



高等教育立体化精品教材  
“互联网+”新形态教材



# Premiere Pro

## 影视编辑标准教程

主编 朱海燕

 知识出版社

### 图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro 影视编辑标准教程/朱海燕主编. —  
北京:知识出版社,2020.3

ISBN 978-7-5215-0157-5

I. ①P… II. ①朱… III. ①视频编辑软件—教材  
IV. ①TP317.53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2020)第 030174 号



责任编辑 何立兵  
封面设计 易 帅  
出版发行 知识出版社  
地 址 北京阜成门北大街 17 号 邮政编码:100037  
电 话 010-88390969  
网 址 <http://www.ecph.com.cn>  
印 刷 天津市蓟县宏图印务有限公司  
开 本 787mm×1092mm 1/16  
印 张 17.625  
字 数 406 千字  
印 次 2020 年 3 月第 1 版 2020 年 3 月第 1 次印刷  
书 号 ISBN 978-7-5215-0157-5  
定 价 54.00 元  
本书如有印刷质量问题,可与出版社联系调换

# PREFACE 前言

Premiere 是由 Adobe 公司开发的影视编辑软件,它功能强大、易学易用,深受广大影视制作爱好者和影视后期编辑人员的喜爱,已经成为这一领域流行的软件之一。目前,我国很多院校和培训机构的艺术专业,都将 Premiere 作为一门重要的专业课程。为了帮助院校和培训机构的教师能够全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练使用 Premiere 进行影视编辑,我们组织院校从事 Premiere 教学的教师和专业影视制作公司经验丰富的设计师共同编写了本书。

本书对编写体系做了精心的设计,按照“案例—软件功能解析—实战演练”这一思路进行编排,力求通过案例使学生快速熟悉软件功能和影视后期制作的设计思路;通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色;通过实战演练拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面,力求细致全面、重点突出;在文字叙述方面,注意言简意赅、通俗易懂;在案例选取方面,强调案例的针对性和实用性。

本书配套的教学资源包中包含书中所有案例的素材及效果文件。为了方便教师教学,资源包中还配备了课程说明、教案、教学课件、检测题等。另外,还为书中所有案例提供了配音音讲解的高清视频,以便学生能顺利地制作出案例效果。本书的参考学时为 44 学时,其中实践环节为 18 学时,各章的参考学时可以参见下面的学时分配表。

学时分配表

章 节	课程内容	学时分配	
		讲授(学时)	实训(学时)
第 1 章	初识 Premiere Pro CS6	2	0
第 2 章	影视剪辑技术	2	2
第 3 章	视频转场效果	3	2
第 4 章	视频特效的应用	4	2
第 5 章	调色、抠像与叠加	3	2
第 6 章	字幕与字幕特技	4	2
第 7 章	加入音频效果	4	2
第 8 章	文件输出	2	2
第 9 章	商业案例实训	2	4
课时总计		26	18





由于时间仓促,加之作者水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者



# CONTENTS 目录

## 第 1 章 初识 Premiere Pro CS6

- 1.1 Premiere Pro CS6 概述 ..... 2
- 1.2 Premiere Pro CS6 基本操作 ..... 18

## 第 2 章 影视剪辑技术

- 2.1 使用 Premiere Pro CS6 剪辑素材 ..... 30
- 2.2 使用 Premiere Pro CS6 分离素材 ..... 43
- 2.3 Premiere Pro CS6 中的群组 ..... 50
- 2.4 采集和上载视频 ..... 50
- 2.5 使用 Premiere Pro CS6 创建新元素 ..... 52
- 实战演练——美丽夜景 ..... 58
- 实战演练——美食镜头 ..... 58

## 第 3 章 视频转场效果

- 3.1 设置转场特技 ..... 60
- 3.2 高级转场特技 ..... 65
- 实战演练——时尚女孩 ..... 89
- 实战演练——夕阳美景 ..... 89

## 第 4 章 视频特效的应用

- 4.1 应用视频特效 ..... 92
- 4.2 使用关键帧控制效果 ..... 92
- 4.3 视频特效与特效操作 ..... 92
- 实战演练——转动风车 ..... 140
- 实战演练——变形画面 ..... 140

## 第 5 章 调色、抠像与叠加

- 5.1 视频调色基础 ..... 142
- 5.2 视频调色技术详解 ..... 143
- 5.3 抠像及叠加技术 ..... 156
- 实战演练——去除背景 ..... 172
- 实战演练——唯美空间 ..... 172





## 第 6 章 字幕与字幕特技

6.1 “字幕”编辑面板概述·····	174
6.2 创建字幕文字对象·····	178
6.3 编辑与修饰字幕·····	183
6.4 插入标志·····	191
6.5 创建运动字幕·····	192
实战演练——化妆品广告·····	194
实战演练——美食广告·····	194

## 第 7 章 加入音频效果

7.1 关于音频效果·····	198
7.2 使用调音台调节音频·····	199
7.3 调节音频·····	201
7.4 录音和子轨道·····	206
7.5 使用“时间线”面板合成音频·····	207
7.6 分离和链接视音频·····	212
7.7 添加音频特效·····	212
实战演练——公园一景·····	224
实战演练——城市风光·····	225

## 第 8 章 文件输出

8.1 Premiere Pro CS6 可输出的文件格式·····	228
8.2 影片项目的预演·····	229
8.3 输出参数的设置·····	231
8.4 渲染输出各种格式的文件·····	234

## 第 9 章 商业案例实训

9.1 音乐栏目包装·····	242
课堂演练——自行车手纪录片·····	256
课堂演练——Lomo 风格相册·····	257
实战演练——旅行相册·····	258
实战演练——歌曲 MV·····	259
9.2 花卉赏析节目·····	260
课堂演练——儿歌 MV·····	270
课堂演练——汉堡广告·····	271
实战演练——环球名胜博览节目片头·····	272
实战演练——足球节目片头·····	273



# 第 1 章 初识Premiere Pro CS6

本章对Premiere Pro CS6的操作界面、基本操作进行详细讲解。读者通过对本章的学习，可以快速了解并掌握Premiere Pro CS6的入门知识，为后续章节的学习打下坚实的基础。



## 学习目标

- 了解 Premiere Pro CS6。
- 掌握 Premiere Pro CS6的基本操作。



## 1.1 Premiere Pro CS6 概述

Premiere Pro CS6 的初学者在启动 Premiere Pro CS6 后,可能会对其工作窗口或面板感到束手无策。本节将对该软件的用户操作界面、“项目”面板、“时间线”面板、“监视器”面板和其他面板及菜单命令进行详细的讲解。

### 1.1.1 认识用户操作界面

Premiere Pro CS6 的用户操作界面如图 1-1 所示,从图中可以看出,Premiere Pro CS6 的用户操作界面由标题栏、菜单栏、“源”/“特效控制台”/“调音台”面板组、“节目”面板、“项目”/“历史记录”/“效果”面板组、“时间线”面板、“音频仪表”面板、“工具”面板等组成。

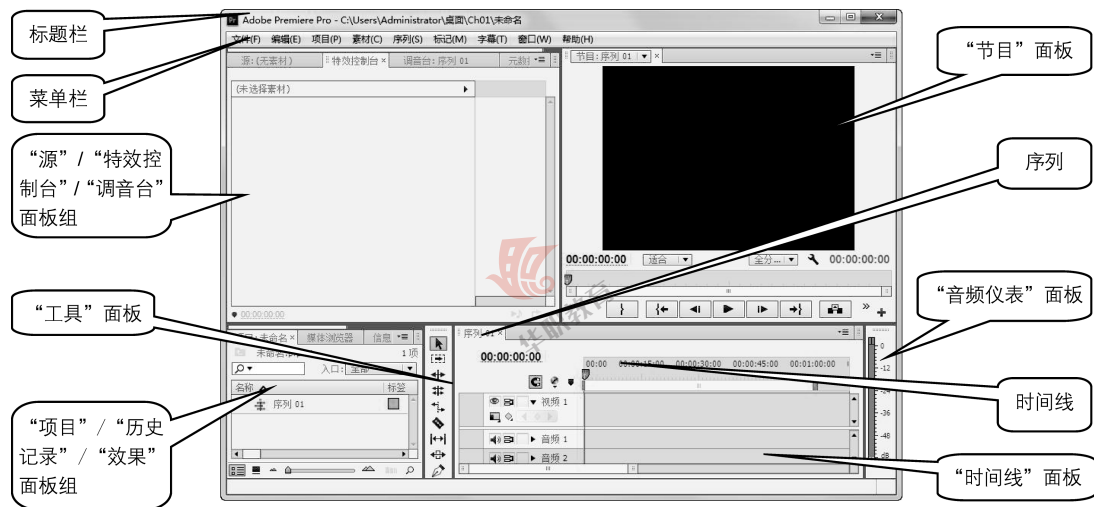


图 1-1

### 1.1.2 熟悉“项目”面板


“项目”面板主要用于输入、组织和存放供“时间线”面板编辑合成的原始素材,如图 1-2 所示。按<Ctrl>+<Page Up>组合键,切换到列表状态,如图 1-3 所示。单击“项目”面板右上方的  按钮,在弹出的菜单中可以选择面板及相关功能的显示/隐藏方式,如图 1-4 所示。



图 1-2



图 1-3



图 1-4

















在图标状态时,将光标置于视频图标上左右移动,可以查看不同时间点的视频内容。


在列表状态时,可以查看素材的基本属性,包括素材的名称、媒体格式、视音频信息、数据量等。


在“项目”面板下方的工具栏中共有 7 个功能按钮,从左至右分别为“列表视图”按钮、“图标视图”按钮、“自动匹配序列”按钮、“查找”按钮、“新建文件夹”按钮、“新建分项”按钮和“清除”按钮。各按钮的含义如下。


“列表视图”按钮:单击此按钮,可以将素材窗中的素材以列表形式显示。


“图标视图”按钮:单击此按钮,可以将素材窗中的素材以图标形式显示。

“自动匹配序列”按钮:单击此按钮,可以将素材自动调整到时间线。

“查找”按钮:单击此按钮,可以按提示快速查找素材。

“新建文件夹”按钮:单击此按钮,可以新建文件夹,以便管理素材。

“新建分项”按钮:分类文件中包含多项不同素材的名称文件,单击此按钮,可以为素材添加分类,以便更有序地进行管理。


“清除”按钮:选中不需要的文件,单击此按钮,即可将其删除。

### 1.1.3 认识“时间线”面板


“时间线”面板是 Premiere Pro CS6 的核心部分,在编辑影片的过程中,大部分工作都是在“时间线”面板中完成的。通过“时间线”面板,可以轻松地实现对素材的剪辑、插入、复制、粘贴、修整等操作,如图 1-5 所示。







图 1-5

“吸附”按钮:单击此按钮可以启动吸附功能,这时在“时间线”面板中拖动素材,素材将自动粘连到邻近素材的边缘。


“设置 Encore 章节标记”按钮:用于设定 Encore 主菜单标记。

“切换轨道输出”按钮:单击此按钮,设置是否在监视器窗口显示该影片。

“切换轨道输出”按钮:激活此按钮,可以播放声音,反之则是静音。


“轨道锁定开关”按钮:单击此按钮,当按钮变成状时,当前轨道被锁定,处于不可编辑状态;当按钮变成状时,可以编辑操作该轨道。


“折叠—展开轨道”:折叠/展开视频轨道工具栏或音频轨道工具栏。


“设置显示样式”按钮:单击此按钮,将弹出下拉菜单,在此菜单中可选择显示视频的命令。








“显示关键帧”按钮:单击此按钮,选择显示当前关键帧的方式。


“设置显示样式”按钮:单击此按钮,弹出下拉菜单,在菜单中可以根据需要对音频轨道素材的显示方式进行选择。

“转到下一关键帧”按钮:设置时间指针定位在被选素材轨道的下一个关键帧上。

“添加一移除关键帧”按钮:在时间指针所处的位置上,在轨道中被选素材的当前位置上添加/移除关键帧。

“转到前一关键帧”按钮:设置时间指针定位在被选素材轨道的上一个关键帧上。

滑块:放大/缩小音频轨道中关键帧的显示程度。

“添加标记”按钮:单击此按钮,在当前帧的位置上设置标记。

时间码 00:00:00:00:在这里显示播放影片的进度。

节目标签:单击相应的标签,可以在不同的节目间相互切换。

轨道面板:对轨道的退缩、锁定等参数进行设置。

时间标尺:对剪辑的组进行时间定位。

窗口菜单:对时间单位及剪辑参数进行设置。

视频轨道:为影片进行视频剪辑的轨道。

音频轨道:为影片进行音频剪辑的轨道。

### 1.1.4 认识“监视器”面板



“监视器”面板分为“源”面板和“节目”面板,分别如图 1-6 和图 1-7 所示,所有编辑或未编辑的影片片段都在此显示效果。



图 1-6






图 1-7

“添加标记”按钮:设置影片片段未编号标记。

“标记入点”按钮:设置当前影片位置的起始点。



“标记出点”按钮:设置当前影片位置的结束点。


“跳转到入点”按钮:单击此按钮,可将时间标记移到起始点位置。



“逐帧退”按钮:此按钮是对素材进行逐帧倒播的控制按钮,每单击一次此按钮,就会后退 1 帧,按住<Shift>键的同时单击此按钮,每次后退 5 帧。







“播放—停止切换”按钮 : 控制监视器窗口中素材时, 单击此按钮, 会从监视器窗口中时间标记  的当前位置开始播放; 在“节目”监视器窗口中, 在播放时按 <J> 键可以倒播。


“逐帧进”按钮 : 此按钮是对素材进行逐帧播放的控制按钮。每单击一次此按钮, 就会前进 1 帧, 按住 <Shift> 键的同时单击此按钮, 每次前进 5 帧。


“跳转到出点”按钮 : 单击此按钮, 可将时间标记  移到结束点位置。


“插入”按钮 : 单击此按钮, 当插入一段影片时, 重叠的片段将后移。

“覆盖”按钮 : 单击此按钮, 当插入一段影片时, 重叠的片段将被覆盖。

“提升”按钮 : 用于将轨道上入点与出点之间的内容删除, 删除之后仍然留有空间。

“提取”按钮 : 用于将轨道上入点与出点之间的内容删除, 删除之后不留空间, 后面的素材会自动连接前面的素材。

“导出单帧”按钮 : 可导出一帧的影视画面。

分别单击面板右下方的“按钮编辑器”按钮 , 弹出如图 1-8、图 1-9 所示的面板, 面板中包含一些已有和未显示的按钮。

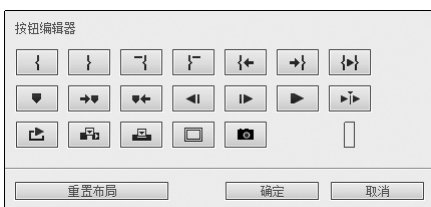


图 1-8

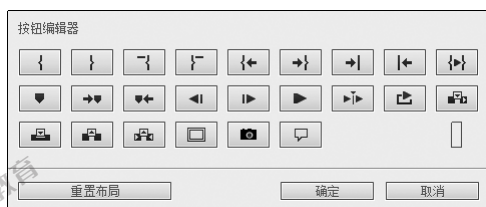






图 1-9

“清除入点”按钮 : 清除设置的标记入点。


“清除出点”按钮 : 清除设置的标记出点。


“播放入点到出点”按钮 : 单击此按钮, 在播放素材时, 只在定义の入点与出点之间播放素材。


“转到下一标记”按钮 : 调整时差滑块, 移动到当前位置的下一个标记处。

“转到前一标记”按钮 : 调整时差滑块, 移动到当前位置的前一个标记处。


“播放临近区域”按钮 : 单击此按钮, 将播放时间标记  的当前位置前后 2 秒的内容。

“循环”按钮 : 控制循环播放的按钮。单击此按钮, 监视器窗口就会不断循环播放素材, 直至按下停止按钮。

“安全框”按钮 : 单击此按钮, 为影片设置安全边界线, 以防影片画面太大而播放不完整, 再次单击可隐藏安全线。

“跳转到下一个编辑点”按钮 : 表示到同一轨道上当前编辑点的后一个编辑点。

“跳转到前一个编辑点”按钮 : 表示到同一轨道上当前编辑点的前一个编辑点。

“隐藏式字幕”按钮 : 为听力有障碍或者无音条件下观看节目的观众准备的对白、现时场景的声音和配乐等信息。

可以直接将面板中需要的按钮拖曳到下面的显示框中, 如图 1-10 所示, 松开鼠标, 按钮添加到面板中, 如图 1-11 所示。单击“确定”按钮, 所选按钮显示在面板中, 如图 1-12 所示。





可以用相同的方法添加多个按钮,如图 1-13 所示。



图 1-10



图 1-11

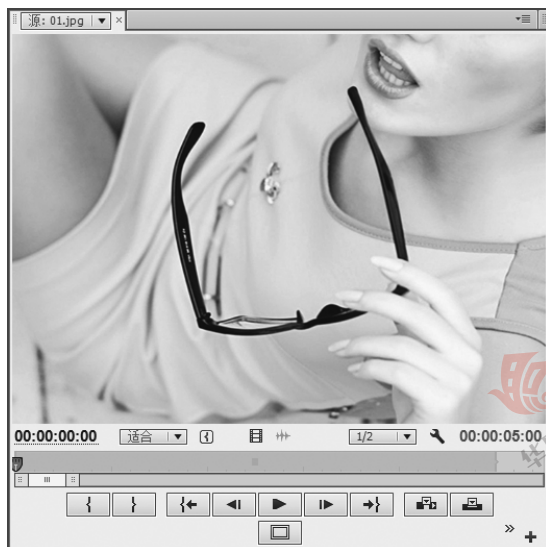


图 1-12

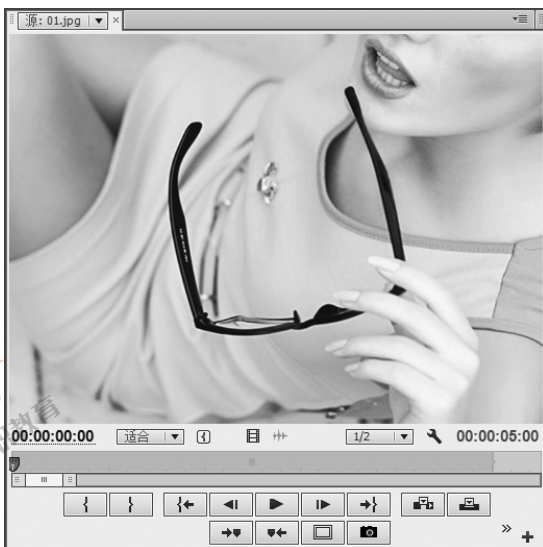



图 1-13

若要恢复默认的布局,再次单击面板右下方的“按钮编辑器”按钮,在弹出的面板中单击“重新布局”按钮,再单击“确定”按钮,恢复默认的布局。

### 1.1.5 其他功能面板概述

除了以上介绍的面板,在 Premiere Pro CS6 中还提供了其他一些方便编辑操作的功能面板。

#### 1 “效果”面板

“效果”面板存放 Premiere Pro CS6 自带的各种音频、视频特效和预设的特效,这些特效按照功能分为五大类,包括音频特效、视频特效、音频过渡、视频切换及预设特效,每一大类又按照效果细分为很多小类,如图 1-14 所示。用户安装的第三方特效插件也将出现在该面板的相应类别文件中。

默认设置下,“效果”面板与“历史”面板、“信息”面板合并为一个面板组。单击“效果”标签,切换到“效果”面板。



图 1-14





## 2 “特效控制台”面板

同“效果”面板一样,在 Premiere Pro CS6 的默认设置下,“特效控制台”与“源”监视器面板、“调音台”面板合并为一个面板组。“特效控制台”面板主要用于控制对象的运动、透明度、切换及特效等设置,如图 1-15 所示。当为某一段素材添加了音频、视频或转场特效后,就需要在该面板中进行相应的参数设置和添加关键帧,画面的运动特效也在这里进行设置,该面板会根据素材和特效的不同而显示不同的内容。

## 3 “调音台”面板

“调音台”面板可以更加有效地调节项目的音频,可以实时混合各轨道的音频对象,如图 1-16 所示。



图 1-15

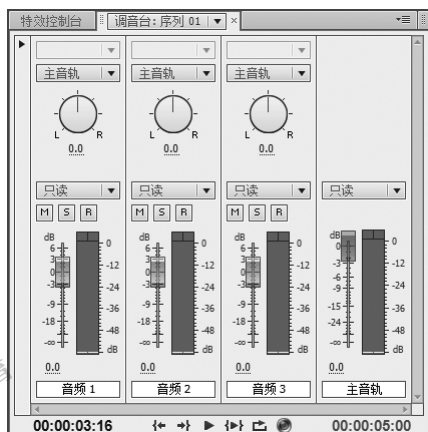


图 1-16

## 4 “历史”面板

“历史”面板可以记录用户从建立项目开始进行的所有操作,在执行错误操作后单击该面板中相应的命令,即可撤销错误操作并重新返回错误操作之前的某一个状态,如图 1-17 所示。

## 5 “信息”面板

在 Premiere Pro CS6 中,“信息”面板作为一个独立面板显示,其主要功能是集中显示所选定素材对象的各项信息。不同的对象,“信息”面板的内容也不尽相同,如图 1-18 所示。



图 1-17



图 1-18

默认设置下,“信息”面板是空白的,如果在“时间线”面板中放入一个素材并选中它,“信息”面板将显示选中素材的信息;如果有过渡,则显示过渡的信息;如果选定的是一段视频素





材,“信息”面板将显示该素材的类型、持续时间、帧速率、入点、出点及光标的位置;如果是静态图片,“信息”面板将显示该素材的类型、持续时间、帧速率、开始点、结束点及光标的位置。

## 6 “工具”面板

“工具”面板主要用来对时间线中的音频、视频等内容进行编辑,如图 1-19 所示。

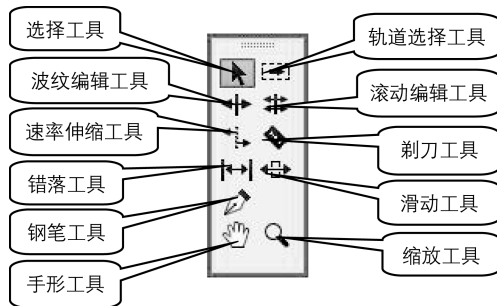


图 1-19

### 1.1.6 Premiere 菜单命令介绍

#### 1 “文件”菜单

“文件”菜单包括的子菜单如图 1-20 所示,主要用于新建、打开、保存、导入、导出等节目页面设置,采集视频、采集音频、观看影片属性、打印内容等。



图 1-20

“新建”命令:包括以下 14 个子命令。

- (1)“项目”子命令:可以创建一个新的项目文件。
- (2)“序列”子命令:可以创建一个新的合成序列,从而进行编辑合成。
- (3)“序列来自素材”子命令:使用文件中已有的序列来新建序列。





- (4)“文件夹”子命令:在“项目”面板中创建项目文件夹。
  - (5)“脱机文件”子命令:创建离线编辑的文件。
  - (6)“调整图层”子命令:在“项目”面板中创建调整图层。
  - (7)“字幕”子命令:建立一个新的字幕窗口。
  - (8)“Photoshop 文件”子命令:建立一个 Photoshop 文件,系统会自动启动 Photoshop 软件。
  - (9)“彩条”子命令:在此可以建立一个 10 帧的色条片段。
  - (10)“黑场”子命令:可以建立一个黑屏文件。
  - (11)“彩色蒙版”子命令:在“时间线”面板中叠加特技效果时,为被叠加的素材设置固定的背景色彩。
  - (12)“HD 彩条”子命令:用来创建 HD 彩条文件。
  - (13)“通用倒计时片头”子命令:用来创建倒计时的视频素材。
  - (14)“透明视频”子命令:用来创建透明的视频素材文件。
- “打开项目”命令:打开已经存在的项目、素材或影片等文件。
- “打开最近项目”命令:打开最近编辑过的文件。
- “在 Adobe Bridge 中浏览”命令:用于浏览需要的项目文件,在打开另一个项目文件或新建项目文件前,用户最好先将当前项目保存。
- “关闭项目”命令:关闭当前操作的项目文件。
- “关闭”命令:关闭当前选取的面板。
- “存储”命令:将当前正在编辑的文件项目或字幕以原来的文件名保存。
- “存储为”命令:将当前正在编辑的文件项目或字幕以新的文件名保存。
- “存储副本”命令:将当前正在编辑的文件项目或字幕以副本的形式保存。
- “返回”命令:放弃对当前文件项目的编辑,使项目回到最近的存储状态。
- “采集”命令:从外部视频、音频设备捕获视频和音频文件素材。有 3 种捕获方式,即音频、视频同时捕获,音频捕获和视频捕获。
- “批采集”命令:通过视频设备进行多段视频的采集,以供后面的非编辑操作。
- “Adobe 动态链接”命令:使用该命令可以使 Premiere 与 After Effects 更加有机地结合起来。
- “Adobe Story”命令:使用该命令可以使 Premiere 与 Story 更加有机地结合起来。
- “发送到 Adobe SpeedGrade(S)…”命令:将选取的序列保存为 Adobe SpeedGrade 格式的文件。
- “从媒体资源管理器导入”命令:从媒体浏览器中导入素材。
- “导入”命令:在当前的文件中导入需要的外部素材文件。
- “导入最近使用文件”命令:列出最近时期内所有软件中导入的文件,如果要重复使用,在此可以直接导入使用。
- “导出”命令:用于将工作区域栏中的内容以设定的格式输出为图像、影片、单帧、音频文件或字幕文件等。





“获取属性”命令:可以从中了解影片的详细信息,文件的大小、视频/音频的轨道数目、影片长度、平均的帧率、音频的各种指示与有关的压缩设置等都在这里一览无余。

“在 Adobe Bridge 中显示”命令:执行该命令,可以在 Bridge 管理器中显示最新的影片。

“退出”命令:选择该命令,将退出 Premiere Pro CS6 程序。

## 2 “编辑”菜单

“编辑”菜单包括的命令如图 1-21 所示,主要用于撤销、剪切、复制、粘贴等参数设置。

“撤销”命令:用于取消上一步的操作,返回上一步之前的编辑状态。

“重做”命令:用于恢复撤销操作前的状态,避免重复性操作。该命令与“撤销”命令的操作次数理论上是无限制的,具体次数取决于计算机的内存容量大小。

“剪切”命令:将当前文件直接剪切到其他地方,原文件不存在。

“复制”命令:将当前文件复制,原文件依旧保留。

“粘贴”命令:将剪切或复制的文件粘贴到相应的位置。

“粘贴插入”命令:将剪切或复制的文件在指定的位置以插入的方式粘贴。

“粘贴属性”命令:将其他素材片段上的一些属性粘贴到选定的素材片段上,这些属性包括一些过渡特技、滤镜和设置的一些运动效果等。

“清除”命令:用于消除所选中的内容。

“波纹删除”命令:可以删除两个素材之间的间距,所有未锁定的剪辑都会移动并填补到这个空隙,即被删除素材后面的内容将自动向前移动。

“副本”命令:复制“项目”面板中选定的素材,以创建其副本。

“全选”命令:选定当前窗口中的所有素材或对象。

“取消全选”命令:取消对当前窗口所有素材或对象的选定。

“查找”命令:根据名称、标签、类型、持续时间或出入点在“项目”面板中定位素材。

“查找脸部”命令:根据文件名或字符串进行快速查找。

“标签”命令:该命令用于定义“时间线”面板中素材片段的标签颜色。在时间线上选中素材片段后,再选择“标签”子菜单中的任意一种颜色,即可改变素材片段的标签颜色。

“编辑原始资源”命令:用于将选中的原始素材在外部程序软件(如 Adobe Photoshop 等)中进行编辑。此操作将改变原始素材。

“在 Adobe Audition 中编辑”命令:选择该命令,可在 Adobe Audition 中编辑声音素材。

“在 Adobe Photoshop 中编辑”命令:选择该命令,可在 Adobe Photoshop 中编辑图像素材。

“键盘快捷方式”命令:该命令可以分别为应用程序、窗口、工具等进行快捷键设置。

“首选项”命令:用于对保存格式、自动保存等一系列的环境参数进行设置。

编辑(E)	
撤销(U)	Ctrl+Z
重做(R)	Ctrl+Shift+Z
剪切(T)	Ctrl+X
复制(Y)	Ctrl+C
粘贴(P)	Ctrl+V
粘贴插入(I)	Ctrl+Shift+V
粘贴属性(B)	Ctrl+Alt+V
清除(E)	Backspace
波纹删除(T)	Shift+Delete
副本(C)	Ctrl+Shift+/
全选(A)	Ctrl+A
取消全选(D)	Ctrl+Shift+A
查找(F)...	Ctrl+F
查找脸部	
标签(L)	▶
编辑原始资源(O)	Ctrl+E
在 Adobe Audition 中编辑	▶
在 Adobe Photoshop 中编辑(H)	
键盘快捷方式(K)...	
首选项(N)	▶

图 1-21







### 3 “项目”菜单

“项目”菜单中的命令主要用于管理项目以及项目中的素材,如“项目设置”“链接媒体”“自动匹配序列”“导入批处理列表”“导出批处理列表”“项目管理”等。

“项目设置”命令:用于设置当前项目文件的一些基本参数,包括“常规”和“暂存盘”两个子命令,如图 1-22 所示。

“链接媒体”命令:用于将“项目”面板中的素材与外部的视频文件、音频文件、网络媒介等链接起来。

“造成脱机”命令:该命令与“链接媒体”命令相对立,用于取消“项目”面板中的素材与外部视频文件、音频文件、网络媒介等的链接。

“自动匹配序列”命令:将“项目”面板中选定的素材按顺序自动排列到“时间线”面板的轨道上。

“导入批处理列表”命令:用于从硬盘中导入一个 Premiere 格式的批处理文件列表。批处理列表即标记磁带号、入点、出点、素材、注释等信息的 .txt 文件或 .csv 文件。

“导出批处理列表”命令:用于将 Premiere 格式的批量列表导出到硬盘上。只有视频/音频媒体数据才能导出成批量的列表。

“项目管理”命令:用于管理项目文件或使用的素材,它可以排除未使用的素材,同时可以将项目文件与未使用的素材进行收集并放置在同一个文件夹中。

“移除未使用资源”命令:选择该命令,可以从“项目”面板中删除整个项目中未被使用的素材,这样可以减小文件的大小。



图 1-22

### 4 “素材”菜单

“素材”菜单中包括大部分的影片剪辑命令,如图 1-23 所示。

“重命名”命令:将选定的素材重新命名。

“制作子剪辑”命令:在“源素材”面板中为当前编辑的素材创建子素材。

“编辑子剪辑”命令:用于编辑子素材的切入点和切出点。

“脱机编辑”命令:对脱机素材进行注释编辑。

“源设置”命令:用于对外部的采集设备进行设置。

“修改”命令:对源素材的音频声道、视频参数及时间码进行修改。

“视频选项”命令:设置视频素材的各选项,如图 1-24 所示,其子命令分别介绍如下。

(1)“帧定格”子命令:设置一个素材的入点、出点或 0 标记点的帧保持静止。

(2)“场选项”子命令:冻结帧时,进行场的交互设置。

(3)“帧混合”子命令:使视频前后帧之间交叉重叠,通常情况下是被选中的。



图 1-23





(4)“缩放为当前画面大小”子命令:在“时间线”面板中选中一段素材,选择该命令,所选素材在“节目”监视器窗口中将自动满屏。

“音频选项”命令:调整音频素材的各选项,如图 1-25 所示,其子命令分别介绍如下。

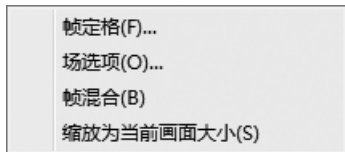


图 1-24

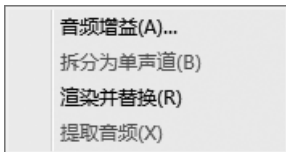


图 1-25

(1)“音频增益”子命令:提高或降低音量。

(2)“拆分为单声道”子命令:将源素材的音频声道拆为两个独立的音频素材。

(3)“渲染并替换”子命令:预览并在“项目”面板中创建合成音频文件。

(4)“提取音频”子命令:在源素材中提取音频素材,提取后的音频素材格式为 MAV。

“分析内容”命令:快速分析、编码素材。

“速度/持续时间”命令:用于设置素材的播放速度。

“移除效果”命令:可移除运动、透明度、音频、音量等关键帧动画。

“采集设置”命令:设置采集素材时的控制参数。

“插入”命令:将“项目”面板中的素材或“源”监视器面板中已经设置好入点与出点的素材插入“时间线”面板中时间标记所在的位置。

“覆盖”命令:将“项目”面板中的素材或在“源”监视器面板中已经设置好入点与出点的素材插入到“时间线”面板中时间标记所在的位置,并覆盖该位置原有的素材片段。

“替换素材...”命令:用新选择的素材文件替换“项目”面板中指定的旧素材。

“替换素材”命令:此命令包含 3 个子菜单,如图 1-26 所示,其子命令分别介绍如下。

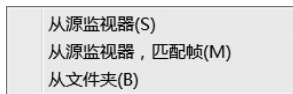


图 1-26

(1)“从源监视器”子命令:将当前素材替换为“源”面板中的素材。

(2)“从源监视器,匹配帧”子命令:将当前素材替换为“源”面板中的素材,并选择与其时间相同的素材进行匹配。

(3)“从文件夹”子命令:从该素材的源路径进行相关的素材替换。

“启用”命令:激活当前选中的素材。

“解除视音频链接”命令:选择该命令,在“时间线”面板中解除视频和音频文件的链接。

“编组”命令:将影片中的几个素材暂时组合成一个整体。

“解组”命令:将影片中组合成一个整体的素材分解成多个影片片段。

“同步”命令:按照起始时间、结束时间或时间码,将“时间线”面板中的素材对齐。

“合并素材”命令:将多个素材合并为一个素材。

“嵌套”命令:从时间线轨道中选择一组素材,将它们打包成一个序列。

“创建多机位源序列”命令:将多个素材创建为一个多机位源序列。

“多机位”命令:可用于从 4 个不同的视频源编辑多个影视片段。





## 5 “序列”菜单

“序列”菜单主要用于在“时间线”面板中对项目片段进行编辑、管理、设置轨道属性等操作,如图 1-27 所示。

“序列设置”命令:更改序列参数,如视频制式、播放速率和画面尺寸等。


“渲染工作区域内的效果”命令:用内存来渲染和预览指定工作区内的素材。

“渲染完整工作区域”命令:用内存来渲染和预览整个工作区内的素材。

“渲染音频”命令:只渲染音频素材。

“删除渲染文件”命令:删除所有与当前项目工程关联的渲染文件。

“删除工作区域渲染文件”命令:删除工作区指定的渲染文件。

“匹配帧”命令:在“源”面板中显示时间标记的当前位置所匹配的帧图像。

“添加编辑点”命令:以当前时间指针为起点,切断在时间线上当前轨道中的素材。

“添加编辑点到所有轨道”命令:以当前时间指针为起点,切断在时间线上所有轨道的素材。

“修剪编辑”命令:在“时间线”面板中修剪素材。

“伸缩选择的编辑点到指示器位置”命令:将素材中选择的编辑点伸缩到指示器位置。

“应用视频过渡效果”命令:主要用于视频素材的转换。

“应用音频过渡效果”命令:主要用于音频素材的转换。

“应用默认过渡效果到所选择区域”命令:将默认的过渡效果应用到所选择的素材。

“提升”命令:主要是将监视器窗口中选定的源素材插入到编辑线所在的位置。

“提取”命令:主要是将监视器窗口中选定的源素材覆盖到编辑线所在位置的素材上。

“放大/缩小”命令:对“时间线”面板中的显示比例进行放大和缩小,方便进行视频和音频片段的编辑。

“跳转间隔”命令:跳转到序列或轨道中的下一段或前一段。

“吸附”命令:主要用来决定是否让选择的素材具有吸附效果,将素材的边缘自动对齐。

“隐藏式字幕”命令:用于创造可隐藏的字幕。

“标准化主音轨”命令:统一设置主音频的音量值。

“添加轨道”命令:主要用来增加序列的编辑轨道。

“删除轨道”命令:主要用来删除序列的编辑轨道。

## 6 “标记”菜单

“标记”菜单主要用于对“时间线”面板中的素材标记和监视器中的素材标记进行编辑处理,如图 1-28 所示。



图 1-27





“标记入点、出点”命令:在“时间线”面板中设置视频和音频素材的入点或出点。

“标记素材”命令:在“时间线”面板中标记视频和音频素材。

“标记选择”命令:在“时间线”面板中选择标记素材。

“标记拆分”命令:在“源”面板中拆分视频和音频的入点和出点。


“跳转入点、出点”命令:使用此命令指向某个素材标记,如转到下一个标记入点或出点。此命令只有在设置完素材标记以后方可使用。


“转到拆分”命令:在“源”窗口将时间标记跳转到拆分的音频或视频的入点或出点。


“清除入点、出点”命令:清除标记的入点或出点。

“清除入点和出点”命令:清除标记的入点和出点。

“添加标记”命令:在时间标记  的当前位置为素材添加标记。

“转到下一标记”命令:将时间标记  跳转到下一个标记处。

“转到前一标记”命令:将时间标记  跳转到前一个标记处。

“清除当前标记”命令:清除时间标记  所在位置的标记。

“清除所有标记”命令:清除“时间线”面板中的所有标记。

“编辑标记”命令:使用该命令可以编辑时间线标记,如指定超链接、编辑注释等。

“添加 Encore 章节标记”命令:设置 Encore 标记,如场景、主菜单等。

“添加 Flash 提示标记”命令:设置 Flash 交互式提示标记。

## 7 “字幕”菜单

“字幕”菜单包括的命令如图 1-29 所示,主要用于对打开的字幕进行编辑。双击素材库中的某个字幕文件,以便打开“字幕”窗口进行编辑。

“新建字幕”命令:创建一个字幕文件。

“字体”命令:设置当前“字幕工具”面板中字幕的字体。

“大小”命令:设置当前“字幕工具”面板中字幕的大小。

“文字对齐”命令:设置字幕文字的对齐方式,包括左对齐、居中、右对齐。

“方向”命令:设置字幕的排列方向,包括水平和垂直。

“自动换行”命令:设置“字幕工具”面板中的字幕是否根据自定义文本框自动换行。

“制表符设置”命令:设置“字幕工具”面板中的制表定位符。

“模板”命令:Premiere 为用户提供了丰富的模板,使用该命令可以打开字幕模板。

“滚动/游动选项”命令:设置字幕文字的滚动方式。

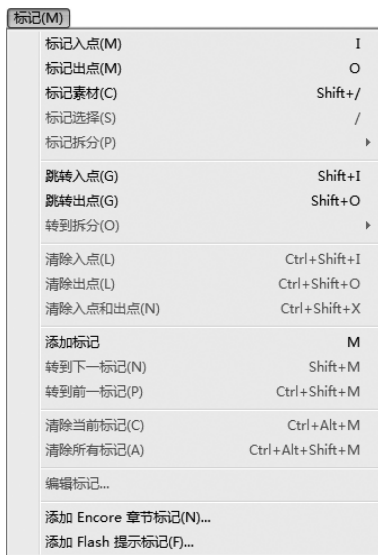


图 1-28



图 1-29





“标记”命令:用于在字幕中插入或编辑图形。

“变换”命令:用于精确设置字幕中文字的位置、大小、旋转和透明度。

“选择”命令:用于轮流选择“字幕工具”面板中的对象,共有4个选项可供选择,包括“上层的第一个对象”“上层的下一个对象”“下层的第一个对象”和“下层的最后一个对象”。

“排列”命令:改变当前文字的排列方式,共有4个选项可供选择,包括“放置最上层”“上移一层”“放置最下层”和“下移一层”。

“位置”命令:设置字幕在“字幕工具”面板中的位置,共有3个选项可供选择,包括“水平居中”“垂直居中”和“下方三分之一处”。

“对齐对象”命令:将文字对齐当前“字幕工具”面板中的指定对象。

“分布对象”命令:设置“字幕工具”面板中选定对象的分布方式。

“查看”命令:用于选择“字幕工具”面板的视图显示方式,如“动作安全框”“字幕安全框”“字幕基线”“制表符标记”等。

## 8 “窗口”菜单

“窗口”菜单包括的命令如图 1-30 所示,主要用于管理工作区域的各个窗口,包括“工作区”的设置、“历史”面板、“工具”面板、“效果”面板、“时间线”面板、“源监视器”窗口、“特效控制台”窗口、“节目监视器”窗口和“项目”面板等。

“工作区”命令:用于切换不同模式的工作窗口。该命令包括“Editing”模式、“Effects”模式、“元数据记录”模式、“效果”模式、“编辑”模式、“编辑(CS5.5)”模式、“色彩校正”模式、“音频”模式、“新建工作区”、“删除工作区”、“重置当前工作区”和“导入项目中的工作区”,如图 1-31 所示。

“最大化窗口”命令:可将选取的窗口最大化显示。再次选择该命令可恢复窗口的大小。

“VST 编辑器”命令:显示/隐藏 VST 编辑器窗口。

“事件”命令:用于显示“事件”窗口。图 1-32 所示为“事件”窗口的操作界面,用于记录项目编辑过程中的事件。

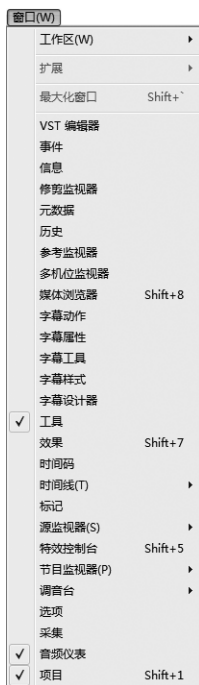


图 1-30

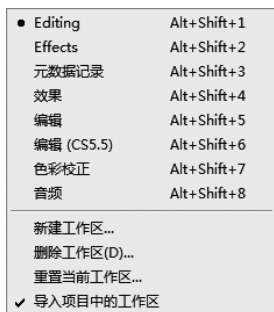


图 1-31

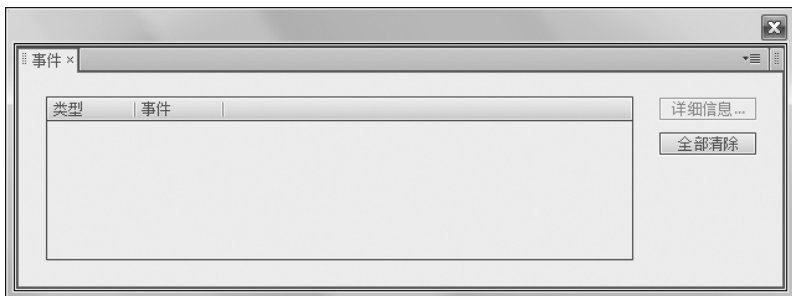


图 1-32

“信息”命令:用于显示或关闭“信息”面板,该面板中显示的是当前所选素材的文件名、类型、时间长度等信息。





“修剪监视器”命令:用于显示或关闭“修剪监视器”窗口,该窗口主要用于对图像进行修整处理。

“元数据”命令:显示/隐藏“元数据”信息面板。

“历史”命令:用于显示“历史”面板,该面板记录了从建立项目开始以来进行的所有操作。

“参考监视器”命令:用于显示或关闭“参考监视器”窗口,该窗口用于对编辑的图像进行实时的监控。

“多机位监视器”命令:用于显示或关闭“多机位监视器”面板,在该面板中可以对画面进行监控。

“媒体浏览器”命令:用于显示/隐藏“媒体浏览器”窗口。

“字幕动作”命令:用于显示或关闭“字幕动作”面板,该面板主要用于对单个或者多个对象进行对齐、排列和分布的调整。

“字幕属性”命令:用于显示或关闭“字幕属性”面板。在“字幕属性”面板中,还提供了多种针对文字字体、文字尺寸、外观和其他基本属性的参数设置。

“字幕工具”命令:用于显示或关闭“字幕工具”面板,这里存放着一些与标题字幕制作相关的工具,利用这些工具,可以加入标题文本、绘制简单的几何图形。

“字幕样式”命令:用于显示或关闭“字幕样式”面板,该面板中显示系统提供的所有字幕样式。

“字幕设计器”命令:用于显示或关闭“字幕设计器”面板,在该面板中可以看到所输入文字的最终效果,也可以对当前对象进行简单的操作设计。

“工具”命令:用于显示或关闭“工具”面板,该面板中包含一些在进行视频编辑操作时常用的工具,它是一个独立的活动窗口,单独显示在工作界面上。

“效果”命令:用于切换及显示“效果”面板,该面板集合了音频特效、视频特效、音频切换效果、视频切换效果和预设特效的功能,可以很方便地为“时间线”面板中的素材添加特效。

“时间码”命令:用于显示或关闭“时间码”窗口,该窗口用于显示时间标记的所在位置。

“时间线”命令:用于显示或关闭“时间线”面板,该面板按照时间顺序组合“项目”面板中的各种素材片段,是制作影视节目的编辑窗口。

“标记”命令:用于显示或关闭“标记”窗口,该窗口按照时间顺序显示所有标记的相关信息。

“源监视器”命令:用于显示或关闭“源监视器”窗口,在该窗口中可以对“项目”面板中的素材进行预览,还可以剪辑素材片段等。

“特效控制台”命令:用于切换及显示“特效控制台”面板,该面板中的命令用于设置添加到素材中的特效。

“节目监视器”命令:用于显示或关闭“节目监视器”窗口,通过“节目监视器”窗口可以对编辑的素材进行实时预览。

“调音台”命令:主要用于完成对音频素材的各种处理,如混合音频轨道、调整各声道的音量平衡、录音等。





“选项”命令:用于显示或关闭“选项”窗口。

“采集”命令:用于关闭或开启“采集”对话框,该对话框中的命令主要用于对视频采集进行相关的设置。

“音频仪表”命令:用于关闭或开启“音频仪表”面板,该面板主要对音频素材的主声道进行电平显示。

“项目”命令:用于显示或关闭“项目”面板,该面板用于引入原始素材,对原始素材片段进行组织和管理,并且可以用多种显示方式显示每个片段,包含缩略图、名称、注释说明、标签等属性。

## 9 “帮助”

“帮助”菜单包括的命令如图 1-33 所示,主要用于帮助用户解决遇到的问题,与其他软件中的“帮助”菜单的功能相同。

“Adobe Premiere Pro 帮助”命令:选择该命令,将打开“Adobe Community Help”对话框,如图 1-34 所示,在该对话框中可以获取所需要的帮助信息。



图 1-33

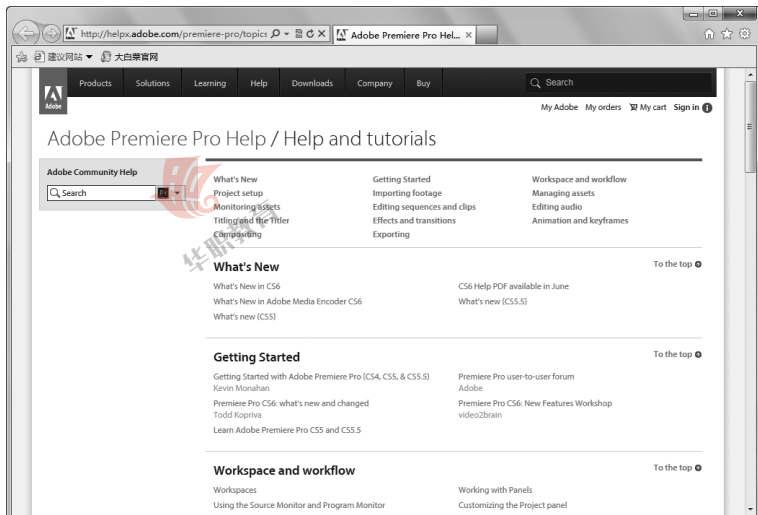


图 1-34

“Adobe Premiere Pro 支持中心”命令:用于联网获取“Adobe Premiere Pro CS6”的技术支持。

“Adobe 产品改进计划”命令:用于联网获取 Adobe 的产品升级信息。

“键盘”命令:选择该命令,在弹出的“Adobe Community Help”对话框中获取关于 Keyboard shortcuts 的帮助信息。

“Product Registration”(注册)命令:在线注册软件。

“Deactivate”(在线支持)命令:选择该命令将打开 Adobe 的网站,寻求帮助。

“Updates”(更新)命令:在线更新软件程序。

“关于 Adobe Premiere Pro”命令:显示 Premiere Pro 软件的版本信息。





## 1.2 Premiere Pro CS6 基本操作

本节将详细介绍项目文件的处理,如新建项目文件、打开现有项目文件;对象的操作,如素材的导入、移动、删除和对齐等。这些基本操作对于后期的制作至关重要。

### 1.2.1 项目文件的操作


在启动 Premiere Pro CS6 进行影视制作时,必须首先创建新的项目文件或打开已存在的项目文件,这是 Premiere Pro CS6 最基本的操作之一。

#### 1 新建项目文件

新建项目文件分为两种:一种是启动 Premiere Pro CS6 时直接新建一个项目文件;另一种是在 Premiere Pro CS6 已经启动的情况下新建项目文件。

#### 2 在启动 Premiere Pro CS6 时新建项目文件

在启动 Premiere Pro CS6 时新建项目文件的具体操作步骤如下。

**步骤1** 选择“开始>所有程序>Adobe Premiere Pro CS6”命令,或双击桌面上的 Adobe Premiere Pro CS6 快捷图标,弹出启动窗口,单击“新建项目”按钮,如图 1-35 所示。

**步骤2** 弹出“新建项目”对话框,如图 1-36 所示。在“常规”选项卡中设置活动与字幕安全区域及视频、音频、采集项目名称,单击“位置”选项右侧的“浏览”按钮,在弹出的对话框中选择项目文件的保存路径。在“名称”文本框中设置项目名称。

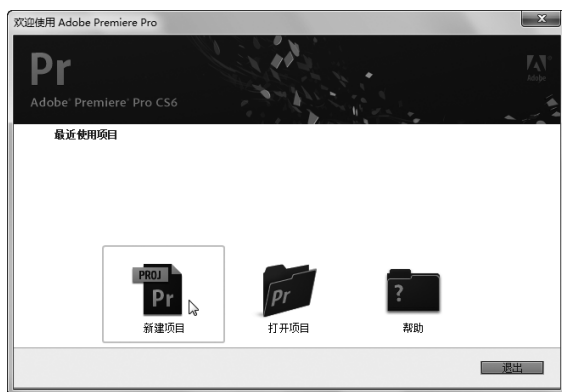


图 1-35



图 1-36

**步骤3** 单击“确定”按钮,弹出如图 1-37 所示的对话框。在“序列预设”选项区域中选择项目文件的格式,如“DV-PAL”制式下的“标准 48kHz”,此时,在“预设描述”选项区域中将列出相应的项目信息。







图 1-37

**步骤4** 单击“确定”按钮，即可创建一个新的项目文件。

### 3 利用菜单命令新建项目文件

如果 Premiere Pro CS6 已经启动,此时,可利用菜单命令新建项目文件,具体操作步骤如下。

选择“文件>新建>项目”命令,如图 1-38 所示,或按<Ctrl>+<Alt>+<N>组合键,在弹出的“新建项目”对话框中按照上述方法选择合适的设置,单击“确定”按钮即可。

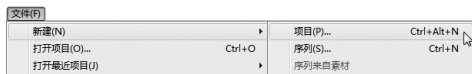


图 1-38

### 4 打开已有的项目文件

要打开一个已存在的项目文件进行编辑或修改,可以使用以下 4 种方法。

(1)通过启动窗口打开项目文件。启动 Premiere Pro CS6,在弹出的启动窗口中单击“打开项目”按钮,如图 1-39 所示,在弹出的对话框中选择需要打开的项目文件,如图 1-40 所示,单击“打开”按钮,即可打开已选择的项目文件。

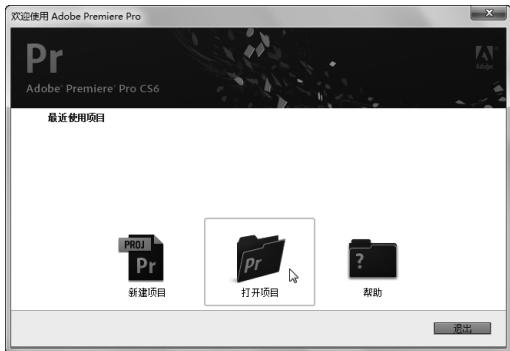


图 1-39

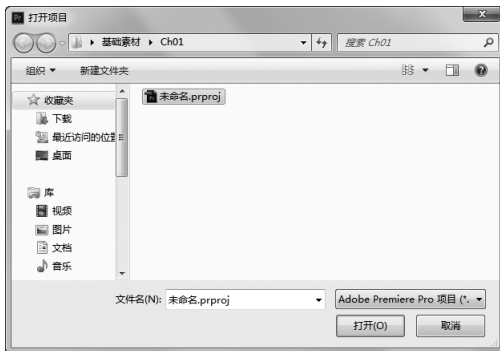


图 1-40





(2)通过启动窗口打开最近编辑过的项目文件。启动 Premiere Pro CS6,在弹出的启动窗口的“最近使用项目”选项中单击需要打开的项目文件,如图 1-41 所示,打开最近保存过的项目文件。

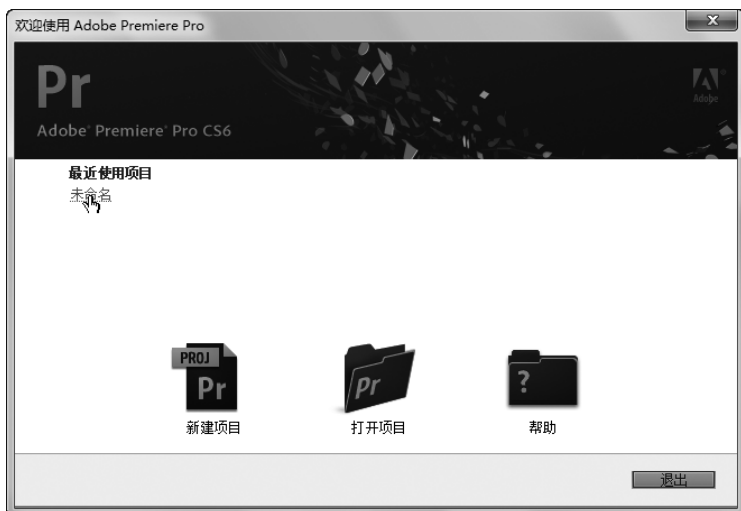


图 1-41

(3)利用菜单命令打开项目文件。在 Premiere Pro CS6 程序窗口中选择“文件>打开项目”命令,如图 1-42 所示;或按<Ctrl>+<O>组合键,在弹出的对话框中选择需要打开的项目文件,如图 1-43 所示,单击“打开”按钮,即可打开所选的项目文件。



图 1-42

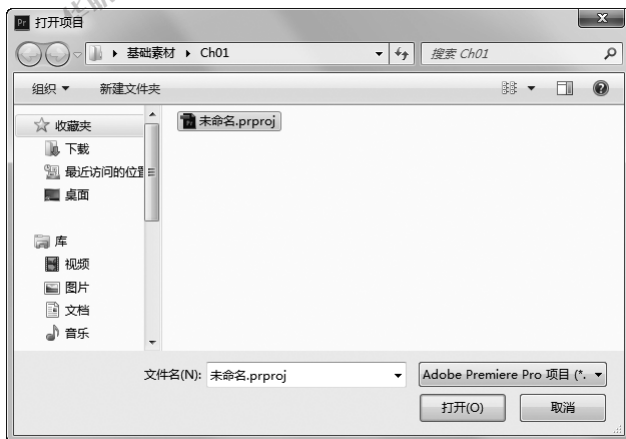


图 1-43

(4)利用菜单命令打开近期的项目文件。Premiere Pro CS6 会将近期打开过的文件保存在“文件”菜单中,选择“文件>打开最近项目”命令,在其子菜单中选择需要打开的项目文件,如图 1-44 所示,即可打开所选的项目文件。

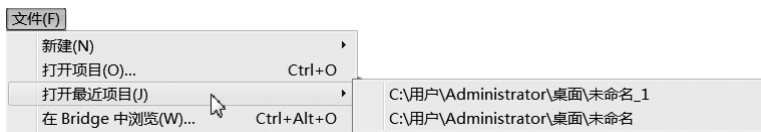


图 1-44



## 5 保存项目文件

文件的保存是文件编辑的重要环节,在 Adobe Premiere Pro CS6 中,以何种方式保存文件对图像文件以后的使用有直接的关系。

刚启动 Premiere Pro CS6 软件时,系统会提示用户先保存一个设置了参数的项目,因此,对于编辑过的项目,选择“文件>存储”命令或按<Ctrl>+<S>组合键,即可直接保存。另外,系统还会隔一段时间自动保存一次项目。

除此方法外,Premiere Pro CS6 还提供了“存储为”和“存储副本”命令。

保存项目文件副本的具体操作步骤如下。

**步骤1** 选择“文件>存储为”命令(或按<Ctrl>+<Shift>+<S>组合键),或者选择“文件>存储副本”命令(或按<Ctrl>+<Alt>+<S>组合键),弹出“存储项目”对话框。

**步骤2** 在“保存在”下拉列表中选择保存路径。

**步骤3** 在“文件名”文本框中输入文件名。

**步骤4** 单击“保存”按钮,即可保存项目文件。

## 6 关闭项目文件

如果要关闭当前项目文件,选择“文件>关闭项目”命令即可。其中,如果对当前文件做了修改却尚未保存,系统将会弹出如图 1-45 所示的提示对话框,询问是否要保存该项目文件所做的修改。单击“是”按钮,保存项目文件;单击“否”按钮,则不保存文件并直接退出项目文件。

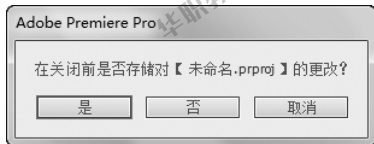


图 1-45

### 1.2.2 撤销与重做操作

通常情况下,一个完整的项目需要经过反复调整、修改与比较才能完成。因此,Premiere Pro CS6 为用户提供了“撤销”与“重做”命令。

在编辑视频或音频时,如果用户的上一步操作是错误的,或对操作得到的效果不满意,选择“编辑>撤销”命令即可撤销该操作;如果连续选择此命令,则可连续撤销前面的多步操作。

如果取消撤销操作,可选择“编辑>重做”命令。例如,删除一个素材,通过“撤销”命令来撤销操作后,如果还想将这些素材片段删除,只要选择“编辑>重做”命令即可。

### 1.2.3 设置自动保存

设置自动保存功能的具体操作步骤如下。

**步骤1** 选择“编辑>首选项>自动存储”命令,弹出“首选项”对话框,如图 1-46 所示。



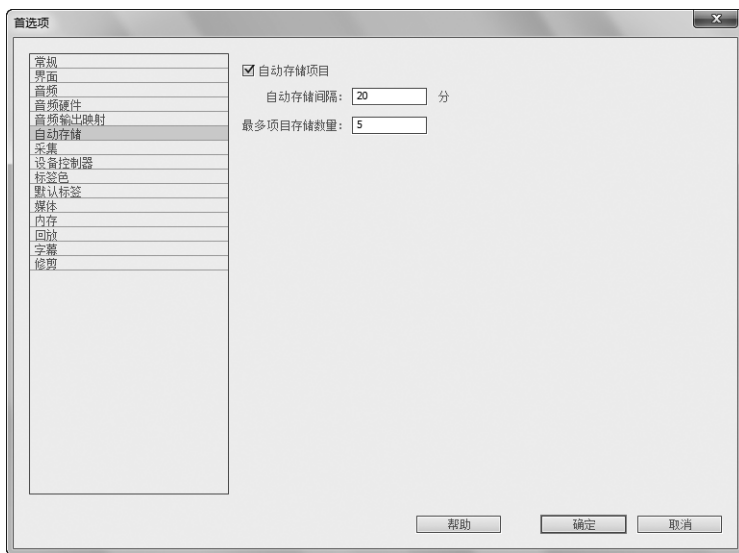


图 1-46

**步骤2** 在“首选项”对话框的“自动存储”选项卡中,根据需要设置“自动存储间隔”及“最多项目存储数量”的数值,如在“自动存储间隔”文本框中输入 20,在“最多项目存储数量”文本框中输入 5,表示每隔 20 分钟将自动保存一次,而且只存储最后 5 次存盘的项目文件。

**步骤3** 设置完成后,单击“确定”按钮,退出对话框,返回工作界面。这样,在以后的编辑过程中,系统就会按照设置的参数自动保存文件,用户不必担心由于意外而造成工作数据的丢失。

### 1.2.4 自定义设置

Premiere Pro CS6 预先为影片剪辑人员提供了常用的 DV-NTSC 和 DV-PAL 设置。如果需要自定义项目设置,则可以在对话框中切换到“自定义设置”选项卡,进行参数设置;如果运行 Premiere Pro CS6 过程中需要改变项目设置,则需选择“项目>项目设置”命令。

在“常规”选项卡中,可以对影片的编辑模式、时间基数、视频、音频等基本指标进行设置,如图 1-47 所示。

“视频”选项区域:显示视频素材的格式信息。

“音频”选项区域:显示音频素材的格式信息。

“采集”选项区域:用来设置设备参数及采集方式。

“活动与字幕安全区域”选项区域:可以设置字幕和动作影像安全框的显示范围,以“帧大小”设置数值的百分比计算。

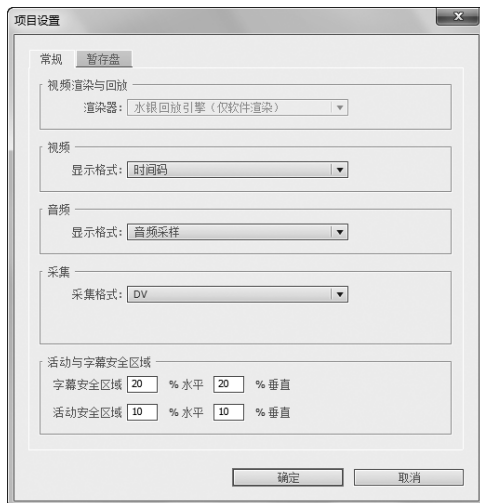


图 1-47





## 1.2.5 导入素材

Premiere Pro CS6 支持大部分主流的视频、音频以及图像文件格式,一般的导入方式为选择“文件>导入”命令,在“导入”对话框中选择需要的文件格式和文件即可,如图 1-48 所示。

### 1 导入图层文件

以素材的方式导入图层的设置方法如下。选择“文件>导入”命令,在“导入”对话框中选择 Photoshop、Illustrator 等含有图层的文件格式,选择需要导入的文件,单击“打开”按钮,弹出如图 1-49 所示的提示对话框。

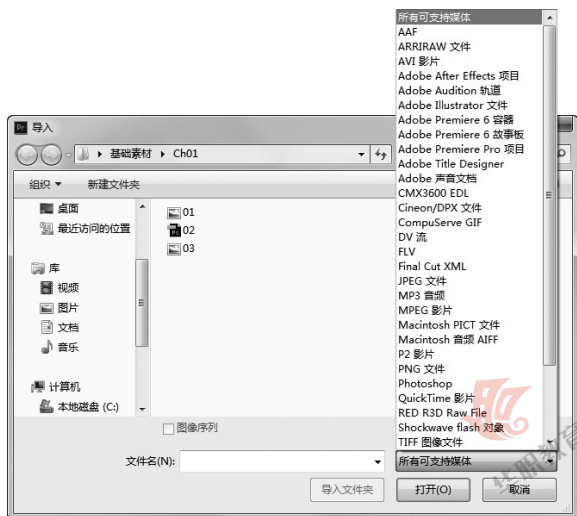


图 1-48



图 1-49

“导入为”下拉列表:设置 PSD 图层素材的导入方式,可选择“合并所有图层”“合并图层”“单层”或“序列”。

本例选择“序列”选项,如图 1-50 所示,单击“确定”按钮,在“项目”面板中会自动产生一个文件夹,其中包括序列文件和图层素材,如图 1-51 所示。



图 1-50



图 1-51

以序列的方式导入图层后,会按照图层的排列方式自动产生一个序列,可以打开该序列设置动画,进行编辑。

### 2 导入图片

序列文件是一种非常重要的源素材,它由若干幅按序排列的图片组成,记录活动影片,





每幅图片代表 1 帧。通常在 3ds Max、After Effects、Combustion 软件中产生序列文件，再导入 Premiere Pro CS6 中使用。

序列文件以数字序号为序排列。当导入序列文件时，应在“首选项”对话框中设置图片的帧速率，也可以在导入序列文件后，在“修改素材”对话框中改变帧速率。

导入序列文件的方法如下。

**步骤1** 在“项目”面板的空白区域双击，弹出“导入”对话框，找到序列文件所在的目录，勾选“图像序列”复选框，如图 1-52 所示。

**步骤2** 单击“打开”按钮，导入素材。序列文件导入后的状态如图 1-53 所示。

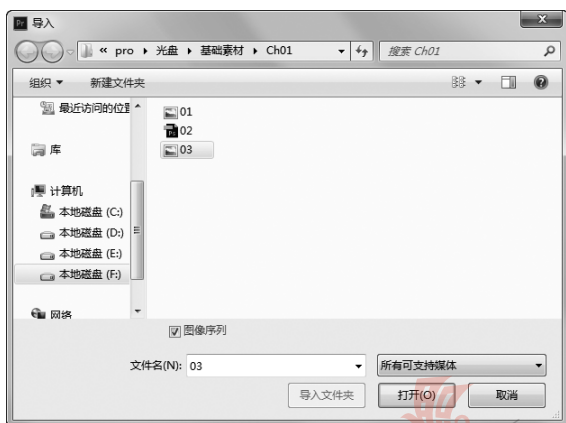


图 1-52

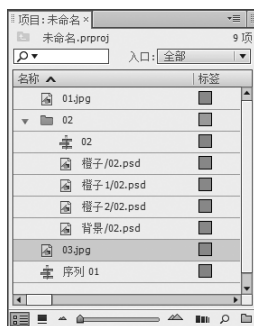


图 1-53

### 1.2.6 解释素材

对于项目的素材文件，可以通过解释素材来修改其属性。在“项目”面板的素材上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“修改>解释素材”命令，弹出“修改素材”对话框，如图 1-54 所示。

#### 1 设置帧速率

在“帧速率”选项区域中可以设置影片的帧速率。选中“使用文件中的帧速率”单选按钮，则使用影片的原始帧速率，剪辑人员也可以在“假定帧速率为”选项的数值框中输入新的帧速率，下方的“持续时间”选项显示影片的长度。改变帧速率，影片的长度也会发生改变。

#### 2 设置像素纵横比

一般情况下，选中“使用文件中的像素纵横比”单选按钮，使用影片素材的原像素宽高比。剪辑人员也可以通过“符合为”下拉列表重新指定像素宽高比。

#### 3 设置场序

一般情况下，选中“使用文件中的场序”单选按钮，使用影片素材的原场序。剪辑人员也可以通过“符合为”下拉列表重新指定场序。



图 1-54





#### 4 设置透明通道

可以在“Alpha 通道”选项区域中对素材的透明通道进行设置,在 Premiere Pro CS6 中导入带有透明通道的文件时,会自动识别该通道。勾选“忽略 Alpha 通道”复选框,则忽略 Alpha 通道;勾选“反转 Alpha 通道”复选框,则保存透明通道中的信息,同时保存可见的 RGB 通道中的相同信息。

#### 5 观察素材属性

Premiere Pro CS6 提供了属性分析功能,利用该功能,剪辑人员可以了解素材的详细信息,包括素材的片段延时、文件大小、平均速率等。在“项目”面板或者序列中的素材上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令,弹出“属性”对话框,如图 1-55 所示。

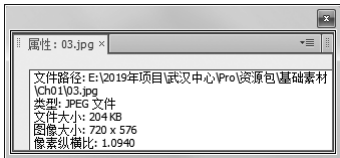


图 1-55

在该对话框中详细列出了当前素材的各项属性,如源素材路径、文件数据量、媒体格式、帧尺寸、持续时间、使用状况等。数据图表中的水平轴以帧为单位列出对象的持续时间,垂直轴显示对象每一个时间单位的数据率和采样率。

### 1.2.7 改变素材名称

在“项目”面板的素材上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“重命名”命令,素材名称会处于可编辑状态,输入新名称即可,如图 1-56 所示。

剪辑人员可以给素材重命名以改变它原来的名称,这在一部影片中重复使用一个素材或复制一个素材并为之设定新的入点和出点时极其有用。给素材重命名有助于在“项目”面板和序列中观看一个复制的素材时避免混淆。

### 1.2.8 利用素材库组织素材

可以在“项目”面板建立一个素材库(素材文件夹)来管理素材。使用素材文件夹,可以将节目中的素材分门别类、有条不紊地组织起来,这在组织包含大量素材的复杂节目时特别有用。


单击“项目”面板下方的“新建文件夹”按钮,会自动创建新文件夹,如图 1-57 所示,单击此按钮,可以返回上一层级素材列表,依此类推。



图 1-56



图 1-57





### 1.2.9 查找素材

根据素材的名字、属性或附属的说明和标签在 Premiere Pro CS6 的“项目”面板中搜索素材,例如查找所有文件格式相同的素材,如 \*.avi 和 \*.mp3 等。


单击“项目”面板下方的“查找”按钮,或单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“查找”命令,弹出“查找”对话框,如图 1-58 所示。



图 1-58

在“查找”对话框中选择查找的素材属性,可按照素材的名称、媒体类型、卷标等属性进行查找。在“匹配”下拉列表中可以选查找的关键字是全部匹配还是部分匹配,若勾选“区分大小写”复选框,则必须将关键字的大小写输入正确。

在对话框右侧的“查找目标”文本框中输入查找素材的属性关键字。例如,要查找图片文件,可选择查找的属性为“名称”,在文本框中输入“JPEG”或其他文件格式的扩展名,然后单击“查找”按钮,系统会自动找到“项目”面板中的图片文件。如果“项目”面板中有多个图片文件,可再次单击“查找”按钮查找下一个图片文件。单击“完成”按钮,可退出“查找”对话框。

#### 提示

除了查找“项目”面板的素材,还可以使序列中的影片自动定位,找到其项目中的源素材。在“时间线”面板的素材上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“在项目中显示”命令,如图 1-59 所示,即可找到“项目”面板中的相应素材,如图 1-60 所示。



图 1-59



图 1-60







### 1.2.10 离线素材

当打开一个项目文件时,系统提示找不到源素材,如图 1-61 所示,这可能是由源文件被改名或存在磁盘上的位置发生变化造成的。可以直接在磁盘上找到源素材,然后单击“选择”按钮,也可以单击“跳过”按钮选择略过素材,或单击“脱机”按钮,建立离线文件代替源素材。

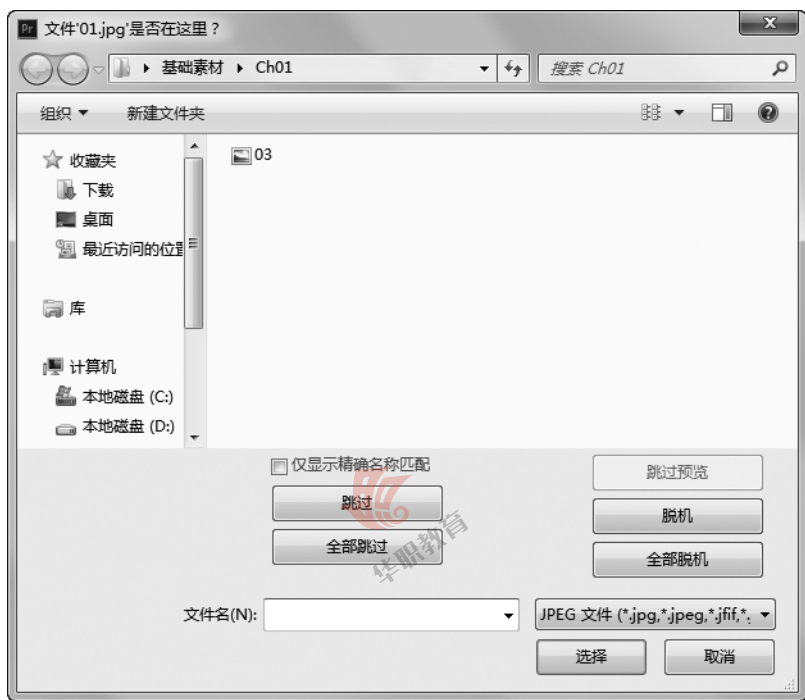



图 1-61

Premiere Pro CS6 使用直接方式进行工作,因此,如果磁盘上的源文件被删除或者移动,就会发生在项目中无法找到其磁盘源文件的情况。此时,可以建立一个离线文件。离线文件具有与其所替换的源文件相同的属性,可以对其进行与普通素材完全相同的操作。当找到所需文件后,可以用该文件替换离线文件,以进行正常编辑。离线文件实际上起到一个占位符的作用,它可以暂时占据丢失文件所处的位置。

在“项目”面板中单击“新建分项”按钮,在弹出的列表中选择“脱机文件”选项。弹出“新建脱机文件”对话框,如图 1-62 所示,设置相关的参数后,单击“确定”按钮。弹出“脱机文件”对话框,如图 1-63 所示。

在“包含”下拉列表中可以选建立含有影像和声音的离线素材,或者仅含有其中一项的离线素材。在“音频格式”选项中设置音频的声道。在“磁带名”文本框中输入磁带卷标。在“文件名”文本框中指定离线素材的名称。在“描述”文本框中可以输入一些备注。在“场景”文本框中输入注释离线素材与源文件场景的关联信息。在“拍摄/记录”文本框中说明拍摄信息。在“记录注释”文本框中记录离线素材的日志信息。在“时间码”选项区域中可以指定离线素材的时间。





如果要以实际素材替换离线素材,则在“项目”面板的离线素材上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“链接媒体”命令,在弹出的对话框中指定文件并进行替换。“项目”面板中离线图标的显示如图 1-64 所示。



图 1-62

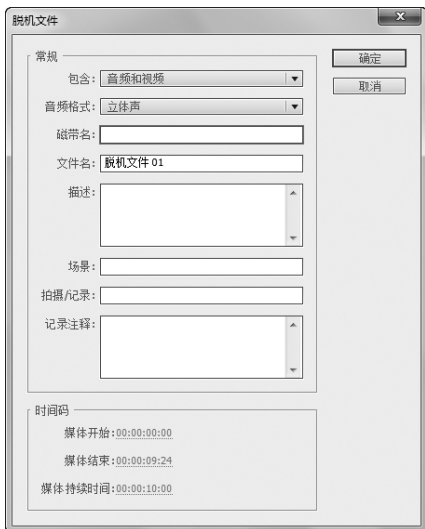


图 1-63



图 1-64

