



新编

Premiere Pro



神龙工作室 编著

- 熟悉 Premiere Pro 的基本操作
- 学会字幕的编辑
- 掌握视频转场效果的使用
- 精通字幕特效与运动效果的制作
- 实现影片的输出
- 解决视频编辑中遇到的疑难问题

入门与提高



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



新编

Premiere Pro

Adobe
Premiere Pro

神龙工作室 编著

入门与提高

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 Premiere Pro 入门与提高 / 神龙工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2004.10
ISBN 7-115-12651-8

I. 新... II. 神... III. 图形软件, Premiere Pro IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 100490 号

内容提要

本书是指导初学者学习 Premiere Pro 视频编辑软件的入门书籍。书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤。并对初学者在使用 Premiere Pro 时经常碰到的问题进行了专家级的指导, 以避免初学者在起步与提高的过程中走弯路。全书共分 11 章, 分别介绍了 Premiere Pro 基础、视频转场效果的使用、应用视频滤镜、音频的使用、字幕的编辑、字幕特效实例、运动效果实例、综合实例、影片的输出、Premiere Pro 常见问题与解决方法等内容。

本书充分考虑了初学者的实际需要, 对 Premiere Pro 视频编辑软件“一点都不懂”的读者, 通过学习本书轻松地掌握 Premiere Pro 而进行日常的视频编辑处理工作。同时, 本书还附带两张多媒体光盘: 一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答; 另一张是引领读者实战提高的多个精彩实例操作步骤的多媒体演示。

本书适合 Premiere Pro 视频编辑软件初学者阅读, 也可以作为 Premiere Pro 视频编辑软件短训班的培训教材。

新编 Premiere Pro 入门与提高

◆ 编 著 神龙工作室

责任编辑 魏雪萍

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京顺义振华印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 21

彩插: 1

字数: 502 千字

2004 年 10 月第 1 版

印数: 1-6 000 册

2004 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN7-115-12651-8/TP·4209

定价: 36.00 元 (附 2 张光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

- ① 基础知识篇。单击此按钮，会进入包含基础知识的相关内容的窗口。
- ② 操作技巧篇。单击此按钮，会进入包含操作技巧的相关内容的窗口。
- ③ 习题解答篇。单击此按钮，会进入包含各章习题解答内容的窗口。
- ④ 退出。单击此按钮，退出本次学习，结束光盘的运行。

在图 1 中，单击【习题解答篇】进入如图 2 所示的界面。



图 2 【习题解答篇】界面

在图 2 中，单击【第 8 章习题解答】，进入如图 3 所示的界面。



图 3 【第 8 章】界面

在图 3 中，单击【操作题】，进入如图 4 所示的界面。

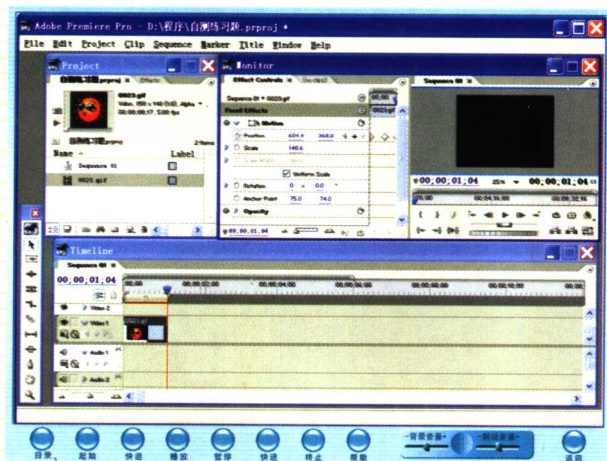


图4 操作题界面

在该窗口中结合具体的例子介绍【操作题】的使用方法。其中各按钮的功能如下。

- ① 目录：单击此按钮，弹出【第8章习题解答】目录，单击相应的菜单项，进入相应的操作窗口中。再次单击此按钮，即可关闭【第8章习题解答】目录。
- ② 起始：单击此按钮，跳到起始位置播放。
- ③ 快退：单击此按钮，快速后退。
- ④ 播放：单击此按钮，继续播放。
- ⑤ 暂停：单击此按钮，暂停播放。
- ⑥ 快进：单击此按钮，快速前进。
- ⑦ 终止：单击此按钮，跳到最末位置。
- ⑧ 帮助：单击此按钮，弹出帮助窗口。
- ⑨ 音量调整滑块：拖动背景音量或解说音量滑块，可调整背景音量或解说音量的大小。
- ⑩ 返回：返回到上一级窗口。

● 第2张光盘

第2张光盘的操作方法与第1张光盘一样。其主界面如图5所示。

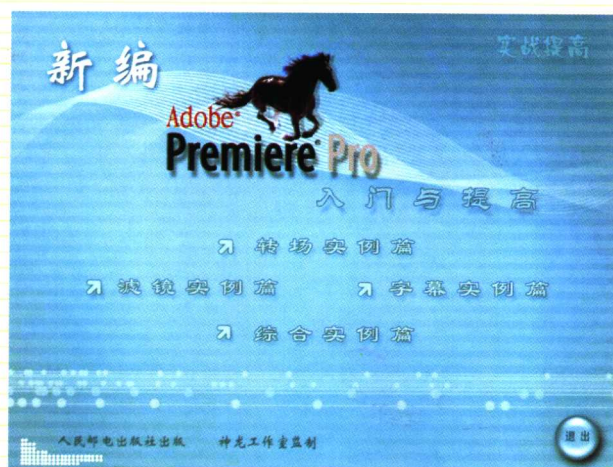


图5 第2张光盘主界面

前言

Premiere Pro 很神秘吗?

不神秘!

学习 Premiere Pro 难吗?

不难!

阅读本书能掌握使用 Premiere Pro 进行视频编辑吗?

能!

为什么要阅读本书

随着电脑与数码技术的飞速发展, 视频编辑已经从专业的影视制作领域拓展到了各行各业。熟练地使用视频编辑软件已经成为对专业编辑制作人员和视频编辑爱好者的基本要求, 而掌握一种功能强大的视频编辑软件则能够帮助你更好地处理各种复杂的影视作品。Adobe 公司最新推出的 **Premiere Pro** 就是一款功能强大、简单易学的视频编辑软件, 使用它可以快速地制作出形式多样、效果华丽的影视作品来。

阅读本书能学到什么

- 视频转场效果的使用
- 应用视频滤镜
- 音频的使用
- 字幕的编辑
- 字幕特效实例、运动效果实例、综合实例
- 影片的输出
- 解决视频编辑中遇到的疑难问题

授之以鱼, 不如授之以渔。本书在传授知识的同时, 还侧重赋予读者自学的能力, 教给读者学习使用 **Premiere Pro** 编辑视频剪辑的方法, 处理一些在使用 **Premiere Pro** 过程中遇到的常见问题, 从而轻松地编辑出神入化的精彩镜头。同时, 本书还附带两张多媒体光盘: 一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答; 另一张是引领读者实战提高的多个精彩实例操作步骤的多媒体演示。

本书由神龙工作室编著, 参与资料收集和整理工作的有孙莉婧、宫涛、谭翠君、王亚男、李京龙、宫明文、张晓、崔红霞、陈西杰、姜永水、宋真真、张东晓、孙屹廷、张梦如、孙丽丽、郝傲雪、孙丽娜、孙立新等。

由于时间仓促, 书中难免有疏漏和不妥之处, 恳请广大读者不吝批评指正。

E-mail 地址: zhiyin101@tom.com。

编者

2004 年 9 月

多媒体教学光盘 使用说明

1. 系统要求

● 硬件要求

CPU: Pentium II 及以上

内存: 128MB 及以上

光驱: 24 倍速及以上

声卡: 16 位及以上声卡 (完全兼容 Sound Blaster 16)

鼠标: Microsoft 兼容鼠标

● 软件要求

操作系统: 可在 Windows 98/Me/2000/XP/2003 中文版环境下运行

颜色: 16 位颜色及以上

分辨率: 1024 × 768 及以上

显示字体大小: 96 dpi (不能选大字体)

2. 光盘内容

本书附赠 2 张光盘。第 1 张是引领读者轻松入门的多媒体自学教程与自测练习题解答; 第 2 张是引领读者实战提高的多个精彩实例操作步骤的多媒体演示。

3. 光盘操作方法

● 第 1 张光盘

将光盘插入光驱中, 系统就会自动运行, 也可以将光盘内容拷贝到硬盘上, 双击 slj.exe 文件即可。其主界面如图 1 所示。



图 1 第 1 张光盘主界面

目 录

第1章 Premiere Pro 概述.....	1
1.1 编辑系统的发展过程.....	2
1.2 线性编辑的概念.....	2
1.3 非线性编辑的概念.....	2
1.4 编辑技术基础知识.....	3
1.5 Premiere Pro 简介.....	5
1.6 安装与启动 Premiere Pro.....	9
1.6.1 系统的设备要求.....	9
1.6.2 安装过程.....	10
1.6.3 启动 Premiere Pro.....	13
1.6.4 参数的设置.....	15
1.7 Premiere Pro 的操作界面.....	18
1.7.1 菜单简介.....	19
1.7.2 【Project】(项目)窗口.....	30
1.7.3 【timeline】(时间轴)窗口.....	31
1.7.4 【Monitor】(监视器)窗口.....	32
1.7.5 工具面板.....	34
1.7.6 信息面板.....	35
1.8 自测练习题.....	35
第2章 Premiere Pro 快速入门.....	37
2.1 采集概述.....	38
2.2 素材的前期准备与后期制作.....	38
2.2.1 前期准备.....	38
2.2.2 后期制作.....	39
2.2.3 Premiere Pro 的工作流程.....	40
2.3 创建新项目.....	41
2.4 导入电影素材.....	41
2.5 【Monitor】窗口与【Timeline】窗口的使用.....	42
2.5.1 【Monitor】窗口的使用.....	42
2.5.2 【Timeline】窗口的使用.....	44
2.6 实例制作——片头电影倒计时.....	46
2.6.1 实例效果.....	46
2.6.2 实现步骤.....	47
2.7 保存项目.....	48
2.8 生成影片.....	49

2.9	初识【Trim】视窗	50
2.9.1	查找剪辑点	51
2.9.2	在【Trim】视窗中使用【波纹编辑】工具	51
2.9.3	减小或增加素材长度	51
2.9.4	自定义变化长度	51
2.9.5	预演剪辑	51
2.9.6	设置【Trim】视窗最大偏移帧	51
2.10	自测练习题	52
第3章	视频转场效果的使用	53
3.1	转场效果的应用	54
3.2	视频转场效果简介	56
3.2.1	【3D Motion】(三维运动转场效果)	56
3.2.2	【Dissolve】(溶解转场效果)	62
3.2.3	【Iris】(图形转场效果)	66
3.2.4	【Map】(地图转场效果)	69
3.2.5	【Page Peel】(翻页转场效果)	71
3.2.6	【Slide】(滑动转场效果)	72
3.2.7	【Special Effect】(特殊转场效果)	78
3.2.8	【Stretch】(伸展转场效果)	82
3.2.9	【Wipe】(扫描转场效果)	85
3.2.10	【Zoom】(缩放转场效果)	91
3.3	转场效果实例	93
3.3.1	直接转场效果	93
3.3.2	化入化出效果	96
3.4	自测练习题	98
第4章	应用视频滤镜	99
4.1	视频滤镜面板	100
4.2	滤镜效果简介	100
4.2.1	【Adjust】(调整)	100
4.2.2	【Blur & Sharpen】(虚化/锐化)	104
4.2.3	【Channel】(通道)	108
4.2.4	【Distort】(扭曲)	110
4.2.5	【Image Control】(图像控制)	116
4.2.6	【Keying】(键控)	122
4.2.7	【Noise】(噪波)	129
4.2.8	【Perspective】(透视)	130
4.2.9	【Pixelate】(像素化)	132
4.2.10	【Render】(渲染)	134
4.2.11	【Stylize】(风格化)	137

4.2.12	【Time】(时间)	142
4.2.13	【Transform】(变换)	145
4.2.14	【Video】(视频滤镜)	148
4.3	自测练习题	156
第5章	音频的使用	157
5.1	音频概念的基础知识	158
5.2	音频的编辑规划	159
5.3	音频的转场效果	163
5.3.1	淡入	164
5.3.2	淡出	164
5.4	混音器窗口	165
5.5	音频的滤镜效果	168
5.5.1	常用的音频特效	168
5.5.2	【Bandpass】(带通波段)	170
5.5.3	【Balance】(平衡)	171
5.5.4	【Bass】(低频)	171
5.5.5	【Channel Volume】(通道音量)	171
5.5.6	【DeNoiser】(降噪)	172
5.5.7	【Delay】(延迟)	172
5.5.8	【Dynamics】(动态)	173
5.5.9	【EQ】(均衡调整)	175
5.5.10	【Fill Left】和【Fill Right】(填充左声道或填充右声道)	177
5.5.11	【Highpass】和【Lowpass】(高通滤波与低通滤波)	177
5.5.12	【Invert】(反转)	177
5.5.13	【MultibandCompressor】(多段压缩)	178
5.5.14	【Multitap Delay】(多回声)	179
5.5.15	【Notch】(消频)	179
5.5.16	【Parametric EQ】(参数均衡)	180
5.5.17	【PitchShifter】(变调)	180
5.5.18	【Reverb】(混响)	181
5.5.19	【Swap Channels】(声音通道翻转)	182
5.5.20	【Treble】(高音)	182
5.5.21	【Volume】(音量)	182
5.6	音频效果举例	183
5.6.1	音频左右声道的渐变转换	183
5.6.2	高低音转换	184
5.6.3	高低音协调	186
5.6.4	声音波段的高低起伏	188
5.7	自测练习题	189

第6章 字幕的编辑	191
6.1 创建字幕	192
6.1.1 字幕窗体	192
6.1.2 字幕的建立、保存与打开	196
6.2 设置字幕参数选项	200
6.2.1 字幕属性的设置	200
6.2.2 字幕的填充效果	204
6.2.3 设置字幕的边缘效果	211
6.2.4 字库的风格管理	213
6.2.5 字幕【Transform】区	217
6.3 创建滚动字幕	218
6.3.1 垂直滚动字幕	218
6.3.2 水平滚动字幕	222
6.3.3 改变字幕输出速度	223
6.3.4 预演字幕	224
6.3.5 字幕制表符的使用	224
6.4 使用字幕模板	225
6.5 字幕的排版顺序	227
6.6 图形的创建	227
6.6.1 使用绘图工具	227
6.6.2 改变绘图的形状	228
6.6.3 【Logo】(标志)	228
6.6.4 利用菜单项实现图形转换	229
6.7 自测练习题	231
第7章 字幕特效实例	233
7.1 利用【钢笔工具】创建路径字幕	234
7.1.1 使用【钢笔工具】创建直线	234
7.1.2 使用【钢笔工具】创建曲线	234
7.1.3 直线与曲线的转换	235
7.1.4 锚点与曲度的调整	235
7.1.5 路径字幕的效果实例	237
7.2 利用视频特效建立字幕特效	241
7.2.1 字幕翻转特效	241
7.2.2 字幕滚动特效	244
7.2.3 字幕扭曲运动特效	246
7.3 自测练习题	250
第8章 运动效果实例	251
8.1 图片运动效果实例—旋转画面效果	252
8.2 字幕运动效果实例—字幕飘浮效果	256

8.3 自测练习题.....	262
第 9 章 综合实例	263
9.1 画中画效果.....	264
9.2 影视 MTV 的制作.....	269
9.3 自测练习题.....	282
第 10 章 影片的输出.....	283
10.1 Premiere Pro 可输出的文件格式	284
10.1.1 视频格式.....	284
10.1.2 音频格式.....	284
10.1.3 其他格式.....	284
10.2 数字音频/视频编辑标准——MPEG.....	285
10.2.1 MPEG-1	285
10.2.2 MPEG-2	285
10.2.3 MPEG-4	285
10.3 输出电影和参数设定	286
10.3.1 【General】(常用)	287
10.3.2 【Video】(视频)	287
10.3.3 【Keyframe and Rendering】(关键帧和渲染)	288
10.3.4 【Audio】(音频)	289
10.4 音频的输出.....	290
10.5 Adobe Media Encoder 的输出.....	291
10.5.1 视频预设.....	292
10.5.2 音频预设.....	293
10.6 输出至 DVD.....	293
10.6.1 【General】(常用设置)	294
10.6.2 【Encoding】(编码设置)	294
10.6.3 【DVD Burner】	295
10.7 影片输出实例.....	296
10.8 自测练习题.....	298
第 11 章 Premiere Pro 常见问题与解决方法	299
11.1 Premiere Pro 安装/启动常见问题与解决方法	300
11.1.1 安装 Premiere Pro 常见问题	300
11.1.2 启动 Premiere Pro 常见问题	300
11.1.3 如何快速启动 Premiere Pro	301
11.2 Premiere Pro 项目窗口常见问题与解决方法.....	301
11.2.1 如何快速将素材导入到【时间轴】窗口中.....	301
11.2.2 如何将多个素材在同一时间内导入到项目窗口中.....	301
11.2.3 如何导入一个序列文件	302
11.2.4 如何选择项目窗口中的多个素材	302

11.2.5	如何快速预览素材	303
11.2.6	如何复制素材	304
11.3	使用【监视器】窗口常见问题与解决方法	304
11.3.1	如何快速将素材导入到【监视器】预览窗口	304
11.3.2	如何更改显示比例	305
11.3.3	如何让素材的音频部分“失踪”	305
11.3.4	如何使用出、入点的快捷键	305
11.3.5	如何实现单窗口的转换	306
11.4	使用【时间轴】窗口常见问题与解决方法	306
11.4.1	如何添加轨道	306
11.4.2	如何删除轨道	307
11.4.3	如何改变【时间轴】窗口显示	307
11.4.4	如何在【时间轴】窗口中设置入、出点	308
11.4.5	如何在【时间轴】窗口外改变素材的速度	308
11.5	使用工具栏时常见问题与解决方法	308
11.6	显示面板	309
11.7	使用转场特效常见问题与解决方法	309
11.7.1	如何快速查找想要的转场效果	309
11.7.2	哪些是常用的视频转场效果	310
11.7.3	何时使用淡入淡出	310
11.7.4	如何使用叠化效果	310
11.7.5	如何区分淡入淡出与叠化效果	310
11.7.6	如何改变【Iris】交替转场的位置	311
11.7.7	如何建立常用转场文件夹	311
11.7.8	如何设置默认转场	311
11.7.9	如何调整默认转场长度	312
11.7.10	如何替换转场效果	312
11.7.11	如何改变运动过渡方向	313
11.7.12	如何使用 Reverse（反转）	313
11.8	使用过渡效果的常见问题与解决方法	313
11.8.1	如何实现过渡逐渐运动效果	313
11.8.2	删除多个关键帧	314
11.9	字幕使用的常见问题与解决方法	314
11.9.1	如何显示字幕的背景视频	314
11.9.2	字幕安全区与动作安全区的作用是什么	315
11.9.3	如何显示/隐藏安全区	315
11.9.4	如何设置中文字幕	315
11.10	运动效果设置的常见问题与解决方法	315
11.10.1	如何理解运动效果的概念	315

11.10.2	如何给素材添加运动效果	316
11.10.3	如何修改运动路径	316
11.10.4	如何设置图片的运动速度	316
11.11	影片输出的常见问题与解决方法	317
11.11.1	如何正确输出影片	317
11.11.2	如何输出图片序列	317
11.11.3	如何输出影片中的某一部分	318
11.11.4	如何保证音频的输出质量	318
11.11.5	如何选择图片的输出格式	319
11.11.6	如何输出 Filmstrip（电影胶片）	319
11.11.7	如何求得高品质的压缩文件	319
11.11.8	如何区分恒定比特率编码（CBR）与可变比特率编码（VBR）	319
11.12	如何卸载 Premiere Pro 应用程序	320



第 1 章 Premiere Pro 概述

广播级的 Adobe Premiere Pro，是 Adobe 公司于 2003 年 7 月 7 日推出的最新版本的多媒体视频非线性编辑软件，可支持多种硬件采集设备和多种输入、输出格式，在业内受到了广大视频编辑专业人员和视频爱好者的的好评。升级后的 Premiere Pro 较以前的 Premiere 6.5 版本功能更为强大，尤其是缩短了预览所需要的渲染时间以及改进了预览的效果，使 Adobe Premiere Pro 成为了 Adobe Premiere 中最耀眼的明星。



本章首先简单地介绍一下编辑系统、线性编辑和非线性编辑这 3 个基本的概念，这对于用户深入了解 Adobe Premiere Pro 的应用是非常有益的。

1.1 编辑系统的发展过程

早期的广播电视节目的编辑方式是复制编排和物理剪辑。对节目的编辑需要用刀片或切片在特定的位置切割磁带，对于磁带的操作是永久性的，所以需要编辑人员凭着经验和刻度尺来确定剪辑内容的大致长度。

为了改善编辑精度和提高编辑效率，20 世纪 80 年代初，纯数字的非线性编辑系统开始投入到商业广告的制作中。这些系统主要用在数字视频编辑方面，采用了磁盘和光盘来作为视频信号的记录媒体。但是 Premiere 采用的是非压缩方式记录，系统所能处理的节目长度只在几百秒钟以内，所以只能制作简短的广告和片头。

到了 20 世纪 80 年代末 90 年代初，非线性编辑系统进入到快速的发展阶段。当时已经有了视频/音频标准，同时由于实时压缩半导体芯片的出现、数字存储技术的发展和与其他相关硬件与软件技术的进步，加之多种媒体都采用了数字化的形式，在存储和显示形式上可以实现真正的统一，因此非线性编辑系统的应用范围也大大地超越了传统的编辑设备。此时的非线性编辑系统不仅可以编辑视频/音频节目，而且可以处理文字、图形和动画等多种形式的素材。

到了 20 世纪 90 年代中期，广播电视行业开始向数字化轨道过渡，越来越多的国家开始将计算机技术、多媒体技术与影视制作相互结合，通过计算机来制作影视节目，并推出了桌面制作系统，其中的一个典型的标志就是非线性编辑系统的广泛运用。

1.2 线性编辑的概念

线性编辑就是使用一个一对一或者二对一的台式编辑机对其母带上的素材进行剪接，并完成出、入点的设置以及全部的转场工作。这些工作都是将模拟信号转换成模拟信号，因为一旦转换成完成信号就无法进行修改了。

所以传统的线性编辑虽然不需要花费大量的上载时间，但是一旦某一个细节出现了错误，那么修改起来将是一件非常可怕的事情。

传统的线性编辑设备一般都是由 A/B 卷编辑机、特技机、调音台和监视器等几个主要部分组成，在大型的演播室里还会配有视频切换台、矢量示波器等许多复杂的硬件设备。虽说非线性编辑在某些方面运用起来非常方便，但是线性编辑还不是非线性编辑在短期内能够完全替代的。

1.3 非线性编辑的概念

非线性编辑（Nonlinear Editing System，NLE）是针对线性编辑而言的，非线性编辑系统一般有以下 3 个特点。

第一，需要强大的硬件、专业视频卡进行实时编辑，价格十分昂贵。

第二，依靠专业视频卡实现实时编辑，目前大多数电视台都采用这种系统。

第三，是非实时编辑，影像合成需要通过软件渲染来生成，花费的时间较长。

形象地说,非线性编辑就是对于广播或电视节目不按素材原来的顺序或长短,随机进行编排、剪辑的编辑方式。这比使用磁带的线性编辑更方便,效率更高,编成的节目可以任意改变其中某个段落长度或插入其他段落,而不用重录其他部分。

非线性编辑的制作过程大致如下。

首先创建一个编辑平台,然后将数字化的视频素材拖放到平台上。在这个平台上可以自由地设置编辑信息,灵活地调用编辑软件提供的各种工具。例如将要讲述的 Premiere Pro,则可以对剪辑进行重新排序、组接素材、添加特效、设置滤镜,叠加字幕和动画效果等。

✎ 对线性编辑与非线性编辑应如何区分?

- ❖ 要区分线性和非线性不能只从带和盘来区分,关键是信息存储的样式不同。非线性是一种数字硬盘信息存储样式;而线性编辑的信息存储样式与接收信息的顺序相关,是一种磁带编辑系统。

目前,越来越多的是采用两种系统的结合方式进行编辑工作,即用线性编辑来进行现场直播等特殊场合的编辑,而非线性编辑来进行电视的后期制作。

1.4 编辑技术基础知识

在影视作品的编辑和制作过程中,用户经常会遇到一些编辑术语和技术名词,在开始这段绚丽多姿的影音之旅之前,很有必要了解一些常见的影视作品编辑术语和常识,从而方便对影音作品的编辑与制作。

1. Frame (帧)

帧是电视、影像和数字电影中的基本信息单元。视频信号是由一系列的动作连贯的单独的图像组合而成的,这些连贯的图像每秒钟播放若干个,由于人脑具有视觉暂留的功能,从而在视觉上就会呈现出动态的画面效果。目前典型的速率为 24~30 帧/秒,即每秒钟播放 24~30 帧的图像。

帧速率是一个描述视频信号的重要概念,即对每秒钟扫描多少帧有一定的要求。PAL 制式电视系统的帧速率是 25 帧/秒,NTSC 制式电视系统的帧速率是 30 帧/秒。

2. Clip (剪辑)

剪辑是一部电影的原始素材,它可以是一段电影、一幅静止图像或者一个声音文件。在 Adobe Premiere 中,一个剪辑是一个指向硬盘文件的指针。

3. Hours:Minutes:Second:Frame (时:分:秒:帧)

以 Hours:Minutes:Second:Frame (时:分:秒:帧)来描述剪辑的持续时间称为 SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers, 电影与电视工程师协会)时间代码标准。若时基设为每秒 30 帧,则持续时间为 0:00:51:15 的剪辑表示它将播放 6 分 51 秒 15 帧。