 计算机系统的组成

1.2.50 计算机系统的组成

1.2.51 计算机系统的组成

1.2.52 计算机系统的组成

1.2.53 计算机系统的组成

1.2.54 计算机系统的组成

1.2.55 计算机系统的组成

1.2.56 计算机系统的组成

1.2.57 计算机系统的组成

1.2.58 计算机系统的组成

1.2.59 计算机系统的组成

1.2.60 计算机系统的组成

1.2.61 计算机系统的组成

1.2.62 计算机系统的组成

1.2.63 计算机系统的组成

1.2.64 计算机系统的组成

1.2.65 计算机系统的组成

1.2.66 计算机系统的组成

1.2.67 计算机系统的组成

1.2.68 计算机系统的组成

1.2.69 计算机系统的组成

1.2.70 计算机系统的组成

1.2.71 计算机系统的组成

1.2.72 计算机系统的组成

1.2.73 计算机系统的组成

1.2.74 计算机系统的组成

1.2.75 计算机系统的组成

1.2.76 计算机系统的组成

1.2.77 计算机系统的组成

1.2.78 计算机系统的组成

1.2.79 计算机系统的组成

1.2.80 计算机系统的组成

1.2.81 计算机系统的组成

1.2.82 计算机系统的组成

1.2.83 计算机系统的组成

1.2.84 计算机系统的组成

1.2.85 计算机系统的组成

1.2.86 计算机系统的组成

1.2.87 计算机系统的组成

1.2.88 计算机系统的组成

1.2.89 计算机系统的组成

1.2.90 计算机系统的组成

1.2.91 计算机系统的组成

1.2.92 计算机系统的组成

1.2.93 计算机系统的组成

1.2.94 计算机系统的组成

1.2.95 计算机系统的组成

1.2.96 计算机系统的组成

1.2.97 计算机系统的组成

1.2.98 计算机系统的组成

1.2.99 计算机系统的组成

1.2.100 计算机系统的组成

目 录

序
前言

第1章 Premiere 6.5 概述	1
1.1 认识 Premiere	1
1.1.1 Premiere 介绍	1
1.1.2 Premiere 的特色功能	2
1.1.3 Premiere 6.5 的新功能	3
1.2 项目1 Premiere 6.5 的安装和使用	5
1.2.1 任务1 Premiere 6.5 的安装	5
1.2.2 任务2 Premiere 6.5 的启动及设置	7
1.3 项目2 熟悉 Premiere 6.5 的主要操作窗口	8
1.3.1 任务1 “节目”窗口的操作	9
1.3.2 任务2 “时间线”窗口的设置	10
1.3.3 任务3 “监视器”窗口的操作	11
1.4 项目3 Premiere 6.5 的参数设置	12
习题	15
第2章 切换与过渡效果	16
2.1 项目1 视频镜头切换与过渡的应用	16
2.1.1 任务1 镜头切换操作——快乐的小猫	17
2.1.2 任务2 淡入淡出操作——时光倒流	20
2.1.3 任务3 圆形划变过渡操作——挑战风浪	25
2.1.4 任务4 交叉缩放操作——数字化星球	29
2.2 Premiere 6.5 的过渡效果介绍	32
2.2.1 3D Motion 类过渡效果	32
2.2.2 Dissolve 类过渡效果	34
2.2.3 Zoom 类过渡效果	35
2.2.4 Special Effects 类过渡效果	37
2.2.5 Wipe 类过渡效果	38
2.2.6 Iris 类过渡效果	40
2.2.7 Map 类过渡效果	41
2.2.8 Page Peel 类过渡效果	42
2.2.9 Slide 类过渡效果	42



2.2.10	Stretch 类过渡效果	44
2.2.11	Quick Time 类过渡效果	45
	习题	45
第 3 章	文字和图形字幕的制作	47
3.1	项目 1 制作静态字幕	47
3.1.1	任务 1 我的童年——制作彩色文字字幕	48
3.1.2	任务 2 跳动的青春——制作路径文字	53
3.1.3	任务 3 数学天地——制作图形字幕	54
3.2	项目 2 滚动字幕和模板的使用	56
3.2.1	任务 1 诗歌欣赏——滚动字幕制作	56
3.2.2	任务 2 世界名曲——使用模板创建字幕	58
	习题	59
第 4 章	视频滤镜效果	61
4.1	项目 1 给视频加入滤镜效果	62
4.1.1	任务 1 模糊的记忆——焦距虚化滤镜效果举例	62
4.1.2	任务 2 时空转换——扭转滤镜效果举例	65
4.1.3	任务 3 失色的花朵——色彩过滤滤镜效果举例	68
4.1.4	任务 4 多彩的花朵——色彩替换滤镜效果举例	69
4.2	项目 2 常用滤镜效果分类介绍	72
4.2.1	Adjust 视频滤镜效果组	72
4.2.2	Blur 视频滤镜效果组	72
4.2.3	Channel 视频滤镜效果组	73
4.2.4	Distort 视频滤镜效果组	73
4.2.5	Image Control 视频滤镜效果组	74
4.2.6	Perspective 视频滤镜效果组	74
4.2.7	Pixelate 视频滤镜效果组	75
4.2.8	Render 视频滤镜效果组	75
4.2.9	Sharpen 视频滤镜效果组	75
4.2.10	Stylize 视频滤镜效果组	75
	习题	76
第 5 章	透明度叠加效果	77
5.1	项目 1 运用视频的透明叠加效果	77
5.1.1	任务 1 水上运动——渐变透明度叠加效果举例	78
5.1.2	任务 2 空中飞舞——键控透明度叠加效果举例	80
5.2	项目 2 运用视频的蒙板叠加效果	84
5.2.1	任务 1 黑白之间——蒙板的创建和叠加	84



5.2.2 任务2 窗外的风景——Alpha通道的创建和叠加	87
5.2.3 任务3 霓虹闪烁——彩色蒙板的创建和叠加	90
5.3 视频的蒙板叠加效果介绍	92
习题	98
第6章 视频的运动效果	99
6.1 项目1 熟悉视频运动的基本技巧	99
6.1.1 任务1 夜色阑珊——创建视频的简单运动	100
6.1.2 任务2 精彩回放——控制运动的缩放	103
6.2 项目2 视频运动技巧的综合应用实例	106
任务 仙女下凡——控制运动的轨迹和角度	106
习题	110
第7章 音频处理	111
7.1 项目1 音频的编辑与处理	111
7.1.1 任务1 声音的播放和剪辑	112
7.1.2 任务2 增益与渐变	115
7.1.3 任务3 左右声道的摇摆与音量声道调节	120
7.1.4 任务4 使用音频合成器(调音台)调节音频	122
7.2 项目2 音频滤镜的使用	126
7.2.1 任务1 清除音频杂音	126
7.2.2 任务2 高低音的调节	128
习题	130
第8章 综合应用实例——电子相册的制作	131
8.1 任务1 创意构架——创作的思路 and 主题	132
8.2 任务2 文件整理——素材的收集和制作	134
8.3 任务3 节目制作——节目的编辑和预演	137
8.4 任务4 大功告成——节目的编码和输出	141
习题	145
第9章 影视理论概述	146
9.1 镜头技巧	147
9.1.1 镜头的推、拉技巧	147
9.1.2 摇镜头技巧	148
9.1.3 移镜头技巧	148
9.1.4 跟镜头技巧	148
9.1.5 升降镜头技巧	149
9.1.6 甩镜头技巧	149



9.1.7 旋转镜头技巧	149
9.1.8 晃动镜头技巧	149
9.2 影视叙述——蒙太奇技巧	150
9.2.1 蒙太奇技巧在影视节目中的作用	150
9.2.2 镜头组接蒙太奇	150
9.2.3 组接镜头的一般规律和方法	152
9.2.4 长镜头	155
9.3 声画组接蒙太奇	155
9.3.1 影视语言	155
9.3.2 影视音乐	157
9.4 声音蒙太奇	158
9.4.1 声音的组合形式及其作用	158
9.4.2 影视节目中的声音艺术处理	159
附录	160
附录1 《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训 指导方案》节选	160
附录2 Premiere 6.5 的配置要求	164
附录3 Premiere 6.5 的快捷键列表	165
附录4 部分习题答案	168
参考文献	171

第 1 章 Premiere 6.5 概述

本章应知

1. Premiere 6.5 的特色功能
2. Premiere 6.5 的新功能
3. Premiere 6.5 的系统配置要求
4. Premiere 6.5 的工作界面及偏好设置

本章应会

1. Premiere 6.5 的安装和启动
2. Premiere 6.5 主要窗口的作用和操作

1.1 认识 Premiere

1.1.1 Premiere 介绍

Adobe Premiere 与广为人知的 Photoshop 软件都出自 Adobe 公司, Adobe 公司在多媒体领域的地位有目共睹,它在平面设计、桌面出版、网络出版和数字视频等领域拥有一系列优秀的



图 1-1 Adobe Premiere 6.5 启动画面



软件。Adobe Premiere 是一种功能强大的影视作品编辑软件，可以在各种平台下和硬件配合使用。在普通微机上，配以比较廉价的压缩卡或输出卡也可制作出专业级的视频作品和 MPEG 压缩影视作品。

Premiere 6.5 (见图 1-1) 是 Adobe 公司新近推出的产品，凭借其强大的功能以及相对低廉的价格，已经成为 PC 和 Macintosh 平台上的主流视频非线性编辑软件。能对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工，并最终生成电影文件。另外，通过 Premiere 6.5 与 Adobe 公司的其他产品 (After Effects、Photoshop、Illustrator 以及 Streamline 等) 的紧密集成，为用户提供了一个完整的视频设计解决方案。

1.1.2 Premiere 的特色功能

数码影视制作正成为数字生活中的新热点。随着个人电脑性能的不不断提升，操作简单、功能强大的视频编辑软件也层出不穷，这使得制作一部专业级的影视作品对于普通人来说不再是个梦想，Premiere 正是这类视频编辑软件中的佼佼者。Premiere 的特色功能如下：

(1) 直观和方便的 A/B 轨编辑。A/B 轨编辑是 Adobe Premiere 的一个重要特色。在时间线编辑模式下，选择“A/B Editing”编辑模式，可以在视频 1A 和视频 1B 轨道之间的“切换”轨道上添加转场效果，此时用户可以任意调整素材重叠的时间以及转场持续的时间，如图 1-2 所示。

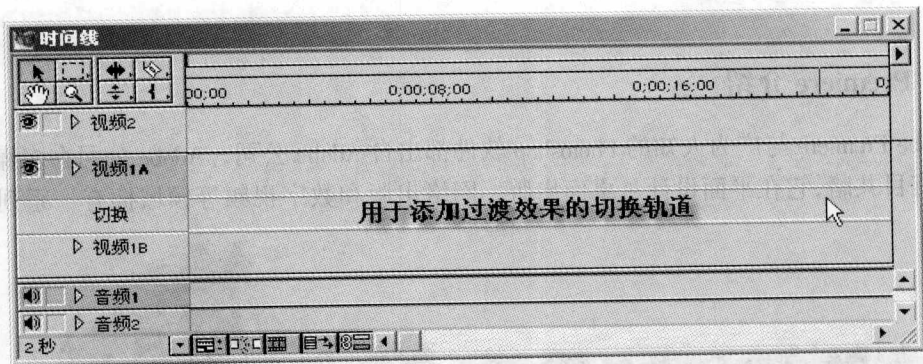


图 1-2 A/B 模式的“时间线”窗口

(2) 丰富的第三方插件。与 Adobe 公司的其他产品一样，Adobe Premiere 开放性好，拥有众多的第三方插件，例如我们常见的 Hollywood FX、Final Effects、Add Effects 等。这些插件和 Premiere 无缝衔接，极大地扩展了 Adobe Premiere 的功能。

(3) 支持多种音频格式。包括 Mid、Wav、Mp3 等，使用户很容易找到自己需要的音乐素材，并将其应用到自己制作的电影中。

(4) 使用非线性编辑功能进行即时修改。以幻灯片风格播放素材，具有可变的焦距和单帧播放能力。

(5) 特殊效果的运用。其中的运动控制可以使任何静止或动态的画面沿某个路径飞翔，同时还可以实现扭转、变焦、旋转和变形等效果。还包括众多的过渡效果，既可以选择默认的过渡设置，也可自己创建和调整过渡效果。



(6) 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 运用“流”技术, 使用户可在网上即时观看由 Premiere 制作的 Real video 视频。另外, 使用 Premiere 可直接生成 Gif89a 动画。

(7) 丰富的动态滤镜功能, 能轻易地实现动态画面滤镜效果的添加。

1.1.3 Premiere 6.5 的新功能

与以往版本相比较, Premiere 6.5 的主界面与上一版 Premiere 6.0 没有太大区别, Premiere 6.5 新增的功能也不是很多, 但是, Premiere 6.5 新增的实时预演功能、增强的字幕编辑器、功能强大的音频编辑工具以及新增的 MPEG 编码器“Adobe MPEG Encoder”和 DVD 制作工具“DVD it!”却使 Adobe Premiere 的功能产生了一个飞跃。

1. 实时预演功能 (Real-time Preview)

实时预演在视频非线性编辑过程中具有重要的意义。它不仅可以让用户即时看到最终的输出效果, 最重要的是用户可以利用实时预演随时修改不符合自己要求的地方, 而不必等待漫长的渲染输出, 因此极大地提高了工作效率。Premiere 6.5 的实时预演支持其所有的特效、转场和字幕, 是 Adobe Premiere 6.5 的一项重要功能。使得 Adobe Premiere 6.5 无需增添新的设备即可通过软件在普通的 PC 机上实现实时预演功能 (Real-time Preview)。用户可以选择菜单栏“时间线→预演”或者直接按下“Shift + Enter”组合键观察实时预演效果。

注意: 实时预演功能对系统硬件要求较高, 按照 Adobe 公司的要求至少需要 Pentium III 800MHz 的处理器 (推荐: 双 Pentium4 处理器)。但是, Premiere 6.5 也可以动态调节实时预演的视频质量和帧速率, 当用户的系统配置较低或者在视频中运用了大量的特效, Premiere 6.5 会适当地降低视频质量和帧速率以完成实时预演。用户可以通过选择“节目→节目设置→关键帧和生成设置”, 然后在弹出的窗口中勾选“实时预演”来激活实时预演功能 (如果没有选择该项, 也可以通过同时按下“Shift + Enter”进行实时预演)。

2. 增强的字幕编辑器

以前版本的 Adobe Premiere 字幕功能较为单一, 为了实现较为复杂的字幕效果, 往往需要结合 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator 等其他软件来增强 Adobe Premiere 的字幕功能。Adobe Premiere 6.5 增强了字幕编辑器的功能, 新的字幕编辑器 (Adobe Title Designer) 在字幕编辑功能上非常强大。

(1) 专业的字幕排版控制功能。字幕编辑器集成了各种排版控制功能, 包括字体、字号、字型、字距、行距、基线位移等, 除此之外, 用户还可以对字体进行各种修饰, 使字幕产生各种生动的效果, 例如为字体添加轮廓和材质、应用浮雕和倾斜效果、控制字体的透明度、应用阴影和渐变填充效果等。因此, 用户完全可以利用新的字幕编辑器精确地设计出与 Adobe Illustrator 和 Adobe In Design 相媲美的特效字幕。

(2) 新增的绘图工具。字幕编辑器集成了许多矢量绘图功能, 用户可以利用各种绘图工具在字幕上直接绘制各种图形, 例如直线、矩形、圆形和多边形。字幕编辑器还包含一个更加强大的钢笔工具, 利用钢笔工具可以绘制出更加复杂的矢量图形。此外, 字幕编辑器还提供了在矢量绘图软件中常见的“文字跟随路径”和“群组”的功能, 极大地扩展和增强了字幕编辑器的功能。

(3) 文本及外观风格。Adobe Premiere 6.5 内置了大量的文字风格样式, 使用文字风格样



式可以高效快捷地设计各种特效字幕。在字幕编辑器中，风格样式选项面板可以方便用户预览风格样式库中的各种文字风格样式，用户不仅可以使使用样式库内置的样式，还可以自定义样式。自定义的样式可以包括各种格式，例如文字的基本属性、填充 (Fill)、阴影 (Shadow) 等效果。

(4) 专业的标题和字幕模板。字幕编辑器内置 300 多个专业的标题和字幕模板，包括静止和滚动字幕，这些模板涉及日常生活的方方面面，例如庆典、娱乐、自然、体育、旅游等，用户还可以根据自己的需要定制自己的模板，并且指定创建新标题时默认的模板类型。点击“模板 (Templates)”按钮即可打开模板窗口，用户可以在该窗口中通过缩略图浏览模板，或者将选中的模板应用到标题中。

(5) 精确的动画控制。字幕编辑器还可以为设计好的字幕创建垂直滚动字幕 (上下移动的字幕) 或水平滚动字幕 (左右移动的字幕)，用户可以在时间线上为整个字幕设计动画。不论垂直滚动字幕还是水平滚动字幕，它们在屏幕上移动的速度都决定于字幕在时间线上的持续时间，持续时间越长，字幕移动的速度越慢，反之亦然。字幕编辑器可以精确地控制字幕运动，因此无须用户参与。但是在某些时候，为了实现一些特殊效果，用户可以在时间线上设置关键帧，用来控制字幕的位置、大小和透明度，必要时还可以应用一些特殊的效果滤镜以及其他更多的效果。

3. 功能强大的音频编辑工具

TC Works 公司作为专业音频设备生产厂商，其开发生产的音频效果器设备以其卓越的处理效果而享誉国际。音频效果器有很多种，它的作用就如同图像处理软件中的滤镜，可以使声音产生千变万化的效果。为了增强 Adobe Premiere 的音频编辑功能，实现更为专业的音响效果。Premiere 6.5 (Windows 版) 新增了 TC Works 公司的功能强大的音频效果器插件 TC Native Essentials。该插件包含三个效果器：TC Reverb (混响效果器)、TC EQ (均衡器) 和 TC Dynamics (动态效果器)。

(1) TC Reverb 是一个混响效果器。混响简单地说就是声音余韵，即音源在空间反射回来的声音。适当设置混响可以扩展声场，为音乐增加空间感和现场感，更真实地再现声音源，如图 1-3 所示。

(2) TC EQ 是一个均衡器，它用来提升或衰减某些频段的音量，以达到调整音色的目的，如图 1-4 所示。

(3) TC Dynamics 是一个动态效果器。一般来说动态效果器是“压限器” (Compressor)、“限制器” (Limiter)、“扩展器” (Expander)、“门” (Gate) 四大类效果器的总称，TC Dynamics 其实就是一个压限器，它可以将音量限制在一定的范围之内，当音量过高或过低时，就可以对其按照一定的比例进行衰减，如图 1-5 所示。



图 1-3 TC Reverb (混响效果器) 控制面板

4. Adobe MPEG Encoder 视频压缩程序

Adobe Premiere 6.5 (Windows 版) 新增了一个 MPEG 编码器 Adobe MPEG Encoder 和一个 DVD 编辑与刻录程序“DVDit!”，用户无需借助第三方 MPEG 编码插件就可以实现 MPEG 编码，并且在 Premiere 6.5 中直接将视频文件输出为 DVD、SVCD、VCD 和 CDVD。

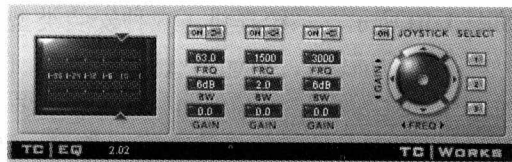


图 1-4 TC EQ (均衡器) 控制面板



图 1-5 TC Dynamics (动态效果器) 控制面板

1.2 项目 1 Premiere 6.5 的安装和使用

1.2.1 任务 1 Premiere 6.5 的安装

Premiere 6.5 安装步骤如下:

(1) 打开安装光盘, 选择安装程序 Setup.exe。

(2) 双击 Setup.exe 文件, 开始 Adobe Premiere 6.5 的安装。这时有几秒钟的预安装时间, 如图 1-6 所示。

(3) 预安装结束后, 进入安装“欢迎”界面, 如图 1-7 所示。在正式安装界面上, 提示用户在安装 Adobe Premiere 6.5 之前要关闭所有当前运行的程序, 以保证安装过程中对较大内存空间的需要。

(4) 单击“Next”按钮, 继续进行安装, 进入“语言选择”对话框, 如图 1-8 所示。在这个对话框中, 选择当前所在的国家, 这里选择默认语言设置“**All Other Languages**”。

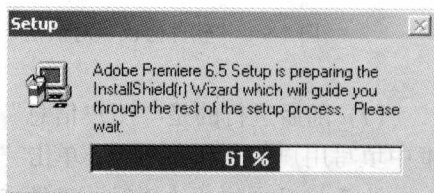


图 1-6 预安装进度

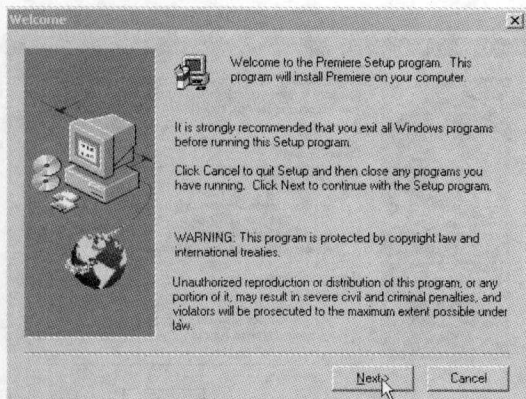


图 1-7 进入安装“欢迎”界面

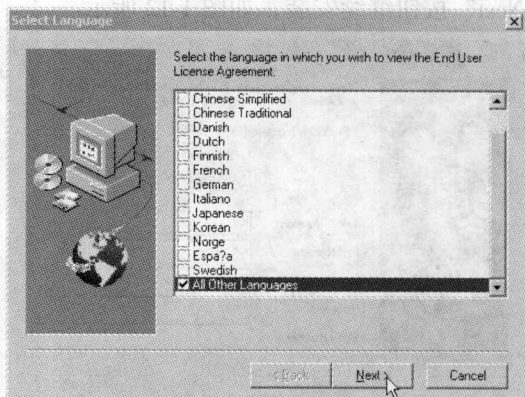


图 1-8 “语言选择”对话框

(5) 单击“Next”按钮进入“软件协议”对话框, 如图 1-9 所示。在“软件协议”对话框中, 系统提示用户, 假如不同意协议的话, 安装就会自动关闭; 只有同意了软件协议, 安装才能继续进行。这里单击“Accept”按钮, 继续安装。