

# 第 1 章

## Adobe Premiere Pro 的界面 认识和操作方式



### 本章导读

本章首先介绍 Adobe Premiere Pro 的系统配置与要求、安装与启动、界面功能与布局。掌握 Adobe Premiere Pro 的基本应用。然后给出非线性编辑的概念、操作过程，讲解 Adobe Premiere Pro 的工作原理以及 Adobe Premiere Pro 的编辑工作流程。还解释了使用 Premiere Pro 编辑的规则以及功能。在进行任何一项视频编辑的时候，必须对工作的流程和软件的操作有相应的认识，还要熟练地使用这些编辑操作。



### 本章要点

- 认识 Premiere Pro 的界面和安装需求等
- 熟悉 Adobe Premiere Pro 操作术语等
- 熟悉 Premiere Pro 的拖放面板以及面板之间的变化等
- 熟悉 Adobe Premiere Pro 的编辑工作流程等
- 熟悉在时间线窗口中对视频素材进行覆盖、插入、移动和拼接。

## 1.1 Adobe Premiere Pro 简介

Adobe Premiere Pro 软件是一款专业视频编辑工具。从 DV 到未经压缩的 HD，几乎可以获取和编辑任何格式，并输出到录像带、DVD 和网络上。Adobe Premiere Pro 还提供了与其他 Adobe 应用程序的集成功能。

Adobe Premiere Pro 软件是革新性的非线性视频编辑应用程序。其强大的实时视频和音频编辑工具可让您对视音频的各个方面进行精确的虚拟控制。Adobe Premiere Pro 针对 Microsoft Windows XP 系统的超凡性能而构建，将视频制作带入了一个全新的高度。

## 1.2 Adobe Premiere Pro 的系统与硬件要求

Adobe Premiere Pro 是一款专业视频编辑工具，安装 Adobe Premiere Pro 对系统要求比较高，表 1-1 是在 Windows 平台下的要求。

表 1-1 Adobe Premiere Pro 的系统与硬件要求

|     | DV 编辑                  | HDV 编辑           | HD 编辑   |
|-----|------------------------|------------------|---|
| 处理器 | Intel® Pentium® 1.4GHz | Pentium 4 3GHz   | 双 Intel Xeon 8482; 2.8GHz、Microsoft Windows XP (带 Service Pack 2) |
| 内存  | 512MB                  | 2GB              | 2GB   |
| 硬盘  | 安装需要 800MB; 内容需要 6GB   | 专用 7200RPM 硬盘驱动器 | 专用 7200RPM 硬盘驱动器  |

## 1.3 Adobe Premiere Pro 的工作特性及新特征

Adobe Premiere Pro 相对以前的基于窗口的布局, 用户可以更加容易地对界面进行移动和随意地改变大小。Adobe Premiere Pro 的工作界面如图 1-1 所示。

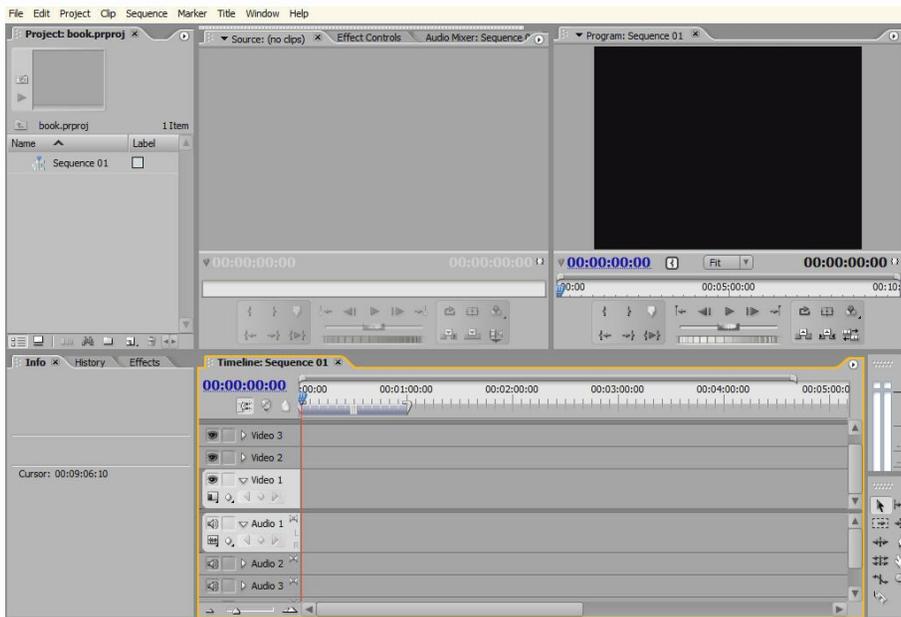


图 1-1 Adobe Premiere Pro 的工作界面

现在可以通过拖拽面板的某一边, 轻易地改变它的大小; 2.0 版本中自动减少了相邻面板的大小, 保持它们完全可见。在 Premiere 以前的版本中, 为了避免重叠, 用户必须手动重新调整窗口的大小。基于面板的界面允许用户工作时动态改变面板的大小, 增大一个面板的大小则减少其他面板的大小, 而不会在工作区中造成空白空间或者重叠。Premiere Pro 2.0 的特征就是充分利用有效的桌面空间进行编辑。使工作区更高效的技巧是了解哪些面板占用的空间少, 哪些面板使用的最频繁。

## 1.4 Adobe Premiere Pro 的面板

### 1.4.1 项目面板

项目面板包含了制作项目中所有的媒体和序列素材, 如图 1-2 所示。在这里可以对编辑的素材进行命名, 后面的章节中可以进一步了解。

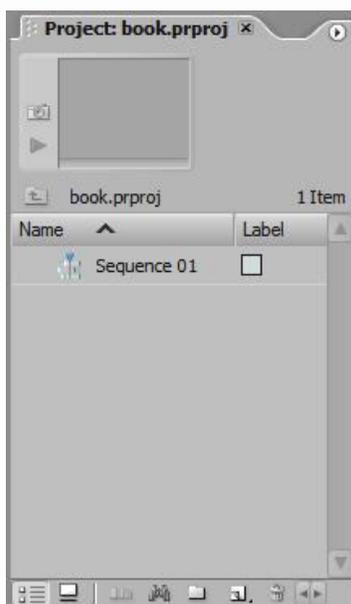


图 1-2 在项目面板里可以管理素材

#### 1.4.2 素材源监视器面板和节目监视器面板

素材源监视器用于预览和选择序列中的素材。节目监视器用于预览、编辑和播放经过编辑的序列。作为从窗口到面板转换的结果，素材源监视器面板和节目监视器面板可以停靠到同一框架中或者单独存在，并且能同时打开，如图 1-3 所示。

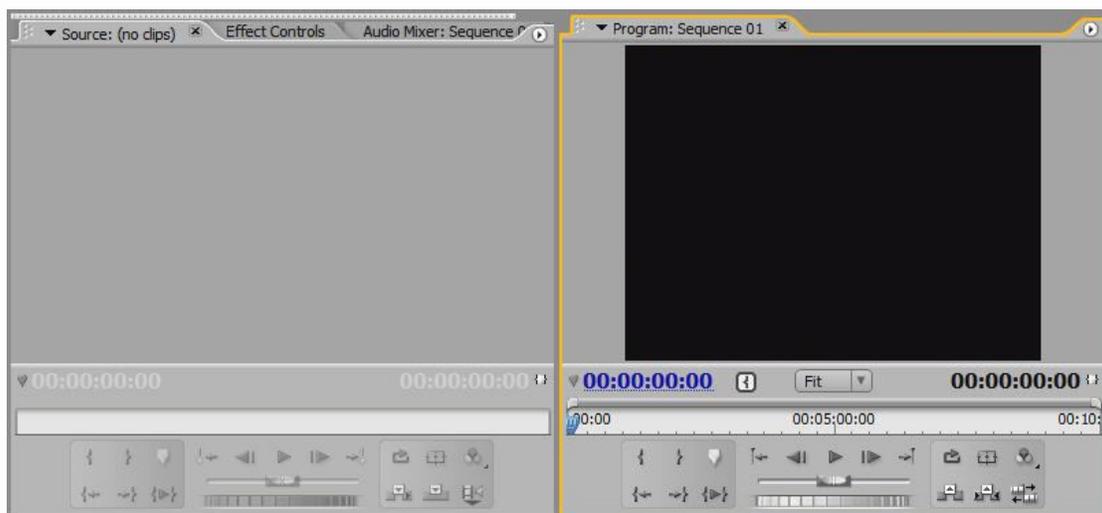


图 1-3 在素材源监视器面板和节目监视器面板里可以观察修改后的视频样式和素材

#### 1.4.3 时间线面板

在时间线上，用户可以手动组合、修改或者创建编辑过的序列。对于 Premiere Pro，任意面板都可以放置到含有时间线面板的框架中。不过，一般情况下，用户可以将更多的序列放置在框架中。在时间线面板中分为上下两部分，上部分主要放置视频、图片素材；下部分放置音频，如图 1-4 所示。用户可以打开多个时间线面板，并通过 Tab 键进行切换。

1  
chapter2  
chapter3  
chapter4  
chapter5  
chapter6  
chapter7  
chapter1  
appendix2  
appendix3  
appendix4  
appendix

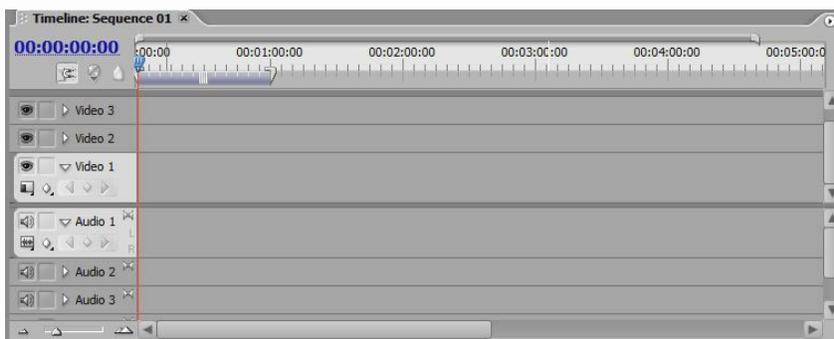


图 1-4 时间线面板主要是对素材进行编辑的区域

### 1.4.4 音频混合面板和音频主控制台面板

Premiere Pro 以前的版本中有可以演示整个详细音频混合和简化输出的控制台。而在 Premiere Pro 中保留了原先 1.5 版本中的音频混合面板, 如图 1-5 (a) 所示还添加了一个独立的新面板, 这个面板通常显示音频混合中的 VU 控制台, 该面板叫做音频主控制台, 如图 1-5 (b) 所示。



图 1-5 (a) 音频混合面板



图 1-5 (b) 音频主控制台

### 1.4.5 DVD 布局面板

Premiere Pro 版本中全新 DVD 布局面板可以协助定制基于菜单的交互式 DVD。在新的 DVD 布局面板中可以单击、拖拽、调整与 DVD 定制相关的不同元素, 如图 1-6 所示。



图 1-6 DVD 布局面板可以制作 DVD 的启动菜单

### 1.4.6 效果控制面板

当用户需要调整效果属性或者想了解当前应用效果的特定设置值时，就可以使用效果控制面板提取或者修改信息。在效果控制面板中，用户可以调整和修改那些已经应用到序列中素材的效果参数。另外，用户能够使用效果控制面板结合 DVD 布局面板来修改 DVD 菜单的一些要素，如图 1-7 所示。

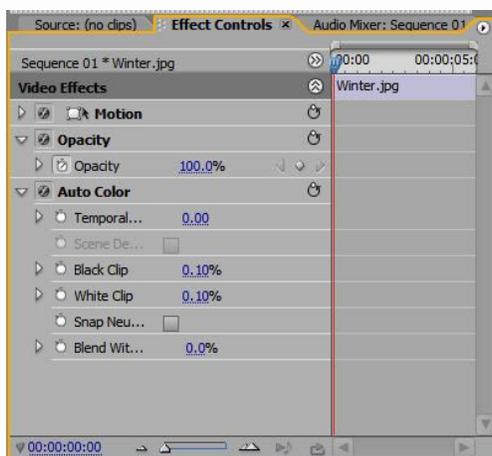


图 1-7 在效果控制面板里主要对滤镜的参数进行修改

### 1.4.7 效果面板

效果面板在 Premiere Pro 版本中并没有发生改变。无论使用视频效果、音频素材效果、视频转场或音频过渡，效果面板都将为用户提供所有的效果和过渡，如图 1-8 所示。效果面板同时还拥有用户自定义效果，用户可以通过输出应用于序列中素材效果的属性来创建自定义效果。

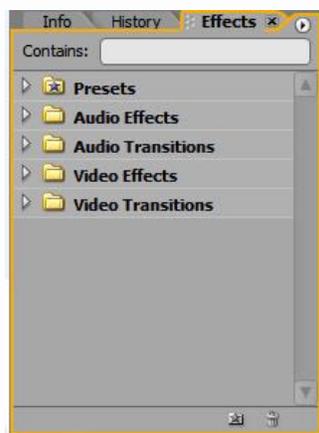


图 1-8 效果面板里包含了许多的滤镜

### 1.4.8 工具面板

Premiere Pro 的工具面板中集合了所有可以帮助用户编辑时间线或者调整节目监视器的工具，如图 1-9 所示。在 Premiere Pro 中，可以将工具面板横向或竖向拖放在用户工作区的任意区域。

1  
chapter

2  
chapter

3  
chapter

4  
chapter

5  
chapter

6  
chapter

7  
chapter

1  
appendix

2  
appendix

3  
appendix

4  
appendix



图 1-9 Premiere Pro 为用户提供了许多的工具进行操作

工具面板有很多工具，用于在时间线面板中编辑和重新安排媒体。从上到下依次是：

- Selection (选择, 快捷键: V)。选择的标准光标。按 Ctrl 键, 将 Selection (选择) 变成 Ripple Edit (波纹编辑) 工具。
- Track Select (轨道选择, 快捷键: M)。用于在特定的轨道上选择所有的内容。按 Shift 键将该工具变成 Multi-track Selection (多轨道选择) 工具, 它选择所有的轨道。选择从单击工具提示的地方扩展到时间线的右边结尾。
- Rippling Edit (波纹编辑, 快捷键: B)。当波纹媒体到它的左边或者右边的时候, 允许调整时间线中的素材实例的入点或者出点。
- Rolling Edit (滚动编辑, 快捷键: N)。允许动态地滚动两个素材之间的编辑点, 同时更新流出素材的出点和流入素材的入点。
- “Rate Stretch (比例拉伸, 快捷键: X)。通过减慢或者增加它的速度, 在时间线中扩展或者减少素材的持续时间, 因此需要保持它的分配的入点和出点。
- “Razor (剃刀, 快捷键: C)。允许在时间线中对单个的媒体做出切割和剪切。按住 Shift 键将会在单击的位置上剪切整个时间线。
- “Slip (滑过, 快捷键: Y)。滑动所选择的素材实例的可见持续时间下面的可见媒体, 所以可以选择素材的不同部分, 占据时间线中相同的空间。当把素材添加到时间线的时候, 可能不全部使用所有的源素材。
- “Slide (滑动, 快捷键: U)。允许越过周围的媒体滑动素材的可见持续时间和选中的内容。如果滑动到右边, 滑动素材左右的素材将会增加它的出点, 显示它的内容。
- “Pen (钢笔, 快捷键: P)。允许在时间线窗口中选择并且创建关键帧。使用 Ctrl 键允许添加关键帧。使用 Shift 键允许单击并且选择不连续的关键帧, 同时调整它们。
- “Hand (手形, 快捷键: H)。允许单击并左右拖拽时间线的查看区域。它在单击的锚点进行抓取, 然后使用鼠标左右移动。
- “Zoom” (缩放快捷键: Z)。放大和缩小时时间线。选择并单击放大。按住 Alt 键并单击缩小。

#### 1.4.9 历史面板、事件面板和信息面板

历史面板记录用户在 Premiere Pro 中的每一步操作, 这样可以利用它后退任意步或者撤销最近完成的任务, 如图 1-10 (a) 所示。事件面板可以跟踪错误和警告信息。如果某些操作看上去运

1  
chapter2  
chapter3  
chapter4  
chapter5  
chapter6  
chapter7  
chapter1  
appendix2  
appendix3  
appendix4  
appendix

行不正常或者用户需要回顾曾经遇到的警告信息，则可以查看事件面板中罗列的事件，如图 1-10 (b) 所示。信息面板显示与用户正在操作的面板或应用区域相关的反馈。如果用户选择时间线面板或者项目面板中的某个素材，则该素材特定的信息就会出现在信息面板上，如图 1-10 (c) 所示。

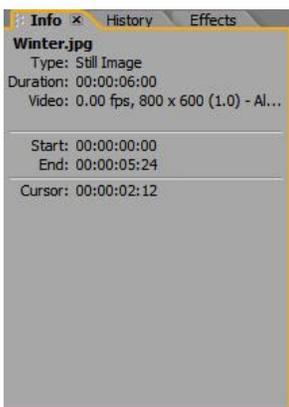


图 1-10 (a) 信息面板

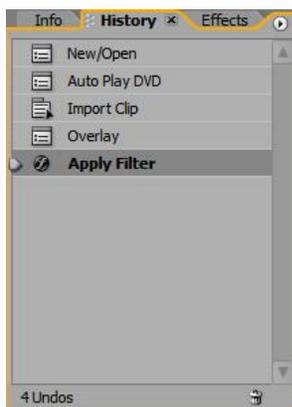


图 1-10 (b) 历史面板

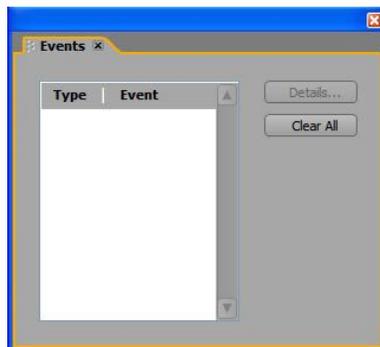


图 1-10 (c) 事件面板

## 1.5 Adobe Premiere Pro 界面的选择、调整与重新排列

当用户开始组织工作区的时候，选择并激活当前的界面，在框架里选中面板时边框为橙色。在 Premiere Pro 窗口的文件菜单栏下提供了四种工作模式，如图 1-11 所示，并且能将自己平时习惯的工作模式进行保存。

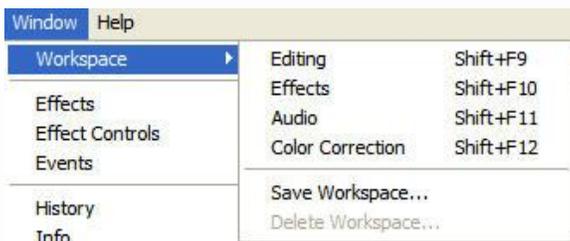


图 1-11 Premiere Pro 提供了许多工作编辑环境

- Window>Workspace>Editing (素材属性编辑)
- Window>Workspace>Effects (素材特效编辑)
- Window>Workspace>Audio (音频编辑)
- Window>Workspace>Color Correction (色彩调节编辑)

在 Premiere Pro 中面板可以移动，只要使用鼠标抓住面板的选项卡部分，将面板拖动到桌面的另外一个区域。也可以将面板单独的进行移动。如图 1-12 所示。

### 调整面板的大小

要调整面板的大小，拖动它的任何内边，按住鼠标左键不放就可以进行大小的调整，如图 1-13 所示，与此同时相邻的面板大小也进行了相应的变化。面板具有水平和垂直对齐的吸附点。改变面板大小时，默认的情况下，可以在精确对齐之前充分接近吸附点。

1  
chapter2  
chapter3  
chapter4  
chapter5  
chapter6  
chapter7  
chapter1  
appendix2  
appendix3  
appendix4  
appendix

- 1 chapter
- 2 chapter
- 3 chapter
- 4 chapter
- 5 chapter
- 6 chapter
- 7 chapter
- 1 appendix
- 2 appendix
- 3 appendix
- 4 appendix

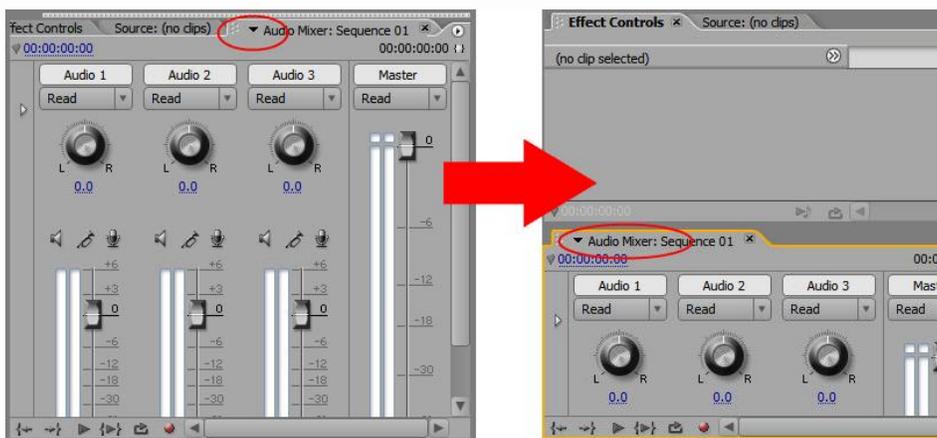


图 1-12 Premiere Pro 可以根据用户需求自定义界面

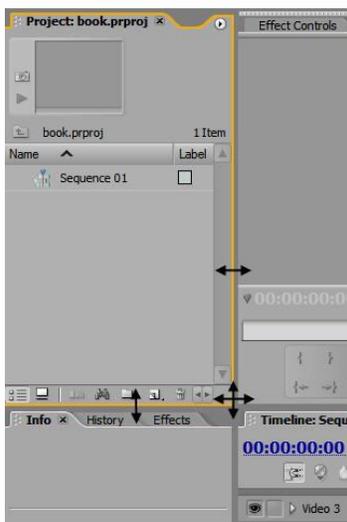


图 1-13 对各部分的面板进行缩放

## 1.6 Adobe Premiere Pro 的编辑工作流程

### 1.6.1 编辑基础

在这里必须知道六个在时间线窗口中编辑的基础:

- Trim (调整)。调整时间线中媒体的入点和出点。
- Ripple (波纹)。移动媒体, 为添加的媒体制造空间或者删除由移除的媒体创建的空间。
- Insert (插入)。通过波纹和移动媒体, 为添加的素材制作空间, 将媒体添加到时间线中。
- Overlay (覆盖)。通过将新素材放置在轨道中位于它之下的媒体的顶部, 将媒体添加到时间线。以新的素材替换现有的素材。
- Lift (提升)。在保留移除的媒体在轨道中占据的空间同时, 从时间线移除媒体。是 Overlay (覆盖) 的相对功能。
- Extract (分离)。通过提升媒体, 把媒体从时间线移除, 然后波纹化周围的媒体, 因此移除素材占领空间。是 Insert (插入) 的相对功能。

在以后的学习中会经常使用到上述的六种功能，因为 Inset（插入）、Overlay（覆盖）、Lift（提升）和 Extract（分离）功能都只是修改方法，所以可以非常容易地执行复杂的编辑。从转换编辑镜头的顺序到保证编辑没有出现不必要的间隙和空白时间，这些编辑的功能都非常的强大。

### 1.6.2 单轨道编辑

因为 Premiere Pro 是一个单轨道编辑应用的程序，所以素材之间的所有编辑都在时间线中的单个视频轨道上发生，如图 1-14 所示。就是因为单轨道的设计，所以在放置时可以为它们添加相对应的编辑效果。

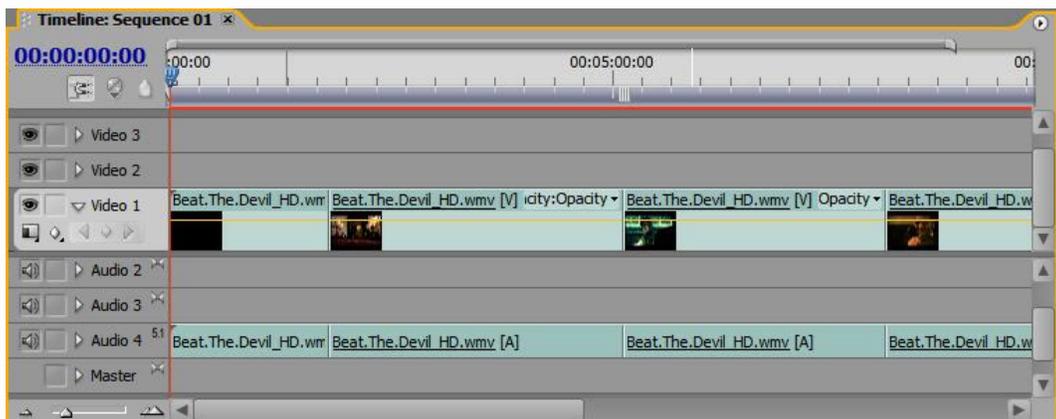


图 1-14 将分段素材放置在时间线窗口中

例如在使用 Ripple Edit（波纹编辑）工具调整素材的时候，旁边相对应的素材也会进行覆盖调整。Ripple Edit（波纹编辑）自动地删除相邻素材的覆盖部分，因此素材之间的切口之间没有间隙，如图 1-15 所示。

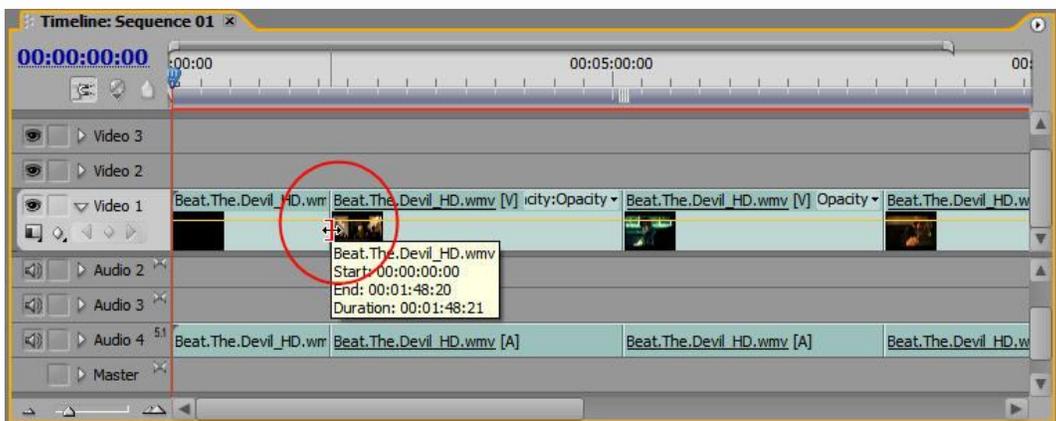


图 1-15 使用 Ripple Edit（波纹编辑）工具调整素材

## 1.7 “源监视器”编辑

### 1.7.1 拖放、插入和覆盖

选中素材，只要按住鼠标左键不放，就可以控制素材。当保持素材位于想要的位置时，找到

1  
chapter

2  
chapter

3  
chapter

4  
chapter

5  
chapter

6  
chapter

7  
chapter

1  
appendix

2  
appendix

3  
appendix

4  
appendix

光标右边两条线之间的向下箭头。当将素材拖拽到时间线中的时候, Premiere Pro 将在 Overlay (覆盖) 模式 (默认) 下对时间线进行编辑。当放下媒体的时候, 光标更新, 指示一个 Overlay (覆盖) 编辑。同时注意屏幕左下角的文本, 它给出了一个提示信息和技巧, 如图 1-16 所示。

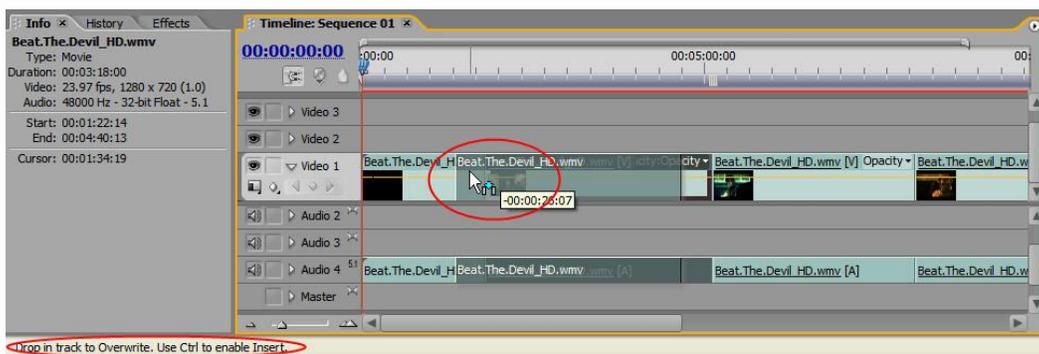


图 1-16 在进行视频的拖动编辑时 Premiere Pro 会进行提示

从提示中可以看到只要配合 Overlay (覆盖) 编辑的操作时, 按住键盘上的 Ctrl 键就可以进行插入编辑。Premiere Pro 中的“Insert (插入)”编辑, 不是替换掉覆盖原始素材位置的内容, 而是分离原始素材并且将素材插入其中, 如图 1-17 所示。

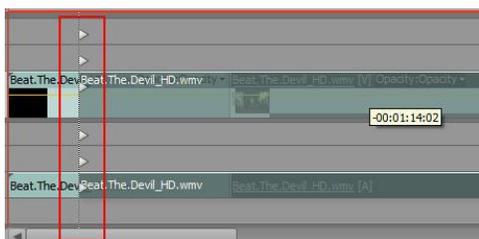


图 1-17 (a) 按 Ctrl 键就可以进行插入编辑

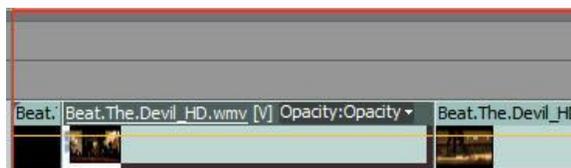


图 1-17 (b) 编辑后的效果

### 1.7.2 提升和分离

除了 Overlay (覆盖) 和 Insert (插入), Premiere Pro 有两个独特的功能, 用于从它的时间线位置移动和拖拽媒体: 提升和分离。当选中素材媒体的时候, 按住鼠标左键不放并向上进行一定移动的时候, 这时拖拽出来的素材就会停在上一层的轨道, 如图 1-18 所示。注意: 提升素材后, 当它被放下的时候, 就会显示 Overlay (覆盖) 图标。

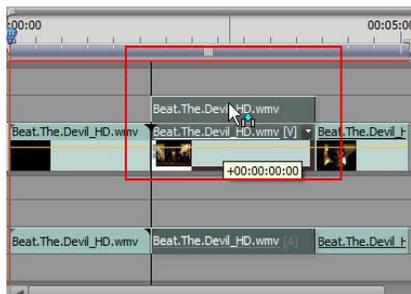


图 1-18 (a) 按住鼠标左键不放并向上进行一定移动

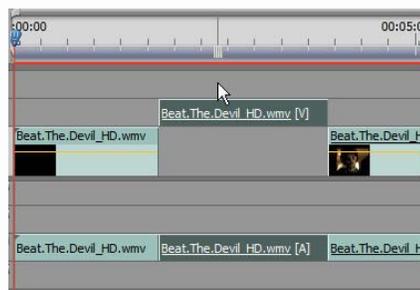


图 1-18 (b) 视频被分离并提升出来

在时间线窗口中出现多余空间的时候, 可以对分离出来的视频素材进行移动拼接, 如图 1-19

1  
chapter

2  
chapter

3  
chapter

4  
chapter

5  
chapter

6  
chapter

7  
chapter

1  
appendix

2  
appendix

3  
appendix

4  
appendix

所示。这时只需要按住鼠标左键不放进行移动。注意在移动素材的时候不要覆盖相邻的视频素材，只需靠近光标就会自动进行吸附。

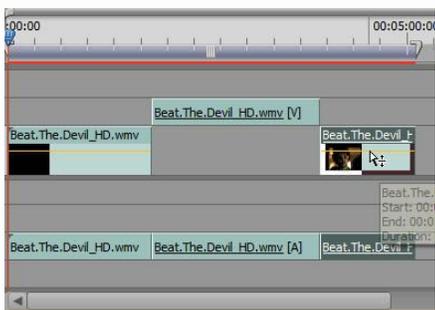


图 1-19 (a) 选中分离后的视频片段进行移动

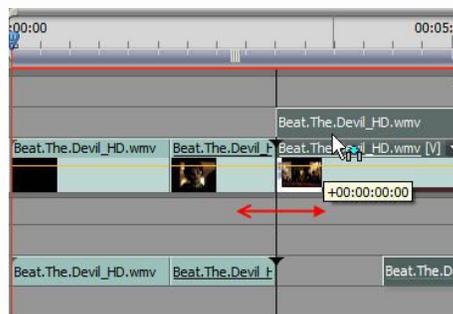


图 1-19 (b) 合并后的效果

## 1.8 如何导入素材

Project (项目) 面板是 Premiere Pro 的中心。每个编辑的序列中所使用的元素都必须首先在项目中导入并且打开。所有的视频素材、音频文件、静态图片和序列都有图标和实例，可以在 Project (项目) 窗口中访问它们。

### 1.8.1 导入文件

Premiere Pro 能支持多种文件格式也是这个软件的一大优点，支持的文件格式越多那相对应的资源也会更加的丰富。可以通过下面的方式导入素材。

- 选择 File>Import。
- 双击 Project 面板的空白空间。或者右击 Project 面板的空白空间，并且选择 Import，如图 1-20 (a) 所示。
- 使用 Ctrl+I 组合键。通过按下 Ctrl 键，可以单击和指向要导入的文件。也可以选中多个媒体进行导入，如图 1-20 (b) 所示。

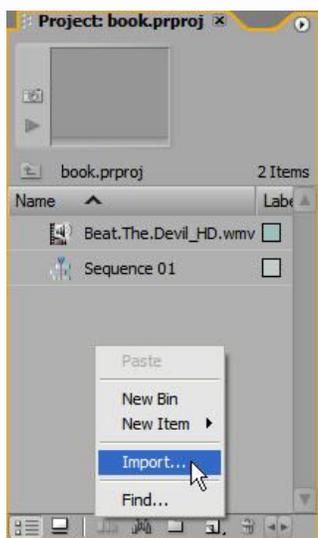


图 1-20 (a) 单击右键进行导入

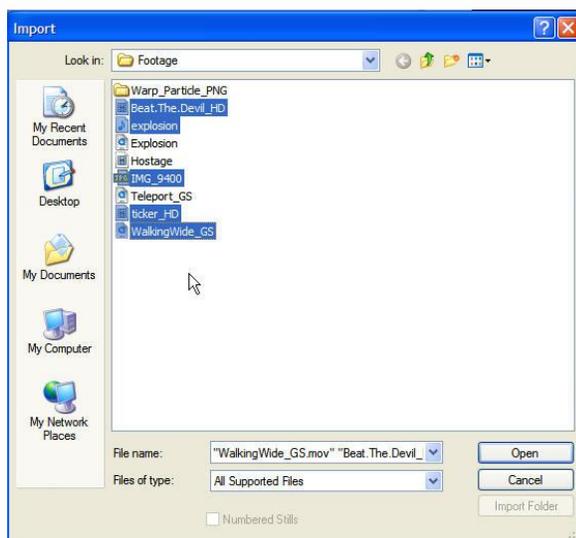


图 1-20 (b) 按 Ctrl 键可以选择素材

1  
chapter

2  
chapter

3  
chapter

4  
chapter

5  
chapter

6  
chapter

7  
chapter

1  
appendix

2  
appendix

3  
appendix

4  
appendix

## 1.8.2 导入视频

Premiere Pro 有一个新特性, 它使得所有的视频 (包括静帧) 在导入之时可以缩放到项目的尺寸。比如说, 项目设置为  $720 \times 480$ , 并且使用 DV 作为编辑模式。如果导入小的  $320 \times 240$  的 Quicktime 格式, 可以使用新的 Preference 对话框中的 Default scale to frame size (默认画面宽度比为项目设置大小) 复选框, 将某个宽高比调整应用到更小的素材, 当把它放入项目序列中时将它放大, 匹配项目的尺寸, 如图 1-21 所示。注意在使用该设置的时候只在添加文件到序列中时会自动适配宽高比。如果要做动态的宽高比调整、缩放和其他操作, 要确保关闭 Preference。

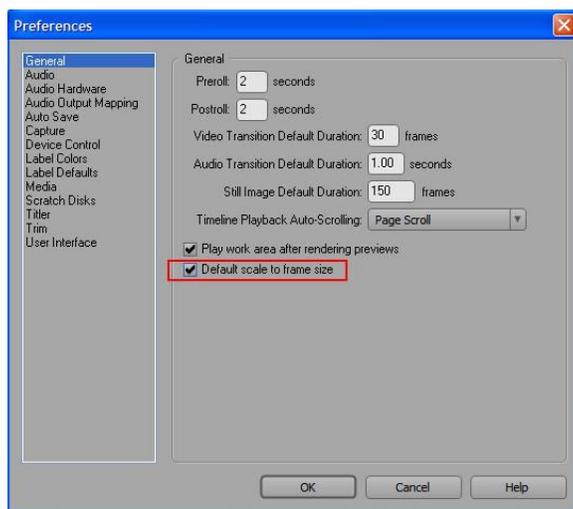


图 1-21 设置好默认画面宽度比为项目设置大小

## 1.8.3 导入音频

导入音频稍微有点不同, Premiere Pro 中添加了另外一种新特性来使该过程变得很容易。要减少访问的时间, 增加从音频文件提取的详细信息, Premiere Pro 可以在导入音频到项目时转换它, 如图 1-22 所示。Premiere Pro 可以导入所有种类的音频文件 (WAV、MP3、AIFF 等), 但是最主要的是要记住设置的是不是项目的取样值, 以及导入的音频是否被压缩。



图 1-22 Premiere Pro 会将音频文件进行转换

## Photoshop 文件

作为 Adobe 家族的一部分, Photoshop 和 Premiere Pro 之间有增强的功能, 尤其是在 Premiere Pro 中导入和使用本地 Photoshop 文档的时候。由于在导入的时候可以识别到 Photoshop 中图层的信息, 因此可以在 Premiere Pro 中无缝的进行连接。在导入一个带层的 PSD 文件时, 有 3 种选择:

- 作为单个静态图像导入, 将所有图层进行合并。得到单个静态图像, 它具有与 Photoshop 相同的名称, 如图 1-23 所示。
- 作为静态图像只导入其中一层。该导入选中的图层作为单个静态图像, 并且它使用图层名称/PSD 的名称作为它的名称, 如图 1-24 所示。

- 将所有的图层作为一个序列导入。该选项可以将 Photoshop 文档生成动画，如图 1-25 所示。

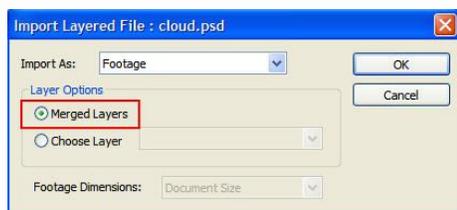


图 1-23 合并 PSD 图层信息

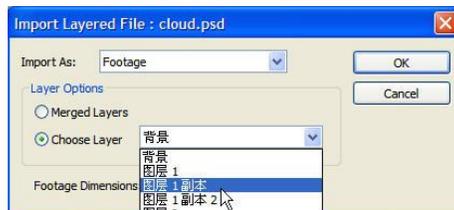


图 1-24 PSD 中的图层信息

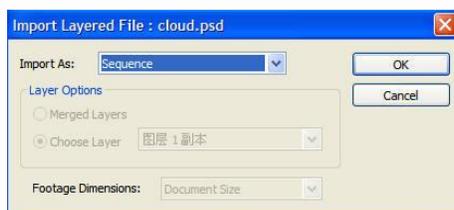


图 1-25 将 PSD 文件进行动画生成

#### 1.8.4 文件的转化

很多高端的音频编辑和视频编辑应用程序可以调整它们导入的媒体，使得它与一种格式符合，这种格式精确地匹配它们的设置，并且可以轻易地访问。在 Premiere Pro 转化完成后，会在我的文档中创建出符合的格式，如图 1-26 所示。转化后可以更有效地进行编辑处理，因为符合文件不需要实时转化。一旦开始进行调整，可以引用该符合文件，也可以转换到匹配的项目设置音频。另外，对于具有带更高位深度的符合文件，对它的处理也会更加精确。

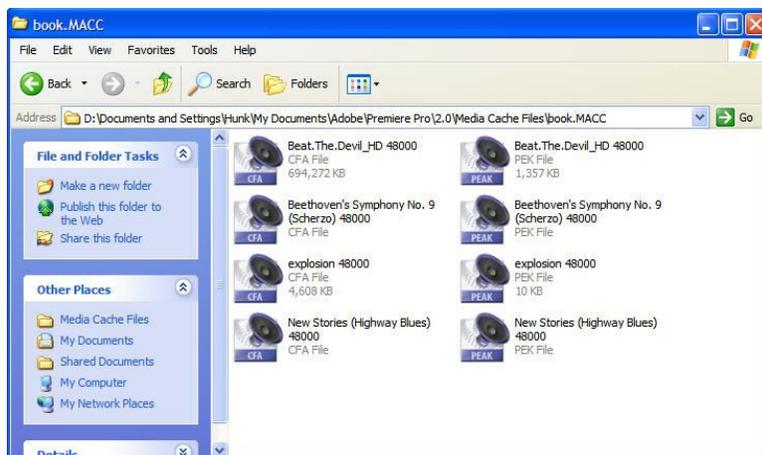


图 1-26 在 Premiere Pro 文档下的视频转化文件

## 本章小结

本章主要是为了让读者能够构建便于自己的操作的自定义工作区。如果发现界面比较混乱，

1  
chapter2  
chapter3  
chapter4  
chapter5  
chapter6  
chapter7  
chapter1  
appendix2  
appendix3  
appendix4  
appendix

可以进入“Window>Workspace”菜单选择现有的工作区，返回到原始的工作区状态。在视频编辑时不要被时间线的编辑行为所困扰。要记住的要点是 Ctrl 键和波纹行为。无论为“Insert”或者“Extract”波纹编辑点时，要注意锁定哪些轨道以及为什么锁定。试着对时间线中的媒体创建直观的序列。在轨道中所有的素材都要进行命名，这样可以在编辑时快速地识别它们。养好良好的工作习惯是进行非编最重要的部分。



## 习题 1

## 一、选择题

- Premiere Pro 这个功能强大的后期合成编辑软件出品公司为 ( )。  
A. Discreet      B. Adobe      C. Macromedia      D. Corel
- Premiere Pro 在开始的默认界面中的操作窗口数为 ( )。  
A. 2 个      B. 5 个      C. 7 个      D. 10 个
- Premiere Pro 有几种工作界面 ( )。  
A. 1 个      B. 2 个      C. 3 个      D. 4 个

## 二、判断题

- Premiere Pro 中的操作界面可以进行任意的变化。 ( )
- Premiere Pro 不能进行 DVD 的导出和视频采集。 ( )
- Premiere Pro 中导入素材的快捷键为：Ctrl+I。 ( )

## 三、操作题

按照学习过的内容尝试着在 Premiere Pro 中进行导入视频、编辑视频等操作（素材在本书提供的光盘中）。

1  
chapter2  
chapter3  
chapter4  
chapter5  
chapter6  
chapter7  
chapter1  
appendix2  
appendix3  
appendix4  
appendix