

ADOBE® PREMIERE® PRO

帮助和教程

2015 年 6 月



目录

新增功能	1
新功能摘要	2
随附移动应用程序	11
在 Premiere Pro 中编辑 Premiere Clip 视频	12
协作	16
Premiere Pro 和 Adobe Anywhere	17
Premiere Pro 中的 Creative Cloud Libraries	22
工作区和工作流程	26
颜色工作流程	27
工作区	35
使用面板	42
使用源监视器和节目监视器	46
首选项	53
使用 Adobe Creative Cloud 同步设置	62
基本工作流程	66
跨应用程序工作流	70
Adobe Dynamic Link	78
Premiere Pro 和 SpeedGrade 之间的 Direct-Link 工作流	81
跨平台工作流	87
Premiere Pro CC 中的键盘快捷键	91
项目设置	105
创建和更改项目	106
整合、转码和存档项目	110
导入素材	113
支持的文件格式	114
传输和导入文件	118
导入序列、剪辑列表、库和合成内容	122
导入静止图像	124
导入数字音频	127
通过无磁带格式导入资源	129
从 Final Cut Pro 导入 XML 项目文件	131
捕捉和数字化素材	134
批量捕捉和重新捕捉	143
使用时间码	147
针对 HD、DV 或 HDV 捕捉设置系统	152
捕捉 DV 或 HDV 视频	160

支持生成文件	161
数字化模拟视频	162
创建用于脱机编辑的剪辑	164
管理资源	166
在“项目”面板中组织资源	167
自定义“项目”面板	174
管理元数据	179
使用长宽比	184
查找资源	188
渲染并替换媒体	192
监视器叠加	194
监控资源	198
使用源监视器和节目监视器	199
使用参考监视器	206
播放资源	208
波形监视器和矢量示波器	212
编辑	216
向序列添加剪辑	217
创建和更改序列	226
从源监视器中加载的序列进行编辑	245
重新排列序列中的剪辑	247
操作序列中的剪辑	253
渲染和预览序列	256
多机位编辑工作流程	261
使用标记	267
创建并播放剪辑	272
修剪剪辑	275
创建特殊剪辑 (合成)	294
使用脱机剪辑	297
重新链接脱机媒体	300
使用字幕	304
源修补和轨道目标定位	310
通过“合并剪辑”同步音频和视频	311
通过“解释素材”修改剪辑属性	314
使用“事件”面板移除警报	315
撤销、历史记录和事件	317
冻结和定格帧	319
音频	322

使用剪辑、声道和音轨	323
音频和音频轨道混合器概述	330
在“时间轴”面板中编辑音频	340
调整音量电平	343
使用音频剪辑混合器监控剪辑音量与声像	348
平移和平衡	351
录制音频	356
录制混音	360
轨道至多声道主音频轨道的多立体声分配	363
操纵面支持	365
在 Adobe Audition 中编辑音频	367
高级混音	368
字幕	371
创建和编辑字幕	372
创建和格式化字幕中的文本	376
实时文本模板	381
字幕文本样式	384
操作字幕中的文本和对象	387
向字幕添加图像	390
在字幕中绘制图形	391
字幕中的填充、描边和阴影	396
滚动和游动标题	400
效果与过渡	402
关于效果	403
应用、移除、查找和分组效果	407
查看和调整效果和关键帧	410
效果预设	412
主剪辑效果	415
蒙版与跟踪	419
借助变形稳定器效果使运动稳定	427
过渡概述：应用过渡	430
修改和自定义过渡	436
更改剪辑的持续时间和速度	441
运动：定位、缩放和旋转剪辑	446
调整图层	451
颜色校正效果	453
三向颜色校正器效果	468
音频效果和过渡	470

操作音频过渡	479
将效果应用至音频	481
果冻效应修复效果	486
隔行扫描和场序	487
消除闪烁	490
生成常见结果	491
动画与关键帧	493
动画化效果	494
添加、导航和设置关键帧	496
移动和复制关键帧	502
优化关键帧自动功能	504
使用关键帧插值控制效果变化	505
合成	509
合成、Alpha 通道和调整剪辑不透明度	510
混合模式	513
导出	516
导出工作流程和概述	517
导出适合其他应用程序的项目	520
导出静止图像	523
导出为 Panasonic P2 格式	524
导出到 DVD 或蓝光光盘	525
导出至录像带	526
Web 和移动设备导出	529
导出适合 Pro Tools 的 OMF 文件	531
智能渲染	534
使用 Adobe SpeedGrade	535
使用 Adobe Prelude	537
系统要求	538

新增功能

新增功能概述

Adobe Premiere Pro CC 2015 版

2015 年 6 月版 Premiere Pro CC 为您带来新的快速颜色工作流程、强大的 **Morph Cut** 过渡、扩展的协作功能、更轻松的资源共享以及若干新功能，这些功能可帮助您细致编辑并提供令人惊叹的内容。

了解新功能



颜色



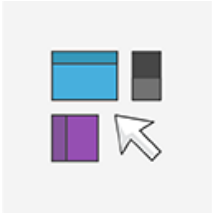
MORPH CUT



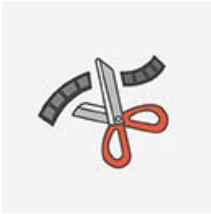
协作



音频



用户界面



编辑

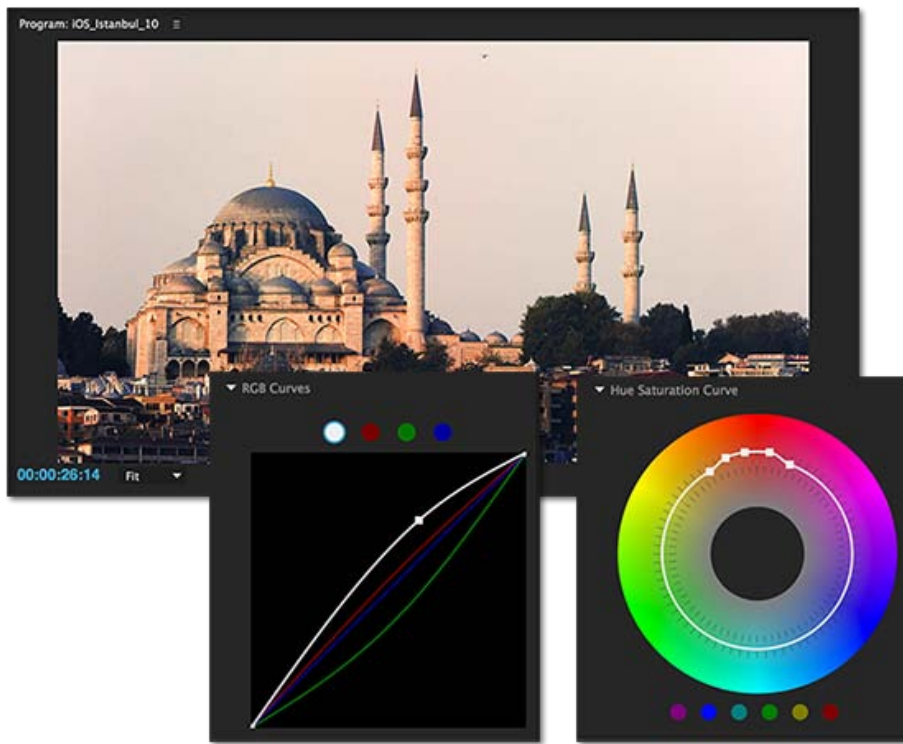


其他功能

[转到页首](#)

颜色

Premiere Pro CC 引入新的品牌颜色工具，这种工具结合了最好的 Adobe SpeedGrade 和 Adobe Lightroom 技术。现在，编辑和颜色分级协同工作，比以往任何时候都更紧密。



Premiere Pro 中的全新 Lumetri 颜色工作区为编辑人员提供完整的专业颜色分级工具箱。您可以直接在编辑时间轴上使用专业颜色工具，对您的素材进行分级。

使用直观的滑块和控件，应用简单的颜色校正或复杂的 Lumetri Looks。使用高级颜色校正工具，轻松调整剪切或微调分级。此外，若要进一步操作，可通过 Direct Link 将您的项目放入 SpeedGrade 进行更多优化。

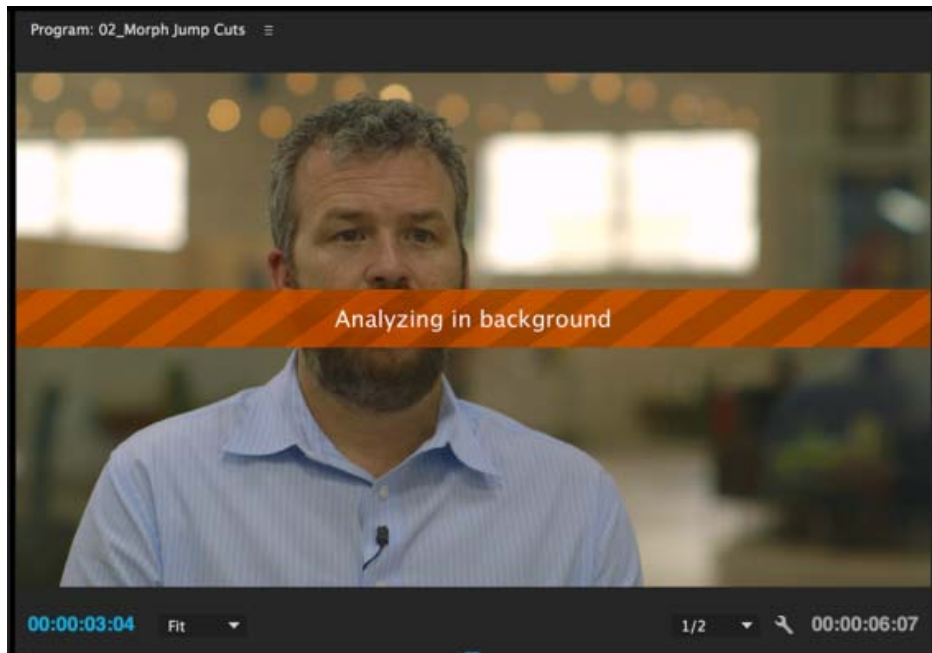
 要了解更多信息，请参阅颜色工作流程。

[转到页首](#)



MORPH CUT

Morph Cut 是 Premiere Pro 中新增的一种强大过渡，通过消除带来干扰的跳切，可让您创建更加完美的访谈，而不必淡入淡出或切去其他场景。



Morph Cut 采用脸部跟踪和可选流插值的高级组合，在剪辑之间形成无缝过渡。

 要了解更多信息，请参阅 [Morph Cut](#)。

[转到页首](#)



协作

Creative Cloud Libraries

Creative Cloud Libraries 现已在 Premiere Pro 中提供。您的所有收藏资源可通过 Premiere Pro 中的一个库面板进行访问。

在 Adobe Look 移动应用程序中采集一个 Look，在 Photoshop 中创建一个图形，或者保存一个 Adobe Stock 图像，然后在 Premiere Pro 中直接访问。您可以跨 Adobe 的桌面和移动应用程序，保存、访问和重复使用存储在库中的资源。

可以与具有 Creative Cloud 帐户的任何人共享库。通过库共享可轻松与团队成员协作，并且在含有常见资源（如图片、颜色、Looks 或类型样式）的项目之间保持一致。

选择“窗口”>“库”可在 Premiere Pro 中打开库面板。

 要了解更多信息，请参阅 [Creative Cloud Libraries](#)。

与 Premiere Clip 更紧密集成

Adobe Premiere Clip 可借助 iPhone 和 iPad 轻松快速地制作令人惊叹的视频。Premiere Clip 与 Premiere Pro 步骤更紧密地集成，可以利用 Creative Cloud 的功能将资源从手机无缝传输到台式机，并让其完成一些专业级的编辑，从而将您的创造能力提升到下一个级别。

您现在可以直接从 Premiere Pro 的“欢迎”屏幕中打开 Premiere Clip 项目。

在 Premiere Clip 中应用的编辑、音乐提示和 Look 直接转换到 Premiere Pro 时间轴中。该集成使您通过几个轻松的步骤就可从快速手机编辑无缝转换为更加专业的台式机非线性编辑。

 要了解更多信息，请参阅在 **Premiere Pro** 中编辑 **Premiere Clip** 视频。

与 Adobe Stock 的无缝集成

Adobe Stock 是用于销售数百万高质量、免版税的照片、插图和图形的一项新服务。

使用“库”面板（“窗口”>“库”），在该面板中单击“搜索 Adobe Stock”按钮，即可直接从 **Premiere Pro** 内搜索 Adobe Stock 内容。然后，可以为您要使用并纳入 **Premiere Pro** 库中的资源购买许可证。或者，可以将未获许可的预览（带水印）副本添加到您的库中，以后再为其购买许可证。

 要了解更多信息，请参阅使用 **Adobe Stock** 和 **Creative Cloud Libraries**。

与 Adobe Anywhere 更深入地协作

Adobe Anywhere 是一个协作工作流程平台，允许团队使用 **Premiere Pro** 和 **Prelude** 来处理集中化的媒体和跨标准网络的资源。

 要了解更多信息，请参阅 **Premiere Pro** 和 **Adobe Anywhere**。

[转到页首](#) 

音频

音频工作流程改进

此版本 **Premiere Pro** 集成了来自 **Adobe Audition** 的强大音频引擎，确保更加无缝和强大的音频编辑体验。

其他新功能包括更快的画外音录制配置、改进的多通道音频导出和用于音频路由的更直观的用户界面。当您为标准、单声道、5.1 和自适应轨道直观分配输出通道时，新的音频路由界面使您能够施加更多的控制。“修改剪辑”工作流程中的音频通道带有一个矩阵，可将源文件中的可用通道与剪辑中的通道和轨道项匹配起来。

此外，**Premiere Pro** 现在允许即插即用各种音频硬件，包括 ASIO 和 MME (Windows) 以及 CoreAudio (Mac)，其中含有用于这些设备类型的预设。

Dynamic Link 视频流

当使用 Dynamic Link 视频流式传输选项向 **Audition** 发送 **Premiere Pro** 项目时，您可以在 **Audition** 中以它的本机分辨率查看视频。

1. 在“项目”面板中，选择一个包含音频的序列。
2. 选择“编辑”>“在 **Adobe Audition** 中编辑”，然后从子菜单中选择序列。
3. 在“在 **Adobe Audition** 中编辑”对话框的“视频”下，选择“通过 Dynamic Link 发送”。
4. 选择“在 **Adobe Audition** 中打开”，以本机格式在 **Audition** 中打开所选剪辑。

[转到页首](#) 

用户界面

面向任务的工作区

Premiere Pro 现在提供更为动态的用户界面，其中包含面向任务的工作区，可针对手头的任务显示所需的工具集。

每个工作区侧重于后期制作工作流程的特定任务，并且包含各种面板，其中有处理该任务所需的选项和控件。

工作区的这种设计方式不仅可以减少混乱，而且还能以逻辑工作流程引导您完成任务。如果使用触控设备，可通过手指轻按来切换工作区。

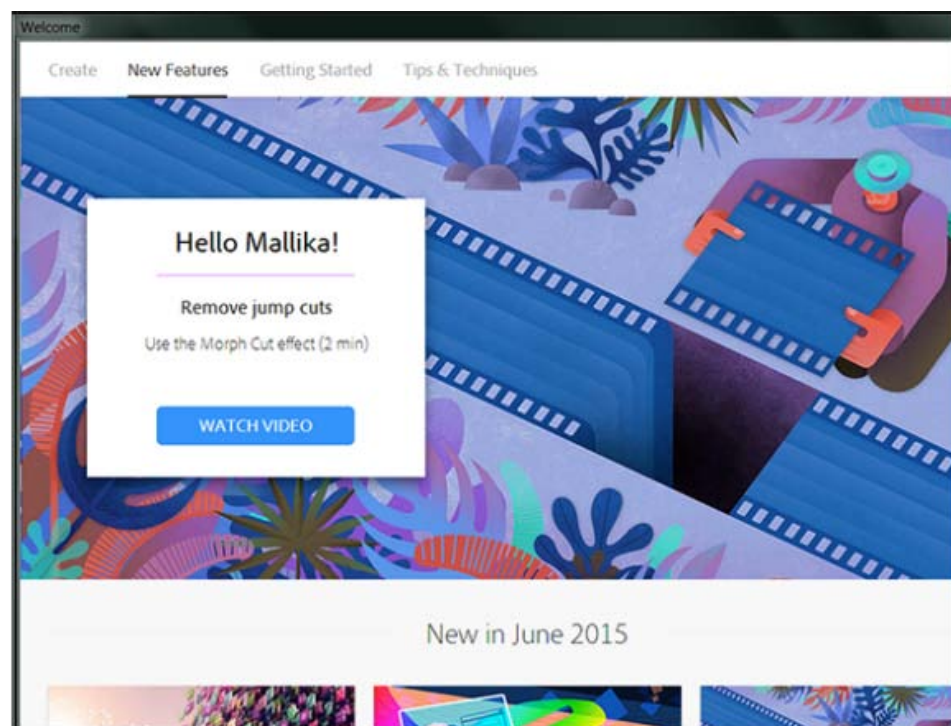
 了解更多信息，请参阅工作区。

全新的欢迎体验

2015 版 **Premiere Pro CC** 拥有全新的欢迎体验，帮助您发现、学习和使用 **Premiere Pro** 中的功能。

每次启动 **Premiere Pro** 或者单击“帮助”>“欢迎”时，一个基于选项卡的“欢迎”屏幕将帮助您轻松查找新功能、快速入门教程、提示和技巧。

此时显示的是与您的 **Premiere Pro** 订阅和使用有关的个性化内容。



全新的“欢迎”屏幕

注意：全新的“欢迎”屏幕现在仅适用于英语版 **Premiere Pro**。

[转到页首](#) 



编辑

时间调谐器

时间调谐器是 **Adobe Media Encoder** 中的一项新功能，可让您提供持续时间刚刚好的内容，而无需耗时的细微编辑。时间调谐器通过在场景更改或视觉活动较弱的部分自动添加或移除帧来调整视频长度。

此功能对于在广播公司工作的编辑人员特别有用，可满足特定的交付要求。

 要了解更多信息，请观看此视频教程。

字幕刻录

Premiere Pro 使您能够针对隐藏字幕和开放字幕文件格式将永久字幕刻录到视频中。

当您导入开放字幕文件时，**Premiere Pro** 会将开放字幕自动转换为隐藏字幕。然后，可以使用 **Premiere Pro** 或 **Adobe Media Encoder** 编辑字幕并刻录到导出中。

 要了解更多信息，请参阅处理字幕。

编辑体验优化

“效果控件”面板中提供的源设置

对于 RED、ARRI、CinemaDNG、DPX 和 Sony F65 媒体文件，通过使用“效果控件”面板中的“主控”选项卡，您可以调整源设置。以前，源设置可从模态对话框中使用。

要了解更多信息，请参阅使用“效果控件”面板调整源设置。

显示在最小化时间轴轨道上的剪辑标记

以前，当轨道收缩到最小高度时，不会显示剪辑标记。现在，您可以始终显示剪辑标记。要将其关闭，请在“时间轴”面板中单击 ，然后取消选择“显示剪辑标记”。

改进的四点编辑

当源上的入点和出点短于序列上的入点和出点时，“忽略源入点”和“忽略源出点”选项将不再禁用。以前，即使源具有可用的帧来移动入点和出点并采纳编辑，这些选项也会禁用。

注意：选择“始终使用该选择”可确保误配时不显示“适合剪辑”对话框。但是，如果源中除了入点和出点之外没有足够的媒体来进行编辑，则会显示“没有足够的内容供编辑”警告。

直接在节目监视器中调整锚点

对于运动效果，您现在可以直接在节目监视器中移动锚点。

当您在节目监视器中拖动锚点时，锚点会在节目监视器中重新定位，而帧保持静止。这通过同时更新锚点和位置参数来实现。

要了解更多信息，请参阅在节目监视器中调整锚点。

在时间轴中缩放的对数波形

Premiere Pro 现在提供一种新的对数波形缩放功能，可放大波形的波峰和波谷，以便更轻松地读取（特别是在低噪音等级中）。默认情况下该功能打开，并且应用于通过调整和未通过调整的波形设置。

要关闭该功能，请从时间轴中选择弹出式菜单，并取消选择“对数波形设置”。

在“项目”面板中隐藏项

Premiere Pro 使您能够在“项目”面板中有选择地隐藏各项，这样您就可以轻松地仅对可见项予以注意。

要隐藏项目项，请在“项目”面板中选择项，然后从上下文菜单中选择“隐藏”。您不仅可以隐藏单个项目项，也可以隐藏一组包含素材箱文件夹、序列和嵌套式序列的项目项。

您可以随时从上下文菜单中选择“查看隐藏”来查看隐藏的项。“查看隐藏”选项适用于所有项目项和媒体类型，包括素材箱、序列和标题。

重要说明

- 可在 **Premiere Pro** 中同时使用“隐藏”和“查看隐藏”选项和搜索素材箱功能。例如，您可以创建一个位置，在此位置，您可以搜索隐藏在所有其他素材箱中的剪辑。
- 当您在主剪辑隐藏的序列项上使用“在项目中显示”功能时，“查看隐藏”设置是关闭的。**Premiere Pro** 随后显示所有隐藏的项，包括隐藏的主剪辑。

在“项目”面板中排序 **XMP** 元数据

在“项目”面板中排序 **XMP** 元数据列已重新启用。

单击 **XMP** 列标题可按照该列排序元数据。加载 **XMP** 之后，进度对话框将消失，“项目”面板将进行排序。

您可以随时取消因 **XMP** 加载而长时间运行的排序操作。

在修剪期间合成预览

新的“在修剪期间合成预览”功能使您能够更加准确地修剪剪辑。

当您在“时间轴”面板中拖动修剪一个编辑点时，可以在节目监视器中看到最终合成帧的预览。您可以在编辑点的任意一侧预览合成帧，而不仅仅是正在修剪的轨道上的帧。

要访问该功能，请在“时间轴”面板中单击“扳手”图标，然后选择“在修剪期间合成预览”。

从序列段创建子序列

您现在可以在源监视器中用入点/出点范围制作序列的一部分，并创建一个只包含具有原始剪辑内容和轨道布局的入点/出点范围的新序列。例如，您可以将一个长序列划分为几个可用作其他序列的源的分段。

在“时间轴”面板或源监视器中打开一个序列时，请标记入点和出点范围，然后从“序列”菜单中选择“制作子序列”。使用原始序列的名称在“项目”面板中创建一个新序列，并且附加 **_Sub_01**，并且针对下一个子序列自动递增。

为项目项禁用主剪辑效果

您可以选择一个或多个项目项并且从上下文菜单中选择“禁用主剪辑效果”，以便快速禁用主剪辑效果。

在“效果控件”面板中，使用“效果”按钮可关闭和打开主剪辑效果。

AAF 导出和参考视频轨道

您可以直接从 **Premiere Pro** 导出 **AAF** 文件。选择“文件”>“导出”>“**AAF**”可导出所选的项目。

在“**AAF** 导出设置”对话框中，选择“混音视频”可在导出时包含一个参考视频剪辑。参考视频剪辑有助于高效编辑和同步。

当您打开 **AAF** 文件时，会自动链接到参考视频剪辑。

源监视器和节目监视器中的序列字段播放

源监视器和节目监视器中的“显示两个字段”选项现在可以按序列播放剪辑，而不是逐个播放。逐个播放剪辑有时拥有组合效果。

“显示两个字段”选项只适用于播放，不适用于快速搜索或暂停。

改进的事件通知

在以前的 **Premiere Pro** 版本中，当发生将显示在“事件”面板中的事件时，状态栏的右下角会显示一个警告图标。因此此警告图标很小，通常会被忽略。

现在，除了此警告图标外，应用程序的右下角还会显示一个弹出式通知对话框。单击弹出式通知可打开包含更多细节的“事件”面板。

要关闭此弹出式通知，请在“常规”类别下的“首选项”对话框中取消选择“显示事件通知”。

整合和转码的改进

- 处理帧限制提高
当整合和转码或者渲染和替换一个项目时，您可以在每个已转码剪辑的入点之前和出点之后指定多达 **999** 个额外帧。
- 保留 **alpha** 通道图像
Premiere Pro 可在转码期间保留剪辑中的 **alpha** 通道。选择此选项（默认设置）后，**Premiere pro** 会检测带 **alpha** 通道的剪辑。如果选择的预设不包含 **alpha** 通道，则 **Premiere Pro** 将复制 **alpha** 通道而不转码。如果选择的预设包含 **alpha** 通道，则剪辑会被转码。不带 **alpha** 通道的剪辑，将根据正常转码规则进行转码。

以特定时间码导出影片

以前，您只能在“导出设置”对话框中将影片的开始时间码设置为零。现在，您可以用指定的时间码而不是零来开始播放导出的影片。例如，可以指定在 **00:09:32:27** 开始播放导出的影片。

要指定时间码，请在“导出设置”对话框中选择“设置开始时间码”，然后输入时间码值。

新增帧定格选项

您现在可以根据剪辑的源时间码来冻结一个视频帧。

在“帧定格选项”对话框中，添加了一个源时间码选项。当您选择源时间码时，帧字段会变为剪辑的时间码。按照需要修改剪辑时间码值。

此外，“时间”选项现在被重命名为“序列时间码”。

 要了解有关帧定格选项的更多信息，请参阅冻结和定格帧。

新外观首选项

“首选项”对话框的“外观”窗格提供新的首选项，使您能够控制高亮蓝色亮度和饱和度、交互式控件和焦点指示灯。

其他功能

扩展格式支持

Premiere Pro 通过支持以下格式继续扩展本机格式支持：

- 带有压缩式 Alpha 通道的 DNxHD
- Canon XF-AVC
- ProRes 4444XQ
- Panasonic 4K_HS

Premiere Pro 也支持 DNxHD 扩展文件。

柔和子剪辑支持 XML

Premiere Pro 现在支持 Final Cut Pro 项目 XML 文件中带有柔和编辑的子剪辑。

新增和更改的键盘快捷键

用于修剪和微移的上下文键盘快捷键

您现在可以为修剪和微移命令使用相同的快捷键，不必针对每个快捷键使用不同的键组合。正确的快捷键组合是否有效，取决于您在时间轴中执行的操作 - 例如，编辑剪辑与移动剪辑。

在“键盘快捷键”对话框中，当您指定一个已被使用的快捷键时，Premiere Pro 会显示一个已分配该快捷键的警告。不过，您可以继续将快捷键分配给另一个命令。例如，可以将相同的快捷键分配给向前修剪和向前微移命令。

从入点播放到出点的新键盘快捷键

可使用“键盘快捷键”对话框为以下命令指定默认快捷键：

- 从入点到出点播放视频
- 从入点到出点播放音频
- 从播放指示器播放到音频出点
- 从播放指示器播放到视频出点

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

随附移动应用程序

在 Premiere Pro 中编辑 Premiere Clip 视频

将您的 **Premiere Clip** 视频导出到 **Creative Cloud**

将您的 **Premiere Clip** 导入 **Premiere Pro**

Adobe Premiere Clip 应用程序可在 iPhone 和 iPad 上以移动方式快速创建和编辑令人惊叹的视频。使用 Premiere Clip 中易用的工具、提示、故事卡和模板，可在 iPhone 或 iPad 上串联一系列难忘时刻的视频，以讲述故事。Premiere Clip 使您能够忽略不想要的画面，并且将设备上的数字快照和视频以及 Creative Cloud 目录组合到一个影片中，您可以编辑、添加声音轨道和外观并且发布该影片。

Premiere Clip 同步安装了 Premiere Clip 的所有设备上的项目，这表示无需手动传输或同步项目即可跨多个设备编辑项目。也可以直接在社交网络上共享 Premiere Clip 视频，或者在台式机上将它们发送到 Premiere Pro。

可在 App Store 下载 [Adobe Premiere Clip](#)。请参阅“[常见问题解答](#)”，了解有关如何在移动设备上使用 Premiere Clip 创建和编辑视频的更多信息。

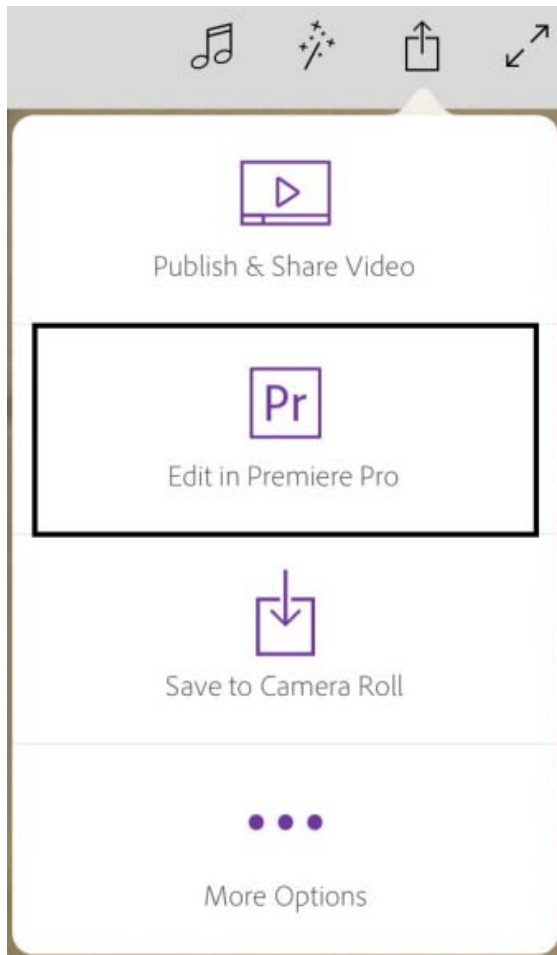
要通过更精细和专业品质更高的编辑让 Premier Clip 更上一层楼，可以从 Premiere Clip 将视频项目导出到 Creative Cloud 帐户。[台式机版 Adobe Creative Cloud](#) 使所有文件保持同步，这样所有更改将反映在所有连接的电脑和设备上。要在 Premiere Pro CC 中编辑视频项目，请将项目导入 Premiere Pro。Premier Pro CC 打开您的 Premiere Clip 项目和所有关联资源，包括应用到视频的“外观”。

[转到页首](#) ⁺

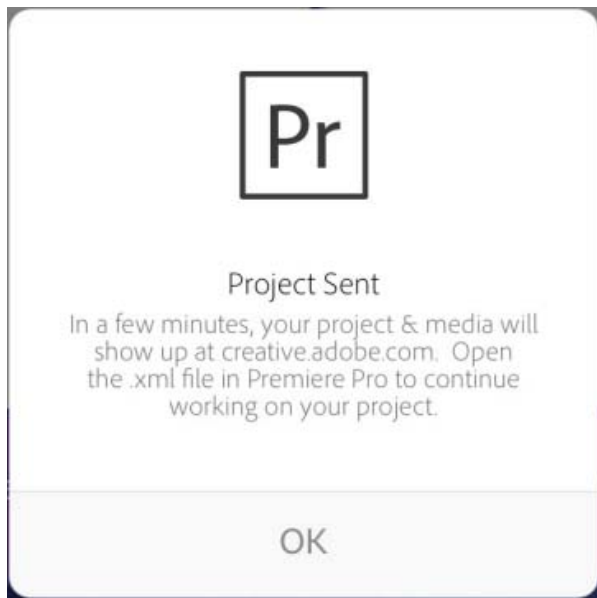
将您的 Premiere Clip 视频导出到 Creative Cloud

要在应用程序（例如 Premiere Clip 和 Premiere Pro）之间共享视频，请按照以下方法将视频导出到您的 Creative Cloud 帐户：

1. 打开 Premiere Clip 应用程序并在左侧面板上单击“+”来创建一个新项目。
2. 输入项目名称并选择要添加到项目的视频剪辑。
3. 添加音频并为视频应用外观和过渡。
4. 在顶栏的右侧点击“导出”按钮，然后点击“在 Premiere Pro 中编辑”。



5. 当项目在 Creative Cloud 帐户上同步后，会显示“项目已发送”消息。



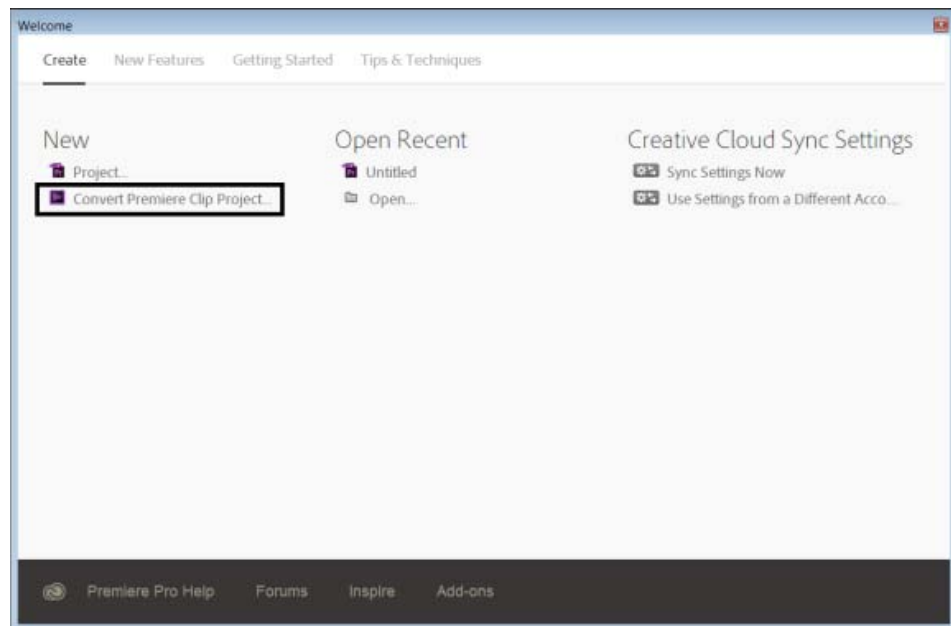
Premiere Pro CC 的“欢迎”屏幕和“您好”屏幕为您提供一个选项，将 Premiere Clip XML 文件作为 Premiere Pro 项目导入。

1. 在 Premiere Pro 的“欢迎”屏幕或“您好”屏幕上，单击“转换 Premiere Clip XML”。Creative Cloud 目录下的 AdobePremiereClipExport 文件夹将会打开，其中包含导出的所有 Premiere Clip 文件。
2. 双击要打开的 Premiere Clip XML 文件。剪辑将作为 Premiere Pro 项目打开。

注：将 Premiere Clip XML 文件导入 Premiere Pro 时，Premiere Pro 会将它转换为 Premiere Pro 项目 (.prproj)，并将它保存到上次在系统中使用的文件夹，以保存和打开 Premiere Pro 文件。



Premiere Pro CC 的“欢迎”屏幕



Premiere Pro CC 的“欢迎”屏幕

协作

Premiere Pro 和 Adobe Anywhere



关于 [Adobe Anywhere](#)

登录 [Adobe Anywhere](#) 服务器

设置新的 [Adobe Anywhere](#) 作品

共享更改和解决冲突

导出 [Adobe Anywhere](#) 作品

将作品转换为项目

将项目转换为作品

[转到页首](#) 

关于 Adobe Anywhere

Adobe Anywhere 是一个协作工作流程平台，允许团队使用 Premiere Pro 和 Prelude 来处理集中化的媒体和跨标准网络的资源。Adobe Anywhere 与 Adobe Creative Cloud 相得益彰，可实现制作工作流程的深入协作功能。

根据您的工作流程需求和组织规模，您可以部署以下任意 Adobe Anywhere 版本：

Adobe Anywhere

Adobe Anywhere 适用于面向企业的 Creative Cloud 和面向团队的 Creative Cloud。

Adobe Anywhere 可让所有规模的团队使用共享存储在一个位置实现协作。

借助易于使用的安装程序，无需系统集成商即可部署 Anywhere。不过，在许多部署中授权的 Anywhere 系统集成商仍可提供高价值，尤其是将 Anywhere 与自定义工作流程集成的情况下。

此版本着重提供一个协作功能集，其中包括共享作品、版本控制和智能解决冲突。这些功能对于没有远程编辑的团队尤为有用。此版本也非常适合出于安全考虑而禁止外部网络访问的组织（例如，分包给大型工作室的后期设施）。

含 Mercury Streaming Engine 的 Adobe Anywhere

含 Mercury Streaming Engine 的 Adobe Anywhere 仅适用于面向企业的 Creative Cloud

含 Mercury Streaming Engine 的 Adobe Anywhere 为企业客户提供多位置流式解决方案，可在企业中的多个位置部署 Adobe Anywhere。

此版本的 Adobe Anywhere 经过优化，可满足企业的严格要求。此版本要求企业基础架构包括服务器、存储、标准网络和媒体资源管理解决方案。

含 Mercury Streaming Engine 的 Adobe Anywhere 已集成到现有的工作流程，并通过 Anywhere 系统集成商进行部署。Adobe Mercury Streaming Engine 节点在团队成员各自的计算机上为其提供具有 GPU 加速效果的实时动态的序列查看流。编辑人员可以使用本地或远程网络同时访问、流处理以及使用远程存储的媒体。无需文件传输、复制媒体或代理文件。

要了解更多信息，请参阅 [Adobe Anywhere](#)。

[转到页首](#)

登录 Adobe Anywhere 服务器

在 Premiere Pro CC 或 Prelude CC 中，Adobe Anywhere 登录对话框直接在“欢迎”屏幕以及“文件”菜单中提供。

要登录 Anywhere 服务器，请遵循以下步骤：

1. 输入您的 Anywhere 协作中心服务器的 IP 地址或域名。
2. 输入您的用户名和密码。如果您使用的是团队客户的 Creative Cloud，请联系贵组织的 CCT 管理员获取服务器名称。



登录 Adobe Anywhere

设置新的 Adobe Anywhere 作品

Adobe Anywhere 环境中的所有工作都在作品中进行。对“作品”的最佳描述是媒体资源和序列的共享集合及其关联的元数据。

登录 Adobe Anywhere 服务器后，您可以在 Premiere Pro 或 Prelude 中，直接通过“欢迎”窗口或“文件”菜单创建作品。可以从头开始创建作品，也可以基于预配置的模板创建作品。

作品类似于 Premiere Pro 或 Prelude 中项目文件的功能。不过，多个用户可以在所有支持的客户端之间同时共享作品，所做的更改可即时分发。无限制级别的版本控制系统内置于其中。

共享更改和解决冲突

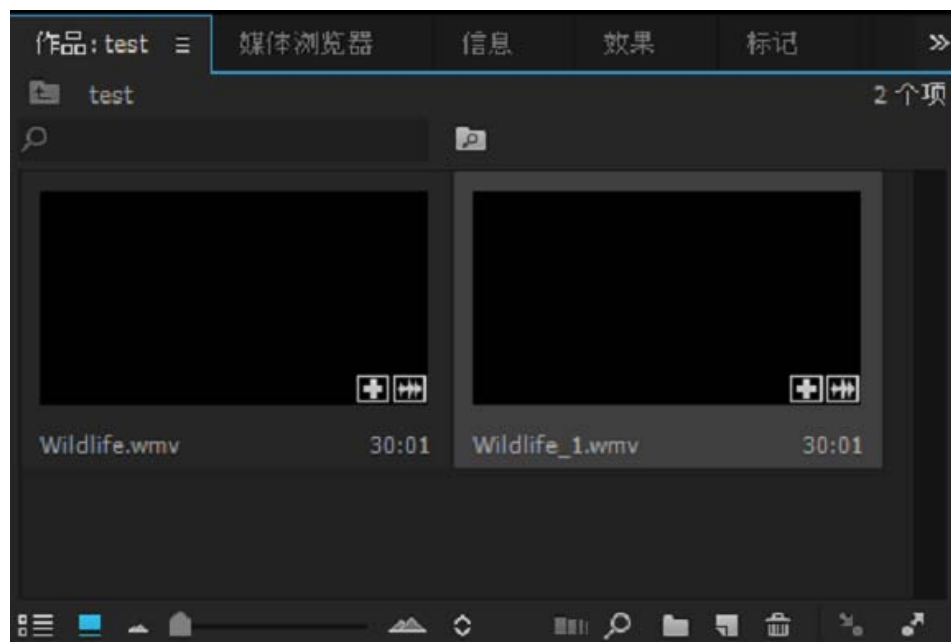
当您打开作品时，作品最新版本的快照带有标注和时间戳。

当您进行更改时，每一处更改都在位于服务器上的唯一沙盒副本中带有标注和时间戳。Adobe Anywhere 在沙盒中自动保存这些更改。

要将您所做的更改提供给该作品指定的其他用户，您必须单击“作品”面板右下角的“共享我的更改”按钮来明确共享。

该作品的共享版本随后会更改为这一合并版本。

通常只需要几秒钟，在共享作品中工作的其他用户就会收到更改通知。由红色铅笔图标和高亮显示的“获取更改”按钮来指示更改。



单击“共享我的更改”按钮与其他用户共享更改

解决冲突

在共享更改之前，请解决沙盒版本和当前版本、作品的共享版本之间的差异。

由于多人可以同时同一作品中工作，**Adobe Anywhere** 提供防止意外冲突或覆盖的保护。

如果用户在作品的不同部分独立工作，当他们共享更改时则不会发生冲突。但是，如果两个用户在作品的同一序列中工作，则会发生冲突。

如果另一用户更改了您正在处理的同一资源，将向您提供有关冲突的信息，并向您提供机会来保留另一个人的更改、保留您的更改或者二者都保留。无论您使用哪个选项来解决冲突，数据绝不会丢失，因为 **Adobe Anywhere** 具有可靠的内置版本控制系统。

[转到页首](#)

导出 Adobe Anywhere 作品

要导出作品，请选择“文件”>“导出”。

在 **Adobe Anywhere** 环境中使用 **Premiere Pro** 与在 **Premiere Pro** 单机版中工作时，“导出”对话框相同。

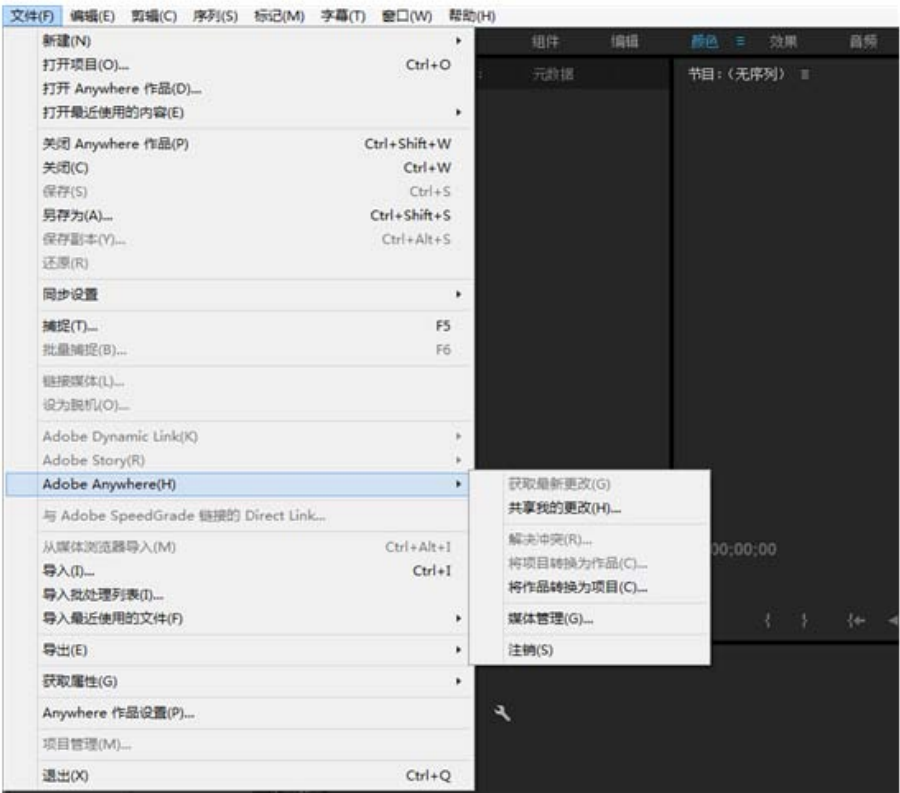
有关使用不同的导出选项的更多信息，请参阅导出工作流程和概述。

[转到页首](#)

将作品转换为项目

Adobe Anywhere 可让您将 **Anywhere** 作品转换为本地 **Premiere Pro** 项目文件。

选择“文件”>“**Adobe Anywhere**”>“将作品转换为项目”。

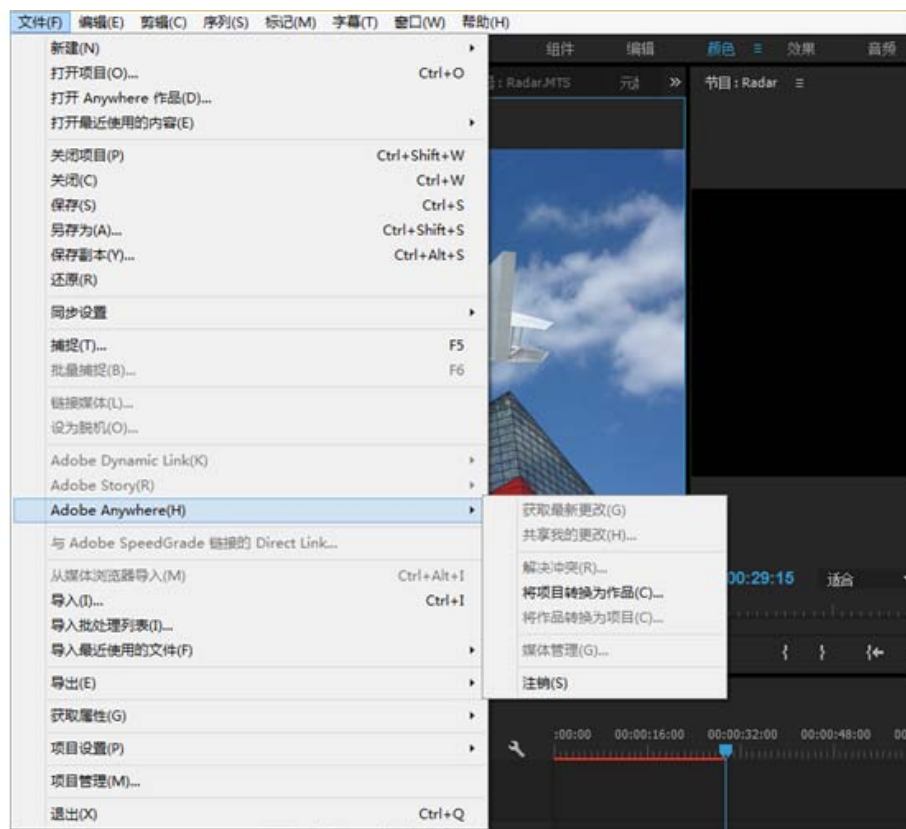


[转到页首](#)

将项目转换为作品

您可以轻松将 Premiere Pro 项目文件转换为作品。

选择“文件”>“Adobe Anywhere”>“将项目转换为作品”。



另请参阅

- [Adobe Anywhere | 功能](#)
- [Adobe Anywhere | 常见问题解答](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

Premiere Pro 中的 Creative Cloud Libraries

关于 [Creative Cloud Libraries](#)

“库”面板

添加 [Creative Cloud Libraries](#)

为库添加 [Look](#)

从 [Adobe Stock](#) 添加资源

使用库中的资源

与 [Creative Cloud](#) 用户协作

[转到页首](#)

关于 Creative Cloud Libraries



Creative Cloud Libraries 可让您在移动过程中捕捉灵感！您可以从各种 Creative Cloud 桌面应用程序和移动应用程序获得资源，或者从 Creative Cloud Market 或 Adobe Stock 下载资源，以用于您的项目。

要了解更多信息，请参阅 [Creative Cloud Libraries](#)。

▶ 视频：在后期制作中使用 [Creative Cloud Libraries](#)

了解如何使用 [Creative Cloud Libraries](#) 在后期制作工作流程中组织、重复使用和共享创意资源。（观看，2 分钟）

[转到页首](#)

“库”面板

Creative Cloud Libraries 显示在 Premiere Pro 的“库”面板中。

要打开 Creative Cloud Libraries（“库”面板），请单击“窗口”>“库”。

可以用以下方式访问库：

跨项目 保存在“库”面板中的所有内容可以用于您正在处理的所有 Premiere Pro 项目中。

跨电脑 库被同步到 Creative Cloud。在任何使用您的 Creative Cloud ID 登录的电脑上，都可以使用您的库。

跨应用程序 在“库”面板中保存的所有内容将自动用于各个支持 Creative Cloud Libraries 的桌面和移动应用程序。

例如，您可以从桌面应用程序（例如 After Effects CC 和 Photoshop CC）和移动应用程序（例如 Adobe Hue 和 Premiere Clip）访问库。

[转到页首](#)

添加 Creative Cloud Libraries

您可以创建任意数量的库来组织资源。您创建的库显示在 Premiere Pro 的“库”面板中。

要创建库，请执行以下操作：

1. 在“库”面板中单击下拉菜单，然后选择“创建新库”，或者单击弹出式面板，然后选择“创建新库”。
2. 输入库名称，然后单击“创建”。

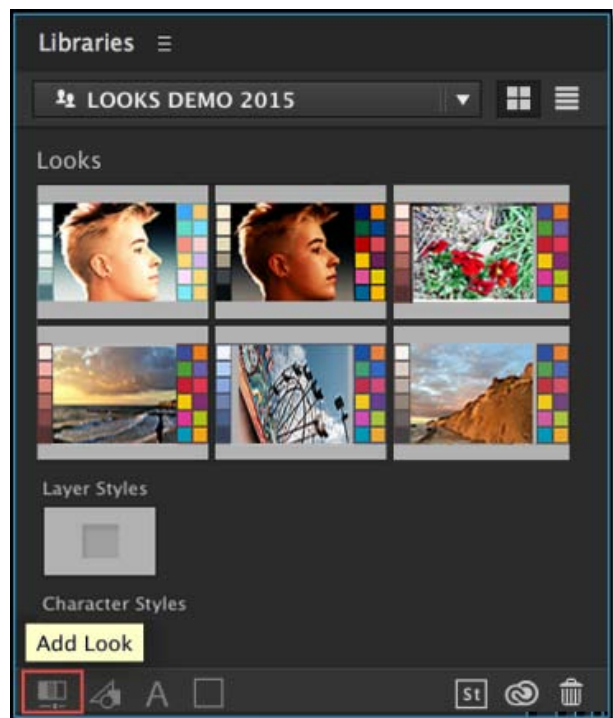
[转到页首](#)

为库添加 Look

可以将应用到剪辑的颜色分级信息保存为 Look。要将 Look 上载到库，请执行以下步骤：

1. 在“时间轴”面板的序列中选择一个剪辑或轨道项。
2. 确保焦点为“Lumetri Color”面板，并且 Lumetri 效果已应用于剪辑。
3. 在“库”面板底部单击“添加 Look”图标。

此时将创建一个名称与所选剪辑相同的 .look 文件。已上载的 Look 在“库”面板中显示为缩览图。



使用“库”面板添加 Look

使用 Adobe 移动应用程序上载 Look

随时随地都可能闪现出色彩灵感。您可以使用 **Adobe Hue CC** 移动应用程序采集来自周围所见物体的颜色和光线。

要了解有关 **Adobe Hue CC** 的更多信息，请参阅该[常见问题解答](#)。

采集的 **Look** 将自动同步到库，并且可以在 **Premiere Pro** 中用于确定剪辑的颜色等级。

要了解有关 **Premiere Pro** 中颜色分级剪辑的更多信息，请参阅颜色工作流程。

[转到页首](#)

从 Adobe Stock 添加资源

Adobe Stock 是用于销售数百万高质量、免版税的照片、插图和图形的一项服务。

您可以直接从 **Premiere Pro** 中搜索 **Adobe Stock** 资源：

1. 选择“窗口”>“库”可在 **Premiere Pro** 中打开“库”面板。
2. 单击“库”面板底部的“搜索 **Adobe Stock**”按钮。
3. 在显示的页面中，搜索 **Stock** 库查找您要使用的资源。

当您找到要使用的资源，可以立即购买许可证并将资源添加到 **Premiere Pro** 的库中。或者，您可以将资源的未获许可的预览（带水印）版本添加到您的库中。

注意：如果 **Adobe Stock** 图像不自动显示在您的库中，则单击面板右下角的“同步”按钮（**Creative Cloud** 图标）执行手动同步。您的图像现在应显示在库中。

如果您将资源的预览版本添加到库中，则可以稍后为它获取许可。要为资源获取许可，请单击或使用鼠标右键单击该资源，从上下文菜单中选择“许可此图像”。

注意：如果您在 **Premiere Pro** 中使用预览图像（带水印）并稍后为它获取许可，“库”面板中未获许可的预览版本将替换为无水印的许可版本。但是，您必须手动替换已在序列中使用的任何剪辑的预览版本。

[转到页首](#)

使用库中的资源

图形元素 可以将图形元素从“库”面板拖入“项目”面板或时间轴，以使用保存在库中的图形。**Premiere Pro** 将图形元素导入为项目项，并且在时间轴中创建一个默认持续时间的静止图像剪辑。

Look 可以将 **Look** 从“库”面板拖至“项目”面板或时间轴，以应用保存在库中的 **Look**。

将 **Look** 拖至时间轴

- 当您把 **Look** 从“库”面板拖至时间轴中的剪辑时，会将一个新的 **Lumetri Color** 效果添加到时间轴。如果该轨道已存在 **Lumetri Color** 效果，新 **Look** 将更新现有 **Lumetri Color** 效果。
- 如果可以在节目监视器中看到该轨道项，将渲染该效果。
- **Lumetri Color** 效果将添加到“效果控件”面板。

或者，您也可以在序列中选择一个剪辑，在“库”中右键单击该 **Look**，然后选择“应用 **Look**”。

将 **Look** 拖至“项目”面板

- 当您把 **Look** 从“库”面板拖至“项目”面板中的项目项时，主剪辑将应用 **Lumetri Color** 效果。
- 如果可以在源监视器中看到该轨道项，将渲染该效果。
- 此时在“效果控件”面板中将 **Lumetri Color** 效果添加到主剪辑。

拖动具有 **.cube** 文件扩展名的 **Look** 时，“**Lumetri Color**”面板“基础更正”部分下的“输入 LUT”字段将被设置为该 **Look**。

拖动具有 **.look** 文件扩展名的 **Look** 时，“**Lumetri Color**”面板“创意”部分下的“**Look**”字段将被设置为该 **Look**。

[转到页首](#)

与 Creative Cloud 用户协作

您可以与其他 **Creative Cloud** 用户共享库，以查看、编辑或者使用共享库的内容。

如果 **Creative Cloud** 用户与您共享了库，您可以进一步与其他用户共享。

共享库

1. 在“库”面板中，单击弹出菜单，然后选择“协作”。
2. 在出现的浏览器页中，为您要与之共享的人提供电子邮件地址和可选消息。

加入共享库

1. 启动桌面应用程序版 **Adobe Creative Cloud**，然后用 **Adobe ID** 凭证登录。
2. 如果库已与您共享，您将在主面板中看到一项通知。
3. 单击针对每个库协作邀请的“接受”按钮。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

工作区和工作流程

颜色工作流程

Premiere Pro 中的颜色分级

设置颜色工作区

常规的颜色校正工作流程

应用基本颜色校正

应用 **Look**

调整 **RGB** 和色相饱和度曲线

调整中间调、阴影和高光

应用晕影

使用“效果控件”面板进行优化和重置

导出 **Look**、**LUT** 并保存预设

查看“**Lumetri** 范围”

[转到页首](#) ¹

Premiere Pro 中的颜色分级

Premiere Pro 为您提供专业质量的颜色分级和颜色校正工具，您可以直接在编辑时间轴上为素材分级。

这些颜色工具可在 Premiere Pro 的 **Lumetri Color** 工作区获得。使用这些工具，您可以用具有创意的全新方式按序列调整颜色、对比度和光照。编辑和颜色分级可配合工作，这样，您可以在编辑和分级任务之间自由移动，而无需导出或启动单独的分级应用程序。

颜色工作区的设计不仅针对经验丰富的色彩师，还适合刚刚接触颜色分级的编辑人员。使用直观的滑块和控件，您可以应用简单的颜色校正或复杂的 **Lumetri Looks**。或者可使用曲线和色轮等高级颜色校正工具，轻松调整剪切或微调分级。

如果您要将项目分发给颜色专家，**SpeedGrade** 可继续作为专用的颜色分级应用程序提供。您可以使用快速简单的 **Direct Link** 至 **SpeedGrade** 工作流程，将要分级的项目发送到 **SpeedGrade**。有关更多信息，请参阅 **Direct Link** 工作流程。

[转到页首](#) ¹

设置颜色工作区

Premiere Pro 提供一个预设颜色工作区，使您的颜色分级任务更快速和高效。

选择“窗口”>“工作区”>“颜色”或从工作区切换器中选择“颜色”。颜色工作区在节目监视器右侧打开 **Lumetri Color** 面板，在节目监视器左侧打开“**Lumetri** 范围”面板。

 视频: **Lumetri Color** 概述

了解颜色工作区中 **Lumetri Color** 面板的功能。（观看，**3** 分钟）



设置颜色工作区

A. “Lumetri 范围”面板 B. 使用曲线、色轮和滑块调整功能的 Lumetri Color 面板

Lumetri Color 面板提供功能强大且易于使用的颜色工具，如曲线、色轮和滑块布局，分别布置在不同的部分中。Lumetri Color 面板的每个部分侧重于颜色工作流程的特定任务。

要查看颜色调整前后的比较，您可以在源监视器中显示主剪辑，以便与节目监视器进行比较。

“Lumetri 范围”面板根据您的调整将亮度和色度的不同分析显示为波形，从而让您在分级剪辑时进行评估。

[转到页首](#)

常规的颜色校正工作流程

1. 确保您设置了颜色工作区。
2. 将播放指示器置于序列中所需的剪辑上。

当 Lumetri Color 面板打开时，Premiere Pro 会从“序列”菜单中自动选择“选择跟随播放指示器”选项。剪辑的自动选择功能可确保您的所有颜色调整均应用于选定的剪辑。

注意：甚至对于音频轨道中的链接的音频剪辑，也会应用自动剪辑选择。要让您的颜色调整仅针对视频剪辑，请关闭音频轨道目标定位。

3. 使用“基本校正”部分开始进行颜色调整。

“基本校正”部分中的控件引导您完成 LUT（查询表）的应用，并通过易于使用的控件对曝光度和光线进行其他技术校正。有关更多信息，请参阅[基本颜色校正](#)。

4. 使用“创意”部分应用 Look。随后可使用调整滑块做进一步的调整。

有关更多信息，请参阅[应用 Look](#)。

5. 在“曲线”部分中，使用 RGB 曲线和色相饱和度曲线进一步优化外观。

有关更多信息，请参阅[曲线调整](#)。

6. 使用色轮调整阴影、中间调和高光，以进行更精确的颜色调整。

有关更多信息，请参阅[色轮调整](#)。

7. 完成所有颜色调整后，创建一个高品质的晕影，让您的视频脱颖而出。

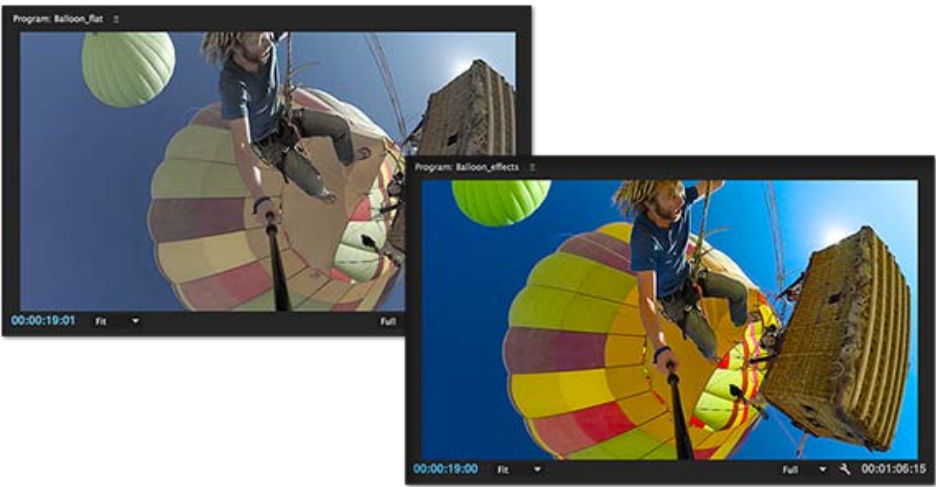
有关更多信息，请参阅[应用晕影](#)。

[转到页首](#)

应用基本颜色校正

使用“基本校正”部分中的控件，可以修正过暗或过亮的视频，在您的剪辑中调整色相（颜色或色度）和明亮度（曝光度和对比度）。

要调整控件，请拖动滑块，直至实现预期的效果。或者，可以在滑块旁边的框中设置特定值。单击当前值，以选中此框并键入新值。



应用基本颜色校正之前（左）和之后（右）

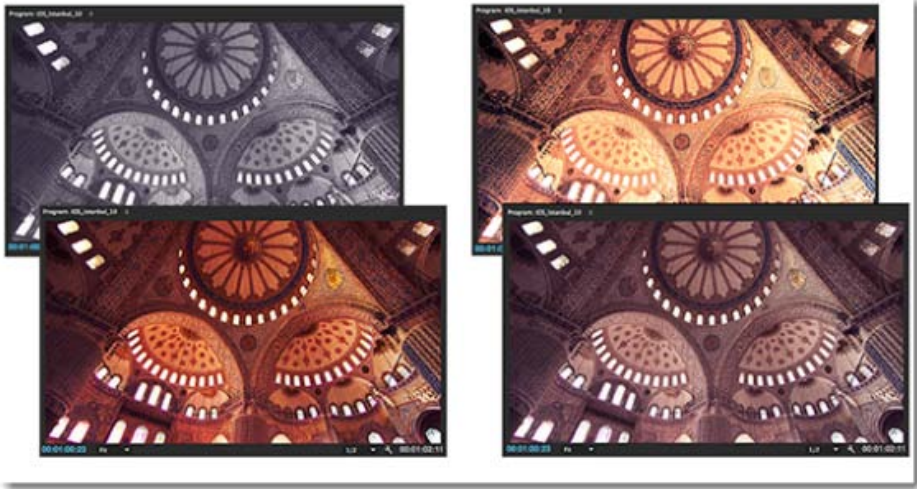
▸ 输入 LUT
▸ 白平衡
▸ 色调

[转到页首](#)

应用 Look

调整颜色时，“创意”部分可让您进一步扩展您的创意范围。使用直观的滑块和控件，您可以轻松应用复杂的 Lumetri Looks 和调整振动和饱和度等其他参数。

Lumetri Color 面板提供 Look 预设缩览图查看器，可让您在应用前单击浏览 Look 预设。如果您喜欢在预览中看到的效果，则可以向剪辑应用该 Look。



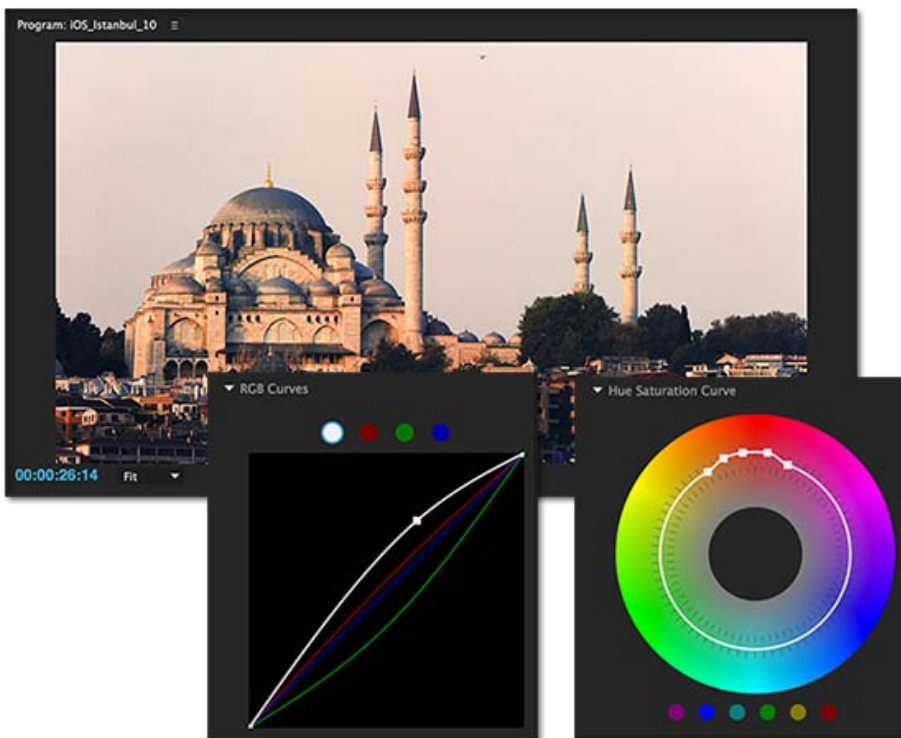
应用不同的 Look

► Look

► 调整

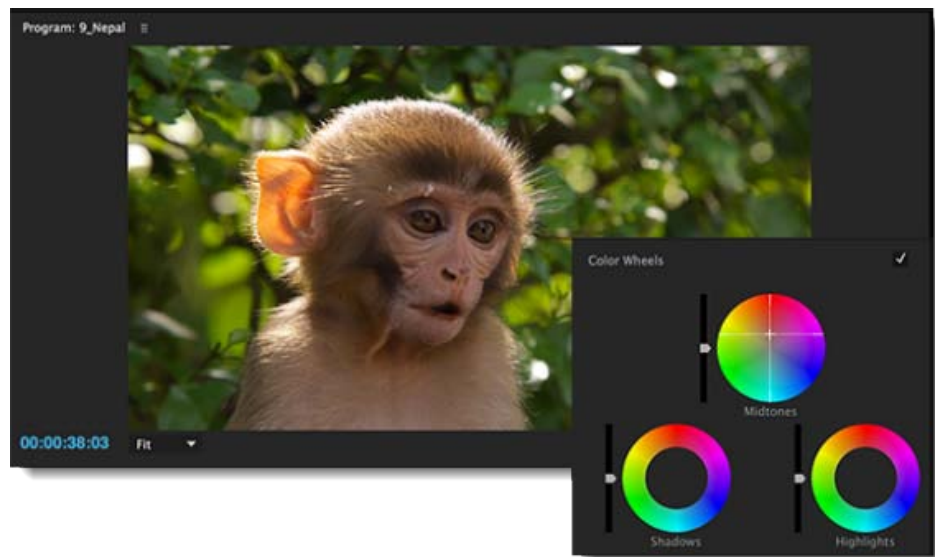
[转到页首](#)

调整 **RGB** 和色相饱和度曲线



使用 **RGB** 和色相饱和度曲线增强亮度和对比度，并创建高对比度 Look

调整中间调、阴影和高光



在轮的中间单击并拖动，可调整中间调、阴影和高光。

使用色轮调整阴影、中间调和高光的强度。您还可以使用附带的滑块而不是滚轮进行这些调整。

可调整阴影或高光细节，在亮度不适宜的剪辑中使区域变亮或变暗。可以隔离需要校正的区域并应用这些调整。使用中间调色轮调整剪辑的总体对比度。

- 空心轮表示未完成任何调整。在轮的中间单击并拖动光标来填充各轮，并根据需要进行调整。
- 如果使用滑块控件，向下拖动滑块可增加值，向上拖动滑块可减小值。例如，向上拖动阴影滑块使阴影变亮，向下拖动高光滑块使高光变暗。

应用晕影

应用晕影以实现在边缘逐渐淡出、中心处明亮的外观。



应用晕影之前（左）和之后（右）

晕影控件可控制边缘的大小、形状以及变亮或变暗量。

数量 沿图像边缘设置变亮或变暗量。在框中键入数字，或移动滑块逐渐对剪辑着色。

中点 指定“量”滑块影响的区域的宽度。移动滑块或输入较小的数字，以影响图像的更多部分。输入较大的值可限制图像边缘的效果。

圆度 指定晕影的大小（圆度）。负值可产生夸张的晕影效果，正值可产生较不明显的晕影。

羽化 定义晕影的边缘。较小的值可创建更硬、更清晰的边缘，而较大的值表示更柔和、更宽的边缘。

[转到页首](#)

使用“效果控件”面板进行优化和重置



从“效果控件”面板调整颜色设置

除了在 Lumetri Color 面板中调整颜色设置之外，您可以从“效果控件”面板的 Lumetri Color 部分重置和调整设置。

此外，您可以使用“效果控件”面板中的蒙版工具绘制自由形状的蒙版和形状蒙版。使用“基本校正”颜色工具，可以绘制蒙版来校正剪辑中的特定区域。或者也可使用反转蒙版选区，将蒙版区域排除在剪辑其余部分所应用的颜色校正之外。此外，您还可以添加多个形状蒙版，其中不同的颜色调整已应用于剪辑的不同区域。



向颜色校正气泡应用蒙版之前和之后

[转到页首](#)

导出 Look、LUT 并保存预设



单击几下即可保存 Look、LUT 和预设

借助 **Premiere Pro**，您可以在不同的项目或应用程序中轻松保存和重复使用颜色调整。您可以将所有颜色分级信息导出为 **.Look** 文件或 **LUT** 文件，以便在 **Adobe Premiere Pro** 或第三方应用程序中使用。

选择 **Lumetri Color** 弹出式菜单，然后选择：

导出 **.look** 将颜色调整导出为 **.look** 格式的 **Lumetri Look** 预设文件。

导出 **.cube** 导出 **.cube** 格式的查询表，以导入到其他颜色分级应用程序中。

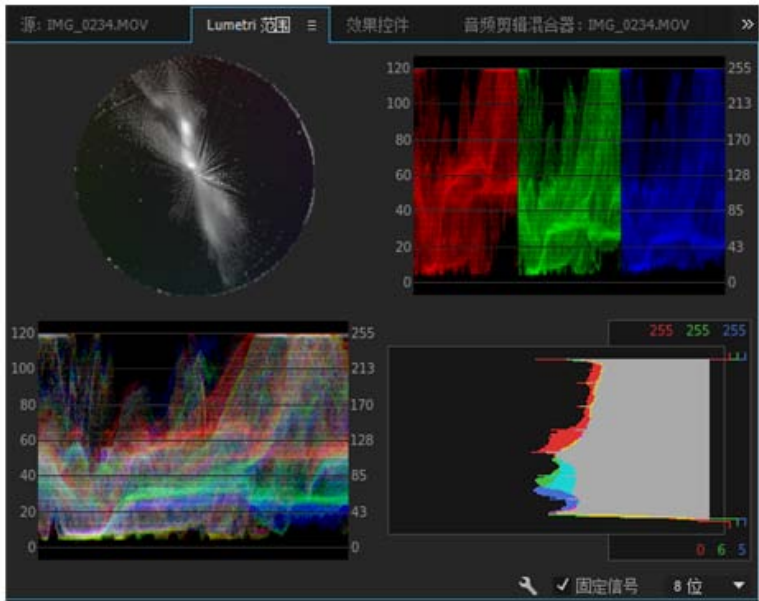
也可以自定义单独的颜色效果设置并将它们另存为预设。

选择 **Lumetri Color** 弹出式菜单，然后选择“保存预设”。在“保存预设”对话框中，指定预设的名称。如果需要，输入说明。有关更多信息，请参阅此帮助文章。

[转到页首](#)

查看“Lumetri 范围”

“Lumetri 范围”面板（“窗口”>“Lumetri 范围”）显示一组可调整大小的内置视频范围：矢量示波器、直方图、分量和波形。这些范围可帮助您准确地评估剪辑并进行颜色校正。在任何给定点上，可以在“Lumetri 范围”面板中显示全部五个范围。



矢量示波器 您可以从可用的两个矢量示波器中进行选择：

- 矢量示波器 **HLS**：一目了然地显示色相、饱和度、亮度和信号信息
- 矢量示波器 **YUV**：显示一个圆形图（类似于色轮），用于显示视频的色度信息。

波形 可以从下列可用的波形范围中进行选择：

- **RGB 波形**：显示被覆盖的 **RGB** 信号，以提供所有颜色通道的信号级别的快照视图
- **亮度波形**：显示从 **-20** 到 **120** 的 **IRE** 值，可让您有效地分析镜头的亮度并测量对比度比率
- **YC 波形**：显示剪辑中的明亮度（在波形中表示为绿色）和色度（表示为蓝色）值
- **YC 无色度波形**：仅显示剪辑中的明亮度值

分量 显示表示数字视频信号中的明亮度和色差通道级别的波形。您可以从 **RGB**、**YUV**、**RGB-白色**和 **YUV-白色**分量类型中进行选择。

例如，如果您习惯查看 **YUV** 波形，在调整颜色和明亮度时，则可以使用 **YUV** 分量范围。另一方面，如果要比较红色、绿色和蓝色通道之间的关系，请使用 **RGB** 分量示波器，它显示代表红色、绿色和蓝色通道级别的波形。

直方图 显示每个颜色强度级别上像素密度的统计分析。

直方图可以帮助您准确评估阴影、中间调和高光，并调整总体的图像色调等级。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

工作区

- [关于工作区](#)
- [通过项目导入工作区](#)
- [自定义工作区](#)
- [使界面变亮或变暗](#)
- [视频教程 - Premiere Pro CC \(2014\)](#)

注意: **Premiere Pro CC** 现在提供增强的动态用户界面, 其中包括以任务为导向的新工作区布局、可堆叠的选项卡式面板和其他改进。如果您使用的版本早于 **Premiere Pro CC 2015** 版, 可能会找不到本文所述的某些面板和工具。

[转到页首](#)

关于工作区

Adobe 视频和音频应用程序提供了一个统一且可自定义的工作区。虽然每个应用程序各有自己的一套面板 (如项目、元数据和时间轴), 但您仍可以同样的方式跨产品移动及分组面板。

程序的主窗口是应用程序窗口。在此窗口中, 面板被组合成名为工作区 的布局。默认工作区包含面板组和独立面板。

您可自定义工作空间, 将面板布置为最适合您工作风格的布局。重新排列面板时, 其他面板会自动调整大小以适应窗口。您可以为不同的任务创建并保存多个自定义工作区 - 例如, 一个用于编辑, 一个用于预览。



工作区示例

A. 应用程序窗口 **B.** 分组的面板 **C.** 单个面板

您可以使用浮动窗口来创建类似于 **Adobe** 应用程序旧版本的工作区, 或将面板置于多个监视器之上。

[转到页首](#)

通过项目导入工作区

在项目中所做的工作区选择和自定义将保存在项目文件中。默认情况下, **Premiere Pro** 在当前工作区中打开项目。但是, 您可以改为在上次使用的工作区中打开项目。如果您常常为每个项目重新排列工作区, 此选项尤为有用。

如果您导入项目并且工作区为空，请关闭项目。取消选择“导入项目中的工作区”。重新导入项目，并为该项目选择现有工作区。

- 在打开项目之前，请选择“窗口”>“工作区”>“导入项目中的工作区”。

[转到页首](#)

自定义工作区

选择工作区

每个 Adobe 视频和音频应用程序均包含若干针对特定任务优化了面板布局的预定义工作区。选择上述工作区之一或任何已保存的自定义工作区时，当前工作区会进行相应的调整。

在 Premiere Pro 中，“工作区”面板中的“工作区”按钮为您提供单击访问默认或自定义工作区的方式。



- 通过在工作区顶部单击名称，切换至不同的布局。
- 单击 V 形图标 (>>) 打开“溢出”菜单。“溢出”菜单包括在“工作区”面板中未显示的工作区布局。
- 拖动 V 形图标旁的垂直分隔线，可控制工作区在“溢出”菜单中显示还是隐藏。

注意：较旧的自定义工作区可能没有在工作区顶部打开“工作区”面板。您可以打开“工作区”面板，将其停靠在顶部并将更改保存到工作区。

还可以从“窗口”菜单中打开“工作区”：

- 打开要操作的项目，选择“窗口”>“工作区”，然后选择所需的工作区。

修改工作区顺序或删除工作区

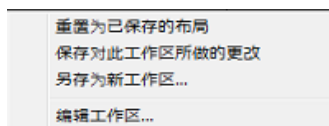
您可以更改工作区的显示顺序，将工作区移到“溢出”菜单或隐藏工作区，以便它不在“工作区”面板中显示。您也可以从面板中删除工作区。

- 单击“工作区”菜单图标，该图标位于当前活动的工作区旁边。



A. “工作区”菜单图标

- 在显示的“工作区”菜单中，单击“编辑工作区”。



注意：通过“窗口”>“工作区”>“编辑工作区”，您也可以访问“编辑工作区”对话框。

3. 此时将显示“编辑工作区”对话框。您可以在此处重新排列工作区，将其移入“溢出”菜单或隐藏。还可以删除工作区。

要恢复所做的任何更改，请单击“取消”。



4. 步骤文本

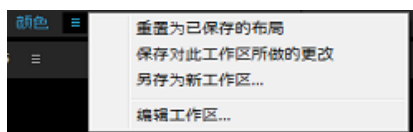
5. 步骤文本

保存或重置工作区

保存自定义工作区

在自定义工作区时，应用程序会跟踪变更，存储最近的布局。要将特定布局保存更长的时间，请保存自定义工作区。保存的自定义工作区会显示在“工作区”菜单中，在此可返回和重置自定义工作区。

- 根据需要安排帧和面板，然后执行以下操作之一：
 - 单击“工作区”菜单图标并选择“另存为新工作区”。



- 或者，选择“窗口”>“工作区”>“另存为新工作区”。

注意：（After Effects、Premiere Pro、Encore）如果在其他系统已打开自定义工作区的情况下保存项目，则应用程序查找具有匹配名称的工作区。如果它找不到匹配项（或监视器配置不匹配），则可使用当前的本地空间。

将更改保存到默认工作区

注意：一旦保存了对原始默认布局所做的更改，恢复它们的唯一方法是从“布局”文件夹中删除工作区配置文件

要保存对默认工作区所做的更改，请执行以下操作之一：

- 单击“工作区”菜单图标并选择“将更改保存到此工作区”
- 选择“窗口”>“工作区”>“将更改保存到此工作区”

重置工作区

重置当前的工作区，使其恢复为已保存的原面板布局。

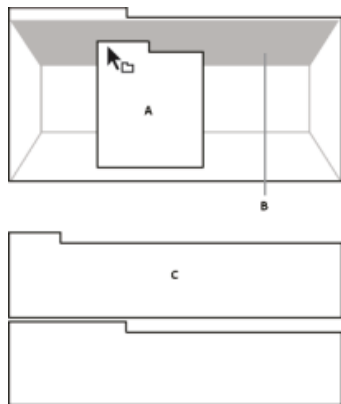
- 执行以下操作之一：
 - 单击“工作区”菜单图标并选择“重置为保存的布局”。
 - 选择“窗口”>“工作区”>“重置为保存的布局”。

停靠、分组或浮动面板

您可将面板停靠在一起、将它们移入或移出组，或取消停靠使其浮动在应用程序窗口的上方。拖动面板时，放置区（您可将面板移动至的区域）会变为高光状态。您所选择的放置区决定了面板插入的位置以及它是与其他面板停靠还是分组在一起。

停靠区

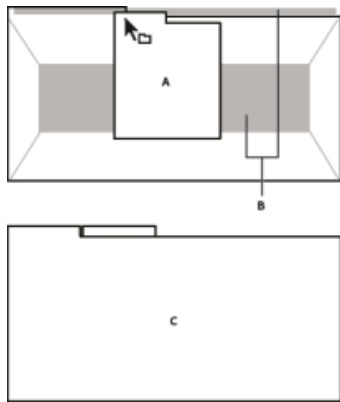
停靠区位于面板、组或窗口的边缘。停靠某个面板会将该面板置于邻近存在的组中，同时调整所有组的大小以容纳新面板。



将面板 (A) 拖曳到停靠区 (B) 上将其停靠至 (C)

分组区

分组区位于面板或组的中央，沿面板选项卡区域延伸。将面板放置到分组区上，会将其与其他面板堆叠。



将面板 (A) 拖曳到分组区 (B) 上，将其与现有面板 (C) 分组在一起

停靠或分组面板

1. 如果您要停靠或分组的面板不可见，请从“窗口”菜单中选择该面板。
2. 将所需面板拖动到所需的放置区。应用程序会根据放置区的类型停靠或分组。
拖动面板的同时按 **Ctrl** 键，可使面板自由浮动。

脱离浮动窗口中的面板

将某个面板从浮动窗口脱离时，可将面板添加到该窗口并将其修改为与应用程序窗口相似的形式。您可通过浮动窗口来使用辅助监视器，或创建类似于 **Adobe** 应用程序旧版本的工作区。

- 选择要脱离的面板（如果不可见，请从“窗口”菜单将其选中），然后执行以下操作之一：
 - 从面板菜单中选择“脱离面板”或“脱离框架”。使用“脱离框架”功能，可脱离面板组。
 - 按住 **Ctrl (Windows®)** 或 **Command (Mac OS®)** 键，并将面板或组从其当前位置脱离。松开鼠标按钮后，该面板或组会显示在新的浮动窗口中。
 - 将面板或组拖放到应用程序窗口以外。（如果应用程序窗口已最大化，请将面板拖动到 **Windows** 任务栏）。

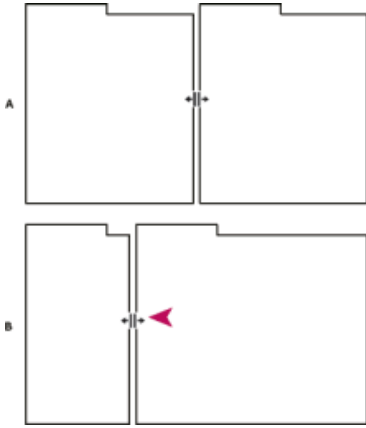
调整面板组的大小

将鼠标指针放在面板组之间的隔条上时，会显示调整大小图标。拖动这些图标时，与该隔条相邻的所有组都会调整大小。例如，假定您的工作区包含垂直叠放的三个面板组。如果拖动底部两个组之间的隔条，则它们会调整大小，但顶部的面板组不会受到影响。

要快速最大化鼠标指针下的面板，可按重音键。（不要按 **Shift** 键。）再次按重音键，可将面板恢复为其原始大小。

1. 执行以下任一操作：
 - 要调整水平方向或垂直方向的尺寸，请将鼠标指针置于两个面板组之间。指针变成双箭头形状 。
 - 要一次调整两个方向上的尺寸，请将指针置于三个或多个面板组之间的交叉处。 指针变成四箭头形状。

2. 按住鼠标按钮并拖动，可调整面板组的尺寸。



拖动面板组之间的隔条以调整其水平方向的尺寸

A. 带有调整大小图标的原组 **B.** 已调整大小的组

打开、关闭和滚动面板

在应用程序窗口中关闭某个面板组时，其他组会调整其大小以利用新增的空间。关闭浮动窗口时，其中的面板也会随之关闭。

- 要打开某个面板，请从“窗口”菜单中选择该面板。
- 要选择面板或窗口，请按 **Control-W (Windows)** 或 **Command-W (Mac OS)**，或单击其“关闭”按钮 .
- 要在一个窄面板组中查看所有面板，请水平拖动滚动条。
- 要将某个面板置于面板组的最上方，请执行以下操作之一：
 - 单击要显示在最上方的面板的选项卡。
 - 将光标停留在选项卡区域上方，并旋转鼠标滚轮。滚轮的滚动可让各个面板相继显示在最上方。
 - 水平拖动选项卡可更改其顺序。
- 要显示窄面板组中隐藏的面板，可拖动面板组上方的滚动条。



水平拖动滚动条以在窄组中查看所有面板

适用于多个监视器

要增加可用的屏幕空间，请使用多个监视器。在您使用多个监视器时，应用程序窗口会显示在一个监视器上，同时您可将浮动窗口置于辅助监视器中。监视器配置存储在工作区中。

使界面变亮或变暗

您可以减小亮度，例如，当您在较暗的编辑套件中工作时或进行颜色校正时。更改亮度会影响面板、窗口和对话框，但不会影响面板外部的滚动条、标题栏和菜单。此外，此更改不会影响 **Windows** 中的应用程序背景。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“外观”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“外观”(Mac OS)。
2. 向左或向右拖动“用户界面亮度”滑块。单击“默认”可恢复默认亮度级别。

[转到页首](#) ¹

视频教程 - Premiere Pro CC (2014)



界面概述

了解如何在您的视频编辑工作流程中使用 *Premiere Pro* 面板和工具。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用面板

[导航面板](#)

[全屏显示任何面板](#)

[显示面板选项](#)

[显示上下文和面板菜单](#)

[“工具”面板和“选项”面板](#)

[“信息”面板中的剪辑详细信息](#)

[转到页首](#)

导航面板

您可以使用键盘快捷键轮流激活面板。

- 执行以下操作之一：
 - 要向右轮流激活面板，请按 **Ctrl+Shift+.**（句点）（Windows）或 **Control+Shift+.**（句点）（Mac OS）。
 - 要向左轮流激活面板，请按 **Ctrl+Shift+,**（逗号）（Windows）或 **Control+Shift+,**（逗号）（Mac OS）。

Kevin Monahan [在此博客帖子中](#)提供了有关激活面板的说明和相关键盘快捷键。

[转到页首](#)

全屏显示任何面板

您可以展开任何面板使其以全屏模式显示，并切换回正常视图。您可以对当前关注的面板或鼠标下方的面板执行此操作。

1. 将鼠标悬停在要最大化的面板上。
2. 按重音键（**`**）。通常，此键正好位于数字键一（**1**）的左侧。一些人会将此键看成是反引号键或波浪字符键。再按一次重音键可恢复面板大小。

通过选择“窗口”>“最大化帧”可将选定面板最大化。要恢复面板大小，请选择“窗口”>“恢复帧大小”。也可以按 **Shift+重音符号** 来最大化所选面板。按重音键可切换鼠标下方面板的面板大小。

注意：如果 Adobe Premiere Pro 安装在带有非美国键盘的计算机上，“最大化或恢复光标下的帧”命令可能会映射到一个非重音键。“最大化或恢复光标下的帧”（及其对应部分“最大化或恢复活动帧”）所对应的键列在“键盘自定义”对话框中。要查找此键，请选择“Adobe Premiere Pro 默认值”组。然后，从菜单中选择“应用程序”。向下滚过“帮助”标题到“最大化或恢复光标下的帧”，并设置最适合的键盘快捷键。

[转到页首](#)

显示面板选项

- 单击位于面板右上角的面板菜单图标 。

甚至在将面板最小化时，也可以打开面板菜单。

在 Photoshop 中，您可以更改面板和工具提示中文本的字体大小。请从界面首选项中的“用户界面字体大小”菜单选取大小。

[转到页首](#)

显示上下文和面板菜单

除了从屏幕顶部的菜单中进行选择之外，您还可以从上下文菜单中进行选择，此菜单显示与活动工具或所选项相关的命令。面板菜单显示与活动面板

相关的命令。

- 要显示面板菜单，请单击面板右上角的按钮 。
- 要显示上下文菜单，请右键单击面板。

“工具”面板和“选项”面板

打开“选项”面板时，默认情况下，它打开在菜单栏正下方的水平停靠区域中，形成了“选项”栏。和任何其他面板一样，您可以取消停靠、移动及重新停靠“选项”面板。默认情况下，“选项”面板包含工作区菜单和 CS 服务链接。也可以将“工具”面板停靠在“选项”面板上。

工具

选择工具时，根据选择项的不同指针会变成不同的形状。例如，如果您选择剃刀工具并将指针置于“时间轴”面板内的一个剪辑之上，图标会变成剃刀 。但是，选择工具图标  可以随当前所执行的任务而变化。在某些情况下，当您使用某一工具时按功能键（如 Shift 键）会改变其功能，同时其图标也会发生相应变化。从“工具”面板中选择工具，或使用键盘快捷键。可以调整“工具”面板的大小并将其垂直或水平放置。

注意：选择工具是默认工具。除了具有专门的功能，它可用于所有内容。如果程序未按预期那样响应，请确保已选择选择工具。



工具箱

A. 选择工具 **B.** 波纹编辑工具 **C.** 速率伸展工具 **D.** 外滑工具 **E.** 钢笔工具 **F.** 手形工具 **G.** 轨道选择工具 **H.** 滚动编辑工具 **I.** 剃刀工具 **J.** 内滑工具 **K.** 缩放工具

单击任何工具或按其键盘快捷键选择该工具以将其激活，然后即可在“时间轴”面板中进行使用。将光标置于某工具上即可查看其名称和键盘快捷键。

选择工具 用于选择用户界面中的剪辑、菜单项和其他对象的标准工具。通常，在任何其他更专业的工具使用完毕之后，最好选择一下选择工具。有关使用选择工具的更多信息，请参阅[选择一个或多个剪辑](#)。

轨道选择工具 选择此工具时，可选择序列中位于光标右侧的所有剪辑。要选择某一剪辑及其自己轨道中的所有右侧剪辑，请单击该剪辑。要选择某一剪辑以及所有轨道中位于其右侧的所有剪辑，请按住 Shift 键并单击该剪辑。按 Shift 键可将轨道选择工具切换到多轨道选择工具。有关使用轨道选择工具的更多信息，请参阅[选择一个或多个剪辑](#)和[删除一条轨道上的所有剪辑](#)。

波纹编辑工具 选择此工具时，可修剪“时间轴”内某剪辑的入点或出点。波纹编辑工具可关闭由编辑导致的间隙，并可保留对修剪剪辑左侧或右侧的所有编辑。有关使用波纹编辑工具的更多信息，请参阅[进行滚动编辑和波纹编辑](#)或由 Andrew Devis 提供的[此波纹编辑工具视频教程](#)

滚动编辑工具 选择此工具时，可在“时间轴”内的两个剪辑之间滚动编辑点。滚动编辑工具可修剪一个剪辑的入点和另一个剪辑的出点，同时保留两个剪辑的组合持续时间不变。有关使用滚动编辑工具的更多信息，请参阅[进行滚动编辑和波纹编辑](#)或由 Andrew Devis 提供的[此滚动编辑工具视频教程](#)。

速率伸展工具 选择此工具时，可通过加速“时间轴”内某剪辑的回放速度缩短该剪辑，或通过减慢回放速度延长该剪辑。速率伸展工具会改变速度和持续时间，但不会改变剪辑的入点和出点。有关使用速率伸展工具的更多信息，请参阅[使用速率伸展工具更改剪辑速度和持续时间](#)或由 Andrew Devis 提供的[此速率伸展工具视频](#)。

剃刀工具 选择此工具时，可在“时间轴”内的剪辑中进行一次或多次切割操作。单击剪辑内的某一点后，该剪辑即会在此位置精确拆分。要在此位置拆分所有轨道内的剪辑，请按住 Shift 键并在任何剪辑内单击相应点。有关使用剃刀工具的更多信息，请参阅[使用剃刀工具拆分或剪切一个或多个剪辑](#)或由 Andrew Devis 提供的[此剃刀工具视频](#)。

外滑工具 选择此工具时，可同时更改“时间轴”内某剪辑的入点和出点，并保留入点和出点之间的时间间隔不变。例如，如果您将“时间轴”内的一个 10 秒剪辑修剪到了 5 秒，可以使用外滑工具来确定剪辑的哪个 5 秒部分显示在“时间轴”内。有关使用外滑工具的更多信息，请参阅[进行外滑编辑和内滑编辑](#)或由 Andrew Devis 提供的[此外滑工具视频](#)。

内滑工具 选择此工具时，可将“时间轴”内的某个剪辑向左或向右移动，同时修剪其周围的两个剪辑。三个剪辑的组合持续时间以及该组在“时间轴”内的位置将保持不变。有关使用内滑工具的更多信息，请参阅[进行外滑和内滑编辑](#)或由 Andrew Devis 提供的[此内滑工具视频](#)。

钢笔工具 选择此工具时，可设置或选择关键帧，或调整“时间轴”内的连接线。要调整连接线，请垂直拖动连接线。要设置关键帧，请按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 并单击连接线。要选择非连续的关键帧，请按住 **Shift** 键并单击相应关键帧。要选择连续关键帧，请将选框拖到这些关键帧上。有关使用钢笔工具的更多信息，请参阅[选择关键帧](#)。

手形工具 选择此工具时，可向左或向右移动“时间轴”的查看区域。在查看区域内的任意位置向左或向右拖动。

缩放工具 选择此工具时，可放大或缩小“时间轴”的查看区域。单击查看区域将以 1 为增量进行放大。按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击将以 1 为增量进行缩小。有关使用缩放工具的更多信息，请参阅[在序列中导航](#)。

打开“选项”面板

- 选择“窗口”>“选项”。

将“工具”面板停靠在“选项”面板上

1. 在“工具”面板中，单击面板菜单图标。
2. 选择“停靠在选项面板内”。

从“选项”面板取消停靠“工具”面板

- 在“选项”面板中，单击选择工具左侧的虚线区域。

Premiere Pro 即会从“选项”面板中移除“工具”面板，并将“工具”面板返回到其在停靠到“选项”面板之前所在的位置。

[转到页首](#)

“信息”面板中的剪辑详细信息

“信息”面板显示与选择项相关的若干个数据，以及“时间轴”内当前时间指示器下方剪辑的时间码信息。

面板顶部显示当前选择项的信息。此信息依媒体类型、活动面板等项目不同而异。例如，“信息”面板显示“时间轴”面板内的空白空间或“项目”面板内的剪辑所特有的信息。

视频

表示帧速率、帧大小和像素长宽比（按该顺序）。

音频

表示采样率、位深度和通道（按该顺序）。

磁带

表示磁带的名称。

入点

表示所选剪辑的入点时间码。

出点

表示所选剪辑的出点时间码。

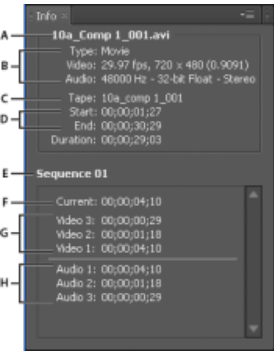
持续时间

表示所选剪辑的持续时间。

当前选择数据下的部分包含活动序列及其各视频轨道和音轨上剪辑的时间码值。这些值按与“时间轴”一致的堆叠顺序显示，以便于直观地进行校正。顶部显示具有最高轨道编号的视频轨道时间码，底部显示具有最高轨道编码的音轨。仅当所有序列均处于关闭状态时，此部分才为空。

向当前序列添加轨道或从当前序列删除轨道时，“信息”面板会进行更新，以准确显示序列中的轨道数。对于显示的轨道数没有限制。同样，当用户切换到其他序列时，“信息”面板会进行更新，以显示该序列中的正确轨道数。

“信息”面板显示当前选择项以及当前时间指示器下的所有轨道项的时间码。当播放指示器穿过时间轴的空白区域时，不会显示该轨道的时间码值，但轨道标签仍保持可见且不灰显。时间码的垂直堆叠布局很容易与序列中轨道的实际布局建立关联。



“信息”面板

A. 所选剪辑的名称 **B.** 所选剪辑的数据 **C.** 磁带名称 **D.** 剪辑开始点和结束点的序列时间码位置 **E.** 活动序列的名称 **F.** 当前时间指示器的所选剪辑的源时间码位置 **G.** 当前时间指示器的视频轨道上剪辑的源时间码位置 **H.** 当前时间指示器的音轨上剪辑的源时间码位置

注意：可以在“首选项”对话框中更改一些面板的默认行为。请参阅[首选项](#)。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用源监视器和节目监视器

- 源监视器和节目监视器概述
- 在源监视器中打开或清除剪辑
- 在源监视器的“源”菜单中浏览剪辑
- 使用源监视器和节目监视器时间控件
- 在监视器中查看安全区域
- 在源监视器和节目监视器中选择场
- 选择显示模式

[转到页首](#)

源监视器和节目监视器概述

源监视器可回放各个剪辑。在源监视器中，可准备要添加至序列的剪辑。设置入点和出点，并指定剪辑的源轨道（音频或视频）。也可插入剪辑标记以及将剪辑添加至“时间轴”面板上的序列中。

节目监视器可回放您正在组合的剪辑的序列。回放的序列就是“时间轴”面板中的活动序列。您可以设置序列标记并指定序列的入点和出点。序列入点和出点定义序列中添加或移除帧的位置。

每个监视器包含一个时间标尺，以及用于回放和定位源剪辑或序列当前帧的控件。设置入点和出点，转到入点和出点，并设置标记。默认情况下，在源监视器中可使用“插入”和“覆盖”按钮，在节目监视器中可使用“提升”和“提取”按钮。每个监视器还包含一个“导出帧”按钮，用于从单帧视频创建静止图像。



源监视器

A. 播放指示器 B. 时间码 C. 缩放选项 D. 缩放滚动条 E. 拖动视频 F. 拖动音频 G. “设置”按钮 H. 入点/出点持续时间



节目监视器

A. 时间码 B. 缩放选项 C. 播放指示器 D. 缩放滚动条 E. 分辨率 F. “设置”按钮 G. 按钮编辑器

自定义监视器面板按钮栏

默认情况下，源监视器和节目监视器的底部会显示最常用的按钮。但您也可添加更多按钮。单击监视器右下的“+”打开按钮编辑器。通过从按钮编辑器拖动按钮，将它们添加到按钮栏中。最多可添加 2 行按钮。也可将用于分隔各组按钮的空格拖动至按钮栏。要删除按钮，请将其拖离按钮栏。要关闭所有按钮，转到面板菜单并取消选择“显示传送控件”。

鼠标指针经过任何按钮上方时，均可看到其键盘快捷键。

设置源监视器和节目监视器的显示质量

由于一些格式的压缩率或数据速率很高，这些格式很难以全动感回放方式显示。降低分辨率可加快动感回放速度，但会损失图像显示质量。在观看 **AVCHD** 和其他基于 **H.264** 编解码器的媒体时，这一反差特性尤为明显。低于全分辨率时，这些格式的纠错功能会关闭，回放期间常常会出现非自然信号。但是，这些非自然信号不会出现在导出的媒体中。

如果提供单独的回放分辨率和暂停分辨率，您可以更好地控制自己的监视体验。处理高分辨率素材时，可将回放分辨率设置为较低的值（例如 **1/4**）以便于流畅地回放，并将暂停分辨率设置为“完整”。这样，您就可以在回放暂停期间检查焦点或边缘细节的质量。划动会将监视器置于回放分辨率，而不是暂停分辨率。

并非所有分辨率可用于所有序列类型。对于标准定义序列（如 **DV**），只能使用“完整”和 **1/2**。对于帧大小低于或等于 **1080** 的高清序列，可使用“完整”、“**1/2**”和“**1/4**”。对于帧大小大于 **1080** 的序列（如 **RED**），可使用比例更小的分辨率。

注意：如果您在渲染预览时采用的分辨率低于序列分辨率，则回放分辨率实际上只是预览分辨率的几分之一。例如，您可以将预览文件设置为按 **1/2** 序列帧大小（即 **1/2** 分辨率）渲染，并将回放分辨率设置为 **1/2** 分辨率。渲染的预览将按其原始分辨率的 **1/4** 进行回放（假定原始媒体的分辨率与序列分辨率一致）。

设置源监视器和节目监视器的显示质量

注意：您可以为回放分辨率分配键盘快捷键。

1. 执行以下操作之一：

- 右键单击源监视器或节目监视器中的图像。
 - 单击源监视器或节目监视器中的“面板菜单”图标。
 - 单击源监视器或节目监视器中的“设置”按钮。
2. 执行以下操作之一：
 - 要设置回放分辨率，请选择“回放分辨率”。
 - 要设置暂停分辨率，请选择“暂停分辨率”。
 3. 从菜单中选择所需的分辨率。

更改放大率

源监视器和节目监视器可缩放视频以适应可用区域。可增大每个视图的放大率设置，以显示视频的更多细节。也可降低放大率设置，以更多地显示图像周围的粘贴板区域（例如，可由此更方便地调整动态效果）。

1. 在源监视器或节目监视器的“选择缩放级别”菜单中选择放大率设置。

源监视器中的百分比值，指的是源媒体的大小。节目监视器中的百分比值，指的是通过序列设置指定的图像大小。“适合”选项将对视频进行缩放，以使其适合监视器的可用查看区域。

2. 要更改监视器的可见区域，可使用监视器的滚动条来更改视频图像的可见区域。如果监视器的当前大小不能包含整个图像，则会出现滚动条。

丢帧指示器

源监视器和节目监视器都可选择显示图标（重新组合“停止灯”），用于指示回放期间是否丢帧。该灯起始时为绿色，在发生丢帧时变为黄色，并在每次回放时重置。工具提示将指示丢帧计数。

要为源监视器和节目监视器启用丢帧指示器，可在面板菜单或“设置”菜单中启用“显示丢帧指示器”。

[转到页首](#)

在源监视器中打开或清除剪辑

要查看和编辑列于“项目”面板中的源剪辑或序列中的各个剪辑实例，请在源监视器中打开剪辑。可从“源监视器”选项卡访问的“源”菜单，会列出打开的剪辑。

1. 要打开剪辑，请执行以下任一操作：
 - 双击“项目”或“时间轴”面板中的剪辑，或将剪辑从“项目”面板拖动至源监视器。剪辑会显示在源监视器中，且其名称会添加至“源”菜单。
 - 将多个剪辑或整个素材箱从“项目”面板拖动至源监视器中，或者在“项目”面板中选择多个剪辑并双击它们。会以选择剪辑的顺序将剪辑添加至“源”菜单，并且最后选择的剪辑会显示在源监视器中。
 - 从“源”菜单选择您要查看的剪辑的名称（单击“源”选项卡上当前剪辑名称右侧的三角形以显示菜单）。



从“源”菜单中选择要查看的剪辑

- “源”菜单会按名称列出主剪辑。从序列打开的剪辑按其序列名称、剪辑名称以及序列中的开始时间列出。
2. 要从源监视器清除剪辑，可在“源”菜单中选择“关闭”进行清除或选择“全部关闭”来清除所有剪辑。

也可通过单击“源监视器”选项卡中的“关闭”按钮  来关闭所有剪辑以及源监视器本身。

[转到页首](#)

在源监视器的“源”菜单中浏览剪辑

可设置键盘快捷键，用于浏览加载到源监视器中的多个剪辑。键盘快捷键可快速切换剪辑、跳至第一个或最后一个剪辑，或者关闭“源监视器”弹出菜单中的一个或所有剪辑。

1. 选择“编辑”>“键盘快捷键”(Windows) 或 Premiere Pro >“键盘快捷键”(Mac OS)。

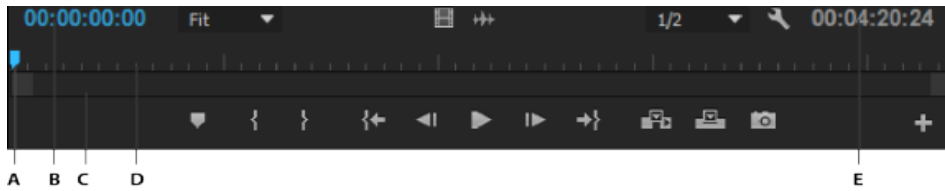
“键盘快捷键”对话框打开。

2. 在对话框中，单击面板旁的三角形，然后单击源监视器面板旁的三角形以显示该面板的键盘快捷键。
3. 为以下任一命令设置键盘快捷键：
 - 源剪辑：关闭
 - 源剪辑：全部关闭
 - 源剪辑：首个
 - 源剪辑：最后一个
 - 源剪辑：下一个
 - 源剪辑：上一个
4. 单击“确定”。

[转到页首](#)

使用源监视器和节目监视器时间控件

源监视器拥有数个用于跳转剪辑的时间（或帧）的控件。节目监视器包含用于在序列中跳转的类似控件。



A. 当前时间显示 B. 播放指示器 C. 缩放滚动条 D. 时间标尺 E. 持续时间显示

时间标尺 显示源监视器中的剪辑以及节目监视器中的序列的持续时间。刻度标记使用在“项目设置”对话框中指定的视频显示格式来测量时间。您可以切换各时间标尺，以显示其他格式的时间码。每个标尺还显示其对应监视器的标记以及入点和出点的图标。可通过在时间标尺中拖动播放指示器、标记和入点及出点的图标来调整它们。

默认情况下，时间标尺数字不显示。通过在源监视器或节目监视器的面板菜单中选择“时间标尺数字”，可打开时间标尺数字。

播放指示器 在每个监视器的时间标尺中显示当前帧的位置。

注意：播放指示器之前名为“当前时间指示器”(CTI)。

当前时间显示 显示当前帧的时间码。当前时间显示在每个监视器视频的左下方。源监视器显示打开的剪辑的当前时间。节目监视器显示序列的当前时间。移动到不同的时间：可选择在显示画面中单击并输入新的时间，或者将指针置于时间显示的上方并向左或右拖动。要在完整时间码和帧计数显示之间切换，可在按住 **Ctrl** 键的同时单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键的同时单击 (**Mac OS**) 任一监视器或“时间轴”面板中的当前时间。

持续时间显示 显示已打开剪辑或序列的时间。持续时间是指剪辑或序列的入点和出点之间的时差。如果未设置入点，将替换剪辑或序列的开始时间。如果未设置出点，源监视器将使用剪辑的结束时间来计算持续时间。节目监视器使用序列中最后一个剪辑的结束时间来计算持续时间。

缩放滚动条 缩放滚动条与每个监视器中的时间标尺的可见区域对应。可拖动手柄更改滚动条的宽度并更改下面时间标尺的刻度。将滚动条扩展至其最大宽度将显示时间标尺的整个持续时间。将滚动条收缩可进行放大，从而显示更加详细的标尺视图。扩展和收缩滚动条的操作均以播放指示器为中心。通过将鼠标置于滚动条的上方，可使用鼠标滚轮来收缩和扩展滚动条。也可在滚动条以外的区域滚动鼠标滚轮，同样可以进行扩展和收缩操作。通过拖动滚动条的中心，可以滚动时间标尺的可见部分，而无需更改其比例。在拖动滚动条时不会移动播放指示器，但是，可先移动滚动条，然后在时间标尺中单击，从而将播放指示器移动至和滚动条一样的区域。“时间轴”中也可缩放滚动条。

注意：更改节目监视器的时间标尺或缩放滚动条不会影响“时间轴”面板中的时间标尺或观看区域。

查看源监视器和节目监视器控件

可在源监视器和节目监视器的面板菜单中显示或隐藏控件。例如，如果您熟悉用于回放的 **J-K-L** 键盘快捷键，则可能希望隐藏传送控件，为观看媒体留出更多空间。

选择或者取消选择面板菜单中的选项可显示或隐藏以下项目：

- 传送控件
- 标记
- 时间标尺数字
- 丢帧指示器

使用每个监视器的“设置”按钮，也可找到用于显示和隐藏控件的许多相同命令。

[转到页首](#)

在监视器中查看安全区域



A. 动作安全区域 B. 字幕安全区域

安全区域辅助线供您参考之用，不会包含在预览或导出中。

- 单击源监视器或节目监视器下方的“设置”按钮并选择“安全边距”。也可从源监视器或节目监视器的面板菜单中选择“安全边距”。

标准动作和标题安全边距分别为 10% 和 20%。但是可以在“项目设置”对话框中更改安全区域的尺寸。（请参阅[项目设置对话框](#)）。

[转到页首](#)

在源监视器和节目监视器中选择场

可以设置源监视器及节目监视器以显示隔行素材的第一个场、第二个场或同时显示两个场。如果在源监视器中打开了逐行剪辑，则会禁用其中的该设置。如果活动的序列使用逐行序列预设，则会禁用节目监视器中的该设置。

- 在源监视器或节目监视器中，单击面板菜单按钮 .
- 根据需要选择“显示第一个场”、“显示第二个场”或“显示双场”。

[转到页首](#)

选择显示模式

可以显示普通视频、视频的 Alpha 通道或数个测量工具中的一个。

- 在源监视器或节目监视器中，单击“设置”按钮，或者单击面板菜单并选择显示模式设置。

合成视频 显示普通视频。

Alpha 将透明度显示为灰度图像。

所有示波器 显示波形监视器、矢量示波器、YCbCr 分量以及 RGB 分量。

矢量示波器 显示度量视频色度（包括色相和饱和度）的矢量示波器。

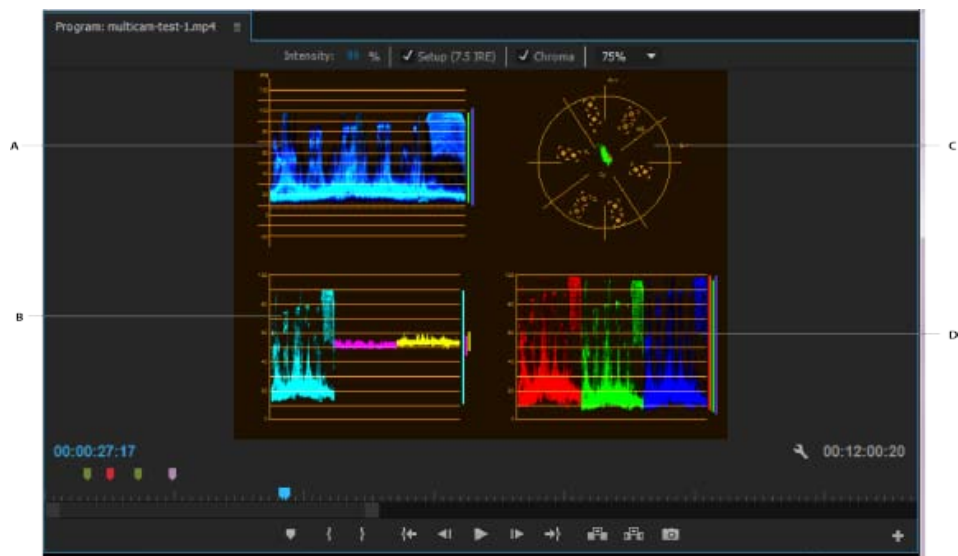
YC 波形 显示以 IRE 为单位度量视频明亮度的标准波形监视器。

YCbCr 分量 显示以 IRE 为单位单独度量视频的 Y、Cb 和 Cr 分量的波形监视器。

RGB 分量 显示以 IRE 为单位单独度量视频的 R、G 和 B 分量的波形监视器。

矢量/YC 波形/YCbCr 分量 显示波形监视器、矢量示波器和 YCbCr 分量。

矢量/YC 波形/RGB 分量 显示波形监视器、矢量示波器和 RGB 分量。



节目监视器被设置为矢量/YC 波形/YCbCr 分量

A. 波形监视器 B. YCbCr 分量 C. 矢量示波器 D. YC 波形

要最为有效地使用波形监视器和矢量示波器，可在与节目监视器绑定的参考监视器中查看它们。请参阅参考监视器。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

首选项

[更改首选项](#)
[常规首选项](#)
[外观首选项](#)
[音频首选项](#)
[音频硬件首选项](#)
[自动保存首选项](#)
[采集首选项](#)
[操纵面首选项](#)
[设备控制首选项](#)
[标签颜色首选项](#)
[标签默认值首选项](#)
[媒体首选项](#)
[内存首选项](#)
[“回放”首选项](#)
[“同步设置”首选项](#)
[字幕首选项](#)
[修剪首选项](#)

[转到页首](#) 

更改首选项

您可以自定义 **Premiere Pro** 的外观和行为，从确定过渡的默认长度到设置用户界面的亮度。其中大部分首选项一直有效，直至更改它们。但是，为暂存盘设置的首选项将随项目一起保存。每当您打开一个项目时，它都会自动默认为您在设置该项目时为其选择的暂存盘。

- 要打开“首选项”对话框，请选择“编辑”>“首选项”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”(Mac OS)，并选择要更改的首选项类别。
- 要恢复默认首选项设置，请在应用程序启动时按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 键。出现启动画面时，可以松开 **Alt** 键或 **Option** 键。
- 要同时恢复默认首选项设置和增效工具缓存，请在应用程序启动时按住 **Shift-Alt** (Windows) 或 **Shift-Option** (Mac OS) 键。出现启动画面时，松开 **Shift-Alt** 键或 **Shift-Option** 键。

首选项存储在以下位置中：

- 对于 Windows：<驱动器>\Users\<用户名>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Premiere Pro
- 对于 Mac OS：<驱动器>/Users/<用户名>/Library/Preferences/com.adobe.AdobePremierePro.plist

此摘录（摘自 **Adobe Premiere Pro Classroom in a Book**）说明了开始使用 **Premiere Pro** 时如何设置项目、序列和首选项。请参阅在 [Adobe Premiere Pro 中选择设置、调整首选项和管理资源](#)。

[转到页首](#) 

常规首选项

在“首选项”对话框的“常规”窗格中，您可以自定义从“过渡持续时间”到“工具提示”等各项设置，方法如下所示：

启动时 可选择是显示 **Premiere Pro** 的欢迎屏幕，还是显示最近打开过的文件。

视频和音频过渡默认设置 指定音频和视频过渡的默认持续时间

静止图像默认持续时间 指定显示静止图像的默认持续时间

时间轴回放自动滚屏 当序列比可见时间轴长时，在回放期间可选择不同的选项来自动滚屏时间轴。

利用“页面滚动”可在播放指示器移出屏幕后，将时间轴自动移动至新视图。选择此选项可确保回放连续，且不会停止。

选择“平滑滚动”，可将播放指示器保持在屏幕的中间，而剪辑和时间标尺会发生移动。

时间轴鼠标滚动 您可以选择垂直或水平滚动。默认情况下，鼠标滚动为水平 (**Windows**) 和垂直 (**Mac OS**)。对于 **Windows**，按 **Ctrl** 键切换到垂直滚动。

执行插入/覆盖编辑时，将重点放在时间轴上 如需要在进行编辑后，显示时间轴画面而不是源监视器画面，请选择此首选项。

启用对齐时在时间轴内对齐播放指示器 选择此首选项可打开对齐功能。

打开对齐功能，可让播放指示器在时间轴中移动，使播放指示器直接对齐或跳转至某个编辑处。例如，启用对齐之后，可将播放指示器与特定标记对齐。

按键盘上的 **S** 键，可打开/关闭对齐功能。

显示未链接剪辑的不同步指示器 当音频和视频断开链接并变为不同步状态时，显示不同步指示器。

默认缩放为帧大小 选择此首选项可自动地将导入的资源缩放到项目默认的帧大小。

素材箱 对于双击某素材箱或按住 **Shift** 或 **Option** 键并双击素材箱时的素材箱行为，可以在“素材箱”首选项中进行控制。

渲染视频时渲染音频 选中此首选项，可让 **Premiere Pro** 渲染视频预览时自动渲染音频预览。有关更多信息，请参阅[渲染视频时渲染音频](#)。

显示“剪辑不匹配警告”对话框 将剪辑拖入序列时，**Premiere Pro** 将检测剪辑的属性是否与序列设置相匹配。如果属性不匹配，则会显示“剪辑不匹配警告”对话框。

显示事件指示器

取消选择此首选项可关闭显示在用户界面右下角的事件通知弹出式窗口。有关更多信息，请参阅事件通知。

“适合剪辑”对话框打开，以编辑范围不匹配项 在源监视器和节目监视器中的入点和出点设置不同时，会显示“适合剪辑”对话框。利用“适合剪辑”对话框，可选择要使用的入点和出点。选择此首选项可让 **Premiere Pro** 记住您的选择，不会每次都显示“适合剪辑”对话框。

显示工具提示 用于打开或关闭工具提示。

[转到页首](#)

外观首选项

在“首选项”对话框的“外观”窗格中，您可以设置用户界面的总体亮度。

您还可以控制高亮蓝色、交互控件和焦点指示器的亮度和饱和度。

[转到页首](#)

音频首选项

自动匹配时间 “自动匹配时间”首选项指定已调整的任何控件返回到其先前设置的时间（在调音台中）。受影响的控件包括音频、子混合和（发送除外）主音轨的“音量”、“声像”及“效果和发送”参数按钮。“自动匹配时间”首选项影响“触动”模式中的属性，以及“读取”模式中带关键帧的效果属性。

5.1 混音类型 指定 **Premiere Pro** 将源声道与 5.1 音轨混合的方式。

搜索时播放音频 启用音频搜索。可以创建一个名为“在快速搜索期间开关音频”的键盘快捷键，以便在快速搜索时，开/关音频快速搜索。要打开或关闭音频搜索功能时，使用键盘快捷键要比返回到“首选项”对话框更可取。

往复期间保持音调 可让您在使用 **J**、**K**、**L** 键进行划动和回放期间，保持音频的音调。选择此首选项，有助于提升以高速或低速回放时声音的清晰度。

时间轴录制期间静音输入 选中此框可防止在录制时间轴时监视音频输入。

自动峰值文件生成 选择此首选项，可在导入音频时让 **Premiere Pro** 自动生成用于波形显示的峰值文件。如果不需要显示音频波形，请取消选择此首选项。

默认音频轨道 定义在剪辑添加到序列之后用于显示剪辑音频声道的轨道类型（单声道、立体声、5.1 或多声道/单声道）。**Premiere Pro** 以源格式导入和渲染这些类型的每条轨道（如果您选择“使用文件”选项），或者转换为另一种轨道格式（如果您选择“使用文件”以外的一种轨道类型。）以下列表介绍轨道和剪辑类型之间的兼容性：

- 单声道轨道可以容纳单声道和立体声剪辑
- 立体声轨道可以容纳单声道和立体声剪辑
- 5.1 轨道只能容纳 5.1 剪辑
- 自适应轨道可以容纳单声道、立体声和自适应（多通道）剪辑（非 5.1 剪辑）

以下定义描述每种类型的轨道放入序列时在 **Premiere Pro** 中的解释和呈现方式：

单声道媒体 让您指定单声道文件在 **Premiere Pro** 中必须如何解释。映射方式如下：

- “使用文件”以相同的格式（单声道）导入文件。
- “单声道”将文件导入为单声道，当您选择“使用文件”作为源文件并且您的首选项为单声道时便是如此。
- “立体声”将单声道媒体文件导入为立体声。文件中的单声道通道分配给立体声中的一个通道，其他通道则留为静音，以便将媒体解释为立体声。
- 5.1 将单声道文件导入为 5.1 环绕声剪辑。文件中的单声道通道映射至一个 5.1 格式的通道，同时 5 个静音通道将该文件解释为 5.1 环绕声媒体。
- “自适应”将文件导入为 N（N 最多为 32）个通道的剪辑，其中单声道通道为第一个通道。

立体声媒体 让您指定固有的立体声文件在 **Premiere Pro** 中必须如何解释。功能如下：

- “使用文件”以源格式导入文件，在此情况下为立体声。
- “单声道”将文件导入为单声道。立体声中的 L-R 通道被解释为 2 个单声道通道。
- “立体声”将文件导入为通道映射与源格式完全一致的立体声。
- 5.1 将文件导入为 5.1 环绕声剪辑。文件中的立体声通道以及 4 个静音通道被解释为 5.1 环绕声媒体。

- “自适应”将文件导入为 **N** (**N** 最多为 **32**) 个通道的剪辑，其中立体声通道为前两个通道。

5.1 媒体 让您指定 **Premiere Pro** 必须如何对待 **5.1** 媒体文件。选项包括：

- “使用文件”以源格式导入文件，在此情况下为 **5.1** 通道环绕声媒体。
- “单声道”将文件导入为单声道，从而产生 **6** 个单声道。
- “立体声”将文件导入为立体声，从而将 **6** 个通道映射至 **3** 个立体声对。
- **5.1** 将文件导入为 **5.1** 媒体，保持映射与源文件中完全一样。在此情况下，其作用与“使用文件”选项相同。
- “自适应”将文件导入为 **N** (**N** 最多为 **32**) 个通道的剪辑，其中前 **6** 个通道以及其余通道为静音。

多路单声道媒体 让您指定拥有 **N** 个分散通道的文件如何在 **PPro** 中解释。选项包括：

- “使用文件”以源格式导入文件，在此情况下为多通道单声道媒体，其通道数与源中相同。
- “单声道”与“使用文件”一样，即，全部 **N** 个通道都保持为 **N** 个单声道轨道。
- “立体声”源中的 **N** 个单声道通道分为 (**N/2**) 个立体声对。
- **5.1** 通过添加额外的静音通道（如果需要）来完成多组 **5.1** 配置，将多通道单声道文件导入为一组或多组 **5.1** 轨道。
- “自适应”将文件导入为 **N** (**N** 最多为 **32**) 个通道的剪辑，其中各通道映射至源媒体中相同数量的单声道通道。

自动关键帧优化 定义线性关键帧细化和最短时间间隔细化。

线性关键帧细化 仅在与开始和结束关键帧没有线性关系的点创建关键帧。例如，假设要从 **0 dB** 自动淡化到 **-12 dB**。选择此选项时，**Premiere Pro** 将仅在大于开始 (**0 dB**) 和结束 (**-12 dB**) 关键帧值的点创建关键帧。如果未选择此选项，**Premiere Pro** 可能会在这样的两个点之间创建若干个具有相同值的增量关键帧，具体取决于值的变化速度。默认情况下，此选项处于选中状态。

减少最小时间间隔 仅在大于指定值的间隔处创建关键帧。输入介于 **1** 至 **2000** 毫秒之间的值。

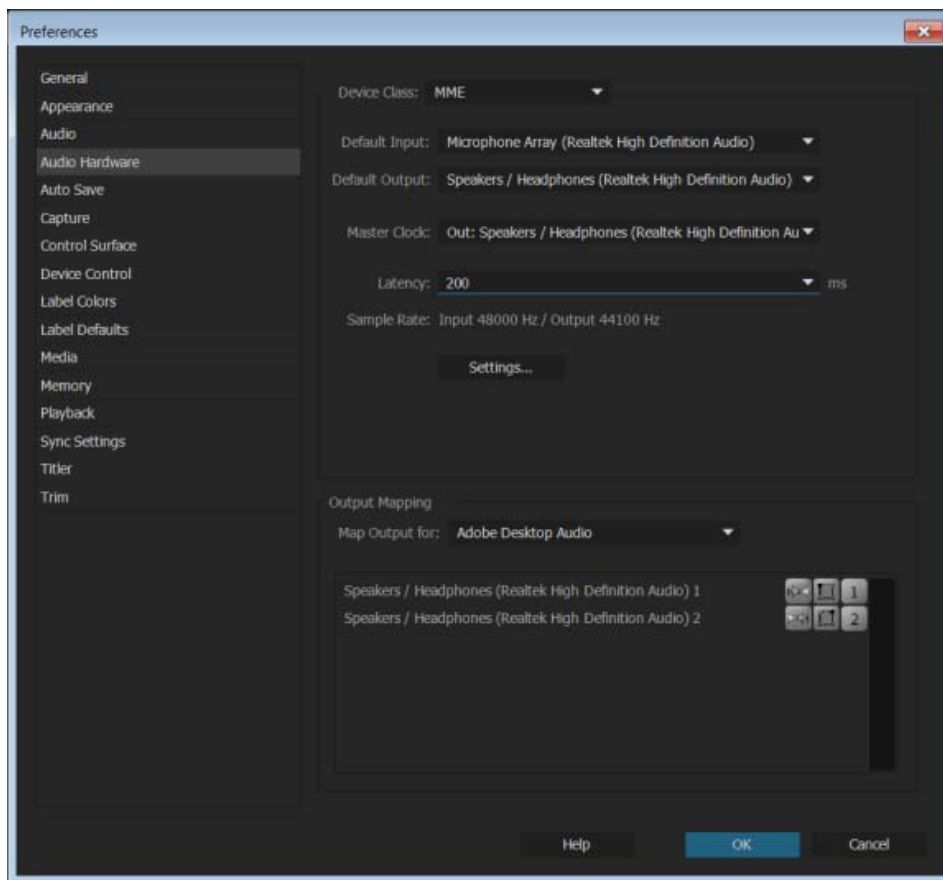
大幅音量调整 利用此首选项，可设置使用“大幅提升剪辑音量”命令时增加的分贝数。

音频增效工具管理器 启动“音频增效工具管理器”对话框，即可使用第三方 **VST3** 增效工具以及 **Mac** 平台的 **Audio Units (AU)** 增效工具。

[转到页首](#)

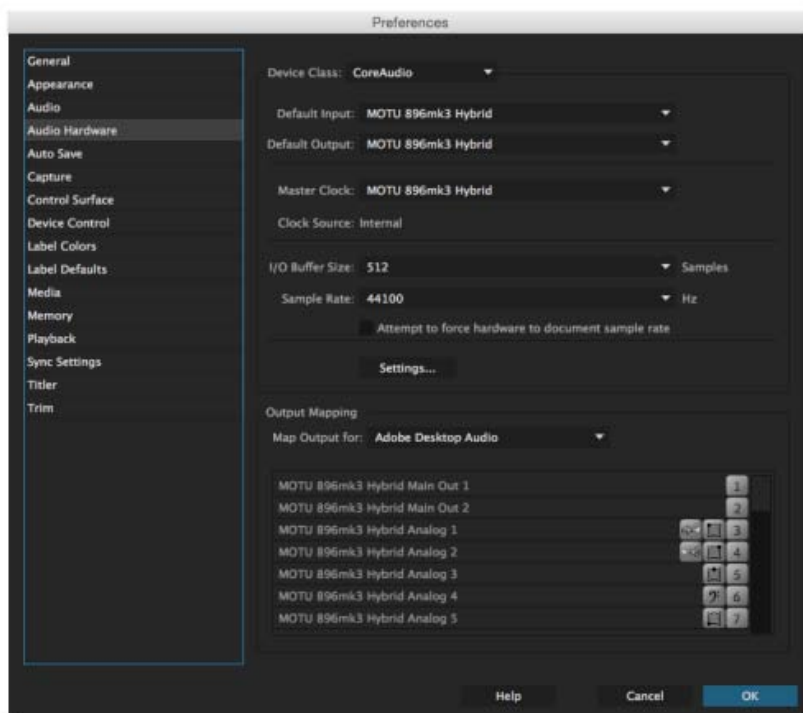
音频硬件首选项

在“首选项”对话框的“音频硬件”窗格（“编辑”>“首选项”>“音频硬件”）中，您可以指定计算机音频设备和设置，包括 **ASIO** 和 **MME** 设置（仅限 **Windows**），或 **Premiere Pro** 用于播放和录制音频的 **CoreAudio** 设置（仅限 **Mac OS**）。当连接音频硬件设备时，该类型设备的硬件设置（如默认输入、默认输出、主时钟、延迟和采样率）将在此对话框中加载。例如，以下屏幕显示一个已连接的 **MME** 设备 (**Windows**) 的设置，其中您可以在属性中修改默认选择项：



MME 音频硬件首选项

下图显示低延迟 CoreAudio 设备的首选项，这些设备可支持仅输入、仅输出和全双工模式。您可以更改属性，如主时钟（MOTU、SPDIF 和 ADAT）以及 I/O 缓冲区大小（低延迟、32 个样本）。



CoreAudio 硬件首选项

配置音频输入和输出

在为录制和播放配置输入和输出时，**Adobe Premiere Pro** 可以使用这些类型的声卡驱动程序：

在 **Windows** 中，**ASIO** 驱动程序支持专业声卡，而 **MME** 驱动程序通常支持标准声卡。

在 **Mac OS** 中，**CoreAudio** 驱动程序既支持专业声卡又支持标准声卡。

ASIO 和 **CoreAudio** 驱动程序是首选，因为它们可提供较好的性能和低时延。录制音频时，也可以对其进行监控，并可在播放期间立即听到音量、声像以及效果的变化。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频硬件”(Windows) 或“首选项”>“音频硬件”(Mac OS)。
2. 从“设备类”菜单中，选择您想使用的声卡驱动程序。
3. 从声卡选择“默认的输入和输出”。请参阅 **Adobe Audition** 帮助中的将音频输入和输出分配至轨道。
4. (MME 和 CoreAudio) 针对“主时钟”，选择想要其他数字音频硬件与其同步（确保样本精确对齐）的输入或输出。
5. 针对“I/O 缓冲区大小 (ASIO 和 CoreAudio)”或“延迟 (MME)”，指定可能不会造成音频丢失的最低设置。理想的设置取决于系统的速度，因此可能需要进行一些实验。
6. 选择音频硬件的“采样率”。(如需不同输出媒体通用的采样率，请参阅 **Adobe Audition** 帮助中的了解采样率。)
7. (可选) 要优化 **ASIO** 和 **CoreAudio** 卡的性能，请单击“设置”。有关更多信息，请参考有关声卡的文档。
8. 在“输出映射”下，可在计算机的音响系统中为每个支持的音频通道指定目标扬声器。

[转到页首](#)

自动保存首选项

自动保存项目 默认情况下，**Premiere Pro** 会每 15 分钟自动保存一次项目，并将项目文件的 5 个最近版本保留在硬盘上。

您可以随时还原到以前保存的版本。存档项目的多个迭代所占用的磁盘空间相对很少，因为项目文件比源音频文件小很多。最好将项目文件保存到应用程序所在的驱动器上。存档文件将保存在 **Premiere Pro** 的“自动保存”文件夹中。

自动保存时间间隔 自动保存项目，并键入两次保存之间间隔的分钟数。

最大项目版本 输入要保存的项目文件的版本数。例如，如果您键入 10，**Premiere Pro** 将保存 10 个最近版本。

注意：当您指定按定期间隔进行自动保存时，**Premiere Pro** 会在检测到对项目文件的更改时自动保存项目。

不管您是否手动保存对项目的更改，都会发生自动保存。在较低版本中，如果您在间隔设置内进行手动保存，则 **Premiere Pro** 不会执行自动保存。如果系统进入闲置状态的时间超过间隔设置，**Premiere Pro** 会强制自动保存。

将备份项目保存到 **Creative Cloud** 选择此首选项可让 **Premiere Pro** 自动将项目直接保存到基于 **Creative Cloud** 的存储位置。

Premiere Pro 自动保存某个项目时，**Creative Cloud** 在线存储空间终会创建一个名为“auto-save”的目录。所有备份的项目都会存储在“自动保存”目录中。

可从 **Creative Cloud** 桌面应用程序的“文件”选项卡访问您的备份项目。也可在 Web 上通过 [Creative Cloud 帐户](#) 访问这些文件。

[转到页首](#)

采集首选项

控制 **Premiere Pro** 直接从磁带盒或摄像机传输视频和音频的方式。（任何其他项目设置选项都不影响采集。）此面板的内容取决于编辑模式。如果您采集的是 **DV** 素材，可使用默认 **DV** 采集设置。当选择“**DV/IEEE 1394** 采集”采集格式时，将没有可用的选项，因为选项已自动设置为 **IEEE 1394** 标准。如果您安装其他软件，例如，已验证与 **Premiere Pro** 兼容的采集卡附带的软件，会出现附加采集格式和选项。

注意：对于 **P2 DVCPRO 50** 和 **P2 DVCPRO HD** 项目，不涉及“采集格式”设置，因为摄像机会将资源作为数字文件直接采集并录制到 **P2** 卡上。

[转到页首](#) 

操纵面首选项

在“首选项”对话框的“操纵面”面板中，可配置硬件控制设备。

利用“编辑”、“添加”和“删除”按钮可在配置中添加、编辑或删除操纵面。

在“设备分类”下，单击“添加”以选择设备。您可以添加 **EUCON** 或 **Mackie**，也可以同时添加两者。

单击“编辑”可为选定的操纵面指定配置设置，例如 **MIDI** 输入设备和 **MIDI** 输出设备。

有关使用 **Premiere Pro** 操纵面控件的更多信息，请参阅操纵面支持。

[转到页首](#) 

设备控制首选项

在“首选项”对话框的“设备控制”窗格中，指定 **Premiere Pro** 用来控制回放/录制设备（如 **VTR** 或摄像机）的设置。

[转到页首](#) 

标签颜色首选项

在“首选项”对话框的“标签颜色”窗格中，可以更改默认颜色和颜色名称。可以在“项目”面板中用这些颜色和颜色名称来标注资源。

[转到页首](#) 

标签默认值首选项

在“首选项”对话框的“标签默认值”窗格中，可以更改已分配给素材箱、序列和不同类型媒体的默认颜色。

[转到页首](#) 

媒体首选项

不确定的媒体时基 为导入的静止图像序列指定帧速率。

时间码 指定 **Premiere Pro** 是显示所导入剪辑的原始时间码，还是为其分配新时间码（从 **00:00:00** 开始）。

帧计数 指定 **Premiere Pro** 是为所导入剪辑的第一帧分配 **0** 或 **1**，还是按时间码转换分配编号。

导入时将 **XMP ID** 写入文件 选中此复选框，会将 **ID** 信息写入 **XMP** 元数据字段。

启用剪辑与 **XMP** 元数据链接 选中此复选框，会将剪辑元数据链接到 **XMP** 元数据，这样其中一项发生更改时另一项也会随之更改。

导入时包含字幕 选择此复选框，可检测并自动导入嵌入式隐藏字幕文件中的嵌入式隐藏字幕数据。取消选中此复选框，可不导入嵌入字幕，有助于在导入时节省时间。

生成文件 **Premiere Pro** 支持 **OP1A MXF** 文件的生成文件。通过此首选项，用户可以选择 **Premiere** 是否在文件生成期间自动刷新，如果是，刷新频率是多少。使用此首选项，您可以直接在项目中使用这些文件进行编辑。

[转到页首](#)

内存首选项

在“首选项”对话框的“内存”窗格中，可以指定保留用于其他应用程序和 **Premiere Pro** 的 RAM 量。例如，当您减少保留用于其他应用程序的 RAM 量时，可用于 **Premiere Pro** 的 RAM 量将增加。

一些序列（例如，包含高分辨率源视频或静止图像的序列）需要大量内存来同时渲染多个帧。这些资源可能会强制 **Premiere Pro** 取消渲染并发出“低内存警告”警报。在这些情况中，您可以通过将“优化渲染为”首选项从“性能”更改为“内存”最大程度地提高可用内存。当渲染不再需要内存优化时，将此首选项改回“性能”。

[转到页首](#)

“回放”首选项

在“首选项”对话框的“回放”窗格中，可以选择音频或视频的默认播放器，并设置预卷和过卷首选项。也可以访问第三方采集卡的设备设置。

Premiere Pro 将使用此播放器针对以下各项播放剪辑和序列中的媒体：

- 源监视器
- 节目监视器
- “项目”面板顶部的预览区域
- 修剪模式
- 修剪监视器
- 多机位监视器
- “效果控件”面板的视频过渡预览。

您可以选择计算机的默认播放器，或者选择 **Premiere Pro** 的第三方增效工具播放器。第三方播放器随一些采集卡一起安装。

预卷 当回放素材以利用多项编辑功能时，编辑点之前存在的秒数。

过卷 当回放素材以利用多项编辑功能时，编辑点之后存在的秒数。

前进/后退多帧 指定当您使用键盘快捷键 **Shift+** 向左或向右箭头键时要移动的帧数。默认设置为十帧。

音频设备 在“音频设备”菜单中选择音频设备。

视频设备 通过单击“设置”按钮设置输出 **DV** 和第三方设备。如果已安装第三方采集卡，请单击“设置”按钮以访问“Mercury 传送”对话框中的视频格式和像素格式。

提供了一个可用于在后台禁用视频输出的复选框。

[转到页首](#)

“同步设置”首选项

当您在多台计算机上使用 **Premiere Pro** 时，在这些计算机之间管理和同步首选项、预设和库是一项耗时、复杂而且很容易出错的操作。新增的“同步设置”功能可让您将常规首选项、键盘快捷键、预设和库同步到 **Creative Cloud**。有关更多信息，请参阅 [Premiere Pro CC 中的同步设置](#)。

[转到页首](#) 

字幕首选项

在“首选项”对话框的“字幕”窗格中，可以更改 **Premiere Pro** 在“字幕样式色板”面板和字体浏览器中显示的字符。

[转到页首](#) 

修剪首选项

修剪监视器包含几个“大修剪偏移”按钮。单击其中一个按钮时，可将修剪点前移或后移。在“首选项”对话框的“修剪”窗格中，可以指定“大修剪偏移”移动修剪点的帧数。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用 Adobe Creative Cloud 同步设置

[开始同步](#)

[使用其他帐户同步设置](#)

[管理同步](#)

[将项目自动存储到 **Creative Cloud**](#)

[迁移同步设置](#)

在多台计算机上使用 Adobe® Premiere® Pro 时，在这些计算机之间管理和同步首选项、预设和库可能会非常费时、复杂而又容易出错。

新增的“同步设置”功能可让您将常规首选项、键盘快捷键、预设和库同步到 **Creative Cloud**。例如，如使用多台计算机，则利用“同步设置”功能可保持多台计算机的设置同步。

您还可以在包含其他用户软件许可副本的计算机上下载和使用设置。利用此功能，多个用户可在同一台计算机上使用自己的个人设置。例如，在后期制作设施中，多位兼职编辑可进行不同班次的工作。

同步将通过您的 **Adobe Creative Cloud** 帐户进行。设置会上传到您的 **Creative Cloud** 帐户，然后下载并应用到其他计算机上。您必须手动启动同步。同步不会自动发生，也无法计划同步。



使用 Adobe Creative Cloud 同步设置

[转到页首](#)

开始同步

首次启动时，您可选择欢迎屏幕中的“立即同步设置”开始同步。也可选择“文件”> [您的 Adobe ID] > “立即同步设置”。

与产品许可关联的 **Adobe ID** 用于识别用户。如果尚未创建并上载此应用程序的设置，则本地设置会默认上载到云端。

[转到页首](#)

使用其他帐户同步设置

您可以选择同步来自其他 Adobe ID 的设置，而不是您工作计算机上使用的产品许可关联的 Adobe ID。

要使用其他 Adobe ID 来同步设置，请选择欢迎屏幕中的“使用另一个帐户的设置”。或选择“文件”> [您的 Adobe ID] > “使用另一个帐户的设置”。

输入 Adobe ID 和密码。该 Creative Cloud 帐户的设置会被下载和应用，而欢迎屏幕上会显示该用户名。

[转到页首](#)

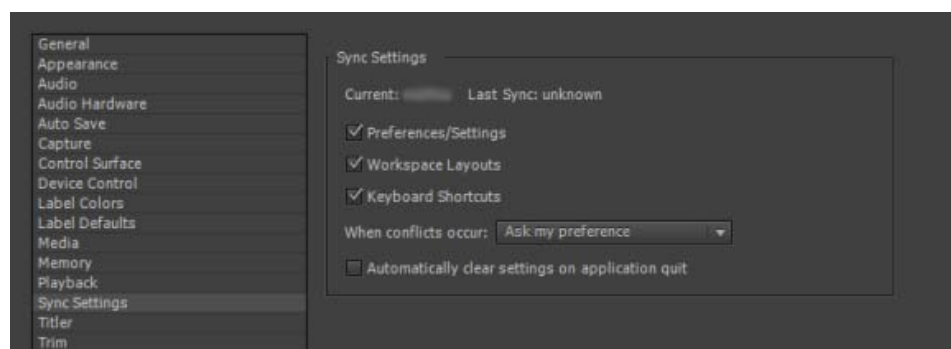
管理同步

清除设置

您可以清除所有设置并恢复到默认设置。选择“编辑”> [您的 Adobe ID] > “清除设置”。

注意：如在项目打开时选择“清除设置”，则 Premiere Pro 会保存并关闭当前项目以继续。

指定同步首选项，并且管理同步冲突



使用“首选项”对话框，可指定同步设置选项。例如，您可选择只同步存储在 Creative Cloud 中的键盘快捷键，不同步计算机上的其他首选项和设置。

使用“首选项”对话框，还可选择发生同步冲突时应采取的操作。

同步设置 要指定想同步的内容，请选择“文件”> [您的 Adobe ID] > “管理同步设置”。或打开“首选项”对话框中的“同步设置”（“编辑”>“首选项”>“同步设置”）。

注意：要成功同步您的设置，请仅从应用程序中更改相应设置。同步设置功能不会同步手动放入首选项文件夹位置中的文件。

选择选项以同步首选项和设置。可同步的首选项与计算机或硬件设置无关。

- 首选项/设置
- 工作区布局
- 键盘快捷键

注意：为 Windows 创建的键盘快捷键仅与 Windows 计算机同步。Mac OS 键盘快捷键仅与 Mac OS 计算机同步。

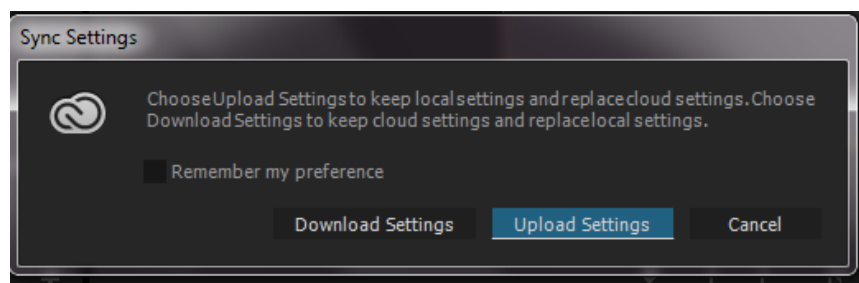
同步时间 开始同步时，系统会对比本地设置和 Creative Cloud 中存储的设置的修改日期。如果修改日期不匹

配，则代表存在同步冲突。

通过选择以下选项，可指定发生同步冲突时应采取的操作：

- 询问我的首选项
- 始终上载设置
- 始终下载设置

选择“询问我的首选项”时，会打开“同步设置”对话框，提醒您上载或下载设置。



上载设置：将设置从您的计算机同步到 Creative Cloud。

下载设置：将设置从 Creative Cloud 同步到您的计算机，使用 Creative Cloud 中的设置覆盖本地设置。

当应用程序退出时自动清除设置 选择此首选项后，每次退出 Premiere Pro 时就会清除同步设置。下一次启动时，会使用默认设置。

[转到页首](#)

将项目自动存储到 Creative Cloud

Adobe Creative Cloud 具有在线存储功能，可让您随时随地通过任意设备或计算机访问您的文件。

利用 Premiere Pro 可将项目直接自动保存到基于 Creative Cloud 的存储空间，从而方便地将项目备份到安全且易于访问的存储环境中。

在“首选项”对话框中选择“自动保存”，然后选择“将项目备份到 Creative Cloud”。

Premiere Pro 自动保存某个项目时，Creative Cloud 在线存储空间终会创建一个名为“auto-save”的目录。所有备份的项目都会存储在“auto-save”目录中。

您可从 Creative Cloud 桌面应用程序的“文件”选项卡，访问您备份的项目。也可在 Web 上通过 [Creative Cloud 帐户](#) 访问这些文件。

[转到页首](#)

迁移同步设置

Premiere Pro CC 的每个主要版本都包含其设置文件的副本。例如，Premiere Pro CC 7.x 使用“7.0”目录来存储其设置文件，而 Premiere Pro CC 2014 版使用“8.0”目录来存储其设置文件。

当您从 Premiere Pro CC 7.x 版升级到最新版本后，您的同步设置会自动迁移到新版本。

在欢迎屏幕选择“同步设置”或“使用另一个帐户的设置”，或依次访问“文件”>“同步设置”菜单。“7.0”目录下的所有设置文件都会自动复制到“8.0”目录下。

重要说明：

- 只有进行了第一次同步设置之后，Creative Cloud 服务器上才会生成“8.0”目录。第一次同步设置时，可能会遇到同步延时的情况，因为“7.0”目录下的所有设置都要复制到“8.0”目录。
- 在自定义任何本地设置（例如添加新键盘快捷键或工作区）之前，请至少在您的任一台计算机上进行一次同步设置。这样可确保在自动迁移旧版设置时，不会丢失对设置所作的任何更改。

改。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

基本工作流程

[开始编辑之前](#)

[开始编辑](#)

[跨平台处理](#)

工作流程包括编辑视频的步骤，从导入或捕捉到最终输出。基本工作流程描述大多数项目需要执行的最常规步骤。特殊类型的工作流程（如 **P2** 工作流程或跨平台工作流程）描述每种类型特有的值得注意的设置、变化或问题。

在创建项目和第一个序列之前查看作品的整个工作流程，可帮助您针对该作品的需求优化 **Adobe Premiere Pro**。也可帮助您计划您的作品在任何特定步骤的特殊需求。例如，如果您在开始之前了解素材的参数，就能为您的作品选择最佳序列预设。

有关优化计算机系统、工作流程和 **Premiere Pro** 以便尽快完成工作所需的资源，[请参阅有关 After Effects 相关区域的此博客帖子](#)。

无论您使用 **Adobe Premiere Pro** 编辑广播、DVD 还是 **Web** 视频，都可能需要遵循类似如下概述的工作流程。有关 **Adobe** 推荐的基本工作流程教程，请滚动到此页面的底部。

[转到页首](#) 

开始编辑之前

开始在 **Premiere Pro** 中编辑之前，需要准备好待处理的素材。您可以拍摄自己的素材，或使用其他人已经拍好的素材。也可以使用图形、音频文件等等。

处理大部分项目都不需要脚本。不过，有时需要从脚本进行处理或编写脚本，尤其是对于戏剧性的项目。您可以使用 **Adobe Story** 编写自己的脚本和组织作品的详细信息。

可在拍摄时组织您的照片并记录注释。也可在拍摄时调整并监视素材，同时直接捕捉到驱动器中。

请务必记住，使用 **Adobe Premiere Pro** 进行编辑时不需要使用 **Adobe Story**。编写脚本并对组进行注释是可选的步骤，可帮助您在开始之前组织项目。

[转到页首](#) 

开始编辑

获取素材之后，请按照以下步骤开始使用 **Premiere Pro** 进行编辑。

1. 启动或打开项目

打开现有项目，或从 **Premiere Pro** 的“欢迎”屏幕启动一个新项目。

如果打开的是新项目，将启动“新建项目”对话框。在“新建项目”对话框中，可以指定项目文件的名称和位置、视频捕捉格式以及其他项目设置。（请参阅创建和更改项目。）在“新建项目”对话框中选择完设置之后，单击“确定”。

退出“新建项目”对话框之后，“新建序列”对话框即会出现。在此对话框中选择与素材设置匹配的序列预设。首先，打开摄像机类型文件夹，再打开帧速率文件夹（如有必要），然后单击预设。在此对话框底部指定序列的名称，然后单击“确定”。

如果需要帮助选择序列预设，请参阅此常见问题解答条目：[“如何选择正确的序列设置”](#)。

要打开现有项目，请在 **Premiere Pro**“欢迎”屏幕中单击“打开最近项目”下方的链接。单击此链接之后，项目即会启动。

2.捕捉和导入视频及音频

对于基于文件的资源，可使用媒体浏览器从计算机源导入任何主要媒体格式的文件。所捕捉或导入的每个文件将自动成为“项目”面板中的一个剪辑。

也可以使用“捕捉”面板，直接从摄像机或 **VTR** 捕捉素材。如果安装了适当的硬件，可以数字化和捕获从 **VHS** 到 **HDTV** 的其他格式。

也可以导入各种数字媒体，包括视频、音频和静止图像。**Premiere Pro** 也可导入 **Adobe® Illustrator®** 图片或 **Photoshop®** 图层文件，并可将 **After Effects®** 项目转换为一个无缝的集成工作流程。可创建合成媒体，如标准色条、颜色背景和倒计时。（请参阅关于捕捉和数字化。）

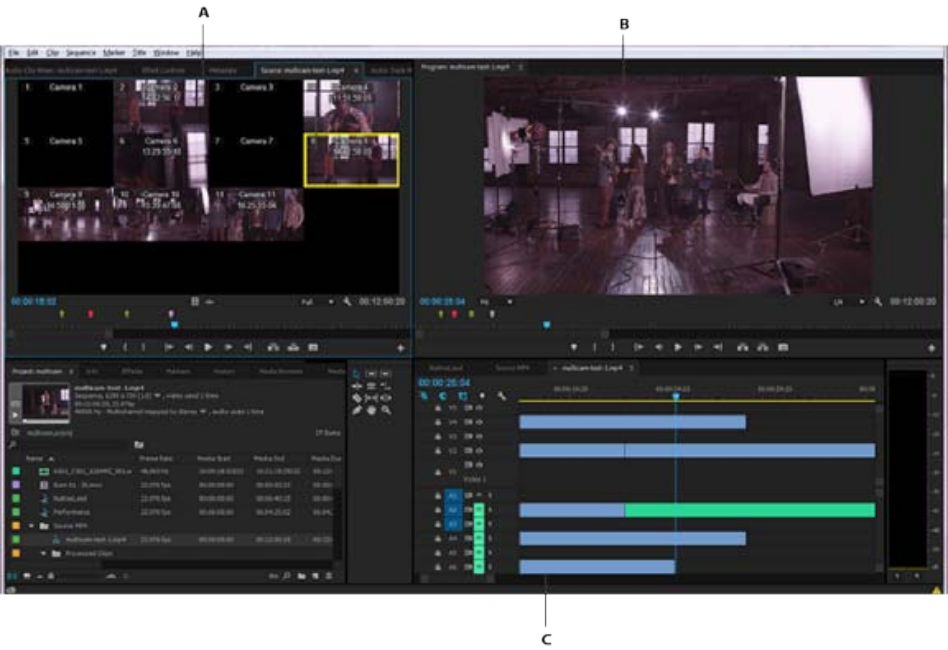
也可使用 **Adobe® Bridge** 来组织和查找媒体文件。然后使用 **Adobe Bridge** 中的“置入”命令直接将文件放入 **Premiere Pro** 中。

在“项目”面板中，可为素材添加标签，对其进行分类，并将其分组为若干个素材箱，以使复杂的项目条理化。可同时打开多个素材箱（各素材箱分别位于其自己的面板中），也可以嵌套素材箱（一个素材箱位于另一个素材箱内部）。使用“项目”面板的“图标”视图，可通过故事板方式排列剪辑，以形象化或快速组合序列。

注意：在捕捉或导入音频之前，确保“首选项”>“音频”>“默认音轨格式”的设置与所需声道格式匹配。

3.组合和优化序列

在将剪辑添加到序列之前，可以使用源监视器查看剪辑、设置编辑点及标记其他重要帧。为了方便起见，可将主剪辑拆分为任意多个子剪辑，且每个子剪辑均具有自己的入点和出点。可以查看详细的视频波形，并使用基于采样的精度对其进行编辑。



A：源监视器、B：节目监视器、C：“时间轴”面板

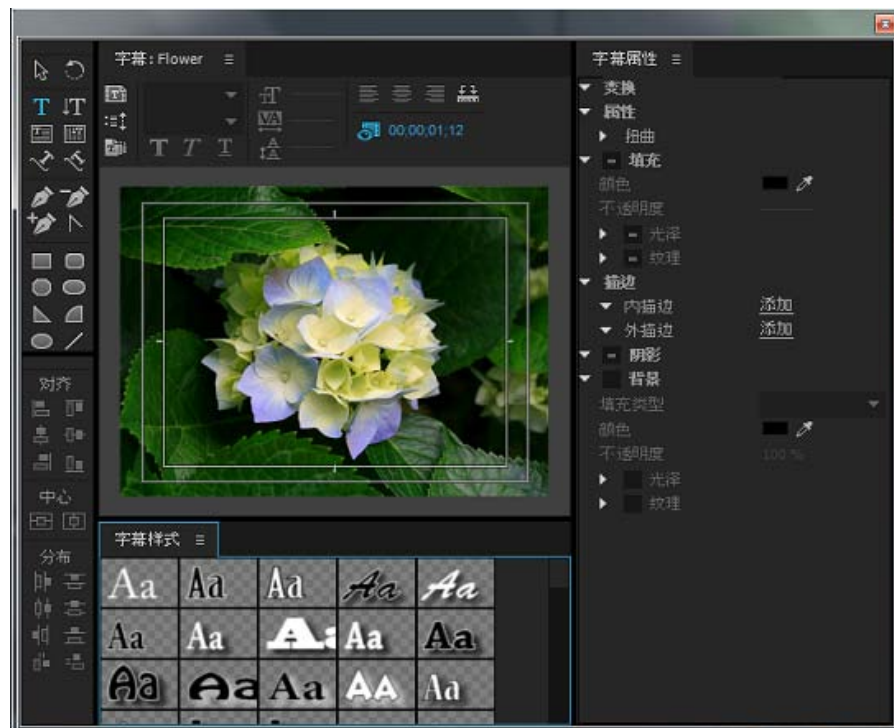
要将剪辑添加到“时间轴”面板的序列中，可将剪辑拖到其中或使用源监视器的“插入”或“覆盖”按钮。可自动将剪辑组合成一个序列，以反映其在“项目”面板中的顺序。可在节目监视器中查看所编辑的序列，或在所连接的电视监视器上观看全屏幕、全品质的视频。（请参阅“时间轴”面板和将剪辑添加到序列中。）

要优化序列，可使用上下文相关工具或“工具”面板中的工具处理“时间轴”面板中的剪辑。使用专门的修剪监视器来微调视各剪辑之间的剪切点。通过嵌套序列（即将一个序列用作另一个序列内的剪辑），可以创建无与伦比的

效果。

4. 添加标题

使用 **Premiere Pro** 的全功能字幕创建时尚的静止图像标题、标题滚动或标题游动效果，以便于添加到视频之中。如果需要，可以修改提供的任何标题模板。和任何剪辑一样，您可以对序列中的标题进行编辑、淡化、动画或添加效果处理。（请参阅创建和编辑字幕。）



字幕

5. 添加过渡和效果

“效果”面板包括广泛的过渡和效果列表，您可以将它们应用于序列中的剪辑。可使用“效果控件”面板调整这些效果，以及剪辑的运动、不透明度和可变速率伸展。通过“效果控件”面板，您可以使用传统的关键帧方法对剪辑的属性进行动画处理。调整过渡时，“效果控件”面板会显示特别针对该任务而设计的控件。也可以在“时间轴”面板中查看和调整过渡及剪辑的效果关键帧。（请参阅过渡概述：应用过渡和将效果应用于剪辑。）

6. 混合音频

对于基于轨道的音频调整，音轨混合器可如实地模拟一个全功能音频混合板，提供完整的淡化和声像滑块、发送及效果。**Premiere Pro** 可实时保存您所做的调整。如果安装了支持的声卡，可通过调音台录制音频，或混合 5.1 环绕声音频。有关更多信息，请参阅混合音轨和剪辑。

7. 导出

使用所选媒体交付编辑完的序列：磁带、DVD、蓝光光盘或影片文件。使用 **Adobe Media Encoder**，可根据观众的需求自定义 MPEG-2、MPEG-4、FLV 以及其他编解码器和格式的设置。有关更多信息，请参阅导出类型。

跨平台处理

可以跨计算机平台处理项目。例如，您可以在 **Windows** 上开始操作，然后继续在 **Mac OS** 上进行处理。但是，当项目从一个平台移到另一个平台时，有几项功能会发生变化。

序列设置 可在一个平台上创建项目，然后将其移到另一个平台。**Premiere Pro** 将为第二个平台设置等效的序列设置，但前提是存在等效设置。例如，您可以在 **Windows** 上创建包含 **DV** 捕捉和设备控制设置的 **DV** 项目。当您在 **Mac OS** 上打开此项目时，**Premiere Pro** 会设置相应的 **Mac DV** 捕捉和设备控制设置。保存项目即会保存这些 **Mac OS** 设置。如果之后又在 **Windows** 上打开此项目，**Premiere Pro** 会将这些设置转换成 **Windows** 设置。

效果 在 **Mac OS** 中可用的所有视频效果也适用于 **Windows**。如果在 **Mac** 上打开项目，则不可用于 **Mac** 的 **Windows** 效果将显示为脱机效果。在 **Premiere Pro** 帮助中，这些效果被指定为“仅限 **Windows**”。所有音频效果均可用于这两个平台。效果预设适用于这两个平台（除非预设应用于在给定平台上不可用的效果）。

Adobe Media Encoder 预设 在一个平台上创建的预设不可用于另一个平台。

预览文件 在一个平台上创建的预览文件不可用于另一个平台。在不同的平台上打开项目时，**Premiere Pro** 会重新渲染预览文件。然后在其原始平台上打开该项目时，**Premiere Pro** 仍会再次渲染预览文件。

高位深度文件 **Windows AVI** 文件（包含 10 位 4:2:2 未压缩视频 (v210) 或 8 位 4:2:2 未压缩视频 (UYVU)）在 **Mac OS** 上不受支持。

预览渲染 未渲染的非本机文件的回放质量不如这些文件在其本机平台上的回放质量那样高。例如，**AVI** 文件在 **Mac OS** 上回放的效果不如在 **Windows** 上回放的效果。**Premiere Pro** 会在当前平台上渲染非本机文件的预览文件。**Premiere Pro** 始终以本机格式渲染预览文件。时间轴中的红色栏指示哪些部分包含需要渲染的文件。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

跨应用程序工作流

在原始应用程序中编辑剪辑

在 **After Effects** 和 **Premiere Pro** 之间复制

使用 **Photoshop** 和 **Premiere Pro**

使用 **SpeedGrade** 和 **Premiere Pro**

使用 **Adobe Story** 和 **Premiere Pro**

使用 **Encore** 和 **Premiere Pro**

结合使用 **Apple Final Cut Pro** 和 **Adobe Premiere Pro**

结合使用 **Avid Media Composer** 和 **Adobe Premiere Pro**

您可以使用其他各种 **Adobe** 应用程序来增强或修改在 **Premiere Pro** 项目中使用的资源。另外，可以使用 **Premiere Pro** 来编辑在其他应用程序中开始的项目。

[转到页首](#) 

在原始应用程序中编辑剪辑

在 **Premiere Pro** 中，“编辑原始”命令将在与剪辑的文件类型相关的应用程序中打开剪辑。可在关联的应用程序中编辑剪辑。**Premiere Pro** 会自动将更改并入当前项目中，而无需替换文件。同样，放入其他应用程序（如 **Adobe After Effects**）中的 **Premiere Pro** 序列也可以使用主机产品的“编辑原始”命令打开。

1. 在“项目”面板或“时间轴”面板中选择剪辑。
2. 选择“编辑”>“编辑原始”。

可从 **Premiere Pro** 中导出具有“编辑原始”命令所需数据的影片。从“导出影片设置”对话框的“嵌入”选项菜单中，选择“项目”。

[转到页首](#) 

在 **After Effects** 和 **Premiere Pro** 之间复制

- 在 **After Effects**“时间轴”面板中，您可以复制基于音频或视频素材项（包括实底）的图层，并将其粘贴到 **Adobe Premiere Pro**“时间轴”面板中。
- 在 **Adobe Premiere Pro**“时间轴”面板中，您可以复制资源（轨道中的任何项目），并将其粘贴到 **After Effects**“时间轴”面板中。
- 在 **After Effects** 或 **Adobe Premiere Pro** 中，您可以将素材项复制并粘贴到另一个的“项目”面板中。

注意：但是，不能将 **After Effects**“项目”面板中的素材项粘贴到 **Adobe Premiere Pro**“时间轴”面板中。

如果要使用 **Adobe Premiere Pro** 项目中的所有剪辑或单个序列，请改用“导入”命令将项目导入 **After Effects** 中。

使用 **Adobe Dynamic Link** 可在 **After Effects** 和 **Adobe Premiere Pro** 中的新合成图像与现有合成图像之间创建 **Dynamic Link**，而无需渲染。有关更多信息，请参阅 **Adobe Dynamic Link**。

从 After Effects 复制到 Adobe Premiere Pro

您可以复制基于 After Effects 合成图像中素材项的图层，并将其粘贴到 Adobe Premiere Pro 序列中。Adobe Premiere Pro 会将这些图层转换为序列中的剪辑，并将源素材项复制到其“项目”面板。如果图层包含 Adobe Premiere Pro 也在使用的某种效果，Adobe Premiere Pro 会将相应效果及其所有设置和关键帧进行转换。

您还可以复制嵌套合成图像、Photoshop 图层、纯色图层及音频层。Adobe Premiere Pro 会将嵌套合成图像转换为嵌套序列，将纯色图层转换为颜色遮罩。不能将形状、文本、相机、光照或调整图层复制到 Adobe Premiere Pro。

1. 启动 Adobe Premiere Pro（必须先启动 Adobe Premiere Pro 方可复制 After Effects 中的图层）。
2. 从 After Effects“时间轴”面板中选择一个或多个图层。

注意：如果您选择了多个图层并且这些图层在 After Effects 中未发生重叠，则它们将被置于 Adobe Premiere Pro 的同一条轨道上。另一方面，如果各图层在 After Effects 中发生重叠，则这些图层在 Adobe Premiere Pro 轨道的放置顺序取决于您选择图层时的顺序。每个图层将被放置到一条单独的轨道上，最后一个选定图层显示在轨道 1 上。例如，如果您按照从上到下的顺序选择图层，则图层将以相反顺序显示在 Adobe Premiere Pro 中，其中最低的图层位于轨道 1 上。

3. 选择“编辑”>“复制”。
4. 在 Adobe Premiere Pro 的“时间轴”面板中，打开一个序列。
5. 将当前时间指示器移动到所需位置，然后选择“编辑”>“粘贴”或“编辑”>“粘贴插入”。

粘贴到 Premiere Pro 的结果

将图层粘贴到 Adobe Premiere Pro 序列时，所复制图层中的关键帧、效果和其他属性将按如下所示进行转换：

After Effects 项目	在 Adobe Premiere Pro 中转换为	注释
音频音量属性	声道音量滤镜	
混合模式	转换 Adobe Premiere Pro 支持的混合模式	
效果属性和关键帧	效果属性和关键帧（如果该效果也存在于 Adobe Premiere Pro 中）	不受支持的效
表达式	不转换	
图层标记	剪辑标记	
蒙版和遮罩	不转换	
立体声混合器效果	声道音量滤镜	
时间重映射属性	时间重映射效果	
时间拉伸属性	速度属性	速度与时间拉
转换属性值和关键帧	运动或不透明度值和关键帧	将保留贝塞尔
R3D 源文件的源设置	R3D 源文件的源设置	

从 **Adobe Premiere Pro** 复制到 **After Effects**

可以将 **Adobe Premiere Pro** 序列中的视频或音频资源复制并粘贴到 **After Effects** 合成图像中。**After Effects** 会将资源转换为图层，并将源素材项复制到其“项目”面板中。如果资源包含 **After Effects** 也在使用的某种效果，**After Effects** 会将相应效果及其所有设置和关键帧进行转换。

还可以复制颜色遮罩、静止图像、嵌套序列及脱机文件。**After Effects** 会将颜色遮罩转换为纯色图层，将嵌套序列转换为嵌套合成图像。将 **Photoshop** 静止图像复制到 **After Effects** 中时，**After Effects** 会保留 **Photoshop** 图层信息。您不能将 **Adobe Premiere Pro** 标题粘贴到 **After Effects** 中，但是可以将 **Adobe Premiere Titler** 中的属性文本粘贴到 **After Effects** 中。

- 1. 从 **Adobe Premiere Pro**“时间轴”面板中选择资源。
 - 2. 选择“编辑”>“复制”。
 - 3. 在 **After Effects** 的“时间轴”面板中，打开一个合成图像。
 - 4. 激活“时间轴”面板后，选择“编辑”>“粘贴”。该资源在“时间轴”面板中显示为最顶部图层。
- 注意: 要将资源粘贴到当前时间指示器处，请放置当前时间指示器，然后按 **Ctrl+Alt+V** (Windows) 或 **Command+Option+V** (Mac OS)。

粘贴到 **After Effects** 的结果

将某个资源粘贴到 **After Effects** 合成图像时，所复制资源中的关键帧、效果及其他属性将按如下所示进行转换：

Adobe Premiere Pro 资源	在 After Effects 中转换为	注释
音频轨道	音频层	不支持 5.1 环绕或
彩条	不转换	
混合模式	转换	
剪辑标记	图层标记	
颜色遮罩	纯色图层	
裁剪滤镜	蒙版图层	
帧定格	时间重映射属性	
运动或不透明度值和关键帧	转换属性值和关键帧	将保留贝塞尔曲线
序列标记	新纯色图层上的标记	要复制序列标记，
速度属性	时间拉伸属性	速度与时间拉伸之
时间重映射效果	时间重映射属性	
标题	不转换	
通用倒计时片头	不转换	
视频和音频过渡	不透明度关键帧（仅限交叉溶解）或纯色图层	
视频效果属性和关键帧	效果属性和关键帧（如果效果也存在于 After Effects 中）	After Effects 的“效
音量和声道音量音频滤镜	立体声混合器效果	其他音频滤镜不进

注意：在将 **Premiere Pro** 项目导入 **After Effects** 时，功能的转换方式与在从 **Premiere Pro** 复制到 **After Effects** 时的转换方式相同。

[转到页首](#)

使用 **Photoshop** 和 **Premiere Pro**

如果您使用 **Photoshop** 创建静止图像，则可以使用 **Premiere Pro** 来移动和更改这些图像。可对整个图像或其任何图层进行动画处理。

可在 **Photoshop** 中编辑视频和图像序列文件的单个帧。除了可以使用任何 **Photoshop** 工具在视频上进行编辑和绘画之外，还可以应用滤镜、蒙版、变换、图层样式及混合模式。可使用仿制图章、图案图章、修复画笔或污点修复画笔进行绘制。也可以使用修补工具编辑视频帧。

在 **Photoshop** 中，使用仿制图章可以从视频图层取样帧，并使用样本源在另一个视频帧上进行绘制。移到不同的目标帧时，源帧将相对于初始取样的帧进行更改。

编辑完之后，可将视频保存为 **PSD** 文件，或者将其渲染为 **QuickTime** 影片或图像序列。可将其中的任何部分重新导回 **Premiere Pro** 以做进一步编辑。

如果使用 **Premiere Pro** 创建影片，则可以使用 **Photoshop** 来优化这些影片的单个帧。在 **Photoshop** 中，可执行以下任一操作：

- 移除不需要的可视元素。
- 在单个帧上进行绘制。
- 使用高级选择项和蒙版工具将帧划分为若干个元素，以进行动画或合成处理。

面向 **Premiere Pro** 和 **Photoshop** 工作流的视频教程

- 在此教程中，了解 **Photoshop** 如何使这一过程超级简单：制作图形和照片内容以进行视频编辑。
- 观看此教程，了解如何在您的视频项目中处理非拼合 **Photoshop** 文件。
- 此视频教程介绍如何将 **Photoshop** 文件导入 **Premiere Pro** 以及如何访问各图层来处理有选择性的动画和效果。

面向特殊任务的相对优势

Premiere Pro 的优势在于其众多的视频编辑功能。您可以使用它将 **Photoshop** 文件与视频剪辑、音频剪辑和其他资源相结合。例如，可使用 **Photoshop** 文件作为标题、图形和蒙版。

相比之下，**Photoshop** 拥有非常出色的绘图和图像选择工具。**Photoshop** 的快速选择工具和磁性套索工具可轻易地从复杂形状创建蒙版。如果您要绘制蒙版，请考虑在 **Photoshop** 中完成，而不是 **Premiere Pro**。同样，如果您要手动应用若干个绘画描边以除去蒙尘，请考虑使用 **Photoshop** 绘画工具。

Photoshop Extended 的动画和视频功能包括简单的基于关键帧的动画。不过，通过 **Premiere Pro** 可对各种属性实现更大的关键帧控制。

交换静止图像

Premiere Pro 可以导入和导出多种格式的静止图像。但是将单个帧或静止图像序列从 **Photoshop** 传递到 **Premiere Pro** 时应使用原生 **Photoshop PSD** 格式，以实现最大的多功能性。

将 **PSD** 文件导入 **Premiere Pro** 时，可以选择是将其导入为一个平面化图像，还是在导入时保持使其图层的独立和完整。

通常最好先在 **Photoshop** 中准备好静止图像，然后再将其导入 **Premiere Pro**。例如，准备工作包括校正颜色、缩放和裁切。通常最好在 **Photoshop** 中更改源图像，而不要让 **Premiere Pro** 在每秒钟多次执行此操作，因为它

需要为预览或最终输出渲染每个帧。

在 **Photoshop** 中，可针对特定视频输出类型创建 **PSD** 文档并正确进行设置。从“新建文件”对话框中，选择“胶片和视频”预设。在 **Premiere Pro** 中，可根据合成和序列设置创建 **PSD** 文档。选择“文件”>“新建”>“**Photoshop** 文件”。

交换影片

无法再使用 **Photoshop** 更换 **PSD** 视频文件，而是可在 **Photoshop** 中直接渲染影片，然后将其导回 **Premiere Pro** 中。例如，可从 **Photoshop** 创建一个之后可导入 **Premiere Pro** 的 **QuickTime** 影片。

颜色

Premiere Pro 在内部使用 **RGB**（红、绿、蓝）色彩空间中的颜色。如果您要在 **Premiere Pro** 中编辑在 **Photoshop** 中创建的视频剪辑，应在 **RGB** 空间中创建剪辑。

如果要广播最终影片，最好在 **Photoshop** 中确保图像中的颜色是广播安全颜色。为 **Photoshop** 文档分配适当的目标色彩空间，例如 **SDTV (Rec. 601)**。

创建和编辑 **Photoshop** 文件

您可以创建静止 **Photoshop** 文件，以自动继承 **Premiere Pro** 项目的像素和帧长宽比设置。也可以在 **Photoshop** 中编辑 **Premiere Pro** 项目中的任何静止图像文件。

在项目中创建 **Photoshop** 文件

- 选择“文件”>“新建”>“**Photoshop** 文件”。

Photoshop 将以一个新空白静止图像打开。像素尺寸与项目的视频帧大小匹配；图像辅助线显示项目的标题安全区域和动作安全区域。

在 **Photoshop** 中编辑静止图像文件

在项目中，可打开 **Adobe Photoshop** 支持的大多数格式的图像文件。**Premiere Pro** 不可导入 **CMYK** 或 **LAB** 颜色格式的文件。

1. 在“项目”面板或“时间轴”面板中选择静止图像剪辑。
2. 选择“编辑”>“在 **Adobe Photoshop** 中编辑”。

文件即会在 **Photoshop** 中打开。保存文件后，所做更改即可用于 **Premiere Pro** 项目。

[转到页首](#) ⁺

使用 **SpeedGrade** 和 **Premiere Pro**

Adobe SpeedGrade 是一款颜色分级应用程序，可为您的素材应用高级颜色分级功能。

使用 **Direct-Link** 功能，您可以在 **SpeedGrade** 中直接对 **Premiere Pro** 项目进行颜色分级。或者可以使用往返工作流程将视频序列从 **Premiere Pro** 发送至 **SpeedGrade** 进行颜色分级，然后将其发回至 **Premiere Pro**。

有关更多信息，请参阅 **Premiere Pro** 和 **SpeedGrade** 之间的 **Direct Link** 工作流程。

[转到页首](#) ⁺

使用 **Adobe Story** 和 **Premiere Pro**

Premiere Pro CC 中的 Adobe Story 面板可让您导入在 Adobe Story 中创建的脚本以及关联元数据，以指引您进行编辑。

从 Adobe Story 面板中，您可以访问您的 Story 帐户包含的所有脚本。

要从 Premiere Pro 中打开 Adobe Story 面板，请选择“窗口”> Adobe Story。

您可以在工作时快速导航到特定场景、位置、对话和人物。还可以通过执行下述步骤，将 Adobe Story 场景直接附加到 Premiere Pro 剪辑中：

1. 选择“窗口”> Adobe Story，以从 Premiere Pro 中打开 Adobe Story 面板。
2. 从 Adobe Story 面板中拖动要附加的场景，然后将其放到“项目”面板中所需的剪辑上。

有关所有 Adobe Story 功能的概述，[请参阅此视频](#)。

[转到页首](#)

使用 Encore 和 Premiere Pro

使用 Adobe Encore CS6 和 Adobe Premiere Pro，可将单个序列刻录成 DVD 或蓝光光盘。可将项目中的每个序列分别刻录成单独的 DVD 或蓝光光盘。首先，将要包含在光盘中的所有内容添加到一个序列中。编辑完此序列之后，执行以下任务：

注意：要结合使用 Encore CS6 和 Premiere Pro CC，请参阅以下资源：

- 安装 [Premiere Pro CC](#) 和 [Encore CS6](#)
- 将 [Encore CS6](#) 与 [Premiere Pro CC](#) 配合使用
- [Encore CS6](#) 不与 [Creative Cloud](#) 一起安装

添加 Encore 章节标记

可在 Adobe Premiere Pro 序列中添加 Encore 章节标记。可将 Encore 章节标记连同序列一起发送到 Encore。

在 Encore 中，如果创建自动播放 DVD，Encore 章节标记将变成场景标记。查看 DVD 时，按遥控器上的“上一个”或“下一个”按钮可后退或前进到其中的下一个标记。如果创建菜单式的 DVD 或蓝光光盘，可将菜单上的场景按钮与 Encore 章节标记链接在一起。

发送到 Encore 或 MPEG-2 文件

可将来自 Adobe Premiere Pro 的整个序列或序列的任意部分发送到 Encore。通过 Encore，可将序列直接刻录成无菜单式 DVD，或者在刻录之前添加菜单和按钮。通过 Encore，可以下列任一方式导出项目：

- 可将项目刻录成光盘
- 可将项目保存到 DVD 图像文件
- 可将项目到一组 DVD 文件夹
- 可将项目保存到 DLT 磁带上的 DVD 主文件
- 可将项目导出到 SWF 文件以发布到 Web 上。

也可以使用 MPEG2-DVD 格式从 Adobe Premiere Pro 中导出 DVD 相容的 MPEG-2 文件。MPEG-2 文件适用于大多数 DVD 创作应用程序。

选择菜单模板

Encore 模板是预先设计的菜单，提供了若干种样式。模板上的按钮可自动链接到置入序列中的章节标记。Encore 会根据容纳序列中的所有章节标记的需要创建其他子菜单。

注意：自动播放 DVD 不带菜单。请不要为自动播放 DVD 选择模板。

自定义菜单模板

在 Encore 中编辑标题、更改图形或添加背景视频。也可以在按钮缩览图中使用视频，方法是指定要在按钮中播放的剪辑部分。

预览光盘

在“预览 DVD”窗口中检查 DVD 或蓝光光盘的功能和外观。

刻录光盘

安装或连接 DVD 或蓝光光盘刻录机之后，可以将内容刻录成光盘。可将压缩文件保存到文件夹中，以便从计算机硬盘驱动器进行回放。也可以保存 ISO 图像，以分发到或刻录成 DVD。

注意：Encore 会根据 DVD 视盘格式创建 DVD。它不会创建数据或音频 DVD。

[转到页首](#)

结合使用 Apple Final Cut Pro 和 Adobe Premiere Pro

可以将 Final Cut Pro 项目 XML 文件导入 Premiere Pro 中。有关更多信息，请参阅从 Final Cut Pro 导入 XML 项目文件。可以将 Premiere Pro 项目文件导出为 Final Cut Pro XML 文件。

有关更多信息，请参阅导出 Final Cut Pro 项目 XML 文件。

有关 Final Cut Pro 和 Premiere Pro 之间的可行工作流的更多信息，请参阅[使用 Final Cut Pro 和 Avid 软件打开工作流](#)。

Joost van der Hoeven 在 [Adobe 网站](#)上提供了一个视频教程，演示如何使用 XML 项目在 Final Cut Pro 和 Premiere Pro 之间交换信息。

Premiere Pro 和 Final Cut Pro 7（及更低版本）可共享要进行数据交换的 Final Cut Pro XML 文件。要在 Final Cut Pro X 和 Premiere Pro 之间交换信息，可使用第三方工具“Xto7”。有关使用此工具的更多信息，请参阅[此处](#)。

请[参阅此页](#)，了解可帮助您更容易地从 Final Cut Pro 转换到 Premiere Pro 的若干个文档。

注意：也可以将从 Premiere Pro 导出的 XML 文件导入某些版本的 Final Cut Express。

[转到页首](#)

结合使用 Avid Media Composer 和 Adobe Premiere Pro

有关 Premiere Pro 和 Avid Media Composer 之间的可行工作流的信息，请参阅[使用 Final Cut Pro 和 Avid 软件打开工作流](#)。

[在此视频教程中](#)，Maxim Jago 展示了与 Avid Media Composer 之间进行的往返工作流。

相关主题

- [导出静止图像](#)

- 传输和导入文件
- 捕捉 DVD 的内容
- 通过无磁带格式导入资源
- 导出到 DVD 或蓝光光盘



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

Adobe Dynamic Link

关于 [Dynamic Link](#)

[Dynamic Link](#) 性能

创建 [After Effects](#) 合成并使用 [Dynamic Link](#) 链接到这些合成

删除动态链接的合成或剪辑

在 [After Effects](#) 中修改动态链接合成

从 [Premiere Pro](#) 中的剪辑创建 [After Effects](#) 合成

脱机合成和 [Dynamic Link](#)

[转到页首](#) ¹

关于 [Dynamic Link](#)

过去，在后期制作应用程序之间共享媒体资源要求您从一个应用程序中渲染并导出您的工作，然后再将其导入另一个应用程序。此工作流效率低下且耗时。如果要更改原始资源，您需要再次渲染并导出该资源。资源的多个渲染和导出版本会占用磁盘空间，因此可能带来文件管理难题。

[Dynamic Link](#) 提供了此工作流的一种替代方法。您可以在 [After Effects](#) 和 [Premiere Pro](#) 之间创建 [Dynamic Link](#)。创建动态链接与导入任何其他类型的资源一样简单。动态链接的资源显示有独特的图标和标签颜色，以帮助您加以识别。[Dynamic Link](#) 保存在这些应用程序所生成的项目中。

[转到页首](#) ¹

[Dynamic Link](#) 性能

链接剪辑可以引用复杂源合成。在复杂源合成上执行的动作需要额外处理时间。[After Effects](#) 需要时间来应用动作，使最终数据可供 [Adobe Premiere Pro](#) 使用。有时，额外处理时间会延迟预览或播放。

要减少播放延迟，请执行以下操作之一：

- 使链接合成脱机
- 禁用链接剪辑以暂时停止引用合成
- 渲染合成并使用渲染后的文件替换动态链接合成

如果您常使用复杂源合成，请尝试添加 **RAM** 或较快的处理器。

注意：链接的 [After Effects](#) 合成将不支持“同时渲染多个帧”多重处理。请参阅[通过优化内存、缓存和多重处理设置改进性能](#)。

[转到页首](#) ¹

创建 [After Effects](#) 合成并使用 [Dynamic Link](#) 链接到这些合成

您可以创建 [After Effects](#) 合成，然后从 [Adobe Premiere Pro](#) 中动态链接到这些合成。您也可以从 [Adobe Premiere Pro](#) 中动态链接到现有的 [After Effects](#) 合成。

从 [Adobe Premiere Pro](#) 中的剪辑创建合成

您可以将 [Adobe Premiere Pro](#) 中的选定剪辑替换为基于这些剪辑的 [After Effects](#) 动态链接合成。新合成将从 [Adobe Premiere Pro](#) 继承序列设置。

1. 在序列中，选择要包含在合成中的剪辑。
2. 右键单击任何所选剪辑。

3. 选择“使用 After Effects 合成替换”。

从 Adobe Premiere Pro 创建动态链接合成

从 Adobe Premiere Pro 中创建一个新的动态链接合成会启动 After Effects。After Effects 随后使用来源项目的尺寸、像素长宽比、帧速率和音频采样率来创建项目和合成。（如果 After Effects 已经在运行，则在当前项目中创建一个合成。）新合成名称基于 Adobe Premiere Pro 或 Encore 项目名称，后跟 *Linked Comp [x]*。

1. 在 Adobe Premiere Pro 中，选择“文件”>“Adobe Dynamic Link”>“新建 After Effects 合成”。
2. 如果出现 After Effects“另存为”对话框，请为 After Effects 项目输入名称和位置，然后单击“保存”。

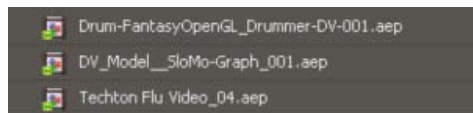
创建 After Effects 动态链接合成时，合成持续时间设置为 30 秒。要更改持续时间，请在 After Effects 中选择该合成，然后选择“合成”>“合成设置”。单击“基本”选项卡，然后为“持续时间”指定新值。

链接到现有合成

为获得最佳效果，请将合成设置（如尺寸、像素长宽比和帧速率）匹配到 Adobe Premiere Pro 项目中的相应设置。

- 执行以下操作之一：
 - 在 Adobe Premiere Pro 中，选择“文件”>“Adobe Dynamic Link”>“导入 After Effects 合成”。选择 After Effects 项目文件 (.aep)，然后选择一个或多个合成。
 - 在 Adobe Premiere Pro 中，选择一个 After Effects 项目文件，然后单击“打开”。然后在显示的对话框中选择一个合成并单击“确定”。
 - 将一个或多个合成从 After Effects“项目”面板拖到 Adobe Premiere Pro 或 Encore“项目”面板中。
 - 将一个 After Effects 项目文件拖到 Adobe Premiere Pro“项目”面板中。如果 After Effects 项目文件包含多个合成，“导入合成”对话框则会打开。

注意：您可以在单个 Adobe Premiere Pro 项目中多次链接到一个 After Effects 合成。



After Effects 动态链接合成

[转到页首](#)

删除动态链接的合成或剪辑

您可以随时从 Adobe Premiere Pro 项目中删除链接合成，即使该合成正在某个项目中使用，也是如此。也可以从 Adobe Premiere Pro 序列的时间轴中随时删除链接剪辑。

- 在 Adobe Premiere Pro 中，选择链接的合成或剪辑并按 Delete 键。

[转到页首](#)

在 After Effects 中修改动态链接合成

在 Adobe Premiere Pro 或 Encore 中使用“编辑原稿”命令来修改链接的 After Effects 合成。当合成在 After Effects 中打开后，您可以更改合成，而无需再次使用“编辑原稿”命令。

1. 在 Adobe Premiere Pro“项目”面板中选择 After Effects 合成，或者在时间轴中选择链接剪辑，然后选择“编辑”>“编辑原稿”。
2. 在 After Effects 中更改合成。然后，切换回 Adobe Premiere Pro 查看您所做的更改。

在 **After Effects** 中所做的更改显示在 **Adobe Premiere Pro** 中。**Adobe Premiere Pro** 停止使用更改前为剪辑渲染的任何预览文件。

注意：从 **Adobe Premiere Pro** 中创建与 **After Effects** 合成的动态链接后，您可以在 **After Effects** 中更改该合成的名称。**Adobe Premiere Pro** 不会在“项目”面板中更新链接合成名称。但是，**Adobe Premiere Pro** 确实会保留该动态链接。

[转到页首](#)

从 **Premiere Pro** 中的剪辑创建 **After Effects** 合成

可以将 **Premiere Pro** 序列中的所选剪辑替换为基于这些剪辑的 **After Effects** 合成。合成将继承 **Premiere Pro** 的序列设置并保留与 **After Effects** 的动态链接。可以在 **Premiere Pro** 或 **After Effects** 中编辑合成。

1. 在序列中，选择要包含在合成中的剪辑。
2. 右键单击任何所选剪辑。
3. 选择“使用 **After Effects** 合成替换”。

[转到页首](#)

脱机合成和 **Dynamic Link**

在以下任何情况中，**Adobe Premiere Pro** 会将动态链接合成显示为脱机状态：

- 您已重命名、移动或删除了包含该合成的 **After Effects** 项目。
- 您故意将此合成设为脱机。
- 您所使用的项目已被 **Adobe Premiere Pro**“项目管理器”修剪。“项目管理器”不会将 **After Effects** 源合成移到修剪项目文件夹中。手动移动该合成。

脱机合成在 **Adobe Premiere Pro**“项目”面板中显示有一个“脱机”图标 。如果使用脱机合成，可将其重新链接到原来的 **After Effects** 合成。也可以选择将链接的合成重新链接到不同的源合成。

将动态链接的合成设为脱机

如果回放断断续续，可以将动态链接的合成设为脱机。将合成设为脱机后，即断开了与 **After Effects** 的动态链接。在“项目”面板中，链接的合成被替换为脱机合成。

选择剪辑并选择“剪辑”>“启用”，可在 **Adobe Premiere Pro** 中暂时隐藏链接的剪辑。要重新链接该剪辑，请再次选择“剪辑”>“启用”（此命令旁的复选标记表示该剪辑已启用）。

1. 在 **Premiere Pro** 的“项目”面板中，选择相应合成。
2. 选择“项目”>“设为脱机”。

重新链接动态链接的合成

在 **Adobe Premiere Pro** 中，右键单击相应合成，然后选择“链接媒体”。在显示的对话框中，选择 **After Effects** 项目。**Adobe Premiere Pro** 即会自动重新链接该合成。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

Direct-Link workflow between Premiere Pro and SpeedGrade

- [About Direct Link](#)
- [Edit and grade Premiere Pro sequences with Direct Link](#)
- [Open Premiere Pro projects directly in SpeedGrade](#)
- [Limitations in Direct-Link mode](#)
- [Video tutorial](#)

About Direct Link

[To the top](#)

The Direct-Link workflow is an integrated edit-and-grade workflow between Premiere Pro CC and SpeedGrade CC.

Earlier, to use SpeedGrade to color grade your footage from Premiere Pro, you rendered and exported your sequences to SpeedGrade either as DPX still image sequences or edit decision lists (EDLs). After completing color grading in SpeedGrade, you exported the projects as stand-alone video files back into Premiere Pro for more editing.

Direct Link offers a fast and efficient alternative to this workflow. Leveraging the power of the Mercury Playback Engine, Direct Link lets you send or open Premiere Pro projects directly in SpeedGrade. You can color grade Premiere Pro sequences in SpeedGrade and send it back to Premiere Pro in a few clicks.

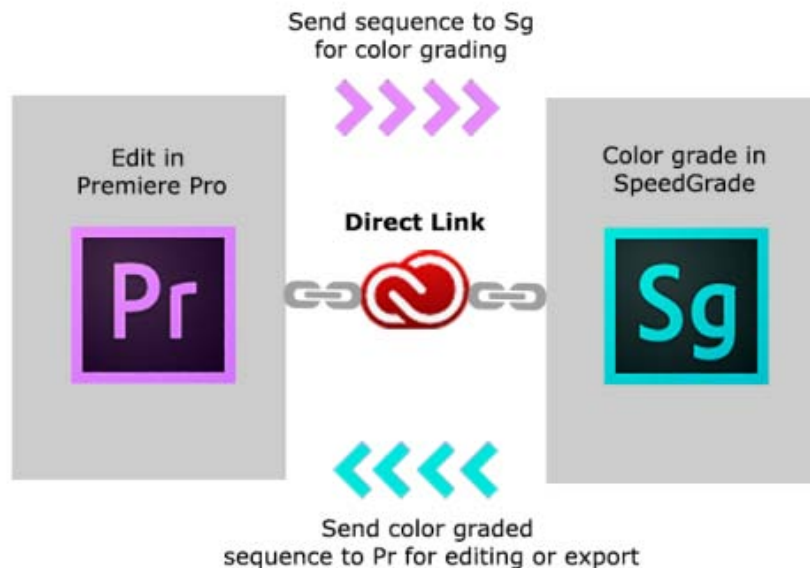
To achieve optimal performance when using Direct Link, use a NVIDIA CUDA graphics card with GPU acceleration on Windows. For more information about Adobe-certified NVIDIA graphics cards, see the [Tech specs](#).

Edit and grade Premiere Pro sequences with Direct Link

[To the top](#)

The Direct-Link workflow lets you roundtrip Premiere Pro projects between editing and grading without time-consuming or complex tasks like rendering and conforming.

When you send a project, which you had color-corrected using Premiere Pro, to Speedgrade using Direct Link, Speedgrade presents you with the custom Lumetri Color layer. This layer reflects all the color changes that you had made to your project in one layer without any custom controls. You can toggle on/off this feature as needed.



Premiere Pro-SpeedGrade Direct-Link workflow

Step 1: Select Premiere Pro sequence

Select the Premiere Pro sequence that you want to color grade.

Note:

Ensure that you have selected the sequence in the Timeline or Project panel.

Step 2: Send sequence to SpeedGrade using Direct Link

Using Direct Link, you can send a sequence from an open Premiere Pro project directly to SpeedGrade without exporting the project.

To use Direct Link, select File > Direct Link To Adobe SpeedGrade.

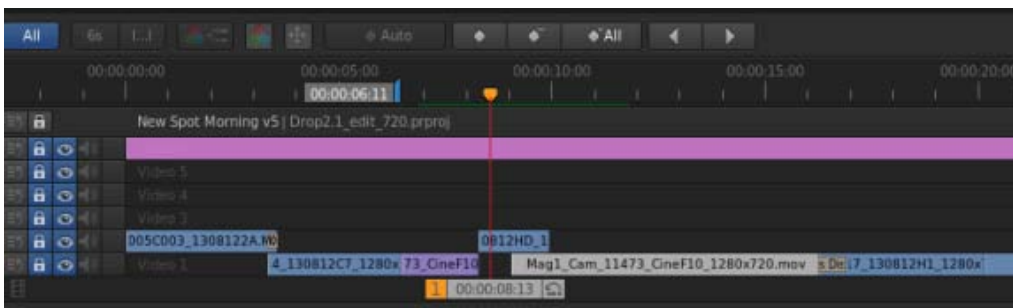
Step 3: Choose to open sequence in SpeedGrade

When you select the Direct-Link workflow, Premiere Pro prompts you to save changes to the project in Premiere Pro and open it in SpeedGrade. Click Yes.

Step 4: Selected sequence opens in SpeedGrade

Premiere Pro closes, and SpeedGrade opens the sequence in its Timeline, which uses the same familiar track layout as Premiere Pro.

In the SpeedGrade Timeline, you can see all the clip edit points, transitions, and layers.



Project Timeline in SpeedGrade

Step 5: Color grade the sequence using grading and mask tools

Within SpeedGrade, you can color grade the sequence using Looks and Masks. The Looks that you apply in SpeedGrade appear as Lumetri presets when you reopen the sequence in Premiere Pro.

If a Lumetri Look has already been applied in Premiere Pro, it's available in the SpeedGrade Timeline, where you can adjust its parameters.



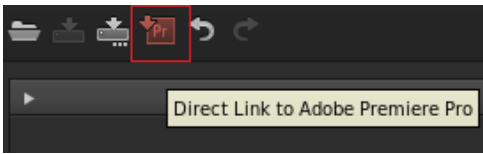
A. Premiere Pro project sequence B. Premiere Pro sequence color graded in SpeedGrade

The Direct-Link workflow has been designed to let you focus on the color correction and grading tasks when you are in SpeedGrade. Because of this focus, only the Color and Look tabs in SpeedGrade are available in the Direct-Link mode. For more details, see [Direct-Link workflow limitations](#).

Step 6: Send the color graded sequence to Premiere Pro for editing

When you finish color grading your sequence in SpeedGrade, save and reopen the sequence in Premiere Pro for final output or further editing.

Click the Direct Link to Adobe Premiere Pro icon in the upper left of the SpeedGrade user interface.



The color graded sequence opens in Premiere Pro with all color grading fully intact.

Color grading and masks applied in SpeedGrade are visible in Premiere Pro as Lumetri effects. In Premiere Pro, you can turn these Lumetri effects on or off for each clip and for each adjustment layer individually using the Effects Controls panel.

You continue editing or export your sequence for final output in Premiere Pro.

Open Premiere Pro projects directly in SpeedGrade

[To the top](#)

You can open native Premiere Pro projects directly in SpeedGrade, apply color grading changes, and reopen the project in Premiere Pro.

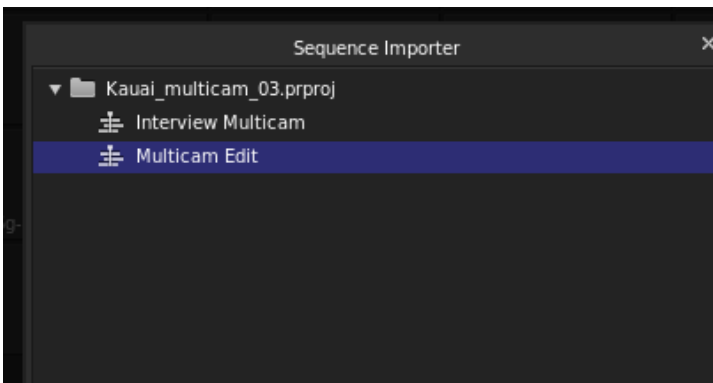
The SpeedGrade Welcome screen lets you:

- Open a recently accessed Premiere Pro project (.pproj)
- Open a Premiere Pro project (.pproj)
- Create a SpeedGrade project (.IRCP)

When you open a Premiere Pro project, the Sequence Importer dialog opens showing all the sequences contained in the project. Select a sequence to open.

Note:

SpeedGrade cannot open more than one Premiere Pro sequence at the same time.



Within SpeedGrade, you can apply primary and secondary color correction, apply Looks and Masks, and do all the required color grading.

Note:

You cannot send SpeedGrade (.IRCP) projects back to Premiere Pro. To use Direct Link, start with a Premiere Pro project (.pproj).

Some important points:

- From within SpeedGrade, you can view and adjust Premiere Pro adjustment layers, and also view any transitions applied to the sequence.
- All the color grading that you apply in SpeedGrade is available automatically in Premiere Pro. There is no need to export the .look files.

Working with offline media

When you open a Premiere Pro project with missing media files in SpeedGrade, you cannot link and locate the offline media like you would in Premiere Pro.

To relink the offline media, you must bring the project back to Premiere Pro.

Working with After Effects Compositions

There are several ways to use After Effects Compositions in your Premiere Pro project:

- Replace a clip in Premiere Pro with an After Effects Composition
- Link to an After Effects Composition using Adobe Dynamic Link
- Import an After Effects Composition (AEP file) into a Premiere Pro project

Irrespective of which method you use, you can open a Premiere Pro sequence containing After Effects Compositions directly in SpeedGrade. SpeedGrade opens the sequence in Direct-Link mode, from where you can color grade the compositions just as you would color grade any Premiere Pro sequence.

Limitations in Direct-Link mode

[To the top](#)

The Direct-Link workflow has been designed such that you focus only on the color correction and grading workflows within SpeedGrade.

Given this focus, there are specific things to consider while using SpeedGrade in the Direct-Link mode:

- The auto-save feature is turned off while using the Direct-Link mode.
- To use Direct Link, you start with a Premiere Pro project (.pproj). You cannot send SpeedGrade projects (.IRCP) to Premiere Pro in the Direct-Link mode.
- In the Direct-Link mode, you cannot render your Premiere Pro projects within SpeedGrade. You send the projects back to Premiere Pro for rendering. So, the Render and Results tabs are unavailable when using Direct Link.
- SpeedGrade can open only one Premiere Pro sequence at a time, and not multiple sequences at once. To open a different sequence in the project, open the Sequence Importer dialog by clicking  in the SpeedGrade Timeline.
- You cannot launch the Media Browser to browse through media, so the Media tab is unavailable when using Direct Link.
- You cannot add clips to the Premiere Pro sequence within SpeedGrade. Bring the project back to Premiere Pro to edit the sequence.

You cannot adjust audio or use the Pan & Scan functions. So, Stereo 3D, Audio, and Pan And Scan tabs are unavailable when using Direct Link.

- If you apply the Warp Stabilizer effect on a Premiere Pro sequence, ensure that the analysis is complete before sending the sequence to SpeedGrade using Direct Link. Otherwise, an error message appears.

Video tutorial

[To the top](#)



[How to make your video look like film](#)

Learn how to use Direct Link to roundtrip your projects to SpeedGrade for comprehensive color grading and applying preset film stock and camera looks.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

基本工作流程

[开始编辑之前](#)

[开始编辑](#)

[跨平台处理](#)

工作流程包括编辑视频的步骤，从导入或捕捉到最终输出。基本工作流程描述大多数项目需要执行的最常规步骤。特殊类型的工作流程（如 **P2** 工作流程或跨平台工作流程）描述每种类型特有的值得注意的设置、变化或问题。

在创建项目和第一个序列之前查看作品的整个工作流程，可帮助您针对该作品的需求优化 **Adobe Premiere Pro**。也可帮助您计划您的作品在任何特定步骤的特殊需求。例如，如果您在开始之前了解素材的参数，就能为您的作品选择最佳序列预设。

有关优化计算机系统、工作流程和 **Premiere Pro** 以便尽快完成工作所需的资源，[请参阅有关 After Effects 相关区域的此博客帖子](#)。

无论您使用 **Adobe Premiere Pro** 编辑广播、DVD 还是 **Web** 视频，都可能需要遵循类似如下概述的工作流程。有关 **Adobe** 推荐的基本工作流程教程，请滚动到此页面的底部。

[转到页首](#) 

开始编辑之前

开始在 **Premiere Pro** 中编辑之前，需要准备好待处理的素材。您可以拍摄自己的素材，或使用其他人已经拍好的素材。也可以使用图形、音频文件等等。

处理大部分项目都不需要脚本。不过，有时需要从脚本进行处理或编写脚本，尤其是对于戏剧性的项目。您可以使用 **Adobe Story** 编写自己的脚本和组织作品的详细信息。

可在拍摄时组织您的照片并记录注释。也可在拍摄时调整并监视素材，同时直接捕捉到驱动器中。

请务必记住，使用 **Adobe Premiere Pro** 进行编辑时不需要使用 **Adobe Story**。编写脚本并对组进行注释是可选的步骤，可帮助您在开始之前组织项目。

[转到页首](#) 

开始编辑

获取素材之后，请按照以下步骤开始使用 **Premiere Pro** 进行编辑。

1. 启动或打开项目

打开现有项目，或从 **Premiere Pro** 的“欢迎”屏幕启动一个新项目。

如果打开的是新项目，将启动“新建项目”对话框。在“新建项目”对话框中，可以指定项目文件的名称和位置、视频捕捉格式以及其他项目设置。（请参阅创建和更改项目。）在“新建项目”对话框中选择完设置之后，单击“确定”。

退出“新建项目”对话框之后，“新建序列”对话框即会出现。在此对话框中选择与素材设置匹配的序列预设。首先，打开摄像机类型文件夹，再打开帧速率文件夹（如有必要），然后单击预设。在此对话框底部指定序列的名称，然后单击“确定”。

如果需要帮助选择序列预设，请参阅此常见问题解答条目：[“如何选择正确的序列设置”](#)。

要打开现有项目，请在 **Premiere Pro**“欢迎”屏幕中单击“打开最近项目”下方的链接。单击此链接之后，项目即会启动。

2.捕捉和导入视频及音频

对于基于文件的资源，可使用媒体浏览器从计算机源导入任何主要媒体格式的文件。所捕捉或导入的每个文件将自动成为“项目”面板中的一个剪辑。

也可以使用“捕捉”面板，直接从摄像机或 **VTR** 捕捉素材。如果安装了适当的硬件，可以数字化和捕获从 **VHS** 到 **HDTV** 的其他格式。

也可以导入各种数字媒体，包括视频、音频和静止图像。**Premiere Pro** 也可导入 **Adobe® Illustrator®** 图片或 **Photoshop®** 图层文件，并可将 **After Effects®** 项目转换为一个无缝的集成工作流程。可创建合成媒体，如标准色条、颜色背景和倒计时。（请参阅关于捕捉和数字化。）

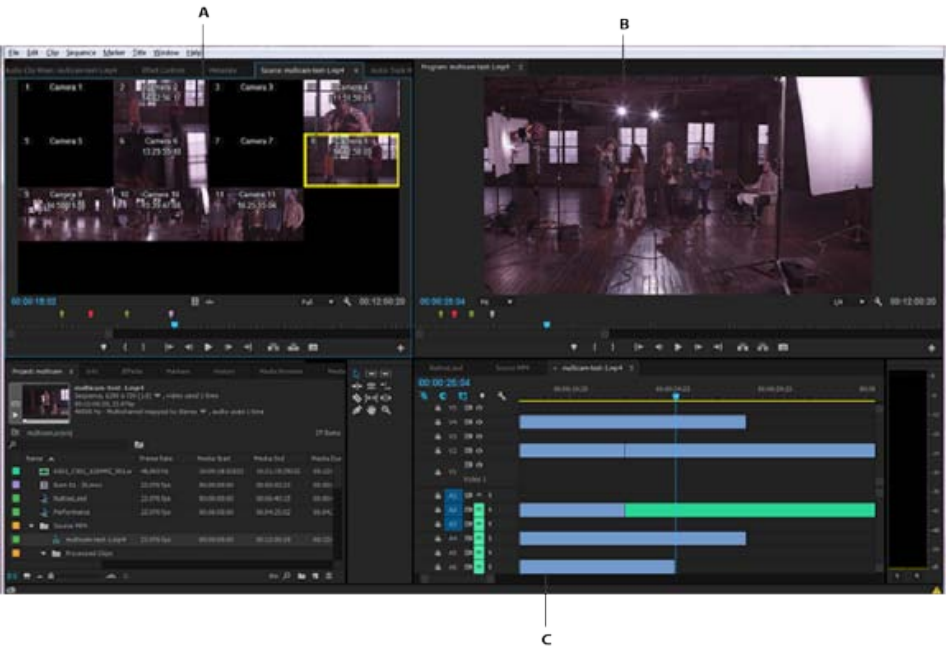
也可使用 **Adobe® Bridge** 来组织和查找媒体文件。然后使用 **Adobe Bridge** 中的“置入”命令直接将文件放入 **Premiere Pro** 中。

在“项目”面板中，可为素材添加标签，对其进行分类，并将其分组为若干个素材箱，以使复杂的项目条理化。可同时打开多个素材箱（各素材箱分别位于其自己的面板中），也可以嵌套素材箱（一个素材箱位于另一个素材箱内部）。使用“项目”面板的“图标”视图，可通过故事板方式排列剪辑，以形象化或快速组合序列。

注意：在捕捉或导入音频之前，确保“首选项”>“音频”>“默认音轨格式”的设置与所需声道格式匹配。

3.组合和优化序列

在将剪辑添加到序列之前，可以使用源监视器查看剪辑、设置编辑点及标记其他重要帧。为了方便起见，可将主剪辑拆分为任意多个子剪辑，且每个子剪辑均具有自己的入点和出点。可以查看详细的视频波形，并使用基于采样的精度对其进行编辑。



A：源监视器、B：节目监视器、C：“时间轴”面板

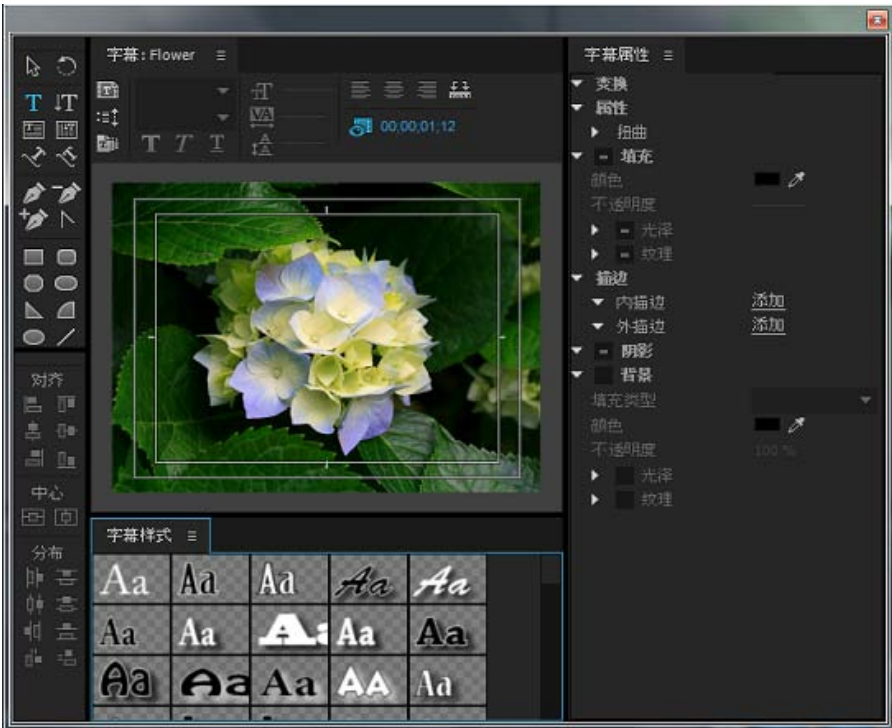
要将剪辑添加到“时间轴”面板的序列中，可将剪辑拖到其中或使用源监视器的“插入”或“覆盖”按钮。可自动将剪辑组合成一个序列，以反映其在“项目”面板中的顺序。可在节目监视器中查看所编辑的序列，或在所连接的电视监视器上观看全屏幕、全品质的视频。（请参阅“时间轴”面板和将剪辑添加到序列中。）

要优化序列，可使用上下文相关工具或“工具”面板中的工具处理“时间轴”面板中的剪辑。使用专门的修剪监视器来微调视各剪辑之间的剪切点。通过嵌套序列（即将一个序列用作另一个序列内的剪辑），可以创建无与伦比的

效果。

4.添加标题

使用 **Premiere Pro** 的全功能字幕创建时尚的静止图像标题、标题滚动或标题游动效果，以便于添加到视频之中。如果需要，可以修改提供的任何标题模板。和任何剪辑一样，您可以对序列中的标题进行编辑、淡化、动画或添加效果处理。（请参阅创建和编辑字幕。）



字幕

5.添加过渡和效果

“效果”面板包括广泛的过渡和效果列表，您可以将它们应用于序列中的剪辑。可使用“效果控件”面板调整这些效果，以及剪辑的运动、不透明度和可变速率伸展。通过“效果控件”面板，您可以使用传统的关键帧方法对剪辑的属性进行动画处理。调整过渡时，“效果控件”面板会显示特别针对该任务而设计的控件。也可以在“时间轴”面板中查看和调整过渡及剪辑的效果关键帧。（请参阅过渡概述：应用过渡和将效果应用于剪辑。）

6.混合音频

对于基于轨道的音频调整，音轨混合器可如实地模拟一个全功能音频混合板，提供完整的淡化和声像滑块、发送及效果。**Premiere Pro** 可实时保存您所做的调整。如果安装了支持的声卡，可通过调音台录制音频，或混合 5.1 环绕声音频。有关更多信息，请参阅混合音轨和剪辑。

7.导出

使用所选媒体交付编辑完的序列：磁带、DVD、蓝光光盘或影片文件。使用 **Adobe Media Encoder**，可根据观众的需求自定义 MPEG-2、MPEG-4、FLV 以及其他编解码器和格式的设置。有关更多信息，请参阅导出类型。

跨平台处理

可以跨计算机平台处理项目。例如，您可以在 **Windows** 上开始操作，然后继续在 **Mac OS** 上进行处理。但是，当项目从一个平台移到另一个平台时，有几项功能会发生变化。

序列设置 可在一个平台上创建项目，然后将其移到另一个平台。**Premiere Pro** 将为第二个平台设置等效的序列设置，但前提是存在等效设置。例如，您可以在 **Windows** 上创建包含 **DV** 捕捉和设备控制设置的 **DV** 项目。当您在 **Mac OS** 上打开此项目时，**Premiere Pro** 会设置相应的 **Mac DV** 捕捉和设备控制设置。保存项目即会保存这些 **Mac OS** 设置。如果之后又在 **Windows** 上打开此项目，**Premiere Pro** 会将这些设置转换成 **Windows** 设置。

效果 在 **Mac OS** 中可用的所有视频效果也适用于 **Windows**。如果在 **Mac** 上打开项目，则不可用于 **Mac** 的 **Windows** 效果将显示为脱机效果。在 **Premiere Pro** 帮助中，这些效果被指定为“仅限 **Windows**”。所有音频效果均可用于这两个平台。效果预设适用于这两个平台（除非预设应用于在给定平台上不可用的效果）。

Adobe Media Encoder 预设 在一个平台上创建的预设不可用于另一个平台。

预览文件 在一个平台上创建的预览文件不可用于另一个平台。在不同的平台上打开项目时，**Premiere Pro** 会重新渲染预览文件。然后在其原始平台上打开该项目时，**Premiere Pro** 仍会再次渲染预览文件。

高位深度文件 **Windows AVI** 文件（包含 10 位 4:2:2 未压缩视频 (v210) 或 8 位 4:2:2 未压缩视频 (UYVU)）在 **Mac OS** 上不受支持。

预览渲染 未渲染的非本机文件的回放质量不如这些文件在其本机平台上的回放质量那样高。例如，**AVI** 文件在 **Mac OS** 上回放的效果不如在 **Windows** 上回放的效果。**Premiere Pro** 会在当前平台上渲染非本机文件的预览文件。**Premiere Pro** 始终以本机格式渲染预览文件。时间轴中的红色栏指示哪些部分包含需要渲染的文件。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

Premiere Pro CC 中的键盘快捷键

Premiere Pro CC 默认键盘快捷键

- 查找键盘快捷键
- 自定义或加载键盘快捷键
- 将一台计算机上的键盘快捷键设置复制到另一台计算机上
- 为命令分配多个键盘快捷键
- 移除快捷键
- 打印键盘快捷键

许多命令具有等效的键盘快捷键，因此可最大程度减少使用鼠标操作的情况。也可创建或编辑键盘快捷键。

视频：键盘快捷键
了解如何使用节省时间的键盘快捷键和创建自定义键盘快捷键。（观看，7 分钟）

[转到页首](#)

Premiere Pro CC 默认键盘快捷键

结果	Windows	Mac OS
文件		
项目/作品...	Ctrl+Alt+N	Opt+Cmd+N
序列...	Ctrl+N	Cmd+N
素材箱		Cmd+/
标题...	Ctrl+T	Cmd+T
打开项目/作品...	Ctrl+O	Cmd+O
在 Adobe Bridge 中浏览...	Ctrl+Alt+O	Opt+Cmd+O
关闭项目	Ctrl+Shift+W	Shift+Cmd+W
关闭	Ctrl+W	Cmd+W
保存	Ctrl+S	Cmd+S
另存为...	Ctrl+Shift+S	Shift+Cmd+S
保存副本...	Ctrl+Alt+S	Opt+Cmd+S
捕捉...	F5	F5
批量捕捉...	F6	F6
从媒体浏览器导入	Ctrl+Alt+I	Opt+Cmd+I
导入...	Ctrl+I	Cmd+I
导出		
媒体...	Ctrl+M	Cmd+M
获取属性		

选择...	Ctrl+Shift+H	Shift+Cmd+H
退出	Ctrl+Q	
编辑		
撤销	Ctrl+Z	Cmd+Z
重做	Ctrl+Shift+Z	Shift+Cmd+Z
剪切	Ctrl+X	Cmd+X
复制	Ctrl+C	Cmd+C
粘贴	Ctrl+V	Cmd+V
粘贴插入	Ctrl+Shift+V	Shift+Cmd+V
粘贴属性	Ctrl+Alt+V	Opt+Cmd+V
清除	Delete	Forward Delete
波纹删除	Shift+Delete	Shift+Forward Delete
复制	Ctrl+Shift+/	Shift+Cmd+/
全选	Ctrl+A	Cmd+A
取消全选	Ctrl+Shift+A	Shift+Cmd+A
查找...	Ctrl+F	Cmd+F
编辑原始	Ctrl+E	Cmd+E
键盘快捷键	Ctrl+Alt+K	Cmd+Opt+K
剪辑		
制作子剪辑...	Ctrl+U	Cmd+U
音频声道...	Shift+G	Shift+G
速度/持续时间...	Ctrl+R	Cmd+R
插入	,	,
覆盖	.	.
启用	Shift+E	Shift+Cmd+E
链接	Ctrl+I	Cmd+I
编组	Ctrl+G	Cmd+G
取消编组	Ctrl+Shift+G	Shift+Cmd+G
序列		
在工作区中/入点到出点的范围内渲染效果	Enter	Return
匹配帧	F	F
反转匹配帧	Shift+R	Shift+R
添加编辑	Ctrl+K	Cmd+K
添加编辑到所有轨道	Ctrl+Shift+K	Shift+Cmd+K
修剪编辑	T	T
将选定编辑点扩展到播放指示器	E	E
应用视频过渡	Ctrl+D	Cmd+D
应用音频过渡	Ctrl+Shift+D	Shift+Cmd+D
应用默认过渡至选择项	Shift+D	Shift+D
提升	;	;
提取	'	'

放大	=	=
缩小	-	-
转至间隙		
序列中下一段	Shift+;	Shift+;
序列中上一段	Ctrl+Shift+;	Opt+;
对齐	S	S
标记		
标记入点	I	I
标记出点	O	O
标记剪辑	X	X
标记选择项	/	/
转到入点	Shift+I	Shift+I
转到出点	Shift+O	Shift+O
清除入点	Ctrl+Shift+I	Opt+I
清除出点	Ctrl+Shift+O	Opt+O
清除入点和出点	Ctrl+Shift+X	Opt+X
添加标记	M	M
转到下一标记	Shift+M	Shift+M
转到上一标记	Ctrl+Shift+M	Shift+Cmd+M
清除当前标记	Ctrl+Alt+M	Opt+M
清除所有标记	Ctrl+Alt+Shift+M	Opt+Cmd+M
文字对齐		
靠左	Ctrl+Shift+L	Shift+Cmd+L
居中	Ctrl+Shift+C	Shift+Cmd+C
靠右	Ctrl+Shift+R	Shift+Cmd+R
制表位...	Ctrl+Shift+T	Shift+Cmd+T
模板...	Ctrl+J	Cmd+J
选择		
上层的下一个对象	Ctrl+Alt+]	Opt+Cmd+]
下层的下一个对象	Ctrl+Alt+[	Opt+Cmd+[
排列		
移到最前	Ctrl+Shift+]	Shift+Cmd+]
前移	Ctrl+]	Cmd+]
移到最后	Ctrl+Shift+[	Shift+Cmd+[
后移	Ctrl+[	Cmd+[
窗口		
工作区		
重置当前工作区...	Alt+Shift+0	Opt+Shift+0
音频剪辑混合器	Shift+9	Shift+9
音频轨道混合器	Shift+6	Shift+6
效果控件	Shift+5	Shift+5
效果	Shift+7	Shift+7
媒体浏览器	Shift+8	Shift+8

节目监视器	Shift+4	Shift+4
项目	Shift+1	Shift+1
源监视器	Shift+2	Shift+2
时间轴	Shift+3	Shift+3
帮助		
Adobe Premiere Pro 帮助...	F1	F1
键盘...		
添加轨道以匹配源		
清除标识帧	Ctrl+Shift+P	Opt+P
切换到摄像机 1	Ctrl+1	Ctrl+1
切换到摄像机 2	Ctrl+2	Ctrl+2
切换到摄像机 3	Ctrl+3	Ctrl+3
切换到摄像机 4	Ctrl+4	Ctrl+4
切换到摄像机 5	Ctrl+5	Ctrl+5
切换到摄像机 6	Ctrl+6	Ctrl+6
切换到摄像机 7	Ctrl+7	Ctrl+7
切换到摄像机 8	Ctrl+8	Ctrl+8
切换到摄像机 9		Ctrl+9
降低剪辑音量	[	[
大幅降低剪辑音量	Shift+[	Shift+[
展开所有轨道	Shift+=	Shift+=
导出帧	Ctrl+Shift+E	Shift+E
将下一个编辑点扩展到播放指示器	Shift+W	Shift+W
将上一个编辑点扩展到播放指示器	Shift+Q	Shift+Q
面板		
调音台面板菜单		
显示/隐藏轨道...	Ctrl+Alt+T	Opt+Cmd+T
循环	Ctrl+L	Cmd+L
仅计量器输入	Ctrl+Shift+I	Ctrl+Shift+I
捕捉面板		
录制视频	V	V
录制音频	A	A
弹出	E	E
快进	F	F
转到入点	Q	Q
转到出点	W	W
录制	G	G
回退	R	R
逐帧后退	左	左
逐帧前进	右	右
停止	S	S

“效果控件”面板 菜单		
移除所选效果	Backspace	Delete
“效果”面板菜单		
新建自定义素材箱	Ctrl+/ 	Cmd+/
删除自定义项目	Backspace	Delete
“历史记录”面板菜单		
逐帧后退	左	左
逐帧前进	右	右
删除	Backspace	Delete
在源监视器中打开	Shift+O	Shift+O
父目录	Ctrl+向上键	Cmd+向上键
选择目录列表	Shift+向左键	Shift+向左键
选择媒体列表	Shift+向右键	Shift+向右键
循环	Ctrl+L	Cmd+L
播放	空格键	空格键
转到下一个编辑点	下	下
转到上一个编辑点	上	上
播放/停止切换	空格键	空格键
录制开/关切换	0	0
逐帧后退	左	左
逐帧前进	右	右
循环	Ctrl+L	Cmd+L
工具		
选择工具	V	V
轨道选择工具	A	A
波纹编辑工具	B	B
滚动编辑工具	N	N
比率拉伸工具	R	R
剃刀工具	C	C
外滑工具	Y	Y
内滑工具	U	U
钢笔工具	P	P
手形工具	H	H
缩放工具	Z	Z

多机位

结果	Windows	Mac OS
转到下一个编辑点	下	下
转到任意轨道上的下一个编辑点	Shift+向下键	Shift+向下键
转到上一个编辑点	上	上

转到任意轨道上的上一个编辑点	Shift+ 向上键	Shift+ 向上键
转到所选剪辑结束点	Shift+End	Shift+End
转到所选剪辑起始点	Shift+Home	Shift+Home
转到序列剪辑结束点	End	End
转到序列剪辑起始点	Home	Home
提高剪辑音量	]	]
大幅提高剪辑音量	Shift+]	Shift+]
最大化或恢复活动帧	Shift+`	Shift+`
最大化或在光标下恢复帧	`	`
最小化所有轨道	Shift+-	Shift+-
播放邻近区域	Shift+K	Shift+K
从入点播放到出点	Ctrl+Shift+ 空格键	Opt+K
通过预卷/过卷从入点播放到出点	Shift+ 空格键	Shift+ 空格键
从播放指示器播放到出点	Ctrl+ 空格键	Ctrl+ 空格键
播放-停止切换	空格键	SpaceRecord 画外音
显示嵌套的序列	Ctrl+Shift+F	Shift+T
波纹修剪下一个编辑点到播放指示器	W	W
波纹修剪上一个编辑点到播放指示器	Q	Q
选择摄像机 1	1	1
选择摄像机 2	2	2
选择摄像机 3	3	3
选择摄像机 4	4	4
选择摄像机 5	5	5
选择摄像机 6	6	6
选择摄像机 7	7	7
选择摄像机 8	8	8
选择摄像机 9	9	9
选择查找框	Shift+F	Shift+F
在播放指示器上选择剪辑	D	D
选择下一个剪辑	Ctrl+ 向下键	Cmd+ 向下键
选择下一个面板	Ctrl+Shift+.	Ctrl+Shift+.
选择上一个剪辑	Ctrl+ 向上键	Cmd+ 向上键

选择上一个面板	Ctrl+Shift+,	Ctrl+Shift+,
设置标识帧	Shift+P	Cmd+P
向左往复	J	J
向右往复	L	L
向左慢速往复	Shift+J	Shift+J
向右慢速往复	Shift+L	Shift+L
停止往复	K	K
逐帧后退	左	左
后退五帧 - 单位	Shift+ 向左键	Shift+ 向左键
逐帧前进	右	右
前进五帧 - 单位	Shift+ 向右键	Shift+ 向右键
切换所有音频目标	Ctrl+9	Cmd+9
切换所有源音频	Ctrl+Alt+9	Opt+Cmd+9
切换所有源视频	Ctrl+Alt+0	Opt+Cmd+0
切换所有视频目标	Ctrl+0	Cmd+0
在快速搜索期间开关音频	Shift+S	Shift+S
切换操纵面剪辑混合器模式		
全屏切换	Ctrl+`	Ctrl+`
切换多机位视图	Shift+0	Shift+0
切换修剪类型	Shift+T	Ctrl+T
向后修剪	Ctrl+向左键	Opt+向左键
大幅向后修剪	Ctrl+Shift+ 向左键	Opt+Shift+向左键
向前修剪	Ctrl+向右键	Opt+向右键
大幅向前修剪	Ctrl+Shift+ 向右键	Opt+Shift+向右键
修剪下一个编辑点到播放指示器	Ctrl+Alt+W	Opt+W
修剪上一个编辑点到播放指示器	Ctrl+Alt+Q	Opt+Q

“项目”面板

结果	Windows	Mac OS
工作区 1	Alt+Shift+1	Opt+Shift+1

工作区 2	Alt+Shift+2	Opt+Shift+2
工作区 3	Alt+Shift+3	Opt+Shift+3
工作区 4	Alt+Shift+4	Opt+Shift+4
工作区 5	Alt+Shift+5	Opt+Shift+5
工作区 6	Alt+Shift+6	Opt+Shift+6
工作区 7	Alt+Shift+7	Opt+Shift+7
工作区 8	Alt+Shift+8	Opt+Shift+8
工作区 9	Alt+Shift+9	Opt+Shift+9
缩放到序列	\	\
向上展开选择项	Shift+向上键	Shift+ 向上键
向下移动选择项	下	下
移动选择项到结尾	End	End
移动选择项到开始	Home	Home
向左移动选择项	左	左
移动选择项到下一页	Page Down	Page Down
移动选择项到上一页	Page Up	Page Up
向右移动选择项	右	右
向上移动选择项	上	上
下一列字段	Tab	Tab
下一行字段	Enter	Return
在源监视器中打开	Shift+O	Shift+O
上一列字段	Shift + Tab	Shift + Tab
上一行字段	Shift+Enter	Shift+Return
下一缩览图大小	Shift+]	Shift+]
上一缩览图大小	Shift+[	Shift+[
切换视图	Shift+\	Shift+\

“时间轴”面板

结果	Windows	Mac OS
添加剪辑标记	Ctrl+1	
清除选择项	Backspace	Delete

降低音频轨道高度	Alt+-	Opt+-
降低视频轨道高度	Ctrl+-	Cmd+-
增加音频轨道高度	Alt+=	Opt+=
增加视频轨道高度	Ctrl+=	Cmd+=
将所选剪辑向左轻移五帧	Alt+Shift+向左键	Shift+Cmd+向左键
将所选剪辑向左轻移一帧	Alt+向左键	Cmd+向左键
将所选剪辑向右轻移五帧	Alt+Shift+向右键	Shift+Cmd+向右键
将所选剪辑向右轻移一帧	Alt+向右键	Cmd+向右键
波纹删除	Alt+Backspace	Opt+Delete
设置工作区栏的入点	Alt+[	Opt+[
设置工作区栏的出点	Alt+]	Opt+]
显示下一屏幕	Page Down	Page Down
显示上一屏幕	Page Up	Page Up
将所选剪辑向左滑动五帧	Alt+Shift+,	Opt+Shift+,
将所选剪辑向左滑动一帧	Alt+,	Opt+,
将所选剪辑向右滑动五帧	Alt+Shift+.	Opt+Shift+.
将所选剪辑向右滑动一帧	Alt+.	Opt+.
将所选剪辑向左滑动五帧	Ctrl+Alt+Shift+向左键	Opt+Shift+Cmd+向左键
将所选剪辑向左滑动一帧	Ctrl+Alt+向左键	Opt+Cmd+向左键
将所选剪辑向右滑动五帧	Ctrl+Alt+Shift+向右键	Opt+Shift+Cmd+向右键
将所选剪辑向右滑动一帧	Ctrl+Alt+向右键	Opt+Cmd+向右键

字幕

结果	Windows	Mac OS
弧形工具	A	A
粗体	Ctrl+B	Cmd+B
将字偶间距减少五个单位	Alt+Shift+向左键	Opt+Shift+向左键
将字偶间距减少一个单位	Alt+向左键	Opt+向左键
将行距减少五个单位	Alt+Shift+向下键	Opt+Shift+向下键
将行距减少一个单位	Alt+向下键	Opt+向下键
将文字大小减少五磅	Ctrl+Alt+Shift+向左键	Opt+Shift+Cmd+向左键

将文字大小减少一磅	Ctrl+Alt+向左键	Opt+Cmd+向左键
椭圆工具	E	E
将字偶间距增加五个单位	Alt+Shift+向右键	Opt+Shift+向右键
将字偶间距增加一个单位	Alt+向右键	Opt+向右键
将行距增加五个单位	Alt+Shift+向上键	Opt+Shift+向上键
将行距增加一个单位	Alt+向上键	Opt+向上键
将文本大小增加五磅	Ctrl+Alt+Shift+向右键	Opt+Shift+Cmd+向右键
将文本大小增加一磅	Ctrl+Alt+向右键	Opt+Cmd+向右键
插入版权符号	Ctrl+Alt+Shift+C	Opt+Shift+Cmd+C
插入注册商标符号	Ctrl+Alt+Shift+R	Opt+Shift+Cmd+R
斜体	Ctrl+I	Cmd+I
直线工具	L	L
将选定对象向下微移五个像素	Shift+向下键	Shift+向下键
将选定对象向下微移一个像素	下	下
将选定对象向左微移五个像素	Shift+向左键	Shift+向左键
将选定对象向左微移一个像素	左	左
将选定对象向右微移五个像素	Shift+向右键	Shift+向右键
将选定对象向右微移一个像素	右	右
将选定对象向上微移五个像素	Shift+向上键	Shift+向上键
将选定对象向上微移一个像素	上	上
路径文字工具		
钢笔工具	P	P
将对象置于底端字幕安全边距内	Ctrl+Shift+D	Shift+Cmd+D
将对象置于左端字幕安全边距内	Ctrl+Shift+F	Shift+Cmd+F
将对象置于顶端字幕安全边距内	Ctrl+Shift+O	Shift+Cmd+O
矩形工具	R	R
旋转工具	O	O
选择工具	V	V
文字工具	T	T
下划线	Ctrl+U	Cmd+U
垂直文字工具	C	C
楔形工具	W	W

修剪监视器面板

结果	Windows	Mac OS
同时兼顾输出端和进入端	Alt+1	Opt+1
集中到进入端	Alt+3	Opt+3
集中到输出端	Alt+2	Opt+2
循环	Ctrl+L	Cmd+L
向后较大偏移修剪	Alt+Shift+向左键	Opt+Shift+向左键
向后修剪一帧	Alt+向左键	Opt+向左键
向前较大偏移修剪	Alt+Shift+向右键	Opt+Shift+向右键
向前修剪一帧	Alt+向右键	Opt+向右键

[转到页首](#)

查找键盘快捷键

通过执行以下任一操作，查找工具、按钮和菜单命令的键盘快捷键：

- 对于工具或按钮，将指针悬停在工具或按钮的上方，直至其工具提示出现。如果有键盘快捷键可用，它会出现于工具描述后的工具提示中。
- 对于菜单命令，可在命令的右侧查找键盘快捷键。
- 对于未显示在工具提示中或菜单上的最常用键盘快捷键，请参阅本文中的表格。如需默认快捷键和当前快捷键的完整列表，请选择“编辑”>“键盘快捷键”(Windows) 或 **Premiere Pro** >“键盘快捷键”(Mac OS)
- 使用“键盘自定义”对话框中的“搜索”字段，快速查找特定命令。

有关使用 **Adobe Premiere Pro** 中的 **Apple Final Cut Pro** 或 **Avid Media Composer** 键盘快捷键、自定义键盘快捷键以及将自定义键盘快捷键移至其他系统的信息，请参阅由 **Kevin Monahan** 和 **Karl Soule** 在 **AdobeTV** 创作的该视频。

[转到页首](#)

自定义或加载键盘快捷键

您可以将快捷键设置为与所使用的其他软件中的快捷键匹配。如果提供了其他键组，可以从“键盘自定义”对话框的“组”菜单中进行选择。

- 如需自定义键盘快捷键，请选择以下操作之一：
 - 在 **Windows** 中，选择“编辑”>“键盘快捷键”
 - 在 **Mac OS** 中，选择 **Premiere Pro** >“键盘快捷键”
- 在“键盘自定义”对话框中，从菜单中选择一个选项：

应用程序 显示位于菜单栏中的命令，这些命令按类别组织。

面板 显示与面板和菜单相关的命令。

工具 显示工具图标列表。

3. 在“命令”列中，查看要为其创建或更改快捷键的命令。如果需要，可单击类别名称旁的三角形来显示其所含的命令。
4. 单击项目的快捷键字段，将其选中。
5. 键入要用于项目的快捷键。如果所选快捷键已被使用，“键盘自定义”对话框会显示一个警告。
6. 执行以下操作之一：
 - 要清除某快捷键并将其返回到其原来所属的命令，请单击“撤消”。
 - 要跳到之前拥有该快捷键的命令，请单击“转到”。
 - 要仅删除所键入的快捷键，请单击“清除”。
 - 要重新输入之前键入的快捷键，可单击“重做”。
7. 重复该过程以输入所需数量的快捷键。完成后，单击“另存为”，键入“键组”的名称，然后单击“保存”。

注意：操作系统会保留一些命令。您无法将这些命令重新分配给 **Premiere Pro**。另外，不能分配数字小键盘上的加号 (+) 和减号 (-) 键，因为它们是输入相对时间码值时需要使用的键。但可以分配主键盘上的减号 (-) 键。

[转到页首](#)

将一台计算机上的键盘快捷键设置复制到另一台计算机上

使用 **Creative Cloud** 同步键盘快捷键设置

利用 **Premiere Pro CC** 的“同步设置”功能，可轻松快捷地在计算机之间同步键盘快捷键设置。使用“同步设置”，可将自有计算机上自定义的键盘快捷键设置上传到 **Creative Cloud**。随后，可将 **Creative Cloud** 上的键盘快捷键设置同步到任何其他计算机上。

更多信息，请参阅“使用 **Adobe Creative Cloud** 同步设置”。

注意：键盘快捷键同步仅适用于同样的平台，不能在 **Windows** 和 **Mac** 平台之间进行同步。即是说，在 **Windows** 系统中创建的键盘快捷键智能与 **Windows** 计算机同步。**Mac OS** 键盘快捷键仅与 **Mac OS** 计算机同步。

手动复制键盘快捷键

可将自定义键盘快捷键从一台计算机复制到另一台计算机，或者复制到计算机上的另一个位置。

1. 找到要复制到另一台计算机文件上的键盘快捷键文件 (.kys)。

自定义键盘快捷键文件的位置，取决于是否已在 **Premiere Pro CC** 中登录了 **Creative Cloud** 同步设置。

登录 **Creative Cloud** 同步设置

- Win: Users\[用户名]\Documents\Adobe\Premiere Pro\[版本号]\Profile-CreativeCloud-\Win\
- Mac: Users/[用户名]/Documents/Adobe/Premiere Pro/[版本号]/Profile-CreativeCloud-/Mac/

注销 **Creative Cloud** 同步设置

- Win: Users\[用户名]\Documents\Adobe\Premiere Pro\[版本号]\Profile-username\Win\

- Mac: Users/[用户名]/Documents/Adobe/Premiere Pro/[版本号]/Profile-username/Mac/

[版本号] 可以是 7.0 或 8.0

2. 复制键盘快捷键文件 (.kys) 并粘贴到所需的文件位置中。

要将键盘快捷键文件复制到到其他计算机上的某个位置，请将 .kys 文件复制到可移动驱动器（如 U 盘）上。然后，将 .kys 文件从可移动驱动器复制到新计算机中适当的位置。

[转到页首](#)

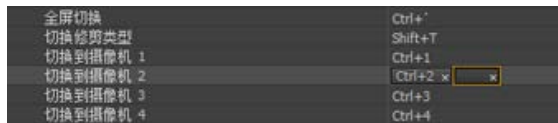
为命令分配多个键盘快捷键

可以为单个命令分配多个键盘快捷键。

“键盘快捷键”对话框会将键盘快捷键显示为可编辑的按钮，您可在其中更改、添加多个快捷键或删除快捷键。

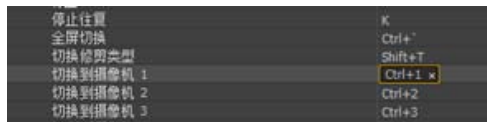
添加其他快捷键

要为某个命令添加其他快捷键，请单击现有快捷键的右侧。如果当前不存在快捷键，请单击快捷键列中的任意位置。随即会生成新的快捷键按钮，您可将快捷键输入其中。



编辑快捷键

要编辑快捷键，请单击快捷键列中的快捷键文本。文本将替换为一个可编辑的按钮。输入要使用的快捷键。如果您输入的快捷键已在使用中，将显示一条警告。



删除快捷键

要删除快捷键，请单击可编辑快捷键按钮中的“x”。

[转到页首](#)

移除快捷键

1. 执行以下操作之一：

- 在 Windows 中，选择“编辑”>“键盘快捷键”
- 在 Mac OS 中，选择 **Premiere Pro** >“键盘快捷键”

2. 执行以下操作之一：

- 要移除快捷键，可选择要移除的快捷键，然后单击“清除”。
- 要移除快捷键组，可从“组”菜单选择键组，然后单击“删除”。当警告对话框中出现提示时，单击“删除”以确认您的选择。

[转到页首](#)

打印键盘快捷键

许多编辑器都倾向于配备键盘快捷键文档，便于用户搜索和参考。**Premiere Pro** 提供了一种方式，可将键盘快捷键复制并粘贴到文档中，然后打印出来。另外，“帮助”文档中也存在类似的页面，用户可将其打印出来或保存为 PDF。

无论是复制并粘贴到文档中，打印 PDF，还是检视“键盘快捷键”对话框，都务必了解可映射到键盘的命令。通过添加新键盘快捷键，您可更多地使用键盘操作 workflow。

打印键盘快捷键电子表格

您可将来自“键盘自定义”对话框的键盘快捷键列表粘贴到文本文档中，形成类似于电子表格的形式，并可用其进行打印。复制和粘贴方法的优点在于，操作的同时，可复查自定义的键盘快捷键。如果选择“**Final Cut Pro**”、“**Avid Media Composer**”或“自定义键盘快捷键”，则这些键盘快捷键就会成为打印对象。

- 执行以下操作之一：
 - 按 **Ctrl+Shift**，然后选择“编辑”>“键盘快捷键”(Windows)。
 - 按 **Command+Shift**，然后选择 **Premiere Pro** >“键盘快捷键”(Mac OS)。
- 单击“剪贴板”按钮。
- 在文本编辑器或电子表格程序中建立一个新文档。
- 将剪贴板的内容粘贴至该文档中。
- 保存该文档，然后打印。

打印键盘快捷键的 PDF

您可以打印下列的“帮助”文章中的现有键盘快捷键 PDF：

Premiere Pro CC (Windows)

Premiere Pro CC (Mac)

在 **Web** 浏览器中打开键盘快捷键文章，并且打印。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

项目设置

创建和更改项目

[创建项目](#)

[检查项目设置](#)

[“项目设置”对话框](#)

[打开项目](#)

[删除项目文件](#)

[将项目移至其他计算机](#)

项目文件存储与序列和资源有关的信息，例如，捕捉、过渡和音频混合的设置。此外，项目文件还包含来自所有编辑决策的数据，例如，修剪剪辑的入点和出点以及每个效果的参数。当每个新项目开始时，**Premiere Pro** 会在您的硬盘上创建一个文件夹。默认情况下，此位置用于存储其所捕捉的文件、其所创建的预览和匹配音频以及项目文件本身。

对于您所创建的每个项目，**Premiere Pro** 都会创建一个项目文件。此文件包含您为项目中的每个序列选择的设置，以及有关项目中所使用的资源、编辑决策和效果的关键数据。

Premiere Pro 不会将视频、音频或静止图像文件存储在项目文件中，而只是存储对这些文件的引用，即剪辑（基于导入时该文件的文件名和位置）。如果您后来移动、重命名或删除了源文件，则当您下次打开项目时，**Premiere Pro** 便无法自动发现它。在这种情况下，**Premiere Pro** 会显示“此文件在哪里”对话框。

默认情况下，每个项目都包括一个“项目”面板。这用作项目中使用的剪辑的所有剪辑的存储区域。您可以使用“项目”面板的素材箱来组织项目的媒体和序列。

一个项目可以包含多个序列，项目中各序列的设置可以彼此不同。在单个项目中，可将单个段编辑为单独的序列，然后通过将这些段嵌套到更长的序列中将它们合并为最终程序。同样，可以在同一项目中存储一个序列的多个变体（作为单独的序列）。

注意：无需通过为同一视频程序创建不同的段或版本来保存项目的副本。只需在单个项目文件中创建新的或重复的序列。

[学习教程](#)

观看此教程，了解如何在 **Premiere Pro** 中创建项目并指定选项和常规项目设置。

[转到页首](#)

创建项目

项目可以包含多个序列，各序列的设置可以彼此不同。每次您创建新项目时，**Premiere Pro** 都会提示第一个序列的设置。但是，您可以取消此步骤以创建不包含任何序列的项目。

1. （可选）如果您计划从某一设备中捕捉视频，请使用 **IEEE 1394** 或 **SDI** 连接将该设备连接到您的计算机。然后打开该设备并执行以下操作之一：
 - 如果设备是摄像机，请将其设置为回放模式（可能标记为 **VTR** 或 **VCR**）。
 - 如果设备是磁带盒，请确保其输出设置正确。

注意：不要将摄像机设置为任何录制模式（可能标记为“摄像机”或“影片”）。

2. 在“欢迎”屏幕上选择“新建项目”（当 **Premiere Pro** 启动时会出现此屏幕），或在应用程序打开之后选择“文件”>“新建”>“项目”。
3. 浏览到用于保存项目文件的位置，命名项目，然后单击“确定”。

注意：尽可能指定以后不必更改的位置和名称。默认情况下，**Premiere Pro** 将渲染的预览、匹配的音频文件以及捕捉的音频和视频存储在用于存储项目的文件夹中。稍后移动项目文件可能还需要移动其关联文件。

4. 执行以下操作之一：

- 为项目的第一个序列选择预设或自定义其设置。有关更多信息，请参阅创建序列。然后单击“确定”。
- 要创建不带序列的项目，请单击“取消”。

5. （可选）如果您要更改 **Premiere Pro** 存储各种类型文件的位置，请指定暂存盘位置。请参阅指定暂存盘以提高系统性能。

注意：**Premiere Pro** 支持编辑标清和高清素材所需的高位深度（每声道位数大于 8 位）视频。

[转到页首](#)

检查项目设置

所有项目设置都将应用到整个项目，但在项目创建完之后，其中大多数设置无法进行更改。

当您开始在项目中工作之后，可以检查项目设置，但只能更改几项设置。可通过“项目设置”对话框访问这些设置。

1. 选择“项目”>“项目设置”>“常规”，或“项目”>“项目设置”>“暂存盘”。
2. 根据需要查看或更改设置。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#)

“项目设置”对话框

常规

视频渲染和回放 指定是否启用 **Mercury Playback Engine** 的软件或硬件功能。如果安装了合格的 **CUDA** 卡，将启用 **Mercury Playback Engine** 的硬件渲染和回放选项。有关 **CUDA**、**Mercury Playback Engine** 和 **Premiere Pro** 的更多信息，[请参阅有关 **Premiere Pro** 工作区域的此博客帖子](#)。

标题安全区域 指定将帧边缘的多少部分标记为标题安全区域，以使标题不会被电视机过扫描截断。当您单击源监视器或节目监视器的“安全边距”按钮时，标题安全区域会出现一个带十字线的矩形标记。通常假定标题所需的安全区域比动作宽。

动作安全区域 指定将帧边缘的多少部分标记为动作安全区域，以使动作不会被电视机过扫描截断。当您单击源监视器或节目监视器的“安全边距”按钮时，动作安全区域会出现一个矩形标记。

显示格式（视频和音频） 有关视频和音频显示格式的信息，请参阅序列预设和设置中“常规设置”下的相应条目。

捕捉格式 有关设置捕捉格式的信息，请参阅设置捕捉格式、首选项和轨道。

暂存盘

有关指定暂存盘的信息，请参阅指定暂存盘以提高系统性能。

[11](#)

打开项目

Premiere Pro for Windows 可以打开使用早期版本 **Premiere Pro** 或 **Adobe Premiere 6.x** 创建的项目文件。一次只能打开一个项目。要将一个项目的内容传递到另一个项目，请使用“导入”命令。

使用“自动保存”命令可自动将您项目的副本保存在 **Premiere Pro** 的“自动保存”文件夹中。

当您处理项目时，可能会遇到缺失文件的情况。可通过将脱机文件代替用作缺失文件的占位符继续工作。可使用脱机文件进行编辑，但必须在渲染影片之前使原始文件恢复在线。

要使文件在项目打开之后恢复在线，请使用“链接媒体”命令。您可以继续工作，而无需关闭和重新打开项目。

1. 选择“文件”>“打开项目”。
2. 浏览到项目文件并将其选中。
3. 选择“打开”。
4. 如果“此文件在哪里”对话框打开，请使用“搜索范围”字段定位此文件，或者在“此文件在哪里”对话框中选择以下选项之一：

查找 启动 **Windows** 资源管理器 (**Windows**) 或 **Finder** (**Mac OS**) 搜索功能。

将项目和资源移至其他计算机时，可在项目文件中编辑文件路径，以使 **Premiere Pro** 自动查找与项目关联的文件。在文本编辑器或 **XML** 编辑器（如 **Dreamweaver**）中打开 **PRPROJ** 文件。搜索项目在之前计算机中使用的文件路径。将其替换为新计算机上的文件路径。

跳过 会话持续期间将缺失文件替换为临时脱机剪辑。如果您关闭项目，然后又重新打开项目，会出现一个对话框，询问您是找到该文件还是再次跳过该文件。

全部跳过 和“跳过”一样，“全部跳过”将所有缺失文件替换为临时脱机文件。

注意：只有在您确定要修改项目中所有使用了缺失文件的实例时，才选择“跳过”或“全部跳过”。如果要保留缺失文件在项目中，但此时无法找到它，请改用“脱机”。

跳过预览 停止 **Premiere Pro** 搜索项目中已经渲染的任何预览文件。这可以让项目更快速地加载，但为了获得最佳回放性能，您可能需要渲染其部分序列。

脱机 将缺失文件替换为脱机剪辑（用于保留项目中的任意位置对缺失文件的全部引用的占位符）。与“跳过”创建的临时脱机剪辑不同，“脱机”生成的临时脱机剪辑会持续存在于会话之间，因此您不必在每次打开项目时都查找缺失文件。

全部脱机 与“脱机”一样，“全部脱机”将所有缺失文件替换为永久脱机文件。

注意：将源文件用作 **Premiere Pro** 项目中的剪辑时，如果未使用设备控制捕获它们并且您计划重新进行捕捉，请不要删除源文件。在提供最终影片之后，可以删除源文件。

删除项目文件

1. 在 **Windows** 资源管理器 (**Windows**) 或 **Finder** (**Mac OS**) 中，浏览到 **Premiere Pro** 项目文件并将其选中。项目文件的扩展名为 **.prproj**。
2. 按 **Delete** 键。

将项目移至其他计算机

要将项目移至另一台计算机以继续进行编辑，必须将项目的所有资源的副本以及项目文件移至另一台计算机。资源应保留其文件名和文件夹位置，以便 **Premiere Pro** 能自动找到它们并将其重新链接到项目中的相应剪辑。

同时确保您在第一台计算机上对项目使用的编解码器与第二台计算机上安装的编解码器相同。有关将项目及其资源移至其他计算机的更多信息，请参阅复制、转码或存档项目。

相关主题

- 序列预设和设置
- 创建序列
- 导入早期 **Premiere Pro** 项目
- 导入序列、剪辑列表、库和合成内容
- 跨平台工作流
- 复制、转码或存档项目

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

整合、转码和存档项目

[将项目复制到新位置](#)

[整合和存档项目](#)

[如何复制、转码或存档项目](#)

Premiere Pro 项目管理器可通过执行两项功能来促进高效的存档或转码工作流程：

- 将当前项目及其所有关联的媒体文件收集或复制到单个位置，以便于共享
- 整合项目所关联的各个文件并转码到单个编解码器中，以便于存档

 视频：存档项目

学习在一个位置收集您的媒体，然后将其转换为中间编解码器，用于归档或与其他团队合作。（观看，6 分钟）

[转到页首](#)

将项目复制到新位置

项目管理器可帮助您将项目收集到新位置。收集文件时，当前项目及其所有关联的媒体文件会被复制到单个存储位置。复制文件时不会转换文件。

当收集项目时，您可以指定新项目是否保留来自原始项目的任何未使用的剪辑。此外，通过仅使用在项目中创建和导出序列所需的媒体来降低存储要求。

您可以使用此工作流程收集存储在各个位置的项目源媒体文件，并将其复制到一个位置以便轻松共享。

[转到页首](#)

整合和存档项目

项目管理器可让您有效管理媒体和项目，尤其是具有许多剪辑和不同媒体格式的大型项目。

通过将项目和序列中的所有相关文件转码到中间或夹层编解码器，您可以轻松存档大型项目。

项目管理器提供多个选项，可根据用户定义的首选项将相关文件整合到夹层编解码器。整合文件时，项目管理器仅复制序列中使用的源素材的一部分并自动创建一个修剪的项目。

您可以将这个编解码器轻松存档，或者与其他团队和系统共享。可随时重新编辑 **Premiere Pro** 中的存档项目。

注意：早期版本 **Premiere Pro** 中提供的“新建修剪项目”选项功能包括在“整合并转码”选项中。也就是说，可以选择在存档项目时修剪媒体。

[转到页首](#)

如何复制、转码或存档项目

1. 选择“文件”>“项目管理器”。
2. 在“项目管理器”窗口中的“序列”下，选择您要选每个序列旁的复选框。要选中所有框，请按住 **Shift** 键并单击任何一个框。

注意：不会自动选择嵌套序列。如果要选择的序列包含嵌套序列，请确保您的选择包含这些

嵌套序列。

3. 可通过选择以下选项之一来复制或转码项目：

收集文件并复制到新位置 将用于所选序列的素材收集和复制到单个存储位置。

注意：项目管理器不收集和复制动态链接到 **Adobe Premiere Pro** 项目的 **After Effects** 合成。但是，它会将“动态链接”剪辑作为脱机剪辑保存在修剪项目中。

整合并转码 整合在所选序列中使用的素材并转码到单个编解码器以供存档。

- 匹配：将新建媒体的设置与序列设置、单个剪辑设置或预设匹配。

序列 使用所选序列的帧大小、帧速率、场类型和像素长宽比，然后将匹配剪辑转码到这些设置。

不匹配这些设置的剪辑只会复制，而不转码。

单个剪辑 使用该序列中单个剪辑的帧大小、帧速率、场类型和像素长宽比，然后利用单个剪辑的设置将其转码。

当无法匹配源时，只会复制剪辑，而不转码。例如，如果剪辑包含所选格式或预设不支持的属性。

预设 使用所选预设的帧大小、帧速率、场类型和像素长宽比，然后将所有剪辑转码到这些设置。

当无法匹配源时，只会复制剪辑，而不转码。

- 格式：可以从 **DNXHD** 格式或 **QuickTime** 格式的 **MXF OP1a** 文件中进行选择。
- 预设：根据所选的格式，显示适用的预设选项。

注意：唯一支持 **Alpha** 的预设是具有 **Alpha** 预设的 **GoPro CineForm**。所有其他预设拼合任何 **Alpha** 通道。

4. **Premiere Pro** 可创建基于以下选项链接到所选媒体的新项目文件。

注意：可用选项取决于您在上一步中选择的选项。

排除未使用剪辑 指定“项目管理器”将不包含或复制您未在原始项目中使用的媒体。

包含过渡帧 指定每个转码剪辑的入点之前和出点之后要保留的额外帧数。可以设置 **0** 到 **999** 帧的值。

例如，值为 **30** 时表示，在入点之前保留 **30** 个帧并在出现之后保留 **30** 个帧。过渡帧将用作额外的帧，以便在新项目中额外进行较小的编辑调整。

包含音频匹配文件 确保您在原始项目中匹配的音频仍在新项目中保持匹配。如果未选择此选项，新项目将占用较少的磁盘空间，但 **Premiere Pro** 会在您打开项目时重新匹配音频。只有在选择“收集文件并复制到新位置”时，此选项才可用。

将图像序列转换为剪辑 指定项目管理器将静止图像文件的序列转换为单个视频剪辑。其中，每个静止图像都成为视频的一帧。选择该选项通常可提高播放性能。

包含预览文件 指定在原始项目中渲染的效果仍在新项目中保持渲染。如果未选择此选项，新项目将占用较少的磁盘空间，但不会渲染效果。只有在选择“收集文件并复制到新位置”时，此选项才可用。

重命名媒体文件以匹配剪辑名 使用所捕捉剪辑的名称来重命名复制的素材文件。如果您从“项目”窗口中重命名了捕捉的剪辑并希望复制的素材文件具有相同名称，请选择此选项。（所导入的捕捉文件，尤其是使用场景检测捕捉的文件，可能不具有直观名称，因此您可能

希望从“项目”窗口中重命名它们。) 此选项可确保更新实际捕捉素材的文件名, 以反映“项目”窗口中的新名称, 从而大大简化素材文件的组织。对于 **MXF** 文件, 选择此选项不会更改文件 **XML** 中的“用户剪辑名”; 但将更改为修建项目复制的剪辑的文件名, 以匹配“项目”面板中显示的剪辑名。

将 **After Effects** 合成转换为剪辑 将项目中的任何 **After Effects** 合成转换为拼合视频剪辑。

如果项目包含动态链接的 **After Effect** 合成, 请选择该选项将合成拼合为一个视频剪辑。选择该选项的好处是甚至可以在未安装 **After Effects** 的系统上播放已转换的视频剪辑。

注意: 一旦将合成拼合到视频剪辑, 您无法在新创建的项目中编辑原始合成。但是您可以在使用 **Dynamic Link** 的源项目中编辑原始合成。

5. 目标路径 指定项目管理器保存您所指定文件的位置。单击“浏览”导航到一个非默认位置。当复制项目时, 项目管理器会创建一个名为“Copied_ [项目名称]”的文件夹, 并将项目、素材文件和其他指定文件复制到该文件夹。

在整合一个项目以进行转码时, 项目管理器会创建一个名为“Transcoded_ [项目名称]”的文件夹, 并将项目、素材文件和其他指定文件保存到该文件夹。

注意: 如果相同位置已存在名称与您正在复制或转码的项目相同的文件夹, 项目管理器会向该名称附加一个数字。例如, 同名的连续项目可能有“_001、_002、_003 和 _004...”等附加项。

6. 磁盘空间 显示当前项目文件大小和复制文件或整合文件估计大小之间的对比。单击“计算”可更新估算值。
7. 单击“确定”。

注意: 当复制文件或整合文件进行转码时, 项目管理器不会为来自 **P2** 源的媒体文件生成兼容 **P2** 的 **MXF** 文件结构。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导入素材

支持的文件格式

- 关于文件格式
- 支持的本机视频和音频格式
- 支持的本机摄像机格式
- 支持的音频文件格式
- 支持的静止图像和静止图像序列文件格式
- 支持的隐藏字幕和字幕文件格式
- 支持的视频项目文件格式

[转到页首](#)

关于文件格式

某些文件扩展名（如 MOV、AVI、MXF 和 F4V）是指容器文件格式，而不是特定的音频、视频或图像数据格式。容器文件可以包含使用各种压缩和编码方案编码的数据。Premiere Pro 可以导入这些容器文件，但是否能导入其中包含的数据，取决于安装的编解码器（尤其是解码器）。

通过安装其他的编解码器，您可以扩展 Premiere Pro 导入其他文件类型的能力。很多安装在操作系统（Windows 或 Mac OS）中的编解码器将用作 QuickTime 或 Video for Windows 格式内部的一个组件。请联系您的硬件或软件制造商，详细了解与您的特定设备或应用程序创建的文件配合使用的编解码器。

注意：要导入的视频和静止图像文件不得超过允许的最大尺寸。有关 Premiere Pro 中最大尺寸的更多信息，请参阅 [Premiere Pro 工作区域博客](#)。

[转到页首](#)

支持的本机视频和音频格式

Adobe Premiere Pro 为若干音频和视频格式提供支持，使您的后期制作工作流与最新的广播格式兼容。

格式	详细信息
3GP、3G2 (.3gp)	
Apple ProRes 64 位	仅在 Windows 上导入
ASF	Netshow（仅限 Windows）
AVI (.avi)	DV-AVI、Microsoft AVI Type 1 和 Type 2
DV (.dv)	Raw DV 流媒体、QuickTime 格式
DNxHD	在本机 MXF 和 QuickTime 包装器中受支持
F4V (.f4v)	仅导入
GIF (.gif)	动画 GIF
M1V	MPEG-1 视频文件
M2T	Sony HDV
M2TS	蓝光 BDAV MPEG-2 传输流、AVCHD
M4V	MPEG-4 视频文件
MOV	QuickTime 影片格式 注意：Windows 需要 QuickTime 播放器
MP4	QuickTime 影片、XDCAM EX

MPEG、MPE、MPG	MPEG-1、MPEG-2
M2V	兼容 DVD 的 MPEG-2
MTS	AVCHD
MXF	媒体交换格式 MXF 是支持的容器格式： • P2 影片：DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD、AVC-Intra 中 MXF 视频的 Panasonic Op-Atom 变体 • XDCAM HD 影片 • Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) • Avid MXF 影片 • 本机 Canon XF 注： 可在媒体浏览器中预览本机 <i>Canon XF</i> 文件，且支持使用元数据。
本机 MJPEG	1DC
VOB	
WMV	Windows Media，仅限 Windows 注：在通过 <i>DV</i> 设备预览 <i>Type 1 AVI</i> 剪辑之前先将其渲染。 要渲染 <i>Type1 AVI</i> 剪辑，可将其添加至 <i>DV</i> 项目中的序列，然后进行预览。

[转到页首](#)

支持的本机摄像机格式

Premiere Pro 允许您处理来自最新 DSLR 摄像机的各种本机媒体格式，而不用转码或重新打包文件。

此处列出的媒体格式均受支持，可使用 **Premiere Pro CC** 直接导入和编辑。所需的编解码器内置于 **Premiere Pro CC** 中，除非另有说明，否则在 **Mac OS** 和 **Windows** 系统上均受支持。

▶ ARRI AMIRA 摄像机
▶ Canon XF、Canon RAW
▶ CinemaDNG
▶ Panasonic AVC、P2 摄像机
▶ Phantom Cine 媒体
▶ RED 支持
▶ Sony 摄像机

 要了解有关直接处理本机摄像机格式的更多信息，请参阅[此视频教程](#)。

[转到页首](#)

支持的音频文件格式

格式	详细信息

AAC	
AC3	包括 5.1 环绕声
AIFF、AIF	
ASND	Adobe 声音文档
AVI	Video for Windows
BWF	广播波形格式
M4A	MPEG-4 音频
mp3	MP3 音频
MPEG、MPG	MPEG 影片
MOV	QuickTime; 需要 QuickTime 播放器
MXF	媒体交换格式 MXF 是支持的容器格式： • P2 影片：MXF 的 Panasonic Op-Atom 变体（DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD、AVC-Intra 中含视频） • XDCAM HD 影片 • Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) • Avid MXF 影片
WMA	Windows Media Audio（仅限 Windows）
WAV	Windows 波形

[转到页首](#)

支持的静止图像和静止图像序列文件格式

Premiere Pro 支持 8 bpc（每像素 4 字节）和 16 bpc（每像素 8 字节）的静止图像文件。

格式	详细信息
AI、EPS	
BMP、DIB、RLE	
DPX	
EPS	
GIF	
ICO	图标文件（仅限 Windows）
JPEG	JPE、JPG、JFIF
PICT	
PNG	
PSD	
PSQ	Adobe Premiere 6 故事板
PTL、PRTL	Adobe Premiere 字幕
TGA、ICB、VDA、VST	
TIF	

[转到页首](#)

支持的隐藏字幕和字幕文件格式

格式	详细信息
DFXP	分布格式交换配置文件
MCC	MacCaption VANC
SCC	Scenarist 隐藏字幕文件
STL	EBU N19 字幕文件
XML	W3C/SMPTE/EBU 定时文本文件

[转到页首](#) ¹

支持的视频项目文件格式

格式	详细信息
AAF	高级创作格式
AEP、AEPX	After Effects 项目
CSV、PBL、TXT、TAB	批处理列表
EDL	CMX3600 EDL
PLB	Adobe Premiere 6.x 素材箱（仅限 Windows）
PREL	Adobe Premiere Elements 项目（仅限 Windows）
PRPROJ	Premiere Pro 项目
PSQ	Adobe Premiere 6.x 故事板（仅限 Windows）
XML	FCP XML

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

传输和导入文件

- 支持的文件格式
- 关于传输文件
- 关于导入文件
- 使用媒体浏览器导入文件
- 使用“导入”命令导入文件
- 使用 **Adobe Bridge** 导入文件
 - 从 **Adobe Premiere Pro** 启动 **Adobe Bridge**
 - 从 **Adobe Bridge** 导入文件
- 通道支持

[转到页首](#)

支持的文件格式

Premiere Pro 可以导入许多视频和音频格式。**Premiere Pro** 可以导入以下所列格式的文件，但前提是已经在本地安装用于生成特定文件的编解码器。这些软件模块中的大多数都会随 **Premiere Pro** 自动安装。

有关 **Premiere Pro** 支持的导入文件格式的列表，请参阅[支持的文件格式](#)。

[转到页首](#)

关于传输文件

从其他计算机传输项目

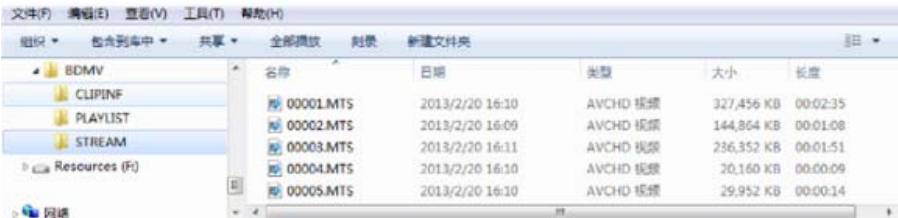
当将项目文件（如 **After Effects** 项目文件、**Premiere Pro** 项目文件或 **Final Cut Pro** 项目文件）从其他计算机传输到将这些项目文件导入 **Premiere Pro** 时的计算机时，应确保同时传输与项目文件关联的所有资源。将项目文件及其相关资源保留在目标计算机上与源计算机上的相应文件夹名称和结构相同的文件夹中。

从基于文件的媒体传输资源

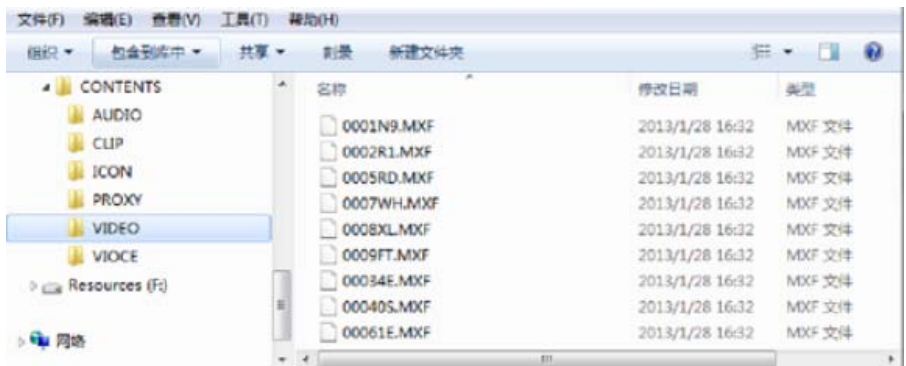
可以编辑驻留在基于文件的媒体（如 P2 卡、XDCAM 磁带、SxS 卡或 DVD）上的资源。但是，如果先将资源传输到本地硬盘中，**Premiere Pro** 执行速度就会更快。使用 **Windows** 文件资源管理器 (**Windows**) 或 **Finder** (**Mac OS**) 从基于文件的采集媒体传输文件。然后将硬盘上的文件导入 **Premiere Pro** 项目。

将文件从基于文件的媒体传输到硬盘时，传输包含所有相关文件文件夹及其所有子文件夹。请保持文件夹结构完整无缺。例如，从基于 **AVCHD** 文件的媒体传输文件时，传输 **BDMV** 文件夹及其所有内容。从 **DVCPRO HD** 媒体传输文件时，传输 **CONTENTS** 文件夹及其所有内容。从 **XDCAM EX** 媒体传输文件时，传输 **BPAV** 文件夹及其所有内容。从 **DVD** 传输文件时，传输 **VIDEO_TS** 文件夹的所有内容，如果存在的话，还要传输 **AUDIO_TS** 文件夹的所有内容。

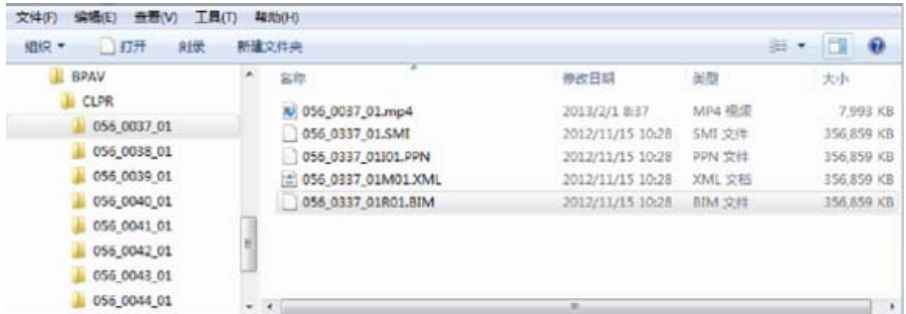
使用项目暂存盘设置将视频文件从基于文件的媒体传输到为捕捉的视频指定的相同文件夹中。



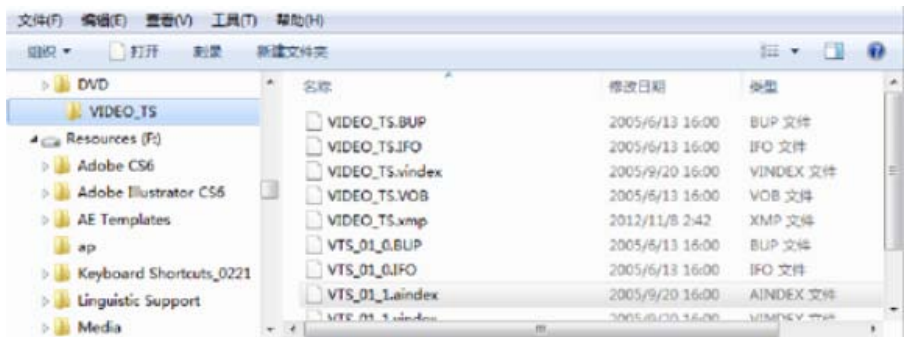
AVCHD 资源的文件夹结构



DVCPro HD 资源的文件夹结构



XDCAM EX 资源的文件夹结构



DVD 视频资源的文件夹结构

关于导入文件

导入与捕捉不同。“导入”命令是将硬盘或连接的其他存储设备中的已有文件引入项目中。导入文件之后，这些文件便可供 **Premiere Pro** 项目使用。**Premiere Pro** 支持导入许多类型的视频、静止图像和音频。最后，可以从 **After Effects** 导出 **Premiere Pro** 项目并将其导入 **Premiere Pro**。可以将各种文件格式的视频、音频和静止文件导入 **Premiere Pro** 项目。可以导入单个文件、多个文件或整个文件夹。帧大小不得超过 16 兆像素。对于跨越剪辑，请务必通过媒体浏览器导入这些剪辑，而不要通过“文件”菜单导入。

如果用来创建图片的软件不允许指定像素作为度量单位，请试着指定点。

有关导入、标记然后导出文件的基本教程，请参阅 **Clay Asbury** 提供的[此视频](#)。

在 **Premiere Pro** 中，可使用媒体浏览器或“导入”命令导入文件。也可以使用 **Adobe Bridge** 将文件放入 **Premiere Pro**。

对于某些类型的文件，**Premiere Pro** 会为其建立索引；对于其他类型的文件，它会先导入文件然后再进行转码。只有在这些过程完成之后，您才能完全编辑这些类型。在完全建立索引或转码之前，剪辑的文件名会一直以斜体形式显示在“项目”面板中。

要导入非 **Premiere Pro** 本机支持的文件，请安装适当的捕捉卡或第三方增效工具软件。有关更多信息，请查阅与安装的卡或增效工具一起提供的手册。

也可以通过将文件和文件夹从 **Windows 资源管理器 (Windows)** 或 **Finder (Mac OS)** 拖入“项目”面板，导入文件和文件夹。在 **Windows Vista** 上，如果激活用户帐户控制 (UAC)，**Windows** 将禁用从 **Windows 资源管理器** 或任何程序拖放到以“管理员”模式运行的程序。以“管理员”模式运行 **Premiere Pro** 可实现增效工具激活、特殊磁盘访问以及网络权限。要在以“管理员”模式运行 **Premiere Pro** 时启用拖放功能，请禁用 UAC。在 **Windows** 控制面板中，选择“用户帐户”。对选定的用户禁用 UAC。

[转到页首](#)

使用媒体浏览器导入文件

媒体浏览器可以轻松地浏览文件并按文件类型进行查找。与“导入”对话框不同，媒体浏览器可以像任何其他面板一样保留为打开和停靠状态。您也可以在同一工作区中导入多个媒体浏览器面板，然后编辑或重复使用来自不同项目的现有剪辑。

媒体浏览器可让您在编辑时迅速访问所有资源。此外，您还可以使用媒体浏览器导入从视频存储媒体（如 P2 卡、SxS 卡、XDCAM 磁盘和 DVD）复制的剪辑。在导入资源时，**Premiere Pro** 会将其保留在当前位置，并在指向它的“项目”面板中创建一个剪辑。默认情况下，**Premiere Pro** 会将 XMP 文件写入媒体文件所在的目录，但您可以在“首选项”中关闭此行为。为实现最佳性能，可先将文件从基于文件的媒体传输到本地硬盘。然后，将文件从硬盘导入 **Premiere Pro** 项目。

1. 选择“窗口”>“媒体浏览器”。
2. 要浏览到所需的文件，请执行以下操作之一：
 - 要打开最近打开的文件夹，请单击“最近目录”菜单中的三角形并选择相应的文件夹。
 - 在媒体浏览器中的硬盘驱动器和文件夹列表中，单击文件夹名称旁边的三角形以打开相应文件夹。
3. 要仅查看特定类型的文件，请单击“文件类型”菜单中的三角形并选择一种文件类型。要选择其他类型，请再次打开此菜单并选择另一个。重复此过程，直至选择了所有所需的类型。
4. 从文件列表中选择一个或多个文件。要选择多个非连续文件，请按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 相应的文件名。要选择多个连续文件，请按住 **Shift** 键并单击相应的文件名。
5. 执行以下操作之一：
 - 选择“文件”>“从浏览器导入”或右键单击媒体浏览器中的文件并选择“导入”。或者，可以将文件从媒体浏览器拖动到“项目”面板，或将文件从媒体浏览器拖到“时间轴”。

媒体浏览器即会将文件导入“项目”面板。

- 在媒体浏览器中右键单击相应的文件并选择“在源监视器中打开”。或者，在媒体浏览器中双击相应的文件以在源监视器中打开此文件。

媒体浏览器即会在源监视器中打开此文件。

[转到页首](#)

使用“导入”命令导入文件

注意：虽然您可以直接从与计算机相连的基于文件的媒体导入剪辑，但最好先将剪辑从这些媒体传输到硬盘，然后再从硬盘导入剪辑。

- 选择“文件”>“导入”。可以选择多个文件。
- 要导入最近导入的文件，请选择“文件”>“导入最近使用的文件”>“[文件名]”。（如果已重置 **Premiere Pro** 首选项，则文件名不会显示出来。）
- 要导入文件的文件夹，请选择“文件”>“导入”。找到并选择相应文件夹，然后单击“导入文件夹”。文件夹及其内容即会作为新的素材箱添加到“项目”面板中。
- 有关将编号的静止图像序列作为剪辑导入的说明，请参阅[将编号的静止图像序列作为一个剪辑导入](#)。

[转到页首](#)

使用 Adobe Bridge 导入文件

可以从 **Adobe Bridge** 将文件导入 **Premiere Pro**。

从 Adobe Premiere Pro 启动 Adobe Bridge

- 执行以下操作之一：
 - 选择“文件”>“在 Adobe Bridge 中浏览”。
 - 在“项目”面板中选择文件，然后选择“文件”>“在 Adobe Bridge 中显示”。

从 Adobe Bridge 导入文件

1. 从 Premiere Pro 启动 Adobe Bridge。
2. 在 Adobe Bridge 中双击该剪辑。

Premiere Pro 即将剪辑导入“项目”面板。

也可以直接将剪辑从“Adobe Bridge 内容”面板拖入“Premiere Pro 项目”面板。

[转到页首](#)

通道支持

Premiere Pro 支持 4 通道资源。渲染管道中的每个已处理像素均使用 4 个通道。当 Premiere Pro 处理诸如 DV、HDV 或 MPEG 素材的 3 通道资源时，Premiere Pro 会自动将其转换为 4 通道资源。向资源添加效果或过渡时，Premiere Pro 会对 3 通道资源进行转换。

Premiere Pro 支持 10 位颜色深度，有时非常适用于编辑标准素材和高清素材。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导入序列、剪辑列表、库和合成内容

导入早期 **Premiere Pro** 项目

从 **Premiere Pro** 项目导入选定的序列

导入 **Premiere Elements** 项目（仅限 **Windows**）

导入库（仅限 **Windows**）

导入 **After Effects** 合成图像

导入 **CMX3600 EDL** 项目

[转到页首](#)

导入早期 **Premiere Pro** 项目

在 Mac OS 或 Windows 上，可以添加使用 **Premiere Pro** 早期版本创建的项目内容。另外，在 Windows 上，可以导入使用早期版本 **Premiere Pro**、**Premiere 6.0** 或 **6.5** 创建的项目。所导入项目的剪辑和序列将添加到“项目”面板中以所导入项目名称命名的素材箱中。新素材箱将继续保留所导入项目的素材箱层次结构。取消的过渡和效果将不再保留。将项目导入另一个具有不同时基或音频采样率的项目时要小心，因为这些差异可能会影响编辑定位和音频质量。

将项目导入另一个项目是传输其完整序列和剪辑信息的唯一途径。

另外，在 **Premiere Pro for Mac OS** 中，可以打开使用 **Premiere Pro for Windows** 创建的项目，包括可能已从早期版本导入的任意内容。

注意：在 **Adobe Premiere** 的早期版本中，故事板存储在单独的文件中，而与项目文件无关。**Premiere Pro** 包含“项目”面板中的所有故事板功能。在 **Windows** 中，可以通过选择“文件”>“导入”导入在早期版本中创建的故事板文件。

[转到页首](#)

从 **Premiere Pro** 项目导入选定的序列

可以导入从其他 **Premiere Pro** 项目中选择一个或多个序列。

要使序列的资源轻松地随该序列一起导入，请首先对该序列所属的项目进行整合。通过“项目管理器”收集文件并将其复制到一个新位置。

1. 选择“文件”>“导入”，然后浏览至包含所需序列的项目文件并进行选择。
2. 单击“打开”。
3. 在“导入项目”对话框中，选择要导入整个项目还是只导入选定的序列，然后单击“确定”。
4. 在“导入 **Premiere Pro** 序列”对话框中，选择要导入的每个序列，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

导入 **Premiere Elements** 项目（仅限 **Windows**）

1. 选择“文件”>“打开项目”。
2. 浏览至 **Adobe Premiere Elements** 项目文件（文件扩展名为 **PREL**）。
3. 单击“打开”。

Premiere Pro 即将 **Premiere Elements** 项目文件转换为 **Premiere Pro** 项目文件。

[转到页首](#)

导入库（仅限 **Windows**）

Adobe Premiere 6.5 支持容器，也称为 库，用来以文件形式存储来自一个或多个项目的剪辑。库 (PLB) 文件独立于任何项目文件。虽然 Premiere Pro 不直接支持库，但是它允许导入 PLB 库文件（仅限于在 Windows 中）。将库导入 Premiere Pro 项目时，库将转换为素材箱。要存储一组剪辑以使其可供其他项目使用，只需保存包含这些剪辑的项目并将该项目导入其他项目即可。

[转到页首](#)

导入 After Effects 合成图像

与任何其他支持的文件类型一样，可以通过使用“文件”>“导入”命令导入 After Effects 合成图像。可以从 After Effects 导出 Premiere Pro 项目文件，然后打开该文件以在 Premiere Pro 中进行编辑。也可以在 Premiere Pro 与 After Effects 之间复制并粘贴图层和资源。

使用 Adobe Dynamic Link，可以创建或导入 After Effects 合成。也可以在 Premiere Pro 时间轴中选择剪辑，然后通过 Adobe Dynamic Link 将这些剪辑替换为 After Effects 合成图像。通过 Adobe Dynamic Link，可以使在任一应用程序中对某一文件所做的更改立即显示在两个应用程序，而无需渲染。

要将 After Effects 项目从其他计算机移至运行 Premiere Pro 的计算机，请务必移动所有与 After Effects 项目关联的文件。

导入 After Effects 合成图像

1. 执行以下操作之一：

- 选择“文件”>“导入”，并浏览到所需的 AEP 文件。
- 选择“文件”>“Adobe Dynamic Link”>“导入 After Effects 合成”。

2. 选择 AEP 文件，然后单击“打开”。

如果 After Effects 项目包含多个合成图像，“导入 After Effects 合成图像”对话框会打开。

3. 选择一个或多个合成图像。按住 Shift 键并单击可选择连续的合成图像。按住 Ctrl 键并单击 (Windows) 或按住 Command 键并单击 (Mac OS) 可选择不连续的剪辑。

Premiere Pro 会导入选定的 After Effects 合成图像并将其放入“项目”面板中。如果选择了多个合成图像，Premiere Pro 会使用 AEP 文件的名称创建一个素材箱，并将合成图像放入该素材箱内。

[转到页首](#)

导入 CMX3600 EDL 项目

可以导入 EDL 文件格式的项目文件。

1. 选择“文件”>“导入”，然后浏览至包含所需 EDL 文件的项目文件并将其选中。
2. 单击“打开”。

Adobe 其他推荐内容

- 在 After Effects 与 Premiere Pro 之间复制和粘贴

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导入静止图像

导入之前准备静止图像

导入 **Photoshop** 和 **Illustrator** 文件

以图像序列的形式导入图像

调整导入图像的大小

可将单个静止图像导入 **Premiere Pro** 或以序列的形式导入一系列静止图像。可从 **Adobe** 应用程序（例如 **Photoshop** 和 **Illustrator**）导入静止图像。有关 **Premiere Pro** 导入的静止图像格式的信息，请参阅[支持导入的文件格式](#)。

导入的静止图像将使用在“静止图像首选项”中指定的持续时间。可更改序列中静止图像的持续时间。

可为静止图像和影片导入的最大帧大小为 256 百万像素，在纵横方向上的最大尺寸为 32,768 像素。有关详细信息，请参阅 **Premiere Pro** 工作区博客上的[此文章](#)。

[转到页首](#)

导入之前准备静止图像

在将静止图像导入 **Premiere Pro** 之前，尽量做好充分准备，以减少渲染时间。通常，更方便、更快速的做法是在文件的原始应用程序中准备该文件。考虑执行以下操作：

- 确保文件格式受您要使用的操作系统支持。
- 将像素大小设置为将在 **Premiere Pro** 中使用的分辨率。如果您要使图像随时间缩放，请对图像大小进行设置，以提供有关图像在项目中的最大大小的足够细节。
- 为获得最佳效果，在创建文件时应使文件的帧大小至少与项目的帧大小一样大，这样您就不必在 **Premiere Pro** 中放大图像。将图像放大可能会损失锐度。如果您要放大图像，则在准备该图像时要使图像的帧大小大于项目的帧大小。例如，如果要将图像放大 200%，应在导入之前先将图像的帧大小设置为项目帧大小的两倍。
- 裁剪不想显示在 **Premiere Pro** 中的图像部分。
- 如果要区域指定为透明，请创建 **Alpha** 通道或使用诸如 **Photoshop** 或 **Illustrator** 应用程序中的透明度工具。
- 如果最终输出将显示在标准电视屏幕上，请避免对图像或文本使用细水平线（如 1 像素线）。这些线可能会因隔行而闪烁。如果必须使用细线，请添加轻微的模糊，以使这些细线显示在两个视频场中。请参阅[隔行视频](#)、[非隔行视频](#)以及[逐行扫描](#)。
- 使用正确的命名约定保存文件。例如，如果要在 **Windows** 中将文件导入 **Premiere Pro**，请使用包含 3 个字符的文件扩展名。
- 在支持色彩管理的应用程序（如 **Photoshop**）中准备静止图像时，如果在适合视频的色彩空间（如 **sRGB** 或 **NTSC RGB**）中准备图像，应用程序与 **Premiere Pro** 之间的颜色可能会更具有一致性。

[转到页首](#)

导入 **Photoshop** 和 **Illustrator** 文件

可以从 **Adobe Photoshop 3.0** 或更高版本导入文件，也可以从 **Adobe Illustrator** 导入文件。可以控制分层文件的导入方式。将非拼合文件导入 **Premiere Pro** 时，文件的空白（透明）区域将是透明的，因为透明度存储为 **Alpha** 通道。这样您就可以导入图形并将其叠加在其他轨道中的剪辑之上，而无需付出额外的努力。

您可以通过以下方式导入分层的 **Photoshop** 文件：将选定图层作为单个剪辑导入素材箱、将选定图层作为单个剪辑导入素材箱和序列或者将选定图层合并成单个视频剪辑。

此外，可以导入包含视频或动画的 **Photoshop** 文件，前提是这些文件已从 **Photoshop** 中保存在时间轴动画模式下。

注意：从 **Photoshop** 合成图像移入 **Premiere Pro** 项目的各个图层可能不会按预期的效果显示出来。

导入分层的 **Photoshop** 文件

当导入以 **Photoshop** 文件格式保存的分层文件时，可以在“导入分层文件”对话框中选择如何导入图层。

注意：某些 *Photoshop* 图层属性不受支持，例如特殊混合模式以及“挖空”选项。为了获得最佳效果，请使用 *Photoshop* 中的基本透明度和不透明度。*Adobe Premiere Pro* 支持大多数 *Photoshop* 混合模式。

Premiere Pro 会导入在原始文件中应用的属性，包括位置、不透明度、可见性、透明度（Alpha 通道）、图层蒙版、调整图层、普通图层效果、图层剪切路径、矢量蒙版以及剪切组。**Photoshop** 会将白色背景导出为白色不透明背景，而将棋盘背景导出为透明的 Alpha 通道（如果导出为支持 Alpha 通道的格式）。

通过“导入分层的 **Photoshop** 文件”功能，可方便地使用在 **Photoshop** 中创建的图形。当 **Premiere Pro** 将 **Photoshop** 文件作为未合并的图层导入时，文件中的每个图层都将变成素材箱中的单个剪辑。每个剪辑的名称构成方式为：图层名称后接包含图层的文件的名称。每个图层将采用您在“首选项”中为静止图像选择的默认持续时间进行导入。

您可以像导入任何其他 **Photoshop** 文件一样导入包含视频或动画的 **Photoshop** 文件。由于每个图层均采用默认的静止图像持续时间进行导入，因此导入的视频或动画的回放速度可能与 **Photoshop** 文件中的视频或动画源的回放速度不同。要实现一致的速度，请在导入 **Photoshop** 文件之前更改静止图像的默认持续时间。例如，如果 **Photoshop** 动画以 30 fps 速率创建且 **Premiere Pro** 序列帧速率为 30 fps，应在“首选项”中将 **Premiere Pro** 中的静止图像默认持续时间设置为 30 帧。

在“导入分层文件”对话框中选择的选项决定了在向 **Premiere Pro** 执行导入时如何解释视频或动画中的图层。

从“导入”对话框选择包含要导入图层的 **Photoshop** 文件时，“导入 **Photoshop** 文档”对话框将会打开。“导入为”菜单会提供以下有关文件导入方法的选项：

合并所有图层 合并所有图层，并将文件作为单个拼合 PSD 剪辑导入 **Premiere Pro**。

合并的图层 仅将选定的图层作为单一的拼合 PSD 剪辑导入 **Premiere Pro**。

各个图层 仅将从列表中选择图层导入素材箱中，其中每个源图层对应一个剪辑。

序列 仅导入选定的图层并将每个图层作为单个剪辑。**Premiere Pro** 还会创建包含单独轨道上的每个剪辑的序列，并将所有序列存放在“项目”面板中各自的素材箱中。选择“序列”后，您就可以从“素材尺寸”菜单中选择以下选项之一：

- 文档大小 更改剪辑的帧大小以匹配在“序列设置”对话框中指定的帧大小。
- 图层大小 将剪辑的帧大小与其在 **Photoshop** 文件中源图层的帧大小匹配。

注意：将一个图层作为单个剪辑导入时，“项目”面板中该剪辑的名称包含图层名称后接原始文件名。

导入 **Illustrator** 图像

可以直接将 **Adobe Illustrator** 静止图像文件导入 **Premiere Pro** 项目。**Premiere Pro** 将基于路径的 **Illustrator** 作品转换为 **Premiere Pro** 使用的基于像素的图像格式，该过程称为像素化。**Premiere Pro** 可自动对 **Illustrator** 作品的边缘进行抗锯齿 或平滑处理。**Premiere Pro** 还会将所有空白区域转换为 Alpha 通道，以使空白区域变为透明。

如果要在栅格化的同时定义 **Illustrator** 图片的尺寸，请使用 **Illustrator** 来设置 **Illustrator** 文件中的裁切标记。有关设置裁切标记的信息，请参阅 **Illustrator** 帮助。

即使 **Illustrator** 中的图层已在 **Premiere Pro** 中进行合并，也可以通过选择相应剪辑并选择“编辑”>“编辑原始”来编辑图层。

[转到页首](#)

以图像序列的形式导入图像

可以导入包含在单个文件中的动画，如动画 GIF。也可导入静止图像文件序列，例如 TIFF 序列，并自动将它们组合到单个视频剪辑中；每个静止图像将变为视频的一帧。对于通过 **After Effects** 这样的应用程序导出的图像序列，导入序列功能尤为有用。序列中的图像不得包含图层。有关图层和拼合的信息，请参阅应用程序的文档。

1. 设置静止图像序列的帧速率。选择“编辑”>“首选项”>“媒体”(Windows)，或“**Premiere Pro**”>“首选项”>“媒体”。然后，从“不确定的媒体时基”菜单中选择帧速率。单击“确定”。
2. 确保每个静止图像的文件名末尾包含相同位数的数字，并且有正确的文件扩展名 - 例如 file000.bmp、file001.bmp 等等。

3. 选择“文件”>“导入”。
4. 在序列中寻找并选择首个编号文件，选择“图像序列”，然后单击“打开”(Windows) 或“导入”(Mac OS)。如果选择了“图像序列”，Premiere Pro 会将每个编号文件解释为视频剪辑中的单个帧。

调整导入图像的大小

导入图像通常比导入视频具有更高的分辨率，因此在 **Premiere Pro** 的时间轴上查看它们时显示为被剪裁的图像。您可以单独调整剪辑的比例，以便与序列帧大小相匹配。或者，也可以使用“设为帧大小”命令快速调整图像大小。当您使用“设为帧大小”命令时，将保留图像的本机像素分辨率，从而让您在放大图像时看到最清晰的分辨率。



通过按住 **Shift** 键并单击图像，可以同时选择时间轴中的多个图像。

选择“设为帧大小”命令后，“缩放为帧大小”设置将被关闭，以提升播放性能。

1. 右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 时间轴中的图像。
2. 选择“设为帧大小”。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导入数字音频

[使用来自音频 CD 的音频](#)

[使用压缩音频格式](#)

[使用来自 Adobe Audition 的音频](#)

[支持的音频采样率](#)

[匹配音频](#)

您可以导入视频文件中存储为音频文件或轨道的数字音频剪辑。数字音频在计算机硬盘、音频 CD 或数字音频磁带 (DAT) 上存储为可由计算机读取的二进制数据。要尽可能地保持高质量，请通过数字连接将数字音频文件传输到计算机。应避免通过声卡将来自音频源的模拟输出数字化。

注意：要从数字视频源捕捉纯音频文件，请从“捕捉”面板“记录”窗格中的“捕捉”菜单中选择“音频”。Premiere Pro 不支持某些格式的纯音频捕捉，如 HDV。

[转到页首](#)

使用来自音频 CD 的音频

可以在项目中使用 CD 音频 (CDA) 文件，但是在将这些文件导入 Premiere Pro 之前，必须先将其转换为支持的文件格式，例如 WAV 或 AIFF。可以使用诸如 Adobe® Audition® 一类的音频应用程序转换 CDA 文件。

注意：确保您拥有版权，或已将版权授予所使用的任何音轨。

[转到页首](#)

使用压缩音频格式

压缩以 MP3 和 WMA 等格式存储的音乐会损失一些原始音频质量。要回放压缩音频，Premiere Pro 必须对文件进行解压缩，而且可能需要重新采样以匹配输出设置。虽然 Premiere Pro 使用高质量的重新采样器来实现此目的，但最佳做法是尽量使用音频剪辑的未压缩或 CD 音频版本。

[转到页首](#)

使用来自 Adobe Audition 的音频

可以使用 Adobe Audition 来执行高级音频编辑。如果将音频从 Adobe Audition 导出为与 Premiere Pro 兼容的音频文件格式，则可以将音频导入 Premiere Pro 项目。

[转到页首](#)

支持的音频采样率

Premiere Pro 本身支持以下音频采样率：

- 8000 Hz
- 11025 Hz
- 22050 Hz
- 32000 Hz
- 44100 Hz
- 48000 Hz

- 96000 Hz

匹配音频

Premiere Pro 会以序列采样率将每个音频声道（包括视频剪辑中的音频声道）处理为 32 位浮点数据。这一处理可确保最高的编辑性能和音频质量。**Premiere Pro** 会根据 32 位格式和序列采样率对某些类型的音频进行匹配。如果要求匹配，请在文件首次导入项目时执行此操作。进行匹配需要一些时间和磁盘空间。匹配开始时，**Premiere Pro** 窗口的右下方会显示进度条。**Premiere Pro** 会将匹配的音频保存在 **CFA** 音频预览文件中。可通过在“项目设置”对话框中为“音频预览”指定一个暂存盘位置，确定将这些音频预览文件保存在何处。

在音频文件完全匹配之前，您可以使用这些文件，甚至对其应用效果。但是，只能预览已经匹配的文件部分。回放时听不到尚未匹配的部分。

以下规则决定了哪些类型的音频匹配：

未压缩的音频

- 对于以内部支持的采样率之一录制的未压缩剪辑，如果在具有匹配采样率的序列中使用这些剪辑，**Premiere Pro** 不会对其中的音频进行匹配。
- 如果在具有非匹配采样率的序列中使用未压缩的剪辑，**Premiere Pro** 会对这些剪辑中的音频进行匹配。但是，只有在导出序列或创建音频预览文件之后才执行匹配。
- 对于不是以内部支持的采样率录制的未压缩格式，**Premiere Pro** 不会执行音频匹配。在其中的大部分情况下，它会将音频的采样率增加到最近的支持采样率，或增加到为源音频采样率偶数倍的支持采样率。例如，它将源的 11024 Hz 采样率增加到 11025 Hz，因为这是最近的支持速率，而且任何支持速率都不是 11024 的偶数倍。

压缩的音频

- **Premiere Pro** 会对所有压缩的音频执行匹配，例如，在 mp3、WMA、MPEG 或压缩 MOV 文件中发现的音频。它将以其源文件的采样率对此音频执行匹配。例如，它将以 44100 Hz 速率匹配 44100 Hz mp3 文件。但是，如果在具有非匹配采样率的序列中使用匹配的音频，例如在 44000 Hz 序列中使用 44100 Hz 剪辑，音频将以该序列的采样率进行回放，而不会做进一步匹配。

对于已在一个序列中匹配的文件，如果将其导入具有相同音频采样率的另一个序列中，**Premiere Pro** 不会对其执行匹配，只要该文件在匹配之后未发生移动或重命名即可。**Premiere Pro** 会将所有已匹配文件的匹配文件的位置保留在“媒体缓存数据库”中。

要避免进行匹配，请使用音频编辑软件或转码软件按支持的采样率将文件转换为内部支持的未压缩格式。

对于包含音频的任意文件，首次导入项目时，**Premiere Pro** 除了匹配某些文件之外，还会为此文件创建一个 **PEK** 文件。它使用这些 **PEK** 文件在“时间轴”面板中绘制音频波形。**Premiere Pro** 会将 **PEK** 文件存储在通过“首选项”对话框的“媒体”窗格为“媒体缓存文件”指定的位置中。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

通过无磁带格式导入资源

使用媒体浏览器从基于文件的来源导入资源

[关于跨越剪辑](#)

出自各个制造商的基于文件的摄影录像机将视频和音频录制到特定格式的以特定目录结构组织的文件中。这些格式包括用于以下机型的格式：Panasonic P2 摄影录像机、Sony XDCAM HD 和 XDCAM EX 摄影录像机、Sony 基于 CF 的 HDV 摄影录像机以及 AVCHD 摄影录像机。

以这些格式中的任一种进行录制的摄影录像机通常将内容录制至硬盘、光学媒体或闪存媒体，而非录像带。因此将这些摄影录像机和格式称为基于文件式或无磁带式，而非基于文件式。

来自基于文件的摄影录像机的视频和音频已包含在数字文件中。要将它们加入 **Premiere Pro**，无需执行捕捉或数字化 步骤。将把读取来自录制媒体的数据并将其转换为可在项目中使用的格式这一过程称为收录。**Premiere Pro** 从任一文件的媒体以这些基于文件的格式中的任一种收录文件。

Adobe 在 [Adobe 网站](#)上为 P2、RED、XDCAM、AVCCAM 和 DSLR 摄像机和素材提供了工作流指南。

XDCAM 和 AVCHD 格式

可在 XDCAM HD 摄影录像机的 CLIP 文件夹中找到以 MXF 格式写入的视频文件。XDCAM EX 摄影录像机将 MP4 文件写入名为 BPAV 的文件夹。

有关 XDCAM 格式的信息，请参阅 Sony 网站上的[该 PDF 文档](#)。

AVCHD 视频文件在 STREAM 文件夹中。有关 AVCHD 格式的更多信息，请参阅 [AVCHD 网站](#)

Panasonic P2 格式

P2 卡是固态存储设备，可插入 Panasonic P2 摄像机（例如 AG-HVX200）的 PCMCIA 插槽。将以结构化的并与编解码器无关的格式（名为 **MXF**（*Media eXchange Format*，媒体交换格式））将来自摄像机的数字视频和音频数据录制至卡上。对于采用 DV、DVCPRO、DVCPRO 50、DVCPRO HD 或 AVC-I 格式的视频，**Premiere Pro** 特别支持 Panasonic MXF 的 Op-Atom 变型。如果剪辑的音频和视频包含在 Panasonic Op-Atom MXF 文件中，则剪辑采用的是 **P2** 格式。这些文件位于特定的文件结构中。

P2 文件结构的根为 CONTENTS 文件夹。每个实质 项目（视频或音频项目）都包含在单独的 MXF 封装文件中。视频 MXF 文件位于 VIDEO 子文件夹中，而音频 MXF 文件位于 AUDIO 子文件夹中。CLIP 子文件夹中的 XML 文件包含实质文件之间的关联以及与这些文件相关的元数据。

注意：Premiere Pro 不支持某些 Panasonic P2 摄影录像机在 P2 卡 PROXY 文件夹中录制的代理。

要让自己的计算机能够读取 P2 卡，需要具备相应驱动程序，该驱动程序可从 Panasonic 网站上下载。Panasonic 还提供 P2 Viewer 应用程序，借助它可以浏览并播放存储在 P2 卡上的媒体。

注意：要将特定功能用于 P2 文件，首先要将文件属性从只读更改为可读并可写。例如，要使用“时间码”对话框更改剪辑的时间码元数据，首先要将文件属性设置为可读并可写。使用操作系统文件管理器来更改文件属性。

Avid 捕捉格式

Avid 编辑系统将素材捕捉至 MXF 文件，通常捕捉至名为 Avid Media files 的文件夹中，其中音频捕捉至与视频文件分开的单独文件中。在导入 Avid 视频文件时，**Premiere Pro** 将自动导入其关联的音频文件。但是以 Advanced Authoring Format（高级媒体格式，AAF）格式导入 Avid 项目文件比识别并导入各个 Avid MXF 视频文件更为简便。

DVD 格式

DVD 摄影录像机和 DVD 录放机将视频和音频捕捉至经 MPEG 编码后的 VOB 文件中。VOB 文件将会写入 VIDEO_TS 文件夹。也可将辅助音频文件写入 AUDIO_TS 文件夹。

注意：Premiere Pro 和 Premiere Elements 不可导入或解密加密的 DVD 文件。

使用媒体浏览器从基于文件的来源导入资源

可以直接从无磁带媒体将资源导入 **Premiere Pro**。但是，更有效的做法是先将无磁带媒体内容传输到硬盘，然后再执行导入。此外，与摄像机或内存卡读取器相比，专用内部硬盘驱动器或 **RAID** 可提供更好的回放性能。可提供较大的图标，以便在媒体浏览器中预览剪辑。在导入前，您可通过划动及悬停划动更为方便地预览素材。有关详细信息，请参阅[在“图标”视图中操作](#)。

使用媒体浏览器（而非“文件”>“导入”）从无磁带源导入文件。媒体浏览器会将相关文件组合成连贯的剪辑，但不会导入不相关的非媒体文件（有时存在于无磁带媒体文件夹中）。

可直接从“媒体浏览器”将所选资源拖动至“项目”面板。可以选择资源，然后从“媒体浏览器”选择“文件”>“导入”，或者右键单击然后从上下文菜单选择“导入”。

默认工作区包含“项目”面板和停靠在同一面板上的“媒体浏览器”。看上去您似乎不能在该工作区配置中将剪辑拖动至“项目”面板中，但实际上可以这样操作。要从“媒体浏览器”将资源导入“项目”面板，可选择要导入的剪辑，然后将它们拖动至“项目”选项卡。然后将资源导入。

1. （可选）将一个或多个 **P2** 卡、**Sony** 紧凑型闪存卡、**XDCAM** 媒体、**XDCAM EX SxS** 卡、硬盘摄像机、**DVD** 或 **AVCHD** 媒体的全部内容传输到硬盘。有关传输这些媒体的信息，请参阅[关于传输文件](#)。

注意：对于 **XDCAM EX**，复制整个 **BPAV** 文件夹及其内容，而不是一次仅复制一个 **MP4** 文件。

2. 如果媒体浏览器尚未打开，请选择“窗口”>“媒体浏览器”。

注意：和 **Premiere Pro** 中的任何其他面板一样，媒体浏览器也可以进行停靠或分组。

3. 浏览到包含媒体文件的文件夹。

媒体浏览器会显示文件夹中每个拍摄的缩览图或图标（取决于格式）及拍摄名称。媒体浏览器会自动针对其中任一格式将子文件夹中的跨越剪辑和拍摄元数据汇总到单一剪辑中。媒体浏览器会针对不同格式显示不同的元数据集。

4. （可选）要在导入拍摄内容之前预览它，可在“媒体浏览器”中双击拍摄内容。

Premiere Pro 即会在源监视器中播放剪辑，而不将其导入“项目”面板。

5. 选择“文件”>“从浏览器导入”，将剪辑从媒体浏览器拖入“项目”面板，或者将剪辑从媒体浏览器拖入时间轴。

一个或多个资源将作为整个剪辑导入“项目”面板。

关于跨越剪辑

如果录制的拍摄内容或获取内容需要的文件大小超出了媒体的文件大小限制，基于文件的摄影录像机将创建另一个文件，并继续将该拍摄内容录制至该文件，不会中断。这称为剪辑跨越，因为拍摄内容跨越了多个文件或剪辑。同样，如果基于文件的摄像机加载了多个卡或磁盘，该摄像机有时会跨越不同卡或磁盘上的剪辑拍摄。它会一直录制拍摄，直到第一个媒体的空间用完，然后它会在下一个具有可用空间的媒体上启动一个新文件，并将继续将拍摄录制到该文件。虽然可以将单个拍摄或获取录制到一组多个跨越剪辑，但是这已被设计为作为单个剪辑处理。

对于 **P2** 和 **XDCAM EX**，**Premiere Pro** 会将单个拍摄或获取内的所有跨越剪辑作为单个剪辑导入。如果不缺少任何跨越剪辑并且存在相关 **XML**，则当您选择卡上拍摄中的任何一个剪辑时，它会导入其中的所有剪辑。如果拍摄中缺少一个或多个跨越剪辑，**Premiere Pro** 将根据缺失剪辑在该拍摄中的位置导入其中的一个或多个剪辑。

要导入一组跨越剪辑，请选择其中一个剪辑以导入所有剪辑。如果选择多个跨越剪辑，则将整组跨越剪辑的副本导入为“项目”面板中的重复剪辑。

如果这组跨越剪辑本身跨越两张 **P2** 或 **XDCAM EX** 卡，请先将两张卡上的完整目录树复制到硬盘上的同级文件夹中，然后再执行导入。如果两张 **P2** 卡已同时挂载到您的计算机上，也可以导入跨越这两张卡的剪辑，但这仅适用于 **P2** 媒体。

Colin Brougham 在 [ProVideo Coalition](#) 网站上的[该文章](#)中说明了 **Premiere Pro** 如何以原生方式处理无磁带媒体（无转码）。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

从 Final Cut Pro 导入 XML 项目文件

学习教程

从 **Final Cut Pro** 导入 **XML** 文件

Final Cut Pro 剪辑数据

Final Cut Pro 效果与过渡

Final Cut Pro 合成模式

Final Cut Pro 多剪辑

可以导入从 **Final Cut Pro** 导出为 **XML** 文件的整个项目、选定剪辑或选定序列。在 **Premiere Pro** 中，素材箱和剪辑的层次结构和名称与其在 **Final Cut Pro** 源项目中的层次结构和名称相同。另外，**Premiere Pro** 还会保留 **Final Cut Pro** 源项目的序列标记、序列设置、轨道布局、锁定的音轨和序列时间码起始点。**Premiere Pro** 会将来自 **Final Cut Pro** 文本生成器的文本导入 **Premiere Pro** 标题。

注意：不能导入自带的 **Final Cut Pro** 项目文件，只能导入从 **Final Cut Pro** 导出的 **XML** 文件。可以从 **Premiere Pro** 导出 **Final Cut Pro XML** 文件。从 **Premiere Pro** 转换而来的效果与从 **Final Cut Pro XML** 文件导入的效果是相同的。

Premiere Pro 和 *Final Cut Pro 7*（及更低版本）可共享要进行数据交换的 *Final Cut Pro XML* 文件。要在 *Final Cut Pro X* 和 *Premiere Pro* 之间交换信息，可使用第三方工具“*Xto7*”。有关使用此工具的更多信息，请参阅[此处](#)。

有关转换自 **Final Cut Pro XML** 文件的 **Premiere Pro** 中的项目列表，请参阅 [Final Cut Pro 剪辑数据](#)、[Final Cut Pro 效果与过渡](#)、[Final Cut Pro 合成模式](#)以及 [Final Cut Pro 多剪辑](#)。另请参阅 PDF 附录 D：根据 **Premiere Pro** 编辑器指南使用 **Final Cut Pro**（作者 Richard Harrington、Robbie Carman 和 Jeff Greenberg），以了解更多信息。

有关导入 **Final Cut Pro** 项目所需的其它资源，请参阅 [该文章](#)（来自 [Adobe 网站](#)）。

[转到页首](#) 

学习教程

在[本视频教程](#)中了解从 **Final Cut Pro** 导出项目并将它们导入 **Premiere Pro** 的简单 **XML** 工作流。

[转到页首](#) 

从 Final Cut Pro 导入 XML 文件

1. 从 **Final Cut Pro** 导出 **XML** 文件。有关更多信息，请参阅“**Final Cut Pro 帮助**”。
2. 在 **Final Cut Pro** 中，关闭源项目。
3. 在 **Premiere Pro** 中，选择“文件”>“导入”。
4. 浏览到 **XML** 文件，然后单击“打开”。

[转到页首](#) 

Final Cut Pro 剪辑数据

Final Cut Pro 中的“描述”、“场景”、“拍摄获取”和“记录注释”字段中的剪辑数据显示在 **Premiere Pro** 中的同名剪

Final Cut Pro 效果与过渡

Premiere Pro 会保留 Final Cut Pro 源项目的基本运动和不透明度效果以及运动和不透明度关键帧。另外，Premiere Pro 会按照以下表转换部分 Final Cut Pro 的效果与过渡：

表 1. Final Cut Pro 视频效果的转换

Final Cut Pro 效果	Premiere Pro 效果
裁切	裁剪
8 点无用信号遮罩	8 点无用信号遮罩
4 点无用信号遮罩	4 点无用信号遮罩
高斯模糊（假定在 Final Cut Pro 中通道选择为 Alpha+RGB。）	高斯模糊
亮度键	亮度键
三向颜色校正器	三向颜色校正器

表 2. Final Cut Pro 视频过渡的转换

Final Cut Pro 过渡	Premiere Pro 过渡
渐隐为白色	渐隐为白色
渐隐为 [颜色]	渐隐为黑色
边缘擦除过渡	擦除，Premiere Pro 所支持的 8 个方向的全向擦除。
其他视频过渡	交叉溶解

表 3. Final Cut Pro 音频效果的转换

Final Cut Pro 音频效果	Premiere Pro 音频效果
音频电平值和关键帧	音频剪辑音量值和关键帧
音频声像值和关键帧	音轨声像值和关键帧
低通滤镜	低通
高通滤镜	高通
带通滤镜	带通

表 4. Final Cut Pro 音频过渡的转换

Final Cut Pro 音频过渡	Premiere Pro 音频过渡
交叉淡化 (0 dB)	恒定增益
交叉淡化 (+3 dB)	恒定功率
其他过渡	恒定功率

Final Cut Pro 合成模式

Premiere Pro 会保留 Final Cut Pro 源项目的基本运动和不透明度效果以及运动和不透明度关键帧。Premiere Pro 会按照以下表转换 Final Cut Pro 合成模式：

Final Cut Pro 模式	Premiere Pro 模式
正常	正常
相加	线性减淡（添加）
相减	不支持
差值	差值
相乘	相乘
滤色	滤色
叠加	叠加
强光	强光
柔光	柔光
变暗	变暗
变亮	变亮
传输 Alpha 遮罩	不支持
传输亮度遮罩	不支持

Final Cut Pro 多剪辑

Premiere Pro 会将未重叠的 Final Cut Pro 多剪辑（最多 4 路输入）转换为多机位序列。Premiere Pro 可将重叠的多剪辑转换为多个单个剪辑。

注意：尝试导入超过 4 路以上输入的多剪辑时，Premiere Pro 将会发出警告。

Adobe 其他推荐内容

- 导出 Final Cut Pro 项目 XML 文件

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

捕捉和数字化素材

[关于捕捉和数字化](#)

[捕捉的系统要求](#)

[设置捕捉格式、首选项和轨道](#)

[从立体声源捕捉到单声道轨道](#)

[文件大小限制](#)

[设置设备控制](#)

[禁用设备控制](#)

[无设备控制的捕捉](#)

[带设备控制的捕捉](#)

[确定您的设备是否处于在线状态](#)

[通过自动场景检测记录剪辑](#)

[常见的捕捉问题](#)

[转到页首](#)

关于捕捉和数字化

要将已不再以一个文件或一组文件形式提供的素材引入 **Premiere Pro** 项目，可以根据源材料的类型对其进行捕捉或数字化。

捕捉 您可以从电视实况广播摄像机或磁带中捕捉数字视频：将视频从来源录制到硬盘。许多数码摄像机和磁带盒可将视频录制到磁带。在项目中使用之前，应先将视频从磁带捕捉到硬盘。**Premiere Pro** 会通过安装在计算机上的数字端口（如 FireWire 或 SDI 端口）捕捉视频。**Premiere Pro** 会先将捕捉的素材以文件形式保存 to 磁盘上，然后再将文件以剪辑形式导入项目中。可以使用 **Adobe After Effects** 启动 **Premiere Pro** 和捕捉进程。或者，可以使用 **Adobe OnLocation** 捕捉视频。

数字化 可以将来自电视实况广播模拟摄像机源或模拟磁带设备的模拟视频数字化。将模拟视频数字化或将其转换为数字形式之后，您的计算机就可以对其进行存储和处理。在计算机中安装数字化卡或设备时，捕捉命令就会对视频进行数字化。**Premiere Pro** 会先将数字化素材以文件形式保存 to 磁盘上，然后再将文件以剪辑形式导入项目中。

注意：捕捉素材时，可以在“音频主电平表”面板中监视音频电平。

[转到页首](#)

捕捉的系统要求

要捕捉数字视频素材，您的编辑系统需要以下组件：

- 对于 DV 或 HDV 素材，需要以下组件之一：
 - 与 OHCI 兼容的 IEEE 1394（FireWire、i.Link）端口或捕捉卡
 - 非 OHCI 兼容的 IEEE 1394 捕捉卡，带有专用于 **Premiere Pro** 的预设、驱动程序和增效工具。
- 对于可在带有 SDI 或组件输出的设备上播放的 HD 或 SD 素材，带有 SDI 或组件输入的支持 HD 或 SD 捕捉卡。
- 对于存储在来自基于文件的摄像机的媒体中的 HD 或 SD 素材，已连接到您的计算机并能够读取相应媒体的设备。
- 对于来自模拟源的录制音频，带有模拟音频输入的支持音频卡。
- 适用于要捕捉的素材类型的编解码器（压缩程序/解压缩程序）。**Premiere Pro** 自带用于导入 DV 和 HDV 素材的编解码器。增效工具软件编解码器可用于导入其他类型的素材。一些捕捉卡内置了硬件编解码器。
- 能够为要捕捉的素材类型维持数据速率的硬盘。
- 足够供捕捉的素材使用的磁盘空间。

注意：您的操作系统或硬盘格式可能限制捕捉剪辑的长度。

- 在“新建项目”对话框中使用预设创建的项目，此对话框中的所有设置都与要捕捉的素材匹配。

注意：一些 DV 和 HDV 摄像机必须连接电源适配器才能激活其 IEEE 1394 端口。其他摄像机若被留在摄像机模式并且一段时间内没有任何磁盘活动，将进入睡眠模式或演示模式。要避免这些问题，请在进行视频捕捉或复制设置时将您的摄像机连接到电源适配器。如果摄像机在连接电源适配器的情况下进入演示模式，请使用摄像机菜单系统禁用此功能。

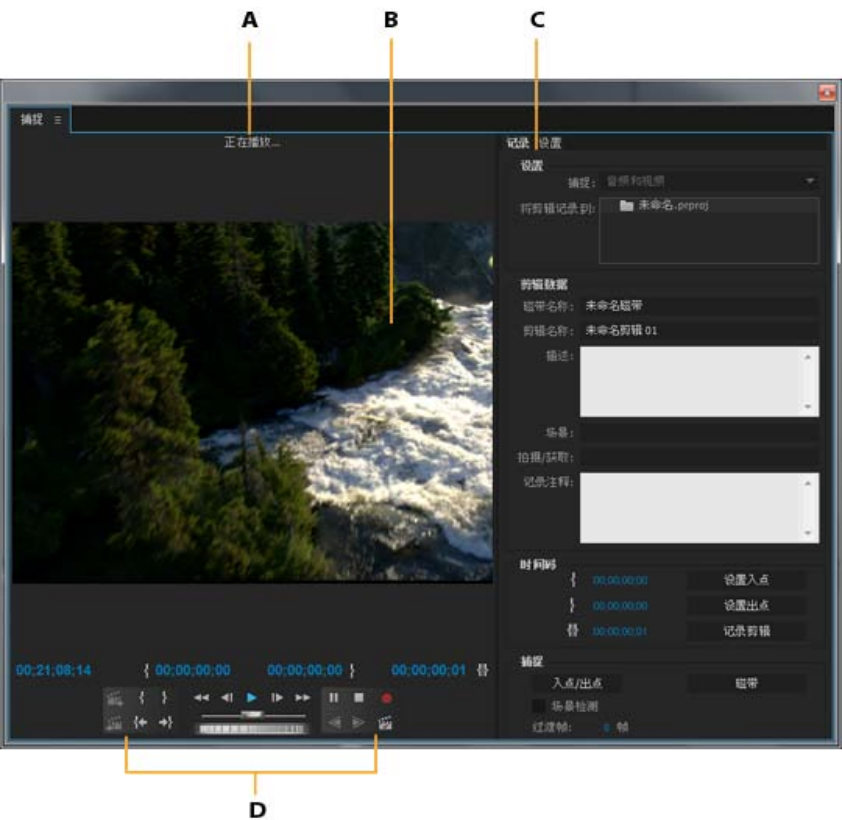
[转到页首](#)

设置捕捉格式、首选项和轨道

使用“捕捉”面板（选择“文件”>“捕捉”）来捕捉数字或模拟视频和音频。此面板包括用于显示捕捉视频的预览，以及用于带和不带设备控制录制的控件。“捕捉”面板还包含用于编辑捕捉设置的“设置”窗格和用于记录剪辑以进行批量捕捉的“记录”窗格。为了方便起见，“捕捉”面板中提供的一些选项还提在“捕捉”面板菜单中。

可以直接从“捕捉”面板对某些源设备（如摄像机和磁带盒）进行控制。您的计算机必须安装与 Premiere Pro 兼容的 IEEE1394、RS-232 或 RS-422 控制器。如果源设备缺少其中任何界面，仍然使用“捕捉”面板。必须使用源设备的控件来提示、启动和停止源设备。

注意：如果不在 Adobe Premiere Pro 中进行捕捉，请关闭“捕捉”面板。“捕捉”面板显示的是主要重点，因此在编辑或预览视频时将此面板留为打开状态会禁用输出到源设备。将“捕捉”面板留为打开状态还可能会降低性能。



“捕捉”面板

A. “状态”区域 B. 预览 C. 选项卡 D. 传送控件

指定捕捉设置

- 打开项目后，选择“文件”>“捕捉”，然后选择“设置”选项卡。
- 在“捕捉设置”窗格中，单击“编辑”。
- 在“捕捉设置”对话框中，从“捕捉格式”菜单中选择一个选项。
- 单击“确定”。

注意：捕捉 DV 格式时，在 Mac OS 中，Premiere Pro 将使用 QuickTime 作为 DV 编解码器的容器；在 Windows 中将使用 AVI。捕捉 HDV 时，Premiere Pro 将使用 MPEG 作为格式。对于其他格式，必须使用视频捕捉卡来进行数字化或捕捉。请参阅数字化模拟视频和捕捉 HD 视频。

设置捕捉首选项

1. 选择“编辑”>“首选项”>“捕捉”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“捕捉”(Mac OS)。
2. 指定是要取消对已丢弃帧的捕捉、报告已丢弃的帧还是要生成批处理日志文件。
3. 指定是否使用设备控制时间码。如果已安装设备控制器，Premiere Pro 可以录制由控制器提供的时间码，而不是记录已写入源磁带的任何时间码。

选择要捕捉的轨道

1. 要打开“捕捉”面板，选择“文件”>“捕捉”。
2. 在“捕捉”面板中，单击面板菜单。
3. 根据所需的选项，选择“录制视频”、“录制音频”或“录制音频和视频”。

[转到页首](#)

从立体声源捕捉到单声道轨道

可以从包含立体声或 5.1 音频声道的来源进行捕捉，以使每个音频声道自动映射为其自己的单声道轨道。对于从多声道来源捕捉的素材以及导入的多声道文件，“单声道默认音轨格式”首选项将启用此行为。有关音频声道映射的更多信息，请参阅映射源音频声道与输出音频声道。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。
2. 在“首选项”对话框的“源声道映射”窗格中，从“默认音轨格式”菜单中选择“单声道”。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#)

文件大小限制

Premiere Pro 不限制文件的大小。但是，捕捉卡、操作系统或硬盘可以设置这种限制。有关大型文件的支持信息，请查阅捕捉卡和硬盘文档。

硬盘的格式对硬盘处理大型文件的能力有极大的影响。FAT32 格式将每个文件大小限制为 4 GB，或约 18 分钟的 DV 素材。NTFS 格式不限制文件大小。最好使用 NTFS 格式的磁盘作为用于捕捉视频的暂存盘以及用于导出视频文件的目标硬盘驱动器。但是，视频编辑系统的其他组件可能会限制文件大小。

[转到页首](#)

设置设备控制

可以使用设备控制来管理和自动执行视频捕捉以及将序列导出到磁带。通过设备控制，您可以借助捕捉和批量捕捉控件对诸如磁带盒和摄像机的设备进行精确控制。有了设备控制，您可以使用“捕捉”面板来记录每个剪辑，然后再使用“批量捕捉”命令来自动录制已记录的剪辑。

Premiere Pro 会通过其内置的 IEEE 1394 (FireWire、i.Link) 支持和 RS-232 和 RS-422 控制器的第三方支持来控制设备。无论设备类型为何，如果无法自动识别您的设备，您都可以手动进行设置。在设置设备控制之前，请确保您的磁带盒或摄像机支持外部设备控制，并且已经准备好用于将设备连接到控制器和/或计算机的电缆。

为设备控制设置项目

选择“编辑”>“首选项”>“设备控制”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“设备控制”(Mac OS) 时，一些设备控制设置即可用。其他设备控制设置位于“捕捉”面板的“设置”窗格底部的“设备控制”部分。设备控制设置会应用于整个项目。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“捕捉”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“捕捉”(Mac OS)。
2. 选择一个或多个“捕捉”选项。如果要使用设备控制器来生成自己的时间码，请选择“使用设备控制时间码”。“使用设备控制时间码”会将磁带上录制的不可读时间码替换为控制器的时间码。单击“确定”。
3. 如果要将捕捉的剪辑保存到项目的特定素材箱，请首先打开项目。在捕捉之前，请确保此素材箱存在于“项目”面板中。
4. 选择“文件”>“捕捉”。
5. 在“设置”面板中，单击“编辑”以确认在“捕捉设置”对话框中指定的捕捉格式适合您的设备。单击“确定”。
注意：并非所有格式都有捕捉设置选项。例如，HDV 格式没有任何选项。
6. 在“设置”面板的“捕捉位置”部分中，确保为捕捉的视频和音频指定的磁盘驱动器有足够的可用空间。如果要更改位置，请单击相应的“浏览”按钮，设置位置，然后单击“确定”。
7. 在“设备控制”部分中，如果设备控制尚未设置，请从“设备”菜单中选择一个设备。单击“选项”以进行设置。选项取决于设备；请参阅设备驱动程序文档。
8. 测试“捕捉”面板中的设备控制按钮，以确认这些按钮是否正常工作。如果格式支持视频预览，请务必通过预览查看视频。
9. 单击“记录”。在“设置”区域中，根据要捕捉的内容从“捕捉”菜单中选择“音频”、“视频”或“音频和视频”。根据需要从“将剪辑记录到”列表选择一个素材箱。默认情况下，在“将剪辑记录到”字段中选择“项目”面板。
10. 根据需要在“剪辑数据”区域中输入信息。此信息会保存在剪辑的元数据中。
注意：为避免混淆，请确保磁带名称唯一。每次插入新磁带时，某些类型的设备控制软件都会要求您指定“磁带名称”设置。不需要指定其他“记录数据”选项。

为设备控制设置设备

Premiere Pro 可以对诸如摄像机和 VTR 的设备进行控制。Premiere Pro 可通过 IEEE 1394 (FireWire、i.Link) 连接控制 DV 和 HDV 设备。Premiere Pro 可通过安装在计算机上的第三方 RS-232 或 RS-422 控制器控制串联控制设备。

1. 要打开“设备控制首选项”对话框，请选择“编辑”>“首选项”>“设备控制”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“设备控制”(Mac OS)。
2. 从“设备”菜单中选择要控制的设备类型。
3. 单击“选项”。
4. (可选) 如果连接的是 DV 或 HDV 设备，请在“视频标准”、“设备品牌”、“设备类型”和“时间码格式”菜单中进行选择。在“设备类型”菜单中，如果您的特定模型并未列出，请执行以下操作之一：
 - 从同一系列中选择一个模型（如果已知），
 - 保留为“标准”，
 - 单击“在线了解设备信息”。
5. 如果连接的是串行设备，请从“协议”、“端口”、“时间源”和“时基”菜单中进行选择。检查可用于所选协议的任一或两个复选框选项。
6. (仅限 DV/HDV 设备控制) 单击“检查状态”。Premiere Pro 会显示下列状态之一：

脱机 **Premiere Pro** 看不到您的设备。检查所有连接和设置。

已检测到 **Premiere Pro** 能看到您的设备，但是无法控制磁带（原因可能是没有插入磁带）。

在线 **Premiere Pro** 能看到您的设备并且可以控制磁带。

7. 单击“确定”。
8. 在“设置”窗格的“设备控制”部分中，根据需要指定下列选项：

预卷时间 指示多久之后 **Premiere Pro** 开始在入点播放磁带然后再进行捕捉。合适的值取决于所使用的设备。

时间码偏移 指示帧数，用于调整嵌入在所捕捉视频中的时间码。设置此偏移时应使此时间码与源磁带上相同帧的时间码编号一致。

为设备控制选择设备

1. 在“捕捉”面板中，选择“设置”选项卡。
2. 从“设备”菜单中，选择要控制的设备类型。
3. 单击“选项”。
4. （可选）如果连接的是 DV 或 HDV 设备，请在“视频标准”、“设备品牌”、“设备类型”和“时间码格式”菜单中进行选择。在“设备类型”菜单中，如果您的特定模型并未列出，请执行以下操作之一：
 - 从同一系列中选择一个模型（如果已知），
 - 保留为“标准”，
 - 单击“在线了解设备信息”。
5. 如果连接的是串行设备，请从“协议”、“端口”、“时间源”和“时基”菜单中进行选择。检查可用于所选协议的任一或两个复选框选项。
6. （仅限 DV/HDV 设备控制）单击“检查状态”。Premiere Pro 会显示下列状态之一：

脱机 **Premiere Pro** 看不到您的设备。检查所有连接和设置。

已检测到 **Premiere Pro** 能看到您的设备，但是无法控制磁带（原因可能是没有插入磁带）。

在线 **Premiere Pro** 能看到您的设备并且可以控制磁带。

7. 单击“确定”。
8. 在“设置”选项卡的“设备控制”部分中，根据需要指定下列选项：

预卷时间 指示多久之后 **Premiere Pro** 开始在入点播放磁带然后再进行捕捉。合适的值取决于所使用的设备。

时间码偏移 指示帧数，用于调整嵌入在所捕捉视频中的时间码。设置此偏移时应使此时间码与源磁带上相同帧的时间码编号一致。

校准 RS-422 或 RS-232 设备（仅限第三方）

1. 选择“文件”>“导出”>“导出到磁带”。
2. 单击“选项”。
3. 根据您的设备，在“延迟影片开始”、“手动编辑定时”和“预卷”框中输入偏移帧的数量。

控制 RS-422 或 RS-232 设备（仅限第三方）

1. 选择“编辑”>“首选项”>“设备控制”。
2. 从“设备”菜单中，选择“串行设备控制”。
3. 单击“选项”。
4. 在“VTR 和端口控制”部分中，为您的设备选择协议和端口。
5. 在“时间控制”部分中，为您的设备选择时间源和时基。

“捕捉”面板中的设备控制

在记录剪辑时，可以使用“捕捉”面板中的控件来操作设备。微调控件  可让您快速导航到临近的帧。在向前或向后播放磁带时，可以使用往复控件  来控制磁带的速度。“录制”按钮  可让您启动手动捕捉。

如果您在磁带停止时按“回退”按钮 ，设备将以全速回退磁带。如果您在磁带正在播放或暂停时回退，设备将在预览中显示视频的同时进行回退。

如果您在磁带已停止时按“快进”按钮 ，设备将以全速前移磁带。如果您在磁带正在播放或已暂停时快进，设备将在预览中显示视频的同时前移磁带。

如果按“上一场景”按钮，磁带将往复到前一个起始点处并暂停。如果按“下一场景”按钮 ，磁带将往复到下一场景的起始点处并暂停。

注意：DV 支持“上一场景”和“下一场景”（仅限 Windows）；HDV 不支持“上一场景”和“下一场景”（Windows 或 Mac OS）。

也可以按 J、K 和 L 键来控制您的设备。J 表示磁带回退；L 表示磁带快进；K 表示磁带暂停。每次按 J 或 L 时前进或后退速度都会增加。要一次回退或前进一帧，请按住 K 并按 J 或 L 一次。要缓慢地回退或前进，请按住 K 并按 J 或 L。

要使用键盘操作“捕捉”面板控件，请参阅“捕捉”面板中的工具提示。可以通过选择“编辑”>“键盘自定义”来更改快捷键。要使磁带快速往复到特定帧，请在“捕捉”面板的当前时间码字段（位于监视器左下方）中键入该帧的时间码。按 Enter (Windows) 或 Return (Mac OS) 键。

[转到页首](#)

禁用设备控制

- 通过执行以下操作之一打开“设备控制首选项”对话框：
 - 选择“编辑”>“首选项”>“设备控制”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“设备控制”(Mac OS)。
 - 在“捕捉”面板中，单击“设置”。
- 从“设备”菜单中，选择“无”。
- 单击“确定”。

注意：当设备控制被禁用时，手动在设备上启动回放。

[转到页首](#)

无设备控制的捕捉

如果您的设备不具有 Premiere Pro 控制，可以手动捕捉视频。您可在 Premiere Pro 中手动操作回放设备控制和“捕捉”面板控件。

注意：在 Mac OS 上对 HDV 素材进行往复、记录和捕捉时，应在外部 TV 监视器或（若源为摄像机）摄像机取景器上进行预览。“捕捉”面板中的预览窗格会显示文字“在摄像机上预览”。

- 确保磁带盒或摄像机已正确连接到您的计算机。
- 选择“文件”>“捕捉”。
- (Mac OS) 如果“QuickTime 捕捉设置”对话框打开，请选择适合您项目的视频和音频设置。

项目将保留这些设置，但您可以针对每个新项目重新设置。
- 在“记录”窗格的“设置”区域中，从“捕捉”菜单中选择您的媒体类型。
- 使用磁带盒或摄像机上的控件将录像带移至要开始进行捕捉的帧之前几秒的一个点。
- 按磁带盒或摄像机上的“播放”按钮，然后单击“捕捉”面板中的红色“录制”按钮。
- 在录制完所需的素材之后再继续录制几秒钟，以提供编辑空间。按 Esc 键以停止录制。

当“保存捕捉的文件”对话框出现时，输入记录数据，然后单击“确定”。新文件会列在“项目”面板中，并被保存到在“捕捉”面板的“设置”窗格中指定的磁盘位置。

[转到页首](#)

带设备控制的捕捉

在正确设置设备和项目之后，您就可以开始使用设备控制来捕捉剪辑。可以捕捉整个磁带，也可以先标记每个剪辑的入点和出点，然后再捕捉相应剪辑。可以记录任意数量剪辑的入点和出点，并且可以根据需要创建批量 **Premiere Pro** 捕捉。**Premiere Pro** 支持 FireWire 设备控制，但只能通过第三方驱动程序支持串行设备控制。

注意：在 **Mac OS** 上对 **HDV** 素材进行往复、记录和捕捉时，应在外部 **TV** 监视器或（若源为摄像机）摄像机取景器上进行预览。“捕捉”面板中的预览窗格会显示文字“在摄像机上预览”。

注意：在通过入点和出点进行捕捉时，入点允许的最早时间为 2 秒。如果提供的入点更早一些，它将自动调整为在 2 秒时开始。

有关从 **AJA** 设备捕捉磁带和 **Premiere Pro** 中设置的详情，请参阅 **Walter Biscardi** 提供的[此视频](#)。

捕捉整个磁带或部分磁带

1. 选择“文件”>“捕捉”。
2. (**Mac OS**) 如果“QuickTime 捕捉设置”对话框打开，请选择适合您项目的视频和音频设置。
项目将保留这些设置，但您可以针对每个新项目重新设置。
3. 在“捕捉”面板中，确保设备处于在线状态，如预览上方所指示。
4. 将磁带插入设备中。**Premiere Pro** 会提示您为磁带命名。不要将任何两个磁带命名为相同名称。
在名称中使用唯一编号有助于避免同一名称被使用两次。
5. 在“记录”窗格的“设置”区域中，从“捕捉”菜单中选择媒体类型。
6. 将磁带回退到其开头处或要捕捉部分的开头。
7. 要为磁带上的每个新场景创建单独的文件 (**Windows**) 或子剪辑 (**Mac OS**)，请在“捕捉”区域中选择“场景检测”。
8. 可以捕捉超出每个剪辑的入点和出点范围以外的帧。在“捕捉”区域的“过渡帧”框中输入帧数。
9. 单击“磁带”。
10. 要在某部分结尾处停止捕捉，请单击“停止”按钮。否则将在磁带结尾处停止捕捉。

选择和捕捉剪辑

1. 选择“文件”>“捕捉”。
2. (**Mac OS**) 如果“QuickTime 捕捉设置”对话框打开，请选择适合您项目的视频和音频设置。
项目将保留这些设置，但您可能需要针对每个新项目重新设置。
3. 在“捕捉”面板中，确保设备处于在线状态，如预览上方所指示。
4. 将磁带插入设备中。**Premiere Pro** 会提示您为磁带命名。不要将任何两个磁带命名为相同名称。
5. 在“记录”窗格的“设置”区域中，从“捕捉”菜单中选择媒体类型。
6. 使用“捕捉”面板中的控件移至要捕捉的第一帧，并单击“设置入点”。然后移到要捕捉的最后一帧并单击“设置出点”。
注意：如果在 **Mac OS** 上捕捉 **HDV** 素材，则在记录时必须在外部的 **TV** 监视器或摄像机取景器上进行预览。“捕捉”面板中的预览窗格会显示文字“在摄像机上预览”。
7. 如果要捕捉超出每个剪辑的入点和出点范围之外的帧，请在“捕捉”部分的“过渡帧”中输入帧数。
8. 在“记录”窗格的“捕捉”区域中单击“入点/出点”按钮，以捕捉该剪辑。

确定您的设备是否处于在线状态

1. 选择“文件”>“捕捉”。
2. (**Mac OS**) 如果“QuickTime 捕捉设置”对话框打开，请选择适合您项目的视频和音频设置。

项目将保留这些设置，但您可能需要针对每个新项目重新设置。

3. 在“捕捉”面板中选择“设置”选项卡。
4. 在“设置”选项卡的“设备控制”区域中，单击“选项”。
5. 在“DV/HDV 设备控制设置”对话框中，单击“检查状态”。

[转到页首](#)

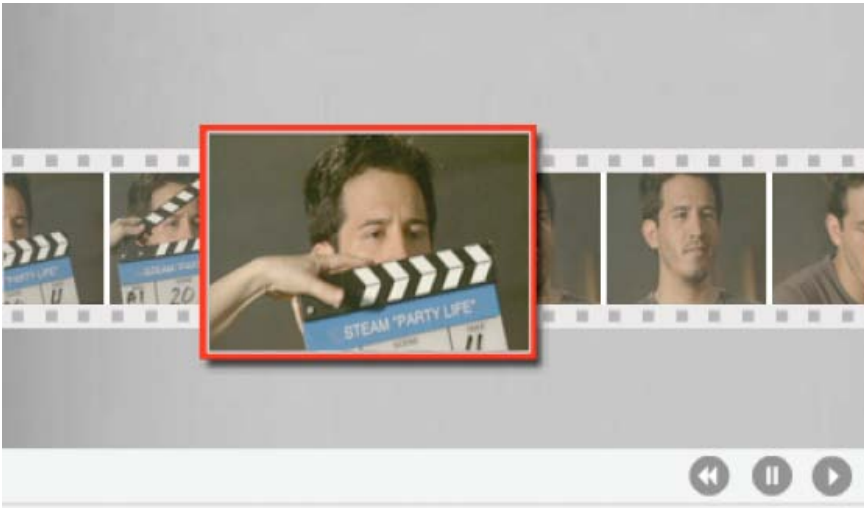
通过自动场景检测记录剪辑

“场景检测”可以大大加快剪辑记录进程。当您捕捉视频时，“场景检测”会记录磁带时间/日期戳中存在断点的剪辑。有了“场景检测”，Premiere Pro 可以自动捕捉单独的文件 (Windows)，或者在每个场景断点创建一个带有子剪辑的主剪辑 (Mac OS)。在 Mac OS 上，Premiere Pro 会将子剪辑放入新的素材箱中。无论您是捕捉整个磁带还是只捕捉特定入点和出点之间的部分，“场景检测”都有效。“场景检测”在检测到场景断点之后，会在定义的入点和出点之间创建剪辑。

“场景检测”会记录批量捕捉的场景，而不会改变磁带的进度。还会记录发生在各时间码断点之间的场景。

Tracy Peterson 在 [Adobe 网站](#) 上提供了演示自动场景检测的视频教程。

- 在“捕捉”面板中，执行以下操作之一：
 - 单击图像下方的“场景检测”按钮 .
 - 在“记录”窗格的“捕捉”区域中选择“场景检测”。



“场景检测”将在每个场景的第一帧处启动单独的文件 (Windows) 或子剪辑 (Mac OS)。

注意：场景检测适用于 DV、HDV 1080i 和 HDV 720p 素材。

[转到页首](#)

常见的捕捉问题

如果在捕捉数字素材时遇到了问题，请参阅“Premiere Pro 帮助”或您摄像机、磁带盒或捕捉卡所附的文档。有关更多信息，请查阅[排除数字视频捕捉和回放的问题](#)。以下是在捕捉数字视频时常常会出现的问题：

- 如果您的设备（摄像机或磁带盒）进入睡眠模式，请关闭“捕捉”面板，然后再重新打开；或者关闭“捕捉”面板，关闭设备，重新开启设备，然后再重新打开“捕捉”面板。对于许多摄像机而言，可以通过将摄像机连接到 AC 电源并弹出磁带来禁用睡眠模式。
- 如果在“捕捉”面板或“监视器”面板中视频呈现颗粒化，Premiere Pro 可能会为了保持捕捉质量而降低显示质量。视频将按照您所确定的质量进行捕捉和存储，并且始终以该质量在 NTSC 或 PAL 监视器上播放。在较慢的系统上，Premiere Pro 可能会为了确保有足够的 CPU 资源来进行高质量捕捉而降低捕捉预览的质量。
- 如果视频图像未显示在“捕捉”面板中，请检验您的设备控制和捕捉设置。然后将设备留在打开状态，重新启动 Premiere Pro。
- 如果捕捉的音频和视频不同步，请确保两个拍摄之间没有跳过磁带的相应部分或已录制该部分。空白磁带区域缺少时间码，这可能

会在摄像机时间模式中引起中断。在您捕捉空白区域时，摄像机不会传输有效帧，但时间将继续标记。

- 如果音频未录制，请尝试通过计算机的声音输入和扬声器系统播放源，而不进行录制。如果听不到音频，音频源可能未正确连接或者音频参数可能设置不正确。请检查硬件连接（Windows 控制面板中的声音和音频设备）和混合器设置，并参考您声卡所附的文档。在 **Premiere Pro** 中，选择“编辑”>“首选项”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”(Mac OS)，并检查“音频”、“音频硬件”和“音频输出映射”的设置。
- 在 **Mac OS** 上往复、记录和捕捉 **HDV** 素材时，“捕捉”面板中的预览窗格仍为空白。您必须在外部的 **TV** 监视器上预览此素材，或者，若源设备为摄像机，在摄像机取景器上进行预览。

相关主题

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

批量捕捉和重新捕捉

[关于记录剪辑](#)

[记录用于批量捕捉的剪辑](#)

[关于批量捕捉](#)

[选择批量捕捉设置](#)

[批量捕捉剪辑](#)

[排除批量捕捉的问题](#)

[导入和导出批处理列表](#)

[重新捕捉剪辑](#)

[转到页首](#)

关于记录剪辑

要指定使用源磁带中的哪些拍摄，可以将这些拍摄记录为一组脱机剪辑，以供日后捕捉之用。如果在“首选项”对话框中设置设备控制选项来远程控制您的摄像机或磁带盒，可以通过使用“捕捉”面板中的剪辑记录控件来创建脱机剪辑，然后使用“批量捕捉”命令来自动捕捉记录的剪辑。

如果您有入点和出点列表，可以手动进行记录而无需使设备在线；只需输入每个拍摄的入点和出点并单击“记录剪辑”按钮即可。也可以使用单独的记录或电子表格程序记录帧数，然后将该电子表格作为脱机剪辑列表导入 **Premiere Pro** 中。

此外，您可以交互方式记录剪辑：可在播放源磁带时设置入点和出点。

[转到页首](#)

记录用于批量捕捉的剪辑

1. 在“捕捉”面板中，确保您的设备处于在线状态，如预览上方所指示。
2. 将磁带插入您的设备。**Premiere Pro** 会提示您为磁带命名。不要将您记录的任何两个磁带命名为相同名称。
3. 使用“捕捉”面板中的控件移至第一个拍摄中的第一帧，然后单击“设置入点”按钮。然后移至该拍摄中的最后一帧并单击“设置出点”按钮。
4. 在“记录”窗格的“设置”区域中，从“捕捉”菜单中选择您的媒体类型。
5. 如果要捕捉在每个剪辑入点和出点范围之外的一些帧，请在“捕捉”部分的“过渡帧”设置中输入过渡帧数。
6. 在“记录”窗格的“时间码”区域中单击“记录剪辑”按钮，以记录所识别的剪辑。出现提示时为该剪辑指定一个名称。**Premiere Pro** 会通过将该剪辑的一个脱机剪辑放入“项目”面板中记录该剪辑。
7. 对于要批量捕捉的每个拍摄重复步骤 2 到 6 以进行记录。

在记录 **HDV** 和其他 **Long GOP** 格式时，请务必在“捕捉”部分的“过渡帧”设置中添加过渡帧。由于 **Long GOP** 格式的性质，实际媒体内容可能并不准确。添加过渡帧可确保您拥有编辑和（如果需要）重新捕捉所需的正确帧。

交互式记录剪辑

1. 确保您的设备已连接且处于 **VTR** 或 **VCR**（非摄像机）模式，然后选择“文件”>“捕捉”。
2. 在“记录”窗格中，输入要用作“设置”和“剪辑数据”默认值的设置。
3. 播放磁带。可以随时单击“设置入点”或“设置出点”，甚至可以在播放磁带的同时单击。根据需要重复操作。
4. 对入点和出点满意之后，单击“记录剪辑”，检验剪辑数据，然后单击“确定”。

可以通过使用加号 (+) 或减号 (-) 对时间码进行微调。例如，要将 5 个帧添加到出点末尾，请选择整个出点时间码，键入 **+5**，然后按 **Enter/Return** 键。

- 设置“捕捉”面板的“记录”窗格中的选项。**Premiere Pro** 使用“设置”和“剪辑数据”部分中的当前数据作为后续记录剪辑的默认值。如果您要通过类似的记录数据将一系列剪辑记录到相同素材箱中，请在开始记录这一系列之前先通过指定剪辑数据来保存工作。单击“记录剪辑”按钮时，会出现一个对话框，您可以接受或更改剪辑数据。
- 在“剪辑数据”部分中，指定磁带名称。每次开始进行批量捕捉时，**Premiere Pro** 都会要求您提供此名称。
- “剪辑数据”部分中的“剪辑名称”会自动按数字递增。例如，如果您想要为剪辑名称以 **Car Chase** 开头的一系列剪辑进行编号，请输入“**Car Chase 01**”，并确保剪辑名称以数字结尾。后续的记录剪辑将默认为下一个编号，例如“**Car Chase 02**”。
- 可以随时更改“捕捉”面板设置。例如，如果在磁带回放期间您发现动作有所变化，可以选择其他素材箱来记录后续的剪辑或为“描述”或“场景”键入不同的名称，以准备好捕捉即将播放的新动作。在更改设置时，您不必停止磁带。
- 可以使用键盘来操作设备并记录剪辑。要查看或更改快捷键，请参阅“捕捉”面板控件的工具提示，或选择“编辑”>“键盘自定义”。
- 必须单击“记录剪辑”才能创建新的脱机剪辑。这将在您对新脱机剪辑的剪辑数据进行确认之后暂停磁带。

[转到页首](#)

关于批量捕捉

Premiere Pro 支持批量捕捉，即以自动、无人参与的方式从一个可控制的设备中捕捉多个剪辑。可以通过选择一组已记录的剪辑来定义批。这些批在“项目”面板或素材箱中显示为脱机（占位符）剪辑。可以捕捉任意数量的已记录脱机剪辑，只需选择相应剪辑并选择“文件”>“批量捕捉”即可。当您开始捕捉时，**Premiere Pro** 会自动按照磁带名称和时间码入点重新排序条目，以便尽可能有效地捕捉。

要通过减少手动记录的剪辑数量而节省时间，请考虑使用“场景检测”。请参阅通过自动场景检测记录剪辑。

如果您要批量捕捉一组已记录的脱机剪辑，请在“项目”面板中选择相应的剪辑，然后选择“文件”>“批量捕捉”。如果您已经将脱机剪辑分组为若干素材箱，可以通过选择相应素材箱来批量捕捉整个素材箱。

Premiere Pro 可以在后台捕捉视频，以便您在捕捉期间执行其他任务。当您开始在 **Premiere Pro** 中手动捕捉或批量捕捉时，可以将 **Premiere Pro** 应用程序最小化或切换到其他应用程序，而无需停止捕捉。在恢复 **Premiere Pro** 窗口之后，可以单击其中的任意位置来停止捕捉。但请注意，如果您在捕捉期间执行系统密集型任务，帧可能会被丢弃。对于高性能系统而言，例如具有双处理器的系统，丢弃帧的可能性较低。

注意：由于可能存在时间码和搜索问题，建议不要在磁带的前 30 秒和最后 30 秒进行批量捕捉。请手动捕捉这些部分。

[转到页首](#)

选择批量捕捉设置

已记录剪辑的批处理列表在“项目”面板中显示为脱机剪辑列表。如果您要捕捉许多剪辑，可能希望预先在“项目”面板中创建多个素材箱，以便直接将每组脱机剪辑记录到其各自的素材箱中。进行批量捕捉时，脱机剪辑将替换为捕捉的剪辑，同时保持您预先设置的素材箱结构。

默认情况下，在批量捕捉脱机剪辑时，**Premiere Pro** 采用项目的捕捉设置。如果某一脱机剪辑有自己的捕捉设置，**Premiere Pro** 会使用该剪辑的设置来捕捉它；得到的剪辑会保持其捕捉设置，从而可以使用相同设置轻松地重新捕捉该剪辑。例如，如果脱机剪辑的格式为 **HDV**，并且在项目捕捉设置中指定的格式为 **DV**，**Premiere Pro** 将以 **HDV** 格式捕捉剪辑，除非您更改了剪辑捕捉设置。可以通过在“批量捕捉”对话框中选择“覆盖捕捉设置”来覆盖剪辑捕捉设置。

确定脱机剪辑是否具有捕捉设置

您可以确定脱机剪辑是否已经有自己的捕捉设置。

- 在“项目”面板中，向右滚动到“捕捉设置”列。如果该列处于隐藏状态，请从“项目”面板菜单中选择“元数据显示”。然后，单击“**Premiere Project** 元数据”旁边的三角形以显示列名称。选择“捕捉设置”。单击“确定”。

如果脱机剪辑具有自己的捕捉设置，此列中的相应框会带有一个复选标记。

更改脱机剪辑的捕捉设置

您可以更改脱机剪辑的捕捉设置。例如，您在捕捉剪辑时采用的分辨率可以高于该剪辑首次捕捉或记录时的分辨率。

1. 在“项目”面板中选择相应剪辑。
 2. 选择“剪辑”>“捕捉设置”>“设置捕捉设置”。
- “捕捉设置”对话框即会打开。
3. 请参阅指定捕捉设置。

从脱机剪辑中删除捕捉设置

1. 在“项目”面板中，选择相应剪辑。
 2. 选择“剪辑”>“捕捉设置”>“清除捕捉设置”。
- 默认情况下，**Premiere Pro** 采用项目捕捉设置来捕捉此剪辑。

[转到页首](#)

批量捕捉剪辑

1. 选择要捕捉的脱机剪辑，然后选择“文件”>“批量捕捉”。
2. 在“批量捕捉”对话框中，执行以下任一操作：
 - 如果您要批量捕捉超出每个剪辑入点和出点范围之外的帧，请选择“带过渡帧捕捉”并输入过渡帧数。

注意：此处输入的帧数将被添加到在“捕捉”面板中设置的过渡帧数量。

 - 如果您要将各个剪辑的捕捉设置批量替换为项目的默认设置，请选择“覆盖捕捉设置”。
3. 确认磁带盒和源录像带的设置正确，然后单击“确定”。
4. 在“插入磁带”对话框中，插入请求的磁带，然后单击“确定”。如果您要从多个磁带进行捕捉，请准备好在出现提示时插入这些磁带。
5. 如果您要停止批量捕捉，请单击“捕捉”面板中的“停止”按钮，或按 **Esc** 键。

[转到页首](#)

排除批量捕捉的问题

如果设备控制和项目的捕捉设置设置正确，并且记录的脱机剪辑一致、没有数据冲突，可以执行无故障批量捕捉。如果您在批量捕捉时遇到了问题，请确保要批量捕捉的所有剪辑均设定了正确的设置：

- 每个剪辑的“状态”必须为脱机。检验“项目”面板列表视图中的状态。如果剪辑不是脱机剪辑，请在“项目”面板中选择该剪辑并选择“项目”>“取消媒体链接”。如果您选择多个剪辑并且其中一些剪辑处于在线状态，**Premiere Pro** 将只捕捉脱机剪辑。
- 必须在每个脱机剪辑的“编辑脱机文件”对话框中指定“磁带名称”、“媒体开始”和“媒体结束”。只要一个选定脱机剪辑包含这些设置，就可以使用“批量捕捉”命令，但仅捕捉具有全部三项设置的剪辑。如有必要，请在“项目”面板列表视图中确认这一点或双击每个脱机剪辑以编辑设置。
- 选定的捕捉设备必须支持录制视频和/或音频。例如，如果捕捉设备不捕捉音频，音频就不会被捕捉。如果存在无法捕捉的设置，批量捕捉将停止并出现“捕捉设置错误”对话框。
- 每个剪辑的文件名（如在“捕捉设置”对话框中所指定）不得与现有剪辑的文件名重复。如有必要，请双击每个脱机剪辑以确认其名称是否唯一。如果选择要进行批量捕捉的脱机剪辑的名称重复，**Premiere Pro** 会在捕捉时对该剪辑的名称略加改动。这样就可以避免覆盖其他同名文件。

要在出现“捕捉设置错误”对话框时管理捕捉错误，请执行以下操作之一：

- 要修复列表中任何剪辑的捕捉设置，请在列表选择一个或多个文件，然后单击“编辑设置”。
- 要忽略捕捉设置无效的剪辑并继续处理批量捕捉的其余部分，请单击“跳过”。跳过的剪辑将从列表中删除且不被捕捉。
- 要停止批量捕捉，请单击“取消”。不捕捉任何剪辑。

导入和导出批处理列表

您可以导入各种文件格式的批处理列表：制表符分隔的文本 (TXT)、逗号分隔值 (CSV)、TAB 和 PBL。导入后，文本批处理列表中的每个条目将作为一个脱机剪辑显示在“项目”面板中。也可以将脱机剪辑导出为 CSV 批处理列表，以便您可以在项目和工作站之间传输记录的剪辑列表。要查看批处理列表的格式，请导出该列表并使用文本编辑器（如记事本）或电子表格应用程序打开此文件。批处理文本文件可能源自诸如 Adobe Premiere 6.5 的源、诸如 Pipeline Autolog 的记录实用程序或使用数据库或电子表格程序生成批处理列表的自定义视频制作软件。

导入批处理列表时，列表中的字段必须遵循如下顺序：磁带名称、入点、出点、剪辑名称和注释。将脱机剪辑导出为批处理列表时，Premiere Pro 按如下顺序排列字段：磁带名称、入点、出点、剪辑名称、记录注释、描述、场景和拍摄/获取。导出的字段数据是从“项目”面板“列表”视图中的相应列导出的。

- 要导入批处理列表时间码日志，请打开项目并选择“项目”>“导入批处理列表”。找到并选择此文件，然后单击“打开”。
- 要导出批处理列表时间码日志，请选择要记录的文件。然后选择“项目”>“导出批处理列表”。指定文件名和位置，然后单击“保存”。

重新捕捉剪辑

您可以在现有项目中使用批量捕捉重新捕捉剪辑。只有在以下情况下方可重新捕捉剪辑：剪辑已被取消与其源文件的链接而成为脱机剪辑；剪辑的名称与“磁带名称”字段中的名称相同；剪辑的源媒体包含时间码。

1. 如果您想要覆盖要重新捕捉的任何剪辑的捕捉设置，请设置剪辑的捕捉设置。
2. 在“项目”面板中，选择要重新捕捉的所有剪辑。如果要在不同的素材箱中选择剪辑，请使用列表视图以便查看多个素材箱。
3. 选择“项目”>“设为脱机”。选定的剪辑即会与其当前源文件分离。
4. 在“设为脱机”对话框中，指定源媒体文件是保留在磁盘上还是删除。
5. 仍然选择脱机剪辑时，选择“文件”>“批量捕捉”。根据需要调整设置。
6. 确认磁带盒和源录像带的设置正确，然后单击“确定”。
7. 重新捕捉完成之后，保存项目。

您可以重新捕捉脱机合并的剪辑。只有在所有组件剪辑都捕捉之后，合并的剪辑才会变成在线剪辑。

相关主题

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用时间码

[关于时间码](#)

[选择时间码显示格式](#)

[更改时间码的显示方式](#)

[条带化磁带或替换时间码](#)

[捕捉时间码](#)

[手动为剪辑设置时间码](#)

[输入时间码](#)

[将时间码视为烧录时间码](#)

[在节目监视器中查看源时间码](#)

[在时间码面板中查看时间码](#)

[转到页首](#)

关于时间码

许多摄像机和高端录像带盒都可以录制时间码，从而为特定的帧添加唯一的地址标记。只要您希望准确捕捉之前所标识或捕捉的相同帧，时间码就很重要，例如以下任务就是这样：

- 您要在捕捉之前先记录剪辑。
- 您计划使用批量（自动）捕捉来捕捉剪辑。
- 由于原始文件已经损坏或已被删除，您想要重新捕捉剪辑。
- 您计划通过使用 EDL 将序列导出到其他系统。
- 您要在使用系统中通过低分辨率捕捉快速编辑，然后采用全分辨率和最终版本的质量重新捕捉剪辑。
- 您计划将捕捉的视频与单独录制的音频同步。

与家用 VCR 中时间计数器上所显示的数字不同，时间码将作为视频信号的一部分录制到录像带上。如果素材缺少时间码，您可以通过使用摄像机或磁带盒写入时间码并复制来添加时间码。然后，可以从该设备记录或捕捉视频。

为获得最佳效果，时间码应该从磁带开头连续运行到磁带结尾；不应该从任何中间位置重新从零开始。编辑时，如果您记录了捕捉入点（如 00:00:01:09），但是由于时间码重新启动，该数字在磁带上出现两次或三次，那么 **Premiere Pro** 将无法确定应在哪个 00:00:01:09 位置开始进行捕捉。它可以根据不连续的时间码轻松捕捉到磁带中的错误剪辑。

要确保时间码连续，您需要对时间码进行连续拍摄，或者在拍摄之前通过时间码将磁带条带化。

要确保您始终拍摄连续的时间码，请在任何拍摄中的动作结束之后再额外录制至少 5 秒钟。如果用摄像机检查剪辑，务必将磁带回退到再次录制之前的 5 秒钟余量。当您开始下一个拍摄时，您的摄像机会从您停止时所在的帧读取时间码，并开始使用下一个帧编号录制时间码。注意；如果前一拍摄的最后一帧和下一拍摄的第一帧之间存在间隙，那么摄像机会从 00:00:00:00 重新开始写入时间码。

[转到页首](#)

选择时间码显示格式

默认情况下，**Premiere Pro** 会为任何剪辑显示最初写入源媒体的时间码。如果某个帧在磁带上的时间码为 00:00:10:00，则该帧在捕捉之后显示的时间码为 00:00:10:00。源时间码通常可便于记录剪辑。无论剪辑所用于的序列的时基为何，都会为该剪辑显示源时间码。如果剪辑的时基不同于序列的时基，通过源时间码更容易记录素材。例如，用 24p 拍摄的剪辑的时基为 30 fp，时间码为 30 fps。**Premiere Pro** 会为该剪辑显示原来的 30 fps 时间码，即使该剪辑用于时基为 23.976 的序列中也是如此。但是，您可以将此默认值更改为对于每个剪辑显示从 00:00:00:00 开始的时间码。

此外，您可以确定当为面板选择“帧”或“英尺和帧”显示时 **Premiere Pro** 如何显示帧计数。您可以将每个剪辑的帧计数设置为从 0 或 1 开始，也可以从源时间码转换出帧计数。如果 30 fps 剪辑中帧的源时间码为 00:00:10:00，则“时间码转换”选项将为此帧赋予编号 300。**Premiere Pro** 会将 30 fps 帧速率时的 10 秒转换为 300 帧。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“媒体”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“媒体”(Mac OS)。

2. 在“时间码”菜单中，选择下列选项之一：

使用媒体源 显示录制到源的时间码。

从 **00:00:00:00** 开始 从 00:00:00:00 开始为每个剪辑显示时间码。

3. 在“帧计数”菜单中，选择下列选项之一：

从 **0** 开始 按顺序为每个帧编号，第一帧的编号为 0。

从 **1** 开始 按顺序为每个帧编号，第一帧的编号为 1。

时间码转换 生成等效于源时间码编号的帧编号。

4. 单击“确定”。

[转到页首](#)

更改时间码的显示方式

您可以在任何以热文本显示时间码的面板中更改时间码显示格式。

1. (可选) 要采用音频单位 (“音频采样”或“毫秒”) 显示时间码，请单击所需面板中的面板菜单按钮，然后选择“显示音频时间单位”。
2. 按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 热文本时间码显示，以在可用的时间码格式之间进行切换。仅当在面板菜单中选择“显示音频时间单位”时，方可使用最后两个单位。
 - 丢帧时间码
 - 无丢帧时间码
 - 帧
 - 英尺 + 帧 16 毫米
 - 英尺 + 帧 35 毫米
 - 音频采样
 - 毫秒

节目监视器（包括修剪监视器中的实例）和“时间轴”面板的时间码显示格式始终相互匹配。如果更改其中一个面板的显示格式，另一个也会随之更改。

[转到页首](#)

条带化磁带或替换时间码

可以通过在使用之前将时间码录制到磁带来确保连续的时间码。此过程称为条带化磁带。如果您遵循推荐的拍摄实践，无需使用条带化，但条带化可以防止因误将磁带放入摄像机而导致时间码意外中断。

使用时间码条带化磁带

1. 将未使用的磁带放入摄像机中。此时应当没有时间码。
2. 如果您要对摄像机进行条带化，请装上镜头盖并禁用音频录制。
3. 确保所有摄像机设置（尤其是音频采样率）与拍摄设置完全相同。每当在该磁带上进行拍摄时均使用所有这些相同设置。

4. 开始录制。让摄像机或磁带盒运行，直至整个磁带录制结束。
5. 在条带化的磁带上录制视频之前，先将磁带从头播放 30 秒钟左右。开始拍摄之前，确认摄像机正在读取所条带化的时间码。磁带开头留出 30 秒的空白还有助于批量捕捉。

只要更改磁带，就需要检查您的摄像机设置，尤其是当重新插入之前已经开始拍摄的磁带时。您可能希望对不同的磁带使用不同的设置，但是最佳做法是每个磁带从头到尾始终保持相同的设置。这些设置应当与该磁带首次条带化时所采用的设置一致。

替换 DV 时间码

如果源素材为 DV 格式，并且其时间码不连续，您可以通过对磁带进行 DV 复制（或复制）来替换其时间码。执行复制的 DV 设备会记录连续的新时间码，这样您就可以稍后从副本中记录和捕捉带有新时间码的视频。

注意：复制为 DVCAM 格式或使用 Panasonic AG-DV2500 作为录制磁带盒时，此方法不适用。

1. 将所拍摄的 DV 磁带装入 DV 摄像机或磁带盒以进行回放，然后将磁带完全回退。
2. 将新磁带装入另一个摄像机或磁带盒以录制副本。
3. 如果录制设备包括使用源磁带的时间码录制视频的选项，请务必禁用此选项。有关此选项的信息，请参阅设备的操作说明。
4. 如果录制设备是数字设备，请使用数字电缆（如 IEEE 1394 或 SDI）将其连接到 DV 源设备。这将实现高质量的复制。
5. 将录制设备连接到电视监视器。
6. 将两个设备都设置为 VTR 模式。
7. 确保录制设备已设置为从数字端口录制。
8. 开始录制新磁带，然后开始播放原来的磁带。让摄像机或磁带盒运行，直至整个源磁带复制完毕。

注意：“场景检测”会通过在时间戳中查找跳转识别每个拍摄的起始点和停止点。因为以此方式复制磁带将创建时间戳连续的单个剪辑，所以不能使用“场景检测”来在 Premiere Pro 中捕捉副本。

[转到页首](#)

捕捉时间码

使用设备控制时，会捕捉源视频的时间码。带可控制模拟设备的时间码捕捉取决于您磁带盒的精度。如果磁带盒无法准确读取时间码，您可能需要校准系统或通过匹配帧手动为您的影片分配时间码。

注意：只有在能识别时间码的设备上磁带计数器才显示时间码，除非磁带副本中的整个图片上已烧录或录制时间码。大多数模拟家用 VCR 无法读取或写入时间码。

[转到页首](#)

手动为剪辑设置时间码

您可以更改 Premiere Pro 所录制的时间码。例如，您已从最初使用 RCTC (Rewritable Consumer Time Code) 录制的 Hi8 磁带的 DV 副本中捕捉素材。DV 副本以及您计算机上从该副本复制而来的视频文件均显示 DV 时间码，而不是原来的 RCTC。为方便引用为原始 Hi8 磁带创建的拍摄日志，您希望将该时间码重置为原始 RCTC 号码。

1. 在“项目”面板中选择该剪辑。
2. 选择“剪辑”>“修改”>“时间码”，指定所需的选项，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

输入时间码

当捕捉和编辑视频时，需多次输入时间码值。例如，您需要在设置剪辑的入点和出点以及导航“时间轴”面板时输入时间码值。Premiere Pro 提供了多种输入时间码的方法。

在 Premiere Pro 中，入点和出点之间的持续时间包括由时间码所指示的帧。例如，如果您为剪辑的入点和出点输入相同的时间码，那么该剪辑的持续

时间为 1 个帧。输入时间码时，您可以将冒号替换为句点或键入不带标点符号的数字。Premiere Pro 会将您所键入的数字解释为小时、分钟、秒和帧。

- 要设置特定的时间码，请选择相应时间码，键入新时间码，然后按 **Enter/Return** 键。
- 要通过拖动来调整当前的时间码，请水平拖动该时间码。例如，要设置更早的时间码，请向左拖动。
- 要通过使用相对值调整当前的时间码，请键入加号 (+) 或减号 (-) 以及要增加或减少的帧数。例如，要从当前时间码中减去 5 个帧，请选择整个时间码，键入 **-5**，然后按 **Enter/Return** 键。

[转到页首](#)

将时间码视为烧录时间码

要在剪辑的视频预览中显示剪辑时间码，可以向该剪辑应用时间码效果。要在任意序列部分的视频预览中显示时间码，可以对透明视频剪辑应用时间码效果。然后针对要显示时间码的时段对透明视频剪辑进行修剪。屏幕上显示的时间码通常称为烧录的时间码。在粗剪辑和样片中使用该时间码可为编辑人员及其合作者提供准确的帧参考点。

将剪辑时间码视为烧录时间码

1. 在“效果”面板中，单击“视频效果”素材箱旁的三角形以打开该素材箱。然后，单击“视频”素材箱旁的三角形以将其打开。
2. 将时间码效果拖放到序列中的一个剪辑上。
3. 单击“效果控件”面板以激活该面板。
4. 单击“时间码”旁的三角形以显示该效果的选项。
5. 调整所需的选项。

将序列时间码视为烧录时间码

1. 在“项目”面板的底部，单击“新建项目”图标。选择“透明视频”。

注意：您可使用调整图层功能代替透明视频来实现时间码效果。

2. 将透明视频剪辑拖到序列中的最高空音轨中。
3. 在“效果”面板中，单击“视频效果”素材箱旁的三角形以打开该素材箱。然后，单击“视频”素材箱旁的三角形以将其打开。
4. 将时间码效果拖放到该透明视频剪辑上。
5. 单击“效果控件”面板以激活该面板。
6. 单击“时间码”旁的三角形以显示该效果的选项。
7. 调整所需的选项。

[转到页首](#)

在节目监视器中查看源时间码

编辑时，您可以在序列中剪辑的节目监视器预览中显示源时间码：

- 如果您修剪某个剪辑，则显示该剪辑的源时间码。
- 如果您执行滑动编辑，则为相邻剪辑显示新源媒体入点和出点。
- 如果您执行外滑编辑，则显示该剪辑新的源媒体入点和出点。
- 从节目监视器面板菜单中选择“编辑期间时间码叠加”。复选标记表示该命令已被选中。

[转到页首](#)

在时间码面板中查看时间码

您可在时间码面板中查看时间码。要查看“时间码”面板，请选择“窗口”>“时间码”。

您可以在“时间码”面板中查看以下内容：

- 如果您选择“源”面板，“时间码”面板将显示源时间码。
- 如果您选择“时间轴”面板或“程序”面板，可以从面板菜单中选择显示序列时间码或源时间码。也可以从面板菜单中选择显示哪个音频或视频轨道的时间码。

要增加“时间码”面板的大小，请向外拖动窗口的右下角。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

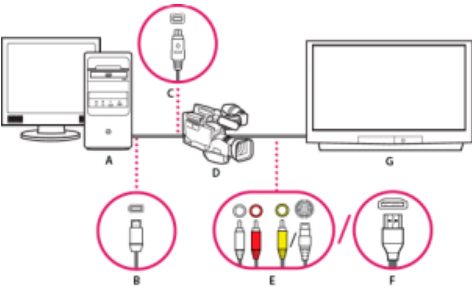
针对 HD、DV 或 HDV 捕捉设置系统

- 设置 DV 或 HDV 系统
- 设置 SD-SDI、HD-SDI 或分量系统
- 设置基于文件的系统
- 设置 S-Video 或合成系统
- 指定默认音频设备
- 指定 ASIO 设备设置（仅限 Windows）
- 指定渲染视频时是否渲染音频
- 指定预卷和过卷暂停的持续时间
- 指定暂存盘以提高系统性能
- 移动或清理媒体缓存数据库
- 针对可用内存优化渲染

有关 Premiere Pro 系统要求，请访问 [Adobe 网站](#)。
有关优化计算机系统和 Premiere Pro 以获得最佳性能的提示，请参阅此[白皮书](#)。

[转到页首](#)

设置 DV 或 HDV 系统



DV/HDV 设置

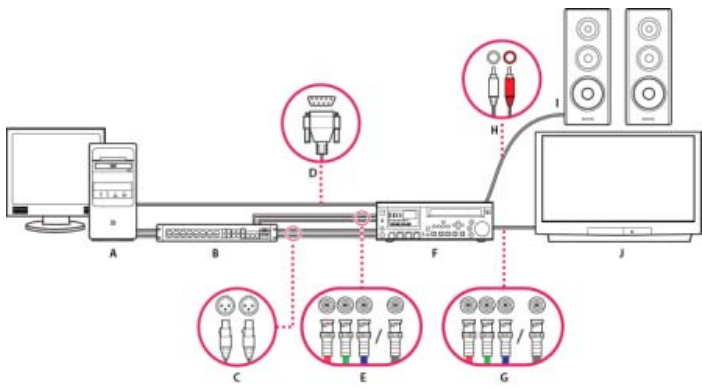
A. 计算机和计算机监视器 **B.** 6 针 FireWire 端口和连接器 **C.** 4 针 FireWire 端口和连接器 **D.** DV/HDV 摄像机 **E.** L（白色）音频、R（红色）音频、合成视频（黄色）的 RCA 插孔和插头；S-Video (y/c) 的插孔和插头 **F.** HDMI 端口和连接器 **G.** 电视监视器

通过此设置，可以从 DV 或 HDV 源捕捉音频和视频。编辑时，可在电视监视器上监视信号。最后，可将任何序列导回到录像带。

1. 使用 FireWire 电缆将 DV 或 HDV 摄像机或 VTR 连接到计算机。
2. 使用 S-Video 或 RCA 视频电缆和 RCA 音频电缆（或 HDMI 电缆）将摄像机或 VTR 连接到电视监视器。
3. 将摄像机或 VTR 设置为 VTR 或“播放”模式。
4. （仅适用于 HDV 摄像机或 VTR）确保设备处于 DV 回放模式（对于 DV 项目），或 HDV 回放模式（对于 HDV 项目）。有关详细信息，请参阅您设备的用户手册。

[转到页首](#)

设置 SD-SDI、HD-SDI 或分量系统



带有分接盒的 SDI/分量设置

A. 计算机和计算机监视器 **B.** (可选) A/V 分接盒 **C.** L 和 R 音频的 XLR 插孔和插头 **D.** RS232/422 端口和连接器 **E.** Y/Pb/Pr 分量视频的 BNC 插孔和插头、BNC 插孔和 SDI 视频插头 **F.** HD/SD VTR **G.** Y/Pb/Pr 分量视频的 BNC 插孔和插头、BNC 插孔和 SDI 视频插头 **H.** L (白色) 和 R (红色) 音频的 RCA 插孔和插头 **I.** 扬声器 **J.** 电视监视器

通过此设置，可以从 SD-SDI、HD-SDI 或分量视频设备（摄像机或 VTR）捕捉音频和视频。编辑时，可在电视监视器上监视信号。最后，可将任何序列导回到摄像机或 VTR。

此设置需要在计算机中安装 SDI 或分量 PCI 卡。或者，需要通过 FireWire 将外部 SDI 或分量设备连接到计算机。内部卡或外部设备用于提供能够接收 SDI 或分量视频信号的端口（通常带 BNC 连接器）。

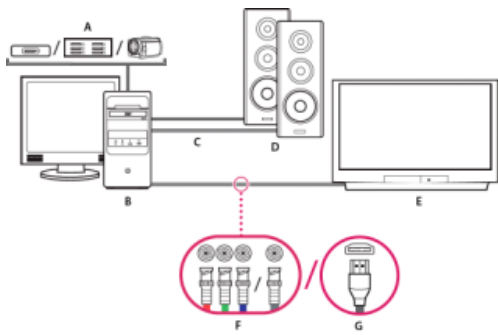
一些 SDI 和分量 PCI 卡附有分接盒，提供了用于接收 SDI 或分量信号的端口。一些分接盒还提供了用于发生锁定器的端口。其他分接盒可直接在卡上提供所需的输出。

1. 使用 SDI 或分量视频电缆将 SD-SDI、HD-SDI 或分量设备连接到计算机或分接盒。配有 BNC 连接器的一条电缆传输 SDI 视频，而配有 BNC 连接器的三条单独电缆传输分量视频信号。在计算机或分接盒的视频输出到设备的视频输入之间连接视频电缆。另外，在设备的视频输出到计算机或分接盒的视频输入之间连接视频电缆。
2. 使用 XLR 音频电缆将 SD-SDI、HD-SDI 或分量设备连接到计算机或分接盒。在计算机或分接盒的音频输出到设备的音频输入之间连接音频电缆。另外，在设备的音频输出到计算机或分接盒的音频输入之间连接音频电缆。
3. 执行以下操作之一：
 - 将摄像机或 VTR 上的串行设备控制端口（RS-422 或 RS-232）与计算机上的串行端口 (Windows) 或 USB 端口 (Mac OS) 连接起来。对于受 RS-232/422 控制的设备，使用管道数字 ProVTR 电缆。
 - 如果您系统中的分接盒配有串行设备控制端口（RS-422 或 RS-232），请将设备上的串行设备控制端口与分接盒上的此端口连接起来。不要将设备上的串行控制端口与计算机上的串行或 USB 端口相连。一些分接盒要求使用标准串行 9 针 D-Sub 电缆，而不是管道数字 ProVTR 电缆。请参考分接盒制造商所提供的文档。

注意：原生串行设备控制仅适用于 Windows。

4. 使用分量视频电缆将磁带盒或摄像机连接到电视监视器，并使用 RCA 音频电缆将磁带盒或摄像机连接到扬声器。
5. 将摄像机或磁带盒置于 VTR 或播放模式。
6. 在 Premiere Pro 中，选择“文件”>“新建”>“序列”。
7. 在“新建序列”对话框的“可用预设”区域中，选择与源素材格式匹配的 SDI 或分量预设。这些预设不是由 Premiere Pro 提供的，而是由 SDI 卡、分量捕捉卡和其他设备的制造商所提供。预设必须与这些卡和设备一起安装。
8. 在“序列名称”框中键入名称。然后单击“确定”。

设置基于文件的系统



基于文件的系统

A. 适用于 P2、XDCAM HD、XDCAM EX 或 AVCHD 媒体的读卡器、驱动器或摄像机 **B.** 计算机和计算机监视器 **C.** 通往扬声器或放大器的音频电缆 **D.** 扬声器 **E.** 电视监视器 **F.** 通往电视监视器的分量或 SDI 视频电缆的 BNC 连接器（可替代“G”）。 **G.** 通往电视监视器的音频-视频电缆的 HDMI 连接器（可替代“F”）

通过此设置，您可以从读卡器、驱动器或无磁带摄像机中导入或传输采用下列任何数字视频文件格式录制的音频与视频文件：

- Panasonic P2
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

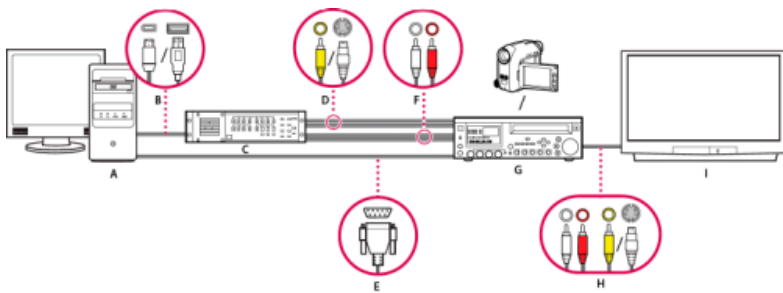
如果您的计算机配有以下两项之一，也可以在高清电视监视器上预览视频：

- 高清捕捉卡，
- 带有分量、SDI 或 HDMI 输出的显卡。

1. 将读卡器、磁盘驱动器或摄像机连接到计算机（通常使用 USB 2.0 电缆）。有关详细信息，请参考您的设备手册。
2. 将计算机声卡的输出连接到计算机扬声器或音频放大器。
3. 使用分量、SDI 或 HDMI 电缆将捕捉卡、分接盒或显卡的视频输出连接到电视监视器。

[转到页首](#)

设置 S-Video 或合成系统



S-Video/合成设置

A. 计算机和计算机监视器 **B.** 适用于 FireWire、USB 2.0 的端口和连接器 **C.** A/D 转换器 **D.** RCA 合成视频、S-Video (y/c) 插孔和插头 **E.** RS 232/422 端口和连接器 **F.** L (白色) 和 R (红色) 音频的 RCA 插孔和插头 **G.** 模拟摄像机、模拟 VTR **H.** L (白色) 音频、R (红色) 音频和合成视频 (黄色) 的 RCA 插孔和插头；S-Video (y/c) 的插孔和插头 **I.** 电视监视器

通过此设置，您可以从模拟摄像机或 VTR 捕捉音频和视频。编辑时，可在电视监视器上监视视频信号。最后，可将任何序列导回到摄像机或 VTR。

要将模拟源信号转换成计算机可以读取的数字文件，此设置需要模拟/数字 (A/D) 转换器，或数字化器。可使用以下任一项目将视频信号数字化：

- 内部数字化器（安装在计算机中），

外部数字化器（连接到计算机上），

- 能够数字化传入模拟信号的数码摄像机或 VTR。
1. 使用 **S-Video** 或 **RCA** 视频电缆，将模拟摄像机或 VTR 连接到数字化器。在计算机或其接口的视频输出到设备的视频输入之间连接视频电缆。另外，在设备的视频输出到计算机或其接口的视频输入之间连接视频电缆。
 2. 使用 **XLR** 或 **RCA** 音频电缆将模拟摄像机或 VTR 连接到数字化器。在数字化器的音频输出到设备的音频输入之间连接音频电缆。另外，在设备的音频输出到数字化器的音频输入之间连接音频电缆。
 3. （可选。适用于带有 **RS-422** 或 **RS-232** 端口的模拟摄像机或 VTR。仅限 **Windows**）使用管道数字 **ProVTR** 电缆将摄像机或 VTR 上的串行设备控制端口与计算机或数字化器上的串行端口连接起来。

注意：原生串行设备控制仅适用于 **Windows**。

4. 使用 **S-Video** 或 **RCA** 视频电缆以及 **RCA** 或 **XLR** 音频电缆，将模拟摄像机或 VTR（或数字化器）连接到电视监视器。
5. 将模拟摄像机或磁带盒置于 VTR 或播放模式。
6. 在 **Premiere Pro** 中，选择“文件”>“新建”>“序列”。
7. 在“新建序列”对话框的“可用预设”区域中，选择与 **A/D** 转换器格式匹配的预设。不要与源素材匹配。例如，如果您使用 **DV** 摄像机或 **A/DV** 转换器来转换模拟信号，请选择 **DV** 预设。
8. 在“序列名称”框中键入名称。然后单击“确定”。

[转到页首](#)

指定默认音频设备

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频硬件”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频硬件”(Mac OS)，并设置以下选项：
 - 从“默认设备”菜单中选择输出设备。
 - 从“缓冲区大小”菜单中选择缓冲区大小 (Mac OS)。
2. 单击“确定”。

音频硬件设置（仅限 Windows）

单击“首选项”对话框“音频硬件”面板中的“ASIO 设置”时，**Premiere Pro** 会打开“音频硬件设置”对话框，其中包含一个“输入”选项卡和一个“输出”选项卡。

启用设备 确定与 **Premiere Pro** 的输入和输出相连的音频设备。如果是 **ASIO** 设备，请为该设备选择 **ASIO** 驱动程序。如果声卡没有制造商提供的 **ASIO** 驱动程序，请为此设置选择“**Premiere Pro WDM 声音**”。要启用某设备，务必安装该设备的最新驱动程序 (**Windows**)。如果要输入两条以上立体声声道或监视 **5.1** 环绕音频，设备驱动程序符合 **ASIO**（音频流输入输出）规范。否则，无论连接了多少个硬件输入和输出，都将只有立体声输入和输出可用。

缓冲区大小 指定 **Premiere Pro** 用于录制音频的缓冲区的大小 (**kb**)。

设备 32 位录制/回放 在“输入”选项卡上，选中“设备 32 位录制”将以 32 位采样数录制音频。在“输出”选项卡上，选中“设备 32 位回放”将启用 32 位回放。

注意：如听不到音频的声音，请参阅技术说明：“[回放视频或音频剪辑期间没有声音](#)”。

设置 USB 麦克风 (Mac OS)

1. 在“实用程序”的“音频 Midi 设置”应用程序中，转到“音频”>“打开聚合设备编辑器”。
2. 检查以下各项：
 - 您的 **USB** 麦克风。
 - 其他输入设备，例如，线路输入。
 - 输出设备

3. 在 **Premiere Pro** 的“音频硬件首选项”面板内，选择此新的聚合设备。

[转到页首](#)

指定 ASIO 设备设置（仅限 Windows）

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频硬件”。
2. 单击“ASIO 设置”。指定所选设备的 ASIO 设置。

注意：此对话框中的设置由您所使用的设备和驱动程序决定，而不是 **Adobe Premiere Pro**。请参阅您所使用的 ASIO 设备和驱动程序的文档。

3. 在“音频硬件设置”对话框中，选择“输入”选项卡。
4. 选中要启用的任何设备名称旁边的框。
5. 如果要录制 32 位音频，请选中“设备 32 位录制”。
6. 拖动“样本”滑块设置缓冲区的大小。
7. 单击“确定”。

[转到页首](#)

指定渲染视频时是否渲染音频

您可以指定 **Premiere Pro** 是否默认渲染音频预览。

选择“序列”>“渲染入点到出点的效果”，或“序列”>“渲染入点到出点”。如果您已设置入点和出点（而不是工作区域栏）来标记渲染音频预览的区域，可使用这些命令。

渲染音频预览可提高回放性能，但可能需要额外花些时间来选择其中的任一命令。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 选择或取消选择“渲染视频时渲染音频”。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#)

指定预卷和过卷暂停的持续时间

可在“首选项”对话框的“常规”窗格中设置剪辑和序列预览的预卷和过卷长度。

注意：“预卷”和“过卷”字段不同于“首选项”对话框“设备控制”窗格中的“预卷”设置。“设备控制”窗格中的“预卷”设置影响外部设备（如 VTR 和摄像机）的控制。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 在“预卷”和“过卷”字段中，分别键入相应的秒数。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#)

指定暂存盘以提高系统性能

当您编辑项目时，**Premiere Pro** 会使用磁盘空间来存储项目所需的文件。**Premiere Pro** 可存储捕捉的视频和音频、匹配音频以及预览文件。**Premiere Pro** 会利用匹配的音频文件和预览文件来优化性能，从而实现实时编辑、32 位浮点质量以及高效的输出。

所有暂存盘首选项将随每个项目一起保存。可以为不同的项目选择不同的暂存盘位置。如果您在编辑完一个项目之后重新打开了另一个具有不同暂存盘位置的早期项目，**Premiere Pro** 将在您为早期项目选择的暂存盘位置处搜寻属于该项目的文件。

如果您删除了某个项目的预览文件或匹配音频文件，**Premiere Pro** 会在您重新打开此项目时自动重新创建这些文件。

默认情况下，暂存盘文件存储在保存项目的位置。当序列变得更长或更为复杂时，需要的暂存盘空间也将更多。为了获得最佳性能，应为您的媒体资源指定专用的硬盘或磁盘。在为资源选择磁盘时，不要选择用于保留项目文件、操作系统文件或应用程序文件的磁盘。这样，您的媒体磁盘就能够尽快访问并播放媒体文件，而无需访问其他文件。使用“项目”>“项目设置”>“暂存盘”命令来指定 **Premiere Pro** 用来保存媒体文件的磁盘。在设置新项目时选择暂存盘。

就性能而言，最好为每种资源类型指定不同的专用磁盘，但是也可以在同一磁盘上指定文件夹。可以为以下每种文件类型指定唯一的暂存盘位置：

捕捉的视频

使用“文件”>“捕捉”创建的视频文件

如果您要在将视频文件传输到暂存盘文件夹之后再为其创建项目，则指定包含所捕捉视频的视频文件的文件夹。

捕捉的音频

使用“文件”>“捕捉”创建的音频文件，或在录制画外音时通过调音台录制的音频文件。

视频预览

使用“序列”>“渲染入点到出点”、导出到影片文件或导出到设备时创建的文件。如果预览区域包括效果，将以预览文件的完整质量渲染效果。

音频预览

通过以下所有命令创建的音频预览文件：

- “序列”>“渲染入点到出点”
- 导出到影片文件
- 导出到 DV 设备

如果预览区域包括效果，将以预览文件的完整质量渲染效果。

指定暂存盘

在“首选项”对话框的“暂存盘”窗格中设置暂存盘。更改暂存盘设置之前，可以先确认所选卷上的可用磁盘空间量。空间量显示在路径右侧的框中。如果路径太长，无法读取，请将指针置于路径名称上。完整路径即会出现在工具提示中。

1. 选择“项目”>“项目设置”>“暂存盘”。
2. 确定在对话框中指定的每种类型文件的位置。**Premiere Pro** 将以每种文件类型（例如，捕捉的视频）为名称来创建子文件夹，并将文件夹的相关文件存储在其中。菜单会列出三个默认位置：

“我的文档”(Windows) 或“文档”(Mac OS) 将暂存文件存储在“我的文档”文件夹 (Windows) 或“文档”文件夹 (Mac OS) 中。

与项目相同 将暂存文件存储在存储项目文件的同一文件夹。

自定义 可以指定所选的位置。选择“自定义”，然后单击“浏览”并浏览到任何可用的文件夹。

优化暂存盘性能

要获得最佳性能，请遵循以下指导原则：

- 如果您的计算机只有一个硬盘，请考虑保留所有暂存盘选项的默认设置。
- 在一个或多个单独的硬盘上设置暂存盘。在 **Premiere Pro** 中，可以为每种媒体类型设置单独的暂存盘。例如，您可以分别为捕捉的视频和捕捉的音频设置一个磁盘。
- 在 Windows 上，仅指定已格式化为 NTFS 文件格式的分区作为暂存盘。在 Mac OS 上，使用已格式化为 Mac OS Extended 格式的分​​区。对于视频，不建议使用 FAT32 分区。因为这些分区不支持大型文件。

注意：第三方工具可以使 NTFS 驱动器与 Mac OS 配合使用。请参阅 [Tuxera NTFS for Mac](#) 和 [Paragon NTFS for Mac](#)。

- 在 Mac OS 上，要获得最佳性能，需禁用日志记录功能。

- 指定速度最快的硬盘来捕捉素材并存储暂存文件。可以将速度较慢的磁盘用于音频预览文件和项目文件。
- 仅指定计算机上所附的磁盘。网络硬盘通常速度很慢。避免使用可移动媒体，因为 **Premiere Pro** 始终需要访问暂存盘文件。将保留每个项目的暂存盘文件，即使您关闭项目也是如此。当您重新打开与暂存盘文件相关的项目时，将重新使用这些文件。如果暂存盘文件存储在可移动媒体中，但此媒体已从驱动器中移除，暂存盘将对 **Premiere Pro** 不可用。
- 您可以将单个磁盘划分为若干个分区，并将分区设置为暂存盘。但分区并不会提高性能，因为单驱动器机制将会成为瓶颈。为获得最佳效果，设置的暂存盘卷应该是物理上独立的驱动器。
- 如果格式编解码器支持，可将音频和视频捕捉到单独的驱动器。（**Premiere Pro** 中的原生 DV 和 HDV 捕捉不支持分开捕捉音频和视频。）要设置新文件的位置，请选择“编辑”>“首选项”>“暂存盘”(Windows) 或“**Premiere Pro**”>“首选项”>“暂存盘”(Mac OS)。如果您未更改默认值，**Premiere Pro** 所捕捉或创建的所有文件将存储在用于存储项目文件的同一文件夹中。

有关提高系统性能的在线资源

请参阅[此论坛线程](#)，了解经验丰富的用户提供的有关为视频编辑系统设置磁盘的建议。

可以[在此博客帖子](#)中找到可帮助您提高 **Premiere Pro** 效率的视频和文章的集合。

[请观看此视频](#)，了解可在 Adobe **Premiere Pro** 和 **After Effects** 中获得最佳性能的硬盘设置。

要了解如何在 Windows 上将磁盘格式化为 NTFS，请参阅[此 Microsoft 站点网页](#)。

要了解如何在 Mac OS 上将磁盘格式化为 HFS+，请参阅[此 kenstone.net 网站页面](#)。本页上的信息适用于 Mac OS X 10.4-10.7

[转到页首](#)

移动或清理媒体缓存数据库

当 **Premiere Pro** 导入某些格式的视频和音频时，它会处理并缓存这些项目的版本，以便在生成预览时能够方便地进行访问。导入的音频文件将各自匹配到一个新 .cfa 文件，而 MPEG 文件将索引到新的 .mpgindex 文件。媒体缓存可极大地提高预览性能，因为无需在每次预览时都重新处理视频和音频项。

注意：如果是第一次导入文件，当处理和缓存媒体时，可能会发生延迟。

数据库将保留与每个缓存媒体文件的链接。此媒体缓存数据库将与 **Adobe Media Encoder**、**After Effects**、**Premiere Pro** 和 **Audition** 共享，因此其中的每个应用程序都可以各自对同一组缓存媒体文件执行读取和写入操作。如果您在其中的任何应用程序内更改了此数据库的位置，则其他应用程序中的此位置也会进行更新。每个应用程序可以使用自己的缓存文件夹，但是所有程序的缓存文件夹均由同一数据库进行跟踪。

- 选择“编辑”>“首选项”>“媒体”(Windows) 或“**Premiere Pro**”>“首选项”>“媒体”(Mac OS)，并执行以下操作之一：
 - 要移动媒体缓存或媒体缓存数据库，请单击相应的“浏览”按钮。
 - 要从缓存中移除已匹配和已建立索引的文件，并从数据库移除其条目，请单击“清理”。此命令仅移除与源文件不再对其可用的素材项相关的文件。

注意：单击“清理”按钮之前，请确保包含当前使用的源媒体的所有存储设备已连接至您的计算机。如果确定是因为您未连接素材所在的存储设备而导致素材缺失，将移除媒体缓存中的关联文件。因此，当您以后要使用该素材时，就需要重新匹配或重新索引该素材。

使用“清理”按钮来清理数据库和缓存并不会移除与源文件仍对其可用的素材项关联的文件。要手动移除匹配文件和索引文件，请导航至媒体缓存文件夹并删除这些文件。

[转到页首](#)

针对可用内存优化渲染

默认情况下，**Premiere Pro** 使用所有可用处理器（最多 16 个）来渲染视频。不过，一些序列（例如，包含高清源视频或静止图像的序列）需要大量内存来同时渲染多个帧。这些序列可能会强制 **Premiere Pro** 取消渲染并发出“低内存警告”警报。在这些情况中，您可以通过将渲染优化首选项从“性能”更改为“内存”最大程度地提高可用内存。当渲染不再需要内存优化时，将此首选项改回“性能”。

1. 选择“编辑”>“首选项”，并在“首选项”对话框中选择“内存”。
2. 在“优化渲染为”旁边的下拉列表中，选择“内存”。

3. 单击“确定”，关闭 **Premiere Pro**，然后重新打开项目以使新首选项生效。

Adobe 其他推荐内容



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

捕捉 DV 或 HDV 视频

可以通过 FireWire 电缆将 DV 或 HDV 设备连接到您的计算机，从该设备捕捉音频和视频。Premiere Pro 可将音频和视频信号录制到硬盘上，并通过 FireWire 端口控制设备。

您可以从 XDCAM 或 P2 设备捕捉 DV 或 HDV 素材。如果您的计算机安装有支持的第三方捕捉卡或设备，可以通过 SDI 端口进行捕捉。此外，您的计算机还必须安装相应的驱动程序。

在使用 DV 或 HDV 预设之一创建的序列中，已经分别为“DV 捕捉”或“HDV 捕捉”设置了捕捉设置。但是，您可以在所建立的项目中从“捕捉”面板内部将捕捉设置更改为 DV 或 HDV。

可以选择在预览和捕捉期间是否在“捕捉”窗口中预览 DV 视频。也可以在“捕捉”窗口中预览 HDV 素材（仅限于 Windows）。但在捕捉期间，您无法在“捕捉”窗口中预览 HDV 素材。不过，在 HDV 捕捉期间，此窗口中会显示文字“正在捕捉”。

注意：您可以从 DVCPRO HD 资源、XDCAM HD、XDCAM EX 资源以及 AVCHD 资源的媒体中传输和导入这些资源，而无需进行捕捉。捕捉时间比传输时间更长，而且不会保留所有元数据。有关更多信息，请参阅[通过无磁带格式导入资源](#)。

相关主题

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

支持生成文件

生成文件是收录后持续时间会增长的文件。Adobe® Premiere® Pro 支持生成文件，适用于需要该工作流的应用。

生成文件支持的编解码器包括：

- AVC150/100
- EVS DNXHD
- IMX30/40/50
- 符合 RDD9 的 XDCAM HD 50/35/25/18
- QuickTime 可将文件打包成这些格式。

“媒体首选项”中，提供了支持生成文件自动刷新以及设置刷新频率的功能。更新后的持续时间可在源监视器中查看。有关详情，请参阅[媒体首选项](#)。

只有 Premiere Pro 可读取音量（Premiere Pro 可从 unc 路径 ("//somewhere/something") 读取音量，但必须映射驱动器 ("H:\somewhere\something")）时，生成文件才能吸收或捕捉媒体。然后可使用“文件”>“导入”命令，导入文件。随后，可通过常规方式编辑这些剪辑。

更多关于 Premiere Pro 生成文件支持的信息，请参阅[此博文](#)。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

数字化模拟视频

[关于捕捉卡设置](#)

[数字化模拟视频](#)

要编辑模拟格式的视频拍摄，必须先将其数字化。要实现数字化，可以通过具有动态数字化功能的数码摄像机或安装在计算机中的数字化设备路由视频信息。或者，可以将模拟素材复制为数字格式，然后可像捕捉任何其他数字源一样通过捕捉卡从数字设备捕捉视频。根据您的设备，您可能可以将来自任意多个信号类型的模拟视频数字化，包括组件视频、合成视频和 **S-Video**。一些第三方数字化器可提供设备控制。它们可通过 **RS-232** 或 **RS-422** 端口连接到您的设备，从而使您能够通过 **Premiere Pro** 的“捕捉”面板来控制设备并执行批量捕捉。请参阅随您摄像机和数字化器/捕捉卡一起提供的说明。

[转到页首](#)

关于捕捉卡设置

Premiere Pro 中显示的一些捕捉设置可能来自您的数字化器/捕捉卡随附的增效工具软件。由于卡的品牌之间存在着差异，因此特定的选项和支持的格式也随之而变化。视频捕捉卡与 **Premiere Pro** 之间的这种更复杂关系使得确定系统的哪个部分负责特定的选项或问题变得十分困难。**Adobe** 以及大多数捕捉卡制造商都提供了一些疑难解答在线文档，可帮助您确定某个选项或问题是与视频捕捉卡及其软件有关还是与 **Premiere Pro** 有关。有关疑难解答资源，请查看 **Premiere Pro** 网站和捕捉卡制造商的网站。

大部分支持的捕捉卡都安装有设置文件（预设），您可以在 **Premiere Pro** 的“新建项目”对话框的“加载预设”窗格中选择此文件。此预设将自动设置所有捕捉设置，以使您的捕捉卡获得最佳支持。为获得最佳效果，尽量使用您的捕捉卡的预设，并且不要更改“自定义设置”窗格中的捕捉设置。

[转到页首](#)

数字化模拟视频

1. 从 **Premiere Pro** 中退出。
2. 将模拟设备的视频和音频输出连接到数字设备（数字化器、数码摄像机或数字磁带盒）的模拟输入。
3. 如果数字设备为外部数字化器、磁带盒或摄像机，请将其 **FireWire** 或 **SDI** 端口连接到计算机的相应端口。
4. 如果第三方数字设备是配有设备控制（并且装有 **Premiere Pro** 的设备驱动程序）的数字化器，请将其设备控制端口（**RS-232** 或 **RS-422**）与模拟设备上的同类型端口连接起来。
5. 打开模拟源和数字化设备。
6. 如果数字化设备是摄像机，请将其置于 **VTR**、**VCR** 或播放（非摄像机）模式。
7. 将数字化设备上的输入选择控制设置为正确的模拟输入。
8. 启动 **Premiere Pro**。
9. 出现欢迎屏幕时，执行以下操作之一：
 - 要使用捕捉卡启动新的项目，请单击“新建项目”，从“加载预设”窗格中选择捕捉卡的预设（如果可用），然后单击“确定”。
 - 要使用捕捉卡打开现有项目，请选择使用捕捉卡预设设置的现有项目。
 - 要使用外部设备（如摄像机或磁带盒）启动新的项目以进行数字化，请单击“新建项目”，选择与您的目标电视标准和格式匹配的 **DV** 或 **HDV** 预设，然后单击“确定”。
 - 要使用外部设备（如摄像机或磁带盒）打开现有项目以进行数字化，请选择使用正确的 **DV** 或 **HDV** 预设设置的现有项目。
10. （可选）指定 **Premiere Pro** 将数字化设备的音频声道映射为音轨的方式。选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“**Premiere Pro**”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。在“源声道映射”窗格中，从“默认音轨格式”菜单中选择音频声道格式。
11. 选择“文件”>“捕捉”。
12. 在“捕捉”面板中，仔细检查“设置”窗格上的设置。如果需要更改，请单击“编辑”。（如果您使用的是捕捉卡，这些设置将由捕捉卡制造商的增效工具软件提供，而不是由 **Premiere Pro** 提供，并且因捕捉卡的品牌和模型的不同而异。请参阅由捕捉卡制造商提供

的软件驱动程序文档。)

13. 执行以下操作之一:

- 如果数字设备不提供设备控制, 请使用模拟设备自有的控件来定位源。在模拟设备上按“播放”, 然后在“捕捉”面板中单击“录制”按钮 。
- 如果数字设备提供设备控件, 请使用“捕捉”面板的控件来捕捉或记录素材, 就像您使用数字源所做的那样。

相关主题

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建用于脱机编辑的剪辑

创建用于脱机编辑的低分辨率剪辑

将低分辨率剪辑替换为高分率剪辑以进行在线编辑

对于在线编辑，应按照视频程序最终版本所要求的质量级别编辑剪辑。这是 **Premiere Pro** 中的默认方法。当主机的速度和存储容量足够满足所使用视频格式的需求时，在线编辑会很有效。例如，最现代的计算机可以用全分辨率处理 **DV** 的数据速率。但是，这些计算机可能会遇到诸如 **HDV** 或 **HD** 的素材需求更大的问题。对于许多电视录像制作人而言，脱机编辑就能解决这种问题。

在脱机编辑中，捕捉高分率视频之后，制作相应的低分辨率副本以便进行编辑。编辑之后，将与剪辑关联的低分辨率素材替换为高质量的原始素材。完成、渲染和导出最终产品时可以采用高分率。编辑低分辨率剪辑可以让标准计算机编辑大量资源（如 **HDV** 或 **HD** 素材），而不会损失性能速度。此外，这还可以让编辑人员在外景地时使用笔记本电脑进行编辑。

编辑项目时，您可以使高分率素材在整个项目中一直保持在线状态。另一方面，您可以采用两阶段工作流编辑。将高分率素材脱机以做出初始的创意决策。然后使高分率素材恢复在线，以进行微调、定级和颜色校正。

您可以使用 **Premiere Pro** 完全脱机编辑诸如 **HD** 的项目，然后将您的项目导出到 **EDL** 以传输到硬件功能更强大的编辑系统。然后，您可以在功能更强大的硬件上以全分辨率执行最终的在线编辑和渲染。

[转到页首](#)

创建用于脱机编辑的低分辨率剪辑

1. 以全分辨率捕捉或导入资源到“项目”面板中。
2. 在“项目”面板中，单击“新建素材箱”按钮，然后为您的低分辨率剪辑命名一个素材箱。
3. 启动 **Adobe Media Encoder**，并将您项目的剪辑添加到 **Adobe Media Encoder** 队列中。
4. 在 **Adobe Media Encoder** 中，单击“设置”。
5. 将格式和其他设置更改为适用于低分辨率格式的格式和设置。
6. 单击“输出名称”字段中的文件名，并浏览到为低分辨率剪辑创建的文件夹。
7. 单击“确定”。
8. 单击“开始队列”。

Adobe Media Encoder 会采用低分辨率格式编码剪辑，并默认在编码剪辑的文件名中保留原始剪辑的文件名。

注意：当使用 **Adobe Media Encoder** 创建低分辨率剪辑以进行脱机编辑时，即使您的素材包含 4 条或多条音频声道，也是创建具有 2 条音频声道的剪辑。此问题在于 **Adobe Media Encoder** 的限制，因此要保留其他音频声道，请使用备选工具。

9. 在“**Premiere Pro** 项目”面板中，打开您为低分辨率剪辑创建的素材箱。将低分辨率剪辑导入此素材箱。
10. 使用低分辨率剪辑编辑项目。

[转到页首](#)

将低分辨率剪辑替换为高分率剪辑以进行在线编辑

您可以将资源的低分辨率副本替换成原始高分率资源，这样您就可以用全分辨率渲染项目。

1. 选择“剪辑”>“替换素材”。浏览到与选定低分辨率剪辑具有相同文件名的原始高分率剪辑，并将其选中。单击“选择”。
2. 对于在项目中的每个低分辨率剪辑重复前两个步骤。

管理资源

在“项目”面板中组织资源

[使用素材箱](#)

[标签资源](#)

[重命名资源](#)

[在“项目”面板中跳到某一资源](#)

[从项目中移除资源](#)

[为剪辑定义不同的缩览图](#)

[在“项目”面板中编辑单元格](#)

[查看剪辑属性](#)

[查看剪辑的场序](#)

[确定剪辑是隔行还是逐行扫描](#)

[更改剪辑的帧速率](#)

[转到页首](#) ↑

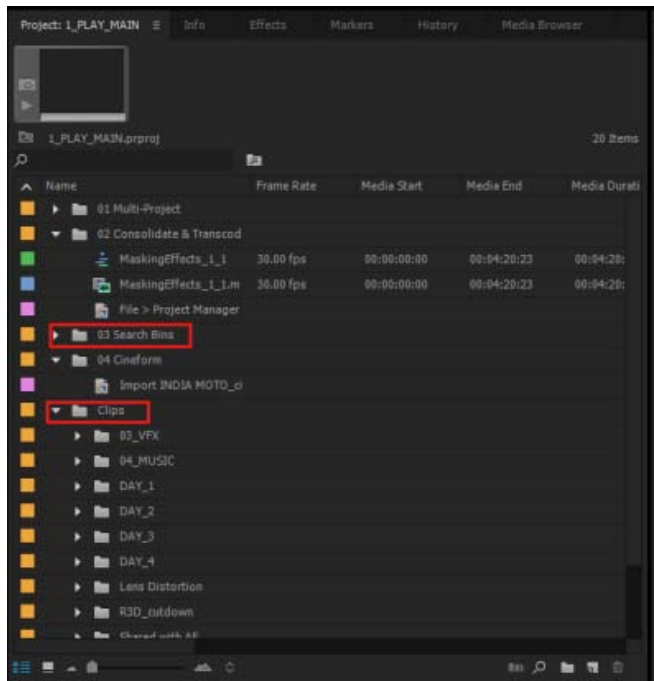
使用素材箱

借助“项目”面板，可使用素材箱来帮助您组织项目内容，方法与 **Windows** 资源管理器或 **Mac OS Finder** 中的文件夹极其类似。素材箱可以包含源文件、序列及其他素材箱。

随着您的项目不断变大，可创建新的素材箱来容纳新增内容。尽管并非必须创建和使用素材箱（尤其对于简短项目而言更是如此），但大多数编辑人员发现它们对于保持良好的组织必不可少。

可通过以下方法使用素材箱：

- 为批量捕捉存储脱机剪辑。
- 存储主序列和备份序列。
- 按类型（如视频、静止图像和音频文件）组织文件。

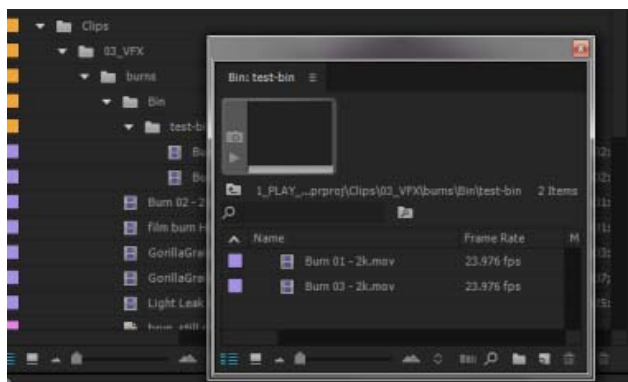


这些是“项目”面板中默认的素材箱行为。可通过在常规首选项中编辑素材箱行为来更改最后三个素材箱默认行为。

添加、删除和打开素材箱

- 要添加素材箱，可单击“项目”面板底部的“新建素材箱”按钮 。也可使用键盘快捷键 **Ctrl+/** (Windows) 或 **Command+/** (MacOS)。
- 要删除一个或多个素材箱，可选择素材箱并单击“项目”面板底部的“删除”图标 。也可通过选择一个或多个素材箱然后按 **Delete** 键来删除素材箱。
- 双击可在其自己的可停靠面板中打开该素材箱。

更改素材箱行为



在项目中操作时，有时需要更改查看素材箱的方式。在标准布局中，可以看到整个项目的层次结构，这比较有用。但有时可能需要在素材箱自身的选项卡中或者在新面板中打开素材箱。这样可专注于特定素材箱中的剪辑，在图标模式下以故事板顺序将剪辑排序，或者通过在搜索字段中键入内容在素材箱中搜索剪辑。

有些编辑人员喜欢让素材箱窗口重叠在界面上，还有些人更喜欢就地或在新选项卡中查看素材箱。

要在素材箱自身的浮动面板中就地或在新选项卡中打开素材箱，请执行以下操作：

- 要在其自己的浮动面板中打开某素材箱，请双击该素材箱。此面板可以像任何其他面板一样停靠或分组。
- 要在当前位置打开某素材箱，请按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 并双击该素材箱。
- 要在新选项卡中打开某素材箱，请按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并双击该素材箱。

通过编辑“素材箱”首选项，可更改“项目”面板素材箱的默认行为。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 在“素材箱”区域中，从“双击”、“+ Ctrl”(Windows) 或“+ Command”(Mac OS) 及“+ Alt”(Windows) 或“+ Opt”(Mac OS) 菜单中选择选项。
3. 单击“确定”。

素材箱技巧

- 要将项目移入素材箱，可将项目拖动至“素材箱”图标。您可以将素材箱移入其他素材箱内，以实现嵌套。将项目放入素材箱不会自动打开素材箱。
- 要在“列表”视图中显示某个素材箱的内容，可单击该“素材箱”图标旁的三角形以将其展开，或者双击该素材箱。
- 在仅查看某个嵌套的素材箱的内容时，如果要显示上一级（父）素材箱的内容，可单击“项目”面板中的“父素材箱”按钮 。可以继续单击此按钮，直到显示“项目”面板的顶层内容。
- 要同时打开或关闭多个素材箱，可在按住 **Alt** 键的同时单击 (Windows) 或按住 **Option** 键的同时单击 (Mac OS) 多个所选素材箱。

如果在某行中单击“新建素材箱”多次，每个新建的素材箱都将嵌套在前一个新建的素材箱中。

[转到页首](#)

标签资源

标签是指可帮助您识别和关联资源的颜色。可在“项目”面板中分配和查看标签。标签颜色用于标记“项目”面板“标签”列和“时间轴”面板中的资源。

- 要为某资源分配标签，请在“项目”面板中选择一个剪辑，选择“编辑”>“标签”，然后选择颜色。
- 要选择所有具有相同标签的资源，请选择一个使用该标签的资源，然后选择“编辑”>“标签”>“选择标签组”。
- 要编辑标签名称或颜色，请选择“编辑”>“首选项”>“标签颜色”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“标签颜色”(Mac OS)。单击色板以编辑颜色。
- 要为某种媒体类型设置默认标签，请选择“编辑”>“首选项”>“标签默认值”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“标签默认值”(Mac OS)。

注意：标签默认值会影响自您更改默认值以来添加到“项目”面板的资源；此命令不会更改“项目”面板中现有资源的标签颜色。要更改“项目”面板中现有资源的标签颜色，请使用“编辑”>“首选项”>“标签颜色”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“标签颜色”(Mac OS) 命令。

[转到页首](#)

重命名资源

您项目中的所有文件都以单个文件的形式存储在硬盘上。添加到 **Premiere Pro**“项目”面板中的只是对每个文件的引用。无论何时在 **Premiere Pro** 中将剪辑重命名，您硬盘上的原始文件和文件名都不会受到影响。

当您更改剪辑的名称时，源文件的名称并不会反映这一更改。一些用户建议在“描述”列中输入所需的剪辑名称，以维护剪辑名称和源文件命名方案。这样做的缺点是剪辑名称不会反映在“时间轴”面板或“项目”面板的图标视图中。您可自行决定哪种方式更适合自己的工作流。

重命名剪辑

可以更改剪辑的名称。**Premiere Pro** 会将剪辑名称与其他剪辑属性一起存储在项目文件中。更改剪辑的名称并不会更改该剪辑源文件的文件名。

注意：要将新名称也自动存储在都柏林核心元数据方案的“标题”字段中，请先链接“剪辑名称”属性。

1. 在“项目”面板中，选择相应剪辑。
2. 执行以下操作之一：
 - 在“项目”面板中，选择“剪辑”>“重命名”，键入新名称，然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。
 - 在“项目”面板中，单击“名称”字段，键入新名称，并按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。
 - 在“元数据”面板中，单击“剪辑”旁的三角形显示剪辑属性字段。在“名称”字段中键入新名称，然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)**。

当您在“项目”面板或“时间轴”中右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 某一剪辑时，“重命名”命令即可用。

重命名原始源文件

- 退出 **Premiere Pro** 并在桌面上重命名该文件。

下次打开项目时，**Premiere Pro** 会启动一个对话框。

1. 导航至您重命名的文件并在对话框中选择它。
2. 单击“打开”
3. **Premiere Pro** 会在文件重新连接至重命名的源文件后启动。

[转到页首](#)

在“项目”面板中跳到某一资源

1. 选择“项目”面板。
2. 键入所需剪辑的名称首字母。

[转到页首](#)

从项目中移除资源

您可以从“项目”面板中移除不需要的资源，而无需从硬盘上予以删除。

从“项目”面板中移除资源

- 选择相应项目并按 **Delete** 键。

此文件仍保留在硬盘上。

注意：使用“项目”>“设为脱机”命令时，您可以选择删除实际源文件及其在项目中的引用。（请参阅[使用脱机剪辑](#)。）

从“项目”面板中移除未使用资源

您可以从“项目”面板中移除未在“时间轴”面板中使用的资源。

- 执行以下操作之一：
 - 在“项目”面板中，按“视频使用情况”或“音频使用情况”列对列表视图进行排序，以标识未使用的剪辑，然后选择这些剪辑并删除。
 - 选择“项目”>“移除未使用项目”。

[转到页首](#)

为剪辑定义不同的缩览图

您可在“图标”视图中更改剪辑的标识帧。默认情况下，剪辑的第一帧显示在缩览图查看器中以及项目中显示该缩览图的其他位置中。您将任何剪辑帧指定为标识帧，从而覆盖默认缩览图。

要设置图标的标识帧，可拖动播放指示器或往复至所需帧，然后按 **Shift+P (Windows)** 或 **Command+P (Mac OS)**。

有关更多信息，请参阅在“图标”视图中操作。

默认情况下，“项目”面板预览区中的缩览图查看器为隐藏状态。可在“项目”面板的面板菜单中启用它。

[转到页首](#)

在“项目”面板中编辑单元格

无论是剪辑属性单元格还是 **XMP** 元数据单元格，您可以对“项目”面板中的任何剪辑编辑可编辑单元格中的数据。**Premiere Pro** 会将已写入 **XMP** 元数据单元格中的数据存储在源文件中。但是，它会将已写入剪辑属性单元格的数据存储在项目文件中，而不是源文件中。剪辑属性数据不会随源文件一起移动，它们只可供 **Premiere Pro** 读取。

默认情况下，“项目”面板仅显示剪辑属性。要编写 **Premiere Pro** 存储在源文件中的数据，可先向显示的“项目”面板添加元数据列。请参阅自定义“列表”视图列。

1. 执行以下操作之一：
 - 在“项目”面板的“列表”视图中，单击文件名左侧的图标以选择一个剪辑。反复按 **Tab** 键，直到所需的可编辑单元格高亮显示并切换到编辑模式。
 - 在可编辑的单元格中单击。
2. 键入用于替换此单元格中现有数据（如果有）的数据。
3. 执行以下操作之一：
 - 要保存新数据并高光显示同一剪辑的下个单元格，请按 **Tab** 键。
 - 要保存新数据并高光显示同一剪辑的上个单元格，请按 **Shift+Tab**。
 - 要保存新数据并高光显示下一剪辑的同一单元格，可按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。
 - 要保存新数据并高光显示上一剪辑的同一单元格，可按 **Shift+Enter (Windows)** 或 **Shift+Return (Mac OS)** 键。

注意：在“项目”面板的“图标视图”中，按 **Tab** 键以高光显示下一个资源的文件名称，并将它置于编辑模式中。

[↑](#)

查看剪辑属性

Premiere Pro 包括一些剪辑分析工具，您可以使用这些工具来评估存储在项目内部或外部的任何受支持格式的文件。例如，在生成要通过 Web 服务器进行流处理的视频剪辑之后，您可以使用剪辑分析工具来确定所导出剪辑的数据速率是否适合 Internet 分发。

“属性”面板会提供任一剪辑的详细信息。对于视频文件，分析的属性可以包括文件大小、音频声道数、持续时间、帧速率、音频采样率、平均数据速率以及编解码器。“属性”面板不会显示每个剪辑的所有这些属性。“属性”面板中显示的数据取决于所检查剪辑的文件格式。

执行以下操作之一可查看剪辑属性：

- 如果剪辑在“项目”面板中，请选择该剪辑以将其属性的子集显示在“项目”面板顶部的预览区域中。
- 如果剪辑不在项目中，请选择“文件”>“获取属性”>“文件”。找到并选择您要分析的剪辑，然后单击“打开”。

也可以通过右键单击 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Mac OS) 剪辑并选择“属性”，在“源监视器”、“时间轴”面板或“项目”面板中查看剪辑属性。

- 如果剪辑在“源监视器”、“时间轴”面板或“项目”面板中，请选择该剪辑并选择“文件”>“获取属性”>“选择”。

查看剪辑的场序

您可决定“项目”面板预览区中的剪辑的字段顺序。在“预览”区域中，您可在剪辑旁查看有关剪辑的信息。在时间码信息旁，会列出场序。

- LFF 指示剪辑低场第一场序。
- UFF 指示剪辑高场第一场序。

默认情况下，预览区为隐藏状态。可在“项目”面板的面板菜单中启用它。

确定剪辑是隔行还是逐行扫描

您可决定在“项目”面板的预览区中，是对剪辑进行隔行扫描还是逐行扫描。在“预览”区域中，您可在剪辑旁查看有关剪辑的信息。在时间码信息旁可看到隔行或逐行扫描的指示符。

- “i”指示剪辑有隔行扫描
- “p”表示剪辑有逐行扫描

更改剪辑的帧速率

可以使用“解释素材”命令来更改 Premiere Pro 对剪辑采用的帧速率。更改剪辑的帧速率时，音频和视频也都会随之更改。更改帧速率会按比例更改原始持续时间。例如，如果您将一个持续时间为 10 秒的 24 fps 剪辑更改为 48 fps，则该剪辑的长度会减半，即新的持续时间为 5 秒钟。剪辑帧速率与序列帧速率一致。例如，如果您将 24 fps 序列中的一个 24 fps 剪辑更改为 48 fps，则该序列将仅显示该剪辑的奇数帧或偶数帧。

对于在“时间轴”面板中选择的剪辑，也可以通过选择“剪辑”>“速度/持续时间”命令更改剪辑速度和持续时间。但

是，这种更改只会影响“时间轴”面板中的该剪辑实例。可使用“解释素材”命令更改文件在整个项目中的解释方式。

1. 在“项目”面板中，右键单击所需的剪辑。
2. 选择“修改”>“解释素材”，并执行以下操作之一：
 - 选择“使用文件中的帧速率”。
 - 选择“采用此帧速率”，并键入每秒的帧数。
3. 单击“确定”。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

自定义“项目”面板

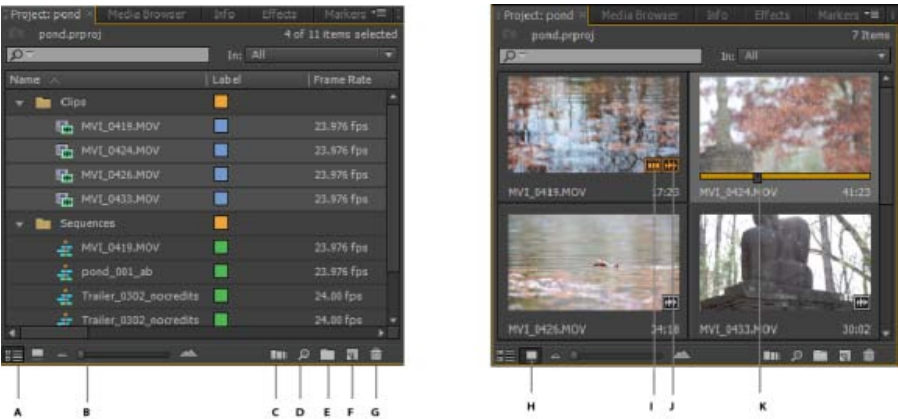
- 更改“项目”面板视图
- 在“列表”视图中操作
- 在“图标”视图中操作
- 自定义“列表”视图列
- 为“项目”面板中的时间码显示选择格式

[转到页首](#)

更改“项目”面板视图

在获得资源后，其名称会出现在“项目”面板中。“项目”面板列出有关您项目中每个资源的详细信息。可以用“列表”视图或“图标”视图查看资源并将其排序。“列表”视图显示有关每个资源的额外信息。您可以根据项目的具体需求自定义显示的信息。

请参阅 Maxim Jago 在 Learn by Video 上提供的视频教程：[“项目”面板简介](#)，了解有关“项目”面板中设置和控件的详细信息。



A. “列表”视图 B. 缩放滑块 C. 自动匹配序列 D. 查找 E. 新建素材箱 F. 新建项 G. 清除 H. “图标”视图 I. 序列中使用的剪辑 J. 包含音频和视频的剪辑 K. 用于划动缩览图的播放指示器

- 要从一个视图更改为另一个，可单击面板底部的“列表视图”按钮或“图标视图”按钮。也可从“项目”面板菜单选择“视图”>“列表”或“视图”>“图标”。

[转到页首](#)

在“列表”视图中操作

- 要将“列表”视图中的项目排序，可单击要作为项目排序根据的列标题。如果展开了素材箱，项目会从顶层下至“项目”面板层级排序。要反转排序顺序，请再次单击列标题。
- 要隐藏或显示缩览图查看器和剪辑信息，请从“项目”面板菜单选择“视图”>“预览区域”。
- 要隐藏或显示缩览图，请从“项目”面板菜单选择“缩览图”。通过拖动“缩放”滑块，可更改缩览图大小。
- 将鼠标悬停在剪辑上即会显示工具提示，提供与剪辑有关的信息。
- 将鼠标悬停在列上即会显示工具提示，提供与列有关的信息。

[转到页首](#)

在“图标”视图中操作



详细了解“悬停划动”功能以及如何放大缩览图。... [阅读更多](#)

<http://www.retooled.net/?p=372>



作者: [reTooled.net](http://www.retooled.net)
<http://www.retooled.net>

reTooled.net 提供编辑、设计合成方面的教程，并提供新型工具，以最大程度地标准化桌面应用程序并简化日常任务。

[分享您的专业知识到 Adobe Community Help](#)

Premiere Pro 中的“图标”视图具有以下功能：

- 使用“缩放”滑块增大或减小图标大小。可将图标缩放至较大比例，从而更为方便地查看媒体的内容。
- 要整理剪辑的内容，请执行以下操作之一：
 - 跨影片剪辑的缩览图移动（但是不单击和拖动）鼠标。此动作称为“悬停划动”。悬停划动最适合用于在将剪辑内容编辑到序列中之前快速进行预览。
 - 在“项目”面板菜单中关闭“悬停划动”，或者按 **Shift + H**。
 - 如果“悬停划动”已关闭，则可按 **Shift** 键临时启用“悬停划动”。
 - 使用键盘快捷键 **I** 和 **O** 可设置悬停划动时剪辑的入点和出点。
 - 将鼠标悬停在剪辑的某个部分上时，双击该图标，则可将指针悬停位置的剪辑加载到源监视器中。借助该技术，可迅速对时间轴进行“插入”或“覆盖”编辑。
 - 单击图标。拖动播放指示器，使其穿过滑块以划过剪辑。
 - 单击缩览图上的滑块之后，显示剪辑播放指示器。您可以：
 - 拖动播放指示器以查看剪辑内容或监视音频。
使用 **J-K-L** 键盘快捷键往复查看剪辑。
 - 使用键盘快捷键 **I** 和 **O** 设置暂停或往复时剪辑的入点和出点。用入点和出点标记剪辑后，会出现黄色条显示入点和出点的位置。
 - 要设置图标的标识帧，可拖动播放指示器或往复至所需帧，然后按 **Shift+P (Windows)** 或 **Command+P (Mac OS)**。要清除标识帧，可按 **Ctrl+Shift+P (Windows)** 或 **Option+P (Mac OS)** 键。
 - 要查看是否已在序列中使用剪辑，可将鼠标指针悬停在电影胶片图标上方并查看工具提示。该指示器也可显示在序列中将剪辑使用了多少次。
 - 要找到剪辑在序列中的位置，可单击电影胶片图标并在上下文菜单中选择序列和序列位置（采用时间码）。播放指示器将跳至正确序列中的该剪辑。
 - 要在“图标”视图中排列项目，可拖动至网格中不同的位置。当您拖动时，会有竖条指示项目将要放置的位置。如果将项目拖动至素材箱，项目会进入素材箱。

如果从左至右“悬停划动”缩览图，可看到剪辑的整个持续时间。在缩览图的左边是剪辑的媒体开始点，右边是媒体结束点。将鼠标移至剪辑范围外时，或者设置的焦点远离“项目”面板时，缩览图会重置为标识帧。在悬停划动期间不会播放音频。

如果使用的是 **MacBook Pro**，则可以通过在多点触控轨迹板上进行二指拨动缩放，调整“项目”面板和“媒体浏览器”中缩览图的大小。

可以使用“图标”视图以“故事板”顺序排列剪辑，然后使用“序列自动化”功能将故事板移动至序列中。有关详细信息，请参阅 [Layers Magazine](#) 网站上 [Franklin McMahon](#) 提供的[此视频教程](#)。

为“图标”视图中的图标排序

要为“图标”视图中的图标排序，请单击“项目”面板底部的“排序图标”按钮 。排序选项列表随之显示：

- 用户顺序：用于通过拖放图标，以用户所需的方式任意排序。
- “列表”视图排序：以“列表”视图中选择的排序方式对图标进行排序。例如，如果您在“列表”视图中选择按“媒体持续时间”对剪辑进行排序，当您切换到“图标”视图时，选择的排序方式将被保留，并按媒体持续时间对图标进行排序。
- 也可使用常用的元数据属性进行排序，例如“名称”、“标签”、“媒体类型”等等。可选择按升序或降序排序。

如需关于如何为“图标”视图中的图标排序的快捷教程，请观看由 [Josh Weiss](#) 在 [retooled.net](#) 上提供的[此视频](#)。



为“图标”视图中的选项排序

自定义“列表”视图列

“项目”面板“列表”视图中的元数据列说明有关所列资源的各个事项。“项目”面板可显示您选择的任何 XMP 元数据字段，而不仅是剪辑数据字段。可以选择 **Premiere Pro** 显示哪些元数据列、将属性添加至方案并更改列的顺序。**Premiere Pro** 会将您选择的列保存在项目文件中。无论何时打开项目，“项目”面板都会显示同样的列选项。

在“项目”面板中编辑列的显示

- 从“项目”面板菜单选择“元数据显示”，并执行以下任一操作：
 - 要在“项目”面板中显示某元数据方案中的所有列，请选中相应方案名称旁边的方框。
 - 要显示从一个或多个架构中选择的列，请单击架构名称旁边的三角形将其打开。然后，选中要显示的列名称旁的方框。

注意：如果您无法在“元数据显示”对话框中找到或更改属性，则是因为 **Adobe Premiere Pro** 已锁定了属性，因而无法更改。例如，可以删除您添加的属性，但不能删除 **Adobe Premiere Pro** 项目元数据中内置的属性。
- 单击“确定”。

重新排列列

- 在“项目”面板的“列表”视图中，将列标题水平拖动至所需位置。

更改列宽

- 在“项目”面板的“列表”视图中，将鼠标置于列标题之间分隔线的上方。在“调整列大小”图标  出现时，进行水平拖动。

按列排序

- 在“项目”面板的“列表”视图中，单击列的名称可根据该列的内容在升序和降序排序之间切换。

添加列

- 从“项目”面板菜单选择“元数据显示”。
- 单击“添加属性”。

3. 键入列的名称。

4. 选择类型：

整数 列只能包含整数。

实数 列可以包含十进制数（至多两位数）。

文本 列可以包含所输入的任何文本。

布尔值 列提供布尔条件选项。

5. 单击“确定”，然后再次单击“确定”。

“列表”视图列

大多数“项目”面板列的名称一目了然，不需要加以说明。以下是一些列名称含义不太明显的列的定义：

名称 默认情况下，显示资源文件名。您可以更改资源在项目中的名称。无法从“列表”视图删除“名称”字段。

标签 帮助识别和关联资源的颜色。

媒体持续时间 当前指定的“显示”选项中表示的原文件长度。

注意：在 **Premiere Pro** 中，入点和出点指定包含帧的任何面板中的所有持续时间。例如，如果将入点和出点设置为相同帧，则持续时间为 **1** 帧。

视频持续时间 剪辑的视频分量的持续时间。为确定视频持续时间，会计算视频入点和出点之间的差值。**Premiere Pro** 随后会合并所有相关调整，例如对剪辑速度的更改。

音频持续时间 剪辑的音频分量的持续时间。为确定音频持续时间，会计算音频入点和出点之间的差值。**Premiere Pro** 随后会合并所有相关调整，例如对剪辑速度的更改。

视频信息 资源的帧大小和长宽比，以及是否存在 **Alpha** 通道。

视频使用情况 在项目序列中使用资源视频分量的次数。

音频使用情况 在项目序列中使用资源音频分量的次数。

磁带名称 在记录或捕捉剪辑时输入的源磁带的名称。

描述 （可选）在记录或捕捉剪辑时输入的资源描述。

注释 （可选）在记录或捕捉资源时用于标识和排序目的而输入的注释。

记录日志 该字段用于通过“捕捉”面板或“编辑脱机文件”对话框输入可选文本。

文件路径 文件在磁盘上的位置，表示为文件夹路径。

捕捉设置 指示是否已在 **Premiere Pro** 中对某个文件分配了捕捉设置。

状态 资源是处于在线状态还是脱机状态。如果剪辑处于脱机状态，“状态”也会指明原因。

脱机属性 脱机剪辑的源是包含视频、音频还是同时包含两者。

场景 该字段用于通过“捕捉”面板或“编辑脱机文件”对话框输入场景名称。这对使用此处脚本中的场景名称来帮助整理工作很有用。

拍摄/获取 该字段用于通过“捕捉”面板或“编辑脱机文件”对话框输入拍摄名称或获取名称。

良好 表示首选资源。

[转到页首](#) ¹

为“项目”面板中的时间码显示选择格式

Premiere Pro 在“项目”面板中显示剪辑的时间码时，默认情况下将采用在“首选项”中选择的格式。但是，您可以将此默认设置更改为任何其他时间码显示格式。

1. 选择“项目”>“项目设置”>“常规”。
2. 在“项目设置”对话框的“视频”部分中，从“显示格式”菜单中选择时间码格式。
3. 单击“确定”。

有关“项目”面板的信息，请参阅 **Andrew Devis** 在 **Creative COW** 网站上提供的此系列四个视频教程：

- “项目”面板：整理、自动化和搜索
- “项目”面板：新建项和模板
- “项目”面板：首选项和素材箱结构
- “项目”面板：导入素材

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

管理元数据

[关于“元数据”面板和 XMP](#)

[关于 Premiere Pro 中的“元数据”面板](#)

[关于文件、剪辑和项目 XMP 元数据](#)

[使用剪辑元数据和文件元数据](#)

[编辑 XMP 元数据](#)

[搜索 XMP 元数据](#)

[显示或隐藏 XMP 元数据](#)

[在“元数据”面板中查看剪辑数据](#)

[将剪辑数据链接到 XMP 元数据](#)

[转到页首](#)

关于“元数据”面板和 XMP

要简化工作流和组织文件，请使用 **XMP** 元数据。元数据是有关文件的一组说明性信息。视频和音频文件自动包括基本元数据属性，如日期、持续时间和文件类型。您可以添加详细信息，如地点、导演、版权等属性。

使用“元数据”面板，您可以在 **Adobe** 视频和音频应用程序中共享有关资源的这些信息。与仅限于一个应用程序的“项目”或“文件”面板的常规剪辑属性不同，元数据属性嵌入在源文件中，因此这些数据自动显示在其他应用程序中。通过元数据的这种共享，当视频资源在您的生产工作流中移动时，您可以对其进行快速跟踪和管理。

注意：“元数据”面板中的属性还显示在 **Adobe Bridge** 中，提供有助于您快速浏览资源的其他详细信息。

关于架构和属性

元数据架构是一个由特定于给定工作流的属性构成的集合。例如，动态媒体架构包括诸如“场景”和“拍摄地点”这样的属性，非常适合数字视频项目。相反，**Exif** 架构包括为数字照片定制的属性，如“曝光时间”和“光圈值”。更多常规属性，如“日期”和“标题”，显示在都柏林核心架构中。要显示不同属性，请参阅[显示或隐藏元数据](#)。

有关特定架构和属性的信息，请将指针悬停在“元数据”面板的相应项目上。对于大多数项目，会显示带有详细信息的工具提示。

关于 XMP 标准

Adobe 应用程序使用可扩展元数据平台 (**XMP**) 存储元数据。**XMP** 构建于 **XML** 上，这便于跨各种应用程序和发布工作流交换元数据。大多数其他格式的元数据（例如，**Exif**、**GPS** 和 **TIFF**）自动传送到 **XMP**，这样您可以轻松地对其进行查看和管理。

大多数情况下，**XMP** 元数据直接存储在源文件中。但如果某个文件格式不支持 **XMP**，元数据则存储在单独的 *sidecar* 文件中。

没有相应文件的项目资源不支持 **XMP**。**Adobe Premiere Pro** 中的示例包括彩条、通用倒计时片头、颜色遮罩、标题、黑场视频和透明视频。

要自定义元数据的创建和交换，请使用 **XMP** 软件开发工具包。有关 **XMP** 的更多信息，请参阅[可扩展元数据平台](#)。

关于 **Premiere Pro** 中的“元数据”面板

“元数据”面板显示选定资源的剪辑实例元数据和 **XMP** 文件元数据。“剪辑”标题下的字段显示的是剪辑实例元数据：与在“项目”面板或序列中选择的剪辑有关的信息。剪辑实例元数据存储于 **Premiere Pro** 项目文件中，而不是该剪辑所指向的文件中。只有 **Premiere Pro** 可以读取剪辑实例元数据，而其他应用程序则不能。但在 **Premiere Pro** 中，您可以将某些剪辑元数据字段与 **XMP** 元数据字段相链接。此选项可以让 **Premiere Pro** 外部的应用程序通过 **XMP** 字段访问基于剪辑的元数据。

如果您从未使用子剪辑并且从未导入主剪辑的多个实例，则您项目中的每个剪辑都是唯一的。您可以专门使用 **XMP** 文件属性，这样您的所有元数据都将记录到源文件中，从而对其他应用程序可见。或者，您可以使用传统的剪辑属性，但要为所有属性启用链接。之后，**Premiere Pro** 会自动将剪辑数据复制到匹配的 **XMP** 属性。

元数据记录工作区

“元数据记录”工作区用于在将媒体导入、捕捉或数字化到 **Premiere Pro** 中之后输入元数据。将“项目”面板和“元数据”面板最大化，可更便于输入元数据。

要启用“元数据记录”工作区，请选择“窗口”>“工作区”>“元数据记录”。

关于文件、剪辑和项目 **XMP** 元数据

大体上，各 **Adobe** 视频和音频应用程序处理 **XMP** 元数据的方式非常相似。不过，有一些小差别，这反映了每个应用程序解决的唯一工作流程阶段。当搭配使用多个应用程序时，了解这些方法的细微差别有助于您充分利用元数据。

Adobe Premiere Pro 和 **Adobe After Effects** 将“元数据”面板分成了若干个单独部分，用于不同的资源类型。

Adobe Premiere Pro 将元数据分为以下部分：

剪切 显示您在“项目”面板或“时间轴”面板中选择的剪辑实例的属性。此元数据存储于项目文件中，因此它只显示在 **Adobe Premiere Pro** 中。

文件 显示您在“项目”面板中选择的源文件的属性。此元数据直接存储于源文件中，因此，它显示在其他应用程序中，包括 **Adobe Bridge**。

After Effects 将元数据分为以下部分：

项目 显示整个项目的属性。如果在“输出模块设置”对话框中选择“包含源 **XMP** 元数据”，此信息将嵌入从“渲染队列”输出的文件。

文件 显示您在“项目”面板中选择的源文件的属性。（如果选择一个代理，会显示实际文件的属性。）对于 **After Effects**，“项目”和“文件”属性均直接存储于文件中，因此您可以在 **Adobe Bridge** 中访问此元数据。

使用剪辑元数据和文件元数据

XMP 文件元数据是指与源文件相关的信息，存储于源文件中。剪辑元数据是指与剪辑相关的信息，存储于 **Premiere Pro** 项目文件中。在 **Premiere Pro** 中，任意数量的剪辑可以指向同一个源文件。例如，一组分别具有不同入点和出点的子剪辑指向同一个源文件。此外，如果您将某个文件导入两次，但为每个导入的剪辑赋予不同的名称，则这两个剪辑指向同一个源文件。

使用 XMP 元数据字段来存储应用于源文件的数据以及指向该源文件的所有剪辑实例。使用剪辑元数据字段来存储特定于每个唯一剪辑的数据。如果您希望将剪辑元数据复制到源文件中，可将剪辑元数据字段链接到 XMP 元数据字段。但是，对于指向同一个源文件的多个剪辑，不可将剪辑元数据字段链接到 XMP 元数据字段。

[转到页首](#)

编辑 XMP 元数据

在 Adobe 视频应用程序中，“元数据”面板和“项目”面板中所链接的属性名称相似。但是，“元数据”面板提供了更加广泛的属性，可让您同时为多个文件编辑这些属性。

1. 选择所需的文件或剪辑。
2. 在“元数据”面板中，编辑文本或调整所需的值。

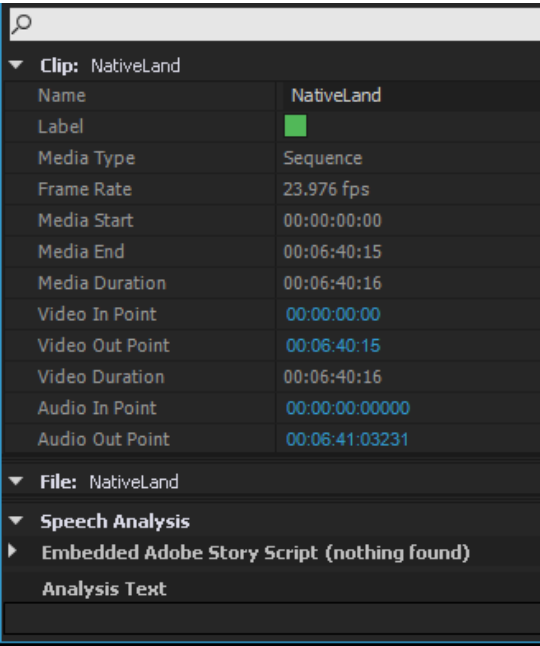
如果选择了多个项目，此面板按如下方式显示属性：

- 如果所有项目的某个属性都匹配，则显示匹配条目。
- 如果属性不同，则显示<多个值>。要应用匹配值，请单击文本框，然后进行键入。

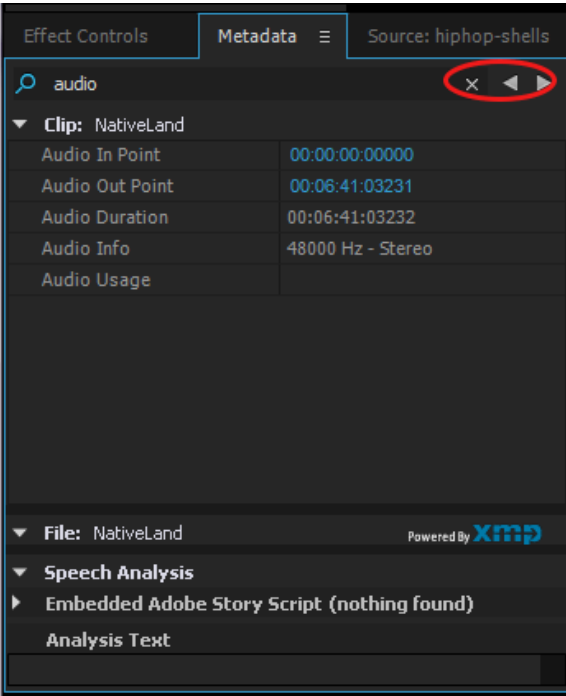
[转到页首](#)

搜索 XMP 元数据

1. 选择要搜索的文件或剪辑。
2. 在“元数据”面板顶部的搜索框中，输入要查找的文本。
元数据的列表折叠以仅显示包含您的搜索字符串的属性。
3. （仅限 Adobe Premiere Pro）要在搜索结果中导航，请单击搜索框右侧的“上一个”和“下一个”按钮 ◀▶，或者按 Tab 键。
4. 要退出搜索模式并返回到元数据的完整列表，请单击搜索框右侧的“关闭”按钮 ✕。



在搜索之前，显示所有属性。



在搜索之后，仅显示包含搜索字符串的属性。在 Adobe Premiere Pro 中，使用“上一个”和“下一个”按钮导航搜索结果。

显示或隐藏 XMP 元数据

要为您的工作流优化“元数据”面板，请显示或隐藏整个架构或单个属性，仅显示那些需要的项。

1. 从“元数据”面板的选项菜单  中，选择“元数据显示”。
2. 要显示或隐藏架构或属性，请在列表中选择或取消选择。

保存、切换或删除元数据组

如果您使用多个工作流，每个工作流需要不同的显示元数据组，您可以保存这些组并在它们之间进行切换。

1. 从“元数据”面板的选项菜单  中，选择“元数据显示”。
2. 执行以下任一操作：
 - 要保存一组自定义显示元数据，请单击“保存设置”。然后输入名称，单击“确定”。
 - 要显示以前保存的一组元数据，请从菜单中选择。
 - 要删除以前保存的一组元数据，请从菜单中选择，然后单击“删除设置”。

创建架构和属性

如果您有默认元数据选项不能满足要求的唯一自定义工作流，请创建您自己的架构和属性。

1. 从“元数据”面板的选项菜单  中，选择“元数据显示”。
2. 单击“新建架构”，然后输入名称。
3. 在列表中，单击架构名称右侧的“添加属性”。
4. 输入属性名称，然后选择以下类型之一：

整数 显示您通过拖动或单击来更改的整数。

实数 显示您通过拖动或单击来更改的分数。

文本 显示文本框（用于类似于“地点”的属性）。

布尔值 显示复选框（用于“打开”或“关闭”属性）。

在“元数据”面板中查看剪辑数据

您可以在“元数据”面板中像显示或隐藏任何其他元数据那样显示或隐藏剪辑信息。Premiere Pro 将剪辑信息保存在名为“Premiere 项目元数据”的方案中。

有关显示或隐藏元数据方案的更多信息，请参阅[显示或隐藏 XMP 元数据](#)。

1. 根据需要执行以下操作之一：
 - 如果“元数据”面板未打开，请选择“窗口”>“元数据”。

- 如果“元数据”面板的内容隐藏在另一个面板的后面，请单击“元数据”选项卡以将此面板显示在前面。
2. 单击“元数据”面板中的面板菜单按钮，并选择“元数据显示”。
 3. 单击“Premiere 项目元数据”旁的三角形以查看所有剪辑信息字段。
 4. 执行以下操作之一：
 - 选中“Premiere 项目元数据”框以显示所有剪辑信息。
 - 仅选中要显示的剪辑信息字段名称旁边的方框。
 5. 单击“确定”。

[转到页首](#)

将剪辑数据链接到 XMP 元数据

在“元数据”面板中，“剪辑”属性值字段为内部字段。它们位于 **Premiere Pro** 项目文件中，且仅可供 **Premiere Pro** 读取。但是，“剪辑”部分中的某些属性值字段旁有一个链接选项框。在您选择该链接选项之后，**Premiere Pro** 会自动将您在“剪辑”值字段中输入的信息输入到相应的 **XMP** 字段。

当您选择该链接选项时，元数据面板会将剪辑数据字段链接到某种方案中的 **XMP** 元数据字段。选择此选项不会将现有剪辑数据复制到 **XMP** 字段中。**Premiere Pro** 会复制在与链接的 **XMP** 字段建立链接之后所添加的任何剪辑数据。大多数情况下，**XMP** 字段的名称都与其所链接的剪辑数据字段的名称相同。在以下两种情况，**XMP** 字段的名称与其所链接的剪辑数据字段的名称不同：

剪辑数据字段名称	XMP 字段名称
名称	标题（在“都柏林核心”方案中）
记录日志	记录注释（在“动态媒体”方案中）

1. 在“元数据”面板中，向下拖动“剪辑”标题下的滚动条，直到您看到右侧带有空链接按钮的字段。
2. 单击要链接到 **XMP** 元数据的任意字段附近的链接按钮。

任意链接字段的链接按钮  中即会出现一个链图标。

Adobe 其他推荐内容

- 源剪辑、剪辑实例、子剪辑和重复剪辑

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用长宽比

- 关于长宽比
- 将资源与各种长宽比一起使用
- 修复长宽比扭曲
- 更正各个长宽比的错误解释
- 更正重复长宽比的错误解释
- 常见像素长宽比

[转到页首](#)

关于长宽比

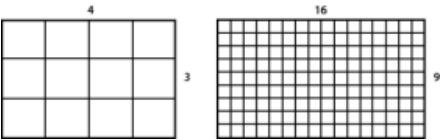
长宽比用于指定宽度与高度的比例。视频和静止图像帧具有帧长宽比，而组成帧的像素具有像素长宽比（有时称为 **PAR**）。录制电视视频时可采用 **4:3** 或 **16:9** 帧长宽比。另外，不同视频录制标准采用不同的像素长宽比。

Premiere Pro 项目的帧长宽比和像素长宽比是在项目创建时设定的。一旦设置好这些比例，就不能在该项目中更改它们了。但是，您可以在该项目中使用以不同长宽比创建的资源。

Premiere Pro 会自动尝试补偿源文件的像素长宽比。如果某资源仍表现失真，您可以手动指定其像素长宽比。先协调像素长宽比，后协调帧长宽比，因为像素长宽比解释错误可能会导致帧长宽比不正确。

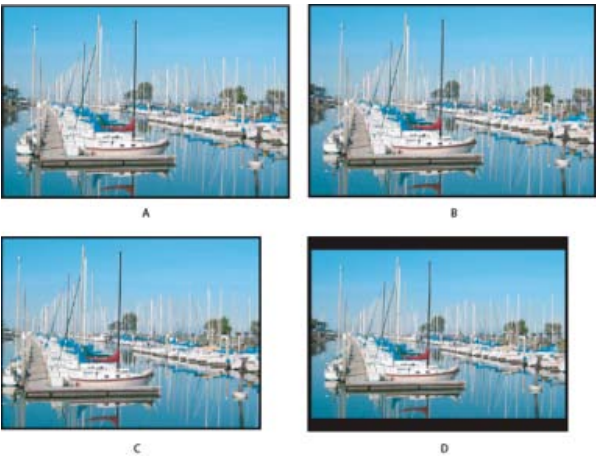
帧长宽比

帧长宽比用于描述图像的尺寸中宽度与高度的比例。例如，**DV NTSC** 的帧长宽比为 **4:3**（或宽 **4.0** x 高 **3.0**）。典型的宽银幕帧的帧长宽比为 **16:9**。许多具有宽银幕模式的摄像机可以使用 **16:9** 的长宽比进行录制。很多影片在拍摄时甚至使用更大的长宽比。



4:3 帧长宽比（左侧）和更宽的 16:9 帧长宽比（右侧）

当您将使用一种帧长宽比拍摄的剪辑导入使用其他帧长宽比的项目时，您需要决定如何协调不同的值。例如，可通过两种常见方法将 **16:9** 影片显示在 **4:3** 标准电视上。您可以将 **16:9** 影片帧的整个宽度都放入 **4:3** 电视帧中。这种放置方式会在影片帧的上方和下方留下黑条，称为宽银幕变形处理。或者，您可以在 **4:3** 帧内垂直填充 **16:9** 帧的整个高度。然后，在变窄的 **4:3** 帧内平移 **16:9** 帧的水平位置，以使重要动作始终保留在 **4:3** 帧的内部。此方法称为平移和扫描。在 **Premiere Pro** 中，您可以通过使用运动效果属性（如“位置”和“缩放”）实施任一种方法。



A. 16:9 NTSC 素材 **B.** DVD 播放器显示（在宽银幕电视屏幕上采用原始宽银幕格式） **C.** 在 4:3 电视屏幕上使用自动平移和扫描方法裁切的 16:9 图像 **D.** 在 4:3 电视屏幕上使用自动宽银幕变形处理（以减小整体帧大小并显示整个图像）的 16:9 图像

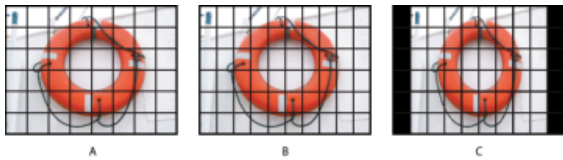
像素长宽比

有关介绍像素长宽比基础知识的视频，请参阅 [Adobe 网站](#)。

像素长宽比用于描述帧中的单一像素的宽度与高度的比例。像素长宽比会变化，因为不同视频系统会对填充某一帧所需的像素数量做出各种不同的假设。例如，许多计算机视频标准将 4:3 长宽比帧定义为 640 像素宽 x 480 像素高，这将产生方形像素。DV NTSC 等视频标准则将 4:3 长宽比帧定义为 720x480 像素，这将产生较窄的矩形像素，因为相同帧宽度内包含的像素更多。在此示例中，计算机视频像素的像素长宽比为 1:1（方形）。DV NTSC 像素的像素长宽比为 0.91（非方形）。DV 像素（总是为矩形）在生成 NTSC 视频的系统中采用垂直方向，而在生成 PAL 视频的系统中采用水平方向。Premiere Pro 会将剪辑像素长宽比显示在“项目”面板中的剪辑图像缩览图旁边。

如果在方形像素显示器上显示矩形像素而不进行更改，则图像会发生扭曲；例如，圆形会扭曲成椭圆。不过，当在广播显示器上显示图像时，这些图像会按照正确的比例出现，因为广播显示器使用的是矩形像素。Premiere Pro 可以显示和输出采用各种像素长宽比的剪辑，而不会发生扭曲。Premiere Pro 会尝试自动将其与您项目的像素长宽比进行协调。

如果 Premiere Pro 对像素长宽比的解释不正确，在某些情况下可能会出现扭曲的剪辑。您可以通过在“解释素材”对话框中手动指定源剪辑像素长宽比来更正单个剪辑的扭曲。要对一组大小相同的文件更正类似的错误解释，可以通过编辑解释规则.txt 文件来实现。



像素长宽比和帧长宽比

A. 在 4:3 方形像素（计算机）显示器上显示的 4:3 方形像素图像 **B.** 在 4:3 非方形像素（电视）显示器上显示且解释正确的 4:3 方形像素图像 **C.** 在 4:3 非方形像素（电视）显示器上显示但解释错误的 4:3 方形像素图像

Premiere Pro CS3 及更低版本对忽略清晰光圈概念的标清视频格式使用像素长宽比。由于不考虑清晰光圈与标清视频中的制作光圈的差别，After Effects CS3 及更低版本使用的像素长宽比会略有些不准确。不正确的像素长宽比会导致某些图像略显扭曲。

注意：清晰光圈是指没有伪像且图像边缘没有扭曲的图像部分。制作光圈是指整个图像。

有关 Premiere Pro CS4 及更高版本（以及其他应用程序）中修正的像素长宽比的详细信息，请参阅 [Adobe 网站](#)。

[转到页首](#)

将资源与各种长宽比一起使用

Premiere Pro 会自动尝试保留所导入资源的帧长宽比，当在一个序列中使用时，有时会改变像素长宽比或帧尺寸，或两者都改变，以避免资源裁切不正或扭曲。某些资源包含的元数据可以让 Premiere Pro 自动准确地做出计算。对于缺少这种元数据的资源，Premiere Pro 会应用一组规则来解释像素长宽比。

当您捕捉或导入 ATSC 帧大小为 704x480、D1 帧大小为 720x486 或 DV 帧大小为 720x480 的 NTSC 素材时，Premiere Pro 会自动将该资源的像素长宽比设置为 D1/DV NTSC (0.91)。当您捕获或导入 HD 帧大小为 1440x1080 的素材时，Premiere Pro 会自动将该文件的像素长宽比设置为 HD 1080 Anamorphic (1.33)。当您捕捉或导入 D1 或 DV 分辨率为 720x576 的 PAL 素材时，Premiere Pro 会自动将该文件的像素长宽比设置为 D1/DV PAL (1.094)。

对于其他帧大小，Premiere Pro 假定该资源具有方形像素，并以保留资源图像长宽比的方式更改像素长宽比和帧尺寸。如果导入的资源出现扭曲，您可以手动更改像素长宽比。

当您某资源拖入序列中时，默认情况下，Premiere Pro 会将该资源置于程序帧的中间。根据其帧大小，结果图像可能会过小或被过度裁切，而不满足项目的需求。如果是这样的话，可以更改其比例。您可以手动执行此操作，也可以让 Premiere Pro 在您将资源拖入序列时自动执行此操作。

始终都要确保文件予以正确解释。您可以在预览缩览图附近及“项目”面板的“视频信息”列中读取资源帧尺寸和像素长宽比。也可以在资源的“属性”对话框、“解释素材”对话框及“信息”面板中找到此数据。

[转到页首](#)

修复长宽比扭曲

您在创建序列时所选择的序列设置预设设定了序列的帧长宽比和像素长宽比。在创建序列之后，您无法更改这些长宽比，但您可以更改 **Premiere Pro** 针对单个资源而采用的像素长宽比。例如，如果由某图形或动画程序生成的某方形像素资源在 **Premiere Pro** 中出现扭曲，您可以对其像素长宽比进行修正以使其显示正常。您可以在同一项目中将素材与不同的比例结合使用，但应确保所有文件都予以正确解释。然后，您可以生成不会扭曲结果图像的输出。

[转到页首](#)

更正各个长宽比的错误解释

1. 在“项目”面板中右键单击静止图像。
2. 选择“修改”>“解释素材”。
3. 在“像素长宽比”部分中选择一个选项，然后单击“确定”。
4. 选择以下选项之一：

使用文件中的像素长宽比 使用与静止图像一起保存的原始长宽比。

符合 允许您从标准长宽比的列表中进行选择。

注意：使用 **Photoshop** 生成用于视频项目的图像时，最好使用针对您将使用的视频格式而命名的 **Photoshop** 预设。使用此预设可确保您的图像是使用正确的长宽比而生成的。

[转到页首](#)

更正重复长宽比的错误解释

Premiere Pro 会自动根据规则文件为文件分配像素长宽比。如果特定类型的图像在导入时始终被错误解释（扭曲），您可以更改相关规则。

1. 打开文本编辑器。
2. 从文本编辑器中定位到 **Premiere Pro Plug-ins** 文件夹。
3. 打开名为 **Interpretation Rules.txt** 的文件。
4. 编辑要修改的规则，然后选择“保存”。

[转到页首](#)

常见像素长宽比

	像素长宽比	何时使用
方形像素	1.0	素材的帧大小为 640x480 或 648x486；素材为 1920x1080 HD（非 HDV 或
D1/DV NTSC	0.91	素材的帧大小为 720x486 或 720x480，并且所需结果为 4:3 帧长宽比。此
D1/DV NTSC 宽银幕	1.21	素材的帧大小为 720x486 或 720x480，并且所需结果为 16:9 帧长宽比。
D1/DV PAL	1.09	素材的帧大小为 720x576，并且所需结果为 4:3 帧长宽比。
D1/DV PAL 宽银幕	1.46	素材的帧大小为 720x576，并且所需结果为 16:9 帧长宽比。
变形 2:1	2.0	使用变形胶片镜头拍摄的素材，或者从长宽比为 2:1 的胶片帧变形传递的素
HDV 1080/DVCPRO HD 720、HD Anamorphic 1080	1.33	素材的帧大小为 1440x1080 或 960x720，并且所需结果为 16:9 帧长宽比。
DVCPRO HD 1080	1.5	素材的帧大小为 1280x1080，并且所需结果为 16:9 帧长宽比。

Adobe 其他推荐内容

- [AE CS4: 新像素长宽比](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

查找资源

Premiere Pro 中的搜索选项

- 使用“查找”对话框查找资源
- 使用“搜索素材箱”查找资源
- 使用时间轴搜索查找资源

一项重要的后期制作任务是查找和管理您的媒体剪辑和资源。

Premiere Pro 提供多个搜索选项帮助您在复杂项目中轻松查找媒体文件，使您可以在搜索上花费更少时间而在编辑上花费更多时间。

[转到页首](#)

Premiere Pro 中的搜索选项

“查找”对话框

可以使用 Premiere Pro 中的“查找”对话框在项目中搜索各项。可将搜索条件指定为单个属性或属性组合。

但是，无法保存使用“查找”对话框执行的搜索。即在清除搜索条件时，您会丢失搜索结果。

搜索素材箱

Premiere Pro 提供具有强大元数据搜索功能的搜索素材箱。当您在“项目面板”中搜索各项时，可以将一个搜索素材箱与您的搜索查询关联。搜索结果保持符合搜索条件的最新项。

在时间轴中搜索

时间轴搜索是一项可节省时间的重要功能，可让您更加轻松地管理复杂的时间轴。可根据特定搜索条件在序列中查找和选择剪辑。

[转到页首](#)

使用“查找”对话框查找资源

使用“查找”对话框可以执行简单和复杂的搜索。您可以在项目中查找符合指定条件的任何资源。例如，您可以搜索其“名称”列中包含某一特定单词且其“注释”列中包含某一短语的视频剪辑。

1. 执行以下操作之一：
 - 在“项目”面板底部单击“查找”图标 （放大镜）。
 - 选择“项目”面板并按 **Ctrl + F (Windows)** 或 **Command + F (Mac OS)**。
2. 在“查找”对话框中，从“列”下的菜单中选择要搜索的列名称。
3. 从“运算符”下的菜单中选择适当的运算符。
4. 在其相应“查找目标”字段中键入要在指定列中查找的字符。
5. 如果您同时搜索两个条件，请执行以下操作之一：
 - 要查找匹配两个条件的资源，请从“匹配”菜单中选择“全部”。
 - 要查找匹配任一条件的资源，请从“匹配”菜单中选择“任意”。

选择“区分大小写”复选框，执行区分大小写的搜索。

使用“搜索素材箱”查找资源

可以创建显示与搜索条件匹配的项目项集合的“搜索素材箱”。导入资源、删除资源或者修改资源元数据时会自动更新“搜索素材箱”。

“搜索素材箱”与其他常规素材箱一样显示在“项目”面板中，并用“搜索素材箱”图标  表示。

注意：“搜索素材箱”显示原始项目项的别名而非复制的媒体，因此不会出现媒体重复项。

创建“搜索素材箱”

1. 执行以下操作之一：
 - 从“项目”面板的弹出菜单或上下文菜单中选择“新建搜索素材箱”。
 - 选择“文件”>“新建”>“搜索素材箱”。
2. 在“搜索素材箱”对话框的“查找”字段中输入搜索条件。
3. 在“搜索素材箱”对话框中，您可以跨项目中使用的所有元数据进行搜索，或者将搜索限定为特定元数据属性。

有关“搜索素材箱”的重要说明

- 如果“搜索素材箱”中显示的项目项从项目中删除，或者，如果元数据的更改导致某项不再与“搜索素材箱”的搜索条件匹配，该项将从“搜索素材箱”中删除。
- 当您指定单个元数据属性时，搜索被限制为仅剪辑元数据。当您选择以下元数据属性时，可以跨剪辑和文件元数据进行搜索。
 - 名称
 - 磁带名称
 - 描述
 - 注释
 - 记录日志
 - 场景
 - 拍摄
 - 客户端

将搜索查询保存为“搜索素材箱”

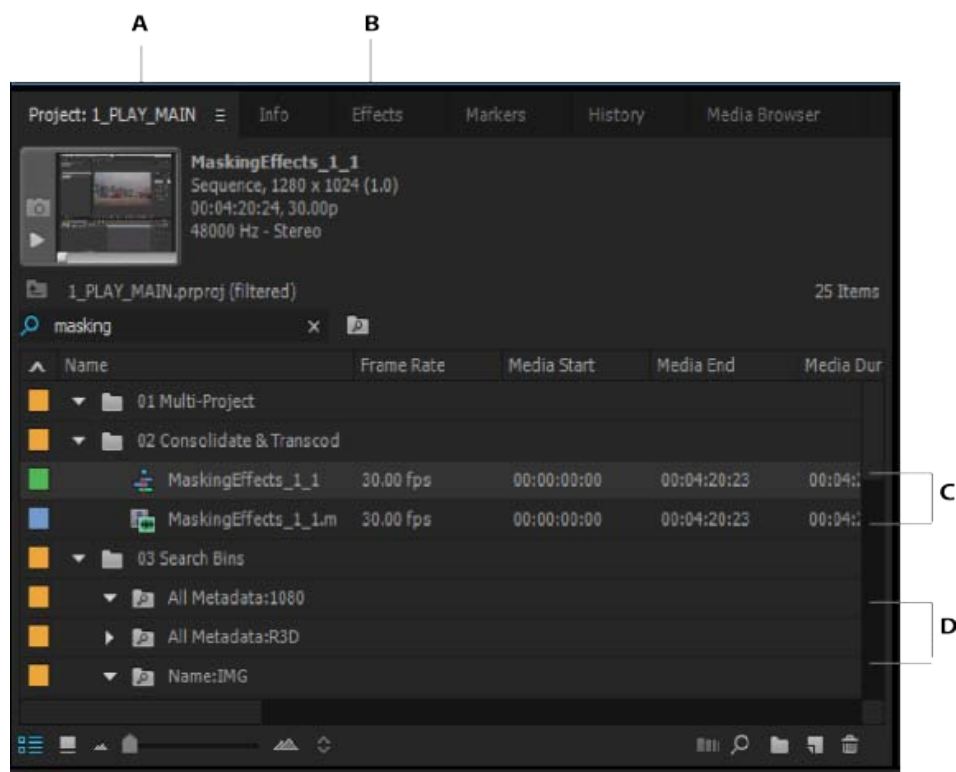
要从搜索查询创建“搜索素材箱”，请执行以下步骤。

1. 在“项目”面板的“搜索”字段中输入搜索查询。

当您在搜索查询中输入每个新字母时，搜索结果会动态更新。

2. 单击“搜索”字段旁边的“搜索素材箱”图标 。

创建的“搜索素材箱”名称与输入的搜索查询匹配。



A. 输入搜索查询 B. 单击可从查询创建“搜索素材箱” C. “搜索素材箱”显示符合搜索条件的资源 D. “搜索素材箱”显示符合搜索条件的资源

重命名“搜索素材箱”

要重命名“搜索素材箱”，请右键单击 (Win) 或按住 Ctrl 键单击 (Mac)“搜索素材箱”，然后选择“重命名”。输入的新名称不会改变“搜索素材箱”的搜索条件。

修改“搜索素材箱”的内容

您无法像其他常规素材箱一样在“项目”面板中修改“搜索素材箱”的内容。您需要修改“搜索素材箱”的搜索条件来更改其内容。

1. 在“项目”面板中，从“搜索素材箱”的上下文菜单中选择“编辑搜索素材箱”。
2. 在“编辑搜索素材箱”对话框中，根据需要修改搜索条件。
3. 指定修改过的搜索条件后，单击“确定”。

删除“搜索素材箱”

要删除“搜索素材箱”，请选择要删除的“搜索素材箱”，然后从上下文菜单中选择“清除”。可以将“搜索素材箱”拖到“回收站”图标 ，或者只需键盘上的 Delete 键。

注意：删除“搜索素材箱”只删除项目项的别名而不是原始项目项。

[转到页首](#)

使用时间轴搜索查找资源

时间轴搜索为您提供高级搜索选项，用于在复杂的时间轴中轻松查找和管理剪辑。

在“时间轴”面板处于活动状态时，选择“编辑”>“查找”。或者使用键盘快捷键 **Ctrl+F (Windows)**、**Command+F (Mac)**。

显示的“查找”对话框类似于“项目”面板的“查找”对话框。可根据单个属性（如剪辑名称、标记名称）或使用属性组合在序列中查找和选择剪辑。

1. 在“查找”对话框中，选择要从中搜索的列的名称和恰当的运算符。
2. 在其相应的“查找”字段中键入要在指定列中查找的字符。

选择“区分大小写”复选框，执行区分大小写的搜索。
3. 单击“查找”或者按键盘上的 **Enter** 键。**Premiere Pro** 选择播放指示器并将其移到时间轴上的剪辑，然后关闭“查找”对话框。
4. 要查找符合搜索条件的剪辑的下一个实例，请选择“编辑”>“查找下一个”。播放指示器移到时间轴中符合搜索条件的下一个剪辑并选择它。

查找并选择序列中符合搜索条件的所有剪辑

1. 在“时间轴”面板对所选序列处于活动状态时，选择“编辑”>“查找”。或者使用键盘快捷键 **Ctrl+F (Windows)**、**Command+F (Mac)**。
2. 输入搜索条件。
3. 单击“查找全部”。

Premiere Pro 关闭“查找”对话框，将播放指示器移到第一个匹配剪辑，并选择所有匹配剪辑。

查找文本符合搜索条件的序列标记

1. 在“时间轴”面板对所选序列处于活动状态时，选择“编辑”>“查找”。或者使用键盘快捷键 **Ctrl+F (Windows)**、**Command+F (Mac)**。
2. 从“搜索”弹出菜单中选择“标记”，然后在“查找”字段中输入搜索条件。
3. 单击“查找”或者按键盘上的 **Enter** 键。**Premiere Pro** 关闭“查找”对话框，将播放指示器移到第一个匹配搜索条件的标记。
4. 选择“编辑”>“查找下一个”，将播放指示器移到符合搜索条件的下一个标记。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

渲染并替换媒体

渲染并替换序列中的媒体

用原始媒体替换已渲染的剪辑

常见问题及解答

Premiere Pro 尝试实时播放所有序列、剪辑、效果、过渡、标题和任何其他未渲染的元素，无需先渲染它们。

但有时需要渲染媒体文件，特别是 **VFX** 大型序列，以启用平滑播放。此外，渲染时间轴的任何未渲染的媒体元素可降低对可用系统资源的依赖性。

Premiere Pro 中的“渲染并替换”功能使您能够拼合视频剪辑和 **After Effects** 合成，从而加快 **VFX** 大型序列的性能。您可以随时使用“恢复未渲染的内容”功能恢复为原始剪辑。

[转到页首](#)

渲染并替换序列中的媒体

1. 在“时间轴”面板中打开包含要渲染的媒体的序列。
2. 在“时间轴”面板处于活动状态时，选择“剪辑”>“渲染并替换”。
3. 在“渲染并替换”对话框中，可基于被渲染的序列选择格式和设置。

源 将渲染后媒体的设置与序列设置、单个剪辑设置或预设匹配。

序列 使用所选序列的帧大小、帧速率、场类型和像素长宽比，然后将匹配剪辑渲染到这些设置。

对于大于所选序列帧大小的剪辑，在序列帧的边界内不可见的部分将被裁剪。如果编解码器不支持 **Alpha** 通道，透明区域在渲染后将显示为黑色。

单个剪辑 使用该序列中单个剪辑的帧大小、帧速率、场类型和像素长宽比，然后利用单个剪辑的设置渲染它们。

当无法匹配源时，将不会渲染剪辑。

预设 使用所选预设的帧大小、帧速率、场类型和像素长宽比，然后将所有剪辑渲染到这些设置。

当无法匹配源时，将不会渲染剪辑。

格式 选择一种既提供最佳品质的播放又保持最佳渲染时间和文件大小的文件格式。

可以从 **DNXHD** 格式或 **QuickTime** 格式的 **MXF OP1a** 文件中进行选择。

预设 请根据您选择的格式选择一个可用预设。

注意：唯一支持 **Alpha** 的预设是具有 **Alpha** 预设的 **GoPro CineForm**。所有其他预设拼合任何 **Alpha** 通道。

目标 指定保存渲染文件的路径。可以将渲染文件与原始媒体一起保存，或者单击“浏览”导航至一个非默认位置。

包含过渡帧 指定每个渲染后剪辑的入点之前和出点之后要保留的额外帧数。可以设置 **0** 到 **100** 帧的值。

例如，值为 **30** 时表示，在入点之前保留 **30** 个帧并在出现之后保留 **30** 个帧。过渡帧将用作额外的帧，以便在新项目中额外进行较小的编辑调整。

4. 单击“确定”。在所选目标内创建渲染的文件。

用原始媒体替换已渲染的剪辑

在您的序列中渲染并替换剪辑后，可随时恢复为原始的未渲染剪辑或 **After Effects** 合成。

- 在时间轴中选择包含已渲染剪辑的序列，然后选择“剪辑”>“恢复未渲染的内容”。

如果在使用已渲染并替换的剪辑时更改了原始文件，恢复为原始剪辑将包含这些更改。

注意：在渲染并替换剪辑或恢复为原始未渲染的媒体时，已渲染的剪辑以及原始媒体将存储在硬盘上。

常见问题及解答

在渲染并替换视频剪辑时能否渲染效果？

使用渲染并替换功能时，通常不会渲染固有和非固有效果；效果在替换后的剪辑中未渲染并且可编辑。

唯一的例外是当您应用“运动”固有视频效果并选择“匹配”>“序列”选项时。这种情况下，“运动”固有效果在替换后的剪辑中得到渲染。即，“运动”固有效果仍在替换后的剪辑中应用，但禁止编辑。使用“恢复未渲染的内容”功能可恢复到原始未渲染的效果。

能否在 **AV** 剪辑中渲染并替换音频？

对于 **AV** 剪辑，可使用适当的预设来渲染音频。但是，如果所选预设不支持该剪辑的音频类型，则无法渲染并替换 **AV** 剪辑。

对于仅音频剪辑，或者如果您选择 **AV** 剪辑的音频部分，**Premiere Pro** 会将音频剪辑渲染为 **.wav** 格式的音频文件。对于仅音频剪辑，可以恢复为原始的未渲染媒体。

能否渲染静止图像？

是的，可以将静止图像（包括图像序列）渲染为视频文件。

可以渲染并替换的剪辑类型有哪些？

可以渲染并替换包括 **After Effects** 合成在内的大部分剪辑，以下各项除外：

- 特殊剪辑或合成
- 嵌套序列
- 调整图层

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

监视器叠加

“监视器叠加”显示在源监视器和节目监视器上叠加的重要元数据信息。您可以在监视器中查看与剪辑或序列相关的源时间码信息、标记注释和编辑点指示器等信息。

“监视器叠加”可轻松自定义，因而您可以选择并控制显示哪些元数据以及在何处显示。还可以创建叠加预设，以便快速切换到其他布局或元数据内容。

[将元数据显示为叠加](#)

[指定叠加设置](#)

[在多机位视图中显示叠加](#)

[导入、导出和创建叠加预设](#)

[转到页首](#)

将元数据显示为叠加

您可将以下元数据叠加显示：

- 源时间码
- 序列时间码
- 标记注释
- 序列剪辑名称
- 项目剪辑名称
- 文件名
- 编辑点指示器
- 媒体/序列结尾指示器
- 多机位源

默认情况下不启用叠加。可以在  节目监视器或源监视器中单击扳手图标，然后选择“叠加”来启用或停用叠加。

打开叠加时，默认情况下会显示源剪辑时间码和标记注释。当您取消剪辑或暂停播放时，叠加会显示播放指示器所处帧的相关元数据。根据播放指示器所处的位置显示标记和指示器。

注意：只有当监视器处于合成视频显示模式时，才会显示叠加。

[转到页首](#)

指定叠加设置

使用“叠加设置”对话框可控制在节目监视器和源监视器上显示哪些叠加。

从节目监视器的弹出式菜单中选择“叠加设置”>“设置”，以打开“叠加设置”对话框。从节目监视器的弹出式菜单中选择“叠加设置”>“设置”时，可用预设列表也会显示为子菜单。

“叠加设置”对话框显示元数据字段的方式与其在监视器上对齐一样。这样，您可以直观地了解叠加在监视器上的位置。

叠加显示在监视器的以下四个象限中：左、右、中上和右下。象限随监视器的大小调整而进行缩放。虽然象限的绝对大小可以更改，其位置和相对大小却不变。

在默认布局预设中，叠加的显示方式为：可直观地匹配某序列的剪辑堆栈中的正确剪辑。例如，序列中各剪辑的源时间码叠加会显示为一个永久的垂直堆栈，与时间轴内视频和音频轨道中显示的各剪辑相匹配。



选定元数据字段的对齐方式符合叠加在监视器上的位置

源时间码 显示原始源剪辑的时间码值，而不管播放指示器位于序列中的哪个位置。

视频轨道表示为 **V1**、**V2**、**V3**，音频轨道表示为 **A1**、**A2**、**A3**。此信息与“信息”面板中显示的内容相匹配。默认情况下，此信息显示在源监视器和节目监视器的左侧。

标记注释 向剪辑或序列添加一个标记时，您可以将剪辑标记和序列标记注释显示为叠加。叠加将显示连接到标记名称的注释。

注意： 剪辑标记叠加将显示剪辑中的不同轨道。序列标记叠加不显示序列中的所有单独轨道，但会将其显示为单个标记叠加。

动作与字幕安全区域 动作安全区域确定播放序列时将在电视屏幕上显示的视频图像。位于安全区域之外的视频的任何部分不会在电视屏幕上显示。要确保标题在电视屏幕上不隐藏或未被剪切，建议将所有标题或文本限制在标题安全区域。

Premiere Pro 中的安全边距叠加提供可视指示器或边界，其中您可以将视频图像和文本限制在安全区域。

要启用或禁用安全边距，请在节目监视器中单击扳手图标，然后选择“安全边距”。接下来，可以在“叠加设置”对话框中指定安全边距设置。

您可以选择“包括 **4:3** 安全边距”或为安全边距指定水平和垂直控件设置。

媒体/序列结尾指示器 选择该选项可打开序列结尾和媒体结尾指示器。

当播放指示器经过时间轴上的最后一帧并且这之后没有剪辑时，剪辑或序列最后一帧的右侧将显示一个紫色帧。

当播放指示器位于序列中剪辑的第一帧或最后一帧时，沿第一帧的左侧边缘或最后一帧的右侧边缘将显示一个带条纹的列。在节目监视器中查看一个序列中的多个剪辑时，媒体结尾指示器非常有用。

编辑点指示器 指示序列的编辑点，默认情况下打开。

当播放指示器位于剪辑的入点或出点上时，该剪辑帧的底部边缘将显示一个黄色尖括号。如果序列中的两个剪辑之间有间隙，编辑点指示器将显示在剪辑的左侧边缘或右侧边缘上，以指示入点或出点。



A. 序列结尾指示器 **B.** 媒体结尾指示器 **C.** 编辑点指示器

为传送启用叠加 选择“为传送启用叠加”可将叠加发送到外部监视器进行显示。

在回放期间启用叠加 选择“在回放期间启用叠加”可在播放素材时于监视器上显示叠加。

文字大小 “文字大小”设置确定文字在叠加中显示的大小。如果选择较大的文字大小，而监视器上没有足够空间来显示文字，文字则可能会被截断。

不透明度 “不透明度”设置确定叠加隐藏或显示监视器显示对象的程度。不透明度为 **1%** 的图层几乎是透明的，而不透明度为 **100%** 的图层是不透明的。

[转到页首](#) ⁴

在多机位视图中显示叠加

在创建多机位源序列时，可以在“创建多机位源序列”对话框中选择“摄像机名称”选项。根据选择的“摄像机名称”选项，可将源监视器中的摄像机角度显示为轨道名称、剪辑名称或摄像机编号。有关更多信息，请参阅多机位工作流改进。

在多机位视图模式下，最多可显示两个在“叠加设置”对话框中选择的元数据属性。例如，在“叠加设置”对话框中，可以选择“摄像机名称”和“源时间码”进行显示，如下所示：



在多台位视图中摄像机名称和源时间码显示为叠加

[转到页首](#)

导入、导出和创建叠加预设

可以将自定义的叠加设置保存为叠加预设。叠加预设可让您快速切换到不同布局或元数据内容。

创建和保存叠加预设

在“叠加设置”对话框中，指定所需的设置，然后单击“保存预设”图标 。输入一个名称以保存和应用预设。

导出、导入和删除预设

- 要导出预设，请从“预设”下拉列表中选择预设，然后单击导出图标 。输入预设的名称，选择要保存导出预设的位置，然后单击“保存”。导出预设时将带有 *.olp 文件扩展名。
- 要导入预设，请单击“导入预设”图标 ，并导航到要导入的 **Premiere Pro** 预设文件 (*.olp 文件扩展名)。
- 要删除预设，请从“预设”下拉列表中选择预设，然后单击“删除预设”图标 。

 BY-NC-SA Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

监控资源

使用源监视器和节目监视器

- 源监视器和节目监视器概述
- 在源监视器中打开或清除剪辑
- 在源监视器的“源”菜单中浏览剪辑
- 使用源监视器和节目监视器时间控件
- 在监视器中查看安全区域
- 在源监视器和节目监视器中选择场
- 选择显示模式

[转到页首](#)

源监视器和节目监视器概述

源监视器可回放各个剪辑。在源监视器中，可准备要添加至序列的剪辑。设置入点和出点，并指定剪辑的源轨道（音频或视频）。也可插入剪辑标记以及将剪辑添加至“时间轴”面板上的序列中。

节目监视器可回放您正在组合的剪辑的序列。回放的序列就是“时间轴”面板中的活动序列。您可以设置序列标记并指定序列的入点和出点。序列入点和出点定义序列中添加或移除帧的位置。

每个监视器包含一个时间标尺，以及用于回放和定位源剪辑或序列当前帧的控件。设置入点和出点，转到入点和出点，并设置标记。默认情况下，在源监视器中可使用“插入”和“覆盖”按钮，在节目监视器中可使用“提升”和“提取”按钮。每个监视器还包含一个“导出帧”按钮，用于从单帧视频创建静止图像。



源监视器

A. 播放指示器 B. 时间码 C. 缩放选项 D. 缩放滚动条 E. 拖动视频 F. 拖动音频 G. “设置”按钮 H. 入点/出点持续时间



节目监视器

A. 时间码 B. 缩放选项 C. 播放指示器 D. 缩放滚动条 E. 分辨率 F. “设置”按钮 G. 按钮编辑器

自定义监视器面板按钮栏

默认情况下，源监视器和节目监视器的底部会显示最常用的按钮。但您也可添加更多按钮。单击监视器右下的“+”打开按钮编辑器。通过从按钮编辑器拖动按钮，将它们添加到按钮栏中。最多可添加 2 行按钮。也可将用于分隔各组按钮的空格拖动至按钮栏。要删除按钮，请将其拖离按钮栏。要关闭所有按钮，转到面板菜单并取消选择“显示传送控件”。

鼠标指针经过任何按钮上方时，均可看到其键盘快捷键。

设置源监视器和节目监视器的显示质量

由于一些格式的压缩率或数据速率很高，这些格式很难以全动感回放方式显示。降低分辨率可加快动感回放速度，但会损失图像显示质量。在观看 AVCHD 和其他基于 H.264 编解码器的媒体时，这一反差特性尤为明显。低于全分辨率时，这些格式的纠错功能会关闭，回放期间常常会出现非自然信号。但是，这些非自然信号不会出现在导出的媒体中。

如果提供单独的回放分辨率和暂停分辨率，您可以更好地控制自己的监视体验。处理高分辨率素材时，可将回放分辨率设置为较低的值（例如 1/4）以便于流畅地回放，并将暂停分辨率设置为“完整”。这样，您就可以在回放暂停期间检查焦点或边缘细节的质量。划动会将监视器置于回放分辨率，而不是暂停分辨率。

并非所有分辨率可用于所有序列类型。对于标准定义序列（如 DV），只能使用“完整”和 1/2。对于帧大小低于或等于 1080 的高清序列，可使用“完整”、“1/2”和“1/4”。对于帧大小大于 1080 的序列（如 RED），可使用比例更小的分辨率。

注意：如果您在渲染预览时采用的分辨率低于序列分辨率，则回放分辨率实际上只是预览分辨率的几分之一。例如，您可以将预览文件设置为按 1/2 序列帧大小（即 1/2 分辨率）渲染，并将回放分辨率设置为 1/2 分辨率。渲染的预览将按其原始分辨率的 1/4 进行回放（假定原始媒体的分辨率与序列分辨率一致）。

设置源监视器和节目监视器的显示质量

注意：您可以为回放分辨率分配键盘快捷键。

1. 执行以下操作之一：

- 右键单击源监视器或节目监视器中的图像。
 - 单击源监视器或节目监视器中的“面板菜单”图标。
 - 单击源监视器或节目监视器中的“设置”按钮。
2. 执行以下操作之一：
 - 要设置回放分辨率，请选择“回放分辨率”。
 - 要设置暂停分辨率，请选择“暂停分辨率”。
 3. 从菜单中选择所需的分辨率。

更改放大率

源监视器和节目监视器可缩放视频以适应可用区域。可增大每个视图的放大率设置，以显示视频的更多细节。也可降低放大率设置，以更多地显示图像周围的粘贴板区域（例如，可由此更方便地调整动态效果）。

1. 在源监视器或节目监视器的“选择缩放级别”菜单中选择放大率设置。

源监视器中的百分比值，指的是源媒体的大小。节目监视器中的百分比值，指的是通过序列设置指定的图像大小。“适合”选项将对视频进行缩放，以使其适合监视器的可用查看区域。

2. 要更改监视器的可见区域，可使用监视器的滚动条来更改视频图像的可见区域。如果监视器的当前大小不能包含整个图像，则会出现滚动条。

丢帧指示器

源监视器和节目监视器都可选择显示图标（重新组合“停止灯”），用于指示回放期间是否丢帧。该灯起始时为绿色，在发生丢帧时变为黄色，并在每次回放时重置。工具提示将指示丢帧计数。

要为源监视器和节目监视器启用丢帧指示器，可在面板菜单或“设置”菜单中启用“显示丢帧指示器”。

[转到页首](#)

在源监视器中打开或清除剪辑

要查看和编辑列于“项目”面板中的源剪辑或序列中的各个剪辑实例，请在源监视器中打开剪辑。可从“源监视器”选项卡访问的“源”菜单，会列出打开的剪辑。

1. 要打开剪辑，请执行以下任一操作：
 - 双击“项目”或“时间轴”面板中的剪辑，或将剪辑从“项目”面板拖动至源监视器。剪辑会显示在源监视器中，且其名称会添加至“源”菜单。
 - 将多个剪辑或整个素材箱从“项目”面板拖动至源监视器中，或者在“项目”面板中选择多个剪辑并双击它们。会以选择剪辑的顺序将剪辑添加至“源”菜单，并且最后选择的剪辑会显示在源监视器中。
 - 从“源”菜单选择您要查看的剪辑的名称（单击“源”选项卡上当前剪辑名称右侧的三角形以显示菜单）。



从“源”菜单中选择要查看的剪辑

- “源”菜单会按名称列出主剪辑。从序列打开的剪辑按其序列名称、剪辑名称以及序列中的开始时间列出。
2. 要从源监视器清除剪辑，可在“源”菜单中选择“关闭”进行清除或选择“全部关闭”来清除所有剪辑。

也可通过单击“源监视器”选项卡中的“关闭”按钮  来关闭所有剪辑以及源监视器本身。

[转到页首](#)

在源监视器的“源”菜单中浏览剪辑

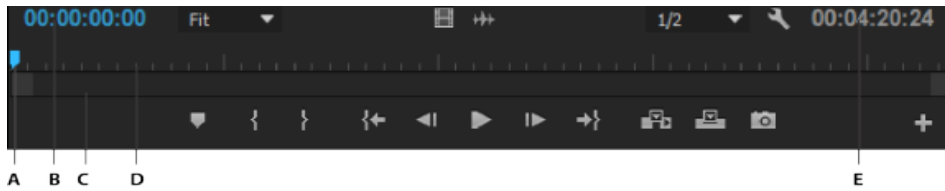
可设置键盘快捷键，用于浏览加载到源监视器中的多个剪辑。键盘快捷键可快速切换剪辑、跳至第一个或最后一个剪辑，或者关闭“源监视器”弹出菜单中的一个或所有剪辑。

1. 选择“编辑”>“键盘快捷键”(Windows) 或 Premiere Pro >“键盘快捷键”(Mac OS)。
“键盘快捷键”对话框打开。
2. 在对话框中，单击面板旁的三角形，然后单击源监视器面板旁的三角形以显示该面板的键盘快捷键。
3. 为以下任一命令设置键盘快捷键：
 - 源剪辑：关闭
 - 源剪辑：全部关闭
 - 源剪辑：首个
 - 源剪辑：最后一个
 - 源剪辑：下一个
 - 源剪辑：上一个
4. 单击“确定”。

[转到页首](#)

使用源监视器和节目监视器时间控件

源监视器拥有数个用于跳转剪辑的时间（或帧）的控件。节目监视器包含用于在序列中跳转的类似控件。



A. 当前时间显示 B. 播放指示器 C. 缩放滚动条 D. 时间标尺 E. 持续时间显示

时间标尺 显示源监视器中的剪辑以及节目监视器中的序列的持续时间。刻度标记使用在“项目设置”对话框中指定的视频显示格式来测量时间。您可以切换各时间标尺，以显示其他格式的时间码。每个标尺还显示其对应监视器的标记以及入点和出点的图标。可通过在时间标尺中拖动播放指示器、标记和入点及出点的图标来调整它们。

默认情况下，时间标尺数字不显示。通过在源监视器或节目监视器的面板菜单中选择“时间标尺数字”，可打开时间标尺数字。

播放指示器 在每个监视器的时间标尺中显示当前帧的位置。

注意：播放指示器之前名为“当前时间指示器”(CTI)。

当前时间显示 显示当前帧的时间码。当前时间显示在每个监视器视频的左下方。源监视器显示打开的剪辑的当前时间。节目监视器显示序列的当前时间。移动到不同的时间：可选择在显示画面中单击并输入新的时间，或者将指针置于时间显示的上方并向左或右拖动。要在完整时间码和帧计数显示之间切换，可在按住 **Ctrl** 键的同时单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键的同时单击 (**Mac OS**) 任一监视器或“时间轴”面板中的当前时间。

持续时间显示 显示已打开剪辑或序列的时间。持续时间是指剪辑或序列的入点和出点之间的时差。如果未设置入点，将替换剪辑或序列的开始时间。如果未设置出点，源监视器将使用剪辑的结束时间来计算持续时间。节目监视器使用序列中最后一个剪辑的结束时间来计算持续时间。

缩放滚动条 缩放滚动条与每个监视器中的时间标尺的可见区域对应。可拖动手柄更改滚动条的宽度并更改下面时间标尺的刻度。将滚动条扩展至其最大宽度将显示时间标尺的整个持续时间。将滚动条收缩可进行放大，从而显示更加详细的标尺视图。扩展和收缩滚动条的操作均以播放指示器为中心。通过将鼠标置于滚动条的上方，可使用鼠标滚轮来收缩和扩展滚动条。也可在滚动条以外的区域滚动鼠标滚轮，同样可以进行扩展和收缩操作。通过拖动滚动条的中心，可以滚动时间标尺的可见部分，而无需更改其比例。在拖动滚动条时不会移动播放指示器，但是，可先移动滚动条，然后在时间标尺中单击，从而将播放指示器移动至和滚动条一样的区域。“时间轴”中也可缩放滚动条。

注意：更改节目监视器的时间标尺或缩放滚动条不会影响“时间轴”面板中的时间标尺或观看区域。

查看源监视器和节目监视器控件

可在源监视器和节目监视器的面板菜单中显示或隐藏控件。例如，如果您熟悉用于回放的 **J-K-L** 键盘快捷键，则可能希望隐藏传送控件，为观看媒体留出更多空间。

选择或者取消选择面板菜单中的选项可显示或隐藏以下项目：

- 传送控件
- 标记
- 时间标尺数字
- 丢帧指示器

使用每个监视器的“设置”按钮，也可找到用于显示和隐藏控件的许多相同命令。

[转到页首](#)

在监视器中查看安全区域



A. 动作安全区域 B. 字幕安全区域

安全区域辅助线供您参考之用，不会包含在预览或导出中。

- 单击源监视器或节目监视器下方的“设置”按钮并选择“安全边距”。也可从源监视器或节目监视器的面板菜单中选择“安全边距”。

标准动作和标题安全边距分别为 10% 和 20%。但是可以在“项目设置”对话框中更改安全区域的尺寸。（请参阅[项目设置对话框](#)）。

[转到页首](#)

在源监视器和节目监视器中选择场

可以设置源监视器及节目监视器以显示隔行素材的第一个场、第二个场或同时显示两个场。如果在源监视器中打开了逐行剪辑，则会禁用其中的该设置。如果活动的序列使用逐行序列预设，则会禁用节目监视器中的该设置。

- 在源监视器或节目监视器中，单击面板菜单按钮 .
- 根据需要选择“显示第一个场”、“显示第二个场”或“显示双场”。

[转到页首](#)

选择显示模式

可以显示普通视频、视频的 Alpha 通道或数个测量工具中的一个。

- 在源监视器或节目监视器中，单击“设置”按钮，或者单击面板菜单并选择显示模式设置。

合成视频 显示普通视频。

Alpha 将透明度显示为灰度图像。

所有示波器 显示波形监视器、矢量示波器、YCbCr 分量以及 RGB 分量。

矢量示波器 显示度量视频色度（包括色相和饱和度）的矢量示波器。

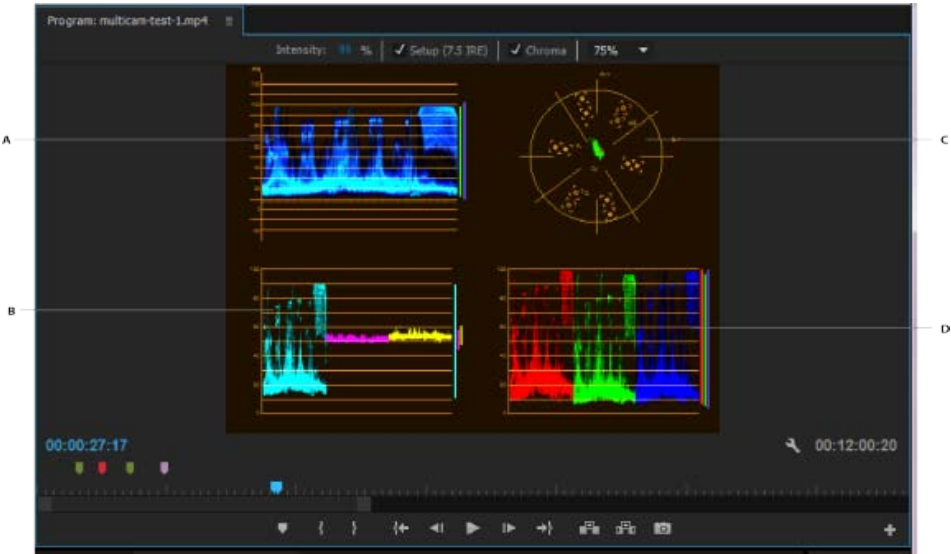
YC 波形 显示以 IRE 为单位度量视频明亮度的标准波形监视器。

YCbCr 分量 显示以 IRE 为单位单独度量视频的 Y、Cb 和 Cr 分量的波形监视器。

RGB 分量 显示以 IRE 为单位单独度量视频的 R、G 和 B 分量的波形监视器。

矢量/YC 波形/YCbCr 分量 显示波形监视器、矢量示波器和 YCbCr 分量。

矢量/YC 波形/RGB 分量 显示波形监视器、矢量示波器和 RGB 分量。



节目监视器被设置为矢量/YC 波形/YCbCr 分量

A. 波形监视器 **B.** YCbCr 分量 **C.** 矢量示波器 **D.** YC 波形

要最为有效地使用波形监视器和矢量示波器，可在与节目监视器绑定的参考监视器中查看它们。请参阅参考监视器。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

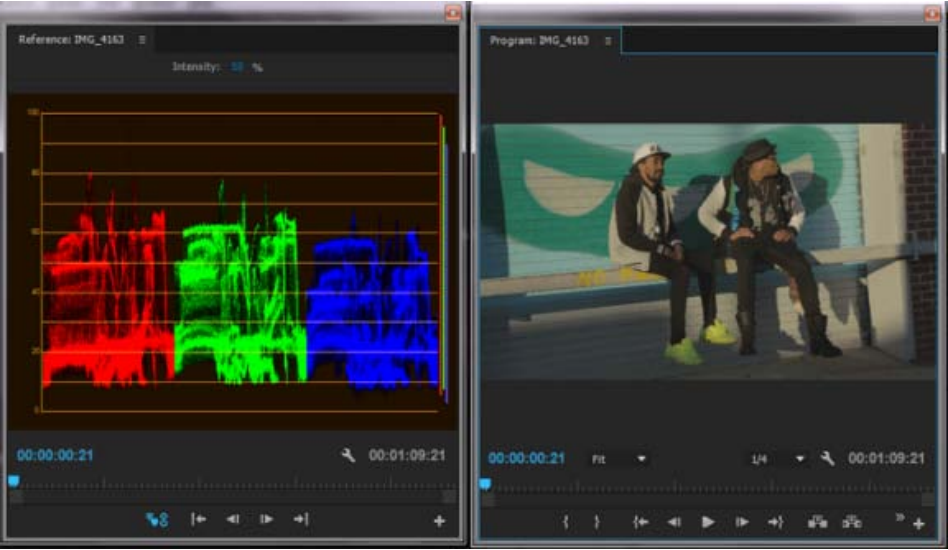
使用参考监视器

打开参考监视器
绑定参考监视器和节目监视器

参考监视器的作用类似于辅助节目监视器。您可以使用参考监视器并排比较序列的不同帧，或使用不同查看模式查看序列的相同帧。

您可以独立于节目监视器定位显示在参考监视器中的序列帧。这样，您就可以将每个视图定位到不同的帧进行比较，例如，使用颜色匹配过滤器。

或者，可以将参考监视器和节目监视器绑定到一起，以使它们显示序列的相同帧并先后连续移动。这特别适用于颜色校正任务。通过将参考监视器的查看模式设置为波形监视器或矢量示波器，您可以更有效地调整颜色校正器或任何其他视频过滤器。



借助参考监视器设置视频电平

您可以指定参考监视器的质量设置、放大率和查看模式，就像在节目监视器中那样。其时间标尺和查看区域栏也具有相同的作用。但是，它本身只是为了提供参考信息而不是用于编辑，因此参考监视器包含用于定位到帧的控件，而没有用于回放或编辑的控件。将参考监视器和节目监视器绑定到一起时，可以使用节目监视器的回放控件。您只能打开一个参考监视器。

Andrew Devis 在此[视频](#)（Creative Cow 网站提供）中演示了如何校正亮度和对比度以及如何使用参考监视器。

[转到页首](#)

打开参考监视器

- 在“窗口”菜单中，选择“参考监视器”。参考监视器即会在单独的面板中打开。如果需要，可将参考监视器的选项卡拖入源监视器旁的拖放区域。

[转到页首](#)

绑定参考监视器和节目监视器

您可以将参考监视器和节目监视器绑定在一起，以使它们始终监视相同帧。

- 执行以下操作之一：
 - 在参考监视器中，单击“绑定到节目监视器”按钮 。
 - 在参考监视器的面板菜单中，选择“绑定到节目监视器”。
 - 在节目监视器的面板菜单中，选择“绑定到参考监视器”。

两个监视器显示相同帧。如果在参考监视器、节目监视器或时间轴中移动播放指示器 ，则其余两个中的播放指示器将移至相同帧。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

播放资源

[在源监视器和节目监视器中播放视频](#)

[连续回放](#)

[通过预卷和过卷暂停播放序列或剪辑](#)

[微调或穿梭回放](#)

[在源监视器和节目监视器中移动到不同的帧](#)

[使用 J、K 和 L 键穿梭视频](#)

[将帧与其源匹配](#)

[转到页首](#)

在源监视器和节目监视器中播放视频

源监视器和节目监视器包含多种控件，它们类似于录像机的回放控件。使用源监视器的控件来播放或定位剪辑。使用节目监视器的控件来播放或查看活动序列。

大多数回放控件都有等效的键盘快捷键。如果您想要使用键盘快捷键来控制回放，请确保所需的监视器处于活动状态。在要激活的监视器中单击视频图像。

回放控件可使用“按钮编辑器”自定义。如果要使用的按钮不可用，请单击监视器右下方的“+”号。按钮编辑器启动之后，可将所选按钮拖入按钮栏中。有关更多信息，请参阅[自定义监视器面板按钮栏](#)。

注意：使用键盘快捷键在时间标尺中移动时，请确保所需的面板处于活动状态。（仅限日语语言键盘）要在日语语言键盘上使用这些键盘快捷键，请确保您的键盘是在直接输入模式中，而不是日语输入模式中。

• 执行以下任一操作：

- 要进行播放，请单击“播放”按钮 ，或者按 L 或空格键。（要停止，请单击“停止”按钮 ，或者按 K 或空格键。按钮和空格键可在“播放”和“停止”之间进行切换。）
- 要倒放，请按 J 键。
- 要从入点播放到出点，请单击“从入点播放到出点”按钮 .
- 要反复播放整个剪辑或序列，请单击“循环”按钮 ，然后单击“播放”按钮 。再次单击“循环”按钮  可取消选择并停止循环。
- 要反复从入点播放到出点，请单击“循环”按钮 ，然后单击“从入点播放到出点”按钮 。再次单击“循环”按钮  可取消选择并停止循环。
- 要加速向前播放，请反复按 L 键。对于大多数媒体类型，剪辑速度可增加 1 到 4 倍。
- 要加速向后播放，请反复按 J 键。对于大多数媒体类型，剪辑向后播放速度可增加 1 到 4 倍。
- 要前进一帧，请按住 K 键并点击 L 键。
- 要后退一帧，请按住 K 键并点击 J 键。
- 要慢动作向前播放，请按 Shift+L。
- 要慢动作向后播放，请按 Shift+J。
- 要围绕当前时间播放，即从播放指示器之前 2 秒播放到播放指示器之后 2 秒，请按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 键并单击“从入点播放到出点”按钮。按 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 键将使按钮切换到“播放邻近区域”按钮 。提供了“播放邻近区域”按钮，可将其拖放到按钮栏中。

请参阅 [Clay Asbury 在 Premiumbeats.com 网站上提供的此文章](#)，了解如何使用“播放邻近区域”按钮和“循环”按钮，帮助在时间轴中进行动态修剪。

连续回放

除非用户专门发出一个停止命令，否则会一直回放。此功能支持普通编辑动作的实时调整。例如，您可以在循环回放期间调整视频效果。以下是一些不会停止回放的操作：

- 效果关键帧
- 界面项目
- 时间轴项目
- 元数据条目
- 音频参数
- 标题
- 缩放时间轴
- 从应用程序切换出来

有关如何快速将效果应用到调整图层以及如何在序列继续播放期间修改效果属性，请参阅[该视频](#)（Todd Kopriva 编写，video2brain 提供）。

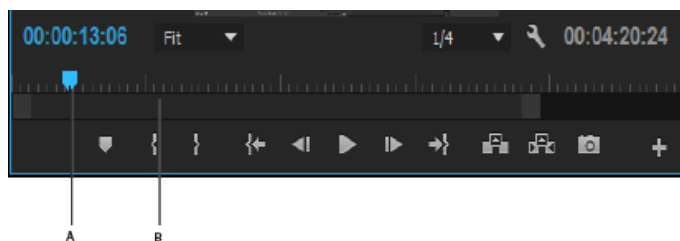
通过预卷和过卷暂停播放序列或剪辑

您可以通过预卷和过卷暂停预览剪辑或序列。

1. 执行以下操作之一：
 - 单击“序列”选项卡以激活序列，并在节目监视器中进行预览。
 - 双击“源”面板或时间轴中的剪辑以在源监视器中预览它。
2. 按 **Shift+空格键**。

微调或穿梭回放

- 执行以下操作之一：
 - 向左拖动穿梭滑块以向后播放，或向右拖动穿梭滑块以向前播放。当您向远离其中心位置的方向拖动时，回放速度会增加。松开滑块后，滑块将返回到中心位置并停止回放。
 - 将微调磁盘向左或向右拖过控制器的边缘（如果需要）。如果拖到屏幕边缘而没有到达剪辑或序列的末尾，您可以再次从微调磁盘进行拖动，以从相同时间位置继续回放。



穿梭和微调控件

在源监视器和节目监视器中移动到不同的帧

- 执行以下任一操作：
 - 要前进一帧，请单击“前进”按钮 ，或者按住 **K** 键并点击 **L** 键，或按向右箭头键。
 - 要前进五帧，请按住 **Shift** 键并单击“前进”按钮 ，或按 **Shift**+向右箭头键。
 - 要后退一帧，请单击“后退”按钮 ，或按住 **K** 键并点击 **J** 键，或按向左箭头键。
 - 要后退五帧，请按住 **Shift** 键并单击“后退”按钮 ，或按 **Shift**+向左箭头键。
 - 要跳到下一个标记，请单击源监视器中的“转到下一个标记”按钮 。
 - 要跳到上一个标记，请单击源监视器中的“转到上一个标记”按钮 。
 - 要跳到剪辑的入点，请选择源监视器，然后单击“转到入点”按钮 。
 - 要跳到剪辑的出点，请选择源监视器，然后单击“转到出点”按钮 。
 - 将鼠标指针悬停在源监视器或节目监视器上。转动鼠标滚轮以逐帧向前或向后移动。
 - 单击要定位的监视器的当前时间显示，并键入新的时间。无需键入冒号或分号。小于 100 的数字将被解释为帧数。
-
- 要跳转至序列目标音频或视频轨道中的上一个编辑点，请单击节目监视器中的“转到上一个编辑点”按钮 ，或在活动时间轴面板或节目监视器中按向上箭头键。添加 **Shift** 功能键可跳到所有轨道的上一个编辑点。
-
- 要跳转至序列目标音频或视频轨道中的下一个编辑点，请单击节目监视器中的“转到下一个编辑点”按钮 ，或在活动时间轴面板或节目监视器中按向下箭头键。添加 **Shift** 功能键可跳到所有轨道的上一个编辑点。
- 要跳到序列的开头，请选择节目监视器或时间轴并按 **Home** 键，或单击节目监视器中的“转到入点”按钮 。
- 要跳到序列的结尾，请选择节目监视器或时间轴并按 **End** 键，或单击节目监视器中的“转到出点”按钮 。

使用 J、K 和 L 键穿梭视频

您可以使用 **J**、**K** 和 **L** 键快速准确地在此序列中的各帧之间移动。还可使用按钮浏览图标。**J** 键始终反向移动播放指示器；**L** 键始终前移播放指示器。**K** 键是停止回放功能键。按 **J** 可以正常速度后退，按 **J** 和 **K** 可慢速后退，或按 **K** 并点击 **J** 键可一次后退一帧。**K** 和 **L** 键都是以相同方式前移。有关使用 **J**、**K** 和 **L** 键进行回放的更多信息，请参阅[该视频](#)（Richard Harrington 编写，Creative Cow 网站提供）。

如果您需要使用 **J**、**K** 和 **L** 键实现更为精细的控制，特别是需要收听到更好的音频效果，请执行以下操作：

- 在使用 **K** 和 **L** 键向前穿梭之后，按 **Shift**+**L** 以稍微加快向前播放的速度。再次按 **Shift**+**L** 可播放更快。
- 在使用 **J** 和 **K** 键反向穿梭之后，按 **Shift**+**J** 以稍微加快倒放的速度。再次按 **Shift**+**J** 可使倒放更快。
- 您最多可以按 **Shift**+**L** 和 **Shift**+**J** 五次来微调回放速度。

如果回放速度太快，可按相反的键盘快捷键以慢速回放。例如，如果向前回放速度太快，可按 **Shift**+**J** 以 1 为增量减小回放的速度。

将帧与其源匹配

在“时间轴”面板中编辑时，您可以查找序列剪辑中任何帧的源帧并将其显示在源监视器中。此外，您可以查找嵌套序列中任何帧的源帧，将其显示在源监视器中，并跳到其在源序列中的位置。

1. 单击序列剪辑所位于的轨道的轨道头，以将该轨道设定为目标轨道。

如果设定了多条目标轨道，**Premiere Pro** 将匹配最高目标轨道中的帧。

2. 在“时间轴”面板中，将播放指示器置于剪辑中所需的帧上。

注意：如果序列剪辑中该帧的源剪辑已经在源监视器中打开或已经列在“源”菜单中，则源监视器将显示剪辑中您查看过的最后一帧。要匹配该帧，请在键入“匹配帧”或“显示嵌套序列”键盘快捷键之前，在源监视器中关闭该剪辑。

3. 执行以下操作之一：

- 按 **F** 键。
- 选择“序列”>“匹配帧”。
- 对于嵌套序列中的剪辑，默认情况下，键入“显示嵌套序列”的键盘快捷键，即 **Ctrl-Shift-T (Windows)** 或 **Shift-T (Mac OS)**。

Adobe 其他推荐内容

- 指定预卷和过卷暂停的持续时间
- “时间轴”面板

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

波形监视器和矢量示波器

从 2015 年 6 月版 Premiere Pro CC 开始，矢量示波器和波形监视器替换为全新的 Lumetri Scopes。有关更多信息，请参阅 **Lumetri Scopes**。

[查看示波器](#)

[矢量示波器](#)

[YC 波形](#)

[YCbCr 分量](#)

[RGB 分量](#)

Premiere Pro 具有矢量示波器和波形监视器（YC 波形、YCbCr 分量和 RGB 分量），可帮助您输出符合广播标准的视频程序，还有助于您对美感进行调整，例如，颜色校正。

几十年来，视频制作和复制机构一直使用波形监视器和矢量示波器来准确评估视频水平，特别是颜色和亮度。

矢量示波器可测量视频信号的色彩度（颜色分量），包括色相和饱和度。矢量示波器可将视频的颜色信息映射到圆形图。

传统的波形监视器适用于测量视频信号的亮度或明亮度分量。在 Premiere Pro 中，波形监视器还可以显示色度信息。波形监视器的工作方式类似于图形。图形的水平轴对应于视频图像（从左到右）。波形的垂直方向显示明亮度级别，也可以显示色度级别。

[转到页首](#)

查看示波器

您可以在参考监视器、节目监视器或源监视器中分别或分组查看矢量示波器、YC 波形、YCbCr 分量以及 RGB 分量示波器。

1. 根据是要查看主剪辑的示波器还是序列剪辑的示波器，执行以下操作之一：
 - 在“项目”面板中双击该剪辑。
 - 在“时间轴”面板中，将播放指示器置于所需的序列中。
2. （可选）如果您已在“时间轴”面板中选择了剪辑，请从“窗口”菜单中选择参考监视器。
3. 从参考监视器、节目监视器或源监视器菜单中选择以下任一选项：

所有示波器 在一个监视器中显示矢量示波器、YC 波形、YCbCr 分量以及 RGB 分量示波器。

矢量示波器 显示用于查看视频色度的矢量示波器。

YC 波形 显示用于查看明亮度和色度信息的波形监视器。

YCbCr 分量 显示含明亮度 (Y) 和色差 (Cb 和 Cr) 信息的示波器。

RGB 分量 显示用于指示视频的红色、绿色和蓝色分量的示波器。

矢量/YC 波形/YCbCr 分量 在一个监视器中显示矢量示波器、YC 波形和 YCbCr 分量示波

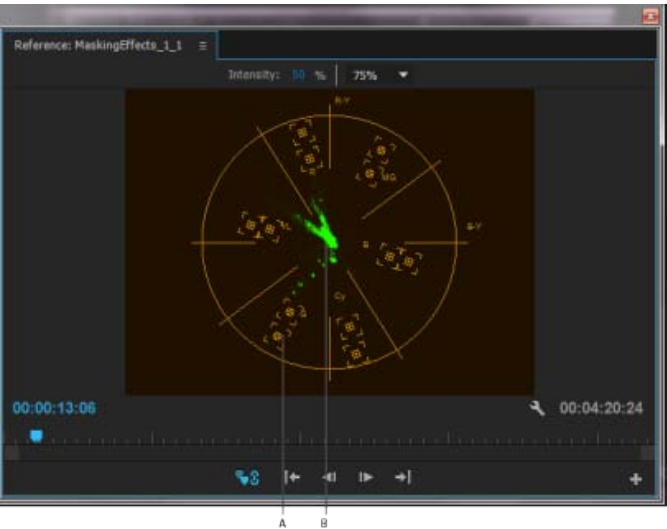
器。

矢量/YC 波形/RGB 分量 在一个监视器中显示矢量示波器、YC 波形和 RGB 分量示波器。

[转到页首](#)

矢量示波器

矢量示波器显示一个圆形图（类似于色轮），用于显示视频的色度信息。饱和度从图表的中心向外算起。饱和亮光会在与图表中心相距某一距离的位置生成一个图案，而黑白图像仅在图标中心生成一个点。图像的特定颜色（或色相）决定了方向（图案的角度）。小目标框指示应显示完全饱和洋红色、蓝色、青色、绿色、黄色和红色（存在于颜色条测试图案中）的位置。在 NTSC 视频中，色度级别不应超出这些目标区域。



矢量示波器

A. 目标框 B. 图像配置文件

矢量示波器具有以下控件：

强度 调整图案显示的亮度。它不会影响视频输出信号。

75% 默认位置。用于检查使用标准 75% 强度栏（和 Premiere Pro 中的一样）的视频输入。

100% 显示视频信号色度的整个范围。用于包含 100% 强度栏的视频输入。

[转到页首](#)

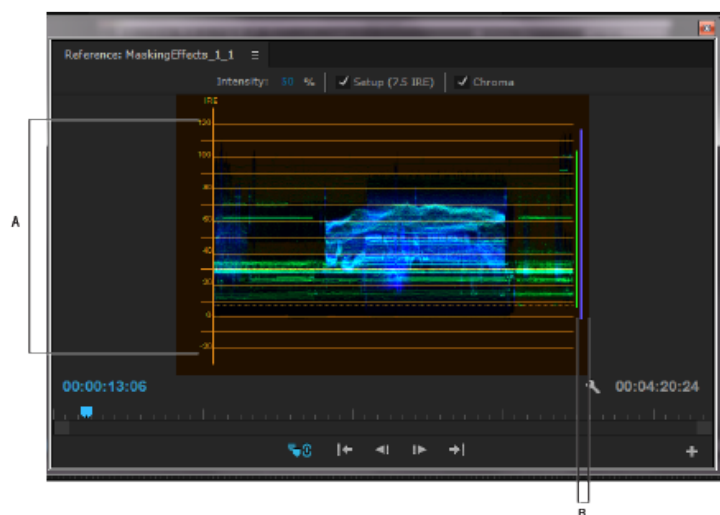
YC 波形

YC 波形显示的图形表示视频剪辑的信号强度。图形的水平轴对应于视频图像（从左到右），垂直轴以 IRE（以无线电工程师协会来命名）为单位表示信号强度。

YC 波形将明亮度信息显示为绿色波形。明亮的对象会在图形顶部附近生成波形图案（浅绿色区域）；较暗的对象会在底部方向生成波形。对于美国的 NTSC 视频，明亮度级别范围应从 7.5 到 100 IRE（有时称为法律广播限制）。日本实施的 NTSC 标准允许明亮度范围从 0 到 100 IRE。通常，明亮度和色度值应该接近相同，并均匀分布在 7.5 到 100 IRE 范围内。

YC 波形还会将色度信息显示为蓝色波形。色度信息叠加在明亮度波形上。

您可以指定 YC 波形是同时显示明亮度和色度信息，还是仅显示亮度信息。



启用色度控件的 YC 波形

A. IRE 单位 B. 信号分量范围

YC 波形有以下控件：

强度 调整波形显示的亮度。它不会影响视频输出信号。

设置 (7.5 IRE) 显示近似于最终模拟视频输出信号的波形。取消选择此选项将显示数字视频信息。

色度 同时显示色度和明亮度信息。取消选择此选项将仅显示明亮度。

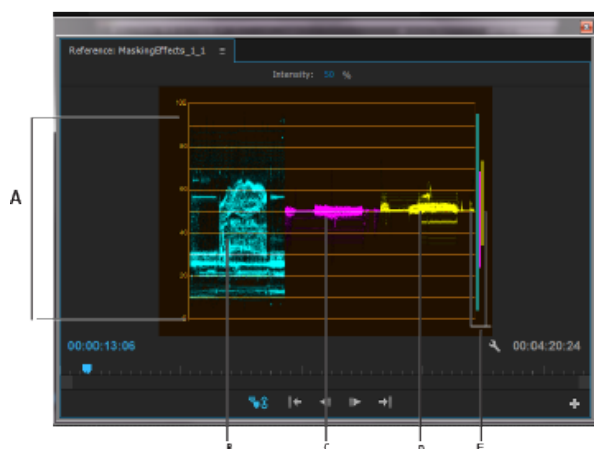
[转到页首](#)

YCbCr 分量

YCbCr 分量示波器显示表示视频信号中各明亮度和色差通道级别的波形。各波形按顺序显示在图形中。

强度控件可调整波形的亮度。它不会影响视频输出信号。

注意：Cb 和 Cr 是数字视频信号中的色差通道。Cb 为蓝色减去亮度，Cr 为红色减去亮度。Y 表示亮度。



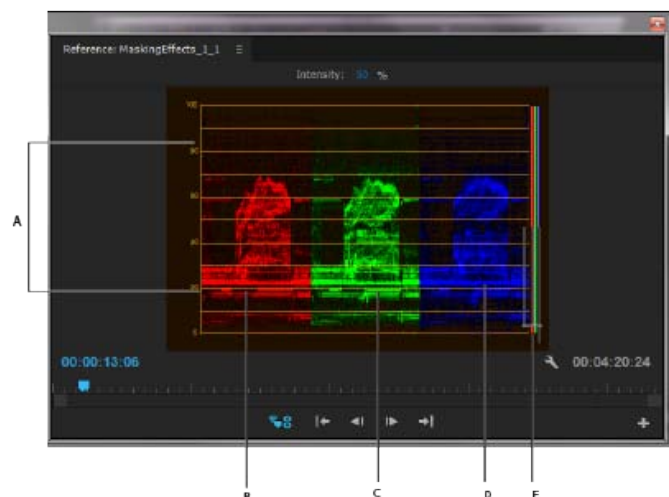
YCbCr 分量示波器

A. 值 B. Y（明亮度）波形 C. Cb 波形 D. Cr 波形 E. 信号分量范围

RGB 分量

RGB 分量示波器显示表示剪辑中红色、绿色和蓝色通道级别的波形。各波形按顺序以分量方式显示在图形中。此示波器适用于查看剪辑中各颜色分量的分布情况。每个颜色通道的级别彼此成比例（刻度范围为 0 到 100）。

强度控件可调整波形的亮度。它不会影响视频输出信号。



RGB 分量示波器

A. 值 B. R 波形 C. G 波形 D. B 波形 E. 信号分量范围

Adobe 其他推荐内容

- [Premiere Pro Wikia 上的矢量示波器](#)
- [颜色校正效果](#)

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

编辑

向序列添加剪辑

- 向序列添加剪辑
- 打开序列
- 目标轨道
- 将视频和音频拖到序列中
- 仅将视频或音频拖到序列中
- 添加剪辑时添加轨道
- 将剪辑插入序列
- 将剪辑覆盖到序列中
- 通过将剪辑拖到“程序”面板插入或覆盖
- 进行 3 点或 4 点编辑
- 自动向序列添加剪辑
- 在序列中混用剪辑类型
- 在“时间轴”中将一个剪辑替换为另一个剪辑
- 替换剪辑的源素材
- 设置或移除序列的入点和出点
- 设置序列开始时间

[转到页首](#)

向序列添加剪辑

您可以通过以下方式向序列添加剪辑：

- 将剪辑从“项目”面板或源监视器拖到“时间轴”面板或节目监视器。
- 使用源监视器中的“插入”和“覆盖”按钮将剪辑添加到“时间轴”面板中。或者使用与这些按钮相关的键盘快捷键。
- 自动从“项目”面板中组合序列。
- 将来自“项目”面板、“源”面板或媒体浏览器的剪辑，拖放到节目监视器中。

视频：向序列添加剪辑

学习在时间轴上放置剪辑的基础知识，包括在素材箱中排序和选择剪辑以及自动创建序列的提示。（观看，10 分钟）

覆盖编辑通过从编辑点开始替换序列中已有的任意帧并针对剪辑的长度进行扩展，来添加剪辑。覆盖是将剪辑拖到序列中或重新排列序列中的剪辑时的默认方法。

使用插入编辑时，向序列添加剪辑会迫使稍后时间的任何剪辑前移，以容纳新的剪辑。拖动剪辑时，按 **Ctrl** (Windows) 或 **Command** (Mac OS) 键移至插入模式。

如果一条或多条轨道处于锁定状态，则使用插入编辑时剪辑会被移入所有未锁定的轨道。要防止插入编辑移动某条轨道中的剪辑，请锁定这条轨道。或者，单击要移动每个轨道头中的“同步锁定”按钮。

[转到页首](#)

打开序列

- 在“项目”面板中，双击某序列。

该序列即会在“时间轴”面板中打开。

[转到页首](#)

目标轨道

序列可以包含多条视频和音频轨道。将某一剪辑添加到序列中时，重要的是分配要将该剪辑编辑到哪条或哪些轨道中。您可以将一条或多条轨道设为目标（同时适用于音频和视频）。根据使用的编辑方法确定目标轨道：从源监视器中编辑、拖动或复制/粘贴到时间轴。

- 在进行插入编辑或覆盖编辑之前，您可以将已加载到源监视器中的某剪辑的轨道映射到序列的一条或多条轨道，方法是：将代表源剪辑的每条轨道的源轨道指示器拖入该序列的一条或多条选定轨道中。音频源轨道指示器只能放入与源剪辑的通道配置匹配的音轨中。例如，立体声剪辑的音轨指示器只能放入序列的立体声轨道中。确定目标轨道之后，通过按“插入”或“覆盖”按钮（或者使用快捷键）编辑剪辑。
- 通过拖动将某剪辑以插入编辑或覆盖编辑方式拖到序列中时，可通过将剪辑拖入轨道中来自自动确定目标轨道。无需预先指定轨道。默认情况下，拖动编辑是覆盖编辑。如果您要对剪辑执行插入编辑，请在拖动的同时按 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 键。当您进行编辑时，会出现三角形，显示受影响的轨道。
- 当您通过粘贴（或键盘快捷键）将剪辑添加到序列时，必须预先指定目标轨道。可以同时将多条视频轨道或多条音轨设为目标轨道。此外，您可以选择仅将一条视频轨道或音轨设为目标轨道。在“时间轴”面板的轨道头区域中单击要设为目标的一条或多条轨道。目标轨道的轨道头区域即会高光显示。

您也可以为某些用于确定目标轨道的命令分配键盘快捷键。

如果您覆盖某剪辑，则只有目标轨道中的剪辑会受到影响，无论您是拖动该剪辑还是使用源监视器的“覆盖”按钮都是如此。

如果您插入某剪辑，则该剪辑会进入目标轨道，而且源剪辑所在的任何未锁定轨道中的剪辑会发生移动以适应插入。您可以指定其他也需要移动的轨道，只需在相应轨道上启用“同步锁定”即可。

要插入某剪辑但不移动其他轨道中的剪辑，请按住 **Ctrl** 和 **Alt** 键 (Windows) 或 **Command** 和 **Option** 键 (Mac OS) 的同时将该剪辑拖入轨道中。

可以将视频剪辑拖到任何视频轨道中；但是，只能将音频剪辑拖到兼容的音轨中。音频剪辑不能添加到主音轨或子混合音轨中，它们只能放在匹配声道类型的音轨上：单声道、立体声或 **5.1**（请参阅序列中的音轨）。

带有链接视频和音频的剪辑可以拖到视频或音频轨道中，但剪辑的视频和音频组件会单独显示在相应的轨道中。

注意：您可以将剪辑拖到序列中任何未锁定的兼容轨道中，无论当前的目标轨道为何。不能将锁定的轨道设为目标。锁定目标轨道会取消将该轨道选为目标轨道。

[转到页首](#)

将视频和音频拖到序列中

默认情况下，如果链接剪辑的音频声道类型与目标轨道不兼容，该剪辑的视频和音频组件在拖入序列之后不会显示在相应的轨道中（例如，视频 **1** 和音频 **1**）。在这种情况下，链接音频会显示在下一条兼容轨道中，或者自动创建兼容轨道。

注意：已拖入不兼容轨道的音频剪辑会自动移到下一条兼容轨道中，即使该轨道已被其他音频剪辑占用也是如此。因此，请小心不要扰乱序列中已有的剪辑。

但是，您可以通过在拖动的同时按 **Shift** 键来改变这种行为。

注意：有关创建与您资源兼容的轨道的信息，请参阅使用轨道和创建自定义序列预设。

节目监视器可帮助您确定将要添加到序列中的剪辑放置在何处。在覆盖编辑期间，它会显示序列中与新剪辑的头

尾相邻的帧。在插入编辑期间，它会显示与插入点相邻的帧。

1. (可选) 在源监视器中打开剪辑，并标记其入点和出点。(请参阅使用入点和出点。)

如果不想设置入点和出点，可以在“项目”面板中直接从素材箱或预览缩览图拖动该剪辑。

2. 要在拖动时使剪辑边缘对齐，请确保“对齐”按钮  在“时间轴”面板中处于活动状态。

3. 执行以下操作之一：

- 要将剪辑的视频和音频部分拖到特定轨道，请将该剪辑从源监视器或“项目”面板拖入“时间轴”。当该剪辑的视频部分位于所需的视频轨道之上时，请按住 **Shift** 键。继续按住 **Shift** 键，向下拖动并越过视频轨道与音轨之间的分隔条。当该剪辑的音频部分位于所需的音轨之上时，请松开鼠标并松开 **Shift** 键。
- 要将剪辑的视频部分拖到视频 1 轨道并将音频部分拖到任意音轨，请从源监视器或“项目”面板拖动该剪辑并越过视频轨道与音轨之间的分隔条。将该剪辑拖放到要放置音频部分的音轨之上。该剪辑的视频部分将保留在视频 1 轨道中，而音频部分将加载到所需的音轨中。
- 要执行覆盖编辑，请将剪辑从源监视器或“项目”面板拖到“时间轴”面板中的相应轨道上，并将其置于您要设定的开始点处。目标区域会高光显示，同时显示一个带有“覆盖”图标 。
- 要执行插入编辑，请按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 的同时将剪辑从源监视器或“项目”面板拖到“时间轴”面板中的相应轨道上，并将其置于您要设定的开始点处。目标区域会高光显示，同时显示一个带有“插入”图标 。箭头显示在所有轨道中的插入点处。
- 要执行插入编辑且仅移动目标轨道，请按住 **Ctrl** 和 **Alt** 键 (Windows) 或 **Command** 和 **Option** 键 (Mac OS) 的同时，将剪辑从源监视器或“项目”面板拖到“时间轴”面板的相应轨道上，并将其置于您要设定的开始点处。目标区域会高光显示，同时显示一个带有“插入”图标 。箭头仅出现在添加该剪辑的轨道中的插入点处。
- (仅限罗马键盘) 要在将剪辑拖入“时间轴”面板的同时放大或缩小该剪辑，请在拖动时按等号键 (=) 增加缩放系数或按减号键减小此系数。请不要使用数字键盘上的键。

剪辑将放置在“时间轴”面板中，同时“时间轴”面板将变成活动状态，您可以轻松地回放刚添加到序列中的剪辑。

注意：您也可以将剪辑拖入节目监视器中，或者按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 的同时拖动剪辑，以便覆盖或插入剪辑。确保所需的轨道已在“时间轴”面板中设定为目标且播放指示器位于序列中您要添加剪辑的位置。要防止插入编辑移动任何轨道中的剪辑，请关闭该轨道的“同步锁定”或者锁定该轨道。

[转到页首](#) 

仅将视频或音频拖到序列中

可以向序列添加剪辑的视频轨道或音轨，也可以同时添加这两种类型的轨道。可以通过从“项目”面板或源监视器的主查看区拖动剪辑，自动添加两种类型的轨道。如果您只想添加一种类型的轨道，请从源监视器中进行添加。

1. 在“项目”面板或“时间轴”面板中双击剪辑，以在源监视器中打开该剪辑。
2. 在源监视器中，执行以下操作之一：
 - 要拖动剪辑的所有音频和视频轨道，请从主查看区内的任意位置进行拖动。
 - 要仅拖动剪辑的视频轨道，请从“仅拖动视频”图标  进行拖动。
 - 要仅拖动音轨，请先在“时间轴”面板中设定要接收剪辑音轨的目标轨道。再将要使用的音轨映射到目标音轨。然后从“仅拖动音频”图标 。

注意：“仅拖动视频”和“仅拖动音频”并不是按钮。它们是图标，用于提供要在开始相应的拖动操作时单击的位置。

[转到页首](#) 

添加剪辑时添加轨道

- 将剪辑从“项目”面板或源监视器拖入顶部视频轨道上方（对于视频或链接剪辑）或底部音轨下方（对于音频或链接剪辑）的空白区中。**Premiere Pro** 可根据源剪辑的内容添加音轨、视频轨道或两种类型的轨道。

注意：如果序列中没有与媒体类型相对应的未锁定轨道（例如，立体声源剪辑对应立体声音轨），则会创建一条新轨道以接收相应剪辑。

[转到页首](#)

将剪辑插入序列

1. 在“项目”面板或序列中双击剪辑，以在源监视器中打开。
2. 将播放指示器置于序列中要插入剪辑的点。
3. 在“时间轴”面板中，单击要插入源剪辑组件的轨道的头，以将其设定为目标轨道。
4. 将源剪辑轨道指示器拖到要插入源剪辑组件的轨道的头。
5. 在因插入而发生移动的任意轨道的头中单击“同步锁定”框。

注意：被设定为目标轨道或启用同步锁定的轨道将会受插入的影响；只有禁用“同步锁定”的非目标轨道不会受影响。如果某条轨道没有源轨道指示器，或者该轨道不是目标轨道但因启用“同步锁定”而处于操作状态，那么将在源剪辑持续时间内在该轨道上的 **CTI** 处插入空白轨道背景。

6. 在源监视器中，单击“插入”按钮 。

剪辑的音频和视频组件将被插入选定轨道中的播放指示器处。插入剪辑自身所在轨道上位于插入剪辑右侧的剪辑以及启用“同步锁定”的轨道将根据插入剪辑的长度向右移动。

[转到页首](#)

将剪辑覆盖到序列中

1. 在“项目”面板或序列中双击剪辑，以在源监视器中打开。
2. 将播放指示器置于序列中要覆盖剪辑的点。
3. 单击要覆盖源剪辑组件的轨道的头，以将其设定为目标轨道。
4. 将源剪辑轨道指示器拖到要覆盖源剪辑组件的轨道的头。

注意：在覆盖编辑期间，如果目标轨道没有源轨道指示器，那么将在原剪辑的持续时间内在该轨道上插入空白轨道背景，同时移除该位置之前的所有内容。

5. 在源监视器中，单击“覆盖”按钮 。

剪辑的音频和视频组件将被叠加到选定轨道上的播放指示器处。

[转到页首](#)

通过将剪辑拖到“程序”面板插入或覆盖

可从“项目”面板、“源”面板或媒体浏览器选择和拖动剪辑，将其放入节目监视器。执行此操作时，监视器中会出现叠加，以便直观地了解覆盖与插入编辑。出现的工具提示描述用于在这些不同类型编辑之间进行切换的功能键。要通过将剪辑拖到“程序”面板中执行插入或覆盖编辑，请执行以下操作：

- 拖放到覆盖编辑（默认拖动，无功能键）。
- 拖放到插入编辑（按住 **Command/Ctrl** 功能键）。

可拖放到“程序”面板的剪辑可以来自“项目”面板或媒体浏览器。它们可以是 **AV** 剪辑、只含视频的剪辑或只含音频的剪辑。

当将某个剪辑从“项目”面板或媒体浏览器拖到节目监视器的视频显示区域时，如果未按任何修改键，则默认情况下会显示“覆盖”叠加。剪辑的缩览图图像下方会显示一个工具提示，描述放下剪辑（松开鼠标）将创建覆盖编辑；按住 **Command/Ctrl** 键将创建插入编辑。

如果将多个剪辑拖到了节目监视器中，则不会显示一个多剪辑堆栈图标。文件堆栈剪辑图标并不能真实描述拖动的剪辑数量。

按住功能键时，叠加会更新为显示“插入”编辑叠加。可以在拖放操作期间来回切换“覆盖/编辑”模式。按住功能键，叠加显示即会更新。

[转到页首](#)

进行 3 点或 4 点编辑

源监视器和节目监视器提供了用于执行 3 点和 4 点编辑（这是传统视频编辑中的标准方法）的控件。

在 3 点编辑中，标记两个入点和一个出点，或者标记两个出点和一个入点。您无需主动设置第 4 个点；它可通过其他三个点推测出来。例如，在典型的 3 点编辑中，您将指定源剪辑的开始和结束帧（源的入点和出点）以及该剪辑在序列中的开始时间（序列的入点）。剪辑在序列中的结束位置（未指定的序列出点）将通过已定义的 3 个点自动确定。但是，可使用任意三个点的组合完成编辑。例如，有时剪辑在序列中的结束点要比开始点更为重要。在这种情况下，3 个点应包括源的入点和出点以及序列的出点。另一方面，如果您需要剪辑开始和结束于序列中的特定点处，比方说，完美越过一行画外音，则您可以在序列中设置两个点并在源中仅设置一个点。

在 4 点编辑中，标记源的入点和出点以及序列的入点和出点。当源剪辑和序列中的开始和结束帧都至关重要时，4 点编辑会很有用。如果标记的源和序列持续时间不同的话，**Premiere Pro** 会针对差异提出警告，并提供备选解决方案。

进行 3 点编辑

1. 在“项目”面板中，双击剪辑以在源监视器中打开。
2. 在“时间轴”面板中单击要向其中添加剪辑的轨道的头，以将其设定为目标轨道。
3. 在“时间轴”中，将源轨道指示器拖到要将剪辑组件放入其中的轨道的头。
4. 在源监视器和节目监视器中，标记任意三个入点和出点的组合。
5. 在源监视器中，执行以下操作之一：
 - 要执行插入编辑，请单击“插入”按钮 .
 - 要执行覆盖编辑，请单击“覆盖”按钮 .

进行 4 点编辑

1. 在“项目”面板中，双击剪辑以在源监视器中打开。
2. 在“时间轴”面板中单击要向其中添加剪辑的轨道的头，以将其设定为目标轨道。
3. 在“时间轴”中，将源轨道指示器拖到要将剪辑组件放入其中的轨道的头。
4. 使用源监视器标记源剪辑的入点和出点。
5. 在节目监视器中，标记序列中的入点和出点。
6. 在源监视器中，执行以下操作之一：
 - 要执行插入编辑，请单击“插入”按钮 .
 - 要执行插入编辑并仅移动目标轨道中的剪辑，请按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击“插入”按钮 .

- 要执行覆盖编辑，请单击“覆盖”按钮 。

7. 如果标记的源和程序持续时间不同的话，请在出现提示时选择一个选项：

更改剪辑速度（适合填充） 保持源剪辑的入点和出点，但更改剪辑的速度以使其持续时间匹配由序列入点和出点确定的持续时间。

修剪剪辑头（左侧） 自动更改源剪辑的入点，使其持续时间与由序列入点和出点确定的持续时间匹配。

修剪剪辑尾（右侧） 自动更改源剪辑的出点，使其持续时间匹配由序列入点和出点确定的持续时间。

忽略序列入点 忽略设定的序列入点，并执行 3 点编辑。

忽略序列出点 忽略设定的序列出点，并执行 3 点编辑。

[转到页首](#) ¹

自动向序列添加剪辑

您可以快速组合粗剪或将剪辑添加到现有序列中。添加的剪辑包括默认视频和音频过渡。

1. 设置入点和出点以定义每个剪辑的起始点和结束点。
2. 在“项目”面板中排列各剪辑。向序列添加剪辑时，可以依照剪辑的选择顺序或在图标视图中剪辑在素材箱中排列的顺序。也可以在嵌套的素材箱中添加序列或剪辑。

可以通过将“项目”面板设置为图标视图，在某一素材箱中以故事板方式排列剪辑。（请参阅更改“项目”面板视图。）
3. 在“项目”面板中选择剪辑。按住 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 键并按所需的顺序单击所需的剪辑，或者拖动选框把所需的剪辑框起来。
4. 在“项目”面板中，单击“自动匹配序列”按钮 。
5. 在“自动匹配序列”对话框中设置以下选项，然后单击“确定”：

顺序 指定用于确定剪辑在添加到序列时的顺序的方法。如果选择“排序”，剪辑将按其其在“项目”面板中列出的顺序添加：在“列表”视图中为从上到下；或者在“图标”视图中为从左到右、从上到下。如果选择“选择顺序”，剪辑将按照您在“项目”面板中选择剪辑时的顺序进行添加。

放置 指定剪辑放入序列中的方式。如果选择“按顺序”，则剪辑将按顺序逐个放置。如果选择“在未编号标记”，则剪辑将放在未编号的序列标记处。选择“在未编号标记”会导致“转换”选项不可用。

方法 指定要执行的编辑类型。如果选择“插入编辑”，则从序列的当前时间开始使用插入编辑向序列添加剪辑，从而使现有剪辑的时间前移，以接收新的素材。如果选择“覆盖编辑”，则使用覆盖编辑将序列中的现有剪辑替换为新的素材。

注意：“自动匹配序列”命令将忽略目标轨道，并始终使用可用的最低视频和音频轨道。例如，如果视频 **1** 和音频 **1** 处于锁定状态，它将自动匹配到视频 **2** 和音频 **2**，或具有正确声道类型的最低音轨。

剪辑重叠 指定当选择“应用默认音频过渡”或“应用默认视频过渡”时过渡的持续时间以及为补偿过渡需对剪辑的入点和出点进行的调整量。例如，值为 **30** 帧时表示在每个编辑点将剪辑的入点和出点修剪 **15** 帧，并相应添加 **30** 帧过渡。此选项的默认值是 **15** 帧。可通过菜单

将单位设置为帧或秒。

应用默认音频过渡 在每个音频编辑点使用默认音频过渡（在“效果”面板中定义）创建音频交叉淡化。仅当选定剪辑中存在音轨并且“放置”选项设置为“按顺序”时，此选项才可用。当“剪辑重叠”选项设置为 0 时，该选项不起作用。

应用默认视频过渡 在每个编辑点时放置默认过渡（在“效果”面板中定义）。仅当“放置”选项设置为“按顺序”时，此选项才可用；当“剪辑重叠”选项设置为 0 时，该选项不起作用。

忽略音频 忽略已选择要自动匹配序列的剪辑中的音频。

忽略视频 忽略已选择要自动匹配序列的剪辑中的视频。

[转到页首](#)

在序列中混用剪辑类型

您可以在同一序列中混用具有不同帧速率、帧长宽比和帧大小的剪辑。例如，如果您将 HD 剪辑拖入 SD 项目的一个序列中，则该剪辑将自动以信箱形式显示并缩放到 SD 帧大小。同样，如果将 SD 剪辑拖入 HD 项目的序列中，则该剪辑将自动以邮筒形式显示。

“时间轴”面板中含有与序列设置不匹配的属性的任意剪辑上方将显示一个渲染栏。渲染栏会指出这些剪辑必须在最终输出之前进行渲染。但是，它不一定会指出这些剪辑无法实时预览。如果剪辑上方显示黄色的渲染栏，则 **Premiere Pro** 可能无需渲染就可以实时回放该剪辑。但是，如果剪辑上方显示红色的渲染栏，则 **Premiere Pro** 可能无法在未经渲染的情况下实时回放该剪辑。

帧速率不同于序列帧速率的剪辑将按照序列的帧速率从序列中进行回放。

[转到页首](#)

在“时间轴”中将一个剪辑替换为另一个剪辑

您可以将“时间轴”面板中的一个剪辑替换为来自源监视器或素材箱的另一个剪辑，同时保留已应用到“时间轴”中的原始剪辑的任何效果。

使用以下键盘快捷键之一将“项目”面板或源监视器中的剪辑拖到“时间轴”面板中的剪辑上：

- 要使用新剪辑的入点，请按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并进行拖动。例如，如果您已经将新剪辑修剪为在所需的动作点处开始，此时就可以使用新剪辑的入点。
- 要将原始剪辑的入点应用到新剪辑，请按住 **Shift** 和 **Alt** 键 (Windows) 或 **Shift** 和 **Option** 键 (Mac OS) 并进行拖动。例如，如果新剪辑是通过另一个摄像机与原始剪辑同步拍摄的，此时就可以将原始剪辑的入点应用到新剪辑。在这种情况下，应用原始剪辑的入点将使新剪辑从同一动作点开始。

在“时间轴”中，剪辑位置和效果会保留下来，同时已应用到原始剪辑的所有效果也都会应用到替换剪辑。

也可以通过以下方式替换“时间轴”中的剪辑：选择该剪辑，再从素材箱或源监视器中选择替换剪辑，然后选择“剪辑”>“使用剪辑替换”> [替换类型]。

[转到页首](#)

替换剪辑的源素材

您可以在“项目”面板中替换任意剪辑的源素材。替换剪辑的源素材会将该剪辑链接到新的源文件。剪辑及其子剪辑的所有实例、其入点和出点以及应用的任何效果都会原样保留在“项目”面板和“时间轴”中。但是，该剪辑会变成链接到替换素材，而不是其原始素材。例如，您可以轻松地将占位符素材替换为最终素材，或将带某种语言声道的素材替换为含其他语言声道的相同素材，并保留使用原始素材进行的所有相同编辑。

1. 在“项目”面板中，选择要使用新源素材的剪辑。
2. 选择“剪辑”>“替换素材”。
3. 在“替换素材为”对话框中，浏览到包含替换素材的文件。
4. 要使用替换素材文件名重命名该剪辑，请选中“重命名剪辑为文件名”。
5. 单击“选择”。

注意：不能使用“编辑”>“撤消”命令撤消素材替换。但是，可以再次使用“剪辑”>“替换素材”命令将剪辑重新链接到其原始源文件。

[转到页首](#)

设置或移除序列的入点和出点

您可以借助序列的入点和出点来放置和重新排列剪辑。

注意：当您从节目监视器执行提升或提取编辑时，序列的入点和出点会自动移除。

设置序列的入点和出点

1. 导航到“时间轴”面板中的相应入点，然后单击节目监视器中的“设置入点”按钮 .
2. 导航到“时间轴”面板中的相应出点，然后单击“设置出点”按钮 .

您可以通过拖动节目监视器或“时间轴”面板中的“入点/出点手柄”（位于入点和出点之间的阴影跨度中心处带纹理的区域）同时移动入点和出点，而不会影响持续时间。

在选择项周围设置序列的入点和出点

1. 在“时间轴”面板中，选择序列中的一个或多个剪辑，或间隙。
2. 选择“标记”>“标记选择项”。此操作设置的序列入点和出点将与选择项的入点和出点匹配。

要设置与剪辑入点和出点匹配的序列入点和出点，请选择“标记”>“标记剪辑”。

当使用 3 点和 4 点编辑方法替换或移除序列中的剪辑时，此命名尤为有用。（请参阅[进行 3 点和 4 点编辑](#)。）

移除序列的入点和出点

1. 确保序列已在节目监视器中打开。
2. 选择“标记”>“清除序列标记”，然后选择选项一个选项以清除入点、出点或两者。

也可以通过按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击“设置入点”按钮  或“设置出点”按钮 .

[转到页首](#)

设置序列开始时间

默认情况下，每个序列的时间标尺均从 0 开始，并根据在“新建序列”对话框“常规”选项卡的“显示格式”字段中指定的时间码格式测量时间。但是，您可以更改序列时间标尺的开始时间。例如，您可能希望将开始时间设置为与主磁带匹配（开始时间通常为 00:58:00:00），以便在标准程序开始时间 01:00:00:00 之前容纳一个 2 分钟的片头。

- 在时间轴面板菜单中，选择“开始时间”，然后输入开始时间码，并单击“确定”。（开始时间

必须是正数。)

相关主题

- 使用轨道
- 创建自定义序列预设
- 使用轨道
- 使用入点和出点
- 指定并应用默认过渡



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建和更改序列

[“时间轴”面板](#)

[在序列中导航](#)

[使用轨道](#)

[设置轨道显示](#)

[创建序列](#)

[创建自定义序列预设](#)

[更改序列设置](#)

[更改序列预览分辨率设置](#)

[创建宽银幕序列](#)

[创建 HDV 或 HD 序列](#)

[使用未压缩视频播放创建序列](#)

[为 RED 摄像机素材创建序列](#)

[24p 序列](#)

[启动移动设备序列](#)

[使用多个序列](#)

[嵌套序列](#)

[附加隐藏字幕文件](#)

在 **Premiere Pro** 中，您可以指定每个序列的设置，修剪剪辑，以及对序列中的剪辑进行组合。

每个 **Premiere Pro** 项目可以包含一个或多个序列，而且项目中的每个序列可以采用不同的设置。例如，一个项目可以包含一个优化用于 **30 fps** 宽银幕 **DV** 资源的序列、一个针对标准 **24 fps DV** 资源的序列以及一个针对 **HDV** 素材的序列。

您可以在一个或多个“时间轴”面板中组合和重新排列序列，以便以图形方式表示序列的剪辑、过渡和效果。您可以在其他序列的“时间轴”面板的一个选项卡上打开某一特定序列，也可以将该特定序列单独保留在其自己专用的“时间轴”面板中。

一个序列可以包含多条视频轨道和音轨，而且它们可以并行运行于“时间轴”面板之中。可使用多条轨道来叠加或混合剪辑。一个序列必须至少包含一条视频轨道和一条音轨。

带有音轨的序列还必须同时包含一条主音轨，以便定向常规音轨的输出进行混合。可使用多条音轨来混合音频。您可以指定每条音轨支持的音频声道类型并决定如何将其发送到主音轨。为了更好地控制混合过程，您可以创建子混合轨。

[转到页首](#)

“时间轴”面板

当您首次启动 **Premiere Pro**、打开其中的任何默认工作区或创建项目时，屏幕中间向下部分的帧中会出现一个“时间轴”面板。您可以从“时间轴”面板中移除所有序列，或向其中添加多个序列，每个序列在该“时间轴”面板中均显示为一个选项卡。您也可以打开多个“时间轴”面板，每个“时间轴”面板均位于各自的帧内且各自包含任意数量的序列。

可以通过在“时间轴”面板菜单中选择或取消选择相应项目，来显示或隐藏该项目。这些项目包括：时间标尺数字和工作区栏。

打开多个“时间轴”面板

如果项目包含多个序列，您可以打开多个“时间轴”面板。

1. 打开多个序列。有关打开序列的更多信息，请参阅打开序列。

每个序列将在默认“时间轴”面板中显示在各自的选项卡内。

2. 拖动一个序列选项卡并将其放到另一个停靠区域。

该序列选项卡即会显示在新的“时间轴”面板中。

在“时间轴”面板中打开序列

您可以在“时间轴”面板中打开一个或多个序列。

- 在“项目”面板中，双击要打开的序列。

[转到页首](#)

在序列中导航

“时间轴”面板包含多个用于在序列的各帧之间移动的控件。

时间标尺 水平测量序列时间。指示序列时间的刻度线和数字沿标尺显示，并会根据您查看序列的细节级别而变化。默认情况下，这些刻度线和数字是基于在“新建序列”对话框的“显示格式”字段中指定的时间码显示样式（但您可以切换到基于音频采样的计时方法）。默认情况下，时间标尺数字不显示。可以通过在“时间轴”面板菜单中选择“时间标尺数字”启用时间码数字。时间标尺还会显示标记图标以及序列的入点和出点。

播放指示器（以前称为“当前时间指示器”或 **CTI**）。表示在节目监视器中显示的当前帧。当前帧显示在节目监视器中播放指示器是标尺上的橙色三角形。垂直线从播放指示器一直延伸到时间标尺的底部。您可以通过拖动播放指示器更改当前时间。

当前时间显示 在“时间轴”面板中显示当前帧的时间码。要移至其他时间，请单击时间显示并输入新的时间，或者将光标指针置于该时间显示上并向左或向右拖动。要切换显示时间码和简单帧计数，可在监视器或“时间轴”面板中按住 **Ctrl** 键 (**Windows**) 或 **Command** 键 (**Mac OS**) 的同时单击当前时间。

缩放滚动条 此栏位于“时间轴”面板的底部，对应于“时间轴”中时间标尺的可见区域。源监视器和节目监视器也有缩放滚动条。您可以通过拖动控制柄更改滚动条的宽度以及更改时间标尺的比例。

重要说明

- 将滚动条扩展至其最大宽度将显示时间标尺的整个持续时间。将滚动条收缩可进行放大，从而显示更加详细的标尺视图。扩展和收缩滚动条的操作均以播放指示器为中心。
- 通过将鼠标置于滚动条上，可以滚动鼠标滚轮来扩大和缩小滚动条。也可在滚动条以外的区域滚动鼠标滚轮，同样可以进行扩展和收缩操作。
- 通过拖动滚动条的中心，可以滚动时间标尺的可见部分，而无需更改其比例。在拖动滚动条时不会移动播放指示器，但是，可先移动滚动条，然后在时间标尺中单击，从而将播放指示器移动至和滚动条一样的区域。
- 缩放滚动条支持 **Mac OS** 的手势。

工作区栏 指定要渲染预览或要定义导出区域的序列区域。工作区栏位于时间标尺的较低部分。您可以通过拖动工作区栏的边缘或使用键盘快捷键来设置序列中的工作区域。有关详细信息，请参阅定义用于渲染的工作区域。默认情况下，工作区域栏不可见。要将工作区域栏返回到“时间轴”，请通过选择“工作区域栏”从面板菜单中启用它。工作区域栏启用后，“渲染工作区域内的效果”和“渲染完整工作区域”命令就会显示在“序列”菜单中。现在，您可以使用入点和出点来实现工作区域所做的大部分事情，因此您可以隐藏工作区域，使用入点和出点来渲染“时间轴”的某个区域或将某个区域标记为导出以进行编码。

缩放控件 更改时间标尺的比例，以增加或减少当前查看区内显示的帧数量。缩放控件位于“时间轴”面板的左下

方。

源轨道指示器 在源监视器中显示剪辑的视频轨道或音轨。放入要插入或覆盖源剪辑轨道的“时间轴”轨道的头中。

将播放指示器放入“时间轴”面板中

- 执行以下任一操作：
 - 在时间标尺中，拖动播放指示器或单击要放置播放指示器的位置。
 - 在当前时间显示内拖动。
 - 单击当前时间显示，键入有效时间，然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。
 - 使用节目监视器中的任何回放控件。
 - 按向左或向右箭头键以在所需的方向上移动播放指示器。按 **Shift** 键并按箭头键，以 5 帧为增量移动。

使用时间码移动播放指示器

- 单击时间码值，键入新时间，然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。不要在 Mac OS 上使用数字键盘。当输入时间码时，您可以使用以下任一快捷方式：

省略前导零 例如，0;0;12;3 代表 00;00;12;03。

省略分号 (NTSC) 或冒号 (PAL) 例如，1213 代表 00;00;12;13（对于 NTSC 项目）和 00:00:12:13（对于 PAL 项目）。

输入正常值范围以外的值 例如，对于 30 fps 时间码，如果播放指示器位于 00;00;12;23，并且您想要向前移动 10 帧，可以将帧编号更改为 00;00;12;33。播放指示器即会移到 00;00;13;03。

加入加号 (+) 或减号 (-) 如果数字前面有加号或减号，则表示将播放指示器向前或向后移动指定的帧数。例如，+55 表示将播放指示器向前移动 55 帧。

添加句点 如果在数字前面添加一个句点，则表示准确的帧编号，而不是其时间码值。例如，.1213 表示将播放指示器移至 00;00;40;13（对于 NTSC 项目）和 00:00:48:13（对于 PAL 项目）。

也可以将选择工具置于时间码值上并向左或向右拖动。拖动距离余元，时间码变化就越快。

对齐剪辑边缘和标记

- 在“时间轴”面板中按住 **Shift** 键的同时拖动播放指示器。

在“时间轴”面板中放大或缩小序列

- 执行以下操作之一：
 - 激活“时间轴”面板后，按 + 放大。按 - 缩小。

要执行放大操作，请选择“缩放工具”，然后围绕要进一步详细查看的序列部分拖动选取框。要执行缩小操作，请选择“缩放”工具，然后按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 的同时单击“时间轴”面板中的某个区域。
 - 使用缩放滚动条。要中执行放大操作，请将查看区域栏的两端向彼此更加接近对方的方

向拖动。要执行缩小操作，请将这两端向彼此更加远离对方的方向拖动。

- 按 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并滚动鼠标滚轮以在鼠标指针的位置进行缩放。
- 在多点触摸板上，可通过手指的张合来缩放序列。
- (仅限罗马和俄语键盘) 要通过缩小操作使整个序列显示在“时间轴”面板中，请按反斜线 (****) 键。要放大到在您按反斜线键之前的原有视图，请再按一次反斜线键。

在“时间轴”面板中水平滚动序列

如果剪辑序列较长，那么其中的许多剪辑都不会显示出来。如果您要处理的剪辑并未显示出来，就需要在“时间轴”面板中水平滚动您的序列。不需要针对其中的每个命令选择一次“时间轴”面板，但是需要将您的鼠标悬停于“时间轴”面板之上。

- 滚动鼠标滚轮。
- 使用“Page Up”键向左移动，使用“Page Down”键向右移动。
- 按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS)，并滚动鼠标滚轮。
- 向左或向右拖动时间轴面板底部的缩放滚动条。
- 在 **Apple MacBook Pro** 计算机上，通过在多点触摸板上水平移动两根手指，可水平导航序列。

在“时间轴”面板中垂直滚动序列

如果视频或音频剪辑堆叠在时间轴的轨道中，有时可以将其隐藏。如果需要处理的剪辑并未显示出来，您需要在“时间轴”中垂直滚动您的序列。要在“时间轴”中垂直滚动序列，请执行以下操作之一。不需要针对其中的每个命令选择一次“时间轴”面板，但是需要将您的鼠标悬停于“时间轴”面板之上。

- 在“时间轴”面板的右侧，向上或向下拖动滚动条。
- 将鼠标指针放在时间轴面板上的任意位置并旋转鼠标滚轮。
- 在 **Apple MacBook Pro** 计算机上，通过在多点触摸板上垂直移动两根手指，可垂直导航序列。

[转到页首](#)

使用轨道

您可以利用“时间轴”面板中的音轨和视频轨道来排列剪辑、编辑剪辑以及添加特殊效果。您可以根据需要添加或删除轨道、重命名轨道以及确定与程序相关的轨道。

添加轨道

新视频轨道显示在现有视频轨道的上方；新音轨显示在现有音轨的下方。删除某一轨道将移除该轨道中的所有剪辑，但不会影响列在“项目”面板中的源剪辑。

注意：您可以添加任意数量的轨道（只受系统资源的限制）。

1. 激活“时间轴”面板后，选择“序列”>“添加轨道”。
2. 在“添加轨道”对话框中，执行以下任一操作：
 - 要添加轨道，请在视频、音频和音频子混合轨的“添加”字段中键入要添加的轨道的数

量，或者将热文本拖到此字段中。

- 要指定所添加轨道的位置，请从“位置”菜单中为所添加的每种轨道类型选择一个选项。
- 要指定想要添加的音频或子混合轨的类型，请从“轨道类型”菜单中为音频和音频子混合轨选择一个选项。（有关音频声道类型的更多信息，请参阅序列中的音轨。）

3. 单击“确定”。

注意：音轨只能接受使用匹配声道类型（单声道、立体声或 5.1 声道）的音频剪辑。如果您不确定您的剪辑使用的是何种音频，请在“项目”面板中选择相应剪辑，然后在预览区中阅读其信息。

当您向序列中添加剪辑时，可以添加轨道。请参阅当添加剪辑时添加轨道。

Andrew Devis [在该视频教程中](#)（来自 Creative Cow 网站）介绍了如何添加和移除轨道。

删除轨道

无论是视频还是音频，您可以同时删除一条或多条轨道。

1. 激活“时间轴”面板后，请选择“序列”>“删除轨道”。
2. 在“删除轨道”对话框中，选中要删除的各类型轨道所对应的框。
3. 对于每个选中项目，指定要在其菜单中删除的轨道。

重命名轨道

1. 右键单击 (Windows) 或按住 Ctrl 键的同时单击 (Mac OS) 轨道的名称并选择“重命名”。
2. 为该轨道键入新的名称，然后按 Enter (Windows) 或 Return (Mac OS) 键。

通过同步锁定指定要更改的轨道

您可以通过对轨道启用“同步锁定”功能，确定当您执行插入、波纹删除或波纹修剪操作时哪些轨道将会受到影响。对于其剪辑属于操作一部分的轨道，无论其同步锁定的状态如何，这些轨道始终都会发生移动，但是其他轨道将只在其同步锁定处于启用状态的情况下才移动其剪辑内容。例如，执行插入编辑时，如果您希望将视频 1 和音频 1 上编辑点右侧的所有剪辑都向右移动，同时保留视频 2 上的所有剪辑不动，请在视频 1 和音频 1 上启用“同步锁定”。

- 执行以下操作之一：
 - 要为选定轨道启用“同步锁定”，请在您希望受编辑影响的每个视频轨道和音轨的头部处单击“切换同步锁定”框。
 - 要为某一特定类型（视频或音频）的所有轨道启用“同步锁定”，请在该类型的任一轨道的头部处按住 Shift 键的同时单击“切换同步锁定”框。

“同步锁定”图标  将显示在此框中，并为这些轨道启用“同步锁定”。

注意：要在一条或多条轨道上禁用“同步锁定”，请再次单击或按住 Shift 键的同时单击（针对某一类型的所有轨道）“切换同步锁定”框，以使其不包含“同步锁定”图标。

通过轨道锁定功能防止更改

当您处理序列的其他部分时，锁定整条轨道对于防止该轨道上的任何剪辑发生更改很有用。在“时间轴”面板中，已锁定的轨道上会显示斜线图案。虽然无法对已锁定轨道中的剪辑进行修改，但是当您预览或导出序列时这些剪

辑也将包含在其中。如果您想要同时锁定一个视频轨道和一个带有相应音频的轨道，请单独锁定每条轨道。当您锁定目标轨道时，该轨道就不再是目标了；只有在您解除该轨道的锁定并将其重新设定为目标之后，才能向其中添加源剪辑。

执行插入编辑时，您可以将轨道锁定以防止其发生移动。

- 单击“切换轨道锁定”框，以将“锁定”图标  显示在相应轨道名称旁边。

排除序列中的轨道

您可以将任何轨道中的视频或音频剪辑从预览和导出中排除。已排除视频轨道中的剪辑在节目监视器和输出文件中显示为黑场视频。已排除音轨中的剪辑不会输出到“调音台”、扬声器或输出文件。

注意：使用眼睛图标排除轨道不会将其从输出中排除。如果已排除轨道中的剪辑在非排除轨道中的剪辑之前或之后运行，则黑场视频将显示在非排除轨道中的最后剪辑之前或之后。要将这一结尾黑场视频从输出文件中修剪掉，请根据“导出设置”对话框中的要求设置入点和出点。

- 单击可隐藏轨道左边缘的眼睛图标 （对于视频）或扬声器图标 （对于音频）。（每个图标都是一个切换开关。再次单击其方框可显示该图标并加入该轨道。）

注意：要排除所有视频或所有音频轨道，请按住 **Shift** 键并单击，以隐藏眼睛图标 （用于视频）或扬声器图标 （用于音频）。这将排除所有同一类型轨道。（每个图标都是一个切换开关。再次按住 **Shift** 键并单击其方框可显示所有图标并且加入相应轨道。）

[转到页首](#) 

设置轨道显示

您可以通过多种方式自定义“时间轴”面板中的轨道。您可以通过展开或折叠轨道显示或隐藏轨道控件。通过从多个显示选项中进行选择，您可以控制视频和音频剪辑在轨道上的显示方式。此外，您可以更改头区域的大小，或移动视频与音频轨道之间的边界以显示任一类型的更多轨道。

扩展轨道和调整轨道大小

您可以通过扩展轨道显示轨道控件。增加轨道的高度可以更好地查看图标和关键帧或以更大的视图查看视频轨道缩览图和音轨波形。

1. 要展开或折叠某一轨道，请单击相应轨道名称左侧的三角形。
2. 要调整轨道的大小，请将指针置于两条轨道之间的轨道头区域内，以显示高度调整图标 ，然后向上或向下拖动以向下调整轨道大小（对于视频）或向上调整轨道大小（对于音频）。

折叠轨道的高度始终保持不变，不能调整其大小。

您可以通过扩展音轨来对该轨道中的任一单个剪辑或整条音轨使用音频淡入线。

设置视频轨道的显示样式

1. 通过单击相应轨道名称旁边的三角形扩展该轨道。
2. 单击轨道名称左下角的“设置显示样式”按钮 ，然后从菜单中选择一个选项：

仅显示头部 在扩展的轨道中显示剪辑开头处的缩览图。

显示帧 在扩展的轨道中显示剪辑整个持续时间内的缩览图。缩览图的帧数量对应于时间标尺中显示的时间单位。

仅显示名称 在扩展的轨道中显示剪辑的名称，而不显示缩览图。

显示头部和尾部 在扩展的轨道中显示剪辑开头和结尾的缩览图。

设置视频轨道的默认关键帧显示

您可以确定默认情况下，新创建的视频轨道是显示所有关键帧、隐藏所有关键帧还是显示不透明度过渡帧。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 在“新建时间轴视频轨道”下拉菜单中，选择所需的选项。
3. 单击“确定”。

设置音轨的默认关键帧显示

您可以确定默认情况下，新创建的音轨是隐藏所有关键帧还是显示剪辑关键帧、剪辑音量、轨道关键帧或轨道音量。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 在“新建时间轴音轨”下拉菜单中，选择所需的选项。
3. 单击“确定”。

设置音轨的显示样式

1. 通过单击相应轨道名称旁边的三角形扩展该轨道。
2. 单击“设置显示样式”按钮 ，然后从菜单中选择一个选项：

显示波形 在剪辑中显示音频波形。

仅显示名称 显示音频剪辑的名称，而不显示波形。

注意：有关查看和调整视频和音频轨道中的关键帧的信息，请参阅查看关键帧和图形。

调整轨道头部分

- 将指针置于轨道头（其中列出了轨道名称）右边缘上方，以显示调整大小图标 ，然后拖动右边缘。

轨道头顶部的图标用于限制其最小宽度。最大宽度大约是最小宽度的两倍。

调整视频和音频轨道的可见区域

1. 在左侧的轨道头区域中或右侧的两个滚动条之间，将指针置于视频 1 和音频 1 轨道之间。
2. 当出现高度调整图标  时，向上或向下拖动。

创建序列

在许多情况中，您会希望创建一个与将要编辑的主资源（剪辑）的特征匹配的序列。您可以通过将资源拖到“项目”面板底部的“新建项目”按钮 ，创建与该资源的特征匹配的序列。

还可以通过使用序列预设来创建序列。**Premiere Pro** 中包含的序列预设设置适合常规资源类型。例如，如果您的素材大部分为 **DV** 格式，则使用 **DV** 序列预设。

如果您要为输出指定较低的品质设置（如流式 **web** 视频），请不要更改您的序列设置。而是应在稍后更改您的输出设置。

如果您的资源的所有参数与任何预设的所有设置均不匹配，请执行以下操作之一。在“新建序列”对话框的“序列预设”选项卡中，

- 选择与要编辑的资源参数最接近的预设值，然后选择“设置”选项卡，并自定义预设值，使其设置与资源参数精确匹配，
- 如不选择预设值，可选择“新建预设值”对话框中的“设置”选项卡。从“编辑模式”菜单中选择“自定义”，并自定义与资源参数匹配的设置。

如果您计算机的捕捉卡与 **Premiere Pro** 兼容，则在某些情况中，“可用预设”列表会显示针对该捕捉卡优化的预设。

当您创建序列时，序列设置必须正确。一旦创建完序列，某些序列设置（如时基设置）就会处于锁定状态。这一锁定将会防止后来的序列设置更改引发不需要的不一致。

1. 执行以下操作之一：

- 选择“文件”>“新建”>“序列”
- 在“项目”面板中，单击“新建项目”。然后选择“序列”。

2. 在“序列预设”选项卡上，从“可用预设”列表中选择预设。

3. 键入该序列的名称，然后单击“确定”。

您可以通过以下方法之一，根据所选剪辑创建新序列：

- 将剪辑拖放到“新建项目”按钮上。
- 选择“文件”>“新建”>“来自剪辑的序列”。

注意：使用合并后的剪辑从剪辑创建新序列时，根据实际媒体格式，可能会存在空白的立体声音轨。您可以根据需要删除这些空白的立体声音轨。

可通过执行以下步骤，使用属性匹配的选定剪辑创建序列：

1. 创建一个新序列。可以使用任意序列预设。也可以打开一个现有序列。
2. 将剪辑拖入序列中。**Premiere Pro** 会检测该剪辑的属性是否与序列设置匹配。
3. 如果属性不匹配，将启动“剪辑不匹配警告”并显示消息“此剪辑与序列设置不匹配。是否更改序列以匹配剪辑的设置？”：
 - 如果您想要使用与该剪辑匹配的属性创建一个新序列，请选择“更改序列设置”。如果您要从头创建一个新序列，就可以采用此方法。如果序列中已有剪辑，它们将与新的序列设置匹配。
 - 如果您希望匹配该剪辑以在现有序列中进行回放，请选择“保持序列设置”。

还会提供一个“始终询问”复选框。

序列预设和设置

所有序列设置都将应用到整个序列，并且在创建序列之后，其中的大部分设置都无法更改。

创建序列时，您可以从标准序列预设中进行选择。或者，您可以自定义一组设置，并将这组设置保存在自定义序列设置预设中。如果您想要完全控制几乎所有序列参数，请启动一个新序列并自定义其设置。

开始在序列中工作之后，您可以检查序列设置，但只能更改少数几个设置。选择“序列”>“序列设置”可查看您可以更改的设置。

创建序列将打开“新建序列”对话框。“新建序列”对话框包含三个选项卡，每个选项卡都有许多设置：“序列预设”、“常规”和“轨道”。

“序列预设”选项

可用预设是序列设置的组合。**Premiere Pro** 随附了多种类别的已安装序列设置预设，如下：

- AVC-Intra
- AVCHD
- 数字 SLR
- DV-24p
- DV-NTSC（北美标准）
- DV-PAL（欧洲标准）
- DVCPRO50
- DVCPROHD
- HDV
- 移动和设备
- XDCAM EX
- XDCAM HD422
- XDCAM HD

这些序列设置预设包含适合大多数典型序列类型的正确设置。例如，可使用 **AVC-Intra**、**DVCPRO50** 和 **DVCPROHD** 序列设置预设编辑 **Panasonic P2** 视频摄像机拍摄的 **AVC-Intra** 或 **DVCPRO** 画面素材。对于用 **Panasonic P2** 格式录制的 **DV25** 画面素材，可根据素材的电视标准使用 **DV-NTSC** 或 **DV-PAL** 预设。

设置

“新建序列”对话框中的“设置”选项卡，决定了序列的基本特性。

选择符合项目输出类型规格的设置。例如，如果您的目标输出是 **DV NTSC**，则使用 **DV NTSC** 编辑模式。任意更改这些设置通常会损失品质。

编辑模式 请确定以下内容：

- 用于预览文件和回放的视频格式，
- 可用时基，
- 在“视频设置”面板中显示的压缩方法，
- 可用的显示格式。

选择最匹配您的目标格式规范、预览显示或捕捉卡的“编辑模式”选项。

编辑模式不会确定最终影片的格式。请在导出时指定输出设置。

利用自定义编辑模式，可自定义所有其他序列设置。

DV 音频和视频会使用在您选择任一 **DV** 编辑模式时自动指定的标准化设置。当您使用 **DV** 编辑模式时，请避免更改“时基”、“帧大小”、“像素长宽比”、“场”和“采样率”设置。

注意：（仅限 **Windows**）要访问未压缩的 **UYVY 422 8 位**编解码器或 **V210 10 位 YUV** 编解码器，请选择“桌面”作为“编辑模式”。

时基 指定 **Premiere Pro** 用于计算每个编辑点的时间位置的时分。通常，**24** 用于编辑电影胶片，**25** 用于编辑

PAL（欧洲标准）和 **SECAM** 视频，**29.97** 用于编辑 **NTSC**（北美标准）视频。您所回放或从序列中导出的视频的帧速率与其时基是不同的。但是，时基和帧速率通常被设置为同一个值。列出的“时基”选项将根据选择的编辑模式而变化。

回放设置 有关“回放设置”的信息，请参阅通过摄像机或磁带盒在电视监视器上进行预览。

帧大小 指定回放序列时帧的尺寸（以像素为单位）。在大多数情况中，使您项目的帧大小与源文件的帧大小保持一致。回放速度很慢时，请不要通过更改帧大小来补偿。而是应从“项目”面板菜单中选择其他的品质。或者，可以通过更改导出设置来调整最终输出的帧大小。

序列的最大帧大小是 **10,240x8,192**。有关最大图像大小的更多信息，请参阅[此处](#)。

像素长宽比 为单个像素设置长宽比。为模拟视频、扫描图像和计算机生成的图片选择“方形像素”，后者选择您的源所使用的格式。如果您所使用的像素长宽比不同于视频的像素长宽比，则该视频的渲染往往会扭曲。

场 指定场顺序，或在每个帧中绘制的第一个场。如果使用的是逐行扫描视频，请选择“无场（逐行扫描）”。无论源素材是否是通过逐行扫描拍摄的，许多捕捉卡都会捕捉场。（请参阅隔行视频、非隔行视频和逐行扫描）

显示格式（视频） **Premiere Pro** 可以显示多种时间码格式。例如，如果您编辑的是从胶片中捕捉的素材，则可以采用胶片格式显示项目时间码。如果您的资源来自动画程序，则可以采用简单的帧编号格式显示时间码。更改“显示格式”选项并不会改变剪辑或序列的帧速率，只会改变其时间码的显示方式。时间显示选项与编辑视频和电影胶片的标准相对应。对于“帧”和“英尺 + 帧”时间码，您可以更改起始帧编号，以便匹配所使用的另一个编辑系统的计时方法。

“显示格式”字段中显示的选项取决于选定的“编辑模式”。您可以根据所选的编辑模式从下列“显示格式”选项中进行选择：

注意：使用 **NTSC** 视频资源时，请使用 **30 fps** 丢帧时间码。此格式符合 **NTSC** 视频素材所固有的时间码基础，并且能最准确地显示其持续时间。

30 fps 丢帧时间码 以小时、分钟、秒和帧为单位报告时间，并用分号分隔各个单位。丢帧时间码假定帧速率为 **30 帧/秒**，但故意跳过了一些数字。为了接纳 **NTSC** 实际帧速率 **29.97 fps**，丢帧时间码每分钟以及每隔 **10** 分钟都会跳过或丢弃 **2** 个帧编号。使用丢帧时间码丢弃的是时间码编号，而不是视频的实际帧。丢帧时间码用于输出到 **NTSC** 录像带。

30 fps 无丢帧时间码 以小时、分钟、秒和帧为单位报告时间，并用冒号来分隔各单位。它假定帧速率为 **30 fps**，不会丢弃帧编号。用于通过 **Web** 或 **CD-ROM** 输出到计算机显示。

24 fps 时间码 以小时、分钟、秒和帧为单位报告时间；并用冒号来分隔各单位。用于 **24p** 素材和输出到 **24 fps** 格式的胶片和 **DVD** 发行。

25 fps 时间码 以小时、分钟、秒和帧为单位报告时间，并用冒号来分隔各单位。用于输出到 **PAL** 录像带。

英尺 + 帧 16 毫米 以英尺和帧为单位报告时间，假定 **16 毫米** 胶片的帧速率为：**40 帧/英尺**。用于输出到 **16 毫米** 胶片。

英尺 + 帧 35 毫米 以英尺和帧为单位报告时间，假定 **35 毫米** 胶片的帧速率为：**16 帧/英尺**。用于输出到 **35 毫米** 胶片。

帧 仅以正在运行的帧数来报告时间。不分配时间或空间测量。用于输出连续的静止图像，例如为动画或 **DPX** 胶片编辑器生成的图像。

采样率（音频） 当您回放序列中的音频时，通常是速率越高，音频品质就越好，但是这需要更多的磁盘空间和处理。重新采样或设置与源音频不同的速率不但还需要额外的处理时间，而且会影响品质。请尝试以高品质的采样率来录制音频，然后再以其录制时的速率来捕捉音频。

显示格式（音频） 指定音频时间显示是使用音频采样还是使用毫秒来度量。在源监视器或节目监视器中选择“显示音频时间单位”时，将应用“显示格式”。（默认情况下，时间以帧为单位显示，但是可以在编辑音频时根据采样级别精度以音频单位来显示时间。）

“视频预览”设置 “视频预览”设置决定了 **Premiere Pro** 在预览文件以及回放剪辑和序列时采用的文件格式、压缩程序和颜色深度。

您可以各种选项来减小预览的帧大小。从而可以更加快速、方便地回放带有大型帧的格式（如 **HD** 和 **RED**）。

预览文件格式 选择一种能在提供最佳品质预览的同时将渲染时间和文件大小保持在系统允许的容限范围之内的文件格式。对于某些编辑模式，只提供了一种文件格式。

编解码器 指定用于为序列创建预览文件的编解码器。

（仅限 **Windows**）未压缩的 **UYVY 422 8 位**编解码器和 **V210 10 位 YUV** 编解码器分别匹配 **SD-SDI** 和 **HD-SDI** 视频的规范。如果您打算监视或输出到其中一种格式，请从中选择一项。要访问其中任一格式，请首先选择“桌面”编辑模式。

注意：如果您使用的剪辑未应用效果或更改帧或时间特征，**Premiere Pro** 在回放时会使用剪辑的源编解码器。如果您所做的更改需要重新计算每个帧，**Premiere Pro** 将应用您在此处选择的编解码器。

宽度 指定视频预览的帧宽度，受源媒体的像素长宽比限制。

高度 指定视频预览的帧高度，受源媒体的像素长宽比限制。

重置 清除现有预览并为所有后续预览指定全尺寸。

最大位深度 使序列中回放视频的色位深度达到最大值（最大 **32 bpc**）。如果选定压缩程序仅提供了一个位深度选项，此设置通常不可用。当准备用于 **8 bpc** 颜色回放的序列时，例如，对于 **Web** 或某些演示软件使用“桌面”编辑模式时，也可以指定 **8 位（256 颜色）**调色板。如果您的项目包含由 **Adobe Photoshop** 等程序或高清摄像机生成的高位深度资源，请选择“最大位深度”。然后，**Premiere Pro** 会使用这些资源中的所有颜色信息来处理效果或生成预览文件。

最高渲染质量 当从大格式缩放到小格式，或从高清晰度缩放到标准清晰度格式时，保持锐化细节。“最高渲染质量”可使所渲染剪辑和序列中的运动质量达到最佳效果。选择此选项通常会使移动资源的渲染更加锐化。

与默认的标准质量相比，最高质量时的渲染需要更多的时间，并且使用更多的 **RAM**。此选项仅适用于具有足够 **RAM** 的系统。对于所需 **RAM** 极少的系统，建议不要使用“最高渲染质量”选项。

“最高渲染质量”通常会使高度压缩的图像格式或包含压缩失真的图像格式变得锐化，因此效果更糟。

注意：为获得最高渲染质量最佳效果，请从首选项的“优化渲染为”菜单中选择“内存”。有关更多信息，请参阅针对可用内存优化渲染。

保存预设 打开“保存设置”对话框，您可以在其中命名、描述和保存序列设置。

即使您只打算在一个项目中使用序列设置，也要对这些设置进行保存和命名。保存设置将创建设置的备份副本，这样，如果有人意外更改了当前序列设置，您就可以还原这些设置。

轨道设置

控制您所创建新序列的视频轨道数量和音轨的数量和类型。

主通道 将新序列中主音轨的默认声道类型设置为单声道、立体声、**5.1 环绕**或 **16 声道**。

注意：如果您必须更改不可用的序列设置，可以使用所需的设置创建一个序列。然后将当前序列的内容移至创建的序列中。

选择序列预设

要确保创建的序列匹配资源的特性，请将“项目”面板中的相应资源拖到“项目”面板底部的“新建项目”按钮。这能够在输入错误的序列设置或选择错误的序列预设时避免发生许多错误。

一个序列可以包含不同格式、具有各种不同参数的不同类型资源。但是，当一个序列的设置与该序列中所使用的大部分资源的参数匹配时，**Premiere Pro** 的性能最佳。为了优化性能并减少渲染次数，请在创建序列之前了解所要编辑的主要资源的下列参数。了解资源参数之后，您就可以使用要匹配的设置创建序列。在从基于磁带的设备捕捉资源之前，也需了解这些参数，这样您就可以选择正确的捕捉设置。

- 录制格式（如 DV 或 DVCPRO HD）
- 文件格式（如 AVI、MOV 或 VOB）
- 帧长宽比（如 16:9 或 4:3）
- 像素长宽比（如 1.0 或 0.9091）
- 帧速率（如 29.97 fps 或 23.976 fps）
- 时基（如 29.97 fps 或 23.976 fps）
- 场（如逐行或隔行）
- 音频采样率（如 32 赫兹或 48 赫兹）
- 视频编解码器
- 音频编解码器

您可以在“属性”面板中找到您资源的上述大部分参数。请参阅[查看剪辑属性](#)。或者，您可以使用第三方应用程序，如免费软件、**MediaInfo** 或 **GSpot** 编解码器信息家电。要找到用于生成文件的编解码器，也可以选择“窗口”>“在 Apple QuickTime 播放器中显示影片检查器”。

资源可以使用 **Premiere Pro** 本机支持的编解码器。通常，您可以在安装相关编解码器之后编辑这些资源。但请注意，安装未经测试的编解码器可能会向您的计算机系统引入严重问题。

[转到页首](#) 

创建自定义序列预设

要对大多数序列设置进行自定义，必须启动一个新序列，选择现有预设，然后更改其设置。

每种编辑模式都不会支持所有可能的帧速率。例如，要创建帧速率为 **23.976 fps** 的自定义预设值，请选择“自定义”作为“编辑模式”。然后从“时基”菜单中选择 **23.976 帧/秒**。

1. 选择“文件”>“新建”>“序列”，或者在“项目”面板中单击“新建项目”按钮 ，然后选择“序列”。
2. 在“新建序列”对话框的“序列预设”选项卡中，选择最接近您的视频素材或捕捉卡要求的预设。

注意：如果计划使用“自定义”设置（可从“编辑模式”下拉列表中访问）创建自定义序列，无需在单击“设置”选项卡之前选择预设值。

3. 根据您的项目要求修改“常规”或“轨道”选项卡上的设置。
4. 单击“保存预设”。
5. 给预设命名并根据需要添加描述。然后单击“确定”。

[转到页首](#) 

更改序列设置

您可以更改现有序列的一些设置。请注意，根据选定的“编辑模式”，将对一些设置进行修复。

1. 执行以下操作之一：
 - 选择“序列”>“序列设置”。
 - 在“项目”面板中，右键单击某序列并选择“序列设置”。
2. 在“常规”选项卡上选择所需的设置。有关更多信息，请参阅[序列预设和设置](#)。

[转到页首](#)

更改序列预览分辨率设置

您可以在“序列设置”对话框中选择视频预览格式和分辨率。如果选择的分辨率低于实时回放预览时所使用的序列帧大小，计算机可能无法以全帧大小进行回放。在编辑期间，**Premiere Pro** 会按指定的预览大小渲染所有预览并将它们缩放到序列的帧大小。

1. 选择要更改预览设置的序列。然后选择“序列”>“序列设置”。
2. 在“序列设置”对话框的“视频预览”窗格中，调整帧宽度和高度值。
3. （可选）要将帧大小恢复到该序列预设原来的帧大小，请单击“重置”。

注意：某些序列预设只有一种文件格式和编解码器选项。

[转到页首](#)

创建宽银幕序列

您可以编辑采用 **DV**、**HDV** 或 **HD** 格式拍摄的宽银幕素材。要正确地显示和回放宽银幕资源，您必须设置序列设置以容纳宽银幕资源。

1. 选择“文件”>“新建”>“序列”。
2. 选择与您的素材匹配的预设。执行以下操作之一：
 - 对于 **DV** 素材，选择其名称中包含 **Widescreen** 的一个 **DV-NTSC** 或 **DV-PAL** 预设。这些预设使用水平像素（像素长宽比为 **1.2**（对于 **NTSC**）和 **1.422**（对于 **PAL**））。
 - 对于 **HDV** 项目，选择使用 **HD 变形 1080**（像素长宽比 **1.333**）或方形像素（像素长宽比 **1.0**）的 **HDV** 预设。
 - 对于 **HD** 项目，选择您的 **HD** 捕捉卡提供的预设之一。
3. 在“序列名称”字段中输入名称，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

创建 HDV 或 HD 序列

您可以编辑 **720p**、**1080p** 或 **1080i** 的 **HDV** 素材或 **HD** 素材。当为这些格式创建新序列时，选择或创建与您的源素材规范最匹配的预设。

提供的 **DVCPROHD** 预设用于编辑使用 **Panasonic P2** 摄像机录制的 **MXF** 文件格式材料。**Premiere Pro** 还提供了用于 **AVCHD**、**XDCAM HD** 和 **XDCAM EX** 的预设。通常，如果安装的 **HD** 捕捉卡支持 **Premiere Pro**，**Premiere Pro** 中还会安装其他 **HD** 序列。

对于 **HDV** 素材，使用与您的素材设置匹配的设置创建自定义预设并加以保存。有关创建自定义序列预设的更多信息，请参阅[创建自定义序列预设](#)。

为了获得最佳回放性能，在首次将 **HD** 素材放入序列中时渲染该素材有时会很有用。

1. 选择“文件”>“新建”>“序列”。

要编辑用 **25fps** 拍摄的 **DVCPROHD 720p** 素材（例如，来自 **PAL** 版本 **Panasonic HVX200** 摄像机的 **25pN** 本机模式素材），请选择 **DVCPROHD 720p 50p** 预设。再选择“常规”选项卡。然后，从“时基”下拉菜单中选择 **25.00 帧/秒**。

“新建顺序”对话框即会打开，且“序列预设”选项卡处于选中状态。

2. 选择与您的素材匹配的预设。
3. （可选）要设置主音轨中的声道数量，请选择“轨道”选项卡。在“音频”窗格的“主音轨”菜单中，选择下列选项之一：

单声道 输出 1 个单声道。

立体声 输出 2 个单声道并保持立体声声像完整。

5.1 输出 4 个单声道，分别对应前左、前右、后左和后右声像。

4. 输入项目文件的位置和名称，然后单击“确定”。

注意：在 Windows 中，您可以创建用于预览未压缩 10 位或未压缩 8 位素材的自定义项目预设。有关更多信息，请参阅 **Premiere Pro** 帮助中的[使用未压缩视频回放创建序列](#)。

[转到页首](#)

使用未压缩视频播放创建序列

要在已连接到外部监视器的 SDI 卡或设备上获得最高的序列预览质量，您应该对预览文件使用一种未压缩格式。未压缩 8 位 (4:2:2 YUV) 特别适用于 SD 项目，而未压缩 10 位 (4:2:2 YUV) 最适用于 HD 项目。另外，使用未压缩 10 位 (4:2:2 YUV) 和高位深度的颜色渲染，**Premiere Pro** 将利用 10 位资源中的颜色信息并增加序列中其他资源的采样，来生成 10 位预览文件。在装有支持的 SD-SDI 或 HD-SDI 卡的系统中使用这些预览文件格式时，**Premiere Pro** 可提供最佳的预览性能。

这两种未压缩格式均会以 4:2:2 YUV 格式对视频文件进行次级采样，但与可用于预览文件的其他文件格式不同，二者之后不会再通过压缩程序运行视频数据。之所以将这两种格式称为未压缩格式，是因为它们没有添加上述这种第二层压缩，因而与压缩格式相比，它们可以在预览中保留更高的颜色深度。因此，未压缩的预览文件可能要比压缩的预览文件大很多。

1. 选择“文件”>“新建”>“序列”。
2. 在“新建序列”对话框中，单击“常规”选项卡。
3. 从“编辑模式”菜单中，选择“桌面”。
4. 在“时基”菜单中，选择所需的帧频率（如 24、25 或 29.97 帧/秒）。
5. 在“视频”部分中，选择所需的“帧大小”、“像素长宽比”、“场”和“显示格式”设置。例如：1920 x 1080、方形像素 (1.0)、无场（逐行扫描）和 30 fps 丢帧时间码。
6. 在“音频”部分中，选择所需的“采样率”和“显示格式”设置。
7. 在“视频预览”部分中，根据您的系统选择其中一组预览文件格式和编解码器：
 - 对于 Windows，选择预览文件格式：Microsoft AVI；编解码器：无（或者，选择“未压缩 UYVY 422 8 位”）。
 - 对于 Mac OS，选择预览文件格式：QuickTime；编解码器：无（或者选择“未压缩 YUV 10 位 4:2:2”或“未压缩 YUV 8 位 4:2:2”）。

取决于您选择的硬件捕捉/回放卡，您可能会看到不同的文件格式和编解码器选项。

8. （可选）如果您的系统支持 10 位或更高位的格式，选中“最大位深度”复选框。
9. （可选）如果您还要使用未压缩回放，请单击“保存预设”，为该预设指定一个名称，然后单击“确定”。
10. 输入序列的名称，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

为 RED 摄像机素材创建序列

1. 选择“文件”>“新建”>“序列”。
2. 在“新建序列”对话框的“序列预设”面板上，选择与您的素材匹配的 RED R3D 预设。
3. 在“序列名称”字段中输入名称，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

24p 序列

关于 24p 素材和序列

从摄像机中或通过影片图像传输获取的素材称为 **24p** 素材，这种素材的帧速率大约为 **24 fps**，属于非隔行（逐行）素材。这种素材的画面质量和运动表现形式能比得上胶片的效果，因为 **24p** 帧速率非常接近于电影胶片的帧速率，并且每个帧均是以逐行（而不是隔行半帧场）方式构建而成的。由于 **24p** 格式能给它的主题赋予胶片效果，因此深受低预算的数字电影摄制者青睐。

要在 **Premiere Pro** 中创建 DV 24p 序列，请选择与您素材的格式和帧长宽比匹配的 DV-24p 序列预设。您可以照常导入文件和捕捉素材。

Premiere Pro 包括两个用于 DV 24p 的备选 24p 下拉变换方案：“重复帧”或“隔行扫描帧”。两个选项都会对 24p 素材进行转换，以使其以 **29.97 fps** 速率进行回放，但是二者之间存在微妙的视觉和性能差异。您可以在启动新的 DV-24p 序列时在“新建序列”设置中选择其中一个选项，也可以在现有序列中进行相应的更改。

如果您所编辑 DV-24p 素材位于基于标准 **Premiere Pro DV-NTSC** 预设之一的序列中，**Premiere Pro** 会使用 **24p DV** 下拉变换方案将该素材转换为 **29.97 fps** 隔行扫描视频，以在标准 NTSC 设备上回放。例如，可使用此方法将 DV 24p 影片导出为标准 NTSC 格式以制作成磁带或进行广播。

如果您所编辑 24p 素材位于基于 DV-24p 预设之一的序列中，默认情况下，**Premiere Pro** 会利用 24p 下拉变换方案导出视频，以在 24p NTSC 设备上回放。这样您就可以将影片导出为 24p 格式的文件。例如，可使用此方法将影片导出为 DVD，以便在 DVD 播放器和支持 24p 格式的 TV 监视器上进行回放。

注意：**Premiere Pro** 只支持使用这些方案的摄像机所拍摄的 24p 和 24pA 素材。

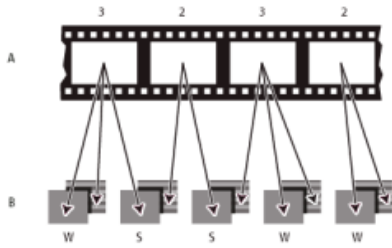
并非所有 24p 源媒体都有下拉变换，也不一定都需要下拉变换。许多新格式采用 24 本机逐行扫描 (24pn)。如果要使其与 30 fps 视频兼容，不应用下拉变换方案。一些 P2 格式、所有 XDCAM 和 XDCAM-EX 格式以及大多数的 AVCHD 24p 格式都采用本机逐行扫描。

关于 3:2 和 24pA 下拉变换

当您把 24 fps 胶片传递到 29.97 fps 视频时，可使用一个称为 3:2 下拉变换的进程，即以重复的 3:2 模式将胶片帧分布在各视频场之间。胶片的第一帧将被复制到视频第一帧的场 1 和场 2，以及第二个视频帧的场 1。然后，胶片的第二帧被分布在接下来的两个视频场，即第二个视频帧的场 2 和第三个视频帧的场 1。这一 3:2 模式将一直重复下去，直到胶片帧完全分布在视频的 5 个帧中为止，然后会继续重复此模式。

3:2 下拉变换进程会生成整帧（由 W 表示）和分场帧（由 S 表示）。3 个完整视频帧包含来自同一胶片帧的 2 场。其余两个分场帧包含来自两个不同胶片帧的 1 个视频帧。两个分场帧始终彼此相邻。

3:2 下拉变换的相位是指两个分场帧在素材前 5 帧内所在的点。相位是由于在 3:2 下拉变换期间发生两次转换而产生的：24 fps 胶片将在 30 fps 视频中重新分布，因此 24 fps 胶片的所有 4 个帧将在 30 (29.97) fps 视频的 5 个帧内进行分布。首先，将胶片速度减慢 0.1%，以匹配 29.97 fps 与 30 fps 之间的速度差。接着，以特殊模式重复每个胶片帧，并与视频场进行匹配。



当您向素材应用 **3:2** 下拉变换时，胶片 (A) 的 1 个帧会分成 2 或 3 个隔行扫描视频场 (B)，这些场将组成分别包含 2 个场的视频帧。

务必要从原来的胶片视频素材中移除 **3:2** 下拉变换，这样，您就可以与胶片原来的帧速率完美同步。删除 **3:2** 下拉变换会使帧速率减小 **1/5**：从 **30** 减至 **24 fps** 或从 **29.97** 减至 **23.976 fps**。减小帧速率还会使您必须更改的帧数量减少。

Premiere Pro 还支持 Panasonic DVX100 24p DV 摄像机下拉变换，称为 **24p 高级 (24pA)**。此格式供一些摄像机用来使用标准 DV 磁带捕捉 23.976 逐行扫描图像。

创建 24p 序列

1. 选择“文件”>“新建”>“序列”。
2. 从“序列预设”选项卡上的“可用预设”列表中，选择与您素材的帧长宽比和音频采样率最匹配的 **24p** 预设。**24p** 预设位于 **DV-24p**、**DVCPRO50 > 480i**、**DVCPROHD > 1080i** 和 **DVCPROHD > 720p** 文件夹中。
3. 选择位置，为您的序列键入一个名称，然后单击“确定”。

注意：如果您捕捉 **24p** 素材，则无论您的序列设置为何，Premiere Pro 都会将该素材识别为 **24p** 并进行相应的处理。

设置 24p 回放选项

当您创建新序列时，可进行回放设置。

1. 选择“文件”>“新建”>“序列”。
2. 在“新建序列”对话框中，单击“常规”选项卡。
3. 单击“回放设置”。
4. 在“24p 转换方法”窗格中，请选择以下任一选项：

重复帧 (ABBCD) 重复帧以保持 29.97 fps 回放。此选项使用的 CPU 资源较少。

隔行扫描帧 (2:3:3:2) 以类似于电视电影的方案合并帧，以保持 29.97 fps 回放。此选项可以实现流畅回放，但是使用的 CPU 资源较多。

5. 在“回放设置”对话框中单击“确定”，然后在“新建顺序”对话框中单击“确定”。

禁用 24p 下拉变换以模拟胶片-视频传递

默认情况下，Premiere Pro 使用 **24p** 下拉变换方案在基于 NTSC 预设之一的项目中以 29.97 fps 速度回放 24p

DV 素材。您可以通过禁用下拉变换方案为传输到视频或广播的胶片提供影片效果，而无需帧插值。

1. 在“项目”面板中，右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键的同时单击 (Mac OS) 24p 剪辑。
2. 选择“修改”>“解释素材”。
3. 在“帧速率”下，选择“移除 24p DV 下拉变换”。
4. 单击“确定”。

另外，您可以对主序列应用任意多的第三方胶片外观增效工具效果。这些增效工具通常可以执行电视电影样式的转换，或添加颗粒或颜色校正来模拟各种各样的电影胶片。要创建像那些繁重的胶片摄像机所能达到的外观效果，请密切注意光照，并在拍摄期间使用三脚架，同时慢慢摇摄。关注这些细节将会使您项目的外观更加接近胶片的效果。

显示 24p 源时间码

当您导入 24p 素材时，Premiere Pro 会将其视为 23.976 fps 逐行扫描素材。因此，如果在 24p 项目中使用 24p 素材，则时间码将显示为 24。但是，摄像机可能会采用 30 fps 无丢帧时间码来录制和记录 24p 素材。当您记录 24p 素材以进行捕捉时，将按照摄像机的 30 fps 无丢帧时间码的时间码计数记录剪辑。

例如，您记录要捕捉的剪辑的入点可能为 00:01:00:28。但是，作为 24p 项目中的一个脱机剪辑，入点将显示为 00:01:00:23。此外，将无丢帧素材与丢帧素材混在一起可能会使项目与剪辑之间的分钟数、秒数和整个持续时间显示不同步，从而导致二者之间存在更大的时间码显示差异。编辑时，请注意这些差异。

如果您对包含 24p 素材的项目使用 30 fps 无丢帧时间码，则 Premiere Pro 会每 5 帧便从 24p 素材时间码计数中丢弃 1 个帧。当您查看 24p 剪辑的属性时，帧速率显示为 23.976，但时基显示为 29.97。如果您希望读取剪辑的原始时间码，请执行以下操作：

1. 在“项目”面板中，右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键的同时单击 (Mac OS) 该剪辑。
2. 选择“修改”>“解释素材”>“使用文件中的帧速率”。

[转到页首](#)

启动移动设备序列

您可以通过编辑视频将其发送到移动电话、便携式媒体播放器和其他便携式设备。选择符合目标设备要求的项目预设是最简单的启动方法。当您完成影片编辑时，可使用 Adobe Media Encoder 将其编码为适合目标设备的音频和视频特征。

1. 执行以下操作之一：
 - 从“欢迎”屏幕，单击“新建项目”。
 - 选择“文件”>“新建”>“项目”。
2. 在“新建项目”对话框中，单击“确定”。
3. 在“新建序列”对话框中，选择“序列预设”选项卡。
4. 选择 Mobile & Devices 预设文件夹。执行以下操作之一：
 - 如果要编辑的影片专用于支持帧大小为 176x144 或 88x72 的 3GPP 视频的设备，请选择 CIF、QCIF、QQCIF 预设。
 - 要编辑某影片以将其分发到 Web 或可以显示帧大小为 320x240 或 128x96 的 4:3 视频的移动设备上，请选择 iPod、QVGA、Sub-QCIF 预设。
5. 在“序列名称”字段中输入名称，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

使用多个序列

单个项目可以包含多个序列。同一项目内的不同序列可以具有不同的设置。在创建时为每个序列选择设置，但您可以在序列创建之后更改其中一些设置。

- 要切换序列，请在节目监视器或“时间轴”面板中单击要使用的序列的选项卡。该序列即会成为两个面板的最前面的选项卡。
- 要在单独的“时间轴”面板中查看某序列，请将“序列”选项卡从该面板拖到一个空白区域。按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键的同时进行拖动 (Mac OS)，以防止面板停靠。
- 要在源监视器中打开某序列，请在“项目”面板中按 **Ctrl/Command** 键并双击该序列。在“时间轴”面板中，按 **Ctrl/Command** 键并双击嵌套的序列。

[转到页首](#)

嵌套序列

您可以在序列的任意深度处嵌套序列，以创建复杂的分组和层次。您可以将某个序列嵌入另一个具有不同时基、帧大小和像素长宽比设置的序列中。嵌套序列将显示为单一的链接视频/音频剪辑，即使嵌套序列的源序列可以包含许多视频和音频轨道也是如此。

您可以选择、移动、修剪嵌套序列以及对其应用效果，就像对任何其他剪辑所做的那样。您对源序列所做的任何更改将反映在从该序列创建而来的任意嵌套实例中。

嵌套序列的功能使您能够采用许多省时的方法并创建其他无法难以或无法实现的效果：

- 重复使用序列。如果您要重复使用某个序列（尤其是复杂序列），您可以创建一次该序列，然后只需根据需要将其嵌套到另一个序列中即可。
- 将不同设置应用于序列的副本。例如，如果您想要反复回放某个序列，但每次使用不同的效果，只需对嵌套序列的每个实例应用不同的效果即可。
- 简化您的编辑空间。分别创建复杂的多图层序列；然后将它们作为单个剪辑添加到您的主序列中。这不仅可以使您不用在主序列中保留大量轨道，而且还可能会降低编辑期间剪辑被意外移动的可能性（以及失去同步的可能性）。
- 创建复杂的分组和嵌套效果。例如，尽管您只能对一个编辑点应用一个过渡，但是您可以嵌套序列并对每个嵌套剪辑应用一个新的过渡，即在过渡内创建过渡。或者，您可以创建画中画效果，即每个图片都是一个嵌套序列，各自包含一系列剪辑、过渡和效果。

嵌套序列时，请记住以下几点：

- 不能将一个序列嵌套在其自己内部。
- 嵌套序列不得包含 16 声道音轨。
- 涉及嵌套序列的动作可能需要更多的处理时间，因为嵌套序列可以包含对许多剪辑的引用，而且 **Premiere Pro** 将对它的所有组件剪辑应用这些动作。
- 嵌套序列始终表示其源的当前状态。对源序列内容的更改将反映在嵌套实例的内容之中。持续时间不会受到直接影响。
- 嵌套序列剪辑的初始持续时间取决于其源。这包括源序列开头处的空白空间，但不包括结尾处的空白空间。
- 您可以像其他剪辑那样设置嵌套序列的入点和出点。修剪嵌套序列不会影响源序列的长度。此外，对源序列持续时间的后续更改不会影响现有嵌套实例的持续时间。要延长嵌套实例并显示已添加到源序列中的画面素材，请使用标准修剪方法。反之，缩短源序列会导致嵌套实例包含黑场视频和无声音频（您可能需要将它们从嵌套序列中修剪掉）。

在一个序列中嵌套另一个序列

- 将某个序列从“项目”面板或源监视器拖入活动序列的相应轨道中，或者使用任一编辑方法添加剪辑。

注意：在编辑嵌套序列之前，您无需渲染音频。

从选定剪辑创建嵌套序列

1. 在序列中选择要发送到嵌套序列的一个或多个剪辑。
2. 执行以下操作之一：
 - 选择“剪辑”>“嵌套”。
 - 右键单击选择项，然后选择“嵌套”。

Premiere Pro 会从该序列中剪切选定的剪辑、将选定剪辑发送到新的序列，然后从第一个选定剪辑开始将新序列嵌套在原始序列中。

打开嵌套序列的源

- 双击嵌套序列剪辑。嵌套序列的源即会成为活动序列。

显示来自嵌套序列的源帧

如果您要显示嵌套序列中的某个剪辑（例如，要编辑它），您可以在要显示的精确帧处快速打开源序列。

1. 在“时间轴”面板中，通过单击嵌套序列所在轨道的头部，将该轨道设置为目标。如果您将多条轨道设置成目标，则将使用最上面的目标轨道来选择嵌套序列。
2. 将播放指示器拖到要在嵌套序列的源序列中显示的嵌套序列帧。
3. 按 **Ctrl+Shift+F (Win)** 或 **Shift+T (Mac)** 以在“时间轴”面板中打开源序列，并使播放指示器位于您在嵌套序列中指定的帧处。
4. 双击播放指示器所在的剪辑以在源监视器中打开该剪辑。

[转到页首](#) [↑]

附加隐藏字幕文件

要将隐藏字幕数据文件附加到序列，请参阅 **Premiere Pro** 中的隐藏字幕工作流程。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

从源监视器中加载的序列进行编辑

利用 **Premiere Pro**，您可将序列加载到源监视器中，并在“时间轴”面板中对其进行编辑，同时还可保持所有轨道上的原始源剪辑不受影响。这样，序列不会成为单个嵌套序列剪辑。现在，可使用其他包含单个源剪辑、编辑点、过渡和效果的序列之片段，操作方法类似于复制/粘贴。

[转到页首](#)

使用嵌套源序列

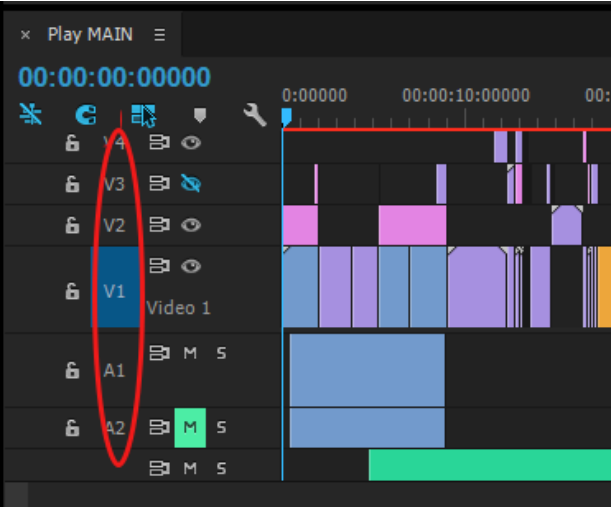
使用源指示器上下文菜单中的“嵌套源序列”触发选项，可控制如何将源序列编辑到当前序列中。关闭该选项，可将源序列编辑到当前序列中，并将各个剪辑嵌入多个轨道、编辑点和过渡。这种编辑类似于复制/粘贴操作。打开该选项，可将源序列作为嵌套序列剪辑编辑到当前序列中。

由于序列可包含多个视频轨道，“时间轴”的轨道片头中的源指示器现在可显示所有的源轨道，包含多个视频轨道。将序列加载到源监视器中时，可选择要编辑到时间轴中的视频轨道。

序列被加载到源监视器中时，源序列中的轨道（即使为空轨道）可用作修补模块中的源轨道。此外，将源序列中的空片段编辑到另一序列中不会影响目标序列。

示例

此处为示例，某个包含三个视频轨道和四个音频轨道的序列被加载到源监视器中。在“时间轴”的源指示器栏（最左边）中，显示了源轨道。



编辑源序列

重要说明

- 您可以重新排列源指示器。与常规剪辑相同，**Premiere Pro** 会记下最后一次排列（修补顺序）。
- **Premiere Pro** 会显示您加载到源监视器中的序列中的所有源轨道。
- 在拖曳编辑期间，**Premiere Pro** 会忽略轨道的目标指向，以便您将剪辑放置到任意轨道上。
- 可将包含嵌套序列剪辑的序列加载到源监视器中。将该序列编辑到不同序列中时，它仍然是嵌套序列剪辑。

- Premiere Pro 会将源剪辑中的效果与过渡，随剪辑一并复制到目标序列中。

关键字: 源序列、轨道定位、编辑序列、序列编辑、源轨道、源轨道指示器、拖放编辑



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

重新排列序列中的剪辑

移动剪辑

使用剃刀工具拆分或剪切一个或多个剪辑

提升和粘贴帧

提取和粘贴帧

删除剪辑并同时关闭间隙

删除剪辑之间的间隙

在序列和轨道中查找间隙

复制并粘贴到播放指示器

通过在“时间轴”中进行拖动复制并粘贴剪辑

删除一条轨道上的所有剪辑

[转到页首](#)

移动剪辑

您可以在“时间轴”面板中按回放顺序放置剪辑以创建一个序列。您也可以在放入剪辑之后更改剪辑的顺序、替换剪辑、删除剪辑或插入其他剪辑。

在“时间轴”面板中移动剪辑

您可以拖动某个剪辑并将其放入一个空区域或将其对齐到另一个剪辑。也可以插入和覆盖所移动的剪辑。在拖动剪辑时观察表示剪辑持续时间的半透明矩形。要移动多个剪辑，请选择剪辑范围，或移动剪辑组。当您拖动时，工具提示会显示移动的时间量。如果将剪辑向序列开始部分拖动，则此窗口显示负数；如果将剪辑向序列结束部分拖动，则此窗口显示正数。

拖动剪辑时，覆盖是默认模式，由“覆盖”图标  指示。在拖放某个剪辑时按 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 键将执行插入编辑。如果在按 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 键的同时拖动剪辑，则会出现“插入”图标 。

默认情况下，您可以通过拖动剪辑的任一部分（音频或视频），更改该部分的轨道位置。另一部分将保留在其原始轨道中。但是，您可以通过以下方式更改这一行为：在拖动的同时按 **Shift** 键或垂直拖过视频轨道与音轨之间的分隔条。如果启用“对齐”功能，则当您剪辑的一部分垂直拖入新轨道时，该部分将在新轨道中对齐到其原始时间位置。

• 执行以下操作之一：

- 要将某剪辑的音频部分移到其他轨道，请将剪辑的音频部分垂直拖到目标音轨中。
- 要将某剪辑的视频部分拖到其他轨道，请将剪辑的视频部分垂直拖到目标视频轨道中。
- 要将某剪辑的视频部分移到视频 **1** 并将音频部分移到其他音轨，请将视频部分向下拖过视频与音频轨道之间的分隔条。视频部分将仍然保留在视频 **1** 中，而音频部分将加载到放入它的音轨中。
- 要将某剪辑的音频部分移至音频 **1** 并将视频部分移至其他视频轨道，请将音频部分向上拖过视频与音频轨道之间的分隔条。音频部分将仍然保留在音频 **1** 中，而视频部分将加载到放入它的视频轨道中。
- 要将某剪辑的视频和音频部分放入指定的轨道中，请将视频部分拖到目标视频轨道。按住 **Shift** 键。这会将视频部分固定到指定的视频轨道上。继续按住 **Shift** 键并向下拖过视

频与音频轨道之间的分隔条。当剪辑的音频部分位于目标音轨之上时，松开鼠标并松开 **Shift** 键。

- 要覆盖其他剪辑，请拖动一个或多个剪辑并将其放到其他剪辑所在的轨道上。
- 要仅移动链接剪辑的一条轨道，请按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键并拖动要移动的剪辑部分（音频或视频）。启动编辑之后，就不再需要按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键。视频和音频将失去同步。
- 要执行插入操作，请拖动一个或多个剪辑，然后在松开鼠标按钮并将一个或多个剪辑放入新位置时按 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 键。位于放入点右侧所有轨道中的剪辑将移至所插入剪辑的右侧。间隙仍然保留在从中移动所插入剪辑的轨道中。

使用小键盘移动剪辑

您可以通过键入要移动的帧数更改某剪辑在序列中的位置。

1. 在序列中选择相应剪辑。
2. 打开 **Num Lock** 键以使用数字小键盘，键入 **+**（加号）和要将该剪辑向右移动的帧数，或者键入 **-**（减号）和要将该剪辑向左移动的帧数。然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。

如果剪辑之间存在任何间隙，则会先填充这些间隙。然后，选定的剪辑按剩余的帧数覆盖相邻剪辑。

将剪辑移至其他轨道

- 将剪辑的音频部分或视频部分向上或向下拖到所需的轨道中。仅拖动的剪辑部分将移入新轨道中。

注意：拖动音频时，您可以将其放入下一条兼容轨道中，或者如果不存在这样的轨道（例如，如果您拖动的是立体声音频，但仅存在单声道轨道），则将创建一条新轨道。

- 您可以使用键盘快捷键将剪辑移动到不同的轨道：“将所选剪辑向上轻移”和“将所选剪辑向下轻移”。

在“时间轴”面板中选择一个或多个剪辑，然后使用任一命令将剪辑移到新轨道上。如果可以移动所有选定剪辑，则选定剪辑垂直移动一条轨道；否则不移动任何剪辑。所有剪辑均保持其水平方向的开始和结束时间。

对于视频剪辑，上移时轨道编号增加（例如 **V2** 到 **V3**），而对于音频剪辑，上移时轨道编号则减小（例如 **A2** 到 **A1**）。下移时，视频轨道编号减小，而音频轨道编号增加。如果将剪辑移到当前轨道集之外，可以添加一条新轨道。

在以下情况成立时，该命令将无法移动任何剪辑：

- 移动后，剪辑被置于轨道 **1** 之前（例如，您不能将视频 **1** 的剪辑移到下方轨道上，或者将音频 **1** 的剪辑移到上方轨道上）。如果您尝试以此方式移动剪辑，则“时间轴”面板的中间会出现一个工具提示：“**V1** 媒体限制”或“**A1** 媒体限制”。
- 移动后，剪辑被置于已锁定的轨道上。如果您尝试以此方式移动剪辑，则由于相邻轨道处于锁定状态而无法移动的轨道上会出现一个工具提示，指示“媒体限制”。

注意：剪辑可以覆盖其将被移动到轨道上其他剪辑的任何部分。如果希望将剪辑移到不同的轨道但不覆盖其他剪辑，请将剪辑拖到新轨道上而不要使用键盘快捷键。

在“时间轴”面板中重新排列剪辑

“时间轴”面板中的一种十分有用的插入和覆盖编辑变化形式称为重新排列编辑。重新排列编辑可提取剪辑并将其插入新的位置。但是，仅目标轨道中的剪辑会发生移动；其他轨道中的剪辑不会受影响。此方法使您可以快速在

序列中更改剪辑的顺序，而无需额外执行其他部分来完成此任务。当您执行重新排列编辑时，会出现“重新排列”图标 。

- 拖动剪辑；然后在将其放入新位置时按 **Ctrl+Alt (Windows)** 或 **Command+Option (Mac OS)**。

当您按 **Ctrl+Alt (Windows)** 或 **Command+Option (Mac OS)** 时，会出现“重新排列”图标 。
• 松开剪辑将执行插入编辑，以仅移动目标轨道中的剪辑。

[转到页首](#) 

使用剃刀工具拆分或剪切一个或多个剪辑

您可以使用剃刀工具将一个剪辑剪切成两个剪辑，或者同时跨多个轨道中的剪辑进行剪切。拆分剪辑将为原始剪辑和任何链接的剪辑创建一个单独的新实例。生成的剪辑是原始剪辑的完整版本，但具有不同的入点和出点。

- 执行以下任一操作：
 - 要拆分某单个剪辑或链接的剪辑，请选择剃刀工具 ，然后单击序列中要拆分该剪辑的点。
 - 要仅拆分链接剪辑的音频或视频部分，请按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键并单击剃刀工具。
 - 要拆分目标轨道上的剪辑，请单击所需轨道的头以将其设定为目标轨道。将播放指示器置于要拆分剪辑的位置，然后选择“序列”>“添加编辑”。或者，按 **Ctrl+K (Windows)** 或 **Command+K (Mac OS)**。
 - 要拆除非锁定轨道之外所有轨道上的剪辑，请锁定包含不想拆分剪辑的任何轨道。选择“序列”>“添加编辑到所有轨道”。按 **Ctrl+Shift+K (Windows)** 或 **Command+Shift+K (Mac OS)**。您也可以通过按住 **Shift** 键并单击剃刀工具，从“时间轴”面板中的同一点拆分所有轨道。

如果您希望效果设置随时间变化，请不要拆分剪辑；可改为向单个剪辑应用关键帧。

- 要切换显示/隐藏通过编辑，请选择“序列”>“通过编辑显示”。
启用后，序列中的所有通过编辑均显示有一个指示通过编辑的白色小三角形。

要连接通过编辑，执行以下操作之一：

- 选择通过编辑，然后选择“编辑”>“清除”。
- 选择通过编辑，然后按 **Delete** 或 **Backspace** 键。
- 右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击编辑点，然后从上下文菜单中选择“通过编辑连接”。

要移除整个剪辑，请选择序列中的一个或多个剪辑并按 **Delete** 键。

[转到页首](#) 

提升和粘贴帧

您可以从序列中一条或多条轨道的指定区域中移除或提升帧，而在其位置留下间隙。可使用序列的入点和出点指定该区域。如果序列入点和出点之间仅显示某剪辑的一部分，则该部分将从序列中进行提升，而剪辑的其余部分将保留。您之后可以将所提升的帧粘贴到序列中的任意位置。

1. 使用节目监视器中的控件来指定序列的入点和出点。
2. 在“时间轴”中，单击要从中提升帧的轨道的头，以将其设定为目标轨道。
3. 在节目监视器中，单击“提升”按钮 。

提升的帧将被置于系统剪贴板上。

4. 单击要将提升帧粘贴到其中的轨道的头，以将其设定为目标轨道。

5. 将播放指示器移至要粘贴提升帧的位置。

6. 选择“编辑”>“粘贴”。

[转到页首](#)

提取和粘贴帧

您可以从序列中一条或多条轨道的指定区域中提取帧，而不会在其位置留下间隙。可使用序列的入点和出点指定该区域。如果序列的入点和出点之间仅显示某剪辑的一部分，则 **Premiere Pro** 将只从序列中提取该部分剪辑，而保留剩余部分原地不动。提取之后，您可以将提取的帧粘贴到序列中的任意位置。

1. 使用节目监视器中的控件来指定序列的入点和出点。
2. 在“时间轴”中，单击要从中提取帧的轨道的头，以将其设置为目标轨道。
3. 在需移动以补偿间隙的所有轨道的头中单击“同步锁定”框。禁用“同步锁定”的轨道中的剪辑将不会发生移动。
4. 在节目监视器中，单击“提取”按钮 。
- 提取的帧将被置于系统剪贴板上。
5. 单击要将提取的帧粘贴到其中的轨道的头，以将其设置为目标轨道。
6. 将播放指示器移至要粘贴所提取帧的位置。
7. 选择“编辑”>“粘贴”。

[转到页首](#)

删除剪辑并同时关闭间隙

删除剪辑时，您可以同时关闭留下的间隙。这称为波纹删除。

1. 在序列中选择要删除的一个或多个剪辑。要选择多个剪辑，请按住 **Shift** 键并单击相应剪辑或将选框拖到要选择的剪辑上。
2. 选择“编辑”>“波纹删除”。

[转到页首](#)

删除剪辑之间的间隙

当您在“时间轴”中删除剪辑之间的间隙时，所有未锁定轨道中的所有剪辑都将根据间隙的持续时间进行移动。要防止某条轨道在波纹删除（或者任何插入或提取编辑）期间发生移动，请锁定该轨道。或者，在那些不希望移动的轨道上关闭“同步锁定”。

- 在“时间轴”中，执行以下操作之一：
 - 右键单击 (**Windows**) 或按住 **Ctrl** 键并单击 (**Mac OS**) 两个剪辑之间的间隙，然后选择“波纹删除”。
 - 选择两个剪辑之间的间隙，然后选择“编辑”>“波纹删除”。
 - 选择两个剪辑之间的间隙，然后按 **Delete** 键。
 - 要在序列中查找更多间隙，请参阅[在序列和轨道中查找间隙](#)。

如果波纹删除命令失败，您可能需要沿着编辑点锁定包含冲突剪辑的轨道。

[转到页首](#)

在序列和轨道中查找间隙

您可以在序列或序列的特定轨道中查找至少一个帧的间隙。选择“序列”>“转到间隔”，然后选择以下选项之一：

序列中下一段 在所有轨道中查找 CTI 右侧的下一个间隙。

序列中上一段 在所有轨道中查找 CTI 左侧的下一个间隙。

选择一条或多条目标轨道之后，也可以选择以下选项之一：

轨道中下一段 在选定轨道上查找 CTI 右侧的下一个间隙。

轨道中上一段 在选定轨道上查找 CTI 左侧的下一个间隙。

CTI 将移至下一个或上一个间隙的位置。即使该间隙在当前放大率条件下不可见，“时间轴”的缩放级别也不会改变。

注意：在 **Premiere Pro** 找到最后一个间隙之后，选择“序列中下一段”或“轨道中下一段”将不执行任何操作。同样，在 **Premiere Pro** 找到第一个间隙之后，选择“序列中上一段”或“轨道中上一段”也不再执行任何操作。

[转到页首](#)

复制并粘贴到播放指示器

您可以同时复制并粘贴一个或多个剪辑。剪辑的相对间隔（包括水平时间间隔以及垂直轨道间隔）保持不变。将剪辑的副本粘贴或粘贴插入到第一条目标轨道上的任意新播放指示器位置。

1. 在序列中选择一个或多个剪辑，然后选择“编辑”>“复制”。
2. 在“时间轴”面板的轨道头区域中单击要选为目标的一条或多条轨道。
3. 在“时间轴”面板中，将播放指示器置于序列中要粘贴剪辑副本的点。
4. 执行以下操作之一：
 - 要覆盖粘贴的剪辑，请选择“编辑”>“粘贴”。
 - 要插入粘贴的剪辑，请选择“编辑”>“粘贴插入”。

剪辑就会粘贴到序列中，同时播放指示器将跳转到所粘贴剪辑的结尾处。

[转到页首](#)

通过在“时间轴”中进行拖动复制并粘贴剪辑

您可以通过按住功能键的同时将剪辑拖到“时间轴”的其他位置，复制并粘贴剪辑。

要将剪辑复制并粘贴到“时间轴”中的一个新位置，请执行以下操作：

1. 按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键。
2. 在序列中选择一个或多个剪辑，然后将其拖到“时间轴”中的一个新位置。可以水平或垂直拖动它们。

剪辑放入新位置之后，即被复制。

在“时间轴”中使用 **Alt** 或 **Option** 功能键拖动剪辑时，您可以执行以下操作：

- 可以通过按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键并单击剪辑复制剪辑的视频或音频部分，然后将其拖到“时间轴”中的一个新位置。

- 可以在拖动时按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键，以将剪辑复制并粘贴到“时间轴”中的一个新位置。
- 如果已经选择某个剪辑，则单击 **Alt 键 (Windows)** 或 **Option 键 (Mac OS)** 将不再选择剪辑的音频或视频部分，必须先取消选择该剪辑。

[转到页首](#) 

删除一条轨道上的所有剪辑

1. 选择轨道选择工具 .
2. 执行以下操作之一：
 - 要同时删除链接剪辑的音频和视频，请单击轨道中的第一个剪辑。
 - 要仅删除一条轨道的剪辑，而不删除对应链接部分，请按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键并单击该轨道的剪辑。
3. 按 **Delete** 键。

注意：也可以将轨道连同其所包含的全部内容一起删除。请参阅使用轨道。

Adobe 其他推荐内容

- 设置或移除序列的入点和出点
- 确定目标轨道
- 复制并粘贴剪辑效果

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

操作序列中的剪辑

- 使用“剪辑使用情况”查找任意序列中的剪辑
- 在“项目”面板中查看序列剪辑的源
- 选择一个或多个剪辑
- 启用或禁用剪辑
- 编组剪辑
- 对齐剪辑

[转到页首](#)

使用“剪辑使用情况”查找任意序列中的剪辑

注意：您也可以通过在“项目”面板中显示“视频使用情况”列查看某个剪辑已被使用的次数。有关更多信息，请参阅添加列

您可以通过“剪辑使用情况”菜单了解“项目”面板中的任何剪辑是否已在项目中使用、使用次数以及每次使用时的位置。只有选定剪辑已在序列中使用 的情况下，“剪辑使用情况”三角形才会出现在缩览图查看器旁边。

1. 在“项目”面板中选择剪辑。
2. 在像素长宽比旁边的“影片”行上单击“剪辑使用情况”三角形（位于“项目”面板顶部、剪辑缩览图旁边）。
弹出菜单将显示该剪辑在使用它的任何序列中的时间码位置。
3. 单击所需的位置。
所需序列面板将前移，同时播放指示器将跳转到该剪辑的位置。

[转到页首](#)

在“项目”面板中查看序列剪辑的源

- 右键单击 (Windows) 或按住 **Ctrl** 键并单击 (Mac OS) 序列中的某个剪辑，然后选择“在项目中显示”。

[转到页首](#)

选择一个或多个剪辑

如果想要执行的操作会对整个剪辑产生影响，例如应用某种效果、删除剪辑或移动剪辑时间点，请首先在“时间轴”面板中选择该剪辑。“工具”面板包含 可以处理各种选择任务的选择工具。

执行以下任一操作：

- 要选择单个剪辑，请使用选择工具 ，然后在“时间轴”面板中单击相应剪辑。
- 要只选择剪辑的音频或视频部分，请使用选择工具 ，然后按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击该部分。
- 要通过单击选择多个剪辑，请使用选择工具 ，然后按住 **Shift** 键并单击要选择的每个剪辑。（按住 **Shift** 键并单击选定剪辑可取消选择。）
- 要选择某一范围的剪辑，请在时间标尺下方的空白序列区域中单击，然后拖动一个矩形（选框）以将要选择的任何剪辑部分包含在内。
- 要在当前选择中添加或减少某一范围的剪辑，请按住 **Shift** 键并围绕剪辑拖动一个选框。按住 **Shift** 键并围绕取消选择的剪辑拖动一个选框，可将其添加到当前选择中。按住 **Shift** 键并围绕选定剪辑拖动一个选框，可取消选择剪辑。

- 要选择一个轨道上某时间及此后存在的所有剪辑，请选择轨道选择工具 ，然后在要选择的时间跨度的开头单击剪辑。按住 **Shift** 键并用此工具单击可选择所有轨道中的剪辑。
- 要独立于剪辑的链接视频或音频选择轨道中的剪辑，请使用轨道选择工具 ，然后按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击。
- 在 **Premiere Pro CC** 中，使用“选择下一个剪辑”或“选择上一个剪辑”命令可选择目标轨道上处于当前播放指示器位置的剪辑。要使用这些键盘操控命令，必须先在“键盘快捷键”对话框中进行设置。
- 在 **Premiere Pro CC** 中，使用“选择入点到出点”命令可根据目标轨道上的入点和出点选择剪辑。要使用此键盘操控命令，必须先在“键盘快捷键”对话框进行设置。

[转到页首](#) 

启用或禁用剪辑

处理复杂项目时，您可以禁用某个剪辑，以试验其他的编辑理念或缩短处理时间。禁用的剪辑不会显示在节目监视器、预览或导出的视频文件中。只要您没有锁定包含禁用剪辑的轨道，就仍然可以对该剪辑进行更改。如果希望禁用同一轨道上的所有剪辑，请改为将整个轨道排除。请参阅确定目标轨道。

- 在“时间轴”面板中选择一个或多个剪辑并选择“剪辑”>“启用”。命令旁的复选标记表示选定剪辑已启用。禁用的剪辑在“时间轴”面板中显示为灰色。

由于剪辑的启用和禁用操作通常由编辑人员负责，因此建议您为此任务创建自定义键盘快捷键。请参阅自定义或加载键盘快捷键。

[转到页首](#) 

编组剪辑

您可以对多个剪辑进行编组，以便同时移动、禁用、复制或删除它们。当您将其某个链接剪辑与其他剪辑编组在一起时，该链接剪辑的音频和视频轨道都将包含在内。

您不能将基于剪辑的命令（如“速度”命令）或效果应用到组，但您可以从组中分别选择相应剪辑，然后再应用效果。

您可以修剪组的外侧边缘（组中第一个剪辑的头，或最后一个剪辑的尾），但您不能修剪任何内部入点和出点。

- 要对剪辑进行编组，请选择多个剪辑，然后选择“剪辑”>“编组”。
- 要取消对剪辑的编组，请选择编组剪辑，然后选择“剪辑”>“取消编组”。
- 要在一个剪辑组中选择一个或多个剪辑，请按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 键并单击组中的单个剪辑。按住 **Shift+Alt** (Windows) 或 **Shift+Option** (Mac OS) 可选择组中的其他剪辑。

[转到页首](#) 

对齐剪辑

要更轻松地对剪辑彼此对齐或与特定时间点对齐，可以激活对齐功能。启用“对齐”功能后，当您移动某剪辑时，它会自动与另一剪辑的边缘、标记、时间标尺开始或结束时间或播放指示器对齐。当您剪辑的一部分垂直拖入其他轨道时，该部分剪辑会在新轨道中对齐到其原始时间位置。对齐还有助于确保您不会在拖动时无意中执行插入或覆盖编辑。拖动剪辑时，会出现带箭头的垂直线，指示剪辑的对齐时间。

启用和禁用对齐功能

- 在“时间轴”面板左上方的“序列”选项卡下，单击“对齐”按钮  以将其选中。再次单击它可取消选择。

将剪辑对齐到剪辑边缘、标记或播放指示器

1. 确保已在“时间轴”面板中选择“对齐”按钮 .
2. 将某剪辑的边缘朝另一个剪辑的边缘、标记或播放指示器拖动。对齐时会出现垂直线。

您可以使用键盘快捷键 **(S)** 切换对齐功能，即使在编辑操作（如移动或修剪剪辑）期间也是如此。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

渲染和预览序列

定义要渲染的工作区域

使用入点和出点定义要渲染的区域

渲染序列某一部分的预览文件

渲染视频时渲染音频

使用预览文件

从头到尾播放序列

预览期间滚动序列

在电视监视器上预览

确保 **Adobe** 视频应用程序使用相同的缓存文件

Premiere Pro 会尝试以全帧速率实时回放任何序列。Premiere Pro 通常会对不需要渲染或 Premiere Pro 已经渲染预览文件的所有部分实现这一点。但是，对于没有预览文件的复杂部分（未渲染的部分），实时的全帧速率回放并不是始终都能实现。

要以全帧速率实时回放复杂的部分，您可能需要先渲染这些部分的预览文件。Premiere Pro 会使用彩色渲染栏标记序列的未渲染部分。显示在序列时间标尺中的红色渲染栏表示，可能必须在进行渲染之后才可实时地以全帧速率进行回放的未渲染部分。黄色渲染栏表示，可能无需进行渲染即可实时地以全帧速率进行回放的未渲染部分。无论红色或黄色渲染栏下的部分的预览质量如何，都应该在将这些部分导出到磁带之前先对其进行渲染。绿色渲染栏表示已经渲染其关联预览文件的部分。

序列引用预览文件的方式与源媒体相同。如果您在 Windows 或 Mac 文件浏览器（而不是“项目”面板）中移动或删除预览文件，则当您下次打开项目时，将会提示查找或跳过预览文件。

可以自定义序列预设，以允许预览未压缩 10 位或未压缩 8 位素材。有关更多信息，请参阅创建带未压缩视频回放的序列。

Adobe 论坛上的[这一常见问题解答部分](#)总结了红色栏或黄色栏在序列中可能表示的含义。

有关红色、黄色和绿色渲染栏的含义及其与回放和渲染预览的关联方式，[请参阅该文章](#)。

[转到页首](#)

定义要渲染的工作区域

- 执行以下任一操作：
 - 将工作区域栏拖到要预览的部分之上。确保从工作区域栏的带纹理中心拖动工作区域栏；否则改为定位播放指示器。
 - 拖动工作区域标记（在工作区域栏的任一端）以指定工作区域的起始处和结束处。
 - 定位播放指示器，然后按 **Alt+[** (Windows) 或 **Option+[** (Mac OS) 以设置工作区域的起始处。
 - 定位播放指示器，然后按 **Alt+]** (Windows) 或 **Option+]** (Mac OS) 以设置工作区域的结束处。
 - 双击工作区域栏，以将其大小调整到时间标尺的宽度或整个序列的长度（取两者中的较小者）。要将整个序列定义为工作区域，整个序列必须在“时间轴”面板中可见。

通过设置工作区域栏定义要渲染的区域时，“序列”菜单中会显示相应选项：“渲染工作区域内的效果”和“渲染完整工作区域”。还可以使用“删除工作区域渲染文件”命令。如果未启用工作区域栏，这些选项将不会显示在“序列”菜单中。

注意：将指针置于工作区域栏上，以显示提供工作区域栏的开始时间码、结束时间码和持续时间的工作提示。

使用入点和出点定义要渲染的区域

- 可以通过标记入点和出点定义要渲染的区域：
 - 标记要渲染的序列区域的入点和出点。

通过标记入点和出点定义要渲染的区域时，“序列”菜单中会显示相应选项：“渲染入点到出点的效果”和“渲染入点到出点”。还可以使用“删除入点到出点的渲染文件”命令。如果已启用工作区域栏，这些选项将不会显示在“序列”菜单中。

渲染序列某一部分的预览文件

您可以渲染红色渲染栏之下的任何序列部分。还可以通过设置入点和出点定义要渲染的序列部分。

通过设置入点和出点定义序列某一部分的预览文件：

1. 设置入点和出点以标记要预览的区域。
2. 选择“序列”并选择以下任一选项：

渲染入点到出点的效果 渲染位于包含红色渲染栏的入点和出点内的视频轨道部分。或者按 **Enter** 键。

渲染入点到出点 渲染位于包含红色渲染栏或黄色渲染栏的入点和出点内的视频轨道部分。

渲染音频 渲染位于工作区域内的音轨部分的预览文件。

注意：可以将 **Premiere Pro** 设置为在渲染视频轨道时渲染音轨。有关更多信息，请参阅[渲染视频时渲染音频](#)。

渲染时间取决于您的系统资源和渲染段的复杂性。

如果已启用工作区域，这些选项不可用。

要使所渲染预览文件中的运动质量达到最佳效果，请选中“序列设置”中的“最高渲染质量”选项。有关更多信息，请参阅[设置](#)。

渲染视频时渲染音频

默认情况下，当您选择“序列”>“渲染工作区域内的效果”或“序列”>“渲染完整工作区域”时，**Premiere Pro** 不会渲染音轨。但是，如果您磁盘驱动器的数据吞吐量无法维持复杂序列中混用了多条音频声道和多个音频的流时，回放可能会受到影响。您可以更改此默认设置，以使 **Premiere Pro** 在渲染视频预览时自动渲染音频预览。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 选择或取消选择“渲染视频时渲染音频”。
3. 单击“确定”。

使用预览文件

渲染预览时，**Premiere Pro** 会在硬盘上创建文件。这些预览文件包含 **Premiere Pro** 在预览期间处理的任何效果

的结果。如果您对同一工作区域进行多次预览而没有做出任何更改，**Premiere Pro** 会即时回放预览文件，而不对序列重新进行处理。**Premiere Pro** 将预览文件存储在您可以指定的文件夹中。同样，预览文件可以通过使用已存储的处理效果帮您节省导出最终视频程序的时间。

注意：**Adobe Media Encoder** 不会自动使用 **Premiere Pro** 预览文件进行编码。要使用 **Premiere Pro** 预览文件，必须在 **Adobe Media Encoder** 中为每个编码进程选择“使用预览”选项。

为了节省更多时间，**Premiere Pro** 会尽可能保留现有预览文件。当您编辑项目时，预览文件会随其相关的序列段一起移动。当序列的某个段发生更改时，**Premiere Pro** 会自动修剪相应的预览文件，同时保存其他未更改的段。

完全处理完项目之后，请删除预览文件以节省磁盘空间。

渲染时使用预览文件

- 在“导出设置”对话框中，选中“使用预览”。

删除预览文件

- 激活“时间轴”面板后，执行以下操作之一：
 - 要仅删除某一范围剪辑的渲染文件，请调整工作区域栏以使其仅包含所需的范围。然后选择“序列”>“删除工作区域渲染文件”。其关联剪辑的任何部分位于工作区域内的预览文件将被删除。
 - 要删除一个序列的所有渲染文件，请选择“序列”>“删除渲染文件”。

可以为“删除渲染文件”和“删除工作区域渲染文件”设置键盘快捷键。

- 出现提示时单击“确定”。

[转到页首](#)

从头到尾播放序列

- 在节目监视器中，单击“从入点播放到出点”按钮 。

[转到页首](#)

预览期间滚动序列

您可以通过设置选项使序列在其宽度超过“时间轴”面板中的可见区域时自动进行滚动。

- 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。在“预卷”和“过卷”字段中键入所需的长度。
- 从“时间轴播放自动滚屏”菜单中选择一个选项：

不滚动 序列不滚动。

页面滚动 序列在“时间轴”面板的可见区域中一次滚动一页。这是默认选项。

平滑滚动 当序列在播放指示器下方滚动时，播放指示器留在可见区域的中心。

[转到页首](#)

在电视监视器上预览

您可以在已连接到您计算机的任何监视器上显示序列。在电视监视器上进行预览需要视频硬件，以为监视器提供合适的视频端口。

通过视频卡在电视监视器上预览

一些视频卡和操作系统软件产品支持独立于计算机桌面的电视监视器。其他视频卡和操作系统软件产品支持与计算机桌面相连的辅助计算机监视器，以使其还可以为应用程序提供更多的空间。请参阅您的视频卡和操作系统随附的文档。

通过摄像机或磁带盒在电视监视器上预览

如果您编辑的是 **DV** 项目，可以通过 **IEEE 1394** 连接和摄像机或视频磁带盒在电视监视器上预览序列。

注意：您可能无法通过 **HDTV** 模式的摄像机或磁带盒在 **TV** 监视器上进行预览。请将此类摄像机或磁带盒设置为 **DV** 或“自动”模式。

1. 确保监视器已连接到 **DV** 摄像机或磁带盒，并且该摄像机或磁带盒已连接到您的计算机。
2. （仅适用于摄像机设置）将摄像机设置为输出到监视器。一些设备会自动检测这一点，而其他设备则要求您选择菜单选项。
3. 在源监视器或节目监视器中，单击右上方的面板菜单按钮，选择“回放设置”，然后根据需要选择以下选项：

回放期间在桌面上显示视频 指定是否回放到节目监视器。如果取消选择该选项，则仅通过在“外部设备”选项中指定的外部监视器进行回放。如果“外部设备”选项设置为“无”，请选择“桌面视频”以确保回放到节目监视器。

外部设备 设置用于回放视频的外部设备。

长宽比转换 确定 **DV** 项目的像素长宽比的转换方式。

桌面音频 将音频回放设置为计算机

外部设备音频 将音频回放设置为连接的外部音频设备。

导出：外部设备 启用导出到指定设备的磁带。在导出期间，此选项不会影响回放到外部设备。

Premiere Pro 在后台时禁用视频输出 如果 **Premiere Pro** 不是您桌面上的活动应用程序，则禁用视频输出到外部监视器。

24p 转换方法 指定 **24p** 素材的转化方法。请参阅设置 **24p** 回放选项。

从在桌面上回放到通过摄像机/VCR 在电视上回放之间可能存在略微的延迟。如果视频和音频表现不同步，请尝试通过同一设备预览视频和音频。

[转到页首](#)

确保 Adobe 视频应用程序使用相同的缓存文件

Adobe 视频应用程序可自动向每个导入文件插入一个唯一文档 ID。这些唯一 ID 可确保每个应用程序访问相同的缓存预览和匹配音频文件，从而防止附加渲染和匹配。

- 在“首选项”对话框的“媒体”部分（或 Soundbooth 的“元数据”部分）中，选择“导入时将 XMP ID 写入文件”。

此设置属于全局设置，即，若在一个 Adobe 视频应用程序发生更改，则其他所有应用程序都将受到影响。最初插入 ID 时，此设置还会使新文件发生修改。

要在将项目传输到其他计算机时节省渲染时间，请同时移动缓存文件和原始文件。

Adobe 其他推荐内容

- 更改序列设置
- 针对可用内存优化渲染
- 更改序列预览分辨率设置
- 指定暂存盘以提高系统性能
- 设置 DV 或 HDV 系统



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

多机位编辑工作流程

- 关于多机位编辑工作流程
- 多机位编辑工作流程
- 使用“多机位源序列”对话框
- 组织和选择要在监视器的多机位模式中查看的摄像机角度
- 为同步而标记剪辑
- 从 **Final Cut Pro** 中导入多剪辑序列

[转到页首](#)

关于多机位编辑工作流程

Premiere Pro 允许您使用来自多个摄像机源的剪辑来创建多机位源序列。您可以通过手动设置入点、出点或剪辑标记同步剪辑。也可以在多机位序列中使用基于音频的同步来准确对齐剪辑。

借助“节目监视器”的“多机位”模式，您可编辑来自不同角度的多个摄像机的剪辑镜头。要在节目监视器中显示多机位编辑界面，请从节目监视器的弹出式菜单中选择“多机位”。节目监视器的“多机位”模式显示与常规回放模式类似的完全合成的输出，从而在回放过程中显示所有应用的效果。

 视频：多机位改进

学习新增功能，这些功能使得多机位编辑比以往更加轻松。（观看，6 分钟）

[转到页首](#)

多机位编辑工作流程

1. 创建项目

从 **Premiere Pro** 欢迎屏幕中单击“新建项目”，或选择“文件”>“新建项目”。在“新建项目”对话框中，输入项目名称，然后单击“确定”接受默认值。

2. 导入素材

选择“文件”>“导入”。在显示的“导入”对话框中，导航到包含您的视频和音频文件的目录。选择要导入的文件，然后单击“打开”。

要一次选择一系列文件，请单击第一个文件并按住 **Shift** 键单击最后一个文件，此时便会选择二者间的所有文件。

3. 创建多机位源序列

可通过以下方式创建多机位源序列：

- 选择一个包含资源的素材箱，然后从“创建多机位源序列”对话框中选择同步方法。该素材箱中的所有剪辑均根据该同步方法进行处理，并在每个生成的源序列中根据字母数字进行排序。

- 手动选择资源，并从“创建多机位源序列”对话框中选择同步方法。您选择剪辑的顺序决定了所生成源序列的顺序。

要使用“创建多机位源序列”对话框，请从“项目”面板中选择您的剪辑或素材箱。然后，右键单击 (Win) 或按住 **Ctrl** 键单击 (Mac) 选定的剪辑，并从上下文菜单中选择“创建多机位源序列”。

有关在多机位源序列对话框中指定设置的更多信息，请参阅[“使用多机位源序列”对话框](#)。

4. 创建多机位目标顺序

在目标序列中编辑多机位源序列。

要创建目标序列，请在“项目”面板中选中多机位源序列的同时，选择“文件”>“新建”>“来自剪辑的序列”。也可以右键单击 (Win) 或按住 **Ctrl** 键单击 (Mac) 多机位源序列，然后从上下文菜单中选择“从剪辑新建序列”。

Premiere Pro 即创建一个新的多机位目标序列，并且在节目监视器和“时间轴”面板中将其打开。

5. 在节目监视器中启用多机位编辑

要启用多机位目标序列以进行多机位编辑，请从节目监视器的弹出式菜单中选择“多机位”。节目监视器现在便处于多机位模式。

在多机位模式中，可同时查看所有摄像机的素材，并在摄像机之间切换以选择最终序列的素材。

6. 启用多机位编辑的录制

单击“多机位录制”切换按钮将其打开。如果该按钮未显示在按钮栏中，则单击节目监视器右下角的“+”打开按钮编辑器。将“多机位录制”按钮拖放至按钮栏。

7. 编辑多机位序列

在节目监视器或“时间轴”面板中，按空格键或单击“播放/停止”切换按钮以开始回放。当序列正在播放时，按主键盘上的数字键切入该数字所指的摄像机。有关使用键盘快捷键的更多信息，请参阅[多机位编辑键盘快捷键](#)。

8. 调整和优化编辑

在录制多机位编辑后，请执行以下操作：

- 重新录制最终序列并用来自另一个摄像机的素材替换剪辑。
- 通过标准编辑工具和技巧、添加效果、使用多个轨道进行合成（包括调整图层），像编辑任何其他序列一样编辑多机位源序列。
- 在将它们录制之后，更改摄像机。
- 切入新角度。

可以为多机位编辑使用键盘快捷键。可以在多机位序列播放时使用数字键切换摄像机。键盘快捷键还可用于在完成多机位编辑后更改角度。有关更多信息，请参阅[多机位键盘快捷键](#)。

9. 导出多机位序列

当序列在节目监视器或“时间轴”面板中处于当前状态时，选择“文件”>“导出”>“媒体”。指定导出设置并单击“导出”，或单击“队列”将序列发送到 **Adobe Media Encoder** 进行编码。有关更多信息，请参阅[编辑工作流程和概述](#)。

使用“多机位源序列”对话框

使用“创建多机位源序列”对话框，将具有相同入点/出点或重叠时间码的剪辑组合到多机位序列中。还可使用音频波形和标记来组合剪辑。

多机位源序列名称

您可以为序列中主视频或音频剪辑后的多机位源序列命名。从弹出式菜单中，选择相应选项向主视频或音频名称附加“多机位”或自定义名称。

或者，从弹出式菜单中选择“自定义”，然后在文本框中输入自定义名称。

同步点

将入点、出点或剪辑标记用作同步点来创建多机位源序列之前，您需要为同步而标记剪辑。有关更多信息，请参阅[同步标记剪辑](#)。

入点、出点

创建多机位源序列之前使用入点或出点标记同步点。

时间码

如果录制时使用的时间码相互同步，则可选择“时间码”选项同步这些剪辑。

- 选择“创建单个多机位源序列”选项，将多个剪辑组合到单个多机位序列中。各个拍摄的覆盖范围有间隙且用户希望创建保留间隙的序列时，请选择此选项。如果不选择此选项，则只会组合重叠的剪辑，不会使用不重叠的剪辑。
- 如果各个剪辑的时间码开始于不同的小时，但除此之外的时间码均重叠，则可选择“忽略小时”。

Premiere Pro 允许根据同步时间码进行快速的多机位编辑。按住功能键 **Ctrl (Win)** 或 **Cmd (Mac)** 的同时切换源剪辑，将帧匹配至当前播放指示器位置的时间码。

剪辑标记

选择“剪辑标记”选项，可使用向相同同步点手动添加的剪辑标记，将剪辑同步。

音频

选择“音频”选项，可根据音频波形自动同步剪辑。可使用第二个源中录制的音频来自动同步和创建多机位，并使用音频波形来合并剪辑。

序列预设

选择“序列预设”弹出式菜单，可从先前保存的序列预设列表中进行选择。

默认情况下，序列预设会被自动选择。选择自动预设后，视频预设将基于摄像头 **1** 剪辑的视频格式。在大多数场景中，自动预设均为适用的设置。对于高级工作流程，如使用替代分辨率剪辑编辑序列，可选择特定序列预设。随后可使用较高的分辨率/帧大小剪辑进行最终编辑。

偏移音频及移动源剪辑

- 如果单独录制的音频轨道与视频剪辑不同步，则可使用“偏移音频帧数”选项添加帧偏移。对

于只包含音频的剪辑的同步偏移，可输入 **-100** 至 **+100** 之间的视频帧数。

- 使用“将源剪辑移动至“处理的剪辑”素材箱”选项，可将生成的源剪辑移动到“处理的剪辑”素材箱。如果“处理的剪辑”素材箱不存在，则 **Premiere Pro** 会创建一个，然后再将剪辑移至其中。不符合同步标准的剪辑不会移到“处理的剪辑”素材箱中。利用此选项，可轻松标识未用于生成的多机位源序列中的剪辑。

音频序列设置

序列设置确定如何在源序列中填充音频轨道，如何设置平移和轨道分配，以及它们是否静音。

- 编辑序列中仅使用来自“摄像机 1”的音频时，请选择“摄像机 1”。多机位编辑仅适用于源序列的视频部分。
如使用 **AV** 剪辑来创建此序列，则与视频 1 相关的所有音频的音频轨道都会被取消静音。源序列中的其他音频会被静音。
如果将只含音频的剪辑用于视频或 **AV** 剪辑，则只含音频的剪辑会被放置到最顶端的轨道，且不会被静音。其他音频（来自任何已链接的剪辑）均会被静音，并放置到较低的轨道中。每条轨道的声道分配和声像，均被设为将每条源声道传递至单独的输出声道（最多 **32**）。源音频的未静音声道的数目，决定了序列的活动输出声道的数目。
注：在使用本设置创建的编辑序列中无法使用“音频跟随视频”选项，因为音频部分无法使用多机位的来源。
- 选择“所有摄像机”可使用源剪辑中的所有音频声道。此设置与“摄像机 1”的设置类似。只有源序列的视频部分可使用多机位的来源。“音频跟随视频”不支持此设置。所有音频未静音（最多 **32** 声道）。源音频的未静音声道的数目，决定了序列的活动输出声道的数目。
- 要将音频与其链接的视频交换时，请选择“切换音频”。此设置可取消所有音频的静音。在节目监视器中启用了“音频跟随视频”设置时，可同时对源序列的音频和视频部分进行多机位编辑。此设置还可将多机单声道源音频映射到单个自适应音频轨道中。此外，音频跟随视频编辑设置，还可将该单个轨道与视频交换。如果选择的剪辑中包含只含音频的剪辑，则只含音频的剪辑会被放置到低于所有已链接剪辑的轨道中。系统会创建与每个只包含音频的轨道相匹配的空视频轨道。

有关更多信息，请观看 **Josh Weiss** 提供的关于[使用基于音频的同步进行多机位编辑](#)的此视频。

音频轨道预设

“音频声道”预设决定所生成源序列的映射方式。详细信息包括：源序列被嵌套到编辑序列中时，丢弃的音频轨道的类型和数量。

注：要使生成的源序列正确地映射到音频声道，源剪辑中的轨道数量不得超过与所选预设值关联的声道数量。

自动：读取首个剪辑的音频类型并使用该映射

单声道：尽可能多地映射与源序列中的输出声道相对应的单声道。

立体声：根据源序列中的输出声道数量，映射到立体声轨道。

5.1：根据源序列中的输出声道数量，映射到 **5.1** 轨道。

自适应：根据源序列中的输出声道数量，映射到自适应轨道。

摄像机名称

在创建多机位源序列时，可以将摄像机名称显示为剪辑名称或轨道名称。除枚举摄像机名称的默认选项（例如，摄像机 1、摄像机 2 等等）之外，也可使用上述选项。

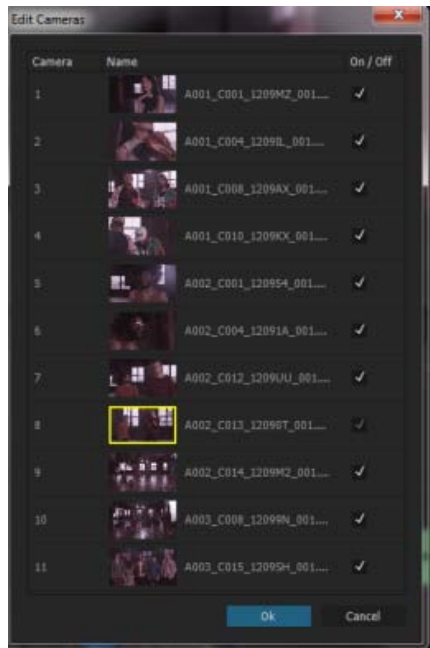
根据选择的“摄像机名称”选项，可将源监视器中的摄像机角度显示为轨道名称、剪辑名称或摄像机编号。要查看源监视器中的多机位序列，请右键单击序列并选择“多机位”。

组织和选择要在监视器的多机位模式中查看的摄像机角度

Premiere Pro 允许组织和选择要在源监视器的多机位模式中查看的摄像机角度。

在源监视器的弹出式菜单中，选择“编辑摄像机”。

在“编辑摄像机”对话框中，所有剪辑都以序列轨道中安排的原排列顺序列出。可通过拖放剪辑更改序列顺序。也可通过选择或取消选择剪辑，启用或禁用这些剪辑。



为同步而标记剪辑

如果剪辑在拍摄位置按时间码同步（拥塞同步），则无需为同步而标记剪辑。

在创建多机位源序列之前，为同步而标记剪辑很重要。打开每个剪辑，然后在同步点执行以下操作之一：

- 在剪辑开头的同步点标记入点。例如，标记一个入点，其中**场记板**（编号板）在剪辑的片头拍合。
- 在剪辑末尾的同步点标记出点。例如，标记一个出点，其中**场记板**（编号板）在剪辑的片尾拍合。
- 在剪辑中任何可作为同步点的点上剪辑标记。例如，如果剪辑中任何点上有操作（例如声音提示、击钹、摄像机闪光灯等）可用作同步点，即可将其标记为同步点。重命名每个标记，从而以一致的方式将它们命名以进行同步。在“标记”对话框中，为每个剪辑键入相同的剪辑标记名，然后单击“确定”。（请参阅在时间轴中添加标记）

时间码也可用于同步剪辑，并且时间码同步会自动进行。但是，所有剪辑上的时间码必须一致，方可正确同步。如果在您计划同步的所有剪辑上时间码都一致，则无需为同步而标记剪辑。如果使用源时间码中的小时值作为摄像机标志符，请选择“忽略小时”选项以仅使用分钟、秒和帧来同步剪辑。

要在所有剪辑上标出一致的时间码，可在现场拍摄时使用**拥塞同步**时间码，或者在 **Premiere Pro** 中为每个剪辑修改时间码。（请参阅“手动为剪辑设置时间码”。）

从 Final Cut Pro 中导入多剪辑序列

您可以从 Final Cut Pro 中导出多剪辑项目，然后将 Final Cut Pro 项目 XML 文件导入 Premiere Pro。在 Premiere Pro 中，多剪辑序列显示为所有 Final Cut Pro 项目设置原封不动的多机位序列。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用标记

- 标记
- 标记面板
- 在时间轴中添加标记
- 向剪辑添加标记
- 查找、移动和删除标记
- 显示标记注释
- 使用 **After Effects** 共享标记

[转到页首](#)

标记

标记指示重要的时间点，有助于您定位和排列剪辑。可使用标记来确定序列或剪辑中重要的动作或声音。标记仅供参考之用，而不会改变视频。

Premiere Pro 提供了以下标记类型：

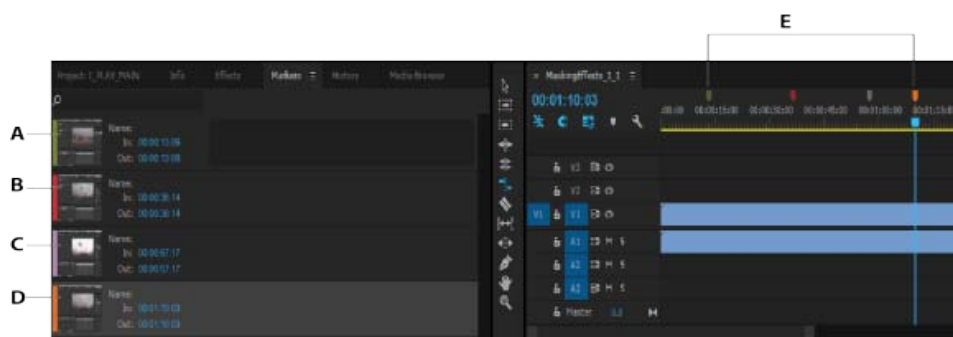
标记	描述
注释	关于“时间轴”选定部分的注释或注解。
章节标记	如果使用的是 Encore CS6 ，则使用“文件”>“Adobe 动态链接”>“发送至 Encore ”导出至 Encore 时您可以在放置 Encore 标记时指定其名称。您在 Premiere Pro 中输入的名称会作为按钮的标签，。重要事项：有关安装和搭配使用 <i>Encore CS6</i> 与 <i>Premiere Pro CC</i> 的更多信息，请参阅此 博客 和
分段标记	
Web 链接	添加提供更多有关影片剪辑选定部分信息的 URL。

可向序列或源剪辑添加标记。标记采用彩色编码，以便于识别。



标记指示器

- A. 注释标记 B. Flash 点标记 C. 章节标记 D. Web 链接标记



“标记”和“时间轴”面板上的标记

A. 注释标记 B. Flash 提示点标记 C. Encore 章节标记 D. Web 链接标记 E. 时间轴上的标记

[转到页首](#)

标记面板

使用“标记”面板（“窗口”>“标记”）来查看打开的剪辑或序列中的所有标记。将会显示与剪辑关联的详细信息，例如彩色编码的标记、入点、出点以及注释。通过单击“标记”面板中的剪辑缩览图将播放指示器移动至相应标记的位置。

单击“标记”面板中的一个标记，然后播放指示器将移动至“时间轴”中的该标记位置。

剪辑上或序列中的标记在“标记”面板中显示入点和出点。可消除入点和出点，将标记从单个时间帧变为一个时间范围。

在 Todd Kopriva 和 video2brain 提供的[此视频](#)中，了解有关在 Premiere Pro 中使用标记的更多信息。查看 Adobe Prelude 概述并注意如何将 Prelude 的标记导入 Premiere Pro。

[转到页首](#)

在时间轴中添加标记

可在源监视器、节目监视器或时间轴上添加标记。添加至节目监视器的标记会反映在时间轴中。同样，添加至时间轴的标记会反映在节目监视器中。

在 Premiere Pro 中，可添加多个标记，利用此功能，用户可在时间轴中的同一位置为剪辑添加多个注释。

1. 将播放指示器移动至要添加标记的点。
2. 选择“标记”>“添加标记”，或按 **M** 键。

也可以设置专用标记。

要设置“Encore 章节标记”，可选择“标记”>“设置 Encore 章节标记”。

要设置“Flash 提示标记”，请选择“标记”>“设置 Flash 提示标记”。

3. 要编辑标记，可双击标记图标打开“标记”对话框。

您可以创建键盘快捷键，以打开“标记”对话框。

4. 设置以下任一选项：

名称 键入标记的名称。

持续时间 拖动持续时间值或单击该值将其高光显示，键入新值，然后按 **Enter/Return** 键。
将该标记用作 **URL** 链接和章节标记时，您可以将序列标记的持续时间设置为超过 **1** 帧。

注释 键入要与标记关联的注释。

章节标记 如果您想将该标记设置为章节标记，请选中此框。

Web 链接 如果要将标记与超链接关联，可选中该框。

URL 仅当选中“**Web 链接**”时才启用此字段。输入要打开的网页的地址。

注意：如果影片包含在网页中，并且到达影片中的标记，网页将自动打开。**Web 链接**仅适用于诸如 **QuickTime** 等受支持的格式。

帧目标 仅当选中“**Web 链接**”时才启用此字段。如果使用的是 **HTML** 帧集合，请输入网页的目标帧。

Flash 提示点 选中此框会将该标记设成一个 **Adobe Flash** 提示点。

类型 仅当选择“**Flash 提示点**”时才启用此字段。选中“事件”以创建触发事件的“**Flash 提示点**”标记。选中“导航”创建仅用于导航的 **Flash** 提示点。

加号和减号按钮 单击加号 (+) 将添加 **Flash** 提示点，并为其指定名称和值。单击减号 (-) 将移除 **Flash** 提示点。

名称 仅当选择“**Flash 提示点**”时才启用此字段。为您的 **Flash** 提示点键入一个名称。

值 仅当选择“**Flash 提示点**”时才启用此字段。为您的 **Flash** 提示点键入一个值。

5. 要为其他序列标记输入注释或指定选项，可单击“上一个”或“下一个”。

注意：DVD 创作程序（如 **Encore**）遵循 DVD 指导原则来限制章节链接的邻近度。在设置用作章节链接的标记时，确保它们至少间隔 15 帧，或者间隔您的创作软件要求的数量。否则，您的创作程序可能会自动移动章节链接。

6. 单击“确定”。

[转到页首](#)

向剪辑添加标记

可将标记添加至源监视器中的剪辑，或添加至在时间轴中选择的剪辑。

要将标记添加至源监视器中的剪辑，请执行以下操作：

1. 在“时间轴”或“项目”面板的源监视器中打开剪辑。
2. 在要放置标记的位置放置播放指示器。
3. 选择“标记”>“添加标记”，或按“M”。

即会把标记添加至剪辑。

要将标记添加到时间轴中的剪辑中，请执行以下操作：

1. 在“编辑”>“键盘快捷键”(Windows) 或 **Premiere Pro** >“键盘快捷键”(Mac OS) 中为“添加剪辑标记”设置键盘快捷键。
2. 选择剪辑。
3. 在要放置标记的位置放置播放指示器。
4. 按刚才为“添加剪辑标记”创建的键盘快捷键。

即会把标记添加至剪辑。

可通过在源监视器中双击标记来检查标记对话框。

在“效果控件”面板中创建标记

在“效果控件”面板中，可以查看您在“时间轴”面板中创建的所有标记。在“效果控件”面板也可将标记添加至序列来指定要在何处加入效果。此外，还可直接在“效果控件”面板中创建和操作标记。

1. 将播放指示器拖动至要创建标记的位置。
2. 在时间轴标尺中右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 单击 (Mac OS)。然后，选择“添加标记”或按 **M** 键。

[转到页首](#) 

查找、移动和删除标记

您可以使用标记导航工具来查找标记。通过拖动标记可将它们从初始位置移开，或者将它们全部删除。

在标记中导航

1. 单击标记图标。
2. 执行以下操作之一：
 - 选择“标记”>“转到下一个标记”。
 - 选择“标记”>“转到上一个标记”。

移动标记

- 执行以下操作之一：
 - 要移动某个序列中剪辑里的剪辑标记，可在源监视器中打开剪辑，然后在源监视器的时间标尺中拖动“标记”图标 。（不能在“时间轴”面板中操作剪辑标记）。
 - 要移动序列标记，可在“时间轴”面板或节目监视器的时间标尺中拖动标记。
 - 通过在源监视器或节目监视器的时间标尺中拖动标记，在“时间轴”面板中移动相应的标记图标。

注意：嵌套序列中的序列标记将作为剪辑标记（颜色略有不同）显示在父序列和源监视器中。要调整嵌套的标记，可在“时间轴”面板中打开嵌套的序列，然后拖动标记。

删除标记

1. 执行以下操作之一：
 - 要删除剪辑标记，将播放指示器插入剪辑标记，然后在源监视器中打开剪辑。
 - 要删除序列标记，将播放指示器插入标记。
2. 要清除标记，请选择“标记”>“清除选定标记”。要清除所有标记，请选择“标记”>“清除所有标记”。

注意：您不能通过将序列标记从时间标尺拖走而将其移除。

右键单击 (Windows) 或按住 **Ctrl** 单击 (Mac OS) 标记，然后从上下文菜单中选择“清除当前标记”以将其清除。

[转到页首](#) 

显示标记注释

设置某一标记之后，在时间标尺中悬停在该标记上会出现一个工具提示，其中显示该标记的信息。无需打开“标记”对话框即可快速扫描标记内容。

序列标记工具提示会显示以下项目信息（最多 4 项）：

- 标记名称（可选，仅在输入了名称后显示）
- 开始时间码（始终显示）
- 持续时间（可选，仅当标记有持续时间时显示）
- 注释文本（可选，仅当输入了文本后才会显示）

注意：如果选择了“显示音频时间单位”选项，则工具提示会以音频时间单位（而不是时间码单位）显示标记位置和持续时间。

[转到页首](#)

使用 **After Effects** 共享标记

您可以通过以下任一方式在 **Premiere Pro** 和 **After Effects** 之间共享标记。

- 当您从 **Premiere Pro** 项目导入 **After Effects** 时，**After Effects** 会将序列标记转换为合成图像标记。
- 当您从 **Premiere Pro**“项目”面板复制某个序列并将其粘贴到 **After Effects** 中时，得到的合成图像会保留序列标记作为合成图像标记并保留剪辑标记作为图层标记。因此，复制并粘贴操作可按您所期望的方式保留标记。
- 当您通过 **Adobe Media Encoder** 将 **Premiere Pro** 中的序列导出为容器格式（如 **AVI**）时，序列标记会作为 **XMP** 临时元数据保存到文件中。当您使用视频文件作为图层的源时，**After Effects** 会将这些序列标记转换为图层标记。
- 当您在 **Premiere Pro** 中通过“动态链接”创建 **After Effects** 合成图像时，**After Effects** 不会保留序列标记和剪辑标记。
- [在 Adobe Premiere Pro 中使用标记](#)
- [将元数据和标记转换为提示点](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建并播放剪辑

源剪辑、剪辑实例、子剪辑和重复剪辑

复制剪辑

创建子剪辑

在“项目”面板中回放剪辑

在 **Premiere Pro** 中，您可以通过导入文件、复制剪辑或创建子剪辑来创建剪辑。可以使用序列中的一个剪辑创建剪辑示例。

[转到页首](#)

源剪辑、剪辑实例、子剪辑和重复剪辑

在 **Premiere Pro** 中，剪辑指向源文件。修剪剪辑或以任何方式编辑剪辑不会影响源文件。例如，如果将一个持续 30 分钟的文件导入 **Premiere Pro** 中，则创建一个指向该源文件的 30 分钟剪辑。如果您将该剪辑修剪成一个持续时间为 5 分钟的剪辑，则持续时间为 30 分钟的源文件将保留在你的硬盘上，但该剪辑仅引用其中的 5 分钟部分。**Premiere Pro** 会将与剪辑相关的信息存储在项目文件的剪辑元数据字段中，但将与源文件相关的信息存储在 **XMP** 元数据字段中。

您可以修剪源剪辑、剪辑实例、子剪辑或重复剪辑。序列中所有剪辑类型的修剪方式都大致相同。各剪辑类型在以下方面有所不同：

源（主）剪辑

最初导入“项目”面板的剪辑。默认情况下，仅在“项目”面板列出一一次。如果从“项目”面板中删除源剪辑，则它的所有实例也将随之删除。

剪辑实例

对源剪辑的相关引用，用于序列中。每次向序列添加剪辑时，都将创建该剪辑的另一个实例。剪辑实例使用其源剪辑使用的名称和源文件引用。虽然剪辑实例未列在“项目”面板中，但是如果您在源监视器菜单中打开实例，它们会在其中进行分类。源监视器菜单会按名称、序列名称和入点列出实例。

子剪辑

主剪辑中引用主剪辑媒体文件的部分。谨慎使用子剪辑引用长主剪辑的部分。（请参阅[创建子剪辑](#)。）

重复剪辑

源剪辑的独立副本，由您手动使用“编辑”>“复制”命令创建。您也可以通过多次导入相同文件创建重复剪辑。与剪辑实例不同，重复剪辑会将其自身的对原始剪辑源文件的引用保留在磁盘上，并作为附加剪辑存在于“项目”面板中。当您从“项目”面板中删除某重复剪辑的原始剪辑时，**Premiere Pro** 不会删除该重复剪辑。主剪辑和重复剪辑可以独立重命名。

Franklin McMahon [在该视频中](#)（来自 **Layers Magazine**）介绍了如何使用子剪辑。

有关详细信息，请参阅 Andrew Devis 编写的教程[“子剪辑：是什么？为什么？如何使用？”](#)

另请参阅 Andrew Devis 编写的教程[“了解源面板工具”](#)。

[转到页首](#)

复制剪辑

1. 在“项目”面板中，选择剪辑，然后选择“编辑”>“复制”。
2. 要重命名重复剪辑，请选择该剪辑，再选择“剪辑”>“重命名”，然后键入该剪辑的新名称。

还可以通过以下方式创建重复剪辑：将重复剪辑复制并粘贴到“项目”面板（或其文件夹）中，或者按住 **Ctrl** 键 (**Windows**) 或 **Command** 键的同时将 (**Mac OS**) 剪辑拖到“项目”面板中。

[转到页首](#)

创建子剪辑

子剪辑是指主（源）剪辑中您要在项目中单独进行编辑和管理的部分。可以使用子剪辑来组织较长的媒体文件。

可以在“时间轴”面板中像处理主剪辑一样处理子剪辑。子剪辑的修剪和编辑受其起始点和结束点的约束。但是，您可以为子剪辑设置新的入点和出点，

只要它们在当您从主剪辑创建该子剪辑时为其设置的原始入点和出点范围之内即可。

子剪辑引用主剪辑的媒体文件。如果您删除主剪辑或使其脱机并将其媒体保留在磁盘上，则子剪辑及其实例会保持在线。如果您将原始媒体从磁盘中移除，则子剪辑及其实例会脱机。如果您重新链接主剪辑，则其子剪辑会保持与原始媒体的链接。

如果您重新捕捉或重新链接子剪辑，则该子剪辑会成为主剪辑，并且与原始媒体相连的所有内容都将断开。重新捕捉的媒体仅包括该子剪辑的对该媒体引用的部分。该子剪辑的任何实例会重新链接到重新捕捉的媒体。

您不能将以下类型的剪辑制作成子剪辑：

- 选择的多个剪辑
- 标题、静止图像、合成剪辑
- 序列剪辑
- 分组剪辑

要在其他项目中使用主剪辑及其子剪辑，请导入包含这些剪辑的项目。

借助任何合并剪辑创建子剪辑的方法与创建任何其他子剪辑一样。主剪辑开始时间码是组件剪辑的最早时间码。主剪辑结束时间码是组件剪辑的最晚时间码。禁用“转换到主剪辑”复选框。

从“项目”面板创建子剪辑

您可以从源剪辑或由单个媒体文件组成的其他剪辑创建子剪辑。

1. 双击“项目”面板中的剪辑，将其在源监视器中打开。
2. 在源监视器中，设置子剪辑的入点和出点。入点和出点的其中一个或两个必须不同于源剪辑的入点和出点。
3. 执行以下操作之一：
 - 选择“剪辑”>“制作子剪辑”，输入子剪辑的名称，然后单击“确定”。
 - 按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 的同时将该剪辑拖到“项目”面板中。键入子剪辑的名称，然后单击“确定”。

子剪辑显示在“项目”面板中，并带有一个“子剪辑”图标    。图标视媒体类型不同而异。

4. (可选) 要保留主剪辑中的原始入点和出点，请在预览主剪辑时在源监视器中重置它们。

也可以通过以下方式将主剪辑转换为子剪辑：在“项目”面板或源监视器中选择源剪辑，再选择“剪辑”>“编辑子剪辑”，然后设置子剪辑的媒体开始和结束时间。

从“时间轴”面板创建子剪辑

您可以从“时间轴”面板创建子剪辑。

- 执行以下操作之一：
 - 按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 的同时将序列中的某个剪辑实例拖入“项目”面板中的一个打开素材箱中。键入子剪辑的名称，然后单击“确定”。
 - 右键单击序列中的剪辑实例，然后选择“制作子剪辑”。键入子剪辑的名称，然后单击“确定”。

调整子剪辑的媒体开始和结束时间

1. 在“项目”面板中选择子剪辑。
2. 选择“剪辑”>“编辑子剪辑”。
3. 编辑“子剪辑开始时间码”和“子剪辑结束时间码”字段。

注意：如果您在“项目”面板中选择子剪辑的一个实例，则新的开始和结束点不能设置在该实例的开始点和结束点范围之内。此限制可防止序列中使用的帧丢失。

将子剪辑转换为主剪辑

1. 在“项目”面板中选择子剪辑。
2. 选择“剪辑”>“编辑子剪辑”。

转换后的剪辑会保留“编辑子剪辑”对话框中所列的主剪辑开始和结束时间。

3. 选择“转换到主剪辑”，然后单击“确定”。

[转到页首](#) ↑

在“项目”面板中回放剪辑

您可以使用“项目”面板顶部的预览区域预览各个剪辑。

1. 选择剪辑。
2. 按缩览图查看器上的“播放”按钮。“播放”按钮即会变成“停止”按钮。按“停止”以停止回放。（在缩览图播放器中播放剪辑不会影响“源监视器”视图。）▶

也可以在“项目”面板的图标视图中回放剪辑。要实现此目的，请执行以下操作：

1. 在“项目”面板中，单击“图标视图”按钮。
2. 单击相应剪辑以将其选中。
3. 要播放，请按 **L** 或空格键。（要停止，请单击“停止”按钮，或者按 **K** 或空格键。按钮和空格键可在“播放”和“停止”之间进行切换。）要倒放，请按 **J** 键。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

修剪剪辑

使用入点和出点

在源监视器中处理音频剪辑

查看音频波形

在源监视器中划动音频波形

在源监视器中放大或缩小音频波形

在源监视器中处理剪辑

在源监视器中打开剪辑

从源监视器中打开和查看最近的剪辑

在源监视器中设置入点和出点

同时移动入点和出点

在源监视器中调整编辑点

定位到入点或出点

提示上一个或下一个编辑点

移除源剪辑的入点或出点

时间轴修剪

选择编辑点

执行时间轴修剪

使用选择工具进行修剪

使用播放指示器修剪

在时间轴中制作波纹和滚动编辑点

关于波纹和滚动编辑

使用“滚动编辑”工具进行滚动编辑

使用播放指示器进行滚动编辑（扩展编辑点）

使用“波纹编辑”工具进行波纹编辑

进行外滑和内滑编辑

进行外滑编辑

使用键盘快捷键外滑剪辑

进行内滑编辑

使用键盘快捷键内滑剪辑

微移剪辑

进行拆分编辑

在修剪模式下操作

在修剪模式下外滑和内滑编辑点

不对称修剪

在修剪监视器中工作

打开或关闭修剪监视器

显示要修剪的编辑点

在修剪监视器中预览编辑

取消编辑

设置修剪首选项

使用修剪监视器进行滚动编辑

使用修剪监视器进行波纹编辑

使用入点和出点

设置剪辑入点和出点的过程称为标记。通过将要包含在序列中的第一帧标记为剪辑的入点，定义第一帧。然后，通过将要包含的最后一帧标记为出点，定义最后一帧。在典型的工作流程中，在源监视器中标记剪辑的入点和出点。

对已编入序列的剪辑入点和出点进行调整的过程称为修剪。通常，需通过修剪剪辑来调整其在序列中的回放方式。例如，当查看编辑时，您希望将传入的剪辑修剪为稍早于制作剪辑时原计划的时间。要解决该问题，请使用 **Premiere Pro** 中的修剪工具对剪辑进行修剪。

您可以通过拖动剪辑的边缘修剪剪辑。剪辑的“边缘”是剪辑的入点或出点，或编辑点。您可以借助多种专门的工具和技术来修剪编辑点。这些工具和技术可以让您更加方便、准确地进行修剪，同时减少所涉及步骤的数量并保持序列的完整性。

您可对一个剪辑的选定编辑点或多个剪辑的选定编辑点执行修剪任务。软件提供了新的工具图标，使用修剪工具选择编辑点时，这些编辑点会以与所执行修剪有关的颜色高光显示。

您可使用与选定编辑点有关的快捷键，在时间轴中修剪剪辑。由于 **Premiere Pro** 为每个修剪任务都设置了键盘快捷键，因此其中的修剪可通过键盘导向工作流程完成。请参阅[时间轴修剪](#)。

借助“修剪模式”，您可以使用按钮或键盘快捷键动态修剪编辑点。可使用 **J-K-L** 键来动态修剪剪辑。请参阅[在修剪模式下操作](#)。

在进行修剪作业时，您可以使用许多键盘快捷键，但默认情况下，其中许多快捷键都不设置。要设置修剪快捷键，请转到“编辑”>“键盘快捷键”(Windows) 或“Premiere Pro”>“键盘快捷键”(Mac OS)。

[转到页首](#)

在源监视器中处理音频剪辑

您可在源监视器中操作音频剪辑以及来自音频和视频剪辑的音频。您可查看音频波形、划动音频波形以及缩放音频波形。

查看音频波形

在源监视器中打开音频剪辑时，会自动显示音频波形。在源监视器中打开音频和视频剪辑时，也会显示音频波形。

要查看音频和视频剪辑中的音频波形，请选择监视器面板菜单中的“音频波形”。

在源监视器中打开包含多条音频声道的剪辑时，可查看其音频波形。

在源监视器中划动音频波形

- 在源监视器中，向左或向右拖到波形上的任意位置。

播放指示器会出现在单击位置，并且音频剪辑会以您拖移或划动 该剪辑的速度向前或向后播放。

在源监视器中放大或缩小音频波形

可以在源监视器中放大音频波形，以便更好地标识标记、入点或出点的位置。

- 双击“项目”面板中的音频剪辑，将其在源监视器中打开。
- 要水平放大，请拖动在源监视器中时间条下方运行的缩放滚动条的任一端。
所有声道的波形以及时间栏都将水平放大或缩小。
- 要垂直放大，请执行以下操作之一：

- 要放大单条声道，请拖动垂直缩放栏（位于源监视器右侧的分贝标尺旁边）的任一端。
- 要同时放大所有声道，请按住 **Shift** 键并拖动垂直缩放栏（位于源监视器右侧的分贝标尺旁）的任一端。

一条或所有声道的波形以及分贝标尺将垂直放大或缩小。

在 **Apple MacBook Pro** 计算机中，您可通过在触摸屏上的缩放滚动条处水平或垂直划动两根手指，缩放音频波形。要划动音频，可在源监视器中除缩放滚动条之外的任意位置水平或垂直划动两根手指。

返回到默认的垂直缩放级别

- 双击垂直缩放栏。

返回到上一垂直缩放级别

- 返回到默认缩放级别之后，双击垂直缩放栏。

[转到页首](#)

在源监视器中处理剪辑

“源监视器”面板包含多种用于处理剪辑的工具和方法。您可以使用这些工具和方法来设置、移动或移除入点和出点、将播放指示器定位到其中任意点或在相应位置预览帧。

在源监视器中打开剪辑

- 要在源监视器中打开剪辑，请执行以下操作之一：
 - 在“项目”面板中双击该剪辑。
 - 在“时间轴”面板中双击该剪辑。

从源监视器中打开和查看最近的剪辑

您可以在源监视器中同时加载多个剪辑，但一次只能查看一个剪辑。最近加载的剪辑位于源监视器顶部的一个菜单中。

1. 在“源监视器”选项卡中，单击下三角以打开选项卡菜单。
2. 选择要查看的剪辑的名称。

注意：可以通过分配键盘快捷键在源监视器中选择和关闭剪辑。

在源监视器中设置入点和出点

- 要在源监视器中设置入点或出点，请执行以下任一操作：
 - 要标记入点，请将播放指示器拖到所需的帧。然后单击“标记入点”按钮 ，或按 **I** 键。
 - 要标记出点，请将播放指示器拖到所需的帧。然后单击“标记出点”按钮 ，或按 **O** 键。

在标记入点和出点之后，您始终都可以在将剪辑编辑到序列之前更改入点和出点。将入点或出点拖到时间标尺中的一个新位置。也可以将播放指示器拖到新帧，并使用“标记入点”或“标记出点”按钮来设置入点或出点。

同时移动入点和出点

- 执行以下操作之一：
 - 对于视频或音频剪辑，在源监视器时间标尺中拖动“入点/出点手柄”（位于入点和出点之间的阴影跨度中心处的带纹理的区域）。务必拖动这一带纹理的区域；否则您只是对播放指示器进行了定位。
 - 对于音频剪辑，还可以拖动“入点/出点手柄”，或将入点和出点之间的灰色区域向左或向右拖到波形上方。

入点和出点一起移动，并保持入点和出点之间的持续时间不变。

此方法也适用于序列的入点和出点（使用节目监视器或“时间轴”面板）。

在源监视器中调整编辑点

在剪辑放入时间轴中之后，有时需要调整入点和出点。如果将时间轴中的某个剪辑打开到源监视器中，您可以在源监视器中拖动“入点/出点手柄”，以设置新的入点和出点位置。当您在时间轴中使用某个剪辑的不同部分时，此方法非常有用。实际上，这是执行外滑编辑的唯一方式。

注意：以此方式查看入点帧和出点帧仅适用于序列中的那些已在源监视器中打开的剪辑。

1. 在源监视器中设置入点和出点。
2. 将该剪辑编辑到时间轴中。
3. 双击该剪辑以将其加载到源监视器中。
4. 按照[同时移动入点和出点](#)部分中的方式，拖动“入点/出点手柄”（位于入点和出点之间的阴影跨度中心处的带纹理的区域）。

定位到入点或出点

您可以使用源监视器定位剪辑的帧；使用节目监视器定位序列的当前帧。

- 执行以下操作之一：
 - 要将当前时间定位到入点，请单击“转到入点”按钮 .
 - 要将当前时间定位到出点，请单击“转到出点”按钮 .

提示上一个或下一个编辑点

您可使用向下箭头键执行“转到下一个编辑点”命令，使用向上箭头键执行“转到上一个编辑点”命令。此命令对于所有轨道均有效，无论其是否被选中。

注意：您还可使用按钮来转至时间轴中任意目标轨道中下一个编辑点，单击“转到下一个编辑点”按钮  即可，要转至时间轴中任意目标轨道中的上一个编辑点，请单击“转到上一个编辑点”按钮 .

默认情况下未提供“转到下一个编辑点”和“转到上一个编辑点”按钮，但可使用按钮编辑器将其放置在其他回放控件的旁边。

移除源剪辑的入点或出点

- 双击“项目”面板中的剪辑，将其在源监视器中打开。

注意：时间轴剪辑实例不是源剪辑。不能移除已加载到源监视器中的时间轴剪辑的入点或出点。

- 从以下三个命令中进行选择：
 - 标记 > 清除入点
 - 标记 > 清除出点
 - 标记 > 清除入点和出点

注意：还可以按住 **Alt** 键并单击 (**Windows**)，或按住 **Option** 键并单击 (**Mac OS**) 源监视器中的“标记入点”按钮或“标记出点”按钮，以清除入点或出点。

[转到页首](#)

时间轴修剪

为快速地修剪剪辑，请在时间轴中执行以下操作。您可将修剪工具和键盘快捷键搭配使用，以选择和调整编辑点。

 视频：在时间轴中修剪

学习两种可调整编辑点的最强大和最动态的方式。（观看，9 分钟）

您可以选择编辑点并使用鼠标、键盘快捷键或数字键盘对其进行调整。

选择编辑点

在您使用 **Premiere Pro** 中的时间轴修剪技术之前，务必先在时间轴中选择剪辑的编辑点。可使用鼠标或键盘快捷键选择编辑点。

使用鼠标选择编辑点

使用鼠标单击的方式在时间轴中选择编辑点，使用的是光标、活动修剪工具和修饰键所在的位置。

注意：同单击与松开鼠标选择编辑点不同，拖动操作会选中编辑点并执行修剪。

- 选择工具：使用选择工具单击编辑点，可选择“修剪入点”或“修剪出点”编辑点选项，具体选择哪项取决于您单击的是编辑点的哪一侧。如使用选择工具，按 **Ctrl** 键的同时单击 (**Windows**) 或按 **Command** 键的同时单击 (**Mac OS**) 编辑点，则光标会显示“波纹编辑”或“滚动编辑”工具。移动“修剪入点”或“修剪出点”称为“常规编辑”。
- 波纹编辑工具：使用“波纹编辑”工具单击编辑点，可选择“波纹入点”或“波纹出点”编辑点选项，具体选择哪项取决于您单击的是编辑点的哪一侧。如使用“波纹编辑”工具，按 **Ctrl** 键的同时单击 (**Windows**) 或按 **Command** 键的同时单击 (**Mac OS**) 编辑点，则光标会显示“波纹编辑”或“滚动编辑”工具，并根据您所单击的编辑点侧选择“修剪出点”、“滚动”或“修剪入点”。
- 滚动编辑工具：使用“滚动编辑”工具单击编辑点，可同时选中编辑点的两侧。如使用“滚动编辑”工具时，按 **Ctrl** (**Windows**) 或 **Command** (**Mac OS**) 修饰键，则光标会显示“波纹编辑”或“滚动编辑”工具，并根据您所单击的编辑点侧选择“波纹出点”、“滚动”或“波纹入点”。



用于各种编辑类型的编辑光标

A. 常规编辑光标 B. 常规编辑光标 C. 波纹编辑光标 D. 波纹编辑光标 E. 滚动编辑光标

注意：使用鼠标时，轨道目标不影响编辑点的选择。

将修饰键与修剪工具结合使用

- 使用 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 修饰键可覆盖其他轨道上相关编辑点的正常已链接剪辑选择项，且只选中单击的编辑点。此技术可用于设置拆分编辑点（L-cut 或 J-cut）。
- 使用 **Shift** 修饰键可向当前选择项添加或移除其他编辑点。
向当前选择项添加或移除其他编辑点时，您可组合使用 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键与 **Shift** 键，以忽略已链接的剪辑选择项。
- 选择“编辑”>“首选项”>“修剪”(Windows)，或 **Premiere Pro** >“首选项”>“修剪”(Mac OS)，可设置不使用修饰键而使用“允许选择项”工具来选择“滚动”或“波纹”修剪。这样会改变 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 修饰键与选择工具配合工作的方式。如选中了首选项，则修饰键的用途会被改变。

修剪时间轴中的间隙

您可选择剪辑间空间隙的编辑点，并使用时间轴修剪命令。

常规修剪：此技术相当于选择相对方向的编辑点剪辑侧。例如，选择空间隙右侧的“修剪出点”，相当于选择邻近剪辑的“修剪入点”。

滚动修剪：如果编辑点的一侧是空间隙，则其作用与常规修剪相同。

波纹修剪：修剪间隙会移动编辑点并转移所有后接剪辑。修剪间隙会影响邻近剪辑，其位置会改变但其入点保持不变。

修剪类型上下文菜单

您还可右键单击编辑点，从显示的上下文菜单中选择编辑点（或更改现有编辑点的修剪类型）。该菜单包含以下项目：

- 波纹修剪入点
- 波纹修剪出点
- 滚动编辑
- 修剪入点
- 修剪出点
- 应用默认过渡

选择多个编辑点

编辑点可多选，每个轨道都可选择多个。使用 **Shift** 键结合任何修剪工具，可选择额外的编辑点。

您也可以拖动以选择多个编辑点。要选择多个编辑点，请拖动选择框框选一组剪辑。通常“波纹出点”修剪类型已被选中，但在选择之后，可使用键盘快捷键 (**Shift-T (Windows)** 或 **Ctrl-T (Mac OS)**) 更改，或在上下文菜单中选择“波纹修剪入点”。

使用“波纹编辑”工具时，无法拖动选择框框选时间轴中的首个编辑点，但是，您可使用“滚动编辑”工具，然后使用键盘快捷键 (**Shift-T (Windows)** 或 **Ctrl-T (Mac OS)**) 切换修剪功能。

通过选择框框选其内部所有编辑点的方式，可选择多个轨道的多个编辑点。使用 **Shift** 修饰键，可向选择项添加或移除其他编辑点。选择框框选完成后，节目监视器会自动切换为修剪模式。

要在序列的开头选择多个编辑点作为“波纹入点”编辑，请使用“滚动编辑”工具拖动选择框框选剪辑，然后按 **Shift+T (Windows)** 或 **Ctrl+T (Mac OS)** 以切换到“波纹入点”编辑选择项。

如果除了单击的编辑点之外还选中了其他编辑点，则它们的类型都会变为选定类型。“应用默认过渡”菜单项，可将当前默认视频或音频过渡应用到当前选定的各个编辑点位置。

编辑点选择项的键盘快捷键

提供了键盘选择键用于选择编辑点（使用播放指示器位置和轨道目标位置）。

注意：不同于使用鼠标选择，已链接的剪辑上的编辑点不是自动选定的，除非关联的轨道也是目标。

选择最近编辑点 您可在“键盘快捷键”对话框中分配 5 个“选择最近编辑点”快捷键，每个快捷键对应以下修剪类型之一：

- 选择最近编辑点为波纹入点
- 选择最近编辑点为波纹出点
- 选择最近编辑点为修剪入点
- 选择最近编辑点为修剪出点
- 选择最近编辑点为滚动

如果播放指示器不在编辑点处，则它被前移或后移到了最近编辑点。然后，所有目标轨道上播放指示器处的编辑点，都会被添加到当前编辑点选择项，并使用特定快捷键所对应的修剪类型。使用这些快捷键开始新的选择项之前，可使用“取消全选”菜单项（或其对应的快捷键）取消选择编辑点。

“转到下一个编辑点”和“转到上一个编辑点” 将播放指示器移至目标轨道上最接近的下一个或上一个编辑点。通过使用与上个选择项相同的修剪类型，这两个命令可保留目标轨道上播放指示器处的编辑点选择项。在没有活动编辑点选择项时，这些快捷键只会移动播放指示器。

在修剪模式下，您可使用同样的快捷键移至下一个或上一个编辑点而不离开修剪模式，同时编辑点仍保持选中状态。

“转到任意轨道上的下一个编辑点”和“转到任意轨道上的上一个编辑点” 将播放指示器移至其他选定编辑点，只是要考虑所有轨道，而非只考虑目标轨道。播放指示器会移动，但编辑点不会移动。此快捷键会退出修剪模式。

切换修剪类型 可在当前编辑点选择项中循环切换修剪类型。使用键盘快捷键 **Shift+T (Windows)** 或 **Ctrl+T (Mac OS)** 时，循环顺序为“波纹出点”、“波纹入点”、“修剪出点”、“修剪入点”和“滚动”。修剪类型会从顺序中的当前类型变为下一类型，达到末尾后从头开始，即：修剪类型为“滚动”时，下一类型为“波纹出点”。

执行时间轴修剪

时间轴中的修剪可通过以下三种不同的方式进行：

- 可用鼠标将编辑点拖动到时间轴中的新位置。
- 可使用键盘快捷键，将所有选定编辑点向右或向左修剪一帧或多帧。
- 使用数字小键盘键入帧数，并用“+”或“-”及 **Enter** 键确定是向前还是向后修剪选定编辑点。

使用数字小键盘输入要修剪的帧数时，输入正数时无需键入“+”号。

键盘快捷键和 +/- 小键盘输入还可用在修剪模式下的节目监视器中。此外，还提供了可用于在修剪模式下执行修剪的多个按钮和其他用户界面元素（例如节目监视器中的视频显示）。请参阅[在修剪模式下操作](#)。

您只能将多出的剪辑修剪到与同一轨道中的其他剪辑接合为止，不能执行超出剪辑中媒体持续时间的修剪。修剪多个轨道时，可修剪到与同一轨道中的其他剪辑接合为止，或达到组中最短剪辑的持续时间为止。

执行波纹修剪可能会导致不同轨道上的剪辑不同步。在轨道上“切换同步锁定”或“切换轨道锁定”，可限制波纹修剪期间转移的轨道。不同步指示符会显示在时间轴中剪辑的可见部分，而非仅仅位于剪辑的片头。这样，如进行放大或滚动使片头不可见，仍可看到剪辑与其关联部分不同步。

通过拖动鼠标进行修剪

选择一个或多个编辑点后，只需在时间轴中拖动编辑点选择项即可执行修剪。拖动时，光标会根据点击开始拖动的编辑点，变成相应的修剪类型。

使用鼠标在时间轴中拖动编辑点时，如果启用了“对齐”按钮，则修剪会对齐到其他编辑点、标记及播放指示器。同时还提供了键盘快捷键，以便在拖动期间启用或关闭对齐功能。

使用键盘快捷键修剪

无论是否存在活动的编辑点选择项，甚至不在修剪模式下，也可使用以下键盘快捷键执行修剪。如果无法执行足量修剪，则可使用允许量，且工具提示会指示修剪因媒体或最短持续时间而受阻或受限。

“向后修剪”和“向前修剪” 将编辑点向指定方向（向左即是向后，向右即是向前）移动一帧。

“大幅向后修剪”和“大幅向前修剪” 将编辑点移动五帧或在“大修剪偏移”首选项中设置的其他帧数。要更改大修剪偏移，请选择“编辑”>“首选项”>“修剪”(Windows)，或 **Premiere Pro** >“首选项”>“修剪”(Mac OS)，然后输入新的大修剪偏移帧数。

将所选编辑点扩展到播放指示器 将最接近播放指示器的选定编辑点移动到播放指示器的位置，与滚动编辑非常相似。

注意：现在仍提供了“将上一个编辑点扩展到播放指示器”和“将下一个编辑点扩展到播放指示器”的功能，因为它们无需活动编辑点选择项即可对目标轨道上的剪辑进行操作。

“波纹修剪上一个编辑点到播放指示器”和“波纹修剪下一个编辑点到播放指示器” 波纹修剪上一个或下一个编辑点到播放指示器。执行波纹修剪到播放指示器编辑，无需选择编辑点。类似于“提取”命令，波纹修剪至播放指示器编辑不会影响被锁定或未进行同步锁定的其他轨道上的剪辑，但所有其他轨道都会存在被波纹删除的区域。序列入点和出点不受影响。

注意：波纹修剪至剪辑开头或末尾处的播放指示器，在编辑术语中有时称为“掐头去尾”。

使用数字小键盘输入进行修剪

只要存在活动的编辑点，即使不在编辑模式下，也可使用数字小键盘指定一个偏移数字。时间轴处于活动状态时，左侧的当前时间码指示器会变成显示数字小键盘输入数字的文本框。“+”键可向前（向右）修剪，增加时间（可省略“+”键只键入数字）。“-”键可向后（向左）修剪，减少时间。偏移数字通常是一个很小的帧数，因此 **1** 至 **99** 间的任意数字都视作帧数。如要指定时间码，则可使用小数点键“.”来分隔时间码输入中的“分钟:秒:帧”部分。按下数字小键盘 **Enter** 键，可使用所有的当前所选编辑点执行修剪。

节目监视器处于修剪模式下时，如果节目监视器处于活动状态，也可使用数字小键盘来执行修剪。

使用选择工具进行修剪

在“时间轴”面板中，使用选择工具拖动剪辑的编辑点，可更改剪辑的入点或出点。拖动时，当前入点或出点会显示在节目监视器中。工具提示显示所修剪的帧数：如果将边缘拖向序列开始部分，则为负值；如果拖向序列结束部分，则为正数。修剪时不能超出源素材的原始入点和出点。

- 单击选择工具  并执行以下操作之一：
 - 要编辑入点，请在出现“修剪入点”图标  之后拖动剪辑的左边缘。
 - 要编辑出点，请在出现“修剪出点”图标  之后拖动剪辑的右边缘。
 - 以这种方式修剪只会影响单个剪辑的编辑点，而不会影响相邻剪辑。当您使用选择工具进行修剪时，会在时间轴中留下间隙。要同时修剪多个编辑点或移动相邻剪辑，请参阅[在时间轴中进行波纹编辑和滚动编辑](#)以及[进行外滑和内滑编辑](#)。

使用选择工具，按 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS)，可切换到“波纹编辑”工具。

注意：要仅修剪链接剪辑的一条轨道，请在单击“修剪”图标时按 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS)。启动修剪之后，就不再需要按 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS)。

使用播放指示器修剪

您可以将序列中的剪辑修剪到播放指示器的位置。但是，请首先设置以下键盘快捷键来执行此操作：

- 修剪入点到播放指示器
- 修剪出点到播放指示器
- 选择最近编辑点为修剪入点
- 选择最近编辑点为修剪出点

要设置修剪的键盘命令，请参阅[自定义或加载键盘快捷键](#)。

[转到页首](#) 

在时间轴中制作波纹和滚动编辑点

在 **Premiere Pro** 中，使用“修剪”模式或修剪监视器，可直接对时间轴中的轨道执行波纹或滚动编辑。

关于波纹和滚动编辑

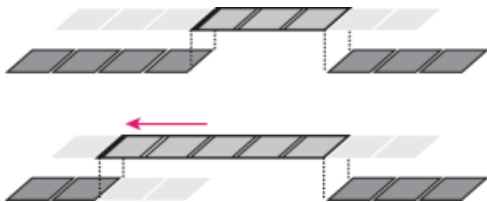
当您想要调整两个剪辑之间的剪切点或编辑点时，可使用波纹编辑和滚动编辑这两种简单的修剪变化形式。通过使用专门的工具，您可以通过一次操作完成调整，而无需分多个步骤完成。使用修剪工具执行波纹和滚动编辑时，节目监视器会并排显示受影响的帧。波纹和滚动编辑可使用键盘快捷键来完成。而且，使用“波纹编辑”或“滚动编辑”工具单击编辑点时，该编辑点会被选中。



滚动编辑期间的节目监视器和时间轴

滚动编辑

滚动编辑可同时将相邻出点和入点修剪相同数量的帧。此操作可有效移动剪辑之间的编辑点，同时保留其他剪辑的时间位置并保持序列的总持续时间。开始执行滚动编辑时，按 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 可覆盖视频和音频链接，利用此功能可创建**拆分编辑点** (L-cut 或 J-cut) 。



在此滚动编辑中，编辑点的时间被前移，从而缩短了前一个剪辑的时间，延长了下一个剪辑的时间，并保持节目持续时间。

波纹编辑

波纹编辑可修剪剪辑并按修剪量来移动轨道中的后续剪辑。通过波纹编辑缩短某个剪辑的时间会使剪切点后面所有剪辑的时间后移；反之，延长某个剪辑的时间会使剪切点后面剪辑的时间前移。当您进行波纹编辑时，剪切点一侧的空白空间将被视为一个剪辑处理，并按照剪辑的时移方式发生时移。在开始执行波纹编辑时按 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 键将忽略视频与音频之间的链接。

使用“滚动编辑”工具进行滚动编辑

1. 选择“滚动编辑”工具 。
2. 在“时间轴”面板中，从要更改的剪辑的边缘向左或向右拖动。将根据已添加到该剪辑的帧数量修剪相邻剪辑。按 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 键并拖动将只影响链接剪辑的视频或音频部分。

使用播放指示器进行滚动编辑（扩展编辑点）

您可以将序列中某剪辑的入点或出点移至播放指示器，而不会在序列中留下间隙。这种编辑有时被称为扩展编辑点，或使用扩展编辑点命令。

对播放指示器进行滚动（扩展）编辑

执行以下操作：

- 1. 单击轨道头以将包含要修剪的剪辑的轨道设为目标轨道。
- 2. 将播放指示器拖到序列中要将剪辑入点和出点扩展到的位置。
- 3. 单击“滚动编辑”工具，然后选择编辑点。
- 4. 选择“序列”>“将所选编辑点扩展到播放指示器”，或按 E 键。

注意：如果没有足够的媒体可用来扩展到播放指示器，Premiere Pro 会将剪辑扩展到可用媒体的末尾。

使用“波纹编辑”工具进行波纹编辑

- 1. 选择“波纹编辑”工具 .
- 2. 在“时间轴”面板中，将指针置于要更改剪辑的入点或出点上方，当出现“波纹入点”图标  或“波纹出点”图标  时向左或向右拖动。为了补偿该编辑点，轨道中的后续剪辑将发生时移，但其持续时间保持不变。按 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 键并拖动将只影响链接剪辑的视频或音频部分。

使用选择工具时，可以通过按 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 键从“修剪入点”或“修剪出点”图标切换到“波纹编辑”图标。松开 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 键即可还原到选择工具。

[转到页首](#)

进行外滑和内滑编辑

正如波纹和滚动编辑可以调整两个剪辑之间的剪切点，外滑和内滑编辑非常适用于调整由三个剪辑组成的序列中所包含的两个剪切点。当您使用外滑或内滑工具时，除了只是编辑音频的情况以外，节目监视器会并排显示编辑中所涉及的 4 个帧。

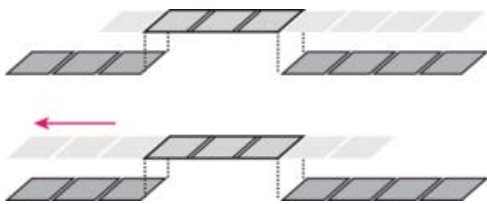


内滑编辑期间的节目监视器和时间轴

尽管外滑和内滑工具通常用于 3 个相邻剪辑的中心，但是即使剪辑的一侧与某一剪辑相邻，而另一侧为空白区，这两个工具也都能正常工作。

进行外滑编辑

外滑编辑可通过一次操作将剪辑的入点和出点前移或后移相同的帧数。通过使用“外滑”工具进行拖动，您可以更改剪辑的开始和结束帧，而不会改变其持续时间或影响相邻剪辑。



在此外滑编辑中，剪辑被向左拖动，其源入点和出点的时间也随之向后移动。

1. 选择外滑工具 .
2. 将指针置于要调整的剪辑之上，然后向左拖动以将剪辑的入点和出点后移，或者向右拖动以将剪辑的入点和出点前移。

Premiere Pro 即会更新该剪辑的源入点和出点，并将结果显示在节目监视器中，同时保持剪辑和序列的持续时间。

使用键盘快捷键外滑剪辑

您可以使用键盘快捷键在时间轴中外滑剪辑。要使用键盘快捷键外滑剪辑，请选择某个剪辑（或多个剪辑），然后执行以下操作：

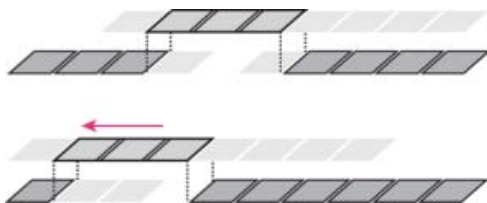
- 要将剪辑选择项向左外滑五帧：
 - 按“**Ctrl+Alt+Shift+向左箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Option+Shift+Command+向左箭头键**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向左外滑一帧：
 - 按“**Alt+Shift+向左箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Option+Command+向左箭头键**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向右外滑五帧：
 - 按“**Ctrl+Alt+Shift+向右箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Option+Shift+Command+向右箭头键**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向右外滑一帧：
 - 按“**Alt+Shift+向右箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Option+Command+向右箭头键**”(Mac OS)。

有关使用键盘快捷键外滑剪辑的更多信息，请参阅由 [Todd Kopriva](#) 和 [video2brain](#) 提供的[此视频](#)。

使用键盘快捷键执行外滑编辑时，将播放指示器置于正在外滑的剪辑上可有助于查看正在执行的外滑编辑。您可使用此方法来将视频动作与音频提示对齐。

进行内滑编辑

内滑编辑可移动剪辑的时间，同时修剪相邻剪辑以补偿移动点。当您使用内滑工具向左或向右拖动某剪辑时，前一个剪辑的出点和后一个剪辑的入点将按照该剪辑移动的帧数进行修剪。剪辑的入点和出点（即持续时间）保持不变。



在此内滑编辑中，剪辑被向左拖动，使其在序列中的开始时间前移，从而缩短了前一个剪辑的时间并延长了下一个剪辑的时间。

1. 选择内滑工具 。
2. 将指针置于要调整的剪辑之上，然后向左拖动以将前一个剪辑的出点和后一个剪辑的入点的时间前移，或者向右拖动以将前一个剪辑的出点和后一个剪辑的入点的时间后移。

松开鼠标按钮时，**Premiere Pro** 即会更新相邻剪辑的入点和出点，同时将结果显示在节目监视器中，并保持剪辑和序列的持续时间。对所移动剪辑做出的唯一更改是其在序列中的位置。

使用键盘快捷键内滑剪辑

您可以使用键盘快捷键在时间轴中内滑剪辑。要使用键盘快捷键内滑剪辑，请选择某个剪辑（或多个剪辑），然后执行以下操作：

- 要将剪辑选择项向左内滑五帧：
 - 按“**Alt+Shift+,**”(Windows)。
 - 按“**Option+Shift+,**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向左内滑一帧：
 - 按“**Alt+ ,**”(Windows)。
 - 按“**Option+,**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向右内滑五帧：
 - 按“**Alt+Shift+.**”(Windows)。
 - 按“**Option+Shift+.**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向右内滑一帧：
 - 按“**Alt+.**”(Windows)。
 - 按“**Option+.**”(Mac OS)。

有关使用键盘快捷键内滑剪辑的更多信息，请参阅由 **Todd Kopriva** 和 **video2brain** 提供的[此视频](#)。

微移剪辑

可通过一次一帧或大帧数偏移的方式，在时间轴中将剪辑向前或向后移动。此命令叫做“微移”。微移剪辑（或多个剪辑）时，可在时间轴中将剪辑前后移动。正在微移的剪辑与其他剪辑相邻时，随着微移的进行会覆盖剪辑。

要微移剪辑，请选择某个剪辑（或多个剪辑），然后执行以下操作：

- 要将剪辑选择项向左微移 5 帧：
 - 按“**Alt+Shift+ 向左箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Command+Shift+ 向左箭头键**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向左微移 1 帧：
 - 按“**Alt+ 向左箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Command+ 向左箭头键**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向右微移 5 帧：
 - 按“**Alt+Shift+ 向右箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Command+Shift+ 向右箭头键**”(Mac OS)。
- 要将剪辑选择项向右微移 1 帧：
 - 按“**Alt+ 向右箭头键**”(Windows)。
 - 按“**Command+ 向右箭头键**”(Mac OS)。

有关使用键盘快捷键微移剪辑的更多信息，请参阅 **Todd Kopriva** 和 **video2brain** 提供的[此视频](#)。

进行拆分编辑

您可以通过以下方式创建拆分编辑：取消序列中相邻剪辑中的视频与音频之间的链接，然后单独修剪音频和视频，以使一个剪辑的视频与另一个剪辑的音频重叠。通常，使用滚动编辑（或扩展编辑点）来执行此任务。

在您开始执行滚动编辑时按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 键将暂时取消视频与音频之间的链接，从而使您能够更加轻松地创建**拆分剪辑**（**L-cut** 或 **J-cut**）。

[转到页首](#)

在修剪模式下操作

修剪模式表示节目监视器处于特殊修剪模式配置下的状态。某些键盘快捷键、按钮单击和 **J-K-L** 回放可执行修剪操作，例如，波纹或滚动编辑。这些行为都属于动态修剪。时间轴修剪有多种用途，且可在其中进行动态修剪，但是如要对编辑进行微调，还是修剪模式更加适合。在修剪模式下进行操作时，由于编辑点以动态方式循环回放，因此可通过向编辑点添加或消去帧进行修剪。

注意：无需在修剪模式下循环回放以微调编辑。某些编辑器采用暂停回放、然后单击按钮（或使用 **J-K-L** 键盘快捷键）、最后再次开始循环的方式。

编辑器可将修剪模式用于诸如改善对话、微调追逐场景或创建拆分编辑点之类的任务。

修剪模式界面

处于修剪模式下时，节目监视器可自动切换其部分按钮和用户界面，以显示简化后的双联显示屏。退出修剪模式后，它会恢复为标准节目监视器配置。

在节目监视器中，视频利用双联配置进行播放，通过单个视频临时扩展和覆盖左右两侧。修剪按钮和移位计数器置于视频正下方。序列的所有视频轨道被合成在一起，而回放期间所听到的音频是序列的所有音轨混音的结果。回放期间，播放指示器会在时间轴中循环播放，这样便于查看正在播放的时间范围。



A. 输出编辑点 **B.** 出点移动计数器 **C.** 大幅向后修剪 **D.** 向后修剪 **E.** 添加默认过渡 **F.** 向前修剪 **G.** 大幅向前修剪 **H.** 入点移动计数器 **I.** 修剪类型指示器 **J.** 进入编辑点

进入修剪模式

再进入修剪模式之前，最好使用修剪工具在时间轴中选择一个或多个编辑点。进入修剪模式后，这些选中的编辑点仍保持选中状态。也可不提前选择编辑点就进入修剪模式。

要进入修剪模式，请执行以下操作之一：

- 选择“序列”>“修剪编辑”（或按 **T** 键）。
如存在活动的编辑点选择项，则播放指示器会移动至最近的选中编辑点。如不存在选中的编辑点，则播放指示器会自动移动至目标轨道上最近的编辑点。使用修剪类型在目标轨道上选定的编辑点，会被设为滚动编辑，无论当前使用何种活动工具。如果节目监视器已处于修剪模式下，则可按下 **T** 键退出修剪模式。
- 在时间轴中使用“选择”、“波纹编辑”或“滚动编辑”工具并双击编辑点。
- 使用“波纹编辑”或“滚动编辑”工具，按住 **Shift** 键的同时选择或用选择框框选一个或多个编辑

点，将播放指示器移至最接近的选中编辑点，并将节目监视器设为带有工具修剪类型的修剪模式。

随后可在修剪模式下修剪剪辑。要开始修剪，请参阅[审阅修剪](#)。

双击某个已选中的编辑点时，请确保使用最初用于选择该编辑点的相同工具和修饰键，因为首次单击会根据标准选择规则，重新选择编辑点。节目监视器会自动显示为修剪模式。

在时间轴中，您可选择同一序列中的其他编辑点，并且仍保持在修剪模式下。您也可以在时间轴中进行更改，例如放大/缩小、滚动或更改轨道高度，并且仍保持在修剪模式下。如果已经处于修剪模式下，则可使用“转到下一个编辑点”和“转到上一个编辑点”的键盘快捷键并选择新编辑点，同时仍保持在修剪模式下。如果未处于修剪模式下，则这些快捷键会移动播放指示器而不是选择编辑点。

要退出修剪模式，请参阅[退出修剪模式](#)。

审阅修剪

要在编辑点选择项仍然活动且处于修剪模式下时，审阅当前应用的修剪，请按“播放”按钮或空格键。回放会环绕当前编辑点选择项循环，从首个编辑点之前指定的预卷时间开始，到最后一个编辑点之后指定的过卷时间结束。预卷和过卷设置可在“编辑”>“首选项”>“回放”(Windows) 或 **Premiere Pro** >“首选项”>“回放”(Mac OS) 中设置。

要停止回放，请再次按下“播放”按钮或键盘快捷键，播放指示器会移至距离停止位置最近的选中编辑点。

J-K-L 动态修剪

处于修剪模式下时，可使用三个往复键盘快捷键 (**J-K-L**) 的组合来播放剪辑，并可根据回放停止时播放指示器的位置执行修剪。有关使用键盘快捷键实现往复播放的详细信息，请参阅[使用 J、K 和 L 键往复播放视频](#)。

播放指示器上编辑点的类型用于确定播放哪一侧。对于“波纹出点”或“修剪出点”，会播放左侧视图。对于“波纹入点”或“修剪入点”，会播放右侧视图。对于滚动编辑，会同时播放两侧。

如达到修剪的媒体限制（不能继续添加片头或片尾），则回放会暂停，但只有通过“停止往复”快捷键明确停止回放后，才可执行修剪。利用此技术，可往反方向回放或单帧或往复播放，直到找到用于修剪的准确帧位置。

您可使用 **J-K-L** 快捷键，一次动态修剪素材一帧。首先选择结束点，然后按下 **K** 键，然后点按 **J** 或 **L** 键。

在修剪模式下微调修剪

使用“播放”（开始循环回放）在修剪模式下播放时，可使用按钮或键盘快捷键对选定编辑点进行进一步的微调。每次循环回放素材时，您可通过单击按钮或按压快捷键修改修剪。您执行的每次修剪都会立即对序列生效。时间轴中的编辑点会更新，但结果变化要到下一循环才会显示在节目监视器中。继续调整和审阅编辑，直到对修剪满意为止。

使用“移到下一个编辑点”或“移到上一个编辑点”快捷键（向上箭头键和向下箭头键），可移动以修剪下一个编辑点或停止回放（如已结束）。

使用以下技术可微调修剪：

- 使用“向前修剪”和“向后修剪”按钮，可一次修剪一帧。可一次修剪一帧的向前修剪和向后修剪的键盘快捷键如下所示：
 - 按“**Ctrl**+向左箭头键”向后修剪。按“**Ctrl**+向右箭头键”向前修剪 (Windows)。
 - 按“**Option**+向左箭头键”向后修剪。按“**Option**+向右箭头键”向前修剪 (Mac OS)。
- 使用“大幅向前修剪”和“大幅向后修剪”快捷键，可一次修剪多帧。可一次修剪多帧的向前修剪和向后修剪的键盘快捷键如下所示：
 - 按“**Ctrl**+**Shift**+向左箭头键”向后修剪。按“**Ctrl**+**Shift**+向右箭头键”向前修剪 (Windows)。
 - 按“**Option**+**Shift**+向左箭头键”向后修剪。按“**Option**+**Shift**+向右箭头键”向前修剪 (Mac OS)。
- 使用数字小键盘“+”或“-”偏移输入，可修剪指定数字的偏移。

- 使用“将默认过渡应用至选择项”按钮，可将默认音频和视频过渡添加到编辑点。
- 使用“编辑”>“撤销”和“重做”菜单命令或快捷键，可在回放期间更改修剪。

典型的编辑工作流程，就是先用插入和覆盖编辑组合序列。然后，在修剪模式下，使用快捷键，从一个编辑点移动到下一个编辑点，微调修剪。

修剪模式下的修剪工具

在修剪模式界面中，当回放暂停时，使用任何修剪工具（包括选择工具）可跨剪辑拖动进行修剪。如果拖过任一剪辑，则可执行波纹修剪。如果在两个剪辑之间进行拖动，则可执行滚动修剪。如果在传出剪辑上按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 的同时拖动选择工具，则可在该编辑端执行常规修剪。如果在修剪模式下，在传入剪辑上使用同样的修饰键进行拖动，则可在该编辑端执行常规修剪。

在修剪模式下，关于编辑点的跨剪辑拖动的行为与时间轴中的修剪工具相同。向左拖动向后修剪，向右拖动向前修剪。

退出修剪模式

修剪模式要求，至少选中一个编辑点且播放指示器位于任一所选编辑点的位置。清除编辑点选择项或将播放指示器从编辑点移开的任何操作，都会退出修剪模式。

要退出修剪模式，请执行以下操作之一：

- 单击时间轴。
- 使用“序列”>“修剪编辑”菜单命令，或按 **T** 键。
- 通过菜单项、键盘快捷键或工作区面板操作，关闭节目监视器。
- 划动播放指示器，或使用任何其他可离开选定编辑点的时间轴或节目监视器导航命令，例如“前进”或“后退”。
- 选择或拖动剪辑，或选择或更改时间轴中的任何其他对象。
- 切换焦点到其他序列。

修剪模式的键盘快捷键

- “播放/停止切换”键盘快捷键可开始或停止回放。处于修剪模式下可使用该键盘快捷键，其默认键位为空格键。
- 使用“向前修剪”和“向后修剪”快捷键可进行一次一帧的修剪。
- 使用“大幅向前修剪”和“大幅向后修剪”快捷键，每次可修剪“大修剪偏移”所设定的帧数（默认值设为五帧）。“大修剪偏移”值可在“编辑”>“首选项”>“修剪”(Windows) 或 **Premiere Pro** >“首选项”>“修剪”(Mac OS) 中更改。

修剪和历史记录面板

“历史记录”面板会将每次修剪调整显示为单独的条目，无论是使用键盘、单击任一按钮还是使用 **J-K-L** 快捷键。进入或退出修剪模式不会更改“历史记录”面板中的条目，因此您仍可撤销任一修剪模式会话中作出的一个或多个修剪调整。

在修剪模式下外滑和内滑编辑点

由于可选择单个轨道上的多个修剪编辑点，因此可通过选择同一轨道上对立的波纹编辑点对，即可设置外滑和内滑编辑点。设置编辑点之后，您可使用键盘快捷键，在时间轴或修剪模式下完成修剪。编辑点也可通过按住

Shift 键选择，以便同时外滑和内滑多个剪辑。

在修剪模式下进行外滑编辑

有关使用“外滑”工具进行外滑编辑的详细信息，请参阅[进行外滑编辑](#)。

要使用键盘快捷键外滑编辑点，请执行以下操作：

1. 选择“波纹编辑”工具。
2. 单击剪辑的入点和出点处的编辑点。选择“波纹入点”，然后选择“波纹出点”。
3. 按 T 键进入修剪模式。
4. 循环回放时，使用键盘快捷键，或按压按钮执行外滑编辑。

您也可以在时间轴中使用此技术。按压“向前修剪”或“向后修剪”的键盘快捷键，使用数字小键盘。

在修剪模式下进行划动编辑

有关使用“内滑”工具进行内滑编辑的详细信息，请参阅[进行内滑编辑](#)。

要在修剪模式下内滑编辑点，请执行以下操作：

1. 选择“波纹编辑”工具。
2. 单击剪辑的入点和出点处的编辑点。选择“波纹出点”，然后选择“波纹入点”。
3. 按 T 键进入修剪模式。
4. 循环回放时，使用键盘快捷键，或按压按钮执行内滑编辑。

您也可以在时间轴中使用此技术。按压“向前修剪”或“向后修剪”的键盘快捷键，使用数字小键盘。

不对称修剪

可以在时间轴中和修剪模式下执行不对称修剪。不对称修剪指的是：“波纹入点”和“波纹出点”编辑点选自不同的轨道，从每个轨道只选择其中一个编辑点。如果每个轨道选择了多个编辑点，则所有编辑点都向同一方向移动。

各个轨道上进行不对称修剪操作的修剪持续时间均相同，但各个编辑点的修剪方向（向左或向右）可能不同。

- 修剪的主方向决定主编辑点。修剪的主方向可通过单击工具、使用键盘快捷键或单击按钮的方式决定，且对于所有轨道上匹配主修剪类型的每个编辑点而言，主方向均相同。
- 不匹配主编辑点类型的编辑点，修剪方向与主方向相反。请参阅[在时间轴中指定不对称修剪的主方向](#)，了解关于确定不对称修剪的主编辑点的详细信息。

注意，所有轨道上尾部剪辑转移的方向（向左或向右）均相同，这样有助于保持所有轨道同步。这一转移的原因在于，使用“波纹入点”编辑点修剪后的剪辑尾部与使用“波纹出点”编辑点修剪的剪辑尾部移动方向不同。

例如，如果您使用“波纹编辑”工具将编辑点向右拖动十帧，则设为“波纹出点”的其他编辑点都要增加十帧。反之，被设为“波纹入点”的编辑点都要减少十帧。

注：这些编辑点实际上并未移动，但会显示更多的剪辑前端画面素材。所有轨道上的尾部剪辑都会向右转移十帧。

“修剪入点”和“修剪出点”修剪的组合不视为不对称，即使编辑点两侧不同也是如此，因为其编辑点的移动方向相同且不会移动尾部剪辑。

在时间轴中指定不对称修剪的主方向

在时间轴中使用鼠标进行不对称修剪时，应用至编辑点的主方向是鼠标拖动的方向。如选中某个编辑点然后拖动，则会确定方向和主修剪类型。例如，如果您单击鼠标设置“视频 1”的“波纹入点”修剪并向左拖动，则任意轨道上的所有“波纹入点”编辑点都会向左修剪，所有“波纹出点”编辑点都会向右修剪。

使用键盘快捷键进行时间轴修剪时，如果仍然选择了编辑点，则使用的主修剪类型来自上次鼠标拖动或修剪模式操作。如果未选择编辑点（或从未使用鼠标或修剪模式进行主类型的修剪），则带有选中编辑点的最大编号视频

轨道上的编辑点，或最小编号音轨上的编辑点（仅限只选择了音频的情况）会用作主类型。其方向由特定的键盘快捷键来指定。

[转到页首](#)

在修剪监视器中工作

修剪监视器会在剪切点处显示剪辑入点和出点，以便您准确了解剪切的是哪些帧。左侧监视器显示编辑点左侧的传出剪辑，右侧监视器显示编辑点右侧的传入剪辑。

打开或关闭修剪监视器

- 要打开修剪监视器，请选择“窗口”>“修剪监视器”。
- 要关闭修剪监视器，请单击修剪监视器的关闭框 。

显示要修剪的编辑点

- 在修剪监视器中，单击“选择视频或音频轨道”按钮。
- 从菜单中选择要编辑的轨道。

在修剪监视器中预览编辑

- 要预览一次编辑，请单击“播放编辑”按钮 。
- 要重复预览编辑，请启用“循环”按钮 ，然后单击“播放编辑”按钮。

取消编辑

- 按 **Ctrl+Z** (Windows) 或 **Command+Z** (Mac OS)，或者使用“历史记录”面板。

设置修剪首选项

您可以设置使用“多帧修剪入点”按钮  或“多帧修剪出点”按钮  修剪的帧数。

- 选择“编辑”>“首选项”>“修剪”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“修剪”(Mac OS)。

使用修剪监视器进行滚动编辑

- 在修剪监视器中，单击“选择视频或音频轨道”按钮并选择要编辑的轨道。
- 在进行滚动编辑时单击要移动的任意轨道头中的“同步锁定”框。
- 在时间轴中，将播放指示器置于编辑点处。这将使编辑点显示在修剪监视器中。
- 执行以下任一操作：
 - 将指针置于两幅视频图像之间，使其变为“滚动编辑”工具 ；然后向左或向右拖动。
 - 向左或向右拖动中心时间码显示。

向左或向右拖动中心微调磁盘。

- 单击两个视图之间的时间码显示，键入有效的的时间码数字以将两个剪辑的边缘修剪到该帧，然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。
- 选择位于中心微调磁盘上方的加框数字，键入负数以向左修剪两个剪辑或键入正数以向右修剪两个剪辑，然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。
- 单击与要编辑的帧数相对应的按钮。 -1 和 -5 按钮表示向左修剪两个剪辑； +1 和 +5 表示向右修剪两个剪辑。

注意：默认情况下，较大修剪偏移数量为 5，但您可以将其设置为任意数字，只需在修剪首选项中指定一个数字即可。选择“编辑”>“首选项”>“修剪”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“修剪”(Mac OS)。

使用修剪监视器进行波纹编辑

1. 在修剪监视器中，单击“选择视频或音频轨道”按钮并选择要编辑的轨道。
2. 单击想要在进行波纹编辑时移动的任何轨道头中的“同步锁定”框。
3. 在时间轴中，将播放指示器置于编辑点处。这将使编辑点显示在修剪监视器中。
4. 执行以下任一操作：
 - 将指针置于左侧或右侧图像中，当指针变成相应的“修剪出点”图标  或“修剪入点”图标  时向左或向右拖动，以对相应剪辑进行波纹编辑。
 - 将时间码显示拖到左侧或右侧图像下方，以修剪相应剪辑。
 - 拖动左侧或右侧微调磁盘以修剪相应剪辑。
 - 在左侧视图的时间标尺中拖动“传出出点”图标 ，或在右侧视图的时间标尺中拖动“传入入点”图标 。
 - 向左或向右拖动“出点移动”或“入点移动”时间码数字，以对相应剪辑进行波纹编辑。
 - 单击左侧剪辑的时间码显示（对于左侧剪辑的出点）或右侧剪辑的时间码显示（对于右侧剪辑的入点），键入有效的的时间码数字以将相应剪辑修剪到该帧，然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。
 - 单击“出点移动”显示（对于左侧剪辑的出点）或“入点移动”显示（对于右侧剪辑的入点），键入负数（以向左修剪）或正数（以向右修剪），然后按 **Enter (Windows)** 或 **Return (Mac OS)** 键。

Franklin McMahon [在该视频中](#)（来自 [Layers Magazine 网站](#)）演示了“波纹编辑”、“滚动编辑”、“外滑”和“内滑”工具。

注意：可通过“窗口”>“修剪监视器”访问修剪监视器，但不能使用它来处理时间轴中的选定编辑点。修剪监视器仍有助于音频波形修剪，并提供了修剪和监视单个轨道的方法。但与使用修剪监视器相比，Premiere Pro 的“修剪模式”更有助于进行修剪。

- [向序列添加剪辑](#)
- [创建拆分编辑](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建特殊剪辑（合成）

- 创建倒计时片头（仅限 Windows）
- 创建色条和 1-kHz 色调
- 创建 HD 色条和 1-kHz 音调
- 创建黑场视频
- 创建颜色遮罩
- 创建透明视频剪辑

[转到页首](#)

创建倒计时片头（仅限 Windows）

如果您要从序列创建胶片输出，则可能希望添加倒计时片头。倒计时片头可帮助电视播放员确认音频和视频工作正常且同步。您可以创建和自定义通用倒计时片头，以添加到项目开头。片头时长为 11 秒。

- 在“项目”面板中，单击“项目”面板底部的“新建项目”按钮，然后选择“通用倒计时片头”。
- 在“新建通用倒计时片头”对话框中，设置“宽度”、“高度”、“时基”、“像素长宽比”和“采样率”以匹配要在其中使用倒计时片头的序列的相同设置。单击“确定”。
- 在“通用倒计时片头设置”对话框中，根据需要指定下列选项：

擦除颜色 为圆形一秒擦除区域指定一种颜色。

背景颜色 为擦除颜色后的区域指定一种颜色。

线条颜色 为水平和垂直线条指定一种颜色。

目标颜色 为数字周围的双圆形指定一种颜色。

数字颜色 为倒数数字指定一种颜色。

出点时提示音 在片头的最后一帧中显示提示圈。

倒数 2 秒提示音 在两秒标记处播放提示音。

在每秒都响提示音 在片头期间每秒开始时播放提示音。

- 单击“确定”。

可通过在“项目”面板中双击倒计时片头剪辑来自定义该剪辑。

[转到页首](#)

创建色条和 1-kHz 色调

您可以创建包含色条和 1-kHz 色调的一秒钟剪辑，以作为视频和音频设备的校准参考。



1. 在“项目”面板中，单击“项目”面板底部的“新建项目”按钮，然后选择“彩条”。
2. 在“新建合成”对话框中，设置“宽度”、“高度”、“时基”、“像素长宽比”和“采样率”以匹配要在其中使用彩条的序列的相同设置。单击“确定”。

注意：一些音频工作流必须在特定的色调级别进行校准。**1-kHz** 色调的默认级别为 **-12 dB**（参考电平 **0 dBFS**）。通过对所选的剪辑选择“剪辑”>“音频选项”>“音频增益”，自定义音调电平以匹配音频工作流。如果在“项目”面板中选择了彩条剪辑，可设置新剪辑实例的默认增益级别。如果在“时间轴”面板中选择剪辑，则只更改该剪辑示例的级别。

Franklin McMahon 在 Layers Magazine 网站上制作了[该视频教程](#)，涉及合成媒体：透明视频、彩条、颜色遮罩。

[转到页首](#)

创建 HD 色条和 1-kHz 音调

Premiere Pro 配有 HD 色条，符合 ARIB STD-B28 标准，可用于校准视频输出。合成媒体还包含 1-kHz 音调。

对于 HD 彩条，执行以下操作：

在 Todd Kopriva 和 video2brain 提供的[此视频](#)中，您将了解新的 HD 彩条（符合 ARIB STD-B28），以及如何在序列中使用它们进行输出校正。

1. 选择“文件”>“新建”>“HD 彩条”。
2. 启动一个对话框，其中包含基于现有序列的设置。更改设置，或单击“确定”以接受设置。

[转到页首](#)

创建黑场视频

如果在基本的视频轨道上不存在其他可见剪辑区域，则轨道的空白区域将显示为黑色。如果需要，也可创建不透明黑场视频剪辑，在序列中的任意处使用。黑场视频剪辑的表现与静止图像相同。要创建不同颜色的剪辑，可使用颜色遮罩。（请参阅[创建颜色遮罩](#)。）

1. 在“项目”面板中，单击“项目”面板底部的“新建项目”按钮，然后选择“黑场视频”。
2. 如果需要，在“新建黑场视频”对话框中设置“宽度”、“高度”、“时基”和“像素长宽比”以匹配要在其中使用黑场视频剪辑的序列的这些设置。默认情况下，新剪辑的持续时间设置为五秒。单击“确定”。

可在“首选项”对话框的“常规”窗格中更改黑场视频剪辑和其他静止图像剪辑的默认持续时间。有关更多信息，请参阅[更改静止图像的默认持续时间](#)。

[转到页首](#)

创建颜色遮罩

1. 在“项目”面板中，单击“项目”面板底部的“新建项目”按钮，然后选择“颜色遮罩”。
2. 在“新建合成”对话框中设置“宽度”、“高度”、“时基”和“像素长宽比”以匹配要在其中使用颜色遮罩的序列的这些设置。单击“确定”。
3. 在拾色器中，为颜色遮罩选择颜色，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

创建透明视频剪辑

“透明视频”是类似“黑场视频”、“彩条”和“颜色遮罩”的合成剪辑。如果您想要应用一种可以生成自己的图像并保留透明度的效果，如时间码效果或闪电效果，透明视频就很适用。将透明视频视为“遮罩清除”。

Eran Stern 在[该视频](#)中说明了在 Adobe Premiere Pro 中使用透明视频剪辑的目的和方法。

并不是任何效果都能应用于“透明视频”，而是只能应用那些操作 Alpha 通道的效果。例如，您可以将如下一些效果用于透明视频剪辑：

- 时间码
- 棋盘
- 圆形

- 椭圆
- 网格
- 闪电
- 油漆桶
- 书写

1. 在“项目”面板中，单击“项目”面板底部的“新建项目”按钮，然后选择“透明视频”。.
2. 在“新建合成”对话框中设置“宽度”、“高度”、“时基”和“像素长宽比”以匹配要在其中使用透明视频的序列的这些设置。单击“确定”。
3. 从“项目”面板中，将透明视频剪辑拖到序列的最高轨道中，根据需要对其进行拉伸，然后应用某一效果。

一些第三方镜头光晕和涉及 Alpha 通道的其他效果适用于透明视频。

- [键控效果](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用脱机剪辑

[创建脱机剪辑](#)

[编辑脱机剪辑](#)

[重新链接脱机剪辑](#)

[将在线剪辑转换为脱机剪辑](#)

脱机剪辑是已从其源文件取消链接的剪辑，或仍必须捕捉的已记录剪辑。脱机剪辑包含与其所表示源文件相关的信息，当实际文件不可用时，脱机剪辑可为您提供灵活性。如果脱机剪辑显示在“时间轴”面板中，则“媒体脱机”会显示在节目监视器和轨道中。

当您从磁带记录剪辑时，**Premiere Pro** 会自动创建包含稍后捕捉剪辑所需全部信息的脱机剪辑。您也可以手动创建脱机剪辑。在诸如以下情况中使用脱机剪辑：

- 剪辑已记录，但尚未捕捉。因为脱机剪辑与捕捉的剪辑表现相似，所以您可以在“项目”面板中组织记录的脱机剪辑。您甚至可以在捕捉脱机剪辑之前，在“时间轴”面板中布置包含脱机剪辑的序列。捕捉（或找到（如果脱机剪辑已经捕捉处于缺失状态））脱机剪辑时，它们会替换相应的脱机剪辑。
- 您想要使用设备控制或批处理捕捉来捕捉记录的剪辑。在 **Premiere Pro** 中，批处理捕捉列表是一组脱机剪辑；选择特定脱机剪辑就会将这些剪辑设置为批处理捕捉。
- 您想要重新捕捉在项目中的剪辑。重新捕捉剪辑需要使用“设为脱机”命令将在线剪辑设为脱机。
- 当您打开项目时，源文件不可用，因此 **Premiere Pro** 无法自动找到该文件，您也无法手动找到该文件。在这种情况下，**Premiere Pro** 会提供“脱机”和“全部脱机”按钮。

注意：**Premiere Pro** 中的在线剪辑和脱机剪辑与在线和脱机编辑概念无关。

[转到页首](#)

创建脱机剪辑

您可以创建脱机剪辑，即为您稍后捕捉的素材创建一个占位符剪辑。

1. 在“项目”面板中，单击面板底部的“新建项目”按钮，然后从菜单中选择“脱机文件”。“脱机文件”对话框即会打开。
2. 对于“包含”，选择是要从源素材中捕捉“视频”、“音频”还是“视频和音频”。
3. 对于“音频格式”，选择匹配您的源素材音频格式的格式：“单声道”、“立体声”或“5.1”。
4. 对于“磁带名称”，键入包含脱机剪辑源视频的磁带的名称。
5. 对于“文件名”，键入当您使用 **Premiere Pro** 捕捉文件时要在磁盘上显示的文件的名称。如果您要为已捕捉但尚不存在于您计算机上的源文件创建脱机剪辑，请键入该文件的名称。
6. 根据需要填写“描述”、“场景”、“拍摄/获取”和“记录注释”。
7. 输入“媒体开始”和“媒体结束”点的时间码。为整个未修剪的剪辑设置这些点，包括编辑和过渡所需的任何额外的过渡帧。

注意：脱机剪辑必须至少包含磁带名称、文件名以及“媒体开始”和“媒体结束”设置，才符合捕捉条件。

不可能从头创建脱机合并剪辑。

[转到页首](#)

编辑脱机剪辑

您可以编辑脱机剪辑。可以为脱机剪辑指定开始和结束点、磁带名称和文件名以及新的音频格式。可以指定脱机剪辑是只包含音频、只包含视频还是

同时包含音频和视频。将经过编辑的脱机剪辑放入序列中时，它会保留更新设置。这些更新设置还将用于后续的批处理捕捉。

1. 在“项目”面板中执行以下操作之一：

- 双击脱机剪辑，
- 选择脱机剪辑。然后选择“剪辑”>“编辑脱机”。

可以为“剪辑”>“编辑脱机”命令分配键盘快捷键。

“编辑脱机文件”对话框即会打开。

2. 根据需要编辑设置，然后单击“确定”。

注意：如果脱机剪辑位于时间轴中，则您不能编辑该脱机剪辑的“包含”或“音频格式”。

[转到页首](#)

重新链接脱机剪辑

您可以将脱机剪辑链接到源文件，甚至可以将其链接到从中创建该脱机剪辑的源文件之外的其他某个源文件。链接的源文件会显示在项目中使用脱机剪辑的任意位置。例如，可以编辑序列中的某个在线剪辑，将其源设为脱机，并将该脱机剪辑链接到其他源文件。新源将显示在原始源所在的序列中。

可以将脱机剪辑链接到视频文件、音频文件和静止图像文件。但是，不能将脱机剪辑链接到与其原始源文件不同的静止图像序列。而是可以导入新的静止图像序列，然后手动将其放入时间轴中。

可以将包含音频的脱机剪辑链接到不包含音频的源文件。**Premiere Pro** 会从项目中删除已重新链接剪辑的所有实例中的音轨。

注意：要链接新源文件的音频，该源文件的音轨类型必须与脱机剪辑相同。例如，如果脱机剪辑带有立体声音轨，则您无法将其链接到带有单声道音轨的源文件。

1. 在“项目”面板中，选择一个或多个脱机剪辑。

2. 选择“项目”>“链接媒体”。

3. 选择源文件，然后单击“选择”。

注意：如果您选择了多个脱机剪辑，则将依次针对每个选定的剪辑显示“将媒体链接到”对话框。此对话框的标题栏显示每个脱机剪辑的文件名。将正确的源文件链接到每个脱机剪辑。如果所有选定脱机剪辑都指向相同文件夹中的媒体，则“将媒体链接到”对话框会要求提供第一个文件，然后再将选定的脱机剪辑链接到与选定文件相同文件夹中的所有文件。如果您是从另一个项目链接到某文件，并且该项目与第一个项目具有相同的文件夹结构和文件夹名称，则“将媒体链接到”对话框会要求提供第一个文件，然后再将选定的脱机剪辑链接到另一个项目中的所有文件。

4. （可选）如果您选择将不包含音频的源文件链接到包含音频的脱机剪辑，则会显示“媒体不匹配”对话框。执行以下操作之一：

- 要从脱机剪辑的所有实例中删除音轨，请单击“确定”。
- 要取消与源文件的链接并保留脱机剪辑的所有实例中的音轨，请单击“取消”。

在“项目”面板中，可选择“剪辑”>“使合并剪辑脱机”。将任何合并的剪辑设置为脱机时，所有组件剪辑也都将随之变成脱机。但是，可以使用“重新链接”命令链接到所需的轨道，同时使其他轨道保持脱机。

[转到页首](#)

将在线剪辑转换为脱机剪辑

1. 在“项目”面板中，选择一个或多个在线文件。

2. 选择“项目”>“设为脱机”。

3. 选择以下任一选项：

在磁盘上保留媒体文件 使选定文件在项目中处于脱机状态，但不从磁盘中擦除源文件。

媒体文件已删除 使选定文件在项目中处于脱机状态，并从磁盘中擦除源文件。

注意：如果您使用与保留在磁盘上的文件相同的文件名重新捕捉剪辑，则原始文件将被替换。要保留原始剪辑而不更改其名称，

请将其移至另一个文件夹或磁盘，或者为重新捕捉的剪辑指定其他文件名。



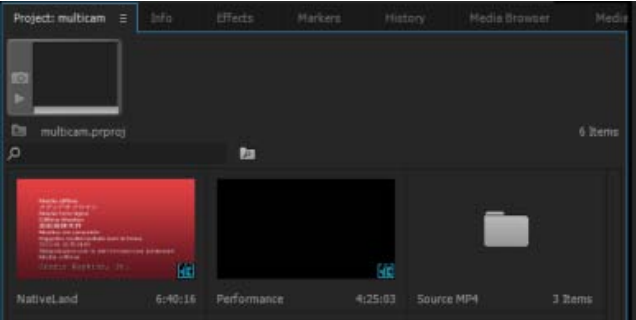
Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

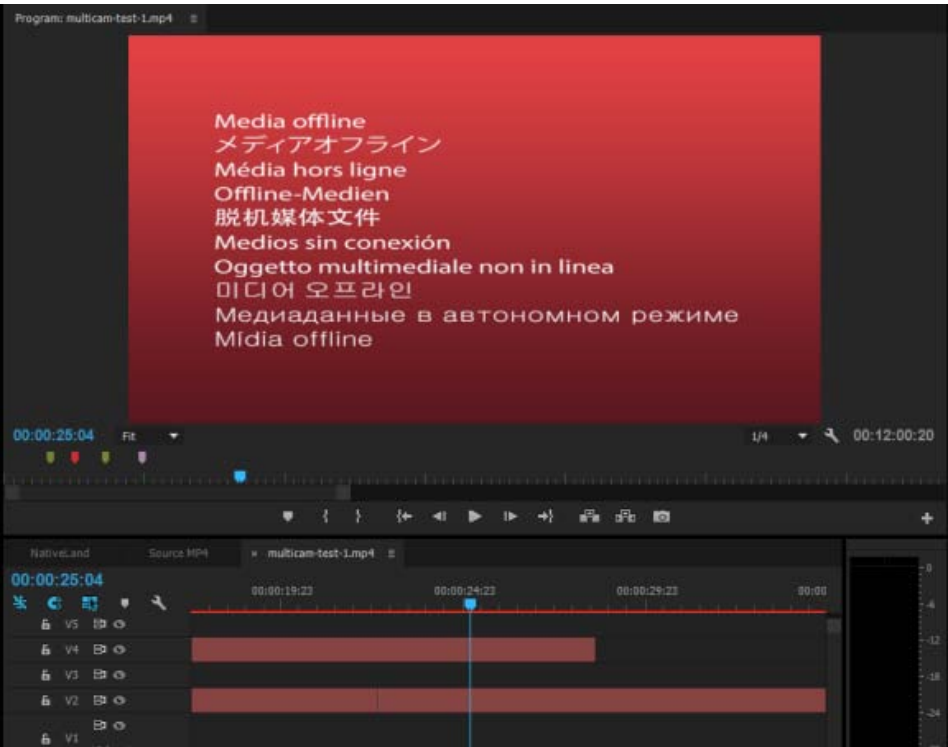
重新链接脱机媒体

- 查找并链接脱机文件
- 自动重新链接脱机媒体
- 手动查找并重新链接脱机媒体
- 基于项目的教程

Premiere Pro 中导入的某个剪辑被移出、重命名或删除时，该剪辑就会成为脱机剪辑。在“项目”面板中，通过“脱机项目”图标表示脱机剪辑，而在时间轴序列、节目监视器和其他位置，则显示为“媒体脱机”，如下所示：



显示在“项目”面板中的脱机剪辑



显示在时间轴和节目监视器中的脱机媒体

利用 **Premiere Pro** 的“链接媒体”和“查找文件”对话框，可帮助用户查找并重新链接脱机媒体。打开包含脱机媒体的项目时，利用“链接媒体”工作流，可查找并重新链接脱机媒体，将其重新上线以供项目使用。

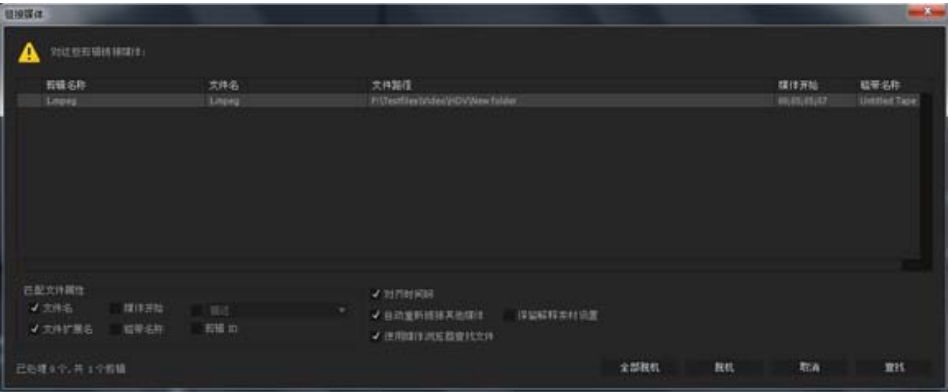
有关脱机文件的更多信息，请参阅[使用脱机剪辑](#)。

[转到页首](#)

查找并链接脱机文件

打开带有缺失媒体文件的项目时，利用“链接媒体”对话框，可直观地查看链接丢失的文件，并帮助您快速查找和链接文件。

“链接媒体”对话框会显示项目中使用的剪辑名称，以及已链接媒体的文件名。“链接媒体”对话框还会显示存储脱机媒体的文件夹的完整路径。



例如，当您第一次将剪辑导入项目时，默认情况下，该剪辑使用媒体文件名。随后，即使您将剪辑重命名，在媒体文件脱机时，**Premiere Pro** 仍可帮助您查找该剪辑。根据您所需的处理脱机文件的方式，可指定所需的搜索条件和“匹配文件属性”。

匹配文件属性

为帮助高效地查找缺失的媒体，您可选择诸如“文件名”、“文件扩展名”、“媒体开始”和“磁带名称”之类的属性。也可选择诸如“描述”、“场景”、“拍摄”以及“记录注释”之类的元数据属性。

单击“查找”时，“查找文件”对话框会根据选定的“匹配文件属性”显示匹配项。因此，要匹配和链接媒体，您需要至少选择“匹配文件属性”下的一个属性。

您选择的“匹配文件属性”的组合，应可唯一标识重新链接的文件组中的每个媒体文件。

[转到页首](#)

自动重新链接脱机媒体

Premiere Pro 可自动查找并链接脱机媒体（如可能）。默认情况下，“链接媒体”对话框中的“自动重新链接其他媒体”选项处于选中状态。

注意：**Premiere Pro** 尝试在尽可能减少用户输入的情况下重新链接脱机媒体。如果 **Premiere Pro** 在打开项目时可以自动地重新链接所有缺失文件，则不会显示“链接媒体”对话框。

默认情况下，“对齐时间码”选项也处于选中状态，以将媒体文件的源时间码与要链接的剪辑的时间码对齐。如果不想链接所有媒体，请执行以下操作之一：

- 选择部分文件，然后单击“脱机”。只有选定的文件会脱机。
- 单击“全部脱机”。除了已找到的文件，其他所有文件都会脱机。
- 单击“取消”。“链接媒体”对话框中列出的所有文件都会脱机。

在之后的任意时间，您可以打开“链接媒体”对话框，并执行以下操作之一以在项目中重新链接脱机剪辑：

- 在时间轴中选择脱机剪辑，然后选择“剪辑”>“链接媒体”。
- 在时间轴中右键单击或按住 **Ctrl** 键单击该剪辑，然后从上下文菜单中选择“链接媒体”。

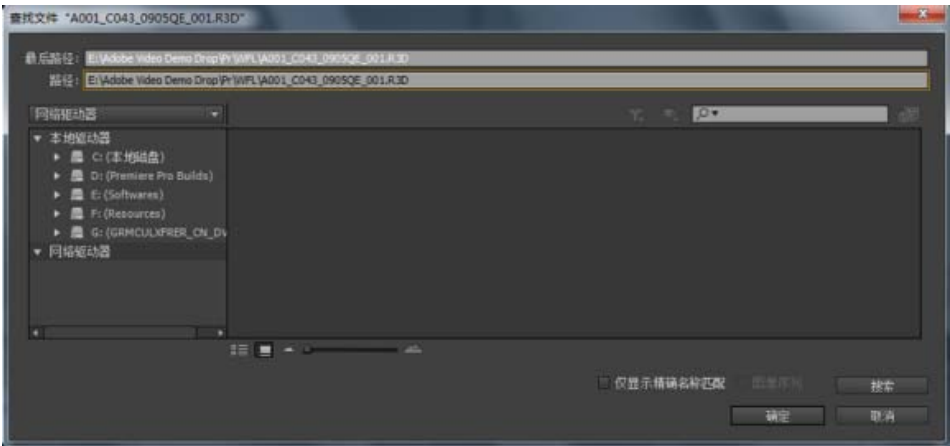
[转到页首](#)

手动查找并重新链接脱机媒体

可手动查找并重新连接 **Premiere Pro** 无法自动重新链接的媒体。要执行此操作，请在“链接媒体”对话框中单击“查找”按钮。

“查找文件”对话框打开，且最多可显示最接近查找文件所处层级的三个目录层级。如果没有找到完全匹配项，则在显示此目录时会考虑该文件应该存在的位置或与之前会话相同的目录位置。

默认情况下，“查找文件”对话框会使用媒体浏览器用户界面显示文件目录列表。



“查找文件”对话框

注意：如要使用计算机的文件浏览器查找文件，请取消选择“链接媒体”对话框中的“使用媒体浏览器查找文件”。

通过单击“搜索”，可在“查找文件”对话框中手动搜索文件。在“最后路径”中查找有助于快速轻松地找到正确的缺失文件。

您可以编辑“路径”字段。必要时，可复制“最后路径”字符串的完整路径或部分路径，并将其粘贴至“路径”字段中。此选项对快速查找缺失文件的路径特别有用。

为了帮助您减少搜索结果，“查找文件”对话框还提供高级过滤选项，如显示特定文件类型以及选择“仅显示精确名称匹配”。此外，您可以从列表视图切换到缩览图视图，以便直观地确认特定媒体文件。

[转到页首](#)

基于项目的教程

如何导入和重新链接媒体

按照这一基于项目的教程学习如何将您的视频、音频、图像和其他资源导入 **Premiere Pro**。了解如何在



移动或重新命名之后再轻松找到这些资源。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用字幕

Premiere Pro 中的字幕

导入和显示字幕

创建或编辑字幕

导出字幕

处理嵌入字幕

处理刻录的字幕

使用第三方应用程序制作字幕

支持的格式

[转到页首](#) 

Premiere Pro 中的字幕

Premiere Pro 提供完整的字幕功能集，用于编辑字幕、创建您自己的字幕，并且以所有支持的格式导出字幕以供显示。

可以导入和显示隐藏字幕，快速轻松地编辑文本、颜色、背景和时间。完成编辑后，您可以将隐藏字幕文件导出为“sidecar”文件，将字幕嵌入 QuickTime 影片或 MXF 文件或者刻录到视频中。

除隐藏字幕之外，Premiere Pro 还支持导入可作为对白字幕刻录的开放字幕文件。

[转到页首](#) 

导入和显示字幕

Premiere Pro 可导入嵌有隐藏字幕的文件，或者隐藏字幕“sidecar”文件。

使用下列选项之一，可像导入任何其他文件一样，将文件导入 Premiere Pro 中的项目：

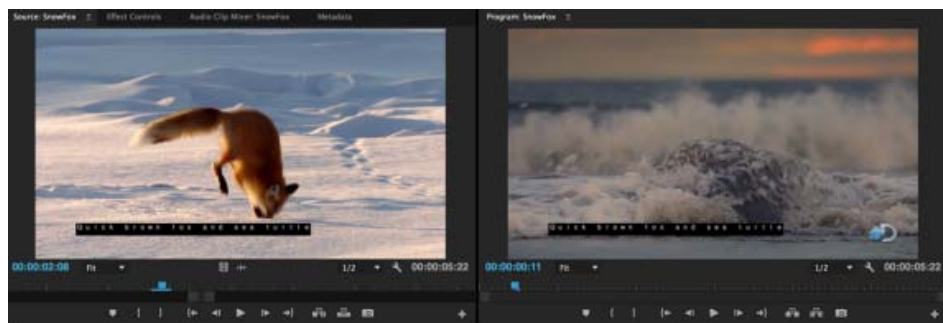
- 选择“文件”>“导入”，导入已嵌入的字幕文件或字幕“sidecar”文件。
- 使用文件的上下文菜单，通过“媒体浏览器”导入。

在源监视器和节目监视器中显示字幕

将字幕剪辑导入项目时，字幕会在“字幕”面板中显示为字幕块。

要在源监视器和节目监视器中显示字幕，请执行以下操作之一：

- 单击监视器右下角的“+”打开按钮编辑器，选择“字幕显示”按钮，然后单击“确定”。或者，可通过将“隐藏字幕”按钮从按钮编辑器拖动至按钮栏，添加该按钮。您也可以将键盘快捷键分配给这些命令。
- 在源监视器或节目监视器面板的弹出式菜单中，单击“扳手”图标 ，然后选择“字幕显示”>“启用”。



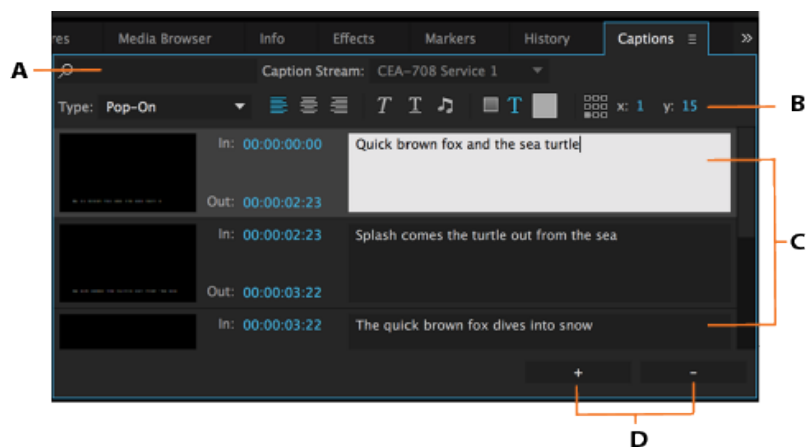
在源监视器和节目监视器中显示隐藏字幕

重要说明

- 可将字幕显示切换为打开和关闭。
- 可为源监视器中加载的字幕剪辑选择字幕标准。在源监视器中，单击“扳手”图标  并选择“字幕显示”>“设置”。例如，您可以选择 CEA-608 或 CEA-708 隐藏字幕标准，还可以设置要显示的通道或服务。
- 字幕剪辑与视频链接时，其行为与已链接的音频通道剪辑类似。文本剪辑显示在“时间轴”的源指示器中，并可启用/禁用或是链接到任何视频轨道（例如，其他视频剪辑）。
- 轨道展开时，即可看到字幕剪辑中的字幕块，同时还可看到“字幕结束”(EOC) 指示器，该指示器指示了字幕块的开始和结束时间。

[转到页首](#)

创建或编辑字幕



Premiere Pro 中的字幕面板

A. 过滤字幕内容 B. 格式工具栏 C. 可编辑文本块 D. 添加和删除字幕块

创建字幕

Premiere Pro 可以从头开始创建字幕。您可以添加文本，应用格式，指定位置和颜色。

1. 选择“文件”>“新建字幕”。

此时会出现“新建字幕”对话框，其中显示了视频设置。Premiere Pro 匹配字幕视频设置以打开序列。接受默认视频设置并单击“确定”。

注意：确保您正在创建的字幕文件的帧速率与序列（要在其中使用该文件）的帧速率相匹

配。

2. 在“新建字幕”对话框中，选择适当的字幕标准和流。**Premiere Pro** 在“项目”面板中添加新的字幕文件。
3. 要将文本添加到字幕文件，请在“项目”面板中双击字幕文件。也可以选择“窗口”>“字幕”来打开“字幕”面板。
4. 在“字幕”面板中，根据需要键入字幕文本。使用格式工具来指定位置，更改字幕的文本颜色和背景颜色。还可以指定字体系列和大小，并应用格式效果（如下划线和斜体）。
5. 要添加更多字幕块，请在“字幕”面板的右下角单击“添加字幕”(+)。要删除字幕块，请选择字幕块并单击“删除字幕”(-)。
6. 将字幕文件拖到时间轴中的源序列上，位于该序列中所需的源剪辑上方。

编辑字幕

试想这样一种情况：您有一个已包含隐藏字幕的节目。您可能需要创建节目的不同版本，比如持续时间更短的版本，以便添加更多的商业元素。

按照以下步骤在 **Premiere Pro** 中编辑字幕文件：

1. 选择要在“时间轴”面板中编辑的字幕文件。
2. 打开“字幕”面板（“窗口”>“字幕”）以显示字幕。
3. 在“字幕”面板中，可以对现有字幕剪辑进行单词级别的编辑。还可通过直观的用户界面，对时间和格式（例如，文本对齐方式和颜色）进行更改。
4. 从时间轴中也可以看见文本剪辑。此处，您可以调整字幕，以便在修剪、波纹删除和重排片段后与媒体正确同步。

[转到页首](#)

导出字幕

完成编辑或创建字幕文件之后，可通过 **Premiere Pro** 或 **Adobe Media Encoder**，使用“导出设置”对话框导出包含字幕的序列。或者，可以使用支持隐藏字幕编码的第三方硬件将包含字幕的序列导出到磁带。

使用 **Premiere Pro** 或 **Adobe Media encoder** 导出字幕

1. 在源监视器中加载隐藏字幕资源，或在“项目”面板中选择该资源。您也可以在“项目”面板中选择序列，或聚焦“时间轴”面板。
2. 选择“文件”>“导出”>“媒体”。
3. 在“导出设置”对话框中，在“字幕”选项卡下指定以下选项。

导出选项 选择下列导出选项之一：

- 创建 **Sidecar** 文件
- 将字幕录制到视频
- 在输出文件中嵌入

文件格式 选择以下文件格式之一导出隐藏字幕数据：

- **Scenarist** 隐藏字幕文件 (.scc)
- **MacCaption VANC** 文件 (.mcc)
- **SMPTE Timed Text** (.xml)
- **EBU N19** 字幕 (.stl)

注：NTSC 区域的默认选项是 *SMPTE Timed Text*，而 PAL 区域的默认选项是 *EBU N19*。

您也可以将隐藏字幕数据导出到开放字幕文件（SRT 文件格式）：

- SubRip 对白字幕格式 (.srt)

帧速率 “帧速率”弹出菜单可根据您选择的格式，显示支持的帧速率列表。根据正在导出之序列的已知帧速率，选择默认帧速率。

单击“导出”以导出含字幕数据的视频。

[转到页首](#)

处理嵌入字幕

Premiere Pro 支持导入和解码 MOV 和 MXF 文件中的嵌入字幕。

导入含嵌入字幕的媒体

可像导入任何其他媒体一样导入含嵌入字幕的媒体，方法是选择“文件”>“导入”或通过媒体浏览器进行导入。Premiere Pro 会将嵌入的隐藏字幕数据自动导入项目。

例如，当您导入含嵌入字幕的 QuickTime 剪辑时，会自动导入字幕。如果 QuickTime 剪辑包含附带的“sidecar”字幕文件，则该“sidecar”文件的导入方式与任何其他文件相同。

要检测和自动导入媒体文件中的嵌入字幕数据，请在“首选项”对话框的“媒体”部分下选择“导入时包含字幕”复选框。

注意：Premiere Pro 只在第一次打开该文件时扫描媒体是否包含字幕数据，从而优化性能。以后打开该文件时，Premiere Pro 不会重新扫描是否存在字幕数据。

编辑嵌入字幕

在 Premiere Pro 中编辑嵌入字幕文件的步骤与编辑单独的字幕文件一样。当您编辑嵌入字幕文件时，所做的编辑只会在该项目内应用，而不会修改源文件。

导出含嵌入字幕的媒体

导出时，可以选择保持字幕的嵌入状态或将字幕拆分为单独的 sidecar 文件。

要将字幕仅导出为单独的 sidecar 文件，请在“项目”面板中选择字幕文件，然后选择“文件”>“导出”>“字幕”。

要导出含嵌入字幕的媒体，请在时间轴中选择所选的目标序列，然后选择“文件”>“导出”>“媒体”。Premiere Pro 打开“导出设置”对话框。

在“导出设置”对话框中，选择 QuickTime 或 MXF 作为格式。在“字幕”选项卡中，选择“嵌入到输出文件中”作为“导出选项”。

[转到页首](#)

处理刻录的字幕

Premiere Pro 可以将永久字幕刻录到视频中。无论是否在电视机或流设备上启用了隐藏字幕，刻录的视频始终可见。

Premiere Pro 支持在导出视频时刻录隐藏字幕和开放字幕。

当导入含开放字幕数据的 SRT 文件和 XML 文件时，Premiere Pro 会自动将这些文件转换为 CEA-708 CC1 隐藏字幕文件。然后可以使用 Premiere Pro 或 Adobe Media Encoder 编辑这些文件，并在导出时将字幕刻录为对白字幕。

在“导出设置”对话框中，选择“将字幕刻录到视频”作为“导出格式”。

注意：您无法编辑已刻录到视频的字幕。

[转到页首](#)

使用第三方应用程序制作字幕

如使用任何第三方字幕应用程序创建字幕，则必须遵循以下典型的工作流程进行操作：

步骤 1：将序列导出至第三方字幕应用程序

在 **Premiere Pro** 中完成视频和音频编辑后，可将序列作为参考影片导出至第三方字幕应用程序。

可将该影片发送给字幕服务局或字幕专家，他们可将其用作参考，从头创建隐藏字幕轨道。利用第三方字幕应用程序（例如 **CPC** 的 **MacCaption**），您可从头创建隐藏字幕轨道，然后将隐藏字幕数据编码为必要的格式。

步骤 2：将隐藏字幕文件导入 **Premiere Pro**

收到来自第三方字幕应用程序的隐藏字幕文件后，可将该文件导入 **Premiere Pro** 中的项目。**Premiere Pro** 支持导入 **.mcc**、**.scc**、**.xml** 或 **.stl** 格式的隐藏字幕文件。

将“隐藏字幕”**Sidecar** 文件导入项目时，会创建一个包含“隐藏字幕”文本块的单视频剪辑。如有必要，还可对文本块进行任何进一步的调整，使其与媒体保持同步。

“隐藏字幕”**Sidecar** 文件包含多个字幕流，例如 **CC1**、**CC2**。将这种包含多个字幕流的剪辑添加到序列时，时间轴会为每个流显示单独的轨道项目。要切换不同的字幕流，可在“字幕”选项卡中，选择“字幕流”弹出菜单中的某个字幕流。

步骤 3：导出编辑后的视频

隐藏字幕与媒体同步后，即可将编辑后的视频与“隐藏字幕”文件一并导出。您可以通过 **Premiere Pro** 和 **Adobe Media Encoder** 导出隐藏字幕 **Sidecar** 文件和嵌入式 **QuickTime** 影片（**QuickTime 608** 字幕）。

[转到页首](#)

支持的格式

隐藏字幕

Sidecar 文件

- SCC
- MCC
- XML
- STL

XML 文件

- W3C TTML（也称为 DFXP）
- SMPTE-TT
- EBU-TT

对于 XML 文件，除了可在“字幕”面板中查看这些字幕外，也可使用文本编辑器查看。

Premiere Pro 支持用以下文件格式进行嵌入和解码：

- MOV
- DNxHD MXF Op1a
- MXF Op1a

开放字幕

Premiere Pro 支持导入以下格式的开放字幕文件：

- SRT 开放字幕文件

Premiere Pro 将 SRT 文件导出为开放字幕。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

源修补和轨道目标定位

Adobe® Premiere® Pro 可让您使用源补丁预设来控制对剪辑执行的插入和覆盖操作。此功能可简化编辑工作流，同时保留覆盖空间间隙的功能。

Premiere Pro 可将源指示器与目标轨道分离开来。对于“插入”和“覆盖”操作，Premiere Pro 将使用源轨道指示器。对于“粘贴”、“匹配帧”、“转到下一个/上一个编辑点”以及其他编辑操作，它将使用轨道目标。

[转到页首](#)

使用源补丁和源轨道指示器

源补丁具有三种状态：“开”、“关”、“黑色/静音”。源监视器中项目的每条视频和音频轨道都将显示一个修补。

- 当项目处于“开”状态时，相应的轨道会包含在编辑操作中。
- 当轨道处于“关”状态时，所做的编辑更改将不会反映在轨道中。
- 当轨道处于“黑色/静音”状态时，轨道上将出现一个间隙，而不会放入源素材。

单击源指示器可在“开”和“关”状态之间进行切换。按 **Alt** 键可切换到“黑色/静音”状态。按 **Alt + Shift** 键可将操作应用于相同媒体类型的所有源指示器。

您可以拖动所分配的源轨道指示器并将其分配给其他轨道：

- 如果已禁用源轨道指示器，则拖动该指示器可将其启用。
- 如果已启用源轨道指示器，则拖动该指示器并不会改变其状态。
- 如果目标轨道还有另一个源轨道指示器，则两个指示器将交换轨道。

您可以拖动同类型（音频或视频）的源指示器，同时保持二者之间的相对垂直间距。按住 **Shift** 并单击所分配的源轨道指示器，然后进行拖动。

- 如果您单击空的源轨道指示器，则其上面的最近指示器将下移到轨道中。如果上面没有任何指示器，则下面的最近指示器将上移到轨道中。
- 如果按住 **Alt/Opt** 并单击空的源轨道指示器，则下面的最近指示器将上移到轨道中。如果下面没有任何指示器，则上面的最近指示器将下移到轨道中。

如果没有足够的轨道来显示源轨道，则最后一条剪辑轨道的源指示器列将包含 **+** 图标。如果单击此图标，将添加新轨道以匹配源。

关键字: 视频修补, 轨道目标定位, 定位轨道目标, 视频编辑, 源修补, 源序列

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

通过“合并剪辑”同步音频和视频

[在“项目”面板中合并剪辑](#)

[在“时间轴”面板中合并剪辑](#)

[在“时间轴”面板中同步剪辑](#)

[使用合并剪辑进行编辑](#)

[合并剪辑和“元数据”面板](#)

[使用音频主剪辑的时间码来创建合并剪辑](#)

[合并剪辑限制](#)

Premiere Pro 提供了一种可同步音频和视频的方法，称为“合并剪辑”。这将简化用户对分别录制（有时称为双系统录制）的音频和视频进行同步的过程。选择视频剪辑后，您可以通过使用“合并剪辑”命令将该视频剪辑与多达 16 条声道的音频进行同步。构成合并后剪辑的剪辑称为“组件剪辑”。

合并剪辑时，可以在“项目”面板或“时间轴”中成组选择这些剪辑。“合并剪辑”命令可通过“剪辑”菜单或上下文菜单调用。这是一个上下文命令，因此必须选择多个剪辑才能启用此命令。

可将一个或多个音频剪辑合并为单个视频或 AV 剪辑。合并后剪辑中允许的音轨总数为 16 个，包括单声道、立体声或 5.1 环绕剪辑的任意组合。单个单声道剪辑视为 1 条轨道，单个立体声剪辑视为 2 条轨道，单个 5.1 剪辑视为 6 条轨道。

注意：创建合并剪辑并不会替换或改变源剪辑。

[转到页首](#)

在“项目”面板中合并剪辑

要在“项目”面板中合并剪辑，请执行以下操作：

- 选择“剪辑”>“合并剪辑”
- 右键单击（对于 Mac OS，按住 **Control** 键并单击），然后从快捷菜单中选择“合并剪辑”。

“合并剪辑”对话框即会启动。从以下选项中选择同步点：

- 基于入点：根据入点定位同步，例如，打板
- 基于出点：根据出点定位同步，例如，打个尾板
- 基于匹配时间码：根据两个剪辑之间的常规时间码定位同步。
- 基于剪辑标记：根据在拍摄期间编号的剪辑标记定位同步点。如果所有组件剪辑都不具有编号标记，此功能将禁用。

单击“确定”。现在，合并剪辑将显示在“项目”面板中，且其名称与视频剪辑匹配；如果没有视频，则与最上层选定的音频剪辑（基于素材箱中的当前排序顺序）匹配。“- Merged”会追加到新合并剪辑的名称的末尾。如果需要，用户可重命名此项。

1. 选择要与音频剪辑合并的视频剪辑。请注意，合并剪辑只能包含一个视频剪辑。
2. 按住 **Shift** 或 **Control** 键并单击（对于 Mac OS，按住 **Command** 并单击），以选择要与该视频剪辑合并的只包含音频的剪辑。
3. 执行以下操作之一：

注意：只包含音频的剪辑可与其他只包含音频的剪辑合并；并不要求合并后的剪辑必须存在视频剪辑。只能使用一个包含视频的剪辑。

[转到页首](#)

在“时间轴”面板中合并剪辑

要在“时间轴”面板中合并剪辑，请执行以下操作：

- 将组件剪辑拖入“项目”面板中。
- 选择“剪辑”>“合并剪辑”。

“合并剪辑”对话框即会启动。

1. 选择相应剪辑（如果尚未选择），然后执行以下操作之一：
2. 单击“确定”。合并后的剪辑现在将显示在“项目”面板中。

注意：在“时间轴”中合并的剪辑是从每个组件剪辑的剪辑起始点同步的。要基于剪辑结束点、时间码或编号标记合并剪辑，请在合并剪辑之前使用同步功能。

[转到页首](#)

在“时间轴”面板中同步剪辑

可通过同步剪辑使“时间轴”面板中的多个剪辑对齐。在同步剪辑之后，可创建合并剪辑。

要在“时间轴”面板中同步剪辑，请首先将剪辑编辑到“时间轴”面板中，然后执行以下操作之一：

- 将剪辑拖到同步的位置以手动对齐剪辑。
- 使用同步功能对齐各剪辑。为此，请执行以下操作：

“同步”对话框即会启动。从以下选项中选择同步点：

- 基于剪辑起始点
- 基于剪辑结束点
- 基于匹配时间码
- 基于剪辑标记

单击“确定”。现在，您的剪辑便可实现同步了。

1. 选择要同步的剪辑。
2. 选择“剪辑”>“同步”。

[转到页首](#)

使用合并剪辑进行编辑

通常，使用合并剪辑类似于使用任何其他剪辑。但应注意一些 workflow 差异。

将带有间隙的合并剪辑编辑到时间轴中

将合并剪辑编辑到时间轴中时，尤其是其组件结构中包含“间隙”的合并剪辑，其行为含义如下。

当有其他可用的组件剪辑时如果在音频或视频的间隙中标记了入点或出点，并且该间隙上方或下方还有另一个可用的组件剪辑，则将合并剪辑编辑到时间轴中时，将对该间隙使用一条轨道。

当没有可用的组件剪辑时请注意，可以合并音频和视频，且合并剪辑中没有任何其他组件剪辑的地方可以有间隙。如果您已经在这样的间隙中标记了入点和出点，则在尝试将合并剪辑编辑到时间轴中时，您会收到一条警告，指示“编辑无效。源剪辑的已标记入点/出点范围内没有媒体”。如果您尝试将合并剪辑拖放到时间轴中，将出现“禁止放下”图标。

注意：视频中的间隙将播放黑色。音频中的间隙将静音播放，除非其他轨道上有其他可用的组件音频剪辑。

修剪合并剪辑

修剪合并剪辑非常类似于修剪任何其他剪辑，但以下情况除外：

- 在修剪期间，修剪将均匀地应用到各组件剪辑，并保留任何偏移。
- 要修剪单个组件剪辑的边缘，用户可以在拖动时按住 **Alt/Option** 功能键，以暂时中断同步。
- 当修剪单个组件剪辑时，如果已启用对齐功能，则其他组件的结束处将进行对齐。
- 常规的修剪规则均适用，但只能将合并剪辑修剪到其任一个组件剪辑中至少还剩下一个帧的位置处。

[转到页首](#)

合并剪辑和“元数据”面板

创建合并剪辑时，每个组件剪辑的元数据将复制到“元数据”面板中。合并剪辑的元数据显示有些不同。具体差异如下所示：

查看元数据您可以查看单个组件剪辑的元数据。要查看某组件剪辑的元数据，请从“文件”弹出菜单中选择相应剪辑名称。其元数据将显示在“元数据”面板中。

输入元数据您可以输入某组件剪辑或整个合并剪辑的元数据。

- 将“文件”弹出菜单设置为所需的组件剪辑，然后输入该剪辑的元数据。
- 将“文件”弹出菜单设置为“所有文件”，然后输入合并剪辑的元数据。在某个属性中输入的任何数据将输入到构成合并剪辑的每个组件文件的 **XMP** 中。

注意：“所有文件”的显示方式类似于多剪辑选择，它将在各选择项之间的属性值不一致时显示出来。与多项选择相似，当显示模式设置为“所有文件”时，在某个属性中输入的任何数据将输入到构成合并剪辑的每个组件文件的 **XMP** 中。

[转到页首](#) ¹

使用音频主剪辑的时间码来创建合并剪辑

您可以使用音频主剪辑的时间码来创建合并剪辑。也可以选择创建合并剪辑时忽略源摄像机音频。

执行以下操作：

1. 选择视频剪辑以及包含时间码的音频剪辑。
2. 选择“剪辑”>“合并剪辑”
3. 在“合并剪辑”对话框中，执行以下操作之一：
4. 要使用音频主剪辑的时间码来创建合并剪辑，请单击“使用剪辑的音频时间码”复选框。选中此复选框后，从弹出菜单中选择要与视频同步的音轨。
5. 要删除剪辑中的源摄像机音频，请单击“移除 AV 剪辑的音频”复选框。
6. 单击“确定”

[转到页首](#) ⁴

合并剪辑限制

- “替换素材”命令不起作用。
- 不支持在附加 **Adobe Story** 脚本之后立即将语音分析为文本。

注：如果您在合并之前将 **Adobe Story** 脚本附加到音频剪辑，则可以在合并之后将语音分析为文本。从“元数据”面板的“文件”弹出菜单中选择“所有文件”，或选择包含该脚本的音频剪辑，然后单击“分析”按钮。

- 合并剪辑不支持完全音频声道映射控制。
- 合并剪辑音频只生成单声道轨道音频。不支持 **Final Cut Pro XML** 和 **AAF** 交换格式。
- 不支持使用自动波形自动同步、自由计时时间码、计时时间码、**AUX** 时间码或单独的音频时间码。
- 不支持“在 **Adobe Bridge** 中显示”。
- 创建合并剪辑之后，不能对其重新同步或进行调整。您必须创建一个新的合并剪辑。
- 不支持调整合并剪辑的内容。但是，如果删除了某个特定的组件剪辑，则可以重新链接合并剪辑。
- 不能使用合并剪辑或之前合并的剪辑的一部分来重新合并或创建新的合并剪辑。只能使用组件剪辑来创建合并剪辑。

 **CC BY-NC-SA** Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

通过“解释素材”修改剪辑属性

解释素材

您可以通过选择“解释素材”对话框中的选项，修改剪辑的属性。

- 有关使用“帧速率”的更多信息，请参阅[更改剪辑的帧速率](#)。
- 有关使用“场序”选项的更多信息，请参阅[更改剪辑的场序](#)。
- 有关使用“Alpha 通道”选项的更多信息，请参阅 [Alpha 通道和遮罩](#)。

[转到页首](#) ¹

解释素材

1. 在“项目”面板中，右键单击 (Windows) 或按住 Ctrl 键并单击 (Mac OS) 要更改属性的剪辑。
2. 选择“修改”>“解释素材”。
3. 选择所需的选项，然后单击“确定”。

Andrew Devis 在 Creative COW 网站上提供了一个有关“解释素材”的[视频教程](#)。

有关“解释素材”的更多信息，[请参阅该视频教程](#)（制作发行 Learn by Video 和 video2Brain，作者 Maxim Jago）。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

撤销、历史记录和事件

撤销命令

“历史记录”面板

“事件”面板

事件通知

[转到页首](#)

撤销命令

如果您改变了主意或者操作有误，**Premiere Pro** 提供了几种可撤销所做工作的方法。您只能撤销那些会改变视频程序的操作；例如，您可以撤销编辑，但不能撤销在某一窗口中的滚动。

- 执行以下操作之一：
 - 要撤销最近的更改，请选择“编辑”>“撤销”。（在任何 **Premiere Pro** 面板中，最多可以连续撤销 **32** 次最近的项目更改。）
 - 要跳转到自项目打开之后的某一特定项目状态，请在“历史记录”面板中选择一个项目。
 - 要撤销自您上次保存项目之后所做的全部更改，请选择“文件”>“还原”。
 - 要撤销在您上次保存项目之前所做的更改，请尝试打开 **Premiere**“自动保存”文件夹中您的项目的一个旧版本，然后选择“文件”>“另存为”，将项目存储在 **Premiere**“自动保存”文件夹外部的一个位置。保存的旧版本数量取决于“自动保存”首选项设置。
 - 要停止 **Premiere Pro** 处理更改（例如，当您查看进度条时），请按 **Esc** 键。
 - 要关闭对话框而不应用更改，请单击“取消”。
 - 要将某种已应用效果中的所有值设置回默认值，请在“效果控件”面板中单击相应效果的“重置”按钮。

[转到页首](#)

“历史记录”面板

可使用“历史记录”面板跳转到在当前工作会话期间创建的任何项目状态。每次向项目的某一部分应用更改时，此面板中都会新增该项目的一个新状态。您可以根据选定的状态修改项目。历史记录状态不适用于“捕捉”面板内的操作。

下列指导原则可帮助您了解“历史记录”面板：

- 程序范围的更改（例如，对面板、窗口和首选项的更改）不属于对项目本身的更改，因此不添加到“历史记录”面板中。
- 在您关闭并重新打开项目之后，先前状态在“历史记录”面板中不再可用。
- 最早的状态在列表的顶部，最新的状态在列表的底部。
- 每个状态与更改项目时所用工具或命令的名称以及表示该工具或命令的图标一起列出。一些操作会为受操作影响的每个面板生成一个状态，例如“字幕”。您在这种面板中执行的操作将被视为“历史记录”面板中的单个状态。
- 选择某一状态后，其下的更改将变暗，以指示如果您从该状态的项目开始工作会移除哪些更改。

- 如果在选择某一状态之后更改了项目，则将移除所有后续状态。
- 执行以下任一操作：
 - 要选择某一状态，请在“历史记录”面板中单击该状态的名称。
 - 要在“历史记录”面板中导航，请拖动面板的滑块或滚动条；或者从面板菜单中选择“前进”或“后退”。
 - 要删除某一项目状态，请选择该状态。然后从面板菜单中选择“删除”，或者单击“删除”图标，然后再单击“确定”。
 - 要从“历史记录”面板中清除所有状态，请从面板菜单中选择“清除历史记录”。

[转到页首](#) ⁺

“事件”面板

“事件”面板列出了可用于识别和排除问题的警告、错误消息及其他信息，尤其是那些与来自第三方开发人员的增效工具和其他组件相关的信息。

状态栏上的警报图标 、、 会将错误通知给您。双击该图标即可打开“事件”面板，然后从“事件”面板中清除相关项目即可从状态栏移除该图标。

1. 执行以下任一操作：
 - 双击状态栏中的的警报图标。
 - 选择“窗口”>“事件”。
2. 执行以下任一操作：
 - 要详细了解列表中的某个项目，请选择该项目并单击“详细信息”。
 - 要清除事件列表，请单击“清除全部”。

[转到页首](#) ⁺

事件通知

除了“事件”面板中的警报图标外，弹出式通知窗口显示在用户界面的右下角。

通知会显示几秒，并且通知的背景颜色指示事件类型。例如，错误通知有红色背景，警告通知有黄色背景，信息通知有蓝色背景。

默认情况下显示弹出式通知窗口。如果要关闭它，请在“首选项”对话框的“常规”类别下取消选择“显示事件指示器”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

撤销、历史记录和事件

撤销命令

“历史记录”面板

“事件”面板

事件通知

[转到页首](#)

撤销命令

如果您改变了主意或者操作有误，**Premiere Pro** 提供了几种可撤销所做工作的方法。您只能撤销那些会改变视频程序的操作；例如，您可以撤销编辑，但不能撤销在某一窗口中的滚动。

- 执行以下操作之一：
 - 要撤销最近的更改，请选择“编辑”>“撤销”。（在任何 **Premiere Pro** 面板中，最多可以连续撤销 **32** 次最近的项目更改。）
 - 要跳转到自项目打开之后的某一特定项目状态，请在“历史记录”面板中选择一个项目。
 - 要撤销自您上次保存项目之后所做的全部更改，请选择“文件”>“还原”。
 - 要撤销在您上次保存项目之前所做的更改，请尝试打开 **Premiere**“自动保存”文件夹中您的项目的一个旧版本，然后选择“文件”>“另存为”，将项目存储在 **Premiere**“自动保存”文件夹外部的一个位置。保存的旧版本数量取决于“自动保存”首选项设置。
 - 要停止 **Premiere Pro** 处理更改（例如，当您查看进度条时），请按 **Esc** 键。
 - 要关闭对话框而不应用更改，请单击“取消”。
 - 要将某种已应用效果中的所有值设置回默认值，请在“效果控件”面板中单击相应效果的“重置”按钮。

[转到页首](#)

“历史记录”面板

可使用“历史记录”面板跳转到在当前工作会话期间创建的任何项目状态。每次向项目的某一部分应用更改时，此面板中都会新增该项目的一个新状态。您可以根据选定的状态修改项目。历史记录状态不适用于“捕捉”面板内的操作。

下列指导原则可帮助您了解“历史记录”面板：

- 程序范围的更改（例如，对面板、窗口和首选项的更改）不属于对项目本身的更改，因此不添加到“历史记录”面板中。
- 在您关闭并重新打开项目之后，先前状态在“历史记录”面板中不再可用。
- 最早的状态在列表的顶部，最新的状态在列表的底部。
- 每个状态与更改项目时所用工具或命令的名称以及表示该工具或命令的图标一起列出。一些操作会为受操作影响的每个面板生成一个状态，例如“字幕”。您在这种面板中执行的操作将被视为“历史记录”面板中的单个状态。
- 选择某一状态后，其下的更改将变暗，以指示如果您从该状态的项目开始工作会移除哪些更改。

- 如果在选择某一状态之后更改了项目，则将移除所有后续状态。
- 执行以下任一操作：
 - 要选择某一状态，请在“历史记录”面板中单击该状态的名称。
 - 要在“历史记录”面板中导航，请拖动面板的滑块或滚动条；或者从面板菜单中选择“前进”或“后退”。
 - 要删除某一项目状态，请选择该状态。然后从面板菜单中选择“删除”，或者单击“删除”图标，然后再单击“确定”。
 - 要从“历史记录”面板中清除所有状态，请从面板菜单中选择“清除历史记录”。

[转到页首](#) 

“事件”面板

“事件”面板列出了可用于识别和排除问题的警告、错误消息及其他信息，尤其是那些与来自第三方开发人员的增效工具和其他组件相关的信息。

状态栏上的警报图标 、、 会将错误通知给您。双击该图标即可打开“事件”面板，然后从“事件”面板中清除相关项目即可从状态栏移除该图标。

1. 执行以下任一操作：
 - 双击状态栏中的的警报图标。
 - 选择“窗口”>“事件”。
2. 执行以下任一操作：
 - 要详细了解列表中的某个项目，请选择该项目并单击“详细信息”。
 - 要清除事件列表，请单击“清除全部”。

[转到页首](#) 

事件通知

除了“事件”面板中的警报图标外，弹出式通知窗口显示在用户界面的右下角。

通知会显示几秒，并且通知的背景颜色指示事件类型。例如，错误通知有红色背景，警告通知有黄色背景，信息通知有蓝色背景。

默认情况下显示弹出式通知窗口。如果要关闭它，请在“首选项”对话框的“常规”类别下取消选择“显示事件指示器”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

冻结和定格帧

使用“帧定格”选项冻结视频

导出静止帧

在剪辑的持续时间内冻结视频帧

使用时间重映射为剪辑的某部分冻结帧

Premiere Pro 提供了多种从视频剪辑冻结帧的简便方法。

可以使用“帧定格”选项，冻结整个剪辑的单个帧（就像将帧作为静止图像导入），或者使用时间重映射技术来冻结帧的一部分。

[转到页首](#)

使用“帧定格”选项冻结视频

Premiere Pro 使用“帧定格”选项为您提供快速高效的方法，从视频剪辑中捕捉静止帧。

“帧定格”选项的设计目的是在不创建任何其他媒体或项目项的情况下捕捉静止帧。

添加帧定格

1. 将播放指示器置于您要捕捉的所需帧处。
2. 选择“剪辑”>“视频选项”>“帧定格”。或者使用键盘快捷键 **Cmd+Shift+K (Mac)** 或 **Ctrl+Shift+K (Win)**。

此时将在时间轴中创建播放指示器当前位置的静止图像。添加到时间轴的静止图像看起来就像原始剪辑的前一部分，名称或颜色上没有任何变化。

插入帧定格分段

1. 在时间轴中，将播放指示器置于要插入冻结帧的位置。
2. 选择“剪辑”>“视频选项”>“插入帧定格”。

播放指示器位置的剪辑将被拆分，并插入一个两秒钟的冻结帧。然后，您可以将插入的冻结帧修剪为任意长度。

[转到页首](#)

导出静止帧

使用“导出帧”按钮从影片剪辑中创建静止图像（冻结帧）。

通过源监视器和节目监视器中的“导出帧”按钮 ，您可以快速导出视频帧，而无需使用 Adobe Media Encoder。

1. 在您要导出的剪辑或序列中所需冻结帧的位置定位播放头。
2. 单击“导出帧”按钮。“导出帧”对话框即会打开并且其名称字段处于文本编辑模式。来自原始剪辑的帧时间码附加到静止图像剪辑的名称中。例如，**ClipName.00_14_23_00.Still001.jpg**

默认情况下，Premiere Pro 在磁盘上创建一个静止图像文件，然后将其重新导入项目，从而添加一个新的项目项。接下来，您必须手动将该静止图像剪辑编辑到序列中。

静止图像在时间轴中显示为淡紫色，可让您轻松分辨导入剪辑和原始剪辑。

在剪辑的持续时间内冻结视频帧

可以在剪辑的入点、出点上或在标记 0（零）处（如果存在）进行冻结。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑。
2. 要冻结除入点或出点之外的帧，请在源监视器中打开剪辑，并将标记 0（零）设置为要冻结的帧。
3. 选择“剪辑”>“视频选项”>“帧定格”。
4. 选择“定格位置”，并从菜单中选择要定格的帧。
可以根据源时间码、序列时间码、入点、出点或者播放头位置选择帧。
5. 如有必要，指定“定格滤镜”，然后单击“确定”。

定格滤镜 防止关键帧效果设置（如果存在）在剪辑持续时间内动画化。效果设置会使用位于定格帧的值。

注意：如果将定格帧设置在入点或出点，则更改编辑点不会更改冻结帧。如果将定格设置在标记 0 上，移动标记则会更改显示的帧。

使用时间重映射为剪辑的某部分冻结帧

1. 在“时间轴”面板中，从“剪辑效果”菜单选择“时间重映射”>“速度”。
- “剪辑效果”菜单显示在视频轨道中的每个剪辑的文件名旁边。如果未显示“剪辑效果”菜单，则放大到剪辑。



从视频效果控件中选择“时间重映射”>“速度”

在横跨剪辑中心的位置将会出现控制剪辑速度的水平橡皮带。剪辑在 100% 速度界限的上下以对比色作为阴影。剪辑的上部将显示一个白色速度控制轨道，位于剪辑标题栏正下方。

2. 按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 橡皮带以创建速度关键帧。
3. 按住 **Ctrl** 和 **Alt** 键并拖动 (Windows) 或按住 **Option** 和 **Command** 键并拖动 (Mac OS) 速度关键帧，将其放在您希望冻结帧结束的位置。

注意：务必水平拖动橡皮带，而不是像其他关键帧那样垂直拖动。

在放下关键帧的位置会创建第二个关键帧。与正常速度关键帧相比，处于内半部分的关键帧（即定格关键帧）呈现方形外观。除非为定格关键帧创建速度过渡，否则无法拖动定格关键帧。速度控制轨道中会显示垂直勾号标记，表示正在播放冻结帧的剪辑段。

4. （可选）要创建以冻结帧作为起点或终点的速度过渡，请向左拖动左侧速度关键帧的左侧一半，或向右拖动右侧速度关键帧的右侧一半。

速度关键帧的两半之间会出现灰色区域，其中指明速度过渡的长度。橡皮带会在这两半之间形成斜坡，表示它们之间发生的速度渐变。

在创建速度过渡之后，可以拖动定格关键帧。拖动第一个定格关键帧会使其滑到定格所在的新媒体帧。拖动第二个定格关键帧仅仅会改变所定格的帧的时间。

5. （可选）要使蓝色曲线控件出现，请单击关键帧两半之间的速度控制轨道中的灰色区域。
6. （可选）要更改速度变化的加速或减速，请拖动曲线控件上的任何一个手柄。
速度变化将根据速度斜坡曲率缓入或缓出。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

音频

使用剪辑、声道和音轨

[映射源和输出音频声道](#)

[从剪辑提取音频](#)

[将立体声音轨拆分为单声道音轨](#)

[将单声道剪辑用作立体声剪辑](#)

[将来自立体声剪辑一条声道的声音放入两条声道](#)

[链接多个音频剪辑](#)

[链接音频剪辑](#)

[在源监视器中编辑多剪辑链接](#)

[转到页首](#)

映射源和输出音频声道

映射剪辑中的音频声道可确定序列中出现这些声道的音轨的类型和数量。此外，映射声道可确定它们在主音轨中的目标声道，从而确定在最终输出文件中的目标声道。例如，如果将立体声剪辑中的声道 1 和 2 映射至 5.1 声道主音轨中的左前和右前声道，则在将两个源声道放入某个序列时，它们会显示为单个 5.1 声道音轨。它们为主音轨的左前声道和右前声道馈送源。当通过 5.1 声道环绕声系统播放最终输出时，原始两条声道将分别通过左前和右前扬声器进行播放。

[在此视频教程中](#)，Karl Soule 展示了如何在 **Premiere Pro** 中映射音频声道。该视频面向使用拆分单声道音轨（语音在一个音轨上，环境声在另一个音轨上）处理素材的编辑人员。请务必阅读这一有关音频声道映射的快速指南。

默认情况下，剪辑音频声道在被采集到或导入项目时映射到主音轨。您可以指定 **Premiere Pro** 映射剪辑音频声道的方式，方法是在“音频首选项”对话框的“源声道映射”窗格中选择“默认音轨格式”。也可以在将剪辑音频声道导入项目之后更改这些声道的映射方式。

最后，可以指定 **Premiere Pro** 用于监视每条音频声道的输出声道。例如，您可以通过计算机扬声器系统的左前扬声器监视立体声轨道的左声道。在“音频输出映射首选项”对话框中设置此默认值。

导入时映射源音频声道

您可以指定导入或采集时 **Premiere Pro** 如何自动将剪辑音频声道映射到音轨和主音轨。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。

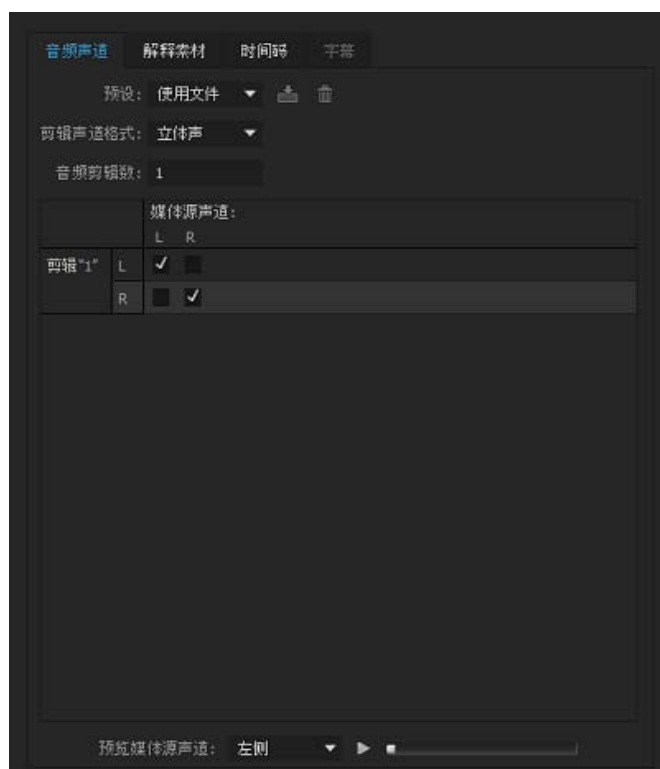


2. 在“音频首选项”对话框的“音轨”部分，从“默认音轨格式”菜单选择一种格式。
3. 单击“确定”。

更改一个或多个剪辑的源音频声道映射

1. 在“项目”面板中选择包含音频的一个或多个剪辑，然后选择“剪辑”>“修改”>“音频声道”。

注意：如果选择多个音频剪辑，请确保音轨格式对于所有所选剪辑都一样。



映射为立体声轨道的音频输出通道

2. 在“修改剪辑”对话框的“音频声道”窗格中，执行以下任一操作：

- 从“声道格式”列表中选择格式。
- 要启用或禁用某音频声道，请选择或取消选择源声道的“启用”选项。当您向序列添加剪辑时，**Premiere Pro** 只会将启用的声道添加到“时间轴”面板中。
- 要将源声道映射至不同的输出音轨或声道，可将音轨或声道图标拖入另一个源声道行。该步骤将交换两个源声道的输出通道或音轨。

注意：当您在“时间轴”面板中查看已重新映射源声道的剪辑时，轨道会按升序顺序显示。但是，其关联的源声道由映射决定。

- 要将六个以下的源声道映射至 **5.1** 环绕声音频中的输出通道，可将声道图标拖动至另一个源声道行。或者，单击“**5.1** 声道”图标，直到源声道映射到所需的输出声道为止。



映射为 **5.1** 轨道的音频输出通道

3. 要预览某声道中的音频，请选择源声道，然后单击“回放”按钮或使用滑块。

4. 单击“确定”。

注意：无法修改合并剪辑的音频声道。它们必须默认为单声道。但是，您仍然可以从组件剪辑重新排序并启用/禁用所有可用音频声道。

映射 **P2** 剪辑音频以导出到 **P2**

如果正确地将剪辑音频声道映射至 **5.1** 声道，您可将 **P2** 序列中的音频导回其初始的四条声道。例如，如果您希望将最终输出文件传输回 **P2** 媒体，可导出至四条声道。映射 **P2** 剪辑中的声道，然后将其放入序列中，并使用“文件”>“导出到 **Panasonic P2**”命令。

注意：如果您保留 P2 剪辑的默认单声道映射，请在具有 5.1 主音轨的序列中使用它们，然后将该序列导出到 P2，导出的文件将只包含第三和第四声道中的音频。

1. 将剪辑导入包含带 5.1 主音轨的序列的 P2 项目。
2. 在“项目”面板中，选择要映射的一个或多个剪辑。
3. 选择“剪辑”>“修改”>“音频声道”。
4. 在“音轨格式”下，单击 5.1。
5. 如果需要，单击 5.1 声道图标，直到它们以下面的方式映射四个源声道：
 - 声道 1 映射到左前声道。
 - 声道 2 映射到右前声道。
 - 声道 3 映射到左后声道。
 - 声道 4 映射到右后声道。
6. 单击“确定”。

将序列音频声道映射到音频输出设备硬件声道

您可以为序列主音轨中的每条声道指定目标硬件音频设备中的声道。在“首选项”对话框的“音频输出映射”窗格中映射声道。Premiere Pro 会通过您所指定的硬件声道播放每个序列声道。例如，您的项目可能包含一个 5.1 声道序列，但您的系统硬件可能只支持两条声道。可指定让两个硬件声道中的哪一个承载六个序列声道中的每一条声道。

但对于 16 声道序列而言，即使所选硬件设备的声道数少于 16 个，仍会将它们映射至 16 个输出声道。例如，所选设备只有两条声道。只能将 16 声道序列中的头两条声道映射至两条硬件声道。

注意：在“音频输出映射”窗格中，可将序列声道映射至计算机上安装的任何支持的硬件设备，不仅是当前激活的设备。但是，只有在激活设备之后，才能看到和听到您为设备指定的声道映射。将序列音频声道映射至设备不会激活设备。要激活音频硬件设备，请在“音频硬件首选项”中选择该设备。有关更多信息，请参阅[指定 ASIO 设备设置（仅限 Windows）](#)。

要映射某硬件设备的序列声道，请首先在“映射输出为”菜单中选择该设备。“映射输出为”菜单下的列表会显示所选设备支持的硬件声道。然后使用声道图块将序列声道映射到每个硬件声道。

例如，如果选择第三方 16 声道音频设备，列表会显示 16 个硬件声道。如果选择立体声设备，列表仅显示两个硬件声道。列表中每条声道名称右侧的图块表示三类可映射至该硬件声道的序列声道：立体声、5.1 和 16 声道。

默认情况下，Premiere Pro 会选择“Premiere Pro WDM Sound”(Windows) 或“内置”(Mac OS) 设备。但是，如果您的计算机装有支持的第三方音频设备，则它会显示在“映射输出为”菜单中。选择第三方设备以使其支持的声道显示在列表中。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频硬件”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频硬件”(Mac OS)。
2. 从“音频硬件”选项卡的“映射输出为”菜单中，选择所需的设备驱动程序。默认情况下，Premiere Pro 选择“桌面音频”(Windows) 或“内置”(Mac OS)。
3. 将所需的序列声道图块拖入列表中带有所需硬件声道的行中。
4. 单击“确定”。

[转到页首](#)

从剪辑提取音频

您可以从剪辑提取音频并在项目中生成新的音频主剪辑。将会保留原始主剪辑。原始主剪辑中的任何源声道映射、增益、速度、持续时间和解释素材调整将应用于新提取的音频剪辑。

1. 在“项目”面板中，选择包含音频的一个或多个剪辑。
2. 选择“剪辑”>“音频选项”>“提取音频”。

Premiere Pro 会生成包含所提取音频的新音频文件，并在文件名末尾添加“Extracted”一词。

[转到页首](#)

将立体声音轨拆分为单声道音轨

“拆分为单声道”命令可从剪辑的立体声或 5.1 环绕音频声道创建单声道音频主剪辑。对立体声剪辑进行拆分会生成 2 个单声道音频主剪辑，每条声道对应一个主剪辑。对 5.1 环绕剪辑进行拆分会生成 6 个单声道音频主剪辑，同样，每条声道对应一个主剪辑。Premiere Pro 会保留原始主剪辑。“拆分为单声道”命令不会创建新文件，只会创建带有相应源声道映射的新主剪辑。

1. 在“项目”面板中，选择包含立体声或 5.1 环绕声音频的剪辑。
2. 选择“剪辑”>“音频选项”>“拆分为单声道”。

生成的音频主剪辑便会以原始剪辑的名称后接声道名称作为其文件名。例如，当 Premiere Pro 从一个名为 Zoom 的立体声音频剪辑创建 2 个音频主剪辑时，它会将这两个主剪辑分别命名为 Zoom Left 和 Zoom Right。

“拆分为单声道”命令不会创建链接剪辑。要创建链接的单声道剪辑，可使用“源声道映射”命令。

注意：“拆分为单声道”命令适用于“项目”面板中的项目，而不适用于“时间轴”面板中的序列剪辑。

请参见 Creative COW 网站上 Andrew Devis 的教程[“将立体声音频更改为两个单声道音频”](#)。

将所有立体声音轨拆分为单声道音轨

在采集或导入每个剪辑时，Premiere Pro 可以自动将各个立体声和环绕声道拆分成独立的单声道剪辑。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。
2. 在“源声道映射”区域中，从“立体声媒体”菜单选择“单声道”。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#)

将单声道剪辑用作立体声剪辑

您有时可能会发现，使用单声道音频作为立体声剪辑很有帮助。使用“修改剪辑”对话框，可以将单声道剪辑应用至一对左和右立体声道。

1. 在“项目”面板中，选择一个单声道剪辑。
2. 选择“剪辑”>“修改”>“音频声道”。
3. 在“修改剪辑”对话框中，选择“将单声道用作立体声”，然后单击“确定”。

注意：在“时间轴”面板中出现剪辑之前，您只能在“项目”面板中将“修改剪辑”命令应用至单声道剪辑。如果在单声道音轨中使用剪辑实例，则无法将其转换为立体声。

[转到页首](#)

将来自立体声剪辑一条声道的声音放入两条声道

如果您仅在一条声道中录制了某立体声剪辑的声音，或者您要将某立体声剪辑一条声道中的声音替换为另一条声道中的声音，可以使用源剪辑声道映射、“使用左声道”音频滤镜或“使用右声道”音频滤镜。

[转到页首](#)

链接多个音频剪辑

您可以将一个视频剪辑链接到多个音频剪辑，并可将多个音频剪辑链接在一起。链接序列中的音频剪辑将仅链接主剪辑的实例。“项目”面板中的原始主音频剪辑保持不变。

当您在“时间轴”面板中移动或修剪链接的剪辑时，它们会保持同步。您可以将音频效果（包括音量和平移效果）应用于链接剪辑中的所有声道。如果您所做的编辑将移动其中一个链接剪辑而不移动其他剪辑，则会出现不同步指示符。

可以在源监视器中显示和修剪多剪辑的链接。要查看多剪辑链接中的音轨，可从“音轨”菜单中进行选择。在源监视器中，一次只能查看和播放一条声道。如果链接的剪辑包含标记，则源监视器时间轴只会显示所显示音轨的标记。如果源监视器在“项目”面板显示多剪辑链接，则可使用“覆盖”或“插入”按钮向“时间轴”面板中单独的轨道添加已链接的剪辑。



在源监视器中选择多剪辑链接的轨道

“效果控件”面板显示多剪辑链接中的所有视频轨道和音轨，并按音轨将应用的效果分在一组。您可以将“效果”面板中的效果应用到“效果控件”面板中的特定组。



应用于多剪辑链接中音轨的效果显示在“效果控件”面板中

[转到页首](#)

链接音频剪辑

音频剪辑必须有相同的声道类型，并且每个剪辑必须在不同的音轨上。如果剪辑已经链接，例如音频剪辑链接至视频剪辑，则必须取消它们的链接，方可创建多剪辑链接。

1. 如有必要，可选择已链接的各个视频和音频剪辑，或选择多个剪辑，然后选择“剪辑”>“取消链接”。
2. 执行以下操作之一：
 - 按住 **Shift** 的同时单击，以在“时间轴”面板上选择各个音轨上的每个音频剪辑。也可以按住 **Shift** 的同时单击以选择一个视频剪辑。
 - 按住 **Shift** 键并单击，以在“时间轴”面板的单独轨道上选择多个音频剪辑。

所有音频剪辑都必须有相同的音轨格式（单声道、立体声或 **5.1** 环绕声）。

3. 选择“剪辑”>“链接”。

[转到页首](#)

在源监视器中编辑多剪辑链接

1. 在“时间轴”面板中，双击链接的剪辑。
2. 在“音轨”菜单中选择一个音轨以显示特定声道。
3. （可选）指定音轨的入点和出点。

指定特定音轨的入点和出点会将相同修剪量应用至其他链接音轨的入点和出点。具有不同持续时间的链接音轨的入点和出点将会不同。只有链接的剪辑具有相同持续时间时，它们的入点和出点才相同。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

音频和音频轨道混合器概述

[操作音频](#)

[序列中的音轨](#)

[音频剪辑中的声道](#)

[混合音轨和剪辑](#)

[音频的处理顺序](#)

[快速进行音频调整](#)

[查看音频数据](#)

[音频轨道混合器概述](#)

[转到页首](#)

操作音频

在 **Adobe® Premiere® Pro** 中，可编辑音频、向音频添加效果以及尽可能多地混合序列中音频的轨道（计算机系统能够处理的数量）。轨道可包含单声道或 **5.1** 环绕立体声声道。此外，还有标准轨道和自适应轨道。

标准音频轨道可在同一轨道中同时容纳单声道和立体声。例如，如果您将音频轨道设为“标准”，则可在同一音频轨道上使用带有各种不同类型音频轨道的素材。

对于不同种类的媒体，可选择不同种类的轨道。例如，可为单声道剪辑选择仅编辑至单声道音轨上。默认情况下，可选择多声道，单声道音频会导向自适应轨道。

单声道轨道

单声道轨道 只能包含单声道和立体声剪辑。不过，立体声剪辑左右通道将汇合为单声道并减弱 **3 dB** 以避免剪切。

单声道轨道（所含输出被分配到单声道序列主轨道或单声道子混合轨道）没有平移控件。可使用“平移”旋钮在立体声序列的左右通道之间平移单声道轨道音频信号。

使用该圆盘可在 **5.1** 序列的 **L**、**C**、**R**、**Ls**、**Rs** 环绕声通道之间平移单声道轨道音频信号。请注意，居中百分比控件会影响中心通道和左/右通道之间的平衡。它在单声道轨道中的默认设置为 **100%**，这样所有前置通道输出都只是中心通道（无左或右通道）。由于圆盘默认在托盘中居中，信号还会发送至后置 **Ls** 和 **Rs**（左右环绕声）通道。

LFE 音量控件采用低音管理，这表示低音过滤器应用到所有已组合的环绕声通道上，然后传输至此控件影响的 **LFE** 通道。

可使用“平移”旋钮在含 **2** 个或更多通道的多通道序列的奇偶通道之间平移单声道轨道音频信号。单声道轨道（所含输出被分配到只含 **1** 个通道的多通道序列）没有平移控件。

立体声轨道

标准（立体声）轨道只能包含单声道和立体声剪辑。不过，单声道剪辑信号将拆分为左右通道并减弱 **3 dB**。

立体声轨道（所含输出被分配到单声道序列主轨道或单声道子混合轨道）没有平衡控件。使用“平衡”旋钮可设置立体声序列左右通道之间的平衡。

在标准轨道中使用该圆盘可在 5.1 序列的 L、C、R、Ls、Rs 环绕声通道之间平衡立体声轨道音频信号。请注意，居中百分比控件会调整汇总的中心通道和分散的左/右通道之间的左右通道信号比例。它在立体声轨道中的默认设置为 0%，这样中心通道将没有信号，剪辑的所有左通道信号将传输至 L 轨道输出通道，剪辑的右通道信号将传输至 R 轨道输出通道。由于圆盘默认在托盘中居中，剪辑的左通道信号还会发送至 Ls 轨道输出通道，而剪辑的右通道信号还会发送至 Rs 轨道输出通道。LFE 音量控件采用低音管理，这表示低音过滤器应用到所有已组合的环绕声通道上，然后传输至此控件影响的 LFE 通道。

可使用“平衡”旋钮在含 2 个或更多通道的多通道序列的奇偶通道之间平衡标准轨道音频信号。立体声轨道（所含输出被分配到只含 1 个通道的多通道序列）没有平衡控件。

5.1 轨道

5.1 轨道只能包含 5.1 剪辑。5.1 轨道中没有平移/平衡圆盘或低音管理。

5.1 轨道在单声道序列中混音至单声道，或在立体声序列中混音至立体声。在 5.1 序列中，5.1 轨道将其通道直接传输至未更改的相应输出通道。

请注意，有些情况下 5.1 轨道对单声道或立体声剪辑来说非常有用。例如，当音频后期制作室以 6 个单声道剪辑的形式发送已完成（或混音）的 5.1 音频，分别代表每个 5.1 通道。这些单声道剪辑不应放在 5.1 序列的单声道或立体声轨道中，因为它们已在音频后期制作室中混音。此情况下，适当的工作流程是将每个单声道剪辑更改为一个 5.1 剪辑，并通过“修改剪辑”>“音频通道”指定相应的通道。另一种方法是将这些剪辑保留为单声道，在多通道序列中将每个剪辑放入各自的单声道或自适应轨道，然后通过轨道输出通道映射和平移，将轨道输出分配给正确的输出通道。

Premiere Pro 9.0 具备针对 5.1 轨道的轨道输出通道分配，从而可实现更灵活、更轻松的通道映射。



映射为 5.1 轨道的音频通道

自适应轨道

自适应轨道只能包含单声道、立体声和自适应剪辑。自适应轨道包括平衡控件。自适应轨道与其序列拥有一样多

的通道数量。例如，在立体声序列中，自适应轨道包含即使所含自适应剪辑的通道多于两个时也可使用的通道 1-2。如果需要让 3 个或更多通道可以听见，请使用“修改剪辑”>“音频通道”将剪辑的任何通道映射至轨道通道 1-2。请注意，只有一个源通道可以映射至每个目标通道。换言之，任何一个剪辑通道可以映射至自适应轨道输出 1，任何一个剪辑通道可以映射至自适应轨道输出 2。因此，并非只有默认剪辑通道 1-2 可以映射至自适应轨道输出 1-2，剪辑通道 31-32 也可以。

除非在多通道序列中，否则自适应轨道不再包括轨道输出通道映射。



要操作音频，首先将其导入项目或者将其直接录制至音轨。可以导入音频剪辑或包含音频的视频剪辑。

在音频剪辑处于项目中后，可将它们添加至序列并如同以类似编辑视频剪辑的方式对其进行编辑。在将音频添加至序列之前，还可查看音频剪辑的波形并在源监视器中对其进行修剪。

您可直接在“时间轴”或“效果控件”面板中调整音频轨道的音量和声像/平衡设置。可使用“音频轨道混合器”对混合进行实时更改。也可以将效果添加到序列的音频剪辑中。如果正在准备与多个音轨之间的复杂混合，可考虑将它们整理到子混合和嵌套序列中。

如需使用 **Adobe Audition** 进行高级编辑，请选择“编辑”>“在 Audition 中编辑”。

[转到页首](#)

序列中的音轨

序列可包含以下音轨的任何组合：

标准 标准音轨替代了旧版本的立体声音轨类型。它可以同时容纳单声道和立体声音频剪辑。

单声道 包含一条音频声道。如果立体声剪辑添加到单声道轨道，立体声剪辑通道将由单声道轨道汇总为单声道。

自适应 自适应轨道可以包含单声道、立体声和自适应剪辑。对于自适应音轨，可通过对工作流程效果最佳的方式将源音频映射至输出音频声道。处理可录制多个音轨的摄像机录制的音频时，这种音轨类型非常有用。处理合并后的剪辑或多机位序列时，也可使用自适应音轨。有关更多信息，[请观看此视频](#)。

5.1 包含以下声道：

- 三条前置音频声道（左声道、中置声道、右声道）

- 两条后置或环绕音频声道（左声道和右声道）
- 通向低音炮扬声器的低频效果 (LFE) 音频声道。

5.1 音轨只能包含 5.1 剪辑。

可随时添加或删除音轨。一旦创建音轨，将无法更改其使用的声道数目。序列始终包含一条主音轨，用于控制序列中所有轨道的合成输出。“新建序列”对话框中的“轨道”面板可指定以下内容：主音轨的格式、序列中轨道的数目以及轨道中声道的数目。

序列可包含两类音轨。常规音轨包含实际音频。子混合音轨输出音轨的组合信号或通向它们的发送内容。子混合音轨可用于管理混音和效果。

每个序列时，都会在“时间轴”面板中指定的音轨数目。但是，如果将某个音频剪辑置于“时间轴”面板中最后一个音轨的下面，**Premiere Pro** 会自动创建新音轨。如果堆叠的音频剪辑的数目超出了序列中可用轨道的数目，则该功能尤为有用。如果音频剪辑中的声道数目与默认音轨中的声道数目不匹配，此功能也很有用。要添加轨道，也可通过右键单击轨道标头并选择“添加轨道”，或选择“序列”>“添加轨道”。

[转到页首](#)

音频剪辑中的声道

剪辑可包含一条音频声道（单声道）、两条音频声道 - 左和右（立体声）或带低频效果音频声道的五条环绕声道（5.1 环绕声）。序列可容纳任何剪辑组合。但是，所有音频都会混合为主音轨的音轨格式（单声道、立体声、5.1 环绕声）。

可以确定是将立体声剪辑置于一个轨道还是两个轨道上。右键单击“项目”面板中的某个剪辑，选择“修改”>“音频声道”。如果选择跨两个轨道放置立体声剪辑，则“剪辑声像器”将使用其默认行为模式（左到左，右到右）。

Premiere Pro 允许您更改音频剪辑中的轨道格式（音频声道的组合）。例如在立体声或 5.1 环绕声剪辑中，可将音频效果分别应用至各条声道。可更改立体声或 5.1 环绕声剪辑的轨道格式。在这种情况下，在向序列添加剪辑时，将把音频置于单独的单声道音轨上。

Premiere Pro 还允许您重新映射剪辑音频声道的输出声道或轨道。例如，可以重新映射立体声剪辑中的左通道音频，从而将其输出至右通道。

保留 5.1 音频剪辑的矩阵

要保留导入的 5.1 音频剪辑的矩阵，请在序列中使用 5.1 音轨中的剪辑。要将其中的各条声道用作序列中离散的多个单声道音轨，可将剪辑导入或重新映射至单声道。

[转到页首](#)

混合音轨和剪辑

混合 是指对序列中的音轨进行混合和调整。序列音轨可包含多个音频剪辑以及视频剪辑的音轨。在混合音频时执行的操作可应用于序列中的多个级别。例如，您可以对某个剪辑应用一个音频级别值，而对该剪辑所在的轨道应用另一个值。包含嵌套序列音频的轨道可包含之前应用至源序列中轨道的音量更改和效果。在最终混合时将合并所有这些级别应用的值。

如果您要修改某个音频剪辑，可以通过对该剪辑或其所在的轨道应用某种效果来实现。考虑有计划、系统地应用效果，以避免相同剪辑上出现多余或有冲突的设置。

Chris 和 Trish Meyer 在 [Artbeats 网站](#)上概述了如何混合多个音频轨道并调整其速度以获得最高清晰度以及最佳效果。

[转到页首](#)

音频的处理顺序

当您编辑序列时，**Premiere Pro** 会按如下顺序（从第一个到最后一个）处理音频：

- 通过使用“剪辑”>“音频选项”>“音频增益”命令，将增益调整应用至剪辑。
- 将效果应用至剪辑果。
- 按以下顺序处理轨道设置：前置衰减器效果、前置衰减器发送、静音、衰减器、音量计、后置衰减器效果、后置衰减器发送，然后是声像/平衡位置。
- 在音频轨道混合器中，轨道会按照从左到右、从音频轨道到子混合轨道的顺序输出音量，并在主轨道结束。

注意：可通过发送或更改轨道的输出设置，来修改默认信号路径。

[转到页首](#)

快速进行音频调整

虽然 **Premiere Pro** 包含全功能的音频轨道混合器，但大多数时候不会使用到其中的很多选项。例如，对采集自 DV 素材的视频和音频组合创建粗剪并输出至立体声音轨时，遵照以下准则：

- 从音频轨道混合器中的主音轨音量计和音量衰减器开始。如果音频远低于 0 dB 或过高（出现红色剪切指示器），请根据需要调整剪辑或轨道的电平。
- 要临时将轨道静音，请使用“音频轨道混合器”上的“轨道静音”按钮，或“时间轴”面板上的“切换轨道输出”图标。要临时静音所有其他轨道，请使用音频轨道混合器中的“独奏”按钮。
- 在进行任何音频调整时，确定更改是应用至整个轨道还是单个剪辑。音轨和剪辑的编辑方式不同。
- 使用“音频轨道混合器”菜单中的“显示/隐藏轨道”命令，可只显示要查看的信息，从而节约屏幕空间。如不使用“效果和发送”，则可单击音频轨道混合器左边的三角形将其隐藏。

[转到页首](#)

查看音频数据

为了帮助您查看和编辑任何剪辑或轨道的音频设置，**Premiere Pro** 为相同音频数据提供了多个视图。可在音频轨道混合器或“时间轴”面板中，查看和编辑轨道或剪辑的音量或效果值。确保将轨道显示设置为“显示轨道关键帧”或“显示轨道音量”。

此外，“时间轴”面板中的音轨包含波形，其为剪辑音频和时间之间关系的可视化表示形式。波形的高度显示音频的振幅（响度或静音程度），波形越大，音频音量越大。查看音轨中的波形有助于查找剪辑中的特定音频。

要查看波形，请使用鼠标滚轮或在轨道标头的空白区域中双击。

查看音频剪辑

可在“时间轴”面板中查看音频剪辑的“音量”、“静音”或“声像/平衡”图及其波形。也可在源监视器中查看音频剪辑，这样对设置精确的入点和出点较为有用。您也可以采用音频单位（而非帧）查看序列时间。此设置适用于以比帧小的增量编辑音频。

- 执行以下任一操作：
 - 要在“时间轴”面板中查看剪辑的音频波形，请单击音频轨道，然后单击“设置”>“显示波形”。
 - 要在剪辑处于“时间轴”面板中时，在源监视器中查看音频剪辑，可双击该剪辑。
 - 要在剪辑处于“项目”面板中时，在源监视器中查看音频剪辑，可双击该剪辑，或者将剪辑拖动至源监视器。如果剪辑包含视频和音频，通过单击“设置”按钮并选择“音频波形”，

或者在源监视器的时间栏旁边的“仅拖动视频”图标上单击，您可以在源监视器中查看其音频。

以音频时间单位查看时间

- 在音频轨道混合器、节目监视器、源监视器或“时间轴”面板的面板菜单中，选择“显示音频时间单位”。
- 当您在“时间轴”面板中查看音频波形时，若要查看更多的音量详细信息，请增加轨道的高度。要查看更多时间详细信息，可按音频单位查看时间。

[转到页首](#)

音频轨道混合器概述

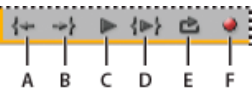
在音频轨道混合器中，可在听取音频轨道和查看视频轨道时调整设置。每条音频轨道混合器轨道均对应于活动序列时间轴中的某个轨道，并会在音频控制台布局中显示时间轴音频轨道。通过双击轨道名称可将其重命名。还可使用音频轨道混合器直接将音频录制到序列的轨道中。



音频轨道混合器

A. 平移/平衡控件 B. 自动模式 C. 静音轨道/独奏轨道/启用轨道以进行录制按钮 D. 音量表和衰减器 E. 轨道名称 F. 剪切指示器 G. 主音量表和衰减器

默认情况下，音频轨道混合器会显示所有音频轨道和主音量衰减器以及音量计监视器输出信号电平。音频轨道混合器只显示活动序列中的轨道，而非所有项目范围内的轨道。如果希望从多个序列创建主项目混合，可设置一个主序列并在其中嵌套其他序列。

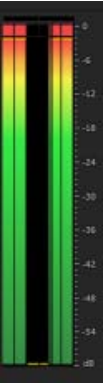


音频轨道混合器回放控件

A. 转到入点 B. 转到出点 C. 播放/停止切换 D. 从入点播放到出点 E. 循环 F. 录制

“音频仪表”面板重复“音轨混合器主计量器”的音频显示。您可打开单独的“音频仪表”面板，并将其停靠在工作区中的任何位置。“音频仪表”面板可让您监视音频，即使整个“音轨混合器”或“主衰减器”部分不可见也可进行监视。

通过双击衰减器将衰减器设置为 0 dB。



“音频仪表”面板



调音台

- A. 显示/隐藏效果和发送 B. 效果 C. 发送 D. 轨道输出分配 E. 自动模式

修改音频轨道混合器

1. 从“音频轨道混合器”菜单中选择以下任意项：

- 要显示或隐藏特定轨道，选择“显示/隐藏轨道”，使用选项来标记要查看的轨道，然后单击“确定”。
- 要在音量计中显示硬件输入电平（而非 **Premiere Pro** 中的轨道电平），请选择“仅输入音量计”。如果选择了该选项，仍可在 **Premiere Pro** 中对未进行记录的所有轨道监视音频。
- 要以音频单位而非视频帧显示时间，选择“显示音频时间单位”。可通过在“项目设置”对话框的“常规”选项卡中更改“音频显示格式”选项来指定是按帧查看还是按时间查看。“显示音频时间单位”选项会影响“调音台”、“源”面板、“节目”面板和“时间轴”面板中的时间显示。
- 要显示“效果和发送”面板，单击沿调音台左侧的“显示/隐藏效果和发送”三角形。

注意：如果无法看到所有轨道，可调整调音台的大小或水平滚动。

- 要添加效果或发送，在“效果和发送”面板中单击“效果选择”或“发送分配选择”三角形。然后从菜单中选择效果或发送。

2. 右键单击面板，并使用菜单设置可视测量模式、峰值显示、谷值指示器显示以及分贝范围。

在调音台中监视特定轨道

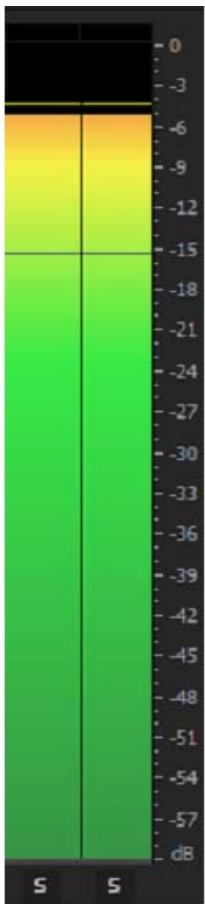
- 单击相应轨道的“独奏轨道”按钮。

在回放期间只会监视启用了“独奏轨道”按钮的轨道。

注意：也可使用“静音轨道”按钮将轨道静音。

“音频仪表”面板

1. 选择“窗口”>“音频仪表”。



“音频仪表”面板

A. LED 仪表（仪表面板中的渐变） **B.** 独奏声道 **C.** 剪切指示器 **D.** 峰值指示器 **E.** 谷值指示器

2. 右键单击面板并使用选项执行以下操作：

- 以静态峰值或动态峰值的形式查看峰值。对于动态峰值，峰值指示器的更新间隔为三秒。对于静态峰值，峰值指示器将显示响度最大的峰值，直到指示器重置或者回放重启为止。
- 在低振幅点查看谷值指示器。
- 查看 LED 仪表（仪表以颜色段显示）
- 从可用选项设置分贝范围

注意：音频仪表提供有关源监视器和节目监视器的信息。

设置“音频仪表”面板的监视选项

右键单击“音频仪表”面板，并从菜单选择所需选项。

独奏位置 在不改变声道扬声器分配的情况下独奏一条或多条声道。例如在 **5.1** 中独奏右环绕声，将只能在右环绕声扬声器中听到该声道。该选项可用于在源监视器中播放的所有剪辑以及在“时间轴”面板中播放的所有序列。

监听单声道 可让您从两个立体声监视扬声器收听一个特定的声道，不用考虑其分配。

例如，在源监视器中监视 **8** 声道自适应剪辑，可让您从左和右扬声器收听通道 **4**。此选项可用于以下对象：

- 在源监视器中播放的自适应剪辑

- 多声道主序列在源监视器或“时间轴”面板中播放的序列。

监听立体声对 仅可用于多声道主序列在“时间轴”中播放的序列。例如，对于 8 声道多声道主序列，只可从左和右扬声器监视声道 3 和 4。

注意：禁用的声道不会显示在源监视器或“音频仪表”面板中。

在选项窗口中自定义 **VST** 效果

1. 将 **VST** 增效工具效果应用至调音台中的轨道。
2. 双击“效果和发送”面板中的效果。

Premiere Pro 打开单独的“VST 编辑”窗口。

3. 使用选项控件自定义效果。

另请参阅

- [检查项目设置](#)
- [使用子混合](#)
- [使用轨道](#)
- 将立体声音轨拆分为单声道音轨
- [映射音频声道](#)
- [从麦克风或其他模拟源录制音频](#)
- [将音频路由到总线、发送和主音轨](#)
- [调整增益和音量](#)
- [在调音台中混合音轨](#)
- [“时间轴”面板](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

在“时间轴”面板中编辑音频

[设置基于采样的音频的入点和出点](#)

[链接和取消链接视频和音频剪辑](#)

[创建拆分编辑](#)

[视频教程：应用音频效果](#)

[转到页首](#)

设置基于采样的音频的入点和出点

入点和出点设置在时基刻度处，即视频帧之间。虽然基于帧的编辑也足以处理音频，但某些音频编辑仍需要更加精细。例如，您可能希望将入点置于句中的两个词之间，但两个词之间的刻度极小，不适合分布在两个帧之间。但更常见的是，数字音频不分成帧，而是分成音频样本。通过将源监视器或序列的时间标尺切换到音频采样，即可设置更为精确的音频入点和出点。

在源监视器或节目监视器中将时间标尺切换为音频单位

- 在“源监视器”或“节目监视器”面板菜单中，选择“显示音频时间单位”。

在采样视图中导航音频

- 在源监视器或“时间轴”面板中将时间标尺切换为音频单位。
- 要进行导航，请执行以下操作之一：
 - 在时间标尺中，拖动当前时间指示器 ，以顺畅地导航剪辑。
 - 单击“前进”或“后退”按钮以将当前时间指示器  一次移动一个音频采样。
- 拖动源监视器或“时间轴”面板中时间标尺下方的缩放滚动条的任意一端。

在“时间轴”面板中以采样视图修剪音频

- 在“时间轴”面板菜单中，选择“显示音频时间单位”。“时间轴”面板和节目监视器中的时间标尺切换为基于采样的刻度。
- 如果需要，可展开包含您要编辑的剪辑的音轨，单击“设置显示样式”按钮 ，然后选择“显示波形”。
- 通过将缩放滑块向右拖动，查看要编辑剪辑的音频入点或出点详细信息。
- 通过执行以下操作之一修剪剪辑：
 - 要调整入点，请将指针置于剪辑音频的左边缘上方，当出现修剪头工具  时向左或向右拖动。
 - 要调整出点，可将指针置于剪辑音频的右边缘上方，从而出现修剪尾工具 ，然后向左或向右拖动。
- 使用波形显示或播放音频，以确保已对入点和出点进行了正确的调整。

[转到页首](#)

链接和取消链接视频和音频剪辑

在“项目”面板中，同时包含视频和音频的剪辑作为单个项目显示，表示为 。但是，当您将该这种剪辑添加到序列中时，视频和音频会显示为两个对象，每个对象分别位于其相应的轨道中（如果您已在添加该剪辑时指定了视频源和音频源）。

链接剪辑的视频和音频部分，这样当您在“时间轴”面板中拖动视频部分时，链接的音频会随之移动，反之亦然。鉴于此，音频/视频对称为链接的剪

辑。在“时间轴”面板中，链接剪辑的每个部分都标有相同剪辑名称且带下划线。视频标记为 [V]，音频标记为 [A]。

通常，所有编辑功能都会作用于链接剪辑的两个部分。如果希望单独处理音频和视频，可取消它们之间的链接。之后，您就可以像视频和音频没有链接一样使用它们；甚至剪辑名称也不再带有下划线或 [V] 和 [A] 标签。即使如此，**Premiere Pro** 也会保持跟踪链接。如果您重新链接这些剪辑，它们会指明是否发生了不同步移动，并且指明不同步程度。您可以让 **Premiere Pro** 自动重新同步这些剪辑。

也可以在先前取消链接的剪辑之间创建一个链接。如果您需要对单独录制的视频和音频进行同步，这会特别有用。

注意：您可以只将视频链接到音频，但不能将视频剪辑链接到其他视频剪辑。可以将一个视频剪辑链接到多个音频剪辑，或将多个音频剪辑链接在一起。

[此视频教程](#)由 **Andrew Devis** 提供，主要涉及取消音频和视频的链接以单独进行编辑（J-cut 和 L-cut）。

有关链接和取消链接剪辑的详细信息，请参阅来自《**Premiere Pro** 编辑人员指南》的[该摘录](#)，该指南由 **Richard Harrington**、**Robbie Carman** 和 **Jeff Greenberg** 编写。

链接或取消链接视频和音频

1. 在时间轴中执行以下操作：

- 要链接视频和音频，可在按住 **Shift** 键的同时单击视频和音频剪辑或一系列音频剪辑，将其选中，然后选择“剪辑”>“链接”。
- 要取消视频和音频的链接，可选择链接的剪辑并选择“剪辑”>“取消链接”。
- 要取消来自多个剪辑的视频和音频的链接，请选择这些剪辑，然后选择“剪辑”>“取消链接”。

注意：在取消链接剪辑后，音频会被取消选中，但视频仍保持选中状态。

2. （可选）要多次使用一组链接剪辑，请从该组同步剪辑创建一个嵌套序列，然后根据需要将此嵌套序列放入其他序列中。有关更多信息，请参阅[从所选剪辑创建嵌套序列](#)。

单独编辑链接剪辑的轨道

- 在时间轴中，按住 **Alt/Option** 键并单击链接剪辑的任一部分，然后使用任何编辑工具。完成剪辑的编辑后，可重新选择（单击）剪辑以再次将其作为链接的剪辑编辑。按住 **Alt/Option** 键的同时拖动音频或视频，在调整拆分编辑时很有用。

自动同步移动不同步的剪辑

1. 右键单击/按住 **Control** 键并单击显示在“时间轴”面板中不同步视频或音频剪辑入点的数字。（该数字表示该剪辑与其伴随视频或音频剪辑的不同步时间量。）
2. 选取下列选项之一：

移动到同步 调节所选剪辑的视频或音频部分的时间，以恢复同步。“移动到同步”在移动该剪辑时不会考虑相邻剪辑，并会覆盖任何剪辑以重新获得同步。

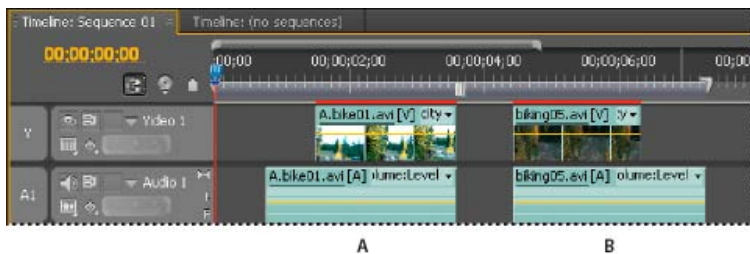
滑动到同步 执行滑动编辑以恢复同步，而不移动剪辑的时间位置。

有关在多机位编辑时将多个剪辑彼此同步的信息，请参阅[使用标记同步剪辑](#)。

[转到页首](#)

创建拆分编辑

通常会为源剪辑设置一个入点和一个出点。即使它是链接剪辑（即包含视频和音频轨道的剪辑），入点和出点也将应用到该剪辑的两个轨道。放入序列之后，标准剪辑的音频和视频会同时出现。有时您希望单独设置视频和音频入点或出点，以便创建拆分编辑（也称为 L-cut 和 J-cut）。修剪为拆分编辑的剪辑在放入序列之后，其音频将出现在其视频之前，或其视频出现其音频之前。



A. 修剪为 J-cut 的剪辑 B. 修剪为 L-cut 的剪辑

创建拆分编辑

1. （如果需要）在“时间轴”面板中单击每个轨道名称左侧的三角形，以展开要调整的音轨。
2. 选择拆分编辑中所包含的一个剪辑，然后选择“剪辑”>“取消链接”。对另一个剪辑重复此过程。
3. 从“工具”面板选择“滚动编辑”工具。
4. 从两个剪辑之间的音频编辑点开始向左或向右拖动。

注意：如果没有任何变化，请确保在开始拖动之前，将指针置于可见的音频编辑点之上，而不是应用的音频过渡之上。

一种常用的编辑技巧是按住 **Alt/Option** 键的同时拖动剪辑的音频或视频，从而迅速调整拆分编辑。这比通过菜单取消链接剪辑要快捷得多。

为拆分编辑设置源入点和出点

虽然通常的做法是在将剪辑组合为粗剪之后创建拆分编辑，但是可以先在源监视器中针对拆分编辑修剪剪辑，然后再将其添加到序列中。

1. 在源监视器中打开一个剪辑，然后将播放指示器移动至要设置为视频或音频入点或出点的帧。
2. 在源监视器中，选择“标记”>“标记拆分”，然后选择“视频入点”、“视频出点”、“音频入点”或“音频出点”。
3. 设置其余视频和音频的入点和出点。（当您将该剪辑添加到序列中时，视频与音频部分将开始和结束于不同的时间。）

[转到页首](#)

视频教程：应用音频效果



了解如何为项目添加音频效果，以及调整和处理音频效果以获得适当的生动印象。... [阅读更多](#)

<http://helpx.adobe.com/cn/premiere-pro/how-to...>



作者: **Abba Shapiro**
<http://www.lynda.com/Premi...>

分享您的专业知识到
Adobe Community Help

相关主题

BY-NC-SA Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

调整音量电平

- 从时间轴或节目监视器监视音量电平
- 采集时监视音量电平
- 指定是否在划动时播放音频
- 调整增益和音量
- 标准化一个或多个剪辑
- 标准化主音轨
- 使用关键帧调整轨道音量
- 将音量电平应用于多个剪辑
- 在“效果控件”中调整音量
- 在音轨混合器中设置轨道音量
- 在音轨混合器中将某轨道静音
- 在音轨混合器中混合轨道

[转到页首](#)

从时间轴或节目监视器监视音量电平

可以在“时间轴”面板中监视剪辑的音频电平。

1. 如果“音频主仪表”面板未打开，请选择“窗口”>“音频主仪表”。
2. 选择“节目监视器”或“时间轴”面板。
3. 执行以下操作之一：
 - 按空格键。
 - 在节目监视器中，单击“播放/停止切换”（空格键）按钮 ▶。

“音频仪表”面板即会显示时间轴的音频电平。

[转到页首](#)

采集时监视音量电平

您可以在采集 DV 或 HDV 素材的同时监视音频电平。

1. 如果“音频仪表”面板未打开，请选择“窗口”>“音频仪表”。
2. 从 DV 或 HDV 源中采集视频。

“音频仪表”面板将显示所采集素材的音频电平。

[转到页首](#)

指定是否在划动时播放音频

默认情况下，当您在源监视器、节目监视器或时间轴中划动任何包含音频的剪辑或序列时，Premiere Pro 会播放音频。如果您想要静默划动，可更改此设置。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。

可以为“首选项”>“音频”命令分配键盘快捷键。请参阅[查找和自定义键盘快捷键](#)。

2. 根据所需的选项选中或取消选中“划动时播放音频”。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#)

调整增益和音量

增益通常指剪辑中的输入电平或音量。音量通常指序列剪辑或轨道中的输出电平或音量。您可对增益或音量电平进行设置，以使各轨道或剪辑之间的电平更加一致，或者更改轨道或剪辑的音量。但请记住，如果在对音频剪辑进行数字化时将其电平设置得过低，增加增益或音量可能只是会放大噪音。为获得最佳效果，请按照标准实践使用最佳电平录制或数字化源音频；该实践可以让您集中精力调整轨道电平。

使用“音频增益”命令调整一个或多个选定剪辑的增益电平。“音频增益”命令独立于“音轨混合器”和“时间轴”面板中的输出电平设置，但其值将与最终混合的轨道电平整合。

可以在“效果控件”或“时间轴”面板中调整序列剪辑的音量。在“效果控件”面板中，使用与设置其他效果选项相同的方法来调整音量。通常更为简单的做法是，在“时间轴”面板中调整音量效果。

在“音轨混合器”或“时间轴”面板中控制轨道输出电平。主要通过音轨混合器控制轨道电平，但是，您也可以使用“时间轴”面板中的音轨关键帧来实现这一目的。因为轨道关键帧代表调音台自动设置，所以仅当自动设置为“读取”、“触动”或“闭锁”时它们才会影响输出。

可使用“标准化主音轨”命令来调整整个序列的增益。

[转到页首](#)

标准化一个或多个剪辑

1. 执行以下操作之一：

- 您可以调整主剪辑的增益，以使已添加到“时间轴”面板的该剪辑的所有实例都具有相同的增益电平。在“项目”面板中选择主剪辑。
- 要仅调整序列中现有的一个主剪辑实例的增益，请在“时间轴”面板中选择该剪辑。
- 要调整多个主剪辑或剪辑实例的增益，请在“项目”面板或序列中选择相应剪辑。在序列中，按住 **Shift** 键并单击相应剪辑以将其选中。在“项目”面板中，按住 **Shift** 键并单击以选择连续的剪辑，或者按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 并单击以选择非连续的剪辑。

2. 选择“剪辑”>“音频选项”>“音频增益”。

“音频增益”对话框即会打开，Premiere Pro 会自动计算选定剪辑的峰值振幅，并在“峰值振幅”字段中报告计算值。计算完之后，会为所选内容存储该值。您可以根据该值来调整增益。

3. 选择以下任一选项，设置其值，然后单击“确定”：

将增益设置为 默认值为 **0.0 dB**。此选项允许用户将增益设置为某一特定值。该值始终更新为当前增益，即使未选择该选项且该值灰显也是如此。例如，当使用第二个选项“调整增益值”将增益调整 **-1 dB** 时，“将增益设置为”值也将随之更新，以显示结果增益电平。当打开已调整其增益的选定剪辑的“音频增益”对话框时，当前增益值将显示此字段中。

调整增益值 默认值为 **0.0 dB**。此选项允许用户将增益调整 **+ or - dB**。如果在此字段中输入非零值，“将增益设置为”值会自动更新，以反映应用于该剪辑的实际增益值。

标准化最大峰值为 默认值为 **0.0 dB**。用户可以将此设置为低于 **0.0 dB** 的任何值。例如，用户可能希望留出峰值储备量，并将此设置为 **-3 dB**。此标准化选项可将选定剪辑的最大峰

值振幅调整到用户指定的值。例如，如果“标准化最大峰值为”设置为 0.0 dB，则峰值振幅为 -6 dB 的剪辑的增益将调整 +6 dB。如果选择了多个剪辑，则具有最大峰值的剪辑将调整到用户指定的值，而其他剪辑将按此相同量进行调整，并保留它们之间的相对增益差异。例如，假定剪辑 1 的峰值为 -6 dB，剪辑 2 的峰值为 -3 dB。由于剪辑 2 的峰值较大，因此它将调整 +3 dB 以增加到用户指定的增益 0.0 dB，而剪辑 1 也将调整 +3 dB，从而增加到 -3 dB，这保留了两个选定剪辑之间的增益偏移量。

标准化所有峰值为 默认值为 0.0 dB。用户可以将此设置为低于 0.0 dB 的任何值。例如，用户可能希望留出峰值储备量，并将此设置为 -3 dB。此标准化选项可将选定剪辑的峰值振幅调整到用户指定的值。例如，如果“标准化所有峰值为”设置为 0.0 dB，则峰值振幅为 -6 dB 的单个剪辑的增益将调整 +6 dB。如果选择了多个剪辑，则每个选定剪辑的增益都将按照增加到 0.0 dB 所需的调整量进行调整。

[转到页首](#)

标准化主音轨

您可以为序列的主音轨设置峰值音量电平。Premiere Pro 会自动针对整条主音轨向上或向下调整衰减器。轨道中的最大音量将达到指定的值。Premiere Pro 将依照整体音量的调整比例向上或向下缩放主音轨上的任何关键帧。

注意：调整音量时，Adobe Premiere Pro 不允许峰值超过 0 dB。

1. 选择要标准化的序列。
2. 选择“序列”>“标准化主音轨”。
3. 在“标准化轨道”对话框中，在 dB 字段中键入振幅值。
4. 单击“确定”。

[转到页首](#)

使用关键帧调整轨道音量

您可以调整整个剪辑或轨道的音量电平，或者使用“时间轴”面板中某音轨上的控制柄使音量随时间而变化。

1. 单击音轨名称旁的三角形，以展开音轨视图。
2. 在音频轨道标头中，单击“显示关键帧”按钮 ，并从菜单中选择以下任一选项：

显示剪辑关键帧 允许您将剪辑的音频效果制成动画，包括“音量电平”。

显示剪辑音量 只允许您更改剪辑的“音量电平”。

显示轨道关键帧 允许您将许多音轨效果制成动画，包括“音量”、“静音”和“平衡”。

显示轨道音量 只允许您更改轨道的音量电平。

3. 如果已选择一个关键帧设置，请执行以下操作之一：
 - 如果选择了“显示剪辑关键帧”，则从下拉菜单（位于音轨中的剪辑头部）中选择“音量”>“电平”。
 - 如果选择了“显示轨道关键帧”，则从下拉菜单（位于音轨中的剪辑头部）选择“轨道”>“音量”。
- 默认情况下会启用音量调整。

注意：显示音频关键帧时，您不能将音频剪辑移至时间轴中的其他位置。要移动音频剪辑，请隐藏关键帧或折叠轨道。

4. 使用选择工具或钢笔工具将音量电平控制柄上移（增加音量）或下移（减小音量）。

注意：如果您希望音量效果随时间而变化，请将当前时间指示器置于每次变化的位置，单击音轨轨道头中的“添加/删除关键帧”按钮，然后向上（增大音量）或向下（降低音量）拖动关键帧。

[转到页首](#)¹

将音量电平应用于多个剪辑

1. 在时间轴中，将某单个剪辑的音量调整到所需的电平。
2. 选择“编辑”>“复制”。
3. 将选框拖到要更改的其他剪辑上。
4. 选择“编辑”>“粘贴属性”。

注意：此过程将粘贴第一个选定剪辑的所有效果和属性，而不是仅仅粘贴其音量设置。

[转到页首](#)¹

在“效果控件”中调整音量

1. 在序列中选择一个音频剪辑。
2. 在“效果控件”面板中，单击“音量”旁的三角形以展开此效果。
3. 执行以下任一操作：
 - 输入一个电平值。负值表示减小音量电平，正值表示增加音量电平。值为 **0.0** 表示原始剪辑的音量电平，无需调整。
 - 单击“电平”旁的三角形以展开效果选项，然后使用滑块调整音量电平。
4. （可选）要随时间的变化更改音量效果，请移动当前时间指示器，并在“效果控件”面板中调整音量电平图形。

每次移动当前时间指示器并进行调整时，都会创建一个新的关键帧。也可以通过编辑关键帧图表来调整关键帧之间的插值。请根据需要重复此过程。

[转到页首](#)¹

在音轨混合器中设置轨道音量

- 在音轨混合器中，调整轨道的音量设置。

注意：当未对轨道应用自动时，可使用此过程。当应用了轨道自动关键帧时，如果电平随时间而变化，您可能可以通过将轨道电平发送到子混合并设置子混合电平来统一地调整轨道电平。

[转到页首](#)¹

在音轨混合器中将某轨道静音

- 在音轨混合器中单击“M”图标。

注意：静音不会影响前置衰减器项目，如效果和发送。此外，“静音轨道”按钮的状态受有效自动设置的影响。如果您想要使轨道输出完全静音，请在“时间轴”面板中单击该轨道的“扬声器”图标。

[转到页首](#)¹

在音轨混合器中混合轨道

您可以使用音轨混合器设置两条或多条音轨彼此之间的相对音量电平。例如，您可以在增加一条音轨上的旁白者语音音量的同时降低另一条轨道上的背景音乐音量。此外，您可以增加或减小完全混合（即包含所有选定轨道的音频）的整体音量电平。使用音轨混合器，您可以在收听来自所需轨道的回放的同时实时进行这些调整。默认情况下，利用音轨混合器对每条音轨所做的音量调整会保存在“时间轴”面板中该轨道上的可见“轨道音量”关键帧中。对整个混合所做的音量调整会保存在“时间轴”面板中主音轨上的可见“轨道音量”关键帧中。

1. 选择有两条或多条音轨包含音频的序列。
2. 选择“窗口”>“音频轨道混合器”。
“音轨混合器”面板即会显示在中心拖放区内，并且“时间轴”面板的每条音轨已分配到混合器上其各自的总线。
3. 在音轨混合器中，为要修改的所有轨道选择“闭锁”、“触动”或“写入”。
4. 在“时间轴”面板中，对于每条音频轨道，单击“显示关键帧”按钮 。然后，从下拉菜单中选择“显示轨道关键帧”或“显示轨道音量”。
5. 单击“播放”按钮（位于“音频轨道混合器”面板的左下方），以播放序列并监视其音频。▶
6. 在监视声音时，将任何音轨的音量滑块上移或下移以增加或减小其音量。
7. 在监视声音时，将主音轨的音量滑块上移或下移，以增加或减小整个混合的音量。

“轨道音量”关键帧将显示在您已进行音量调整的每条轨道中，包括主音轨。

相关主题

- 采集 DV 或 HDV 视频
- 记录对音轨的更改
- 音量效果
- 声道音量效果
- 音量效果
- 声道音量效果
- 选择关键帧
- 编辑关键帧图形
- 记录对音轨的更改
- 选择关键帧
- 删除关键帧

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

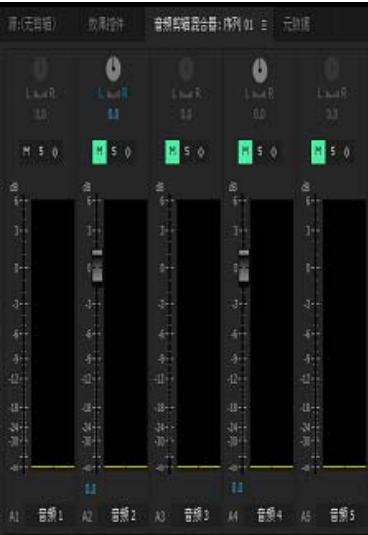
[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用音频剪辑混合器监控剪辑音量与声像

利用音频剪辑混合器，在音频剪辑混合器成为焦点之前，若音频轨道混合器或节目监视器最近为焦点的频率比“源监视器”面板更高，您可以在时间轴中的播放指示器下调节剪辑的音量和平移。

在音频剪辑混合器成为焦点之前，若源监视器最近为焦点的频率比“时间轴”、“音频轨道混合器”或“节目监视器”面板更高，您也可以在源监视器中监视和调节剪辑的音量和平移。

要访问“音频剪辑混合器”，请从主菜单中选择“窗口”>“音频剪辑混合器”。



音频剪辑混合器

[转到页首](#)

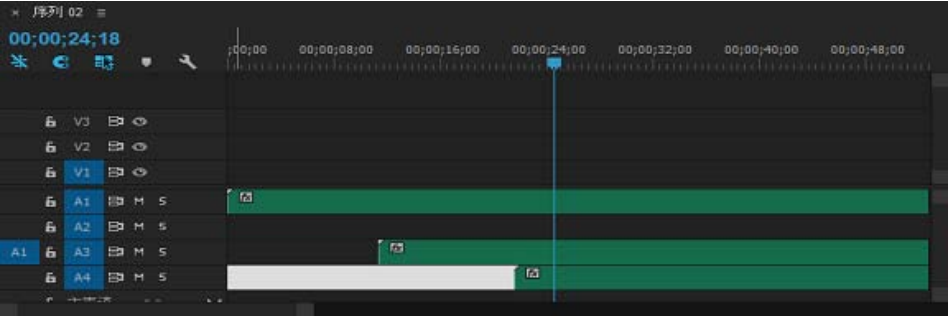
探索音频剪辑混合器

音频剪辑混合器起着检查器的作用。其增益调节器会映射至剪辑的音量水平，而平移/平衡控制会映射至剪辑平移器。

当“时间轴”面板、“节目监视器”面板或音频轨道混合器成为焦点时，时间轴播放指示器当前位置下的每个剪辑将映射到音频剪辑混合器中的一个通道。

只有播放指示器下存在剪辑时，剪辑混合器才会显示剪辑音频。当轨道包含间隙时，如果间隙在播放指示器下方，则剪辑混合器中相应的声道为空。

例如，在以下时间轴中，轨道 A2 为空。



轨道 A2 为空

由于播放指示器下方存在间隙（轨道 A2 为空），因此剪辑混合器会显示空声道 A2。



在播放指示器位置处轨道 A2 为空的剪辑混合器

利用剪辑混合器，可调整剪辑音量、声道音量和剪辑平移。剪辑混合器中的轨道具有可扩展性。轨道的高度和宽度及其计量表取决于序列中的轨道数以及面板的高度和宽度。

要查看声道音量，请右键单击/按住 **Ctrl** 键单击剪辑混合器，并从上下文菜单中选择“显示声道音量”。此选项在默认情况下禁用。

关键帧按钮状态决定了可对音量或声像器进行更改的性质。

如已按下关键帧按钮，则调整音量或声像时，会向当前播放指示器位置添加关键帧。或者，如果播放指示器下方存在关键帧，则会更新当前关键帧。

如未按下关键帧按钮，则会移动当前节段。

 社区资源：

由 [Josh Weiss](#) 提供的视频：[使用音频剪辑混合器](#)

[转到页首](#)

音频剪辑混合器自动模式

您可在剪辑混合器右上方的弹出菜单中为轨道设置“自动”模式。例如，在回放期间拖动某轨道的音量衰减器或声像控件。将轨道的自动菜单设为“触摸”或“闭锁”回放音频时，**Premiere Pro** 会根据您所做的调整回放轨道。对剪辑混合器的声道进行调整时，**Premiere Pro** 会通过“在时间轴”面板中创建轨道关键帧，将更改应用至相应的轨道。反之，您要在“时间轴”面板中添加或编辑的音频轨道关键帧，会在剪辑混合器中设置值（例如，衰减器位置）。

对于各个音频轨道，可选择以下两个选项之一，决定混合处理期间轨道的自动状态：

- 关键帧闭锁模式：调整属性时才启动自动模式。初始属性设置来自前一调整。
- 关键帧触摸模式：调整属性时才启动自动模式。当您停止调整某属性时，其选项设置将返回到其先前状态（在录制当前自动更改之前）。返回速率取决于“自动匹配时间”音频首选项。

关键字: 音频剪辑混合器, 剪辑混合器, 调音台, 音频混合, 视频剪辑混合器



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

平移和平衡

在音轨混合器中平移和平衡

平移或平衡立体声轨道

平移或平衡 **5.1** 环绕轨道

平移或平衡自适应（多通道）轨道

在“时间轴”面板中平移或平衡轨道

默认情况下，所有音轨都输出到序列的主音轨上。但是，您还可以创建子混合音轨。可以将来自任何轨道的音频输出到子混合音轨上。之后可以将子混合音轨中的音频输出到主音轨上。可将音轨用作子混合音轨或主音轨的输入。可将子混合音轨用作音轨的输出以及主音轨的输入。同一序列中的不同轨道可能具有不同数量的声道。例如，您可以将来自一条单声道音轨的输出发送到一条立体声子混合音轨，然后将来自该立体声子混合音轨的输出发送到 **5.1** 声道的主音轨。

如果输入轨道与其输出轨道之间的声道数量不同，您需要确定输入轨道中的每条声道为其输出轨道中的每条声道馈送多少源。例如，您可以将来自一条单声道音轨的 **80%** 信号发送到一条立体声子混合音轨的左声道，将 **20%** 信号发送到右声道。这就是平衡。使用音轨混合器中的“左/右声像”拨号盘将音频平衡到立体声输出轨道。使用音轨混合器中的“**5.1** 声像器”控件将音频平衡到 **5.1** 输出轨道。

在音轨混合器中，只有您选择立体声轨道作为轨道的输出时，“左/右声像”拨号盘才会显示在该轨道中。只有您选择 **5.1** 声道轨道作为轨道的输出时，“**5.1** 声像器”控件才会显示在该轨道中。音轨中的声道数量与输出轨道（通常为主音轨）中的声道数量之间的关系决定了音轨的平移和平衡选项是否可用。

平移是指随时间将音频从一条输出声道移至另一条输出声道。例如，如果一辆汽车从视频帧的右侧驶到左侧，您可以将包含汽车音频的声道平移，以使其在屏幕的右侧开始并在左侧结束。

注意：如果需要，您可以通过应用“平衡”音频效果来平衡剪辑。只有在您确定轨道平衡确实不够之后，才能这样做。

在音轨混合器中，轨道中的电平表数量指示该轨道的声道数量。输出轨道显示在每条轨道底部的“轨道输出分配”菜单中。可以根据以下规则确定轨道的音频是可在其输出轨道中进行平移还是可在其输出轨道中进行平衡：

- 如果您将单声道轨道输出到立体声或 **5.1** 环绕轨道，则可以对其进行平移。
- 如果您将立体声轨道输出到立体声或 **5.1** 环绕轨道，则可以对其进行平衡。
- 当输出轨道所含的声道数量少于其他音轨中的声道数量时，**Premiere Pro** 会将音频混音到输出轨道中的声道数量。
- 当音轨和输出轨道均为单声道或两个轨道均为 **5.1** 环绕时，平移和平衡均不可用。两个轨道的声道是直接对应的。

虽然主音轨是默认输出轨道，但是序列还可以包含子混合音轨。子混合音轨可以同时作为其他音轨的输出目标以及主音轨（或其他子混合音轨）的音频源。因此，子混合音轨中的声道数量影响输出到它的轨道中可用的平移或平衡控件，并且子混合输出轨道中的声道数量影响该子混合音轨是否可以进行平移或平衡。

[转到页首](#)

在音轨混合器中平移和平衡

音轨混合器提供了用于平移和平衡的控件。当单声道或立体声轨道输出到立体声轨道时，会出现一个圆形的旋钮。旋转此旋钮可在左侧和右侧输出轨道声道之间平移或平衡音频。当单声道或立体声轨道输出到 **5.1** 环绕轨道时会出现一个方形托盘。该托盘表示由 **5.1** 环绕音频创建的二维音频场。滑动托盘内的圆盘可在 **5** 个扬声器（由托盘边缘周围的凹槽表示）之间平移或平衡音频。此托盘也包含用于调整 **5.1** 环绕音轨的中置声道百分比和低音

炮音量的控件。如果某轨道输出到含有相同数量声道或声道数量较少的子混合音轨或主音轨，将不会出现任何平移控件；因此，平移或平衡控件不可用于 5.1 环绕轨道。主音轨不包含平移或平衡控件，因为它从不路由至其他轨道。但是，当您使用某整个序列作为另一个序列中的一条轨道时，可以对该序列进行平移或平衡。

您可以在“音轨混合器”或“时间轴”面板中通过将关键帧应用到轨道的“平移”选项，随时间而改变平移设置。



用于立体声轨道的音频轨道混合器旋钮



用于 5.1 轨道的声像和均衡控件

为了在监视平移或平衡设置时获得最佳效果，请确保计算机或音频卡的每个输出已连接到正确的扬声器，并确保所有扬声器的正极线和负极线的连接方式一致。

[转到页首](#)

平移或平衡立体声轨道

- 在音轨混合器中，执行以下操作之一：
 - 拖动平移控件旋钮或该旋钮下面的值。
 - 单击平移控件旋钮下面的值，键入一个新值，然后按 **Enter** (Windows) 或 **Return** (Mac OS) 键。

[转到页首](#)

平移或平衡 5.1 环绕轨道

- 在音轨混合器中，单击并拖动托盘的圆盘到任意位置。要将圆盘对齐到左声道、右声道或中置声道，请将圆盘沿着托盘边缘拖到一个凹槽。
- 拖动中置百分比旋钮以调整中置声道百分比。
- 如果需要，拖动“低音谱号”图标上方的旋钮，以调整 **LFE**（低音炮）声道 。

[转到页首](#)

平移或平衡自适应（多通道）轨道

当您使用含自适应/多通道主音频轨道的序列时，可以单击“设置轨道输出通道分配”按钮或右键单击轨道标头，然后选择“轨道输出分配”选项来分配输出通道。显示的“轨道分配”对话框允许您在矩阵上标记您的映射。



音轨混合器中的“轨道输出通道分配”按钮



“轨道分配”对话框

注意：“直接输出分配”按钮允许您在矩阵上标记您的映射，正位于它旁边的标签可让您快速检查这些映射。

1. 如果音频轨道混合器未打开，请选择“窗口”>“音频轨道混合器”，并选择所需的多通道序列。
“直接输出分配”按钮旁边的标签显示 **Premiere Pro** 已自动为其分配初始轨道通道的主轨道通道。当您创建其他轨道时，**Premiere Pro** 会自动根据新轨道内的通道数量将其通道分配给多通道主轨道中的通道 1、1-2 或 1-6。您可以单击“直接输出分配”按钮更改分配情况。
2. 在音频轨道混合器中，单击“直接输出分配”按钮，然后选择主轨道内的一条通道作为该通道的目标。

注意：不能将轨道发送分配给多通道序列中的主轨道。

[转到页首](#)

在“时间轴”面板中平移或平衡轨道

1. 在“时间轴”面板中，如果需要，单击相应轨道名称旁的三角形以展开该轨道的视图。
2. 单击“显示关键帧”按钮 ，然后从菜单中选择“显示轨道关键帧”。

3. 单击轨道左上方的“轨道音量”，然后从菜单中选择“声像器”>“平衡”或“声像器”>“平移”。（对于 5.1 环绕音频，从“声像器”菜单中选择要编辑的维度。）
4. （可选）如果要随着时间而调整平移或平衡效果，请移动当前时间指示器并单击“添加/移除关键帧”图标。
5. 使用选择工具或钢笔工具调整电平。
6. （可选）如果您要随着时间而调整平移或平衡效果，请根据需要重复步骤 4 和 5。

Adobe 其他推荐内容

- [使用关键帧](#)



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

录制音频

- 捕捉模拟音频
- 设置已捕捉音频的位置
- 准备用于录制的音频输入声道
- 从麦克风或其他模拟源录制音频
- 从时间轴将画外音录制到音频轨道
- 录制期间将输入静音

您可以录制到新序列中的一条音轨，也可以录制到现有序列中的一条新音轨。录制会保存为音频剪辑，以添加到您的项目中。

在录制音频之前，请确保您的计算机有声音输入。**Premiere Pro** 支持 **ASIO**（音频流输入输出）设备 (**Windows**) 和 **Core Audio** 设备 (**Mac OS**)。许多设备都配有用于连接扬声器、麦克风电缆和接线盒的连接器。

如果您的计算机有用于连接声音输入设备的 **ASIO** 或 **Core Audio** 设备，请确保正确设置声音设备设置和输入音量级别选项。有关详细信息，请参阅操作系统的帮助。

在 **Premiere Pro** 中，在“音频硬件首选项”中设置默认设备选项，以指定用于录制的输入声道。

连接输入设备并进行所有初步设置之后，您可以使用 **Premiere Pro** 中的音轨混合器来录制音频。使用音轨混合器中的控件来调整监视级别。

还可直接从“时间轴”将画外音录制到音频轨道上，无需使用“音频轨道混合器”工作流程。

从录制创建一个音频剪辑并将其添加到“时间轴”和“项目”面板中。

[转到页首](#)

捕捉模拟音频

如果您要使用非数字形式的音频（例如，来自模拟磁带或现场麦克风的音频），您需要通过音频或音频/视频数字转换器/捕捉卡将其数字化。

要点

- 数字化音频的质量和音频文件的大小取决于数字化音频的采样率（每秒采样数量）和位深度（每个采样的位数）。此外，立体声音频所需的磁盘空间是单声道音频的两倍。
- 这些参数（在“项目设置”对话框的“捕捉”部分中控制）决定了用数字形式表示模拟音频信号的精确程度。采样率和位深度越高，声音质量级别越高，但文件大小也相应越大。
- 使用您的计算机可以处理的最高质量设置来捕捉音频，即使这些设置高于您将为最终导出或回放而指定的设置也是如此。这将提供峰值储备量或额外的数据，当您调整音频增益或应用音频效果（例如，均衡化或动态范围压缩/扩展）时，可利用它们来保留质量。
- 虽然 **DV** 格式可以录制两对独立的立体声音频，但是 **Premiere Pro** 只能捕捉一对立体声音频。根据使用的 **DV** 硬件，您可能可以选择立体声对 1、立体声对 2 或两者的混合。有关详细信息，请参阅 **DV** 硬件的文档。

[转到页首](#)

设置已捕捉音频的位置

1. 选择“项目”>“项目设置”>“暂存盘”。
2. 对于捕捉的音频，选择位置并单击“确定”。

[转到页首](#)

准备用于录制的音频输入声道

当您为某轨道启用录制时，该轨道可以从“首选项”对话框的“音频硬件”部分中所指定的“默认设备”声道进行录制。此对话框包括“**ASIO** 设置”按钮（仅限 **Windows**），您可以用其来启用已链接到计算机的音频输入。子混合音轨和主音轨始终从序列内的轨道接收音频，因此录制和轨道输入选项对其不适用。

从麦克风或其他模拟源录制音频

1. 确保您已经指定输入音频设备。有关更多信息，请参阅[指定默认音频设备](#)。
2. 确保输入设备（麦克风或其他音频设备）已正确连接到计算机或声卡。

如果是从麦克风进行录制，请查看您计算机或声卡的文档，以确定麦克风插孔是适合单声道还是立体声麦克风。使用适合该插孔的麦克风。如果将单声道麦克风插入立体声插孔或将立体声麦克风插入单声道插孔，可能会引发以下后果：噪音、丢失声道、声音断断续续以及没有任何声音。

3. 如果从麦克风进行录制，请关闭计算机扬声器，以防出现反馈和回声。

可使用“音频轨道混合器”录制音频，也可直接从“时间轴”将画外音录制到音频轨道上。

使用音频轨道混合器录制音频

1. （可选）如果需要，将适合您将录制的声道数量的音轨添加到时间轴。例如，如果您使用一个单声道麦克风录制语音，则会录制到一条单声道音轨。请参阅[使用轨道](#)。对于您添加到时间轴中的每条轨道，音轨混合器也会相应显示一条轨道。

如要录制到多条轨道，则需重复此步骤。

2. 在音轨混合器中，单击您已为音频设备添加的轨道所对应的“启用轨道以进行录制”图标（“R”图标）。
3. 从“轨道输入声道”菜单中选择录制输入声道。

注意：单击“启用轨道以进行录制”图标之后，“轨道输入声道”菜单即会出现。

4. （可选）创建新序列。

注意：还可以录制到现有序列。此操作非常适用于录制画外音。您可以在观看序列回放的同时录制您的语音。当您将在画外音录制到现有序列时，最好在“音频轨道混合器”中单击要录制到的轨道对应的“独奏轨道”图标（“S”图标）。单击此图标将使其他音轨静音。

5. （可选）选择要录制到的音轨。
6. （可选）调整输入设备的电平，以实现适当的录制电平
7. 在“音轨混合器”面板菜单中选择“仅计量器输入”，以仅计量声卡的输入。
8. 单击音轨混合器底部的“录制”按钮，以进入“录制”模式。
9. 通过从模拟源播放选择部分或让录音者对着麦克风讲话，测试输入电平。观察音轨混合器电平计，以确保已启用录制的轨道的输入电平为高电平，但未剪切。
10. （可选）完成测试后，取消选择“音轨混合器”面板菜单中的“仅计量器输入”，以同时计量项目的音轨。
11. 单击“播放/停止”按钮  以开始录制。
12. 如果需要，在录制时将轨道音量滑块向上（增加音量）或向下（减小音量）调整，以保持所需的监视电平。
13. 单击“停止”图标以停止录制。

已录制的音频将以剪辑形式出现在音轨中，并以主剪辑形式出现在“项目”面板中。您随时可以在“项目”面板中选择该剪辑，以对其执行重命名或删除。

从时间轴将画外音录制到音频轨道

通过以下步骤，可直接在时间轴中将画外音录制到音频轨道上：

1. 显示画外音“录制”按钮

画外音“录制”按钮  可以将画外音直接从时间轴录制到音频轨道上。要在时间轴标头中显示画外音“录制”按钮，请执行以下操作：

- a. 在时间轴中选择您要向其中添加画外音的轨道。
- b. 在时间轴中单击“设置”按钮，然后选择“自定义音频头”。
- c. 从显示的“按钮编辑器”对话框中，将“麦克风”按钮  拖放到所需音频轨道上，然后单击“确定”。

2. 开始画外音录制工作流程

通过执行以下操作之一开始画外音录制工作流：

- 标记特定的入点/出点范围以插入音频录制，或者
- 将播放头放在插入画外音的起始点

3. 显示预卷倒计时

在标记入点/出点范围或放置播放头后，画外音录制工作流立即开始。预卷倒计时在“节目监视器”上显示为叠加。

预卷倒计时是一个可视提示，为您提供时间进行准备和开始录制。倒计时到达零之后，便开始录制。您可以在“画外音录制设置”对话框中指定预卷倒计时的持续时间。

通过在上上下文菜单中选择“画外音录制设置”，可直接从“时间轴”访问画外音录制设置。



从时间轴访问画外音设置

可指定预卷和后卷倒计时的持续时间。选中“倒计时声音提示”复选框，则可以听到指示录制状态的哔哔声。画外音中不会录制到这些哔哔声。

4. 开始录制

单击音频轨道标题中的“画外音录制”按钮  以开始录制。一条状态消息“正在录制...”显示在节目监视器中，表示正在录制。

当使用预定义的入点/出点范围时，不必单击画外音“录制”按钮。在播放头到达时间轴中的入点时，录制便会自动开始。

5. 完成录制

当使用预定义的入点/出点范围时，在播放指示器到达时间轴中的出点时，录制便会结束。然后，节目监视器上的状态消息更改为“正在完成...”。如果不使用预定义的入点/出点范围，请再次单击“画外音录制”按钮，或按空格键，手动停止录制。

完成录制后，即创建了此次录制的音频文件。该音频文件作为新的项目项导入到“项目”面板。

[转到页首](#)

录制期间将输入静音

在将计算机连接到扬声器时，将输入静音可以防止出现反馈或回声。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。
2. 选择“时间轴录制期间静音输入”。

Adobe 其他推荐内容

- [Premiere Pro Wikia](#): 在 Windows XP 上设置用于 Premiere Pro 的 USB 麦克风

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

录制混音

- 记录对音轨的更改
- 录制音频混合时保留轨道属性
- 音轨混合器自动模式
- 设置“触动”模式和“读取”模式的自动匹配时间
- 指定自动关键帧创建

使用音轨混合器，您可以在序列回放时对音轨应用更改。可即时收听所做任何更改的结果。可以控制某轨道或其发送的音量、平移或静音设置。可以控制轨道效果的所有效果选项，包括旁路设置。

音轨混合器将更改录制为音轨中的轨道关键帧。它不会更改源剪辑。

调整多轨道序列时，最好一次调整一条轨道。在播放序列时调节一条轨道上的控件。然后，在调节另一条轨道上的控件时再从头重新播放改序列。如果第一条轨道的自动设置为“关”或“读取”，您对其所做的更改将会保留。

[转到页首](#)

记录对音轨的更改

音轨混合器的每条声道对应于时间轴中的一条音轨。您可以使用音轨混合器每条声道中的控件来记录其对应音轨的更改。例如，要改变音频 1 轨道中剪辑的音量电平，请使用音轨混合器的音频 1 声道中的音量滑块。

- 在“时间轴”面板或“音轨混合器”面板中，将当前时间设置为要开始录制自动更改的点。
注意：在音轨混合器中，可以在面板的左上角设置当前时间。
- 在音轨混合器中，从要更改的每条轨道顶部的“自动模式”菜单中选择一个自动模式。要录制更改，请选择“关”或“读取”以外的其他一个模式。（请参阅[音轨混合器自动模式](#)）
- （可选）要在“写入”自动模式期间保护某属性的设置，请右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 某一效果或发送，然后从菜单中选择“写入期间安全”。
- 在音轨混合器中，执行以下操作之一：
 - 要启动自动操作，请单击音轨混合器的“播放”按钮 。
 - 要连续循环播放序列，请单击“循环”按钮 。
 - 要从入点播放到出点，请单击“从入点播放到出点”按钮 。
- 在音频回放时调整任何可自动操作属性的选项。
- 要停止自动操作，请单击“停止”按钮 。
- 要预览更改，请将当前时间更改为您开始更改的点，并单击“播放”按钮 。
- 要查看所创建的关键帧，请执行以下操作：
[子步骤]
 - 单击所更改音轨的轨道头处的“显示关键帧”按钮 ，并选择“显示轨道关键帧”。
 - 单击所更改音频剪辑左上方的剪辑头，并从下拉菜单中选择所录制更改的类型。例如，如果您更改了音量，请选择“轨道”>“音量”。

[子步骤]

此步骤将沿着黄色更改线显示您使用音轨混合器录制的键帧。您可以在时间轴中像编辑任何其他内容一样编辑这些关键帧。

[转到页首](#)

录制音频混合时保留轨道属性

您可以在录制音频混合时保留属性的设置，防止选定属性被编辑。该属性会在序列的所有轨道上得到保护。

- 在某轨道的“效果和发送”面板中，右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 某一效果或发送，然后从菜单中选择“写入期间安全”。

注意：音轨混合器只能自动处理轨道属性，而非剪辑属性。要编辑剪辑关键帧，可选择相应剪辑并使用“效果控件”或“时间轴”面板。

[转到页首](#)

音轨混合器自动模式

自动模式在每条轨道顶部的菜单中进行设置。例如，在回放期间拖动某轨道的音量衰减器或声像控件。如果您在轨道的自动菜单设置为“读取”、“触动”或“闭锁”时重播音频，**Premiere Pro** 会使用所做的调整来回放该轨道。当您对音轨混合器的声道进行调整时，**Premiere Pro** 会在“时间轴”面板中创建轨道关键帧，以将更改应用到其相应的轨道。反之，您在“时间轴”面板中添加或编辑的音轨关键帧也将设定音轨混合器中的值（如衰减器位置）。

对于每条音轨，自动选项菜单中的选择决定了该轨道在混合过程期间的自动状态。

关 回放期间忽略轨道的存储设置。“关”模式可以实时使用音轨混合器控件，而不会出现来自现有有关键帧的干扰。但是，在“关”模式中不会录制对音轨所做的更改。

读取 读取轨道的关键帧并在回放期间使用它们来控制轨道。如果轨道没有关键帧，则调整某轨道选项（如音量）会统一影响整条轨道。如果您调整已设置为“读取”自动模式的轨道的某个选项，当您停止调整时该选项会返回到其先前的值（在录制当前自动更改之前）。返回速率取决于“自动匹配时间”首选项。

写入 录制您对未设置为“写入期间安全”的任何可自动操作轨道设置所做的调整，并在“时间轴”面板中创建相应的轨道关键帧。回放一旦开始，“写入”模式就会写入自动操作，而不会等待某设置更改。要更改这一行为，可从“音轨混合器”菜单中选择“写入后切换到触动”命令。在回放停止或回放循环周期完成之后，“写入后切换到触动”命令会将所有“写入”模式轨道切换到“触动”模式。

闭锁 与“写入”相同，不同之处是，只有在您开始调整某一属性之后，才会启动自动操作。初始属性设置来自前一调整。

触动 与“写入”相同，不同之处是，只有在您开始调整某一属性之后，才会启动自动操作。当您停止调整某属性时，其选项设置将返回到其先前状态（在录制当前自动更改之前）。返回速率取决于“自动匹配时间”音频首选项。

[转到页首](#)

设置“触动”模式和“读取”模式的自动匹配时间

当您在“触动”模式中停止调整某一效果属性时，该属性将返回到其初始值。在“读取”模式中，如果受影响的参数存在关键帧，也会出现这种情况。“自动匹配时间”首选项指定了某一效果属性返回到其初始值的时间。

在音轨混合器中自动进行音频更改会在音轨中创建不必要的关键帧，从而导致性能降低。要避免创建不必要的关键帧，从而确保高品质的解释和最少的性能下降，请设置“自动关键帧优化”首选项。除其他优点之外，如果关键帧在轨道中的密集度较低，还可以让编辑单个关键帧变得容易得多。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。
2. 在“自动匹配时间”中输入一个值，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

指定自动关键帧创建

在音轨混合器中自动进行音频更改会在音轨中创建不必要的关键帧，从而降低性能。要避免创建不必要的关键帧，从而确保高品质的解释和最少的性能下降，请设置“自动关键帧优化”首选项。除了提供其他好处以外，此首选项还可以使对各个关键帧的编辑变得更加容易，因为这些关键帧不是密集地排列在关键帧图形之上的。有关“线性关键帧细化”和“减少最小时间间隔”选项的信息，请参阅[音频首选项](#)。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。
2. 在“自动关键帧优”窗格中，选择“线性关键帧细化”、“减少最小时间间隔”或两者。
3. 单击“确定”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

轨道至多声道主音频轨道的多立体声分配

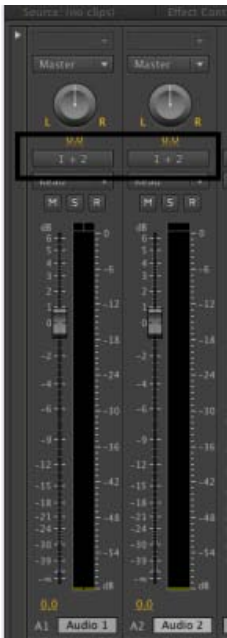
 Premiere Pro CC 新增功能

利用 Adobe® Premiere® Pro，可将单声道或标准轨道分配至多声道主剪辑中的多个声道对。

使用“音轨混合器”为多个声道对分配轨道。

单击“窗口”>“音轨混合器”以显示“音轨混合器”。

要分配声道，对于音频轨道混合器中的标准声道和单声道轨道，请单击“直接输出分配”按钮。



“直接输出分配”按钮

在“分配立体声对”对话框中，设置要分配至轨道的立体声对。例如，可分配立体声对 1+2 和 3+4。



将立体声对分配至轨道

关键字: Multichannel audio, multi channel stereo, audio mixing, audio mixer, channel assignments, audio channels

操纵面支持

操纵面是一种提供了类似于增益控制器、旋钮和按钮等控件的触控型硬件设备，用于触控操作处理音频。

Premiere Pro 提供了硬件控制接口，利用该接口，可将操纵面设备与应用程序相连。

Premiere Pro 支持两种操纵面：

- Mackie Control 协议 (Mackie)
- Euphonix 操纵面 (EUCON)

请查看随设备提供的硬件说明文件，以便正确设置设备。设置完成后，请转至 **Premiere Pro**“首选项”对话框，以设置配置。

使用 **Premiere Pro** 配置设备之后，即可使用设备上的按钮、旋钮和增益控制器控制音频轨道混合器和音频剪辑混合器。

[转到页首](#)

设置操纵面首选项

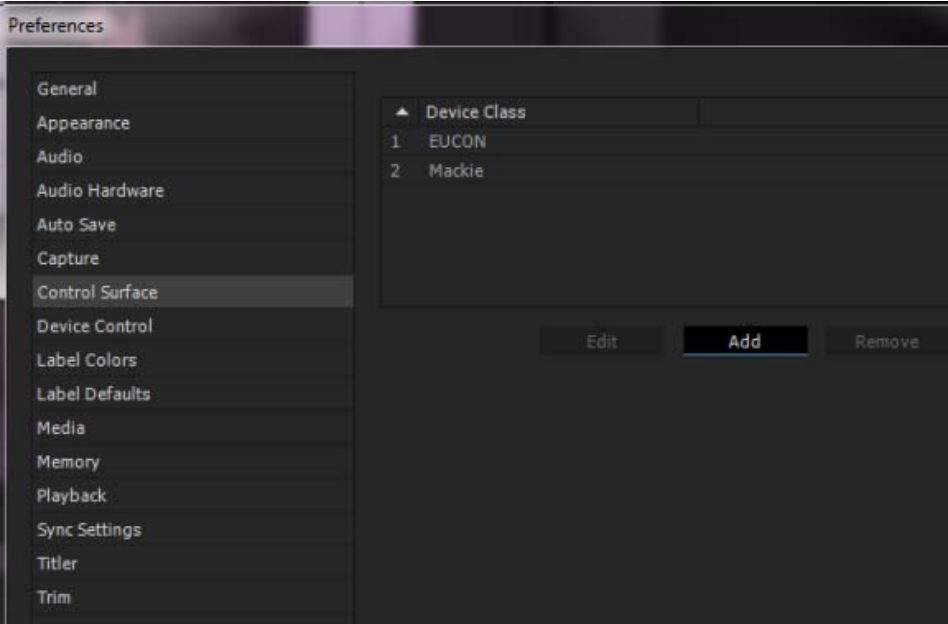
使用操纵面首选项对话框来配置您的硬件控制设备。

要访问操纵面首选项对话框，请选择“编辑”>“首选项”>“操纵面”。

利用“编辑”、“添加”和“删除”按钮可在配置中添加、编辑或删除操纵面。

在“设备分类”下，单击“添加”以选择设备。您可以添加 **EUCON** 或 **Mackie**，也可以同时添加两者。

单击“编辑”可为选定的操纵面指定配置设置，例如 **MIDI** 输入设备和 **MIDI** 输出设备。



操纵面首选项对话框

[转到页首](#)

使用操纵面控件操作音频轨道混合器

在“首选项”对话框中选择了已连接的操纵面后，硬件传输控件会与以下音频轨道混合器控件实时同步。

增益控制器：使用操纵面增益控制器，可调节音频轨道混合器中的衰减。

为获得最佳效果，请确保操纵面上的增益控制器设置与音频轨道混合器中的增益控制器设置完全相同。音频轨道混合器中增益调节器控件的任何变化，都会影响操纵面的增益调节器。

“转弯”和“微移”按钮：操纵面通常包含有限数量的增益调节器。有时，序列中的轨道数量超出了对应的操纵面增益调节器的数量。在这种情况下，可使用操纵面上的转弯和微移按钮导航不同的轨道。转弯按钮可导航至项目中的下一个轨道组。

量计：部分操纵面会显示轨道量计。**Avid** 艺术家系列中的 **EUCON**，可显示单声道、立体声、**5.1** 轨道的轨道量计。

轨道名称：操纵面也会显示轨道名称。然而，根据具体的设备，操纵面可显示的轨道名称中的字符数可能受到限制。

自动模式：利用 **Mackie** 设备可将序列中各个轨道的状态在“关闭”、“读取”、“闭锁”、“触动”和“写入”之间切换。

全景/平衡控制：使用“全景”和“平衡”旋钮，可控制序列中各个轨道的全景和平衡。

静音：操纵面上的“静音”按钮（**Avid** 设备上的“打开”按钮），可将序列中相应的轨道静音。

录制：利用 **Mackie** 设备上的“录制/准备”按钮或 **EUCON** 上的“自动录制”按钮，可对序列中的相应轨道进行录制。

[转到页首](#)

使用操纵面控件操作音频剪辑混合器

在“首选项”对话框中选择了控制设备后，从音频剪辑混合器的弹出菜单中选择“切换操纵面剪辑混合器模式”。也可使用“切换操纵面剪辑混合器模式”命令分配键盘快捷键。

操纵面支持音量增益控制器、平移/平衡、静音和独奏控件。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

在 Adobe Audition 中编辑音频

Adobe Audition 可让您使用高级后期制作技术来创建和编辑音频。如果已经安装 Adobe Audition，可以将“在 Adobe Audition 中编辑”命令应用于音频剪辑。

对音频剪辑应用“在 Audition 中编辑”命令时，将提取音频并对包含所提取音频的新剪辑进行编辑。原始主视频剪辑中的音频会保留。

对序列中的剪辑应用“在 Audition 中编辑”命令时，Premiere Pro 会将音频渲染到一个已导入 Adobe Audition 的新音频剪辑中。如果已在 Premiere Pro 中标记入点/出点，这些标记会显示在 Audition 中。在 Audition 中保存剪辑时，编辑后的剪辑将替换 Premiere Pro“时间轴”面板中的原始剪辑。“项目”面板中的原始主剪辑保持不变。应用于原始序列剪辑的效果或标记会保留在编辑后的剪辑中。

您可以在 Adobe Audition 中对剪辑进行许多次编辑。对于 Adobe Audition 中的每个后续剪辑，Premiere Pro 将发送其为初始编辑会话创建的音频剪辑。

在“项目”面板中，“撤消”命令将删除已经在 Adobe Audition 中编辑的提取音频剪辑。

注意：“在 Audition 中编辑”命令不可用于“Adobe 动态链接”剪辑。

[转到页首](#)

使用 Adobe Audition

1. 在“项目”面板中，选择一个包含音频的剪辑或序列。也可以在“时间轴”面板中选择剪辑，或者选择“时间轴”面板而不选择剪辑。
2. 选择“编辑”>“在 Adobe Audition 中编辑”，然后从子菜单中选择剪辑或序列。Audition 即会启动。
3. 在 Audition 中编辑并保存该剪辑或序列。
4. 返回到 Premiere Pro。音频文件在 Audition 中一直保持打开状态，直至您关闭为止。

[转到页首](#)

Dynamic Link 流式传输视频

利用 Dynamic Link 视频流式传输功能，当您从 Premiere Pro 向 Audition 发送项目时，无需渲染即可流式传输视频。

当使用 Dynamic Link 视频流式传输选项向 Audition 发送 Premiere Pro 项目时，您可以在 Audition 中以它的本机分辨率查看视频。

1. 在“项目”面板中，选择一个包含音频的序列。
2. 选择“编辑”>“在 Adobe Audition 中编辑”，然后从子菜单中选择“序列”。在“在 Adobe Audition 中编辑”对话框的“视频”下，选择“通过 Dynamic Link 发送”。
3. 选择“在 Adobe Audition 中打开”，以本机格式在 Audition 中打开所选剪辑。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

高级混音

- [使用子混合](#)
- [使用发送路由轨道](#)
- [混合到更少的声道](#)
- [将 5.1 音频更改为立体声或单声道](#)
- [路由轨道输出](#)
- [路由或关闭轨道输出](#)

[转到页首](#)

使用子混合

子混合就是轨道，它合并了从同一序列中的特定音轨或轨道发送路由到它的音频信号。子混合是音轨与主音轨之间的中间步骤。如果您希望对许多音轨进行同样的处理，子混合会很有用。例如，您可以使用子混合对一个包含 5 条轨道的序列中的 3 条轨道应用相同音频和效果设置。子混合可让您只需应用一种效果的一个示例而无需应用多个示例，从而可帮助你充分利用计算机的处理能力。

和包含剪辑的音轨一样，子混合可以是单声道、立体声或 5.1 环绕。子混合在“音轨混合器”和“时间轴”面板中均显示为全功能轨道，因此您可以像编辑包含音频剪辑的轨道那样编辑子混合轨道属性。但是，子混合与音轨有以下不同之处：

- 子混合音轨不能包含剪辑，您不能向其进行录制。因此，它们不包含任何录制或设备输入选项或剪辑编辑属性。
- 在音轨混合器中，子混合的背景比其他轨道要暗一些。
- 在“时间轴”面板中，子混合没有“切换轨道输出”图标  或“显示样式”图标 .

在“时间轴”面板中创建子混合

- 选择“序列”>“添加轨道”。
- 在“音频子混合音轨”部分中指定选项，然后单击“确定”。

同时创建子混合并分配发送

- 如果需要，单击自动选项菜单左侧的三角形，以在音轨混合器中显示效果/发送面板。
- 在音轨混合器中，从 5 个发送列表菜单中的任何一个选择“创建单声道子混合”、“创建立体声子混合”或“创建 5.1 子混合”。

将轨道的输出路由到子混合

- 在音轨混合器中，从相应轨道底部的轨道输出菜单中选择子混合名称。

[转到页首](#)

使用发送路由轨道

每条轨道包含 5 个发送，它们位于音轨混合器的“效果和发送”面板中。发送通常用来将轨道的信号路由到子混合音轨，以进行效果处理。子混合可以通过将处理后的信号路由到主音轨，将此信号返回到混合，它也可以将此信号路由到另一个子混合。发送包括一个电平旋钮，用于控制发送轨道音量与子混合音量的比例。该值也称为湿/干比例，其中“湿”是指已经过效果处理的子混合信号，而“干”是指来自发送轨道的信号。如果湿/干比例为 100%，则表示湿信号以最大强度输出。子混合音量影响湿信号，而发送轨道的音量影响干信号。

发送可以应用于前置衰减器或后置衰减器，因此，轨道音频在轨道的音量衰减器应用之前或之后发送。对于前置衰减器发送，调整轨道衰减器不会影响发送的输出电平。后置衰减器发送可保持湿/干比例，并可在您调整发送轨道音量的同时淡化湿信号和干信号。

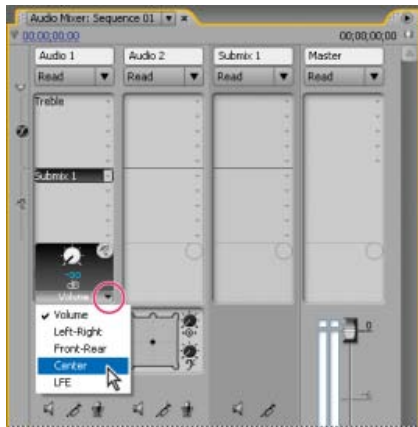
注意：不能将轨道发送分配给 16 声道序列的主音轨。

将轨道发送到子混合

1. （可选）要在音轨混合器中显示“效果和发送”面板，请单击音轨混合器左侧的“显示/隐藏效果和发送”三角形。
2. 在“效果和发送”面板中，执行以下操作之一：
 - 要发送到现有子混合，请单击“发送分配选择”三角形，并从菜单中选择一个子混合名称。
 - 要创建并发送一个新的子混合，请单击“发送分配选择”三角形，并选择以下选项之一：“创建单声道子混合”、“创建立体声子混合”或“创建 5.1 子混合”。

编辑发送设置

1. （可选）要在音轨混合器中显示“效果和发送”面板，请单击音轨混合器左侧的“显示/隐藏效果和发送”三角形。
2. 在“效果和发送”面板中，单击“发送分配选择”三角形并从菜单中选择一个发送。
3. （可选）从所选发送属性控件下方的“所选参数”菜单中选择要编辑的发送属性。



从“所选参数”菜单中进行选择

4. 使用发送列表底部的“发送分配属性”菜单上方的控制旋钮更改属性值。

使用发送

1. （可选）要在音轨混合器中显示“效果和发送”面板，请单击音轨混合器左侧的“显示/隐藏效果和发送”三角形。
2. 执行以下任一操作：
 - 要将发送指定为前置衰减器或后置衰减器，请右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 发送，并从上下文菜单中选择“前置衰减器”或“后置衰减器”。
 - 要将发送静音，请单击  选定发送属性的发送控件旋钮旁的“发送静音”按钮。
 - 要删除发送，请从“发送分配选择”菜单中选择“无”。

[转到页首](#)

混合到更少的声道

当您将轨道输出路由到声道较少的轨道或设备时，**Premiere Pro** 必须将音频混音到目标轨道中的声道数量。混音通常很实用或很有必要的，因为序列的音频可能在支持的音频声道数量少于原始混合的音频设备上回放。例如，您可能创建的是带有 5.1 环绕音频的 DVD，但一些客户使用的扬声器或电视可能仅支持立体声（2 条声道）或单声道（1 条声道）。但是，当您将轨道输出分配给声道较少的轨道时，项目中也可能会发生混音。**Premiere Pro** 提供了一个“5.1 混音类型”选项，通过它您可以选择如何将 5.1 环绕音频转换为立体声或单声道音频。您可以选择前置声道、后置声道和 LFE（低频效果或低音炮）声道的各种组合。

将 5.1 音频更改为立体声或单声道

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。
2. 从菜单中选择“5.1 混音类型”，然后单击“确定”。

注意：要保留左/右声道分配的完整性，可避免使用包含 LFE 声道的混音选项。

路由轨道输出

默认情况下，轨道输出路由到主音轨。也可以将完整的轨道信号路由到子混合轨道或主轨道，方法是使用音轨混合器中每条轨道底部的“轨道输出分配”菜单。输出信号包含为该轨道指定的所有属性，包括自动、效果、平移/平衡、独奏/静音和衰减器设置。在音轨混合器中，所有子混合被分组到所有音轨的右侧。您可以将一条轨道输出到任何子混合，但为了防止反馈循环，**Premiere Pro** 只允许子混合路由到其右侧的子混合，或主音轨。输出菜单仅列出符合这些规则的轨道。

注意：可以使用效果子混合创建发送/返回排列。

路由或关闭轨道输出

- 执行以下任一操作：
 - 要将轨道输出路由到其他轨道，请从音轨混合器中位于每条轨道底部的“轨道输出分配”菜单中选择子混合或主轨道。
 - 要完全关闭轨道输出，请单击“切换轨道输出”图标 ，以在“时间轴”面板中隐藏某条轨道的扬声器图标。此设置将使轨道不输出任何信号，但不会改变其信号路由。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

字幕

创建和编辑字幕

- 创建新标题
- 打开、导入或导出标题
- 关于“字幕”内的安全边距
- 选择、创建和导入标题模板
- 显示标题后面的视频

“字幕”是一种通用工具，不仅可用于创建标题和片头片尾字幕，也可用于创建动画合成。

“字幕”是相关面板的集合。您无需关闭“字幕”即可关闭其中的面板。可以将面板停靠在彼此之上，或停靠在界面的其他部分。如果面板未停靠在主工作区上，其将显示在其他面板之上。

可以将多个标题加载到“字幕”中。如果要选择标题以进行查看，可以在“标题”选项卡菜单中选择其名称。如果要更改标题或复制标题并根据它来创建新的版本，可以重新打开标题。

观看此教程，了解如何创建和编辑字幕。

[转到页首](#)

创建新标题

可以从头开始创建标题，也可以使用现有标题的副本作为起始点。

创建标题

1. 执行以下操作之一：
 - 选择“文件”>“新建”>“标题”。
 - 选择“标题”>“新建标题”，然后选择标题类型。
 - 在“项目”面板中，按“新建项”按钮 ，并选择“字幕”。
2. 指定标题的名称，然后单击“确定”。
3. 使用文本和形状工具来创建文件或自定义模板。
4. 关闭“字幕”或保存项目以保存标题。

注意：标题会自动添加到“项目”面板，并被保存为项目文件的一部分。

基于当前标题创建标题

1. 在“字幕”中，打开或选择创建新标题要依赖的标题。
2. 在“字幕快速属性”面板中，单击“基于当前字幕新建字幕”。
3. 在“新建标题”对话框中，输入新标题的名称，然后单击“确定”。
4. 根据需要更改新标题。
5. 关闭“字幕”或保存项目以保存标题。

打开、导入或导出标题

打开标题以进行编辑

- 双击“项目”面板或“时间轴”面板中的标题。

注意：标题将在“字幕”中打开，而不是源监视器。

导入标题文件

可以像导入任何其他源文件那样导入标题文件。

1. 选择“文件”>“导入”。
2. 选择标题并单击“打开”。

注意：除了可导入扩展名为 .prt1 的 **Premiere Pro** 标题和 **Premiere Elements** 标题外，还可以导入在早期版本 **Adobe Premiere** 中创建的扩展名为 .ptl 的标题。导入的标题将成为当前项目文件的一部分。

将标题导出为独立文件

可以将标题导出为使用 .prt1 文件扩展名的独立文件。

1. 在“项目”面板中，选择要保存为独立文件的标题。
2. 选择“文件”>“导出”>“标题”。
3. 指定标题的名称和位置，然后单击“保存”。

关于“字幕”内的安全边距

“字幕”绘图区域内的标题安全边距和动作安全边距指定了安全区域。默认情况下，这些边距处于启用状态。

当对广播和录像带进行编辑时，安全区域很有用。大部分电视会对图片进行过扫描。过扫描会将图片的外部边缘放到查看区域之外。过扫描的量在各电视之间并不一致。要确保所有内容都适合于大多数电视显示的区域，请将文本保留在标题安全边距内，并将所有其它重要元素保留在动作安全边距内。

注意：如果要为 **Web** 或 **CD** 创建内容，则标题安全边距和动作安全边距不适用于您的项目，因为在这些媒体中会显示整个图像。

选择、创建和导入标题模板

Premiere Pro 附带的标题模板提供了许多主题和预设布局，使您可以方便快捷地设计主题。一些模板包括与特定主题（如新生儿或假期主题）相关的图片。其他模板包含占位符文本，您可以替换这些文本来为影片创建片头片尾字幕。一些模板具有透明背景（以深灰色和浅灰色方块表示）。您可以在标题下方看到您的视频。其他模板是不透明的。

可以轻松地在模板中更改任何元素，方法是选择相应元素并进行删除或覆盖。也可以向模板添加元素。修改完模板后，可将其保存为一个标题文件，以便在当前项目和未来项目中使用。或者，可以将所创建的任意标题保存为一个模板。

也可以将来自其他 **Premiere Pro** 项目的标题文件导入为模板。如果要在各计算机之间共享模板，确保每个系统都各自包括模板中使用的所有字体、纹理、徽标以及图像。

如果您没有字幕模板，[请参阅此文档](#)。按照说明操作之后，将恢复您的标题模板。

注意：当应用新模板时，其内容将替换“字幕”中的所有当前内容。

注意：在 **Premiere Pro 2.0** 之前，**Premiere Pro** 将所有标题保存为与项目文件不同的独立文件。您可以像导入任何素材那样导入在早期版本 **Premiere Pro** 中创建的标题。当保存项目时，导入的标题与项目一起保存。

Andrew Devis 在 **Creative COW** 网站上的[此视频](#)教程中演示了如何使用、自定义和保存字幕模板。

为新标题加载模板

1. 选择“标题”>“新建标题”>“基于模板”。
2. 单击类别名称旁边的三角形将其展开。
3. 选择模板，然后单击“确定”。

将保存的标题文件导入为模板

1. 打开标题后，选择“标题”>“模板”。
2. 从“模板”面板菜单中选择“导入文件为模板”。
3. 选择文件并单击“打开”(Windows) 或“选择”(Mac OS)。只能将 **Premiere Pro** 标题文件 (.prt1) 导入为模板。
4. 为模板指定一个名称，然后单击“确定”。

设置或恢复默认模板

1. 打开字幕后，单击“模板”按钮  并选择模板。
 - 要将所选模板设置为默认模板，请从“模板”面板菜单中选择“将模板设置为默认静止图像”。每次打开“字幕”时都将加载默认模板。
 - 要恢复默认模板集，请从“模板”面板菜单中选择“重置默认模板”。
2. 单击“确定”。

重命名或删除模板

- 打开字幕后，单击“模板”按钮  并选择模板。
 - 要重命名所选模板，请从“模板”面板菜单中选择“重命名模板”。在“名称”框中键入名称，然后单击“确定”。
 - 要删除模板，请从“模板”菜单中选择“删除模板”，然后单击“确定”。

注意：如果您使用此过程删除某个模板，该模板将从硬盘中移除。

基于打开的字幕创建模板

1. 打开字幕后，单击“模板”按钮 。
2. 单击“模板”菜单按钮 。选择“导入当前标题为模板”。
3. 输入标题模板的名称，然后单击“确定”。

显示标题后面的视频

创建标题时，您可以在绘图区域查看素材帧。查看帧可帮助您向标题中放入元素。视频帧仅供参考之用；它不会保存为标题的一部分。

使用“字幕”中的时间码控件指定要显示的帧。“字幕”会将相应帧显示在活动序列的当前时间指示器下方。如果对“字幕”中的帧进行了设置，则“节目监视器”和“时间轴”面板中的当前时间指示器也会发生移动。如果“节目监视器”或“时间轴”面板中的当前时间指示器发生移动，“字幕”中所显示的帧也会发生变化。

如果要标题叠加在另一个剪辑上，请将标题添加到剪辑正上方的轨道中。该标题的背景会变成透明，从而显示下方轨道中的剪辑图像。

- 在“字幕”面板中，选择“显示视频”。
 - 要以交互方式更改帧，请拖动“显示视频”旁边的时间值，直到帧显示在绘图区域为止。
 - 要通过指定其时间码显示帧，请单击“显示视频”旁边的时间值，并输入该帧在活动序列中的时间码。

注意：“显示视频”值采用在项目设置中所指定的相同时间显示格式。例如，如果在“项目设置”中指定了“30 fps 丢帧时间码”，则“显示视频”中将显示“30 fps 丢帧时间码”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建和格式化字幕中的文本

在标题中输入文本
设置标题中文本的格式
使用段落文本
在标题中创建制表位

[转到页首](#)

在标题中输入文本

向标题添加文本时，可以使用您系统中的任何字体，包括 **Type 1 (PostScript)**、**OpenType** 和 **TrueType** 字体。安装 **Premiere Pro**（及其他 **Adobe** 应用程序）时，字体将添加到共享 **Adobe** 资源中。

可在点文本或段落文本中插入特殊字符，如 © 符号。从字处理器或“字符映射表”附件（仅限 **Windows**）中复制字符，并将其粘贴到“字幕”中的正确文本位置。

可以在 **Premiere Pro** 的“字幕”与其他应用程序（如 **After Effects**、**Photoshop**、**Encore** 和 **Illustrator**）之间复制并粘贴已设置格式的文本对象。

根据您在“字幕”中选择的工具而定，可以创建点文本或段落文本。创建点文本时，指定要开始键入文本的插入点。如果未启用自动换行功能，将继续在一个行上键入文本。“自动换行”功能可在文本到达标题安全区域边缘时继续在新行上键入文本。创建段落文本时，需指定适合于文本的文本框。文本框中的文本将自动在框边界内换行。

拖动点文本对象的角手柄将缩放文本；拖动文本框的一角将重排其所含的文本。如果文本框太小，无法容纳您所键入的字符，可以调整其大小以显示隐藏的文本。包含隐藏字符的文本框右侧有一个加号 (+)。

也可以创建路径文本。路径文本将跟随您所创建的曲线，而不是跟随直线基线。

可以沿其基线或路径水平或垂直定向文本。

Andrew Devis 在 **Creative COW** 网站上提供的[此视频教程](#)演示了如何在“字幕”中设置文本的格式和样式。

无边界键入文本

1. 打开“标题工具”面板。

- 要键入水平文本，请单击文字工具 **T**。
- 要键入垂直文本，请单击垂直文字工具 **IT**。

2. 在绘图区域中，单击要开始键入文本的位置，然后键入文本。

注意：默认情况下，文本不换行。要使文本在到达标题安全边距时换行，请选择“标题”>“自动换行”。取消选择“自动换行”功能时，按 **Enter** 键 (**Windows**) 或 **Return** 键 (**Mac OS**) 可开始新的一行。

3. 完成键入时，选择选择工具并在文本框区域外部单击。

自动换行文本

可将字幕设置为自动对标题安全区域内的文本进行换行。

- 选择“标题”>“自动换行”。

在文本框中键入水平或垂直文本

1. 打开“字幕工具”面板。

- 要键入水平文本，请单击区域文字工具 .
- 要键入垂直文本，请单击垂直区域文字工具 .

2. 在绘图区域中，通过拖动来创建文本框。
3. 键入文本。当文本到达文本框边界时会换行。
4. 完成键入时，选择选择工具并在文本框的外部单击。

注意：调整文本框的大小只会改变文本框可见区域的大小。文本大小保持不变。

沿路径键入文本

1. 在“字幕”中，单击路径文字工具或垂直路径文字工具。使用路径文字工具类似于使用钢笔工具绘图。 
2. 在绘图区域中，单击要开始键入文本的位置。
3. 单击或拖动以创建第二个点。
4. 继续单击，直到创建所需的路径形状。
5. 键入文本。键入时文本将沿着路径的顶部或右侧边缘开始。如有必要，可拖动对象锚点来调整路径。

注意：调整在此模式中创建的文本框大小只会改变可见区域的大小；文本大小保持不变。

6. 完成时，选择选择工具并在文本框的外部单击。

编辑和选择文本

- 使用选择工具，双击编辑点或选择点处的文本。选择工具会变成文字工具，同时光标指示插入点。
 - 要移动插入点，请在字符之间单击，或使用向左箭头键和向右箭头键。
 - 要选择单个字符或一组连续字符，请从插入点拖动光标以高亮字符。

可以使用“字幕”主面板、“标题属性”面板或菜单命令中的控件设置所选文本的格式。要设置整个文本或图形对象的格式，请单击该对象，然后修改其属性。

[转到页首](#) 

设置标题中文本的格式

一些对象属性（如填充颜色和阴影）是您在“字幕”中所创建的所有对象通用的属性。其他属性专用于文本对象。在“字幕”面板中，用于字体、字体样式和文字对齐的控件位于绘图区域上方。其他选项位于“标题属性”面板和主菜单栏的“标题”菜单中。

您可以随时更改用于标题的字体。字体浏览器会显示您使用默认字符集安装的所有字体，您可以对这些字体进行自定义。

在字体浏览器中选择某种字体后，该字体将立即应用于您的标题。字体浏览器会一致保持打开状态，以便您预览其他字体。

注意：如果您要与其他用户共享标题文件，请确保这些用户的计算机已安装您用于创建共享标题的字体。

指定字体

- 选择文本并执行以下操作之一：
 - 选择“标题”>“字体”并从菜单中选择字体。
 - 在“标题属性”面板中，单击“字体系列”三角形打开下拉菜单，然后选择字体。

更改显示在字体浏览器中的字母

当您打开“字体系列”和“字体样式”的下拉菜单时，字体浏览器即会出现，其中显示以各种可用字体设置的示例字符。您可以确定哪些字符用于字体浏览器。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“字幕”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“字幕”(Mac OS)。
2. 在相应的字段中键入希望在“样式色板”（至多 2 个）和字体浏览器（至多 6 个）中显示的字符。
3. 单击“确定”。

更改字体大小

- 选择文本并执行以下操作之一：
 - 选择“标题”>“大小”并选择字体大小。
 - 在“标题属性”面板中更改“字体大小”值。

更改文本方向

1. 选择文本对象。
2. 选择“标题”>“方向”并选择“水平”或“垂直”。

指定文本属性

选择标题中的任何对象时，相应对象属性即会列在“标题属性”面板中。调整面板中的值可改变所选对象。文本对象拥有唯一的属性，如行距和字偶间距。

注意：一些文本属性不会列在“标题属性”面板中。例如，您可以在“字幕”面板或“标题”菜单中设置字体、字体样式和文字对齐。“标题”菜单还包含用于方向、自动换行、制表符以及将徽标插入文本框的选项。

1. 选择要修改的文本对象或文本范围。
2. 在“标题属性”面板中，单击“属性”旁的箭头并设置值。部分选项包括：

字体 指定应用于所选文本对象的字体。要查看字体的字样，请使用字体浏览器。

字体大小 指定字体的大小（以扫描行为单位）。

长宽比 指定所选字体的水平缩放比例。此值是字体自然长宽比的某一百分比。如果值小于 **100%**，则文本将变窄。如果值大于 **100%**，则文本将变宽。

行距 指定各文字行之间的空间量。对于罗马文字，行距是指从一个文字行的基线到下一个文字行基线的距离。对于垂直文本，行距是指从一个文字行的中心到下一个文字行中心的距离。在“字幕”中，基线是指文本下方的线。可以在同一段落中应用一个以上的行距量，但是，文字行中的最大行距值决定该行的行距值。

注意：要打开或关闭文本基线，请选择“标题”>“视图”>“文本基线”。仅当选择文本对象时，文本基线才会出现。

字偶间距 指定在特定字符对之间添加或去除的空间量。该值表示字符对之间字符宽度的百分比。将光标置于要调整字偶间距的点。

字符间距 指定一系列字母之间的空间量。此值表示指定范围字符之间的字符宽度的百分比。文本字符间距的方向基于文本的对齐方式。例如，对于居中对齐的文本，字符间距以中心为准。当您的连续文本包含粗描边时，调整字符间距就很有用，因为粗描边会导致字符相互混合，难以读取。要调整文本框中所有文本的字符间距，请选择相应文本框并更改“字符间距”值。也可以调整特定连续字符之间的字符间距，方法是只选择这些特定字符并更改“字符间距”值。

基线位移 指定字符与基线之间的距离。升高或降低所选文字将创建上标或下标。更改“基线位移”值会影响所有字符。要调整文本框内所有文本的基线位移，请选择相应文本框并更改值。要调整特定连续字符之间的基线位移，请只选择这些特定字符并更改值。

倾斜 指定对象的倾斜度。

小型大写字母 选择此选项时，可指定所有选定对象均以大写形式显示。

小型大写字母大小 将小型大写字母的大小指定为常规高度的某一百分比。调整此值将更改文本对象中除前导字符之外的所有其他字符的大小。如果“小型大写字母”值为 **100%**，则文本将被设置为全部大写。

下划线 选择此选项时，可指定所选文本带有下划线。此选项不适用于路径文本。

使用段落文本

利用“字幕”中的工具可以快速调整并对齐段落文本。

更改段落对齐方式

- 选择段落文本对象，并在“字幕”面板顶部执行以下操作之一：
 - 要将文本与其文本框的左侧对齐，请单击“左对齐”.
 - 要将文本在其文本框内居中，请单击“居中”.
 - 要将文本与其文本框的右侧对齐，请单击“右对齐”.

重排段落文本

- 选择段落文本对象。
 - 拖动段落文本边框的任何手柄以调整框的大小。

在标题中创建制表位

在文本框中应用制表符的方式与在字处理程序中应用制表符的方式大致相同。制表符特别适用于创建具有专业外观的滚动编辑。可在文本框中内设置多个制表符，并按 **Tab** 键将光标移至下一个可用的制表位。可在每个制表位指定不同的对齐选项。

注意：制表符专用于对齐文本对象内的字符。要对齐整个文本或图形对象，请使用“对齐”命令。

设置和调整制表位

- 选择文本框。
- 选择“标题”>“制表位”。
- 将“制表位”标尺中的“0”线所选文本框的左边缘对齐。
- 单击数字上方的制表符标尺以创建一个制表符。拖动制表位以调整其位置。在拖动时，黄色垂直线或制表符标记会指示该制表符在所选文本框中的位置。
 - 要创建具有左对齐文本的制表位，请单击左对齐制表符标记 .
 - 要创建具有居中对齐文本的制表位，请单击居中制表符标记 .
 - 要创建具有右对齐文本的制表位，请单击右对齐制表符标记 .
- 单击“确定”关闭“制表位”对话框。所选文本框包含您所指定的制表位。

注意：要使制表符标记只要被选中即可见（而不是仅在“制表位”对话框打开时可见），请选择“标题”>“视图”>“制表符标记”。

删除制表位

- 在“制表位”对话框中，将制表符向上或向下拖动，或者从制表符标尺上拖走。

Adobe 其他推荐内容



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

实时文本模板

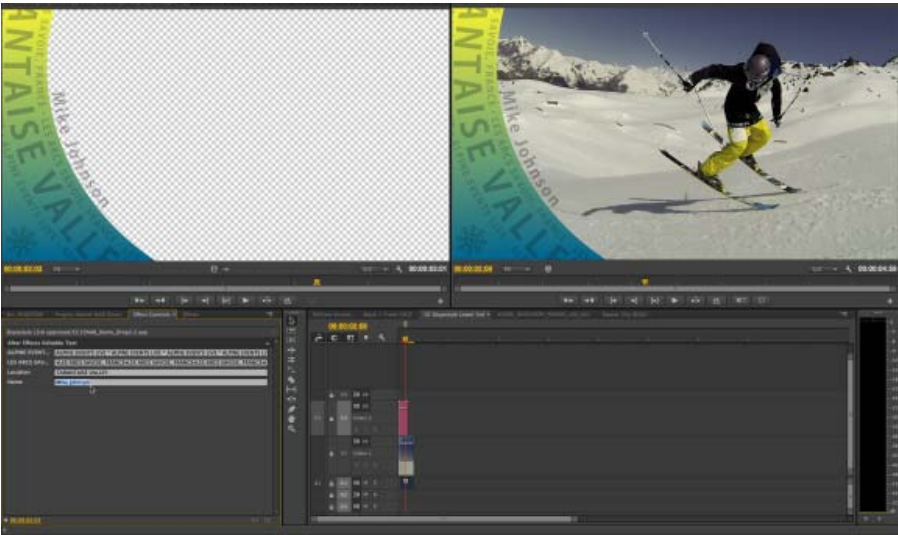
- 关于实时文本模板
- 使用实时文本模板
- 创建重复模板
- 分步教程

[转到页首](#)

关于实时文本模板

使用 **Premiere Pro** 中的实时文本模板，可直接在 **Premiere Pro** 中编辑 **After Effects** 合成中的文本层。

如果视频中动画化的下沿字幕图形使用了 **After Effects** 模板，可在 **Premiere Pro** 中快速定制可编辑文本，无需返回 **After Effects**。您对合成中文本层进行的任何更改，都不会影响文本周围的图像或图形。



在 **Premiere Pro** 中编辑 **After Effects** 文本模板

[转到页首](#)

使用实时文本模板

实时文本模板可用于任意数量的 **Premiere Pro** 项目和序列。对模板文件的任何更改，都会传播到使用该模板的所有项目和序列。

下方的工作流程，概述了在 **After Effects** 创建（包含可在 **Premiere Pro** 中进行编辑的源文本的）文本模板合成的步骤。。

- 创建带有一个或多个文本层的 **After Effects** 合成。
有关在 **After Effects** 中创建合成的更多信息，请参阅[合成基础知识](#)。
- 将文本动画化并应用所需的所有效果。有关将文本动画化的更多信息，请参阅在 **After Effects** 中[将文本动画化](#)。
如果不希望存在任何在 **Premiere Pro** 中可编辑的文本层，请单击“合成”面板中相应图层的“锁定”图标🔒。
在 **After Effects** 中将某个图层锁定后，您将无法在“合成”或“时间轴”面板中选择该图层。如果您尝试选择或修改已锁定图层，则该图层会在“时间轴”面板中闪烁。
- 在“合成设置”对话框的“高级”选项卡中，选择“模板（**Premiere Pro** 中已解锁的可编辑文本层）”。

4. 在 **Premiere Pro** 中，通过执行以下操作之一导入 **After Effects** 合成：
 - 使用媒体浏览器导航到 **After Effects** 合成。
 - 选择“文件”>“导入”并选择要导入的合成。
 5. 从上下文菜单中选择“在源监视器中打开”，可在源监视器中加载该合成。
 6. **Premiere Pro** 中的“效果控件”面板会显示可编辑的文本模板。**After Effects** 合成中的每行文本，都将作为单独的可编辑文本行显示在 **Premiere Pro** 中。
- 存在多行可编辑文本时，会显示额外的空白文本框，以便您有效地管理换行符和文本位置。



“效果控件”面板中显示的多行文本模板

7. 根据需要在“效果控件”面板中编辑源文本项。这时您会发现，所作的更改已自动反应在导入的合成中，无需使用 **Dynamic Link** 进入 **After Effects** 进行操作。

重要说明

- 在 **Premiere Pro** 中对文本层进行的所有更改，都将保存在 **Premiere Pro** 项目中，不会对 **After Effects** 中的原始素材造成任何影响。因此，**After Effects** 中的原始合成可保持未更改的模板状态。
- 如果在更改了 **Premiere Pro** 中的文本之后，对 **After Effects** 中相应文本层的源文本进行修改，则后者的变化不会反映在 **Premiere Pro** 中。
- 如果导入的 **After Effects** 合成已经被编辑到序列中，则“效果控件”面板不会显示可编辑的文本（或任何其他主剪辑效果）。使用“匹配帧”功能，可将主剪辑加载到源监视器中，并显示可编辑文本块以供修订。由于对主剪辑作出的所有更改都会自动传播到序列轨道项实例中，因此任何更改都会在节目监视器中更新。

[转到页首](#) ¹

创建重复模板

使用实时文本模板来编辑在 **After Effects** 中创建的动画化下沿字幕图形时，可能需要创建模板副本。

例如，当您正在处理多个主题时，可能就需要具有不同文本内容但带有同样的动画化下沿字幕图形的多个模板。随后，您可创建 **After Effects** 合成的副本，只编辑其文本内容并保留同样的动画化下沿字幕图形。

在 **Premiere Pro** 中，当您打算复制任何媒体或序列时，可通过同样的方式复制导入的 **After Effects** 合成。在 **Premiere Pro** 的“项目”面板中，右键单击源项目，然后从上下文菜单中选择“复制”。

注意：复制的合成是您导入 **Premiere Pro** 的原始 **After Effects** 合成的副本。在 **Premiere Pro** 中对合成进行的所有文本更改，都不会反映在复制的合成中。

[转到页首](#) ⁴

分步教程

如何在 **Premiere Pro** 中使用 **After Effects** 文本模板

这个 **10 分钟**的教程，介绍了如何将 **After Effects** 中创建的文本移动图形导入 **Premiere Pro** 序列，并在不打开 **After Effects** 的情况下进行文本编辑。

教程中为您提供了样本文件，您可在这些样本文件中尝试自行使用此功



 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

字幕文本样式

- 修改样式色板显示
- 更改色板中的默认字符
- 创建样式
- 将样式应用于对象
- 在“样式色板”面板中指定字符
- 删除、复制或重命名样式
- 管理样式库

您可将颜色属性和字体特征的组合保存为样式，以供日后使用。可保存任意多的样式。保存的所有样式的缩览图会显示在“标题样式”面板中，因此，您可以快速在项目中应用您的自定义样式。**Premiere Pro** 也包含一组默认样式。

默认情况下，**Premiere Pro** 将所有保存的样式存储为样式库文件（文件扩展名为 .prsl）。保存样式库即会保存显示在“字幕”中的整个样式集。

预设样式库存储在以下位置：

- (Windows) Program Files/Adobe/Premiere Pro [版本]/Presets/Styles
- (Mac OS) Applications/Premiere Pro [版本]/Presets/Styles

自定义样式存储在以下位置：

- (Windows) My Documents/Adobe/Premiere Pro/[版本]/Styles
- (Mac OS) Documents/Adobe/Premiere Pro/[版本]/styles

如果要共享样式，请确保使用的字体、纹理和背景文件在所有系统上可用。

“当前样式”缩略图始终显示已应用于当前所选元素的属性。

[转到页首](#)

修改样式色板显示

“标题样式”面板显示默认样式库以及您所创建或加载的样式色板。默认情况下以大色板模式显示已应用加载样式的样本文本。但可以选择使用小色板查看样式，或者仅按样式名称查看样式。

- 在“标题样式”面板菜单中，选择以下选项之一：

仅文本 仅显示样式名称。

小缩览图 仅以小色板显示已应用样式的样本文本对象。

大缩览图 仅以大色板显示已应用样式的样本文本对象。

[转到页首](#)

更改色板中的默认字符

您可以更改出现在样式色板上的默认字符。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“字幕”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“字幕”(Mac OS)。
2. 在“样式色板”框中，键入要显示在样式色板中的字符（最多 2 个）。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#) ¹

创建样式

1. 选择要将其属性保存为样式的对象。
2. 执行以下操作之一：
 - 从“标题样式”面板菜单中，选择“新建样式”。
 - 在“标题样式”面板中单击鼠标右键 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Mac OS)，然后选择“新建样式”。
3. 键入样式的名称，然后单击“确定”。根据所选的显示选项，“标题样式”面板中的色板将显示新样式或新样式名称。

[转到页首](#) ¹

将样式应用于对象

1. 选择要向其应用样式的对象。
2. 在“标题样式”面板中，单击要应用的样式色板。

要防止样式的字体类型应用于标题字体，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击样式色板。

[转到页首](#) ¹

在“样式色板”面板中指定字符

您可以指定在“标题样式”面板中显示的字符。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“字幕”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“字幕”(Mac OS)。
2. 在“样式色板”字段中键入要在“标题样式”面板中显示的字符（最多 2 个）。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#) ¹

删除、复制或重命名样式

- 在“标题样式”面板中，执行以下任一操作：
 - 要删除某一样式，请选择该样式，然后从“标题样式”面板菜单中选择“删除样式”。
- 注意：此过程只会删除显示区域中的色板或名称。样式仍保留在库中。可使用“追加样式库”、“重置样式库”或“替换样式库”命令重新显示样式库。
- 要复制某一样式，请选择该样式，然后从“标题样式”面板菜单中选择“复制样式”。所选样式的副本显示在“标题样式”面板中。
 - 要重命名某一样式，请选择该样式，然后从“标题样式”面板菜单中选择“重命名样式”。在“重命名样式”对话框中键入新名称（最多 32 个字符），然后单击“确定”。

[转到页首](#) ¹

管理样式库

创建一种样式之后，可将其与其他样式一起保存在一个集合（或样式库）中。默认情况下，所创建的样式显示在当前样式库中，但可创建新库来保存样式。例如，可删除当前库显示，在工作时创建新样式，然后将这些样式保存在其各自的库中。

- 在“标题样式”面板中，执行以下任一操作：

- 要恢复默认样式库，请从“样式”菜单中选择“重置样式库”。
- 要保存样式库，请从“样式”菜单中选择“保存样式库”。“样式”部分中显示的所有样式都会保存下来。指定样式库文件的名称和位置，然后单击“保存”。Premiere Pro 会使用 .prsl 扩展名保存库文件。
- 要加载已保存的样式库，请从“标题样式”面板菜单中选择“追加样式库”。浏览到该样式库并将其选中，然后单击“打开”(Windows) 或“选择”(Mac OS)。
- 要替换样式库，请从“标题样式”面板菜单中选择“替换样式库”。浏览到要用作替代项的样式库并将其选中，然后单击“打开”(Windows) 或“选择”(Mac OS)。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

操作字幕中的文本和对象

- 更改标题中对象的堆叠顺序
- 对齐和分布标题中的对象
- 变换标题中的对象

[转到首页](#)

更改标题中对象的堆叠顺序

对象是指在“字幕”中创建的任何形状或文本框。创建相互重叠的对象时，可以在“字幕”中控制其堆叠顺序。

1. 选择要移动的对象。
2. 选择“标题”>“排列”，然后选择以下选项之一：

移到最前 将所选对象移到堆叠顺序的顶部。

前移 将对象移到所选对象的前面。

移到最后 将所选对象移到堆叠顺序的底部。

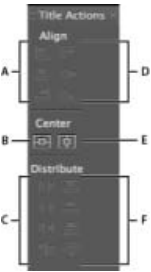
后移 将对象移到所选对象的后面。

注意：如果文本或形状元素堆叠密度很大，很难在堆叠中选择元素。可使用“标题”>“选择”命令轻松导航堆叠元素，进而找到目标元素。

[转到首页](#)

对齐和分布标题中的对象

“标题动作”面板包括用于排列绘图区域中的对象的按钮。您可以沿水平或垂直轴对齐、居中及分布对象。



“标题动作”面板

A. 水平对齐按钮 **B.** 垂直居中按钮 **C.** 水平分布按钮 **D.** 垂直对齐按钮 **E.** 水平居中按钮 **F.** 垂直分布按钮

居中标题中的对象

1. 在“字幕”中，选择一个或多个对象。

2. 在“标题动作”面板中，单击所需居中类型对应的按钮。

注意：可使用“标题”>“位置”命令并选择所需的选项居中对象。也可以选择“标题”>“位置”>“下方三分之一处”，沿标题安全边距的底部边缘放置所选对象。要在绘图区域内沿水平和垂直方向将对象居中，请单击两个居中按钮。

对齐标题中的对象

对齐选项可将所选对象与最接近新对齐方式的对象对齐。例如，对于右对齐，所有选定对象将与最右侧的所选对象对齐。

1. 在“字幕”中，选择两个或更多对象。
2. 在“标题动作”面板中，单击所需对齐类型对应的按钮。

分布标题中的对象

分布选项可将所选对象等间距地分布在两个极端对象之间。例如，对于垂直分布选项，所选对象将分布在最上面和最下面的所选对象之间。

分布不同大小的对象时，各对象之间的间距将有所不同。例如，按中心分布对象时，将在两个中心之间创建相等间距，但是不同大小的对象将按不同量延伸到两个对象之间的空间。要在所选对象之间创建一致的间距，请使用“水平等间距”或“垂直等间距”选项。

1. 在“字幕”中，选择三个或更多对象。
2. 在“标题动作”面板中，单击所需分布类型对应的按钮。

[转到页首](#)

变换标题中的对象

您可以调整对象的位置、旋转、缩放和不透明度，这些属性统称为变换属性。要变换对象，请将其拖到绘图区域，从“标题”菜单中选择命令，或使用“标题属性”面板中的控件。

调整对象的不透明度

1. 选择一个对象或一组对象。
2. 执行以下操作之一：
 - 在“标题属性”面板的“变换”部分中，调整不透明度值。
 - 选择“标题”>“变换”>“不透明度”，键入新的不透明度值，然后单击“确定”。

注意：不透明度属性设置可调整标题中的对象的不透明度。可像设置任何视频剪辑的不透明度那样，使用效果来设置序列中整个标题的整体不透明度。

调整对象的位置

1. 选择一个对象，或按住 **Shift** 键并单击选择多个对象。
2. 执行以下操作之一：
 - 在绘图区域中，将任何所选对象拖到新的位置。
 - 选择“标题”>“变换”>“位置”并键入新的“X 位置”和“Y 位置”值；然后单击“确定”。
 - 在“标题属性”面板的“变换”部分中，输入“X 位置”和“Y 位置”值。
 - 使用箭头键以 1 个像素为增量微移对象，或按 **Shift**+箭头键以 5 个像素为增量微移对象。
 - 选择“标题”>“位置”并选择一个选项，以将所选对象居中或将其底部边缘与标题安全边距底部对齐。

缩放对象

- 选择一个对象，或按住 **Shift** 键并单击选择多个对象。
 - 要缩放宽度，请在绘图区域内拖动任何对象的左侧或右侧手柄。
 - 要缩放高度，请在绘图区域内拖动对象的顶部或底部手柄。
 - 要限制对象比例，请按住 **Shift** 键拖动角手柄和边手柄。
 - 要缩放并限制长宽比，请按住 **Shift** 键拖动任何对象的角手柄。
 - 要从中心进行缩放，请按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 拖动任何对象的角手柄。
 - 要按百分比设置缩放值，请选择“标题”>“变换”>“缩放”，指定所需的值，然后单击“确定”。
 - 要按像素设置缩放值，请在“标题属性”面板中指定“宽度”和“高度”值。

注意：对于使用水平文字工具或直排文字工具创建的文本对象，拖动其手柄将改变其字体大小。如果缩放不一致，文本的长宽比也将改变。

更改对象的旋转角度

1. 选择一个对象，或按住 **Shift** 键并单击选择多个对象。
2. 执行以下操作之一：
 - 在绘图区域中，将光标置于任何对象的角点外。当光标变成“旋转”图标  时，沿要调整角度的方向进行拖动。按住 **Shift** 键拖动可将旋转限制为以 **45°** 为增量。
 - 选择旋转工具 ，然后沿所需的方向拖动任何对象。
 - 选择“标题”>“变换”>“旋转”，键入新的旋转值，然后单击“确定”。
 - 在“标题属性”面板中输入旋转值，或展开“旋转”类别标题并拖动角度控件。

扭曲一个或多个对象

1. 选择一个对象，或按住 **Shift** 键并单击选择多个对象。
2. 在“标题属性”面板的“属性”部分中，单击“扭曲”旁边的三角形以显示其 **X** 和 **Y** 选项。调整 **X** 值可沿 **x** 轴扭曲文本。调整 **Y** 值可沿 **y** 轴进行扭曲。

注意：扭曲会影响整个图形对象的水平 (**X**) 或垂直 (**Y**) 长宽比。不过，它可单独影响文本对象内的每个字符。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

向字幕添加图像

- 将图片放入字幕中
- 将图片放入文本框中
- 将图片返回到其原始大小或长宽比

可使用“字幕”将图像放入标题中，例如，添加徽标图形。可将图像作为图形元素进行添加，也可将其放入文本框中使其成为文本的一部分。“字幕”既接受位图图像，也接受矢量图形（例如，使用 **Adobe Illustrator** 创建的图形）。但是，**Premiere Pro** 会对矢量图形进行栅格化，并将其转换为“字幕”中的位图版本。默认情况下，插入的图像按其原始大小显示。

[转到页首](#)

将图片放入字幕中

1. 选择“字幕”>“图形”>“插入图形”。
 2. 将图片拖到所需的位置。如有必要，可调整图片的大小、不透明度、旋转和缩放。
- 注意：如果您希望此图像成为字幕文件的一部分，请插入图片。如果只想使用图像或运动视频作为背景，请将字幕叠加在该图像或视频的剪辑之上。

[转到页首](#)

将图片放入文本框中

1. 使用文字工具，单击要插入图片的位置。
2. 选择“字幕”>“图形”>“将图形插入文本”。

[转到页首](#)

将图片返回到其原始大小或长宽比

- 选择徽标，并选择“字幕”>“图片”>“恢复图片大小”或“字幕”>“图片”>“恢复图片长宽比”。

相关主题

- 为文本或对象添加纹理

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

在字幕中绘制图形

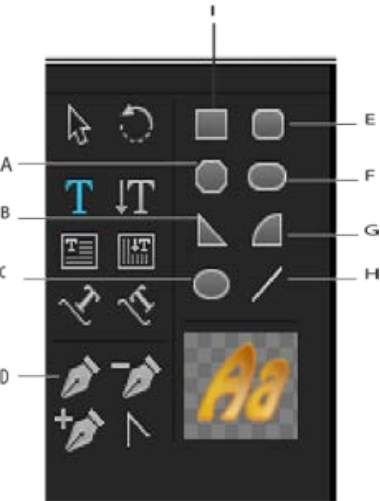
- 创建形状
- 更改图形对象或徽标的形状
- 使用钢笔工具绘制直线段
- 使用钢笔工具绘制曲线
- 调整对象锚点和曲线

[转到页首](#)

创建形状

可使用“字幕”中的绘图工具来创建各种形状，例如，矩形、椭圆形和线条。“字幕”包含标准钢笔工具，它类似于 **Illustrator** 和 **Photoshop** 中使用的钢笔工具。

Jon Barrie [在此视频中](#)（来自 **Creative Cow** 网站）演示了如何使用 **Adobe Premiere Pro** 中的“字幕”来创建羽化的蒙版。



“字幕”工具面板

A. 切角矩形 **B.** 楔形 **C.** 钢笔工具 **D.** 椭圆 **E.** 圆角矩形 **F.** 圆矩形 **G.** 弧形 **H.** 线条 **I.** 矩形

- 选择形状工具。
 - 按住 **Shift** 键拖动可限制形状的长宽比。
 - 按住 **Alt** 键拖动 (**Windows**) 或按住 **Option** 键拖动 (**Mac OS**) 可从形状的中心进行绘制。
 - 按住 **Shift+Alt** 拖动 (**Windows**) 或按住 **Shift+Option** 拖动 (**Mac OS**) 可限制长宽比并从中心进行绘制。
 - 绘制时，跨角点沿对角线方向拖动可对角翻转形状。
 - 绘制时，跨越、向上或向下拖动可水平或垂直翻转形状。

要在绘制完形状之后进行翻转，请使用选择工具沿所需的翻转方向拖动一个角点。

[转到页首](#)

更改图形对象或徽标的形状

1. 在标题中选择一个或多个对象或徽标。
2. 在“标题属性”面板中，单击“属性”旁边的三角形以展开其列表，然后从“图形类型”菜单中选择选项。

注意：更改形状时，原始对象锚点常常会丢失。要显示更改形状之前或之后的对象锚点，请使用选择工具选择对象。

[转到页首](#)

使用钢笔工具绘制直线段

可通过单击绘图区域中的钢笔工具绘制直线段。钢笔工具将创建通过直线段相连的对象锚点。

1. 选择钢笔工具。
2. 将钢笔指针置于直线段的起始点并单击，以定义第一个对象锚点。此对象锚点将一直保持选中状态（实心），直到您添加下一个点为止。

注意：单击第二个对象锚点之前，您绘制的第一条线段将不可见。而且，如果线段从此点的任一侧开始延伸，说明您意外拖动了钢笔工具；请选择“编辑”>“撤消”，然后再次单击。
3. 再次单击线段的结束位置。（按住 **Shift** 键并单击可将线段的角度限制为 **45°** 的倍数。）钢笔工具将创建另一个对象锚点。
4. 继续单击钢笔工具，以创建其他的直线段。最后添加的对象锚点将显示为一个大方形，表示已选中状态。
5. 通过执行以下操作之一完成路径：
 - 要闭合路径，请单击初始对象锚点。将钢笔指针置于初始对象锚点之上时，指针下方会出现一个圆圈。
 - 要保持为开放路径，请按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 并单击所有对象以外的任何位置，或在“工具”面板中选择其他工具。

[转到页首](#)

使用钢笔工具绘制曲线

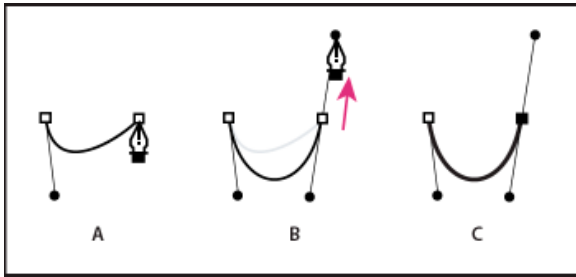
可通过使用钢笔工具拖动对象锚点来绘制曲线段。使用选择工具选择用于连接曲线段的对象锚点时，线段会显示方向线，方向线以方向点结束。方向线的角度和长度决定曲线段的形状和大小。移动方向线将改变曲线形状。平滑点始终有两条方向线，这两条方向线作为一个直线单元一起移动。在平滑点上拖动任一方方向线的方向点时，两条方向线会同时移动。钢笔工具会保持该对象锚点处的连续曲线。相比之下，角点可以有两条、一条或者没有方向线，具体取决于它分别连接两条、一条还是没有连接曲线段。

角点方向线通过使用不同角度来保持拐角。拖动角点方向线的方向点时，另一条方向线不会移动（如果存在的话）。方向线始终与对象锚点处的曲线相切（与半径垂直）。每条方向线的角度决定曲线的斜度，每条方向线的长度决定曲线的高度或深度。

1. 选择钢笔工具。
2. 将光标置于曲线的起始点。按住鼠标按钮。
3. 拖动鼠标创建方向线，以确定所要创建曲线段的斜度。一般而言，将方向线向计划绘制的下一个对象锚点延长约三分之一的距离。按住 **Shift** 键拖动可将方向线限制为 **45°** 的倍数。
4. 松开鼠标按钮。

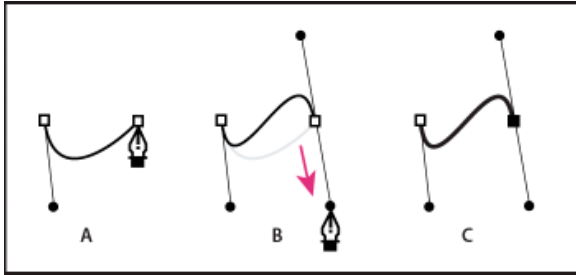
注意：创建第二个对象锚点之前，第一条线段将不可见。

5. 将钢笔工具置于曲线段的结束点。
 - 要创建 **C** 形曲线，请向在创建前一个对象锚点时的相反方向拖动。



在曲线中绘制第二个点

- 要创建 S 形曲线，请向在创建前一个对象锚点时的相同方向拖动。



绘制 S 曲线

6. 继续从不同位置拖动钢笔工具，创建其他点。

- 要闭合路径，请将钢笔工具置于第一个对象锚点上。单击或拖动可闭合路径。
- 要保持为开放路径，请按住 **Ctrl** 键并单击所有对象以外的任何位置，或选择选择工具。

[转到页首](#)

调整对象锚点和曲线

“字幕”包括用于修改现有路径的工具。您可以在路径上添加或删除对象锚点。也可以移动对象锚点，并处理其方向线来更改相邻线段的曲线。不仅可以指定路径的厚度，还可以指定其每个终点的形状。也可以指定其端点、角或连接。

将对象锚点添加到路径中

1. 选择路径。
 2. 选择添加锚点工具 。
- 要添加对象锚点而不创建或手动调整曲线，请单击要添加对象锚点的位置。
 - 要添加对象锚点并同时移动新点，请拖动路径上的一个点。

删除对象锚点

1. 选择包含相应对象锚点的路径。
2. 选择删除锚点工具 。
3. 单击要删除的点。

调整对象锚点

1. 选择包含相应对象锚点的路径。
2. 选择钢笔工具 .
3. 将光标置于该点上。当光标变成箭头且对象锚点旁边出现方框时，拖动该点进行调整。

将对象锚点从一种类型转换为另一种类型

可以更改已为线段创建的对象锚点的类型。

1. 选择要修改的路径。
2. 选择转换锚点工具 , 并将光标置于要进行转换的对象锚点上。
 - 要将角点转换为平滑点，请将方向点拖动出角点。
 - 要将平滑点转换成没有方向线的角点，请单击平滑点。
 - 要将没有方向线的角点转换为具有独立方向线的角点，请首先将方向点拖动出角点拖动方向点将使其成为具有方向线的平滑点。松开鼠标按钮，然后拖动任一方向点。
 - 要将平滑点转换成具有独立方向线的角点，请拖动任一方向点。

注意：要暂时将钢笔工具更改为转换锚点工具，请将钢笔工具置于对象锚点之上，然后按 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS)。

更改线段的曲线

1. 选择要修改的路径。
2. 选择钢笔工具并拖动线段，以更改其曲线。

注意：拖动线段可将线段两端的方向线调整相同的幅度，从而改变曲线。此方法可将直线段变成曲线段。

设置开放和闭合贝塞尔曲线形状的选项

- 选择一条线段或者一个开放或闭合贝塞尔曲线形状，然后在“标题属性”面板中指定以下选项之一：

图形类型 将开放和闭合贝塞尔曲线形状调整为标准形状。图形类型也可以将闭合贝塞尔曲线形状更改为开放贝塞尔曲线形状，反之亦然。要向闭合贝塞尔曲线形状添加填充，必须将图形类型设置为“填充贝塞尔曲线”。有关向闭合贝塞尔曲线形状添加填充的更多信息，请参阅设置文本和对象的填充。

线宽 指定路径宽度（以像素为单位）。

端点类型 指定放在路径两端的端点的类型。“平头”选项将在路径两端添加方形端点。“圆形”选项将在路径两端添加半圆形端点。“正方形”选项将在路径两端添加方形端点，并在线段端点之外延伸出线段宽度的一半。此选项使线段的粗细沿线段各方向均匀延伸出去。

连接类型 指定相邻路径段两端的连接方式。“斜接”选项将使用尖角连接路径段。“圆形”选项将使用圆角连接路径段。“斜面”选项将使用方角连接路径段。

斜接限制 指定连接类型从斜接（尖角）切换为斜面（方角）的点。默认斜接限制为 **4**。默认情况下，当该点长度是描边粗细的 **4** 倍时，连接类型从斜接切换为斜面。如果斜接限制为

1，则进行斜面连接。

注意：可将上述选项应用于使用钢笔工具或直线工具创建的形状。可将内外描边应用于任何文本或图形对象。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

字幕中的填充、描边和阴影

- 设置文本和对象的填充
- 填充类型选项
- 添加光泽
- 为文本或对象添加纹理
- 向文本或对象添加描边
- 更改描边的列表顺序
- 从对象或文本中删除描边
- 创建投影

[转到页首](#)

设置文本和对象的填充

对象的填充属性定义对象轮廓内的区域。“填充”指定图形对象内部的空间，或文本对象的每个字符轮廓内的空间。可以填充整个对象或单个文字字母。
注意：如果向对象添加描边，描边也包含填充（请参阅[向文本或对象添加描边](#)）。

1. 选择要填充的对象。
2. 在“标题属性”面板中，单击“填充”类别旁边的三角形，并选中“填充”类别旁边的框以设置选项。部分选项包括：

- 填充类型 指定是否在文本或图形对象的轮廓内应用颜色以及如何应用颜色。
- 颜色 确定填充的颜色。单击色板打开拾色器，或单击吸管从屏幕上的任何位置采集色样。“颜色”选项将因指定的“填充类型”而异。
- 不透明度 指定填充的不透明度，从 **0%**（透明）到 **100%**（不透明）。设置对象的填充颜色的不透明度，以设置标题中单个对象的不透明度。要设置标题的整体不透明度，请将其添加到“时间轴”中另一个剪辑上方的轨道上。按照调整任何其他剪辑不透明度的方式调整不透明度。

[转到页首](#)

填充类型选项

- 纯色 创建统一颜色的填充。根据需要设置选项。
- 线性渐变或径向渐变 “线性渐变”将创建线性、双色渐变填充。“径向渐变”将创建环形、双色渐变填充。
“颜色”选项指定起始和结束渐变颜色（分别显示在左右方框中）或色标。双击色标可选择颜色。拖动色标可调整各颜色之间的过渡的平滑度。
“色标颜色”选项和“色标不透明度”选项指定所选色标的颜色和不透明度。单击所要定义色标上方的三角形可根据需要进行调整。“角度”选项（仅适用于“线性渐变”）指定渐变的角。“重复”选项指定重复渐变图案的次数。
- 四色渐变 创建由四种颜色组成的渐变填充，其中每种颜色分别从对象的每个角向外发散。
“颜色”选项指定从对象的每个角向外发散的颜色。双击任何角处的框可选择该角的颜色。
“色标颜色”选项和“色标不透明度”选项指定右下角的颜色和不透明度。要选择颜色，请执行以下之一：
 - 单击“色标颜色”调色板打开拾色器。然后选择颜色。
 - 单击“色标颜色”吸管，然后单击屏幕上的任何颜色。

斜面 向背景添加斜边。“平衡”选项指定阴影颜色所占据的斜面的百分比。

消除 指定不渲染填充或阴影。

重影 指定渲染阴影，但不渲染填充。

“消除”和“重影”最适用于具有阴影和描边的对象。

[转到页首](#)

添加光泽

向任何对象的填充或描边添加光泽。光泽类似于色光在对象曲面上产生的条纹。可以调整光泽的颜色、大小、角度、不透明度和位置。

1. 选择对象。
2. 在“标题属性”面板中选择“光泽”。
3. 单击“光泽”旁边的三角形并设置其选项。

注意：如果对象的纹理遮住了光泽，请取消选择“标题属性”面板中的“纹理”选项。

[转到页首](#)

为文本或对象添加纹理

可以将纹理映射到任何对象的填充或描边。要添加纹理，请指定矢量或位图文件（例如，Adobe Photoshop 文件），或使用随 Premiere Pro 一起提供的几个纹理之一。

1. 选择对象。
2. 在“标题属性”面板中，单击“填充”或“描边”旁边的三角形，然后单击“纹理”旁边的三角形以显示选项。
3. 单击“纹理”框。
4. 执行以下操作之一：
 - 单击“纹理”色板，并选择硬盘上的任何图像文件。
 - 浏览到 Program Files/Adobe/Premiere Pro [版本]/Presets/Textures (Windows) 或 Applications/Adobe/Premiere Pro [版本]/Presets/Textures (Mac OS)，并选择纹理。然后单击“打开”(Windows) 或“选择”(Mac OS)。
5. 要指定纹理的缩放方式、对齐方式以及与其相关对象混合的方式，请设置任何其他选项：

随对象翻转 当翻转对象（方法是将对象锚点拖动彼此之上）时水平和垂直翻转纹理。

随对象旋转 将纹理与对象同步旋转。

缩放对象 X、缩放对象 Y 指定向对象应用纹理时沿 x 或 y 轴拉伸纹理的方式。“纹理”选项不拉伸纹理，而是将纹理应用于对象表面（从左上角到右下角）。“切面”选项拉伸纹理，以使其适合表面（不含内描边所涵盖的区域）。“面”选项拉伸纹理，以使其与面完全吻合。当计算用于拉伸纹理的区域时，“扩展字符”选项会考虑描边。例如，如果存在一个 20 像素的很大外边缘，纹理将被拉伸到面的范围之外。但是，将沿面剪切纹理，并仅调整面的范围。

水平缩放、垂直缩放 将纹理拉伸到指定百分比。单一值可能会产生不同的结果，取决于所选的其他缩放选项。范围是从 1% 到 500%；默认值为 100%。

缩放平铺 X、缩放平铺 Y 平铺纹理。如果对象未在指定方向上平铺，使用空白 (Alpha = 0)。

对齐对象 X、对齐对象 Y 指定与纹理对齐的对象部分。“滤色”将纹理与标题（而不是对象）对齐，使您可以移动对象而不移动纹

理。“切面”将纹理与剪切的区域面（不含内描边的面）对齐。“面”将纹理与常规面对齐，但计算范围时不考虑描边。“扩展字符”将纹理与扩展面（不含外描边的面）对齐。

对齐规则 **X**、对齐规则 **Y** 将纹理与“对象 **X**”和“对象 **Y**”所指定对象的左上、中心或右下位置对齐。

对齐 **X** 偏移、对齐 **Y** 偏移 指定纹理与计算的应用程序点之间的水平和垂直偏移（以像素为单位）。应用程序点是基于“对象 **X/Y**”和“规则 **X/Y**”设置算出的。范围是从 **-1000** 到 **1000**，默认值为 **0**。

混合模式 指定渲染时纹理与常规填充的比率。控制范围是 **-100** 到 **100**。值为 **-100** 时表示不使用纹理，而主要应用渐变。值为 **100** 时表示只使用纹理。值为 **0** 时表示均衡使用对象的这两个方面。“混合模式”还决定渐变键（使用“填充键”选项设置）和纹理键（使用“纹理键”设置设置）的使用方式。

Alpha 缩放 重新调整纹理的整体 **Alpha** 值。通过此选项，您可以轻松地将对象设为透明。如果 **Alpha** 通道的范围划分正确，此选项的作用类似于透明度滑块。

合成规则 指定用于确定透明度的进入纹理通道。大多数情况都是使用 **Alpha** 通道不过，如果使用黑红色纹理，可能需要指定红色通道来在红色区域中施加透明度。

反转合成 反转进入 **Alpha** 值。一些纹理已反转 **Alpha** 范围。如果应该显示为实底状态的区域处于透明状态，请尝试该选项。

注意：要移除所选对象的纹理，请取消选择“标题属性”面板中的“纹理”。

[转到首页](#)

向文本或对象添加描边

可向对象中添加轮廓（或描边）。可同时添加内描边和外描边。内描边是指沿对象内边缘的轮廓；外描边是指沿外边缘的轮廓。每个对象最多可以添加 **12** 个描边。添加描边之后，可以调整其颜色、填充类型、不透明度、光泽和纹理。默认情况下，描边按创建顺序列出和渲染；但很容易更改这一顺序。

1. 选择对象。
2. 在“标题属性”面板的“属性”部分中，展开“描边”类别。
3. 单击“内描边”或“外描边”旁边的“添加”。
4. 设置以下任一选项：

类型 指定所应用描边的类型。“深度”所创建的描边会使对象产生凸出效果。“边缘”所创建的描边将包含对象的内边缘或外边缘。“凹进”将创建对象的副本，以后您可在其中更改偏移并应用值。

大小 指定描边的大小（以扫描行为单位）。此选项不适用于“凹进”描边类型。

角度 指定描边的偏移角度（以度为单位）。此选项不适用于“边缘”描边类型。

强度 指定描边的高度。此选项只适用于“凹进”描边类型。

填充类型 指定描边的填充类型。所有填充类型（包括“光泽”和“纹理”）的作用与“填充”选项完全相同。

可选择并取消选择描边选项试验各种组合的效果。

[转到首页](#)

更改描边的列表顺序

1. 选择包含多个描边的对象。

2. 在“标题属性”面板中，选择要移动的描边。
3. 选择“上移”使所选描边在列表中上移一级，或选择“下移”使所选描边在列表中下移一级。

[转到页首](#)

从对象或文本中删除描边

1. 选择包含一个或多个描边的对象。
2. 在“标题”中，执行以下操作之一：
 - 要从对象中删除描边，请选择该对象。
 - 要从文本中删除描边，请单击文字工具 **T**，然后拖动以选择该文本。
3. 在“标题属性”面板中，单击“描边”旁的三角形以展开此类别。
4. 展开“内描边”和/或“外描边”。
5. 选择“内描边”或“外描边”。
6. 单击“删除”。

[转到页首](#)

创建投影

可以向在“字幕”中创建的任何对象添加投影。通过各种阴影选项，可以完全控制颜色、不透明度、角度、距离、大小和扩展。

1. 选择对象。
2. 在“标题属性”面板中，选择“阴影”。
3. 单击“阴影”选项旁边的箭头，设置如下任何选项的值：

距离 指定阴影偏离对象的像素数目。

大小 指定阴影的大小。

扩展 指定对象的 Alpha 通道边界在进行模糊处理前的扩展程度。“扩展”适用于微小而细化的特征，例如，草书体字母下缘或上缘，因为这些特征往往会在应用显著的模糊时消失。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

滚动和游动标题

创建滚动或游动标题
滚动/游动定时选项
将标题转换为其他类型

虽然对于某些项目而言静态标题、图形和徽标就足够了，但是其他很多项目需要可在屏幕上移动的标题。（标题在素材上垂直移动称为滚动。标题水平移动称为游动。）

注意：“时间轴”面板中标题剪辑的长度决定滚动或游动的速度。标题剪辑长度越长，移动速度就越慢。

[转到页首](#)

创建滚动或游动标题

1. 执行以下操作之一：
 - 要创建滚动标题，请选择“标题”>“新建标题”>“默认滚动标题”。
 - 要创建游动标题，请选择“标题”>“新建标题”>“默认游动标题”。
2. 为滚动或游动标题创建文本和图形对象。使用“字幕”面板滚动条查看标题的屏外区域。将此标题添加到序列后，屏外区域会滚动或游动到视图内。

对于滚动编辑，使用区域文字工具创建长文本框，并使用对齐、制表符和行距来调整格式设置。

3. 在“字幕”面板中，单击“滚动/游动选项”按钮。
4. 指定适当的“方向”和“定时”选项，然后单击“确定”。

注意：只能指定游动标题的方向。

Andrew Devis 在此视频教程中说明了如何创建滚动标题。
Phil Hawkins 在此 Premiere Pro 视频教程中逐步演示了如何创建和使用滚动片头片尾字幕。

[转到页首](#)

滚动/游动定时选项

开始于屏幕外 指定从视图外开始滚动到视图内。

结束于屏幕外 指定一直滚动到对象位于视图外为止。

预卷 指定在滚动开始之前播放的帧数。

缓入 指定标题滚动速度缓慢增加到播放速度期间所经过的帧数。

缓出 指定标题滚动速度缓慢减小一直到滚动完成期间所经过的帧数。

过卷 指定在滚动完成之后播放的帧数。

向左游动、向右游动 指定游动的方向。

[转到页首](#)

将标题转换为其他类型

1. 在“字幕”面板中，选中要转换的文本框，然后单击“滚动/游动选项”按钮。
2. 对于“标题类型”，指定所需的标题类型，并根据需要指定“定时”选项。
3. 单击“确定”。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

效果与过渡

关于效果

[固定效果](#)

[标准效果](#)

[基于剪辑和基于轨道的效果](#)

[效果增效工具](#)

[GPU 加速效果](#)

[高位深度效果](#)

Premiere Pro 包括各种各样的音频与视频效果，可将它们应用于您的视频节目中的剪辑。通过效果可以增添特别的视觉或音频特性，或提供与众不同的功能属性。例如，通过效果可以改变素材曝光度或颜色、操控声音、扭曲图像或增添艺术效果。还可以使用效果来旋转和动画化剪辑，或在帧内调整剪辑的大小和位置。通过设定的值可以控制效果的强度。还可以在“效果控件”面板或“时间轴”面板中使用关键帧来动画化大多数效果的控件。

可以为所有效果创建和应用预设。此外，可以直接在“时间轴”面板中使用关键帧来动画化效果，并查看各关键帧的相关信息。

[转到页首](#) 

固定效果

添加到“时间轴”面板的每个剪辑都会预先应用或内置固定效果。固定效果可控制剪辑的固有属性，并且无论是否选择剪辑，“效果控件”面板中都会显示固定效果。可以在“效果控件”面板中调整所有的固定效果。然而，节目监视器、“时间轴”面板和调音台也提供易于使用的控件。固定效果包括以下内容：

运动

包括多种属性，用于动画化、旋转和缩放剪辑，调整剪辑的防闪烁属性，或将这些剪辑与其他剪辑进行合成。（要在节目监视器中调整运动效果，请参阅调整位置、缩放和旋转和在节目监视器中动画化运动。）

不透明度

允许降低剪辑的不透明度，用于实现叠加、淡化和溶解之类的效果。

时间重映射

允许针对剪辑的任何部分减速、加速或倒放或者将帧冻结。通过提供微调控制，使这些变化加速或减速。

音量

控制剪辑中的音频音量。（有关调整音量效果的信息，请参阅使用关键帧调整音量、在效果控件中调整音量、在调音台中设置轨道音量、调整增益和音量、标准化一个或多个剪辑以及标准化主音轨。）

由于固定效果已内置在每个剪辑中，因此只需调整它们的属性来激活它们。

Premiere Pro 在应用于剪辑的所有标准效果之后渲染固定效果。标准效果会按照从上往下出现的顺序渲染。可以在“效果控件”面板中将标准效果拖到新的位置来更改它们的顺序，但是不能重新排列固定效果的顺序。

如果要更改固定效果的渲染顺序，请改用标准效果。应使用变换效果代替运动效果；使用 **Alpha** 调整效果代替不透明度效果；使用音量效果代替固定音量效果。虽然这些效果不同于固定效果，但它们的属性是相同的。

标准效果

标准效果是必须首先应用于剪辑以创建期望结果的附加效果。可以将任意数量或组合的标准效果应用于序列中的任何剪辑。使用标准效果可以添加特性或编辑视频，如调整色调或修剪像素。**Premiere Pro** 包括许多视频和音频效果，它们位于“效果”面板中。标准效果必须应用于剪辑，然后在“效果控件”面板中作调整。某些视频效果可直接通过节目监视器中的手柄予以操控。通过在“效果控件”面板中使用关键帧并更改图表的形状，所有的标准效果属性均可随时间推移而动画化。通过在“效果控件”面板中调整贝塞尔曲线的形状，可以微调效果动画的平滑度或速度。

注意：在“效果”面板中列出的效果取决于 **Premiere Pro Plug-ins** 文件夹的 **language** 子文件夹中的实际效果文件。通过添加兼容的 **Adobe** 增效工具文件或其他第三方开发商提供的增效工具软件包，可以扩展效果集合。

基于剪辑和基于轨道的效果

所有视频效果（包括固定效果和标准效果）都是基于剪辑的。它们改变的是各个剪辑。通过创建嵌套序列，可以将基于剪辑的效果同时应用于多个剪辑。

音频效果可应用于剪辑或轨道。要应用基于轨道的效果，请使用调音台。如果为效果添加关键帧，就可以在调音台或“时间轴”面板中调整效果。

效果增效工具

除了 **Premiere Pro** 随附的几十种效果之外，还可以通过增效工具的形式使用大量效果。可以从 **Adobe** 或第三方供应商处购买增效工具，或从其他兼容的应用程序获得增效工具。例如，许多 **Adobe After Effects** 增效工具和 **VST** 增效工具可以用于 **Premiere Pro**。然而，**Adobe** 仅正式支持本应用程序附带安装的增效工具。

只要效果的增效工具文件位于公共的 **Plug-ins** 文件夹中，该效果就可供 **Premiere Pro** 使用：

- (Windows) Program Files\Adobe\Common\Plug-ins\<version>\MediaCore
- (Mac OS) /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<version>/MediaCore

为确保增效工具及其相关文件安装在正确位置，最好是对增效工具使用安装程序。

打开项目时，如果项目引用的某些效果不存在，**Premiere Pro** 将执行以下操作：

- 告诉您缺少哪些效果
- 将效果标记为脱机
- 在没有效果的情况下执行渲染

有关最新的第三方增效工具列表，请参阅 [Adobe 网站](#)。

注意：要编辑一个在多台计算机上包含附加增效工具的项目，请在所有这些计算机上安装增效工具。

GPU 加速效果

有些效果可以充分利用经认证的图形卡的处理能力来加速渲染。这种使用 **CUDA** 技术的效果加速方式是 **Premiere Pro** 中的高性能 *Mercury playback engine* 的功能之一。

有关 **Premiere Pro** 系统要求，包括经认证可在 **Premiere Pro** 中提供 **CUDA** 效果加速的图形卡列表，请参阅

[Adobe 网站](#)。

注意：在 Mac OS 上，CUDA 加速功能需要 Mac OS X 10.6.3 或更高版本。

禁用或启用 GPU 效果加速

1. 选择“项目”>“项目设置”>“常规”。
2. 在“视频渲染和回放”区段，选择适当的渲染器：“Mercury Playback Engine GPU 加速”或“仅 Mercury Playback Engine 软件”。

Premiere Pro 中的 GPU 加速效果的列表

以下提供了 Adobe Premiere Pro 中可由 CUDA 加速的效果和过渡的列表。

- Alpha 调整
- 基本 3D
- 黑白
- 亮度与对比度
- 颜色平衡 (RGB)
- 颜色过滤 (仅限 Windows)
- 颜色替换
- 裁剪
- 投影
- 羽化边缘
- 8 点无用信号遮罩
- 提取
- 快速颜色校正器
- 4 点无用信号遮罩
- 灰度系数校正
- 无用信号遮罩 (4、8、16)
- 高斯模糊
- 水平翻转
- 色阶
- 亮度校正器
- 亮度曲线
- 杂色
- ProcAmp
- RGB 曲线
- RGB 颜色校正器
- 锐化
- 16 点无用信号遮罩
- 三向颜色校正器
- 时间码
- 色彩

轨道遮罩键

- 极致键
- 视频限幅器
- 垂直翻转
- 交叉溶解
- 渐隐为黑色
- 渐隐为白色

Premiere Pro 中的 GPU 加速效果的列表

以下提供了 Adobe Premiere Pro 中可由 CUDA 加速的其他效果和过渡的列表。

- 方向模糊
- 快速模糊
- 反转
- 叠加溶解
- 胶片溶解
- 变形稳定器

[转到页首](#)

高位深度效果

Premiere Pro 包括一些支持高位深度处理的视频效果与过渡。当这些效果应用于高位深度资源（如 v210 格式的视频和 16 位/通道 (bpc) 的 Photoshop 文件）时，可以用 32bpc 像素渲染这些效果。得到的好处是，与使用先前的标准 8 位/通道像素进行渲染相比，这些资源的颜色分辨率将提高而颜色渐变将更平滑。对于每个高位深度效果，“效果”面板中的效果名称右边将显示一个 32 bpc 徽章。

要为这些效果启用高位深度渲染，请在“新建序列”对话框中选择“最大位深度”视频渲染选项。

有关在“效果”面板中过滤效果来方便查找高位深度效果的说明，请参阅按类型过滤效果。

注意：仅当渲染管线中的每个效果都是 32 bpc 效果时，才会以 32 位/通道来渲染 32 bpc 效果。如果将 8 bpc 效果放进包含 32 bpc 效果的序列，Premiere Pro 将在序列中以 8 位渲染所有效果。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

应用、移除、查找和分组效果

- 对效果进行查找和分组
- 将效果应用于剪辑
- 复制并粘贴剪辑效果
- 从剪辑中移除选定的效果
- 从剪辑中移除所有效果
- 在剪辑中禁用或启用效果

[转到首页](#)

对效果进行查找和分组

标准效果列在“效果”面板中，并组织成两个主素材箱，即“视频效果”和“音频效果”。在每个素材箱内，**Premiere Pro** 按类型在嵌套素材箱内列出效果。例如，“模糊与锐化”素材箱包含使图像散焦的效果，如“高斯模糊”和“方向模糊”。

在以支持的音频剪辑类型命名的素材箱内查找音频效果：单声道、立体声或 5.1。

也可以通过在“包含”框中键入效果名称来找到效果。

要打开“效果”面板，请选择“窗口”>“效果”，或单击“效果”选项卡。

Karl Soule 在 **Adobe** 网站上的两篇文章中讲述了 32 位 (32 bpc) 和 YUV 效果所对应的图标的含义：

- “YUV 是什么？”
- “了解颜色处理：8 位、10 位、32 位等等”

按类型过滤效果

在“效果”面板左上角的搜索字段下面有三个按钮。这些按钮充当三种效果类型的过滤器：

-  加速效果（请参阅 [GPU 加速效果](#)。）
-  32 位颜色效果（请参阅 [高位深度效果](#)。）
-  YUV 效果

将这些按钮之一切换为启用状态时，只有其对应类型的效果与过渡会显示在下面的效果列表中。可以切换这些按钮中的一个或多个，从而针对任何属性组合来过滤效果列表。

注意：仅当安装支持的显卡后，加速效果才能使用加速。如果未安装支持的显卡，“加速效果”过滤器按钮仍然可用。“加速效果”徽章显示为禁用状态，表示无法使用加速。

创建常用效果素材箱

- 在“效果”面板中，单击“新建自定义素材箱”按钮，或从“效果”面板菜单中选择“新建自定义素材箱”。“效果”面板中将显示新的自定义素材箱。可以为其重命名。
- 将效果拖到自定义素材箱中。自定义素材箱中将会列出效果的副本。可以创建经过编号的更多自定义素材箱。
- 要重命名自定义素材箱，请单击现有名称以选择文件夹，再次单击选择名称字段，并键入新名称。

移除自定义素材箱

- 在“效果”面板中，选择自定义素材箱并执行以下操作之一：

- 单击“删除自定义项目”按钮 .
- 从“效果”面板菜单中选择“删除自定义项目”。
- 按 **Delete** 键。
- 按 **Backspace** 键。

注意：只能从“效果”面板中移除自定义素材箱。

2. 单击“确定”。

[转到页首](#) ⁴

将效果应用于剪辑

可通过将效果图标从“效果”面板拖到“时间轴”面板中的剪辑上，从而将一个或多个标准效果应用于剪辑。或者，选择剪辑，然后在“效果”面板中双击效果以应用该效果。可以多次应用同一效果，而每次使用不同设置。

可通过先选择所需的所有剪辑，从而将标准效果一次应用于多个剪辑。

还可以暂时禁用效果，这样做将会阻止效果而不会将其移除，或者也可以彻底移除效果。

要针对选定的剪辑查看和调整效果，请使用“效果控件”面板。或者，可以在“时间轴”面板中展开剪辑的轨道并选择适当的查看选项，从而查看和调整剪辑的效果。

默认情况下，将效果应用到剪辑时，效果在剪辑的持续时间内处于活动状态。然而，可以使效果在特定时间开始和停止，或通过使用关键帧提高或降低效果的强烈程度。

1. 执行以下操作之一：

- 要将一个或多个效果应用于单个剪辑，请选择效果并将它们拖到时间轴上的剪辑。
- 要将一个或多个效果应用于多个剪辑，请先选择剪辑。按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 时间轴上的每个所需的剪辑。然后，将一个效果或选定的一组效果拖到任何选定的剪辑上。
- 选择剪辑，然后双击效果

要应用音频效果，请将效果拖到音频剪辑上或视频剪辑的音频部分。对音轨启用“显示轨道音量”或“显示轨道关键帧”后，将无法对剪辑应用音频效果。

如果在“时间轴”面板中选择了剪辑，可以将效果直接拖到“效果控件”面板上。

2. 在“效果控件”面板中，单击三角形可以显示相关效果的选项，然后指定选项值。

[转到页首](#) ¹

复制并粘贴剪辑效果

可以轻易地将效果从一个剪辑复制和粘贴到另外一个或多个剪辑。例如，可以将相同的颜色校正应用于在类似光照条件下拍摄的一系列剪辑。可以从位于序列某条轨道中的剪辑上复制效果，然后将它们粘贴到另一条轨道中的剪辑上。不必瞄准目标轨道。

可以在“效果控件”面板中复制和粘贴各个效果。也可以从任何序列中的剪辑上复制所有效果值（包括固定效果和标准效果的关键帧）。可以使用“粘贴属性”命令将这些值粘贴至任何序列中的其他剪辑。通过“粘贴属性”，源剪辑固有的效果（运动、不透明度、时间重映射以及音量）将替换目标剪辑中对应的这些效果。所有其他效果（包括关键帧）将被添加到已经应用于目标剪辑的效果列表中。

如果效果包括关键帧，这些关键帧将出现在目标剪辑中的对应位置，从目标剪辑的起始位置算起。如果目标剪辑比源剪辑短，将在超出目标剪辑出点的位置粘贴关键帧。要查看这些关键帧，请将剪辑出点移至晚于关键帧位置的时间点，或取消选择“固定到剪辑”选项。

注意：也可以将关键帧从一个效果参数复制和粘贴到另一个兼容的效果参数。请参阅[复制并粘贴关键帧](#)。

1. 在“时间轴”面板中，选择包含一个或多个要复制效果的剪辑。
2. （可选）要选择一个或多个要复制的效果，在“效果控件”面板中，选择要复制的效果。按住 **Shift** 键并单击可选择多个效果。要选择所有效果，请跳过此步骤。
3. 选择“编辑”>“复制”。
4. 在“时间轴”面板中，选择要将效果粘贴到的剪辑，并选择以下任一操作：
 - 要粘贴一个或多个效果，请选择“编辑”>“粘贴”。
 - 要粘贴所有效果，请选择“编辑”>“粘贴属性”。

从剪辑中移除选定的效果

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑。为确保仅选择一个剪辑，请单击时间轴中的空白区，然后单击剪辑。单击位于选定剪辑上方的时间标尺上的一个点，可将当前时间指示器移动到该位置。
2. 在“效果控件”面板中，选择要移除的一个或多个效果。选择多个效果，按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 这些效果。

注意：无法移除固定效果：运动、不透明度、时间重映射或音量。

3. 执行以下操作之一：
 - 按 **Delete** 或 **Backspace** 键。
 - 从“效果控件”面板菜单中选择“移除所选效果”。

从剪辑中移除所有效果

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑。为确保仅选择一个剪辑，请单击时间轴中的空白区，然后单击剪辑。单击位于选定剪辑上方的时间标尺上的一个点，可将当前时间指示器移动到该位置。
2. 执行以下操作之一：
 - 从“效果控件”面板菜单中选择“移除效果”。
 - 选择“剪辑”>“移除效果”。
 - 在“时间轴”面板中右键单击剪辑，然后选择“移除效果”。
3. 在“移除效果”对话框中，选择要移除的效果类型，然后单击“确定”。

所有选定的应用效果类型都将从剪辑中移除，而所有选定的固有效果将恢复到它们的默认设置。

在剪辑中禁用或启用效果

- 在“效果控件”面板中选择一个或多个效果，并执行以下操作之一：
 - 单击“效果”按钮  禁用效果。
 - 单击空“效果”按钮框启用效果。
 - 在“效果控件”面板菜单中取消选择或选择“效果已启用”命令。

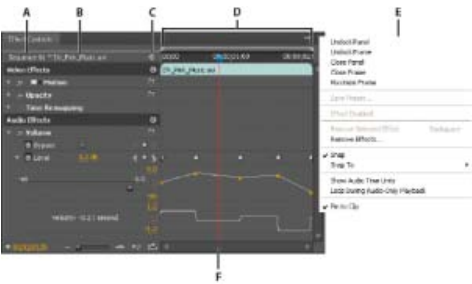
可以为“效果已启用”命令创建自定义的键盘快捷键。这会将效果切换为开启和关闭状态。

查看和调整效果和关键帧

- 在效果控件面板中查看效果
- 在“时间轴”面板中查看效果属性的关键帧
- 在“效果控件”面板中调整或重置控件

“效果控件”面板列出了应用于当前所选剪辑的所有效果。每个剪辑附带固定效果：运动、不透明度以及时间重映射效果列在“视频效果”区段，而音量效果列在“音频效果”区段。只有在音频剪辑或视频剪辑链接了音频的情况下，才包括音量效果。

可以通过选择“效果”工作区快速优化界面以方便效果编辑。选择“窗口”>“工作区”>“效果”。



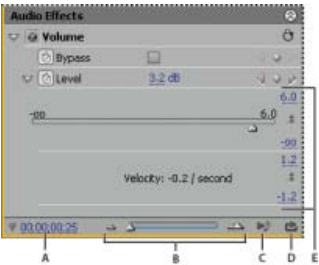
“效果控件”面板

A. 序列名称 B. 剪辑名称 C. “显示/隐藏时间轴视图”按钮 D. 时间轴视图 E. “效果控件”面板菜单 F. 当前时间指示器

默认情况下，时间轴视图处于隐藏状态，但是可以通过单击“显示/隐藏时间轴视图”按钮 必要时，请加宽“效果控件”面板来激活此按钮。

可以单击三角形来展开效果属性，以便显示“值”图表和“速率”图表。

在“时间轴”面板中选择剪辑后，“效果控件”面板会自动调整其“时间轴”视图的缩放级别。它将使剪辑入点和出点的图标居中。可以在“效果控件”面板菜单中取消选择“固定到剪辑”，从而查看超出剪辑入点和出点的时间轴。“效果控件”面板还包括了用于播放和循环播放音频剪辑的控件。关键帧区域位于时间标尺下方。在关键帧区域，可以针对特定帧上每个效果属性的值设置关键帧。



“效果控件”面板

A. 当前时间 B. 缩放控件 C. 仅播放该剪辑的音频 D. 切换音频循环回放 E. 效果值

[转到首页](#)

在效果控件面板中查看效果

- 在“效果控件”面板中，执行以下任一操作：
 - 要查看应用于剪辑的所有效果，请在“时间轴”面板中选择该剪辑。
- 注意：没有必要将当前时间指示器置于剪辑上方来激活“效果控件”面板。
- 要展开或折叠视频或音频效果标题，请单击标题中的“显示/隐藏”按钮。当箭头朝上 时，会展开标题，从而在该区段中显示

所有效果。当箭头朝下  时，会折叠标题。

- 要展开或折叠效果或其属性，请单击位于效果标题、属性组名称或属性名称左侧的三角形。展开效果标题将会显示与该效果相关联的属性组以及属性。例如，“三向颜色校正器”是效果标题。“色调范围定义”是属性组。“阴影阈值”是属性。展开单个属性将会显示一个图形控件，如滑块或表盘。
- 要对效果重新排序，请将效果名称拖到列表中的新位置。当效果位于其他效果上方或下方时，拖动该效果时会出现一条黑线。在松开鼠标时，该效果将显示在新位置。

注意：固定效果（运动、不透明度、时间重映射以及音量）无法重新排序。

- 要显示超出剪辑入点和出点的时间轴，请从“效果控件”面板菜单中取消选择“固定到剪辑”。时间轴超出选定剪辑的入点和出点的区域会显示为灰色。选择“固定到剪辑”时，仅显示位于剪辑入点和出点之间的时间轴。
- 要播放选定剪辑中的音频，请单击“播放音频”按钮 。仅当选定的剪辑包含音频时才能使用此控件。

[转到页首](#) ¹

在“时间轴”面板中查看效果属性的关键帧

- 执行以下任一操作：
 - 单击视频轨道或音轨的轨道头中的“显示关键帧”按钮 ，然后从“显示关键帧”菜单中选择关键帧选项之一。
 - 右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 包含要查看的关键帧属性的剪辑。选择“显示剪辑关键帧”，然后选择包含要查看的关键帧的效果。

[转到页首](#) ¹

在“效果控件”面板中调整或重置控件

- 执行以下任一操作：
 - 要更改属性值，请将指针放在带下划线的值的上方，然后向左或向右拖动。
 - 单击属性值，输入新值，然后按 **Enter** 键 (Windows) 或 **Return** 键 (Mac OS)。
 - 通过单击属性名称（如果可用）旁边的三角形来展开属性，然后拖动滑块或角度控件（具体取决于属性）。
 - 要设置角度，请在角度控制区域内拖动，清除带下划线的文本，或选择带下划线的文本并输入值。

在角度控件内单击之后，可以在其外部拖动以快速更改值。

- 要使用吸管工具设置颜色值，请在计算机屏幕上的任何位置单击所需颜色。默认情况下，吸管工具会选择一个单像素的区域。按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 吸管工具将会采集一个 5 x 5 像素的区域。
- 要使用 Adobe 拾色器设置颜色值，请单击色板，在“Adobe 拾色器”对话框中选择颜色，然后单击“确定”。
- 要将效果的属性重置为默认设置，请单击效果旁边的“重置”按钮 。所有不含关键帧的属性都会重置为默认值。如果属性包含关键帧，该属性仅仅在当前时间重置为默认值。在当前时间发生的关键帧会重置为默认值。如果当前时间没有发生关键帧，则会使用默认值创建新的关键帧。

如果意外单击了“重置”，可通过选择“编辑”>“还原”来恢复工作。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

效果预设

[效果预设](#)

[学习教程](#)

[创建和保存效果预设](#)

[应用效果预设](#)

[使用自定义素材箱和预设素材箱](#)

[转到页首](#)

效果预设

在“效果”面板中，“预设”素材箱包含用于常见效果的预设。通过使用专用的预设可以节省时间，因为无需自己配置效果。例如，如果希望剪辑在入点快速模糊，可以应用快速模糊效果并手动为其设置关键帧。然而，为了节省时间，可以取而代之应用“在入点快速模糊”预设。

可以自定义单独的效果设置并将它们另存为预设。然后将预设应用于任何项目中的其他剪辑。在将效果另存为预设时，也会保存您为效果创建的关键帧。您需要在“效果控件”面板中创建效果预设，而 **Premiere Pro** 会将它们存储在根“预设”素材箱中。可以在“预设”素材箱内使用嵌套预设素材箱来组织预设。**Premiere Pro** 还附带几个效果预设，位于该应用程序的 **Presets** 文件夹中。

要查看效果预设的属性，请在“效果”面板中选择预设，并从“效果”面板菜单中选择“预设属性”。

将预设应用于剪辑时，如果此预设中包含已经应用于剪辑的效果的设置，**Premiere Pro** 将按以下规则修改剪辑：

- 如果效果预设中包含固定效果（运动、不透明度、时间重映射或音量），则该操作将替换现有的效果设置。
- 如果效果预设中包含标准效果，则会将效果添加到当前效果列表的底部。然而，如果将效果拖入“效果控件”面板，则可以将效果放在层次结构中的任何位置。

[转到页首](#)

学习教程

以下教程展示如何向剪辑应用效果：

- [应用视频效果](#)
- [应用音频效果](#)
- [如何将效果应用于剪辑的所有实例](#)

[转到页首](#)

创建和保存效果预设

1. 在时间轴中，选择所需的剪辑，即此剪辑中使用的一个或多个效果具有您想要另存为预设的设置。
2. 在“效果控件”面板中，选择要保存的一个或多个效果。按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 效果可选择多个效果。
3. 单击“效果控件”面板右上角的面板菜单图标以打开面板菜单。

- 4. 选择“保存预设”。
- 5. 在“保存预设”对话框中，指定预设的名称。如果需要，输入说明。
- 6. 选择以下预设类型之一。这些类型指明了将预设应用于目标剪辑时 **Premiere Pro** 处理关键帧的方式。

缩放 按比例将源关键帧缩放为目标剪辑的长度。此操作会删除目标剪辑上的任何现有关键帧。

定位到入点 保持从剪辑入点到第一个效果关键帧的原始距离。如果从源剪辑入点到第一个关键帧的距离为 **1** 秒，则此选项将在距离目标剪辑入点 **1** 秒处添加关键帧。此选项还会添加相对于该位置的所有其他关键帧，不进行任何缩放。

定位到出点 保持从剪辑出点到最后一个效果关键帧的原始距离。如果从源剪辑出点到最后一个关键帧的距离为 **1** 秒，则此选项将在距离目标剪辑出点 **1** 秒处添加关键帧。此选项还会添加相对于该位置的所有其他关键帧，不进行任何缩放。

- 7. 单击“确定”。

Premiere Pro 会将选定的效果（包括它们的关键帧）保存到新的预设中。

[转到页首](#)

应用效果预设

可以将效果预设（其中包含一个或多个效果的设置）应用于序列中的任何剪辑。

- 在“效果”面板中，展开“预设”素材箱，并执行以下操作之一：
 - 将效果预设拖到“时间轴”面板中的剪辑上。
 - 在“时间轴”面板中选择剪辑，然后将效果预设拖入“效果控件”面板。

如果将预设拖到“时间轴”面板中的剪辑上，放置目标将按如下方式确定：

- 如果时间轴未选择剪辑，则预设将应用于放置时瞄准的剪辑。
- 如果时间轴选择了剪辑，但是放置时瞄准的剪辑不属于选择的任何剪辑，则将取消选择先前选择的剪辑。瞄准的剪辑以及所有链接的轨道项目将变为选定状态。预设将应用于瞄准的剪辑以及链接的轨道项目。
- 如果时间轴选择了剪辑，并且放置时瞄准的剪辑属于选择的剪辑之一，则预设将应用于所有选择的剪辑。该预设不会影响未选择的链接剪辑。

如果将预设拖入“效果控件”面板，放置目标将按如下方式确定：

目标类型	结果
仅视频轨道项目	忽略预设中的音频效果。
仅音轨项目	忽略预设中的视频效果。
视频轨道和音轨项目	如果将预设插入到音轨之一，则会在瞄准位置插入音频效果。 Adobe Premiere Pro 会将视频效果附加到视频轨道项目的效果列表的结尾。
视频轨道和音轨项目	如果将预设插入到视频轨道之一，则会在瞄准位置插入视频效果。 Adobe Premiere Pro 会将音频效果附加到每个链接音轨项目的效果的结尾。

使用自定义素材箱和预设素材箱

使用自定义素材箱可以将常用的效果、过渡和预设存储在一个位置。可以创建任意数量的自定义素材箱和预设素材箱。因此，也可以使用素材箱将效果、过渡和预设重新组织为各种类别，以便于您直观了解它们或使其更合适于您的项目工作流程。

自定义素材箱和预设素材箱的创建和存储操作在“效果”面板中进行。新建的预设素材箱位于根“预设”素材箱中。虽然无法从“预设”素材箱拖动它们，但可以按喜欢的任何层次结构在该素材箱内创建和排列它们。可以将自定义素材箱放在“效果”面板层次结构的顶端，也可以在其他自定义素材箱内嵌套它们。

注意：如果已将同一项目放在多个不同的自定义素材箱中，而后从一个素材箱中删除该项目，则 **Premiere Pro** 会从自定义素材箱和预设素材箱中删除每次出现的该项目，并且会从它影响的所有剪辑中删除每个项目。

1. 在“效果”面板中，执行以下操作之一：

- 要创建自定义素材箱，请单击“新建自定义素材箱”按钮 ，或从“效果”面板菜单中选择“新建自定义素材箱”。
- 要创建预设素材箱，请从“效果”面板菜单中选择“新建预设素材箱”。**Premiere Pro** 会在根“预设”素材箱中嵌套每个新的预设素材箱。
- 要嵌套新的自定义素材箱或预设素材箱，请选择新素材箱要放入的素材箱，然后创建自定义素材箱或预设素材箱。
- 要重命名素材箱，请选择该素材箱，然后依次单击素材箱名称、键入新名称、按 **Enter** 键 (**Windows**) 或 **Return** 键 (**Mac OS**)。跳过步骤 2 和 3。
- 要删除素材箱或素材箱中的项，请选择素材箱或素材箱项，然后单击“效果”面板底部的“删除自定义项”按钮 。跳过步骤 2 和 3。

2. 查找要存储在素材箱中的效果、过渡或预设。为了能够同时看到项目和素材箱，可能需要调整面板的大小。

3. 将项目拖到素材箱中。**Premiere Pro** 会创建项目的快捷方式。

Adobe 其他推荐内容

- [对效果进行查找和分组](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

主剪辑效果

- 关于主剪辑效果
- 在 **Premiere Pro** 中使用主剪辑效果
 - 使用“效果控件”面板调整源设置
- 在 **SpeedGrade** 中使用主剪辑效果
- 常见问题解答
- 视频教程

[转到页首](#)

关于主剪辑效果

除了将效果应用到序列中的轨道项或剪辑以外，**Premiere Pro** 还可将效果应用到主剪辑。

主剪辑也可看做父剪辑，而从该主剪辑生成的所有序列剪辑则可看做子剪辑。

更确切地说，主剪辑就是“项目”面板中除了序列、多机位源序列和素材箱之外的对象。主剪辑的示例包括合并剪辑、子剪辑和合成剪辑（例如，调整图层和颜色遮罩）。

如果项目包含链接至光盘中同一文件的多个项，则这些项目项中的每一个是独立主剪辑。即是说，“项目”面板中的项不存在父子关系。父子关系仅限于项目中的主剪辑和时间轴中的序列剪辑。

将某个效果应用到主剪辑后，该效果会被自动扩散至从该主剪辑生成的所有序列剪辑（子剪辑）。

[转到页首](#)

在 **Premiere Pro** 中使用主剪辑效果

- 在 **Premiere Pro** 中，可通过将效果从“效果”面板拖曳到“项目”面板、“源监视器”或“效果控件”面板的方式，将效果应用至主剪辑。

要将某个效果应用至多个主剪辑，可先在“项目”面板中选择项，然后拖曳该效果以应用至选定的项。
 - 使用“效果控件”面板调整效果参数。
 - 将来自主剪辑的区段插入序列。应用至主剪辑的所有效果，都会扩散至编辑到序列中的所有主剪辑的分部中。
- 注意：不管是在从主剪辑创建序列剪辑之前还是之后应用效果，效果都将扩散开来。

应用了主剪辑效果的剪辑在 **FX** 徽章下显示一条红线。此外，“效果控件”面板显示一个称为“主剪辑”的新选项卡，该选项卡显示已应用的效果。



带红色下划线的 **FX** 徽章表示主剪辑效果已应用到剪辑。

重要说明

- “效果控件”面板是焦点响应。即是说，如果主剪辑被加载到“源监视器”中，而当前正在查看“源监视器”，则“效果控件”面板会加载主剪辑。
- 如果在“时间轴”中选择单个序列剪辑，并且当前正在查看“时间轴”，则“效果控件”面板加载选定的轨道项。
- 要查看或调整序列剪辑的主剪辑效果，请使用“匹配帧”功能。该序列剪辑的主剪辑被加载到“源监视器”中。双击序列剪辑只加载该区段，而不加载主剪辑。随后“效果控件”面板会显示轨道项的效果而非主剪辑的效果。

禁用主剪辑效果

您可以选择一个或多个项目项并且从上下文菜单中选择“禁用主剪辑效果”，以便快速禁用主剪辑效果。

在“效果控件”面板中，使用“效果”按钮可关闭和打开主剪辑效果。

使用“效果控件”面板调整源设置

对于 RED、ARRI、CinemaDNG、DPX 和 Sony F65 媒体文件，通过使用“效果控件”面板中的“主控”选项卡，您可以调整源设置。

在源监视器中加载主剪辑，以及调整源设置参数，例如白平衡、饱和度和曝光度。可以将已调整的源设置另存为效果预设，以便轻松将相同的设置应用于其他剪辑。

您也可以将源设置从一个剪辑复制到另一个或多个剪辑。例如，您可以在一个剪辑上调整源设置，通过将设置复制粘贴到其他项目项的多个选择项来应用相同的设置。

[转到页首](#)

在 **SpeedGrade** 中使用主剪辑效果

您可在原生模式和 **Direct Link** 模式下在 **SpeedGrade** 中对主剪辑进行颜色分级。

在 **SpeedGrade** 中对主剪辑应用效果或 **Look** 后，该效果或颜色变更会应用至编辑到序列中的每个主剪辑实例中。此外，您对效果进行的任何后续调整，都会自动扩散到所有序列剪辑。

利用 **SpeedGrade**，可在剪辑层级和主剪辑层级之间自由切换操作层次。

如果在 **Premiere Pro** 中将 **Lumetri** 效果作为主剪辑效果应用，则可在 **SpeedGrade** 中对其进行进一步调整。

在完成颜色分级后，可在 **SpeedGrade** 中保存更改。在不同序列中编辑的每个主剪辑的外观都将应用同样的分级。此外，还可从不同序列中每个主剪辑的实例切换到主剪辑。

在 **Premiere Pro** 中重新打开项目时，可以看到编辑后的 **Premiere Pro** 序列中的更改。如果已经在 **SpeedGrade** 中 **Direct Link** 模式下应用了更改，则可使用 **Direct Link** 将剪辑发回 **Premiere Pro**。

[转到页首](#)

常见问题解答

主剪辑和磁盘上的剪辑有何区别？

在 **Premiere Pro** 中将磁盘上的媒体文件导入“项目”面板后，会生成主剪辑。导入 **Premiere Pro** 中的媒体文件的每个实例都是一个独立主剪辑。

即是说，一个 **Premiere Pro** 项目可以包含指向磁盘上的同一媒体文件的多个不同的主剪辑。

使用“在资源管理器中显示”(Win) 或“在 **Finder** 中显示”(Mac) 命令，可在磁盘上查找与选定剪辑相对应的媒体文件。

如何确定“效果控件”面板中加载的是主剪辑还是轨道项？

下面提供了有助于确定加载的是哪种项类型的几条提示：

- 剪辑名称：对于轨道项，序列名称在剪辑名称之前。对于主剪辑，“效果控件”面板中只会显示剪辑名称。
- 标题：对于轨道项，“效果控件”面板会显示“视频效果”和“音频效果”部分的标题。对于主剪辑，不会显示此类标题。
- 内部效果：对于带视频的轨道项，“视频效果”部分会显示“动作”、“不透明度”和“时间重映射”效果。对于主剪辑，不会显示这些内部效果。

主剪辑效果能否应用于序列？

不，无法直接将主剪辑效果应用于序列或多机位序列。

哪些效果类型可以应用至主剪辑？

可应用除下列效果之外的大多数 **Premiere Pro** 视频效果：

- 内部效果：动作、不透明度、速度
- 变形稳定器效果
- 果冻效应修复效果
- 主剪辑效果无法预渲染。因此，应避免使用会消耗大量处理器资源的效果，因为它们有时可能会影响源监视器的回放性能。

无法将任何音频效果应用至主剪辑。

是否能将效果预设应用至主剪辑？

是，您可将效果预设应用至主剪辑。如果预设包含主剪辑不支持的效果，则不支持的效果会被忽略且只应用支持的效果。

复制的主剪辑是否会继承已应用至原始主剪辑的效果？

复制某个主剪辑后，或从主剪辑创建子剪辑后，新的实例会继承已应用至原始主剪辑的所有效果。但是，从此以后，两个主剪辑之间就不再有任何关联。之后，如果要将同样的更改同时应用至两个主剪辑，就需要将一个主剪辑的效果复制并粘贴到另一个主剪辑中。

您能否在 **SpeedGrade** 中使用 **LUT** 对主剪辑进行颜色分级？

您可以使用 **LUT** 对主剪辑进行颜色分级。但是，切勿应用强烈的颜色分级，因为 **LUT** 起着限制器的作用，如果其超出限制，剪辑就会饱和。

After Effects 如何处理主剪辑效果？

目前，**After Effects** 尚不支持应用至导入的 **Premiere Pro** 序列中剪辑的主剪辑效果。

[转到页首](#)

视频教程



如何将效果应用于剪辑的所有实例

这个 5 分钟的视频介绍了如何对主剪辑应用效果、更改效果，并展示了更改如何传播到剪辑的所有示例中。

教程中为您提供了样本文件，您可在这些样本文件中尝试自行使用此功能。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

蒙版与跟踪

Premiere Pro 中的蒙版

- 使用形状工具创建蒙版
- 使用钢笔工具创建自由形式形状
- 修改和移动蒙版
- 羽化蒙版边缘或调整蒙版扩展
- 使用“效果控件”面板调整蒙版设置
- 复制和粘贴蒙版

Premiere Pro 中的蒙版跟踪

视频教程

[转到页首](#)

Premiere Pro 中的蒙版

在 Premiere Pro 中，可直接使用 After Effects 功能强大的蒙版与跟踪 workflow。蒙版使您能够在剪辑中定义要模糊、覆盖、高光显示、应用效果或校正颜色的特定区域。您可以创建和修改不同形状的蒙版，如椭圆形或矩形。或者，您可以使用钢笔工具绘制自由形式的贝塞尔曲线形状。



A. 椭圆形工具 B. 矩形工具 C. 钢笔工具

您可以在蒙版区域内外应用效果。蒙版的常见用法之一是用于模糊人物的脸部以保护其身份。例如，通过应用模糊效果或马赛克效果可以遮挡人物的脸部。还能以更具创意的方式使用蒙版功能，例如，应用蒙版以校正特定颜色。可使用反转蒙版选区，将蒙版区域排除在剪辑其余部分所应用的颜色校正之外。此外，还可向剪辑的不同区域添加带有不同效果的多种形状蒙版。

[转到页首](#)

使用形状工具创建蒙版

Premiere Pro 为您提供两种形状工具：创建圆形或椭圆形蒙版的椭圆形工具 ，以及创建四方多边形的矩形工具 .

1. 在时间轴中，选择包含蒙版区域的剪辑。
2. 从“效果”面板中，选择要应用于蒙版区域的效果。

例如，如要应用“马赛克”效果，请依次选择“视频效果”>“风格化”>“马赛克”。

3. 通过将“效果”面板中的效果图标拖动到“时间轴”面板中的剪辑上，将所选的效果应用至剪辑。或者，先选择剪辑，然后在“效果”面板中双击某个效果以应用该效果。

通过每次使用不同设置，可以多次应用同一效果。

有关应用效果的更多信息，请参阅剪辑应用效果。

4. 单击椭圆形工具  可创建一个椭圆形蒙版，或者单击矩形工具  可创建一个矩形蒙版。

剪辑中出现的形状蒙版显示在节目监视器中，效果则被限制在蒙版区域内。

重要说明

- *Premiere Pro* 不会将蒙版保存为效果预设。
- 变形稳定器效果禁用蒙版。在效果控件面板中，变形稳定器效果不会显示蒙版形状控件。

[转到页首](#) 

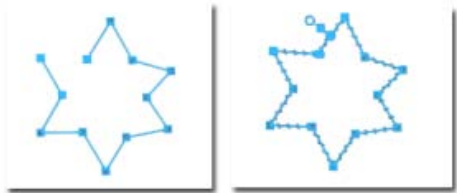
使用钢笔工具创建自由形式形状

钢笔工具  使您可以围绕目标自由绘制复杂蒙版形状。

单击钢笔工具开始绘制蒙版。您可以通过绘制直线和曲线段来创建不同形状。要绘制平滑曲线，可以绘制贝塞尔曲线路径段，为您提供对蒙版形状的更大控制力度。

用钢笔工具绘制直线路径段

使用钢笔工具可绘制的最简单的路径是具有两个顶点的直线。通过连续单击，可以创建由通过顶点连接的直线段组成的路径。



使用钢笔工具单击可创建直线段

1. 选择钢笔工具。
2. 将钢笔工具放在直线段的开始位置，然后单击来定义第一个顶点（不要拖动）。
注意：绘制的第一段要到单击第二个顶点时才能看见。
3. 在希望线段结束的位置再次单击（按住 **Shift** 键并单击将线段的角度限制为 **45°** 的倍数）。
4. 继续单击为其他直线段设置顶点。
5. 要闭合路径，请将钢笔工具置于第一个顶点上。如果放置的位置正确，钢笔工具指针  旁将出现一个小圆圈。单击或拖动可闭合路径。

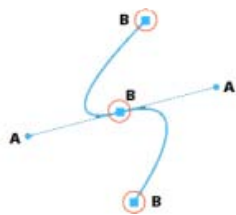
使用钢笔工具

绘制贝塞尔曲线路径段

使用钢笔工具，通过拖动方向线可创建曲线路径段。方向线的长度和方向决定了曲线的形状。

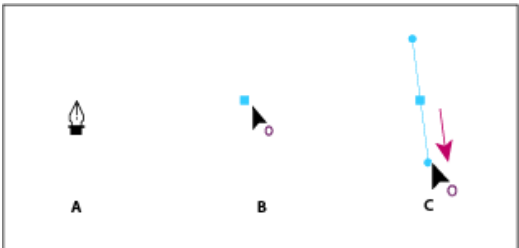
要创建贝塞尔曲线形状，可将光标置于顶点上，同时按 **Alt** 键，将蒙版上的顶点转换为贝塞尔曲线顶点。此时光标将变为一个反向“V”字形 。然后，单击并松开指针。

贝塞尔曲线手柄提供两个方向的控件，用于更改手柄和任一侧下一个点之间的线段的曲度。



A. 两个方向贝塞尔曲线手柄可控制曲线形状 B. 贝塞尔曲线蒙版点

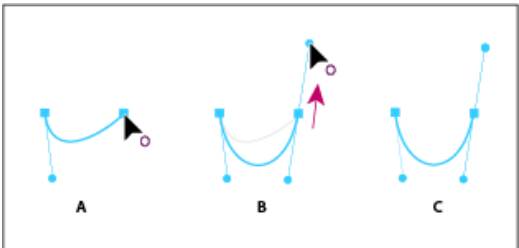
1. 将钢笔工具放置在您希望开始曲线的位置，然后按下鼠标按钮。将出现一个顶点，并且钢笔工具指针将变为一个箭头。
2. 拖动以修改顶点的两条方向线的长度和方向，然后释放鼠标按钮。



绘制曲线路径中的第一个顶点

A. 放置钢笔工具 B. 开始拖动（鼠标按钮按下） C. 拖动以延长方向线

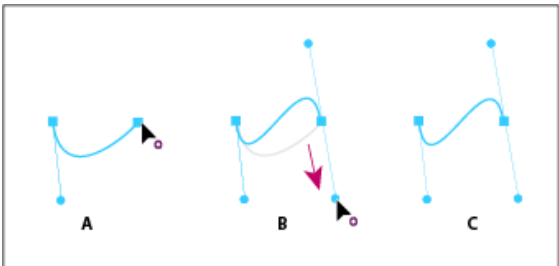
3. 将钢笔工具放置到希望曲线段结束的位置，然后执行以下任一操作：
 - 要创建 C 形曲线，请沿与您拖动前方向线的方向相反的方向进行拖动，然后释放鼠标按钮。



绘制曲线路径中的第二个顶点

A. 开始拖动 B. 向远离前一条方向线的方向拖动，创建 C 形曲线 C. 松开鼠标按钮后的结果

- 要创建 S 形曲线，请按照与前一条方向线相同的方向拖动，然后松开鼠标按钮。



绘制 S 曲线

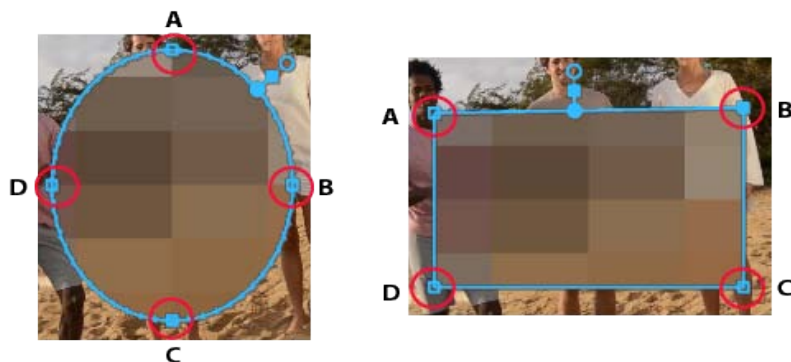
A. 开始拖动 B. 按照与前一条方向线相同的方向拖动，创建 S 形曲线 C. 松开鼠标按钮后的

4. 继续从不同的位置拖动钢笔工具以创建一系列平滑曲线。

[转到页首](#)

修改和移动蒙版

蒙版上的顶点使您能够轻松管理蒙版的形状、大小和旋转。



A、B、C、D：调整蒙版形状、大小和旋转的顶点

修改蒙版的形状、大小和旋转

- 要更改蒙版的形状，请拖动蒙版手柄。
- 要将椭圆蒙版的形状更改为多边形，请按住 **Alt** 键并单击椭圆的任一顶点。
- 要调整蒙版大小，只需将光标置于顶点之外并按 **Shift** 键（光标将变为一个双向箭头 $\leftrightarrow$ ），然后在按住 **Shift** 键时拖动光标。
- 要旋转蒙版，只需将光标置于顶点之外（光标将变为一个弯曲的双向箭头 $\curvearrowright$ ），然后拖动即可。按住 **Shift** 键的同时拖动光标，可以 22.5 度为单位进行旋转。

移动、添加或移除顶点

- 要移动顶点，请使用选择工具 拖动顶点。请注意，拖动椭圆形状的蒙版时，椭圆形状不会保持。
- 要添加顶点，可将光标置于蒙版边缘处，同时按 **Ctrl** 键 (Win) 或 **Cmd** 键 (Mac)。光标会变成带“+”号的钢笔形状 A^+ 。单击可向蒙版形状添加顶点。
- 要移除顶点，可将光标置于要移除的点处，同时按 **Ctrl** 键 (Win) 或 **Cmd** 键 (Mac)。光标会变成带“-”号的钢笔形状 A^- 。单击可移除蒙版形状中选定的顶点。

其他重要命令和键盘快捷键

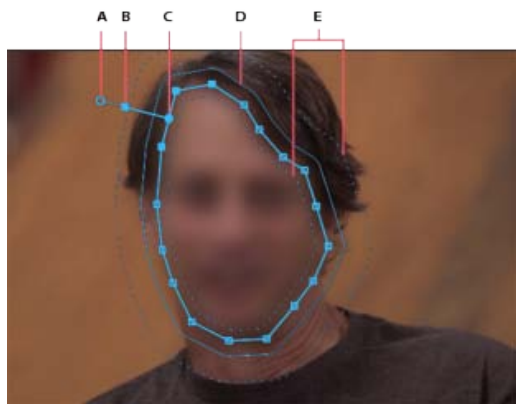
- 使用键盘上的箭头键将所选控制点微移一个距离单位。
- 按 **Shift** 键并使用箭头键将所选控制点微移五个距离单位。
- 要取消选择所有选定的控制点，请在当前活动的蒙版外单击。
- 要禁用蒙版的直接操纵功能，请在蒙版外单击。或者，在序列中取消选择该剪辑。

- 要删除蒙版，请在“效果控件”面板中选择蒙版并按键盘上的 **Delete** 键。

羽化蒙版边缘或调整蒙版扩展

Premiere Pro 提供一些控件，用于直接在节目监视器上调整蒙版羽化和扩展。

蒙版位置手柄使您能够沿蒙版轮廓一齐移动羽化和扩展手柄。使用蒙版位置手柄，可以将羽化和扩展控件放在蒙版上的方便位置。



A. 可控制羽化的羽化手柄 **B.** 可扩展和收缩蒙版的扩展手柄 **C.** 可移动控件的蒙版位置手柄 **D.** 扩展导线 **E.** 羽化导线

应用蒙版羽化



A. 不使用羽化 **B.** 使用羽化

可通过应用羽化使蒙版的边缘变得平滑。羽化可柔化蒙版选区边界，使其混合到选区外的区域，并提供一个美观的效果。

蒙版羽化手柄可让您直接在节目监视器的蒙版轮廓上控制羽化量。Premiere Pro 会显示蒙版轮廓周围的羽化引导线。羽化引导线显示为一条虚线。

也可以在“效果控件”面板中指定一个蒙版羽化值。

将手柄拖离羽化引导线可增加羽化，拖向羽化引导线可减少羽化。

调整蒙版扩展

蒙版扩展使您能够扩展或收缩蒙版区域。蒙版扩展导线在节目监视器上显示为实心蓝线，可帮助您精确扩展或收缩蒙版区域。

将手柄拖离扩展引导线可扩展蒙版区域，拖向扩展引导线可收缩蒙版区域。

您也可以在“效果控件”面板中指定一个蒙版扩展值来将蒙版的边界内移或外移。正值将边界外移，负值将边界内移。

[转到页首](#)

使用“效果控件”面板调整蒙版设置

您可以使用“效果控件”面板指定值来调整蒙版。您可跟踪蒙版、更改不透明度、扩展蒙版、反转蒙版或羽化蒙版边缘。



A. 跟踪蒙版 B. 反转已蒙版和未蒙版的区域 C. 更改蒙版扩展 D. 调整蒙版不透明度 E. 羽化蒙版边缘

调整蒙版不透明度

要调整蒙版的不透明度，请指定“蒙版不透明度”值。使用滑块可控制蒙版不透明度。当值等于 100 时，蒙版完全不透明并会遮挡图层中位于其下方的区域。不透明度越小，蒙版下方的区域就越清晰可见。

反转蒙版选区

选择“反转”复选框，可交换蒙版区域和未蒙版区域。如要将某个区域保持原样，您可将该区域蒙版，然后选择“反转”复选框将效果应用到未蒙版区域。



使用“反转蒙版选区”将 Lumetri Look 应用至未蒙版的区域

[转到页首](#)

复制和粘贴蒙版

您可在剪辑或效果之间轻松复制和粘贴蒙版。

在剪辑之间复制和粘贴带蒙版的效果

复制和粘贴含有蒙版的效果时，粘贴后的效果将包含同样的蒙版。

1. 在“时间轴”面板中，选择内含带有蒙版的效果的剪辑。
2. 在“效果控件”面板中，选择要复制的效果。
3. 选择“编辑”>“复制”。或者使用键盘快捷键 **Ctrl+C (Win)** 或 **Cmd+C (Mac)**。
4. 在时间轴中选择要将蒙版粘贴到其中的另一个剪辑。
5. 选择“编辑”>“粘贴”。或者使用键盘快捷键 **Ctrl+V (Win)** 或 **Cmd+V (Mac)**。

在效果之间复制和粘贴蒙版

1. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开相应效果以显示已应用的面板。
2. 选择要复制的蒙版。
3. 选择“编辑”>“复制”。或者使用键盘快捷键 **Ctrl+C (Win)** 或 **Cmd+C (Mac)**。
4. 在“效果控件”中选择要将蒙版粘贴到其中的另一个效果。
5. 选择“编辑”>“粘贴”。或者使用键盘快捷键 **Ctrl+V (Win)** 或 **Cmd+V (Mac)**。

注意：一次只能复制和粘贴一个蒙版。

[转到页首](#)

Premiere Pro 中的蒙版追踪

将蒙版应用到对象后，Premiere Pro 会让蒙版自动跟随对象，可跟随对象从一帧移动到另一帧。例如，在使用某个蒙版形状模糊脸部之后，Premiere Pro 可自动跟踪人物移动时各帧之间出现的蒙版面部的位置变化。

选择某个蒙版后，“效果控件”面板会显示用于向前或向后跟踪蒙版的控件。跟踪蒙版时，既可选择一次跟踪一帧，也可选择一直跟踪到序列结束。

单击扳手图标  可修改跟踪蒙版的方式。可酌情选择以下选项以提供最有效的跟踪：

位置 只跟踪从帧到帧的蒙版位置

位置和旋转 在跟踪蒙版位置的同时，根据各帧的需要更改旋转情况

位置、缩放和旋转 跟踪蒙版位置的同时，随着帧的移动而自动缩放和旋转

可通过试验，选择最适合具体剪辑的选项。选择以下选项之一，如果效果不好，则取消并尝试其他选项。

要使用 After Effects 中提供的更加高级的跟踪功能，请使用 Dynamic Link 功能将您的序列发送至 After Effects。有关更多信息，请参阅 [After Effects 中的蒙版跟踪](#)。

[转到页首](#)

视频教程

[如何使用蒙版和跟踪模糊移动的脸](#)

这个 5 分钟的视频教程介绍了如何应用羽化蒙版来保护个人身份，以及如何在场景中实现对于蒙版的跨帧跟踪。

教程中为您提供了样本文件，您可在这些样本文件中尝试自行使用此功能。



 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

借助变形稳定器效果使运动稳定

使用变形稳定器效果进行稳定
变形稳定器设置

可使用变形稳定器效果稳定运动。它可消除因摄像机移动造成的抖动，从而可将摇晃的手持素材转变为稳定、流畅的拍摄内容。

 视频：稳定抖动的素材

了解如何使用变形稳定器效果稳定您的手持素材。（观看，4 分钟）

[转到页首](#)

使用变形稳定器效果进行稳定

要使用变形稳定器效果稳定运动，请执行以下操作：

1. 选择要稳定的剪辑。
2. 在“效果”面板中，选择“扭曲”>“变形稳定器”，然后通过双击效果或将效果拖到“时间轴”或“效果控件”面板的剪辑上来应用效果。

在添加效果之后，会在后台立即开始分析剪辑。当分析开始时，“项目”面板中会显示第一个栏（共两个），指示正在进行分析。当分析完成时，第二个栏会显示正在进行稳定的消息。

在执行这些步骤期间，您可随意使用项目中的素材或其他任何位置。

注意：Premiere Pro 中的变形稳定器效果要求剪辑尺寸与序列设置相匹配。如果剪辑与序列设置不匹配，您可以嵌套剪辑，然后对嵌套应用变形稳定器效果。

[转到页首](#)

变形稳定器设置

分析
在首次应用变形稳定器时无需按下该按钮，会自动为您按下该按钮。在发生某些更改之前，“分析”按钮将保持灰暗状态。例如，调整图层的入点或出点或者对图层源进行上游更改时。单击按钮重新分析素材。

注意：分析不会考虑直接应用至同一剪辑的任何效果。

取消 取消正在进行的分析。在分析期间，状态信息显示在“取消”按钮旁边。

稳定 利用“稳定”设置，可调整稳定过程。

结果 控制素材的预期效果（“平滑运动”或“不运动”）。

- 平滑运动（默认）：保持原始摄像机的移动，但使其更平滑。在选中后，会启用“平滑度”来控制摄像机移动的平滑程度。
- 不运动：尝试消除拍摄中的所有摄像机运动。在选中后，将在“高级”部分中禁用“更少裁剪更多平滑”功能。该设置用于主要拍摄对象至少有一部分保持在正在分析的整个范围的帧中的素材。

平滑度 选择稳定摄像机原运动的程度。值越低越接近摄像机原来的运动，值越高越平滑。如果值在 **100** 以上，则需要对图像进行更多裁剪。在“结果”设置为“平滑运动”时启用。

方法 指定变形稳定器为稳定素材而对其执行的最复杂的操作：

- **位置**：稳定仅基于位置数据，且这是稳定素材的最基本方式。
- **位置，缩放，旋转**：稳定基于位置、缩放以及旋转数据。如果没有足够的区域用于跟踪，变形稳定器将选择上个类型（位置）。
- **透视**：使用将整个帧边角有效固定的稳定类型。如果没有足够的区域用于跟踪，变形稳定器将选择上个类型（位置、缩放、旋转）。
- **子空间变形（默认）**：尝试以不同的方式将帧的各个部分变形以稳定整个帧。如果没有足够的区域用于跟踪，变形稳定器将选择上个类型（透视）。在任何给定帧上使用该方法时，根据跟踪的精度，剪辑中会发生一系列相应的变化。

注意：在某些情况下，“子空间变形”可能引起不必要的变形，而“透视”可能引起不必要的梯形失真。可以通过选择更简单的方法来防止异常。

边界

边界设置调整为被稳定的素材处理边界（移动的边缘）的方式。

帧 控制边缘在稳定结果中如何显示。可将取景设置为以下内容之一：

- **仅稳定**：显示整个帧，包括运动的边缘。“仅稳定”显示为稳定图像而需要完成的工作量。使用“仅稳定化”将允许您使用其他方法裁剪素材。选择此选项后，“自动缩放”部分和“更少裁剪更多平滑”属性将处于禁用状态。
- **稳定、裁剪**：裁剪运动的边缘而不缩放。“稳定、裁剪”等同于使用“稳定、裁剪、自动缩放”并将“最大缩放”设置为 **100%**。启用此选项后，“自动缩放”部分将处于禁用状态，但“更少裁剪更多平滑”属性仍处于启用状态。
- **稳定、裁剪、自动缩放（默认）**：裁剪运动的边缘，并扩大图像以重新填充帧。自动缩放由“自动缩放”部分的各个属性控制。
- **稳定、人工合成边缘**：使用时间上稍早或稍晚的帧中的内容填充由运动边缘创建的空白区域（通过“高级”部分的“合成输入范围”进行控制）。选择此选项后，“自动缩放”部分和“更少裁剪更多平滑”将处于禁用状态。

注意：当在帧的边缘存在与摄像机移动无关的移动时，可能会出现伪像。

自动缩放 显示当前的自动缩放量，并允许您对自动缩放量设置限制。通过将取景设为“稳定、裁剪、自动缩放”可启用自动缩放。

- **最大缩放**：限制为实现稳定而按比例增加剪辑的最大量。
- **动作安全边距**：如果为非零值，则会在您预计不可见的图像的边缘周围指定边界。因此，自动缩放不会试图填充它。

附加缩放 使用与在“变换”下使用“缩放”属性相同的结果放大剪辑，但是避免对图像进行额外的重新取样。

高级

详细分析 当设置为开启时，会让下一个分析阶段执行额外的工作来查找要跟踪的元素。启用该选项时，生成的数据（作为效果的一部分存储在项目中）会更大且速度慢。

果冻效应波纹 稳定器会自动消除与被稳定的果冻效应素材相关的波纹。“自动减小”是默认值。如果素材包含更大的波纹，请使用“增强减小”。要使用任一方法，请将“方法”设置为“子空间变形”或“透明”。

更少裁剪 <-> 更多平滑 在裁剪时，控制当裁剪矩形在被稳定的图像上方移动时该裁剪矩形的平滑度与缩放之间的折衷。但是，较低值可实现平滑，并且可以查看图像的更多区域。设置为 **100%** 时，结果与用于手动裁剪的“仅稳定”选项相同。

合成输入范围（秒） 由“稳定、人工合成边缘”取景使用，控制合成进程在时间上向后或向前走多远来填充任何缺少的像素。

合成边缘羽化 为合成的片段选择羽化量。仅在使用“稳定、人工合成边缘”取景时，才会启用该选项。使用羽化控制可平滑合成像素与原始帧连接在一起的边缘。

合成边缘裁剪 当使用“稳定、人工合成边缘”取景选项时，在将每个帧用来与其他帧进行组合之前对其边缘进行修剪。使用裁剪控制可剪掉在模拟视频捕获或低质量光学镜头中常见的多余边缘。默认情况下，所有边缘均设为零像素。

隐藏警告栏 如果即使有警告横幅指出必须对素材进行重新分析，您也不希望对其进行重新分析，则使用此选项。

变形稳定器工作流程技巧

1. 应用变形稳定器。
2. 当变形稳定器在分析您的素材时，您可以调整设置或者对您的项目的其他部分进行操作。
3. 如果您希望完全移除所有摄像机运动，请选择“稳定”>“结果”>“没有运动”。如果您想在镜头中包括一些最初的摄像机运动，请选择“稳定”>“结果”>“平滑运动”。
4. 如果对结果满意，则您已完成稳定工作。如果不满意，可执行以下一个或多个步骤：
 - 如果素材变形或扭曲程度太大，可将“方法”切换为“位置、缩放和旋转”。
 - 如果偶尔出现褶皱扭曲，并且素材是使用果冻效应摄像头拍摄的，可将“高级”>“果冻效应波纹”设置为“增强减小”。
 - 尝试检查“高级”>“详细分析”。
5. 如果结果裁剪过度，可减小“平滑度”或“更少裁剪更多平滑”。“更少裁剪更多平滑”响应更为迅速，因为它不需要执行重新稳定阶段。
6. 如果您要了解稳定器实际做了多少工作，可将“取景”设置为“仅稳定”。

当“取景”设置为裁剪选项之一并且裁剪变得过多时，将显示一个红色的横幅，指出“要避免极端裁剪，请设置取景来“仅稳定化”或调整其他参数。”。在这种情况下，您可以将“取景”设为“仅稳定”、或“稳定、人工合成边缘”。其他选项包括减小“更少裁剪更多平滑”值，或减小“平滑度”。或者，如果您对结果满意，可启用“隐藏警告栏”选项。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

过渡概述：应用过渡

[概述](#)

[学习教程](#)

[剪辑过渡帧和过渡](#)

[单面和双面过渡](#)

[应用过渡](#)

[在两个剪辑之间应用过渡](#)

[应用单面过渡](#)

[指定并应用默认过渡](#)

[复制和粘贴过渡](#)

[将过渡复制并粘贴至多个编辑点](#)

[替换过渡](#)

[转到页首](#)

概述

过渡将场景从一个镜头转移到下一个镜头。通常，可使用简单的剪切从镜头转移到镜头，但是在某些情况下，您可能希望通过先淡出一个镜头再淡入另一个镜头在两个镜头之间过渡。**Premiere Pro** 提供了大量可应用于序列的过渡。过渡可能是细微的交叉淡化或风格化效果，如翻页或旋转风车。通常可以将过渡置于两个镜头之间的剪切线上，也可以只将过渡应用于剪辑的开头或结尾。

默认情况下，在“时间轴”面板中将一个剪辑放在另一个剪辑旁边将会产生剪切，此处，一个剪辑的最后一帧直接位于下一个剪辑的第一帧之前。要在场景变化中强调或增加特殊效果时，可以添加任何种类的过渡，如擦除、缩放和溶解。使用“效果”面板将过渡应用于时间轴，并使用“时间轴”和“效果控件”面板编辑这些过渡。

过渡位于“效果”面板中的“视频过渡”和“音频过渡”素材箱中。**Premiere Pro** 提供许多过渡，包括溶解、擦除、滑动以及缩放。这些过渡按照类型放在素材箱  中。

Kevin Monahan 在 **Adobe** 网站上的一篇文章中介绍了如何基于效果创建新过渡，请参阅[此博客文章](#)：在 **Adobe Premiere Pro** 中使用效果作为过渡。

可以按照任何喜欢的方式创建自定义素材箱来对效果分组。（请参阅使用素材箱。）

[转到页首](#)

学习教程

通过此视频教程了解如何在 **Premiere Pro** 中为项目应用基本视频和音频过渡。

[转到页首](#)

剪辑过渡帧和过渡

在大多数情况下，不希望过渡发生在场景的重要动作期间。鉴于此，过渡最适合与过渡帧（超出剪辑的入点和出点集的额外帧）结合使用。

剪辑的“媒体开始”时间和入点之间的过渡帧有时称为头部素材，而剪辑的出点和“媒体结束”时间之间的过渡帧有时称为尾部素材。



带有过渡帧的剪辑

A. 媒体开始 **B.** 过渡帧 **C.** 入点 **D.** 出点 **E.** 过渡帧 **F.** 媒体结束

在某些情况下，源媒体可能未包含足够帧作为剪辑过渡帧。如果在应用过渡时过渡帧持续时间太短而无法覆盖过渡持续时间，则会出现报警，警告您将会重复帧来覆盖过渡持续时间。如果决定继续操作，则在“时间轴”面板中显示过渡时其中将带有对角警告栏。



使用复制帧的过渡

为获得最佳过渡效果，拍摄和捕捉的源媒体应该有足够的过渡帧超出要使用的实际剪辑持续时间的入点和出点。

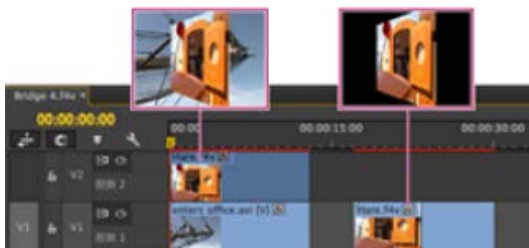
[转到页首](#)

单面和双面过渡

过渡通常是双面的：它们会将剪切前方的剪辑中的最后一段视频或音频素材与剪切后方的剪辑中的第一段素材相结合。然而，也可以将过渡应用于单个的剪辑，以便其仅仅影响剪辑的开头或结尾。应用于单个剪辑的过渡称为单面的过渡。此剪辑可以直接与其他剪辑相邻，也可以单独位于轨道上。仅当剪切前方的剪辑在尾部有过渡帧并且剪切后方的剪辑在头部有过渡帧时，才可以应用双面过渡。有关更多信息，请参阅[应用过渡](#)。

通过使用单面过渡，将对剪辑的过渡方式有更强的控制。例如，可以使用“立方体旋转”过渡创建一个剪辑淡出而使用“抖动溶解”使下一个剪辑淡入的效果。

单面过渡淡入或淡出到透明状态而不是黑色。无论在“时间轴”面板中的过渡下方是什么，都会出现在过渡的透明部分（此效果部分将在双面过渡中显示邻近剪辑的帧）。如果剪辑位于视频 **1** 上或其下方没有任何剪辑，则透明部分显示黑色。如果剪辑位于其他剪辑上方的轨道上，则下方的剪辑将通过过渡显示，使其看起来像双面过渡。

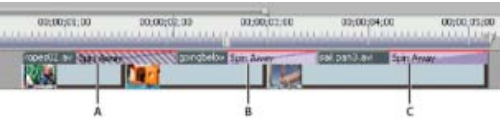


在下方有剪辑的单面过渡（左）以及在下方没有任何剪辑的单面过渡（右）

如果希望在剪辑之间淡化为黑色，请使用“渐隐为黑色”溶解。“渐隐为黑色”不显示任何底层剪辑；它总是淡化

为黑色。

在“时间轴”面板或“效果控件”面板中，双面过渡有一条黑暗对角线通过它，而单面过渡以一半黑暗和一半明亮的方式被对角拆分。



过渡类型

A. 使用复制帧的双面过渡 **B.** 双面过渡 **C.** 单面过渡

注意：如果双面过渡必须重复帧（而不是使用修剪的帧），过渡图标将包含额外的对角线。这些线跨越已使用重复帧的区域。（请参阅[剪辑过渡帧和过渡](#)。）

[转到页首](#)

应用过渡

要在两个剪辑之间放置过渡（在剪切线上居中），这两个剪辑必须在同一轨道上，并且它们之间没有间隔。将过渡拖到“时间轴”面板时，可以通过交互方式调整对齐。剪辑是否具有修剪的帧决定了将过渡放置在剪辑之间时可以如何对齐过渡。在剪辑上移动指针时，指针将会变化以指明对齐选项：

- 如果两个剪辑都在剪切处包含修剪的帧，则可以在剪切上方居中过渡，也可以在剪切的任何一边对齐过渡，从而使过渡在剪切处开始或结束。
- 如果两个剪辑都不包含修剪的帧，则过渡自动在剪切上方居中，并根据填充过渡持续时间的需要，重复第一个剪辑和/或第二个剪辑中的帧。在使用重复帧的过渡上将会显示对角线。
- 如果仅第一个剪辑包含修剪的帧，则过渡自动对齐到下一个剪辑的入点。过渡将第一个剪辑的修剪的帧用于过渡，并且不重复第二个剪辑的帧。
- 如果仅第二个剪辑包含修剪的帧，则过渡将对齐到第一个剪辑的出点。过渡将第二个剪辑的修剪的帧用于过渡，并且不重复第一个剪辑的帧。

无论是音频还是视频，过渡的默认时间持续均设置为 **1 秒**。如果过渡包含修剪的帧，但是不足以填充过渡持续时间，则 **Premiere Pro** 会调整持续时间来与帧匹配。可以在放置过渡之后调整过渡的持续时间和对齐。

注意：过渡命令用于所有合并的音频轨道项目。然而，必须启用时间轴定位，以便同时将默认音频过渡应用于多个音轨。所需的音频过渡必须是用户选择的默认值，并且必须使用“应用音频过渡”命令。如果拖放过渡，则过渡仅应用于单个音轨。

[转到页首](#)

在两个剪辑之间应用过渡

1. 在“效果”面板中，查找要应用的过渡。您将需要展开“视频过渡”素材箱，然后展开包含要使用的过渡的素材箱。
2. 要在两个剪辑之间放置过渡，请将过渡拖到两个剪辑之间的剪切线上，然后在看到“中心切入”图标  时松开鼠标。

注意：在“时间轴”面板中的剪辑头部或尾部上方拖动时，可以看到出现的过渡所覆盖的区域。
3. 如果显示包含过渡设置的对话框，请指定选项并单击“确定”。

要预览过渡，请播放序列，或在过渡中拖动当前时间指示器。

应用单面过渡

1. 在“效果”面板中，查找要应用的过渡。您将需要展开“视频过渡”素材箱，然后展开包含要使用的过渡的素材箱。
2. 要将过渡放置在单个剪切上，请按住 **Ctrl** 键拖动 (Windows) 或按住 **Command** 键拖动 (Mac OS) 过渡，将其拖到“时间轴”面板中。当看到“终点切入”或“起点切入”图标时，请松开鼠标。

“终点切入”图标 将过渡的结尾对齐到第一个剪辑的结尾。

“起点切入”图标 将过渡的开头对齐到第二个剪辑的开头。

注意：在“时间轴”面板中的剪辑头部或尾部上方拖动时，可以看到出现的过渡所覆盖的区域。

要将过渡放置在与其它剪辑不相邻的剪辑的结尾，请拖放过渡。不要按住 **Ctrl** 键拖动 (Windows) 或按住 **Command** 键拖动 (Mac OS)。过渡将自动变为单面过渡。

要预览过渡，请播放序列，或在过渡中拖动当前时间指示器。

指定并应用默认过渡

可以指定视频过渡和音频过渡作为默认过渡，并在序列中的剪辑之间快速应用它们。在“效果”面板中，默认过渡图标具有红色轮廓标志。交叉溶解和恒定功率交叉淡化是作为音频和视频默认过渡的预设。

如果更常使用其他过渡，可将其设置为默认值。更改默认过渡设置时，更改的是所有项目的默认值。更改默认过渡不会影响已经应用于序列的过渡。

如果要将默认过渡应用于序列中的大多数或所有剪辑，请考虑使用“序列自动化”命令。“序列自动化”会在其添加的所有剪辑之间放置默认视频和音频过渡。请参阅自动将剪辑添加到序列中。

指定默认过渡

1. 选择“窗口”>“效果”，并展开“视频过渡”或“音频过渡”素材箱。
2. 选择要作为默认值的过渡。
3. 单击“效果”面板的“菜单”按钮，或右键单击过渡。
4. 选择“将所选过渡设置为默认过渡”。

设置默认过渡的持续时间

1. 执行以下操作之一：
 - 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
 - 单击“效果”面板菜单按钮。选择“默认过渡持续时间”。
2. 更改“视频过渡默认持续时间”或“音频过渡默认持续时间”的值，然后单击“确定”。

在两个剪辑之间添加默认过渡

可以将默认过渡应用于一个或多个轨道上的邻接剪辑对

1. 单击一个或多个轨道头以定位至要添加过渡的轨道。
2. 将当前时间指示器定位于这一对或多对剪辑相交的编辑点。要导航到编辑点，可以在节目监视器中单击“转到下一个编辑点”和“转到上一个编辑点”按钮。
3. 选择“序列”>“应用视频过渡”或“序列”>“应用音频过渡”，具体取决于目标轨道。

注意：可以通过按 **Ctrl+D (Windows)** 或 **Command+D (Mac OS)**，在视频轨道中的剪辑之间添加默认视频过渡。可以通过按 **Ctrl+Shift+D (Windows)** 或 **Command+Shift+D (Mac OS)**，在音轨中的两个剪辑之间添加默认音频过渡。

在选定剪辑之间应用默认过渡

可以将默认视频和音频过渡应用于任意选定的两个或更多剪辑。默认过渡会应用于两个选定剪辑邻接的每个编辑点。过渡的放置不会取决于当前时间指示器的位置，也不取决于剪辑是否位于目标轨道上。在选定剪辑与非选定剪辑邻接的位置，或其相邻位置没有剪辑的情况下，不会应用默认过渡。

1. 在时间轴中，选择两个或更多剪辑。按住 **Shift** 键并单击剪辑，或用鼠标在剪辑上方画出一个选框，从而选择剪辑。
2. 选择“序列”>“应用默认过渡到选择项”。

[转到页首](#) ⁺

复制和粘贴过渡

可以复制序列中的任何过渡，然后将其粘贴至同类型轨道上的任何其他剪切线上：视频过渡粘贴至视频轨道，而音频过渡粘贴至音轨。

1. 选择序列中的过渡。
2. 选择“编辑”>“复制”。
3. 将当前时间指示器移动到要粘贴过渡的剪切线上。
4. 选择“编辑”>“粘贴”。

- 将双面过渡粘贴至双面位置时，过渡将保持双面。
- 将双面过渡粘贴至单面位置时，过渡将保持单面。
- 将单面过渡粘贴至双面位置时，过渡将变为双面。

[转到页首](#) ⁺

将过渡复制并粘贴至多个编辑点

可通过复制并粘贴某个过渡，快速将该过渡添加至序列中的多个编辑点。如果更改了过渡的默认设置且希望再次使用修改后的过渡，则此功能非常有用。

1. 在时间轴中选择过渡。
2. 选择“编辑”>“复制”，或者使用键盘快捷键 **Ctrl+C (Win)** 或 **Cmd+C (Mac)**。
3. 通过在编辑点周围拖动选取框，或使用 **Shift** 键与任意修剪工具，选择序列中的多个编辑点。
4. 选择“编辑”>“粘贴”，或者使用键盘快捷键 **Ctrl+V (Win)** 或 **Cmd+V (Mac)**。

部分重点：

- 如果不选择编辑点就粘贴过渡，则过渡会被粘贴到播放指示器所在的编辑点上或周围，不会覆盖轨道目标定位。
- 如果选定的编辑点已经拥有过渡，且：
 - 如果粘贴的过渡与现有的不同，则过渡类型会更改但会保留现有过渡的持续时间和对齐方式。例如，在已经存在“双侧平推门”过渡的位置粘贴一个“交叉溶解”过渡。
 - 如果粘贴的过渡与现有过渡相同，则更改持续时间和对齐方式。例如，两者都是“交叉溶解”过渡。
- 如果所复制过渡的对齐方式被设为预设之一，则保留该对齐方式，如果其拥有自定义设置，则不保留该对齐方式。

[转到页首](#) 

替换过渡

- 从“效果”面板中将新的视频或音频过渡拖到序列中的现有过渡上。

替换过渡时，将保留对齐方式和持续时间。然而，此操作将会丢弃旧过渡的设置，并将其替换为新过渡的默认设置。

Adobe 其他推荐内容

- [更改过渡设置](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

修改和自定义过渡

- 在效果控件面板中显示过渡
- 调整过渡对齐
- 一起移动剪切和过渡
- 更改过渡持续时间
- 调整过渡中心的位置
- 更改过渡设置
- 学习教程

[转到页首](#)

在效果控件面板中显示过渡

可以使用“效果控件”面板来更改放进序列中的过渡的设置。设置根据具体过渡而有所变化。在“效果控件”面板中，邻接的剪辑和过渡以 **A-roll/B-roll** 格式显示。



效果控件面板中的过渡

A. 播放过渡按钮 **B.** 过渡预览 **C.** 边缘选择器 **D.** 剪辑预览 **E.** 起始和结束滑块 **F.** 剪辑 A（第一个剪辑） **G.** 过渡 **H.** 剪辑 B（第二个剪辑） **I.** 当前时间指示器

- 要在“效果控件”面板中打开过渡，请在“时间轴”面板中单击过渡。
- 要在“效果控件”面板中显示或隐藏时间标尺，请单击“显示/隐藏时间轴视图”按钮 。必要时，请加宽面板使此按钮可见并处于活动状态。
- 要回放“效果控件”面板中的过渡，请单击“播放过渡”按钮。这不会影响节目监视器。
- 要查看实际剪辑上或“效果控件”面板中的剪辑上的帧，请选择“显示实际源”。
- 要在小预览中查看过渡的特定帧，请单击“播放过渡”按钮。然后将“效果控件”面板时间标尺中的当前时间指示器拖到所需的帧。

注意：关键帧无法用于过渡。对于过渡，“效果控件”面板中的时间轴视图用于调整过渡对齐和持续时间。

Kevin Monahan 在 [Adobe](#) 网站上的一篇文章中介绍了如何基于效果创建新过渡，请参阅[此博客文章](#)：在 Adobe Premiere Pro 中使用效果作为过渡。

[转到页首](#)

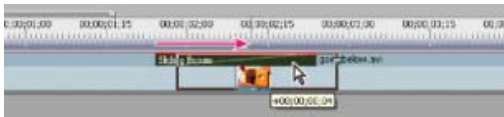
调整过渡对齐

可以更改“时间轴”面板或“效果控件”面板中两个剪辑之间的过渡的对齐。过渡不必居中或严格对齐到剪切。可以根据需要在剪切上拖动过渡以调整其位置。

注意：无法将双面过渡改为单面过渡。如果将双面过渡重新对齐到剪辑的开始或结尾，该过渡将使用邻近剪辑的过渡帧。

在“时间轴”面板中对齐过渡

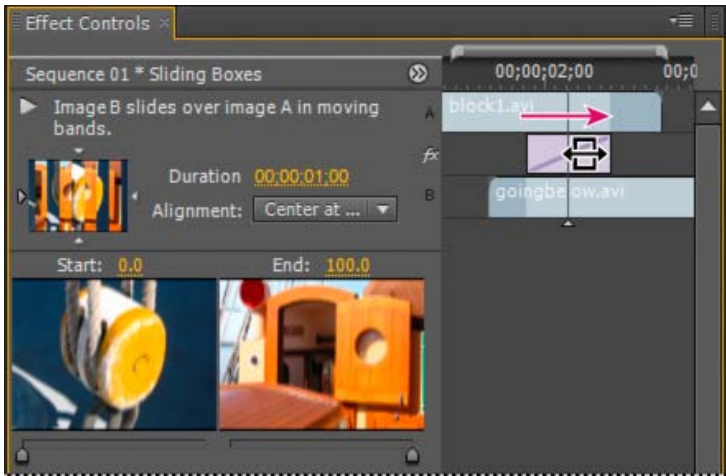
1. 在“时间轴”面板中，进行放大以便能够清晰看到过渡。
2. 在剪切上拖动过渡以调整其位置。



在“时间轴”面板中拖动过渡以调整其位置

使用效果控件面板对齐过渡

1. 在“时间轴”面板中双击过渡以打开“效果控件”面板。
2. 如果“效果控件”时间标尺不可见，请单击“效果控件”面板中的“显示/隐藏时间轴视图”按钮 。必要时，请加宽面板使此按钮可见并处于活动状态。
3. 在“效果控件”时间标尺中，在过渡中心上方定位指针，直到“滑动过渡”图标  出现；然后根据需要拖动过渡。为了进一步微调控制，请放大时间标尺。
 - 要使过渡在剪切线上居中，请在“效果控件”面板中双击过渡，然后选择“中心切入”。
 - 要将过渡的所有内容放置在编辑点之前的剪辑中，请向左拖动过渡以将其结尾对齐到编辑点。或者，在“效果控件”面板中双击过渡，然后选择“终点切入”。
 - 要将过渡的所有内容放置在编辑点之后的剪辑中，请向右拖动过渡以将其开头对齐到编辑点。或者，在“效果控件”面板中双击过渡，然后选择“起点切入”。
 - 要将过渡的不相等部分放置在每个剪辑中，请稍微向左或向右拖动过渡。为了进一步微调控制，请在时间标尺上放大。



在效果控件时间标尺中拖动过渡

也可以从“效果控件”面板的“对齐”菜单中选择一个选项。仅当将过渡拖到剪切上的自定义

位置时，“自定义起点”选项才会出现在“对齐”字段中。

[转到页首](#)

一起移动剪切和过渡

可以在“效果控件”面板中调整剪切的位置。移动剪切线会改变剪辑的入点和出点，但是不影响影片的长度。移动剪切时，过渡会随之移动。

注意：无法将剪切移动到超出剪辑结尾。如果两个剪辑都没有修剪的帧超出剪切，则无法调整剪切的位置。

1. 在“时间轴”面板中双击过渡以打开“效果控件”面板。
2. 如果“效果控件”时间标尺不可见，请单击“效果控件”面板中的“显示/隐藏时间轴视图”按钮 。必要时，请加宽面板使此按钮可见并处于活动状态。
3. 在“效果控件”时间标尺中，在过渡上方定位指针，将其放在作为剪切标志的垂直细线之上。指针从“滑动过渡”图标  变为“波纹编辑”图标 。
4. 根据需要拖动剪切。（无法将剪切移动到超出剪辑的任何一端。）

[转到页首](#)

更改过渡持续时间

可以在“时间轴”面板或“效果控件”面板中编辑过渡的持续时间。过渡的默认持续时间最初设置为 1 秒。

延长过渡的持续时间要求一个或两个剪辑拥有足够的修剪帧来容纳更长的过渡。（请参阅剪辑过渡帧和过渡。）

在“时间轴”面板中更改过渡持续时间

- 在“时间轴”面板中，在过渡结尾上方定位指针，直到出现“修剪入点”图标  或“修剪出点”图标 ；然后拖动。

在“效果控件”面板中更改过渡持续时间

1. 在“时间轴”面板中双击过渡以打开“效果控件”面板。
2. 执行以下操作之一：
 - 在“效果控件”时间标尺中，将指针置于过渡上方，直到出现“修剪入点”图标  或“修剪出点”图标 ；然后拖动。（如果“效果控件”时间标尺不可见，请单击“效果控件”面板中的“显示/隐藏时间轴视图”按钮 。必要时，请加宽面板使此按钮可见并处于活动状态。）
 - 拖动持续时间值，或将其选中并键入新值。过渡的长度变化取决于当前所选的对齐选项：

中心切入或自定义起点 过渡的起点和终点以相反方向移动相等距离。

起点切入 仅仅移动过渡的终点。

终点切入 仅仅移动过渡的起点。

设置过渡的默认持续时间

如果更改默认值，新的设置不影响已放置的过渡。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”。
2. 更改“视频过渡默认持续时间”或“音频过渡默认持续时间”的值，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

调整过渡中心的位置

有一些过渡（如“圆划像”）位于中心位置。当过渡存在可以重新调整位置的中心时，可以在“效果控件”面板中的 **A** 预览区域中拖动一个小圆形。

1. 在“时间轴”面板中单击过渡以打开“效果控件”面板。
2. 在“效果控件”面板中的 **A** 预览区域中，拖动小圆形来调整过渡中心的位置。（并不是所有的过渡都有可调的中心点。）



默认中心（左）和调整位置后的中心（右）

[转到页首](#)

更改过渡设置

1. 在“时间轴”面板中，单击过渡以将其选中。
2. 在“效果控件”面板中，调整设置：

边缘选择器 更改过渡的方向或指向。单击过渡的缩略图上的边缘选择器箭头。例如，“双侧平推门”过渡可处于横向或纵向。如果过渡有一个方向或者方向不适用，则过渡没有边缘选择器。

起始和结束滑块 设置过渡在起点和终点完成的百分比。按住 **Shift** 键将起点和终点滑块移动到一起。

显示实际源 显示剪辑的起始和结束帧。

边框宽度 调整过渡上的可选边框的宽度。默认“边框”为“无”。有些过渡没有边框。

边框颜色 指定过渡边框的颜色。双击色板或使用吸管来选择颜色。

反向 倒放过渡。例如，“时钟式擦除”将按逆时针方向播放。

消除锯齿品质 调整过渡边缘的平滑度。

自定义 更改过渡所特有的设置。多数过渡没有自定义设置。

[转到页首](#)

学习教程

通过此视频教程了解如何延长或缩短过渡，以及用其他方法修改过渡。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

更改剪辑的持续时间和速度

- 了解速度和持续时间
- 更改一个或多个剪辑的速度和持续时间
- 更改静止图像的默认持续时间
- 通过帧混合使运动平滑

[转到页首](#)

了解速度和持续时间

▶ 什么是速度？
▶ 什么是持续时间？
▶ 为什么需要更改剪辑的速度和持续时间？
▶ 更改剪辑速度是否会影响持续时间？
▶ 如何查看选定剪辑的总持续时间？

[转到页首](#)

更改一个或多个剪辑的速度和持续时间

可以同时更改一个或多个剪辑的速度和持续时间。**Premiere Pro** 提供多种方式来修改剪辑的速度和持续时间。可以使用速度/持续时间命令、速率伸展工具或者时间重映射功能。

使用速度/持续时间命令

- 在“时间轴”面板或“项目”面板中，选择一个或多个剪辑。在“时间轴”面板或“项目”面板中，按住 **Shift** 键并单击可选择连续的一组剪辑。在“项目”面板中，按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 剪辑可选择非连续的一组剪辑。要更改“项目”面板中的素材箱内及其嵌套素材箱内的所有剪辑的速度或持续时间，请选择该素材箱。此更改不影响素材箱内的非媒体剪辑，如序列和脱机剪辑。
- 选择“剪辑”>“速度/持续时间”。
- 执行以下任一操作：
 - 要在不更改选定剪辑的速度的情况下更改持续时间，请单击绑定按钮以使其显示中断的链接 。取消绑定操作还允许您在不更改持续时间的情况下更改速度。
速度将保持您在修剪剪辑时设置的百分比。或者，持续时间将保持您在更改剪辑的速度时设置的百分比。
 - 要倒放剪辑，请选中“倒放速度”。
 - 要在速度或持续时间变化时保持音频在其当前音调，请选中“保持音频音调”。
 - 要保持剪辑位于与其相邻的变化剪辑之后，请单击“波纹编辑，移动尾部剪辑”。（仅当在“时间轴”面板中更改剪辑的速度或持续时间时，此选项才可用。）
- 单击“确定”。

在“时间轴”面板中，具有速度变化的剪辑会以原始速度的一个百分比来表示。

使用速率伸展工具

速率伸展工具提供一种快速方法，可在时间轴中更改剪辑的持续时间，同时更改剪辑的速度来适应持续时间。

例如，考虑音频和视频在时间轴中同步的情形。但是，剪辑持续时间稍短于音频。填充此间隙的一种简单方法是，使用速率伸展工具来单击和拖动剪辑的末尾，以适应音频的持续时间。

可在 **Premiere Pro** 中使用速率伸展工具更改剪辑速度来适应持续时间。选择速率伸展工具 ，并拖动“时间轴”面板中的剪辑的任一边缘。

请观看 **Andrew Devis** 提供的[此视频教程](#)，了解剃刀工具和速率伸展工具。

作者 **Phil Hawkins** 也在 **Infinite Skills** 的[这一 Premiere Pro 视频教程](#)中展示了如何使用速率伸展工具。

使用时间重映射

可以更改整个剪辑的视频部分的速度。可以使用“时间重映射”来创建速率变化的快速运动和慢速运动效果。

1. 在包含所需剪辑的视频轨道的轨道头中，单击“显示关键帧”按钮。如果未处于选择状态，请选择“显示关键帧”。
2. 单击“剪辑效果”菜单三角形，然后选择“时间重映射”>“速度”。（“剪辑效果”菜单三角形显示在视频剪辑中的每个剪辑的文件名旁边。如果很难看到，请进行放大以在剪辑中留出足够空间来显示它。）

在横跨剪辑中心的位置将会出现控制剪辑速度的水平橡皮带。

3. 向上或向下拖动橡皮带，以便增加或减小剪辑的速度。出现的工具提示中以原始速度的百分比形式表明速度变化。

剪辑的视频部分的回放速度将会变化，且其持续时间将会延长或缩短，具体取决于其速度是增加还是减小了。尽管剪辑的音频部分仍然链接到视频部分，但“时间重映射”会维持音频部分不变。

注意：通过放慢速度来延长序列中的剪辑时，它不会覆盖邻近的剪辑。实际上，剪辑会一直延长到邻近剪辑的边缘。**Adobe Premiere Pro** 随后会将剩余的帧推入被延长剪辑的尾部。要恢复这些帧，请在剪辑后面创建间隙，并通过修剪其右边缘来显示这些帧。

Franklin McMahon 在 **Layers Magazine** 网站上提供了一个[视频教程](#)来说明时间重映射。

使用时间重映射来改变速度或方向的变化

可以使用时间重映射效果加速、减速、倒放或冻结剪辑的视频部分。使用速度关键帧可以在同一剪辑内无数次更改速度。我们以人行走的剪辑为例。可以展示他快速前进、突然减速、中途停步，甚至后退，然后恢复他的前进运动。与在整个剪辑上应用恒定速度的“剪辑速度/持续时间”不同，“时间重映射”允许您在整个剪辑上改变速度。此外，还可以缓入和缓出速度变化。

可以只对“时间轴”面板中的剪辑实例应用时间重映射，而不对主剪辑应用时间重映射。

当更改链接了音频和视频的剪辑的速度时，音频仍然链接到视频，但仍保持 **100%** 的速度。音频不会保持与视频同步。

可通过应用速度关键帧来创建可变的速度变化。可以在“效果控件”面板中或在“时间轴”面板中的剪辑内应用速度关键帧。在任何位置应用速度关键帧都类似于对运动、不透明度或任何其他关键帧效果应用关键帧，但有一个明显差异：可以拆分速度关键帧，从而创建两个不同回放速度之间的过渡。首次应用于轨道项目时，速度关键帧任何一侧的回放速度的任何更改都是在该帧上立即进行的。当速度关键帧被拖动分开并展开超出一个帧时，这两半部分将形成速度变化过渡。此处，可以应用线性或平滑曲线来缓入或缓出回放速度之间的变化。



在一个方向以恒定速度显示素材。



时间重映射在剪辑中扭曲了帧范围的时间。

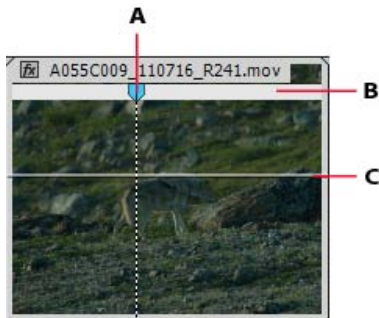
注意：最好将时间重映射控件应用于剪辑本身所在的视频轨道中的剪辑，或至少不存在直接跟随的其他剪辑的剪辑。放慢剪辑的任何部分都会使该剪辑的持续时间变长。如果有第二个剪辑立即跟随于视频剪辑中延长的剪辑，则会在第二个剪辑的开始处自动修剪延长的剪辑。要恢复延长的剪辑中修剪掉的帧，请单击轨道选择工具，然后按住 **Shift** 键向右拖动第二个剪辑以留出空间。位于右侧的所有剪辑都会向右移动。单击选择工具，然后向右拖动延长的剪辑的右边缘，以显示修剪掉的帧。

改变剪辑速度的变化

1. 在“时间轴”面板中，单击“剪辑效果”菜单并选择“时间重映射”>“速度”。（“剪辑效果”菜单显示在视频剪辑中的每个剪辑的文件名旁边。可能必须进行放大以在剪辑中留出足够空间来显示它。）

在横跨剪辑中心的位置将会出现控制剪辑速度的水平橡皮带。剪辑在 **100%** 速度界限的上下以对比色作为阴影。剪辑的上部将显示一个白色速度控制轨道，位于剪辑标题栏正下方。

2. 按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 橡皮带上的至少一个点来设置关键帧。剪辑的顶部附近将出现速度关键帧，位于白色速度控制轨道中的橡皮带上方。速度关键帧可以拆分为两半，作为两个标志着速度变化过渡开始和结束的关键帧。橡皮带上还会出现调整手柄，位于速度变化过渡的中间位置。



A. 速度关键帧 B. 白色速度控制轨道 C. 橡皮带

3. 执行以下操作之一：
 - 向上或向下拖动速度关键帧任何一侧的橡皮带，从而增加或减小该部分的回放速度。（可选）按住 **Shift** 键进行拖动，将速度变化值限制在 **5%** 的增量。
 - 按住 **Shift** 键向左或向右拖动速度关键帧以更改速度关键帧左侧的部分的速度。

这一段的速度和持续时间都会变化。加快剪辑中的一段会使这一段变短，而减慢一段会使这一段变长。

4. （可选）要创建速度过渡，请向右拖动速度关键帧的右侧一半，或向左拖动左侧一半。
5. （可选）要更改速度变化的加速或减速，请拖动曲线控件上的任何一个手柄。

速度变化将根据速度斜坡曲率缓入或缓出。

6. （可选）要恢复过渡速度变化，请选择速度关键帧中不需要的那一半，并且按 **Delete** 键。

注意：在“效果控件”面板中显示的时间重映射效果的“速度”和“速率”值仅供参考。无法直接在此处编辑这些值。

移动未拆分的速度关键帧

在时间轴中，按住 **Alt** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Option** 键并单击 (**Mac OS**) 未拆分的速度关键帧，并将其拖到新的位置。

移动已拆分的速度关键帧

- 在剪辑的白色控制轨道区域中，将速度过渡的灰色阴影区域拖动到新的位置。

先倒放再正放剪辑

- 在“时间轴”面板中，单击“剪辑效果”菜单并选择“时间重映射”>“速度”。（“剪辑效果”菜单显示在视频剪辑中的每个剪辑的文件名旁边。必要时进行放大，从而在剪辑中留出足够空间来显示此菜单。）

在横跨剪辑中心的位置将会出现控制剪辑速度的水平橡皮带。剪辑在 **100%** 速度界限的上下以对比色作为阴影。剪辑的上部将显示一个白色速度控制轨道，位于剪辑标题栏正下方。

- 按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 橡皮带以创建速度关键帧。
- 按住 **Ctrl** 键拖动 (**Windows**) 或按住 **Command** 键拖动 (**Mac OS**) 速度关键帧（两半），将其放在作为向后运动终点的位置。在出现的工具提示中，速度将显示为原始速度的负数百分比。节目监视器显示两个窗格：一个是开始拖动所在的静态帧，另一个是动态更新的帧（倒放将在返回到此帧后切换到正放速度）。在松开鼠标按钮来结束拖动时，将为正放部分再添加一段。新建的段具有与您创建的段相同的持续时间。在这第二段的结尾处将会再放置一个速度关键帧。速度控制轨道中将显示向左的尖括号 **⏮**，表示剪辑倒放的部分。

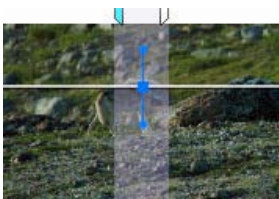
这一段将从第一到第二个关键帧全速倒放。然后，它从第二到第三个关键帧全速正放。最终，它返回到向后运动开始所在的帧。此效果称为回文反向。

可以创建倒放且不返回到正放的段。使用剃刀工具或修剪工具可移除具有正向回放部分的剪辑段。

- （可选）可以为方向变化的任何部分创建速度过渡。向右拖动速度关键帧的右侧一半，或向左拖动左侧一半。

速度关键帧的两半之间会出现灰色区域，其中指明速度过渡的长度。橡皮带会在这两半之间形成斜坡，表示它们之间发生的速度渐变。灰色区域会出现蓝色曲线控件。

注意：如果未出现蓝色曲线控件，请单击灰色区域。



速度关键帧两半之间的灰色区域中的蓝色曲线控件

- （可选）要更改方向变化任何部分的加速或减速，请拖动曲线控件上的任何一个手柄。

速度变化将根据速度斜坡曲率缓入或缓出。

移除时间重映射效果

不能像其他效果一样将时间重映射效果切换为开关状态。启用和禁用“时间重映射”会影响时间轴中的剪辑实例的持续时间。实际上，时间重映射会执行编辑。然而，您可以使用“效果控件”面板中的“切换动画”控件。

- 单击“效果控件”选项卡以激活此面板。
- 单击“时间重映射”旁边的三角形以将其打开。
- 单击“速度”一词旁边的“切换动画”按钮，将其设置到关闭位置。

此动作会删除任何现有的速度关键帧，并且为选定的剪辑禁用时间重映射。

注意：要重新启用时间重映射，请单击“切换动画”按钮，使其恢复到打开位置。此按钮处于关闭位置时，无法使用时间重映射。

更改静止图像的默认持续时间

1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 对于静止图像的默认持续时间，请指定希望作为静止图像默认持续时间的帧数。

注意：更改静止图像的默认持续时间不会影响已经是序列的一部分或者已经导入的静态图像的持续时间。为了获得图像的另一个不同持续时间，需要在更改默认持续时间之后重新导入图像。

[转到页首](#)

通过帧混合使运动平滑

更改剪辑的速度或输出到不同的帧速率时，剪辑中的运动可能出现抖动。通过开启帧混合来创建新的插值帧，从而使运动平滑。仅当序列和剪辑帧速率之间不匹配时，帧混合才有效。

关闭帧混合的情况下，**Premiere Pro** 会通过复制帧来创建必要的插值帧。开启帧混合的情况下，**Premiere Pro** 会通过对帧求均值的方式创建必要的插值帧。

帧混合在默认情况下处于关闭状态。

- 选择“剪辑”>“视频选项”>“帧混合”。

相关主题

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

运动：定位、缩放和旋转剪辑

[调整位置、缩放和旋转](#)

[缩放资源](#)

[在节目监视器中动画化运动](#)

[调整或动画化剪辑锚点](#)

[在节目监视器中调整锚点](#)

[转到页首](#)

调整位置、缩放和旋转

使用运动效果在视频帧内定位、缩放或旋转剪辑。为了动画化剪辑，请为“运动”属性设置关键帧。

默认情况下，添加到“时间轴”面板的每个剪辑都会应用运动效果作为固定效果。可以在“效果控件”面板中单击运动名称旁边的三角形，以查看和调整运动效果属性。

可以通过直接在节目监视器中操控手柄的方式调整剪辑和“光照效果”光照的位置、缩放和旋转。也可以使用“效果控件”面板中的控件调整属性。

在节目监视器中允许直接操控剪辑的标准效果包括所有生成效果、边角定位、裁剪、无用信号遮罩、光照效果、镜像、变换、旋转扭曲，等等。此功能由“效果控件”面板中效果名称旁的“变换”图标  指示。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑，并将当前时间指示器  移动到剪辑中某个帧的位置。确保已取消选中运动效果的“等比缩放”复选框。
2. 执行以下操作之一：
 - （仅限光照效果）对剪辑应用光照效果，然后单击“效果控件”面板中光照效果旁的“变换”图标 .
 - （仅运动效果）单击节目监视器中的剪辑，或单击“效果控件”面板中的“运动”旁边的“变换”图标 .

节目监视器中将显示手柄和剪辑锚点。

3. 在节目监视器中，执行以下任一操作：
 - 要定位剪辑或光照效果，请在剪辑或效果轮廓中单击并进行拖动以调整其位置。不要通过拖动手柄来调整剪辑或光照效果的位置。
 - 要进行自由缩放，请拖动角手柄。
 - 要仅沿着一维缩放，请拖动边（不是角）手柄。
 - 要按比例缩放，请按住 **Shift** 键拖动角手柄。

注意：在使用运动效果来缩放剪辑时，图像的缩放比例超过 **100%** 时可能导致图像出现块状或像素化。

- 要旋转剪辑或效果，请将指针稍微定位在手柄的外部，这样指针将变成“旋转”图标 , 然后拖动。对于运动效果，还可以按圆周运动拖动，直到剪辑旋转所需的次数，从而创建多重旋转。
- 要更新帧的线框轮廓，请按住 **Alt** 键拖动 (Windows) 或按住 **Option** 键拖动 (Mac OS) 任何手柄。这可以为那些具有大尺寸的剪辑或为较慢的系统提供较快的结果。

要动画化随时间推移的运动、缩放或旋转，请在节目监视器中操控剪辑或效果时设置关键帧。

若干要点

- 默认情况下，剪辑在节目监视器的中心位置以原始大小的 **100%** 比例显示。位置、缩放和旋转值是基于剪辑锚点计算的，此锚点默认情况下位于剪辑的中心。
- “位置”、“缩放”和“旋转”属性具有空间性质，因此最容易在节目监视器中直接调整它们。单击“效果控件”面板中的运动效果旁边的“变换”图标  时，节目监视器中的剪辑上会显示手柄，用于直接操控该剪辑以及调整运动效果属性。

[转到页首](#) 

缩放资源

将资源拖入序列时，默认情况下，**Premiere Pro** 会保持其帧大小并在节目帧中使资源居中。或者，也可以将导入的资源自动缩放为项目的默认帧大小。如果资源的像素长宽比已获得正确解释，则可以在不发生扭曲的情况下重新缩放资源。

手动缩放资源

1. 将资源拖入序列并选择资源。
2. 打开“效果控件”面板。
3. 单击运动效果旁边的箭头  以显示运动控件。
4. 单击运动效果中的“缩放”控件旁边的箭头以显示“缩放”滑块。
5. 向左或向右移动“缩放”滑块以减小或增大帧的大小。

将资源缩放为帧大小

1. 右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 时间轴中的资源。
2. 选择“缩放为帧大小”。

Andrew Devis 在[此视频教程](#)中讲述了“默认缩放为帧大小”首选项的工作方式。

自动缩放资源

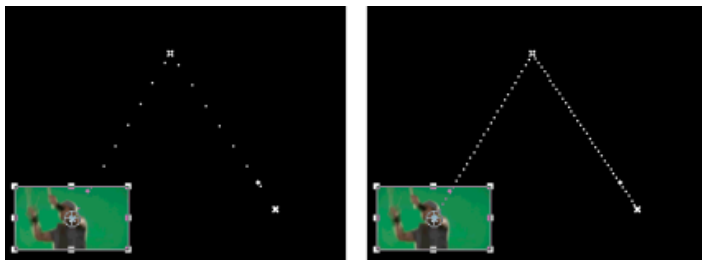
1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 选择“默认缩放为帧大小”。
3. 单击“确定”。

[转到页首](#) 

在节目监视器中动画化运动

可以直接在节目监视器中操控剪辑，并为运动效果设置关键帧，从而创建动画、插图和拆分屏幕。通过在节目监视器中调整剪辑的位置和缩放，可以显示其下方轨道中的剪辑并且可以创建有趣的合成。

在动画化剪辑的位置时，剪辑的运动由节目监视器中的运动路径表示。小的白色 **X** 表示关键帧位置，虚线表示位于插值帧的位置，圆形剪辑锚点符号表示剪辑中位于当前帧的一个点（默认情况下是其中心）。点之间的间距表示关键帧之间的速度：大间距表示快速运动，小间距表示较慢的运动。



节目监视器中的剪辑显示出快速运动（左）与慢速运动（右）的运动路径比较

要将运动效果变化快速应用于序列剪辑，可以单击节目监视器中的图像并开始操控（无需先单击“效果控件”面板中的运动效果旁边的“变换”图标）。如果需要调整图像的位置，可以通过使用贝塞尔关键帧进一步精细调整其运动。

在节目监视器中动画化剪辑

在“效果控件”面板中选择运动效果后，可以在节目监视器中操控剪辑。可通过为一个或多个运动效果属性（例如“位置”）设置关键帧来创建动画。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑。
2. 执行以下操作之一：
 - 在“效果控件”面板中选择运动效果。
 - 在节目监视器中单击图像。
 - 在“效果控件”面板中，单击运动旁边的“变换”图标 。

节目监视器中的剪辑周围会出现手柄。

注意：如果看不到剪辑手柄，请将节目监视器中的缩放级别更改为更小的百分比，以便显示视频帧周围的灰色工作区。

3. 将当前时间指示器移动到要作为动画起点的帧，即从剪辑当前入点到出点之间的任何帧。
4. 在“效果控件”面板中，展开运动效果，然后单击要定义的关键帧属性旁边的“切换动画”按钮 。当前时间指示器处会显示该属性对应的一个“关键帧”图标。
5. 在节目监视器中，更改关键帧值，做法是将指针定位在剪辑的任何八个方形手柄附近以使用以下任意指针工具：
 - 选择指针 ，用于设置位置值。
 - 旋转指针 ，用于设置旋转值。
 - 缩放指针 ，用于设置缩放值。

注意：如果剪辑手柄消失，请在“效果控件”面板中重新选择运动效果。

6. 在“时间轴”或“效果控件”面板中，将当前时间指示器移动到所需的时间：即希望在此处定义属性的新值（进而定义新的关键帧）。
7. 在节目监视器中操控剪辑，针对在步骤 3 设置了关键帧的每个属性，为其设置新值。“效果控件”面板中的当前时间指示器处会显示一个新的“关键帧”图标。
8. 根据需要重复步骤 5 和 6。

在动画化剪辑时，降低节目监视器的放大级别可能会很有帮助。这样，就可以看到屏幕可视区域外部更大的粘贴板区域，并可用于在屏幕之外定位剪辑。

9. 在“效果控件”面板中，拖动用于位置、缩放、旋转或防闪烁滤镜属性关键帧的贝塞尔手柄以控制该属性的变化加速。

更改运动路径中的位置关键帧

只需在节目监视器中拖动位置关键帧（以白色 X 表示），即可更改位置关键帧的值，进而调整运动路径。

1. 选择具有运动效果关键帧的剪辑。
2. 在“效果控件”面板中，单击运动旁边的“变换”图标 。节目监视器中将显示剪辑的运动路径。
3. 执行以下任一操作：
 - 要移动现有的关键帧，请拖动节目监视器中的关键帧手柄。
 - 要创建新的位置关键帧，请在现有关键帧之间设置当前时间指示器，并将节目监视器中的剪辑拖到所需的位置。“效果控件”面板中、节目监视器中以及“时间轴”面板上的剪辑中将显示一个新的关键帧。

注意：此过程会改变关键帧处的位置值。要更改关键帧的定时值，请在“效果控件”面板中移动“关键帧”图标。

沿着曲线移动剪辑

可以使用节目监视器中的贝塞尔手柄沿着曲线移动剪辑。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑。
2. 在“时间轴”面板或“效果控件”面板中，将当前时间指示器移动到要作为动画起点的时间，即剪辑当前入点与出点之间的任何帧。
3. 单击“效果控件”面板中的“运动”控件旁边的三角形。
4. 单击“位置”控件旁边的“切换动画”按钮  以设置第一个关键帧。
5. 在“时间轴”面板或“效果控件”面板中将当前时间指示器拖动到要作为动画终点的帧。
6. 在节目监视器中，将剪辑拖到您希望剪辑结束其运动的位置。

节目监视器中会显示一条连接剪辑运动起点与终点的运动路径。此运动路径的一端附近将出现小的贝塞尔手柄。
7. 将任何一个或两个贝塞尔手柄朝任意方向拖动可以在运动路径中创建曲线。
8. 在“效果控件”面板中，右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 位置关键帧。
9. 从“临时插值”或“空间插值”菜单中选择一种加速。
10. 将当前时间指示器拖到第一个关键帧，并按 **Enter** 键 (Windows) 或者 **Return** 键 (Mac OS) 预览剪辑的运动。

[转到页首](#) 

调整或动画化剪辑锚点

默认情况下，剪辑锚点设置在剪辑的正中心。然而，通过移动剪辑锚点，可以更改剪辑相对于其帧或运动路径的位置。而且，还可以随时间推移更改剪辑锚点的位置，允许剪辑相对于其帧或运动路径移动。例如，可以动画化剪辑锚点以创建图像平移效果。

1. 在“时间轴”面板中，将当前时间指示器放在剪辑的开头。
2. 在节目监视器中单击剪辑。

剪辑的中心将出现剪辑锚点。

3. 选择“效果控件”选项卡，并在必要时单击“运动”标题旁边的三角形以打开运动控件。
4. 向左拖动锚点水平控件（减少数值）以使锚点偏移到剪辑左侧，或向右拖动（增加数值）以偏移到右侧。
5. 向左拖动锚点垂直控件（减少数值）以朝剪辑顶部偏移锚点，或向右拖动（增加数值）以朝底部偏移。
6. 单击“添加/移除关键帧”按钮  以设置关键帧。
7. （可选）要随时间推移而更改剪辑锚点的位置，请在“效果控件”面板中或“时间轴”面板中将当前时间指示器移动到其他时间点。将水平和垂直锚点控件更改为新值。
另一个关键帧会标记选定帧上的剪辑锚点的位置。
8. （可选）要设置锚点位置的变化速率，请拖动锚点“速率”图表中的手柄。

[转到页首](#) 

在节目监视器中调整锚点

注意：此功能仅适用于内置运动效果，不适用于具有锚点的其他效果。

可以直接在节目监视器中移动运动效果的锚点。

1. 在“效果控件”面板中打开运动控件，然后选择“锚点”属性。
2. 将光标移动到锚点上或拖动光标，光标形状会更改为 .

当您在节目监视器中拖动锚点时，锚点会在节目监视器中重新定位，而帧保持静止。这通过同时更新锚点和位置参数来实现。

此行为类似于 **After Effects** 中的“向后平移”（锚点）工具。

使用修饰键

若要仅更新锚点参数而非位置参数，请按 **Alt (Win)** 或 **Option (Mac)** 键并将光标移动到锚点上，光标更改为 。然后，在节目监视器中拖动锚点。此操作的效果是在拖动帧的同时，锚点保留原位。

要启用对齐，请按住 **Ctrl** 键并拖动锚点。一个框在目标上绘制。当非常靠近时，锚点随后会对齐到帧的侧柄或中心点。

若干要点

- 为了保留在节目监视器非常小时拖动剪辑位置的功能，锚点十字线被隐藏。请注意，重要的是屏幕上运动直接操纵帧的大小（以像素为单位）。
- 要实现对锚点位置的更精细控制，可以在“效果控件”面板中使用“锚点”属性。在节目监视器中对锚点所做的任何更改都将在“效果控制”面板中更新，反之亦然。
- 通过“效果控件”面板中的参数更改锚点时，在节目监视器中移动的是帧，而锚点实际在屏幕上保留原位。

另请参阅

- 关于插值
- 使用贝塞尔曲线关键帧插值来控制更改
- 添加、导航和设置关键帧
- 使用运动效果来合成剪辑

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

调整图层

调整图层

创建调整图层

调整调整图层的大小以高光显示某个区域

混合模式和调整图层

变换效果和调整图层

视频教程：在 **Premiere Pro** 中使用调整图层

[转到页首](#)

调整图层

在 **Adobe® Premiere® Pro** 中，可使用调整图层功能，将同一效果应用至时间轴上的多个剪辑。应用至调整图层的效果会影响图层堆叠顺序中位于其下的所有图层。

可在单个调整图层上使用效果组合。也可使用多个调整图层控制更多效果。

Premiere Pro 中的调整图层功能与 **Adobe Photoshop** 和 **Adobe After Effects** 中的调整图层功能相似。

在 **Todd Kopriva** 和 **video2brain** 提供的[此视频中](#)，可了解如何迅速地将效果应用至调整图层以及在序列继续播放时如何修改效果。

[转到页首](#)

创建调整图层

1. 选择“文件”>“新建”>“调整图层”。
2. 在“视频设置”对话框中，根据需要修改调整图层的设置，然后单击“确定”。
3. 从“项目”面板将调整图层拖动至“时间轴”中要影响的剪辑上方的视频轨道上（或覆盖在其上）。
4. 单击调整图层的主体以将其选中。
5. 在选择调整图层后，在“效果”面板的“快速查找”框中输入要应用的效果的名称。
6. 双击效果以将其添加至调整图层。可将多个效果添加至调整图层。
7. 按 **Shift+5** 打开“效果控件”面板。根据需要修改效果的参数。

在播放序列时，注意对调整图层的更改会影响下层轨道上的所有剪辑。

调整调整图层的大小以高光显示某个区域

可将效果添加至调整图层（例如色调或颜色校正效果），然后调整其大小。该技术可让您高光显示屏幕的某个区域。

1. 双击“时间轴”显示区域中的调整图层。
2. 拖动屏幕中心的锚点以重新定位调整图层，然后拖动剪辑的边缘以将其按比例缩小。

混合模式和调整图层

借助调整图层，可将相同的混合模式和不透明度调整应用至一系列剪辑。通过在调整图层“效果控件”选项卡中的“不透明度”下更改混合模式，可在 **Premiere Pro** 中完成此操作。

该技巧等同于在现有剪辑上的视频轨道中复制一个剪辑，然后更改其混合模式。有关详细信息，请参阅 **Chris** 和 **Trish Meyer** 在 **ProVideo Coalition** 网

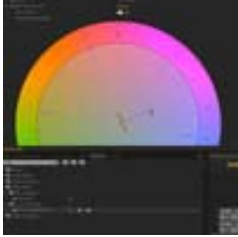
站上提供的[此教程](#)。

变换效果和调整图层

可将变换效果（例如缩放或旋转）添加至调整图层，然后在数个剪辑（或静止图像）的跨度上将其动画化。该技巧可让您实现之前通过嵌套剪辑达成的运动效果。

在回放序列时，现在剪辑将具有变换效果，该效果在两个或更多剪辑的跨度上动画化。

视频教程：在 **Premiere Pro** 中使用调整图层



与 After Effects 和 Photoshop 类似，Premiere Pro 在编辑环境中直接加入了“调整图层”这一强大理念。... [阅读更多](#)

<http://www.retooled.net/?p=308>



作者: [reTooled.net](http://www.retooled.net)
<http://www.retooled.net>

reTooled.net 提供编辑、设计合成方面的教程，并提供新型工具，以最大程度地标准化桌面应用程序并简化日常任务。

[分享您的专业知识到](#)
[Adobe Community Help](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

颜色校正效果

2015 年 6 月版的 **Premiere Pro CC** 引入了结合 **Adobe SpeedGrade** 和 **Adobe Lightroom** 最佳技术的全新颜色工具。要了解更多信息，请参阅颜色工作流。

- 关于颜色校正效果
- 应用颜色校正效果
- 使用快速颜色校正器和三向颜色校正器的主颜色校正
- 调整颜色平衡和饱和度
- 使用曲线调整颜色和明亮度
- 使用色阶调整明亮度
- 使用 **Adobe** 拾色器选择颜色
- 定义剪辑中的色调范围
- 指定要调整的颜色或颜色范围
- 替换颜色
- 移除剪辑中的颜色
- 混合剪辑中的颜色通道
- 使用颜色过滤来隔离单个颜色
- 使用卷积预设来调整边缘、模糊和亮度
- 添加光照效果
- 应用光照效果纹理

[转到页首](#)

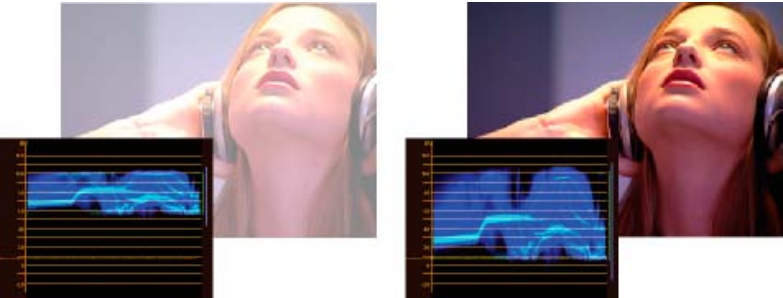
关于颜色校正效果

在“视频效果”素材箱内的“颜色校正”素材箱中可以在找到颜色调整和明亮度调整效果。虽然其他效果也可调整颜色和明亮度，但“颜色校正”效果专用于精细的颜色和明亮度校正。

将颜色校正效果应用于剪辑的方式与应用所有标准效果的方式相同。可在“效果控件”面板中调整效果属性。颜色校正效果和其他颜色效果都是基于剪辑的。然而，通过嵌套序列可以将它们应用于多个剪辑。有关嵌套序列的信息，请参阅[嵌套序列](#)。

在校正颜色时，可使用矢量示波器或波形示波器（YC 波形示波器、RGB 分量示波器和 YCbCr 分量示波器）来帮助您分析剪辑中的色度和明亮度。可以在绑定到节目监视器的单独参考监视器中查看示波器，从而能够在进行调整时检查视频电平。

有关示波器的信息，请参阅[波形监视器](#)和[矢量示波器](#)。



校正曝光：波形位于 IRE 比例上限的过度曝光图像（左），以及波形位于 7.5 到 100 IRE 的校正后图像（右）

应用颜色校正效果

下列过程是应用颜色校正效果的简要概述。阅读相关资料，进一步了解如何使用特定控件进行调整。

1. 设置颜色校正的工作区。如果可能，请确保将校准后的 NTSC 或 PAL 监视器与您的计算机相连。
2. 将颜色校正效果之一应用于“时间轴”面板中的剪辑。

注意：如果已在“时间轴”面板中选择剪辑，可以将效果拖到“效果控件”面板的“视频效果”区域。

3. 在“效果控件”面板中，展开颜色校正效果。
4. 将当前时间指示器移动到这样的帧：此帧可以提供需要调整的颜色最佳示例。
5. （可选）执行以下任一操作来设置校正颜色时的预览选项：

- 要仅查看剪辑中的明亮度值，请从“输出”菜单中选择“亮度”。此选项仅影响节目监视器中的预览，它不会从视频中移除颜色。
- 要在一个监视器显示剪辑的前后视图，请选择“显示拆分视图”选项。您可通过从“布局”菜单进行选择，指定拆分视图是水平还是垂直方向。还可调整前后视图的相对比例。

6. （可选）使用“色调范围定义”控件定义剪辑中的阴影、中间调和高光区域。

注意：只有亮度校正器、RGB 校正器和三向颜色校正器效果允许将调整应用于特定的色调范围。

7. （可选）如果要为特定的颜色或颜色范围校正曝光，请单击三角形展开“辅助颜色校正”控件。使用吸管工具或其他“辅助颜色校正”控件可指定要校正的颜色。

注意：除快速颜色校正器效果和视频限幅器效果之外，所有颜色校正效果都有“辅助颜色校正”控件。

8. 执行以下任一操作：

- 要使用色轮调整颜色平衡和饱和度，请调整快速颜色校正器或三向颜色校正器效果中的“色相平衡和角度”轮或数值控件。
- 要使用曲线控件调整明亮度或颜色，请使用亮度曲线或 RGB 曲线效果中的曲线调整。
- 要通过设置黑色、灰色和白色色阶来调整明亮度，请使用快速颜色校正器或三向颜色校正器效果中的色阶控件。
- 请参阅[亮度校正器效果](#)和[RGB 颜色校正器效果](#)。
- 要使用数值控件调整明亮度或颜色，请使用亮度校正器或 RGB 颜色校正器效果中的控件。

使用关键帧将您的颜色校正调整动画化。当剪辑中光照变化时，这特别有用。另请参阅[添加、导航和设置关键帧](#)。

9. （可选）进行颜色校正之后，应用视频限幅器效果，使视频信号符合广播标准，同时尽可能保持较高的图像质量。建议使用 YC 波形范围，以确保视频信号介于 7.5 至 100 IRE 的等级范围内。

有关更多信息，请参阅[视频限幅器效果](#)。

使用快速颜色校正器和三向颜色校正器的主颜色校正

快速消除色偏

快速颜色校正器和三向颜色校正器效果拥有一些控件可以快速平衡颜色，使白色、灰色和黑色保持中性。在采样区域中对色偏进行中和的调整会应用于整个图像。这可以消除所有颜色中的色偏。例如，如果图像中采样的区域应该为白色，但存在不想要的浅蓝色偏，“白平衡”控件将通过添加黄色来对浅蓝色偏进行中和。此黄色调整将被添加到场景中的所有颜色，这样就应该会消除整个场景中的色偏。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑，并应用快速颜色校正器或三向颜色校正器效果。
2. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开“快速颜色校正器”或“三向颜色校正器”控件。
3. （可选）如果要在节目监视器中查看调整的前后比较，请选择“显示拆分视图”选项。您可以通过从“布局”菜单进行选择，指定拆分视图是水平还是垂直方向。还可调整前后视图的相对比例。
4. 选择“白平衡”吸管，然后通过单击方式对节目监视器中的区域进行采样。最好对本应为白色的区域采样。

如果仅仅希望影响剪辑中的一种颜色或特定的颜色范围，请使用三向颜色校正器中的“辅助颜色校正”控件。

5. （仅对三向颜色校正器可选）执行以下任一操作：
 - 要通过中和图像的中灰区域来实现颜色平衡，请选择灰平衡吸管，然后单击应该是中灰色的区域。
 - 要通过中和图像中的黑色区域来实现颜色平衡，请选择黑平衡吸管，然后单击应该是黑色的区域。

“灰平衡”控件调整采样区域成为中性灰色，而“黑平衡”控件调整采样区域成为中性黑色。像使用“白平衡”控件一样，这些调整影响剪辑中的所有颜色。

注意：也可以单击颜色吸管旁边的色板，并使用 **Adobe 拾色器** 来选择采样颜色。

快速明亮度校正

快速颜色校正器和三向颜色校正器效果具有可快速调整剪辑明亮度的自动控件。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑，并应用快速颜色校正器或三向颜色校正器。另请参阅[将效果应用于剪辑](#)。
2. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开“快速颜色校正器”或“三向颜色校正器”控件。
3. （可选）如果要在节目监视器中查看调整的前后比较，请选择“显示拆分视图”选项。您可以通过从“布局”菜单进行选择，指定拆分视图是水平还是垂直方向。还可调整前后视图的相对比例。
4. 单击以下任何按钮将明亮度快速调整到广播标准：

自动黑色阶 提升剪辑中的黑色阶，使最黑的色阶高于 **7.5 IRE**。阴影的一部分会被剪切，而中间像素值将按比例重新分布。因此，使用自动黑色阶会使图像中的阴影变亮。

自动对比度 同时应用自动黑色阶和自动白色阶。这将使高光变暗而阴影部分变亮。

自动白色阶 降低剪辑中的白色阶，使最亮的色阶不超过 **100 IRE**。高光的一部分会被剪切，而中间像素值将按比例重新分布。因此，使用自动白色阶会使图像中的高光变暗。

颜色平衡、角度和饱和度控件

快速颜色校正器和三向颜色校正器效果提供“色相平衡和角度”色轮和“饱和度”控件，用于平衡视频中的颜色。顾名思义，颜色平衡可平衡红色、绿色和蓝色分量，从而在图像中产生所需的白色和中性灰色。根据所需的效果，您可能不希望剪辑中的颜色平衡完全为中性。您可能希望让亲密的家庭场景偏暖色（微红），或者希望犯罪纪录片中的场景偏冷色（蓝色）。

在使用色轮和“饱和度”控件进行调整时，打开参考监视器有助于查看绑定到节目监视器中的合成视频的矢量示波器。

使用色轮可进行以下调整：

色相角度 将颜色向目标颜色旋转。向左移动外环会将颜色向绿色旋转。向右移动外环会将颜色向红色旋转。

平衡数量级 控制引入视频的颜色强度。从中心向外移动圆形会增加数量级（强度）。通过移动“平衡增益”手柄可以微调强度。

平衡增益 影响“平衡数量级”和“平衡角度”调整的相对粗细度。保持此控件的垂直手柄靠近色轮中心会使调整非常精细（细）。向外环移动手柄会使调整非常粗略（粗）。

平衡角度 向目标颜色移动视频颜色。向特定色相移动“平衡数量级”圆形会相应地移动颜色。移动的强度取决于“平衡数量级”和“平衡增益”的共同调整。

“饱和度”滑块控制视频中的颜色饱和度。将滑块移动到 0 会降低图像饱和度，使得仅显示明亮度值（由白色、灰色和黑色组成的图像）。向右移动滑块会增加饱和度。



降低饱和度后的图像（左）；增加饱和度后的图像（右）

[转到页首](#)

调整颜色平衡和饱和度

虽然以下过程使用色轮调整，但是通过输入数值，或使用快速颜色校正器和三向颜色校正器效果中的滑块控件，可以完成同样的调整。

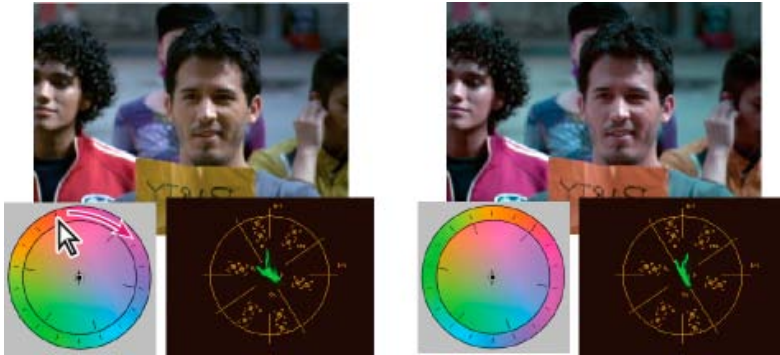
1. 设置颜色校正的工作区。
2. 在“时间轴”面板中选择剪辑，并应用快速颜色校正器或三向颜色校正器效果。另请参阅[将效果应用于剪辑](#)。
3. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开“快速颜色校正器”或“三向颜色校正器”控件。
4. （可选）如果要在节目监视器中查看调整的前后比较，请选择“显示拆分视图”选项。您可通过从“布局”菜单进行选择，指定拆分视图是水平还是垂直方向。还可调整前后视图的相对比例。
5. （仅对三向颜色校正器可选）执行以下任一操作：
 - 要将颜色校正限制到特定的色调范围，请从“色调范围”菜单中选择“阴影”、“中间调”或“高光”。选择“主版”将颜色校正应用于图像的整个色调范围。必要时，请使用“色调

范围定义”控件来定义不同的色调范围。

- 要将调整限制到某种颜色或颜色范围，请单击三角形展开“辅助颜色校正”控件。使用吸管工具、滑块控件或输入数值来定义颜色或颜色范围。

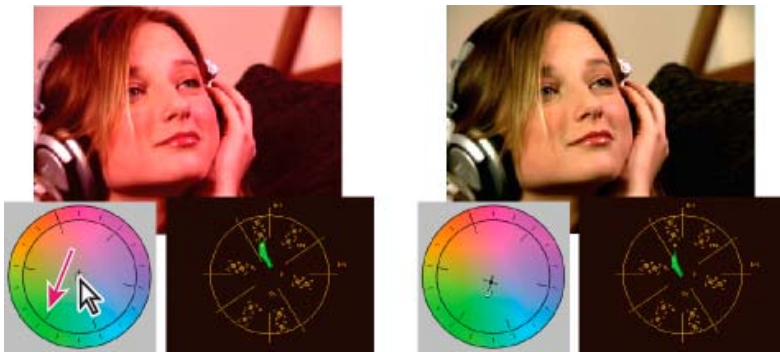
6. 要调整颜色平衡，请使用色轮执行以下任一操作：

- 要在不影响增益或数量级的情况下更改所有颜色，请旋转外环。向左旋转环会将所有颜色向绿色旋转。向右旋转环会将所有颜色向红色旋转。



旋转色轮的外环（左）会更改色相角度（右）。

- 要使用增益和数量级调整来向目标颜色移动颜色，请从中心向希望引入图像中的颜色拖动“平衡数量级”圆形。从中心拖动平衡数量级的距离越远，引入的颜色强度越高。拖动“平衡增益”手柄可以微调“平衡数量级”调整的强度。可以使调整非常精细。



通过调整平衡增益来微调“平衡数量级”设置。

注意：三向颜色校正器效果允许您使用阴影、中间调和高光对应的各个轮，对三个色调范围进行分别调整。

7. 使用“饱和度”控件调整图像中的颜色饱和度。向左移动滑块（低值）会降低颜色饱和度。向右移动滑块（高值）会增加颜色饱和度。

[转到页首](#)

使用曲线调整颜色和明亮度

类似快速颜色校正器和三向颜色校正器效果中的“色阶”滑块，亮度曲线和 RGB 曲线效果的曲线调整可让您调整视频剪辑中的整个色调范围或仅调整选定的颜色范围。但与色阶不同，色阶只有三种调整（黑色阶、灰色阶和白色阶），而亮度曲线和 RGB 曲线允许在整个图像的色调范围内调整多达 16 个不同的点（从阴影到高光）。

在进行曲线调整时，打开绑定到节目监视器的参考监视器中的示波器可让您查看明亮度、色度或两者的值。如果您正在使用矢量示波器，则在示波器中心以外的区域应该有最小绿色阴影。中心以外的区域定义颜色饱和度和级别。

1. 在“效果”面板中，单击三角形展开“视频效果”素材箱，然后单击三角形展开“颜色校正”素材箱。
2. 将以下效果之一拖到“时间轴”面板中的剪辑上：

亮度曲线 主要调整明亮度。切记，调整明亮度所影响的是可感知的颜色饱和度。

RGB 曲线 调整颜色和明亮度。

注意：如果已在“时间轴”面板中选择剪辑，可以将效果拖到“效果控件”面板的“视频效果”区段。

3. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开“亮度曲线”或“RGB 曲线”控件。
4. （可选）执行以下任一操作来设置预览选项：
 - 要仅查看剪辑中的明亮度值，请从“输出”菜单中选择“亮度”。此选项仅影响节目监视器中的预览，它不会从视频中移除颜色。
 - 要在一个监视器显示剪辑的前后视图，请选择“显示拆分视图”选项。您可通过从“布局”菜单进行选择，指定拆分视图是水平还是垂直方向。还可调整前后视图的相对比例。
5. （可选）如果要为特定的颜色或颜色范围校正曝光，请单击三角形展开“辅助颜色校正”控件。使用吸管工具或其他“辅助颜色校正”控件可指定要校正的颜色。
6. 执行以下操作之一来进行曲线调整：
 - 要调整明亮度，请通过单击在亮度或主图表上添加一个点，然后通过拖动来更改曲线的形状。使曲线向上弯曲会使剪辑变亮，使曲线向下弯曲会使剪辑变暗。曲线较陡峭的部分表示图像中对比度较高的部分。
 - 要使用 RGB 曲线效果调整颜色和明亮度，请通过单击在适当的图表上添加一个点，以便调整所有的颜色通道（主）：红色通道、绿色通道或蓝色通道。通过拖动来更改曲线的形状。使曲线向上弯曲会使像素值变亮，使曲线向下弯曲会使像素值变暗。曲线较陡峭的部分表示图像中对比度较高的部分。

可以将最多 16 个点添加到曲线中。要删除点，请将其拖离图表。

在进行调整时，密切注意图像中的色带、杂色或两极分化。如果发现这些现象，请降低正在调整的值。

Jeff Sengstack 在 lynda.com 上的此教程“Premiere Pro：颜色校正与增强”中，说明了如何使用 RGB 颜色校正器和 RGB 曲线效果调整颜色通道。



原始图像（左），调整明亮度（中），调整颜色（右）

[转到页首](#)

使用色阶调整明亮度

快速颜色校正器和三向颜色校正器效果具有“输入色阶”和“输出色阶”控件，用于调整剪辑中的明亮度。这些控件类似于 Photoshop 的“色阶”对话框中的控件。在快速颜色校正器效果中，控件设置将应用于剪辑的所有三个颜色通道。三向颜色校正器效果允许将色阶调整应用于剪辑的整个色调范围、特定的色调范围或特定的颜色范围。

1. (可选) 设置颜色校正的工作区。调整明亮度时, 最好在节目监视器关联的参考监视器中查看 YC 波形。
2. 在“效果”面板中, 单击三角形展开“视频效果”素材箱, 然后单击三角形展开“颜色校正”素材箱。
3. 将快速颜色校正器效果或三向颜色校正器拖到“时间轴”面板中的剪辑上。

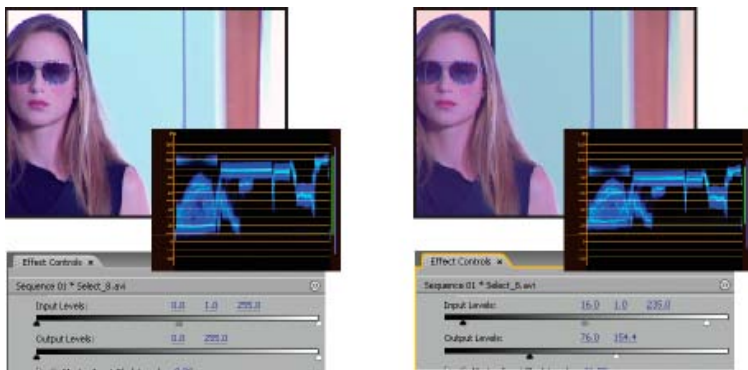
如果已在“时间轴”面板中选择剪辑, 可以将效果拖到“效果控件”面板的“视频效果”区域。

4. 在“效果控件”面板中, 单击三角形展开“快速颜色校正器”或“三向颜色校正器”控件。
5. (可选) 执行以下任一操作来设置预览选项:
 - 要仅查看剪辑中的明亮度值, 请从“输出”菜单中选择“亮度”。此选项仅影响节目监视器中的预览, 它不会从视频中移除颜色。
 - 要在一个监视器显示剪辑的前后视图, 请选择“显示拆分视图”选项。您可通过从“布局”菜单进行选择, 指定拆分视图是水平还是垂直方向。还可调整前后视图的相对比例。
6. (仅对三向颜色校正器可选) 执行以下任一操作:
 - 要将校正限制到特定的色调范围, 请从“色调范围”菜单中选择“阴影”、“中间调”或“高光”。选择“主版”将校正应用于图像的整个色调范围。必要时, 请使用“色调范围定义”控件来定义不同的色调范围。
 - 要将调整限制到某种颜色或颜色范围, 请单击三角形展开“辅助颜色校正”控件。使用吸管工具、滑块控件或输入数值来定义颜色或颜色范围。
7. 使用“输出色阶”滑块控件来设置最大黑色阶和白色阶:

黑色输出滑块 控制阴影的输出结果。默认值为 0, 此时像素为全黑。将滑块移动至右侧可为最暗的阴影指定一个较亮的值。

白色输出滑块 控制高光的输出结果。默认值为 255, 此时像素为全白。将滑块移动至左侧可为最亮的高光指定一个较暗的值。

如果参考监视器中显示 YC 波形, 请调整“黑色输出”和“白色输出”滑块, 使波形的最大黑白色阶位于 7.5 到 100 IRE 内。这将确保色阶处于广播标准之内。



原始图像 (左) ; 已校正到广播限值内的黑色和白色 (右)

8. 使用以下控件来设置黑色、灰色和白色输入色阶:

黑色阶吸管 将采样的色调映射到“黑色输出”滑块的设置。单击节目监视器中您希望作为图像最暗值的区域。也可以单击色板打开 Adobe 拾色器, 然后选择颜色来定义图像中最暗的阴影。

灰色阶吸管 将采样的色调映射到中灰色 (色阶 128)。这会更改灰色调的中间范围的强度

值，但不会显著改变高光和阴影。也可以单击色板打开 **Adobe 拾色器**，然后选择颜色来定义图像中的中灰色。

白色阶吸管 将采样的色调映射到“白色输出”滑块的设置。单击节目监视器中您希望作为图像最亮值的区域。也可以单击色板打开 **Adobe 拾色器**，然后选择颜色来定义图像中最亮的高光。

输入黑色阶滑块 将输入黑色阶映射到“黑色输出”滑块的设置。默认情况下，“输出黑色”滑块设置为 **0**，此时像素为全黑。如果已将黑色输出调整到 **7.5 IRE** 或更高，则最暗的阴影将映射到该色阶。

输入灰色阶滑块 控制中间调并更改灰色调的中间范围的强度值，但不会显著改变高光和阴影。

输入白色阶滑块 将输入白色阶映射到“白色输出”滑块的设置。默认情况下，“输出白色”滑块设置为 **255**，此时像素为全白。如果已将白色输出调整到 **100 IRE** 或更低，则最量的高光将映射到该色阶。

注意：也可以通过清除带下划线的文本，或输入“输入黑色阶”、“输入灰色阶”、“输入白色阶”、“输出黑色阶”和“输出白色阶”的值，来调整输入和输出色阶。

[转到页首](#)

使用 **Adobe 拾色器** 选择颜色

可以使用 **Adobe 拾色器** 在一些颜色和色调调整效果中设置目标颜色。单击效果的控件中的色板打开 **Adobe 拾色器**。

在 **Adobe 拾色器** 中选择颜色时，它将同时显示 **HSB**、**RGB**、**HSL**、**YUV** 以及十六进制数的数值。这可用于查看不同的颜色模式如何描述颜色。

在 **Adobe 拾色器** 中，可以基于 **HSB**（色相、饱和、亮度）、**RGB**（红色、绿色、蓝色）、**HSL**（色相、饱和度、明亮度）或 **YUV**（明亮度和色差通道）颜色模型来选择颜色，也可基于十六进制值来指定颜色。选择“仅 **Web 颜色**”选项来配置 **Adobe 拾色器**，从而可以仅从轮基颜色进行选择。**Adobe 拾色器** 中的颜色字段可以显示 **HSB**、**RGB**、**HSL** 或 **YUV** 颜色模式中的分量。



Adobe 拾色器

A. 选定的颜色 **B.** 色域 **C.** 颜色滑块 **D.** 调整后的颜色 **E.** 原始颜色 **F.** 颜色值

1. 在“效果控件”面板中，单击效果的色板属性来显示拾色器。
2. 选择要用来显示色谱的分量：

H 在颜色滑块中显示所有色相。在颜色滑块中选择色相将会显示色谱中选定色相的饱和度和亮度范围，其中的饱和度从左到右增加，而亮度从下到上增加。

S 显示色谱中的所有色相，其中最大亮度位于色谱顶部，而在底部可以减少到最小值。颜色滑块显示色谱中选定的颜色，其中最大饱和度位于滑块顶部，而最小饱和度位于底部。

B (在 **HSB** 部分) 显示色谱中的所有色相，其中最大饱和度位于色谱顶部，而在底部可以减少到最小饱和度。颜色滑块显示色谱中选定的颜色，其中最大亮度位于滑块顶部，而最小亮度位于底部。

R 在颜色滑块中显示红色分量，其中最大亮度位于滑块顶部，而最小亮度位于底部。当颜色滑块设置为最小亮度时，色谱将显示由绿色和蓝色分量所形成的颜色。使用颜色滑块来增加红色亮度将会使更多红色混入色谱中显示的颜色。

G 在颜色滑块中显示绿色分量，其中最大亮度位于滑块顶部，而最小亮度位于底部。当颜色滑块设置为最小亮度时，色谱将显示由红色和蓝色分量所形成的颜色。使用颜色滑块来增加绿色亮度将会使更多绿色混入色谱中显示的颜色。

B (在 **RGB** 部分) 在颜色滑块中显示蓝色分量，其中最大亮度位于滑块顶部，而最小亮度位于底部。当颜色滑块设置为最小亮度时，色谱将显示由绿色和红色分量所形成的颜色。使用颜色滑块来增加蓝色亮度将会使更多蓝色混入色谱中显示的颜色。

3. 执行以下任一操作：

- 沿着颜色滑块拖动三角形，或在颜色滑块内单击以调整色谱中显示的颜色。
- 在大方形色谱内单击或拖动以选择颜色。圆形标记表示颜色在色谱中的位置。

注意：使用颜色滑块和色谱调整颜色时，数值会随之变化以指示新的颜色。位于颜色滑块右侧的顶部矩形会显示新的颜色；而底部矩形则显示原始颜色。

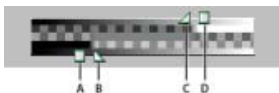
- 对于 **HSB**，请以 0° 到 360° 的角度指定色相 (**H**)，对应于色轮上的一个位置。以百分比 (0 到 100) 指定饱和度 (**S**) 和亮度 (**B**)。
- 对于 **RGB**，请指定分量值。
- 对于 **#**，请输入十六进制形式的颜色值。

[转到页首](#)

定义剪辑中的色调范围

亮度校正器、**RGB** 颜色校正器和三向颜色校正器效果可让您定义阴影、中间调和高光的色调范围，因此可以将颜色校正应用于图像中的特定色调范围。在结合使用“辅助颜色校正”控件的情况下，定义色调范围有助于将调整应用于图像中非常具体的元素。

1. 在“时间轴”面板中选择要校正的剪辑，然后应用亮度校正器、**RGB** 颜色校正器或三向颜色校正器效果。
2. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开亮度校正器、**RGB** 颜色校正器或三向颜色校正器效果。
3. 单击三角形展开“色调范围定义”控件。



色调范围定义控件

A. 阴影阈值 **B.** 阴影柔和度 **C.** 高光柔和度 **D.** 高光阈值

4. 拖动“阴影阈值”和“高光阈值”滑块以定义阴影和高光色调范围。

如果在查看图像的三色调范围显示的同时进行调整，则效果最好。

5. 拖动“阴影柔和度”和“高光柔和度”滑块以羽化（柔化）色调范围之间的边界。

衰减量取决于图像以及要将颜色校正应用至图像的方式。

注意：也可以通过更改数值或移动“阴影阈值”、“阴影柔和度”、“高光阈值”和“高光柔和度”的滑块来定义色调范围。

[转到页首](#)

指定要调整的颜色或颜色范围

“辅助颜色校正”属性指定了要由效果校正的颜色范围。可以通过色相、饱和度和明亮度定义颜色。“辅助颜色校正”属性可供以下效果使用：亮度校正器、亮度曲线、RGB 颜色校正器、RGB 曲线以及三向颜色校正器。

通过使用“辅助颜色校正”指定颜色或颜色范围，可以将颜色校正效果隔离到图像的特定区域。这类似于在 Photoshop 中执行选择或遮蔽图像。例如，定义一个颜色范围，用于仅选择图像中的蓝色衬衫。随后可以更改衬衫的颜色，而不影响图像的任何其他区域。

1. 在“时间轴”面板中选择要校正的剪辑，然后应用亮度校正器、亮度曲线、RGB 颜色校正器、RGB 曲线或三向颜色校正器效果。
2. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开亮度校正器、亮度曲线、RGB 颜色校正器、RGB 曲线或三向颜色校正器效果。
3. 单击三角形展开“辅助颜色校正”控件。
4. 选择吸管工具，然后单击要在节目监视器中选择的颜色。还可以单击工作区的任何位置来选择颜色，或单击色板打开 Adobe 拾色器并选择颜色。
5. 执行以下任一操作，增加或减少要校正的颜色范围：
 - 使用 + 吸管工具扩大颜色范围，使用 - 吸管工具减小颜色范围。
 - 单击三角形展开“色相”控件，然后拖动“起始阈值”和“结尾阈值”滑块以定义 100% 应用校正的颜色范围。拖动“起始柔和度”和“结尾柔和度”滑块以控制羽化，羽化决定了颜色范围的边界是明显还是柔和。还可以使用“色相”控件下面的控件，以数字形式输入“起始”和“结尾”属性。

注意：通过拖动上面或下面的色相带，还可以更改由滑块定义的色相。



色相控件

A. 起始柔和度 **B.** 起始阈值 **C.** 结尾阈值 **D.** 结尾柔和度

- 使用“饱和度”和“亮度”控件来指定要进行颜色校正的颜色范围的饱和度和明亮度属性。这些控件可以微调指定的颜色范围。
6. 步骤文本
 7. 使用以下控件指定颜色校正如何应用于颜色或颜色范围：

柔化 将高斯模糊应用于“辅助颜色校正”控件生成的所选区域。范围是从 0 到 100，默认设置为 50。此控件可用于柔化应用于所选区域的颜色校正，使其与图像的其余部分混合。

边缘细化 细化或扩展“辅助颜色校正”控件生成的所选区域的边缘。范围是从 -100（细化，明显的边缘）到 +100（扩展，扩散边缘）。默认值为 0。

8. 选择“反转限制颜色”选项来调整除您使用“辅助颜色校正”控件指定的范围以外的所有颜色。

[转到页首](#)

替换颜色

如果颜色替换效果提供的控制功能无法满足要求，请使用 **RGB 校正器**、**RGB 曲线**和三向颜色校正器中的“辅助颜色校正”控件。这些控件可让您将更改应用于单个颜色或一系列颜色。

1. 在“时间轴”面板中，选择要调整的剪辑，以便其出现在节目监视器中。
2. 如果要将在源剪辑中的颜色替换为项目中的其他剪辑中的颜色，请在源监视器中打开该其他剪辑。
3. 将颜色替换效果应用于要调整的剪辑。
4. 在“效果控件”面板中，单击颜色替换效果的“设置”图标 。
5. 在“颜色替换设置”对话框中，将指针移动到“剪辑采样”图像上，这样它将变为吸管，然后单击选择要替换的颜色。也可以单击“目标颜色”色板，并在 **Adobe 拾色器** 中选择颜色。
6. 通过单击“替换颜色”色板并在 **Adobe 拾色器** 中选择颜色来选择替换颜色。
7. 通过拖动“相似性”滑块扩大或减小要替换的颜色范围。
8. 选择“纯色”选项来替换指定的颜色而不保留任何灰色阶。

[转到页首](#) 

移除剪辑中的颜色

要快速移除剪辑中的颜色，请应用“视频效果”素材箱的“图像控制”素材箱中的黑白效果。

1. 设置颜色校正的工作区。
2. 在“时间轴”面板中选择剪辑，并应用快速颜色校正器或三向颜色校正器。另请参阅[将效果应用于剪辑](#)。
3. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开“快速颜色校正器”或“三向颜色校正器”控件。
4. （可选）如果要在节目监视器中查看调整的前后比较，请选择“显示拆分视图”选项。您可通过从“布局”菜单进行选择，指定拆分视图是水平还是垂直方向。还可调整前后视图的相对比例。
5. （仅对三向颜色校正器可选）执行以下任一操作：
 - 要将调整限制到特定的色调范围，请从“色调范围”菜单中选择“阴影”、“中间调”或“高光”。选择“主版”会将调整应用于图像的整个色调范围。必要时，请使用“色调范围定义”控件来定义不同的色调范围。
 - 要将调整限制到某种颜色或颜色范围，请单击三角形展开“辅助颜色校正”控件。使用吸管工具、滑块控件或输入数值来定义颜色或颜色范围。
6. 清除带下划线的文本，或为“饱和度”控件输入低于 **100** 的值。还可以单击三角形来展开控件，以便能够拖动滑块。

[转到页首](#) 

混合剪辑中的颜色通道

1. 在“效果”面板中，单击三角形展开“视频效果”素材箱，然后单击三角形展开“调整”素材箱。
2. 将通道混合器效果拖到“时间轴”面板中的剪辑上。

注意：如果已在“时间轴”面板中选择剪辑，可以将通道混合器效果拖到“效果控件”面板的“视频效果”区段。

3. 通过对源颜色通道执行以下任一操作，减小或增大通道对输出通道的贡献：
 - 向左或向右清除带下划线的文本。
 - 单击带下划线的值，在值框内键入介于 **-200%** 和 **+200%** 之间的值，并按下 **Enter** 键 (Windows) 或 **Return** 键 (Mac OS)。

- 单击三角形展开“通道混合器”控件，并向左或向右拖动滑块。
4. （可选）拖动滑块，清除带下划线的文本，或键入通道的恒量值的值（红色 - 恒量，绿色 - 恒量，或蓝色 - 恒量）。此值会将通道的基础量增加到输出通道。
 5. （可选）选择“单色”选项以创建仅包含灰度值的图像。此选项通过将相同的设置应用于所有输出通道来达到此目的。

[转到页首](#)

使用颜色过滤来隔离单个颜色

可使用颜色过滤效果来隔离单个颜色或一系列颜色。在显示“剪辑采样”和“输出采样”的对话框中进行调整。也可以在“效果控件”面板中调整颜色过滤效果属性。

如果要对剪辑中的单个颜色或一系列颜色进行颜色校正，请使用颜色校正效果中的“辅助颜色校正”控件。

1. 将颜色过滤效果拖到剪辑上。
2. 在“效果控件”面板中，单击颜色过滤效果的“设置”图标 。
3. 在“颜色过滤设置”对话框中，执行以下任意操作以选择要保留的颜色：
 - 将指针移至剪辑采样（指针转变成吸管），并单击选择一种颜色。
 - 单击色板，在 Adobe 拾色器中选择颜色，然后单击“确定”关闭 Adobe 拾色器。

选定颜色将显示在输出采样中。

4. 对于“相似性”选项，请拖动滑块或输入一个值，以增加或减小要保留的颜色范围。
5. 要反转效果，以便保留除指定颜色以外的所有颜色，请选择“反向”选项。

要动画化此效果，请使用“效果控件”面板中的关键帧功能。

[转到页首](#)

使用卷积预设来调整边缘、模糊和亮度

通过应用卷积内核效果或基于它的卷积预设之一，可以控制模糊、浮雕、锐化和其他效果的细节。卷积内核和基于它的预设会将数值矩阵叠加到像素矩阵上。您可以在“效果控件”面板中，使用滑块设置矩阵中每个单元格的值，并可以使用关键帧随时间推移而更改这些值。为了达到预期效果，应用卷积预设之一并对其进行修改通常比应用和修改卷积内核效果更容易。

注意：卷积预设位于“效果”面板的预设类别中名为“卷积内核”的子类别中。在此子类别中，所有预设的名字开头都带有“Convolution Kernel”（卷积内核）字样。

1. 在“效果”面板中，单击三角形展开“视频效果”素材箱，然后单击三角形展开“调整”素材箱。
2. 将卷积内核效果拖到“时间轴”面板中的剪辑上。

如果已在“时间轴”面板中选择剪辑，可以将卷积内核拖到“效果控件”面板的“视频效果”区段。
3. 在“效果控件”面板中，单击“卷积内核”旁边的三角形将其展开。

每项以字母“M”开头的设置均表示 3x3 矩阵中的一个单元格。例如，“M11”表示第 1 行第 1 列的单元格。“M22”表示矩阵中心的单元格。
4. 单击任何单元格设置旁边的数字。
5. 键入要作为该像素亮度值的倍数的值（从 -999 到 +999）。
6. 针对要包括在操作中的所有像素，重复最后一步。不需要键入所有单元格设置的值。
7. 单击“缩放”旁边的数字，并键入一个值（计算中的像素亮度值总和将除以此值）。

8. 单击“偏移”旁边的数字，并键入一个值（此值将与缩放计算的结果相加）。

9. 单击“确定”。

效果将应用于剪辑中的每个像素，每次应用于一个像素。

[转到页首](#)

添加光照效果

可以使用最多五个光照来产生创意效果。可以控制光照类型、方向、强度、颜色、光照中心和光照传播之类的光照属性。还有一个“凹凸层”控件可以使用其他素材中的纹理或图案产生特殊效果，例如类似 3D 表面的效果。有关使用光照效果和基本 3D 效果的视频教程，请参见 Jeff Schell 制作的位于其 Digital Media Net 博客中的[在反光表面上创建标题](#)。

注意：除凹凸层以外的所有“光照效果”属性均可使用关键帧进行动画化。

可以直接在节目监视器中操控“光照效果”属性。单击“效果控件”面板中的“光照效果”旁边的“变换”图标  以显示调整手柄和中心圆。



光照效果：原始图像（左），向图像应用点光源（中），向图像应用全光源（右）

1. 在“效果”面板中，展开“视频效果”素材箱，展开“调整”素材箱，然后将光照效果拖到“时间轴”面板中的剪辑上。

如果已在“时间轴”面板中选择剪辑，可以将光照效果直接拖到“效果控件”面板的“视频效果”区段。

2. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开光照效果。

3. 单击三角形展开“光照 1”。

4. 从菜单中选择光照类型以指定光源：

无 关闭光照。

平行光 从远处提供光照，使光线角度不变，就像太阳一样。

全光源 直接在图像上方提供四面八方的光照，就像灯泡照在一张纸上。

点光源 投射椭圆形光束。

5. 要指定光照颜色，请执行以下操作之一：

- 单击色板，使用 Adobe 拾色器选择颜色，然后单击“确定”。
- 单击“吸管”图标，然后单击计算机桌面上的任意位置以选择颜色。

6. （可选）单击“变换”图标以在节目监视器中显示光照手柄和中心圆。通过拖动光的控制柄和“中心”圆圈 ，可以直接操纵光的位置、比例以及旋转。

注意：如果有多个光照，每个光照的中心圆都会显示在节目监视器中。单击中心圆会显示特

定光照的手柄。

7. 在“效果控件”面板中，使用以下控件设置各个光源的属性：

中心 使用光照中心的 **X** 和 **Y** 坐标值移动光照。也可以通过在节目监视器中拖动中心圆来定位光照。

主要半径 调整全光源或点光源的长度。也可以在节目监视器中拖动手柄之一。

投影半径 调整方向型光源与“中心”圆圈  的接近度。值为 **0** 表示将光照放在中心圆位置并用光来照射图像。值为 **100** 表示移动光源以使其远离中心圆，减少图像上的光照。在节目监视器中，也可以拖动光源点来调整其与中心圆之间的距离。

次要半径 调整点光源的宽度。光照变为圆形后，增加次要半径也就会增加主要半径。也可以在节目监视器中拖动手柄之一来调整此属性。

角度 更改平行光或点光源的方向。通过指定度数值可以调整此项控制。也可在“节目监视器”中将指针移至控制柄之外，直至其变成双头弯箭头 ，然后进行拖动以旋转光。

强度 控制光照是明亮还是不那么强烈。

聚焦 调整点光源的最明亮区域的大小。

注意：“光照类型”决定了可供使用的“光照效果”属性。务必单击“变换”图标以在节目监视器中显示光照手柄和中心圆。

8. 使用以下控件来设置“光照效果”属性：

环境光照颜色 更改环境光的颜色。

环境光照强度 提供漫射光，就像该光照与室内其他光照（如日光或荧光）相混合一样。选择值 **100** 表示仅使用光源，或选择值 **-100** 表示移除光源。要更改环境光的颜色，请单击颜色框并使用出现的拾色器。

表面光泽 决定表面反射多少光（类似在一张照相纸的表面上），值介于 **-100**（低反射）到 **100**（高反射）之间。

表面材质 确定反射率较高者：是光本身还是光照对象。值 **-100** 表示反射光的颜色，值 **100** 表示反射对象的颜色。

曝光 增加（正值）或减少（负值）光照的亮度。值 **0** 是光照的默认亮度。

9. （可选）重复步骤 3 - 7 来添加更多光照（光照 2 - 光照 5）。

10. （可选）如果增加了剪辑来用作凹凸层（光照效果纹理），请从“凹凸层”菜单中选择包含凹凸层剪辑的轨道。使用控件可以调整凹凸层的属性。

[转到页首](#) 

应用光照效果纹理

光照效果中的凹凸层可让您使用剪辑中的图案或纹理来控制光照如何在图像上反射。使用纹理像纸或水一样的剪辑可以创建类似 **3D** 光照的效果。

1. 把要用作凹凸层（纹理）的剪辑添加到序列中单独的轨道上。

2. 单击“切换轨道输出”图标  来隐藏包含凹凸层剪辑的轨道。
3. 将光照效果添加到同一序列的剪辑中。
4. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开光照效果。
5. （可选）单击“光照 1”旁边的三角形以调整光照的属性。
6. 从“凹凸层”菜单中选择包含凹凸层的图像轨道。
7. 从“凹凸通道”菜单中指定要使用凹凸层剪辑的红色、绿色、蓝色还是 **Alpha** 通道来创建光照效果纹理。
8. 选择“白色部分凸起”选项以从表面上凸起通道的白色部分。取消选择此选项则凸出黑色部分。
9. 清除带下划线的文本以指定从平坦 (0) 到高山 (100) 的凹凸高度值。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

三向颜色校正器效果

对三向颜色校正器效果进行了重新设计，改善了对最常用功能的可访问性，并简化了现有工作流。



三向颜色校正器

“输出”菜单 “输出”菜单有两个选项，“视频”和“亮度”。“合成”选项被重新标记为“视频”

拆分视图 默认情况下，“拆分”视图处于收缩状态。

主色轮 “主”选项替代了“主”色轮。选择此选项时，所有三个色轮都将用作“主”色轮。一个轮中的更改将反映到其他轮中。

“阴影”、“中间调”和“高光”色轮 “阴影”、“中间调”和“高光”色轮拥有与其相关的拾色器。要将属性设置为数字值，请向下滚动选择选项。您可以展开所有三个选项以设置或查看其属性。

“输入色阶”、“输出色阶”和“辅助颜色校正” “输入色阶”和“输出色阶”以及“辅助颜色校正”选项已上移，更便于访问。

辅助颜色校正 选项已上移，更便于访问。

- 之前在“输出”菜单中的“蒙版”选项，现已变为“辅助颜色校正器”下的“显示蒙版”。
- “翻转”菜单替代了“辅助颜色校正器”中的“反转限制颜色”选项。该菜单提供了“无”、“反转限制颜色”和“反相蒙版”选项。
- 辅助颜色校正下对控件进行的所有更改，也会应用至使用辅助颜色校正的其他效果。这些效果包括“亮度曲线”、“亮度校正器”以及“RGB 曲线”。

音频效果和过渡

音频效果

音频交叉淡化过渡

有关视频效果，请参阅[效果与过渡参考](#)。

[转到页首](#) 

音频效果

平衡效果

平衡效果可用于控制左右声道的相对音量。正值增加右声道的比例；负值增加左声道的比例。此效果仅适用于立体声剪辑。

带通效果

带通效果移除在指定范围外发生的频率或频段。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

中心 指定位于指定范围中心的频率。

Q 指定要保留的频段的宽度。低设置可创建宽频率范围，而高设置可创建窄频段。

低音效果

低音效果可用于增大或减小低频（**200 Hz** 及更低）。“提升”指定增加低频的分贝数。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

声道音量效果

声道音量效果可用于独立控制立体声或 **5.1** 剪辑或轨道中的每条声道的音量。每条声道的音量级别以分贝衡量。

合唱效果

合唱效果通过添加多个短延迟和少量反馈，模拟一次性播放的多种声音或乐器。结果将产生丰富动听的声音。可以使用合唱效果来增强声轨或将立体声空间感添加到单声道音频中。也可将其用于创建独特效果。

Premiere Pro 使用达到合唱效果的直接模拟法，通过稍微更改时间设置、声调和颤音使每个声音（或图层）听起来与原来不同。“反馈”设置向结果中添加额外细节。

要用单声道文件取得最佳结果，请在应用合唱效果之前将这些文件转换为立体声。

旁路 用于指定是应用还是绕过合唱效果的可关键帧选项。

自定义设置 打开混合器样式控制面板，其中可使用旋钮控制属性。

各个参数 打开用于合唱效果的一组参数控件。

LfoType 指定低频振荡器的波形类型：正弦、矩形或三角形。

速率 确定发生振幅变化的最大速率。使用非常低的值时，产生的声音缓慢地变响亮或安静，犹如无法保持呼吸稳定的歌手。使用非常高的设置时，可能产生抖动和不自然的结果。

非常高的设置可能产生有趣的特殊效果（正如在“另一尺寸”预设中那样）。

深度 确定发生的最大振幅变化。例如，可以改变合唱声音的振幅，使其比原来更响亮或更安静 **5 dB**。在极低的设置（小于 **1 dB**）下，深度可能不明显，除非“调制率”设置得极高。然而，在极高的设置下，声音可能时有时无，产生令人反感的颤音。自然颤音发生在大约 **2 dB** 到 **5 dB**。注意，此设置仅仅是最高值；颤音音量可能并非总能降到此设置这么低。此限制是刻意的，因为它能产生更自然的声音。

混合 确定干燥信号和效果信号的比率。设置为 **100%** 相当于 **1/1** 的比率，而设置为 **0** 将使效果信号失效。

反馈 将已处理声音的一定百分比往回添加到效果输入。反馈可为波形提供额外的回声或混响效果。很小的反馈（小于 **10%**）可以提供额外的丰满度，具体取决于延迟和颤音设置。较高的设置将产生更传统的反馈，即大得足以消减信号的响亮铃声。有时，这种消减是想要的效果，正如“飞碟”预设中那样，此预设产生在头顶盘旋掠过的 **UFO** 颤音。

延迟 指定允许的最高延迟量。合唱的一个重要组成部分是引入了随时间推移而变化的短延迟（通常在 **15-35** 毫秒范围内）。如果此设置非常小，所有声音都会开始合并到原始声音中，可能发生不自然的镶边效果。如果设置太高，可能产生颤音效果，犹如录音机卡带。

消除嘀嗒声效果

消除嘀嗒声效果用于消除来自音频信号的多余嘀嗒声。嘀嗒声通常由胶片剪辑拼接不良或音频素材数字编辑不良造成。通常，“消除嘀嗒声”对于因敲击麦克风而产生的小爆破声非常有用。

在“效果控件”面板中，此效果的“自定义设置”会显示“输入”和“输出”监视器。第一个监视器显示已检测到任何嘀嗒声的输入信号。第二个监视器显示已消除滴答声的输出信号。

阈值 确定检测阈值，进而确定受影响的信号范围。此控件的范围从 **0** 到 **100%**。

消除扑通声 确定消除低频滴答声的范围。这些声音有时更像扑通声。此控件的范围从 **0** 到 **100%**。

消除爆破音效果

消除爆破音效果从声源（如 **16** 毫米和 **35** 毫米胶片配乐以及虫胶或乙烯基唱片）中消除爆破音。消除爆破音效果也可以减轻以下情况引起的爆破音：窗户上的雨滴声、损坏的音频电缆、电子设备靠近麦克风电缆以及夹式麦克风摩擦衣物。

在“效果控件”面板中，此效果的“自定义设置”会显示“检测到的爆破音”和“输出”监视器。第一个监视器显示已检测到任何爆破音的输入信号。第二个监视器显示已消除爆破音的输出信号。

阈值 确定爆破音的检测级别。此控件的范围从 **0** 到 **100%**。

降低 确定爆破音的降低量。此控件的范围从 **0** 到 **100%**。

效率计 此效率计显示消除爆破音的效率。“阈值”表盘应扭到最大值。请注意，当阈值非常低时，也会达到最高值，但此时基本的音频信号将受损。

试听 选择此控件时，可以只听要消除的声音。当音频的实际内容可在试听模式中听到时，这是阈值设置得太低的重要迹象。如果仍不调整阈值，音频信号将受损。

消除齿音效果

消除齿音效果消除齿音和其他高频“**SSS**”类型的声音，这类声音通常是在解说员或歌手发出字母“**s**”和“**t**”的读音时产生。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

增益 指定应用于“**SSS**”声音的减少量。测量计中会显示以分贝为单位的减少量。

男性和女性 指定解说员或歌手的性别。此选项有助于效果适应性别之间的色调差异。

消除嗡嗡声效果

消除嗡嗡声效果从音频中消除不需要的 **50 Hz/60 Hz** 嗡嗡声。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

降低 指定应用于嗡嗡声的降低量。较高的值也可能消减掉低端的必要音频信息。

频率 指定嗡嗡声的中心频率。通常，此频率在欧洲和日本为 **50 Hz**，而在美国和加拿大为 **60 Hz**。通常，嗡嗡声的频率不是静态的，而变化 **+/- 5 Hz**。单击“**50 Hz**”或“**60 Hz**”按钮可设置相应的频率。

滤镜 指定用于消除嗡嗡声的滤镜数。嗡嗡声不仅包含 **50** 或 **60 Hz** 的基频，而且包含具有多倍基频的谐波（**100/110 Hz**、**150/160 Hz**，等等）。较高的值会增大 **CPU** 用量。调整此值可确定要过滤的谐波频率数。例如，如果选择 **60 Hz** 作为“频率”值，然后选择 **4#** 作为“滤镜”值，“消除嗡嗡声”会过滤 **60 Hz** 的频率以及三个谐波频率（**120 Hz**、**240 Hz** 和 **480 Hz**），总共要过滤四个频率，因此值为 **4#**。较高的值需要更高的处理能力。

延迟效果

延迟效果添加音频剪辑声音的回声，用于在指定时间量之后播放。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

延迟 指定在回声播放之前的时间量。最大值为 **2** 秒。

反馈 指定往回添加到延迟（以创建多个衰减回声）的延迟信号百分比。

混合 控制回声的量。

降噪器效果

降噪器效果自动检测磁带噪音并将其消除。使用此效果可以从模拟录音（如磁带录音）中消除噪音。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

噪底 指定噪底在剪辑播放时的声级（以分贝为单位）。

冻结 在当前值停止噪底估计。使用此控件可以找到拖入和拖出剪辑的噪音。

降低 指定在 **-20** 到 **0 dB** 范围内消除的噪音量。

偏移 设置一个位于自动检测的噪底和用于定义的值之间的偏移值。此值不超过范围 **-10** 到 **+10 dB**。当自动降噪不充分时，通过偏移可获得更多控制。

动力学效果

动力学效果提供的一组控件可组合使用或单独用于调整音频。使用“自定义设置”视图中的图形控件，或在“各个参数”视图中调整值。此效果适用于 **5.1、立体声或单声道剪辑**。

自动门 在电平降低到低于指定阈值时切断信号。使用此控件可以消除录音中不需要的背景信号（如画外音中的背景信号）。请将此门设置为只要演讲者停止就关闭，从而消除所有其他声音。**LED** 显示器颜色指示门的模式：打开（绿色）、触发或松开（黄色）以及关闭（红色）。使用自动门的以下控件：

阈值 指定输入信号必须超过才能打开门的电平（**-60 到 0 dB**）。如果信号电平降低到低于此电平，门将会关闭，进而使输入信号静音。

触发 指定门在信号电平超过阈值后需要多少时间打开。

松开 设置门在信号电平降低到低于阈值后需要多少时间关闭（**50 到 500 毫秒**）。

定格 指定门在电平降低到低于阈值后保持打开的时间（**0.1 到 1000 毫秒**）。

压限器 通过增加柔和声音的电平并降低响亮声音的电平来平衡动态范围，从而在剪辑的整个持续时间内创建一致的电平。使用压限器的以下控件：

阈值 设置信号必须超过才会调用压缩的电平（**-60 到 0 dB**）。低于此阈值的电平将不受影响。

比例 设置应用压缩的比例，最高为 **8:1**。例如，如果比例为 **5:1**，则输入电平增加 **5 dB**，输出仅增加 **1 dB**。

触发 设置压限器响应超过阈值的信号所需的时间（**0.1 到 100 毫秒**）。

松开 指定当信号降低到低于阈值时增益恢复到原始电平所需的时间（**10 到 500 毫秒**）。

自动 根据输入信号计算松开时间。

补偿 调整压限器的输出水平（**-6 到 0 dB**）以补偿由压缩引起的增益损失。

扩展器 将所有低于指定阈值的信号降低到设定的比例。结果类似于门控件，但是更精细。将以下控件与扩展器结合使用：

阈值 指定信号要激活扩张器而必须处于的电平。超过此阈值的电平不受影响。

比例 设置信号扩展的比例，最高为 **5:1**。例如，如果比例为 **5:1**，则降低 **1 dB** 的电平将相应扩展 **5 dB**，导致信号以快得多的速度降低。

限幅器 在包含信号波峰的音频剪辑中减少剪峰。例如，通过拉平音频文件中超过 **0 dB** 的波峰，音频的整体电平不必降低到低于 **0 dB** 来避免剪峰。将以下控件与限幅器结合使用：

阈值 指定最大的信号电平，值为 **-12 到 0 dB**。所有超过此阈值的信号都将减小到与阈值相同的电平。

松开 指定当发生剪峰后增益恢复到正常电平所需的时间（**10 到 500 毫秒**）。

柔化剪峰 像限幅器一样减少剪峰，但不使用硬限幅。此控件为一些信号添加边缘，从而在总体组合内清晰地分辨它们。

均衡效果

均衡效果充当参数均衡器，意味着其使用多个频段控制频率、带宽和电平。此效果包括三个完全参数化的中间频段、一个高频段和一个低频段。默认情况下，低频段和高频段为倾斜滤镜。增益在频率上保持恒定。“剪切”控件将低频段和高频段从倾斜滤镜切换到屏蔽滤镜。增益固定为每八度 **-12 dB** 并在屏蔽模式中停用。

使用“自定义设置”视图中的图形控件，或在“各个参数”视图中调整值。在“自定义设置”视图中，可以通过拖动频段手柄在“频率”窗口中控制滤镜频段的属性。每个频段各包括一个用于频率和增益的控件。中间频段包括两个用于调整品质因数的其他控件。此效果适用于 **5.1、立体声或单声道剪辑**。

频率 指定增加或减少频段的量（20 到 20,000 Hz）。

增益 指定增加或减少频段的量（-20 到 20 dB）。

剪切 将滤镜的功能从倾斜更改为屏蔽。

Q 指定每个滤镜频段的宽度（0.05 到 5.0 八度）。

输出 指定增益量，用于补偿在均衡器输出增益上的频段增加或减少量。

使用左声道效果、使用右声道效果

使用左声道效果复制音频剪辑的左声道信息，并且将其放置在右声道中，丢弃原始剪辑的右声道信息。使用右声道效果复制右声道信息，并将其放置在左声道中，丢弃现有的左声道信息。仅应用于立体声音频剪辑。

可将“使用左声道”看成是“从左边填充”，而将“使用右声道”看成是“从右边填充”。

镶边效果

镶边是一种音频效果。通过混合与原始信号大致等比例的可变短时间延迟，将产生这种效果。最初实现此效果的方法是将相同的音频信号发送到两台盘式磁带录音机，然后按下一个卷盘的凸缘以使其减速。合并两段产生的录音后就形成相移的延时效果，具有 20 世纪 60 年代和 70 年代的迷幻音乐特征。镶边效果通过以特定或随机间隔略微对信号进行延迟和相位调整来创建类似的结果。

低频振荡器类型 指定低频振荡器的波形类型：正弦、矩形或三角形。

速率 指定低频振荡器的速度。

深度 确定调制波形的增益级，从而控制效果的深度。

混合 调整原始信号（干）和镶边信号（湿）的混合。您需要两种信号的某种混合来实现在镶边过程中发生的特征取消和加强。原始信号为 100% 时，不发生任何镶边。延迟信号为 100% 时，将产生不稳定的声音，犹如坏磁带播放机播出的声音。

反馈 确定反馈回镶边器的镶边信号的百分比。如果没有反馈，该效果仅使用原始信号。如果添加了反馈，该效果使用来自当前播放点前面的受影响信号的一定百分比。

延迟 设置位于原始信号后面的镶边起点，以毫秒为单位。通过随时间推移从初始延迟设置循环到第二个（或最后一个）延迟设置，将产生镶边效果。

高通和低通效果

高通效果消除低于指定“屏蔽度”频率的频率。低通效果消除高于指定“屏蔽度”频率的频率。高通和低通效果适用于 5.1、立体声或单声道剪辑。

反转（音频）效果

“反转”（音频）效果反转所有声道的相位。此效果适用于 5.1、立体声或单声道剪辑。

多频段压缩器效果

多频段压缩器效果是一种三频段压缩器，其中有对应每个频段的控件。当需要更柔和的声音压缩器时，可使用此效果代替“动力学”中的压缩器。

使用“自定义设置”视图中的图形控件，或在“各个参数”视图中调整值。“自定义设置”视图在“频率”窗口中显示三个频段（低、中、高）。通过调整补偿增益和频率范围所对应的手柄，可以控制每个频段的增益。中频段的手柄确定频段的交叉频率。拖动手柄可调整相应的频率。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

独奏 仅播放活动频段。

补偿 调整声级，以分贝为单位。

频段选择 选择频段。在图形控件中，单击频段可将其选中。

交叉频率 为选定频段增加频率范围。

输出 指定输出增益调整，以便补偿由压缩引起的增益增减。这有助于保留各增益设置的组合。

对每个频段使用以下控件：

阈值 1-3 指定输入信号必须超过才会调用压缩的电平（-60 到 0 dB）。

比例 1-3 指定压缩比例，最高为 8:1。

触发 1-3 指定压限器响应超过阈值的信号所需的时间（0.1 到 10 毫秒）。

松开 1-3 指定当信号降低到低于阈值时增益恢复到原始电平所需的时间。

多功能延迟效果

多功能延迟效果为剪辑中的原始音频添加最多四个回声。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

延迟 1-4 指定原始音频与其回声之间的时间量。最大值为 2 秒。

反馈 1-4 指定往回添加到延迟（以创建多个衰减回声）的延迟信号百分比。

级别 1-4 控制每个回声的音量。

混合 控制延迟回声和非延迟回声的量。

消频效果

消频效果消除位于指定中心附近的频率。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

中心 指定要消除的频率。如果要消除电源线嗡嗡声，请键入一个值，该值与录制剪辑的电子系统所使用的电源线频率匹配。例如，在北美洲和日本，键入 60 Hz，在大多数其他国家/地区，键入 50 Hz。

Q 指定受影响的频率范围。低设置将创建窄频段；而高设置将创建宽频段。

参数均衡效果

参数均衡效果增大或减小位于指定中心频率附近的频率。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

中心 指定位于指定范围中心的频率。

Q 指定受影响的频率范围。低设置将创建窄频段；而高设置将创建宽频段。频率的调整量由“提升”属性设定，以分贝为单位。“提升”控件指定在多大程度上调整指定的“宽度”（以分贝为单位）。

提升 指定增大或减小频率范围的量（-24 到 +24 dB）。

有关在 **Adobe Premiere Pro** 和 **Audition** 中使用参数均衡处理音频的内容，请参见 **Andrew Devis** 提供的[此视频教程](#)。

移相器效果

移相器效果接受输入信号的一部分，使相位移动一个变化的角度，然后将其混合回原始信号。结果是部分取消频谱，给移相器提供与众不同的声音，为人所熟知的是汽车城放克吉他的签名。

LFO（低频振荡器）类型 选择“正弦”、“矩形”或“三角形”可确定用于调制相移的低频振荡器的波形。

速率 确定低频振荡器的速度。范围从 **0** 到 **10**。

深度 确定调制波形的增益级，从而控制效果的深度。范围从 **0** 到 **100%**。

延迟 为了实现各种可能的效果，需要在原始信号基础延迟相移信号。“延迟”属性设定了延迟时间。范围从 **0.1** 到 **4.0** 毫秒。

反馈 确定将混合到输入信号的相移信号量。使用负值将以 **180** 度再次反转相位。范围从 **-50** 到 **50**。

混合 确定干燥信号和效果信号的比率。设置为 **100%** 相当于 **1/1** 的比率，而设置为 **0** 将使效果信号失效。范围从 **0** 到 **100%**。

变调效果

变调效果调整输入信号的音调。使用此效果可加深高音或反之。可以使用“自定义设置”视图中的图形控件或通过更改“各个参数”视图中的值来调整每个属性。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

音调 指定半音阶中的音调变化。可调整的范围是 **-12** 到 **+12** 个半音。

微调 确定“音调”属性的半音网格之间的微调。

共振峰保留 防止音频剪辑中的共振峰受影响。例如，在增加高音的音调时，使用此控件可防止它听起来像卡通声音。

混响效果

混响效果通过模拟室内音频播放的声音，为音频剪辑添加气氛和温馨感。使用“自定义设置”视图中的图形控件，或在“各个参数”视图中调整值。此效果适用于 **5.1**、立体声或单声道剪辑。

预延迟 指定信号与混响之间的时间。此设置与实时设置中的以下距离相关：声音传输到反射墙后返回到听者的距离。

吸收 指定声音被吸收的百分比。

大小 以百分比形式指定空间大小。

密度 指定混响“尾音”的密度。“大小”值决定了您可以设置“密度”的范围。

低频衰减 指定低频的衰减量（以分贝为单位）。低频衰减可防止混响发出隆隆声或声音浑浊。

高频衰减 指定高频的衰减量（以分贝为单位）。低设置使混响听起来更柔和。

混合 控制混响的量。

频谱降噪效果

“频谱降噪”算法使用三个陷波滤波器组从音频信号中消除色调干扰。它有助于消除原始素材中的杂音（如嗡嗡声和鸣笛声）。

频率 **(1-3)** 确定每个陷波滤波器的中心频率。

降低 **(1-3)** 针对给定的轨道，设置红色在测量计中显示的输入增益级。

滤镜 **(1-3)** 激活相应的滤波器组。

最大级别 确定每个陷波滤波器的增益减少量，从而控制从信号中消除的杂音量。

光标模式 激活以光标调整滤镜频率。

互换声道效果

互换声道效果切换左右声道信息的位置。仅应用于立体声剪辑。

高音效果

高音效果可用于增高或降低高频（4000 Hz 及以上）。“提升”控件指定以分贝为单位的增减量。此效果适用于 5.1、立体声或单声道剪辑。

音量效果

如果想在其他标准效果之前渲染音量，请使用音量效果代替固定音量效果。音量效果为剪辑创建包络，以便可以在不出现剪峰的情况下增加音频音量。当信号超过硬件所能接受的动态范围时，就会发生剪峰，通常导致音频失真。正值表示增加音量；负值表示降低音量。音量效果仅适用于 5.1、立体声或单声道轨道中的剪辑。

[转到页首](#)

音频交叉淡化过渡

另请参阅[操作音频过渡](#)。

恒定增益过渡

“恒定增益”交叉淡化在剪辑之间过渡时以恒定速率更改音频进出。此交叉淡化有时可能听起来会生硬。

恒定功率过渡

“恒定功率”交叉淡化创建平滑渐变的过渡，与视频剪辑之间的溶解过渡类似。此交叉淡化首先缓慢降低第一个剪辑的音频，然后快速接近过渡的末端。对于第二个剪辑，此交叉淡化首先快速增加音频，然后更缓慢地接近过渡的末端。

指数淡化过渡

“指数淡化”淡出位于平滑的对数曲线上方的第一个剪辑，同时自下而上淡入同样位于平滑对数曲线上方的第二个剪辑。通过从“对齐”控件菜单中选择一个选项，可以指定过渡的定位。

注意：虽然“指数淡化”过渡类似于“恒定功率”过渡，但是更渐变。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

操作音频过渡

- 指定默认的音频过渡
- 设置音频过渡的默认持续时间
- 音频剪辑之间的交叉淡化
- 淡入或淡出剪辑音频
- 调整或自定义音频过渡

可以对剪辑之间的音频过渡应用交叉淡化。音频淡化类似视频过渡。对于交叉淡化，应在同一轨道上的两个邻近音频剪辑之间添加音频过渡。要淡入或淡出，请将一个交叉淡化过渡添加到单个剪辑的任何一端。**Premiere Pro** 包括三种类型的交叉淡化：恒定增益、恒定功率和指数淡化。

有关可用交叉淡化的说明，请参阅音频交叉淡化过渡。

应用视频和音频过渡

了解如何向您的时间轴添加基本的视频和音频过渡，如交叉溶解和淡化。（观看，2 分钟）

[转到页首](#)

指定默认的音频过渡

- 右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键并单击 (Mac OS) 位于“效果”面板中的“恒定增益”或“恒定功率”。
- 从上下文菜单中选择“将所选过渡设置为默认过渡”。

[转到页首](#)

设置音频过渡的默认持续时间

- 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
- 在“首选项”对话框中，输入“音频过渡默认持续时间”的值。

[转到页首](#)

音频剪辑之间的交叉淡化

- 必要时，在“时间轴”面板中单击每个轨道名称左侧的三角形，以便展开要进行交叉淡化的音轨。
- 确保两个音频剪辑处于邻近位置，并且两个剪辑都经过修剪。
- 执行以下操作之一：
 - 要添加默认音频过渡，请将当前时间指示器移动到剪辑之间的编辑点，并选择“序列”>“应用音频过渡”。
 - 要添加除默认值之外的音频过渡，请在“效果”面板中展开“音频过渡”素材箱，并将音频过渡拖到“时间轴”面板中，置于要进行交叉淡化的两个剪辑之间的编辑点上。

[转到页首](#)

淡入或淡出剪辑音频

1. 确保在“时间轴”面板中展开音轨。必要时，单击轨道名称左侧的三角形，以便展开要进行交叉淡化的音轨。
2. 执行以下任一操作：
 - 要淡入剪辑的音频，请将音频过渡从“效果”面板拖到“时间轴”面板，使其对齐到音频剪辑的入点。也可以在“时间轴”面板中选择应用的过渡。然后，从“效果控件”面板上的“对齐”菜单中选择“起点切入”。
 - 要淡出剪辑的音频，请将音频过渡从“效果”面板拖到“时间轴”面板，使其对齐到音频剪辑的出点。也可以在时间轴中选择应用的过渡。然后，从“效果控件”面板上的“对齐”菜单中选择“终点切入”。

请使用三种音频交叉淡化过渡中的任意一种来淡入或淡出。

[转到页首](#) 

调整或自定义音频过渡

- 执行以下任一操作：
 - 要编辑音频过渡，请在“时间轴”面板中双击过渡，然后在“效果控件”面板中调整过渡。
 - 要自定义音频淡化或交叉淡化的速率，请调整剪辑的音频音量关键帧图表，而不是应用过渡。

另请参阅

- 剪辑过渡帧和过渡
- 调整增益和音量

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

将效果应用至音频

[在调音台中应用音频效果](#)
[在调音台中应用轨道效果](#)
[在时间轴中调整音轨效果](#)
[复制和粘贴轨道效果](#)
[将轨道效果指定为前置衰减器或后置衰减器](#)
[在调音台中移除或绕过轨道效果](#)
[使用 VST 效果](#)
[在 VST 编辑器面板中调整 VST 效果](#)
[为 VST 效果选择预设](#)

Premiere Pro 包括 VST（虚拟 Studio 技术）音频增效工具，这些增效工具旨在改变或增强音频剪辑的属性。这些效果大部分可供单声道、立体声和 5.1 剪辑使用，并且可应用于剪辑或轨道（除非另外指定）。如果安装了 Adobe Soundbooth，Premiere Pro 还会自动查找、识别和使用来自该程序的 VST 效果。

注意：每个音频效果均包括一个绕过选项，用于根据您设置的关键帧所指定的情况打开或关闭效果。

音频效果会组合成一个统一的效果，并显示在 **Audio Effects** 文件夹内的平铺列表中。应用音频效果时，Premiere Pro 会自动将正确的效果类型（单声道、立体声或 5.1）应用于该剪辑。有关可用音频效果的列表和说明，请参阅[音频效果](#)。

统一音频效果



Video2Brain 的此视频中包含了关于统一音频效果的重要信息。... [阅读更多](#)
<http://www.video2brain.com/en/videos-3767.htm>



作者：[Todd Kopriva](#)
<http://blogs.adobe.com/pre...>

分享您的专业知识到
[Adobe Community Help](#)

有关统一音频效果变化的详情、教程和资源，请参阅[此博客文章](#)。

有些效果存在限制，仅可用于某些轨道类型。（例如，平衡效果仅可应用于立体声轨道，而不可用于单声道和 5.1。）以下效果存在此限制：

- 平衡（仅立体声）
- 声道音量（仅立体声和 5.1）
- 使用左声道（仅立体声）
- 使用右声道（仅立体声）
- 互换声道（仅立体声）

注意：可基于单个或多个音频效果创建统一音频效果的预设。

在 Premiere Pro 中改善音频

Chad Perkins 在发布于 Movies & Computers 网站的此视频教程中讲述了几个音频效果。... [阅读更多](#)



作者：[Chad Perkins](#)
<http://moviesandcomputers....>



<http://youtu.be/PiG9-GBcc7E>

分享您的专业知识到
[Adobe Community Help](#)

在 Premiere Pro 中使用音频效果



在 Premiere Pro 中有 2 种不同的方式向音频添加效果。Karl Soule 概要介绍了这两种方法，并说明了每种方法的使用时机。... [阅读更多](#)

<http://tv.adobe.com/watch/short-and-suite/usi...>



作者: [Karl Soule](#)
<http://blogs.adobe.com/Vid...>

分享您的专业知识到
[Adobe Community Help](#)

Phil Hawkins 在发布于 Infinite Skills 的[这些 Premiere Pro 教程视频](#)中概要介绍了一些最常见的音频预设和效果。请观看 Andrew Devis 发布于 Creative COW 网站的[此视频教程](#)，了解如何在 Premiere Pro 中应用音频效果。

[转到页首](#)

在调音台中应用音频效果

在调音台中，轨道效果选项是在“效果和发送”面板中选择效果之后受到控制的。如果“效果和发送”面板不可见，请单击调音台左侧的“显示/隐藏效果和发送”三角形使其显示。“效果和发送”面板包含“效果选择”菜单，可应用多达五个轨道效果。Premiere Pro 按照效果的列出顺序处理效果，并将效果的结果发送给列表中的下一个效果；因此，更改顺序也会更改结果。效果列表还提供对您所添加的 VST 增效工具的完全控制权。在调音台中应用的效果也可以在“时间轴”面板中予以查看和编辑。

效果可作为前置衰减器或后置衰减器应用。差别在于效果是在应用轨道衰减器之前应用还是在之后应用。默认情况下，效果作为前置衰减器。

在调音台中，可以使用自动选项来记录随时间推移而变化的效果选项，也可通过使用关键帧在“时间轴”面板中指定这些效果选项。



音频效果

A. 所应用效果的名称，以及效果菜单 B. 效果绕过 C. 选定效果属性的控制旋钮 D. 效果属性菜单

如果打算重复使用同样的效果，请考虑通过子混合来共享效果，从而节约系统资源。先创建子混合，再将效果应用于子混合，然后使用发送将轨道传送到该子混合以进行效果处理。

[转到页首](#)

在调音台中应用轨道效果

1. (可选) 要在调音台中显示“效果和发送”面板，请单击调音台左侧的“显示/隐藏效果和发送”三角形。

2. 在要应用效果的轨道中，单击“效果选择”三角形并从菜单中选择效果。

在应用轨道效果之前，请考虑对它们的顺序进行规划，因为在“效果和发送”面板中是无法将效果拖到其他位置的。

3. 如果需要，请从“效果和发送”面板底部的菜单中选择要编辑的效果参数。
4. 使用位于参数菜单上方的控件来调整效果选项。

注意：对于某些 **VST** 增效工具效果，可以在包含选项控件的单独面板中调整效果选项。双击轨道效果名称可打开 **VST** 编辑器面板。

[转到页首](#)

在时间轴中调整音轨效果

通过操控轨道关键帧橡皮带或通过使用调音台中的控件，可以调整固定音轨或声像器效果。

1. 必要时，在“时间轴”面板中，通过单击轨道名称旁边的三角形，展开包含剪辑的音轨的视图。
2. 单击“显示关键帧”按钮，然后从菜单中选择“显示轨道关键帧”。
3. 单击音轨中的剪辑左上角的菜单（显示以“轨道:音量”作为默认选择项）；然后从菜单中选择效果名称和属性。前置衰减器效果显示在菜单的顶部；后置衰减器效果显示在底部。效果名称中的数字表明它们在轨道效果列表中的位置，即渲染顺序。
4. 使用钢笔工具可均匀地调整级别（如果尚未添加关键帧），或者添加或编辑关键帧。

[转到页首](#)

复制和粘贴轨道效果

可以从轨道的一部分复制轨道效果，然后将它们粘贴至另一部分。粘贴后，轨道效果关键帧将会落入其复制所在的轨道，位于当前时间指示器所在的位置。对轨道进行定位不会影响粘贴的关键帧的落入位置。

1. 在时间轴中，选择一个或多个要复制的轨道关键帧。要选择多个关键帧，请按住 **Shift** 键并单击每个关键帧，或在邻近的关键帧周围拖动选框。
2. 选择“编辑”>“复制”。
3. 将当前时间指示器放在要粘贴关键帧的位置。
4. 选择“编辑”>“粘贴”。

[转到页首](#)

将轨道效果指定为前置衰减器或后置衰减器

- 在调音台的“效果和发送”面板中，右键单击 (**Windows**) 或按住 **Control** 键并单击 (**Mac OS**) 效果，然后选择“前置衰减器”或“后置衰减器”。

[转到页首](#)

在调音台中移除或绕过轨道效果

- 在调音台的效果列表中，执行以下操作之一：
 - 要移除轨道效果，请单击要移除的效果右侧的三角形，然后选择“无”。
 - 要绕过轨道效果，请单击效果列表底部附近的“效果绕过”按钮，直至其显示一条斜线。

[转到页首](#)

使用 **VST** 效果

Premiere Pro 支持 Steinberg VST（虚拟 Studio 技术）音频增效工具格式，这样您便能够添加来自第三方供应商的 VST 音频效果。Premiere Pro 包括在调音台和“效果控件”面板中均可用的 VST 增效工具效果。基于轨道的 VST 增效工具可提供更多控件。对轨道或剪辑应用 VST 效果的方式与其他

音频效果的应用方式相同。

在调音台的“效果和发送”面板中，VST 效果显示在“效果选择”菜单中。在“效果”面板中，它们显示在“音频效果”素材箱中，以便您可以将它们应用于单个的剪辑。在大多数情况下，VST 效果显示在与其支持的声道数目相对应的“音频效果”素材箱和轨道类型中。例如，立体声 VST 效果仅显示在立体声轨道对应的调音台轨道效果菜单中，以及“效果”面板中的“音频效果”素材箱中的“立体声”素材箱中。在应用任何 VST 效果之后，可以打开一个包含其所有控件的窗口。可以根据需要使多个 VST 编辑器窗口处于打开状态，例如在自动化效果时就可以这样做，但是在您关闭项目时，Premiere Pro 会关闭所有的 VST 编辑器窗口。

如果之前已安装了除 Premiere Pro 之外的与 VST 兼容的应用程序，则 Premiere Pro 会在已存在的 VST 文件夹中查找 VST 效果。在 Premiere Pro 应用程序文件夹的 Plug-ins 文件夹内，还有一个 VST Plugins 文件夹，其中的增效工具仅供 Premiere Pro 使用。Premiere Pro 在如下位置搜索 VST 增效工具。

- HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VST\VSTPluginsPath (Windows)
- C:\Program Files\Steinberg\VSTPlugins (Windows)
- System HD/Library/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)
- System HD/<user>/Library/Audio/Plug-Ins/VST (Mac OS)

如果已经安装有音频应用程序，以下位置存储的注册表中应该有一个 VST 增效工具位

置：HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\VST\VstPluginsPath。Premiere Pro 应使用该注册表项所指定的路径。应将其设置为类似此位

置：[Program Files]\Steinberg\VstPlugins\

注意：当使用非 Adobe 提供的 VST 效果时，增效工具的具体控件布局 and 结果属于增效工具制造商的责任。Adobe Premiere Pro 仅仅显示控件以及处理结果。

[转到页首](#)

在 VST 编辑器面板中调整 VST 效果

调音台允许为某些 VST 效果打开 VST 编辑器面板，以便调整效果选项。

注意：无法从“效果控件”面板中打开 VST 编辑器窗口。

1. 如果需要显示“效果和发送”面板，请单击调音台左侧的“显示/隐藏效果和发送”三角形。
2. 在“效果和发送”面板中，单击“效果选择”区段中的其中一个向下三角形，然后选择效果的名称。
3. 双击效果名称。

VST 编辑器面板将打开。此面板可以像任何其他面板一样停靠或分组。

4. 在 VST 编辑器窗口中，指定选项。

注意：也可在“效果和发送”面板的底部使用 VST 增效工具效果的选项控件。



降噪器效果的 VST 编辑器面板

[转到页首](#)

为 VST 效果选择预设

- 右键单击 (Windows) 或按住 Control 键并单击 (Mac OS) 调音台的“效果和发送”面板中的效果名称，然后选择在菜单底部列出的预设。

注意：如果效果不支持预设，则只能选择默认值。默认值会重置效果的所有选项值。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

果冻效应修复效果

DSLR 及其他基于 CMOS 传感器的摄像机都有一个常见问题：在视频的扫描线之间通常有一个延迟时间。由于扫描之间的时间延迟，无法准确地同时记录图像的所有部分，导致果冻效应扭曲。如果摄像机或拍摄对象移动就会发生这些扭曲。

利用 **Premiere Pro** 中的果冻效应修复效果来去除这些扭曲伪像。

在应用效果之后，可使用下列属性：

果冻效应比率：指定帧速率（扫描时间）的百分比。DSLR 在 50-70% 范围内，而 iPhone 接近 100%。调整“果冻效应比率”，直至扭曲的线变为垂直。

扫描方向：指定发生果冻效应扫描的方向。大多数摄像机从顶部到底部扫描传感器。对于智能手机，可颠倒或旋转式操作摄像机，这样可能需要不同的扫描方向。

高级部分：

方法：指示是否使用光流分析和像素运动重定时来生成变形的帧（像素运动），或者是否应该使用稀疏点跟踪以及变形方法（变形）。

详细分析：在变形中执行更为详细的点分析。在使用“变形”方法时可用。

像素运动细节：指定光流矢量场计算的详细程度。在使用“像素移动”方法时可用。

注意：尽管变形稳定器效果中具有果冻效应修复效果，但独立的版本拥有更多控件。也存在这种情况，您需要修复果冻效应问题，但无需稳定拍摄。

在 Todd Kopriva 和 video2brain 提供的[此视频](#)中，可看到借助新的果冻效应修复效果修复果冻效应伪影（在来自 DSLR 和手机摄像机的素材中很常见）有多么简单。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

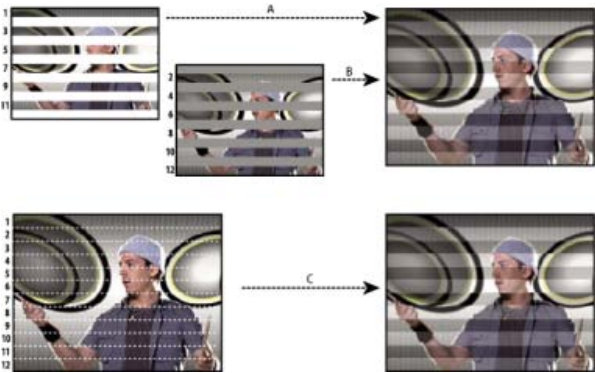
[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

隔行扫描和场序

隔行扫描视频、非隔行扫描视频和逐行扫描
关于场控制和场逆转
创建隔行扫描剪辑或非隔行扫描剪辑
更改剪辑的场序

[转到页首](#)

隔行扫描视频、非隔行扫描视频和逐行扫描



隔行扫描视频场的隔行扫描与非隔行扫描视频帧的逐行扫描对比。

A. 对于隔行扫描视频，首先整个高场（奇数行）按从上到下的顺序在屏幕上绘制一遍。**B.** 接下来，整个低场（偶数行）按从上到下的顺序在屏幕上绘制一遍。**C.** 对于非隔行扫描视频，整个帧（计数顺序中的所有行）按从上到下的顺序在屏幕上绘制一遍。

隔行扫描是为使用受限带宽传送电视信号开发的技术。在隔行扫描系统中，一次仅传送视频每个帧的一半数量的水平行。由于传送速度、显示器余辉以及视觉暂留现象，观看者能够以完整分辨率感知每个帧。所有的模拟电视标准均使用隔行扫描技术。数字电视标准包括隔行扫描和非隔行扫描两种技术。隔行扫描信号是通过隔行扫描产生的，而非隔行扫描信号是通过逐行扫描产生的。

Chris Pirazzi 在 [Lurker's Guide to Video](#) 网站上提供了场和隔行扫描的技术细节。

Trish 和 Chris Meyer 提供关于隔行扫描、场序、场控制、场渲染和场分离的各种材料：

- [Artbeats](#) 网站上介绍隔行扫描和场分离的文章 (PDF)
- [ProVideo Coalition](#) 网站上介绍隔行扫描和场序的文章
- [http://provideocoalition.com/index.php/cmg_keyframes/story/urban_legends/ProVideo Coalition](http://provideocoalition.com/index.php/cmg_keyframes/story/urban_legends/ProVideo_Coalition) 网站上阐述场序场控制术语含义的文章
- 有关通过 Adobe Media Encoder 从 Premiere Pro 导出 PsF（逐行分段帧）视频文件的信息，请参阅 Premiere Pro 用户论坛上的 [此讨论主题](#)。
- [关于 PsF 视频的更多内容](#)。

[转到页首](#)

关于场控制和场逆转

剪辑中的场可通过以下任何方法在它们最初获取状态的基础上逆转：

- 用于捕捉素材的视频捕捉卡设置为与源设备相反的场控制，

- 最后渲染剪辑的编辑或动画软件具有与原始剪辑相反的场控制设置，
- 剪辑设置为倒放。

创建隔行扫描剪辑或非隔行扫描剪辑

通常，单个的隔行扫描场对观看者而言是不明显的。然而，以慢动作播放剪辑、创建冻结帧或将场作为静止图像导出，都能使单个场易于辨识。出于这些目的，有时最好对图像进行去隔行，即把几对连续的隔行扫描场替换为单个非逐行扫描帧。**Premiere Pro** 可以基于一个或两个源帧中的场生成这些新的非隔行扫描帧。

由于剪辑的场序和序列的场序之间的不匹配，将产生一个意外的隔行扫描伪像。场序指定了先绘制奇数行的场（高场）还是偶数行的场（低场）。例如，将使用高场序的剪辑放在使用低场序的序列中可能导致回放产生抖动。可以通过反转剪辑的场序使其与项目的场序匹配，来改正此问题。使用“交换场序”选项可以反转场序。

1. 在“时间轴”面板中或在“项目”面板中选择剪辑。选择“剪辑”>“视频选项”>“场选项”。
2. 选择“交换场序”来更改剪辑场回放的顺序。
3. 对于“处理选项”，请选择以下任一选项：

无 不应用任何处理选项。选择此选项不会禁用“交换场序”（如果该选项已选中）。

隔行扫描连续帧 将每一对连续的逐行扫描（非隔行扫描）帧转换为单帧的两个隔行扫描场。这也会导致剪辑以其原始帧速率的两倍速率运行。对于无法生成隔行扫描帧的动画应用程序创建的隔行扫描剪辑，此选项很有用。理想情况下，可使用此选项把 **60 fps** 逐行扫描动画转换为 **30 fps** 隔行扫描视频。

始终去隔行 将隔行扫描场转换为非隔行扫描的逐行扫描帧。对于希望以慢动作播放或在冻结帧中播放的剪辑，此选项很有用。此选项会丢弃一个场（在“新建序列”对话框“常规”选项卡的“场”设置中为项目指定的控制场将会保留）。然后，它在控制场的行的基础上插补缺失的行。

注意：在序列中，如果在“场”菜单中选择了“无场（逐行扫描）”，则“始终去隔行”将保留高场。然而，在这种序列中，如果也选择“交换场序”，则“始终去隔行”将保留低场。

消除闪烁 通过稍微使两个场一起变模糊，可防止图像细小的水平细节出现闪烁。与一个扫描行一样细的对象由于只能隔场出现，因此会闪烁。此选项将使连续行模糊 **50%**；它不会对剪辑去隔行。对于包含细小水平行的图形，此选项特别有用。

4. 单击“确定”。

要改善剪辑速度不是 **100%** 时的视频外观，请开启帧混合。选择“剪辑”>“视频选项”>“帧混合”。

更改剪辑的场序

在“项目”面板中，可以更改项目所有序列中的所有剪辑实例的场序。

1. 在“项目”面板中，右键单击要更改场序的剪辑。
2. 选择“修改”>“解释素材”。
3. 选择所需的“场序”选项。
4. 单击“确定”。

Adobe 其他推荐内容

消除闪烁

显示在隔行扫描显示器（如许多电视屏幕）上时，图像中的细线和锐利边缘有时会闪烁。位于“效果控件”选项卡 > 运动效果中的“防闪烁滤镜”控件可以减少甚至消除这种闪烁。随着其强度的增加，将消除更多的闪烁，但是图像也会变淡。对于具有大量锐利边缘和高对比度的图像，可能需要将其设置为相对较高。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑，然后单击“效果控件”选项卡。
2. 单击“运动”标题旁边的三角形以打开运动控件。
3. 单击“防闪烁滤镜”标题旁边的三角形。
4. 向右拖动“防闪烁滤镜”滑块以增加滤镜的强度。
5. 按空格键以预览剪辑。如果闪烁仍然可见，请增加滤镜强度；如果图像太淡，请降低强度。

通过将防闪烁滤镜关键帧设置为不同值，可以更改防闪烁滤镜在剪辑持续时间内变化的强度。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

生成常见结果

淡入视频

画中画 (PIP) 和拆分屏幕

缩放和平移静止图像

在剪辑的一部分上放置闪电

创建雅各布天梯

使混响鸣响

本节介绍通过 **Premiere Pro** 实现一些最常见结果的过程。可以通过 **Premiere Pro Community Help 搜索** 查找用于实现大量其他结果的过程。

[转到页首](#) ¹

淡入视频

1. 要淡入视频剪辑，或从黑色逐渐增亮，请在“时间轴”面板中选择剪辑。
2. 执行以下操作之一：
 - 将溶解过渡应用于剪辑的起点，
 - 对剪辑的不透明度应用关键帧，使不透明度从零开始并增加到 100%。

请观看[此视频教程](#)（Learn by Video 提供，作者 Maxim Jago），了解如何在 **Premiere Pro** 中为视频添加淡化、字幕和音乐。

[转到页首](#) ¹

画中画 (PIP) 和拆分屏幕

可以使用运动效果的“位置”和“缩放”控件来创建画中画 (PIP)。

[在此视频教程中](#)，Infinite Skills 的 Phil Hawkins 展示了如何创建可重复使用的画中画效果。

在 **AdobeTV** 上的[此视频教程](#)中，Dennis Radeke 向您展示了如何创建画中画效果。

[转到页首](#) ¹

缩放和平移静止图像

缩放和平移静止图像的技术也称为“Ken Burns 效果”，这是因为纪录片制片人 Ken Burns 广泛使用了这种技术。

有关缩放和平移静止图像的教程，请参阅 **Digital Video Editing** 博客上的 [Ken Burns 效果](#)。

在此 [Adobe Premiere Pro 教程](#)中，Andrew Devis 向您展示了如何像专业人士一样在 **Premiere Pro** 中实现平移和缩放。学习正确的关键帧插值法，使移动平滑。

[转到页首](#) ¹

在剪辑的一部分上放置闪电

可以仅让闪电出现在原始剪辑的一部分上。

1. 将视频轨道中的透明视频剪辑放置在原始剪辑上方。
2. 将闪电效果应用于透明视频剪辑。
3. 将透明视频剪辑修剪为闪电外观所需的持续时间。

创建雅各布天梯

可以创建雅各布天梯效果。向指定方向拉动闪电之后，闪电将迅速恢复到起点线上的位置。

1. 将闪电效果应用于剪辑。
2. 在“效果控件”面板中，单击闪电旁边的三角形以显示闪电控件。
3. 尝试使用以下三个控件的不同设置组合。
 - 稳定性
 - 拉力
 - 拖拉方向

“稳定性”值太低将使闪电无法在快速恢复之前拉伸成弧。而值太高将使闪电反复。

使混响鸣响

使用混响效果，可以使剪辑的音频鸣响，也就是使剪辑的最后一声超出声音本身的结尾后持续鸣响。

1. 将剪辑的出点延伸至您希望鸣响结束的持续时间。
2. 在希望听到的最后一声的结尾，使音量降到零。
3. 应用混响效果。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

动画与关键帧

动画化效果

[关于动画化效果](#)

[关于关键帧](#)

[使用关键帧](#)

[转到页首](#)

关于动画化效果

虽然“动画”这个词常用于表示“在屏幕上移动画面”，但我们此处使用“动画化”表示“随时间推移而更改属性”。从这个意义上讲，在几秒钟内将剪辑动作从屏幕的一个角移动到另一个角将动画化其位置。在几秒钟内将其从锐化更改为模糊可动画化其锐度。在几秒钟内将其从粉红阴影更改为蓝色阴影可动画化其颜色。此处，“动画化”表示“随时间推移而更改”，不是“移动物体”。可以动画化 **Premiere Pro** 随附的大多数效果，但不是全部。效果应用于剪辑后，可指定剪辑的一个或多个帧作为关键帧。然后，在每个关键帧处设置效果的值。

[转到页首](#)

关于关键帧

关键帧用于设置运动、效果、音频的属性以及许多属性，通常随时间更改它们。关键帧标记您指定值（如空间位置、不透明度或音频音量）的时间点。关键帧之间的值是插值。使用关键帧创建随时间推移的变化时，通常使用至少两个关键帧：一个对应于变化开始的状态，另一个对应于变化结束的新状态。

[转到页首](#)

使用关键帧

使用关键帧动画化不透明度效果时，可以在“效果控件”或“时间轴”面板中查看和编辑关键帧。有时，另行使用“时间轴”面板可能更合适快速查看和调整关键帧。从下列指导原则可看出适合手头任务的面板：

- 在“时间轴”面板中编辑关键帧最适合具有单个一维值的效果，如不透明度或音频音量。对于有多个值、角度值或二维值的属性（分别如“色阶”、“循环”或“缩放”），“效果控件”面板通常更便于编辑这些属性的关键帧。
- 在“时间轴”面板中，关键帧值的变化以图形方式表示，因此可一目了然看出关键帧值随时间的变化。默认情况下，值在关键帧之间以线性方式更改，但可应用一些选项来微调关键帧之间的更改速率。例如，可以让运动以渐变方式停止。也可以更改插值法，并使用“贝塞尔曲线”控件来微调效果动画的速度和平滑度。
- “效果控件”面板可一次显示多个属性的关键帧，但仅对应于“时间轴”面板中选择的剪辑。“时间轴”面板可一次显示多个轨道或剪辑的关键帧，但只能显示每个轨道或剪辑的一个属性的关键帧。
- 与“时间轴”面板类似，“效果控件”面板也以图形方式显示关键帧。为效果属性激活关键帧以后，可以显示“值”和“速率”图表。“值”图表显示关键帧以及效果的属性值变化。“速率”图表显示关键帧以及手柄，这些手柄用于调整关键帧之间值变化的速度和平滑度。
- 音轨效果的关键帧只能在“时间轴”面板或调音台中予以编辑。音频剪辑效果的关键帧与视频剪辑效果的关键帧类似；它们可以在“时间轴”面板或“效果控件”面板中予以编辑。

注意：可以进一步修改面板布局，并选择“窗口”>“工作区”>“新建工作区”，将修改后的配置另存为自己的工作区。在“新建工作区”对话框中单击“确定”之前，务必指定工作区的名称。

相关主题

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

添加、导航和设置关键帧

- 添加、选择和删除关键帧
- 查看关键帧和图表
- 将当前时间指示器移动到关键帧
- 修改关键帧值

动画化属性就是要随时间推移而更改其值。在 **Premiere Pro** 中，可通过将关键帧分配给效果属性来动画化效果属性。

关键帧标记您指定值（如空间位置、不透明度或音频音量）的时间点。关键帧之间的值是插值。要创建随时间推移的属性变化，应设置至少两个关键帧：一个关键帧对应于变化开始的值，另一个关键帧对应于变化结束的值。

[转到页首](#)

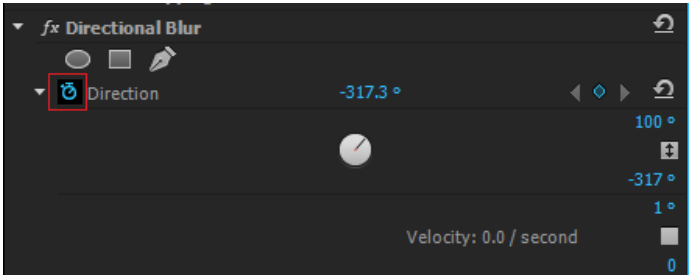
添加、选择和删除关键帧

添加关键帧

可以在“时间轴”或“效果控件”面板中在当前时间添加关键帧。使用“效果控件”面板中的“切换动画”按钮可激活关键帧过程。

注意：在轨道或剪辑中创建关键帧，无需启用关键帧显示。

- 在“时间轴”面板中，选择包含要动画化的效果的剪辑。
- 如果要在“时间轴”面板中添加和调整关键帧，请使关键帧对视频轨道或音轨可见。
如果默认情况下不显示关键帧，请单击“时间轴”面板中的扳手图标 ，然后选择“显示视频关键帧”。
- 在“效果控件”面板中，单击三角形展开要将关键帧添加到的效果，然后单击“切换动画”图标为效果属性激活关键帧。



单击“切换动画”按钮可激活效果属性的当前时间关键帧。

- 执行以下操作之一来显示效果属性的图表：
 - （“效果控件”面板）单击三角形展开效果属性并显示其“值”和“速率”图表。
 - （“时间轴”面板）从剪辑或轨道名称旁边的效果菜单中选择效果属性。
- 将播放指示器移动到要添加关键帧的时间点。
- 执行以下任一操作：
 - 在“效果控件”面板中单击“添加/移除关键帧”按钮，然后调整效果属性的值。
 - 使用选择工具或钢笔工具，按住 **Ctrl** 键并单击或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 关键帧图表，然后调整效果属性的值。可以使用选择工具或钢笔工具在图表上的任一位置添加关键帧。无需定位当前时间指示器。

注意：要添加关键帧，无需使用带钢笔工具的功能键。但使用选择工具时，必须有功能键。

- （仅限“效果控件”面板）调整效果属性的控件。这将在当前时间自动创建关键帧。

7. 根据需要重复步骤 5 和 6 来添加关键帧并调整效果属性。

如果要进一步调整，请使用“效果控件”面板中的关键帧导航器箭头 ◀▶ 导航到现有关键帧。这种方法也很适合设置其他效果的关键帧。

选择关键帧

如果要修改或复制关键帧，请首先在“时间轴”面板中选择此关键帧。未选择的关键帧显示为虚；已选择的关键帧显示为实。不需要选择关键帧之间的段，因为可以直接拖动段。此外，在更改用于定义段终点的键帧时，这些段会自动调整。

- 执行以下任一操作：
 - 要选择关键帧，请使用选择工具或钢笔工具单击“时间轴”面板中的“关键帧”图标。
 - 要选择多个关键帧，请在“时间轴”面板中使用选择工具或钢笔工具按住 **Shift** 键并单击来选择多个连续或非连续关键帧。

注意：在关键帧上方定位选择工具或钢笔工具时，指针会显示“关键帧”图标 ●。

- 要通过在“时间轴”面板中拖动来选择多个关键帧，请使用钢笔工具在关键帧周围画一个选框。按住 **Shift** 键拖动可将更多关键帧添加到现有选择范围。

在“效果控件”面板中，还可以使用选择工具来拖动和选择多个关键帧。

- 要在“效果控件”面板中为属性选择所有关键帧，请单击图层属性名称。例如，单击“位置”可为图层选择所有“位置”关键帧。

删除关键帧

如果不再需要某个关键帧，可在“效果控件”或“时间轴”面板中从效果属性中将其轻松删除。可以一次性移除所有关键帧，也可以对效果属性停用关键帧。在“效果控件”中，使用“目标关键帧”按钮停用关键帧时，现有的关键帧将被删除，并且在重新激活关键帧之前，无法创建任何新的关键帧。

1. 确保效果属性的图表在“效果控件”面板或“时间轴”面板中可见。
2. 执行以下操作之一：
 - 选择一个或多个关键帧，然后选择“编辑”>“清除”。也可以按 **Delete** 键。
 - 将当前时间指示器导航到关键帧，然后单击“添加/移除关键帧”按钮。
 - （仅限“效果控件”面板）要删除效果属性的所有关键帧，请单击位于效果或属性名称左侧的“切换动画”按钮。在提示您确认自己的决定时，单击“确定”。

注意：停用“切换动画”按钮时，该属性的关键帧将被永久移除，且该属性的值成为当前时间的值。无法通过重新激活“切换动画”按钮来恢复删除的关键帧。如果意外删除关键帧，请选择“编辑”>“撤销”。

[转到页首](#) ¹

查看关键帧和图表

“效果控件”面板和“时间轴”面板可用于调整关键帧的时间设置和值，但是它们的工作方式不同。“效果控件”面板一次显示所有效果属性、关键帧和插值法。“时间轴”面板中的剪辑一次仅显示一个效果属性。在“效果控件”面板中，您对关键帧值拥有完全控制权。在“时间轴”面板中，您的控制权有限。例如，您不能在时间轴中更改那些使用 **x** 和 **y** 坐标的值，如“位置”。然而，您无需移到“效果控件”面板即可进行关键帧调整。

“时间轴”和“效果控件”面板中的图表显示每个关键帧的值以及关键帧之间的插值。当效果属性的图表处于水平时，属性的值在关键帧之间保持不变。当图表向上或向下时，属性的值在关键帧之间增大或减小。您可以影响关键帧之间的属性变化的速度和平滑度。只需更改插值法并调整贝塞尔曲线。

在“效果控件”面板中查看关键帧

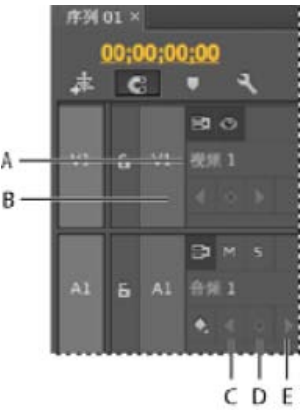
如果已将关键帧添加到序列剪辑中，则可在“效果控件”面板中查看它们。任何包含关键帧属性的效果在其折叠时都会显示摘要关键帧图标 ●。摘要关键帧从效果标题处开始出现，并对应于包含在效果内的所有单个属性关键帧。无法操控摘要关键帧；它们仅供参考。

1. 在“时间轴”面板中选择剪辑。
2. 必要时，单击“效果控件”面板中的“显示/隐藏时间轴视图”按钮以显示效果时间轴。必要时，加宽“效果控件”面板，使“显示/隐藏时间轴视图”按钮可见。
3. 在“效果控件”面板中，单击效果名称左侧的三角形，以便展开要查看的效果。“效果控件”时间轴中将显示关键帧。
4. （可选）要查看效果属性的“值”和“速率”图表，请单击“切换动画”图标旁边的三角形。

在“时间轴”面板中查看关键帧和属性

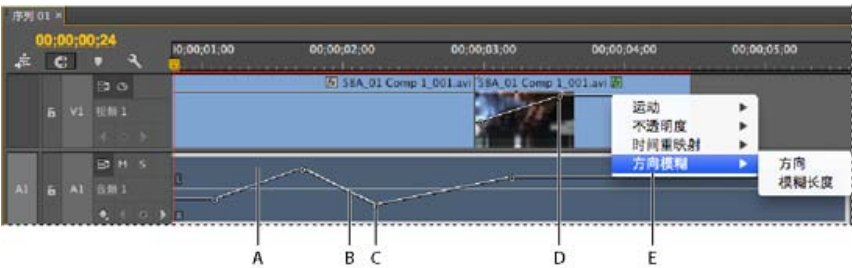
如果已经增加关键帧来动画化效果，则可以在“时间轴”面板中查看关键帧及其属性。对于视频和音频效果，“时间轴”面板可以显示每个剪辑所特有的关键帧。对于音频效果，“时间轴”面板还可显示整个轨道的关键帧。每个剪辑或轨道可以显示不同的属性。然而，一次只能显示单个剪辑或轨道内的一个属性的关键帧。

连接关键帧的段形成一个图表，其中显示剪辑或轨道持续时间内的关键帧值变化。调整关键帧和段会更改图表的形状。



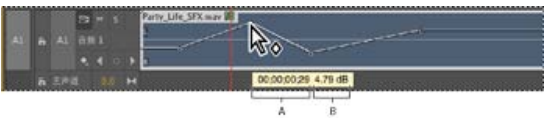
“时间轴”面板中的轨道关键帧控件

- A. 折叠/展开轨道三角形 B. 显示关键帧（视频） C. “转到上一关键帧”按钮 D. “添加-移除关键帧”按钮 E. “转到下一关键帧”按钮



“时间轴”面板中的轨道关键帧控件

- A. 轨道效果属性 B. 关键帧图表 C. 音轨关键帧 D. 视频剪辑关键帧 E. 剪辑效果属性



关键帧工具提示

- A. 时间码 B. 属性值

1. （可选）如果轨道被折叠，请单击轨道名称左侧的三角形以将其展开。
2. 对于视频轨道，单击“显示关键帧”按钮，然后从菜单中选择以下任一选项：

显示关键帧 显示应用于轨道剪辑的任何视频效果的图表和关键帧。剪辑名称旁边显示一个效果菜单，因此可以选择要查看的效果。

显示不透明度手柄 显示应用于轨道每个剪辑的不透明度效果的图表和关键帧。

隐藏关键帧 隐藏轨道所有剪辑的图表和关键帧。

3. 对于音轨，单击“显示关键帧”按钮，然后从菜单中选择以下任一选项：

显示剪辑关键帧 显示应用于轨道剪辑的任何音频效果的图表和关键帧。剪辑名称旁边显示一个效果菜单，因此可以选择要查看的效果。

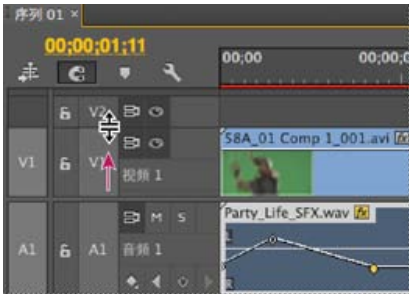
显示剪辑音量 显示应用于轨道每个剪辑的音量效果的图表和关键帧。

显示轨道关键帧 显示应用于整个轨道的任何音频效果的图表和关键帧。轨道的开头会显示一个效果菜单，因此可以选择要查看的效果。

显示轨道音量 显示应用于整个轨道的音量效果的图表和关键帧。

隐藏关键帧 隐藏轨道所有剪辑的图表和关键帧。

4. （可选）使用“放大”控件放大剪辑，使效果菜单显示在轨道的顶部。还可以拖动轨道名称上方和下方的边界来增加轨道高度。



通过拖动增加轨道高度

5. （可选）拖动轨道头的边界来更改轨道高度。对于视频轨道，拖动轨道的顶部。对于音轨，拖动轨道的底部。要调整所有展开的轨道的大小，请按住 **Shift** 键拖动。
6. （可选）如果在步骤 2 和 3 中选择了“显示关键帧”、“显示剪辑关键帧”或“显示轨道关键帧”，请单击效果菜单。然后选择包含关键帧的效果。



从效果菜单选择

7. 将指针直接放在关键帧上方，在工具提示中查看其属性。

此工具提示将显示关键帧位置，以及您在“效果控件”面板中为其设定的属性和选项。此信息可用于进行精确的关键帧定位。可以快速看到已经为关键帧设置的值。还可以快速比较两个或更多关键帧的位置和值变化。

设置“时间轴”面板的关键帧显示

可以指定时间轴的轨道中显示的关键帧类型。甚至还可以指定关键帧在默认情况下是否显示。例如，可以选择使关键帧在默认情况下隐藏，这样在尝试编辑剪辑时不会意外设置或更改这些关键帧。

- 1. 选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Premiere Pro”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。
- 2. 单击“新建时间轴音轨”字段中的三角形以打开菜单，并且选择选项之一。
- 3. 单击“新建时间轴视频轨道”字段中的三角形以打开菜单，并且选择选项之一。

[转到页首](#)

将当前时间指示器移动到关键帧

“效果控件”和“时间轴”面板都有关键帧导航器，这些导航器具有左右箭头，可将当前时间指示器从一个关键帧移动到下一个关键帧。在“时间轴”面板中，为效果属性激活关键帧之后，关键帧导航器将启用。

- 执行以下任一操作：
 - 在“时间轴”或“效果控件”面板中，单击一个关键帧导航器箭头。向左的箭头将当前时间指示器移动到上一关键帧。向右的箭头将当前时间指示器移动到下一关键帧。
 - （仅限“效果控件”面板）按住 **Shift** 键拖动当前时间指示器以对齐到关键帧。



关键帧导航器

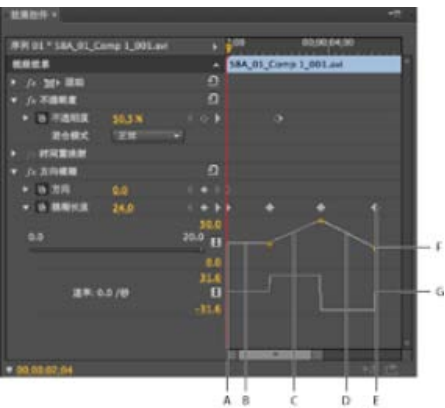
A. “效果控件”面板中的关键帧导航器 B. 当前时间指示器 C. “时间轴”面板中的关键帧导航器

[转到页首](#)

修改关键帧值

在“效果控件”面板中编辑关键帧图表表

为效果的属性激活关键帧后，可以显示效果的“值”和“速率”图表。“值”图表提供任何时间点上非空间关键帧（如运动效果的“缩放”属性）的值的的相关信息。这些图表还显示并允许您调整关键帧之间的插值。“速率”图表可用于微调关键帧之间的变化速率。



效果属性的值和速率图表

A. 关键帧标记 **B.** 水平图表表示值不变 **C.** 上升的图表表示值增大 **D.** 下降的图表表示值减小 **E.** 关键帧 **F.** “值”图表 **G.** “速率”图表

1. 在“时间轴”面板中，选择一个剪辑：其中有一个效果包含您要调整的关键帧。
2. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开效果的控件。
3. 单击属性名称旁边的三角形以显示其“值”和“速率”图表。

注意：如果尚未添加关键帧，这些图表显示为平坦线条。

4. （可选）要更好地查看图表，请将选择工具或钢笔工具悬停在图表下方的边界线上。当指针变成段指针时，请通过拖动来增加图表区域的高度。
5. 使用选择工具或钢笔工具在“值”图表上向上或向下拖动关键帧，从而更改效果属性的值。

注意：在“值”或“速率”图表中，无法向左或向右移动关键帧来更改其当前时间。应使用选择工具或钢笔工具在图表上方拖动关键帧标记。

从“时间轴”面板中编辑关键帧图表

1. 确保“时间轴”面板至少有一个剪辑包含一个或多个具有关键帧的效果。选择此剪辑并选择“效果控件”面板。
2. 确保剪辑或轨道的关键帧在“时间轴”面板中可见。
3. 在“效果控件”面板中，单击位于要调整的控件旁边的三角形以显示其“值”和“速率”图表。
4. 在剪辑或轨道名称之后出现的效果菜单中，选择要调整的属性。如果无法看到效果菜单，请尝试增加“时间轴”面板的放大比例。
5. 使用选择工具或钢笔工具执行以下操作之一：
 - 如果要编辑多个或不相邻的关键帧，请选择这些关键帧。
 - 将选择工具或钢笔工具定位在关键帧或关键帧段上方。选择工具或钢笔工具会变为关键帧指针  或关键帧段指针 .
6. 执行以下任一操作组合：
 - 向上或向下拖动关键帧或段以更改值。拖动时，工具提示会指示当前值。如果没有关键帧，则拖动操作将调整整个剪辑或轨道的值。
 - 向左或向右拖动关键帧以更改关键帧的时间位置。拖动时，工具提示会指示当前时间。如果将一个关键帧移动到另一个关键帧上，新关键帧将替代旧关键帧。

“效果控件”面板中的“值”和“速率”图表将显示对“时间轴”面板中的关键帧所做的更改。

相关主题

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

移动和复制关键帧

[在时间中移动关键帧](#)

[确定关键帧对齐](#)

[复制和粘贴关键帧](#)

[转到页首](#)

在时间中移动关键帧

注意：第一个关键帧始终使用“起始关键帧”图标 ，最后一个关键帧始终使用“结束关键帧”图标 .

- 使用选择工具或钢笔工具执行以下操作之一：
 - 在“时间轴”面板中，选择一个或多个关键帧并拖到所需的时间。
 - 在“效果控件”面板中，选择一个或多个关键帧标记并拖到所需的时间。

注意：在“效果控件”面板中，有一条垂直黑线延长到所选关键帧的上方和下方。此线可用于将关键帧对齐到时间标尺上的位置或对齐到其他对象。如果启用关键帧对齐功能，当关键帧与特定类型的对象对齐时，此线则变成白色。使用“对齐到”控件来确定对象类型。

[转到页首](#)

确定关键帧对齐

在“效果控件”面板中，当关键帧拖到某个对象的位置附近时，关键帧对齐功能使该关键帧与该对象对齐。可以指定是否在“效果控件”面板中启用关键帧对齐功能，并确定关键帧对齐到的对象类型。

1. 单击“效果控件”面板右上角的面板菜单按钮以打开面板菜单。
2. 选择“对齐到”。选中您想让关键帧对齐到的对象，如“视频关键帧”。取消选中您不想对齐到的对象。返回此子菜单可进行每次的选择。

[转到页首](#)

复制和粘贴关键帧

可以使用“效果控件”面板将关键帧复制并粘贴到剪辑属性中的新时间或复制并粘贴到另一剪辑中的相同效果属性。要在其他时间点或其他剪辑或轨道中快速应用相同的关键帧值，请在“时间轴”面板中复制和粘贴关键帧。

在“效果控件”面板中复制和粘贴关键帧

将关键帧粘贴至其他剪辑时，这些关键帧将出现在“效果控件”面板中的目标剪辑效果中的相应属性中。最早的关键帧将在当前时间出现，而其他关键帧将按相对顺序随后出现。如果目标剪辑比源剪辑短，则在目标剪辑的出点之后出现的关键帧将粘贴到剪辑中，但这些关键帧只有在禁用“固定到剪辑”选项后才会显示。这些关键帧在粘贴之后保持选中状态，因此可以在目标剪辑中立即移动它们。

1. 在“效果控件”面板中，单击三角形展开相应效果以显示其控件和关键帧。
2. 选择一个或多个关键帧。
3. 选择“编辑”>“复制”。
4. 执行以下操作之一：
 - 将当前时间指示器移动到您想让第一个关键帧出现的位置，然后选择“编辑”>“粘贴”。

- 选择另一个剪辑，在“效果控件”面板中展开适当的属性，将当前时间指示器移动到您想让第一个关键帧出现的位置，然后选择“编辑”>“粘贴”。

也可以通过拖动来复制关键帧。在“效果控件”面板的时间轴中，按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并将关键帧拖到新位置。

在“时间轴”面板中复制和粘贴关键帧

将关键帧粘贴至“时间轴”面板中时，最早的关键帧将在当前时间出现，而其他关键帧将按相对顺序随后出现。关键帧在粘贴之后保持选中状态，因此可以微调它们的位置。

只有剪辑或轨道显示的属性与被复制的关键帧的属性相同时，才能将关键帧复制到此剪辑或轨道。此外，**Premiere Pro** 一次只能将关键帧粘贴到一个剪辑或轨道上的当前时间指示器位置。由于当前时间指示器可以跨越多个视频轨道或音轨，因此 **Premiere Pro** 按顺序使用以下条件来确定关键帧的粘贴位置：

- 如果当前时间指示器位于选定剪辑内，则在该剪辑中粘贴关键帧。
 - 如果剪切或复制的是音频关键帧，则 **Premiere Pro** 在其找到相应效果属性的第一个轨道中进行粘贴，其查找效果属性的顺序依次是序列的音轨、其子混合音轨、主音轨。
 - 如果以上所有条件均无法找到符合要求的目标视频轨道或音轨，即与被剪切或复制的关键帧的效果属性和范围（剪辑或轨道）均匹配的轨道，则“粘贴”命令不可用。例如，如果复制音轨关键帧，但目标音轨显示剪辑关键帧，则无法粘贴关键帧。
1. 在“时间轴”面板中，从剪辑或轨道的效果菜单中进行选择，以显示包含要复制的关键帧的属性。
 2. 选择一个或多个关键帧。
 3. 选择“编辑”>“复制”。
 4. 在包含目标剪辑或轨道的序列所对应的时间轴中，执行以下操作之一：
 - 选择要将关键帧粘贴到的剪辑。
 - 定位到所需的视频轨道或音轨，以便复制的关键帧出现在其中。
 5. 确保剪辑或轨道所显示的属性与您复制的关键帧的属性相同；否则，“粘贴”命令不可用。如果属性在剪辑或轨道的效果属性菜单上不可用，则必须应用特定的效果，也就是在作为关键帧复制来源的剪辑或轨道中所应用的效果。
 6. 将当前时间指示器移动到要显示关键帧的时间点。
 7. 选择“编辑”>“粘贴”。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

优化关键帧自动功能

在调音台中自动进行音频更改会在音轨中创建不必要的键帧，从而导致性能降低。要避免创建不必要的键帧，从而确保高品质的解释和最少的性能下降，请设置“自动关键帧优化”首选项。除其他优点之外，如果关键帧在轨道中的密集度较低，还可以让编辑单个关键帧变得容易得多。

1. 选择“编辑”>“首选项”>“音频”(Windows)，或“Premiere Pro”>“首选项”>“音频”(Mac OS)。
2. 在“自动关键帧优化”区域中，选择以下选项中的一个或两个，然后单击“确定”：

线性关键帧细化 仅在与起始和结束关键帧没有线性关系的点创建键帧。例如，假设要从 **0 dB** 自动化淡化到 **-12 dB**。选择此选项后，**Premiere Pro** 仅在表示在起始 (**0 dB**) 和结束 (**-12 dB**) 键帧基础上有值增加的点上创建键帧。如果不选择此选项，**Premiere Pro** 可能在这两点之间创建值相同的若干个增量键帧（取决于更改值的速度）。默认情况下，此选项处于选中状态。

减少最小时间间隔 仅在大于指定值的时间间隔创建键帧。输入一个介于 **1** 和 **2000** 毫秒之间的值。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用关键帧插值控制效果变化

- 关于插值
- 更改关键帧插值法
- 使用贝塞尔曲线关键帧插值来控制更改
- 微调效果的速度

[转到页首](#)

关于插值

插值是指在两个已知值之间填充未知数据的过程。在数字视频和电影中，这通常意味着在两个关键帧之间生成新值。例如，如果希望图形元素（如字幕）在屏幕上向左移动 50 个像素，并且希望在 15 个帧中这样做，则应在第 1 个和第 15 个帧中设置图形位置，并将这两个帧标记为关键帧。然后本软件将在这两个帧之间完成插值工作，使移动显得平滑。由于插值在两个关键帧之间生成所有帧，因此插值有时也称为内插。关键帧之间的插值可用于动画化运动、效果、音频音量、图像调整、透明度、颜色变化以及许多其他视觉和听觉元素。

时间插值 将选定的插值法应用于运动变化。例如，可以使用“时间插值”来确定物体在运动路径中匀速移动还是加速移动。只能将关键帧时间插值应用于 **Premiere Pro** 中的一部分效果。

空间插值 将选定的插值法应用于形状变化。例如，可以使用“空间插值”来确定角应当是圆角还是棱角。可以将空间插值应用于 **Premiere Pro** 中的许多效果的关键帧。

两种最常见的插值类型是线性插值和贝塞尔曲线插值。可以根据所需的变化类型，应用这些插值类型中的任何一个。

线性插值 创建从一个关键帧到另一个关键帧的均匀变化，其中的每个中间帧获得等量的变化值。使用线性插值创建的变化会突然起停，并在每一对关键帧之间匀速变化。

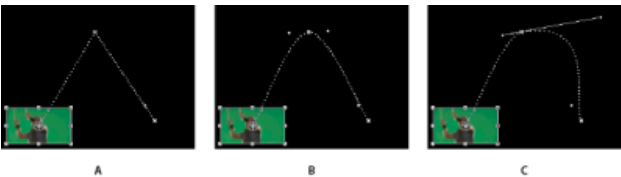
贝塞尔曲线插值 允许根据贝塞尔曲线的形状加快或减慢变化速率，例如在第一个关键帧缓慢加快速度，然后缓慢地减速到第二个关键帧。

[转到页首](#)

更改关键帧插值法

通过更改和调整关键帧插值，可精确控制动画中的变化速率。可以从上下文菜单中选择插值类型，也可以通过手动调整关键帧或手柄来直接将一种关键帧类型更改为另一种关键帧类型。

注意：还可以使用“缓入”和“缓出”命令快速调整关键帧插值。



针对运动效果的“位置”属性更改关键帧插值

A. 线性空间关键帧 B. 自动贝塞尔曲线插值 C. 连续贝塞尔曲线插值

1. 执行以下操作之一：
 - 在“效果控件”面板中，右键单击关键帧标记。
 - 在“时间轴”面板中，右键单击关键帧。

2. 从上下文菜单中选择插值法：

线性 创建关键帧之间的匀速变化。

贝塞尔曲线 允许在关键帧的任一側手动调整图表的形状以及变化速率。使用此方法可创建非常平滑的变化。

自动贝塞尔曲线 创建通过关键帧的平滑变化速率。更改关键帧的值时，“自动贝塞尔曲线”方向手柄会变化，用于维持关键帧之间的平滑过渡。

连续贝塞尔曲线 创建通过关键帧的平滑变化速率。然而，与“自动贝塞尔曲线”插值法不同，“连续贝塞尔曲线”允许手动调整方向手柄。在关键帧的一側更改图表的形状时，关键帧另一側的形状也相应变化以维持平滑过渡。

定格 更改属性值且不产生渐变过渡（突然的效果变化）。位于应用了定格插值的关键帧之后的图表显示为水平直线。

缓入 减慢进入关键帧的值变化。

缓出 逐渐加快离开关键帧的值变化。

注意：虽然插值法可以更改关键帧之间的属性变化速率，但无法更改关键帧之间的实际持续时间。持续时间取决于关键帧之间的时间（即时间标尺中的距离）。



关键帧插值法

A. 正常出/入 **B.** 贝塞尔曲线/连续贝塞尔曲线/缓入/缓出 **C.** 自动贝塞尔曲线 **D.** 定格

[转到页首](#)

使用贝塞尔曲线关键帧插值来控制更改

贝塞尔曲线手柄是双向控件，用于更改手柄与另一側下一个点之间的线段的曲线。将手柄拖离其关键帧（中心点）越远，线条越弯曲。通过拖动贝塞尔曲线手柄创建的曲线决定了当动画属性接近和离开关键帧时效果变化的平滑度。这些手柄可让您更好地控制动画变化而不是简单地选择关键帧插值法。可以在“时间轴”面板、“效果控件”面板或节目监视器中操控贝塞尔曲线手柄。

创建贝塞尔曲线关键帧

- 在“时间轴”面板中，选择包含要调整的关键帧的剪辑，然后执行以下操作之一：
 - （“时间轴”面板）从剪辑或轨道名称旁边的效果菜单中选择要调整的属性。在“时间轴”面板中可调整属性的时间插值。如果要在其中更改空间插值，请在节目监视器中选择剪辑。
 - （“效果控件”面板）针对要调整的关键帧，选择效果属性的关键帧标记。
- 执行以下操作之一来选择关键帧插值法：
 - （“时间轴”面板）右键单击要调整的关键帧，然后从菜单中选择关键帧插值法。
 - （“效果控件”面板）针对要调整的关键帧，右键单击其关键帧标记，然后从菜单中选择关键帧插值法。
- 要将关键帧从一种类型手动更改为另一种类型，请执行以下操作之一：
 - 如果关键帧使用线性插值，请在“时间轴”面板中按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 关键帧，或在“效果控件”面板中按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 关键帧标记，将插值更改为自动贝塞尔曲线。如果拖动手柄，关键帧将变成连续贝塞尔曲线。
 - 如果关键帧使用自动贝塞尔曲线插值，请按住 **Ctrl** 键并单击 (**Windows**) 或按住 **Command** 键并单击 (**Mac OS**) 关键帧，并拖出一个方向手柄以将其更改为贝塞尔曲线。贝塞尔曲线插值允许独立控制每个方向手柄。要将其转换成连续贝塞尔曲线，只需

拖动手柄。

- 如果关键帧使用贝塞尔曲线、连续贝塞尔曲线或自动贝塞尔曲线，请按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 关键帧以将其更改为线性插值。贝塞尔曲线手柄会消失。

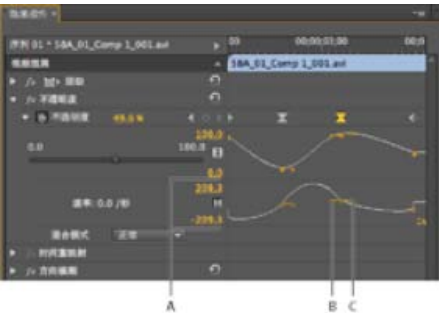
调整贝塞尔曲线手柄

- 显示要调整的贝塞尔曲线关键帧。
- 选择选择工具或钢笔工具，然后执行以下操作之一：
 - 要调整曲线的斜度，请向上或向下拖动贝塞尔曲线手柄。向上移动手柄可加快变化，而向下移动手柄可减慢变化。
 - 要调整曲线的影响范围，请向左或向右拖动贝塞尔曲线手柄。

[转到页首](#)

微调效果的速度

在“效果控件”面板中，可以使用“速率”图表在紧邻关键帧之前和之后调整运动或值的变化速率。此类调整可以模拟现实运动。例如，可以更改剪辑的运动，使其在紧邻关键帧之前减速，然后在紧邻关键帧之后加速。可以同时控制接近和离开关键帧的值，也可以分别控制每个值。



“速率”图表

A. 速度控件 **B.** 进入方向手柄 **C.** 离开方向手柄

- 在“效果控件”面板中，单击三角形以展开包含待调整关键帧的效果属性。

注意：如果尚未添加关键帧，这些图表显示为平坦线条。
- 在“值”图表中，针对要调整的关键帧，使用选择工具或钢笔工具单击关键帧标记。这样将在“速率”图表中显示关键帧的方向手柄和速度控件。
- 在“速率”图表中，使用选择工具或钢笔工具执行以下操作之一：
 - 要加速进入和离开关键帧，请向上拖动方向手柄。进入和离开手柄将同时移动。
 - 要减速进入和离开关键帧，请向下拖动方向手柄。进入和离开手柄将同时移动。
 - 要仅仅加速或减速进入关键帧，请按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 进入方向手柄，并向上或向下拖动此手柄。
 - 要仅仅加速或减速离开关键帧，请按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 输出方向手柄，并向上或向下拖动此手柄。

注意：要重新连接进入和离开手柄，请再次按住 **Ctrl** 键并单击 (Windows) 或按住 **Command** 键并单击 (Mac OS) 这些手柄。

- 要增大或减小关键帧值对前一关键帧的影响，请向左或向右拖动进入方向手柄。
- 要增大或减小关键帧值对后一关键帧的影响，请向右或向左拖动离开方向手柄。

注意：影响决定了“速率”图表以多快的速度达到您在关键帧处设定的值，让您可以进一步控制图表的形状。

调整图表时，值（在“速率”图表的左侧）会随之变化。这些数字表示“速率”图表上方和下方的值。也可以通过更改数值来调整速率。

相关主题



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

合成

合成、Alpha 通道和调整剪辑不透明度

Alpha 通道和遮罩

关于键控

在“时间轴”面板中指定剪辑不透明度

合成提示

Adobe After Effects 提供多种合成工具。您可以轻松地将在 After Effects 中进行的合成导入 Premiere Pro 中。

要从多个图像创建一个合成，可以使一个或多个图形的一部分变得透明，以使其他图形可以透过透明部分显示出来。您可以使用 Premiere Pro 中的多种功能（包括遮罩和效果）使某图像的一部分变得透明。

要使整个剪辑均匀地透明或半透明，请使用不透明度效果。您可以在“效果控件”面板或“时间轴”面板中设置所选剪辑的不透明度，并可通过对不透明度进行动画处理，使剪辑随着时间而淡入或淡出。

如果您只希望创建淡化为黑色效果，请考虑对剪辑应用过渡（如“渐隐为黑色”），而不是手动对不透明帧进行动画处理。

当剪辑的一部分为透明时，透明度信息会存储在其 Alpha 通道中。

也可以将图像合成在一起，而不修改剪辑本身的透明度。例如，您可以使用混合模式或某些通道效果将多个剪辑中的图像数据混合为一个合成图像。

上方轨道的剪辑将覆盖下方轨道的剪辑，但 Alpha 通道表示透明度的情况除外。对所有可见轨道上的剪辑进行合成时，Premiere Pro 会从最低轨道开始向上合成剪辑。所有轨道为空白或透明的区域将显示为黑色。

渲染顺序影响不透明度与可视效果的交互方式。首先渲染“视频效果”列表，然后渲染“运动”等几何效果，之后再应用 Alpha 通道调整。在每个效果组内，按照列表中从上至下的顺序渲染效果。因为“不透明度”在“固定效果”列表中，所以它在“视频效果”列表之后渲染。如果您希望不透明度在某些效果之前或之后渲染，或者如果您希望控制其他不透明度选项，请应用“Alpha 调整”视频效果。

您可以在“解释素材”对话框中选择如何解释文件中的 Alpha 通道。选择“反转 Alpha 通道”可交换不透明区域与透明区域，或者选择“忽略 Alpha 通道”可完全不使用 Alpha 通道信息。

如果您难以确定剪辑的哪些部分是透明的，可从节目监视器的“程序”视图菜单中选择“Alpha”。查看透明区域的另一种方式是在您键控的图像下方的某条轨道上添加强亮的纯色遮罩。

[转到页首](#)

Alpha 通道和遮罩

颜色信息包含在三个通道内：红、绿和蓝。另外，图像可包含一个不可见的第四通道，称为 Alpha 通道，该通道包含透明度信息。

Alpha 通道可用来将图像及其透明度信息存储在一个文件中，而不会干扰颜色通道。

当您在“After Effects 合成图像”面板或 Premiere Pro 监视器面板中查看 Alpha 通道时，白色表示完全不透明，黑色表示完全透明，灰色阴影表示部分透明。

遮罩是一个图层（或其任何通道），用于定义该图层或另一个图层的透明区域。白色定义不透明区域，黑色定义透明区域。Alpha 通道通常用作遮罩，但是，如果您的通道或图层定义的所需透明区域比 Alpha 通道所定义的更好，或者如果源图像不包含 Alpha 通道，您可以使用遮罩，而不是 Alpha 通道。

许多文件格式包含 Alpha 通道，包括 Adobe Photoshop、ElectricImage、TGA、TIFF、EPS、PDF 和 Adobe Illustrator。AVI 和 QuickTime（以数百万以上种颜色的位深度存储）也可包含 Alpha 通道，取决于用于生成这些文件类型的编解码器。

有关如何使用 Alpha 通道（透明度）导出视频的说明，[请参阅此帖子](#)。

关于直接通道和预乘通道

Alpha 通道以两种方式将透明度信息存储在文件中：直接或预乘。虽然 Alpha 通道相同，但是颜色通道不同。

使用直接（或无遮罩）通道时，透明度信息仅存储在 Alpha 通道中，而不存储在任何可见的颜色通道中。对于直接通道，只有图像显示在支持直接通道的应用程序中时，透明度效果才可见。

使用预乘（或遮罩）通道时，透明度信息存储在 Alpha 通道以及带有背景色的可见 RGB 通道中。半透明区域（如羽化边缘）的颜色将依照其透明度比例转向背景色。

一些软件允许您指定用于预乘通道的背景色；否则背景色通常为黑色或白色。

与预乘通道相比，直接通道保留的颜色信息更为准确。预乘通道与更广泛的程序兼容，如 Apple QuickTime 播放器。通常，在您接收要编辑和合成的资源之前，就应该选择好是使用带直接通道的图像还是使用带预乘通道的图像。Premiere Pro 和 After Effects 都识别直接通道和预乘通道，但仅识别它们在包含多个 Alpha 通道的文件中遇到的第一个 Alpha 通道。Adobe Flash 仅识别预乘 Alpha 通道。

[转到页首](#)

关于键控

键控按图像中的特定颜色值（使用颜色键或色度键）或亮度值（使用明亮度键）定义透明度。当您键出某个值时，所有具有相似颜色或明亮度值的像素都将变为透明。

键控可让您轻松将颜色或亮度一致的背景替换为另一个图像，尤其是当您使用的对象过于复杂而无法添加蒙版的情况下非常有用。键出颜色一致背景的方法通常称为蓝屏或绿屏，但您不必使用蓝色或绿色；您可以使用任何纯色作为背景。

差值键控根据特定基线背景图像定义透明度。您可以键出任意背景，而不是键出单色屏幕。

Premiere Pro 中的键控功能使用键控效果执行。有关更多信息，请参阅[键控效果](#)。

使用无用信号遮罩效果混合剪辑

您可以使用无用信号遮罩效果混合图像。有关使用无用信号遮罩效果的更多信息，请参阅[8 点](#)、[4 点](#)和 [16 点无用信号遮罩](#)。

使用轨道遮罩键效果将剪辑与遮罩混合

您可以使用轨道遮罩键效果将剪辑与遮罩（通常为黑白图像或字幕中的图像）混合。有关更多信息，请参阅[轨道遮罩键效果](#)一文。[该视频](#)演示了如何创建轨道遮罩效果。

[转到页首](#)

在“时间轴”面板中指定剪辑不透明度

1. 如果需要，单击相应轨道名称旁边的三角形展开其选项，以扩展该轨道的视图。
2. 如果需要，单击“显示关键帧”按钮或“隐藏关键帧”按钮，并从菜单中选择“显示不透明度过渡帧”。该轨道的所有剪辑中即会出现水平不透明度控制柄。

注意：如果轨道上不存在任何关键帧，则控制柄会在整个轨道中显示为一条水平直线。

3. 在“时间轴”面板中，执行以下操作之一：

- 选择选择工具并上下拖动不透明度控制柄。
- 选择钢笔工具并上下拖动不透明度控制柄。

当您拖动时，不透明度值和当前时间会显示为工具提示。

4. （可选）要实时对不透明度效果进行动画处理，请先设置关键帧。选择钢笔工具。在不透明度控制柄上，按住 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 键并使用钢笔工具单击要设置关键帧的位置。然后上下拖动每个关键帧以设置其值。例如，要使某个剪辑淡入，可在该剪辑开始处创建一个关键帧，几秒之后再创建另一个关键帧。将第一个关键帧向下拖到剪辑的底部（不透明度为 0）。将第二个关键帧向上拖到 100%。

有关在“源”面板的“效果控件”选项卡中调整不透明度的信息，请参阅[固定效果](#)一页上的“不透明度”。

您可以使用选择工具或钢笔工具移动关键帧或不透明度过渡帧。要调整动画的平滑度，请将关键帧插值从线性更改为贝塞尔曲线。

[转到页首](#)

合成提示

在合成剪辑和轨道时，切记以下指导原则：

- 如果您想要对整个剪辑应用相同程度的透明度，只需在“效果控件”面板中调整该剪辑的不透明度。
- 通常最有效的做法是，导入已包含定义了所需透明区域的 **Alpha** 通道的源文件。由于透明度信息与该文件一起保存，因此 **Premiere Pro** 会在所有使用该文件作为一个剪辑的序列中保存并显示该剪辑及其透明度。
- 如果剪辑的源文件不包含 **Alpha** 通道，您必须手动将透明度应用于要设为透明的各个剪辑实例。可通过调整剪辑不透明度或通过应用效果，将透明度应用于序列中的视频剪辑。
- 将文件保存为支持 **Alpha** 通道的格式后，应用程序（如 **Adobe After Effects**、**Adobe Photoshop** 和 **Adobe Illustrator**）可以其原始 **Alpha** 通道保存剪辑，或添加 **Alpha** 通道。

有关在 **Premiere Pro** 中进行合成的更多信息，请参阅[此视频](#)（**Learn by Video** 和 **Video2Brain** 提供，**Jan Ozer** 编写）

有关如何在 **Premiere Pro** 中使用极致键和轨道遮罩键效果进行合成的信息，请参阅 **Eran Stern** 编写的一个[半小时教程](#)。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 **Creative Commons** 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

混合模式

混合模式参考

您可以选择 **Premiere Pro** 将时间轴内某轨道上的一个剪辑与下方轨道上的一个或多个剪辑混合（或叠加）的方式。

有关“相减”和“相除”混合模式的更多信息，请参阅[该视频](#)（[Video2Brain](#) 提供）。

Chris 和 Trish Meyer 在 [ProVideo Coalition](#) 网站上的一篇文章中说明并演示了 **Premiere Pro** 中的混合模式。

请参阅 Andrew Devis 编写的教程[“颜色校正 5：混合模式”](#)（来自 [Creative Cow](#) 网站）。

请参阅 Andrew Devis 编写的教程[“颜色校正 6：电影化混合技术”](#)（来自 [Creative Cow](#) 网站）。

有关通过 **Premiere Pro** 中的混合合并视频图层的更多信息，请参阅[该视频](#)（[Learn By Video](#) 和 [Video2Brain](#) 提供，Jan Ozer 编写）

1. 在时间轴中，将剪辑置于位于另一个剪辑所在轨道上方的一条轨道中。**Premiere Pro** 会将上方轨道中的剪辑叠加（混合）在下方轨道中的剪辑之上。
2. 选择上方轨道中的剪辑，并选择“效果控件”面板以将其激活。
3. 在“效果控件”面板中，单击“不透明度”旁边的三角形。
4. 向左拖动“不透明度”值以将不透明度设置为小于 100%。
5. 单击“混合模式”菜单中的三角形。
6. 从混合模式列表中选择一个混合模式。

[转到页首](#)

混合模式参考

有关在多个 **Adobe** 应用程序中实现这些混合模式所依据的概念和算法的深入信息，请参阅 **Adobe** 网站上的 [PDF 参考资料](#)。

“混合模式”菜单根据混合模式结果之间的相似度进一步分为 6 个类别。类别名称不会出现在界面中；这些类别在菜单中只是以分隔线隔开。

正常类别 正常、溶解。除非不透明度小于源图层的 100%，否则像素的结果颜色不受基础像素的颜色影响。“溶解”混合模式会将源图层的一些像素变成透明。

减色类别 变暗、相乘、颜色加深、线性加深、深色。这些混合模式往往会使颜色变暗，一些模式采用的颜色混合方式与在绘画中混合彩色颜料的方式大致相同。

加色类别 变亮、滤色、颜色减淡、线性减淡（添加）、浅色。这些混合模式往往会使颜色变亮，一些模式采用的颜色混合方式与混合投影光的方式大致相同。

复杂类别 叠加、柔光、强光、亮光、线性光、点光、强混合。这些混合模式会根据某种颜色是否比 50% 灰色亮，对源颜色和基础颜色执行不同的操作。

差值类别 差值、排除、相减、相除。这些混合模式会根据源颜色和基础颜色值之间的差值创建颜色。

HSL 类别 色相、饱和度、颜色、发光度。这些混合模式会将颜色的 **HSL** 表示形式（色相、饱和度和发光度）中的一个或多个分量从基础颜色转换为结果颜色。

混合模式说明

以下是上述术语的说明：

- 源颜色是指应用混合模式的图层的颜色。
- 基础颜色是指“时间轴”面板中位于源图层下方的合成图层的颜色。
- 结果颜色是指混合操作的输出；即合成的颜色。

正常 结果颜色为源颜色。此模式忽略基础颜色。正常是默认模式。

溶解 每个像素的结果颜色为源颜色或基础颜色。结果颜色为源颜色的概率取决于源的不透明度。如果源的不透明度为 **100%**，则结果颜色为源颜色。如果源的不透明度为 **0%**，则结果颜色为基础颜色。

变暗 每个结果颜色通道值是源颜色通道值和相应基础颜色通道值之间的较小值（较暗的一个）。

相乘 对于每个颜色通道，将源颜色通道值与基础颜色通道值相乘，并根据项目的颜色深度除以 **8 bpc**、**16 bpc** 或 **32 bpc** 像素的最大值。结果颜色绝不会比原始颜色亮。如果任一输入颜色为黑色，则结果颜色为黑色。如果任一输入颜色为白色，则结果颜色为其他输入颜色。此混合模式与使用多个标记笔在纸上绘图或在光前放置多个滤光板的效果相似。当与黑色或白色以外的其他某种颜色混合时，带有此混合模式的每个图层或绘画描边会产生更暗的颜色。

颜色加深 结果颜色比源颜色暗，以通过提高对比度反映出基础图层颜色。原始图层中的纯白色不会改变基础颜色。

线性加深 结果颜色比源颜色暗，以反映出基础颜色。纯白色不发生变化。

深色 每个结果像素的颜色为源颜色值与相应基础颜色值之间的较暗者。“深色”与“变暗”相似，但“深色”对单个颜色通道不起作用。

线性减淡（添加） 每个结果颜色通道值为源颜色和基础颜色的相应颜色通道值之和。结果颜色绝不会比任一输入颜色暗。

变亮 每个结果颜色通道值为源颜色通道值域相应基础颜色通道值之间的较高者（较亮者）。

滤色 将通道值的补色相乘，然后获取结果的补色。结果颜色绝不会比任一输入颜色暗。“滤色”模式的效果类似于将多个摄影幻灯片同时投影到单个屏幕之上。

颜色减淡 结果颜色比源颜色亮，以通过减小对比度反映出基础图层颜色。如果源颜色为纯黑色，则结果颜色为基础颜色。

线性减淡（添加） 结果颜色比源颜色亮，以通过增加亮度反映出基础颜色。如果源颜色为纯黑色，则结果颜色为基础颜色。

浅色 每个结果像素的颜色为源颜色值与相应基础颜色值之间的较亮者。“浅色”类似于“变亮”，但“浅色”对单个颜色通道不起作用。

叠加 根据基础颜色是否比 **50%** 灰色亮，对输入颜色通道值进行相乘或滤色。结果保留基础图层的高光和阴影。

柔光 根据源颜色，使基础图层的颜色通道值变暗或变亮。结果类似于漫射聚光灯照在基础图层上。对于每个颜色通道值，如果源颜色比 **50%** 灰色亮，则结果颜色比基础颜色亮，就像被减淡了一样。如果源颜色比 **50%** 灰色暗，则结果颜色比基础颜色暗，就像被加深了一样。带纯黑色或纯白色的图层会明显变暗或变亮，但不会变成纯黑色或纯白色。

强光 根据原始源颜色，对输入颜色通道值进行相乘或滤色。结果类似于耀眼的聚光灯照在图层上。对于每个颜色通道值，如果基础颜色比 **50%** 灰色亮，则图层将变亮，就像滤色后的效果。如果基础颜色比 **50%** 灰色暗，则图层将变暗，就像被相乘后的效果。此模式适用于在图层上创建阴影外观。

亮光 根据基础颜色增加或减小对比度，以使颜色加深或减淡。如果基础颜色比 **50%** 灰色亮，则图层将变亮，因为对比度减小了。如果基础颜色比 **50%** 灰色暗，则图层将变暗，因为对比度增加了。

线性光 根据基础颜色减小或增加亮度，以使颜色加深或减淡。如果基础颜色比 **50%** 灰色亮，则图层将变亮，因为亮度增加了。如果基础颜色比 **50%** 灰色暗，则图层将变暗，因为亮度减小了。

点光 根据基础颜色替换颜色。如果基础颜色比 **50%** 灰色亮，则比基础颜色暗的像素将被替换，而比基础颜色亮的像素保持不变。如果基础颜色比 **50%** 灰色暗，则比基础颜色亮的像素将被替换，而比基础颜色暗的像素保持不变。

实色混合 增强源图层蒙版下方的可见基础图层的对比度。蒙版大小决定了对比区域；反转源图层决定了对比区域的中心。

差值 对于每条颜色通道，从颜色较亮的输入值减去颜色较暗的输入值。用白色绘画可反转背景颜色；用黑色绘画不会发生变化。

如果两个图层具有相同的可视元素要进行对齐，可将一个图层放在另一个图层之上，并将最上面图层的混合模式设置为“差值”。然后，可移动其中一个图层，直到要对齐的可见元素的像素全部为黑色，即各像素之间的差值为零，因而元素完全堆叠在一起。

排除 结果类似于“差值”模式，但对比度比差值模式低。如果源颜色为白色，则结果颜色为基础颜色的补色。如果源颜色为黑色，则结果颜色为基础颜色。

相减 从底色中减去源文件。如果源颜色为黑色，则结果颜色为基础颜色。在 **32 bpc** 项目中，结果颜色值可小于 **0**。

相除 基础颜色除以源颜色。如果源颜色为白色，则结果颜色为基础颜色。在 **32 bpc** 项目中，结果颜色值可大于 **1.0**。

色相 结果颜色具有基础颜色的发光度和饱和度，以及源颜色的色相。

饱和度 结果颜色具有基础颜色的发光度和色相，以及源颜色的饱和度。

颜色 结果颜色具有基础颜色的发光度，以及源颜色的色相和饱和度。此混合模式会保留基础颜色的灰色阶。此混合模式适用于给灰度图像上色以及给彩色图像着色。

发光度 结果颜色具有基础颜色的色相和饱和度，以及源颜色的发光度。此模式与“颜色”模式正好相反。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出

导出工作流程和概述

导出类型

Adobe Media Encoder

导出视频和音频文件的工作流程

视频教程

[转到页首](#) 

导出类型

您可以采用最适合进一步编辑或最适合观众查看的形式从序列中导出视频。**Premiere Pro** 支持采用适合各种用途和目标设备的格式导出。

导出文件以做进一步编辑

您可以导出可编辑的影片或音频文件，然后对已完全渲染效果与过渡的作品进行预览。此外，您可以继续在 **Premiere Pro** 以外的其他应用程序中编辑文件。同样，您可以导出静止图像序列。也可以从视频的单个帧中导出静止图像，以用于标题或图形中。

在编辑 **P2 MXF** 资源之后，可以将序列重新导回 **P2 MXF** 格式。您可以继续在其他可编辑 **MXF** 的编辑系统中编辑所生成的 **MXF** 文件。

Premiere Pro 支持直接导出和 **Adobe Media Encoder** 导出。直接导出会直接从 **Premiere Pro** 生成新文件。**Adobe Media Encoder** 导出会将文件发送到 **Adobe Media Encoder** 进行渲染。您可以从 **Adobe Media Encoder** 选择是立即渲染资源还是要将资源添加到渲染序列中。

导出到磁带

您可以使用支持的摄像机或 **VTR** 将序列或剪辑导出到录像带。此类型的导出适用于存档母带，或提供粗剪以供从 **VTR** 中进行筛选。

发送到 **Encore** 以创建 **DVD**、蓝光光盘或 **SWF** 文件

注意：要配合使用 **Encore** 和 **Premiere Pro CC**，[请参阅此文](#)。

您可以将任意序列中的视频发送到 **Adobe Encore**，以输出到 **DVD**、蓝光光盘（仅限 **Windows**）或 **SWF** 文件。在 **Premiere Pro** 或 **Encore** 的时间轴中所做的更改将通过 **Adobe Dynamic Link** 反映在另一方中。您可以将来自 **Premiere Pro** 的内容发送到 **Adobe Encore**，以创建无菜单的“自动播放”光盘。可以使用 **Adobe Encore** 中的专业模板快速创建菜单式光盘。最后，可以使用 **Adobe Encore**、**Adobe Photoshop** 和其他应用程序的深入创作工具来创作专业品质的光盘。导出时也可以采用适于 **CD-ROM** 分发的格式。

导出其他系统的项目文件

您可以将项目文件（而不仅仅是剪辑）导出到标准 **EDL** 文件。可以将 **EDL** 文件导入各种第三方编辑系统进行最终编辑。您可以将 **Premiere Pro** 项目修剪到其最基本的环节，然后准备好项目（带或不带其源媒体）进行存档。

适合各种设备和网站的导出格式

最后，使用 **Adobe Media Encoder**，可以采用适合各种设备（包括专业磁带机、DVD 播放器、视频共享网站、移动电话、便携式媒体播放器以及标准和高清电视机）的格式导出视频。

[转到页首](#) ¹

Adobe Media Encoder

Premiere Pro 和其他应用程序都采用 **Adobe Media Encoder**，它是一款独立的编码应用程序。当您在“导出设置”对话框中指定导出设置并单击“导出”时，**Premiere Pro** 会将导出请求发送到 **Adobe Media Encoder**。

在“导出设置”对话框中单击“队列”，即可将 **Premiere Pro** 序列发送到独立的 **Adobe Media Encoder** 队列中。在此队列中，您可以将序列编码为一种或多种格式，或者利用其他功能。

当独立的 **Adobe Media Encoder** 在后台执行渲染和导出时，您可以继续在 **Premiere Pro** 中工作。**Adobe Media Encoder** 会对队列中每个序列的最近保存的版本进行编码。

[转到页首](#) ¹

导出视频和音频文件的工作流程

1. 执行以下操作之一：

- 在“时间轴”面板或节目监视器中，选择序列。
- 在“项目”面板、源监视器或素材箱中，选择剪辑。

2. 执行以下操作之一：

- 选择“文件”>“导出”>“媒体”。**Premiere Pro** 即会打开“导出媒体”对话框。
- 选择“文件”>“导出”。然后从菜单中选择“媒体”以外的一个选项。

3. （可选）在“导出设置”对话框中，指定要导出的序列或剪辑的“源范围”。拖动工作区域栏上的手柄。然后单击“设置入点”按钮 和“设置出点”按钮 .

4. 要裁剪图像，请在“源”面板中指定裁剪选项。

5. 选择所需的导出文件格式。

6. （可选）选择最适合您的目标回放方式、分发和观众的预设。

要自动从 **Premiere Pro** 序列中导出设置与该序列设置完全匹配的文件，请在“导出设置”对话框中选择“匹配序列设置”。

7. 要自定义导出选项，请单击某一选项卡（例如，“视频”、“音频”）并指定相应的选项。

8. 执行以下操作之一：

- 单击“队列”。**Adobe Media Encoder** 即会打开，且编码作业已添加到其队列中。
- 单击“导出”。**Adobe Media Encoder** 会立即渲染和导出相应项目。

默认情况下，**Adobe Media Encoder** 将导出的文件保存在源文件所在的文件夹中。**Adobe Media Encoder** 会将指定格式的扩展名附加到文件名末尾。您可以为各种类型的导出文件指定监视文件夹。

有关在“导出设置”对话框中使用各种设置的更多信息，请参阅导出设置参考。

[转到页首](#) ¹

视频教程

观看以下视频教程了解有关从 **Premiere Pro** 导出媒体的更多信息：

- [从 Premiere Pro 导出视频的概述](#)
- [如何导出序列、剪辑或者帧](#)



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出适合其他应用程序的项目

将项目导出为 **EDL** 文件

导出 **AAF** 文件

导出 **Final Cut Pro** 项目 **XML** 文件

[转到页首](#)

将项目导出为 **EDL** 文件

您可以通过导出数据文件来描述项目并使用相关媒体或其他编辑系统重新创建该项目。

可通过 **Premiere Pro** 将项目导出为 **CMX3600** 格式的编辑决策列表 (**EDL**)。此格式是一种广为接受且功能强大的 **EDL** 格式。

设置要从中导出 **EDL** 的 **Premiere Pro** 项目时，必须满足以下条件：

- **EDL** 最适用于视频轨道不超过 **1** 条、立体声音轨不超过 **2** 条且没有嵌套序列的项目。另外，**EDL** 适用于大部分标准过渡、帧保留和剪辑速度更改。
- 使用正确的时间码捕捉并记录所有源材料。
- 捕捉设备（如捕捉卡或 **FireWire** 端口）的设备控制必须采用时间码。
- 每个录像带必须具有唯一的卷号，并在拍摄视频之前将其设定为时间码格式。

1. 打开或保存要导出为 **EDL** 的项目。
2. 确保“时间轴”面板处于活动状态，然后选择“文件”>“导出”>“**EDL**”。
3. 在“**EDL** 导出”对话框中，指定要导出的视频轨道和音轨。

可以导出 **1** 条视频轨道和最多 **4** 条音频声道，或导出 **2** 条立体声轨道。

4. 指定 **EDL** 文件的位置和名称，然后单击“保存”。
5. 单击“确定”。

注意：标准 **EDL** 中支持合并的剪辑。**EDL** 对合并剪辑序列轨道项目的解释方式与其当前对一起用于同一时间位置的序列的单独音频和音频剪辑的解释方式相同。目标应用程序不会将剪辑显示为合并剪辑。音频和视频将显示为单独的剪辑。源时间码同时用于视频和音频部分。

[转到页首](#)

导出 **AAF** 文件



从 **Avid Media Composer** 切换

了解从 **Avid Media Composer** 导出项目以及将其导入 **Premiere Pro** 的简单工作流程。

高级创作格式 (**AAF**) 是一种多媒体文件格式，可用来在各平台、系统和应用程序之间交换数据媒体和元数据。支持 **AAF** 的创作应用程序（如 **Avid Media Composer**）会根据其对该格式的支持范围读取并写入 **AAF** 文件中的数据。

确保要导出的项目符合通用 **AAF** 规范，并与 **Avid Media Composer** 产品兼容。考虑以下几点：

- 由 **Premiere Pro** 导出的 **AAF** 文件可与 **Avid Media Composer** 系列的编辑产品兼容。这些 **AAF** 文件尚未使用其他 **AAF** 导入器进行测试。
- 过渡只应出现在两个剪辑之间，而不应出现在剪辑开头或结尾的附近。每个剪辑的长度必须至少与过渡一样。
- 如果某剪辑的入点和出点分别存在一个过渡，则该剪辑的长度必须至少与两个过渡合并之后的长度一样。
- 在 **Premiere Pro** 中命名剪辑和序列时，避免使用特殊字符、重音字符或影响 **XML** 文件解析的字符。避免使用以下字符：/、>、<、@ 和 ü。
- 从 **Premiere Pro** 导出并导入 **Avid Media Composer** 的 **AAF** 文件不会自动重新链接到源素材。要重新链接该素材，请使用 **Avid Media Composer** 中的“批量导入”选项。

注意：导出 **AAF** 文件时，不支持合并的剪辑。

导出高级创作格式 (AAF) 项目文件

1. 选择“文件”>“导出”>“AAF”。
2. 在“将转换的项目另存为”对话框中，浏览到 **AAF** 文件的位置并键入文件名。单击“保存”。
3. 在“AAF 导出设置”对话框中，选择“另存为传统 AAF”或“嵌入音频”，或都不选择。单击“确定”。

Premiere Pro 会将序列保存到指定位置的 **AAF** 文件中。“AAF 导出日志”对话框将打开，其中报告所有导出问题。

关于 AAF 增效工具

“AAF 导出”增效工具可按如下方式转换 **Premiere Pro** 项目：

仅剪切单声道/立体声音频和视频 此增效工具完全支持项目的这些元素。它不会转换音频声像、增益和电平更改以及 **5.1** 音频。立体声音频声道将分成 **Avid Media Composer** 序列的两条轨道。

剪辑速度 此增效工具会将视频剪辑速度更改（慢速、快速、倒放）转换为 **Avid Media Composer** 运动效果（这是唯一支持的效果）。还会转换应用于嵌套序列的剪辑速度。**Avid Media Composer** 没有与音频运动效果相当的效果。如果速度变化使音频剪辑的长度超过源媒体，此增效工具会对音频剪辑进行伸展，使其与源媒体的其余部分一样长。此增效工具会从开始时间开始处理，并在间隙中放入填充符。您可以在 **Avid** 编辑系统中手动修复序列的这些部分。

批量捕捉或重新数字化的文件 此增效工具会保留 **AAF** 文件中所指定的磁带名称。使用 **Avid Media Composer** 中的“批量录制”功能可重新从磁带捕捉媒体。

尺寸变化的素材 此增效工具会以其全分辨率导出项目。但是，导入时它会根据 **Avid** 项目中指定的分辨率来缩放所有素材。

嵌套序列 此增效工具会从嵌套序列递归构建主合成（因为 **Avid Media Composer** 不支持与嵌套序列的链接）。因此，在 **AAF** 文件中，主合成与嵌套序列之间不存在任何链接。

标题 此增效工具会将标题转换为 **Avid Media Composer** 中的脱机媒体。

素材箱层次结构 **Avid Media Composer** 会将所有项目放入一个素材箱中。具有多个素材箱的项目将转换为一个素材箱。

图形文件 此增效工具会保存对所有原始文件的引用，但 **Avid Media Composer** 中的兼容性仅限于它所支持的格式。（有关支持图形文件格式的信息，请参阅 **Avid Media Composer** 文档。）

项目元素 此增效工具会将合成剪辑（如彩条、黑场视频、颜色遮罩和通用倒计时片头）转换为 **XDV** 中的脱机媒体。

序列和剪辑标记 此增效工具会将所有序列标记（序列入点和出点标记除外）转换为 **Avid Media Composer** 中时间码 (TC1) 轨道上的定位器。但“章节”、“URL”和“帧目标”字段不会转换，因为 **Avid Media Composer** 没有等效字段。此增效工具会将剪辑标记转换为 **Avid Media Composer** 中的段标

记。

注意：“AAF 导出”增效工具会忽略位于序列末尾之外的标记。

当前时间指示器位置 在导出文件中，如果当前时间指示器在序列的持续时间范围内，它会保留其原始位置。否则，此增效工具会将当前时间指示器置于 **Avid Media Composer** 序列的末尾。

分组剪辑 导入时，所有分组剪辑都将取消分组并单独处理。

过渡和效果 **Avid Media Composer** 中可唯一标识从 **Premiere Pro** 导出到 **AAF** 格式的过渡和效果。

[转到页首](#)

导出 **Final Cut Pro** 项目 XML 文件



从 **Final Cut Pro** 切换

了解从 **Final Cut Pro** 导出项目以及将其导入 **Premiere Pro** 的简单 XML 工作流。

1. 选择“文件”>“导出”>“Final Cut Pro XML”。
2. 在“将转换的项目另存为”对话框中，浏览到 XML 文件的位置并键入文件名。单击“保存”。

Premiere Pro 会将序列保存到指定位置的 XML 文件中。此外，**Premiere Pro** 会将包含所有转换问题的日志保存在位于此相同位置的一个文本文件中。日志文件名称包含 *FCP Translation Results* 词语。

3. （可选）如有必要，阅读此日志文件以了解任何转换问题的说明。

从 **Premiere Pro** 导出 **Final Cut Pro XML** 文件时，会将合并剪辑转化为 **Final Cut Pro** 中的嵌套序列。

Premiere Pro 和 **Final Cut Pro 7**（及更低版本）可共享要进行数据交换的 **Final Cut Pro XML** 文件。要在 **Final Cut Pro X** 和 **Premiere Pro** 之间交换信息，可使用第三方工具“*Xto7*”。有关使用此工具的更多信息，请参阅[此处](#)。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出静止图像

有关演示导出帧的视频，请参阅 [Adobe 网站](#)。

通过源监视器和节目监视器中的“导出帧”按钮 ，您可以快速导出视频帧，而无需使用 **Adobe Media Encoder**。这有时称为帧捕捉。

注意：默认情况下，“导出帧”按钮不显示。您可以从按钮编辑器添加此按钮。有关向按钮栏添加按钮的信息，请参阅 [自定义监视器面板按钮栏](#)。

1. 将播放指示器置于所需的剪辑或序列帧。
2. 单击“导出帧”按钮 。

“导出帧”对话框即会打开并且其名称字段处于文本编辑模式。整个名称处于选中状态，可进行编辑。默认情况下，帧名称包含源剪辑或序列的名称以及一个自动递增的编号。例如，**Premiere Pro** 将从一个名为 **Clip.mov** 的剪辑中导出的帧命名为“Clip.mov.Still001”、“Clip.mov.Still002”、“Clip.mov.Still003”等。即使您重新命名帧，下次从该相同剪辑导出帧时，**Premiere Pro** 也将使用下一个编号。

默认情况下，**Premiere Pro** 会选择上次导出帧时所使用的格式。

3. 执行以下操作之一：
 - 键入帧的新名称。从“格式:”菜单中选择格式。浏览到帧的目标。单击“确定”。
 - 按 **Enter** 键接受默认帧名称、格式和位置。

Premiere Pro 即会导出帧。默认情况下，**Premiere Pro** 会将所导出帧的颜色位深度设置为源剪辑或序列的颜色位深度。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出为 Panasonic P2 格式

当您完成对 **Panasonic P2** 序列的编辑时，可以将该序列导出到硬盘或导回 **P2** 卡中。也可以将单个剪辑导出为 **P2** 格式。

以 **P2** 格式存储的剪辑的最大文件大小为 **4 GB**。当 **Premiere Pro** 将超过 **4 GB** 的剪辑或序列导出为 **P2** 格式时，它会将其导出为一组 **4 GB** 的跨越剪辑有关剪辑跨越的更多信息，请参阅[关于跨越剪辑](#)。

从 **P2** 卡到编辑然后再返回 **P2** 卡的工作流非常简单。将 **P2** 剪辑导入包含 **5.1** 声道序列的项目中。将源声道映射到其指定轨道。将剪辑放入该序列中，或将其导出为 **P2**。有关更多信息，请参阅[映射源音频声道与输出音频声道](#)。

注意：从立体声序列（这是各种 **P2** 预设默认使用的类型）导出为 **P2** 时会生成具有两条单声道轨道的文件。**Premiere Pro** 会保留序列立体声声像。从带有 **5.1** 声道主音轨的序列中导出为 **P2** 时，**Premiere Pro** 会将序列导出为具有两个单声道的文件（一个用于左立体声，一个用于右立体声）。

将剪辑或序列导出为 **P2** 媒体时，**Premiere Pro** 会将剪辑和 **XMP** 元数据转换为 **P2** 标准字段。**P2** 查看器、摄像机、服务器和磁带盒可以读取这些字段。

1. 在“时间轴”面板或“项目”面板中选择相应序列或剪辑。
2. （可选）如果是从时间轴导出，请设置一个时间轴标记，即在要用作导出内容的 **P2** 图标的帧上设置编号“0”。

如果未设置此标记，**P2** 图标将默认显示在序列的第一帧上。

3. 选择“文件”>“导出”>“媒体”。
4. 从“格式”下拉列表中选择“**P2** 影片”。
5. （可选）单击“输出名称”字段中的热文本，并键入新的文件名。

此名称将用作所导出剪辑的元数据 **XML** 文件中 **UserClipName** 元素的值。将该剪辑重新导入 **Premiere Pro** 时，**UserClipName** 值会显示在“项目”面板的“名称”列中。如果未指定名称，文件名将显示在“名称”列中。此文件的名称会依照 **Panasonic P2 MXF** 格式自动生成。

6. 浏览到要保存此文件的位置。可以导航到已挂载 **P2** 卡的根，也可以导航到所选的目标文件夹，然后单击“保存”。

如果目标存在 **P2** 兼容文件结构，**Premiere Pro** 会将导出的剪辑添加到现有文件夹中。如果不存在 **P2** 兼容文件结构，**Premiere Pro** 会在目标创建一个。

7. 定义要导出的剪辑或序列部分。在“导出设置”对话框中，将三角形当前时间指示器拖到所需的入点，并单击“设置入点”按钮。将三角形当前时间指示器拖到所需的出点并单击“设置出点”按钮。
8. 执行以下操作之一：
 - 单击“队列”。**Adobe Media Encoder** 即会打开，且编码作业已添加到其队列中。
 - 单击“导出”。**Adobe Media Encoder** 会立即渲染资源。

Adobe Media Encoder 将序列或剪辑添加到磁盘或 **P2** 卡的 **CONTENTS** 文件夹中。**Adobe Media Encoder** 将视频 **MXF** 文件添加到 **VIDEO** 文件夹；将音频 **MXF** 文件添加到 **AUDIO** 文件夹。**Adobe Media Encoder** 将图标文件添加到 **ICON** 文件夹；将元数据 **XML** 文件添加到 **CLIP** 文件夹。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出到 DVD 或蓝光光盘

[选择适合各种光盘的文件格式](#)

将序列发送到 **Encore** 以创建 **DVD**、蓝光光盘或 **SWF**

可将序列或序列的各个部分导出为便于创作和刻录至 **DVD** 和蓝光光盘的文件格式。

也可导出至 **Encore** 以通过菜单创作 **DVD** 或蓝光光盘，或者不使用菜单直接刻录至光盘。

要将序列导出供以后使用或者在另一台计算机的 **Encore** 中进行操作，可使用“文件”>“导出”>“媒体”并选择适用的导出设置。请参阅[导出视频和音频文件的工作流](#)。

要将 **Encore** 和 **Premiere Pro CC** 搭配使用，[请参阅本文](#)。

[转到页首](#)

选择适合各种光盘的文件格式

当从“导出设置”对话框导出用于创建 **DVD** 或蓝光光盘的文件时，应选择适合目标媒体的格式。对于单层或双层 **DVD**，选择 **MPEG2-DVD**。对于单层或双层蓝光光盘，选择 **MPEG2 蓝光**或 **H.264 蓝光**。

根据目标媒体上的可用空间和目标观众的需求选择给定格式的预设。

[转到页首](#)

将序列发送到 **Encore** 以创建 **DVD**、蓝光光盘或 **SWF**

注意：开始之前，请确保 **Encore** 与 **Premiere Pro** 安装在同一台计算机上。

1. 在 **Premiere Pro** 中，选择一个序列。
2. （可选）如果需要，可添加 **Encore** 章节标记。请参阅[添加 Encore 章节标记](#)。
3. （可选）如果要生成包含高清剪辑的标清输出序列，请先选择“最高渲染质量”，然后再使用 **Dynamic Link** 将序列发送到 **Encore** 以创作 **DVD**。这不适用于将 **Dynamic Link** 用于创作蓝光光盘的高清序列。
4. 选择“文件”>“Adobe Dynamic Link”>“发送到 **Encore**”。
5. 在“新建项目”对话框的“基本”选项卡上，将光盘的名称键入“名称”字段。
6. （可选）单击“浏览”并浏览到 **Encore** 项目的位置，更改其默认位置。
7. 在“项目设置”窗格中，选择所需创作模式的名称。

“设置”区域和“高级”选项卡上提供的选项集取决于创作模式是蓝光还是 **DVD**。

注意：可以随时在 **Encore** 的“项目设置”对话框中更改创作模式。

8. （可选）单击“高级”并选择所需的转码设置。
9. 单击“确定”。

Encore 的“项目”面板中包含动态链接的 **Premiere Pro** 项目和序列。

10. 在 **Encore** 中完成创作和导出。有关使用 **Encore** 创作和制作 **DVD**、蓝光光盘和 **SWF** 文件的更多信息，请参阅[Encore 帮助](#)。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出至录像带

为导出到 **DV** 录像带做准备

使用设备控制将序列导出到磁带

在没有设备控制的情况下将序列导出到磁带

您可以直接从计算机将所编辑的序列录制到录像带，例如，用于创建母带。开始新的序列时，在“新建序列”对话框的“编辑模式”区域中指定录像带的格式和质量。

可以根据指定的信息将序列直接录制到以下设备（磁带盒或摄像机）上的录像带。

DV 设备

（Windows 或 Mac OS）设备与计算机之间有 FireWire 连接。

HDV 设备

（仅限 Windows）设备与计算机之间有 FireWire 连接。

HD 设备

（Windows 或 Mac OS）计算机配有支持的 HD 捕捉卡，以及 SDI 或 HD 组件连接。捕获并导出 HD 视频还需要串行设备控件；有关详细信息，请查阅第三方解决方案提供商的手册。

模拟设备

（Windows 或 Mac OS）计算机配有捕捉卡、转换器、摄像机或磁带盒，以便将序列转换为设备可读取的模拟格式。大多数 DV、HDV 和 HD 摄像机；所有 DV、HDV 和 HD 磁带录像机；以及某些捕捉卡和转换器，都能够进行这种转换。一些数码摄像机要求，首先将序列录制到其数字磁带，然后在数码摄像机中回放磁带并转录到模拟录像机。

对于导出到模拟设备时的设备控制，还必须安装一个设备控制器。

许多视频捕捉卡都自带兼容的增效工具软件，该软件提供了用于录制到录像带的菜单命令。如果您所看到的选项与此处所述的选项有所不同，请参考您的捕捉卡或增效工具文档以了解如何才能最有效地导出到磁带。

注意：在导出序列之前，请确保其所含的所有剪辑均处于在线状态。

[转到页首](#)

为导出到 DV 录像带做准备

开始之前，请确保录制设备（摄像机或磁带盒）已通过 FireWire 连接连接到计算机。

要延长录制磁带盒中视频序列开始之前和其结束之后的时间，请在“时间轴”窗口中在序列之前和之后添加黑场。如果您计划让后期制作设备复制您的录像带，请在程序开始部分添加至少 30 秒的彩条，以帮助校准视频和音频。（请参阅[创建色条和 1-kHz 色调](#)。）

1. 将设备连接到计算机，打开该设备，并将其设置为“VTR”、“VCR”或“播放”。
2. 启动 **Premiere Pro** 并打开项目。
3. 选择“序列”>“序列设置”，然后单击“回放设置”。
4. 在“回放设置”对话框“导出”区域的“外部设备”菜单中，指定适当的格式。选择以下设置之一，然后单击“确定”关闭“首选项”对话框。

DV 29.97i (720 x 480) 指定 NTSC DV，其使用 29.97 fps 时基和隔行扫描场。

DV 25i (720 x 576) 指定 PAL DV，其使用 25 fps 时基和隔行扫描场。

DV 23.976i 指定 DV 24p（24 逐行）或 24pA（24 高级逐行），其使用 23.976 时基和隔行扫描场（使用下拉变换方案变成逐行扫描帧）。

5. 选择 24p 转换方法。

6. 关闭可能正在您的计算机上运行的其他程序。

您的计算机现在已经准备好将您的序列直接导出到磁带。

[转到页首](#)

使用设备控制将序列导出到磁带

在使用设备控制导出到录像带之前，请确保计算机和摄像机或磁带盒的设置正确无误，就像在使用设备控制捕捉视频时那样（请参阅[设置设备控制](#)）。

如果您所使用的设备自带适用于 **Premiere Pro** 的软件增效工具，该设备所提供的设备控制选项可能与此处所述的选项有所不同，而且这些选项可能位于不同的位置。（有关信息，请参阅设备的文档。）

在将序列导出到 **HDV** 设备之前，必须先将该序列转码为 **HDV** 格式。**Premiere Pro** 会在将序列导出到 **HDV** 设备之前自动执行此转码操作。

注意：只能在 **Windows** 中导出到 **HDV** 设备上的磁带，并且只能通过 **FireWire** 使用设备控制来实现。

1. 确保您的录像设备处于打开状态且此设备中已装入了正确的磁带。如有必要，定位并记录要开始录制的位置的时间码。（这需要
使用通过时间码录制的磁带。请参阅[条带化磁带或替换时间码](#)。）
2. 激活要导出的序列，并将工作区域栏置于要导出的序列部分之上。

要将工作区域栏置于“时间轴”面板中显示的整个序列部分，请双击时间标尺正下方的空间。要首先查看整个序列，请按反斜杠 (\) 键。

3. 选择“文件”>“导出”>“导出到磁带”。
4. 要让 **Premiere Pro** 控制您的磁带，请选择“激活录制设备”并执行以下任一操作：
 - 要指定从磁带上一个特定帧开始录制，请选择“在时间码上组合”并键入入点。如果未选择此选项，将从当前磁带位置开始录制。
 - 要使设备的时间码与录制开始时间同步，请选择“延迟影片开始”并键入要将影片延迟的帧数。一些设备需要其接收录制命令的时间与影片开始从计算机播放的时间之间有个延迟。
 - 要让 **Premiere Pro** 在指定开始时间之前滚动磁带以使磁带盒可以达到恒定的速度，请选择“预卷”并键入希望磁带在录制开始之前播放的帧数。对于许多磁带盒而言，150 帧就足够了。
5. 在“选项”部分中，选择以下选项之一：

丢帧之后中止 如果未成功导出指定的帧数，则自动结束导出。在此框中指定数量。

报告丢帧 生成提醒您有丢帧的文本报告。

导出前渲染音频 防止包含复杂音频的序列在导出期间发生丢帧。

6. 单击“录制”或（对于 **HDV** 设备）单击“渲染和录制”。

如果要导出到 **HDV** 设备，将打开一个渲染对话框，其中的进度栏显示转码到 **HDV** 的进度。通常，当转码进行到 50% 时，即会开始导出到磁带。

7. 在“状态”选项中显示“录制成功”消息之后，如果您不需要再执行其他任何录制，请单击“取消”关闭“导出到磁带”对话框。

注意：如果您要使用设备控制但它不可用，请单击“取消”。选择“编辑”>“首选项”，单击“设备控制”，确保您的设备在“设备控制”选项中正确设置，然后单击“确定”。然后再次尝试录制到磁带。

[转到页首](#)

在没有设备控制的情况下将序列导出到磁带

您可以不使用设备控制导出到磁带，方法是操作 **Premiere Pro** 中的回放控件和设备本身的录制控件。

注意：只能在 **Windows** 中导出到 **HDV** 设备上的磁带，并且只能使用设备控制实现。

1. 激活要导出的序列。
2. 确保序列能在您的磁带盒或摄像机上回放。如果不能，请检查导出到磁带的准备步骤（请参阅[为导出到 DV 录像带做准备](#)），或查阅模拟设备的文档。
3. 确保录像设备处于“录制-暂停”模式，并且磁带已定位到录制起始点。
4. 将当前时间指示器定位到序列开头（如果需要，也可以定位到工作区域开始部分）。
5. 根据需要按设备上的“录制”或“暂停”按钮，以将设备置于“录制”模式。
6. 按节目监视器中的“播放”按钮。
7. 程序完成时，按节目监视器中的“停止”按钮，然后按设备上的“停止”。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

Web 和移动设备导出

利用 Adobe Premiere Pro，可轻松地创建能导出到 Web 或移动设备的视频。

要导出项目，请单击序列并依次选择“文件”>“导出”>“媒体”。

在“导出设置”对话框中，可选择最适合的文件格式、帧大小、比特率或现成的边框预设，以便缩短上载时间并提升回放品质。

下面提供了几条有助于选出最佳设置的提示。

创建 Web 用视频的提示

有关为移动设备创建视频的提示

[转到页首](#)

创建 Web 用视频的提示

遵循以下指导方针，为 Web 视频广播提供最佳品质的视频。

了解目标受众的数据速率

当通过 Internet 传送视频时，应以较低的数据速率生成文件。具有高速 Internet 连接的用户几乎不用等待载入即可查看该文件，但是拨号用户必须等待文件下载。缩短剪辑以使下载时间限制在拨号用户能够接受的范围内。

选择适当的帧速率

帧速率表示每秒的帧数 (fps)。如果剪辑的数据速率较高，则较低的帧速率可以改善通过有限带宽进行回放的效果。例如，如果压缩几乎没有运动的剪辑，将帧速率降低一半可能只会节省 20% 的数据速率。但是，如果压缩高速运动的视频，降低帧速率会对数据速率产生显著的影响。

由于视频在以原有的帧速率观看时效果会好得多，因此，如果传送通道和回放平台允许的话，应保留较高的帧速率。对于 Web 传送，可以从宿主服务获取此详细信息。对于移动设备，使用设备特有的编码预设以及 Premiere Pro 中的 Adobe Media Encoder 提供的设备模拟器。如果降低帧速率，则按整数倍降低帧速率可获得最佳结果。

选择适合于数据速率和帧长宽比的帧大小

对于给定的数据速率（连接速度），增大帧大小会降低视频品质。为编码设置选择帧大小时，应考虑帧速率、源资料和个人喜好。若要防止出现邮箱显示效果，应选择与源素材的长宽比相同的帧大小。例如，如果将 NTSC 素材编码为 PAL 帧大小，则会导致出现邮箱显示效果。

覆盖渐进式下载时间

了解通过流式传输 FLV 文件来下载足够的视频所需的时间，以便它能够播放完视频而不用暂停来完成下载。在下载视频剪辑的第一部分内容时，您可以显示其它内容来掩饰下载过程。对于简短的剪辑，请使用以下公式：暂停时间 = 下载时间 - 播放时间 + 10% 的播放时间。例如，如果剪辑的播放时间为 30 秒而下载时间为 1 分钟，则应为该剪辑提供 33 秒的缓冲时间。所使用的公式为：60 秒 - 30 秒 + 3 秒 = 33 秒。

删除杂波和交错

为了获得最佳编码，需要删除杂波和交错。

原有视频的品质越高，最终的效果会越好。Internet 视频的帧速率和帧大小都小于电视视频的帧速率和帧大小。但通常计算机显示器具有至少与高清清晰度电视一样的颜色保真度、饱和度、清晰度和分辨率。即使是显示在小窗口中，图像品质对于数字视频的重要性也比对于高清电视的重要性高。对于计算机屏幕而言，一些人为干扰和杂波至少会像在电视屏幕上一样很明显。

对于音频遵循相同的准则

视频制作的注意事项也同样适用于音频制作。若要获得良好的音频压缩效果，应使用清晰的原始音频。如果您的项目中包含 CD 音频，请将音频文件直接从 CD 传输到硬盘中。不要通过声卡模拟输入录制声音。声卡会引入不必要的数字到模拟和模拟到数字的转换，从而在源音频中产生杂波。Windows 和 Macintosh® 平台都有相应的直接数字传输工具。要录制模拟源，请使用高品质的声卡。

[转到页首](#)

有关为移动设备创建视频的提示

您可以导出序列以在 Apple iPod、3GPP 手机、Sony PSP 或其他移动设备上使用。在“导出设置”中，选择为目标设备创建的 H.264 格式预设。

为移动设备拍摄内容时，请使用以下提示：

- 最好使用近景。尽可能使被摄物体与背景分离；背景和被摄物体之间的颜色 and 值不应太类似。
- 注意光线。对于移动设备来说，光线不足是一个严重问题，它可能会降低小屏幕上的可视性。拍摄和调整时要记住此限制。
- 避免过多地进行平移或滚动。

使用 Adobe Premiere Pro 和 After Effects 编辑视频时，请使用以下提示：

- 根据输出设备或输出类型来设置输出影片的帧速率。例如，将 After Effects 中的广告片分发到移动设备上时，其呈现速率可能为 15 帧/秒 (fps)；而分发到美国广播电视时，其呈现速率则为 29.97 fps。通常，应使用较低的帧速率。使用帧速率 22 fps 时，可以很好地兼顾减小文件大小以及不降低品质这两个方面。
- 尽可能减少影片大小并删除任何多余的内容，尤其是空帧。可通过预编码来完成很多动作以限制文件大小。其中的一些动作适用于拍摄技术；而其它动作（例如，使用 After Effects 中的运动稳定性工具，或者应用杂色减少或模糊效果）是后期制作任务，有助于完成编码器的压缩部分。

注意：有关使影片变得更小的提示，请参阅 After Effects 和 Adobe Premiere Pro 的联机帮助。

- 将调色板与正确的移动设备匹配。通常，移动设备具有有限的色彩范围。通过在 Device Central 中进行预览，可帮助您确定所使用的颜色对于单个设备或一组设备是否为最佳颜色。
- 调整剪辑。灰度视图有助于比较数值。
- 使用 Adobe Media Encoder 中提供的预设。Adobe Media Encoder 中设计有几种用于导出到 3GPP 移动设备的预设。3GPP 预设包含以下标准大小：176 x 144 (QCIF)、320 x 240 和 352 x 288。
- 合理地进行裁剪。通常的做法是在工作时采用标准 DV 项目设置，并输出到 DV、DVD、Flash、WMV 和移动 3GPP 组合。请使用通常的预设，但在编码时解决 4:3 或 16:9 视频与移动 3GPP 的 11:9 长宽比之间存在差异的问题。AME 裁剪工具允许使用具有任意比例的约束（使用方式与 Photoshop 裁剪工具相同），并将 11:9 约束预设添加到现有 4:3 和 16:9 中。
- 工作时使用的长宽比应与移动输出保持一致。新的项目预设（只适用于 Windows）可使这一过程变得非常简单。帧尺寸比最终输出大小大（工作时很难使用 176 x 144，例如加标题），但它们与输出帧长宽比相匹配以便于轻松地进行编码。每个 Windows 项目预设都是为未压缩的视频提供的，但大多数计算机可以在这些减小的帧大小和减半的帧速率下控制数据速率。（此过程适用于仅将输出用于移动设备的项目。）以下两个帧长宽比为移动设备提供了大部分支持：4:3 (QVGA、VGA 等) 和 11:9 (CIF、QCIF、Sub-QCIF)。这两个通用项目设置包含在 Adobe Media Encoder“Mobile & Presets”文件夹中。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出适合 Pro Tools 的 OMF 文件

导出适合 **Pro Tools** 的 **OMF** 文件

OMF 文件中支持的功能

将 **OMF** 文件导入 **Pro Tools** 的提示

您可以将整个 **Premiere Pro** 序列中的所有活动音轨导出到开放媒体格式 (OMF) 文件。当已授权使用 **DigiTranslator** 功能时，**DigiDesign Pro Tools** 可导入 OMF 文件。使用 **Pro Tools** 的 **DigiTranslator** 功能，可以使 **Premiere Pro** 的声道更具吸引力。

注意：除了 **Pro Tools**，其他平台还未正式支持由 **Premiere Pro** 导出的 OMF 文件。**Premiere Pro** 不导入 OMF 文件。

[转到页首](#)

导出适合 Pro Tools 的 OMF 文件

1. 在“时间轴”面板中，选择序列。
2. 选择“文件”>“导出”>“OMF”。
3. 在“OMF 导出设置”对话框的“OMF 标题”字段中，键入 OMF 文件的标题。
4. 从“采样率”和“每采样位数”菜单中选择所需的序列设置。
5. 从“文件”菜单中选择以下选项之一：

封装 使用此设置，**Premiere Pro** 会导出一个 OMF 文件，其中包含项目元数据和所选序列的所有音频。封装 OMF 文件通常很大。

分离音频 使用此设置，**Premiere Pro** 会将单个单声道 AIF 文件导出到 _omfiMediaFiles 文件夹。文件夹名称包含 OMF 文件名。使用 AIF 文件可确保最大程度地兼容旧音频系统。

6. 从“渲染”菜单中选择以下选项之一：

复制完整音频文件 使用此设置，无论使用剪辑几次以及使用剪辑的几个部分，**Premiere Pro** 都会导出序列中使用的每个剪辑的整个音频。

修剪音频文件 使用此设置，**Premiere Pro** 只会导出序列中使用的每个剪辑部分：即剪辑实例。您可以选择导出文件开头和结尾部分添加了超长过渡帧的所有剪辑实例。

7. 在“过渡帧”字段中，指定过渡帧的长度（以视频帧为单位）。选择“合并媒体”时，此时间量会添加到所导出文件的开头和结尾。默认设置为 1 秒（以帧为单位并以序列帧速率计）。如果您所指定的过渡帧长度超出剪辑实例的长度，**Premiere Pro** 会导出整个剪辑实例。
8. 启动 **Pro Tools** 并导入 OMF 文件。有关将文件导入 **Pro Tools** 的更多信息，请参阅 **Pro Tools** 帮助。

[转到页首](#)

OMF 文件中支持的功能

导出到 OMF 时，**Premiere Pro** 导出的文件具有以下属性和元数据：

注意：导出到 OMF 时，**Premiere Pro** 只应用所列出的效果。另外，由于 OMF 值基于剪辑，因此对于大部分基于轨道的值，**Premiere Pro** 不会导出到 OMF。

准确导出采样 **Premiere Pro** 将所有过渡和关键帧点放在音频采样边界上。视频帧边界不限制这些位置。

48 k 和 **96 k** 采样率 **Premiere Pro** 会根据 **Pro Tools** 的要求将音频剪辑转换为一致的采样率。您可以在导出时选择采样率。

16 位 和 **24 位** 深度 您可以在导出时选择位深度。

封装和分离音频选项 使用“封装”选项，可以导出一个同时包含音频和 **OMF** 元数据的大 **OMF** 文件。使用“分离音频”选项，可以导出一个较小的 **OMF** 文件和一组相关的单个外部音频文件。“分离音频”选项适用于大型项目，因为 **OMF** 文件无法超过 **2 GB**。

轨道名称 **OMF** 和 **Pro Tools** 只适用于单声道轨道。**Premiere Pro** 可将立体声、**5.1** 声道或 **16** 声道轨道中的每条声道导出到其自己的单声道轨道，并将其源轨道 ID 追加到其轨道名称中。**Premiere Pro** 会导出左立体声声道和右立体声声道并在其各自的轨道名称中追加 **_L** 和 **_R**。

剪辑名称 将 **OMF** 文件导入 **Pro Tools** 之后，**Premiere Pro** 序列中的剪辑名称会显示在 **Pro Tools** 时间轴中。

剪辑音量和剪辑关键帧音量 默认情况下，**Premiere Pro** 只将剪辑音量电平和剪辑关键帧音量电平导出到 **OMF** 文件的剪辑增益效果中。可以将 **DigiTranslator** 设置为接受或忽略关键帧音量设置。

音频过渡 根据您的指定，**Premiere Pro** 会导出两个相邻剪辑（居中或不居中）之间的音频过渡。

调音台声像设置 每个剪辑导出一个声像设置，而不导出关键帧。**Premiere Pro** 可从轨道中提取声像设置并将其应用到剪辑导出数据。

立体声轨道 默认情况下，导出到 **OMF** 时，**Premiere Pro** 会将左右声道分别向左和向右硬平移。

立体声平衡 **Premiere Pro** 对剪辑的剪辑增益效果应用剪辑平衡。**Premiere Pro** 不会应用调音台平衡，因为这是基于轨道的平衡，而不是基于剪辑。

5.1 声道和 **16** 声道轨道的声道增益效果 **Premiere Pro** 对每个剪辑声道应用第一个声道增益值。**Premiere Pro** 不应用剪辑声道增益关键帧。

使用左声道、使用右声道和互换声道效果 **Premiere Pro** 对每个剪辑应用使用左声道、使用右声道和互换声道效果的第一个值。**Premiere Pro** 不应用“使用左声道”、“使用右声道”或“互换声道”关键帧。

切换轨道输出 **Premiere Pro** 仅导出启用了“切换轨道输出”设置的音轨。如果某条轨道处于关闭状态，它就不会显示在导出的 **OMF** 文件中。**Premiere Pro** 不应用调音台的“静音轨道”或“独奏轨道”按钮设置。

嵌套序列 **Premiere Pro** 按照其导出每个简单剪辑的方式来导出每个嵌套序列的音频。

合并剪辑 **Premiere Pro** 导出音频的方式与导出主剪辑和子剪辑相同。

[转到页首](#) ¹

将 **OMF** 文件导入 **Pro Tools** 的提示

在“**DigiTranslator**”对话框中，请执行以下操作：

- 取消选择“奇数轨道向左平移/偶数轨道向右平移”。
- 对于自动增益控制，选择“将基于剪辑的增益转换为自动”。
- 如果不需要转换采样率，请取消选择“采样率转换”。

在“缺失文件”对话框中，请执行以下操作：

- 将默认设置更改为“手动查找并重新链接”，并按“确定”。
- 取消对所有选项的选择。

- 导航到 <项目名称> ExternalMediaFiles 文件夹并选中。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

智能渲染

导出时，可对某些格式使用智能渲染以尽可能地避免重复压缩，从而创建较高质量的输出。

在以前版本的 **Premiere Pro** 中，智能渲染可用于 DV 和 DVCPro 格式。

Premiere Pro 中新增了智能渲染功能，用进行 Long GOP MPEG2 OP1a 导出，其中原始素材为匹配的 Long GOP MPEG2 OP1a 或 XDCAM EX 文件。智能渲染可以缩短 Long GOP MPEG2 的 MXF 渲染时间，同时避免重新压缩。

对于 DV 或 DVCPro 格式，智能渲染将自动执行。

对于 XDCAM 格式，需选中相应的复选框才能在 XDCAM 导出器增效工具中实现智能渲染。如果将这些类型的剪辑包含在时间轴上具有匹配设置的序列中并导出到具有匹配预设的 MXF OP1a，同时在 XDCAM 导出器增效工具中选中相应复选框，则将进行智能渲染。如果需要，**Premiere Pro** 可以显示所应用的效果并返回到常规渲染。

要取消智能渲染，请取消选择 XDCAM 导出程序增效工具中的复选框。

使用这些格式时，智能渲染可加速 workflow，并减少生成损失。渲染时间比实际时间快 4 到 12 倍。比特率越低，渲染越快（要复制的每帧数据更少，因此在同样的传输速率下可处理更多内容）。

有关智能渲染的更多详细信息（包括来自 **Premiere Pro** 团队的详细信息），[请参阅此博客帖子](#)。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用 Adobe SpeedGrade

Premiere Pro 和 SpeedGrade 之间的 Direct Link 往返工作流

在 **Premiere Pro** 中应用 **SpeedGrade** 颜色校正 **Looks**

将 **Premiere Pro** 序列以 **EDL** 格式导出至 **SpeedGrade**

Adobe® SpeedGrade® 是一款颜色分级应用程序，可为您的素材应用高级颜色分级功能。

可使用 Direct Link 工作流在 SpeedGrade 中直接打开 Premiere Pro 项目并应用颜色分级。

还可在 Premiere Pro 中使用 Lumetri Looks 浏览器，将 Lumetri Looks 直接应用至 Premiere Pro 中的序列。或者还可将 Premiere Pro 序列导出为 EDL，后者可加载到 SpeedGrade 中。

[转到页首](#)

Premiere Pro 和 SpeedGrade 之间的 Direct Link 往返工作流

Direct Link 工作流可在 Premiere Pro 和 SpeedGrade 之间提供更紧密和更高效的颜色分级工作流。

使用 Direct Link，可在 SpeedGrade 中直接发送或打开 Premiere Pro 项目、应用颜色分级并将其重新发回至 Premiere Pro。利用 Direct Link 工作流，无需导出和导入项目，即可处理数据交换格式或任何类别的文件转换。

有关详细信息，请参阅 [Premiere Pro 和 SpeedGrade 之间的 Direct Link 工作流](#)。

[转到页首](#)

在 Premiere Pro 中应用 SpeedGrade 颜色校正 Looks

Adobe Premiere Pro CC 包含 Lumetri™ Deep Color Engine，利用该组件可将来自 SpeedGrade 的 .look 文件应用至剪辑。

“效果”面板中的 Lumetri Looks 浏览器为您提供了一个预设 Lumetri Looks 库。您可以为序列应用 SpeedGrade 颜色校正图层和预制的查询表 (LUT)，而不必退出应用程序。Looks 浏览器还可以帮助您从来自其他系统的 SpeedGrade 或 LUT 查找并使用导出的 .look 文件。

注意：在 Premiere Pro 中，Lumetri 效果是只读的，因此应在 SpeedGrade 中编辑颜色校正图层和 LUT。也可以在 SpeedGrade 中保存并打开您的 Premiere 序列。

[转到页首](#)

将 Premiere Pro 序列以 EDL 格式导出至 SpeedGrade

可将 Premiere Pro 序列以编辑决策列表 (EDL) 格式导出至 SpeedGrade。可通过先从 Premiere Pro 导出 EDL，再将 EDL 导入 SpeedGrade 的方式，链接至原始序列。为此，请按以下步骤操作：

1. 在 Premiere 中，从“项目”面板或时间轴中选择序列。
2. 选择“文件”>“导出”> EDL
3. 对 EDL 进行调整，选择一个名称和目标，然后单击“确定”。即会创建 CMX 3600 样式的 EDL。
4. 在 SpeedGrade 中，刷新桌面，然后导航到 EDL。
5. 单击 EDL。会将编辑内容加载到 SpeedGrade 中。
6. 在“卷”部分中，可看到脱机剪辑。
7. 在侧边栏中，找到原始文件。
8. 从文件夹中选择序列并从“序列文件夹视图”菜单选择子树。即会显示媒体文件夹中的材料。
9. 在“卷”部分中，单击“从桌面加载”按钮。SpeedGrade 根据来自 EDL 的信息匹配材料。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用 Adobe Prelude

您可以使用 **Adobe Prelude** 来收录剪辑、转码素材、创建子剪辑标记和粗剪，然后将该数据导入 **Adobe Premiere Pro**。

您可使用 **Prelude** 的剪辑命名和元数据功能，快速创建子剪辑、构建粗剪组合并将其作为序列发送至 **Premiere Pro**，以便立即对其进行编辑。然后可将粗剪、剪辑、子剪辑和素材箱从 **Prelude** 导出至 **Adobe Premiere Pro** 项目，进行编辑。

有关使用 *Adobe Prelude* 的更多信息，请参阅 [Adobe Prelude 帮助](#)。

[转到页首](#)

从 Adobe Prelude 导出文件

您可将粗剪、剪辑、子剪辑和素材箱从 **Prelude** 导入到 **Adobe Premiere Pro** 项目或 FCP XML 文件中。另外，还可将粗剪直接发送至 **Adobe Premiere Pro** 进行编辑。

来自 **Prelude** 的组织和元数据信息会转入 **Adobe Premiere Pro**。创建电影的最终剪辑时，这种无缝的工作流可减少后期制作时间及工作量。

导出 **Premiere Pro** 项目或 **Final Cut Pro XML** 文件

要从 **Adobe Prelude** 导出包含剪辑、子剪辑、标记以及粗剪的 **Premiere Pro** 项目文件，请执行以下操作：

文件已导出。此时可在 **Adobe Premiere Pro** 中导入或打开项目文件。

1. 选择“文件”>“导出”。
2. “导出”对话框启动。
3. 为项目文件选择目标。
4. 为项目文件命名并单击启用复选框。
5. 从“类型”菜单中选择 **Premiere Pro** 或 **Final Cut Pro 7 XML** 文件类型。
6. 可选：通过单击启用复选框导出关联的媒体，然后创建一个文件夹名称。
7. 单击“确定”

资源

- [Adobe Prelude 帮助](#)
- 视频教程：[Adobe Prelude 是什么？](#)
- 视频教程：[概述界面](#)
- 视频教程：[改善标记以及从 Prelude 进行的导入](#)
- 视频教程：[直接使用 Adobe Premiere Pro 分享剪辑和粗剪](#)
- 视频教程：[添加注释](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

系统要求