

刘小伟 俞慎泉 编著

# Premiere Pro

## 视频编辑 实用教程



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>



# Premiere Pro

## 视频编辑实用教程

刘小伟 俞慎泉 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书通过Premiere Pro应用基础、应用范例和实训指导3大环节,全面介绍了Premiere Pro的主要功能和视频创意设计技巧,并循序渐进地安排了一系列行之有效的实训项目。“应用基础”部分包括视频编辑基础、素材的准备与管理、编辑视频素材、字幕设计、转场特效、视频滤镜与运动效果、覆盖特效、音频编辑和影片输出等内容。每章都围绕实例进行讲解,步骤详细、重点突出,可以手把手地教会读者进行实际操作。“应用范例”部分列举了6个典型的范例,这些范例主要涉及生活创意和商业应用两大方面,通过详细的分析和制作过程讲解,引导读者将软件功能和实际应用紧密结合起来,启发读者逐步掌握Premiere Pro设计实用作品的技能。“实训指导”部分精心安排了11个实训项目,这些项目涵盖了Premiere Pro主要功能的巩固训练。此外,“应用基础”部分的每章最后都安排了一定数量的习题,“应用范例”部分的每章最后都安排了举一反三训练,“实训指导”部分的每个实训项目最后都安排有思考与练习,读者可以用来巩固所学的知识。

本书适合作为各级、各类学校和社会短训班的教材,同时也是影音设计爱好者相当实用的自学读物。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有,侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro视频编辑实用教程/刘小伟,俞慎泉编著.—北京:电子工业出版社,2006.11  
ISBN 7-121-03270-8

I. P… II. ①刘…②俞… III. 图形软件, Premiere Pro—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第118564号

责任编辑:徐云鹏 李红玉

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:24.125 字数:600千字

印 次:2006年11月第1次印刷

定 价:35.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系电话:(010)68279077。邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

# 前 言

随着DV（数码摄像机）价格的平民化，自己当演员、导演、摄影和剪辑，打造出一部又一部属于自己的数码影片不再是梦。所谓数码影片是指，先用DV等视频捕捉设备将外界影像的颜色和亮度信息转变为电信号记录到DV磁带等存储介质上，再将这些信息采集到电脑中作为数字视频来进行加工和处理，最后以文件的格式存储下来。播放时，数字化的视频信号又被转换为帧信息，并以每秒约25帧的速度投影到显示器上，使人的眼睛认为它是在连续不断地进行播放。

对于拥有DV的人来说，仅仅掌握摄像机的拍摄技术和技巧是远远不够的。这是因为直接拍摄的素材还根本谈不上是“作品”，还需要在电脑上进行数码视频的后期制作和加工，使其成为一部具有最佳的视听效果和保存价值的影像资料。Premiere Pro是由美国著名的Adobe公司新推出的一款集视频采集、视频剪辑、字幕设计、转场特效处理、视频滤镜处理、运动效果创作、覆盖特效处理、音频编辑和影片合成等功能于一体的专业级非线性视频编辑软件，被广泛应用于影视制作、影视编辑、游戏场景制作、单位及个人视频制作等领域，是目前最流行的视频编辑平台。

本书遵循初学者的认识规律和学习习惯，以Premiere Pro 1.5为蓝本，结合作者多年的教学和实践经验，以“短期内熟悉软件主要功能，掌握Premiere Pro视频设计制作技能，并进行必要的模拟岗位实践训练”为目标，精心安排了“应用基础”、“应用范例”和“实训指导”三部分内容，用新颖、务实的内容和形式指导读者快速上手，十分便于教师施教、读者自学。

本书融合了传统教程、实例教程和实训指导的优点，但又不是简单的三合一，而是根据读者的实际需要和今后可能的应用，使3个环节相辅相成、巧妙结合。既有效地减轻了读者的学习负担，又能让读者高效地学会用软件解决今后工作中经常遇到的问题。

全书共分为以下三篇：

第一篇（Premiere Pro应用基础）：安排了8章内容。着重介绍了视频编辑基础、素材的准备与管理、编辑视频素材、字幕设计、转场特效、视频滤镜与运动效果、覆盖特效、音频编辑和影片输出等内容。这些内容既是创作实用视频作品的基础，也是学习第二篇的前提。同时，与第二篇的实训项目也完全对应。

第二篇（Premiere Pro应用范例）：共安排了2章内容。着重通过6个完整的范例介绍了Premiere Pro的典型应用。这些范例既融入了Premiere Pro的主要知识点，又体现了软件最主流的应用。

第三篇（Premiere Pro实训指导）：共安排了2章内容。着重讲解8个基础实训项目和3个综合实训项目。这些精心设计的实训项目应用“任务驱动”和“模拟实战”的手法，各个实训项目都有很强的针对性、实用性和可操作性，并能引导读者在熟悉软件功能的基础上拓展创作影视作品的思维。

本书由刘小伟、俞慎泉等编写。除封面署名作者外，温培和、刘晓萍、张源远、胡乃清、余强、郭军等也参加了本书的实例制作、校对、排版等工作，在此表示感谢。

由于编写时间仓促，编者水平有限，书中疏漏和不妥之处在所难免，欢迎广大读者和同行批评指正。

---

为方便读者阅读，本书配套资料请登录“华信教育资源网”  
(<http://www.hxedu.com.cn>)，在“教学资源”频道的“综合资源  
下载”栏目下载。

# 目 录

## 第一篇 Premiere Pro应用基础

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| <b>第1章 视频编辑基础</b> .....         | 2  |
| 1.1 非线性编辑初步 .....               | 2  |
| 1.2 认识Premiere Pro .....        | 5  |
| 1.3 Premiere Pro视频编辑的基本流程 ..... | 10 |
| 本章要点小结 .....                    | 18 |
| 习题 .....                        | 19 |
| <b>第2章 素材的准备和管理</b> .....       | 21 |
| 2.1 素材捕捉 .....                  | 21 |
| 2.2 导入多媒体素材 .....               | 28 |
| 2.3 素材的管理 .....                 | 32 |
| 本章要点小结 .....                    | 36 |
| 习题 .....                        | 36 |
| <b>第3章 编辑视频素材</b> .....         | 38 |
| 3.1 利用素材监视器修整素材 .....           | 38 |
| 3.2 利用“时间线”窗口编辑素材 .....         | 43 |
| 3.3 项目预演 .....                  | 64 |
| 本章要点小结 .....                    | 66 |
| 习题 .....                        | 67 |
| <b>第4章 字幕设计</b> .....           | 69 |
| 4.1 字幕基础 .....                  | 69 |
| 4.2 创建和使用字幕 .....               | 72 |
| 4.3 字幕的编辑和设置 .....              | 76 |
| 4.4 制作滚动/爬行字幕 .....             | 85 |
| 4.5 绘制和设置图形 .....               | 88 |
| 4.6 使用模板 .....                  | 95 |
| 本章要点小结 .....                    | 97 |
| 习题 .....                        | 98 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| <b>第5章 转场特效处理</b> .....    | 101 |
| 5.1 转场基础 .....             | 101 |
| 5.2 创建视频转场 .....           | 103 |
| 5.3 设置视频转场 .....           | 105 |
| 5.4 常用视频转场特效 .....         | 108 |
| 本章要点小结 .....               | 135 |
| 习题 .....                   | 135 |
| <br>                       |     |
| <b>第6章 视频滤镜和运动效果</b> ..... | 137 |
| 6.1 视频滤镜基础 .....           | 137 |
| 6.2 常见滤镜效果 .....           | 144 |
| 6.3 运动效果和关键帧 .....         | 175 |
| 6.4 使用“预置”功能 .....         | 183 |
| 本章要点小结 .....               | 184 |
| 习题 .....                   | 185 |
| <br>                       |     |
| <b>第7章 覆叠特效</b> .....      | 188 |
| 7.1 认识覆叠效果 .....           | 188 |
| 7.2 设置透明效果 .....           | 191 |
| 7.3 利用键控实现特殊覆叠 .....       | 192 |
| 7.4 键控特效功能简介 .....         | 197 |
| 本章要点小结 .....               | 201 |
| 习题 .....                   | 202 |
| <br>                       |     |
| <b>第8章 音频编辑</b> .....      | 204 |
| 8.1 音频编辑基础 .....           | 204 |
| 8.2 音频素材的添加和设置 .....       | 209 |
| 8.3 应用音频滤镜 .....           | 214 |
| 本章要点小结 .....               | 222 |
| 习题 .....                   | 222 |
| <br>                       |     |
| <b>第9章 输出影片</b> .....      | 224 |
| 9.1 影片输出基础 .....           | 224 |
| 9.2 输出视频文件 .....           | 226 |
| 9.3 输出图像文件 .....           | 229 |
| 9.4 输出音频文件 .....           | 232 |
| 9.5 刻录光盘 .....             | 233 |
| 9.6 将项目输出到磁带 .....         | 235 |

|              |     |
|--------------|-----|
| 本章要点小结 ..... | 236 |
| 习题 .....     | 236 |

## 第二篇 Premiere Pro应用范例

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <b>第10章 生活创意范例</b> ..... | 240 |
| 范例1 电子相册的设计与制作 .....     | 240 |
| 范例2 体育运动片的设计与制作 .....    | 250 |
| 范例3 风光片的设计与制作 .....      | 257 |
| 范例4 MTV的设计与制作 .....      | 267 |
| 举一反三训练 .....             | 279 |
| <b>第11章 商业应用范例</b> ..... | 280 |
| 范例1 影视预告片的设计与制作 .....    | 280 |
| 范例2 广告片的设计与制作 .....      | 285 |
| 举一反三训练 .....             | 291 |

## 第三篇 Premiere Pro实训指导

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| <b>第12章 Premiere Pro基础实训</b> ..... | 294 |
| 实训1 Premiere Pro的安装 .....          | 294 |
| 实训2 Premiere Pro的基本操作 .....        | 296 |
| 实训3 视频编辑 .....                     | 308 |
| 实训4 制作字幕 .....                     | 316 |
| 实训5 应用转场 .....                     | 328 |
| 实训6 添加特效 .....                     | 333 |
| 实训7 制作覆盖效果 .....                   | 343 |
| 实训8 处理音频 .....                     | 347 |
| <b>第13章 Premiere Pro综合实训</b> ..... | 355 |
| 实训1 制作短片“童年拾趣” .....               | 355 |
| 实训2 制作电子贺卡 .....                   | 362 |
| 实训3 制作趣味短片 .....                   | 367 |
| <b>部分习题参考答案</b> .....              | 375 |





# 第一篇

## Premiere Pro应用基础

Premiere Pro是由美国著名的Adobe公司新推出的一款集视频采集、视频剪辑、字幕设计、转场特效处理、视频滤镜处理、运动效果创作、覆叠特效处理、音频编辑和影片合成等功能于一体的专业级非线性视频编辑软件，被广泛应用于影视制作、影视编辑、游戏场景制作、单位及个人视频制作等领域，是目前最流行的视频编辑平台。为了使读者快速掌握Premiere Pro的基本概念、功能和具体应用，本篇将结合实例系统地介绍以下知识要点：

- ✓ 视频编辑的基础知识。
- ✓ 各类素材的准备和管理方法。
- ✓ 视频素材的编辑方法。
- ✓ 字幕设计方法。
- ✓ 转场特效处理方法。
- ✓ 视频滤镜的应用和运动效果的制作。
- ✓ 覆叠特效处理方法。
- ✓ 音频素材的编辑方法。
- ✓ 影片的导出方法。

# 第1章 视频编辑基础

Premiere Pro被誉为一款创新的非线性视频编辑软件，同时它也是一个功能相当强大的实时视频和音频编辑工具，可以精确控制作品的每个表面。要学会使用Premiere Pro进行视频编辑，首先应掌握视频处理和Premiere Pro的一些基础知识和基本操作，本章重点介绍以下内容：

- 非线性编辑的基本常识。
- Premiere Pro的用户界面。
- Premiere Pro的文件操作。
- Premiere Pro视频编辑的基本流程。

## 1.1 非线性编辑初步

随着计算机技术的发展，传统的线性磁带编辑方法已基本被淘汰，取而代之的是一种能对原始视频素材的任意部分进行随机存取、修改和剪辑处理的非线性编辑技术。

### 1.1.1 线性编辑和非线性编辑

非线性编辑是相对于线性编辑而言的，本书即将介绍的Premiere Pro正是一种专业的非线性编辑工具，下面先简要介绍非线性编辑的一些基本常识。

#### 1. 线性编辑和非线性编辑

传统的影视制作是利用编辑机来完成的，剪辑师先使用放像机从磁带中选取一段需要的素材，将其记录到录像机的磁带中，然后再寻找下一个镜头，接着进行记录工作，直至把所有合适的素材按照节目要求全部顺序记录下来为止。由于磁带上所记录的画面是按顺序存放的，不能在某两个画面之间插入一个镜头，也无法删除某个不需要的镜头，要进行这类操作，就需要将后面的内容重新录制一遍，这种编辑方式称为线性编辑。显然，线性编辑的效率很低。

非线性编辑则是采用计算机图像技术和数字压缩技术将视频、音频素材数字化，存储在计算机的存储介质中，然后对原始素材进行编辑处理，并将最终作品以文件的形式存储到硬盘、光盘或录像带等记录设备上。由于原始素材是被数字化后保存在计算机存储介质上的，所以其信息存储位置是并列和平行的，与原始素材输入到计算机时的先后顺序无关。这样，就能对存储在硬盘上的数字化音/视频素材进行随意的排列组合，并可进行方便的修改。

#### 2. 非线性编辑系统的特点

随着数字视频技术的日益发展，非线性编辑系统的优势越来越明显，其突出特点有以下几个：

- **编辑效率高：**由于传统的线性编辑需要对素材进行反复的审阅比较，才能选择所需的镜头进行编辑组接和特技处理；而在非线性编辑系统中，大量的素材都存储在硬盘上，搜索相当方便、灵活，而且编辑精度可以精确到零帧。

• **集成度高**：非线性编辑系统集成编辑、特技、字幕、背景、配音和网上传输功能于一体，全面取代了线性编辑中录像机、切换台、数字特技机、编辑机、多轨录音机、调音台、MIDI创作、时基校正器等设备。

• **便于把握影片的整体结构**：具有非线性编辑的特性，如编辑点瞬间即可找到，可以根据需要任意加长或删除画面等，使用十分灵活。

• **信号质量高**：使用传统的录像带进行编辑时，素材磁带磨损大，每次“翻版”都会造成一定的信号损失。而在非线性编辑系统中，由于系统采用高速硬盘作为存储器，内部全都使用数字信号，因此在系统中进行编辑处理和多带复制时，信号基本不损失。

• **运行费用低**：非线性编辑系统的编辑效率高，磁鼓的磨损小，极大地降低了制作成本和制作周期。而且由于后期制作设备很少，其投资量也少，要增加功能只需要通过软件的升级就能实现。

• **易于网络化**：非线性编辑系统可充分利用网络方便地传输数码视频，实现资源共享，还可利用网络上的计算机协同创作。

• **使用同一操作环境**：非线性编辑系统是在同一环境中完成图像、声音、特技、字幕等工作的，因此易于学习和掌握。

### 1.1.2 非线性编辑系统的构成

非线性编辑系统主要由数字计算机平台、非线性编辑板卡和非线性编辑软件3个部分组成。

#### 1. 数字计算机平台

数字计算机是进行非线性编辑的基本硬件平台，主要分为个人计算机(PC)和苹果机(Mac)两种类型。

早期的非线性编辑系统多采用Mac平台。随着微型机技术的发展，非线性编辑的主流平台逐渐转向PC下的Windows 2000和Windows XP。

#### 2. 非线性编辑板卡

非线性编辑板卡是进行非线性编辑的核心部件，其主要功能是实现模拟信号与数字信号的互相转换。具体功能一般包括：音/视频的采集、音/视频的压缩、音/视频的回放及部分实时特技的实现。

非线性编辑板卡又分为单通道和双通道两种类型。单通道板卡只能处理一层画面，两层以上画面的处理和特技功能由计算机软件来完成，因而不能满足对实时性和复杂画面的处理要求。双通道编辑板卡能够处理两层以上的画面，可以实时完成部分特技功能。

业余条件下，只需一块IEEE 1394卡即可。专业级的非线性编辑板卡的功能则要强大得多，比如，Matriox公司的Digisuite系列非线性编辑板卡可以进行五层实时处理，五个通道都可以独立设置多重特技，支持千变万化的特技制作。

#### 3. 非线性编辑软件

非线性编辑软件一般具有编辑、特技处理、动画创作、字幕制作等功能。随着计算机硬件性能的提高，视频编辑处理对专用器件的依赖越来越小，软件的作用则更加突出。常见的非线性编辑软件有Adobe Premiere、Vega、Ulead Media Studio、On-Line Express、AIST

MoviePack、Incite Studio、Avid Xpress等。它们都具有功能强大的视频编辑、特技处理、音频合成、字幕制作、图像合成和协同工作功能。

### 1.1.3 非线性编辑的主要内容

非线性编辑主要包括素材采集与输入、素材编辑、特技处理、字幕制作和作品输出等基本内容。

#### 1. 素材采集与输入

素材采集是利用Premiere Pro等非线性编辑软件，将模拟视频、音频信号转换成数字信号存储到计算机中，或者将外部的数字视频存储到计算机中，成为可以处理的素材。

素材输入则主要是把其他软件处理过的视频、图像、声音等导入到Premiere Pro等非线性编辑软件中。

#### 2. 素材编辑

素材编辑是指设置素材的入点与出点，以便选择素材中所需的部分，再按时间顺序组接成新的素材。

#### 3. 特技处理

视频素材的特技处理主要包括转场、特效和合成叠加，音频素材的特技处理主要包括转场和特效。影视作品中的各种画面效果，便是通过特技处理来实现的。

#### 4. 字幕制作

字幕是视频作品的重要组成部分，是图像、声音的补充和延伸，可以独立地表情达意。字幕包括文字和图形两个方面。常见的形式有片头字幕、片中字幕、片尾字幕等。

#### 5. 作品输出

视频编辑完成后，可以将其回录到录像带上，也可以生成各种在计算机上播放的视频文件，还可以发布到网上或者刻录成VCD/DVD光盘等。

### 1.1.4 非线性编辑的常用术语

非线性视频编辑处理涉及一系列专用的概念，下面简单介绍其中最常用的一些术语。

#### 1. 帧

帧(Frame)是传统影视和数字视频中的基本信息单元。任何视频在本质上都是由若干静态画面构成的，每一幅静态的画面即为一个单独的帧。如果按时间顺序放映这些连续的静态画面，图像就会动起来。

**提示**

人类的视觉存在一个暂留现象，当按24帧/秒~30帧/秒的速度播放静态画面时，就能产生平滑和连续的视频效果。

#### 2. 帧速率

帧速率即每秒钟扫描的帧数。对于PAL制式的电视系统，其帧速率为25帧/秒；而NTSC制式的电视系统，其帧速率为30帧/秒。

#### 3. 采集

视频采集是指将模拟原始素材(影像或声音)数字化并将其导入电脑的过程。随着DV的普及，DV输出的数字信号可以通过IEEE 1394接口直接保存到电脑中。

#### 4. 场景/镜头

一个场景也可以称为一个镜头，它是视频作品的基本元素。大多数情况下它是指摄像机一次拍摄的一小段内容。在编辑过程中，常常需要对拍摄的冗长场景进行剪切。

#### 5. 字幕/标题

字幕和标题的英文均为Title，它泛指在影像中人工加入的所有标识性元素，如文字、图形、照片、标记等。

#### 6. 转场/切换

转场(Transition)是指在两个场景之间添加的过渡效果。例如，最简单的转场是淡入淡出效果。

#### 7. 特效/滤镜

在视频处理中，特效和滤镜两个术语的含义相似。其中，滤镜突出在亮度、色彩、对比度等方面的调整上，而特效则侧重于对影像进行的各种变形和动作效果。

#### 8. 剪辑

剪辑是指影片的原始素材。它可以是一段电影、一幅静止图像或者一个声音文件。

#### 9. 时:分:秒:帧

Hours:Minutes:Seconds:Frames (时:分:秒:帧)是SMPTE(电影与电视工程师协会)规定的，用来描述剪辑持续时间的时间代码标准。比如，时基设定为每秒30帧，则持续时间为0:00:12:18:15的剪辑表示动画将播放12分18.5秒。

#### 10. QuickTime

QuickTime是Apple公司开发的一种系统软件扩展，可在Macintosh和Windows应用程序中综合声音、影像以及动画。而QuickTime影片是指一种在个人计算机上播放的数字化电影。

#### 11. 压缩

压缩(Compression)是一种用于重组或删除数据以减小剪辑文件容量大小的特殊方法。

## 1.2 认识Premiere Pro

目前，在影视剪辑、广告制作、多媒体制作等领域，随处可以见到Premiere Pro的身影。使用Premiere Pro，可以相当方便、灵活地进行视频、声音、动画、图像和文本等多媒体信息的编辑加工，然后输出为便于传输的视频文件或DVD/VCD光盘。本节首先介绍Premiere Pro的主要功能、特点和应用。

安装好Adobe Premiere Pro后，选择【开始】|【程序】|【Adobe Premiere Pro】命令，即可启动Premiere Pro。启动Premiere Pro后，首先出现如图1-1所示的欢迎界面，可以通过其中的选项来创建或编辑视频项目。

### 提示

所谓“项目”实际上是Premiere影片的蓝本，相当于影视制作中的分镜头剧本。项目主要由视频文件、音频文件、动画文件、其他影视文件、静态图像、序列静态图像和字幕文件等素材文件组成，项目中也包含素材文件在“时间线”窗中的排列顺序和相关设置。但需要注意的是，项目文件并不是影片输出的视频文件。

## 1.2.1 创建新项目

在欢迎界面中单击“新建项目”图标



新建项目

，将出现如图1-2所示的“新建项目”对话框，该对话框由两个选项卡组成。选择“装载预置”选项卡，可以从系统的预置模式中选择个项目。选择“自定义设置”选项卡（如图1-3所示），可以自行设置各种参数来自定义一个项目。



图1-1 欢迎界面

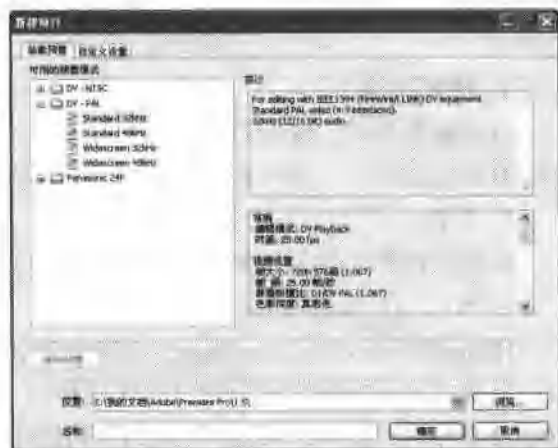


图1-2 “新建项目”对话框

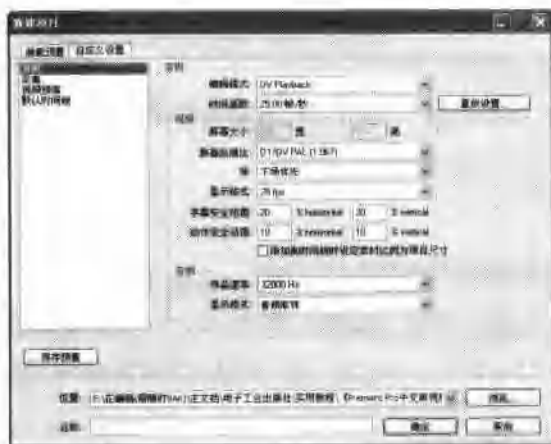


图1-3 “自定义设置”选项卡

每种预置项目中都包括文件的压缩类型、视频尺寸、播放速度、音频模式等信息，而“装载预置”选项卡的右窗格中提供了每种预置方案的具体描述以及视频尺寸、播放速度、音频模式等方面的信息。选择好后单击【确定】按钮即可选定预置方案，然后进入如图1-4所示的主界面。

Premiere Pro的主界面主要由“项目”窗口、“监视器”窗口、“时间线”窗口、“信息”面板、“历史”面板和编辑工具栏等组成。可以根据需要移动窗口的位置、调整窗口的大小或关闭窗口，还可以使用如图1-5所示的【窗口】菜单来打开其他窗口。


**提示**

在预置方案中，“帧频”越大，合成影片所需的时间就越多，最终生成的影片就越大。



图1-4 Premiere Pro的主界面

## 1.2.2 打开项目

在Premiere Pro的欢迎界面中单击“打开项目”图标，将出现如图1-6所示的“打开项目”对话框，利用该对话框，可以选择并打开事先已经保存下来的Premiere项目文件。

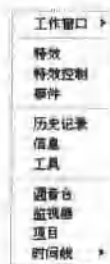


图1-5 【窗口】菜单

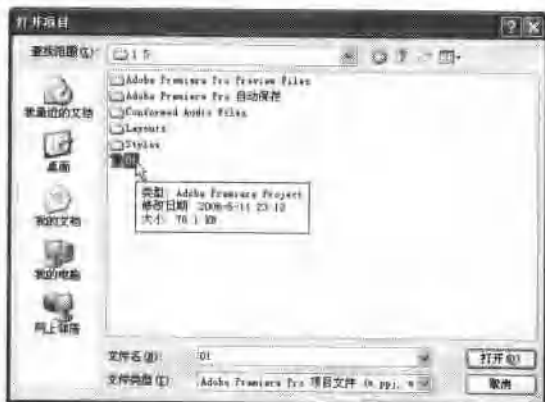


图1-6 “打开项目”对话框

此外，在欢迎界面中还有一个Recent Projects（最近打开过的）项目列表，只需单击其中的链接，即可快速打开相应的项目，如图1-7所示。

## 1.2.3 Premiere Pro的主要文件操作

Premiere Pro的【文件】菜单中提供了一些用于进行文件操作的命令，如图1-8所示。本节将介绍其中常用命令的功能和用法。

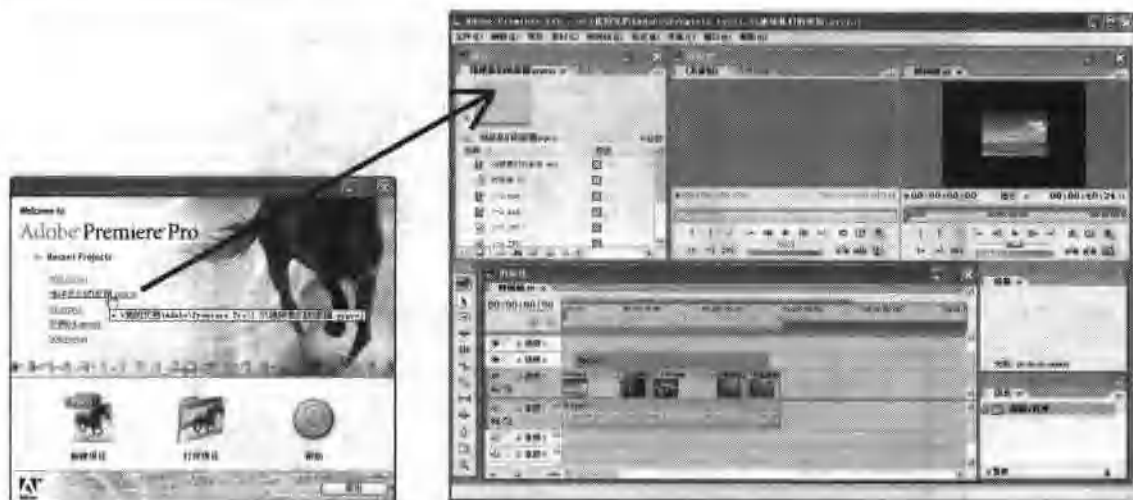


图1-7 利用Recent Projects项目列表打开已有的项目

### 1. 【新建】命令

【新建】命令包含了如图1-9所示的子菜单，利用其中的选项可以创建新的项目、时间线、字幕文件等。

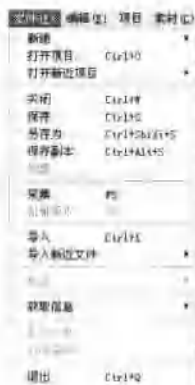


图1-8 【文件】菜单

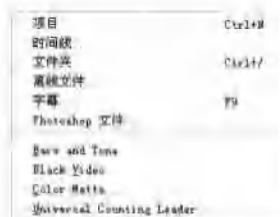


图1-9 【新建】命令的子菜单

- **【项目】命令**（快捷键Ctrl+N）：用于创建新的项目，选择该命令的效果和在“欢迎界面”中单击“新建项目”图标等效。

- **【时间线】命令**：用于创建新的时间线。默认情况下，Premiere Pro的每个项目只有一个时间线，通过该命令，可以在项目中新增时间线。

- **【文件夹】命令**：用于在当前项目中新建一个文件夹。当项目中的素材数量较多时，可以用不同的文件夹来管理。

- **【离线文件】命令**：用于创建离线浏览的素材文件。
- **【字幕】命令**：用于创建用于影片的字幕文件。
- **【Photoshop文件】命令**：用于创建PSD格式的静态图像文件。

此外，还可以新建Bars and Tone（色条和音调素材）、Black Video（黑色视频素材）、Color Matte（颜色遮光素材）和Universal Counting Leader（全球通用计时器素材）。



## 2. 【打开项目】命令

选择【文件】|【打开项目】命令的功能和在“欢迎界面”中单击“打开项目”图标等效，都是用于打开已有的项目文件，其快捷键为Ctrl + O。

## 3. 【打开最近项目】命令

【打开最近项目】命令的子菜单如图1-10所示，其中列出了最近打开过的5个项目文件，可以从中选择某个项目文件来快速打开。

## 4. 【关闭】命令

【关闭】命令用于关闭当前打开的项目（快捷键为Ctrl + W），但该命令不关闭Premiere Pro主窗口。

## 5. 【保存】命令

【保存】命令用于保存当前编辑的项目文件（快捷键为Ctrl + S）。选择该命令后将出现如图1-11所示的“保存项目”对话框，利用该对话框可以将项目以指定的文件名保存在特定的位置上。

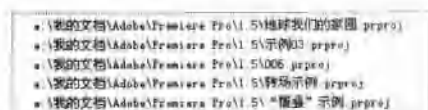


图1-10 【打开最近项目】命令的子菜单



图1-11 “保存项目”对话框

## 6. 【另存为】命令

【另存为】命令用于将当前项目以其他项目名称保存。

## 7. 【保存副本】命令

【保存副本】命令用于保存当前项目的副本。该命令的功能和【另存为】命令有所不同。

## 8. 【回复】命令

【回复】命令用于将最近一次编辑的项目恢复到上一次保存时的状态。

## 9. 【采集】命令

【采集】命令用于从DV或其他来源设备中捕捉视频。

## 10. 【批量采集】命令

【批量采集】命令用于在采集DV/D8摄像机中的视频时，事先选择录像带中需要捕获的部分，将每个部分的开始与结束时间码记录到捕获任务列表中，然后根据任务列表一次捕获所有选取的部分。

## 11. 【导入】命令