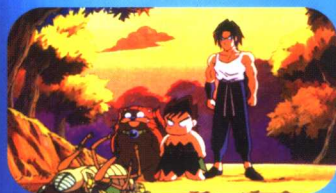


● 电视讲座配套教材



# Adobe Premiere

## 影视剪辑培训教程



方 旻 郝晓燕 李泓锦 编著  
北京计算机教育培训中心 组编

41-43



清华大学出版社

电视讲座配套教材

# Adobe Premiere 影视 剪辑培训教程

方枚 郝晓燕 李泓锦 编著  
北京计算机教育培训中心 组编

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书全面介绍了 Adobe Premiere 6.5 的强大功能,全书共 11 章,内容包括 Premiere 6.5 概论、窗口、命令、切换的应用、透明和运动的设置方法,效果应用以及采集和输出知识。

本书通过大量的实例,深入浅出地介绍了 Premiere 6.5 的使用方法。本书适合从事视频编辑合成工作的专业人士、多媒体制作人员、网页设计师以及广大准备投身于视频制作、动画设计的电脑爱好者,也可作为高等院校相关专业教材以及社会相关培训班教学使用。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

### 图书在版编目(CIP)数据

Adobe Premiere 影视剪辑培训教程/方枚,郝晓燕,李泓锦编著. —北京:清华大学出版社,2003.11  
ISBN 7-302-07379-1

I. A... II. ①方...②郝...③李... III. 图形软件, Premiere-技术培训-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 091047 号

出 版 者: 清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

社 总 机: 010-62770175

责任编辑: 宋 韬

封面设计: 付剑飞

印 装 者: 北京市清华园胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印张: 20.75 字数: 475 千字

版 次: 2003 年 11 月第 1 版 2003 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-07379-1/TP·5354

印 数: 1~5000

定 价: 36.00 元(附光盘 1 张)

地 址: 北京清华大学学研大厦

邮 编: 100084

客户服务: 010-62776969

# 《Adobe Premiere 影视剪辑培训教程》

## 编委会

主编：胡纪华

编委：李 涛 雷 波 李传铮 赵新国  
张民久 马 鑫 程绪琦

## 前 言

Adobe Premiere 是一个用于视频、音频编辑的专业影视后期制作系统。尽管熟悉这个软件的电脑爱好者并不多,但是学习应用该系统的用户正在迅速增多,原因有以下两点:

首先,它的应用范围已不再只限于专业影视后期制作。Adobe Premiere 不仅可以使您在计算机上编辑并观看多种文件格式的电影,还可以制作优化过的编辑判定列表(Edit Decision List 简称 EDL)。通过其他计算机外部设备,甚至可以进行电影素材的采集,可以将您的作品输出到录像带、CD-ROM、Web,或将 EDL 输出到录像带生产系统,以及用于电脑游戏制作等。

其次,它的实用性正在得到广泛认可。一套基于计算机的非线性节目制作系统,价格可以控制在 20 万元左右,但对于很多人来说,这是一个天文数字,而用 Premiere 的软件再配以一块千元左右的视频采集卡,用户就可以对自己拍摄的节目进行编辑制作了,不需花费数十万元的设备投资同样可以得到非常专业的影像效果。无论是数十秒的电影标题制作,还是长时间的剪辑和特别效果,使用 Premiere 来制作都能游刃有余。

Premiere 不但广泛地用于各级电视台,而且对于其他市场也有着巨大的潜力。使用 Premiere 编辑多媒体制作中的视频对象,要远远强于传统的多媒体视频处理软件。网络带宽的增加,也使得在 Internet 上传输高质量的视频文件成为可能。对于动画设计师来说,动画软件中的编辑工具远远不能满足大型动画编辑合成的需要,必须有一个专业的编辑软件来进行动画的后期编辑工作。基于上面的情况,越来越多的多媒体制作人员、网业设计师和动画设计师们也开始使用 Premiere。

本书由全国首批 Adobe 认证设计师(教师级)方救、郝晓燕、李泓锦编著,参加编写及资料搜集等工作的还有张军斌、徐晨阳、李乐、韦建涛、李冰、马文广、王恩泽、秦化雨、白容涛、李声等。由于时间仓促,书中缺点、错误在所难免,恳请读者批评指正。书中如遇技术问题,欢迎访问作者的主页 <http://accd.126.com>。以了解相关信息。

北京计算机教育培训中心根据本书制作的电视教学节目,近期将在北京电视台 BTV-3 与观众见面,各地方电视台也将陆续播出。北京电视台 BTV-3 播出时间为:每周五 10:20~11:10,周六 14:55~15:45,周日 13:30~14:20。

如要了解详细情况,请登录北京计算机教育培训中心的网站:[www.bcetc.com.cn](http://www.bcetc.com.cn) 查询,也可拨打咨询电话:010-68458056,68458057,68458052 或通过邮件联系,E-mail:[bcetc@bcetc.com.cn](mailto:bcetc@bcetc.com.cn)。

作 者  
2003 年 8 月

# 目 录

<b>第 1 章 概述</b> .....	1
1.1 Premiere 的发展历程 .....	1
1.2 安装指南 .....	2
1.2.1 系统要求 .....	2
1.2.2 安装 Premiere 6.5 .....	2
1.3 设置 Premiere 6.5 .....	3
1.3.1 General Settings(常规设置) .....	4
1.3.2 Video Settings(视频设置) .....	4
1.3.3 Audio Settings(音频设置) .....	5
1.3.4 Keyframe and Rendering Options (关键帧与渲染选项) .....	6
1.4 功能简介 .....	8
1.4.1 主要功能 .....	8
1.4.2 新增功能.....	10
1.4.3 Premiere 6.5 支持的文件格式 .....	11
1.5 基础知识.....	12
1.5.1 色彩基础.....	12
1.5.2 图形、像素和分辨率 .....	14
1.5.3 视频基础.....	15
1.5.4 音频基础.....	20
1.5.5 数字化硬件.....	21
1.5.6 非线性编辑.....	21
<b>第 2 章 窗口操作</b> .....	23
2.1 Project(项目)窗口 .....	23
2.1.1 在 Project 窗口导入素材 .....	25
2.1.2 素材显示模式.....	27
2.1.3 输出素材列表.....	29
2.2 Timeline(时间线)窗口 .....	30
2.2.1 在时间线上装配素材.....	31
2.2.2 Timeline 窗口的总体布局 .....	32
2.2.3 Video(视频)轨道 .....	32
2.2.4 Audio(音频)轨道 .....	36
2.2.5 编辑线.....	37
2.2.6 时间单位.....	38
2.2.7 工作区域.....	39
2.2.8 编辑工具栏.....	39

2.2.9 窗口设置工具栏	40
2.2.10 窗口设置	41
2.3 监视器	42
2.3.1 Monitor(监视器)窗口的布局	42
2.3.2 Monitor(监视器)窗口的设置	43
2.3.3 使用 Clip 窗口检索素材	46
2.3.4 素材监视器	47
2.3.5 联合预览控制	52
2.3.6 作品监视器	52
2.3.7 播放控制栏	53
2.3.8 设置标记点	55
2.3.9 插入和覆盖编辑	57
2.3.10 提出和挤压编辑	58
2.3.11 其他工具	59
2.4 音频混合器	59
2.4.1 音频混合器窗口	60
2.4.2 设置音频混合器窗口	62
2.4.3 调节音频电平	63
2.5 信息面板	64
2.6 命令面板	65
2.7 切换面板	67
2.8 浏览器面板	69
2.9 Video/Audio(视频/音频特效)面板	69
2.10 Effect Controls(效果控制)面板	70
2.11 History (历史记录)面板	71
<b>第3章 菜单命令</b>	<b>72</b>
3.1 File(文件)菜单	72
3.1.1 New Project	72
3.1.2 New	73
3.1.3 Open 和 Close	78
3.1.4 Save、Save As 和 Save a Copy	78
3.1.5 Revert	78
3.1.6 Capture	79
3.1.7 Import	79
3.1.8 Export Clip 和 Export Timeline	80
3.1.9 Get Properties for	80
3.1.10 Page Setup 和 Print	81
3.1.11 Exit	81
3.2 Edit(编辑)菜单	81

---

3.2.1	Undo 和 Redo .....	81
3.2.2	Cut 和 Clear .....	82
3.2.3	Copy 和 Paster .....	82
3.2.4	Paste To Fit 和 Paster Attributes .....	82
3.2.5	Duplicate Clip .....	84
3.2.6	Select All 和 Deselect All .....	85
3.2.7	Find 和 Locate Clip .....	85
3.2.8	Edit Original .....	86
3.2.9	Preferences .....	86
3.2.10	Online Settings(在线设置) .....	90
3.3	Project(项目)菜单 .....	90
3.3.1	Project Settings .....	90
3.3.2	Settings Viewer .....	90
3.3.3	Remove Unused Clip .....	90
3.3.4	Replace Clip .....	90
3.3.5	Automate to Timeline .....	91
3.3.6	Export Bin from Project .....	92
3.3.7	Utilities .....	92
3.4	Clip(剪辑)菜单 .....	92
3.4.1	Properties .....	93
3.4.2	Set Clip Name Alias .....	93
3.4.3	Add Clip to Project .....	93
3.4.4	Insert at Edit Line 和 Overlay at Edit Line .....	93
3.4.5	Enabled Clip to Timeline .....	93
3.4.6	Locked Clip to Timeline .....	93
3.4.7	Unlink Audio and Video .....	94
3.4.8	Video Options .....	94
3.4.9	Audio Options .....	96
3.4.10	Advance Options .....	96
3.4.11	Duration .....	98
3.4.12	Speed .....	98
3.4.13	Replace With Source .....	98
3.4.14	Maker .....	99
3.5	Timeline(时间线)菜单 .....	99
3.5.1	Preview .....	99
3.5.2	Render Work Area 和 Render Audio .....	100
3.5.3	Razor at Edit Line .....	100
3.5.4	Ripple Delete .....	100
3.5.5	Add Default Transition 和 Transition Settings .....	100



3.5.6	Maker .....	100
3.5.7	其他命令 .....	101
3.6	Window(窗口)菜单 .....	101
3.7	Help(帮助)菜单 .....	102
<b>第4章</b>	<b>编辑作品</b> .....	<b>103</b>
4.1	制定故事板 .....	103
4.2	导入素材 .....	111
4.3	第一部分制作 .....	112
4.4	第二部分制作 .....	119
4.5	第三部分制作 .....	121
4.6	第四部分制作 .....	127
4.7	第五部分制作 .....	130
4.8	第六部分制作 .....	133
4.9	结尾部分的制作 .....	135
4.10	渲染输出节目 .....	137
<b>第5章</b>	<b>模式切换</b> .....	<b>139</b>
5.1	使用切换的方法 .....	139
5.1.1	在 A / B Editing 模式下应用切换 .....	139
5.1.2	在 Single-Track Editing 模式下应用切换 .....	140
5.2	改变切换设置 .....	142
5.3	各种切换效果 .....	144
5.3.1	3D Motion .....	145
5.3.2	Dissolve .....	148
5.3.3	Iris .....	150
5.3.4	Map .....	153
5.3.5	Page Peel .....	153
5.3.6	QuickTime .....	155
5.3.7	Slide .....	160
5.3.8	Special Effect .....	164
5.3.9	Stretch .....	166
5.3.10	Wipe .....	168
5.3.11	Zoom .....	175
<b>第6章</b>	<b>透明度和键设置</b> .....	<b>177</b>
6.1	调节透明度淡化器 .....	177
6.2	用键控调节透明度 .....	178
6.2.1	为对象设置透明度 .....	178
6.2.2	建立一个垃圾底图 .....	180
6.3	使用色键抠像 .....	180
6.4	使用轨道遮罩 .....	183

6.5 其他键类型 .....	187
<b>第7章 标题和绘图</b> .....	192
7.1 使用标题窗口工具箱 .....	192
7.2 风格化设置 .....	193
7.2.1 属性设置 .....	194
7.2.2 填充设置 .....	196
7.2.3 描边设置 .....	199
7.2.4 投影设置 .....	201
7.2.5 保存和应用预制的风格化效果 .....	202
7.3 绘制图形 .....	203
7.3.1 使用路径工具创建自由图形 .....	203
7.3.2 插入 Logo .....	205
7.4 创建飞滚字幕 .....	206
7.5 应用模板 .....	208
<b>第8章 运动设置</b> .....	209
8.1 了解对话框 .....	209
8.2 建立运动 .....	212
8.3 改变运动速度 .....	214
8.4 设置运动属性 .....	216
8.5 跳动的小球 .....	218
<b>第9章 特效设置</b> .....	223
9.1 应用特效 .....	223
9.2 创建动画 .....	225
9.3 Adjust .....	226
9.3.1 Brightness and Contrast(亮度和对比度) .....	226
9.3.2 Channel Mixer(通道混合) .....	226
9.3.3 Color Balance(色彩平衡) .....	226
9.3.4 Convolution Kernel(卷积积分) .....	227
9.3.5 Extract(提取) .....	227
9.3.6 Levels(灰度级) .....	227
9.3.7 Posterizer(色调分离) .....	228
9.4 Blur .....	228
9.4.1 Antialias(反走样) .....	228
9.4.2 Camera Blur(镜头模糊) .....	228
9.4.3 Channel Blur(通道模糊) .....	229
9.4.4 Directional Blur(方向模糊) .....	229
9.4.5 Fast Blur(快速模糊) .....	229
9.4.6 Gaussian Blur(高斯模糊) .....	229
9.4.7 Ghosting(幽灵) .....	229

9.4.8 Radial Blur(辐射模糊)	230
9.5 Channel(Video)	230
9.5.1 Invert(反转)	230
9.5.2 Blend(混合)	230
9.6 Distort	231
9.6.1 Bend(弯曲)	231
9.6.2 Lens Distortion(透镜变形)	231
9.6.3 Mirror(镜像)	232
9.6.4 Pinch(挤压)	232
9.6.5 Polar Coordinates(坐标转换)	232
9.6.6 Ripple(涟漪)	232
9.6.7 Shear(扭曲)	233
9.6.8 Spherize(球化)	233
9.6.9 Transform(变换)	233
9.6.10 Twirl(漩涡)	234
9.6.11 Wave(波浪)	234
9.6.12 ZigZag(折曲)	235
9.7 Image Control	235
9.7.1 Black&White(黑白)	235
9.7.2 Color Balance(HLS)(颜色平衡 HLS)	235
9.7.3 Color Offset(色彩偏移)	235
9.7.4 Color Pass(色彩过滤)	236
9.7.5 Color Replace(色彩替换)	236
9.7.6 Gamma Correction(伽马校正)	236
9.7.7 Median(中值)	237
9.7.8 Tint(色彩化)	237
9.8 Obsolete	237
9.9 Perspective	237
9.9.1 Basic 3D(基础三维)	238
9.9.2 Bevel Alpha(阿尔法导角)	238
9.9.3 Bevel Edges(边缘导角)	238
9.9.4 Drop Shadow(阴影)	238
9.10 Pixelate	239
9.10.1 Crystallize(结晶)	239
9.10.2 Facet(刻画)	239
9.10.3 Pointillize(点化)	239
9.11 QuickTime	239
9.11.1 Alpha Gain(阿尔法增益)	240
9.11.2 Blur(模糊)	240

9.11.3	Brightness and Contrast(亮度和对比度)	240
9.11.4	Cloud(云)	240
9.11.5	Color Style(颜色风格)	240
9.11.6	Color Tint(色彩化)	241
9.11.7	Edge Detection(边缘检测)	241
9.11.8	Emboss(浮雕)	241
9.11.9	Film Noise(胶片噪波)	241
9.11.10	Fire(火)	242
9.11.11	General Convolution Kernel(卷积积分)	242
9.11.12	HSL Balance(HSL 颜色平衡)	242
9.11.13	Lens Flare(镜头光晕)	242
9.11.14	RGB Balance(红绿蓝颜色平衡)	243
9.11.15	Sharpen(锐化)	243
9.12	Render	243
9.12.1	Lens Flare(镜头光晕)	243
9.12.2	Lightning(闪电)	243
9.12.3	Ramp(渐变)	244
9.13	Sharpen	245
9.13.1	Gaussian Sharpen(高斯锐化)	245
9.13.2	Sharpen(锐化)	245
9.13.3	Sharpen Edges(锐化边缘)	245
9.14	Stylize	245
9.14.1	Alpha Glow(阿尔法辉光)	246
9.14.2	Color Emboss(彩色浮雕)	246
9.14.3	Emboss(浮雕)	246
9.14.4	Find Edges(描边)	246
9.14.5	Mosaic(马赛克)	246
9.14.6	Noise(噪波)	247
9.14.7	Replicate(复制)	247
9.14.8	Solarize(曝光)	247
9.14.9	Strobe Light(频闪)	247
9.14.10	Texturize(纹理)	248
9.14.11	Tiles(瓷砖)	248
9.14.12	Wind(风)	248
9.15	Time	248
9.15.1	Echo(反射)	249
9.15.2	Posterizing Time(跳帧)	249
9.16	Transform	249
9.16.1	Camera View(摄像机视图)	249

9.16.2	Clip(裁剪)	250
9.16.3	Crop(拉伸)	250
9.16.4	Edge Feather(边缘羽化)	250
9.16.5	Horizontal Flip(水平翻转)	250
9.16.6	Horizontal Hold(水平保持)	250
9.16.7	Image Pan(镜头运动)	251
9.16.8	Resize(尺寸调整)	251
9.16.9	Roll(滚屏)	251
9.16.10	Vertical Flip(垂直翻转)	251
9.16.11	Vertical Hold(垂直保持)	251
9.17	Video	251
9.17.1	Broadcast Colors(广播颜色)	252
9.17.2	Field Interpolate(场插值)	252
9.17.3	Reduce Interlace Flicker(消除交错闪烁)	252
9.18	Bandpass	252
9.18.1	High Pass(高通)	253
9.18.2	Low Pass(低通)	253
9.18.3	Notch/Hum Filter(消除频率噪音)	253
9.19	Channel(Audio)	253
9.19.1	Auto Pan(自动移动)	254
9.19.2	Fill Left(填充左声道)	254
9.19.3	Fill Right(填充右声道)	254
9.19.4	Pan(移动)	254
9.19.5	Swap Left & Right(交换左右声道)	254
9.20	Direct - X	254
9.21	Dynamics	255
9.21.1	Boost(提升)	255
9.21.2	Compressor/Expander(压缩/扩展)	255
9.21.3	Noise Gate(噪音门限)	255
9.22	EQ	226
9.22.1	Bass & Treble(低音和高音)	256
9.22.2	Equalize(均衡)	256
9.22.3	Parametric Equalization(参数化均衡)	256
9.23	Effect	256
9.23.1	Chorus(合声)	257
9.23.2	Flanger(波浪)	257
9.23.3	Multi - Effect(多重效果)	257
9.24	Obsolete(Audio)	258
9.25	Reverb and Delay	258

9.25.1 Echo(回声)	258
9.25.2 Multitap Delay(多重延时)	258
9.25.3 Reverb(反射)	259
9.26 特效实例	259
实例1 篮球飞人	259
实例2 霹雳吉他	261
实例3 摄像机浏览	263
实例4 残像效果	266
<b>第10章 高级技巧</b>	<b>268</b>
10.1 高级编辑工具	268
10.1.1 滚动编辑工具	268
10.1.2 涟漪编辑工具	269
10.1.3 速度调整工具	270
10.1.4 滑动编辑工具	270
10.1.5 幻灯片编辑工具	271
10.2 片段的精细剪辑	272
10.3 虚拟剪辑	276
10.4 实例:水墨山水	278
<b>第11章 采集和输出</b>	<b>283</b>
11.1 采集视频	283
11.1.1 采集素材的硬件要求	283
11.1.2 采集视频	285
11.1.3 批量采集	289
11.1.4 项目修剪	291
11.1.5 单帧采集	292
11.2 输出节目	293
11.2.1 输出设置	293
11.2.2 输出到视频光盘	299
11.2.3 输出影片	300
11.2.4 合成用于 Web 页面的文件	302
11.3 输出影片到磁带	303
11.4 输出 EDL(编辑制定表)	304
11.4.1 输出一个项目到 EDL	305
11.4.2 EDL 的构成	306
11.4.3 EDL 中的切换和效果及附加素材	306
11.4.4 EDL 中的音频	308
11.5 编码解码器	309
11.5.1 压缩编码	309
11.5.2 编码解码器	312

# 第 1 章 概 述

伴随数字化理念的深入,引发了视频制作领域中的一场深刻的革命。非线性编辑系统迅速在国内各电视台、影视制作中心、多媒体读物等各个方面起到了主导作用。数字化浪潮正猛烈冲击着传统的影视制作,视频领域正迈向数字化的时代。

Premiere 是 Adobe 公司推出的一款面向广大视频工作人员的非线性编辑软件。它具有兼容性较好的操作界面以及强大的视频编辑功能。无论是对小型的视频工作室还是广播级的非线性编辑系统,Premiere 都可以满足大多数低端和高端用户的需要。而 Premiere 自身的合成效果功能也是不容忽视的,尤其是与 After Effects 配合使用,更使二者功能发挥得淋漓尽致。强大的功能和低廉的价格,使 Premiere 成为广大视频工作人员的首选软件。

## 1.1 Premiere 的发展历程

Premiere 是 Adobe 公司在 Macintosh 基础之上推出的视频编辑软件。它将视、音频编辑集于一身,被广泛用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域。随着 PC 技术的飞速发展,尤其是奔腾处理器的出现,使得在 PC 上进行视频处理已不再仅仅是一种幻想。在 1993~1994 年,Adobe 推出了 Adobe Premiere for Windows 1.1 版和 3.0 版,那时功能还很简单,只有两路视频编辑轨和一路立体声音轨,可以用特定效果对两路视频进行变换,实现简单的视频功能。

奔腾处理器的出现使 PC 性能有了质的飞跃,过去需要昂贵的工作站和专用软件才能实现的一些功能,现在在 PC 上也可以完成了。而 PC 用户的广泛性也是任何其他机种所不能比拟的。1995 年 6 月,Adobe 推出了 Premiere for Windows 4.0,第一次让 PC 用户享受到了只有在苹果机上才有的专业级视频编辑效果。

Premiere 不仅可以在计算机上编辑并观看多种文件格式的电影,还可以制作优化过的编辑判定列表(Edit Decision List 简称 EDL)。通过其他计算机外部设备,甚至可以进行电影素材的采集,可以将作品输出到录像带、CD-ROM 和网络上,或将 EDL 输出到录像带生产系统。

与传统视频编辑系统相比,Premiere 构成的桌面系统具有极好的性能价格比。它拥有很多只有高档编辑软件才具有的品质。在 Premiere 4.0 取得巨大成功后,Adobe 再接再厉,于 1998 年推出了功能更强大的 Premiere 6.5。

Premiere 功能的强大但操作并不繁琐,适合于不同层次的用户,不管行家还是初学者,都可以使用它轻松地创作高品质的数字动画和视频。它可以全面调动视频、动画、静止图像和图形手段,将想象和构思变成生动的画面。

## 1.2 安装指南

### 1.2.1 系统要求

由于视频文件占有的存储量很大,以及视频编辑时对计算机的速度要求较高, Premiere 6.5 对计算机软硬件有严格的配置要求。

#### 1. Windows 环境

- ◆ Intel Pentium III 500MHz 处理器(建议使用 Pentium 4 或者多处理器)。
- ◆ Microsoft Windows 95/98、Windows ME、含 Service Pack 2 的 Windows 2000 或 Windows XP。
- ◆ 至少 128 MB RAM(建议 256MB 以上)。
- ◆ 至少 600 MB 硬盘安装空间。
- ◆ 256 色显示适配器及 256 色显示器或更高。
- ◆ 光盘驱动器。
- ◆ 建议使用 QuickTime 5.0。
- ◆ 关于 DV 要求: Microsoft Directx 认证的 IEEE1394 界面、专用的大容量 7200RPM UDMA66 IDE,或 SCSI 硬盘或磁盘阵列和 Directx 兼容的显示卡。
- ◆ 关于采集卡要求: Adobe Premiere 认证的视频捕捉卡。

#### 2. Mac OS 环境

- ◆ Power G3 或者更快的处理器(建议使用 G4 或者双 G4 处理器)。
- ◆ Mac OS 9.2.2 或者 Max OS X 10.1.3。
- ◆ 64MB RAM(建议 128MB 以上)。
- ◆ 至少 600 MB 硬盘安装空间。
- ◆ 256 色显示适配器及 256 色显示器或更高。
- ◆ 光盘驱动器。
- ◆ 建议使用 QuickTime 5.0。
- ◆ 关于 DV 要求: QuickTime 兼容的 Firewire(IEEE1394)界面、专用的大容量 72 硬盘,或可以提供 5MB/s 速度的磁盘阵列和 Firewire 2.7。
- ◆ 关于采集卡要求: Adobe Premiere 认证的视频捕捉卡。

### 1.2.2 安装 Premiere 6.5

Premiere 6.5 安装软件包括两张 Premiere 6.5 CD-ROM, Premiere 6.5 User Guide (用户指南)、Premiere 6.5 Quick Reference Card、Registration card (注册登记卡)。

安装步骤如下:

- (1) 打开计算机,将 Adobe Premiere 6.5 的安装盘放入光驱,执行安装文件 setup



.exe, 计算机准备安装程序并进行安装。

- (2) 接着将会看到引导界面。看清上面的注意事项, 然后用鼠标单击 Next 按钮, 进入下一步。
- (3) 在所显示的 Select Country 对话框中, 需要选择所在的国家或地区以适合 Adobe Premiere 6.5 工作的语言环境, 选择 All Other Countries, 然后用鼠标单击 Next 按钮进入下一步。
- (4) 确认协议对话框中所显示的条款之后, 单击 Accept(接受)按钮进入下一步。

在 Setup Type 窗口中列出了 3 种安装形式: Typical(典型)、Compact(便捷)和用户 Custom(自定义)。建议选择 Typical 安装形式。如果认为有必要选择性地安装 Adobe Premiere 6.5 的组件, 可以选择 Custom 安装形式, 单击 Next 按钮, 弹出自定义安装窗口, 按所需单击选项前面的方框, 选取或剔除相应的组件, 然后单击 Next 按钮进入下一步。

- (5) 弹出用户信息对话框, 按要求填写表格, 并注意一定要正确填写序列号, 单击 Next 按钮确认。
- (6) 在出现的确认窗口中, 将显示所填写的姓名、公司和序列号。确认后进入下一步。
- (7) 在弹出的对话框中按 Next 按钮确认, 等待 Adobe Premiere 6.5 报告“安装完毕”即可。
- (8) 在最后的 Restart Windows 窗口中选择 Yes, I want to restart my computer now (是的, 我想重新启动计算机), 单击 OK 按钮即可。

安装完成后, 请别忘记进行产品注册, 这样将会得到 Adobe 公司优良的售后服务。

#### 注意:

安装前, 请退出所有正在运行的软件, 否则有可能中断安装过程。

## 1.3 设置 Premiere 6.5

首先, 重新启动 Windows, 选择开始|程序|Adobe|Premiere 6.5|Adobe Premiere 6.5, 启动 Premiere 6.5。

第一次运行 Premiere 6.5, 程序会自动弹出注册对话框, 可以选择现在或者以后注册。接下来会弹出一个工作界面的选择对话框, 该对话框允许指定一个需要的工作界面。当然, 以后我们也可以随时改变工作界面。

Premiere 6.5 提供了两种工作界面。A/B Editing 方式适用于需要使用 A/B 轨道进行编辑的影片。如果打算为影片使用切换, 应该选择它。Single - Track Editing 适用于在一条轨道上进行编辑的影片。如果影片中经常使用硬切换, 即片段间首尾相连, 建议使用该轨道。

选择一种工作界面后, 弹出 Load Project Settings 对话框。在这个对话框中, 可以对编辑影片的相关设置进行设定, 对话框中 Available 栏下列出了常用的视频编辑设置。在列表中选择一种项目预设, Description 栏显示该预设的详细设置内容。如果用户自定义项目设置, 单击 Custom 按钮, 弹出 New Project Settings(重新设置)对话框, 如图 1-1 所