

前言

本书用简洁易懂的语言，丰富美观的图片，全面介绍了使用 **Premiere Pro 2.0** 简体中文汉化版进行影视编辑的方法和技巧。在讲解方式上，本书从小的项目开始，使用了丰富的实例逐步讲解 **Premiere** 的各知识点，引导读者从编辑小的影视片段开始，逐步学会如何编辑出影视广告、电子相册等。

本书前十一章是对非线性编辑和 **Premiere Pro 2.0** 操作知识的讲解，采用学习重点、正文内容、本章小结相结合的方式。其中，第 1 章和第 2 章讲述了视频剪辑的基础知识和 **Premiere Pro 2.0** 操作界面；第 3 章用一个简单的实例，讲解了在 **Premiere Pro 2.0** 中进行视频编辑的流程；第 4 章到第 11 章的内容是根据视频影片的制作流程，分别讲解 **Premiere Pro 2.0** 中各个功能的具体应用。每一章开头都有本章学习重点的提示，使读者先明白学习目的，然后在正文部分再进行详细地解释，接下来的本章小结会对已经学习的内容进行总结，使读者的思路更清晰，更容易抓住重点和难点。

第 12 章到第 16 章是通过具体的实例讲解 **Premiere Pro 2.0** 的综合运用。本书中的实例无论画面或是内容都非常精彩。每个实例都是根据 **Premiere Pro 2.0** 的功能从不同的应用角度出发设计的，如字幕的设计、视频特效的应用、视频的编辑等，按照标准制作流程来进行讲解。使读者通过软件基础知识紧跟典型范例操作相结合迅速地掌握 **Premiere Pro 2.0** 的使用方法。

在本书的配套光盘中提供了本书实例的源文件、素材和输出文件以及长达 3 小时的 **Premiere Pro 2.0** 入门多媒体教程。

本书适合作为对影视编辑感兴趣的初、中级读者的自学参考用书，也适合各大中专院校相关专业作为学习教材。

在本书的编写过程中，编者力求精益求精，对于有难度和有争议的知识点总是多方考证，并查阅大量资料。但因时间仓促，作者水平有限，如有错误或不足之处，希望广大读者朋友批评指正。同时，也欢迎广大影视编辑爱好者通过 E-mail (kingsight@126.com) 和我交流切磋。

作者

2007 年 5 月

目 录

前 言

第 1 章 Premiere Pro 2.0 影视编辑简介

- 1.1 视频处理的基础知识 1
 - 1.1.1 视频编辑中的基本概念 1
 - 1.1.2 Premiere 中的常用名词 4
- 1.2 Premiere Pro 2.0 影视编辑的系统要求 5
 - 1.2.1 Premiere Pro 2.0 影视编辑的配置要求 5
 - 1.2.2 Premiere Pro 2.0 处理 DV 视频的条件 5
- 1.3 Premiere Pro 2.0 和辅助程序的安装 7
 - 1.3.1 安装 Premiere Pro 2.0 7
 - 1.3.2 安装播放程序及视频解码 9
- 1.4 第一次启动 Premiere Pro 2.0 10
- 1.5 本章小结 15

第 2 章 认识 Premiere Pro 2.0 操作界面

- 2.1 菜单栏 17
 - 2.1.1 文件菜单 17
 - 2.1.2 编辑菜单 18
 - 2.1.3 项目菜单 19
 - 2.1.4 素材菜单 19
 - 2.1.5 时间线菜单 19
 - 2.1.6 标记菜单 20
 - 2.1.7 字幕菜单 20
 - 2.1.8 窗口菜单 21
 - 2.1.9 帮助菜单 21
- 2.2 工作窗口 21
 - 2.2.1 项目素材库窗口 21
 - 2.2.2 素材来源窗口 24

- 2.2.3 监视器窗口 25
- 2.2.4 时间线窗口 27
- 2.3 工作面板 29
 - 2.3.1 工具面板 29
 - 2.3.2 特效面板 30
 - 2.3.3 特效控制面板 30
 - 2.3.4 调音台 30
 - 2.3.5 历史面板 31
 - 2.3.6 信息面板 31
- 2.4 本章小结 31

第 3 章 Premiere Pro 2.0 影视编辑

工作流程

- 3.1 制定脚本和收集素材 33
- 3.2 创建一个新项目 34
- 3.3 导入收集的素材 35
- 3.4 对素材进行编辑 35
- 3.5 组合素材片段 36
- 3.6 添加视频转场效果 37
- 3.7 应用视频特效 38
- 3.8 添加字幕效果 40
- 3.9 添加音频效果 42
- 3.10 为素材制作淡入淡出效果 43
- 3.11 预览影片 44
- 3.12 输出影片 44
- 3.13 本章小结 46

第 4 章 Premiere Pro 2.0 素材导入与编辑

- 4.1 素材的导入 49
- 4.2 素材的管理 50
 - 4.2.1 查看素材 50

4.2.2 为素材分类	50
4.3 素材的编辑	52
4.3.1 设置素材的速度及持续时间	52
4.3.2 在监视器中进行编辑	53
4.3.3 在时间线窗口中进行编辑	54
4.3.4 编辑原始素材	63
4.4 本章小结	63

第5章 DV采集

5.1 DV与电脑的连接	65
5.2 采集DV视频、音频	65
5.2.1 采集参数设置	65
5.2.2 音频和视频的采集	68
5.2.3 批量采集DV视频	70
5.3 视频采集中的注意事项	70
5.4 本章小结	71

第6章 视频转场的编辑应用

6.1 添加视频转场特效的方法	73
6.2 视频转场特效的分类	75
6.2.1 3D Motion (3D运动)类	75
6.2.2 Dissolve (溶解)类	76
6.2.3 Iris (光圈)类	77
6.2.4 Map (映射)类	78
6.2.5 Page Peel (翻页)类	79
6.2.6 Slide (滑动)类	79
6.2.7 Special Effect (特殊效果)类	81
6.2.8 Stretch (伸展)类	81
6.2.9 Wipe (擦除)类	82
6.2.10 Zoom (缩放)类	84
6.3 转场技巧应用实例	84
6.3.1 特效 Clock Wipe 的应用 ——倒计时的制作	84
6.3.2 各种转场效果的展现 ——旅游照片欣赏	88
6.4 本章小结	91

第7章 添加视频特效

7.1 视频特效的应用和设置	93
7.1.1 视频特效简介	93
7.1.2 应用视频特效	93
7.1.3 设置视频特效	94
7.2 视频特效的分类	95
7.2.1 Adjust (调整)类	95
7.2.2 Blur & Sharpen (模糊和锐化) 类	100
7.2.3 Channel (通道)类	105
7.2.4 Distort (扭曲)类	105
7.2.5 Image Control (图像控制)类	109
7.2.6 Keying (遮罩)类	111
7.2.7 Noise (噪点)类	113
7.2.8 Perspective (透视)类	113
7.2.9 Pixelate (像素化)类	115
7.2.10 Render (渲染)类	115
7.2.11 Stylize (风格化)类	117
7.2.12 Transform (变换)类	120
7.3 特效技巧应用实例	122
7.3.1 蓝屏抠像的应用	122
7.3.2 色调的变化——多彩的夜景	125
7.4 本章小结	128

第8章 添加运动效果

8.1 快速添加运动效果	129
8.1.1 添加运动效果	129
8.1.2 设置运动的路径	131
8.1.3 设置运动的速度	133
8.2 设置运动效果	133
8.2.1 设置缩放效果	133
8.2.2 设置变形效果	135
8.2.3 设置旋转效果	136
8.2.4 设置透明度选项	136
8.3 运动特效的应用实例	137
8.3.1 运动路径及缩放效果的应用 ——飞舞的蝴蝶	137
8.3.2 运动速度及透明度应用 ——快乐樱桃节	142
8.4 本章小结	146

第9章 添加字幕

9.1 认识字幕窗口	147
9.1.1 字幕的创建	147
9.1.2 字幕工具面板和字幕操作面板	148
9.1.3 字幕属性面板	150
9.2 字幕效果的编辑	150
9.2.1 编辑字幕效果	151
9.2.2 应用字幕样式	153
9.2.3 转换效果设置	153
9.3 字幕的添加	154
9.3.1 滚动字幕	155
9.3.2 爬行字幕	155
9.4 字幕制作的应用实例	156
9.4.1 滚动字幕的应用—— 故事简介片头制作	156
9.4.2 爬行字幕的应用—— 2006年的我	162
9.5 本章小结	165

第10章 添加音频

10.1 音频编辑基础	167
10.1.1 Premiere 对音效的处理方式	167
10.1.2 音频的处理顺序	169
10.2 添加音频的方法	169
10.3 添加音频素材	170
10.4 编辑音频素材	170
10.4.1 调整音频持续时间和播放 速度	170
10.4.2 调节音频增益	171
10.4.3 音频素材的音量控制	172
10.5 使用“调音台”面板	173
10.6 使用音频特效	174
10.7 创建5.1声道环绕音频	175
10.8 录制音频素材	181
10.9 本章小结	183

第11章 输出影片

11.1 影片输出的介绍	185
11.2 影片输出与设置	185
11.2.1 “常规”设置选项	186
11.2.2 “视频”设置选项	187
11.2.3 “关键帧与渲染”设置选项	187
11.3 输出单独的帧画面	188
11.4 单独输出音频	189
11.5 使用“Adobe Media Encoder”命令 导出影片	190
11.6 本章小结	193

第12章 栏目包装片头：女性天地

12.1 实例效果	195
12.2 实例分析	196
12.3 制作图形和文字素材	196
12.4 创建新项目	198
12.5 导入素材	199
12.6 对素材进行编辑	201
12.7 组合素材片段	202
12.8 为素材制作运动效果	204
12.9 添加视频转场效果	208
12.10 添加音频效果	209
12.11 预览并输出影片	211

第13章 影视广告：Star 休闲T恤

13.1 实例效果	213
13.2 创作构思与实例分析	214
13.3 制作图片素材	214
13.4 创建新项目	216
13.5 导入素材	216
13.6 对素材进行编辑	218
13.7 组合素材片段	219
13.8 为素材制作运动效果	222
13.9 添加视频转场	225
13.10 添加视频特效	226
13.11 添加音频效果	227
13.12 预览并输出影片	228

第 14 章 电子相册——宝宝的欢乐童年

14.1 实例效果	231
14.2 实例分析	232
14.3 作图片素材	232
14.4 创建新项目	234
14.5 导入素材	235
14.6 对素材进行编辑	237
14.7 组合素材片段	237
14.8 对各个素材进行时间线上的编辑	239
14.9 添加音频效果	243
14.10 为音频制作淡出效果	244
14.11 预览并输出影片	246

第 15 章 电子相册——爱的嫁纱

15.1 实例效果	249
15.2 实例分析	250
15.3 制作文字素材	250
15.4 创建新项目	252
15.5 导入素材	254
15.6 对素材进行编辑	257

15.7 组合素材片段	259
15.8 为素材制作运动效果	260
15.9 添加视频转场效果	263
15.10 添加字幕	265
15.11 添加音频效果	269
15.12 为音频制作淡出效果	271
15.13 预览并输出影片	272
15.14 刻制电子相册 VCD	274

第 16 章 结婚 DV 纪念光盘——新婚致喜

16.1 实例效果	277
16.2 实例分析	278
16.3 制作文字素材	278
16.4 创建新项目	282
16.5 导入素材	283
16.6 剪辑并组合素材片段	285
16.7 对各个素材进行编辑	286
16.8 添加音频效果	289
16.9 预览并输出影片	291
16.10 刻录影片到 DVD	293

第 1 章

Premiere Pro 2.0 影视编辑简介

本章学习重点

- ┆ 了解影视编辑基础知识
- ┆ 熟悉 Premiere Pro 2.0 中的常用术语和相关知识
- ┆ 了解 Premiere Pro 2.0 安装过程
- ┆ 了解 Premiere Pro 2.0 所使用的辅助软件
- ┆ 熟悉 Premiere Pro 2.0 的 4 种编辑模式

Premiere 是一款优秀的非线性影视编辑处理软件，具有强大的视频和音频实时编辑合成功能。它的操作简洁直观，同时功能丰富，因此广泛应用于家庭影视编辑、电视广告制作、片头动画编辑等方面，倍受影视工作者和数码影视爱好者及家庭用户的青睐。

本章的主要目的是学习影视编辑的各种概念和基础，了解 Premiere Pro 2.0 的基础知识。

1.1 视频处理的基础知识

在学习使用 Premiere Pro 2.0 进行影视编辑处理之前，首先需要了解一下关于影视编辑方面的各种必要的基础知识，理解相关的概念、术语的含义，方便在后面的学习中快速掌握各种影视编辑操作。

1.1.1 影频编辑中的基本概念

在影频编辑领域，根据所编辑对象具有的特点及最终完成影视作品的内容属性，需要经常用到一些基本的概念和术语，需要先仔细地学习理解。

1. 帧和帧速率

电视、电影以及网络中流行的 Flash 动画，其实都是通过一系列连续的静态图像组成的，在单位时间内的这些静态图像就称为帧。由于人眼对运动物体具有视觉残像的生理特点，所以当某段时间内一组内容连续变化的静态图像依次快速显示时，就会被“感觉”是一段连贯的动画了。

电视或显示器上每秒钟扫描的帧数即是帧速率（也称作“帧频”）。帧速率的数值决定了视频播放的平滑程度。帧速率越高，动画效果就越平滑，反之就会有阻塞、延迟的现象。在视频编辑中也常常利用这个特点，通过改变一段视频的帧速率来实现快动作与慢动作的表现效果。

2. 电视制式

电视中播放的电视节目都是经过编辑处理后形成的,由于世界各国对电视影像制定的标准不同,其制式也有一定的区别。制式的区别主要表现在帧速率、分辨率、信号带宽等方面。在Premiere中新建视频项目时,也需要对制式(帧速率、分辨率等)进行设置,这里先来了解一下彩色电视的国际制式。

现行的彩色电视制式有三种:

- 1 NTSC (National Television System Committee), 主要在美国、加拿大等大部分西半球国家以及日本、韩国等地被采用,其特点为
 帧频: 30
 行/帧: 525
 亮度带宽: 4.2
 色度带宽: 1.3 (I), 0.6 (Q)
 声音载波: 4.5
- 1 PAL (Phase Alternation Line), 主要在英国、中国、澳大利亚、新西兰等地被采用,中国目前主要采用的是 PAL-D,其特点为
 帧频: 25
 行/帧: 625
 亮度带宽: 6.0
 色度带宽: 1.3 (U), 0.6 (V)
 声音载波: 6.5
- 1 SECAM (Séquentiel Couleur Avec Mémoire), 其含义是指顺序传送彩色信号与存储恢复彩色信号制式,主要在法国、东欧、中东等地被采用,其特点为
 帧频: 25
 行/帧: 625
 亮度带宽: 6.0
 色度带宽: >1.0 (U), >1.0 (V)
 声音载波: 6.5

3. 压缩编码

目前,视频类型可以分为模拟视频和数字视频。由胶片制作的模拟视频、模拟摄像机捕捉的视频信号都可以称为模拟视频。数字视频的出现带来了巨大的改革,在成本、制作流程、应用范围等方面都大大地超越了模拟视频,但是数字视频和模拟视频又息息相关,因为很多数字视频都是通过模拟信号数字化后而得到。

通过电脑或相关设备对模拟视频进行数字化后,得到的数据文件通常会非常大,为了节省空间和方便管理,需要使用特定的方法对其进行压缩。

根据视频压缩方法的不同,主要可以分为如下三种类型:

(1) 有损和无损压缩。在视频压缩中有损 (Lossy) 和无损 (Lossless) 的概念与对静态图像的压缩处理基本类似。无损压缩即压缩前和解压缩后的数据完全一致,多数的无损压缩都采



用 RLE 行程编码算法。有损压缩意味着解压缩后的数据与压缩前的数据不一致,要得到体积更小的文件,就必须通过对其进行损耗来得到。在压缩的过程中会丢失一些人眼和人耳所不敏感的图像或音频信息,而且丢失的信息不可恢复。几乎所有高压压缩的算法都采用有损压缩,这样才能达到低数据率的目标。丢失的数据率与压缩比有关,一般压缩比越小,丢失的数据就越多,解压缩后的效果也就越差。此外,某些有损压缩算法采用多次重复压缩的方式,这样会引起额外的数据丢失。

(2) 帧内和帧间压缩。帧内 (Intraframe) 压缩也称为空间压缩 (Spatial compression)。当压缩一帧图像时,仅考虑本帧的数据而不考虑相邻帧之间的冗余信息,这实际上与静态图像压缩类似。帧内一般采用有损压缩算法,由于帧内压缩时各个帧之间没有相互关系,所以压缩后的视频数据仍可以以帧为单位进行编辑。帧内压缩一般达不到很高的压缩率。帧间压缩 (Interframe) 是基于许多视频或动画的前后连续两帧具有很大的相关性,或者说前后两帧信息变化很小 (也即连续的视频其相邻帧之间具有冗余信息) 这一特性,压缩相邻帧之间的冗余量就可以进一步提高压缩量,减小压缩比。帧间压缩也称为时间压缩 (Temporal compression),它通过比较时间轴上不同帧之间的数据进行压缩,对帧图像的影响非常小,所以帧间压缩一般是无损的。帧差值 (Frame differencing) 算法是一种典型的时间压缩法,它通过比较本帧与相邻帧之间的差异,仅记录本帧与其相邻帧的差值,这样可以大大减少数据量。

(3) 对称和不对称压缩。对称性 (Symmetric) 是压缩编码的一个关键特征。对称意味着压缩和解压缩占用相同的计算处理能力和时间,对称算法适合于实时压缩和传送视频,如视频会议应用就以采用对称的压缩编码算法为好。而在电子出版和其他多媒体应用中,都是先把视频内容压缩处理好,然后在需要的时候播放,因此可以采用不对称 (Asymmetric) 编码。不对称或非对称意味着压缩时需要花费大量的处理能力和时间,而解压缩时则能较好地实时回放,也即需要不同的速度进行压缩和解压缩。一般地说,压缩一段视频的时间比回放 (解压缩) 该视频的时间要多得多。例如,压缩一段三分钟的视频片断可能需要十多分钟的时间,而该片断实时回放时间只有三分钟。

4. 视频格式

使用了一种方法对视频内容进行压缩后,就需要用对应的方法对其进行解压缩来得到动画播放效果。使用的压缩方法不同,得到的视频编码格式也不同。目前对视频压缩编码的方法有很多,应用的视频格式也就有很多,其中最具有代表性的就是 MPEG 数字视频格式和 AVI 数字视频格式。下面就介绍一下几种常用的视频存储格式。

(1) AVI 格式 (Audio\Video Interleave)。这是一种专门为微软 Windows 环境设计的数字式视频文件格式,这个视频格式的好处是兼容性高、调用方便、图像质量好,缺点是占用空间大。

(2) MPEG 格式 (Motion Picture Experts Group)。该格式包括了 MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4。MPEG-1 被广泛应用于 VCD 的制作和一些视频片段在网络上的下载,使用 MPEG-1 的压缩算法可以把一部 120 分钟长的非视频文件的电影压缩到 1.2GB 左右。MPEG-2 则应用在 DVD 的制作方面,同时在一些 HDTV (高清晰电视广播) 和一些高要求视频编辑、处理上也有一定的应用空间。相对于 MPEG-1 的压缩算法, MPEG-2 可以制作出在画质等方面性能远远超过 MPEG-1 的视频文件,但是容量也不小,一般为 4~8GB 左右。MPEG-4 是一种新的压缩算法,可以将 MPEG-1 压缩到 1.2GB 的文件压缩到 300M 左右,以供网络播放。

(3) ASF 格式 (Advanced Streaming Format)。这是 Microsoft 为了和现在的 Real Player 竞争而发展出来的一种可以直接在网上观看视频节目的流媒体文件压缩格式, 即一边下载一边播放, 不用储存到本地硬盘。由于它使用了 MPEG-4 的压缩算法, 所示在压缩率和图像的质量上都非常不错。

(4) NAVI 格式 (newAVI)。这是一种新的视频格式, 是由 ASF 的压缩算法修改而来的, 它拥有比 ASF 更高的帧率, 但是以牺牲 ASF 的视频流特性作为代价的, 也就是说它是非网络版本的 ASF。

(5) DIVX 格式。该格式的视频编码技术可以说是一种对 DVD 造成威胁的新生视频压缩格式, 所以又被称为“DVD 杀手”。由于它使用的是 MPEG-4 压缩算法, 可以对文件尺寸进行高度压缩的公式, 保留非常清晰的图像质量。用该技术来制作的 VCD, 可以得到与 DVD 差不多的画质视频, 而制作成本却要低廉得多。

(6) QuickTime 格式。QuickTime (MOV) 格式是苹果公司创立的一种视频格式, 在图像质量和文件尺寸的处理上具有很好的平衡性, 无论是在本地播放还是作为视频流在网络中播放, 都是非常优秀的。

(7) REAL VIDEO 格式 (RA、RAM)。主要定位于视频流应用方面, 是视频流技术的始创者。它可以在 56K MODEM 的拨号上网条件下实现不间断的视频播放, 因此同时也必须通过损耗图像质量的方式来控制文件的体积, 图像质量通常很低。

5. SMPTE 时间码

在视频编辑中, 通常用时间码来识别和记录视频数据流中的每一帧, 从一段视频的起始帧到终止帧, 其间的每一帧都有一个唯一的时间码地址。根据动画和电视工程师协会 SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) 使用的时间码标准, 其格式是: 小时:分钟:秒:帧, 或 hours:minutes:seconds:frames。一段长度为 00:02:31:15 的视频片段的播放时间为 2 分钟 31 秒 15 帧, 如果以每秒 30 帧的速率播放, 则播放时间为 2 分钟 31.5 秒。

根据电影、录像和电视工业中使用的不同帧速率, 各有其对应的 SMPTE 标准。由于技术的原因, NTSC 制式实际使用的帧率是 29.97fps 而不是 30fps, 因此在时间码与实际播放时间之间有 0.1% 的误差。为了解决这个误差问题, 设计出丢帧 (drop-frame) 格式, 也即在播放时每分钟要丢 2 帧 (实际上是有两帧不显示而不是从文件中删除), 这样可以保证时间码与实际播放时间的一致。与丢帧格式对应的是不丢帧 (nondrop-frame) 格式, 它忽略了时间码与实际播放帧之间的误差。

6. 数字音频

数字音频是指一个用来表示声音强弱的数据序列, 由模拟声音经采样、量化和编码后得到的。数字音频的编码方式也就是数字音频格式, 不同数字音频设备一般对应不同的音频格式文件。数字音频的常见格式有 WAV、MIDI、MP3、WMA、MP4、VQF、RealAudio、AAC 等。

1.1.2 Premiere 中的常用名词

传统的编辑手段是源片进来后, 对其进行标记、剪切和分割, 然后从另一端出来, 这种编



辑方式被称为线性编辑，因为录像带必须按照顺序编辑。Premiere 是革新性的非线性视频编辑应用软件。谓非线性编辑，就是以电脑为载体，通过数字技术完成传统制作工艺中需要十几套机器（A/B 卷编辑机、特技机、编辑控制器、调音台、时基校正器、切换台等）才能完成的影视后期编辑合成和制作任务，而且可以在完成编辑后方便快捷地随意修改而不损害图像质量。虽然在电脑上用软件进行的视频编辑称为非线性编辑，在处理手段上运用了数字技术，但是非线性编辑还是和传统的线性编辑密切相关。

在 Premiere 中进行影视编辑的操作中，常见的术语名词主要有以下几个。

- （1）动画：通过迅速显示一系列的连续的图像而产生的动作模拟效果。
- （2）帧：在视频或动画中的单个图像。
- （3）帧/秒（帧速率）：每秒被捕获的帧数或每秒播放的视频或动画序列的帧数。
- （4）关键帧（Keyframe）：一个在素材中特定的帧，它被标记的目的是为了特殊编辑或控制整个动画。当创建一个视频时，在需要大量数据传输的部分指定关键帧有助于控制视频回放的平滑程度。
- （5）导入：将一组数据置入一个程序的过程。文件一旦被导入，数据将被改变以适应新的程序，其数据源文件则保持不变。
- （6）导出：在应用程序之间分享文件的过程，即是将编辑完成的数据转换为其他程序可以识别、导入使用的文件格式。
- （7）转场效果：一个视频素材代替另一个视频素材的切换过程。
- （8）渲染：应用了转场和其他效果之后，将源信息组合成单个文件的过程，也就是输出影片。
- （9）非线性编辑（DNLE）：Digital Non-Linear Editing 是组合和编辑多个视频素材的一种方式。在编辑过程中的任意时刻，用户都可以随机访问所有的素材。
- （10）线性编辑：只能按照视频的播放先后顺序而进行编辑，比如早期的为录影带和电影添加字幕和对其进行剪辑的工作，就是使用的这种技术。

1.2 Premiere Pro 2.0 影视编辑的系统要求

Premiere Pro 2.0 在之前版本的基础上，丰富和完善了软件功能，因此可以满足更高质量要求的影视编辑需要。同时，也对电脑系统运行环境提出了更高的要求，只有在电脑系统具备这些性能条件时，Premiere Pro 2.0 才能更好地发挥其强大的影视编辑功能。

1.2.1 Premiere Pro 2.0 影视编辑的配置要求

要在 Windows 操作系统的 PC 电脑上安装并使用 Premiere Pro 2.0 进行影视编辑，需要保证电脑系统满足如下所述的基本要求：

- （1）Intel Pentium 4 1.4GHz 以上 CPU 处理器。
- （2）带 Service Pack 2 的 Microsoft Windows XP。
- （3）不低于 512MB 的系统内存，推荐配备 1G 以上内存。
- （4）用来安装程序的磁盘需要至少 800MB 的可用硬盘空间。
- （5）视频内容文件通常很大，需要准备 6GB 以上的空闲硬盘空间。

(6) Microsoft DirectX 兼容声卡。

(7) DVD 光驱, 如果需要刻录 VCD、DVD 光盘, 则需要安装 CD/DVD 刻录光驱 (DVD-R/RW+R/RW)。

(8) 支持 1280×1024 显示分辨率的 32 位彩色显示器。

(9) DV 和 HDV 编辑需要 OHCI 兼容 IEEE 1394 视频接口。

1.2.2 Premiere Pro 2.0 处理 DV 视频的条件

如果需要应用 DV 摄像机中拍摄的视频内容进行影片编辑, 首先需要将 DV 摄像机中的数据转移到电脑中, 这个过程称为“DV 的采集”, 这就要求电脑系统可以满足更多的性能要求, 主要在于视频采集硬件和硬盘性能两个方面。

视频采集卡专门用于采集外部设备中的视频数据, 通过硬件压缩、获取的方式, 得到高质量的视频影像。将视频采集卡安装到电脑主机后, 通过专门的数据线将 DV 摄像机和视频采集卡上专用的 IEEE 1394 接口连接起来 (也有外置的采集卡装置, 不用安装, 只需要连接好数据线即可使用), 即可在电脑中通过相关软件进行视频内容的采集操作。现在市场上视频采集卡的价格根据性能、品质和专业程度的不同, 价格从 100 元到上万元不等, 大家可以根据实际需要选购, 如图 1-1 和图 1-2 所示。



图 1-1 视频采集卡



图 1-2 视频采集卡外置

现在的 DV 摄像机都提供了 USB 数据连接的接口, 即使电脑上没有安装视频采集卡, 也可以通过 USB 数据线 (如图 1-3 所示) 连接电脑进行视频采集, 只是这样获取的视频影像画面质量较低, 适合在对视频内容质量要求不高的时候使用。



图 1-3 IEEE 1394 数据线

要得到高质量的视频内容,除了在采集卡方面有要求外,对硬盘的性能同样有严格的要求。在进行视频内容采集的时候,采集获得的数据流通常比较大,这就要求硬盘要具有较高的写入速度。目前主流的硬盘都具有 7200 转/秒的转速,写入速度 6MB/秒的性能,能够应付大部分视频采集的工作。如果要求更高质量的视频采集,可以选用转速更高、写入速度更快的高性能硬盘,如果硬盘转速、写入速度过低,例如使用早期的 5400 转/秒的硬盘进行采集储存,就会出现因为写入速度不及采集速度而造成丢帧的情况,得到的视频就会不流畅或者画质较差。

另一方面,对硬盘空间容量的要求同样需要注意。在采集视频时,为获取最好质量的视频素材,通常都采取无损压缩的方式进行采集,一段 1 分钟的视频文件就会达到 1GB 甚至更大。所以,如果要进行大量 DV 内容的编辑操作,配备一个大容量、高转速的硬盘是非常重要的。

1.3 Premiere Pro 2.0 和辅助程序的安装

在确定了电脑满足运行 Premiere Pro 2.0 的系统要求后,就可以开始安装 Premiere Pro 2.0 和必要辅助程序了。

1.3.1 安装 Premiere Pro 2.0

安装 Premiere Pro 2.0 的具体步骤如下:

Step 01 将 Premiere Pro 2.0 的安装光盘插入 CD-ROM 中,安装程序将自动运行或者可以进入光盘目录并双击 setup.exe 进行安装,如图 1-4 所示。



图 1-4 安装程序启动画面

Step 02 单击 **Next >** 按钮，进入“License Agreement”画面，如图 1-5 所示。显示的是软件安装的相关协议信息，在此单击 **Accept** 按钮。

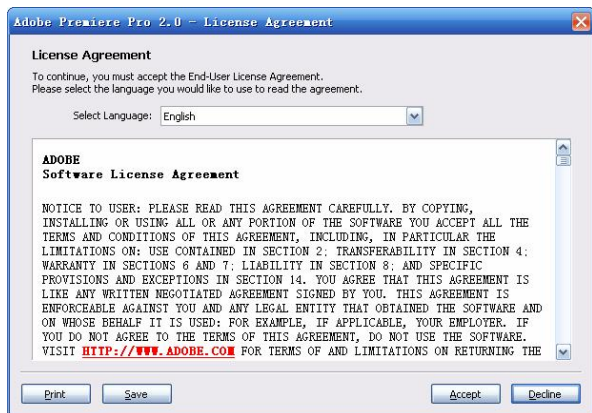


图 1-5 安装协议

Step 03 进入“Setup”画面后，在 Serial Number 序列号一栏中填入在光盘包装盒上或光盘的相关文件所提供的序列号。其他选项可根据需要填写，然后单击 **Next >** 按钮，如图 1-6 所示。

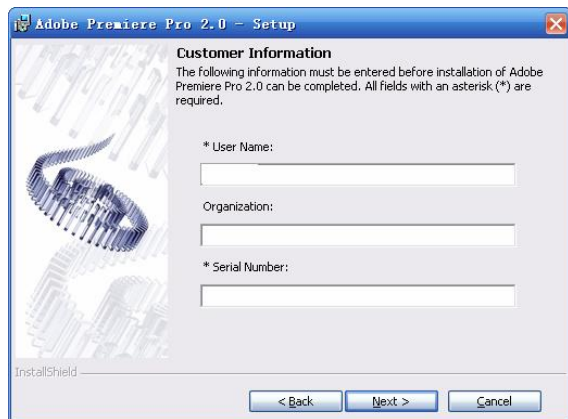


图 1-6 填写序列号

Step 04 在出现如下图所示的画面中要求选择安装目录，用户可根据自己的情况选择安装目录。然后单击 **Next >** 按钮，如图 1-7 所示。

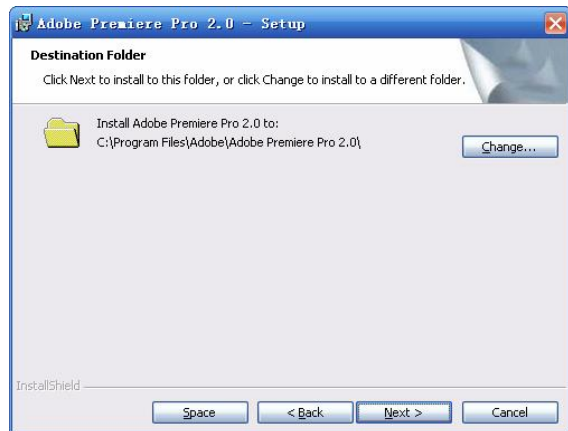


图 1-7 选择安装目录

Step 05 系统将出现如图 1-8 所示的文件安装进度窗口。

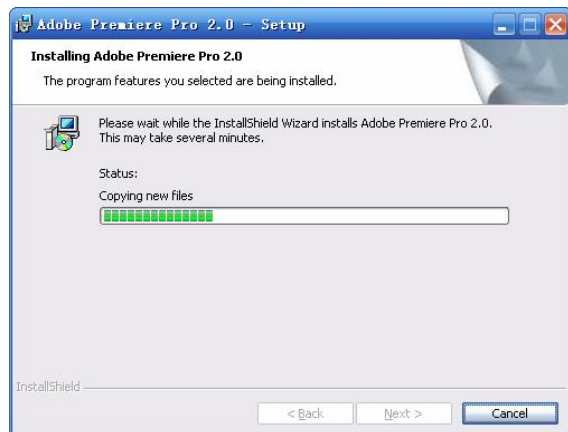


图 1-8 安装进度

Step 06 安装过程结束，出现提示重新启动计算机的画面，选择“是，立即重新启动计算机”选项，然后单击“Finish”，等电脑重新启动并进入 Windows XP 后，安装过程完成。

1.3.2 安装播放程序及视频解码

在 Premiere 中进行影视内容的编辑时，需要使用大量不同格式的视频、音频素材内容。对于不同格式的视频、音频素材，首先要在电脑中安装对应解码格式的程序文件，才能正常地播放和使用这些素材。所以，为了尽可能地保证数字视频编辑工作的顺利完成，需要安装一些相应的辅助程序及所需要的视频解码程序。下面就列举几个常用的辅助软件。

(1) Windows Media Player。Microsoft 的多媒体播放软件，可播放多种格式的多媒体文件，本书实例编辑中会用到的*.avi、*.mpeg 和*.wmv 格式的文件都可以通过它来播放。该软件的界面如图 1-9 所示，可以到 Microsoft 的官方网站下载其最新版本。

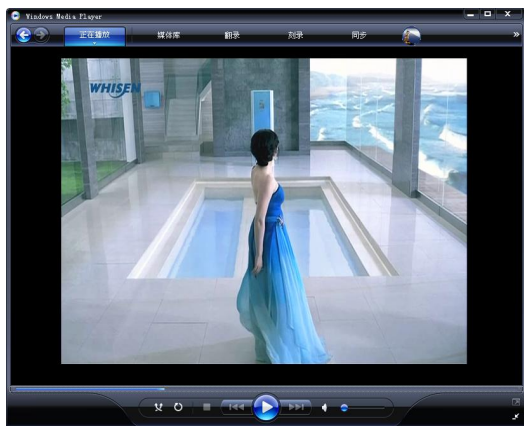


图 1-9 Windows Media Player 播放器

(2) K-Lite Mega Codec Pack。知名的视频解码软件包，集合了目前绝大部分的视频解码。安装了该软件之后，视频解码文件即可安装到系统中，大部分视频文件都可以被顺利播放。图 1-10 即是该软件包的安装界面。

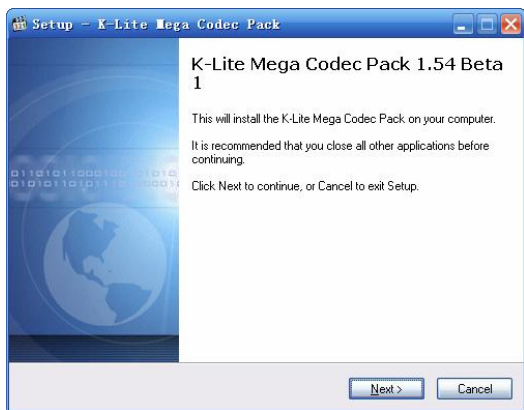


图 1-10 K-Lite Codec Pack 安装界面



(3) QuickTime。QuickTime 是 Macintosh 公司在 Apple 电脑系统中应用的一种跨平台视频媒体格式，具有支持互动、高压缩比、高画质等特点。很多视频素材都采用 QuickTime 的格式进行压缩保存。为了在 Premiere 中进行视频编辑时可以应用 QuickTime 的视频素材 (*.mov 文件)，需要事先安装好 QuickTime 播放器程序（或其视频解码程序）。在 Apple 的官方网站 (<http://www.apple.com>) 下载最新版本的 QuickTime 播放器程序进行安装即可。

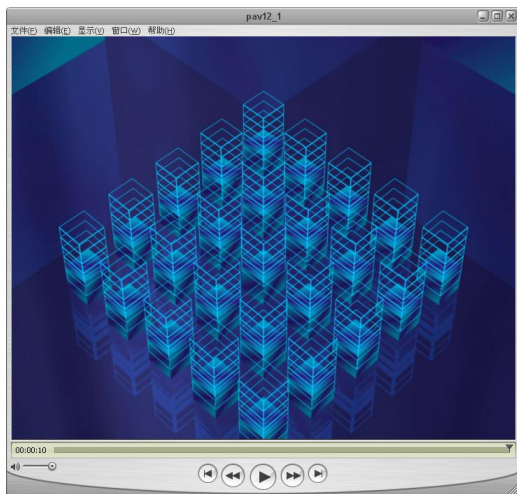


图 1-11 QuickTime 播放器

(4) Adobe Photoshop。Photoshop 是一款非常出色的图像处理软件，它可以支持多种格式图片的编辑处理，本书中部分实例的图像素材就是先通过它进行处理后得到的。Photoshop 的运行界面如图 1-12 所示。

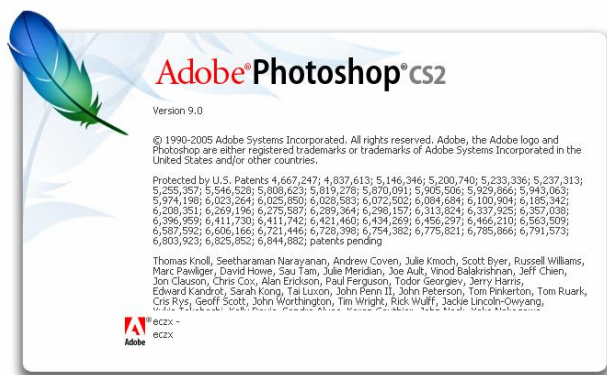


图 1-12 Adobe Photoshop CS2

1.4 第一次启动 Premiere Pro 2.0

同启动其他应用程序一样，选择“开始”|“所有程序”|“Adobe Premiere Pro 2.0”命令，便可启动 Premiere Pro 2.0。如果在桌面上有 Premiere Pro 2.0 的快捷方式，则用鼠标双击桌面上的 Premiere Pro 2.0 快捷图标, 即可启动该程序。

在程序启动时，需要检测系统配置和装载程序文件，这个过程所用的时间长短将取决于电脑的性能。成功启动该程序后将出现欢迎界面，用户可以选择执行新建项目、打开项目和开启帮助的操作。如果已经在 **Premiere** 中打开过项目文件，则在该界面中会显示出最近编辑过的这些影片项目文件，如图 1-13 所示。



图 1-13 欢迎界面

- (1)  新建项目，单击此按钮，可以创建一个新的项目文件进行视频编辑。
- (2)  打开项目，单击此按钮，可以开启一个在计算机中已有的项目文件。
- (3)  帮助，单击此按钮，可开启 **Premiere Pro 2.0** 的帮助系统，查阅需要的内容介绍。

在默认状态下，**Premiere Pro 2.0** 可以自动显示用户最近使用过的 5 个项目文件的路径，以名称列表的形式显示在图 1-13 的 **Recent Projects** 一栏中，用户只需用鼠标左键单击所要打开的项目文件名，就可以快速的打开该项目文件并进行编辑。

当用户要开始一项新的编辑工作时，需要先单击“新建项目”按钮，建立一个新的项目，如图 1-14 所示。在“新建项目”窗口中包括了已经定义的 NTSC、PAL 和 Panasonic 24P 在内的多种项目文件类型，可供用户选择。