

## 项目 4 Premiere Pro 2022 基础补充内容

### 一、项目管理

在 Premiere 中，项目是一个包含序列和相关素材，并与其包含的素材之间存在链接关系的文件。项目文件储存了序列和素材的一些相关信息及编辑操作的数据。

#### 1. 新建项目

(1) 执行“文件”|“新建”|“项目”命令，弹出如图 4-1 所示的“新建项目”对话框。

在启动 Premiere 时，在主页界面中单击“新建项目”按钮，也可以打开“新建项目”对话框。



图 4-1 “新建项目”对话框

(2) 在“名称”文本框中输入项目名称。

(3) 单击“浏览”按钮，选择项目在磁盘上的存储位置。

(4) 设置项目常规选项。在“常规”选项卡中主要包含以下几个选项。

➤视频显示格式：设置帧在时间轴面板中播放时使用的帧数，以及是否使用丢帧或不丢帧时间码。

➤音频显示格式：将音频单位设置为毫秒或音频采样。音频采样是指用于音频编辑的最小增量。

➤捕捉格式：设置要采集的音频或视频的格式。

(5) 切换到“暂存盘”选项卡，设置存放采集的音频、视频的路径，以及放置预演影片和声音的路径。

建议选择一个较大的空间作为媒体暂存盘，并为各种媒体新建专门的文件夹作为存储

缓存。

(6) 切换到“收录设置”选项卡，设置项目的收录选项。

(7) 设置完成后，单击“确定”按钮，即可进入 **Premiere** 的工作界面，并打开新建的项目文件。在标题栏上可以看到项目的完整路径和名称。

## 2. 打开项目

如果要打开现有的项目文件进行编辑，可执行“文件”|“打开项目”命令，在弹出的“打开项目”对话框中选择项目文件，然后单击“打开”按钮。

启动 **Premiere** 时，在主页界面中单击“打开项目”按钮，也可以弹出“打开项目”对话框。如果要打开最近编辑过的项目，在主页界面的“最近使用项”列表中，单击需要的项目即可。

## 3. 保存、关闭项目

在编辑项目的过程中，要养成及时保存项目的好习惯，避免因断电或其他系统故障导致数据丢失。

执行“文件”|“保存”命令，或使用快捷键 **Ctrl+S**，即可保存当前项目。执行“文件”|“全部保存”命令，可保存打开的所有项目文件。

如果要基于当前项目制作一个类似的项目，可执行“文件”|“保存副本”命令，在弹出的“保存项目”对话框中指定保存路径和项目名称。

项目编辑完成后，可以使用快捷键 **Ctrl+Shift+W**，或执行“文件”|“关闭项目”命令，及时关闭项目，以免对项目进行误操作。

# 二、导入素材

创建项目以后，可以将项目需要的素材导入项目面板进行管理。可以通过双击项目面板的空白处导入，或在媒体浏览器中通过浏览素材导入，也可以通过“文件”|“导入”命令导入。

**注意：**导入项目的素材必须事先保存在磁盘上。

# 三、序列

创建序列有两种常用的方式：一是通过“文件”|“新建”|“序列”命令，在时间轴面板中新建一个空白的序列，可以自定义序列名称和参数；二是将项目面板中的素材拖放到时间轴面板中，自动创建一个以素材名称命名的序列。

(1) 执行“文件”|“新建”|“序列”命令，打开如图 4-2 所示的“新建序列”对话框。

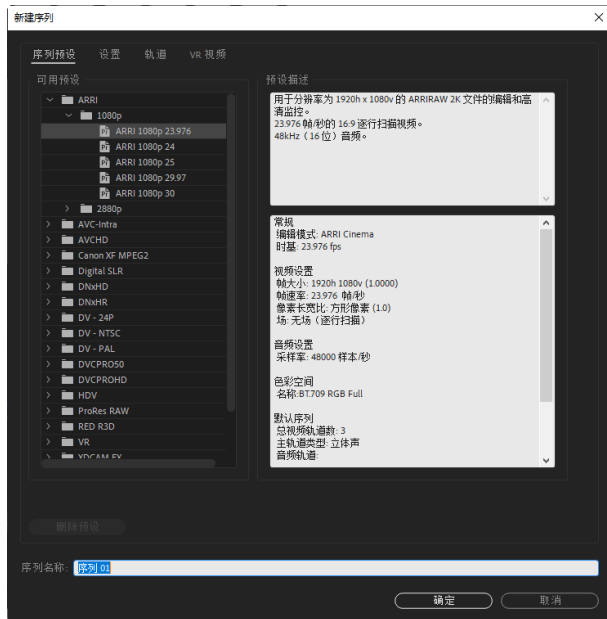


图 4-2 “新建序列”对话框

(2) 在对话框左下角的“序列名称”文本框中输入序列的名称。

(3) 在“序列预设”选项卡的“可用预设”列表框中选择序列参数，“预设描述”区域显示相应的说明以及常规编辑模式、视频设置、音频设置、色彩空间等默认参数，如图 4-3 所示。



图 4-3 选择预设

(4) 切换到“设置”选项卡，可修改预设参数；切换到“轨道”选项卡，可设置视频和音频轨道数；切换到“VR 视频”选项卡，可设置 VR 的投影方式、布局及捕捉的视图。

**注意：**项目一旦建立，有的设置将无法更改。

(5) 单击“确定”按钮，在时间轴面板中即可看到新建的序列，如图 4-4 所示。在项目面板中也可看到新建的序列，如图 4-5 所示。

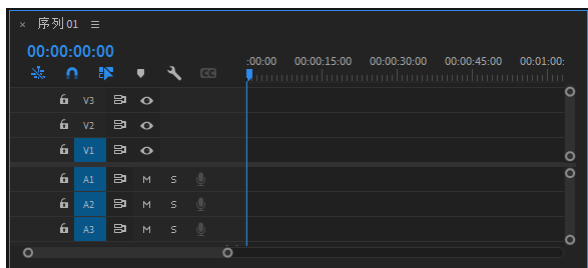


图 4-4 时间轴面板中新建的序列

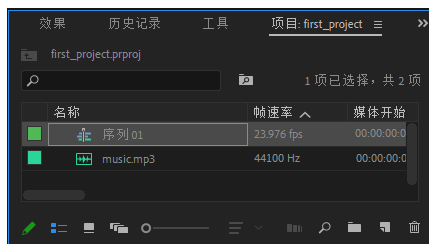


图 4-5 项目面板中新建的序列

除了使用菜单命令创建空白序列，在 **Premiere** 中，还可以利用现有的媒体素材创建序列。如果要修改序列参数，可在项目面板中的序列上右击，选择“序列设置”命令，打开如图 4-6 所示的“序列设置”对话框。下面简要介绍对话框中几个常用的选项。

- **编辑模式：**用于设置时间轴播放方式和压缩方式，下拉列表中的选项由创建序列时“序列预设”选项卡中选定的预设决定。其中，DV 分类有 DV-24P、DV-NTSC 和 DV-PAL 三种，不同的分类代表不同的制式。
- **时基：**就是时间基准，它决定 **Premiere** 如何划分每秒的视频帧。DV 项目的时基不能更改，大多数项目的时基应匹配所采集影片的帧频。



图 4-6 “序列设置”对话框

- ▶ 帧大小：就是画幅大小，即项目的画面大小，以像素为单位的宽度和高度表示。DV 预设不能更改项目画幅大小。
- ▶ 像素长宽比：也叫像素纵横比，指图像中一个像素的宽与高的比值，应匹配图像像素的形状。根据编辑模式的不同，“像素长宽比”选项的设置也会有所不同。
- ▶ 采样率：决定音频品质，其值越高，音质越好。因此，最好将此选项设置为录制时的值。

设置完成后，单击“确定”按钮关闭对话框。

在创建序列时，如果希望设置的参数能用于以后创建的序列，可以保存为自定义序列预设。

## 四、装配序列

将项目面板中的素材按照顺序分配到时间轴上的操作称为装配序列。

### 1. 在序列中添加素材

创建序列后，在序列中添加素材有多种方法。下面给出三种常用的方法。

(1) 在项目面板中选择素材，将其拖放到时间轴面板的轨道中。例如，在序列中添加音频素材，效果如图 4-7 所示。

(2) 对于图片和视频素材，在项目面板中的素材上右键单击，在弹出的快捷菜单中选择“插入”命令，即可将素材添加到序列中，并插入到播放指示器所在位置的左侧，插入点所在位置的影片将向右移动，如图 4-8 所示。

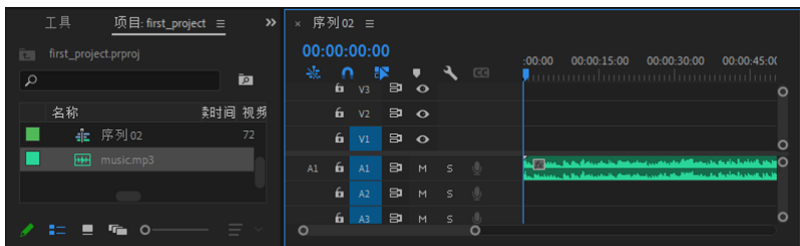


图 4-7 在序列中添加音频素材

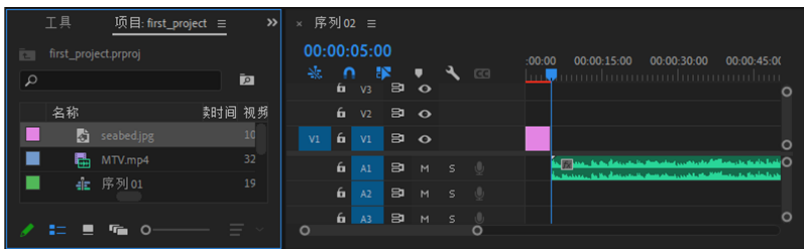


图 4-8 在序列中插入素材

(3) 对于图片和视频素材，在项目面板中的素材上右键单击，在弹出的快捷菜单中选择“覆盖”命令，即可将素材添加到序列中，并替换播放指示器所在位置后面的素材，如图 4-9 所示。

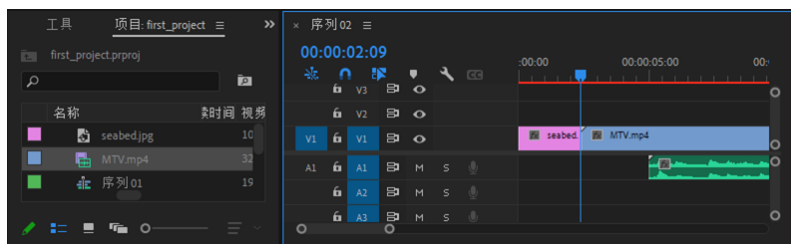


图 4-9 在序列中覆盖素材

**提示：**如果音视频素材与序列设置不匹配，在序列中添加素材时，会弹出“剪辑不匹配警告”对话框。单击“保持现有设置”按钮即可。


此外，通过复制、粘贴操作也可以很方便地在序列中添加素材。




### 2. 调整素材排列顺序

将素材添加到序列后，有时需要调整素材的组接顺序。调整素材排列顺序的操作很简单，最常用的方法是将光标直接定位在素材上，按住鼠标左键将其拖动到目标位置。但这种方法会在原素材的位置留下空隙，需要再移动其他素材的位置进行调整。

### 3. 修改素材的入点和出点

素材的入点和出点是指素材经过修剪后的开始时间位置和结束时间位置。剪辑素材时，入点和出点之间的素材被保留，其余部分则不显示。



在 Premiere 中，设置素材的入点和出点有两种常用的方法：一是使用“选择工具” 修改入点和出点，二是将指定时间点位置标记为入点和出点。


如果要清除设置的入点和出点，可执行“标记”|“清除入点和出点”命令；或者在源监视器面板中单击“按钮编辑器”按钮，在弹出的面板中单击“清除入点”按钮或“清除出点”按钮。

### 4. 设置序列出入点

在 Premiere 中，除了可以修改素材的出入点组接素材，还可以设置序列的出入点，在渲染输出项目时，只渲染指定范围的内容，以提高渲染速度。

(1) 在时间轴面板中打开要设置入点和出点的序列。

(2) 在节目监视器面板中单击“播放-停止切换”按钮，预览到要设置为入点的位置，再次单击该按钮暂停，或者直接在时间轴面板中将播放指示器拖放到要设置为入点的时间点，然后单击“标记入点”按钮，即可设置序列入点。在时间轴面板中，在指定的时间点显示入点符号，如图 4-10 所示。

(3) 使用上一步的方法浏览到要设置视频出点的位置，单击“标记出点”按钮，即可在指定位置显示出点符号，如图 4-11 所示。

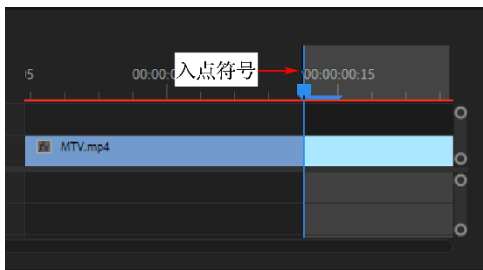


图 4-10 设置入点

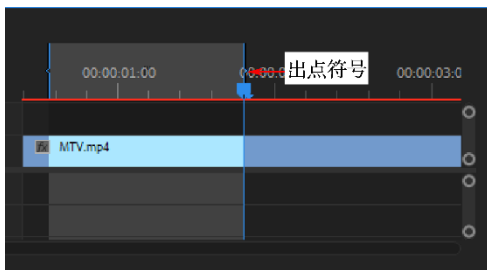




图 4-11 设置出点

此时，尽管时间轴上出入点之外的素材区域仍被保留，但可在入点左侧或出点右侧插入其他素材进行组接。例如，在视频素材出点右侧插入图片素材，如图 4-12 所示。

(4) 如果要修改设置的入点和出点，可将鼠标指针移到入点符号或出点符号上，当指针显示为  或  形状时，按下左键拖动到合适位置释放鼠标即可。

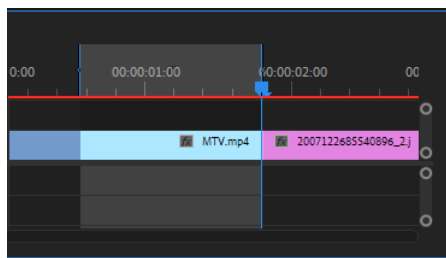


图 4-12 在视频素材出点右侧插入图片素材

(5) 设置完成后，按 Enter 键，或执行“序列”|“渲染入点为出点的效果”命令，即可在节目监视器面板中预览指定范围的视频渲染效果。

## 实战一：演唱会舞台

本实战通过为视频素材设置不透明度、指定光照效果，以及修改四色渐变的混合模式创建关键帧，模拟演唱会舞台的灯光效果。最后为音频添加关键帧，通过在效果图形线上移动关键帧，创建音乐淡入淡出的效果。

(1) 使用默认参数新建一个项目“演唱会.prproj”。在项目面板中导入一段乐器演奏的视频素材和一段音频素材，将视频素材拖放到时间轴面板，自动生成序列，如图 4-13 所示。从图中可以看出，本例导入的视频素材包含音频。


(2) 将播放指示器移到视频的第 1 帧处，在效果控件面板中设置不透明度为 30%，然后单击“不透明度”左侧的“切换动画”按钮 ，设置起始关键帧，如图 4-14 所示。



图 4-13 创建序列

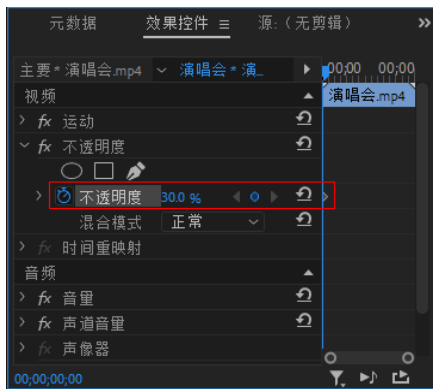




图 4-14 设置起始关键帧


(3) 打开效果面板, 在顶部的搜索栏中输入“光照”, 将视频效果中的“光照效果”拖放到视频素材上。然后切换到效果控件面板, 设置光照 1 的类型为点光源, 光照颜色为黄色, 并单击“光照类型”、“光照颜色”和“中央”左侧的“切换动画”按钮设置属性关键帧, 如图 4-15 所示。

(4) 移动播放指示器到合适位置, 在效果控件面板中设置不透明度为 100%, 光照 1 的类型为全光源, 修改光照的中心位置, 然后单击“主要半径”左侧的“切换动画”按钮设置属性关键帧, 如图 4-16 所示。

(5) 移动播放指示器到合适位置, 在效果控件面板中修改光照 1 的颜色、中央位置和主要半径, 添加属性关键帧, 如图 4-17 所示。

(6) 移动播放指示器到合适位置, 在效果控件面板中修改光照 1 的颜色和中央位置, 设置关键帧, 如图 4-18 所示。

(7) 移动播放指示器到合适位置, 在效果控件面板中修改光照 1 的颜色和中央位置, 设置关键帧, 如图 4-19 所示。

(8) 移动播放指示器到合适位置, 在工具面板中选择“剃刀工具”分割视频素材, 然后将分割点右侧的素材片断拖动到视频轨道 V2, 如图 4-20 所示。

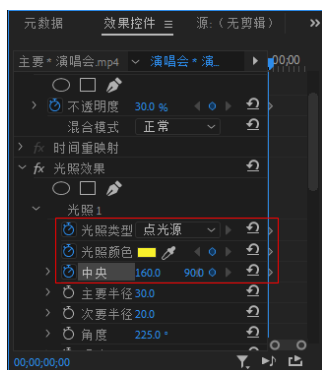


图 4-15 设置光照效果

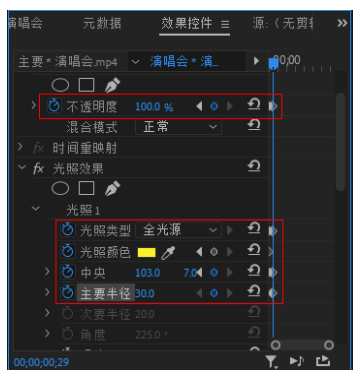


图 4-16 修改不透明度和光照效果

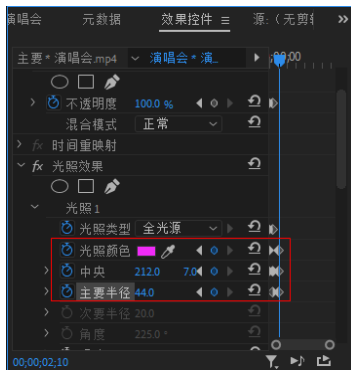


图 4-17 修改光照效果



图 4-18 修改光照

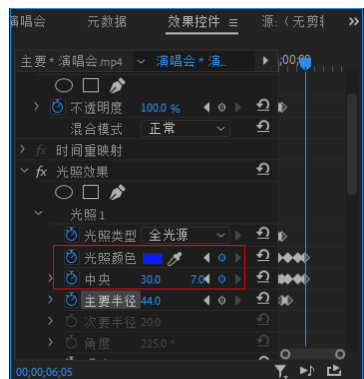


图 4-19 修改光照颜色和中央位置

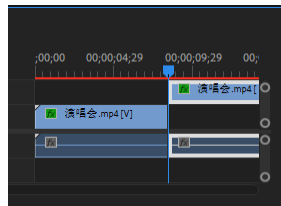




图 4-20 分割素材并移动

(9) 选中第二段视频素材, 在效果控件面板中修改不透明度为 60%。单击“光照效果”左侧的“切换效果开关”按钮, 禁用光照效果。将效果“四色渐变”拖放到素材上, 设置混合模式为“叠加”, 单击“切换动画”按钮设置关键帧, 如图 4-21 所示。



(10) 移动播放指示器到合适位置, 在效果控件面板中修改不透明度为 100%, 设置四色渐变的混合模式为“柔光”, 如图 4-22 所示。

(11) 按照同样的方法, 在不同的时间点修改四色渐变的混合模式, 设置关键帧, 如图 4-23 和图 4-24 所示。

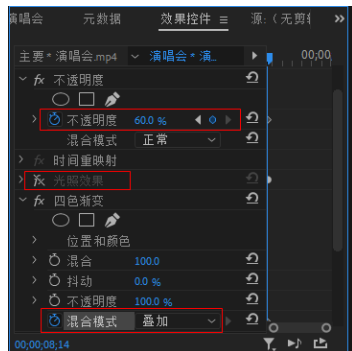


图 4-21 设置四色渐变效果参数

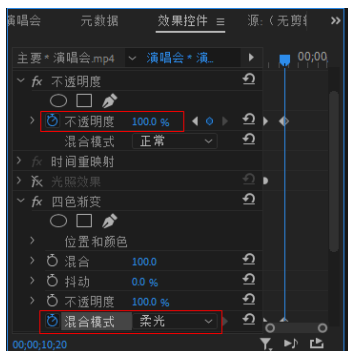


图 4-22 修改混合模式



图 4-23 修改混合模式设置关键帧

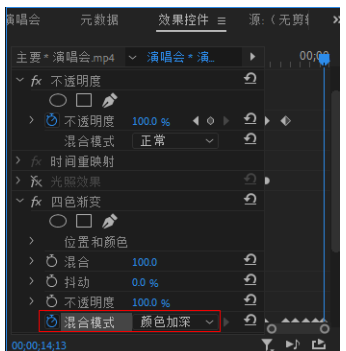
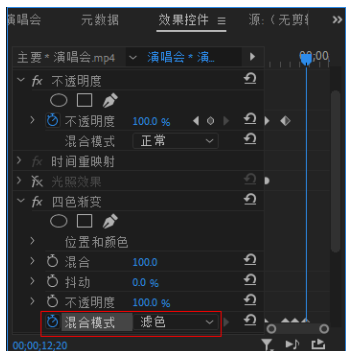




图 4-24 修改混合模式设置关键帧

接下来为动画配乐。

(12) 在项目面板中将导入的音频素材拖放到音频轨道 A2, 使用“剃刀工具”分割音频素材, 并删除多余的素材片断, 如图 4-25 所示。

(13) 展开 A2 轨道, 显示关键帧控件, 分别将播放指示器移到音频的起始帧和结束帧位置, 单击“添加-移除关键帧”按钮添加起止关键帧, 如图 4-26 所示。

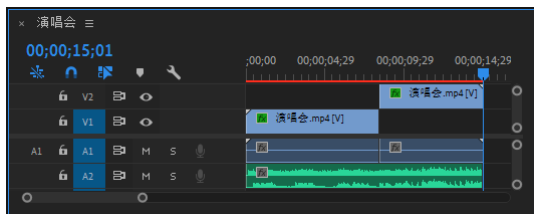


图 4-25 剪辑音频素材

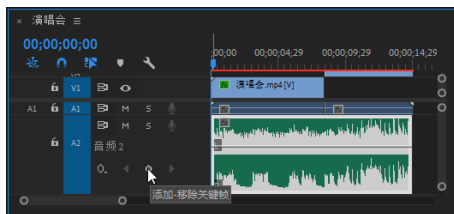



图 4-26 添加起止关键帧

(14) 分别将播放指示器拖放到起始帧后第 2 秒位置和结束帧前第 2 秒的位置, 单击“添加-移除关键帧”按钮添加关键帧, 如图 4-27 所示。

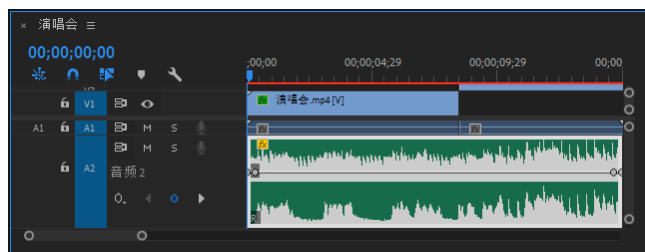


图 4-27 添加关键帧

(15) 分别按住起始关键帧和结束关键帧向下拖曳，设置起始帧和结束帧的音量，如图 4-28 所示。

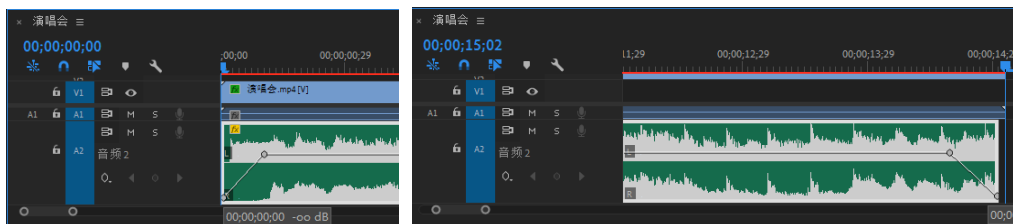


图 4-28 拖动关键帧设置起止音量

至此，案例制作完成。按键盘上的空格键，即可预览动画效果。

## 实战二：魔幻戒指

本实战利用旧版标题工具制作弧形文字，然后为字幕素材添加关键帧，实现文字忽明忽暗的效果。

(1) 新建一个项目，导入一幅戒指素材，将素材拖放到时间轴面板上创建序列，如图 4-29 所示。



(2) 选择“文件”|“新建”|“旧版标题”命令，打开“新建字幕”对话框，单击“确定”按钮进入字幕设计窗口。使用“路径文字工具”按钮，沿戒指表面绘制一条弧形路径，如图 4-30 所示。



图 4-29 初始素材



图 4-30 绘制文本路径

(3) 选择“文本工具”，在路径上单击，输入文字“One Ring”。然后设置文本的字号、填充颜色和描边样式，如图 4-31 所示。

(4) 关闭字幕设计窗口，在项目面板中将字幕素材拖放到视频轨道上，如图 4-32 所

示。

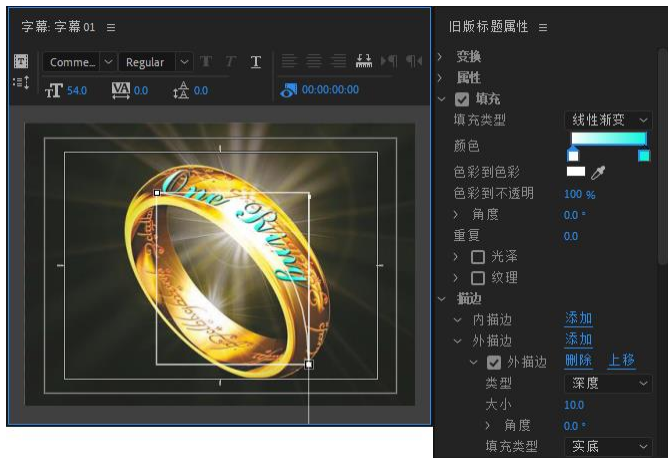


图 4-31 输入文本并设置属性



图 4-32 添加字幕的效果

(5) 选中字幕，将播放指示器拖放到第 1 帧位置，添加不透明度关键帧，不透明度值为 0%，如图 4-33 (a) 所示。移动播放指示器到合适位置，设置不透明度值为 100%，如图 4-33 (b) 所示。在字幕的出点处设置不透明度值为 0%。



(a)

(b)

图 4-33 为字幕设置关键帧


(6) 将播放指示器拖放到时间轴的起始处，单击预览面板中的“播放—停止切换”按钮 , 预览动画效果，如图 4-34 所示。



图 4-34 预览动画效果