

跟我学电脑软件系列丛书

跟我学

Adobe Premiere 5.1

影视制作一书通



卓越文化艺术有限公司 策划

李 涛 主编

专业创意 轻松制作
影视天地 任君挥洒

冶金工业出版社

跟我学 Adobe Premiere 5.1

主 编 李 涛

编 委 田 云 韦建涛

郝 兵 吴迦南

王恩泽 马文广

北 京

冶金工业出版社

内 容 提 要

Adobe Premiere 是著名的影视编辑软件,它的 5.0 新版本是针对 4.0 版本的一次大变动。而最新版本 Adobe Premiere 5.1 是 5.0 的升级版。本书即以 Adobe Premiere 5.1 作为对象进行全面介绍。

本书参考了 Premiere 的相关文献,结合作者长期从事 Premiere 影视创作的丰富经验和大量的实例,深入浅出地探讨了使用 Premiere 的方法,引导读者轻松起步学习 Premiere 最新版本。

全书共分 11 章,前半部分介绍了 Premiere 5.1 的基础知识、操作环境、各菜单命令和工作窗口中的工具的详尽说明;后半部分用了较多的实例阐述了视频编辑中过渡、滤镜特技、标题字幕的制作使用方法,并对运动特技和输出设置做了专业分析,可令读者有较深刻的认识。

本书结构合理、范例丰富、重点突出,是从事影视视频开发广大用户的实用指南。

图书在版编目(CIP)数据

跟我学 Adobe Premiere 5.1 / 李涛编著. — 北京:冶金工业出版社, 2000.1

ISBN 7-5024-2511-X

I. 跟… II. 李… III. 图形软件, Premiere 5.1 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 72345 号

跟我学 Adobe Premiere 5.1

出 版 人 卿启云(北京沙滩嵩祝院北巷 39 号)

主 编 李 涛

总 策 划 卓越文化艺术有限公司

责任编辑 肖 放

封面设计 卓越公司

版式设计 崔亚海

出 版 冶金工业出版社(邮编 100009)
发 行 冶金工业出版社发行部
经 销 全国新华书店
印 刷 北京云浩印刷厂
开 本 787×1092 16 开 16.25 印张 368 千字
版 次 2000 年 1 月第 1 版
2000 年 4 月第 2 次印刷
印 数 8001 - 12000
书 号 ISBN 7-5024-2511 X / TP · 134
定 价 22.80 元

冶金工业出版社发行部电话:(010) 65859701 64044283

邮购部电话:(010) 65865595 传真(010) 64013877

前 言

Adobe Premiere 是一个针对于音频、视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，原因有两点：

首先，是因为它的应用范围已不再只限于专业影视后期制作。

Adobe Premiere 不仅可以使你在计算机上编辑并观看多种文件格式的电影，还可以通过其他计算机外部设备，进行电影素材的采集，并将你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，尽管做出的影视质量与传统的线性编辑系统无法比拟，但价格对于很多人来说，还是一个天文数字。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出来的节目进行编辑制作了。所以说，用户不需花费数十万元的设计投资也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，还是长时间的剪接和特别效果，Premiere 都能游刃有余。

Adobe 是仅次于微软的全球第二大个人电脑软件公司，其代表作 Photoshop 已作为平面设计软件的行业标准被广泛使用，口碑极佳，而 Premiere 行将成为视频编辑的行业标准。

以微软认证为鉴，Adobe 面向中国开始了 ACCD 认证 (Adobe China Certified Designer, Adobe 中国认证设计师)，其认证的含金量在设计领域属最高级别。通过对本书的学习，对于考取 ACCD 也有一定的帮助。

展望今后，随着多媒体技术的成熟与发展，视频技术必然是数字化的天下。尽快学习掌握这种数字影视技术，先从 Adobe Premiere 开始。

本书由北京卓越文化艺术有限公司总策划，中国首批 ACCD 专家李涛编著，参加编写及资料搜集等工作的还有田云、韦建涛、郝兵、吴迦南、王恩泽、马文广、李冰、秦化雨、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。

编 者

1999 年 11 月

目 录

第 1 章 视频基础	1
1.1 非线性编辑系统	1
1.2 视频制式	2
1.3 图像精度	3
1.4 数字化视频	4
1.5 素材	4
1.6 术语名词	4
1.7 基本任务	5
第 2 章 Adobe Premiere 概览	6
2.1 跨入高端视频编辑的新天地	6
2.2 主要功能	7
2.3 新增功能	9
2.4 安装	10
2.4.1 所需配置	10
2.4.2 安装	11
第 3 章 Adobe Premiere 5.1 的工作窗口	16
3.1 Project (项目) 窗口	17
3.1.1 素材的三种表现形式	17
3.1.2 三种窗口形式	20
3.2 Timeline (时间标尺) 窗口	20
3.2.1 新的 Timeline 窗口的总体布局	20
3.2.2 “Video” (视频) 轨道	21
3.2.3 “Audio” (音频) 轨道	24
3.2.4 时间指示器	25
3.2.5 时间单位	26
3.2.6 工作区指示器	27
3.2.7 工具栏	27
3.2.8 窗口设置	28
3.3 Monitor (监视器) 窗口	29

3.3.1	Monitor 窗口的设置	29
3.3.2	Monitor 窗口的布局	31
3.3.3	素材监视器	32
3.3.4	使用“Source”(素材)选择栏	33
3.3.5	“Source”选择栏的附加设定	34
3.3.6	联合预览控制	34
3.3.7	作品监视器	35
3.3.8	作品的目标轨道选择	35
3.3.9	播放控制栏	36
3.3.10	变速控制器	37
3.3.11	控制滑动块	37
3.3.12	时间计数器	37
3.3.13	编辑工具栏	38
3.4	Info (信息) 窗口	42
3.4.1	Project (项目) 窗口的 Info (信息)	42
3.4.2	Timeline 窗口的 Info (信息)	43
3.5	Commands (命令) 窗口	44
3.5.1	在 Commands 窗口加入新的命令	44
3.5.2	保存及导入命令键设置	45
3.6	Transition (过渡) 窗口	46
3.6.1	排列 Transitions 窗口中的过渡特技	46
3.6.2	隐藏过渡特技	46
3.6.3	恢复过渡特技	47
3.6.4	创建控制过渡特技	47
3.6.5	使用动态过渡特技图标	47
3.6.6	隐藏简短描述	47
3.6.7	设置默认过渡特技	48
3.6.8	保存与打开过渡特技	48
3.7	Navigator (浏览器) 窗口	48

第 4 章 菜单命令 51

4.1	File 菜单	51
4.1.1	New	51
4.1.2	Open	52
4.1.3	Close	52
4.1.4	Save	52
4.1.5	Save As	52
4.1.6	Save a Copy	52

4.1.7	Revert.....	52
4.1.8	Capture.....	53
4.1.9	Get Properties for.....	53
4.1.10	Interpret Footage.....	54
4.1.11	Import.....	54
4.1.12	Export	55
4.1.13	Utilities	55
4.1.14	Page Setup	58
4.1.15	Print.....	58
4.1.16	Preferences.....	58
4.1.17	Adobe Online.....	61
4.1.18	Exit.....	61
4.2	Edit 菜单.....	61
4.2.1	Undo.....	61
4.2.2	Redo.....	62
4.2.3	Cut.....	62
4.2.4	Copy.....	62
4.2.5	Paste.....	62
4.2.6	Clear.....	62
4.2.7	Select All.....	62
4.2.8	Break Link	62
4.2.9	Paste To Fit.....	62
4.2.10	Paste Custom	63
4.2.11	Paste Custom Again.....	64
4.2.12	Insert at Edit Line	65
4.2.13	Overlay at Edit Line.....	65
4.2.14	Razor at Edit Line.....	65
4.2.15	Ripple Delete	65
4.2.16	Apply	65
4.2.17	Add Default Transitions.....	65
4.3	Project 菜单.....	65
4.3.1	Preview	66
4.3.2	Render Selection.....	66
4.3.3	Render Audio.....	66
4.3.4	Setting	66
4.3.5	Create.....	67
4.3.6	Add This Clip.....	70
4.3.7	Remove Unused.....	71
4.3.8	Replace File	71

4.3.9	Clean Up	71
4.3.10	Search	71
4.4	Clip 菜单	72
4.4.1	Enabled	72
4.4.2	Locked	73
4.4.3	Alias.....	73
4.4.4	Timecode.....	73
4.4.5	Video.....	74
4.4.6	Audio	76
4.4.7	Filters	76
4.4.8	Transition Settings	76
4.4.9	Duration	77
4.4.10	Speed.....	77
4.4.11	Locate Clip.....	77
4.4.12	Open Clip.....	77
4.4.13	Open Master Clip.....	77
4.4.14	Replace with Source	78
4.4.15	Set Marker	78
4.4.16	Go to Marker.....	82
4.4.17	Clear Marker.....	82
4.4.18	Clear All Markers	82
4.5	Windows 菜单	82
4.5.1	Windows Options.....	83
4.5.2	Timeline	83
4.5.3	Monitor	83
4.5.4	Show Info.....	83
4.5.5	Show Navigator	83
4.5.6	Show Transitions	83
4.5.7	Show Commands	84
4.5.8	Project.....	84
4.6	Help 菜单	84
4.6.1	Contents... ..	85
4.6.2	Search.....	85
4.6.3	Keyboard.....	85
4.6.4	How to Use Help.....	85
4.6.5	About Premiere.....	85

第 5 章 采集输入	86
5.1 关于视频采集卡	86
5.1.1 接口	86
5.1.2 功能	86
5.1.3 驱动程序和应用程序	87
5.2 视频信号源及设备	87
5.2.1 摄像机	87
5.2.2 电视信号的采集	87
5.3 数字视频数据的采集	88
5.3.1 视频采集压缩算法与程序	88
5.3.2 视频序列的采集	90
5.3.3 视频序列的播放	92
5.3.4 检查丢帧的原因	93
5.3.5 视频序列的简单编辑	93
5.3.6 把 AVI 文件压缩成 MPEG 格式	94
第 6 章 转换过渡	96
6.1 转换过渡的一般使用	96
6.1.1 转换过渡面板	96
6.1.2 过渡的工作原理	97
6.1.3 初始设置	97
6.1.4 导入剪辑	97
6.1.5 重叠剪辑	98
6.1.6 添加过渡	98
6.1.7 预览过渡	99
6.2 转换过渡的效果实例	99
6.2.1 Additive Dissolve	99
6.2.2 Band Slide	99
6.2.3 Band Wipe	100
6.2.4 Barn Doors	100
6.2.5 Center Merge	100
6.2.6 Center Peel	100
6.2.7 Center Split	101
6.2.8 Channel Map	101
6.2.9 Checker Wipe	101
6.2.10 Checker Board	102
6.2.11 Clock Wipe	102

6.2.12 Cross Dissolve	102
6.2.13 Cross Stretch	102
6.2.14 Cross Zoom	103
6.2.15 Cube Spin	103
6.2.16 Curtain	103
6.2.17 Direct	103
6.2.18 Displace	104
6.2.19 Dither Dissolve	104
6.2.20 Doors	104
6.2.21 Flip Over	104
6.2.22 Fold Up	105
6.2.23 Funnel	105
6.2.24 Gradient Wipe	105
6.2.25 Image Mask	105
6.2.26 Inset	106
6.2.27 Iris Cross	106
6.2.28 Iris Diamond	106
6.2.29 Iris Points	107
6.2.30 Iris Round	107
6.2.31 Iris Shapes	107
6.2.32 Iris Square	107
6.2.33 Iris Star	108
6.2.34 Luminance Map	108
6.2.35 Motion	108
6.2.36 Multi-Spin	109
6.2.37 Non-Additive Dissolve	109
6.2.38 Page Peel	109
6.2.39 Page Turn	109
6.2.40 Paint Splatter	110
6.2.41 Peel Back	110
6.2.42 Pinwheel	110
6.2.43 Push	111
6.2.44 Radial Wipe	111
6.2.45 Random Blocks	111
6.2.46 Random Invert	111
6.2.47 Random Wipe	112
6.2.48 Roll Away	112
6.2.49 Slash Slide	112
6.2.50 Slide	113

6.2.51 Sliding Bands.....	113
6.2.52 Sliding Boxes.....	113
6.2.53 Spin.....	113
6.2.54 Spin Away.....	114
6.2.55 Spiral Boxes.....	114
6.2.56 Split.....	114
6.2.57 Stretch.....	115
6.2.58 Stretch In.....	115
6.2.59 Stretch Over.....	115
6.2.60 Swap.....	115
6.2.61 Swing In.....	116
6.2.62 Swing Out.....	116
6.2.63 Swirl.....	116
6.2.64 Take.....	117
6.2.65 Texturize.....	117
6.2.66 Three-D.....	117
6.2.67 Transition-Factory.....	117
6.2.68 TumbleAway.....	118
6.2.69 Venetian Blinds.....	118
6.2.70 Wedge Wipe.....	118
6.2.71 Wipe.....	118
6.2.72 Zig-Zag Blocks.....	119
6.2.73 Zoom.....	119
6.2.74 Zoom Boxes.....	119
6.2.75 Zoom Trails.....	120
6.3 转换过渡的高级使用.....	120
6.3.1 过渡设置.....	120
6.3.2 添加多重过渡.....	121

第 7 章 施加滤镜效果..... 123

7.1 应用滤镜.....	123
7.1.1 为什么使用滤镜.....	123
7.1.2 关于关键帧.....	123
7.1.3 使用滤镜.....	124
7.2 Premiere 自带的音频滤镜.....	126
7.2.1 Auto Pan 滤镜.....	126
7.2.2 Backwards[Audio] 滤镜.....	127
7.2.3 Bass & Treble 滤镜.....	127

7.2.4	Boost 滤镜	127
7.2.5	Chorus 滤镜	127
7.2.6	Compressor/Expander 滤镜	128
7.2.7	Echo 滤镜	129
7.2.8	Equalize 滤镜	129
7.2.9	Fill Left 滤镜	130
7.2.10	Fill Right 滤镜	130
7.2.11	Flanger 滤镜	130
7.2.12	High Pass 滤镜	130
7.2.13	Low Pass 滤镜	130
7.2.14	Multi-Effect 滤镜	131
7.2.15	Multitap Delay 滤镜	132
7.2.16	Noise Gate 滤镜	132
7.2.17	Notch/Hum 滤镜	133
7.2.18	Pan 滤镜	133
7.2.19	Parametric Equalization 滤镜	134
7.2.20	Reverb 滤镜	134
7.2.21	Swap Left & Right 滤镜	135
7.3	Premiere 自带的视频滤镜	135
7.3.1	Alpha Glow (Alpha 辉光) 滤镜	135
7.3.2	Anti-alias (反锯齿) 滤镜	136
7.3.3	Backwards[Video] (反转) 滤镜	137
7.3.4	Bend (弯曲) 滤镜	137
7.3.5	Better Gaussian Blur (高效高斯模糊) 滤镜	138
7.3.6	Black & White (黑白) 滤镜	138
7.3.7	Blur (模糊) 滤镜	138
7.3.8	Blur More (高效模糊) 滤镜	139
7.3.9	Brightness & Contrast (亮度和对比度) 滤镜	139
7.3.10	Camera Blur (镜头模糊) 滤镜	140
7.3.11	Camera View (镜头移动) 滤镜	140
7.3.12	Clip (修剪) 滤镜	142
7.3.13	Color Balance (颜色平衡) 滤镜	143
7.3.14	Color Offset (颜色偏移) 滤镜	143
7.3.15	Color Pass (颜色隔离) 滤镜	144
7.3.16	Color Replace (颜色替换) 滤镜	144
7.3.17	Convolution Kernel (卷积调节) 滤镜	145
7.3.18	Crop (裁剪) 滤镜	146
7.3.19	Crystallize (结晶) 滤镜	146
7.3.20	Emboss (浮雕) 滤镜	146

7.3.21 Extract (抽取) 滤镜.....	147
7.3.22 Facet (刻画) 滤镜.....	147
7.3.23 Field Interpolate (图场插值) 滤镜.....	148
7.3.24 Filter Factory (滤镜工厂) 滤镜.....	148
7.3.25 Find Edges (描边) 滤镜.....	149
7.3.26 Gamma Correction (伽玛校正) 滤镜.....	149
7.3.27 Gaussian Blur (高斯模糊) 滤镜.....	149
7.3.28 Gaussian Sharpen (高斯锐化) 滤镜.....	150
7.3.29 Ghosting (幽灵) 滤镜.....	150
7.3.30 Horizontal Flip (水平翻转) 滤镜.....	150
7.3.31 Horizontal Hold (水平保持) 滤镜.....	151
7.3.32 Hue and Saturation (色调和饱和度) 滤镜.....	152
7.3.33 Image Pan (影像摇移) 滤镜.....	152
7.3.34 Invert (反转) 滤镜.....	153
7.3.35 Lens Distortion (透镜扭曲) 滤镜.....	153
7.3.36 Lens Flare (炫光) 滤镜.....	154
7.3.37 Levels (水平) 滤镜.....	155
7.3.38 Median (中值) 滤镜.....	156
7.3.39 Mirror (镜像) 滤镜.....	156
7.3.40 Mosaic (马赛克) 滤镜.....	157
7.3.41 Pinch (挤压) 滤镜.....	157
7.3.42 Pointillize (点画法) 滤镜.....	158
7.3.43 Polar (转换坐标) 滤镜.....	159
7.3.44 Posterize (海报效果) 滤镜.....	159
7.3.45 Posterize Time (时间跳跃) 滤镜.....	160
7.3.46 Radial Blur (辐射模糊) 滤镜.....	160
7.3.47 Replicate (复制) 滤镜.....	161
7.3.48 Resize (尺寸调整) 滤镜.....	162
7.3.49 Ripple (涟漪) 滤镜.....	162
7.3.50 Roll (滚动) 滤镜.....	162
7.3.51 Sharpen (锐化) 滤镜.....	163
7.3.52 Sharpen Edges (锐化边缘) 滤镜.....	163
7.3.53 Sharpen More (高效锐化) 滤镜.....	163
7.3.54 Shear (剪切) 滤镜.....	164
7.3.55 Solarize (曝光) 滤镜.....	164
7.3.56 Spherize (球化) 滤镜.....	165
7.3.57 Strobe (滤波) 滤镜.....	166
7.3.58 Tiles (碎裂) 滤镜.....	166
7.3.59 Tint (色彩) 滤镜.....	167

7.3.60 Twirl (旋涡) 滤镜	168
7.3.61 Vertical Flip (垂直翻转) 滤镜	168
7.3.62 Vertical Hold (垂直保持) 滤镜	169
7.3.63 Video Noise (视频噪音) 滤镜	169
7.3.64 Wave (波动) 滤镜	169
7.3.65 Wind (风速) 滤镜	170
7.3.66 Zigzag (曲折) 滤镜	170
第 8 章 运动	172
8.1 添加运动	172
8.1.1 为静止图像应用运动路径	172
8.1.2 设置和改变运动路径	174
8.1.3 调节控制点的位置	175
8.1.4 在运动路径上延迟	175
8.1.5 改变运动的速度	177
8.1.6 运动变形设置	177
8.1.7 微调运动路径上点的位置	179
8.1.8 预览素材片段的运动	179
8.2 其他运动选项设置	180
8.2.1 对话框选项设置	180
8.2.2 给一个带有彩色背景的剪辑应用运动	181
8.2.3 存储、引入和删除运动设置	182
第 9 章 标题字幕	183
9.1 Title 窗口及菜单	183
9.1.1 工具栏	183
9.1.2 命令简介	184
9.2 创建一个简单标题	188
9.2.1 添加一个素材片段作为参考	188
9.2.2 创建文本	188
9.2.3 改变文本颜色	189
9.2.4 添加阴影	189
9.2.5 改变透明度	190
9.2.6 调整文字间距	191
9.2.7 对齐文本	191
9.2.8 添加文本	192
9.3 创建一个图形图像	193
9.3.1 添加标题作为一个背景帧	193

9.3.2	使用多边形工具绘制一个图像	194
9.3.3	重新放置对象	194
9.3.4	创建滚动标题	195
9.3.5	预览滚动标题文本	196
9.4	在编辑中使用标题	197
9.4.1	将标题添加到项目窗口	197
9.4.2	将标题添加到 Timeline 窗口	197
9.4.3	在 Timeline 窗口中改变滚动标题的速度	198
9.4.4	在 Title 窗口中更新一个标题	198
9.5	输出电影	198
第 10 章	叠加的应用	200
10.1	叠加的特点	200
10.2	叠加的种类	200
10.2.1	Alpha 通道叠加	200
10.2.2	遮片叠加	203
10.2.3	利用屏幕颜色叠加	205
10.2.4	Blue Screen 叠加 (蓝屏抠像)	206
10.2.5	Chroma 叠加	207
10.2.6	Track Matte (道屏蔽) 叠加	209
10.2.7	画中画	211
第 11 章	压缩输出	213
11.1	输出 (Export) 命令	213
11.1.1	“General Settings” 页	213
11.1.2	“Video Settings” 页	215
11.1.3	“Keyframe and Rendering Option” 页	215
11.2	屏幕软输出	216
11.3	输出素材清单	217
11.4	如何经济实用地压缩输出电影	217
11.4.1	关于压缩	217
11.4.2	压缩的分类	217
11.4.3	部分压缩程序简介	219
第 12 章	技巧与实例	224
12.1	虚拟剪辑	224
12.1.1	认识子剪辑	224

12.1.2	创建子剪辑	225
12.1.3	认识虚拟剪辑	226
12.1.4	创建虚拟剪辑	227
12.1.5	编辑、编译虚拟剪辑	230
12.2	蒙太奇与镜头	232
12.2.1	理解蒙太奇	232
12.2.2	视频镜头的组接技巧	234
12.3	实例	236
12.3.1	构思脚本	236
12.3.2	准备素材	236
12.3.3	动手制作	238

第1章 视频基础

全球信息技术的高速发展，极大地推动了各国经济与社会的发展。计算机、网络通信与多媒体技术已广泛渗透到社会生活的各个角落。在潜移默化之中，我们已经生活于数字时代了。

不知不觉地，计算机带来的革命已经改变了我们的日常工作方式。借助于计算机，我们的工作效率大大提高，工件质量也不可同日而语。拿影视业来说，1997年全球公映的大片《泰坦尼克号》被称为是目前为止电影史上最为成功的影片之一，它最终获得奥斯卡金像奖的14项提名和9亿多美元的票房收入，所有看过该片的观众都身临其境般地感受到了18世纪那场大海难的全过程。

可以说影片的成功取决于效果的真实再现，而离开了计算机的后期处理，仅仅靠拍摄是不能想象的。因为影片中550个数字特技系统都是由一种叫做非线性编辑系统的软件来完成的。所以说，成功的关键应该更依赖于计算机的参与。

既然计算机技术与电影的结合已经成为深入人心的概念，那么是不是这种技术只能掌握于少数人手里呢？答案是否定的。

计算机技术的不断完善促成了影视编辑软件的出现，它将专业人员从大量的电影胶片和繁琐的剪辑过程以及昂贵的设备中解放出来，使得有兴趣于影视编辑的普通人也介入到这一领域里来，并大展才华。Adobe Premiere 就是影视制作软件的经典。

下面，就让我们先从基本的视频知识开始入手吧。

1.1 非线性编辑系统

刚才说《泰》片中有550个数字特技都是由非线性编辑系统完成的，那么非线性编辑究竟是什么呢？

1. 非线性编辑系统的原理

其实，非线性编辑系统只是一个泛泛的称呼，它的分类很多，按其制作节目的质量可分为家用级、专业级和广播级。家用级顾名思义就是以家庭为主要对象开发的板卡，这类系统的特点是功能多而不强，通常为多功能合一卡，但价格低廉，因而深受家庭用户的喜欢。高档的广播级编辑系统，因为其强大的功能，除了电视台等这样的专业用户外，大多数用户都用不上这么强大的功能，又由于价位颇为可观，只能望而却步了。这样，专业级编辑系统便成为一般用户的宠儿。它广泛应用于商用录像带录制编辑、多媒体简报、监视保安等多种领域，这也是更多的厂家都把眼光投在专业级这一档次的原因。

非线性编辑卡的工作原理就是将外来的复合或分量的模拟信号进行模数转换，转换成数字信号记录在硬盘上。在选用产品之前应先确定操作系统，现在市面上部分卡只能在Windows 95下使用，不能在WINDOWS NT下工作。在视频采集之前，还要对被采集的视频源参数进行设置，先确认工作卡现行视讯标准尺寸比率的设定是否与影片的设定相符，