

高等美术院校电脑美术系列教材



首都师大高等美术教育研究中心 主编

第三十四册 郝兵 李涛 编著

PREMIERE 6.0 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



 中国科学出版集团
 北京希望电子出版社

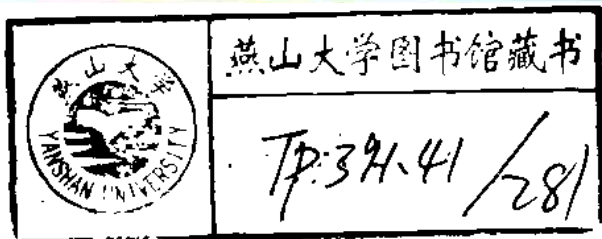
高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第三十四册 郝兵 李涛 编著

PREMIERE 6.0 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



中国科学出版集团
北京



0363723

24

内 容 简 介

本书全面且系统地介绍了 Adobe Premiere 6.0 的强大功能及使用方法。

全书共 11 课, 内容包括 Premiere 6.0 概论, 快速入门, 窗口与面板, 菜单命令, 切换的应用, 建立标题与叠加, 特效的应用, 透明与运动的设置方法, 预演和输出, 采集和综合实例。

本教程在各章节中, 紧密结合内容讲解了 **13 个精彩范例** 的制作过程, 有残像效果、淡出的飞滚字幕、光芒效果、合成效果、镜廊效果、扫光效果、书写效果、纹理效果、运动效果、置换效果、环境反射效果、摄像机浏览效果、广告实例, 带领您一步一步地进行学习。

本书内容按理论与实践相结合的原则, 按课堂教学的普遍规律精心设计, 深入浅出, 知识性、实用性和指导性强。本教材不仅是高等美术院校电脑美术专业教材, 还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和社会相关培训班的教学用书。

本版 CD 包括书中所介绍范例的素材文件和最终效果。

- 书 名 : 高等美术院校电脑美术系列教材 第三十四册 Premiere 6.0 教程
主 编 : 首都师大高等美术教育研究中心
北京海淀区西三环花园桥岭南路 9 号, 首都师大南门西侧
电话: 010-68980475 传真: 010-68980475 邮编: 100037
网址: <http://art789.com> E-mail: art789@mail.cnu.edu.cn
- 作 者 : 郝兵 李涛 编写
封面设计 : 首都师大高等美术教育研究中心平面教研室
CD 制作者 : 郝兵 李涛
CD 测试者 : 希望多媒体测试部
责任编辑 : 尹飒爽
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 (发行部)
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 李毅
CD 生产者 : 北京中新联光盘有限责任公司
文本印刷者 : 北京广益印刷有限公司
开本 / 规格 : 787 毫米×1092 毫米 16 开本 20 印张 465 千字
版次 / 印次 : 2002 年 4 月第 1 版 2002 年 4 月第 1 次印刷
印 数 : 1-5000
本 版 号 : ISBN 7-900088-85-7
定 价 : 33.00 元 (本版 CD)

说明: 凡我社售出产品如有残缺, 可执相关凭证与我社调换。

高等美术院校电脑美术系列教材第 34 册编委会

主 编：贾彤福

副主编：张春晖

编 委：（按姓氏笔画为序）

刘晓融 刘哲英 李 涛 沈 鸿

张春晖 战晓雷 郝 兵 贾彤福

序

如果有人问道，预测21世纪，对人类生活产生巨大影响的是什么。那么，恐怕非电脑莫属。它的出现和发展，已大大改变了人类的社会生活，从物质到精神，从内容到形式。它已延伸到人类生活的各个领域和各个环节之中。以至人类不得不探讨“网上世界”与“现实世界”的关系了。有人说它是一所学校，其实，它比传统意义上的学校更具有影响力、诱惑力。

在计算机的应用方面，美术是与电脑最“有缘”的艺术门类，美术发展需要电脑，电脑也离不开美术。电脑不仅可以帮助美术进行设计，也可以进行艺术创作，从而介入美术的生产方式。电脑在社会上的应用，可以说是相当普遍。但对高等美术院校和高师美术专业来说，在教学中的作用和地位，还没有到位。它还没有形成一个“专业”，甚至于还不是一门独立的课程。它的教学内容、教学体系、教学手段等，还没有规范。教学还处于自发的状态。

由于我国中小学计算机没有普及，而且不会像发达国家，如美国那样，到2000年所有的中小学校电脑都连上国际互联网。中国的国情是人多经济落后，在全国马上普及电脑，还不可能。但是中国电脑应用的发展极不平衡，沿海发达地区的发展是飞速的，据说2000年上海就要把计算机列入中小学必修课。教育部即将制订面向21世纪中小学艺术课程标准，极有可能将电脑美术列入美术课的学习内容。可以说，电脑美术的教学离我们已很近了。俗话说：“未雨绸缪”。对中小学美术教师进行电脑美术教学能力的培养和培训迫在眉睫。此时，首都师范大学高等美术教育研究中心，拟成立电脑美术专业，并组织从事美术艺术设计、计算机图形图像处理、文艺理论研究的博士、硕士和富有电脑美术教学经验的专家，编写了一套适合美术教师所需要的电脑教材，此举是十分及时的。它对于今后在高等美术院校、高等师范院校美术系专业和中小学美术课开设电脑美术教学，将会起到十分重要的促进作用。这套教材，较全面、科学地介绍了电脑美术的知识和技能。从电脑教室的设置，到艺术设计理论，从程序操作到软件使用，形成了系统的教学体系，具有较高的教学指导价值。相信它会受到广大美术教育工作者的欢迎。尤其会受到高等美术院校和师范院校美术专业师生的欢迎。当然，在教材使用过程中，不断改进完善，使之更适应教学需要，还是诸同仁的共同任务。感谢首都师大高等美术教育研究中心所作的努力。

章瑞安

1999年5月4日于北京

前 言

随着奔腾处理器的推出，PC 技术进入了新的阶段。越来越快的 CPU、性能优良的高速硬盘、功能强大的图形加速卡，都使得在 PC 上处理影视编辑得以实现。目前，有越来越多的编辑、合成软件在 PC 上登陆，包括 PC 上原创的软件以及从以往的工作站上移植的软件。

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。它具有友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以及高端用户的需要。尤其是与 After Effects 配合使用，更使得二者的功能发挥到淋漓尽致。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。

Premiere 不但广泛地用于各级电视台，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。而网络带宽的增加，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 来工作。

本书由郝兵、李涛编著，两位作者从事影视制作多年，对传统影视制作和计算机影视制作有着深刻的了解，特别是对众多计算机影视制作软件有广泛的了解和应用经验。本书参加编写及资料搜集等工作的还有郝晓燕、徐晨阳、韦建涛、王炼、秦化雨、白容涛、贾川、廖厚武、田小鹏、鲁静、丛旭东、陈晶等。由于时间仓促，书中缺点、错误在所难免，恳请读者批评指正。

首都师大高等美术教育研究中心教材部
北京希望电子出版社

目 录

第1课 概论..... 1	2.11 应用特效..... 31
1.1 Premiere 的历史.....1	2.12 设置运动..... 33
1.2 功能简介.....2	2.13 加入声音..... 35
1.3 安装 Premiere 6.0.....4	2.14 保存项目..... 36
1.3.1 系统要求.....4	2.15 预演节目..... 36
1.3.2 安装 Premiere 6.0.....6	2.16 渲染影片..... 37
1.4 色彩基础知识.....8	2.17 思考题..... 38
1.4.1 色彩模式.....8	第3课 窗口与面板..... 39
1.4.2 图形、像素和分辨率.....9	3.1 Project 项目窗口..... 39
1.4.3 颜色深度.....10	3.1.1 认识项目窗口..... 40
1.4.4 Alpha 通道.....11	3.1.2 导入素材..... 44
1.5 视频基础知识.....11	3.1.3 利用素材夹组织素材..... 50
1.5.1 扫描格式.....11	3.2 Monitor 监视器窗口..... 52
1.5.2 宽高比.....12	3.2.1 认识监视器窗口..... 52
1.5.3 彩色信息的表述.....12	3.2.2 打开素材..... 55
1.5.4 NTSC、PAL 和 SECAM.....12	3.2.3 使用监视器窗口播放控制工具..... 59
1.5.5 场的顺序.....13	3.2.4 设置片段的入点和出点..... 61
1.5.6 SMPTE 时间码.....13	3.2.5 设置标记..... 63
1.5.7 数字视频.....14	3.2.6 修剪模式..... 66
1.5.8 编码解码器.....14	3.3 Timeline 时间线窗口..... 70
1.5.9 采样与量化.....14	3.3.1 认识时间线窗口..... 72
1.5.10 压缩编码.....14	3.3.2 设置轨道..... 81
1.6 思考题.....17	3.3.3 加入素材..... 83
第2课 快速入门..... 18	3.3.4 编辑影片..... 87
2.1 非线性编辑.....18	3.4 Audio Mixer 混音器窗口..... 93
2.2 收集素材和制定脚本.....21	3.4.1 认识混音器窗口..... 93
2.3 开始一个新项目.....21	3.4.2 使用混音器调节音频电平..... 96
2.4 导入素材.....22	3.5 面板..... 97
2.5 为素材改名.....23	3.5.1 Navigator/Info 导航面板/信 息面板..... 97
2.6 剪裁素材.....24	3.5.2 History 历史记录面板..... 98
2.7 组接片段.....26	3.5.3 Commands 命令面板..... 99
2.8 使用切换.....27	3.5.4 Transition 切换面板..... 101
2.9 调整片段持续时间.....28	3.5.5 Video/Audio 视频/音频特效面板104
2.10 改变片段速度.....29	

3.5.6	Effect Controls 效果控制面板	104	4.5.2	剪贴/涟漪删除	140
3.6	思考题	105	4.5.3	应用默认切换	141
第4课	菜单命令	107	4.5.4	时间线设置命令	141
4.1	File 文件菜单	107	4.5.5	时间线标记	141
4.1.1	新建	108	4.6	Window 窗口菜单	141
4.1.2	打开	114	4.7	Help 帮助菜单	143
4.1.3	关闭/退出/恢复	114	4.8	思考题	144
4.1.4	存储	114	第5课	使用切换	145
4.1.5	采集	114	5.1	加入切换效果	145
4.1.6	导入	115	5.1.1	在 A / B Editing 模式下应用切换	145
4.1.7	输出	115	5.1.2	在 Single-Track Editing 模式下应用切换	147
4.1.8	获取属性	116	5.1.3	添加默认切换	149
4.1.9	打印	117	5.2	改变切换设置	151
4.2	Edit 编辑菜单	117	5.3	各种切换效果	153
4.2.1	恢复/重做/删除	118	5.3.1	3D Motion	153
4.2.2	复制	118	5.3.2	Dissolve	153
4.2.3	粘贴属性	118	5.3.3	Iris	154
4.2.4	复制剪辑	120	5.3.4	Map	155
4.2.5	选择/查找/定位	121	5.3.5	Page Peel	155
4.2.6	编辑源文件	121	5.3.6	QuickTime	155
4.2.7	优先设置	122	5.3.7	Slide	158
4.3	Project 项目菜单	126	5.3.8	Specital Effect	160
4.3.1	项目设置	127	5.3.9	Stretch	161
4.3.2	删除/替换/自动加入/输出素材夹	131	5.3.10	Wipe	161
4.3.3	工具	131	5.3.11	Zoom	164
4.4	Clip 剪辑菜单	131	5.4	切换技巧	165
4.4.1	属性/名称	132	5.4.1	实现纹理效果	165
4.4.2	加入剪辑	132	5.4.2	奇妙的置换贴图	166
4.4.3	有效/锁定	133	5.4.3	镜廊效果	167
4.4.4	断开音频视频联接	133	5.4.4	手写字效果	171
4.4.5	视频设置	133	5.5	思考题	178
4.4.6	音频设置	136	第6课	建立标题与叠加	179
4.4.7	高级设置	137	6.1	建立标题	179
4.4.8	持续时间	139	6.1.1	认识标题窗口	179
4.4.9	打开剪辑	139	6.1.2	设置标题窗口	181
4.4.10	替换为源片段	139	6.1.3	标题菜单	182
4.4.11	标记	139	6.1.4	建立标题	184
4.5	Timeline 时间线菜单	140	6.1.5	建立飞滚字幕	185
4.5.1	预览	140			

6.2	叠加	186	7.4.5	EQ	248
6.2.1	淡化器调节不透明度	186	7.4.6	Effect	250
6.2.2	透明度设置对话框	187	7.4.7	Reverb & Delay	252
6.2.3	利用键设置透明度	188	7.5	特效实例	254
6.2.4	键类型	189	7.5.1	摄像机浏览	254
6.3	实例技巧	193	7.5.2	光芒效果	256
6.3.1	淡出的飞滚字幕	193	7.5.3	奇妙的残像效果	258
6.3.2	扫光效果	197	7.6	思考题	260
6.3.3	环境反射	201	第8课	运动设置	261
6.4	思考题	202	8.1	应用运动	261
第7课	应用特效	203	8.2	设置运动状态	264
7.1	为对象应用特效	203	8.3	运动实例	265
7.2	建立特效动画	206	8.4	思考题	269
7.3	视频特效	208	第9课	预演和输出	271
7.3.1	Adjust	208	9.1	预演影片	271
7.3.2	Blue	212	9.2	合成影片	274
7.3.3	Channel (Video)	214	9.2.1	合成影片	274
7.3.4	Distort	214	9.2.2	输出素材列表	281
7.3.5	Image Control	220	9.2.3	输出EDL (编辑制定表)	282
7.3.6	Obsolete	224	9.2.4	批量处理	286
7.3.7	Perspective	224	9.3	输出影片	287
7.3.8	Pixelate	227	9.4	思考题	288
7.3.9	QuickTime	228	第10课	采集	289
7.3.10	Render	234	10.1	采集注意事项	289
7.3.11	Sharpen	234	10.2	视音频采集的基本方法	290
7.3.12	Stylize	235	10.3	批量采集	293
7.3.13	Time	239	10.3.1	批量采集	293
7.3.14	Transform	240	10.3.2	项目修剪	295
7.3.15	Video	243	10.4	思考题	295
7.4	音频特效	244	第11课	综合实例	296
7.4.1	Bandpass	244	11.1	合成实例	296
7.4.2	Channel (Audio)	245	11.2	广告实例	301
7.4.3	Direct-X	246	11.3	思考题	307
7.4.4	Dynamics	246			

第1课 概 论

Photoshop 在计算机用户当中可谓无人不知。其强大的图像处理能力，缔造了其平面设计中无可匹敌的至尊地位。但是，随着计算机技术的飞速发展，人们已经越来越不满足于静态的图像表现方式。每个人都梦想有自己的电影电视大片、自己的 MTV 影片……。同样由 Adobe 公司推出的 Premiere 实现了大部分用户的种种梦想。

Premiere 把影视合成编辑从高不可攀的工作站上拉到大部分普通用户身边。现在，利用 Adobe Premiere，用户可以制作出媲美于好莱坞大片的个人影片。每个人都可以拥有自己的影视公司。Premiere 以其低廉的价格、超群的性能以及简便的操作，使每一个计算机用户都可以成为一个影视制作能手。

Premiere 凭借其友好的操作界面和强大的视频编辑功能，不但满足了普通用户对视频编辑的需要。更使其成为大中型视频工作室和需要广播级影片质量的电视台等专业机构的首选软件。世界上大部分的非线性板卡厂商，都使其板卡与 Premiere 相兼容。可以说，Premiere 同 Photoshop 一样，占据着 PC 和 MAC 平台上视频编辑领域的半壁江山。

本章考试要点：

- Adobe Premiere 6.0 的运行环境
- Adobe Premiere 6.0 的主要功能
- 色彩基础知识
- 视频基础知识

1.1 Premiere 的历史

Premiere 是 Adobe 公司基于 Macintosh（苹果）平台开发的视频编辑软件，它集视、音频编辑于一身，广泛的应用在电视台、广告制作、电影剪辑等领域。

在奔腾处理器诞生以前，影视合成编辑还只能在昂贵的工作站上实现。1993~1994 年，Adobe 推出了 Adobe Premiere for Windows 1.1 版和 3.0 版。那时的 Premiere 功能还非常简单，只有两路视频编辑轨道和一路立体声轨道。可以使用特定的效果对两路视频进行变换，实现简单的视频编辑功能。

随着奔腾处理器的出现，PC 技术有了进一步的发展。使得在 PC 平台上进行视频处理得以实现。1995 年 6 月，Adobe 推出了 Premiere for Windows 3.0，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 可以在计算机上编辑并观看多种文件格式的电影，还可以制作用于后期节目制作的编辑制定表（Edit Decision List，简称 EDL）。通过其他的计算机外部设备，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。

与传统的视频编辑系统相比，Premiere 构成的桌面系统具有极好的性能。它拥有许多

高档编辑软件才有的品质。在 Premiere 4.0 获得巨大成功后, Adobe 再接再厉, 于 1998 年推出了功能更为强大的 Premiere 5.0。Premiere 5.0 以其强大的功能, 迅速占领了 MAC 与 PC 平台的视频编辑市场, 成为这两个平台上用户最广泛视频编辑软件。

由于视频合成编辑领域飞快的发展速度, 各种优秀的编辑软件对 Premiere 构成了强大的威胁。例如 Discreet 公司的 Edit*编辑系统, sync 公司的 Speed Razor 等。为了巩固 Premiere 在低端市场的霸主地位以及尽快占领高端市场, Adobe 于 2000 年 12 月发布了 Premiere 6.0。

Premiere 6.0 在继承了以前版本的各项优势的同时, 进行了本质的修改, 使其真正成为一个强大的专业视频软件、为其迅速占领高端视频市场奠定了基础。

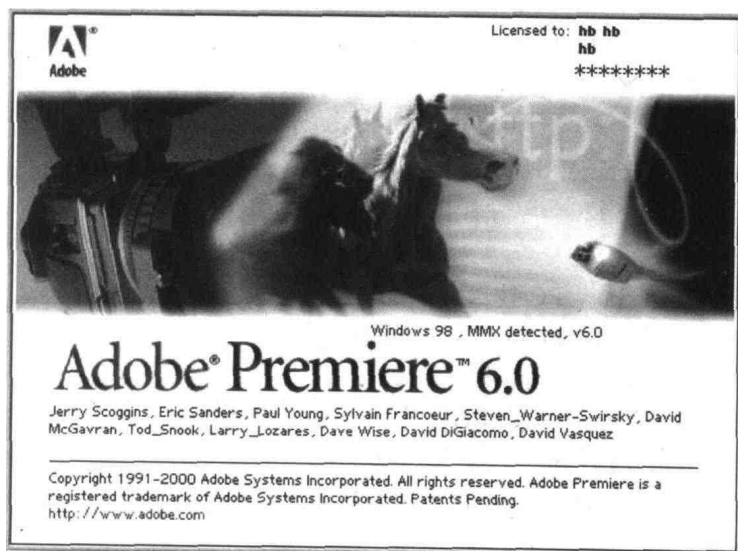
Premiere 6.0 完善地解决了 DV 数字化影像和网上的编辑问题, 为 Windows 平台和其他跨平台的 DV 和所有网页影像提供了全新的支持。成为目前市场上操作最简便的超强专业化影像编辑工具。

Premiere 6.0 与其他 Adobe 软件紧密集成, 组成了完整的视频设计解决方案。Premiere 6.0 支持 Adobe Photoshop、Illustrator 的文件格式, 可以直接置入原始的含有层的 Photoshop 和 Illustrator 文件。新增的 Edit Original (编辑原稿) 命令可以再次编辑置入的图形或图像, 而所有的修改都立即会在 Premiere 6.0 中得到更新。

Premiere 6.0 更加完善了其 Plugins 接口, 提高了对 Photoshop 插件的兼容性。并且新增了对 Adobe After Effects 插件的兼容。这意味着 Premiere 6.0 可以使用大部分为 After Effects 开发的出色插件, 使其在合成和效果方面有了质的飞跃。

Premiere 6.0 将 Premiere 5.0 中的关键帧概念加以完善, 关键帧的编辑首次真正出现在 Premiere 中。用户可以轻易的在轨道中添加、移动、删除和编辑关键帧, 关键帧的引入使 Premiere 6.0 对于控制高级的二维动画游刃有余。

1.2 功能简介



Premiere 6.0 将视、音频处理集于一体, 功能极为强大。Premiere 可以将视频文件以帧

的精度进行编辑，并与音频文件精确同步。Premiere 使用标准的 Adobe 操作界面，使用户可以在最短的时间内掌握该软件。

1. 人性化的操作界面

标准的轨道编辑界面，无论是资深的视频专家还是第一次接触视频编辑的初学者，都可以在最短的时间内适应 Premiere 6.0 的操作方式。

2. 优越的长格式剪辑能力

达到精确的影音同步(NTSC 每秒 29.97 格，PAL 每秒 24 格)。影音同步或唇形同步(Lip-sync)是目前专业品质的趋势，当唇形有动作，它的声音没有正确配合动作发音，就会造成不同步的滑稽效果，Premiere 可以做到真实的唇形同步。

足以创作较长时间的影片。Premiere 的使用者可以制作高达 3 个小时的影片，而不需在乎时间的限制。

3. 卓越的跨平台处理

Premiere 在 Windows 和 Macintosh 平台上具有相同的外观与功能。除此之外，Premiere 不同型态的档案也可以跨平台使用，包括 Project 档案、字幕、动作控制、滤镜、批处理选单等等。

4. Adobe 相关产品的最佳整合

Adobe 非常注重相关产品的整合，允许使用者轻易地在 Adobe 的产品上任意游走，运用自如。最明显的是 Premiere 6.0 套用 Adobe Photoshop 6.0，Adobe Illustrator 9.0，Adobe After Effect 4.1 一系列惯用的选单架构与快捷键设定。

新增的 Edit Original (编辑原稿) 命令可以再次编辑置入的图形或图像，而所有的修改都立即会在 Premiere 6.0 中得到更新。

5. 增强 EDL 支援

由于增加 EDL 输出模组，Premiere 6.0 可以执行高端离线影像剪辑系统。专业人员可以在 Premiere 中进行粗剪，然后输出成最佳的 EDL 文档，让线上编辑更有效率。举例来说，Premiere 产生的 EDL 可以支援 Split Edit，它可以在单一事件中描述延迟的过场特效，而不需要暂停便可记录起来。Premiere 6.0 在 EDL 中指定影片名称执行剪辑，使用者可以正确联结影片在时间轴中的位置。所有的 Premiere 6.0 EDL 输出模组皆可跨平台使用。

6. 声音和影片滤镜的多重关键帧

使用者需要更灵活的控制加入声音与影片的滤镜。Premiere 6.0 允许使用者对滤镜有多重关键帧的控制能力。Premiere 可以自动设定滤镜关键帧在影片中的位置，使用者可以拖拉控制点至影片的其他位置，滤镜特效自动套用到目前影片位置中。举例来说，套用模糊滤镜(Blur Filter)至影片中，由高至低设定不同的模糊参数产生关键帧，如此制作出来的效果便类似摄影机由远至近的对焦效果。

7. 全新的窗口设计

Premiere 6.0 对 Timeline 窗口进行了全面的改进。用户可以选择 A/B Editing 和 Single-Track Editing 模式以满足不同的工作需要。方便快捷的工具按钮可以提高用户的工作效率。

重新设计的项目窗口改进了旧版本项目窗口的不便之处，现在，用户可以更加方便快捷的利用项目窗口管理素材。

Premiere 6.0 中改进了面板设置。现在，用户不必为在大量的切换和滤镜中寻找所需效果而发愁。面板文件夹的出现，使特技的管理更加完善。新增的 Effect Control 面板方便进行效果编辑和动画设置。

8. 无与伦比的音频控制

Premiere 6.0 提供高品质音效能力，包括编辑，处理，合成高达 99 个音轨，拥有与录音工作室相同的控制能力。新增的 Audio Mixer 窗口可以方便的控制音频编辑。用户可利用 Audio Mixer 窗口实时记录音量淡入淡出、声道移动等音频动画。Premiere 6.0 中的音频编辑真正达到了专业水准。包括：

- 自动声音取样，控制声音频率的一致性。
- 可设定左右声音的音效关键帧。
- 内建 21 种全新音效滤镜控制。
- 支援 32kHz 与 48kHz 音效，完全支援 DV 声音格式。
- 设定音效参数时，提供预览(Preview)试听功能。
- 使用者可自定重新取样，兼具高品质、低数据率的音效播放品质，应用到网际网路声音播送上。

9. 快速编辑功能

Premiere 6.0 新增的 Automate to Timeline 功能，可以将项目窗口或故事板中的素材直接导入 Timeline 窗口中，按照用户的设定直接剪辑为完整的影片。用户只需做少量的工作即可快速完成影片的剪辑，大大提高了工作效率。

10. 专业的编辑能力

使用预置（样式表）来简化对输出、压缩和其它任务的关键选项的设置。支持符合国际电影和视频标准的每秒 24、25、29.97 和 30 帧编辑。达到 4K × 4K 的图像尺寸。在初始编辑之后，以高分辨率版本取代低分辨率版本，实现磁盘空间的高效使用。接受利用可扩充体系结构添加功能的插接模块。使用内建的和第三方声频处理效果强化和改变声频特点。

11. 全面的格式支持

Premiere 6.0 可以支持大部分主流的视频格式。除了标准的视音频、图像、图形格式，Premiere 6.0 新增了 DV 数字视频和 Web 视频的支持。用户现在可以轻易的上载数字视频，使用 MP3 和 RealMedia 文件，并可直接输出用于 Web 的影片。

1.3 安装 Premiere 6.0

Adobe Premiere 6.0 套装软件包括两张 Premiere 6.0 CD ROM、Adobe Premiere User Guide（用户指南）、Adobe Premiere Quick Reference Card、Registration Card（注册登记卡）。

1.3.1 系统要求

1. Windows 环境

最低配置

- ◆ Intel Pentium processor 或 100% 兼容的处理器

- ◆ Microsoft Windows 98, Windows 98 第二版, Windows 2000, Windows Millennium 或 Windows NT 4.0 (带 Service pack 6)
- ◆ 32 MB RAM
- ◆ 85 MB 硬盘空间用于安装, 30 MB 硬盘工作空间
- ◆ 256 色显示适配器及 256 色显示器或更高
- ◆ 光盘驱动器

推荐配置

- ◆ Intel Pentium processor (300MHZ) Windows NT 4.0 (带 Service 6)
- ◆ 128 MB RAM 或更高容量
- ◆ AV 硬盘或磁盘阵列
- ◆ 24 位或真彩显示适配器
- ◆ Apple QuickTime 4.0 for Windows (随 Premiere 安装) 及 Microsoft Directx Media 5.1 (随 Premiere 安装) 的软件
- ◆ 与 Microsoft Video for Windows 及 QuickTime for Windows 兼容的视频卡、声卡 (如果你的视频卡不带有声音采集功能的话)

额外的 DV 设备

- ◆ Microsoft DirectX- 和 IEEE 1394 界面兼容
- ◆ Microsoft DirectX 和影像显示转接器兼容
- ◆ 在 DV 设备中内含的: Windows 2000, Windows 98 第二版或 Windows Millennium 版

2. Mac OS 环境

最低配置

- ◆ PowerPC processor 处理器
- ◆ Mac OS 8.1 或者更高 (或带有 Radius Video Vision 的 7.5.1 版本)
- ◆ 32 MB RAM
- ◆ 50 MB 硬盘空间
- ◆ 光盘驱动器

推荐配置

- ◆ PowerPC processor 处理器 (300MHZ)
- ◆ 48 MB RAM 或更高大容量
- ◆ AV 硬盘或磁盘阵列
- ◆ 24 位或真彩显示适配器
- ◆ QuickTime 4.0 (随 Premiere 安装)
- ◆ 与 QuickTime 兼容的视频卡声卡 (如果你的视频卡不带有声音采集功能的话)

额外的 DV 设备

- ◆ Apple FireWire 2.4
- ◆ QuickTime-能和 FireWire (IEEE 1394) 界面兼容

1.3.2 安装 Premiere 6.0

安装 Premiere 6.0 和安装其他 Windows 软件过程相同。这里将简要介绍安装的大致过程，详细步骤请按照系统提示操作。

(1) 将 Adobe Premiere Application CD-ROM 插入 CD-ROM 驱动器。

(2) 在 Windows 环境下，如果出现启动画面，选择“Install Adobe Premire”。否则利用资源管理器在光盘中找到 Premiere 文件夹，双击“Setup.exe”开始安装过程。

(3) 接着将会看到引导界面。注意阅读注意事项，然后用鼠标单击 Next，进入下一步。

(4) 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 6.0 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。

(5) 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。

(6) 在 Setup Type 窗口中列出了三种安装形式：Typical（典型）、Compact（简洁）和用户 Custom（自定义）三种选择，如图 1-1 所示。

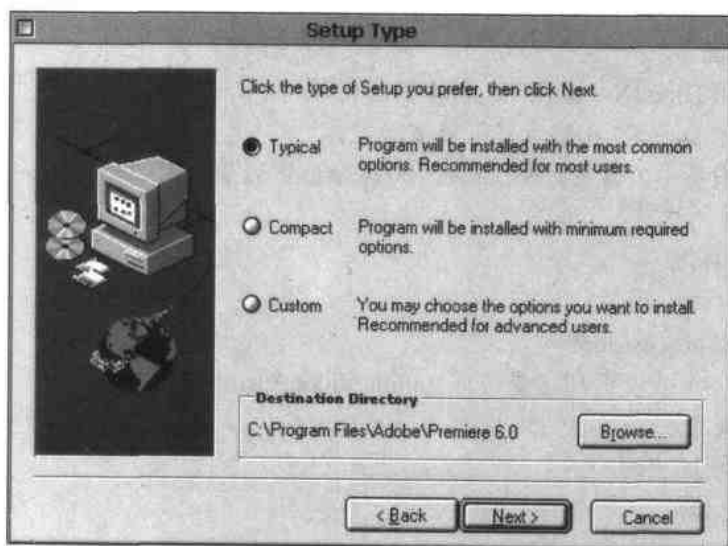


图 1-1

Typical 模式仅安装最常用的组件，适合于大部分用户。Compact 模式只安装必要的组件。Custom 模式允许用户自己选择安装的组件。

(7) 选择 Custom 安装模式，可供安装的组件如图 1-2 所示。



图 1-2

- Adobe Premiere 6.0 application——Adobe Premiere 6.0 应用程序
- Premiere Tutorial——Premiere 教程
- Online Help——联机帮助
- Adobe Online——Adobe 连线工作
- Quick Time files——Quick Time 文件
- Media Cleaner Web Export Files——Media Cleaner Web Export 文件
- Real Media Export Files——Real Media Export 文件

(8) 按所需单击选项前面的方框，选取或删除相应的组件，然后单击 Next>按钮进入下一步。

(9) 弹出如图 1-3 所示的用户信息对话框，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。

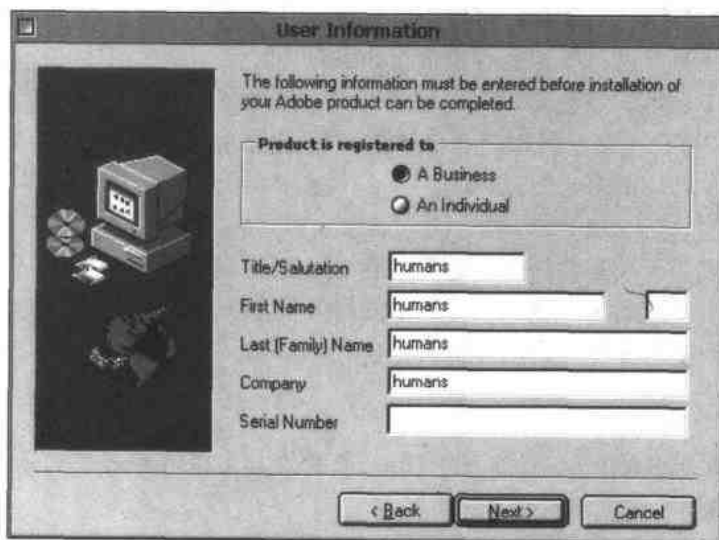


图 1-3

(10) 接着将显示所填写的姓名、公司和序列号的确认窗口。

(11) 确认后进入下一步。在弹出的对话框中按 Next>按钮确认, Adobe Premiere 6.0 开始安装。

(12) 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 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。

1.4 色彩基础知识

了解图像的色彩模式对于后面编辑工作的学习有着非常重要的作用。对于一个致力于计算机图形图像设计的人来说, 熟练掌握色彩的基础知识, 是做好图形图像设计工作的前提条件。

1.4.1 色彩模式

显示世界中的对象如果在计算机中表现出来, 必须依靠不同的配色方式来实现。下面, 将介绍几种常用的配色方式。

1. RGB 色彩模式

RGB 是由红、绿、蓝三原色组成的色彩模式。图像中所有的色彩都是由三原色组合而来。

所谓三原色, 即指不能由其他色彩组合而成的色彩。三原色并不是固定不变的, 例如红、黄、蓝也被称为三原色。三原色每个都可包含 256 种亮度级别, 三个通道合成起来就可显示完整的彩色图像。我们的电视机或监视器等视频设备, 就是利用三原色进行彩色显示的。在视频编辑中, RGB 是唯一可以使用的配色方式。

在 RGB 图像中的每个通道可包含 2^8 个不同的色调。我们通常所提到的 RGB 图像包含三个通道, 因而在一幅图像中可以有 2^{24} (约 1670 万) 种不同的颜色。

如果以等量的三原色光混合, 可以形成白光。三原色中红和绿等量混合则成为黄色; 绿和蓝光等量混合为青色; 红和蓝等量混合为品红色。

在 Premiere 中调节对象色彩, 可以通过对红、绿、蓝三个通道的数值进行调节, 来改变图像的色彩。三原色中每一种都是 0~255 的取值范围。当三个值都为 0 时, 图像为黑色, 当三个值都为 255 时, 图像为白色。

2. 灰度模式

灰度图像模式属于非彩色模式。它只包含 256 级不同的亮度级别, 只有一个 Black 通道。用户在图像中看到的各种色调都是由 256 种不同强度的黑色所表示的。灰度图像中的每个像素的颜色都要用 8 位二进制存储。



灰度图像无法在 Premiere 6.0 中调用。我们在后边学习中所提到的需要使用的灰度图像, 实际上是 RGB 图像的灰度显示。

3. CMYK 色彩模式