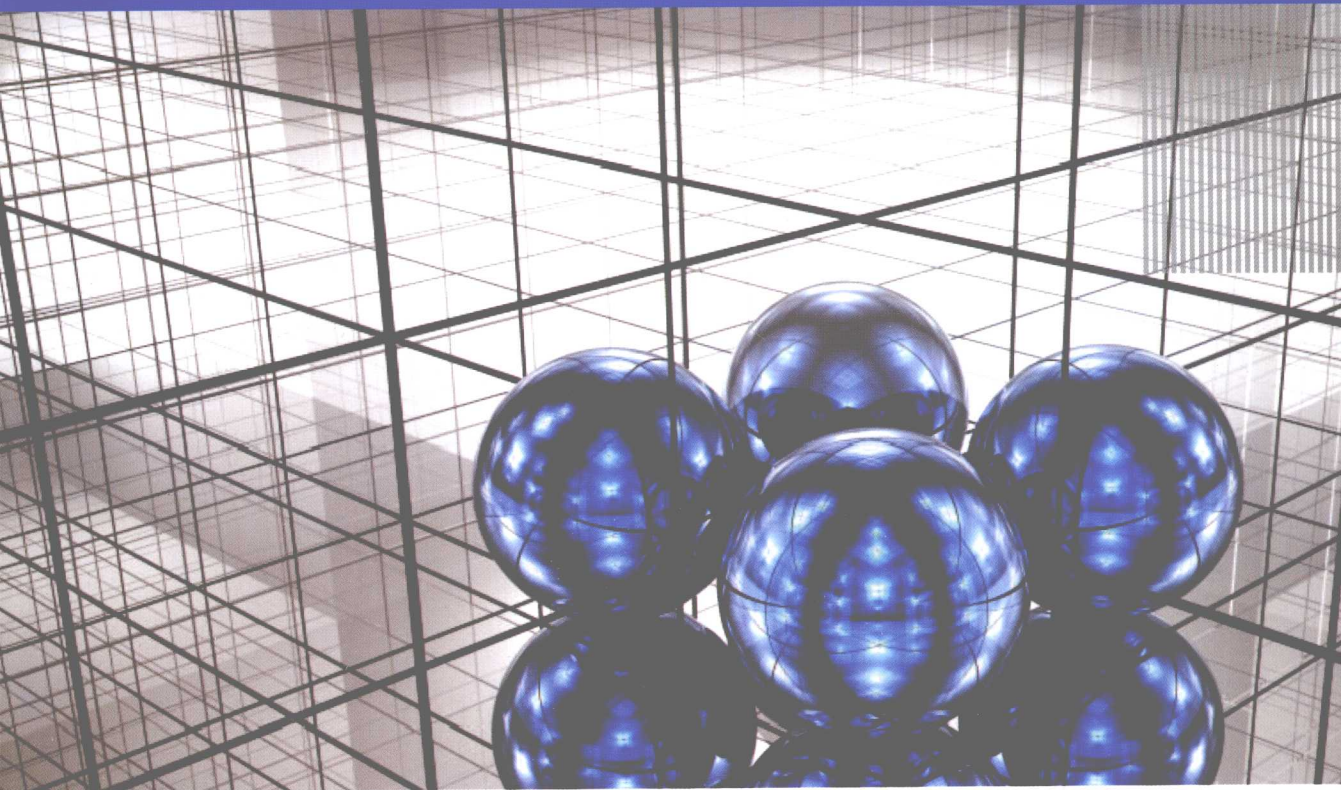




普通高等教育“十一五”国家级规划教材
(高职高专教育)

视频处理软件

曹卫群 王 巍 主 编



高等教育出版社
Higher Education Press

普通高等教育“十一五”国家级规划教材
(高职高专教育)

视频处理软件

Shipin Chuli Ruanjian

曹卫群 王 巍 主编



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容提要

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

本书以跨平台视频非线性编辑产品 **Premiere Pro** 为例,由浅入深地介绍视频处理软件的各种功能及应用。本书共分 7 章。第 1 章总述影视后期的基本知识;第 2 章介绍影视后期处理软件 **Premiere**;第 3 章介绍影片的编辑;第 4 章介绍特殊效果的使用,主要包括运动、透明、视频转换、视频特效、音频转换与音频特效的运用;第 5 章介绍字幕工具的使用;第 6 章介绍视频影片的输出;第 7 章介绍视频编辑的综合运用。

本书可作为普通高等院校、高职高专院校计算机及相关专业的教材,也可作为各类电脑美术培训班的教材,还可以供广大电脑美术爱好者学习参考。

图书在版编目(CIP)数据

视频处理软件/曹卫群,王巍主编. —北京:高等教育出版社, 2010.3

ISBN 978 - 7 - 04 - 028832 - 2

I. ①视… II. ①曹… ②王… III. ①图形软件, **Premiere Pro** - 高等学校 - 教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 011505 号

策划编辑 杨 萍 责任编辑 李瑞芳 封面设计 张志奇
版式设计 马敬茹 责任校对 王 雨 责任印制 毛斯璐

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
总 机 010 - 58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京北苑印刷有限责任公司

开 本 787 × 1092 1/16
印 张 17.5
字 数 430 000

购书热线 010 - 58581118
咨询电话 400 - 810 - 0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2010 年 3 月第 1 版
印 次 2010 年 3 月第 1 次印刷
定 价 20.90 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 28832 - 00

前 言

最能吸引大众眼球的媒体是什么，无疑影视是其中之一。过去要编辑影视特技，只能由拥有昂贵设备的专业人士去进行。随着计算机技术的迅速发展，数字电影也已逐渐进入人们的视野，如常见的 VCD 和 DVD 光盘、网上流行的流媒体格式影片等，另外，还有众多的好莱坞大片也都运用了数字电影技术。用计算机制作的电影特技早在 1977 年的《星球大战》中便给人们留下了深刻的印象。

在多媒体创作中，最让人激动的是剪辑和合成数字电影，如今，只要在 PC 上装有视频处理软件 **Premiere Pro**，一切就会变得不再困难。**Premiere Pro** 是 Adobe 公司的跨平台视频非线性编辑产品，包括 PC 和 Mac OS 两个版本。**Premiere Pro** 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。

Premiere Pro 中最大的变化就是对实时软件效果的支持。现在，在 **Premiere Pro** 中所做的一切都可以实时预览，包括字幕、色调甚至第三方效果。

本书由浅入深地介绍 **Premiere Pro** 的各种功能及在实践中的应用，以完成任务的形式将读者引入视频处理的大门，并针对实践中所遇到的工程项目设置、刻盘输出和与相关软件配合等问题进行详细的阐述，使读者能够轻松地制作出满意的视频作品。

编 者

2009.11

目 录

第 1 章 影视后期概述	1
1.1 视频后期基础知识及行业动态	1
1.1.1 视频后期基础知识	1
1.1.2 行业动态	2
1.2 视频制作的工作流程	3
1.2.1 传统方式	3
1.2.2 数字方式	3
本章小结	5
习题	5
第 2 章 Premiere Pro 软件介绍	9
2.1 Premiere Pro 的基本系统配置及新增功能	9
2.1.1 硬件环境	9
2.1.2 主要功能	10
2.1.3 新增功能	10
2.1.4 软件的安装	13
2.2 Premiere Pro 基本面板和工具的使用	17
2.2.1 主要窗口和面板介绍	17
2.2.2 “工具”面板介绍	32
2.3 “项目”的设置	41
2.3.1 新建“项目”	41
2.3.2 输出设置	45
本章小结	50
习题	50
第 3 章 影片的编辑	54
3.1 在“时间线”窗口编辑素材	54
3.1.1 “时间线”窗口的选项、快捷按钮与命令	54
3.1.2 工作窗口模式介绍及自定义	62
3.1.3 素材的复制和粘贴	66
3.1.4 编辑中标记的使用	69
3.2 在“监视器”窗口编辑素材	73
3.2.1 “监视器”窗口的主要工具	73
3.2.2 标记的使用和“安全框”	76
3.3 其他编辑功能的使用	77

3.3.1 “故事板”	77
3.3.2 Bars and Tone	81
3.3.3 Black Video	81
3.3.4 Color Matte	82
3.3.5 Universal Counting Leader	83
本章小结	84
习题	84
第4章 特殊效果的运用	87
4.1 固定的特效“运动”效果的运用	87
4.1.1 打开“运动”设置面板	87
4.1.2 “运动”设置面板介绍	87
4.2 固定的特效“透明”效果的运用	93
4.2.1 打开“透明”设置面板	93
4.2.2 “透明”设置面板介绍	93
4.3 “视频转换”特效的运用	95
4.3.1 Premiere Pro “特效”选项卡介绍	95
4.3.2 “视频转换”特效介绍	99
4.3.3 “视频转换”特效精讲	106
4.4 “视频特效”的运用	128
4.4.1 “视频特效”介绍	128
4.4.2 “视频特效”精讲	135
4.5 音频转换与音频特效的运用	178
4.5.1 对音频的控制	178
4.5.2 调音台	181
4.5.3 音频转换	191
4.5.4 音频特效	191
本章小结	198
习题	198
第5章 字幕工具的使用	201
5.1 Premiere Pro 自带的字幕工具	201
5.1.1 字幕的启动	201
5.1.2 了解“Adobe 字幕设计”窗口	202
5.2 第三方字幕工具	227
5.2.1 TitleDeko Pro	227
5.2.2 TitleMotion Pro	229
本章小结	231
习题	231
第6章 视频影片的输出	234

6.1 输出到硬盘	234
6.1.1 输出方式	234
6.1.2 输出设置	240
6.2 输出到 DV	240
6.3 制作可在 VCD 中播放的影片	242
本章小结	248
习题	248
第 7 章 视频编辑的综合运用	251
7.1 与 Photoshop 的搭配使用	251
7.2 与 3ds max 的搭配使用	256
7.3 与 PaticleIllusion 的搭配使用	265
本章小结	269
习题	269

第 1 章

影视后期概述

1.1 视频后期基础知识及行业动态

1.1.1 视频后期基础知识

1. 非线性编辑的发展

20 世纪 90 年代初期, 美国、加拿大等发达国家开始将计算机技术和多媒体技术与影视制作结合, 以使用计算机制作影视节目, 并最终取得成功, 推出了桌面演播室, 也就是今天的视音频非线性编辑工作站。

2. 主流非线性编辑系统

常用的非线性编辑系统如图 1-1 所示。

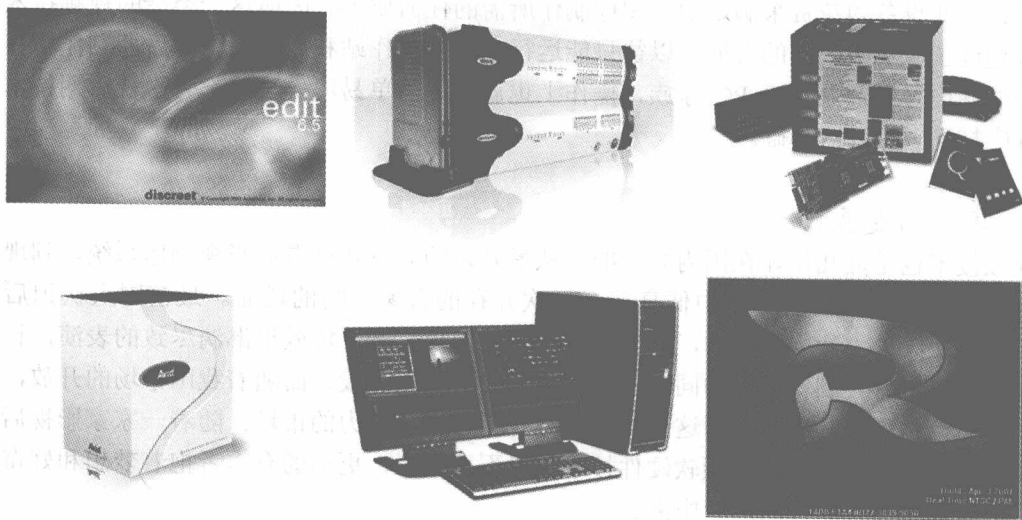


图 1-1

(1) 按主板分类

Digisuit 系列、Targa 系列、Dps 系列、苹果机 Avid。

(2) 按产地分类

国外：苹果机 Avid、Dps 系列、Edit、快刀 speed razor。

国内：大洋 X-edit、奥维迅、新奥特、金四维。

(3) 按性能分

稳定性好：苹果机 Avid、大洋 X-edit、快刀 speed razor。

灵活性好：Targa 系列、Edit、大洋 X-edit、Dps 系列。

1.1.2 行业动态

1. 视频技术的发展

由于传统电视的高投入、重装备，制作与播出体制的垄断性，使一般民众很难进入电视系统，电视形成了一种垄断的媒介权力。过去几年中，视频工业已发展为两大类。第一部分是“专业”市场。在这个市场中，设备必须满足日常制作工作和高影像质量的严格要求。重点在高影像质量和记录、编辑和再制作方面的可靠性。购买和维护专业级设备的花费是相当高的。过去十年中，视频技术使没有很强经济实力的用户也能负担得起，这主要得益于小型化，使得数字摄像机（DV）成功地引入市场成为可能。如今，中低档次 DV 产品的产生对传统电视的理念及由此建构的权力机制发出了强有力的挑战，使更多的人能够拥有属于自己的 DV、DC 产品，影视制作的前期采集成为可能。而软件的发展进一步推动了视频后期制作的发展，非专业市场与专业市场相比，有着不同的需求和期望，一般要求轻便的设备和可以承受的价格，家庭计算机用户桌面工具的产生更扩展并加深了这种趋势。无论什么平台，用户都可以以大大低于广播级专业设备的花费来满足他们图像制作所需的任何要求。因而这一类型的视频技术的发展显著超过了专业级产品的发展。以往只能运行在高端工作站和专业平台的后期制作软件，现在已经能够很好地融入普通 PC 家族，操作上也做到了简单易用，这些都为影视后期技术的普及和推广打下了良好的基础。

2. 国内的发展状况

视频技术也是近几年才在国内兴起的，从最开始的只有几种专业影视制作系统，到现在的多种编辑机、多种编辑软件、中低高三个档次并存的百家争鸣的场面。最初国人认识后期技术，应该是从国外大片中看到的，各种视频特效的展现，音、色效果淋漓尽致的表演，让人们在惊叹国外电影特技制作水平的同时，也在探究它的实现手段。而随着我国市场的开放，更多的海外公司也把目光转向了中国这个广阔而又有无穷发展潜力的市场。随着一家家影视后期制作公司的兴起，各种先进的视频软硬件技术也已不再陌生，更多的有志者抱着梦想和好奇，加入到这一年轻而又有朝气的产业中来。

1.2 视频制作的工作流程

1.2.1 传统方式

线性编辑

说到影视后期的制作流程,就不能不提到传统的线性编辑方式。传统的线性编辑是录像机通过机械运动用磁头将 25 帧/秒的视频信号顺序记录到磁带上,在编辑时也必须顺序寻找所需要的视频画面。实际上就是通过一对一或者二对一的台式编辑机(图 1-2)将母带上的素材剪接成第二版的完成带,这中间完成的诸如出入点设置、转场等都是模拟信号转模拟信号。用传统的线性编辑方法在插入与原画面时间不等的画面或删除节目中某些片断时都要重新编辑,而且每编辑一次,视频质量都会有所下降。由于一旦转换完成记录就成为磁迹,所以无法随意修改,一旦需要中间插入新的素材或改变某个镜头的长度,整个后面的内容就必须全部重来,最后只能为了节省时间牺牲节目质量。

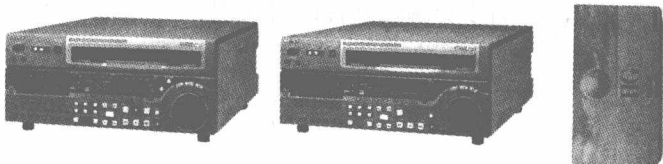


图 1-2

1.2.2 数字方式

1. 非线性编辑

非线性编辑系统(图 1-3)是把输入的各种视音频信号进行 A/D(模/数)转换,采用数字压缩技术存入计算机硬盘中。非线性编辑没有采用磁带而使用硬盘作为存储介质,记录数字化的视频信号,由于硬盘可以满足在 1/25 秒内任意一帧画面的随机读取和存储,从而实现视音频编辑的非线性。

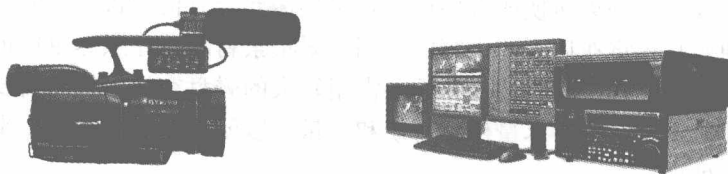


图 1-3

非线性编辑系统将传统的电视节目后期制作系统中的切换机、数字特技、录像机、录音机、编辑机、调音台、字幕机、图形创作系统等设备集于一台计算机内,用计算机来处理、编辑图像和声音,再将编辑好的视音频信号输出,通过录像机录制到磁带上。能够编辑数字视频数据的软件也称为非线性编辑软件。

2. 非线性编辑的特点

当大规模的电视剧以及其他电视栏目开始普及的时候,一种全新的电视后期制作观念以及相应的硬件设备——非线性编辑就应运而生了。非线性视频编辑是对数字视频文件进行编辑和处理,它与计算机处理其他数据文件一样,在微机的软件编辑环境中可以随时随地、多次反复地编辑和处理。

非线性编辑系统在实际编辑过程中是编辑点和特技效果的记录,因此任意的剪辑、修改、复制、调动画面前后顺序,都不会引起画面质量的下降,克服了传统设备的弱点。

非线性编辑系统设备小型化,功能集成度高,与其他非线性编辑系统或普通个人计算机易于连网,形成网络资源的共享。

专业级的非线性编辑系统处理速度快,对数据的压缩小,因此视频和伴音的质量高。此外,高处理速度还使得专业级的特技处理功能更强。随着计算机硬件及软件技术的飞速发展,非线性编辑系统价格也在不断下降,低档产品进入家庭。这些低档产品其实就是一台多媒体计算机加一块视频图像采集卡,再加一套编辑软件即可实现。

3. 工作流程

(1) 构思作品

确定主题是要创意设计出视频需表达的主要信息内容,也就是说,要通过视频来讲述一个故事或描述一段场景运动变化的过程。这个过程非常重要,视频设计不是各种剪辑的堆砌,而是通过运动的屏幕场景表达具有逻辑关联的信息。根据主题内容,视频的创意设计为视频画面随着主题内容而进展和变化,以主题文字为旁白,并配上优美的背景音乐。

(2) 搜集素材

素材的收集可通过各种渠道,如自己用 DV 拍摄的录像片段和用 DC 拍摄的照片。通过其他方式获得的录像片段、图片等(素材光盘、传统录像带、影片的副本)。素材收集时范围要尽量大一些,这样可使编辑处理时方便进行取舍。因为编辑处理实际上也是一个进一步创意的过程,根据素材可以调整和修改原有的初步创意。

(3) 素材采集变换

收集到的素材若不是数字文件的格式(计算机可以识别的视频文件和音频文件),则需要首先通过视频采集或音频采集转换成数字格式。采集需要计算机配备专用的视频采集设备和相应的软件,这些硬件知识将在后面的内容中介绍。采集素材时需注意尽量保证素材的质量,而且由于素材的范围较广,因此素材的保存需要占用较大的磁盘空间。如果需要语音旁白,还需要录制好语音文件。录制时也需尽量保证音质和音量,以便编辑合成时进一步调整和压缩。

(4) 视频编辑处理

如果视频的编辑中有完整的语音旁白,视频的长度则以旁白的长度为基准。各段视频素

材剪辑根据旁白内容的进度和变化排列在视频轨道上,各剪辑的入点和出点定义主要保证画面与旁白同步。背景音乐也需要保证一定的完整性,因此需要根据旁白和基本编辑好的视像长度选取背景音乐的总长度,然后调整剪辑的长度,通过改变转场的长度和调整旁白语句之间的停顿时间,以保证画面、语音和背景音乐的完整和同步。背景音乐的强度比旁白低一些,在音频上也有主有次,突出主题。如果有独立的创意,则要根据创意的风格调整内容,使整段视频流畅自然,充分地烘托主题。当然,还需要增加相应的视频特效、音频特效、专长效果来丰富作品。

(5) 字幕效果添加

添加一些绚丽的字幕效果或说明性文字,以增强影片的视觉表现力。影片的标题、滚动文字效果都需要使用字幕效果来完成。

(6) 视频合成输出

在计算机上制作完成后,还需要将影音文件进行打包输出,以便在 DVD 机、CD 机等设备上播放,这就要根据不同的需要,设定输出作品的尺寸、文件的大小、格式等。

本章小结

本章介绍了视频后期的一些基本知识以及一些行业动态,重点在于掌握传统的线性编辑和非线性编辑的区别,了解非线性编辑的特点和 workflows,为后面章节的学习打下基础,也对本书的学习有个大致的方向。

习 题

一、单选题

1. () 初期,美国、加拿大等发达国家开始将计算机技术和多媒体技术与影视制作结合,以便用计算机制作影视节目。
A. 20 世纪 80 年代 B. 20 世纪 90 年代 C. 19 世纪 80 年代 D. 20 世纪 70 年代
2. 早期推出的 (), 也就是今天的视音频非线性编辑工作站。
A. 电视机 B. 录音机 C. 桌面演播室 D. 计算机
3. 由于 () 的高投入、重装备,制作与播出体制的垄断性,使得一般民众很难进入电视系统。
A. 传统电视 B. 电影 C. 幻灯机 D. 录像机
4. () 市场要求设备必须满足日常制作工作和高影像质量的严格要求。重点在高影像质量和记录、编辑和再制作方面的可靠性。
A. 非专业 B. 专业 C. 大众 D. 国际
5. 视频技术使没有很强经济实力的用户也能负担得起,这主要得益于 ()。
A. DV B. DC C. 小型化 D. 大型化
6. 中低档次 DV 产品的产生对 () 及由此建构的权力机制发生了强有力的挑战。
A. 传统电视的理念 B. 高档 DV C. 多媒体技术 D. 先进电视的理念
7. 以往只能运行在高端工作站和专业平台的后期制作软件,现在已经能够很好地融入 ()。

- A. HP 家族 B. PC 家族 C. 康柏家族 D. Epson 家族
8. 在我国, 视频技术的发展现状是 ()。
- A. 垄断经营 B. 百家争鸣 C. 停滞不前 D. 领先于世界
9. 录像机通过机械运动用磁头将 25 帧/秒的视频信号顺序记录到磁带上, 在编辑时也必须顺序寻找所需要的视频画面的编辑方式是 ()。
- A. 四点编辑 B. 非线性编辑 C. 三点编辑 D. 线性编辑
10. 用传统的线性编辑方法在插入与原画面时间不等的画面或删除节目中某些片断时 (), 而且每编辑一次, 视频质量都会有所下降。
- A. 都要重新编辑 B. 需要存盘 C. 不需要选择素材 D. 必须作标记
11. 非线性编辑系统是把输入的各种视音频信号进行 () 转换, 采用数字压缩技术存入计算机硬盘中。
- A. A/B 轨 B. A/D (模/数) C. 数据 D. 智能
12. () 将传统的电视节目后期制作系统中的切换机、数字特技、录像机、录音机、编辑机、调音台、字幕机、图形创作系统等设备集于一台计算机内。
- A. 线性编辑系统 B. 音频编辑系统 C. 非线性编辑系统 D. 视频编辑系统
13. 能够编辑数字视频数据的软件称为 ()。
- A. 非线性编辑软件 B. 杀毒软件 C. 看图软件 D. 系统软件
14. () 是要创意设计出视频序表达的主要信息内容, 也就是说要通过视频来讲述一个故事或描述一段场景运动变化的过程。
- A. 明确内容 B. 讲述情节 C. 确定主题 D. 烘托背景
15. 如果视频的编辑中有完整的语音旁白, 视频的长度则以 () 的长度为基准。
- A. 影片 B. 音乐 C. 旁白 D. 素材
16. 为了保证背景音乐的完整性, 需要根据旁白和 () 的视像长度选取背景音乐的总长度, 然后调整剪辑的长度。
- A. 编辑好 B. 未编辑 C. 编辑中 D. 插入
17. 背景音乐的 () 比旁白低一些, 在音频上也要有主有次, 突出主题。
- A. 音质 B. 强度 C. 声道 D. 混响
18. 视频编辑如果想有独立的创意, 则要根据创意的 () 调整内容, 使整段视频流畅自然, 充分地烘托主题。
- A. 手段 B. 形式 C. 风格 D. 内容
19. 影片的标题, 滚动文字效果都需要使用 () 来完成。
- A. 视频效果 B. 音频效果 C. 滤镜效果 D. 字幕效果
20. 视频作品在计算机上制作完成后, 还需要将影音文件进行 (), 以便在 DVD 机、CD 机等设备上播放。
- A. 打包输出 B. 再次编辑 C. 特效处理 D. 音频调整

二、多选题

1. 20 世纪 90 年代初期, () 等发达国家开始将计算机技术和多媒体技术与影视制作结合制作影视节目, 并取得成功。

- A. 美国 B. 英国 C. 法国 D. 加拿大
2. 主流非线性编辑系统按主板分类包括()。
- A. Digisuit 系列 B. Targa 系列 C. PS 系列 D. 苹果机 Avid
3. 国内主流的非线性编辑系统有()。
- A. 大洋 X-edit B. 奥维迅 C. 快刀 D. 金四维
4. 稳定性好的国外主流的非线性编辑系统有()。
- A. Targa 系列 B. 苹果机 Avid C. Edit D. 大洋 X-edit
5. 拥有属于自己的()产品, 影视制作的前期采集成为可能。
- A. DV B. TV C. DC D. PC
6. 传统的电视节目后期制作系统中的切换机、数字特技、()、调音台、字幕机、图形创作系统等设备。
- A. 录像机 B. 录音机 C. 计算机 D. 编辑器
7. 非线性编辑系统在实际编辑过程中是()的记录, 因此任意的剪辑、修改、复制、调动画面前后顺序, 都不会引起画面质量的下降, 克服了传统设备的弱点。
- A. 视频 B. 编辑点 C. 特技效果 D. 音频
8. 专业级的非线性编辑系统处理速度快, 对数据的压缩小, 因此()的质量高。
- A. 视频 B. 伴音 C. 音频 D. 采集
9. 可以通过()方式获得素材。
- A. 录像片段 B. 素材光盘 C. 传统录像带 D. 影片的副本
10. 收集到的素材若不是数字文件的格式(计算机可以识别的视频文件和音频文件), 则需要首先通过()转换成数字格式。
- A. 视频采集 B. 下载软件 C. 计算机转换 D. 音频采集

三、判断题

1. 由于新型电视的高投入、重装备, 制作与播出体制的垄断性, 使得一般民众进入电视系统十分便捷, 电视形成了一种垄断的媒介权力。
2. 视频工业已发展为专业市场、非专业市场和准专业市场三大类。
3. 现今, 中低档次 DV 产品的产生对传统电视的理念及由此建构的权力机制发出了强有力的挑战, 使视频技术进入家庭成为可能。
4. 视频软件操作上的复杂性, 为影视后期技术的普及和推广打下了良好的基础。
5. 传统的线性编辑是摄像机通过机械运动用磁头将 25 帧/秒的视频信号顺序记录在磁带上, 在编辑时也必须按顺序寻找所需要的视频画面。
6. 用传统的线性编辑方法在插入与原画面时间不等的画面, 或删除节目中某些片断时都要重编, 但每编辑一次视频质量都不会下降。
7. 非线性编辑系统是把输入的各种视音频信号进行 A/D (模/数) 转换, 采用数字压缩技术存入计算机硬盘中。
8. 非线性编辑没有采用硬盘而使用磁带作为存储介质, 记录数字化的视频信号, 从而实现视音频编辑的非线性。
9. 非线性视频编辑是对数字视频文件的编辑和处理, 它与计算机处理其他数据文件一样, 在微机的软件

编辑环境中可以随时地、多次反复地编辑和处理。

10. 非专业级的非线性编辑系统处理速度高, 对数据的压缩小, 因此视频和伴音的质量高。

四、简答题

1. 视音频非线性编辑工作站是如何产生的?
2. 简述主流非线性编辑系统的品牌及分类。
3. 什么是线性编辑?
4. 什么是非线性编辑?
5. 简述非线性编辑的工作流程。

五、问答题

非线性编辑有什么特点?

第 2 章

Premiere Pro 软件介绍

了解了前期的拍摄工作和视频后期的基本流程后，本章将学习如何把前期的素材采集到计算机中，以便后期使用。采集视频时需要软件和硬件两部分的才能完成，所以这里先来介绍一下采集以及后期编辑的软件 Adobe Premiere。

Adobe Premiere 是著名的软件开发商 Adobe 公司开发的非线性编辑软件，因为提供了前所未有的硬件的支持，所以 Adobe Premiere 无疑成为当今市场上最强劲的视频编辑工具。国内大约有 65% 的用户在使用 Premiere 进行视频的剪辑，从最简单的家庭用户到专门的视频工作站，随处都可以看到 Premiere 的身影。

目前该软件的最新版本为 Adobe Premiere CS4，由于软件的更新速度很快，最新版本现在并不十分普及，因此这里介绍较为常用的为 Adobe PremierePro 1.5。

2.1 Premiere Pro 的基本系统配置及新增功能

2.1.1 硬件环境

- ① Intel Pentium III 800 MHz 处理器（推荐使用 Pentium 4 3 GHz）。
- ② 带 Service Pack 1 的 Microsoft Windows XP Professional 或 Home Edition。
- ③ 256 MB 内存，推荐 1 GB 或更多。
- ④ 安装需要 800 MB 空闲硬盘空间。
- ⑤ 256 色视频显卡。
- ⑥ CD-ROM 驱动器。
- ⑦ 推荐 QuickTime 5.0。

注：如果要实现完美的实时预览，则推荐至少 Pentium 4 3 GHz 处理器（图 2-1），最好是双 Pentium 4 处理器。

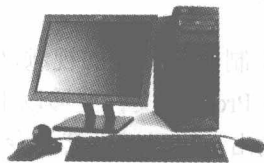


图 2-1

2.1.2 主要功能

借助 Adobe Premiere 不仅可以将视频文件经过编辑再转录到数码设备上,还能够被用做影碟的视频源编辑,可以制作企业的展示用宣传片、创建数字电影、制作电视节目,并且支持 Flash。可将 Flash 作品进行处理后以素材的方式导入 Premiere,在 Premiere 中作为素材添加特殊的视觉效果后输出,再导入到 Flash 制作软件中进行加工,将网络媒体和影视技术完美地结合。

Adobe Premiere 具有以下主要功能:

- ① 对静态的文字、图片和声音、视频进行组合,剪辑编辑成完整的数字视频产品。
- ② 通过声卡上的语音输入插口采集音频。
- ③ 完美的采集解决方案,可以设置采集格式,并对采集过程进行手工控制。
- ④ 对众多硬件的支持,包括各种视频采集卡、压缩卡和编辑卡。
- ⑤ 对众多数码设备的支持,包括数码摄像机和数码相机等。
- ⑥ 丰富的视觉特效,例如扭曲、模糊等。
- ⑦ 丰富的音频特效,包括回音、频率变换、音量渐变和声道的设置等。
- ⑧ 自由简单的故事板工具,让操作者在画板上设计电影情节。
- ⑨ 层的叠加,将多个视频和文字、图形等对象重叠在一起。
- ⑩ 创建动态的字幕效果。
- ⑪ 对中文的完美支持,包括中文字幕、中文文件名等。
- ⑫ 与 Adobe After Effects 的完美结合。
- ⑬ 视频支持 NTSC 和 PAL 两种制式。
- ⑭ 能够输出用于在网络上播放的视频或图片。
- ⑮ 可以直接将当前的视频内容输出到打印机上进行打印。
- ⑯ 直接输出 VCD、SVCD、DVD 格式的视频,并可刻录成光盘。
- ⑰ 将文件输出到 beta 带上以便在电视台播放。
- ⑱ 输出 Edit Decision Lists (编辑决定表),以便专业制片公司可以使用 EDL 文件在录像带上重新输出数字产品。
- ⑲ 和 Adobe 的其他产品一样,提供人性化的操作界面。

2.1.3 新增功能

1. 专业的视频编辑工具

可以通过软件的实时预览功能来制作广播级的视频产品,包括实时标题、转场特效和视频、音频特效。新的 Adobe Premiere Pro 1.5 文件能够以工业开放的交换模式 AAF (Advanced Authoring Format, 高级制作格式) 输出,用于进行其他专业产品的工作。