

使用

ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 7

© 2008 Adobe Systems Incorporated。保留所有权利。

使用用于 Windows® 的 Adobe® Premiere® Elements 7.0

如果本指南是随包含最终用户协议的软件一起销售，则本指南及其中描述的软件均根据许可证来提供，其使用或拷贝必须遵守有关许可证的规定。除许可证允许的事项外，未经 **Adobe Systems Incorporated** 事先书面许可，不得以任何形式或任何方法（电子、机械、录制或其他方法）拷贝本指南的任何部分、将其存储到检索系统或转载。请注意，本指南的内容受版权法保护（即使本指南不随包含最终用户许可协议的软件一起提供）。

本指南中的内容仅供参考，如有更改，恕不另行通知，并且不应理解为 **Adobe Systems Incorporated** 的承诺。**Adobe Systems Incorporated** 对于本指南的内容可能包含的任何错误或不准确之处不承担任何责任。

如果您想在自己的设计中采用某些现有的艺术作品或图像，请注意，它们可能受版权法保护，未经授权而在您的新作品中采用这些资料可能属于对版权所有者的侵权行为。请务必得到版权所有者的许可。

样本模板中对任何公司名称的提及只是为了进行演示，而并非指代任何实际的组织。

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, and PostScript are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Notices, Terms and Conditions pertaining to third party software are located at <http://www.adobe.com/go/thirdparty> and incorporated by reference.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org). © 1998-2000 Apache Software Foundation. All rights reserved.

This program was written with MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc.

Certain contributions made under license by Focoltone Colour System.

MPEG Layer-3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product contains either BISAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

e_Db is a licensed product from Simple Software Solutions, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted Portions Copyright © 1998 Gilles Volland.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

**Sorenson
Spark.**

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Notice to U.S. Government end users: The software and documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R.

§227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. For U.S. Government end users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

目录

第 1 章：入门

安装	1
使用资源	2
新功能	3

第 2 章：工作区

关于工作区	5
面板概述	8

第 3 章：项目

创建新项目	12
创建即时影片项目	13
查看项目中的文件	16
查看剪辑属性	20
项目设置和预设	23
还原更改	26
存储和备份项目	27
使用暂存盘	28

第 4 章：捕捉视频

准备捕捉	30
捕捉视频	33
捕捉静帧和定时视频	38

第 5 章：导入和添加媒体

将文件添加到项目	42
使用来自 Photoshop Elements 的文件	49
创建专业剪辑	51
处理脱机文件	53
处理长宽比和场选项	54

第 6 章：用管理器管理剪辑

在管理器中查看剪辑	58
在管理器中查找文件	59
为文件添加标签	60
在管理器中将文件编组	64
创建影集	66
创建并编辑智能影集	67
编辑影集和影集组	69

第 7 章：排列影片中的剪辑

在场景轴中排列剪辑	71
创建幻灯片	73
创建画中画叠加	74
在时间轴中排列剪辑	76
编组、链接和停用剪辑	86
使用剪辑和时间轴标记	88
预览影片	92

第 8 章：编辑剪辑

裁切剪辑	98
更改剪辑速度、持续时间和方向	107
冻结和定格帧	109
处理源剪辑	111

第 9 章：应用过渡

过渡基础知识	113
应用过渡至剪辑	114
创建专业过渡	119
调整过渡	120

第 10 章：应用效果

效果基础知识	123
查找和管理效果	124
应用和删除效果	125
处理效果预设	129
更改效果属性	130
使用“运动”效果重新定位、缩放或旋转剪辑	132
叠加和透明度	134
选择效果颜色和遮罩	139
效果参考	141

第 11 章：动画效果

效果动画基础知识	168
添加、拷贝和删除关键帧	170
调整关键帧	173
控制关键帧之间的变化	175
设置剪辑位置的动画	177

第 12 章：创建字幕

创建和裁切字幕	179
编辑文本和设置文本格式	185
将样式应用到文本和图形	188
将图形和图像添加到字幕	189

排列字幕中的对象	191
添加颜色和阴影到字幕	194
为电视设计字幕	196
导出和导入字幕	197
 第 13 章：添加和混合音频	
使用背景音乐	199
创建旁白	201
混合音频和调整音量	202
 第 14 章：创建光盘菜单	
光盘类型和菜单选项	206
使用菜单标记	207
创建光盘菜单	212
预览菜单	217
 第 15 章：存储和共享影片	
从任务面板共享	219
使用快速共享	219
共享到 DVD 或蓝光光盘	220
共享以便在计算机上回放	223
共享到 Web	224
共享到移动电话和播放器	225
共享到录像带	226
共享到视频 CD	229
共享常用设置	229
从时间轴或场景轴导出	234
支持的存储和导出文件类型	239
压缩和数据速率基础知识	240
存档项目	241
 第 16 章：键盘快捷键	
使用默认的快捷键	243
自定快捷键	243
 第 17 章：疑难解答	
资源与指南	245
捕捉	245
导入	246
回放和预览	248
创建 DVD	249

第 18 章：术语表

数字成像术语	251
--------------	-----

索引	259
----------	-----

第 1 章：入门

如果您尚未安装新软件，请从阅读本章节开始，获取安装信息和其他准备信息。使用软件之前，请花几分钟研究可用的资源，了解软件以及获取支持。如果您曾经使用过 **Adobe Premiere Elements**，请查看 7.0 的新功能。

安装

要求

要查看有关 Adobe® 软件的完整系统要求和建议，请参阅软件附带的自述文件。

安装软件

- 1 关闭计算机中所有已打开的其他 **Adobe** 应用程序或防病毒应用程序。
- 2 将安装光盘放入 DVD 驱动器中，然后按照屏幕上的说明进行操作。

注：有关详细信息，请参阅软件附带的自述文件。

注册

注册您的产品可以获得附赠的安装支持、更新通知以及其他服务。

❖ 要注册，请按照“注册”对话框（在您首次启动应用程序时出现）中的指示进行操作。



如果打算推迟注册，则可以随时通过选择“帮助”>“注册”进行注册。

自述文件

安装 DVD 中包含软件的自述文件。（在产品安装过程中，还会将此文件拷贝到应用程序文件夹中。）打开此文件以阅读有关以下主题的重要信息：

- 系统要求
- 安装（包括卸载软件）
- 激活和注册
- 疑难解答
- 客户支持
- 法律声明

使用资源

使用 Adobe Premiere Elements 帮助

Adobe Photoshop Elements 帮助以多种方式提供。要访问帮助，请选择“帮助”>“Adobe Premiere Elements 帮助”（或按键盘上的 F1 键）。如果计算机已连接到 Internet，Adobe Premiere Elements 将自动启动 Web 上的帮助。

Web 上的帮助 Web 上的帮助是最新、最完整的 Adobe Premiere Elements 帮助。必须将计算机连接到 Internet 才能访问 Web 上的帮助。使用“搜索”字段在 Adobe Premiere Elements 帮助中搜索。浏览 Adobe Premiere Elements 帮助的所有主题。

应用程序中的帮助 通过应用程序中的帮助，可以访问关键的任务和概念。如果未连接到 Internet，Adobe Premiere Elements 将启动应用程序中的帮助。

帮助 PDF 此外还提供 PDF 格式的帮助用户文件，已对该文件进行了打印优化。帮助 PDF 是当您不具备 Internet 连接时访问最全面的帮助的最佳方式。

应用程序中的链接 有些帮助链接包含在 Adobe Premiere Elements 中。单击这些链接，可以访问 Web 上的帮助或应用程序中的帮助的相应主题。

注：如果试图访问的帮助主题仅存在于 Web 上的帮助中，Adobe Premiere Elements 会显示一条消息，其中包含一个 URL 和一个指向 Internet 上完整帮助的链接。

搜索帮助的提示

- 如果您使用短语（如“形状工具”）进行搜索，请在该短语两边加上引号。搜索只返回包含该短语中所有单词的主题。
- 确保搜索词拼写正确。
- 如果使用某个搜索词未获得搜索结果，请尝试使用同义词进行搜索，如使用“Web”代替“Internet”。
- 如果您找到了一个需要再次查看的主题，可以为其创建书签以便以后访问。

打印帮助主题 要打印帮助中的主题，请使用浏览器中的“打印”命令。

如何搜索疑难解答主题 通过访问 www.adobe.com/support/premierelements，可以查看首要问题并搜索常见的问题和错误消息。还可以在 www.adobe.com/support/forums_cn 上向其他 Adobe Premiere Elements 用户咨询问题。

查找 Adobe Premiere Elements 更新 如果计算机已连接到 Internet，则当更新 Adobe Premiere Elements 时，您便会收到通知。通过访问 www.adobe.com/downloads/updates 还可以了解最近的更新。

帮助工具栏的键盘控制快捷键 (Windows)

“后退”按钮 Alt+ 向左箭头

“前进”按钮 Alt+ 向右箭头

打印 Ctrl+P

“浏览”菜单 用 Alt+ 向下箭头或 Alt+ 向上箭头查看其他应用程序的帮助

搜索框 用 Ctrl+S 在“搜索”框中放置插入点

帮助导航的键盘快捷键 (Windows)

- 要在窗格之间移动，请按 Ctrl+Tab（前进）和 Shift+Ctrl+Tab（后退）。
- 要在窗格内的链接之间移动并显示链接轮廓，请按 Tab（前进）或 Shift+Tab（后退）。
- 要激活获得焦点的链接，请按 Enter。
- 要让文字变大，请按 Ctrl+ 等号。

- 要让文字缩小，请按 **Ctrl+** 连字符。

PDF 文档

产品帮助还提供了 PDF 格式的文件，已对该文件进行了打印优化设置。其他文档（例如安装指南和白皮书）也可能以 PDF 格式提供。要查看软件附带的 PDF 文档，请查阅安装或内容 DVD 上的 **User Documentation** 文件夹。

客户支持

访问 Adobe 客户支持网站 www.adobe.com/cn/support，了解有关您的产品的疑难解答信息以及有关免费和付费技术支持选项的信息。

新功能

新增功能

智能标签和即时影片

智能标签 Adobe Premiere Elements 会自动分析素材的品质和内容，并通过有益的智能标签为剪辑添加标签。可以选择在捕捉视频后立即分析素材或添加智能标签，或是在创建即时影片时，或者任何您认为必要的时刻分析素材或添加智能标签。智能标签分为对话、音乐、模糊、平移、倾斜、缩放、静止和抖动等类别。可以使用这些标签按品质和内容查找素材。（请参阅第 61 页的“[智能化添加标签](#)”。）

即时影片 主题现在是即时影片工作流程的一部分。“即时影片”将指导您逐步完成整个影片制作流程，包括：选择剪辑、挑选主题、自定义主题的标题和功能以及渲染完成的影片。使用“即时影片”功能，您可以通过添加字幕、叠加、过渡、效果和音频来轻松创建生动的影片。“即时影片”使用智能标签来确定要使用的文件（从您选定的文件中挑选）以及如何使用它们（必要时进行编辑）。（请参阅第 13 页的“[创建即时影片项目](#)”。）


用于快速、高效地创建影片的新功能

可进行快速背景键控的 Videomerge 新的 Videomerge 效果能自动识别视频剪辑的背景并对其进行键控，以便在背景后面叠加另外一个背景。可以为此效果指定多种设置；例如，可以指定进行键控的颜色或设置创建的透明度的阈值。通过在时间轴中右键单击剪辑可以轻松地访问视频合并效果。（请参阅第 136 页的“[使用 Videomerge 创建透明度](#)”。）

SmartSound 背景音乐 从 Adobe Premiere Elements 内部访问和使用 SmartSound® Quicktracks®。SmartSound 背景音乐让您可以从大量的自定义、免版权背景音乐中挑选背景音乐。Quicktracks 自带的自动裁切工具可以确保背景音乐与视频同时结束，没有明显的循环或停止痕迹。（请参阅第 200 页的“[创建 SmartSound 轨道](#)”。）



增强的文件管理

增强的易于访问的管理器 管理器现在位于任务面板的顶部，可快速轻松地访问。从管理器的主视图可以按影集、标签、星级评分、日期、文件类型或以上任意条件的组合筛选素材。双击缩览图可以在“添加标签”窗口中预览素材。（请参阅第 58 页的“[在管理器中查看剪辑](#)”。）

添加标签窗口 单击位于管理器顶部的“添加标签”图标  以打开“添加标签”窗口。在此窗口中，可以添加或查看所有标签及智能标签、筛选素材，以及创建影集和智能影集。双击缩览图以预览素材。可以在预览时添加或删除标签。（请参阅第 60 页的“[使用添加标签窗口](#)”。）

智能影集 创建智能影集以便按特定的标准自动为剪辑添加标签。智能影集是具有相同特性（如文件类型、评分或标签）的剪辑的动态集合。当向管理器中添加满足智能影集条件的新文件时（或编辑文件以使其满足条件），该文件会自动添加到智能影集中。（请参阅第 67 页的“[创建并编辑智能影集](#)”。）

轻松捕获并且强力支持高清格式

简化的捕获和导入工作流程 Adobe Premiere Elements 会自动检测连接的捕获或下载设备，并设置相应的捕捉面板设置或 Adobe 媒体下载程序设置。您只需单击“任务”面板“获取媒体”视图中的相应按钮（现在在“管理器”视图而不是“编辑”视图中）。“捕捉”选项易于识别，包括：DV 摄像机 、HDV 摄像机  和网络摄像机或 WDM 设备 。选择除“计算机文件和文件夹”之外的所有其他选项时，都会打开 Adobe 媒体下载程序（请参阅第 33 页的“[捕捉视频](#)”。）

支持 AVCHD 和 JVC TOD 现在可以将 AVCHD 和 TOD 文件直接导入 Adobe Premiere Elements 中。AVCHD 和 TOD 文件是数字无带摄像机的高清格式。要导出高清品质的素材，请使用“计算机文件和文件夹”选项或“蓝光光盘”刻录选项共享最终项目，并指定一种 1080、H.264 或 MPEG2 预设。（请参阅第 223 页的“[共享以便在计算机上回放](#)”和第 220 页的“[共享到 DVD 或蓝光光盘](#)”。）

第 2 章：工作区

Adobe Premiere Elements 工作区是管理媒体、编辑和共享影片、为 DVD 和蓝光光盘创建菜单的最佳场所。您可以根据需要自定工作区。Adobe Premiere Elements 会将创建影片所需的各种素材（包括视频、音频、效果、过渡和字幕）整合到名为项目文件的单一文件中。

关于工作区

工作区概述

Adobe Premiere Elements 工作区是处理项目以下四个主要阶段的最佳场所：管理素材（视频、静止图像和音频）、编辑影片、为 DVD 和蓝光光盘创建菜单以及共享影片。通过在“任务”面板上选择基于任务的不同按钮，您可以轻松地从一个任务切换到另一个任务。切换任务时，工作区将显示相应的面板和面板视图。您还可以通过添加和排列面板，根据特定需要自定工作区。

放置区是可将面板放置或移动到其上的工作区区域。拖动面板时，将显示底下的放置区轮廓。突出显示的放置区会显示面板将插入到工作区的位置。从面板的任何边缘将面板拖动到放置区，都会产生停放。

注：要查看工作区中面板的名称，请选择“窗口”>“显示停放标头”。



用于编辑的工作区

A. “监视器”面板 B. “任务”面板 C. “我的项目”面板（场景轴视图）

另请参阅

第 16 页的““项目”视图概述”

第 124 页的“查找效果”

自定工作区

可以随意自定 Adobe Premiere Elements 中的工作区：可以根据您的工作样式添加面板，重调面板大小，移动、隐藏以及组合面板。在您修改工作区或将它恢复到原始配置之前，对工作区所做的修改保留不变。

显示和隐藏停放标头


每个面板都有一个包含其标题的停放标头，有时还包括面板菜单按钮。拖动停放标头可将面板拖动到新位置。为节省屏幕上的空间，您可以先隐藏停放标头，然后在需要时再重新显示它们。默认情况下，停放标头是隐藏的。

❖ 执行下列操作之一：

- 要显示停放标头，请选择“窗口”>“显示停放标头”。
- 要隐藏停放标头，请选择“窗口”>“隐藏停放标头”。

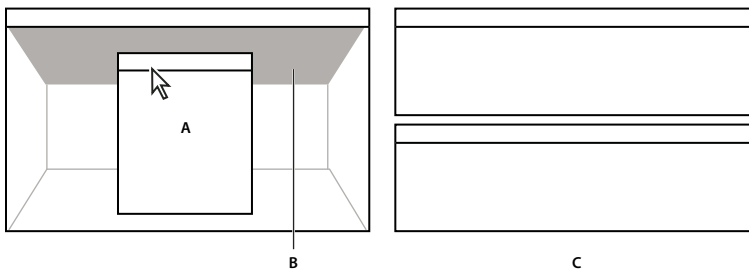
注：要在隐藏停放标头时访问面板菜单中的任何命令，请在面板中单击鼠标右键。

显示和隐藏面板

- 要显示或激活面板，请从“窗口”菜单选择其名称或单击其停放标头（如果可见的话）。
- 要展开或折叠已停放的面板，请单击其停放标头上的三角形。只有当已停放的面板与另一个面板垂直对齐（共享左右边框）时，才可以进行展开或折叠。
- 要关闭未停放的面板，请单击其停放标头右侧的“关闭”按钮 。

停放面板

沿面板边缘的放置区用于停放面板。停放面板时，会将其放在目标面板的旁边，并调整所有其他面板的大小以容纳新面板。



将面板 (A) 拖动到放置区 (B) 上进行停放 (C)

❖ 按住 **Ctrl** 并拖动面板的定位标头，沿面板的一边将其拖放到放置区中。

在浮动窗口中打开面板

可在浮动窗口中打开面板。您可以在浮动窗口中添加或修改面板，如同在应用程序窗口中执行操作一样。您可以像在 Adobe 应用程序的早期版本中那样，使用浮动窗口创建工作区或利用辅助监视器。

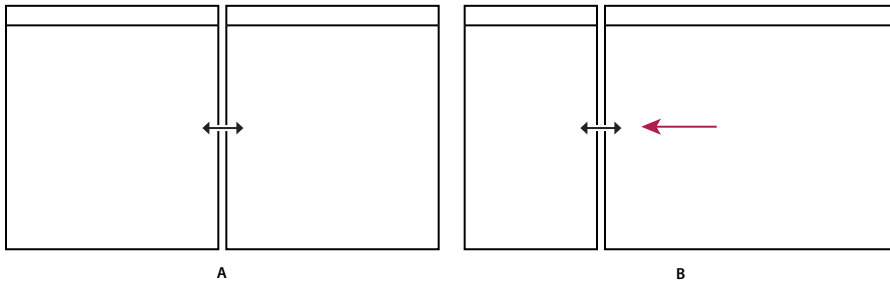
❖ 将面板或组从当前位置拖动到放置区之外的位置。

将在新的浮动窗口中显示面板。

调整面板的大小

如果移动了一个面板或调整了一个面板的大小，则其他面板将自动调整以适应变化。

❖ 要调整面板大小，请拖动其边框。




拖动面板中的分隔条可调整其大小。
A. 原始面板，并选中了分隔条 **B.** 调整大小后的面板

💡 如果您的系统上连接了多个监视器，并且您的系统支持多监视器桌面，则可以将面板拖动到任一监视器。

打开面板菜单

大多数面板都包括带各个面板特定命令的菜单。

- 如果停放标头是隐藏的（默认设置），请在面板中单击鼠标右键。
- 如果已显示停放标头，请单击面板右上角的面板菜单按钮 。（要查看停放标头和面板菜单按钮，请选择“窗口”>“显示停放标头”。）



面板菜单
A. 右键单击面板以显示面板菜单 **B.** 单击面板菜单按钮以显示面板菜单

另请参阅

第 6 页的“[显示和隐藏停放标头](#)”

恢复默认工作区




- ❖ 选择“窗口”>“恢复工作区”。

调整面板亮度

您可以调整面板中背景色的亮度。例如，在较暗的房间工作或执行颜色校正时，您可能首选降低亮度。

- ❖ 选择“编辑”>“首选项”>“用户界面”，然后拖动滑块或单击“默认亮度”。

检查或删除警告

Adobe Premiere Elements 列出了一些警告、错误消息和其他信息，可用于识别和解决问题，特别是与第三方开发商提供的插件和其他组件相关联的问题。状态栏上的警告图标 、 和  向您提示错误。双击图标可打开“事件”面板，从“事件”面板中清除相关项目，便可从状态栏中删除图标。

1 请执行下列任一操作：

- 双击状态栏上的警告图标。
- 选择“窗口”>“事件”。

2 执行下列任意操作：

- 要了解列表中某个项目的详细信息，请选择该项目并单击“详细信息”。
- 要清空事件列表，请单击“清除全部”。

面板概述

Adobe Premiere Elements 包括三种主要面板：“任务”面板、“监视器”面板和“我的项目”面板（时间轴和场景轴）。可以使用这三种面板来处理所有的基本任务。

任务面板概述

默认情况下，对于所有工作区，“任务”面板均显示。中间位置用于添加和整理媒体；查找、应用及调整效果和过渡；创建 DVD 和蓝光光盘菜单，以及共享已完成的项目。分为四个主要任务工作区：“管理”、“编辑”、“光盘菜单”和“共享”。每个工作区内都有完成任务所需的所有工具。



编辑显示“效果属性”视图的工作区

另请参阅

第 16 页的““项目”视图概述”

第 42 页的“将文件添加到项目”

第 58 页的“在管理器中查看剪辑”

“管理”工作区

“管理”工作区（通常称为管理器）会显示导入到 Adobe Photoshop® Elements® 或 Adobe Premiere Elements 中的所有媒体（视频、静止图像和音频）的缩览图。通过管理器可以在两个应用程序之间无缝访问和共享文件。



“管理”工作区

从“任务”面板的“管理”工作区域，可以访问以下设置：

获取媒体 允许用户从各种视频源添加文件，包括录像机、网络摄像机、数码相机、WDM 设备、移动电话和硬盘上的文件夹。

即时影片 自动、快速完成影片创建的选择和编辑过程，并添加基于主题的效果、字幕、过渡和音频。可以根据需要更改设置。


添加标签 打开“添加标签”窗口，可在其中创建、应用关键字标签和影集来组织和管理媒体（视频、静止图像和音频文件）。标签、智能标签、影集、智能影集以及这些项目的任意组合可以限制管理器显示的内容，以便快速轻松地查找所需的文件。可以为任何事物添加关键字，如人名、地点或事件。


智能化添加标签 打开“智能化添加标签”窗口并自动分析所选的视频剪辑。分析视频时，Adobe Premiere Elements 会自动添加品质标签（如抖动或亮度）或趣味标签（如脸部或运动）。您可以使用这些标签快速查找最高品质的视频。即时影片功能在排列影片剪辑时会用到智能标签。（请参阅第 61 页的“智能化添加标签”。）


“编辑”工作区

排列或编辑媒体准备就绪时，请单击“任务”面板中的“编辑”。使用“编辑”工作区，可以向影片中添加影片主题和模板，应用效果和过渡，以及创建和添加字幕。另外，当选择“窗口”>“属性”或编辑效果或过渡时，“任务”面板会显示“属性”视图。

从“编辑”工作区可以访问以下设置：

项目  用于查看、排序和选择添加到项目中的媒体。您可以按“列表”视图或“图标”视图查看媒体。该视图提供了有关项目中的剪辑的有用信息，如媒体类型、帧速率和持续时间以及剪辑是否正在场景轴或时间轴中使用。

主题  显示可立即显著增强影片的即时影片主题。使用主题可以轻松地创建专业级效果的影片，因为这些主题会自动编辑剪辑并应用效果、过渡、叠加、字幕和片尾演员表序列、简介、简介视频、声音效果等。您在主题中应用上述所有选项，或仅选择所需的选项。

效果  显示可以在影片中使用的效果和预设。可以通过在搜索字段中键入某个效果的名称来搜索该效果。要仅查看特定类型的效果，请从第一个菜单中选择某个选项：视频效果、音频效果、预设、我的预设或收藏夹。您也可以通过从第二个菜单中选择某个类别（默认为“显示全部”），例如“调整”或“通道”，来查看特定类别。要在应用某个效果之前编辑该效果，请选择该效果并单击“编辑效果”以打开“属性”视图。

过渡 ➡ 显示可以在影片中使用的过渡。可以通过在搜索字段中键入某个过渡的名称来搜索该过渡。要仅查看特定类型的过渡，请从第一个菜单中选择某个选项：视频过渡、音频过渡或收藏夹。您也可以通过从第二个菜单中选择某个类别（默认为“显示全部”），例如“三维运动”或“滑动”，来查看特定类别。要在应用某个过渡之前编辑该过渡，请选择该过渡并单击“编辑过渡”以打开“属性”视图。

字幕 🗉 显示可以在影片中使用的预设格式的字幕。可以通过在搜索字段中键入某个字幕的名称来搜索该字幕。要仅查看特殊类型字幕，请从第一个菜单中选择某个选项：“娱乐”、“常规”、“生日快乐”等。然后，如果希望再缩小选择范围，请从第二个菜单中选择特定主题，例如，“蓝色音符”或“瓢虫野餐”等（默认为“显示全部”）。

“光盘菜单”工作区

在准备好向影片中添加 DVD 或蓝光光盘菜单时，请单击“任务”面板中的“光盘菜单”。从此工作区，可以访问媒体和菜单模板。

注 当单击“任务”面板中的“光盘菜单”时，“监视器”面板会切换到“光盘版面”视图。使用“光盘版面”视图拖放模板和媒体，个性化您的菜单。

从“光盘菜单”工作区可以访问以下设置：

项目 🗉 用于查看、排序和选择添加到项目中的媒体。您可以按“列表”视图或“图标”视图查看媒体。该视图提供了有关项目中的剪辑的有用信息，如媒体类型、帧速率和持续时间以及剪辑是否正在场景轴或时间轴中使用。

模板 🗉 允许您预览和选择可用于菜单的预设格式的模板。要仅查看特定类型的模板，请从第一个菜单中选择某个选项：“娱乐”、“常规”、“生日快乐”等等；然后，如果要继续缩小选择范围，请从第二个菜单中选择特定主题，例如“蓝色音符”或“爆米花”等（默认为“显示全部”）。

“共享”工作区

如果您准备刻录光盘，或者存储影片以便联机查看或通过移动电话、计算机、录像带或其他设备查看，请单击“任务”面板中的“共享”。此工作区提供存储文件以便与他人共享所必需的所有工具。

通过快速共享可以查看并重复使用预设共享选项，这使共享变得快捷简单。例如，如果需要频繁地通过将项目刻录到 DVD 来共享，则可以设置用于刻录 DVD 的最佳设置，并将这些设置存储为“快速共享”。下次要将项目刻录到 DVD 时，即可使用您创建的“快速共享”预设，而无需再次设置所有 DVD 选项。

“监视器”面板概述

在 Adobe Premiere Elements 中执行多项任务时，您可以使用“监视器”面板。例如，您可以预览文件和影片、裁切和拆分剪辑、应用效果、创建字幕、通过查看安全区定位图像和文本以及执行多项其他任务。

“监视器”面板在每个工作区均可用。使用菜单时，“监视器”面板会切换到“光盘版面”面板，可以轻松地拖放图像和版面菜单。创建字幕时，“监视器”面板会显示文本工具，以便可以轻松地创建并编辑文本。



“监视器”面板

时间轴和场景轴概述

使用时间轴和场景轴，您可以将媒体汇编到所需的顺序中，并编辑剪辑。使用“监视器”面板预览已在时间轴或场景轴中排列好的剪辑。

使用场景轴可以快速排列媒体，添加字幕、过渡和效果。使用时间轴可以裁切、分层和同步媒体。可以随时在这两个面板之间来回切换。

注：如果选择显示面板标头（“窗口”>“显示停放标头”），则该面板的名称为“我的项目”。时间轴和场景轴是该面板的两个不同视图。

“信息”面板概述

“信息”面板（“窗口”>“信息”）显示有关“任务”面板的“项目”视图或时间轴或场景轴中选定项目的信息。“信息”面板显示有关剪辑的信息，例如持续时间、入点、出点和光标位置。显示的信息可能随各种因素（例如媒体类型和当前面板）不同而变化。例如，对于时间轴上的某个空白处、“字幕”面板上的某个矩形和“任务”面板上的某个剪辑，“信息”面板上所显示的一组信息各不相同。

在“信息”面板上，视频条目指示帧速率、帧大小、尺寸和像素长宽比；音频条目指示采样速率、位深度和通道。

第 3 章：项目

Adobe Premiere Elements 会将创建影片所需的各种素材（包括视频、音频、静止图片、效果、过渡和字幕）整合到名为项目文件的单一文件中。

创建新项目

关于项目

Adobe Premiere Elements 为您启动的每个新项目都创建一个项目文件。默认情况下，项目预设用于您在安装程序时选择的电视标准（NTSC 或 PAL）。

项目文件仅存储字幕文件以及对您捕捉或导入的源文件的引用，因此项目文件总是相当小。由于仅存储对源文件的引用，因此请避免移动、重命名或删除源文件，以便 Adobe Premiere Elements 能够继续找到这些源文件。

可以通过添加、排列和编辑媒体创建自己的项目，然后添加过渡、效果和字幕；也可以创建即时影片项目。即时影片需要逐步完成下列过程：从管理器添加媒体、选择影片的主题和自定任何主题选项，如字幕、演职员表文本和背景音频。Adobe Premiere Elements 随后分析和排列时间轴中的素材，添加过渡、字幕和音频，再将其放在场景轴中以便进行预览并以所选的格式保存。

另请参阅

第 5 页的“[工作区概述](#)”

第 13 页的“[创建即时影片项目](#)”

启动新项目

启动新项目或即时影片项目时，可以通过单击“更改设置”按钮来查看默认预设及其设置。请确保使用的预设与源媒体规格相同。如有必要，可单击“新建预设”编辑预设设置并将其存储为自定预设。

重要说明：某些设置（如帧速率、大小和长宽比）在项目创建之后无法进行更改，请在启动项目之前验证所有项目设置。使用错误的项目设置可能对使用项目时的性能产生负面影响。

默认情况下，存储的项目所在的文件夹还存储了渲染的预览、匹配的音频文件和捕捉的音频和视频。这些文件非常大，因此请将它们存储到容量最大、速度最快的硬盘驱动器。要将这些文件与项目分开存储，请选择“编辑”>“首选项”>“暂存盘”。

1 执行下列操作之一：

- 在“欢迎”屏幕中，单击“新建项目”。
- 如果已打开 Adobe Premiere Elements，请选择“文件”>“新建”>“项目”。

2（可选）要更改所使用的设置，请单击“更改设置”并执行以下任一操作：

- 要更改所使用的预设，请选择其他预设，并单击“确定”。
- 要创建自定预设，请单击“新建预设”，并在“自定预设”对话框中指定设置，然后单击“存储”。在“命名预设”对话框中，键入预设的名称和说明并单击“确定”。

3 在“新建项目”对话框中，指定项目的名称和位置，然后单击“确定”。

另请参阅

第 23 页的“[关于项目设置和预设](#)”

第 23 页的“[创建或更改项目预设](#)”

第 28 页的“[关于暂存盘](#)”

打开项目

一次只能打开一个项目。要确保 Adobe Premiere Elements 能够打开现有项目，请确保可以在您的计算机上访问项目文件 (.prel) 和其中使用的源文件。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“欢迎”屏幕中，单击“打开项目”，然后单击项目名称。（如果项目未列出，请单击“打开”，选择项目文件，然后单击“打开”。）
- 如果已打开 Adobe Premiere Elements，请选择“文件”>“打开项目”或“打开最近的项目”；然后选择项目名称，单击“打开”。
- 在 Windows® 中，双击项目文件。

注：Adobe Premiere Elements 可以打开在该程序早期版本中创建的项目，但是该程序的早期版本无法打开在更新版本中创建的项目。如果您安装了多个版本的 Adobe Premiere Elements，则可能需要从相应软件版本或右键单击文件然后选择应用程序来打开项目，而不是通过双击项目文件来打开项目。

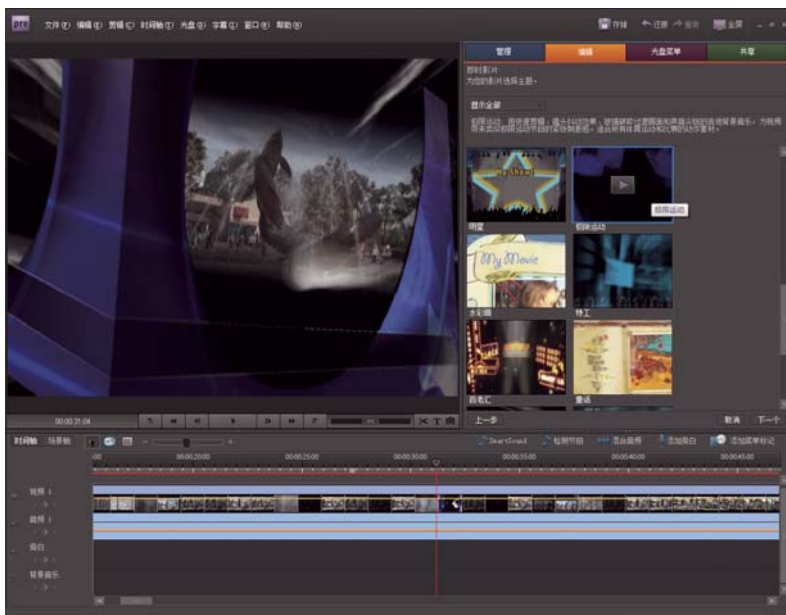
另请参阅

第 28 页的“[打开通过“自动存储”存储的项目](#)”

创建即时影片项目

关于即时影片项目和主题

即时影片允许您使用简便的流程逐步创建带有字幕、背景音乐、效果和过渡的专业品质的影片。创建即时影片时，Adobe Premiere Elements 会分析剪辑（如果尚未分析）、根据需要应用智能标签、编辑剪辑和应用所选的主题。可以使用自创的字幕、片尾演员名单、音乐或效果来定制主题。



创建即时影片

影片主题用来创建包含特定景象的影片。例如，“婚礼上的鸽子”主题会添加精美的片头和片尾、飞翔的白鸽和婚礼背景音乐。而“漫画”主题则通过使用彩色浮雕之类的艺术效果、画中画叠加和字幕中的大艺术字体来创建有趣的儿童聚会视频。每个主题都使用一个独特的编辑风格来选择、裁切和排列剪辑。

主题的默认持续时间大约是 4 到 6 分钟。您可以对影片中的所有剪辑或仅对一个子集使用即时影片，或者使用即时影片在 DVD 开头或结尾处创建镜头剪辑或特写。

有大量主题可供选择。可以在一个主题中应用所有属性，也可以选择只添加一个子集。同样，可以在场景轴中向整个序列添加一个主题，也可以选择只将其添加到一个剪辑中。

另请参阅

第 61 页的“[智能化添加标签](#)”

创建即时影片

可以从“欢迎”屏幕、“管理器”或“任务”面板的“编辑”视图启动即时影片。


从欢迎屏幕或管理器创建即时影片

1 执行下列操作之一：

- 如果尚未打开 Adobe Premiere Elements，请打开它并在“欢迎”屏幕中单击“即时影片”。在“新建项目”对话框中，键入项目的名称，然后单击“确定”。
- 如果已打开 Adobe Premiere Elements，请在“管理器”中单击“即时影片”。

Adobe Premiere Elements 会进入管理器的即时影片模式。

2 按照管理器左上方的提示进行操作。这些提示会指导您逐步完成创建即时影片的流程：

- 选择要在影片中包含的剪辑。（如果场景轴或时间轴中已包含剪辑，则可以根据需要选择其他剪辑。）单击“下一步”。
- 为影片选择主题。要预览主题，请将鼠标光标移动到主题的缩览图上以查看描述，然后单击“播放”按钮  以进行预览。单击“下一步”。

- c 为主题指定属性。单击“应用”。


为现有项目应用主题

要在项目创建后为整个项目或项目的一部分应用主题，请使用“编辑”视图中的“主题”按钮。

1 执行下列操作之一：

- 要为整个项目应用主题，请不要选择任何剪辑。
- 要仅为项目的一部分应用主题，请选择要为之应用主题的剪辑。

2 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“主题”。

将打开“任务”面板的“主题”视图。要预览主题，请将鼠标光标移动到主题的缩览图上，然后单击随即出现的“播放”按钮 。

3 选择主题，然后单击“下一步”。

4 在主题属性视图中，指定所需的属性，然后单击“应用”。

主题属性

为项目添加主题时，可以指定要使用的主题的属性及其使用方式。在选择主题并单击“任务”面板的“下一步”之后，即可访问主题属性。

默认选项随主题及主题访问方式的不同而改变。例如，当通过“即时影片”按钮访问主题时，将默认选中“智能化添加标签”选项；而通过“主题”按钮添加主题时，该选项则不会被选中。

可以指定下列任意主题属性。

片头和片尾字幕 片头和片尾字幕可以是多行文字，不过为了获得最佳效果，请将片头字幕设为一行。

即时影片 指定是否执行自动编辑，从而基于智能标签自动裁切剪辑并将剪辑添加到项目中；以及是否分析剪辑并为剪辑应用智能标签。

应用于 指定是为整个项目应用主题，还是只为场景轴或时间轴中选定的剪辑应用主题。（对于从管理器单击“即时影片”而创建的即时影片，该选项不可用。）

音乐 指定是使用主题音乐、自创音乐（单击“浏览”以查找和打开音乐），还是不使用音乐。可以选择多个音乐剪辑（可以在此处或从管理器选择来作为原始素材的一部分），这些剪辑按选择的先后顺序进行播放。在“音乐 / 音效库”和“我的剪辑”之间拖动滑块，以设置与剪辑中的声音相对应的背景音乐和音频效果的音量。即时影片与音乐节拍同步，因此，更改歌曲会使结果发生重大变化。此外，更改歌曲后，影片长度会随之改变以便与新歌曲的长度保持一致。

持续时间 指定最终影片的长度。“匹配音乐”根据主题音乐的长度来创建影片。“指定持续时间”通过拖动小时数、分钟数和秒数来指定准确的时间长度。“使用所有剪辑”确保使用所有选定的剪辑，并根据这些剪辑的持续时间来确定时间长度。

注：如果指定的持续时间比主题音乐时间长，音乐将循环播放。如果持续时间比主题音乐时间短，音乐将在最后一个剪辑处中断。

序列 指定剪辑是按照剪辑上的时间 / 时期戳，还是按照主题编辑规则在时间轴上排列。

主题内容 指定要包含在最终影片中的主题内容。可以选择或取消选择任意选项。如果已经为一些剪辑应用了效果，则可以选择是否保留已应用的效果，或是删除这些效果然后应用主题效果。

编辑即时影片

在您创建即时影片时，Adobe Premiere Elements 会将所有剪辑合并成一个剪辑。您可以拆分合并后的剪辑，以编辑或替换其中包含的单个剪辑。拆分完即时影片剪辑后，即可使用“替换剪辑”命令快速替换剪辑，而不用裁切、编辑新剪辑或更改已应用的效果或叠加。

即时影片与音乐节拍同步，因此，更改音乐剪辑会使最终影片发生重大变化。此外，更改歌曲后，影片长度会随之改变以便与新歌曲的长度保持一致。

拆分即时影片

❖ 右键单击时间轴或场景轴中的即时影片剪辑，并选择“拆分即时影片”。

替换即时影片中的剪辑

1 在管理器或项目视图中，选择要使用的剪辑。

2 在时间轴中右键单击要替换的剪辑，并选择“替换剪辑位置”>“管理器或项目”。

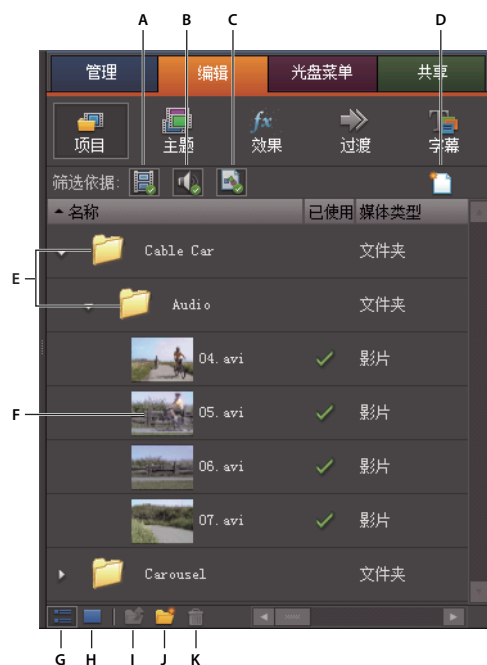
如果替换剪辑比待替换剪辑的时间长，将从末尾裁剪替换剪辑以便持续时间保持一致。

如果替换剪辑比待替换剪辑的时间短，将出现警告消息，让您选择是取消替换动作还是用黑色画面填充多出的时间部分。

查看项目中的文件

“项目”视图概述

“项目”视图用于预览项目的原始资料。要访问“项目”视图，请单击“任务”面板中的“编辑”，然后单击“项目”。



“项目”视图

A. 显示视频 B. 显示音频 C. 显示静止图像 D. 新建项目 E. 文件夹 F. 剪辑缩览图 G. “列表”视图 H. “图标”视图 I. 上移一级 J. 新建文件夹 K. 清除

另请参阅

第 21 页的“[自定义列表视图属性](#)”

第 103 页的“[在预览窗口中裁切](#)”



显示并排列媒体项目

在“项目”视图中，可以使用“列表”视图或“图标”视图显示项目。使用“列表”视图可同时查看多个项目，并按属性（如媒体类型和持续时间）排序项目。“图标”视图显示缩览图，便于您可视化地管理项目内容。



“项目”视图显示选项

A. “图标”视图 B. “列表”视图 C. 拖动滚动条或面板边框可以查看“列表”视图中的更多列标题。

- 要更改视图，请单击面板底部的“列表”视图按钮  或“图标”视图按钮 。或者，在“任务”面板中单击鼠标右键，然后选择“视图”>“列表”或“视图”>“图标”。
- 要排列“图标”视图中的项目，请将项目拖动到任意正方形。随着您拖动，垂直条会指示项目到达的位置。如果将项目拖动到文件夹，则项目会进入文件夹内。
- 要排序“列表”视图中的项目，请单击要按其排序项目的列标题。（例如，单击“媒体类型”可以按类型排序项目。）如果文件夹已展开，项目会从顶级沿“项目”视图层次结构向下排序。要反转排序顺序，请再次单击列标题。
- 要查看“列表”视图中的多个列标题，请向右拖动“任务”面板的右侧边以调整其大小，或向右拖动面板底部的滚动条。
- 要删除“图标”视图中项目之间的空白区域，并在“项目”视图的宽度内排列它们，请在“任务”面板中单击鼠标右键，然后选择“整理”。

更改缩览图显示

❖ 在“项目”视图中单击鼠标右键，然后选择下列选项之一：

- “缩览图”> [命令] 以隐藏或设置缩览图的大小。
- “视图”>“列表” 在列表显示缩览图和全部剪辑信息。
- “视图”>“图标” 将剪辑作为图标显示在网格中。使用该视图可以轻松移动剪辑并改变剪辑顺序。（可以移动图标，然后将其全部选中并拖动到场景轴上以替换场景轴中的现有剪辑。）
- “视图”>“预览区域” 以隐藏或显示缩览图查看器和剪辑信息。



“项目”视图中的预览区域和缩览图

A. 预览区域 B. 小的剪辑缩览图

将剪辑帧指派为海报帧

在“项目”视图的预览区域中，可以通过将任意剪辑帧指定为海报帧来替换默认的剪辑缩览图（第一帧）。第一帧不能完全代表剪辑时，指定新的海报帧特别有用。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。
- 2 在“项目”视图中选择剪辑。如果已隐藏预览区域，请在“项目”视图中单击右键，并选择“视图”>“预览区域”。
- 3 在预览区域中，单击“播放”▶或拖动播放滑块，直到显示所需的帧。
- 4 单击“海报帧”📌。

管理文件夹中的剪辑

“项目”视图可以包括文件夹，您可以使用这些文件夹管理项目内容，其方法与使用 Windows Explorer 中的文件夹大致相同。文件夹可以包含媒体或其他文件夹。请考虑使用文件夹管理媒体类型，如 DV 捕捉、Adobe Photoshop Elements 静止图像和音频文件。

❖ 在“项目”视图中，执行下列任意操作：

- 要添加文件夹，请单击“项目”视图底部的“新建文件夹”按钮📁。如果多次单击一行中的“新建文件夹”，则每个新文件夹会嵌套在前一新文件夹的内部。
- 要将项目移入文件夹，请将项目拖动到“文件夹”图标。您可以将文件夹移入其他文件夹以嵌套它们。
- 要显示文件夹的内容，请双击相应的文件夹。或者，在“列表”视图中，单击“文件夹”图标旁边的三角形以展开文件夹。
- 要从嵌套文件夹导航到父文件夹，请单击“项目”视图底部的“父文件夹”按钮📁。可以单击并按住此按钮以查看当前列出的一个文件夹之上的所有文件夹列表，并通过突出显示一个文件夹并释放鼠标按钮来跳过该文件夹。

使用颜色标签管理剪辑


可以为剪辑指定彩色标签以帮助管理和跟踪剪辑。例如，可以使用不同的颜色代表剪辑中不同的人，或剪辑的不同类型（音频、静止、视频等）。

- 要为剪辑指定颜色标签，请在“项目”视图或时间轴中选择剪辑。选择“编辑”>“标签”，并选择一种颜色。
- 要选择使用相同标签的所有剪辑，请选择使用标签的任意剪辑，并选择“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”，并编辑名称或单击颜色色板以更改颜色。

- 要为媒体类型设置默认标签，请选择“编辑”>“首选项”>“标签默认值”，并为媒体类型选择新的标签颜色。

注：标签默认值影响从您更改默认值开始添加到“项目”视图的剪辑；该命令不更改“任务”面板中已存在剪辑的标签颜色。要更改这些内容，请选择“编辑”>“首选项”>“标签颜色”。

在“项目”视图中回放剪辑

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”以打开“项目”视图。
- 2 如果“预览区域”不可见，请在“项目”视图中单击鼠标右键，然后选择“视图”>“预览区域”。
- 3 在“项目”视图中选择剪辑。
- 4 按预览区域中的“播放”按钮 。“播放”按钮将变为“停止”按钮。（在“任务”面板中播放剪辑不影响“监视器”面板、时间轴或场景轴中的剪辑。）

重命名项目中的源文件

- 要重命名剪辑，请选择该剪辑，选择“剪辑”>“重命名”，键入新名称，并按 **Enter**。（更改仅影响项目中使用的参考；“管理器”和 Windows 中原始源文件的名称保持不变）。
- 要重命名原始源文件，请关闭 Adobe Premiere Elements，并在 Windows 中重命名该文件。下次打开项目时，Adobe Premiere Elements 会要求您查找文件。



还可以通过单击一次其名称以选择文本，键入新名称，并按 **Enter** 重命名选定的剪辑。

在项目中查找项目

- 1 选择“编辑”>“查找”。
- 2 根据“列表”视图中任意列的内容指定选项。
- 3 单击“查找”。



要在硬盘驱动器上查找项目，请选择剪辑，选择“文件”>“获取属性”，并记下“属性”面板顶部的路径。

查找项目中丢失的文件

Adobe Premiere Elements 不在项目中存储原始源文件，而是在您导入项目时引用每个源文件的文件名和位置。如果以后在 Windows 中移动、重命名或删除了源文件，则在下次打开项目时将弹出“文件在何处”对话框。

除了源文件之外，项目还引用预览文件。预览文件允许您实时预览效果，而无需对其进行渲染（该过程可能需要数小时）。可根据需要重新创建预览文件。

注：创建最终影片之后，如果不打算在项目中再次使用源文件，则可以删除这些源文件。如果日后可能需要重新编辑该影片，请在删除源文件之前使用“项目存档器”存档项目。

❖ 在“文件在何处”对话框中，选择下列任一选项：

仅显示精确名称匹配 仅显示项目上次关闭时与丢失文件的名称匹配的文件。如果知道文件名称已更改，则请取消选择此选项。

选择 使用选定的原始文件或替代文件替换丢失的文件。

查找 启动 Windows XP 的“搜索”功能。

跳过预览 跳过丢失的预览文件，以便系统不会询问您查找这些文件。

跳过 使用脱机文件（“任务”面板的“项目”视图和时间轴或场景轴中相关剪辑的空占位符）替换丢失的文件。

全部跳过 使用脱机文件替换所有丢失的剪辑，而不会询问您进行确认。

另请参阅

第 242 页的“[关于已存档项目](#)”

第 92 页的“[预览影片](#)”

删除剪辑

由于 Adobe Premiere Elements 不在项目中存储实际的媒体文件，从项目中删除剪辑会删除影片中的所有实例，但不会从 Windows 桌面中删除剪辑的源文件。要保留磁盘空间，还要通过 Windows Explorer 删除源文件。

- 要从项目中删除媒体文件，请在“项目”视图中将其选中，然后按 Delete 键。
- 要从管理器中删除媒体文件，请在管理器中右键单击该文件，然后选择“删除”；或者选择该文件，然后按 Delete 键。文件已从管理器中删除（Adobe Premiere Elements 和 Photoshop Elements 中的管理器），但未从硬盘中删除。
- 要从项目和计算机中删除媒体文件，请在“项目”视图中将其选中，然后按 Ctrl+Delete 组合键。然后，单击“删除”对话框中的“确定”。



要识别项目中未使用的项目，请注意“列表”视图中的“视频使用情况”和“音频使用情况”列。要显示这些列，请向右滚动。

另请参阅

第 58 页的“[用管理器管理剪辑](#)”

查看剪辑属性

参阅基本剪辑属性概述

- 1 选择“窗口”>“可用媒体”，并展开面板或水平滚动以查看其列。（某些列可能已隐藏。请参阅第 21 页的“[自定义列表视图属性](#)”。）
- 2 要查看更多详细信息，请在“项目”视图中选择剪辑，单击右键，并选择“视图”>“预览区域”。

查看全面的文件信息

您可以使用 Adobe Premiere Elements 包含的工具来评估以任何受支持的格式存储在项目内部或外部的文件。例如，可以确定您导出的剪辑是否具有适当的数据速率进行 Internet 发布。视频文件的属性可以包括文件大小、视频和音频轨道数、持续时间、平均帧速率、音频采样速率、视频数据速率和压缩设置，以及有关已捕捉剪辑中丢帧的信息。

使用“获取属性”功能可以检查刚捕捉的剪辑中的丢弃的帧。使用“数据速率分析”图形可以评估输出数据速率与提交媒介的要求的匹配程度。该图形绘制了渲染关键帧速率、压缩关键帧和差分帧（存在于关键帧之间的帧）之间的差异，以及每个帧的数据速率级别。

❖ 执行下列操作之一：

- 如果剪辑位于“项目”视图中，请右键单击该剪辑，然后选择“属性”。
- 如果剪辑位于时间轴中，请选择它并选择“文件”>“获取属性”>“选择”。
- 如果剪辑不在项目中，请选择“文件”>“获取属性”>“文件”，查找并选择要分析的剪辑，然后单击“打开”。

图形包含以下信息：

数据速率 / 秒图形 线条代表平均数据速率。

样本大小图形 蓝条代表每个关键帧样本大小。

差分帧样本大小 如果已显示，红条代表压缩关键帧之间的差分帧的样本大小。只有您正在分析使用支持差分帧的编解码器（压缩程序 / 解压缩程序）压缩的剪辑的属性时才会看到这些色条。差分帧仅存储任意两个关键帧之间已更改的数据。DV 素材不包含差分帧。

注：VOB 和 MPEG 文件的属性不会包含数据速率或样本大小图形。

自定列表视图属性

可以自定“列表”视图以便只显示所需信息。还可以重命名列，添加自己的列，重排列以及更改列的宽度。

另请参阅

第 19 页的“[重命名项目中的源文件](#)”

第 16 页的““[项目](#)”视图概述”

第 24 页的“[检查项目的设置](#)”

指定哪些属性显示在“列表”视图中

默认情况下会出现“名称”属性，剪辑名称会显示在磁盘上。无法使用“编辑列”对话框删除“名称”属性。您可以更改剪辑在项目内部使用的名称。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。
- 2 在“项目”视图中单击鼠标右键，然后选择“编辑列”。
- 3 选择希望出现在“项目”视图中的下列属性之一，然后单击“确定”：

已使用 如果剪辑正在项目中使用，则显示勾形标记。

标签 帮助识别和关联剪辑的颜色。

媒体类型 媒体的种类，如影片或静止图像。

帧速率 剪辑的帧速率，例如 29.97 帧 / 秒。

媒体开始 捕捉开始时的时间码。

媒体结束 捕捉结束时的时间码。

媒体持续时间 磁盘上捕捉媒体的长度，以“项目设置”对话框的“常规”部分中指定的“显示格式”表示。

注：在 Adobe Premiere Elements 中，任意面板中的所有持续时间包括按入点和出点指定的帧。例如，将入点和出点设置为相同帧会产生一个帧的持续时间。

视频入点 “监视器”面板、时间轴或场景轴中设置的入点的时间码。

视频出点 “监视器”面板、时间轴或场景轴中设置的出点的时间码。

视频持续时间 按视频入点和出点定义的剪辑的持续时间，合成 Adobe Premiere Elements 中应用的任何调整，如更改剪辑速度。

音频入点 “监视器”面板、时间轴或场景轴中设置的入点的时间码。

音频出点 “监视器”面板、时间轴或场景轴中设置的出点的时间码。

音频持续时间 按音频入点和出点定义的剪辑的持续时间，合成 Adobe Premiere Elements 中应用的任何调整，如更改剪辑速度。

视频信息 剪辑的帧大小和长宽比，以及是否存在 Alpha 通道。

音频信息 剪辑的音频规范。

视频使用情况 剪辑的视频组件在影片中使用的次数。

音频使用情况 剪辑的音频组件在影片中使用的次数。

磁带名称 从中捕捉剪辑的磁带的名称。（如有必要，输入此名称。）

说明 剪辑的说明。（如有必要，输入说明。）

注释 用于识别和排序用途的文本。

截取说明 使用“捕捉”面板捕捉剪辑时，使用“截取说明”选项输入的文本。

媒体文件路径 文件的位置。

捕捉设置 指定是否在当前项目中捕捉文件。

状态 指定剪辑联机还是脱机。如果剪辑脱机，此选项还会指示原因。

脱机属性 指示 Adobe Premiere Elements 是否具有访问源文件的权限。如果源文件不可用（脱机），则可以在“项目”视图中重新链接、重新创建或删除该项目。

场景 使用 Adobe Premiere Elements 捕捉视频时，使用“捕捉”面板的“场景”选项输入的文本。

拍摄 使用 Adobe Premiere Elements 捕捉视频时，使用“捕捉”面板的“拍摄”选项输入的文本。

客户端 用于添加客户端的名称或其他详细信息字段。

好 指示首选剪辑。

调整“列表”视图中的列

使用“列表”视图可以根据特定属性快速评估、查找或管理剪辑。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。
- 2 单击“项目”视图底部的“列表”视图按钮 .
- 3 执行下列任意操作：
 - 要更改列的宽度，请将指针放在列标题之间的分割线上，直到出现“调整列大小”图标 ；然后水平拖动。
 - 要重排列，请水平拖动列标题。（无法移动“名称”列。）
 - 要创建新列，请单击鼠标右键并选择“编辑列”，选择列名称（其后将显示新列），然后单击“添加”。为新列键入名称并选择类型，并单击“确定”。文本列可以包含您输入的任何文本。布尔型列提供复选框。
 - 要显示列，请单击鼠标右键并选择“编辑列”，然后单击要显示的列名称旁边的框。
 - 要重命名列，请单击鼠标右键并选择“编辑列”，选择列名称，单击“重命名”，然后编辑该名称。
 - 要删除列，请单击鼠标右键并选择“编辑列”，选择列名称，然后单击“删除”。
 - 要重排列，请单击鼠标右键并选择“编辑列”，选择列名称，然后单击“向上移动”或“向下移动”。还可以通过在“项目”视图中水平拖动列来重排列。

注：如果无法在“编辑列”对话框中查找或更改列属性，则属性由 Adobe Premiere Elements 锁定，因此无法更改。例如，可以更改已添加的列的名称，但不能更改 Adobe Premiere Elements 中生成的列的名称。

查看有关效果属性的详细信息

- 1 选择时间轴或场景轴中的剪辑。
- 2 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“效果”按钮。

- 3 在“效果”视图中，单击面板底部的“编辑效果”，展开效果，并记下值。

项目设置和预设

关于项目设置和预设

项目设置决定了项目的视频和音频格式，无论素材是来自 DV、HDV、AVCHD 或硬盘、闪存摄像机，或素材是否是标准或宽银幕视频。它还项目指定了帧速率、长宽比、音频采样速率、高场或低场优先以及位深度。

启动新项目时，Adobe Premiere Elements 会将项目预设应用到项目。项目预设是预先配置的项目设置的集合。在大多数情况下，可以使用默认项目预设，这是为安装 Adobe Premiere Elements 时所指定电视标准的 4:3 DV 素材设置的。NTSC（全国电视标准委员会）是适用于美洲、加勒比海地区、日本、韩国和台湾的电视标准；PAL（逐行倒相制式）是适用于欧洲、俄罗斯、非洲、中东、印度、澳大利亚、新西兰、南太平洋、中国和亚洲其他地区的标准制式。

在启动项目之后无法更改项目预设，因此请在选择项目预设之前验证源素材的格式。根据源素材，您可能需要更改预设或创建新预设。例如，如果您的素材是宽银幕，则在启动项目之前需要选择“宽银幕”预设；如果您的素材是 HDV，则选择某个 HDV 预设。如果项目预设与源文件不匹配，可能会产生意外或不想要的结果。



如果需要指定较低品质设置用于输出（如流 Web 视频），请勿更改项目设置，而是更改导出设置。

创建或更改项目预设

Adobe Premiere Elements 中的默认项目预设适用于大多数类型的源媒体，包括便携式 DV 摄像机、相机、DVD 光盘和移动电话中的视频。如果您的源素材需要自定义项目预设，则可以创建一个预设。根据您是要更改打开项目的设置还是要建立新项目的设置，创建预设的过程将有所不同。创建的预设可以应用于新项目，并且可以在硬盘的 Adobe Premiere Elements 文件夹的“设置”子文件夹中找到这些预设，便于您备份或发布预设文件时使用。

选择项目预设

默认情况下，Adobe Premiere Elements 使用针对您在安装程序时所指定的电视标准的 DV 预设。创建不同格式（如 HDV）、电视标准（如 PAL）或帧长宽比（如宽银幕）的新项目时，您将需要选择新预设。

您选择的预设将变成默认预设，因此在选择另一个预设之前，创建的所有新项目将使用此预设。如果需要临时使用预设，请确保使用完成时更改预设。

- 1 启动 Adobe Premiere Elements。
- 2 在“欢迎”屏幕中，单击“新建项目”。（或选择“文件”>“新建”>“项目”。）
- 3 在“新建项目”对话框中，单击“更改设置”。
- 4 选择与要编辑的素材格式和标准匹配的预设。例如，要编辑使用美国市场上 1080i 便携式摄像机拍摄的大多数 HDV 素材，请选择 HDV 1080i 30 或 HDV 1080i 25。
- 5 单击“确定”。
- 6 为该项目指定名称和位置，并单击“确定”。

从打开的项目创建预设

从打开的项目中创建预设不会更改当前打开的项目设置；将仅创建一个新的项目预设。

- 1 选择“编辑”>“项目设置”>“常规”。
- 2 在“项目设置”对话框中，指定“常规”、“捕捉”、“视频渲染”和“默认时间轴”的项目设置。

3 单击“存储”。

4 键入名称和说明。



即使只计划在一个项目中使用项目设置，也要存储并命名这些项目设置。存储设置将创建一个备份副本，以便您可以在某人无意中更改当前项目设置时使用。

5 选择或取消选择“包括设备控制设置”，然后单击“确定”。

删除自定预设

1 在“欢迎”屏幕中，单击“新建项目”。（或选择“文件”>“新建”>“项目”。）

2 在“新建项目”对话框中，单击“更改设置”。

3 从“可用预设”列表中选择自定预设，然后单击“删除预设”。

检查项目的设置

项目预设包含以下四个主要类别的设置：“常规”、“捕捉”、“视频渲染”和“默认时间轴”。启动项目之后，您将无法更改大多数项目设置，如帧速率、大小和长宽比。但是，您可以查看这些设置，以确保要添加到项目中的媒体与之兼容。

❖ 在 Adobe Premiere Elements 中打开项目，然后选择“编辑”>“项目设置”>[类别]。

注：自定预设可能由第三方产品（包括 PC、捕捉卡或硬件包）提供。有关详细信息，请参阅第三方文档。

另请参阅

第 54 页的“了解长宽比”

第 32 页的“为视频捕捉准备项目”

第 33 页的“捕捉视频”

第 229 页的“共享常用设置”

NTSC 与 PAL 预设

NTSC 预设符合 NTSC 标准，其中每个视频帧由以 29.97 帧 / 秒的速率显示的 525 条水平线构成。标准 NTSC 预设适用于具有 4:3 长宽比的素材，而宽银幕 NTSC 预设适用于具有 16:9 长宽比的素材。

PAL 预设符合 PAL 标准，其中每个视频帧由以 25 帧 / 秒的速率显示的 625 条线构成。

“常规”设置

“常规”设置（“编辑”>“项目设置”>“常规”）控制项目的基本特性，包括用于处理视频的编辑模式、帧大小、长宽比、计时（“显示格式”）和回放设置（“时基”）。这些设置应与您项目中最常用的源媒体相匹配（例如，如果您最常用的素材是 DV，则使用“DV 回放”编辑模式）。随意更改这些设置可能会导致品质降低。

“常规”设置包含以下选项。

编辑模式 识别为项目选择的电视标准和制式。下列视频预览设置无法更改，因为这些设置是由编辑模式决定的：时基、帧大小、像素长宽比、场和采样速率。

注：“编辑模式”设置代表源媒体的规格，但并不代表最终输出设置。导出项目时应指定输出设置。

时基 指定用于计算每次编辑的时间位置的时间分隔：对于 PAL 为 25（欧洲标准），对于 NTSC 为 29.97（北美和日本标准）。

回放设置 如果您使用的是 DV 预设、DV 编辑模式，或者安装了提供其他回放功能的增效工具，则此按钮可用。对于 DV 编辑模式，此选项表明您希望回放预览的位置：在便携式 DV 摄像机（或其他已连接设备）上或在桌面上。有关可用于第三方增效工具的回放设置的信息，请参阅该增效工具制造商提供的文档。

帧大小 指定回放项目时帧的大小和像素。在大多数情况下，项目的帧大小应与源媒体的帧大小相匹配。无法更改帧大小来补偿慢速回放，但可以调整这些回放设置，方法是：右键单击“监视器”面板，然后选择“回放设置”。您还可以通过更改“导出”设置来调整最终输出的帧大小。

像素长宽比 设置各个像素的长宽比。此比例由视频制式决定：PAL 或 NTSC。如果您使用的像素长宽比与视频的像素长宽比不同，则回放和渲染该视频时可能会失真。

场 指定场优先级，或指定每个帧的两个隔行扫描场的绘制顺序。Adobe Premiere Elements 可以捕捉带有场的 DV 素材，即使该素材是以连续扫描的方式录制的。

显示格式（视频） 指定整个项目中时间的显示方式。时间显示选项与用于编辑视频和影片的标准相对应。对于 DV NTSC 视频，请选择 30 帧 / 秒丢帧时间码。对于 DV PAL 视频，请选择 25 帧 / 秒时间码。

字幕安全区域 设置标记为字幕安全区域的帧边缘数量，以使字幕不会被小幅放大画面而使字幕增大的电视机所截断（称为过扫描）。单击“监视器”面板中的“安全区域”按钮时，一个带有十字线的矩形会标记字幕安全区域。通常假定字幕比动作需要更宽的安全区域。

动作安全区域 设置标记为动作安全区域的帧边缘数量，以便动作不会被电视机（此类电视机会对图片进行小幅度放大）截断。单击“监视器”面板中的“安全区域”按钮时，一个矩形会标记动作安全区域。

采样速率 识别由项目预定义的音频采样速率。通常，回放项目中的音频时，采样速率越高，音频品质就越好，但它们同时也需要更多的磁盘空间并进行更多处理。尝试以高品质的采样速率录制音频，然后以录制该音频时所使用的采样速率来捕捉音频。

显示格式（音频） 指定是使用音频采样数还是毫秒数来度量音频时间显示。默认情况下，时间以音频采样数的格式显示，但是在编辑音频时，对于采样级的精度，时间也能够以毫秒数的格式显示。

“捕捉”设置

“捕捉”设置（“编辑”>“项目设置”>“捕捉”）用于控制直接从磁带盒或便携式 DV 摄像机中传输视频和音频的方式。（其他项目设置面板不会对捕捉造成影响。）

“视频渲染”设置

“视频渲染”设置用于控制从时间轴或场景轴中回放视频时 Adobe Premiere Elements 所使用的图片品质、压缩设置以及颜色深度。

要访问“视频渲染”设置，请选择“编辑”>“项目设置”>“视频渲染”。这些设置包含以下选项：

最大位深度 允许 Adobe Premiere Elements 使用最多 32 位处理，即使项目使用的是较低的位深度。选择此选项可提高精度，但同时会降低性能。

文件格式 指定预览视频的格式。

压缩程序 识别预览影片时 Adobe Premiere Elements 应用的编解码器（压缩程序 / 解压缩程序）。该编解码器由项目预定义，您无法进行更改，因为它必须符合 DV 标准。

注：如果您在视频程序中使用了剪辑，而没有应用效果或者没有更改帧或时间特性，则 Adobe Premiere Elements 会使用该剪辑的原始编解码器进行回放。如果您进行的更改需要重新计算每个帧，则 Adobe Premiere Elements 将应用此处识别的编解码器。

颜色深度 表示已渲染视频中所包含的颜色数目。此设置由项目预设决定，您无法更改。

优化静止图像 选择此选项可在项目中高效地使用静止图像。例如，如果将项目中某个持续时间为 2 秒的静止图像设置为 30 帧 / 秒，则 Adobe Premiere Elements 将创建一个 2 秒的帧而不是以 1/30 秒的速度创建 60 个帧。如果项目在显示静止图像时出现回放问题，请取消选择此选项。

“默认时间轴”设置


“默认时间轴”设置（“编辑”>“项目设置”>“默认时间轴”）用于确定创建新项目时在时间轴中显示的视频和音频轨道的数量，Adobe Premiere Elements 最多可显示 99 个轨道。

还原更改

递增式还原更改

如果您想更改编辑或效果，Adobe Premiere Elements 提供了多种还原工作的方法。您只能还原导致视频内容更改的动作，例如，您可以还原某项编辑动作，但无法还原对面板所做的滚动动作。


- 要还原或重做最近所做的更改，请选择“编辑”>“还原”。（您可以连续还原最近所做的一系列更改。）
- 要还原自上一次打开项目以来所进行的某项更改以及所有后续更改，请从“历史记录”面板中将其删除。
- 要停止 Adobe Premiere Elements 正在处理的更改（例如显示进度条时），请按 Esc。
- 要还原自上一次存储项目以来所进行的所有更改，请选择“文件”>“恢复”。

 要还原在上一次存储项目之前所进行的更改，请尝试打开“Premiere 自动存储”文件夹中的上一个项目版本。然后选择“文件”>“存储为”将项目存储在“Premiere 自动存储”文件夹以外的位置。可以还原的更改数量取决于“自动存储”首选项设置。

还原以前的任何更改

“历史记录”面板会记录您对项目所做的更改。例如，每次您添加剪辑、插入标记或应用效果时，“历史记录”面板都会将该动作添加到其列表的底部。您所使用的工具或命令都会显示在“历史记录”面板中，并带有一个标识图标。您可以使用该面板快速还原多个更改。在面板中选择某个更改后，项目将返回到更改时的项目状态。当进行下一次更改时，最近所做的更改将变为灰色并消失。

“历史记录”面板仅记录当前会话中所发生的更改。关闭项目或选择“恢复”命令会清除“历史记录”面板。虽然该面板会列出大多数更改，但不会列出在某些面板中所做的个别更改，也不会列出程序级的更改，例如对“首选项”设置所做的更改。

- 要显示“历史记录”面板，请选择“窗口”>“历史记录”。
- 要选择“历史记录”面板中的更改，请单击该更改。
- 要删除所选更改，请单击“删除”图标 ，然后单击“确定”。
- 要浏览“历史记录”面板中的更改，请拖动面板中的滑块或滚动条。或者，从“历史记录”面板菜单中选择“单步前进”或“单步后退”。
- 要清除“历史记录”面板中的所有更改，请选择“历史记录”面板菜单中的“清除历史记录”，然后单击“确定”。



“历史记录”面板中的更改列表

A. 选定的更改 B. 以后将被下一次更改替换的更改 C. “历史记录”面板菜单

存储和备份项目

存储项目

存储项目可以存储您所做的编辑、对源文件的引用以及面板的最新排列方式。经常存储有助于保护您的工作。

- 要存储当前打开的项目，请选择“文件”>“存储”。
- 要存储项目的副本并使用新副本继续工作，请选择“文件”>“存储为”，指定一个位置和文件名，然后单击“保存”。
- 要存储项目的副本并使用原始项目继续工作，请选择“文件”>“存储副本”，指定一个位置和文件名，然后单击“存储”。

💡 要指定 Adobe Premiere Elements 存储项目相关文件（例如，捕捉到的视频和音频以及视频和音频预览）的位置，请设置暂存盘。

另请参阅

第 29 页的“[设置暂存盘](#)”

使用“自动存储”备份项目

要更轻松地从重新访问所做的编辑或从故障中恢复，请启用“自动存储”选项。此选项会自动以指定的时间间隔将备份项目文件存储到 Adobe Premiere Elements “自动存储”文件夹。例如，您可以将 Adobe Premiere Elements 设置为每 15 分钟存储一次备份副本，这将生成一系列文件，每个文件代表各个时间间隔下的项目状态。

自动存储与“还原”命令的作用可能相同，这取决于每次存储之间项目发生了多少更改。项目文件相对于源视频文件来说非常小，因此，即使存档众多版本的项目，所占用的磁盘空间也相对较小。

- 1 选择“编辑”>“首选项”>“自动存储”。
- 2 执行下列任一操作，然后单击“确定”：
 - 选择“自动存储项目”，然后键入分钟数，Adobe Premiere Elements 将在经过此分钟数后存储项目。
 - 为“最大项目版本”键入一个数字以指定要存储的各个项目文件的版本数。例如，如果您键入 5，Adobe Premiere Elements 将为您打开的每个项目存储五个版本。

注：每次打开项目时，您都必须在“自动存储”选项生效之前至少存储一次项目。

打开通过“自动存储”存储的项目

1 请执行下列任一操作：

- 启动 Adobe Premiere Elements，单击欢迎屏幕中的“打开项目”图标。
- 在 Adobe Premiere Elements 中，选择“文件”>“打开项目”。

2 在项目文件夹中，打开 Adobe Premiere Elements “自动存储”文件夹中的文件。（如果没有可用的文件，则可能是因为“自动存储”首选项处于关闭状态。）

注：在 Adobe Premiere Elements 出现故障后第一次启动时，会出现一条提示，询问您是否希望打开由“自动存储”存储的上一版本项目。

另请参阅

第 13 页的“[打开项目](#)”

使用暂存盘

关于暂存盘

在您编辑项目时，Adobe Premiere Elements 会使用磁盘空间来存储项目所需的暂存文件，例如捕捉到的视频和音频、匹配的音频以及预览文件。Adobe Premiere Elements 使用匹配的音频文件和预览文件来优化性能，从而允许进行实时编辑、获得较高的处理品质以及高效率的输出。所有暂存盘文件都可以在工作会话间进行存储。如果删除匹配的音频文件，Adobe Premiere Elements 将自动重新创建这些文件。如果删除的是预览文件，则不会自动重新创建这些文件。

默认情况下，暂存文件与项目存储在上一位置。影片越长或越复杂，所需的暂存盘空间就越大。如果您的系统可以使用多个磁盘，则可以使用“编辑”>“首选项”>“暂存盘”命令来指定 Adobe Premiere Elements 用于存储这些文件的磁盘。为了获得最佳效果，请在捕捉或编辑之前，即项目一开始时设置暂存盘。

暂存盘的类型

通过将每个暂存盘类型设置到不同的磁盘可以提高性能，您也可以指定同一磁盘上的文件夹。选择“编辑”>“首选项”>“暂存盘”以设置下列暂存盘选项。

捕捉到的视频 使用“捕捉”面板所捕捉到的视频文件和静帧动画静止图像文件所在的文件夹或磁盘。

捕捉到的音频 使用“捕捉”面板所捕捉到的音频文件所在的文件夹或磁盘。

视频预览 视频预览文件所在的文件夹或磁盘，这些文件是使用“时间轴”>“渲染工作区域”命令、导出为影片文件或导出到 DV 设备时所创建的。如果预览区域包含效果，则会在该预览文件中对效果进行完美品质的渲染。

音频预览 音频预览文件所在的文件夹或磁盘，这些文件是使用“时间轴”>“渲染工作区域”命令、使用“剪辑”>“音频选项”>“渲染和替换”命令、导出为影片文件或导出到 DV 设备时所创建的。如果预览区域包含效果，则会在该预览文件中对效果进行完美品质的渲染。

媒体高速缓存 音频峰值文件、音频匹配文件、视频索引文件以及 Adobe Premiere Elements 创建用于提高读取媒体文件时性能的其他文件所在的文件夹或磁盘。

DVD 编码 编码视频和音频文件所在的文件夹或磁盘，这些文件是创建 DVD 时生成的。

注：Adobe Premiere Elements 会将预览文件、编码文件、媒体高速缓存文件以及其他类型的文件存储在您为这些类型所指定的文件夹的各个子文件夹中。每个子文件夹均以其包含的暂存文件的类型命名。

设置暂存盘

可以在“首选项”对话框的“暂存盘”面板中设置暂存盘。在更改暂存盘设置之前，可以通过查看路径右侧的框来验证选定卷上的可用磁盘空间容量。如果该路径过长而不便于查看，请将指针悬停于路径名上，完整路径将显示在工具提示中。

1 选择“编辑”>“首选项”>“暂存盘”。

2 请为每个暂存盘类型均指定一个磁盘位置，以便 Adobe Premiere Elements 存储相应的文件。从弹出菜单中选择下列选项之一：

我的文档 将暂存文件存储在“我的文档”文件夹中。

与项目相同 将暂存文件与项目存储在同一个文件夹中。

自定 表示当前路径不在弹出菜单中。除非单击“浏览”指定其他可用磁盘位置，否则当前路径不会更改。

在最大程度上提高暂存盘性能

- 如果您的计算机只有一块硬盘，请考虑将所有暂存盘选项保留为其默认设置。
- 如果您的计算机有多块硬盘，请选择将较大的次要硬盘驱动器作为暂存盘，而不是主启动驱动器。在 Adobe Premiere Elements 中，可以将每种类型的暂存文件存储到其自己的磁盘上（例如，一个磁盘用于存储捕捉到的视频，而另一个磁盘用于存储捕捉到的音频）。
- 使用 Windows 中的“磁盘碎片整理程序”工具或第三方实用程序对暂存盘定期进行磁盘碎片整理。要使用“磁盘碎片整理程序”工具，请选择“开始”>“所有程序”>“附件”>“系统工具”>“磁盘碎片整理程序”。有关详细说明，请参阅 Windows 或第三方实用程序随附的文档。
- 指定速度最快的硬盘用于捕捉媒体和存储暂存文件。可以将速度较慢的磁盘用于音频预览文件和项目文件。
- 仅指定与计算机相连接的磁盘。网络硬盘的总体速度通常很慢。避免将可移动媒体用作暂存盘，因为 Adobe Premiere Elements 总是要求能够访问暂存盘文件。即使关闭了项目，也会为每个项目保留暂存盘文件。在重新打开与这些文件相关的项目时，Adobe Premiere Elements 会重新使用这些文件。如果将暂存盘文件存储在可移动媒体上，而该介质已从驱动器中删除，则 Adobe Premiere Elements 将无法使用该暂存盘。
- 尽管您可以将一个磁盘划分为多个分区，然后将每个分区设置为虚拟暂存盘，但是这并不会提高性能，因为单个驱动器机制是个瓶颈。为了获得最佳效果，请在实际独立的驱动器上设置暂存盘卷。

第 4 章：捕捉视频

捕捉涉及将视频和音频从便携式 DV 或 HDV 摄像机、网络摄像机或其他 WDM（Windows 驱动程序模型）设备直接录制到硬盘。Adobe Premiere Elements 会自动检测连接的捕捉设备，并设置所有捕捉设置。“捕捉”面板提供的控件允许您远程控制设备，从而在设备上轻松播放、捕捉、暂停和停止视频。有关添加其他来源（例如，基于硬盘的便携式摄像机、DVD、硬盘或数码相机）中的媒体的信息，请参阅第 42 页的“[导入和添加媒体](#)”。

准备捕捉

捕捉视频需要做哪些准备工作

捕捉视频之前，请确保已按照以下常规指导原则对系统进行相应设置，使其可以处理数字视频：

重要说明：有关最新的系统需求列表以及错误消息帮助，请参阅 www.adobe.com/cn/support 上的“搜索知识库”。

DV 或 HDV 摄像机、网络摄像机或 WDM 设备 如果您不确定摄像机为数码摄像机还是模拟摄像机，请核查便携式摄像机文档。

注：如果您有模拟源（如 VHS 录像机），则需要将其先转换为数字视频，然后再将其导入 Adobe Premiere Elements 中。（请参阅第 38 页的“[将模拟视频转换为数字视频](#)”。）

计算机连接和电缆 要连接至便携式 DV 或 HDV 摄像机，您的计算机必须具备下列条件之一：

- IEEE 1394 端口和电缆（也称为 FireWire 或 i.LINK）



- 安装了 USB Video Class 1.0 驱动程序的 USB 2.0 端口（也称为 USB 2.0）



尽可能使用 IEEE 1394。并不是所有的摄像机都支持 USB。许多计算机装有内置 IEEE 1394 卡。如果您的计算机不具备上述某一项，则可以自行购买并安装。

注：如果使用 USB 2.0 端口进行捕捉，但相机显示为“脱机”，则相机很可能未使用 USB Video Class 1.0 驱动程序。请改用 FireWire 进行捕捉，或参阅 Adobe.com 上的“支持知识库”了解详细信息。

硬盘速度 DV 格式的数据以 3.6 MB/ 秒的速度传输。硬盘的数据传输速率（通常缩写为数据速率）应达到或超过此速率（如果要捕捉 DV）。要达到此速率，硬盘必须能够以 7200 rpm 的速度运行。过去五年中出厂的大多数硬盘都具备此性能。要确定硬盘速率或 rpm 速度，请参阅计算机或硬盘文档。

硬盘空间 五分钟长的 DV-AVI 视频大约占用 1 GB 的硬盘空间。无论是对于将要捕捉的源素材，还是预览文件、最终渲染的影片以及 DVD 或蓝光文件夹，只要您选择创建这些内容，都应该为其留出足够的空间。建议最低的空间容量为 4.5 GB。应定期对硬盘进行碎片整理。向已碎片化的硬盘写入内容会减缓硬盘的写入速度，进而导致您在捕捉时丢失帧。您可以使用 Windows 附带的碎片整理实用程序。

注：捕捉之前，请确保您有用于将要捕捉的素材长度的足够硬盘空间。捕捉之前，“捕捉”面板会显示剩余的可用磁盘空间大小。捕捉期间，“捕捉”面板将显示使用剩余的可用空间可捕捉多长时间的素材。

外部硬盘 建议不要捕捉到外部硬盘。如果一定要使用外部硬盘，请确保电缆可以处理驱动器的数据速率和旋转速度，而且仅使用专用于视频的大容量 UDMA 133 IDE/SATA 驱动器。

注：您可以从某些数字的静止图像相机、支持 Nokia PC Suite 6.0 及更高版本的移动电话、便携式 DVD 摄像机，以及具有媒体下载程序功能的其他可移动媒体中获取视频、音频和静止图像文件。并不支持所有的视频设备和文件类型。

另请参阅


第 42 页的“[使用媒体下载程序添加文件](#)”

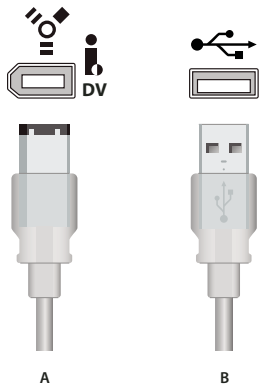
第 42 页的“[向项目中添加媒体](#)”

第 45 页的“[支持的导入文件类型](#)”

第 245 页的“[疑难解答](#)”

将便携式摄像机连接至计算机

通过 Adobe Premiere Elements 可以使用 IEEE 1394（建议）或 USB 2.0 端口从多种类型的设备中捕捉数字视频、音频或同时捕捉视频和音频。大多数 DV 和 HDV 便携式摄像机和磁带卡座（以及大多数网络摄像机）都具有这些端口。便携式摄像机上的 IEEE 1394 端口可能会标记为 DV IN/OUT、i.LINK 或 IEEE 1394。USB 2.0 端口标记为 USB 图标 。



用于捕捉数字音频、视频和静止图像的端口和插头
A. IEEE 1394 B. USB

1 根据所用的捕捉设备，执行下面某项操作：

DV 摄像机 使用 IEEE 1394 电缆将便携式 DV 摄像机连接至计算机的 IEEE 1394 端口。有些便携式摄像机可以使用 USB 电缆处理 USB 2.0 端口；但是，建议使用 IEEE 1394。如果您的便携式摄像机有 IEEE 1394 和 USB 两个端口，请使用 IEEE 1394 端口用于捕捉视频。

注：不要将摄像机同时连接到 IEEE 1394 和 USB 2.0 端口。

HDV 摄像机 使用 IEEE 1394 电缆将便携式 HDV 摄像机连接至计算机的 IEEE 1394 端口。不能使用 USB 端口来捕捉 HDV。

网络摄像机或 WDM 设备 使用 USB 电缆将网络摄像机或其他 WDM 设备连接至计算机的 USB 端口。您可以使用 USB 1.0 端口从网络摄像机捕捉视频或静止图像。

模拟设备 使用模拟插孔和插头将模拟设备连接至 AV DV 转换器或便携式数字摄像机。使用 IEEE 1394 电缆将 AV DV 转换器或便携式数字摄像机连接至计算机的 IEEE 1394 端口。

注：如果计算机没有内置的 IEEE 1394 或 USB 2.0 端口，或者便携式摄像机未随附合适的电缆，则可以从计算机、相机或电子消费产品商店购买。

2 请使用电源适配器激活 IEEE 1394 端口（如果相机需要这样做）。

注：某些便携式摄像机在相机模式下一段时间后未激活，则即使已连接电源适配器，也可能会进入休眠或非活动模式。

另请参阅

第 201 页的“[创建旁白](#)”

第 42 页的“[使用媒体下载程序添加文件](#)”

为视频捕捉准备项目

在捕捉数字视频之前，您需要创建一个项目，其预设要与拍摄素材时所用的格式（DV 或 HDV）、电视标准（NTSC 或 PAL）和帧长宽比（标准 4:3 或宽银幕 16:9）相匹配。

1 执行下列操作之一：

- 在“欢迎”屏幕中，单击“新建项目”。
- 选择“文件”>“新建”>“项目”。

2 在“新建项目”对话框中，键入项目的名称，然后单击“更改设置”。

3 选择预设（展开预设文件夹可查看所有预设），然后单击“存储为默认值”。

注：硬盘、闪存便携式摄像机预设将使用反向场顺序。如果素材使用高场优先，请确保选择这些预设。

4 单击“确定”以启动新项目。

另请参阅

第 12 页的“[启动新项目](#)”

第 23 页的“[创建或更改项目预设](#)”

第 23 页的“[关于项目设置和预设](#)”

关于时间码


捕捉视频时，对时间码基本信息的了解非常重要。时间码编号表示帧在视频剪辑中的位置。许多便携式摄像机将时间码作为视频信号的一部分进行录制。时间码格式基于便携式摄像机录制的每秒的帧数 (fps)，以及视频回放时显示的每秒的帧数。对于 NTSC 视频（北美洲和日本 TV 标准），视频的标准帧速率为 29.97 帧 / 秒，对于 PAL 视频（欧洲 TV 标准），视频的标准帧速率为 25 帧 / 秒。时间码以时 : 分 : 秒 : 帧的格式描述帧位置。例如，01:20:15:10 指示显示的帧在场景中的位置为 1 小时、20 分钟、15 秒、第 10 帧。




捕捉视频

捕捉面板概述

使用“捕捉”面板可以监控视频并使用所有捕捉命令。Adobe Premiere Elements 会自动检测连接的捕捉设备，并设置相应的“捕捉”面板设置。

此面板包括视频预览区域、录制控件、磁盘空间指示器和时间码显示屏。在“捕捉”面板右侧，可以指定捕捉设置。

要打开“捕捉”面板，请在“任务”面板中单击“管理”，单击“获取媒体”，然后选择下面某个选项：

-  DV 摄像机
-  HDV 摄像机
-  网络摄像机或 WDM 设备



捕捉面板

A. 状态区域 B. 捕捉源菜单 C. 预览区域 D. 捕捉面板菜单 E. 捕捉设置

另请参阅

第 245 页的“[疑难解答](#)”

使用设备控件捕捉素材

使用设备控件捕捉素材只是意味着使用“捕捉”面板中的控件（播放、快进、回退、暂停、停止、录制等）来控制设备，而不使用设备上的控件。借助设备控件可以方便地定位和捕捉场景。



捕捉面板控件

A. 上一场景 B. 下一场景 C. 回退 D. 单步后退 E. 播放 F. 飞梭 G. 停止 H. 单步前进 I. 快进

使用 IEEE 1394 端口（建议）或 USB 端口连接时，可以将设备控件与便携式 DV 和 HDV 摄像机和磁带卡座一起使用。如果使用 USB 端口进行连接并且未出现设备控件，请改用 IEEE 1394 端口。

如果您的设备不使用这些端口，则设备控件将不可用，必须使用设备本身的控件进行捕捉。

捕捉视频

如果只捕捉磁带的一部分，而不是捕捉整个磁带，则请在捕捉开始和结束时捕捉至少三秒长的额外素材（称为过渡帧），以确保为捕捉期间的错误留出一定的裕量。此外，在裁切剪辑时，过渡帧还可以提供更清晰的过渡和更高的灵活性。

- 1 将 DV、HDV、WDM 摄像机或网络摄像机连接到计算机。
- 2 打开摄像机，并将其设置为回放模式（可能称作 VTR、VCR 或播放）。也可以将其保留在录制模式下。

3 启动 Adobe Premiere Elements。

4 在“欢迎”屏幕中选择“新建项目”或“打开项目”。

5 在管理器中单击“获取媒体”，并选择 DV 摄像机、HDV 摄像机、网络摄像机或 WDM 设备。

Adobe Premiere Elements 会自动检测连接的设备，并设置相应的“捕捉”面板和项目设置。如果连接了多个设备，请从“捕捉源”菜单选择设备。

6 (可选) 在“捕捉”面板中选择或设置下列选项：

剪辑名称 指定捕捉到的剪辑的名称。

存储到 指定用于存储捕捉到的剪辑的文件夹。

捕捉：视频音频 指定是否捕捉视频或音频，或两者都捕捉。



捕捉到时间轴 按捕捉顺序在时间轴中自动排列所有捕捉到的剪辑，从而快速准备要编辑的影片。如果要按不同于原始磁带中的顺序来排列剪辑，请取消选择此选项。

拆分场景 根据时间码信息或视频内容信息，将剪辑拆分成单另的场景。选中此选项时，场景将在捕捉结束后自动拆分。时间码根据录制过程中按下“录制”按钮的时间检测场景。内容根据内容变化检测场景。使用“按内容检测场景”命令捕捉素材后，便可以检测 HDV 或 WDM 视频中的场景。（请参阅第 37 页的“[按时间码或内容更改拆分场景](#)”。）

智能化添加标签 使用指定的类别分析捕捉到的内容，并自动应用相应的标签。选中此选项时，Adobe Premiere Elements 会在捕捉结束后立即开始自动分析剪辑并添加标签。选择“智能化添加标签”时，还必须选择“拆分场景”。不能在不拆分场景的情况下执行“智能化添加标签”。（请参阅第 61 页的“[智能化添加标签](#)”。）

捕捉设置 (“捕捉”面板菜单) 会根据连接的设备自动设置，在需要时可进行更改。这些设置用于从“捕捉格式”菜单指定视频源的格式：DV 捕捉、HDV 捕捉或 WDM 捕捉（为网络摄像机捕捉使用 WDM）。

7 执行以下两项操作之一，定位要捕捉的场景：

- 拖动“当前位置时间码”显示屏，或单击该显示屏并输入所需的时间码。
- 通过单击“下一场景” 或“上一场景”，前进到下一场景或上一场景。

注：激活“捕捉”面板以外的任何应用程序窗口即可停止捕捉。如果要继续而不中断捕捉，请不要访问任何其他面板。

8 单击“获取视频”。

“捕捉”面板会显示视频预览。如果由于某种原因，无法在“捕捉”面板上显示视频，则会出现默认图像和一条消息“正在视频硬件上播放”。这时可以在自身设备上查看回放。

9 要在磁带结尾处停止捕捉，请单击“停止捕捉”。

10 (可选) 执行下列操作之一：

- 如果选择“场景检测”，请使用“下一场景”或“上一场景”按钮移至要捕捉的下一场景。
- 如果未选择“场景检测”，只是捕捉了视频的一个片段，请重复此过程定位并捕捉视频的另一个片段。

11 完成捕捉后，关闭“捕捉”面板。

捕捉到的剪辑将出现在“任务”面板的“项目”视图以及管理器中。



要用键盘操作某些“捕捉”面板控件，请查看每个控件按钮工具提示中的快捷方式。（将指针停留在按钮上即可查看其工具提示。）

更改设备控件的设置

已经预先对设备控制设置进行优化。设备信息直接来自连接的设备（如 DV 摄像机或网络摄像机）。不过，可根据需要指定其他类型的捕捉设备，或更改设备设置。还可以更改预卷和时间码偏移。当项目的设备设置与相机设置不匹配时，会出现一条结果可能未优化的警告消息。

❖ 选择“编辑”>“首选项”>“设备控制”，或从“捕捉”面板菜单中选择“设备控制”，并设置以下任何一项：

设备 指定从中捕捉素材的设备类型。如果您要使用 IEEE 1394 捕捉，请选择“DV/HDV 设备控制”。如果您要使用 USB 2.0 捕捉，请选择“USB Video Class 1.0 - 设备控制”。

预卷 指定要让 Adobe Premiere Elements 在指定的起始时间之前滚动磁带的秒数，以便该设备可以达到恒速。录制开始之前，磁带会播放指定的时间。

时间码偏移 指明要在时间码中调整的嵌入到捕捉视频中的帧数，以使该帧数与源磁带中同一帧的同一时间码数字相对应。

选项 您可以为设备指定以下选项：

- **视频标准** 指定设备使用 NTSC 还是 PAL。
- **设备品牌** 指定设备的确切品牌。
- **设备类型** 指定要使用的设备设置：“标准”使用的是设备的正常设置；如果未列出实际使用的设备，“备用”使用类似设备的设置；“HDV”使用 HDV 设备特定的设置。
- **时间码格式** 您可以选择用于捕捉的时间码类型。为获得最佳结果，请选择“自动检测”。丢帧最适合于要在电视上广播的 NTSC 内容。

在不使用设备控件的情况下捕捉素材

如果存放源素材的设备没有 IEEE 1394 或 USB 2.0 端口，并且如果您不使用序列设备控制器来控制模拟设备，则不能使用“捕捉”面板中的控件来捕捉该素材。不过，可以手动操作设备进行捕捉。此外，还可以从处于相机模式下的便携式摄像机以及网络摄像机之类的设备中捕捉实时视频流。

- 1 将设备连接至计算机。
- 2 在管理器中单击“获取媒体”，并选择 DV 摄像机、HDV 摄像机、网络摄像机或 WDM 设备。
- 3 （可选）在“捕捉”面板中选择或设置下列选项：

剪辑名称 指定捕捉到的剪辑的名称。

存储到 指定用于存储捕捉到的剪辑的文件夹。

捕捉：视频音频 指定是否捕捉视频或音频，或两者都捕捉。

捕捉到时间轴 按捕捉顺序在时间轴中自动排列所有捕捉到的剪辑，从而快速准备要编辑的影片。如果要按不同于原始磁带中的顺序来排列剪辑，请取消选择此选项。

拆分场景 根据时间码信息或视频内容信息，将剪辑拆分成单另的场景。选中此选项时，场景将在捕捉结束后自动拆分。时间码根据录制过程中按下“录制”按钮的时间检测场景。内容根据内容变化检测场景。使用“按内容检测场景”命令捕捉素材后，便可以检测 HDV 或 WDM 视频中的场景。（请参阅第 37 页的“[按时间码或内容更改拆分场景](#)”。）

智能化添加标签 使用指定的类别分析捕捉到的内容，并自动应用相应的标签。选中此选项时，Adobe Premiere Elements 会在捕捉结束后立即开始自动分析剪辑并添加标签。选择“智能化添加标签”时，还必须选择“拆分场景”。不能在不拆分场景的情况下执行“智能化添加标签”。（请参阅第 61 页的“[智能化添加标签](#)”。）

捕捉设置（“捕捉”面板菜单）会根据连接的设备自动设置，在需要时可进行更改。这些设置用于从“捕捉格式”菜单指定视频源的格式：DV 捕捉、HDV 捕捉或 WDM 捕捉（为网络摄像机捕捉使用 WDM）。

- 4 从“捕捉”面板菜单选择“设备控制”，然后从“设备”菜单选择“无”。

5 执行下列操作之一：

- 如果设备为基于磁带的便携式摄像机或磁带卡座，请使用其控件在要开始捕捉的帧前几秒的一点插入视频磁带，并暂停该设备。然后按设备上的“播放”按钮，并单击“捕捉”面板中的“获取视频”。
- 如果设备为实时视频源（如网络摄像机），请确保可以看到在“捕捉”面板中预览的视频。然后单击“捕捉”面板中的“获取视频”。

6 看到要停止录制的点时，请等待几秒钟为编辑腾出时间，然后单击“停止捕捉”以停止录制。

捕捉到的剪辑将出现在“任务”面板的“项目”视图以及管理器中。

使用“智能化添加标签”在捕捉时分析内容

当选中“捕捉”面板中的“智能化添加标签”选项时，Adobe Premiere Elements 会在捕捉结束时自动分析视频品质及内容。“智能化添加标签”为找到的属性添加品质和内容标签，如模糊、平移、倾斜、对话和音乐。这些标签显示在管理器“添加标签”面板的“智能标签”下面。您可以使用这些标签查找特定类型的剪辑，如包含对话的高品质剪辑。

另外，Adobe Premiere Elements 在创建即时影片时也会用到这些标签。

注：为了在捕捉时使用“智能化添加标签”，还必须选择“拆分场景”。

另请参阅

第 61 页的“[智能化添加标签](#)”

第 60 页的“[为文件添加标签](#)”

第 58 页的“[在管理器中查看剪辑](#)”

按时间码或内容更改拆分场景

默认情况下，Adobe Premiere Elements 在捕捉剪辑时使用场景检测。您可以在两种类型的场景检测之间进行选择：“时间码”和“内容”。

时间码（DV 的默认设置，不适用于 HDV）使用磁带的时间 / 日期戳检测场景中断。（每次按“录制”时，DV 和 HDV 摄像机都会为磁带添加一个时间 / 日期戳）。使用时间码场景检测时，会为每个场景捕捉单独的剪辑，并将其置于“任务”面板的“项目”视图中。时间码场景检测不处理已通过从其他磁带拷贝（DV 到 DV，或模拟到 DV）而录制的 HDV 剪辑、WDM 剪辑或 DV 剪辑。在管理器中，每个场景都作为单独的剪辑出现。

内容（默认适用于 DV 和 WDM）使用内容变化检测中断。捕捉结束后执行此过程，可以用于“项目”视图中的任何视频剪辑。使用内容场景检测时，系统会将剪辑的新实例添加到“项目”视图中的一个文件夹中。每个实例都包含整个内容，但按场景进行了裁切。内容场景检测特定于项目。如果您对一个剪辑运行内容场景检测，然后将该剪辑导入另一个项目，则必须对该项目再次运行内容场景检测。只有原始剪辑会出现在管理器中。

尽管捕捉过程中不会执行内容场景检测，但可以在捕捉结束后立即对视频使用该检测。

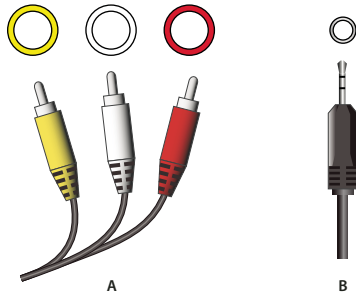
❖ 在“捕捉”面板中，执行下列操作之一：

- 选择“拆分场景依据”>“时间码”。
- 选择“拆分场景依据”>“内容”。

捕捉剪辑并检测场景后，裁切的剪辑会出现在位于“任务”面板的“项目”视图中的文件夹中。

将模拟视频转换为数字视频

在大规模制造便携式 DV 摄像机之前，大多数人用的都是将模拟视频录制到 VHS 或 8 毫米磁带或其他模拟磁带格式的便携式摄像机。要在 Adobe Premiere Elements 项目中使用来自模拟源的视频，必须将素材先转换（数字化）为数字数据，因为 Adobe Premiere Elements 只接受来自数字源的直接输入。要数字化素材，可以使用便携式数字摄像机，或使用执行模拟到数字 (AV DV) 转换的独立设备。



模拟插孔和插头

A. 用于视频（黄色）、左音频（白色）和右音频（红色）的 RCA 模拟视频和音频插头。**B.** 立体声迷你插头，通常用于立体声音频设备

使用以下方法可以顺利进行转换：

- 使用便携式数字摄像机从模拟输入输出数字信号。将模拟源连接至便携式数字摄像机上的输入插孔，并将便携式数字摄像机连接至计算机。并不是所有的便携式数字摄像机都可以使用此方法。有关详细信息，请参阅您的便携式摄像机文档。
- 使用便携式数字摄像机从模拟源录制素材。将模拟源的输出连接至便携式数字摄像机的模拟输入。然后，将模拟素材录制到数字磁带中。完成录制后，Adobe Premiere Elements 就会从便携式数字摄像机中捕捉该素材。这是非常常见的过程。有关从模拟源录制的详细信息，请参阅您的便携式摄像机文档。
- 使用计算机的声卡（如果有麦克风输入）捕捉来自麦克风的聲音。
- 使用 AV DV 转换器建立模拟源与计算机之间的连接。将模拟源连接至转换器，并将转换器连接至计算机。随后，Adobe Premiere Elements 将捕捉已数字化的素材。可以在许多大型的消费电子产品商店买到 AV DV 转换器。

注：如果您使用 AV DV 转换器进行捕捉，则可能需要在不使用设备控件的情况下进行捕捉。

捕捉静帧和定时视频

关于静帧捕捉和定时视频

使用静帧捕捉和定时视频，可以使非动画对象显示为移动状态，或者可以在几秒内显示花的生长和开花过程。在此模式下，以较长的时间间隔捕捉单个视频帧，过后则以正常的帧速率回放。

使用“捕捉”面板中的“静帧捕捉”按钮来创建静帧动画或定时视频。可以从预先录制的磁带或实时的相机源中捕捉帧。静帧捕捉可以手动选择要捕捉的帧；定时捕捉可以按设定的间隔自动捕捉帧。使用“定时”模式可以将历时较长的事件（如日落或花开）缩减到非常短的时间范围。

注：但是，您不能从 HDV 源中捕捉静帧视频。

捕捉静帧视频

1 将捕捉设备连接至计算机并打开该设备。

注：如果是 WDM 设备，则可能需要双击 Windows 的“我的电脑”文件夹中对应的图标来打开该设备。通过执行此操作，可以打开 Windows 视频预览窗口。在继续前请关闭预览窗口。

2 如果是基于磁带的设备，请执行下列操作之一：

- 如果从便携式摄像机进行实时捕捉，请将该便携式摄像机置于“相机”模式下。
- 如果从视频磁带进行捕捉，请将该设备置于“播放”、“VTR”或“VCR”模式下。

3 在管理器中，单击“获取媒体”并选择连接的设备。

4 在“捕捉”面板中选择“静帧捕捉”。

5 单击“新建静帧捕捉”。实时视频源的预览将出现在“捕捉”窗口中。

6 要从视频磁带进行捕捉，请在要捕捉的第一个帧前几秒的一点插入磁带，并停止该设备。如果有设备控件，请使用“捕捉”面板中的穿梭控件；如果没有设备控件，请使用设备自身的控件。

7 （可选）如果要在捕捉时将每个帧添加到“时间轴”中，请从“捕捉”面板菜单中选择“捕捉到时间轴”。


8 （可选）选择位于“捕捉”面板右下方的“透视模式”，以查看透视外观，即先前捕捉到的帧的叠加。可以使用透视外观将要设置动画的画面排成一行。

9 执行下列操作之一：

- 要从视频磁带捕捉，请使用“捕捉”面板或设备本身的“播放”和“暂停”控件定位要捕捉的帧。
- 要从实时视频源捕捉，请将相机定位到某个主题和录制位置。

10 每次“捕捉”面板显示要捕捉的帧时，请单击“抓取帧”。

抓取的每个帧都会出现在“项目”视图中，并且将作为 BMP 文件存储到硬盘中，其文件名中包含序号。

11 单击位于“捕捉”面板右上方的“关闭”。

12 通过执行下列操作之一存储图像：

- 要将捕捉到的图像存储为单个影片文件和一组静止图像，请单击“是”。然后为新的影片指定名称和位置，并单击“存储”。
- 要将捕捉到的图像仅存储为各个静止照片，请单击“否”。

根据您的选择，系统会将静止图像或静止图像和影片文件放置在“项目”视图和管理器中。此外，如果您选择“捕捉到时间轴”，则系统会将静止图像（而不是影片文件）放置在“时间轴”中。

停止和启动静帧捕捉

如果从视频磁带捕捉静帧视频的过程中需要停止工作，则可以在其他时间继续捕捉，方法是将继续处理的第一个帧与上一个会话中拍摄的最后一帧相匹配。

1 在管理器中，单击“获取媒体”并选择连接的设备。

2 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。

3 将上一个会话中捕捉到的最后一个静止图像从“项目”视图拖至“捕捉”面板的预览区域中。

最后一帧叠加在“捕捉”面板中的当前视频源上，因而可以方便地将一个对象与其上一个图像对齐。单击“抓取帧”启动新的会话时，系统将从捕捉到的最后一帧的编号开始按顺序为新捕捉到的帧编号。


捕捉定时视频

1 将捕捉设备连接至计算机并打开该设备。


注：如果是 WDM 设备，则可能需要双击 Windows 的“我的电脑”文件夹中对应的图标来打开该设备。通过执行此操作，可以打开 Windows 视频预览窗口。继续之前，请关闭此窗口。

2 如果是基于磁带的设备，请执行下列操作之一：

- 如果从便携式摄像机进行实时捕捉，请将该便携式摄像机置于“相机”模式下。

- 如果从视频磁带进行捕捉，请将该设备置于“播放”、“VTR”或“VCR”模式下。
- 3 在管理器中，单击“获取媒体”并选择连接的设备。
- 4 (可选) 如果要在捕捉时将每个帧添加到时间轴中，请选择“捕捉到时间轴”。
- 5 在“捕捉”面板中选择“静帧捕捉”。
- 6 单击“新建静帧捕捉”。实时视频源的预览将出现在“捕捉”窗口中。
- 7 (可选) 选择位于“捕捉”面板右下角的“透视模式”选项，以查看透视外观，即先前捕捉到的帧的叠加。可以使用透视外观将要设置动画的画面排成一行。
- 8 选择位于“捕捉”面板左下角的“定时”。
- 9 单击“设置时间”。
- 10 在“频率”下，拖动任何时间控件(小时、分钟、秒)，以设置要让计算机捕捉帧的时间间隔。例如，将“频率”设置为 1 分钟可以每分钟捕捉一个帧。
- 11 在“持续时间”下，拖动任何时间控件，以设置捕捉会话的长度。例如，5 小时的持续时间会以设置的频率捕捉持续时间为 5 小时的帧。
- 12 单击“确定”，然后单击“开始定时”按钮。

系统将以指定的速率捕捉帧。

- 13 完成定时捕捉时，请单击“捕捉”面板右上角的“关闭”。


- 14 通过执行下列操作之一存储图像：

- 要将捕捉到的图像存储为单个影片文件和一组静止图像，请单击“是”。然后为新的影片指定名称和位置，并单击“存储”。
- 要将捕捉到的图像仅存储为各个静止照片，请单击“否”。

根据您的选择，系统会将静止图像或静止图像和影片文件放置在“项目”视图和管理器中。此外，如果您选择“捕捉到时间轴”，则系统会将静止图像（而不是影片文件）放置在“时间轴”中。

删除先前的静帧或定时帧

抓取静帧时，您有时可能要删除已抓取的上一帧，例如在无意中捕捉到进入画面的手或对象后。


- ❖ 单击位于“捕捉”面板左下角的“删除帧”。

注：通过重复单击“删除帧”按钮，可以从最近一帧开始连续向后删除其他帧。

预览静帧影片或定时影片

可以在制作影片过程中随时预览静帧影片或定时影片。例如，您可能要查看是否得到了预期效果，或者是否要在继续操作前删除某些帧。

- 1 通过“静帧捕捉”视图中的“捕捉”面板，选择位于该面板右下角的“预览”。

- 2 在“捕捉”面板中，单击“播放”。

“捕捉”面板将显示由当前抓取的静帧创建的影片预览。

- 3 取消选择“预览”，返回正在抓取的帧。

静帧捕捉首选项

可以从“捕捉”面板菜单选择“静帧捕捉首选项”。

不透明度级别 设置透视外观的不透明度级别。增加此数字可降低透视外观的透明度。透视模式可以将以前捕捉到的帧叠加到视频源上，以帮助您定位要设置动画的画面。

外观数量 设置某一时间可见的透视外观的数量。

帧速率 设置每秒的帧数。

第 5 章：导入和添加媒体

使用 Adobe Premiere Elements 可以将视频、音频、图形和图像从大量来源添加到项目中。您既可以从实时源或磁带源导入，也可以从各种模拟或数字格式设备中导入。

另请参阅

第 30 页的“[捕捉视频](#)”


将文件添加到项目


向项目中添加媒体


有四种向项目中添加媒体的基本方法：从磁带或实时源捕获、从其他存储类型导入文件、从管理器添加，或者用麦克风录制旁白。


向项目中添加媒体文件时，媒体文件会同时添加到“项目”视图和“管理器”中。每个文件都由一个缩览图（称为剪辑）表示。无论是否包含音频、视频或静止图像，剪辑都是影片的构建块。


要在项目中添加新媒体，请单击“任务”面板中的“管理器”，然后单击“获取媒体”。使用下列任意选项添加媒体：


 **DV 摄像机** 从通过 FireWire (IEEE 1394) 或 USB 连接的 DV 摄像机捕捉视频。该选项会打开“捕捉”窗口。

 **HDV 摄像机** 从通过 FireWire (IEEE 1394) 连接的 HDV 摄像机捕捉视频。该选项会打开“捕获”窗口。


 **DVD（摄像机或计算机 DVD 驱动器）** 从 DVD 驱动器或通过 USB 连接的摄像机的 DVD 导入视频。可以从 DVD 摄像机导入 AVCHD。该选项会打开“Adobe Premiere Elements - 媒体下载程序”窗口。

 **AVCHD** 从 AVCHD DVD 摄像机或其他通过 USB 连接的、使用硬盘或存储卡保存数据的 AVCHD 摄像机导入视频。该选项会打开“Adobe Premiere Elements - 媒体下载程序”窗口。

 **数码相机** 从通过 USB 连接的静态相机导入视频或照片。该选项会打开“Adobe Premiere Elements - 媒体下载程序”窗口。

 **移动电话和播放器** 从移动电话、MP3 播放器或其他通过 USB 连接的便携设备导入视频和照片。该选项会打开“Adobe Premiere Elements - 媒体下载程序”窗口。

 **网络摄像机或 WDM 设备** 从网络摄像机或 WDM 兼容捕获设备捕捉视频。该选项会打开“捕获”窗口。

 **计算机文件和文件夹** 从计算机硬盘导入视频文件、照片和音频文件。

另请参阅

第 30 页的“[捕捉视频](#)”

使用媒体下载程序添加文件

除 DV 摄像机之外，还有多种类型的设备可以录制和存储视频及静止图像文件。使用媒体下载程序，可以从无带摄像机、移动设备或可移动媒体（如 DVD、存储卡和多媒体卡）导入文件。这些文件被拷贝到指定的硬盘驱动器位置，并添加到管理器和“项目”视图。

始终确保添加到项目的素材与项目预设匹配。（请参阅第 23 页的“[关于项目设置和预设](#)”。）



Adobe Premiere Elements - 媒体下载程序 (“高级对话”视图)

A. 显示 / 隐藏图像文件 B. 显示 / 隐藏视频文件 C. 显示 / 隐藏音频文件

1 执行下列操作之一：

- 将 DVD 放入计算机的 DVD 驱动器。
- 使用 USB 2.0 端口将数码相机、移动电话或其他设备连接到计算机。



注：确保安装设备所需的所有驱动程序。请参阅手册。

2 在“任务”面板中，单击“管理”，然后单击“获取媒体”。

3 单击要从中导入媒体的设备：

- DVD
- 无带摄像机
- 数码相机
- 移动电话和播放器
- 网络摄像机

4 在“Adobe Premiere Elements - 媒体下载程序”对话框中，单击“高级对话框”。

5 从“获取媒体自”弹出菜单中选择驱动器或设备。



所有可导入文件的缩览图将显示在对话框中。

注: 使用媒体下载程序导入 DVD 时, 可通过“Menu”一词将用于菜单的 VOB 文件与视频文件区分开来, 如 (Menu) VTS_01_0.VOB 中所示。

6 要指定已存储文件的位置, 请执行下列操作之一:

- 要将文件存储到“我的视频”文件夹中的默认 Adobe 文件夹, 请如对话框中所示保持其位置不变。
- 要指定其他位置, 请单击“浏览”并选择文件夹, 或单击“新建文件夹”创建并命名新文件夹。
- 要创建一个或多个用于按条件分组文件的子文件夹, 请单击“创建子文件夹”字段旁边的三角形, 并从弹出菜单中选择选项之一来命名子文件夹。
- 要一致地重命名文件夹中的文件, 请单击“重命名文件”字段旁边的三角形, 并从弹出菜单中选择一个选项来命名文件。文件名默认为所输入的文件夹名称。将文件添加到文件夹和“项目”视图后, 文件名以 001 为增量递增。例如, 如果输入 summer, 则文件名更改为 summer001.vob、summer002.vob, 以此类推。

7 要获取“显示”选项, 请单击“图像”、“视频”、“音频” 或所有按钮。

8 选择要添加到“项目”视图的文件。文件缩览图下面的复选标记表明文件处于选中状态。默认情况下, 所有文件均处于选中状态。单击选项可删除复选标记并排除一个文件。还可以使用“全选”按钮或“取消全选”按钮选择或取消选择所有文件。

9 如果使用元数据, 则可以选择“在 XMP 中保留当前文件名”。

10 单击“应用元数据”旁边的三角形, 选择模板, 然后填写“作者”和“版权”字段。

11 单击“获取媒体”。可以随时单击“进度”对话框中的“取消”停止处理过程。

注: 如果不打算使用您添加的所有文件, 则可以从“项目”视图中将其删除。从“任务”面板删除文件不会将其从硬盘驱动器中删除。对于较大的 VOB 文件, 建议使用此方法。

另请参阅

第 32 页的“[为视频捕捉准备项目](#)”

第 34 页的“[使用设备控件捕捉素材](#)”

从硬盘添加文件

- 在“任务”面板中, 依次单击“管理”、“获取媒体”和“计算机和文件夹”。找到并选中所需的文件, 然后单击“打开”。要添加整个文件夹, 请选择该文件夹并单击“添加文件夹”。
- 将文件或文件夹从桌面面板拖动到“项目”视图。

注: 如果已从 Adobe Premiere Elements 或 Adobe Photoshop Elements 将文件添加到管理器, 则也可以使用管理器访问存储在硬盘驱动器上的文件。

将带编号的静止图像文件作为单个剪辑添加

1 请确保每个静止图像文件名都具有正确的文件扩展名, 且序列中的所有文件名均在扩展名前包含相同数量的数字, 例如, file000.bmp、file001.bmp, 以此类推。

2 执行下列操作之一:

- 在“任务”面板中, 依次单击“管理”、“获取媒体”和“计算机文件和文件夹”。
- 选择“文件”>“获取媒体自”>“计算机文件和文件夹”。

3 查找并选择序列中第一个已编号的静止图像。从“文件类型”菜单中选择“已编号的静止图像”, 然后单击“打开”。

Adobe Premiere Elements 会将所有已编号的文件解释为单个序列。

为导入的静止图像设置持续时间

添加静止图像时，可以为其指定特定的持续时间，该持续时间指定图像在时间轴中占用的时间量。可以为所添加的所有静止图像设置默认持续时间，且可以在时间轴中更改其持续时间。

项目的帧速率决定特定数量的帧占用的时间量。例如，对于 NTSC，如果您正在 29.97 帧 / 秒 (fps) 的项目中工作，可以输入 30 帧作为持续时间，添加到时间轴的每个静止图像均具有大约一秒的持续时间。对于 PAL，如果您正在 25 帧 / 秒的项目中工作，可以输入 25 帧作为持续时间，添加到时间轴的每个静止图像均具有一秒的持续时间。

更改静止图像的默认持续时间

1 执行下列操作之一：

- 选择“编辑”>“首选项”>“常规”。
- 在“任务”面板的“项目”视图中单击右键，并选择“静止图像持续时间”。

2 对于“静止图像默认持续时间”，请指定希望作为默认持续时间的帧数。

注 更改静止图像的默认持续时间不影响已位于时间轴或场景轴或“项目”视图中的静止图像的持续时间。要将新的默认长度应用于项目中的所有静止图像，请将其从“项目”视图中删除，再将其重新导入到项目中。

为静止图像设置唯一持续时间

❖ 执行下列操作之一：

- 将选择工具置于图像的任意一端，并拖动。
- 选择剪辑并选择“剪辑”>“时间延长”。输入一个新的持续时间，并单击“确定”。

支持的导入文件类型

除了捕捉素材，您还可以导入图像、视频和音频文件。可以从计算机文件夹、外接硬盘、读卡器、移动电话、DVD、蓝光光盘、CD、数码相机和其他设备，或从 Internet 添加文件。Adobe Premiere Elements 7.0 支持 DV、HDV、WDM 和 AVCHD 格式的视频。

在“项目”视图中可以看到添加到项目中的文件，这些文件会自动添加到管理器中。如果在原始应用程序中存储文件时选择“嵌入项目链接”，则添加的文件可以保留指向创建它们的 Adobe 应用程序的链接。使用此链接可以从 Adobe Premiere Elements 打开文件的原始应用程序、进行更改并立即查看结果。

注：有些文件格式需要激活组件才能添加到项目中。

另请参阅

第 239 页的“支持的存储和导出文件类型”

第 19 页的“查找项目中丢失的文件”

第 198 页的“导入字幕文件”

支持的视频格式

- Adobe Flash (.swf)
- AVI 影片 (.avi)
- AVCHD (.m2ts、.mts、.m2t)
- DV 流 (.dv)
- 电影胶片 (.flm)

- MPEG 影片 (.mpeg、.vob、.mod、.ac3、.mpe、.mpg、.mpd、.mv、.mpa、.mp2、.m2a、.mpv、.m2p、.m2t、.m21v、.mp4、.m4v、.m4a、.aac、.3gp、.avc、.264)
- QuickTime 影片 (.mov、.3gp、.3g2、.mp4、.m4a、.m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv、.asf)

注: 要从移动电话导入视频 (.3gp 和 .mp4), 必须在计算机上安装最新版本的 QuickTime。

支持的静止图像格式

- Adobe Illustrator® Art (.ai)
- Adobe Photoshop® (.psd)
- Adobe Premiere Elements 字幕 (.prtl)
- 位图 (.bmp、.dib、.rle)
- Compuserve GIF® (.gif)
- 内嵌式 PostScript® (.eps)
- Fireworks (.wbm)
- 图标 (.ico)
- JPEG®、JPEG 2000 (.jpg、.jpe、.jpeg、.jfif)
- Macintosh® PICT (.pct、.pic、.pict)
- PCX (.pcx)
- Pixar Picture (.pxr)
- 可移植网络图形 (.png)
- RAW (.raw、.raf、.crw、.cr2、.mrw、.nef、.orf、.dng)
- TIFF® (.tif、.tiff)
- Truevision Targa® (.tga、.icb、.vst、.vda)

支持的音频格式

- 高级音频编码 (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif、.aiff)
- MP3® 音频 (.mp3)
- MPEG® 音频 (.mpeg、.mpg、.mpa、.mpe、.m2a)
- QuickTime (.mov、.m4a)
- Windows Media (.wma)
- Windows WAVE (.wav)

注: Dolby AC-3 可作为独立的 .ac3 文件导入或作为 .vob (DVD) 或 .mod (JVC® Everio) 文件中编码音频文件的一部分导入, 但仅作为 Dolby Digital Stereo 导出。

激活导入组件

有些文件格式需要激活组件才能添加到项目中。如果连接到 **Internet**，则会自动执行组件激活。如果未连接到 **Internet**，则会出现“激活组件”对话框。

- 1 当出现“激活组件”对话框时，请连接到 **Internet**。
 - 2 在“激活组件”对话框中，单击“拷贝”以拷贝序列号。
 - 3 单击 URL 以转到激活网站。
 - 4 将序列号粘贴到网站上的 ID 框中。
 - 5 选择您所在的国家 / 地区和产品；然后单击“提交”。
- 激活网站显示一个解锁密钥。
- 6 拷贝此解锁密钥，并将其粘贴到“激活组件”对话框中，然后单击“确定”。

添加文件指南

向项目中添加文件时，需注意潜在的冲突，确保添加的文件与项目兼容。

另请参阅

第 54 页的“[了解长宽比](#)”

第 234 页的“[激活共享组件](#)”

第 50 页的“[创建 Photoshop 文件](#)”

第 134 页的“[关于叠加和透明度](#)”

添加视频文件指南

可以向项目中添加各种视频文件格式。导入的视频和序列文件中的帧大小最高达到 4096 x 4096 像素。

添加非自己捕捉的视频文件之前，请确保不使用 **Adobe Premiere Elements** 也可以查看该视频。通常，双击视频文件会打开回放应用程序，如 **Windows Media Player**®。（确保使用最新版本的 **Windows Media Player**。）如果可以在播放器应用程序中回放文件，则通常就可以在 **Adobe Premiere Elements** 中使用该文件。

注：要回放 VOB（视频对象）文件，请使用 DVD 刻录机附带的 DVD 播放器。

添加视频文件时，请考虑以下事项：

MPEG 文件兼容性 在 **Windows Media Player** 中播放的 MPEG 文件可能无法在 **Adobe Premiere Elements** 中导入或播放，因为文件格式不受支持，或用于创建文件的压缩程序与 **Adobe Premiere Elements** 解压缩程序不兼容。这些有问题的 MPEG 文件多数是从 **Internet** 下载的。**Windows Media Player** 通常可以播放这些 MPEG 文件，因为播放压缩文件的兼容性要求没有编辑的严格。

注：首次导入 MPEG-2 文件时，如果连接到 **Internet**，则 **Adobe Premiere Elements** 会自动激活组件。如果未连接到 **Internet**，则系统可能会提示您激活 MPEG-2 组件。“激活组件”对话框中会显示操作说明。

EPS 文件可伸缩性 可以将已导入的 EPS 文件缩放到任意大小，而不会产生锯齿状或像素化效果。

类型 1 AVI 文件渲染要求 必须渲染这些文件，然后才能从便携式 DV 摄像机中预览它们。要渲染类型 1 AVI 剪辑，请将其添加到时间轴，并通过按 **Enter** 生成该部分时间轴的预览文件。如果需要渲染剪辑，则在时间轴中的剪辑上方会出现一条红线。

DVD 文件保护 如果要从非商业 DVD（如您自己刻录的某张 DVD）或便携式 DVD 摄像机添加视频，请使用媒体下载程序，并选择所需的 VOB 文件。如果 DVD 是带拷贝保护的 movie 光盘，则无法添加文件。

添加音频文件指南

向项目添加音频文件时，它们与“项目设置”对话框中指定的音频采样速率匹配。在该过程中，应用程序窗口的右下角会显示一个进度条。可以立即以高品质回放匹配的音频，因为它与项目中所有其他音频一致。

默认情况下，匹配的音频与项目存储在同一个文件夹中。可以通过选择“编辑”>“首选项”>“暂存盘”并为“媒体高速缓存”指定其他位置来更改此默认设置。

注：匹配音频剪辑后，无需再对其进行匹配，除非您删除了 Media Cache 文件夹中的相应文件。如果删除了匹配的音频文件，则 Adobe Premiere Elements 会在您下次打开相关项目时重新生成这些文件。

添加音频文件时，请注意以下事项：

立体声和单声道文件 可以向项目添加可在另一个音频播放器（如 Windows Media Player）中打开的多个立体声音频文件。要创建单声道文件的立体声版本，请将单声道通道拷贝到新立体声轨道的左右两个通道。这种情况下，两个通道包含相同的信息。

5.1 环绕声音文件 导入包含 5.1 音频的剪辑会向项目添加 5.1 通道音频轨道。

mp3 和 WMA 文件 Mp3 和 WMA 等格式采用会降低某些原始音频品质的方法压缩。要回放压缩音频，Adobe Premiere Elements（与大多数视频编辑应用程序类似）必须解压缩并可能改变文件的采样速率。压缩可降低音频品质。

CD 文件 如果要从 CD 添加音频，则必须首先使用另一个应用程序将音频轨道拷贝或翻录到硬盘驱动器。Windows XP 附带的 Windows Media Player 可以执行此任务。还可以使用 Adobe® Audition® 以各种品质设置翻录 CD，并对文件执行复杂的音频处理功能。如果要公开发布或分发影片，请确保您拥有版权或将版权授权给使用的任何 CD 音频。

Internet 文件 如果从 Internet 下载在项目中的音乐，请注意某些文件，特别是 WMA (Windows Media Audio®) 和 AAC (QuickTime) 文件可能具有预编码设置，这些设置不允许您在 Adobe Premiere Elements 中回放文件。

用于添加静止图像文件指南

默认情况下，Adobe Premiere Elements 将静止图像缩放为适合项目帧大小。您可以忽略此行为，而以文件创建时的大小添加它们。还可以通过取消选择“常规”首选项中的“默认缩放为帧大小”，为添加的所有静止图像设置默认持续时间。

可以添加帧大小最高为 4096 x 4096 像素的静止图像。为了获得最佳效果，请创建帧大小至少与视频帧大小相同的文件，以便您不必在 Adobe Premiere Elements 中放大或按比例放大图像。按比例放大图像时，图像经常变得像素化，因此应以大于项目的帧大小创建图像。例如，如果计划将图像缩放 200%，则以项目帧大小的两倍创建图像，然后再添加它。（要确定视频的帧大小，请在“项目”视图或时间轴中单击鼠标右键，然后选择“属性”；“图像大小”选项用于指定帧大小。所选剪辑的帧大小也会显示在“项目”视图的预览区域。要显示“预览区域”，请在“项目”视图中单击右键，并选择“视图”>“预览区域”。）



还可以添加动画，动画通常存储为一系列已编码的静止图像文件。

添加静止图像文件时，请考虑以下事项：

Photoshop 和 Photoshop Elements 文件 Adobe Premiere Elements 与您在 Photoshop Elements 或 Photoshop CS 和更高版本中创建的图像和视频模板运作良好。可以通过在 Adobe Premiere Elements 中使用“文件”>“新建”>“Photoshop 文件”命令来创建 Photoshop 静止图像，随后编辑可在影片项目中使用的图像。例如，要为当前项目创建具有正确帧大小和像素长宽比的静止图像，请选择“文件”>“新建”>“Photoshop 文件”。

或者可以在 Photoshop Elements 中使用“文件”>“新建”>“空白文件”命令，或在 Photoshop CS 中使用“文件”>“新建”命令作为起始点，然后使用 DV 或 HDV 文件预设之一来创建视频图形。这些预设针对视频输出进行优化。（参阅 Photoshop 帮助了解详细信息。）

注：如果使用另一个应用程序创建静止图像，要获取有关理想帧大小的信息，请参阅第 55 页的“调整静止图像或源剪辑的像素长宽比”。

JPEG 文件 如果将 JPEG 文件导入 Adobe Premiere Elements 时遇到问题，请在 Photoshop Elements 中打开它们，并重新存储这些文件。然后尝试再次导入这些文件。

TIFF 图像 可以从 Photoshop 3.0 或更高版本添加文件。但是, Adobe Premiere Elements 不支持在 Photoshop 或其他应用程序中创建的 16 位 TIFF 图像。非拼合 Photoshop 文件的空 (透明) 区域在 Adobe Premiere Elements 中显示为透明, 因为透明度存储为 Alpha 通道。

RGB 模式 编辑或创建静止图像时, 请确保在 RGB 模式中完成所有作业。有关详细信息, 请参阅产品的使用指南中有关颜色管理部分。RGB 模式产生适合于视频的颜色。

添加动画或静止图像序列指南

可以添加包含在单个文件中的动画, 如动画 GIF。动画不同于视频, 因为动画中的帧画为图形, 而不是实时动作场景 (如传统数字视频中所示)。Adobe Premiere Elements 还可以添加已编号静止图像文件的序列, 并自动将其合成为单个剪辑; 每个已编号文件代表一个帧。某些应用程序, 如 Adobe After Effects® 可以生成已编号静止图像的序列。静止图像序列中的图像不能包含图层, 因此需要拼合将成为序列一部分的图像。有关图层和拼合的信息, 请参阅创建文件的应用程序的文档。

注: 在“首选项”对话框中更改静止图像的默认持续时间不影响作为序列一部分的静止图像的持续时间。

创建在 Adobe Premiere Elements 中使用的三维图像或动画时, 可能时请使用下列指南:

- 使用广播安全性颜色。创建动画的大多数应用程序 (如 Adobe After Effects) 允许您检查广播安全性颜色。有关详细信息, 请参阅应用程序文档。
- 使用在 Adobe Premiere Elements 的项目设置中指定的像素长宽比和帧大小。
- 使用相应的场设置来匹配项目。
- 如果正在使用 Adobe 应用程序 (如 Photoshop) 生成序列, 请选择“嵌入项目链接”, 以便可以在用于创建序列的应用程序中打开该序列。例如, 选择 Adobe Premiere Elements 中“媒体”面板的“可用媒体”视图中的 PSD 文件, 并选择“编辑”>“编辑原件”会在 Photoshop 中在原件图层完好无损的情况下打开该文件。

使用来自 Photoshop Elements 的文件

在 Adobe Premiere Elements 和 Photoshop Elements 之间共享文件

可以直接从 Adobe Premiere Elements 管理器访问 Photoshop Elements 编录中的所有图像。还可以添加、编辑和管理图像, 然后将其拖动到 Adobe Premiere Elements 场景轴或时间轴, 以便在项目中使用。

Adobe Photoshop Elements 和 Adobe Premiere Elements 设计用来一起使用, 无论您是单独购买产品还是将它们绑定在一个软件包中。这些程序将数字摄影和视频编辑完美地组合在一起, 从而可以创建引人入胜的视频项目。这两个程序支持许多相同类型的文件, 可以轻松且有效地在它们之间传输大多数文件。例如, 您可以在 Photoshop Elements 中编录 PSD 文件, 然后将它们直接从 Adobe Premiere Elements 中的管理器添加到场景轴。

注 Photoshop Elements 管理器显示具有断开视频缩览图图标音频 AVI 文件的剪辑。但是, 它们将正常播放。Photoshop Elements 编辑器可以从 ASF、AVI、MPEG 和 Windows 媒体文件中导入单个视频帧。(选择“文件”>“导入”>“视频帧”。)

以下是在 Photoshop Elements 和 Adobe Premiere Elements 之间共享文件的几种方法:

- 在 Adobe Premiere Elements 或 Photoshop Elements 中管理照片、视频剪辑和音频剪辑, 通过任一应用程序中的管理器查找它们, 并将其添加到项目中。
- 在 Adobe Premiere Elements 中捕捉视频并从 Photoshop Elements 管理器中将其打开, 然后创建和编辑视频中的静止图像。
- 在 Photoshop Elements 6.0 或更高版本中创建带有标题、过渡、效果、音乐、旁白、图像和字幕的幻灯片, 然后将幻灯片导入 Adobe Premiere Elements 中以便进一步编辑或刻录到 DVD 上。或者将单个照片置入 Adobe Premiere Elements 并在此处创建幻灯片。

注: 只有将 Photoshop Elements 6.0 或更高版本与 Adobe Premiere Elements 4.0 或更高版本配合使用时, Photoshop Elements 中的“发送到 Adobe Premiere Elements”命令才起作用。

- 在 Photoshop Elements 中自定义菜单模板, 然后在您的 Adobe Premiere Elements 项目中使用它们。(菜单模板是存储在 Adobe Premiere Elements 应用程序文件夹中的 PSD 文件。)
- 用视频项目的设置创建一个 Photoshop Elements 文件, 在 Photoshop Elements 中改进该文件, 然后在 Adobe Premiere Elements 中使用它。

另请参阅

第 58 页的“用管理器管理剪辑”

第 73 页的“创建幻灯片”

第 212 页的“关于菜单模板”

创建 Photoshop 文件

您可以使用 Adobe Premiere Elements 在 Photoshop Elements 中打开一个新的 Photoshop (PSD) 文件, 其中尺寸和长宽比等于项目的尺寸和长宽比。(Photoshop Elements 文件和 Photoshop 文件都使用 PSD 文件扩展名。) 例如, 如果 Adobe Premiere Elements 项目是 DV NTSC (720 x 480), 像素长宽比为 0.9, 则会使用相同规格的模板来创建 PSD 文件。采用这种方法创建 PSD 文件可确保文件针对您的项目进行优化。默认情况下, Adobe Premiere Elements 中的“文件”>“新建”>“Photoshop 文件”命令会将新文件放置在 Adobe Premiere Elements 的“项目”视图中。

Adobe Premiere Elements 在 Photoshop Elements 中管理静止图像的制作还可消除图像在视频编码过程中的任何扭曲。Adobe Premiere Elements 存储图像, 并进行适当缩放以便在视频中显示。

使用 Adobe Premiere Elements 创建并存储文件之后, 您可以回到 Photoshop Elements 中编辑该文件。在 Photoshop Elements 中存储并关闭文件后, 会在 Adobe Premiere Elements 中自动更新该文件。还可以使用 Adobe Premiere Elements 中的“编辑原件”命令编辑该文件。

Adobe Premiere Elements 使用预先构建的模板作为这些 PSD 文件的基础。这些模板包含在 Adobe Premiere Elements 7.0/Document Templates 文件夹中。如果想在 Photoshop Elements 中创建各种大小的文件, 您可以在 Photoshop Elements 中创建您自己的模板, 然后将其存储到 Document Templates 文件夹中; 但是, 这些模板将不会针对您的项目进行优化。

注: 如果计算机上未安装 Photoshop Elements, 则“Photoshop 文件”命令不可用。

1 在 Adobe Premiere Elements 中, 选择“文件”>“新建”>“Photoshop 文件”。

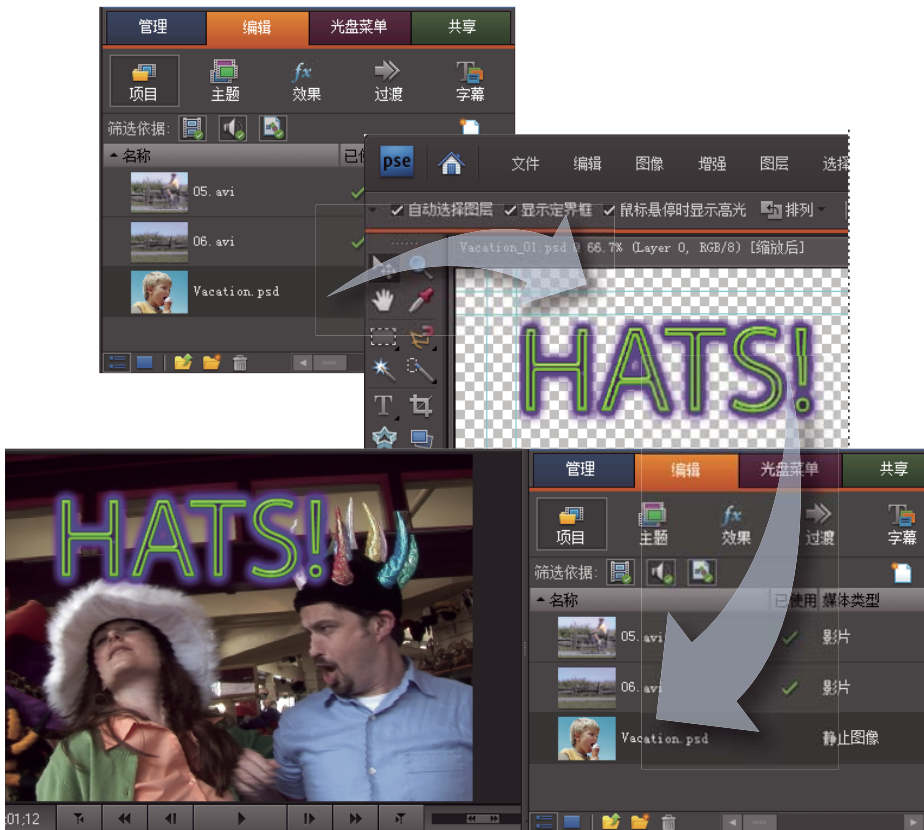
2 指定 PSD 文件的位置和名称, 然后单击“保存”。

将在 Photoshop Elements 编辑器中打开该文件。如果选中了“添加到项目中 (合并的层)”, 还会在 Adobe Premiere Elements 的“项目”视图中出现一个黑色的占位符图像。

3 在 Photoshop Elements 中, 编辑该文件, 然后选择“文件”>“存储”。

4 在“存储为”对话框中指定选项, 然后单击“保存”。

该文件会同时出现在 Photoshop Elements 和 Adobe Premiere Elements 的管理器中。



在 Adobe Photoshop Elements 中创建 Photoshop (PSD) 文件，该文件已针对您的项目进行了优化。

另请参阅

第 111 页的“[在其原始应用程序中编辑剪辑](#)”

创建专业剪辑

专业剪辑是使用“项目”视图中的命令生成（而不是添加）的剪辑。专业剪辑与所添加的剪辑一起位于“任务”面板中。

您可以创建倒计时向导、颜色条、1-kHz 色调、黑色视频和彩色背景以置入项目中，以便有助于校准视频或仅用作素材。


创建倒计时向导

倒计时向导是显示在某些影片开始处的倒数计秒图形。倒计时向导有助于电影放映员验证音频和视频正常运行以及同步。您可以自定在 Adobe Premiere Elements 中创建的倒计时向导的颜色、外观和音频设置。前导符为 11 秒长。



倒计时向导中的示例帧

1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。

- 2 单击“新建项目”按钮 ，并选择“倒计时向导”。
- 3 根据需要指定下列选项（单击颜色选项旁边的框以选择颜色），并单击“确定”。

划出颜色 指定在数字周围划出的颜色。

背景色 指定划出颜色后面区域的颜色。

线条颜色 指定水平线和垂直线的颜色。


目标颜色 指定数字周围的双圆圈的颜色。

数字颜色 指定倒计时秒数字的颜色。

出点提示音 显示前导符的最后一帧中的小提示圆圈。

倒数第 2 秒时提示音 在 2 秒标记处播放提示音。

每秒开始时提示音 在前导符的行进中的每秒播放提示音。


 可以通过双击“媒体”视图或时间轴中的倒计时向导来更改倒计时向导选项。

Adobe Premiere Elements 会将“倒计时向导”剪辑放入“项目”视图中。如果当前时间指示器位于时间轴或场景轴的空白区域上，则 Adobe Premiere Elements 还会将“倒计时向导”置于当前时间指示器的位置。如果当前时间指示器位于剪辑上方，则 Adobe Premiere Elements 会将“倒计时向导”置于该剪辑之后。

添加颜色条和一个 1 kHz 色调

您可以在视频的开始处一前一后地使用颜色条和 1 kHz 色调剪辑。颜色条是广播视频开始处的多彩垂直条，有助于广播员校准视频的颜色。


1-kHz 色调是广播员用于调整音频级别的 1-kHz 频率的短色调 - 广播员将其设置为特定级别以供参考，然后降低或增加其自己的音频级别来进行匹配。由于某些音频工作流程必须在特定的色调级别校准，因此您可以自定色调级别以匹配音频工作流程。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。
- 2 在“项目”视图中，单击“新建项目” ，然后选择“色条和色调”。

“色条和色调”剪辑会出现在“媒体”视图和场景轴或时间轴上。


创建和添加黑色视频剪辑


添加黑色视频剪辑可分离多个影片或创建影片中的暂停。还可以对字幕使用黑色视频剪辑。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。
- 2 单击“新建项目”  并选择“黑色视频”。

创建用于背景的彩色遮罩

您可以创建由纯色全帧遮罩构成的剪辑，可以将其用作字幕或动画剪辑的纯色背景。

 明亮的彩色遮罩可充当临时背景，以帮助您在调整键控效果时更清晰地查看透明度。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。
- 2 单击“新建项目”  并选择“颜色遮罩”。
- 3 在 Adobe“拾色器”对话框中选择一种颜色，并单击“确定”。

颜色遮罩剪辑会出现在“项目”视图和时间轴或场景轴上。

另请参阅

第 137 页的“[使用键控效果创建透明度](#)”

第 139 页的“[使用 Adobe 拾色器选择颜色](#)”

更改剪辑的色调级别

1 使用下列方法之一选择剪辑：

- 要为所有新的剪辑实例设置级别，请在“项目”视图中选择“色条和色调”剪辑。
- 要仅为一个剪辑实例设置级别，请在时间轴中选择剪辑。

2 选择“剪辑”>“音频选项”>“音频增益”。

3 在“剪辑增益”对话框中，执行下列操作之一，并单击“确定”：

- 将值控件向左拖动减小音量，或向右拖动增加音量。
- 突出显示值控件，并键入数值以增加或减小音量。正数会增加音量。负数会减小音量。

处理脱机文件

关于脱机文件

脱机文件是 Adobe Premiere Elements 当前无法在硬盘驱动器上查找到的源文件的占位符。脱机文件记下有关它们代表的缺少源文件的信息。如果脱机文件显示在时间轴或场景轴中，则一条“媒体脱机”消息会显示在“监视器”面板以及时间轴或场景轴中。

另请参阅

第 13 页的“[打开项目](#)”

编辑脱机文件

1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。

2 在“项目”视图中，双击该脱机文件，根据需要编辑设置，然后单击“确定”。

用计算机上的文件替换脱机文件

1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。

2 在“项目”视图中，选择一个或多个脱机文件。

3 选择“编辑”>“定位媒体”。

4 执行下列操作之一，然后单击“确定”：

- 查找并选择实际的源文件。
- 如果无法找到希望链接到的文件，请单击“取消”。

注：如果选择了多个脱机文件，则会依次对您选择的每个文件显示“附加哪个媒体”对话框。请注意该对话框的标题栏中的脱机文件名，以便将正确的源文件重新链接到每个脱机文件。

处理长宽比和场选项

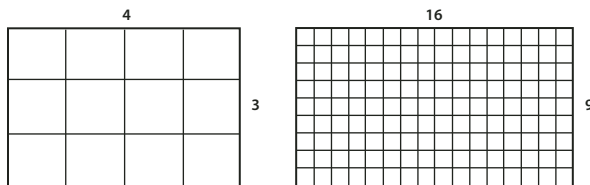
了解长宽比

长宽比指定宽度与高度的比例。视频帧具有长宽比（帧长宽比），如同组成帧的像素（像素长宽比）。某些可携式视频摄像机可以录制各种帧长宽比，NTSC 和 PAL 视频标准使用不同的像素长宽比。如果已添加的文件发生扭曲（例如，如果您了解解为圆形的图像显示为椭圆形）图像的长宽比和项目的长宽比之间可能发生冲突。

Adobe Premiere Elements 会自动尝试检测并补偿源剪辑的像素长宽比，以便不会发生扭曲。如果剪辑在 Adobe Premiere Elements 中发生扭曲，您可以手动更改其像素长宽比。协调帧长宽比之前协调像素长宽比非常重要，因为不正确的帧长宽比通常由错误地解释源剪辑的像素长宽比造成。

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 具有 4:3 的帧长宽比（或 4.0 宽 × 3.0 长）。为了进行比较，典型的宽银幕帧具有 16:9 的帧长宽比；许多具有宽银幕模式的便携式摄像机可以使用此长宽比进行录制。很多影片是使用甚至更大的长宽比拍摄的。



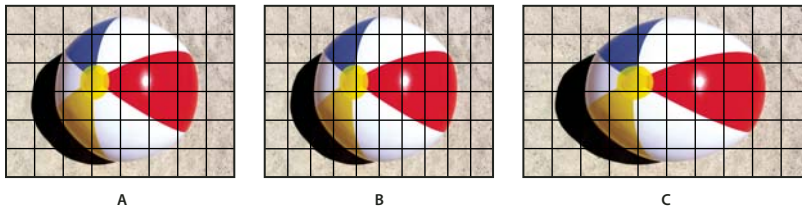
左侧的帧长宽比为 4:3，右侧较大的帧长宽比为 16:9

使用不同的帧长宽比将剪辑添加到项目中时，必须决定如何协调各个值。例如，有两种常见技巧用于在 4:3 帧长宽比的标准电视机上显示 16:9 帧长宽比的宽银幕影片。可以使 16:9 帧的整个宽度适合黑白 4:3 帧，这种技巧称为信箱，该技巧会导致上面为黑色带，下面为宽银幕帧。或者，可以仅为 4:3 帧填充 16:9 帧的选定区域，这种技巧称为平移和扫描。虽然此技巧会消除黑色条，但也会消除部分动作。Adobe Premiere Elements 会自动为您添加到 4:3 长宽比项目中的任意 16:9 素材建立信箱。

像素长宽比

像素长宽比描述帧的单一像素的宽度与高度的比例。由于不同的视频系统对填充帧时所需的像素数目的假设不同，因此像素长宽比是不同的。例如，许多计算机视频标准将具有 4:3 长宽比的帧定义为 640 x 480 像素。自身具有 1:1 长宽比的正方形像素完美填充了由帧定义的水平垂直空间。但是，大多数消费者便携式 DV 摄像机（在美国出售）所遵循标准的视频标准（如 DV NTSC），将 4:3 长宽比帧定义为 720 x 480 像素。因此，为了在帧中填充所有这些像素，像素必须比正方形像素窄。这些窄像素称为矩形像素，它们具有 0.9:1（或通常称之为 0.9）的长宽比。DV 像素在生成 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。Adobe Premiere Elements 在“项目”视图中的剪辑图像缩览图旁显示剪辑的像素长宽比。

如果在正方形像素监视器上显示矩形像素，则图像会发生扭曲，例如，圆形会扭曲成椭圆。不过，当在广播监视器上显示图像时，这些图像会按照正确的比例出现，因为广播监视器使用的是矩形像素。Adobe Premiere Elements 可以在不发生扭曲的情况下显示并输出各种像素长宽比的剪辑，因为它尝试使用项目的像素长宽比自动显示剪辑。如果 Adobe Premiere Elements 错误地解释像素长宽比，则可能会偶然出现扭曲的剪辑；如果发生这种情况，可以通过手动指定源剪辑的像素长宽比更正扭曲。



像素长宽比和帧长宽比

A. 正方形像素和 4:3 帧长宽比 B. 非正方形像素和 4:3 帧长宽比 C. 在正方形像素监视器上错误地显示非正方形像素

捕捉或添加各种长宽比

Adobe Premiere Elements 尝试自动补偿像素长宽比，并保留已添加图像的帧大小。以如下方式看待所添加的图像：

- 以 720 x 486 的 D1 分辨率或 720 x 480 的 DV 分辨率捕捉或添加视频时，Adobe Premiere Elements 会自动将该文件的像素长宽比设置为 D1/DV NTSC (0.9)。以 720 x 576 的 D1 或 DV 分辨率添加素材时，Adobe Premiere Elements 会自动将该文件的像素长宽比设置为 D1/DV PAL (1.067)。但是，最好始终确保正确解释所有文件，方法是在“媒体”视图或“解释素材”对话框中进行查看。
- Adobe Premiere Elements 使用 Interpretation Rules.txt 文件（位于 Adobe Premiere Elements/Plug-ins 文件夹）中的条目自动为文件指定像素长宽比。如果添加特定类型的图像时始终误译（扭曲）该图像，则可以使用文本编辑器（例如，记事本）添加或更改 Interpretation Rules.txt 文件中的条目。如果希望覆盖已存在于项目中的文件的像素长宽比解释，请使用“解释素材”命令。
- 如果希望在 Adobe Premiere Elements 中更改剪辑的大小，且其像素长宽比正确，请选择剪辑，并更改“运动”效果的“缩放”属性。“运动”效果可以在时间轴或场景轴中选定剪辑的情况下，在“属性”视图中获取。

查看项目的长宽比

开始项目时选择的预设会设置项目的像素长宽比。最初设置之后无法更改长宽比。

❖ 选择“编辑”>“项目设置”>“常规”。

另请参阅

第 12 页的“启动新项目”

第 23 页的“关于项目设置和预设”

调整静止图像或源剪辑的像素长宽比

通过确保正确解释所有文件，可以将素材与同一项目中的不同比例组合，并生成不扭曲源图像的输出。

重要说明：设置文件的像素长宽比时，请使用其原始比例，而不使用项目和最终输出的比例。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。
- 2 选择静止图像或源剪辑。
- 3 选择“文件”>“解释素材”。
- 4 在“像素长宽比”部分，选择“使用文件中的像素长宽比”以使用与文件一起存储的原始比例，或从“匹配”菜单中选择以下选项之一：

正方形像素 使用 1.0 像素长宽比。如果源剪辑具有 640 x 480 或 648 x 486 帧大小，或者如果从仅支持正方形像素的应用程序导出文件，请使用此设置。

D1/DV NTSC 使用 0.9 像素长宽比。如果源剪辑具有 720 x 480 或 720 x 486 帧大小，且希望其保持 4:3 的帧长宽比，请使用此设置。此设置还可以适用于从使用非正方形像素的应用程序（如 3D 动画应用程序）中导出的剪辑。

注：有关 D1 的详细信息，请参阅 Adobe Premiere Elements 帮助中的术语表。

D1/DV NTSC 宽银幕 使用 1.2 像素长宽比。如果源剪辑具有 720 x 480 或 720 x 486 帧大小，且希望其保持 16:9 的帧长宽比，请使用此设置。

D1/DV PAL 使用 1.0666 像素长宽比。如果源剪辑具有 720 x 576 帧大小，且希望其保持 4:3 的帧长宽比，请使用此设置。

D1/DV PAL 宽银幕 使用 1.4222 像素长宽比。如果源剪辑具有 720 x 576 帧大小，且希望其保持 16:9 的帧长宽比，请使用此设置。

变形 2:1 使用 2.0 像素长宽比。如果源剪辑是从使用 2:1 帧长宽比的影片中变形地转换，请使用此设置。

HD 变形 1080 使用 1.333 像素长宽比。

在 D1 或 DV 项目中使用正方形像素文件

可以在 DV 项目中使用正方形像素素材，并生成不发生扭曲的输出。Adobe Premiere Elements“升频”（增加）或“降频”（减少）与项目帧大小不匹配的文件的分辨率。因为降频会产生较高品质的图像，最好创建大于项目帧大小的文件，以便 Adobe Premiere Elements 不必升频和放大文件。

❖ 使用下列方法之一准备文件，然后将文件捕捉或添加到 Adobe Premiere Elements：

- 如果最终输出是 DV (NTSC)，请以 720 x 540 帧大小创建并存储它，以防止升频，或以 640 x 480 帧大小创建并存储它，以防止场渲染文件（如 3D 动画）上的场扭曲。
- 如果最终输出是 DV (PAL)，请以 768 x 576 帧大小创建并存储它，以防止升频以及场渲染文件（如 3D 动画）上的场扭曲。
- 如果最终输出是 D1 (NTSC)，请以 720 x 540 帧大小创建并存储它。
- 如果正方形像素文件以项目使用的帧大小（如 720 x 480），但未以项目的像素长宽比创建并存储，请使用其他帧大小（如 720 x 540）重新设计图像。用于准备文件的应用程序不支持非正方形像素时，这是必要的。

为导入的隔行扫描视频设置场选项

在大多数视频中，每个帧包含两个场。一个场在帧中包含奇数行，另一个场包含偶数行。这些场是隔行扫描的或合成的，以创建完整图像。Adobe Photoshop Elements 包括从硬盘或闪存便携式摄像机导入的视频的反向场预设（使用高场优先）。如果素材是使用反向场（高场优先）捕捉的，请确保项目使用“硬盘、闪存便携式摄像机”预设文件夹中的“标准”或“宽屏”预设。（请参阅第 23 页的“[创建或更改项目预设](#)”。）

通常，交错对于查看者并不明显。但是由于每个场以细微的时间差别捕捉主题，因此以慢动作播放剪辑，创建冻结帧，或将帧导出为静止图像会使这两个场可以辨别开来。要避免此问题，可以逐行扫描图像。逐行扫描会消除一个场，而复制或插入剩余场的行。

与场控制相反，记录和显示场的顺序还可能导致回放问题。转换场控制时，运动看起来忽动忽停，因为场不再以时间先后顺序显示。当原始录像带的场控制与用于捕捉剪辑的视频捕捉卡或上次渲染剪辑的视频编辑或动画软件的场控制相反时，场会变为反向场。将隔行扫描剪辑设置为反向播放时也会发生反转。

要避免这些复杂情况，可以逐行扫描图像。逐行扫描会消除一个场，而复制或插入剩余场的行。还可以为隔行扫描剪辑设置场选项，以便剪辑的图片和动画品质在以下情况下得以保存：更改剪辑速度，导出电影胶片，反向播放剪辑或冻结视频帧。

- 1 选择时间轴中的剪辑，并选择“剪辑”>“视频选项”>“场选项”。
- 2 选择“转换场控制”可以更改剪辑的场的显示顺序。剪辑的场控制与装置不匹配或反向播放剪辑时，此选项很有用。
- 3 对于“处理选项”，请选择以下选项之一，并单击“确定”。

无 不处理剪辑的场。

隔行扫描相邻帧 将成对的相邻连续扫描（非隔行扫描）帧转换为隔行扫描场。此选项有利于将 60 帧 / 秒的连续扫描动画转换为 30 帧 / 秒的隔行扫描视频，因为许多动画应用程序不创建隔行扫描帧。

始终逐行扫描 将隔行扫描场转换为全部连续扫描的帧。Adobe Premiere Elements 通过丢弃一个场，并根据剩余场的行插入一个新场进行逐行扫描。它保留在“项目设置”的“场设置”选项中指定的场。如果您指定“无场”，则 Adobe Premiere Elements 会保留高场，除非您选择“转换场控制”（在这种情况下会保留低场）。冻结剪辑中的帧时此选项很有用。

消除闪烁 通过将两个场细微地模糊到一起，可防止图像中的微小水平细节闪烁。对象就像一条扫描线闪烁一样细，因为它只能每隔一个场显示。

第 6 章：用管理器管理剪辑

使用 Adobe Premiere Elements 可以将视频、音频、图形和图像从大量来源添加到项目中。您既可以从实时源或磁带源导入，也可以从各种模拟或数字格式设备中导入。

在管理器中查看剪辑

管理器可帮助您从计算机所有可用的媒体文件中查找项目的材料并对其进行排序。可以使用它查找所有剪辑，如放置在 Photoshop Elements 影集或 Premiere Elements 项目中的剪辑，或带有指定的关键字标签或星级评分的剪辑。然后按照时间顺序（或相反的时间顺序）对剪辑进行排序。

Adobe Premiere Elements 中的“管理器”视图与 Adobe Photoshop Elements 中使用的“管理器”视图一样都是自定的视图。它显示在 Photoshop Elements 中打开的最后一个编录的内容。（要查看其他目录，请选择“文件”>“打开目录”。）

要访问管理器，请在任务面板中单击“管理”。



能查看细节的管理器

预览管理器中的文件

通过在“添加标签”窗口中打开视频剪辑，可轻松地从管理器对其进行预览。在“添加标签”窗口中，还可以查看、为剪辑添加或删除标签。

1 双击缩览图图像。

将打开“添加标签”窗口并以预览模式显示剪辑。

2 如果文件是视频或音频文件，请单击“播放”按钮进行预览。

3 单击“上一步”按钮 ◀ 以关闭预览，同时保留“添加标签”窗口并显示所有剪辑。或单击“关闭”按钮 ✕ 以返回到管理器。

显示管理器中的所有媒体文件

筛选完媒体文件后，可以重设管理器以显示所有文件。

❖ 单击管理器右上角的“显示全部”按钮。

如果管理器中未显示“显示全部”按钮，则当前所有文件都可见。

查看管理器中的标签、星级和其他详细信息

要查看剪辑的星级、表示其关键字标签的图标、文件名或其他详细信息，请将管理器设置为“显示详细信息”。

❖ 右键单击管理器中的剪辑，然后选择“显示详细信息”。或单击管理器顶部的“详细信息”旁边的框。


在管理器中查找文件

可以使用影集、智能影集、项目、关键字标签、智能标签和星级评分作为筛选条件来快速查找特定文件。另外，还可以按照日期、日期范围或媒体类型搜索文件。可以同时在“添加标签”窗口和管理器中使用这种方法查找文件。

按影集、项目或标签查找文件

可以使用影集、智能影集、项目、关键字标签和智能标签作为筛选条件来快速查找特定文件。可以同时在“添加标签”窗口和管理器中使用这种方法查找文件。

在添加标签窗口中查找文件

- 1 在管理器中，单击“添加标签”。
- 2 在“添加标签”窗口中，执行下列操作之一：
 - 要按影集、智能影集或项目查看，请单击影集或项目名称栏以查看相应影集或项目中的所有文件。
 - 要按标签查看，请单击一个或多个标签旁边的框以查看使用这些标签的文件。
 - 要查看影集、智能影集或项目中带标签的文件，请单击影集、智能影集或项目名称栏，然后单击标签栏。
- 3 （可选）再次单击影集、智能影集、项目或标签可停止将其作为筛选条件。

要再次显示所有文件，请单击“显示全部”。

在管理器中查找文件

- 1 在管理器顶部，执行下列操作之一：
 - 要查看特定影集、智能影集或项目中的文件，请从“筛选依据：选择影集”菜单中选择影集或项目。
 - 要查看包含一个或多个关键字标签或智能标签的文件，请从“筛选依据：选择标签”菜单中选择标签。
 - 要查看影集、智能影集或项目中带标签的文件，请从以上两个菜单中选择。
- 2 单击菜单外部可将其关闭。

要再次显示所有文件，请单击“显示全部”。

按星级查找剪辑

可以使用星值对文件进行分级，然后按它们的星级查看剪辑。

- 1 要对剪辑进行评分，请选择管理器或“添加标签”窗口中的“详细信息”，然后单击剪辑下面代表剪辑评分的星。
- 2 要根据星级评分查找剪辑，请在管理器或“添加标签”窗口顶部单击所需的星级。
- 3 从“评分等级”菜单中选择以下选项：“及以上”、“及以下”或“仅”。

要再次显示所有文件，请单击“显示全部”。


按媒体类型查找剪辑

可以让管理器和“添加标签”窗口只显示视频剪辑、静止图像、音频剪辑或以上文件类型的组合。

- ❖ 在管理器或“添加标签”窗口的左上方，单击“显示/隐藏视频”、“显示/隐藏音频”、“显示/隐藏静止图像”或以上三个选项的任意组合。

查找日期范围内的剪辑

您可以查找在指定时间段内所创建的剪辑。

- 1 单击位于管理器或“添加标签”窗口顶部的“设置日期范围”按钮 。
- 2 为“起始日期”和“结束日期”键入年份，并选择月份和日期。
- 3 单击“确定”。

管理器或“添加标签”窗口只显示指定时间段内的剪辑。


按日期排序剪辑

可以按照时间顺序（或相反的时间顺序）对管理器或“添加标签”窗口中的剪辑进行排序。

- ❖ 在管理器或“添加标签”窗口的右上方，选择“最新的排在最前面”或“最旧的排在最前面”。

为文件添加标签


使用添加标签窗口

可以在“添加标签”窗口中创建和使用关键字标签、智能标签、影集和智能影集。要打开此窗口，请单击“任务”面板“管理器”顶部的“添加标签”按钮 ，或双击“管理器”中的某个剪辑。



添加标签窗口

A. 类别 B. 子类别 C. 关键字标签 D. “查找”框 E. 选定的关键字标签 F. 三角形将展开或折叠该类别或子类别中的关键字标签。


可以使用智能标签对文件进行排序，但不能编辑或添加智能标签。使用“智能化添加标签”选项 、进行捕捉或创建即时影片时，会自动应用智能标签。也可以按照处理关键字标签的方法手动应用智能标签。

使用“添加标签”窗口，可以执行以下所有任务：

- 查看、创建、编辑和删除关键字标签、标签类别和标签子类别。
- 在类别和子类别中组织关键字标签。

- 查看、创建、编辑和删除影集和智能影集。
- 按类型、标签、星级、日期范围、影集、智能影集和项目筛选文件。
- 预览视频、图像和音频。
- 创建由相似的静止图像文件组成的堆栈。
- 查看带智能标签和不带智能标签的剪辑。为选定的文件添加智能标签。

在添加标签窗口中预览文件

- 1 双击缩览图图像。
- 2 如果文件是视频或音频文件，请单击“播放”按钮进行预览。
- 3 单击面板左上角的“上一步”按钮  以返回到默认的缩览图视图。

为文件添加或删除标签

可以为带有标签的文件添加关键字标签或智能标签。可以为文件添加多个标签。如果发现标签无法准确代表文件，则可以从文件中删除标签。

在管理器中添加标签

❖ 在管理器中，执行下列操作之一：

- 要为一个文件添加一个标签，请将标签从“选择标签”菜单拖动到文件上。
- 要为多个文件添加一个标签，请按住 Shift 键或 Ctrl 键并单击以选择文件，然后将标签从“选择标签”菜单拖动到其中一个选定的文件上。
- 要为一个或多个文件添加多个标签，请按住 Shift 键或 Ctrl 键并单击“选择标签”菜单中的多个标签，然后将这些标签拖动到其中一个选定的文件上。

在添加标签窗口中添加标签

❖ 在“添加标签”窗口中，执行下列操作之一：

- 要将一个标签附加到某个文件，请将标签拖移到文件上。
- 要将一个标签附加到多个文件，请按住 Shift 键或 Ctrl 键并单击以选择文件，然后将标签拖移到一个选定的文件上。
- 要将多个标签附加到一个或多个文件，请按住 Shift 键或 Ctrl 键并单击标签，然后将这些标签拖移到一个选定的文件上。

注：在“添加标签”窗口中预览剪辑时，也可以添加标签。

删除标签

❖ 要删除标签，请在管理器或“添加标签”窗口中右键单击文件的缩览图，然后选择“删除标签”> [标签名称]。

智能化添加标签


智能标签允许您按品质和内容（如人物、音频等）快速轻松地查找素材。您可以使用智能标签搜索最佳素材，同时删去效果较差（如模糊、抖动、较暗）的素材。分析素材时会自动应用智能标签。可以从 Adobe Premiere Elements 的几个不同区域执行内容分析。您可以在捕捉过程中、从管理器或“添加标签”窗口，或在创建即时影片时分析内容。



智能化添加标签窗口

为智能标签分析内容时，**Adobe Premiere Elements** 还执行场景检测，根据内容变化将一个剪辑中的不同场景划分为多个子剪辑。

可以指定要分析的品质和内容类别。许多类别还包含一层或多层子类别可供选择，如“音频”和“脸部”。当检测到明显的视觉变化时，**Adobe Premiere Elements** 会创建一个子剪辑。在“智能化添加标签”窗口中，子剪辑以缩进方式显示在主剪辑下方。

智能标签显示在“添加标签”窗口的“智能标签”类别中。您可以查看这些标签或为排序目的选择标签，但不能删除或编辑标签。（可以从单个剪辑中删除标签。）通过单击“添加标签”窗口顶部的“智能标签”按钮 ，可以查看所有带或不带智能标签的剪辑。

另请参阅

第 13 页的“[创建即时影片项目](#)”

第 37 页的“[使用“智能化添加标签”在捕捉时分析内容](#)”



第 37 页的“[按时间码或内容更改拆分场景](#)”

在捕捉过程中应用智能标签

- 1 在“捕捉”面板中选择“智能化添加标签”。
- 2 单击“分析”旁边的三角形，指定要分析和应用标签的类别。

停止捕捉视频时，**Adobe Premiere Elements** 会自动打开“智能化添加标签”窗口、分析视频并为其添加标签。

从管理器应用智能标签

- 1 执行下列操作之一：
 - 在管理器中，选择要分析的剪辑，并单击“智能化添加标签” .
 - 在“添加标签”窗口中，选择要分析的剪辑，并单击面板“智能标签”区域中的“智能化添加标签”按钮 .
- 2 在“智能化添加标签”窗口中，从“检测场景及其他内容”菜单中选择要分析和标记的类别。
- 3 单击“开始”。

在创建即时影片时应用智能标签

创建即时影片时，仅对以前未应用智能标签的那些剪辑执行“智能化添加标签”。

- 1 创建即时影片。（请参阅第 14 页的“[创建即时影片](#)”。）

选择主题后，将打开“主题属性”视图。

- 2 在“主题属性”视图中，选择“智能化添加标签”。将分析所有“智能化添加标签”类别。



Adobe Premiere Elements 使用“智能化添加标签”的结果自动编辑即时影片剪辑。

创建关键字标签

关键字标签是个性化的关键字，如“Dad”或“Florida”，您可以将其附加到管理器中的静止图像、视频剪辑和音频剪辑中，以便轻松地组织和查找它们。可以从四种默认类别中选择关键字：“人物”、“场所”、“事件”和“其他”。或者，您可以创建自己的类别和子类别。使用关键字标签时，不需要手动组织主题特定的文件夹中的文件或使用内容特定的名称重命名文件。而只需将一个或多个关键字标签附加到每个文件中，然后通过选择一个或多个关键字标签来检索所需的文件。



例如，可以创建一个名为“Anna”的关键字标签并将其附加到每个有姐姐“Anna”的视频中。然后，无论视频存储在计算机的哪个位置，都可以通过选择“Anna”标签立即找到所有 Anna 的视频。当文件有多个关键字标签时，可以选择关键字标签的组合来查找在特定地点或事件中的特定人员。例如，可以搜索所有“Anna”关键字标签和所有“Marie”关键字标签，以找到 Anna 和 Marie 的全部视频。或者搜索所有的“Anna”关键字标签和所有的“Cabo”关键字标签，以找到 Anna 在 Cabo San Lucas 度假时拍摄的所有视频。

创建关键字标签

- 1 在管理器中，单击“添加标签”按钮 .
- 2 在“添加标签”窗口中，单击“关键字标签”面板中的“新建”按钮 ，并选择“新建标签”。
- 3 在“创建标签”对话框中，使用“类别”菜单选择要放置标签的类别或子类别。
- 4 在“名称”框中，键入关键字标签的名称。
- 5 单击“确定”。

关键字标签将显示在“添加标签”窗口所选类别或子类别的下方。



创建标签类别或子类别

- 1 在管理器中，单击“添加标签”按钮 .
- 2 在“添加标签”窗口中，单击“关键字标签”面板中的“新建”按钮 ，并选择“新建类别”或“新建子类别”。
- 3 执行下列操作之一：
 - 要创建类别，请在“类别名称”框中键入类别名称，然后单击“确定”。
 - 要创建子类别，请在“子类别名称”框中键入其名称。使用“父类别”或“子类别”菜单选择要将子类别放置在其中的类别。然后单击“确定”。

新的类别或子类别将显示在“添加标签”窗口中。

注：可以编辑或删除子类别。但是，其图标将始终显示为普通标签；您无法向其中添加照片。



编辑类别或子类别

- 1 在管理器中，单击“添加标签”按钮 .
- 2 在“添加标签”窗口中，选择类别或子类别并单击“关键字标签”面板中的“编辑”按钮 .

3 执行下列任一操作，然后单击“确定”：

- 要更改其名称，请在“类别名称”或“子类别名称”框中键入新名称。
- 要更改下面列有子类别的类别或子类别，请从“父类别”或“子类别”菜单中选择其一。选择“无”（转换为类别）可以将子类别更改为类别。

删除类别或子类别

- 1 在管理器中，单击“添加标签”按钮 .
- 2 在“添加标签”窗口中，选择一个或多个类别或子类别。
- 3 单击“关键字标签”面板中的“删除”按钮 ，然后单击“确定”确认删除。

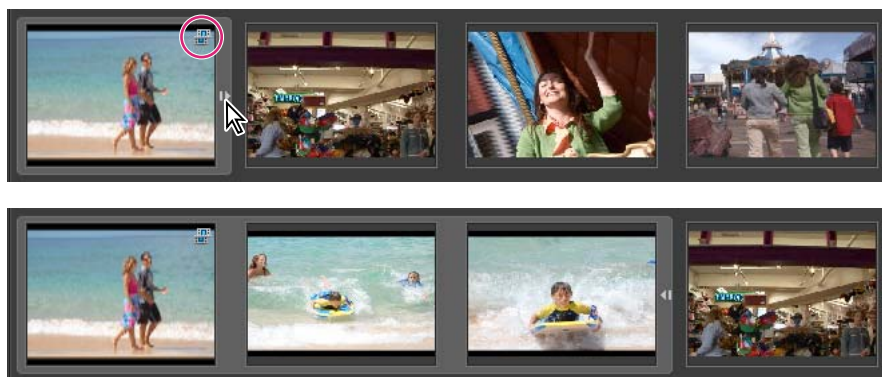
在管理器中将文件编组

可以在 Adobe Premiere Elements 中使用场景组和堆栈来管理素材。如果安装了 Adobe Photoshop Elements，可以在管理器中查看静止图像的版本集，但是不能在 Adobe Premiere Elements 中创建和编辑静止图像。

关于多个场景组

对剪辑执行“智能化添加标签”或“场景检测”时，Adobe Premiere Elements 可能会为剪辑创建场景组。场景组是原始剪辑中的不同场景的独立视频剪辑，位于原始剪辑下方。通过场景组可以轻松地查找和使用视频剪辑中的不同场景。

例如，如果捕捉的视频内容是在海边与朋友全天聚会，在捕捉时（或以后）使用“场景检测”会自动将当天的不同场景划分为独立的剪辑，并在第一个剪辑下面对所有剪辑进行编组。您可以展开场景组以查看或使用不同的场景。



折叠（上图）和展开（下图）场景组。

关于堆栈

可以通过创建堆栈来对一组视觉效果近似的静止图像进行编组，以便于管理。堆栈对于将相同主题的多个文件保留在一个位置非常有用，并且可以减少管理器中的凌乱程度。

例如，可以创建堆栈来对内容相仿的图像进行编组，如全家在海边嬉戏。堆叠照片允许您在一个位置，而不用通过分散在多行的缩览图轻松访问所有照片。



堆叠图像文件可节省空间并将相关的图像保存在一起。

堆叠或取消堆叠照片

❖ 在“添加标签”窗口中，执行下列操作之一：

- 要堆叠文件，请选择文件；然后右键单击要放置在堆栈顶部的文件，并选择“堆栈（仅图像）”>“堆叠选定项目”。
- 要取消堆叠文件，请右键单击堆栈，然后选择“堆栈（仅图像）”>“取消堆叠项目”。

注：组合两个或多个堆栈将它们合并以形成一个新的堆栈。（不保留原始堆栈。）最新的文件或合并堆栈之前所选择的文件放置在堆栈的顶部。

从堆栈中删除文件

可以从堆栈中删除单个文件，从而让它们在管理器或“添加标签”窗口中独立显示。不能从场景组中删除单个文件。

- 1 在管理器或“添加标签”窗口中选择堆栈。
- 2 右键单击并选择“堆栈（仅图像）”>“展开堆栈中的项目”。
- 3 选择一张或多张照片，然后选择“堆栈（仅图像）”>“从堆栈中删除选定的项目”。文件将从堆栈中删除，但不会从管理器或计算机中删除。

指定堆栈中的第一张照片

默认情况下，最新的文件放在堆栈的顶部。

- 1 创建完堆栈后，在管理器或“添加标签”窗口中右键单击该堆栈，然后选择“堆栈（仅图像）”>“展开堆栈中的项目”以显示堆栈中的所有文件。
- 2 右键单击要放置在顶部的文件，然后选择“堆栈（仅图像）”>“设为顶端项目”。

查看场景组或堆栈中的所有文件

查看场景组或堆栈中的所有文件时，可以从组中删除文件，或为单个文件添加标签。

如果为场景组应用标签，则该标签会应用于场景组中的所有项目。不能对组内的不同文件应用不同的标签。

如果为堆栈应用标签，则该标签会应用于堆栈中的所有项目。当搜索标签时，堆栈中的所有文件将单独出现在搜索结果中。要为堆栈中的一个或一些文件应用标签，请展开堆栈，然后为所需的文件应用标签。



展开和折叠场景组或堆栈

1 要展开堆栈，请在“添加标签”窗口或管理器中执行下面某项操作：

- 单击堆栈缩览图旁边的三角形。
- 右键单击场景组，并选择“场景组（仅视频）”>“展开场景组中的项目”。
- 右键单击堆栈，并选择“堆栈（仅图像）”>“展开堆栈中的项目”。

2 要再次折叠堆栈，请执行下列操作之一：

- 单击堆栈缩览图旁边的三角形。
- 右键单击场景组，并选择“场景组（仅视频）”>“展开场景组中的项目”。
- 右键单击堆栈，并选择“堆栈（仅图像）”>“折叠堆栈中的项目”。

注：可以在查看堆栈中所有文件的同时，更改图像在堆栈中的顺序。

创建影集

关于影集

Adobe Premiere Elements 影集与实际照片影集类似，您可以在其中存储和组织所选组中的文件。例如，可以创建一个名为“十佳度假视频”的影集，并按视频效果从差到好排列文件。可以基于该影集创建一个项目。

可以拖动影集内的文件，以便按照所需的任何顺序排列这些文件。可以将一个文件添加到多个影集中。例如，同一个文件在一个影集中可能是第一个文件，而在另一个影集中可能是最后一个文件。

可以按组来组织影集。可以创建多个级别的影集组。例如，您的影集组“我的亚洲之行”包含您游览的每个亚洲国家的影集，包括“在日本拍摄的十个最佳视频”影集，以及“在中国拍摄的十个最佳视频”影集等。

通过对包含在其中的文件设置条件（而不是手动选择特定文件），可以创建智能影集。向文件中添加匹配条件时，会自动更新智能影集的内容。例如，如果创建包含所有带关键字标签“Chiara”的视频的智能影集，则当您为其他视频指定该关键字标签时，系统会将这些其他视频添加到该影集。


另请参阅

第 67 页的“[创建并编辑智能影集](#)”

创建影集或影集组

可以随时创建影集或一组新影集。例如，可以创建一个名为“度假”的影集组，并在其中创建单独的影集，每个影集记录一次度假经历。


创建影集

1 在“添加标签”窗口中，单击“影集”面板中的“创建新影集或影集组”按钮  并选择“新建影集”。

- 2 在“影集名称”框中，键入影集名称。
- 3 （可选）从“影集组”菜单中，选择要在其中放置影集的组。

影集出现在指定的影集组下。

创建影集组

- 1 在“添加标签”窗口中，单击“影集”面板中的“创建新影集或影集组”按钮  并选择“新建影集组”。
- 2 在“影集组名称”框中，键入影集组的名称。
- 3 （可选）从“父影集组”菜单中，选择要在其中嵌套影集组的组。
- 4 单击“确定”。

影集组出现在指定的影集组下。

向影集中添加文件

- 1 在“添加标签”窗口中，单击“显示全部”按钮以显示所有照片。
- 2 将影集拖移到文件的缩览图上。要一次添加多个文件，请选择所有文件，然后将影集拖移到一个选定的文件缩览图上。

显示影集中的照片

由于影集中的项目以自定顺序显示，且同一项目可能位于多个影集中，因此一次只能查看一个影集。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“添加标签”窗口中，单击一个影集。
- 在管理器中，单击“选择影集”按钮并选择一个影集。



要查看文件所在的影集，请在“添加标签”窗口中右键单击文件的缩览图并选择“删除影集”。出现当前影集的列表。

排序影集中的照片

还可以按照时间顺序、时间倒序或影集顺序排序影集中的照片。

- 1 在“添加标签”窗口中，选择一个影集。
- 2 在“添加标签”窗口的右上方，选择“最新的排在最前面”、“最旧的排在最前面”或“影集顺序”。

创建并编辑智能影集

关于智能影集

与影集一样，智能影集包含您选择的文件。然而，不必选择各个文件或文件组，而是借助智能影集设置包含的条件。设置条件之后，管理器中与智能影集的条件匹配的任何文件都将自动出现在该智能影集中。当您将新文件添加到管理器中时，那些与智能影集条件匹配的文件也会自动出现在智能影集中。智能影集会自动进行更新。




A. 影集面板标题 B. 智能影集 C. 影集组

创建智能影集

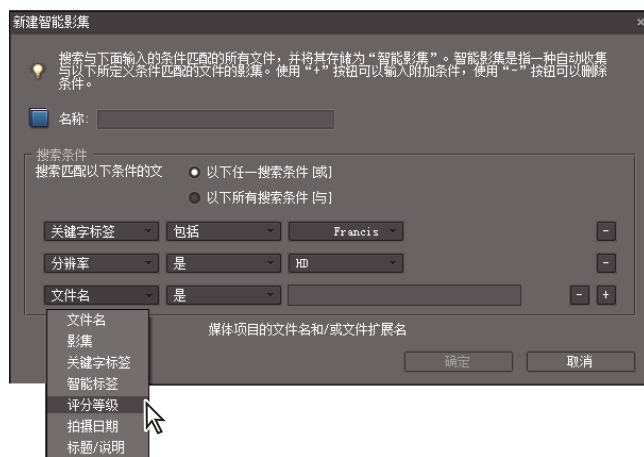
您可以通过选择所要包含的文件类型来创建智能影集，或在“新建智能影集”对话框中指定条件。使用“新建智能影集”对话框，您可以指定更宽的条件范围。

从选定的文件创建智能影集

- 1 在“添加标签”窗口中，为智能影集选择包含所需的關鍵字标签或星级评分的文件。
- 2 在“影集”面板中，单击“创建新影集或影集组”按钮  并选择“将搜索条件存储为智能影集”。
- 3 在“创建智能影集”对话框中，键入智能影集的名称，并单击“确定”。

通过选择条件创建智能影集

- 1 在“添加标签”窗口中，单击“影集”面板中的“创建新影集或影集组”按钮  并选择“新建智能影集”。



智能影集窗口


- 2 键入智能影集的名称。
- 3 在“搜索条件”区域，选择“搜索匹配以下条件的文件”的两个选项之一：
- 4 通过从三个菜单中选择来指定期望的影集条件。
- 5 (可选) 要添加附加的搜索条件，请单击“+”符号并从显示的三个菜单中指定新条件。

注：可以将多个条件应用于您的选择。例如，可以选择文件夹或影集以及一个或多个关键字标签。

- 6 (可选) 要删除搜索条件，请单击您不再使用的条件旁边的“-”符号。
- 7 单击“确定”。

注：Adobe Premiere Elements 中包含 Photoshop Elements 不具备五个条件：视频格式、持续时间、帧速率、智能标签和分辨率。

编辑智能影集


- 1 在“添加标签”窗口中，选择要编辑的智能影集。
- 2 要更改智能影集的名称，请单击“编辑”按钮 。键入智能影集的新名称，并单击“确定”。

编辑影集和影集组

从影集中删除文件


- ❖ 在管理器或“添加标签”窗口中，右键单击文件并选择“删除影集”> [标签名称]。

更改影集的属性

- 1 在“添加标签”窗口中选择影集。
- 2 单击“编辑”按钮 ，并从“组”菜单中选择新位置或在“名称”框中键入新名称。

删除影集或影集组

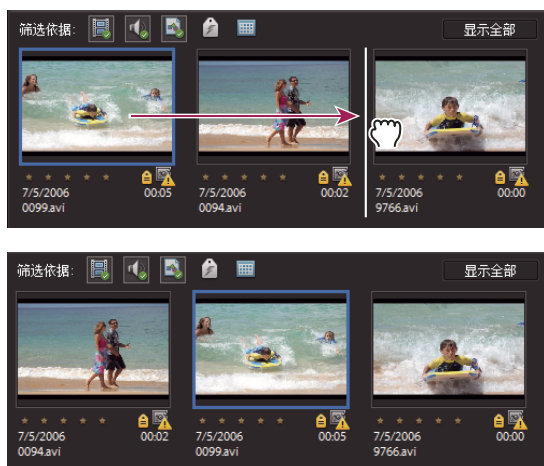
删除影集或影集组将删除影集、组以及该组中的任何影集，但不会删除其中的文件。您无法同时删除另一组中的影集组和影集。

- 1 在“添加标签”窗口中，单击影集名称以选择一个影集或影集组。
- 2 单击“删除”按钮 。

更改影集中的项目顺序

更改影集中的项目的顺序时，可以更改查看顺序。这是一种用于对计划设置的项目中的项进行重新排序的简单方式。

- 1 在“添加标签”窗口中，单击影集名称以选中该影集。
- 2 如有必要，请从位于“添加标签”窗口右上方的“排列方式”菜单中选择“影集顺序”。
- 3 执行下列操作之一：
 - 将缩览图拖至它们在影集中的新位置。



在影集中拖动缩览图（上图）。拖移后，缩览图出现在其新位置（下图）。


- 从“排列方式”菜单中选择“最新的排在最前面”或“最早的排在最前面”。

为影集中的文件添加标签

和影集一样，关键字标签和智能标签提供了一种组织文件的方法。标签和影集可以与同一项目关联。实际上，在查看影集中的文件的同时，可以为文件应用标签。

- 1 在“添加标签”窗口中，单击影集名称以显示该影集中的文件。
- 2 将关键字标签或智能标签拖动到文件上。

从标签创建影集

- 1 在“添加标签”窗口中，单击“创建新影集或影集组”按钮  并选择“新建影集”。键入影集的名称。
- 2 单击关键字标签名称或智能标签名称左侧的框以选中它。所有附加了该标签的文件都会显示出来。
- 3 按住 **Shift** 键并单击以选择所有文件。
- 4 将影集拖移到其中的一个选定文件上。

第 7 章：排列影片中的剪辑

向项目中添加媒体之后，您便可以按照讲述故事、表达印象或者交流思想的某种顺序对媒体进行排列。还可以创建静止图像的幻灯片、向音乐节拍中添加视频或者创建画中画效果。一切排列完毕后，便可以预览您的影片了。

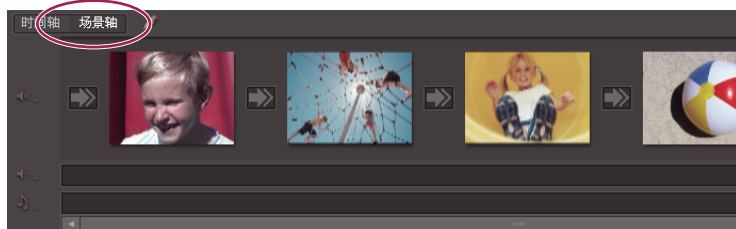
可以通过使用“项目”视图中的图标或在管理器的影集内排列来预排列剪辑（创建粗略剪切）。或者按照所需的顺序直接将它们拖动到时间轴或场景轴上。

场景轴对于影片的基本编辑很有用，而时间轴最适合用于高级编辑技巧。编辑时，可以在场景轴和时间轴之间进行切换。例如，可以在场景轴中按正确顺序排列剪辑、添加旁白、创建字幕、放置音乐及过渡，然后切换到时间轴对剪辑进行分层、裁切或者添加更多背景音乐。

在场景轴中排列剪辑


场景轴概述


场景轴提供一个可以将剪辑排列成影片的舞台。在场景轴中，每个剪辑都由其第一帧表示。这种显示方式便于将剪辑排列为与剪辑长度无关的连贯序列。有时将这种技巧称为情节串连图板样式编辑。场景轴会显示用于放置视频剪辑和其他图像的“场景”视频轨道、包含录制的所有旁白的“旁白”音轨，以及用于放置背景音乐和其他声音的音轨。在场景轴中，还可以添加字幕、过渡、特殊效果和标记。使用场景轴可以更快、更方便地管理您的影片。对于更高级的编辑，请使用时间轴。





场景轴


场景轴和时间轴包含下列工具，可轻松访问各种常用功能：


属性工具  为选定的剪辑打开“任务”面板的“属性”面板。

SmartSound  打开 SmartSound 窗口，在其中可以选择背景音乐并自定它们以适合您的项目。（请参阅第 200 页的“[创建 SmartSound 轨道](#)”。）

检测节拍  检测时间轴“音乐背景”轨道中的音乐节拍，并在每个节拍处添加未编号的标记。要创建与音乐节拍协调一致的编辑内容时，可以使用此工具。（请参阅第 200 页的“[为背景音乐创建节拍标记](#)”。）

混合音频  打开音频混合器，以便您可以调整不同音频轨道的音量和平衡。请参阅（第 199 页的“[添加和混合音频](#)”。）

添加旁白工具  打开“录制语音旁白”面板，此面板中包含用于录制旁白的工具。请参阅（第 199 页的“[添加和混合音频](#)”。）

添加菜单标记工具  将 3 种类型光盘标记的任意一种添加到时间轴中的当前时间指示器位置。（请参阅第 207 页的“[使用菜单标记](#)”。）

另请参阅

第 5 页的“[工作区概述](#)”

在场景轴中添加剪辑


使用场景轴，可以轻松地将剪辑插入到另一个剪辑之前、另一个剪辑之后，甚至在插入之前将其拆分。可以从管理器直接向场景轴中添加剪辑。

另请参阅

第 76 页的“[时间轴概述](#)”

第 79 页的“[向时间轴中添加剪辑](#)”

将剪辑放置到场景轴中

❖ 将剪辑从管理器拖动到场景轴中的一个空白剪辑目标位置。当指针变为插入图标  时，释放鼠标按钮。

注：如果拖动项目的第一个剪辑，则可以将剪辑拖动到“监视器”面板或场景轴中。

在场景轴中将剪辑插入到另一个剪辑之前

❖ 将剪辑从管理器拖动到场景轴中的剪辑上。

新剪辑将出现在将剪辑拖放到其上的剪辑前面，并且后续的所有剪辑都将向右偏移。

在场景轴中将剪辑插入到另一个剪辑之后

1 在场景轴中，选择要在其后插入新剪辑的剪辑。


2 将剪辑从管理器拖动到“监视器”面板中。

新剪辑将出现在所选剪辑的右侧，并且后续的剪辑都将向右偏移。

在场景轴中将一个剪辑插入到另一个剪辑之中

您可以将一个剪辑快速拆分为两个部分，然后将另一个剪辑插入到拆分后的剪辑中间。

1 在场景轴中，选择要拆分的剪辑。


2 在“监视器”面板中，将当前时间指示器  拖动到要进行拆分的帧。

3 按住 Shift 的同时将剪辑从“项目”视图拖动到“监视器”面板上。

4 选择“拆分和插入”。

Adobe Premiere Elements 将拆分第一个剪辑，然后将第二个剪辑插入到拆分后的剪辑中间。

在场景轴中移动剪辑

1 按住 Shift 的同时将剪辑从场景轴中的某个位置拖动到另一个剪辑之前或之后的另一个位置。垂直的蓝线表示目标区域，并且指针变为插入图标 。

2 释放鼠标按钮。

3 如果剪辑具有叠加，请选择下列选项之一：

移动场景及其对象 移动剪辑以及所具有的任何叠加，例如字幕。

只移动场景 移动剪辑，但不移动叠加。

将剪辑移动到新位置，所有后续剪辑都将向右偏移。

另请参阅

第 82 页的“[在时间轴中移动剪辑](#)”

在场景轴中删除剪辑

1 选择场景轴中的剪辑。

2 按 Shift-Delete，或右键单击剪辑并选择下面某个选项：

删除场景及其对象 删除剪辑以及所具有的任何叠加，例如字幕。

只删除场景 删除剪辑，但保留叠加。

此剪辑将离开场景轴。




另请参阅

第 82 页的“[删除时间轴或场景轴中的剪辑](#)”

创建幻灯片

使用场景轴，可以轻松地从静止图像集合中创建幻灯片。

创建幻灯片

1 在管理器中单击“显示静止图像”按钮 ，然后取消选择“显示视频”按钮  和“显示音频”按钮 .


2 按住 Ctrl 的同时按照您希望静止图像在幻灯片中的出现顺序单击这些图像。

3 将所选组拖动到场景轴中的目标区域，并选择下列选项之一：

添加为单独的静止图像 此选项将每个静止图像放置到场景轴中其自己的目标区域上。

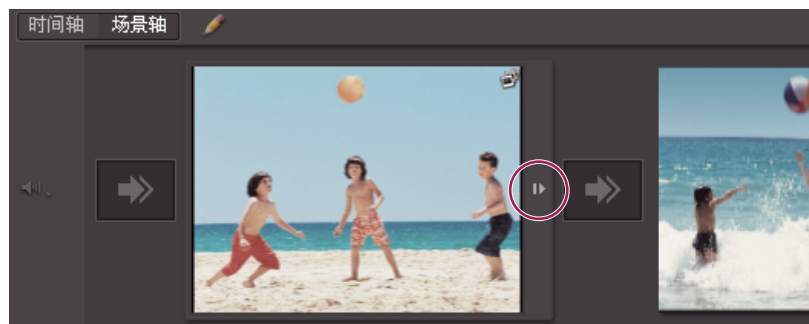
添加为组合的幻灯片 此选项将整个组都放置到可以作为单个剪辑移动的一个目标上。

4 在“创建幻灯片”对话框中，选择所需的选项并单击“确定”。

在场景轴的所选目标区域中将创建一个编组的幻灯片剪辑。幻灯片图标  将出现在编组幻灯片剪辑的右上角。

展开或关闭编组的幻灯片

❖ 在场景轴中，单击剪辑右侧的“展开 / 关闭”条。



场景轴中已编组的幻灯片。“展开 / 关闭”条用于显示或隐藏组中的所有幻灯片。

或者展开编组的幻灯片依次显示所有静止图像；或者关闭编组的幻灯片将其作为单个剪辑，仅显示第一幅图像。

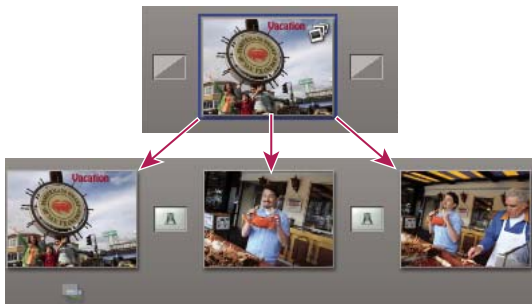
取消编组幻灯片

可以将已编组的幻灯片剪辑转换为一系列简单的静止图像。




- 1 在场景轴中，右键单击编组的幻灯片剪辑。
- 2 选择“取消编组场景”。

编辑在 Photoshop Elements 中创建的幻灯片

如果您在 Adobe Photoshop Elements 中创建了幻灯片，则可以通过将其打散并访问各个组件（如图像、文本和图形），轻松地在 Adobe Premiere Elements 中对其进行编辑。



打散幻灯片

- 1 确保场景轴处于激活状态。
 - 2 在 Adobe Photoshop Elements 管理器中，右键单击幻灯片并选择“发送到 Premiere Elements”。
- 幻灯片将出现在场景轴中。
- 3 在场景轴中右键单击幻灯片，然后选择“打散 Photoshop Elements 幻灯片”。
 - 4 采用下列方法之一编辑幻灯片：
 - 要编辑过渡，请在场景轴中将其选中，然后在“属性”视图中调整设置。
 - 要替换过渡，请在场景轴中将其选中，在“任务”面板中单击“编辑”，然后单击“过渡”按钮 。打开“视频过渡”文件夹，并将新的过渡拖动到场景轴中。或者，在场景轴中右键单击该过渡，然后从所显示的菜单中选择一个新过渡。
 - 要延长或缩短剪辑，请在场景轴中将其选中，然后在“监视器”面板的小型时间轴中拖动“入点”  或“出点” 。
 - 要更改文本和图形的大小或位置，请在场景轴中选择包含它们的剪辑，然后在“监视器”面板中调整文本和图形。
 - 要调整旁白或背景音乐的音量，请在场景轴中将其选中，然后在“属性”视图中更改设置。
 - 5 根据需要存储和共享幻灯片影片。

另请参阅

第 49 页的“使用来自 Photoshop Elements 的文件”

第 219 页的“存储和共享影片”

创建画中画叠加

可以将一个视频剪辑放置到覆盖整个屏幕的背景视频剪辑上的一个小型帧中。这种效果称为画中画叠加。



画中画叠加

注：有关通过创建透明背景叠加剪辑的信息，请参阅第 134 页的“[关于叠加和透明度](#)”。

另请参阅

第 177 页的“[设置剪辑位置的动画](#)”

第 79 页的“[在时间轴中叠加剪辑](#)”

创建画中画叠加

1 在场景轴中，选择要用作背景剪辑的剪辑。

所选剪辑将出现在“监视器”面板中。

2 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。

3 按住 Shift 的同时将剪辑从“任务”面板拖动到“监视器”面板中剪辑上的某点。

4 选择“画中画”。

您拖动的剪辑将以帧的形式出现在所选位置，叠加在背景剪辑上。

5 要调整叠加剪辑的位置，请在“监视器”面板中将其拖动到所需位置。

注：如果叠加剪辑比背景剪增长，则叠加剪辑将出现在场景轴中连续的剪辑（对于其整个持续时间）上，并且叠加剪辑在回放的过程中也显示在这些剪辑之上。

删除画中画叠加

1 确保场景轴处于激活状态。

2 在“监视器”面板中选择叠加剪辑。

3 右键单击“监视器”面板的小型时间轴中的淡紫色剪辑表示。

4 选择“删除”。

叠加的剪辑将从场景轴和“监视器”面板中消失。

在时间轴中排列剪辑

时间轴概述

时间轴以图形方式将影片项目表示为在垂直堆叠的轨道中排列的视频和音频剪辑。当您从数字视频设备中捕捉视频时，这些剪辑将按照它们出现的顺序进行显示。时间轴使用时间标尺来显示影片的组件以及它们相互之间随时间过去时的关系。您可以裁切和添加场景、用标记表示重要的帧、添加过渡以及控制剪辑混合或叠加的方式。

使用时间轴中的缩放控件，可以缩小以查看整个视频，或者放大以更详细地查看剪辑。还可以更改剪辑出现在轨道中的方式，以及调整轨道和标头区域的大小。



时间轴

A. 当前时间指示器 B. 时间标尺 C. 缩放控件 D. 视频轨道 E. 音频轨道

另请参阅

第 86 页的“[链接视频和音频剪辑](#)”

第 100 页的“[在时间轴中裁切](#)”





第 71 页的“[场景轴概述](#)”

第 85 页的“[自定在时间轴中显示剪辑的方式](#)”

第 85 页的“[调整轨道大小](#)”

时间轴轨道

使用轨道，可以对视频或音频进行分层、添加合成效果、画中画效果、叠加字幕和背景音乐等。使用多个音频轨道，可以向一个轨道中添加旁白，向另一个轨道中添加背景音乐。最终影片将组合所有的视频和音频轨道。

默认情况下，时间轴包含 3 个用于视频（或静止图像） 和音频  的轨道，1 个旁白轨道  和 1 个背景音乐轨道 。将链接的剪辑（同时包含音频和视频的剪辑）拖动到轨道中时，视频和音频组件将一起（视频直接位于音频上）出现在各自的轨道（如“视频 1”和“音频 1”）中。要查看所有轨道，可能需要向上或向下滚动时间轴。

如果将剪辑拖放到最顶部的视频轨道上，则会插入一个新的轨道。项目可以包含的轨道数量没有限制，可以随时添加或删除轨道，甚至在开始添加剪辑之前也可以。一部影片必须至少包含每种类型的轨道各一个（轨道可以为空）。视频轨道的顺序非常重要，因为视频 2 中的任何剪辑还会叠加视频 1 轨道。音频轨道被组合在回放中，因此与轨道顺序无关。



默认轨道

A. 视频 2 轨道 B. 视频 1 轨道 C. 音频轨道 D. 旁白轨道 E. 背景音乐轨道

💡 可以在新影片中指定默认的轨道数量和类型。

时间轴工具

可以使用时间轴顶部的工具裁切剪辑并更改其速度、添加标记、检测音乐节拍、打开音频混合器或添加旁白。在时间轴中进行编辑时，指针将变为当前激活的工具。如果指针变为红色斜线，则无法在指针下的剪辑上使用此工具。

选择工具 选择用于预览或裁切的剪辑。

属性工具 为选定的剪辑打开“任务”面板的“属性”面板。

时间延长工具 更改剪辑的回放速度和持续时间，但不更改其入点或出点。在一个方向上拖动剪辑的边缘会延长剪辑的长度并降低剪辑的速度；在另一个方向拖动剪辑的边缘将缩短剪辑的长度并提高剪辑的速度。（请参阅第 107 页的“[使用时间延长工具更改剪辑的速度](#)”。）

缩放 放大或缩小时间轴，以显示或隐藏每个剪辑的细节。（请参阅第 78 页的“[放大或缩小时间轴的时间标尺](#)”。）

SmartSound 打开 SmartSound 窗口，在其中可以选择背景音乐并自定它们以适合您的项目。（请参阅第 200 页的“[创建 SmartSound 轨道](#)”。）

检测节拍 检测时间轴“音乐背景”轨道中的音乐节拍，并在每个节拍处添加未编号的标记。要创建与音乐节拍协调一致的编辑内容时，可以使用此工具。（请参阅第 200 页的“[为背景音乐创建节拍标记](#)”。）

混合音频 打开音频混合器，以便您可以调整不同音频轨道的音量和平衡。（请参阅第 203 页的“[在音频混合器中调整音量并混合音频](#)”。）

添加旁白工具 打开“录制语音旁白”面板，此面板中包含用于录制旁白的工具。（请参阅第 201 页的“[创建旁白](#)”。）


添加菜单标记工具 将 3 种类型光盘标记的任意一种添加到时间轴中的当前时间指示器位置。（请参阅第 207 页的“[使用菜单标记](#)”。）




时间轴中的编辑工具


A. 选择 B. 属性 C. 时间延长 D. 缩放 E. SmartSound F. 检测节拍 G. 混合音频 H. 添加旁白 I. 添加菜单标记

穿过时间轴

在时间轴中放置和排列剪辑时，需要将当前时间指示器移动到正确的位置。在时间轴的时间标尺中，当前时间指示器  与“监视器”面板中显示的帧相对应。一条垂直线从该当前时间指示器延伸并穿过所有轨道。放大或缩小时间轴可以帮助您准确定位放置剪辑或进行编辑的位置。

❖ 在时间轴中，执行下列任意操作。



- 拖动当前时间指示器 .
- 单击要放置当前时间指示器的时间标尺。
- 按住 **Shift** 的同时拖动当前时间指示器，以便将其与最近剪辑或标记的边缘对齐。
- 将时间显示（位于“监视器”面板的左下角）拖动到所需的时间值。
- 单击时间显示（位于“监视器”面板的左下角），键入一个有效时间，然后按 **Enter**。（无需键入前导零、冒号或分号。但是，请注意 Adobe Premiere Elements 将小于 100 的数字解释为帧。）


 可以使用键盘上的 **Home** 或 **End** 键跳回到影片的开始或前进到影片的结尾。使用 **Page Up** 和 **Page Down** 键可以转到上一个剪辑和下一个剪辑。右箭头键或左箭头键将当前时间指示器向前或向后移动 1 帧，而按住 **Shift** 的同时按右箭头键或按住 **Shift** 的同时按左箭头键会以 5 帧为增量进行移动。

放大或缩小时间轴的时间标尺

在时间轴上放大时，将放大当前时间指示器周围的时间轴，从而使您可以检查媒体的较小增量。还可以在时间轴中添加剪辑时进行放大，这样可以放大指针周围的位置，而不放大当前时间指示器周围的位置。使用此技巧，可以在释放鼠标之前查看插入点的精确位置。相反，缩小可以显示更多的时间轴，从而使您直观地查看影片的摘要。

❖ 在时间轴中，执行下列操作之一：

- 要在添加剪辑时放大或缩小，请将剪辑拖动到时间轴中。按下鼠标按钮并按分号 (;) 键可增加缩放因子，按减号 (-) 键可减小缩放因子。
- 要在时间轴上放大，请将缩放滑块向右拖动，或单击“放大”按钮 .
- 要在时间轴上缩小，请将缩放滑块向左拖动，或单击“缩小”按钮 .

 要进行缩小，以便在时间轴中可以看到影片的全长，请确保时间轴处于激活状态，然后按日元标记 (¥) 键。

另请参阅

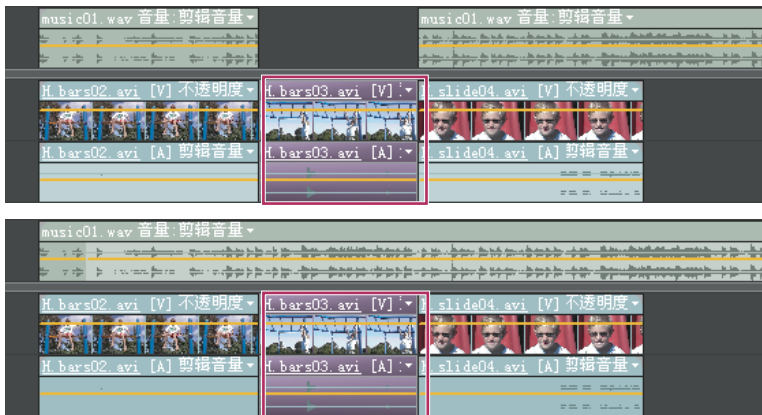
第 103 页的“[在预览窗口中裁切](#)”

第 98 页的“[从场景轴裁切剪辑](#)”

向时间轴中添加剪辑

将剪辑插入到时间轴中时，将根据需要偏移所有轨道上的邻近剪辑以容纳新剪辑。通过一起偏移所有剪辑，可以使现有剪辑的音频和视频保持同步。

但有时您不希望每次插入时都偏移所有剪辑；例如，当添加即将叠加在整个影片上的背景音乐或视频时。在这些情况下，请在插入时按住 **Alt** 键，以便在最多两个轨道上偏移剪辑：接收插入的轨道和包含其链接的音频或视频（如果存在）的轨道。这样，当您向包含链接的音频或视频的轨道添加剪辑时，受影响的轨道会一起偏移，从而保持对齐，而其他轨道上的剪辑不会受到影响。



默认插入之后的剪辑（上图）以及按住 **Alt** 的同时将插入项拖动到目标轨道之后的剪辑（下图）。注意，按住 **Alt** 进行拖动插入时不会影响第二个音频轨道。


另请参阅

第 76 页的“[时间轴概述](#)”


第 78 页的“[放大或缩小时间轴的时间标尺](#)”

插入剪辑，在时间轴中的所有轨道上偏移剪辑

❖ 执行下列操作之一：

- 将剪辑从管理器拖动到时间轴中的所需位置。当指针变为“插入”图标  时，释放鼠标。
- 将当前时间指示器移动到时间轴的所需位置上，在管理器中选择剪辑，然后选择“剪辑”>“插入”。

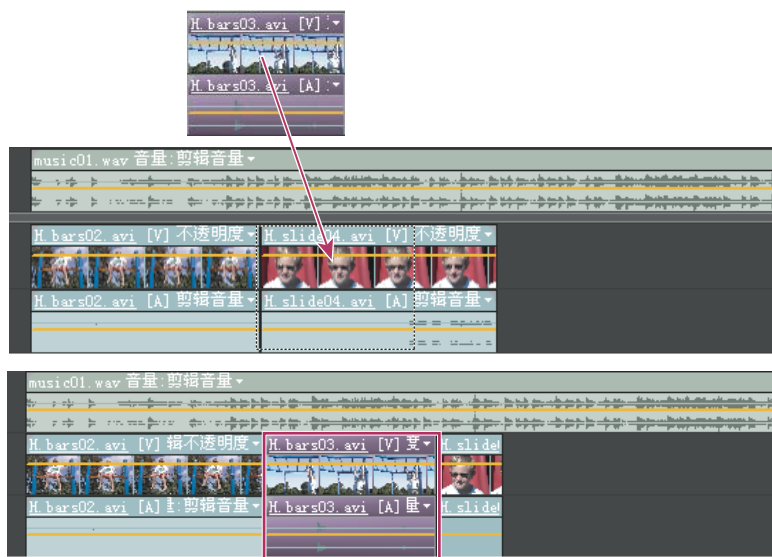
插入剪辑，只在时间轴中的目标轨道和链接轨道上偏移剪辑

❖ 按住 **Alt** 并将剪辑从管理器拖动到时间轴的所需位置上。当指针变为“插入”图标  时，释放鼠标。

如果将剪辑拖动到最顶部视频轨道（对于视频）之上或最低部音频轨道（对于音频）之下的空白区域中，则 **Adobe Premiere Elements** 会为此剪辑创建新的轨道。如果剪辑既包含音频，也包含视频，则系统既会创建新的视频轨道，也会创建新的音频轨道。


在时间轴中叠加剪辑

替换一部分视频的最简单方法是用其他素材叠加到它的上面。叠加剪辑时，添加的剪辑将替换所有从指定位置开始的现有帧。如果新的剪辑长度为 40 帧，则它将叠加现有剪辑的 40 帧。跟随叠加帧之后的帧（如果存在）保留在轨道中的相同位置。除非叠加超出了影片的结尾，否则叠加不会改变影片的长度。



叠加编辑之前的剪辑（上图）和叠加编辑之后的剪辑（下图）

❖ 执行下列操作之一：


- 按住 **Ctrl** 并将剪辑从管理器拖动到要叠加的第一个帧上。当指针变为“叠加”图标  时，释放鼠标。
- 将当前时间指示器移动到要叠加的第一个帧上，在管理器中选择剪辑，然后选择“剪辑”>“叠加”。

另请参阅

第 74 页的“[创建画中画叠加](#)”

在时间轴中将一个剪辑放置到另一个剪辑上

可以将一个剪辑放置到另一个剪辑上，而无需像使用叠加一样替换底部的一部分剪辑。可以使用以这种方式堆叠的剪辑，例如，用于各种键控效果。

- 1 在时间轴中，将当前时间指示器  拖动到要叠加另一个剪辑的视频剪辑上的某个位置。
- 2 按住 **Shift** 并将剪辑从管理器拖动到“监视器”面板上。
- 3 选择“置于顶端”。

Adobe Premiere Elements 将第二个剪辑放置到当前时间指示器所在位置的第一个可用的视频轨道中。

另请参阅

第 136 页的“[抠出颜色](#)”

在时间轴中拷贝和粘贴剪辑

可以通过在项目中拷贝和粘贴剪辑来在影片中重排剪辑。您可以一次拷贝和粘贴多个剪辑，然后将其插入到现有剪辑之间或者叠加现有帧。剪辑保持它们在时间中的相对间距。除非您拷贝了多个轨道上的剪辑，否则 Adobe Premiere Elements 始终将剪辑粘贴到当前时间指示器位置的视音频 1 轨道。



粘贴并插入（中图），粘贴并叠加（下图）

- 1 在时间轴中，选择影片中的一个或多个剪辑。如果要只选择所链接剪辑的音频或视频，请按住 **Alt** 的同时单击所需的剪辑。
- 2 选择“编辑”>“拷贝”。
- 3 在时间轴中，将当前时间指示器放置到要粘贴的点上，然后执行下列操作之一：
 - 要叠加剪辑并替换轨道上的现有素材，请选择“编辑”>“粘贴”。
 - 要插入粘贴的剪辑并偏移现有素材，请选择“编辑”>“粘贴插入”。



还可以拷贝剪辑的属性，即运动、不透明度、音量和其他效果，然后将其粘贴到另一个剪辑中。

在时间轴中替换剪辑

要在不改变影片长度、效果或叠加的情况下替换时间轴中间的剪辑，请使用“替换剪辑”命令。在编辑展开的即时影片时，该选项非常有用。

- 1 在管理器或项目视图中，选择要使用的剪辑。
- 2 在时间轴中右键单击要替换的剪辑，并选择“从中替换剪辑”>“管理器或项目”。

如果替换剪辑比待替换剪辑的时间长，将从末尾裁剪替换剪辑以便持续时间保持一致。

如果替换剪辑比待替换剪辑的时间短，将出现警告消息，让您选择是取消替换动作还是用黑色画面填充多出的时间部分。

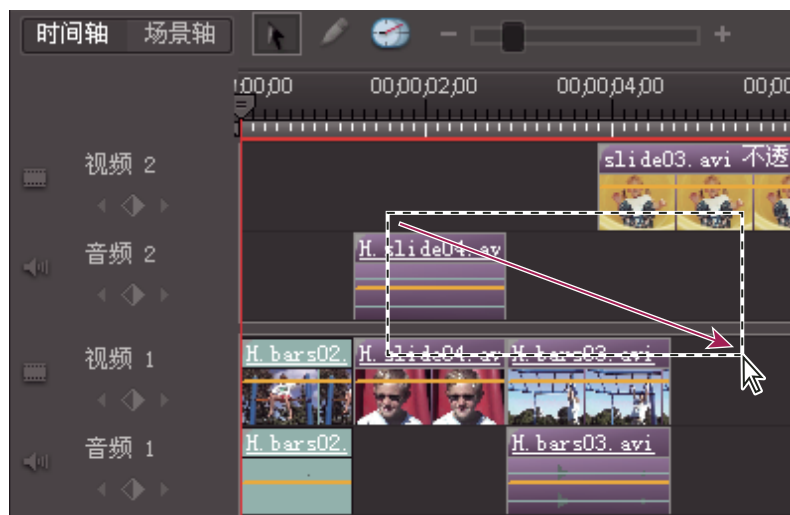
在时间轴中选择、移动、对齐和删除剪辑

将剪辑添加到影片后，可能需要重排剪辑、拷贝和粘贴场景以及删除其他剪辑。可以使用几种技巧选择各个剪辑、一系列剪辑或只选择所链接剪辑的音频部分或视频部分。

在时间轴中选择剪辑

❖ 使用“选择”工具 ，执行下列任意操作：






- 要选择单个剪辑，请在时间轴中单击此剪辑。如果剪辑已被链接或编组，则单击一个剪辑便可选择其他链接或编组的剪辑。
- 要仅选择所链接剪辑的音频部分或视频部分，请按住 **Alt** 的同时单击所需的剪辑。
- 要选择组中的单个剪辑，请按住 **Alt** 的同时单击所需的剪辑。
- 要选择多个剪辑，请按住 **Shift** 并单击要选择的每个剪辑。（按住 **Shift** 的同时单击选中的剪辑即可取消选择。）
- 要选择连续的剪辑，请拖出一个矩形（框选），使此矩形包括要选择的剪辑。
- 要将一系列剪辑添加到当前选择中，请按住 **Shift** 的同时拖出一个包含这些剪辑的选框。



通过拖出选框来选择一系列剪辑

在时间轴中移动剪辑

可以通过拖动在时间轴中轻松地重排剪辑。通过使用与添加剪辑相同的技巧，可以在移动剪辑时选择插入剪辑或叠加剪辑。

- 要移动剪辑，然后将其插入以便所有轨道都在插入之后进行偏移，请将此剪辑拖动到所需的位置。当指针变为“插入”图标  时，释放鼠标按钮。
- 要移动剪辑，关闭剪辑后面的间隙且只在目标轨道上偏移剪辑，请将此剪辑拖动到所需位置，然后按 **Alt**。当出现“重排”图标  时，释放鼠标按钮。
- 要移动剪辑并叠加影片中的另一个剪辑，请将此剪辑拖动到要叠加的第一帧，然后按 **Ctrl**。当指针变为“叠加”图标  时，释放鼠标按钮。
- 要仅移动链接剪辑对中的一个剪辑，请按住 **Alt** 的同时选择要移动的剪辑。将其拖动到所需的位置。如果希望仅在目标轨道上偏移剪辑，请在指针变为“插入”图标  时释放鼠标按钮。如果希望叠加另一个剪辑，请按住 **Ctrl** 键，并且在指针变为“叠加”图标  时释放鼠标。

另请参阅

第 72 页的“在场景轴中移动剪辑”

通过使用对齐选项对齐剪辑

默认情况下，“对齐”选项处于启用状态，这样便于将剪辑互相对齐或者与特定时间点对齐。当您在选择“对齐”选项的情况下移动剪辑时，系统将自动将其与另一个剪辑的边缘、标记、时间标尺的开头和结尾或者当前时间指示器对齐。对齐还有助于确保不会在拖动时意外执行插入或叠加编辑操作。拖动剪辑时，会出现一个弹出窗口，此窗口以帧为单位显示移动剪辑的距离（负数表示将剪辑向影片开头移动）。

- ❖ 选择“时间轴”>“对齐”。复选标记表示已启用此选项。

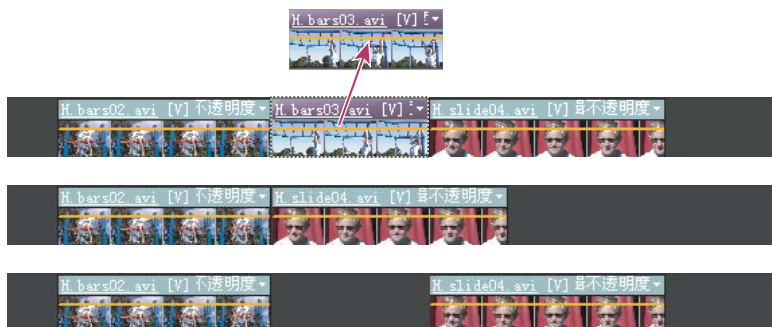
删除时间轴或场景轴中的剪辑

从影片中删除剪辑并不会将其从项目中删除。该剪辑仍然位于“项目”视图中。

- 1 在时间轴或场景轴中，选择一个或多个剪辑。（按住 **Alt** 的同时单击可只选择剪辑的音频部分或视频部分。）
- 2 执行下列操作之一：
 - 要删除剪辑并保留相同持续时间的间隙（称为清除），请选择“编辑”>“清除”。

- 要删除剪辑并关闭产生的间隙（称为删除波纹），请选择“编辑”>“删除并关闭间隙”或按 **Delete** 或 **Backspace** 键。

注：从场景轴中删除剪辑时，也将删除此剪辑后面的过渡；从时间轴中删除剪辑时，将删除前面和后面的过渡。



删除波纹会删除帧，会偏移邻近的剪辑以填充间隙（中图）。清除会删除帧，而保留间隙（下图）。

另请参阅

第 115 页的“[在场景轴中应用过渡](#)”

删除时间轴中剪辑之间的空白区域

可以通过使用“删除并关闭间隙”命令，或者通过按 **Delete** 或 **Backspace** 键，快速删除时间轴中剪辑之间的空白区域。这两种方法都会偏移邻近的剪辑以填充间隙。



“删除并关闭间隙”会偏移随后的所有剪辑。

❖ 在时间轴中，执行下列操作之一：

- 右键单击空白区域，然后选择“删除并关闭间隙”。
- 选择要删除的区域，然后按 **Delete** 或 **Backspace** 键。

注：如果间隙较小且不易选择，请将当前时间指示器移向此间隙，然后单击“放大”按钮。

在时间轴中创建重复剪辑

每次将源剪辑从“任务”面板拖动到时间轴或场景轴上时，便会创建一个剪辑实例，此实例共享源剪辑的默认入点和出点。如果在“任务”面板中删除源剪辑，则会删除时间轴或场景轴中此剪辑的所有实例。

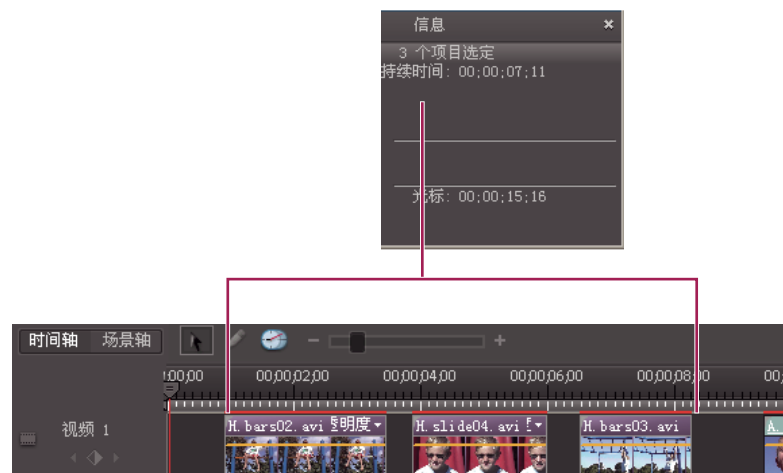
要创建具有不同默认入点和出点的剪辑实例，请在“任务”面板中复制源剪辑。和源剪辑一样，如果在“任务”面板中删除重复剪辑，则会删除时间轴或场景轴中此剪辑的所有实例。

- 1 在“项目”视图中，选择一个剪辑，然后选择“编辑”>“复制”。
- 2 要重命名重复剪辑，请在“项目”视图中将其选中，然后执行下列操作之一：
 - 选择“剪辑”>“重命名”，然后键入一个新名称。
 - 单击文本并键入一个新名称。

💡 还可以通过拷贝和粘贴来创建重复剪辑，或通过按住 **Ctrl** 的同时在“任务”面板中拖动剪辑来创建。

在时间轴中查看所选剪辑的持续时间

“信息”面板上会显示在“任务”面板、场景轴或时间轴中选择的多个剪辑的总持续时间。编辑影片时，此信息通常很有用。例如，您可能希望查找适合场景的音乐或者将几个剪辑替换为不同的素材。如果在“任务”面板中选择了剪辑，则“信息”面板会显示选择的所有剪辑的总持续时间。如果在时间轴或场景轴中选择了剪辑，则“信息”面板会显示剪辑跨越的总持续时间，从选择的第一个剪辑的入点到选择的最后一个剪辑的出点。如果剪辑在轨道中不连续，则持续时间可能比这些剪辑自身的总持续时间要长。



时间轴中多个剪辑的持续时间包括所选剪辑跨越的总时间。

- 1 确保“信息”面板可见。如果不可见，请选择“窗口”>“信息”。
- 2 在“项目”视图、时间轴或场景轴中，选择所需的剪辑。“信息”面板显示所选项目的数量以及这些项目的总持续时间。

💡 可以通过将光标放置到时间轴或场景轴中的剪辑上，在工具提示中查看单个剪辑的持续时间。

自定时间轴轨道

可以根据项目需要自定时间轴轨道。

向时间轴中添加轨道

- 1 选择“时间轴”>“添加轨道”。
- 2 在“添加轨道”对话框中，在视频轨道或音频轨道的“添加”字段中键入要添加的轨道数量。
- 3 要指定添加轨道的位置，请从添加的每种类型轨道的“位置”弹出菜单中选择一个选项，然后单击“确定”。


调整轨道大小

轨道具有 3 个预设大小：小、中、大。“大”视图有助于查看剪辑缩览图以及调整效果，例如剪辑的不透明度或音量。还可以手动调整轨道的大小，以及调整轨道标头区域的宽度，以容纳较长的轨道名称。此外，如果影片包含多个轨道，无法一次都显示在屏幕上，则可以调整可见视频和音频轨道的相对比例，以便可以看到需要查看的轨道。

默认情况下会隐藏轨道名称；要查看它们，需要调整轨道标头部分的大小。

调整轨道高度


❖ 在时间轴中，执行下列操作之一：

- 右键单击时间轴的空轨道，选择“轨道大小”，然后选择“小”、“中”或“大”。
- 在时间轴的轨道标头区域中，将指针放在两个轨道之间，以便出现“高度调整”图标 ；然后上下拖动以调整下面的轨道（用于视频）或上面的轨道（用于音频）大小。



在时间轴中更改轨道高度

调整时间轴的轨道标头部分的大小

- ❖ 在时间轴中，将指针放在轨道标头（其中列出了轨道图标）的右边缘上，以便出现“调整大小”图标 ，然后拖动右边缘。（轨道标头顶部的图标限制其最小宽度。最大宽度大约为最小宽度的两倍。）

重命名轨道

- 1 在时间轴中，右键单击时间轴中轨道的名称（例如，视频 1），然后选择“重命名”。
- 2 键入轨道的新名称，然后按 **Enter**，或在此框之外进行单击。

从时间轴中删除空轨道

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“时间轴”>“删除空轨道”。
- 右键单击时间轴中的空轨道，然后选择“删除空轨道”。



自定在时间轴中显示剪辑的方式

可以根据您的喜好或手边的任务，采用不同的方式在时间轴中显示剪辑。可以选择只显示剪辑的开始、剪辑的片头和片尾或者剪辑整个持续时间（默认视图）的缩览图图像。对于音频轨道，可以选择显示或隐藏音频内容的音频波形。



使用“设置显示样式”按钮，可以设置在时间轴中显示轨道的方式。

如果在剪辑的整个持续时间都显示缩览图图像，则可以查看剪辑的进度。但是，请勿将缩览图之间的边界与帧之间的实际边界相混淆。可以将缩览图视为情节串连图板或者剪辑内容的纲要。

- ❖ 单击轨道左侧的“设置视频轨道显示样式”按钮  或“设置音频轨道显示样式”按钮 。每次单击时，轨道的显示样式都会切换到不同的视图。



要在时间轴中查看音频波形时查看音量的更多信息，请增加轨道高度。

编组、链接和停用剪辑

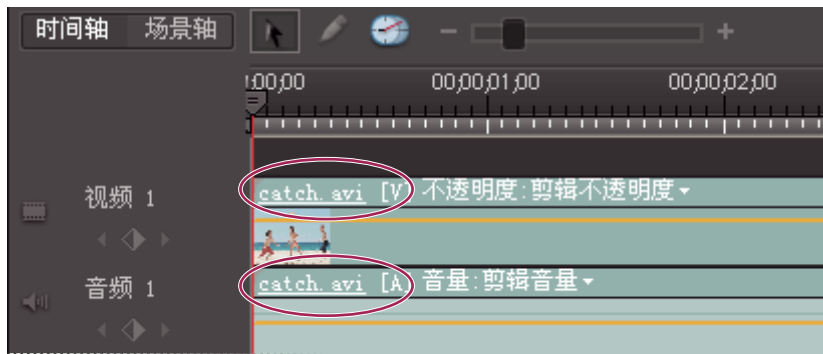
剪辑编组和取消剪辑编组

在时间轴或场景轴中，可以对剪辑进行编组，以便可以一起移动、停用、拷贝或删除它们。当您链接的剪辑与其他剪辑一起编组时，此组中将包括所链接剪辑的音频部分和视频部分。

- 要对剪辑进行编组，请选择多个剪辑，然后选择“剪辑”>“编组”。
- 要对剪辑取消编组，请单击组中的任何剪辑以选中此组，然后选择“剪辑”>“取消编组”。
- 要选择一组剪辑中的一个或多个剪辑，请按住 **Alt** 的同时单击组中的单个剪辑。按住 **Shift** 和 **Alt** 的同时单击可选中组中的其他剪辑。

链接视频和音频剪辑

大多数视频都包括背景音乐。在“项目”视图中，同时包含视频和音频的剪辑显示为单个项目。在时间轴中向影片添加剪辑时，视频和音频会出现在单独的轨道上，其中视频直接位于音频之上。但是，视频和音频仍然保持链接关系，因此在时间轴中拖动视频部分时，链接的音频也会随之移动，反之亦然。出于这个原因，我们将音频 / 视频对称为链接的剪辑。在时间轴中，链接剪辑的名称标有下划线，并且视频用 **[V]** 标识，音频用 **[A]** 标识。



链接的剪辑共享相同的名称，追加有 [V] 或 [A] 并且标有下划线。

所有编辑任务（例如，移动、裁切或更改剪辑速度）都作用于链接剪辑的两个部分。可以通过在启动编辑任务时按下 **Alt** 键来临时覆盖链接。还可以单独放置视频或音频部分。

另请参阅

第 81 页的“[在时间轴中选择剪辑](#)”

第 82 页的“[在时间轴中移动剪辑](#)”

第 82 页的“[删除时间轴或场景轴中的剪辑](#)”

第 83 页的“[删除时间轴中剪辑之间的空白区域](#)”

链接和取消链接视频和音频剪辑

可以链接一个视频剪辑和一个音频剪辑，以便它们成为一个整体。当选择、裁切、拆分、删除、移动或更改一个剪辑的速度时，也会影响另一个剪辑。可以根据需要临时覆盖链接。在时间轴中，链接剪辑的名称标有下划线，并且视频用 [V] 标识，音频用 [A] 标识。

- 要链接视频剪辑和音频剪辑，请在按住 **shift** 的同时单击一个视频剪辑和一个音频剪辑将它们选中，然后选择“剪辑”>“链接音频和视频”。
- 要取消链接视频剪辑和音频剪辑，请选择链接的剪辑，然后选择“剪辑”>“取消链接音频和视频”。（尽管音频和视频已取消链接，但它们仍处于选中状态。重新选择任何一个剪辑可单独使用此剪辑。）
- 要逐个选择链接的剪辑，请按住 **Alt** 的同时单击所需的剪辑。选择剪辑之后，便可以移动或裁切此剪辑，而不会影响其链接的剪辑。



要快速删除音频剪辑或视频剪辑而不取消链接，请右键单击此剪辑，然后从菜单中选择“删除音频”或“删除视频”。

仅删除链接剪辑的音频或视频部分

❖ 在时间轴中，执行下列操作之一：

- 右键单击链接的剪辑，然后选择“删除音频”或“删除视频”。
- 按住 **Alt** 的同时单击音频或视频部分以将其单独选中，然后按 **Delete** 或 **Backspace** 键。
- 选择链接的剪辑，然后选择“剪辑”>“取消链接音频和视频”。重新选择任何一个剪辑，然后选择“编辑”>“清除”，或选择“编辑”>“删除并关闭间隙”。

剪辑将进行偏移以填充删除的剪辑留下的间隙。

同步链接的剪辑

Adobe Premiere Elements 自动将视频及其音频放置在时间轴中单独的轨道上，但是会链接这些剪辑，以便在对其进行裁切或移动时使它们保持同步。如果按住 **Alt** 的同时将其中一个剪辑拖动到不保持同步，则 Adobe Premiere Elements 会在时间轴中此剪辑名称的旁边显示将其偏移的帧数。即使取消链接剪辑，Adobe Premiere Elements 也会跟踪偏移，以便在重新链接时再次显示这些剪辑。可以让 Adobe Premiere Elements 自动重新同步剪辑。根据剪辑的不同，可以选择两种同步方法之一。

❖ 在时间轴中，右键单击要移动或调整的剪辑的偏移数量，然后选择下列选项之一：

移动到同步 偏移视频剪辑或音频剪辑使其保持同步。将根据需要覆盖邻近的剪辑以容纳偏移的剪辑。如果已经裁切任何一个剪辑，则 Adobe Premiere Elements 都会将它们与原始拍摄对齐，这意味着它们的入点或出点可能不匹配。

滑动到同步 执行滑动编辑以同步视频和音频。滑动编辑会保持剪辑在轨道中的位置和持续时间。将根据需要使用裁切的帧来偏移剪辑的内容，直到与原始拍摄对齐为止。入点和出点之间的距离以及它们在轨道中的位置保持不变；但原始剪辑中的入点和出点位置将发生偏移。只有选择的剪辑包含足够数量的裁切帧用以补偿偏移时，此选项才可用。

右键单击的剪辑会发生移动或调整，以便与另一个仍然保持原位的剪辑对齐。

启用和停用剪辑

有时，您可能希望停用某个剪辑，尝试进行其他编辑或者在处理复杂项目时缩短处理时间。如果停用剪辑，将在“监视器”面板中查看影片时或者导出影片时隐藏此剪辑。您仍然可以移动或更改已停用的剪辑。

❖ 在时间轴或场景轴中选择一个或多个剪辑，然后选择“剪辑”>“启用”。

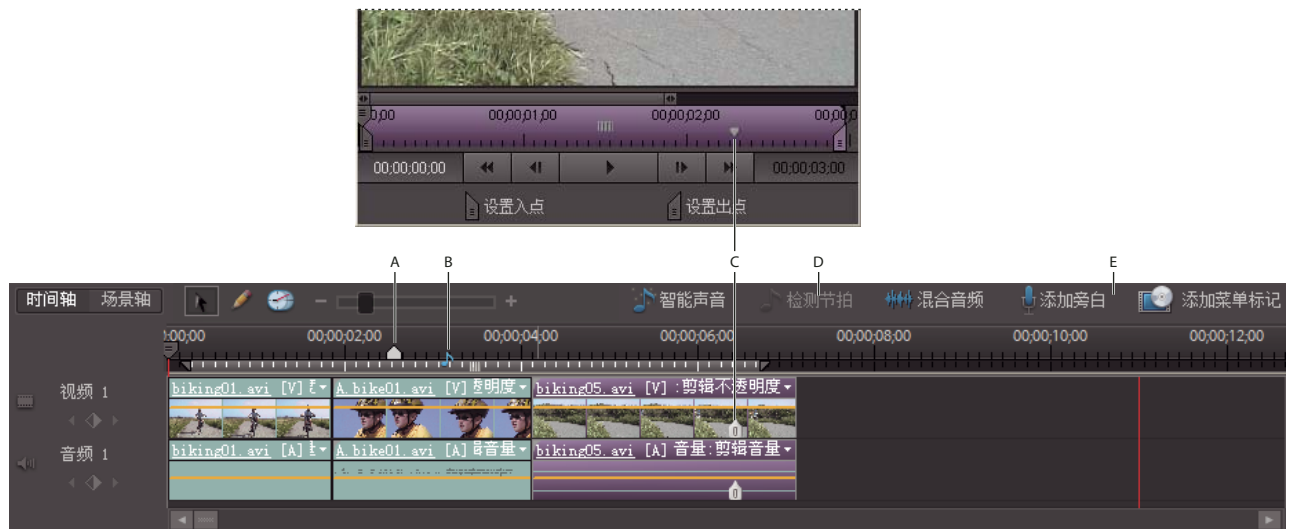
停用剪辑时，此命令旁边的复选标记消失，并且在时间轴和场景轴中将灰显此剪辑。

使用剪辑和时间轴标记

关于剪辑和时间轴标记

可以放置标记以表示剪辑或影片中的重要点。标记有助于定位、排列和同步剪辑；甚至还有助于向时间轴中添加注释。每个影片和每个剪辑都可以分别包含多达 100 个编号的标记（标签为 0 到 99），并且可以包含任何数量的未编号标记。还可以添加菜单标记，以便在 Adobe Premiere Elements 中创建光盘菜单时使用。（请参阅第 207 页的“[使用菜单标记](#)”。）

使用剪辑和时间轴标记与使用入点和出点非常相似。但是，入点和出点设置剪辑的实际开始点和结束点，而标记只用于参考，并且不影响已完成影片中的剪辑。



时间轴中的标记和“监视器”面板中的标记

A. 影片中的时间轴标记 B. 节拍标记 C. 剪辑中的剪辑标记 D. “检测节拍”按钮 E. “添加菜单标记”按钮

注：“检测节拍”按钮用于在背景音乐的主要节拍处创建标记，以便可以将剪辑与节拍同步。

向影片中的剪辑添加的标记仅出现在此剪辑的实例中。向源剪辑（从“项目”视图中打开）添加的标记将出现在随后添加到影片中的剪辑的每个实例中。向源剪辑添加标记不会影响已经位于影片中的剪辑的实例。

在“项目”视图中选择剪辑时，“监视器”面板只显示剪辑内的剪辑标记；在时间轴中选择剪辑时，只显示时间轴标记。在时间轴的剪辑中剪辑标记显示为图标，而时间轴标记显示在时间轴时间标尺中。

注：有关在剪辑或影片中添加、移动和删除标记的信息，请参阅 **Adobe Premiere Elements 帮助** 中的“使用剪辑和时间轴标记”。

另请参阅

第 207 页的“[使用菜单标记](#)”

添加剪辑和时间轴标记

可以向“任务”面板中的剪辑、时间轴中的剪辑实例或者时间轴时间标尺添加标记。标记分为两类：剪辑标记和时间轴标记。通常，添加剪辑标记是为了表示单个剪辑中的重要点（例如，标识特定动作或声音）。向时间轴时间标尺添加时间轴标记是为了在整部影片中标记场景、字幕位置或其他重要点。时间轴标记可以包括注释，甚至可以包括用于链接到网页的 URL。


可以对标记进行编号，也可以使用未编号的标记。如果计划使用许多标记，请使用编号的标记。如果对标记已进行编号，则可以快速选择编号，例如从编号为 5 的标记快速跳到编号为 40 的标记，如果未进行编号，则只能快速跳到上一个标记或下一个标记。此外，如果要使用标记来记录注释，则对它们进行编号可以使它们便于参考。例如，您可以对合作者说“请检查标记 12 处的颜色”或者“请查看我在标记 42 处的注释”。

向源剪辑或剪辑实例中添加标记

1 执行下列操作之一：

- 要向源剪辑中添加标记，请在“项目”视图中双击此剪辑。
- 要向剪辑实例中添加标记，请在时间轴中双击此剪辑。


将在“预览”窗口中打开剪辑。

2 将“预览”窗口中的当前时间指示器  移动到要设置标记的帧。

- 3 选择“剪辑”>“设置剪辑标记”，然后选择“未编号”、“下一可用已编号项”或“其他已编号”。
- 4 如果选择“其他已编号”，请在“设置已编号的标记”字段中键入一个数字，然后单击“确定”。

如果在源剪辑中添加了标记，则标记会存储到剪辑中，并且在随后放置到时间轴中的所有剪辑实例中都能看到此标记。如果在剪辑实例中添加了标记，则只有在时间轴的剪辑实例中才能看到此标记。


向时间轴中添加标记

- 1 在时间轴中，单击视频轨道或音频轨道中的空白区域。这会激活时间轴并取消选择所有剪辑。
- 2 将时间轴中的当前时间指示器  移动到要设置标记的帧。
- 3 右键单击时间轴标尺或“监视器”面板，或选择“时间轴”>“设置时间轴标记”，然后选择下列选项之一：

未编号 设置未编号的标记

下一可用已编号项 使用未使用的最小编号设置已编号的标记。

其他已编号 打开一个可以指定任何未使用编号（从 0 到 99）的对话框。

 可以在播放影片或剪辑时插入标记。只需单击“监视器”面板中的“设置未编号的标记”图标，或者在要进行标记的位置按星号键。

在当前时间指示器位置处的时间轴时间标尺中，标记变为可见。

在时间轴标记中插入注释、章节信息或 URL 链接

除了表示影片中的重要帧之外，时间轴标记还可以包含注释、章节编号或 URL。只能在时间轴标记中包含注释、章节编号或 Web 链接，而剪辑标记中则无法包含它们。

如果要影片导入 Adobe® Encore® 中，则可以使用时间轴标记来指定章节链接。Encore 会使用“章节”字段中的文本或编号将时间轴标记自动转换为章节点。还会将“注释”字段的内容放置到章节点的“说明”字段中。

如果您的影片主要用于 Web 并且您可以轻松设计基于帧的网页，则可以使用时间轴标记来更改网页其他部分中显示的内容。时间轴标记可以指定 URL 和网页帧。当您影片包含在基于帧的网页中时，浏览器会在指定的帧中显示每个指定的链接。因此，播放影片时，网页会在到达每个标记时发生相应改变。例如，在一系列网页中，当播放假期影片时，可以用有关假期的评论和静止图像来填充网页的其他帧。这种高级技巧需要进行仔细地计划以协调帧和内容。必须使用支持 Web 标记的文件类型导出影片：QuickTime 或 Windows Media。

可以将标记的持续时间设置为大于一帧。在时间轴中，时间轴标记图标的右侧将相应延伸以指示其持续时间。

- 1 在时间轴的时间标尺中，双击时间轴标记打开“标记”对话框。
- 2 执行下列任意操作：
 - 要创建注释，请在“注释”字段中键入消息。
 - 要更改标记的持续时间，请拖动持续时间值，或者单击此值将其选中，键入新值，然后按 **Enter**。
 - 要为 Adobe Encore 创建章节点，请在“章节”框中输入章节名称或编号。
 - 要创建 Web 链接，请在“URL”和“帧目标”框中输入网址和帧编号。帧编号必须与包含此影片的网页中的某个帧相匹配。
- 3 要为其他时间轴标记输入注释或指定选项，请单击“上一个”或“下一个”。
- 4 重复步骤 1 到 3，直到完成修改时间轴标记，然后单击“确定”。

另请参阅

第 207 页的“了解菜单标记”

移动和删除标记

可以在时间轴中拖动标记。要更改已存在于影片剪辑中的剪辑标记，请在“预览”窗口中打开剪辑的特定实例，并在此处进行更改。无法直接在时间轴中操纵剪辑标记。


时间轴标记未以任何方式附加到它们标记的帧。例如，插入剪辑时，现有的时间轴标记不会偏移，而仍然保留在时间标尺中的原始位置处。但是，剪辑中的剪辑标记会随着剪辑偏移。

移动标记

❖ 在时间轴的时间标尺中，将标记拖动到一个新位置。可以通过将时间标尺拖动到任一边缘之外来滚动时间标尺。

注：无法在时间轴中移动剪辑标记；请在“预览”窗口中打开剪辑，然后在“预览”窗口的时间标尺中拖动标记。

删除时间轴标记

1 在时间轴中，将当前时间指示器  移动到时间轴标记。



要将当前时间指示器精确地放置到标记上，请完全放大时间标尺，以便可以看到它的精确位置，或者选择“时间轴”>“转到时间轴标记”，然后从菜单中选择“下一个”、“上一个”或“已编号”。

2 选择“时间轴”>“清除时间轴标记”，然后从菜单中选择选项。

当前时间指示器处的时间轴标记 删除当前时间的的时间轴标记。（如果此选项不可用，则证明尚未将当前时间指示器精确放置到标记上。）


所有标记 从影片中删除所有时间轴标记。

已编号 从所有已编号标记列表中删除已编号的时间轴标记。

注：无法通过将时间轴标记拖出时间标尺来删除此标记。

删除剪辑标记

1 在时间轴中选择剪辑。

2 将当前时间指示器  移动到剪辑标记。



要将当前时间指示器精确地放置到标记上，请完全放大时间标尺，以便可以看到它的精确位置，或者选择“剪辑”>“转到剪辑标记”，然后从菜单中选择“下一个”、“上一个”或“已编号”。

3 选择“剪辑”>“清除剪辑标记”，然后从菜单中选择一个选项：

当前标记 删除当前时间的标记。（如果此选项不可用，则证明可能还没有将当前时间指示器精确放置到标记上。）

所有标记 从剪辑中删除所有剪辑标记。

已编号 从所有已编号标记列表中删除已编号的剪辑标记。

清除所有标记

1 执行下列操作之一：

- 要从剪辑中清除所有的剪辑标记，请在时间轴中选择此剪辑。
- 要从时间轴中清除所有的时间轴标记，请确保未选择影片中的剪辑。


2 选择“剪辑”>“清除剪辑标记”>“所有标记”，或者选择“时间轴”>“清除时间轴标记”>“所有标记”。

转到时间轴中的剪辑标记或时间轴标记

1 执行下列操作之一：

- 要移动到剪辑中的某个剪辑标记，请在时间轴中选择此剪辑。
- 要移动到影片中的某个时间轴标记，请确保未在时间轴中选择剪辑。

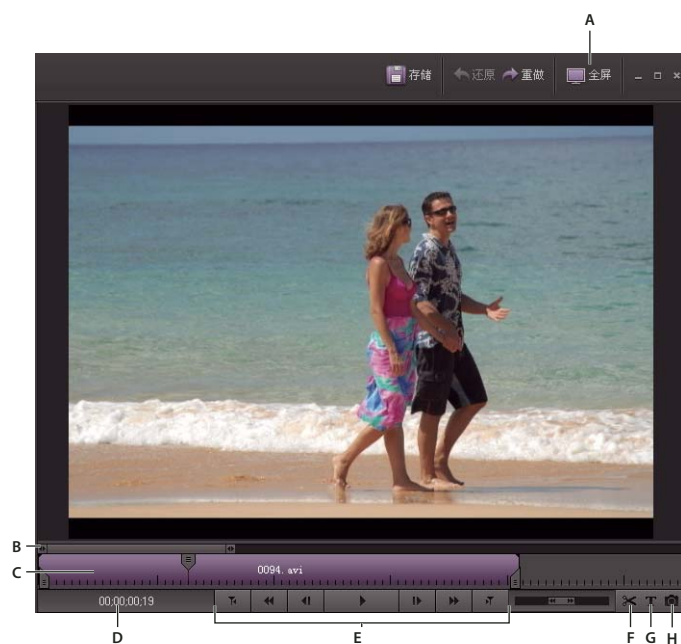
2 选择“剪辑”>“转到剪辑标记”，或者选择“时间轴”>“转到时间轴标记”，然后从菜单中选择“下一个”、“上一个”或“已编号”。

 为了帮助将剪辑定位到标记处，请确保在“时间轴”菜单中选择了“对齐”命令。（复选标记指示它已被选中。）然后，当您剪辑拖动到时间轴中的位置时，此剪辑将与标记对齐。

预览影片

在“监视器”面板中预览影片


可以随时在“监视器”面板中预览全部或部分影片。要预览影片，Adobe Premiere Elements 必须首先在所有轨道上准备要查看的剪辑，以便应用效果、运动、不透明度以及音量设置。动态调整视频品质和帧速率，以便实时预览影片。通常，以正常的品质和帧速率预览在剪辑之间只进行了剪切的影片。复杂的影片（具有效果以及分层的视频和音频）可能需要进行渲染，然后才能进行预览。




“监视器”面板





A. 全屏播放 B. 缩放控件 C. 小型时间轴 D. 当前时间 E. 回放控件 F. 拆分剪辑 G. 添加文本 H. 冻结帧

❖ 在“监视器”面板中，执行下列任意操作：

- 要预览影片，请单击“播放”按钮 ，或按空格键。

注：要在影片开头设置当前时间指示器，请按 Home 键。

- 要暂停预览，请单击“暂停”按钮 ，或按空格键。
- 要控制预览的速度，请向右拖动穿梭滑块。越向右拖动穿梭滑块，剪辑的播放速度越快。
- 要倒放，请向左拖动穿梭滑块。越向左拖动穿梭滑块，剪辑的回退速度越快。

- 要前进一帧，请单击“单帧前进”按钮 。要前进五帧，请按住 **Shift** 并同时单击“单帧前进”按钮。
- 要后退一帧，请单击“单帧后退”按钮 。要后退五帧，请按住 **Shift** 并同时单击“单帧后退”按钮。
- 要跳到不同的帧，请单击当前时间显示，然后键入新时间。（无需键入冒号或分号。但是，请注意 Adobe Premiere Elements 将小于 100 的数字解释为帧。）
- 要转到上一个剪辑的结尾（剪切或编辑点），请单击“转到上一个编辑点”按钮 。
- 要转到下一个剪辑的开始，请单击“转到下一个编辑点”按钮 .

从场景轴预览剪辑

- ❖ 双击场景轴中的剪辑。

放大和缩小“监视器”面板的小型时间轴

使用场景轴时，可以放大或缩小监视器面板的小型时间轴以增大或减小它的增量。放大小型时间轴有助于您查看在较少的时间内，甚至单个帧的持续时间内所发生的变化。缩小有助于您查看在较长的时间内所发生的变化。

- ❖ 拖动小型时间轴的末端来进行缩放。

在预览期间滚动时间轴

当某段情节大于可见的时间轴时，可以将一个选项设置为从右到左自动滚动时间轴，如同在屏幕中播放影片。这样您不必缩小即可查看整个情节。

- 1 选择“编辑”>“首选项”>“常规”。
- 2 从“时间轴回放自动滚动”菜单中选择一个选项。

不滚动 不滚动时间轴。

滚动页面 滚动时间轴的可见部分，一次一页。

平滑滚动 当前时间指示器停留在可见时间轴的中心时滚动时间轴。

在监视器面板中查看安全区域

可以在“监视器”面板中查看安全区域边距（参考线），以确定项目中的任何文本或对象是否位于安全区域之外。如果文本或对象位于安全区域之外，可能会在回放某些画面时产生截断。安全区域边距仅供参考，预览或导出时将不包括此边距。



“监视器”面板中的安全区域

A. 动作安全边距 B. 字幕安全边距

❖ 在“监视器”面板中单击鼠标右键，然后选择“安全边距”。名称旁边的复选标记表示已启用安全区域边距。



标准动作安全边距和字幕安全边距分别为 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。

另请参阅

第 179 页的“[创建静止字幕](#)”

第 24 页的“[检查项目的设置](#)”

以全屏模式预览

要查看剪辑或影片中的详细信息，请以全屏模式进行预览。此模式用视频填充计算机屏幕，显示剪辑和影片将在电视屏幕上的显示方式。通过全屏预览还可以轻松与同室共享作品。

以全屏模式预览影片

❖ 单击应用程序右上角的“全屏播放”按钮 。预览窗格将充满屏幕，并且自动开始回放。




暂停、倒放和前进全屏预览

除了播放和暂停全屏预览之外，还可以单帧增量进行倒放或前进。

1 要显示控制栏，请将指针移动到屏幕的底部。



在全屏预览中，在屏幕中移动指针便可显示播放器控件。

- 2 单击“暂停”、“单步后退”或“单步前进”按钮。

退出全屏模式

- 1 要显示控制栏，请将指针移动到屏幕的底部。
- 2 在控制栏的右侧，单击“退出”。

在电视机监视器上预览

可以通过使用很多便携式摄像机或模拟数字转换器（数字仪）在电视或视频监视器上预览影片。“项目设置”对话框包含用于通过 DV 设备进行预览的选项。选择这些设置之前正确配置硬件非常重要。

注：确保将电视或视频监视器连接到便携式摄像机或模拟数字转换器，并确保设备正确连接到您的计算机（通常通过 IEEE 1394 端口）。此外，将设备设置为向监视器输出模拟音频和视频。某些设备将自动检测监视器，而其他设备需要您选择菜单选项。（有关详细信息，请参阅此设备附带的文档。）

- 1 选择“编辑”>“项目设置”>“常规”，然后单击“回放设置”按钮。
- 2 在“实时回放”部分中，选择以下这些选项：
 - 如果希望通过“监视器”面板和电视机监视器进行预览，请选中“桌面视频”选项。如果通过“监视器”面板回放时画面抖动，请取消选择此选项。
 - 对于外部设备，请选择与您用于驱动电视机监视器的便携式摄像机或模拟数字转换器匹配的选项。
 - 对于长宽比转换，请选择“硬件（如果支持）”。
 - 选择“外部设备音频”可通过电视机监视器监视声音和视频。此选项使两者在回放时保持同步。

注：“实时回放”会以完全渲染的最终品质立即播放预览。借助与渲染无关的编辑，可以在制作时查看编辑决定并且更顺畅地进行体验。要获得最佳回放帧速率，请使用 Pentium® 4、3-GHz 系统或更好的系统。

- 3 对于外部设备，请在“导出”部分中选择是否导出到指定设备的磁带。此选项不影响回放。
- 4 如果您的显示适配器支持 DirectX®，请在“桌面显示模式”部分中选择“加速 GPU 效果”。否则，请选择“兼容”或“标准”，任何一个选项都可以在您的系统上提供最佳回放效果。

5 将其他回放设置保留为 Adobe Premiere Elements 的设置，然后单击“确定”。

6 在“项目设置”对话框中，单击“确定”。

渲染区域以便进行预览

更复杂的影片和即时影片（包含效果和分层的视频和音频）需要更多的处理时间才能正确显示。如果 Adobe Premiere Elements 不能以完美的品质全速显示某个区域，则会在时间轴的时间标尺中添加一条红色的细线。要预览这些区域之一，可以首先对其进行渲染。渲染会处理图层和效果，并将生成的预览存储到一个文件中，每次预览影片的此部分时，Adobe Premiere Elements 都可以使用此文件。渲染之后，除非对其进行了更改，否则此部分不需要重新渲染。（在时间轴中，已渲染的区域用绿线进行标记。）

注：如果对已渲染的区域进行了大量更改，则预览文件不再有用，并且绿线变为红色。要以全帧速率预览复杂的效果，必须重新渲染此区域。

通过使用时间轴中的工作区域栏指定要渲染的区域。

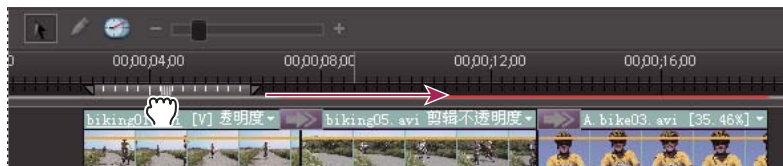


时间轴

A. 工作区域栏 B. 绿栏表示完全渲染的区域 C. 红栏表示此区域需要进行渲染才能获得最佳品质的预览

设置要渲染的区域

- 将带有纹理的工作区域栏的中心拖动到要进行预览的部分。确保从中心拖动工作区域栏；否则将移动当前时间指示器。



抓取工作区域栏并将其拖动到要预览的部分

- 如果带有纹理的中心不可见，请按住 Alt 的同时将工作区域栏拖动到要预览的部分。



拖动工作区域标记以标记工作区域的结尾


- 定位当前时间指示器，然后按 Alt 和 [设置工作区域的开始。
- 定位当前时间指示器，然后按 Alt 和] 设置工作区域的结尾。
- 按住 Alt 的同时双击工作区域栏，将其大小调整为影片的宽度。
- 双击工作区域栏将其大小调整为时间标尺的宽度或整个影片的长度（无论哪个更短）。



将指针放置到工作区域上以显示工具提示，它将显示工作区域栏的起始时间码、结束时间码以及持续时间。

渲染预览

- ❖ 在要预览的区域上设置工作区域栏，然后选择“时间轴”>“渲染工作区域”。（渲染时间取决于系统的资源和分段的复杂程度。）

 还可以通过设置工作区域栏并按 **Enter** 渲染预览。

删除预览文件

播放影片时，Adobe Premiere Elements 会在“监视器”面板中播放合成的影片时将轨道和效果组合到背景中。如果渲染影片，则 Adobe Premiere Elements 会创建预览文件并将其存储到您的硬盘上。渲染之后，Adobe Premiere Elements 无需再次处理轨道和效果便可直接播放预览文件。同样，由于 Adobe Premiere Elements 可以使用存储在预览文件中的信息而不是再次渲染，因此预览文件可以存储导出最终影片的时间。

- ❖ 在时间轴或场景轴处于活动状态时，选择“时间轴”>“删除渲染文件”。提示时，单击“确定”。

注：使用“删除渲染文件”命令删除预览文件，而不是直接在 Windows 中删除它们，这一点非常重要。项目参考预览文件的方式与它们参考源媒体的方式很相似。如果不使用此命令移动或删除预览文件，则下次您打开此项目时，Adobe Premiere Elements 会提示您查找这些文件。

另请参阅

第 28 页的“[关于暂存盘](#)”

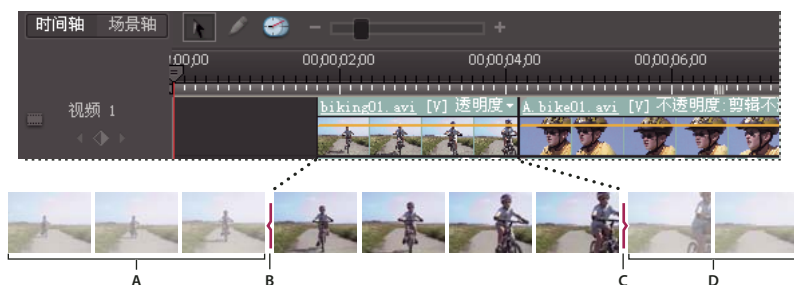
第 8 章：编辑剪辑

编辑剪辑的过程包括预览和裁切剪辑以去掉不需要的材料。该过程还包括修改剪辑属性，如速度、方向和持续时间。还可以在 Adobe Premiere Elements 中编辑由其原始应用程序中其他程序生成的媒体剪辑。

裁切剪辑

关于裁切和检索剪辑

构建影片时，很少使用整个剪辑。要定义要使用的帧，请设置入点和出点。入点是要使用的剪辑的第一帧，而出点是要使用的剪辑的最后一帧。设置入点和出点不会从硬盘驱动器中删除帧；而是隔离要包含在影片中的部分。入点和出点就像剪辑上的窗口，仅显示从入点到出点的帧。您可以根据需要移动入点和出点以重新获得可能已裁切的任何帧。



入点和出点充当剪辑上的窗口

A. 裁切的帧 B. 入点 C. 出点 D. 裁切的帧

您可以从剪辑的任一端裁切帧。要从剪辑中部裁切帧，请首先拆分剪辑（创建原始剪辑的两个实例），然后从第一个新剪辑结尾处或第二个剪辑开始处裁切不需要的帧。

您可以在“预览”窗口、“监视器”面板的小型时间轴或时间轴中裁切剪辑。可以使用“预览”窗口从源剪辑（那些尚未放置到时间轴中的剪辑）中检索帧。可以使用时间轴从位于时间轴中的剪辑检索帧。

另请参阅

第 105 页的“[拆分剪辑](#)”

从场景轴裁切剪辑

使用场景轴时，可以直接在“监视器”面板的小型时间轴中裁切剪辑。在“监视器”面板中裁切剪辑仅裁切出现在场景轴中的剪辑的实例，而不是裁切原始剪辑。

另请参阅

第 71 页的“[场景轴概述](#)”

在“监视器”面板中裁切剪辑

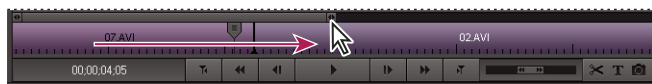
1 选择场景轴中的剪辑。

剪辑以及在小型时间轴中包含剪辑文件名的剪辑表示出现在“监视器”面板中。



- 要在剪辑的结尾处检索帧，请将出点手柄  拖向右侧。

放大和缩小“监视器”面板小型时间轴

使用场景轴时，可以在“监视器”面板中看到小型时间轴。您可以更改缩放级别以更详细地显示小型时间轴，或者比较粗略地显示小型时间轴。刚好在小型时间轴上面有一个细小的缩放控件。缩放控件控制小型时间轴的缩放级别和看到的小型时间轴的部分。完全展开缩放控件时，可以看到整个小型时间轴。使用缩放控件不会影响已显示剪辑或影片的缩放级别。



将缩放控件任何一端的爪形拖向“监视器”面板的中心即可放大，拖向边缘即可缩小。

- 要放大，请将缩放控件任何一端的爪形  拖向中心。
- 要缩小，请将缩放控件任何一端的爪形  拖向小型时间轴的边缘。



要查看小型时间轴的其他区域，请拖动缩放控件的中部以向右或向左滚动小型时间轴。放大时，可能看不到滑块偏移位置，但是向右或向左拖动时会看到小型时间轴滚动。

在时间轴中裁切

您可以通过在时间轴中拖动剪辑的边缘从剪辑的任何一端删除或重新获得裁切的帧。为了帮助您查找所需的精确帧，“监视器”面板会显示当您拖动时更改剪辑入点或出点的帧。如果另一个剪辑靠近您正在裁切的边缘，则“监视器”面板并排显示两个剪辑的帧。左侧的帧（出点）在时间上比较早，而右侧的帧（入点）在时间上比较晚。时间轴中的后续剪辑以及很多空白区域都会随着拖动剪辑的边缘而移动。

工具提示显示裁切帧时正在裁切的帧数。如果将剪辑的边缘拖向影片的开始，则该窗口显示一个负值，如果拖向影片的结尾，则显示一个正值。通过在时间轴中剪辑的任何一端的上角中查找小的灰色三角形，可以辨别您是否已裁切剪辑。三角形表示您尚未裁切该边缘。




裁切过程中（上图）和裁切之后（下图）的时间轴。裁切时，剪辑旁边的灰色三角形将消失。


对于链接的剪辑（包含背景音乐的视频），拖动一个剪辑的边缘会更改两个剪辑的入点或出点。有时，您会希望单独裁切链接的剪辑以创建拆分编辑（也称为 L 剪切和 J 剪切）。进行裁切时按下 **Alt** 可以单独设置视频和音频的入点和出点。

另请参阅

第 76 页的“[时间轴概述](#)”

在时间轴中裁切剪辑

- 1 在时间轴中，单击选择工具 .

 要仅裁切链接剪辑对中的一个剪辑，请按住 **Alt** 的同时选择此组合剪辑可临时取消它们的链接。再次选择它们以将它们作为一个单位进行移动。

2 将指针放置在要裁切的剪辑的边缘上，直到出现正确的图标为止：

- “裁切入点”图标  表示裁切剪辑的开始。
- “裁切出点”图标  表示裁切剪辑的结尾。

3 将边缘拖动到所需的帧。拖动时“监视器”面板会显示帧，还显示来自邻近剪辑（如果有的话）的帧。轨道中的后续剪辑将及时移动以补偿此编辑，但它们的持续时间保持不变。

注：无法将剪辑的入点拖向左侧通过邻近剪辑的边缘。

在时间轴中从剪辑的中间删除帧


您可能希望在影片中保留剪辑开始和结尾处的内容，而删除剪辑中间的内容。在不需要的部分开始之前拆分剪辑，然后从拆分中得到的另一个剪辑的开始处裁切不需要的材料。

1 在时间轴中，将当前时间指示器拖动到剪辑不需要部分开始处的帧。

此帧将出现在“监视器”面板中。


2 在“监视器”面板中，单击“拆分剪辑”按钮 。


将在所选择的点上拆分剪辑。

3 单击选择工具 。

4 双击拆分右侧的剪辑。将在“预览”窗口中打开此剪辑。

注：还可以打开左侧的剪辑，然后通过设置新的出点进行下面的编辑。

5 在“预览”窗口中，将当前时间指示器  拖动到刚好位于不需要材料的最后一帧之后的帧。




6 单击“设置入点”按钮 。这将从第二个剪辑的开始处裁切不需要的材料，并且会缩短时间轴中的此剪辑，从而保留以前它和此剪辑之间的间隙。



拆分剪辑（上图）、设置入点（中图）、所得间隙（下图）

7 右键单击时间轴中的间隙，然后单击“删除并关闭间隙”。

在时间轴中检索帧

- 1 在时间轴中，单击选择工具 .
- 2 将指针放置在要裁切的剪辑的边缘上，直到出现正确的图标为止：
 - “裁切入点”图标  表示从剪辑的开始检索帧。
 - “裁切出点”图标  表示从剪辑的结尾检索帧。
- 3 将边缘拖动到所需的帧。

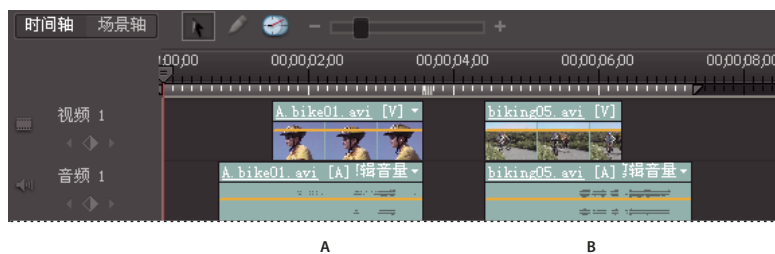
注：要仅更改链接剪辑的视频或音频的入点或出点，请在拖动时按 **Alt**。开始拖动之后，则请勿按下 **Alt** 键。

将音频延伸至链接视频之前或之后





音频可以从视频之前开始，也可以将其延伸至视频之后，而进入下一个剪辑（或相反）。单独裁切链接的音频和视频称为拆分编辑。通常，在一个剪辑中创建拆分编辑时，必须在邻近的剪辑中创建一个拆分编辑，以便它们不会彼此重叠。

可以创建两种拆分编辑：

- J 剪切或音频行距，其中音频在链接的视频之前开始，或视频在音频之后继续。
- L 剪切或视频行距，其中视频在链接的音频之前开始，或音频在视频之后继续。



A 为 J 剪切裁切的剪辑 B 为 L 剪切裁切的剪辑

- 1 在时间轴中，单击选择工具 。
 - 2 如果剪辑与另一个剪辑邻近，则按住 **Alt** 键将音频部分向下拖动到单独的轨道，可使该剪辑旁边留出空白区域。
 - 3 （可选）将当前时间指示器移动到要裁切的视频帧，并且确保通过复选标记启用“对齐”。（如果不是这种情况，请选择“时间轴”>“对齐”。）
 - 4 将指针放置到要裁切的视频剪辑的边缘上，并执行下列操作之一：
 - 如果裁切剪辑的开始，则出现“裁切入点”图标  时，按下 **Alt** 将边缘拖动到所需的帧。（开始拖动之后，可以释放 **Alt** 键。）注意，视频与上一个剪辑保持对齐。
 - 如果裁切剪辑的结尾，则出现“裁切出点”图标  时，按下 **Alt** 将边缘拖动到所需的帧。（开始拖动之后，可以释放 **Alt** 键。）注意轨道中后续的剪辑移向左侧。
-  按住 **Alt** 的同时拖动剪辑可临时取消剪辑的连接。要一起移动或编辑它们时，可以再选择它们。
- 5 如果您需要裁切邻近的剪辑，以便它的音频不会与您刚刚裁切的链接剪辑重叠，在邻近的音频剪辑上重复执行步骤 3。
 - 6 如果在步骤 4 中音频和视频没有同步（在轨道中剪辑名称旁边出现一个红色数字），请右键单击音频剪辑（非视频剪辑）上的此数字，然后选择“移动到同步”。

在预览窗口中裁切

将剪辑添加到时间轴或场景轴之前，可以预览任何剪辑以及为其设置新的入点和出点。例如，您可能预览剪辑以确定它们的质量，以及在排列它们之前裁切未使用的部分。可以在“预览”窗口中预览和裁切剪辑。

在“预览”窗口中裁切剪辑会为放置在时间轴或场景轴中的所有后续实例设置它的入点和出点。不会更改已位于时间轴或场景轴中的剪辑实例的入点和出点。如果您希望剪辑的所有实例都使用相同的入点和出点，请在将剪辑放置到时间轴或场景轴之前设置入点和出点。



“预览”窗口

A. 缩放控件 B. 剪辑入点 C. 当前时间 D. 当前时间指示器 E. 回放控件 F. 剪辑出点 G. 剪辑持续时间

另请参阅

第 5 页的“[工作区概述](#)”

第 92 页的“[在“监视器”面板中预览影片](#)”

第 16 页的“[“项目”视图概述](#)”

第 92 页的“[预览影片](#)”

在预览窗口中预览剪辑

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”以打开“项目”视图。
- 2 在“项目”视图中双击某个剪辑，然后在“预览”窗口中执行下列任意操作：
 - 要播放剪辑，请单击“播放”按钮
 - 要单步后退或前进 1 帧，请单击“单步后退”按钮 或“单步前进”按钮 。
 - 要单步后退或前进 5 帧，请按住 Shift 的同时单击“单步后退”按钮 或“单步前进”按钮 。





在预览窗口中裁切剪辑

在将剪辑放置到时间轴或场景轴之前，您可以在“预览”窗口中裁切剪辑。在“预览”窗口中裁切不会影响已位于时间轴或场景轴中的剪辑的实例。剪辑位于影片后，您便可以在“预览”窗口中再次打开该剪辑，以更改其后续实例的入点和出点，从而重新获得以前裁切的帧或者裁切其他帧。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”以打开“项目”视图。
- 2 在“项目”视图中双击某个剪辑。
- 3 要裁切剪辑，请在“预览”窗口中执行下列任意操作：
 - 要设置新的入点，请将入点手柄 或当前时间指示器 拖动到所需的位置，然后单击“设置入点”按钮 。
 - 要设置新的出点，请将出点手柄 或当前时间指示器 拖动到所需的位置，然后单击“设置出点”按钮 。
- 4 单击“预览”窗口中的“关闭”按钮 。



从“项目”视图拖动到时间轴或场景轴的剪辑的后续实例将采用裁切剪辑的入点和出点。

在预览窗口中检索帧

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”以打开“项目”视图。
- 2 在“项目”视图中双击此视频剪辑。
- 3 在“预览”窗口中，执行下列操作之一：
 - 将当前时间指示器  移动到您希望作为剪辑的第一帧的帧（即使它位于当前入点的左侧）。单击“设置入点”按钮 。
 - 将当前时间指示器  移动到您希望作为剪辑的最后一帧的帧（即使它位于当前出点的右侧）。单击“设置出点”按钮 。
 - 将入点或出点手柄拖动到所需的帧。

在预览窗口中放大和缩小


在“预览”窗口中预览剪辑时，可以放大或缩小它的小型时间轴以放大或缩小它的增量。放大小型时间轴有助于您查看在较小的时间范围中，甚至单个帧的持续时间中所发生的更改。缩小有助于您查看在较长的时间内所发生的变化。

- 要放大，请将缩放控件任何一端的爪形  拖向中心。
- 要缩小，请将缩放控件任何一端的爪形  拖向小型时间轴的边缘。

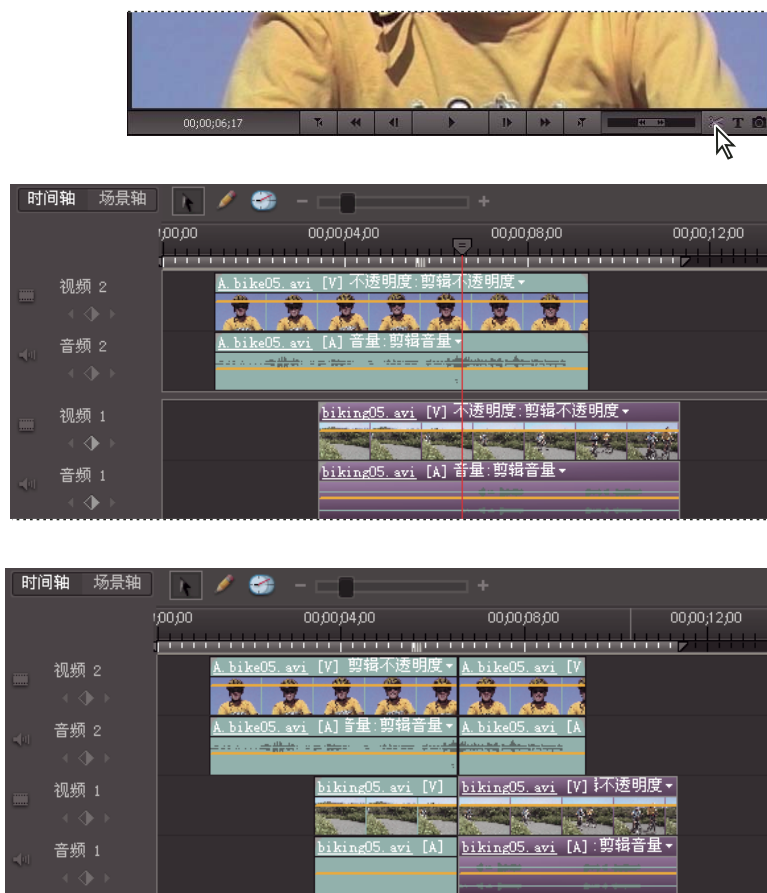


要查看小型时间轴的其他区域，请拖动缩放控件的中部以向右或向左滚动小型时间轴。放大时，可能看不到滑块偏移位置，但是向右或向左拖动时会看到小型时间轴滚动。

拆分剪辑

您可能要对剪辑的不同部分应用不同的效果；例如，加快第一个部分的速度，而让第二个部分保持正常速度。为此，您将剪辑剪切为多个独立的部分，然后对这些部分应用效果和过渡。使用“监视器”面板中的拆分剪辑工具  可以在影片中拆分剪辑。在当前时间指示器处剪切一个或多个所选的剪辑。

拆分剪辑将剪辑分割为两个部分，从而创建原始剪辑的一个新的独立的实例。如果剪辑链接到另一个剪辑，则也会创建链接剪辑的新实例。将得到的两个剪辑组合在一起表示原始剪辑。得到的剪辑是完整版本的原始剪辑，但是入点或出点已被更改，以匹配由此工具标记的位置。您可以选择和删除这些剪辑。



拆分剪辑工具（前、上和后、下）会在当前时间指示器位置处剪切所选剪辑。




注：如果您要随时间更改效果设置，则不需要拆分剪辑。而是对单个剪辑应用关键帧。

另请参阅

第 168 页的“[关于关键帧](#)”

拆分剪辑

您可以在任何帧处拆分剪辑，从而在此帧处创建一个结束的剪辑和另一个开始的剪辑。与对任何其他剪辑执行的操作一样，您也可以编辑所得到的两个剪辑。

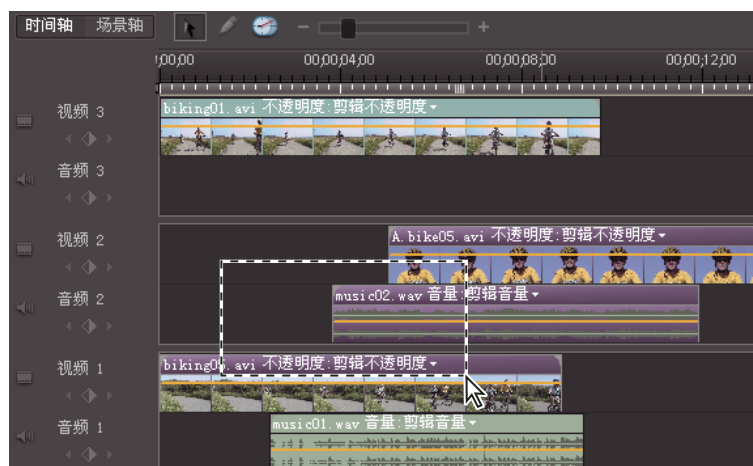
- 1 在时间轴或场景轴中选择剪辑。
- 2 执行下列操作之一：
 - 在场景轴中，将“监视器”面板的小型时间轴中的当前时间指示器  拖动到您要创建拆分处的帧。
 - 在时间轴中，将当前时间指示器  拖动到您要创建拆分处的帧。
- 3 在“监视器”面板中，单击“拆分剪辑”按钮 。

两个新的剪辑代替了原始剪辑：一个在当前时间指示器位置结束，另一个在当前时间指示器位置开始。



拆分层剪辑

您可以同时拆分两个或更多分层的剪辑（即在时间轴中重叠的剪辑）。

- 1 在时间轴中，拖动选框以选择不同轨道上在某个时间点重叠的任意数量的剪辑。



拖动选框以在时间轴中选择重叠的剪辑

- 2 在时间轴中，将当前时间指示器  拖动到您要进行拆分的位置。
- 3 在“监视器”面板中，单击“拆分剪辑”按钮 .

更改剪辑速度、持续时间和方向

更改剪辑的速度

更改剪辑速度会更改剪辑的持续时间。加快剪辑的速度会删除帧，从而缩短剪辑持续时间。同样，降低剪辑的速度会重复帧，因而会增加剪辑的长度。对于音频剪辑，更改速度还会更改跨度。时间延长命令包括一个用于在任何速度下保持音频剪辑的原始跨度的选项。

只能通过时间轴，而不是场景轴来更改剪辑的速度。



注：更改包含隔行扫描帧的剪辑的速度时，可能需要调整 Adobe Premiere Elements 处理场的方式，尤其在速度低于原始速度的 100% 时更是如此。


另请参阅

第 92 页的“[预览影片](#)”

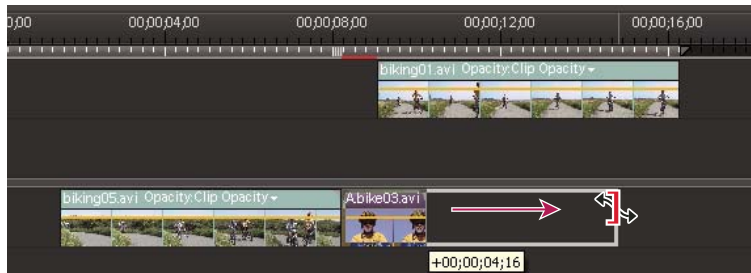
第 56 页的“[为导入的隔行扫描视频设置场选项](#)”

使用时间延长工具更改剪辑的速度

- 1 如果要降低剪辑的速度，则首先在时间轴中将其拖动到影片的结尾或者拖动到具有空白区域的另一个轨道中，这样您便可以将其延长，而不会碰到邻近的剪辑。使用时间延长工具降低剪辑的速度时，无法将其延长通过邻近剪辑的边缘。
- 2 单击时间轴顶部的时间延长工具 .
- 3 将指针放置在要更改的剪辑的边缘上，直到出现正确的图标为止：
 - “延长入点时间”图标 ，表示延长指针右侧的剪辑的时间。

- “延长出点时间”图标 ，表示延长指针左侧的剪辑的时间。

4 拖动剪辑的边缘，从而增加它的长度以降低速度，或者缩短它的长度以提高速度。



使用时间延长工具更改剪辑速度

- 5 预览更改，然后根据需要进行调整。
- 6 如果您在步骤 1 中移动了剪辑，则单击选择工具，然后将剪辑拖回影片中的位置。

使用时间延长命令更改剪辑的速度

- 1 如果要降低剪辑的速度，而在时间轴中此剪辑的右侧还有另一个剪辑，则将其拖动到空白轨道或者拖动到影片的结尾，这样您就可以将其延长，而不会碰到邻近的剪辑。

- 2 在时间轴中选择剪辑。

注：如果尚未将剪辑插入到时间轴中，则可以在“任务”面板的“项目”视图中选择此剪辑。

- 3 选择“剪辑”>“时间延长”。

- 4 在“时间延长”对话框中，为“速度”键入一个百分比。值小于 100% 会降低剪辑的速度；值大于 100% 会提高剪辑的速度。

- 5 （可选）要使音频剪辑的跨度保持不变，请选择“保持音频跨度”。

- 6 单击“确定”。预览更改，然后根据需要进行调整。

- 7 如果您在步骤 1 中移动了剪辑，则将其拖回影片中的位置。


设置剪辑的持续时间

视频剪辑或音频剪辑的持续时间就是剪辑从第一帧（入点）开始播放到最后一帧（出点）的时间长度。剪辑的初始持续时间与导入或捕捉剪辑时剪辑的持续时间相同。最常见的是，通过从任何一端裁切帧来更改剪辑的持续时间。但是，您还可以通过指定特定的持续时间来裁切剪辑的结尾。

与视频不同，静止图像不限于原始剪辑的长度。可以将它们的持续时间设置为任意长度。

- 1 在“任务”面板的“项目”视图中或在时间轴中选择一个剪辑。

- 2 选择“剪辑”>“时间延长”。

- 3 在“时间延长”对话框中，单击“链接”按钮  以取消速度和持续时间的链接。如果链接的话，更改持续时间也会更改剪辑的回放速度。

- 4 键入一个新的持续时间，然后单击“确定”。

反向回放剪辑

倒放剪辑就是向后播放剪辑，即从出点到入点。还可以倒放剪辑并更改剪辑的速度。只能通过时间轴，而不是场景轴来倒放剪辑。

- 1 在时间轴中选择剪辑。

2 选择“剪辑”>“时间延长”。

3 (可选) 要更改剪辑的速度,请在“时间延长”对话框中为“速度”键入一个百分比。值小于 100% 会降低剪辑的速度;值大于 100% 会提高剪辑的速度。

4 选择“倒放速度”,然后单击“确定”。



要通过一个动作倒放剪辑并更改剪辑的速度,请键入负的速度百分比值,其中 -200 表示以正常速度两倍的速度倒放剪辑, -50 表示以正常速度一半的速度倒放剪辑。



冻结和定格帧

导出视频帧


您可以从视频剪辑中抓取单个帧用作当前影片中的静止图像,或者存储为硬盘驱动器上的静止图像以便用于其他位置。例如,您可以在影片中使用静止图像,以显示开始某个动作的字符,然后停止中间动作并冻结在屏幕上。

1 在时间轴或场景轴中选择剪辑。

2 执行下列操作之一:

- 在场景轴中,将“监视器”面板的小型时间轴中的当前时间指示器  拖动到您要抓取的帧。
- 在时间轴中,将当前时间指示器  拖动到您要抓取的帧。

“监视器”面板在当前时间指示器的位置处显示此帧。

3 在“监视器”面板中,单击“冻结帧”按钮 。

此帧将出现在“冻结帧”窗口中。



“冻结帧”窗口显示准备用作静止图像的一帧视频。

注: 如果安装了 Adobe Photoshop Elements 并且想在 Photoshop Elements 中编辑静止图像,请选择“插入后在 Photoshop Elements 中编辑”。

4 执行下列操作之一:

- 要将帧导出为静止图像文件,请单击“导出”。在“导出帧”对话框中,为此图像文件提供名称和位置,然后单击“保存”。
- 要将此帧作为静止图像直接插入到影片的当前时间指示器处,请单击“在影片中插入”。

另请参阅

第 112 页的“[在 Photoshop Elements 中编辑视频帧](#)”

定格视频帧

如果您要在剪辑的持续时间中在屏幕上定格单个静止帧，而允许正常播放它的背景音乐，请使用帧定格功能。

可以定格在剪辑的入点、出点或者通过在剪辑中使用标记 **0**（零）指定的帧上。如果视频包括链接的音频，则在剪辑的持续时间内，仍然会播放音频。如果需要，可以删除音频或停用音频。

- 1 双击时间轴中的某个剪辑以在“预览”窗口中显示。
- 2 要定格在特定的帧上，而不是定格在剪辑的入点或出点上，请将“预览”窗口的小型时间轴中的当前时间指示器拖动到您要定格的帧。选择“剪辑”>“设置剪辑标记”>“其他已编号”。然后，为“设置已编号的标记”指定 **0**（零），然后单击“确定”。

重要说明：您必须在剪辑中设置剪辑标记，而不是在影片中设置时间轴标记。

- 3 在“预览”窗口中，单击“关闭”按钮。
- 4 在时间轴中选择剪辑。
- 5 选择“剪辑”>“视频选项”>“帧定格”。
- 6 在“帧定格选项”对话框中，选择“保持”。
- 7 从菜单中选择您要定格的帧：入点、出点或标记 **0**。
- 8 根据需要指定下列选项，然后单击“确定”：

定格滤镜 防止在剪辑的持续时间内将任何关键帧效果设置（如果存在）设置为动画。效果设置使用已定格帧处的值。


逐行扫描 从隔行扫描视频剪辑中删除一个场，并使其余的场加倍，以便在冻结帧中隔行扫描人工效果不明显。

注：如果您在入点或出点上设置了定格帧，则更改入点或出点不会更改冻结帧。另一方面，如果在标记 **0** 上设置定格，则移动标记的确会更改显示的帧。

另请参阅

第 111 页的“[处理源剪辑](#)”

播放然后定格帧（或定格然后播放）

- 要播放视频，然后停止，拆分剪辑并定格所得到的剪辑之一。
- 要使视频作为静止图像启动，然后开始播放，请单击“监视器”面板中的“冻结帧”按钮  以从帧中创建静止图像，然后将此静止图像插入到原始帧所在的位置。

另请参阅

第 105 页的“[拆分剪辑](#)”

第 112 页的“[在 Photoshop Elements 中编辑视频帧](#)”

处理源剪辑

查找剪辑的源

在时间轴中处理剪辑之后，您可能决定在影片的另一个部分中使用它的源的另一个实例。Adobe Premiere Elements 可以在影片中快速查找任何剪辑的源，并且在“任务”面板的“项目”视图中自动将其选中。



- 1 在“任务”面板中，执行下列操作之一：
 - 要在“项目”视图中查找剪辑，请单击“编辑”，然后单击“项目”。
 - 要在“管理器”中查找剪辑，请单击“管理”。
- 2 在时间轴中右键单击剪辑，然后选择“在媒体中显示”或“在管理器中显示”。

根据您的选择，剪辑会在“项目”视图或“管理器”中突出显示。

从源剪辑中删除入点和出点

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”以打开“项目”视图。
- 2 在“项目”视图中双击源剪辑。
- 3 选择“剪辑”>“清除剪辑标记”，然后从菜单中选择一个选项：
 - 入和出复位入点和出点。
 - 入仅复位入点。
 - 出仅复位出点。



您还可以通过按住 **Alt** 的同时分别单击“预览”窗口中的“设置入点”按钮  或“设置出点”按钮  从源剪辑（非时间轴中的版本）中清除入点或出点。

在其原始应用程序中编辑剪辑

某些文件包含嵌入的信息（称为项目链接），它表示在其中创建文件的应用程序。Adobe Photoshop Elements、Adobe Audition 和 Adobe After Effects® 都创建具有项目链接的文件。如果某个文件包含项目链接，则可以使用编辑原件命令在原始应用程序中打开此文件，您可以根据需要在此应用程序中进行更改。除非您在 Adobe Premiere Elements 中已对文件进行了更改，否则不需要在使用此命令之前渲染此文件。如果将此文件存储在原始应用程序中，则 Adobe Premiere Elements 会自动将在此处所做的任何更改并入当前项目中。不需要再次导入此文件。



您可以将信息嵌入到影片中，该影片允许其他应用程序（如 Adobe After Effects 或 Adobe Encore DVD）使用编辑原件命令在 Adobe Premiere Elements 中打开影片。

- 1 在“任务”面板的“项目”视图中或在时间轴中选择一个剪辑。
- 2 选择“编辑”>“编辑原件”。
- 3 完成编辑剪辑之后，存储并关闭。

您所做的更改便被并入到 Adobe Premiere Elements 的项目中。

注：通常，音频文件与计算机的默认音频播放器相关联。因此，对于音频文件来说，选择“编辑原件”可能会在某个应用程序（如 Windows Media Player 或 iTunes®）中打开此文件，而此应用程序并未设计用于编辑文件。您将不能在这些应用程序中编辑音频文件。

另请参阅



第 229 页的“[共享常用设置](#)”

在 Photoshop Elements 中编辑视频帧

如果视频帧需要校正或改进，则将它们导出为静止图像并插入到影片之后，您可以自动在 Photoshop Elements 中打开这些帧。



在 Photoshop Elements 中编辑视频帧

- 1 在 Adobe Premiere Elements 的“监视器”面板中，将当前时间指示器  拖动到您要编辑的帧。
- 2 单击“冻结帧”按钮 。
- 3 要设置“冻结帧持续时间”，请拖动“秒”值。
- 4 选择“插入后在 Photoshop Elements 中编辑”，然后单击“在影片中插入”。
- 5 在 Photoshop Elements 编辑器中，编辑图像（应用滤镜、样式、效果、画笔描边等等）。

注：如果调整图像的大小，则该图像可能会在视频帧中发生扭曲。

- 6 如果您添加了图像图层，请选择“图层”>“拼合图像”。
- 7 完成更改之后，选择“文件”>“存储”。
- 8 接受文件位置和文件名的默认选择，然后单击“存储”。
- 9 如果 Photoshop Elements 报告具有相同名称的文件已存在，则单击“确定”以替换此文件。然后在“BMP 选项”对话框中单击“确定”。

Adobe Premiere Elements 自动更新影片中的帧。

另请参阅

第 234 页的“[将帧导出为静止图像](#)”

第 9 章：应用过渡

使用过渡，可以添加效果以逐步退出一个剪辑并逐步采用下一个剪辑，然后在应用过渡之前预览该过渡。可以将音频和视频过渡自定为逐步渐隐，或使用一个剪辑替换另一个剪辑。

过渡基础知识

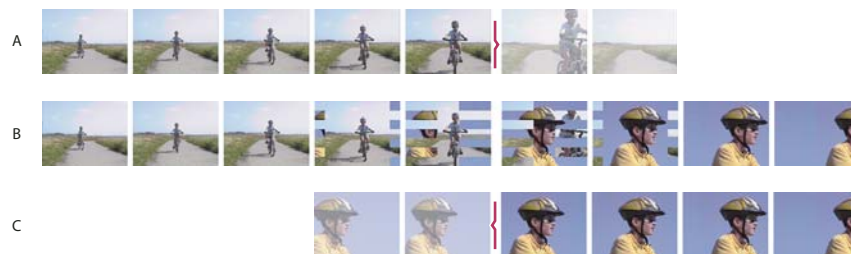
过渡的工作原理

使用过渡，可以在逐步采用下一个剪辑的同时逐步退出上一个剪辑，或可以将单个剪辑的开始或结尾风格化。过渡可以如交叉溶解一样细微，也可以表现得很明显，例如翻页或旋转的风车。通常在两个剪辑的剪切处放置过渡，从而创建双面过渡。然后，也可以在剪辑的开头或结尾放置过渡，从而创建单面过渡，如渐变成黑色。



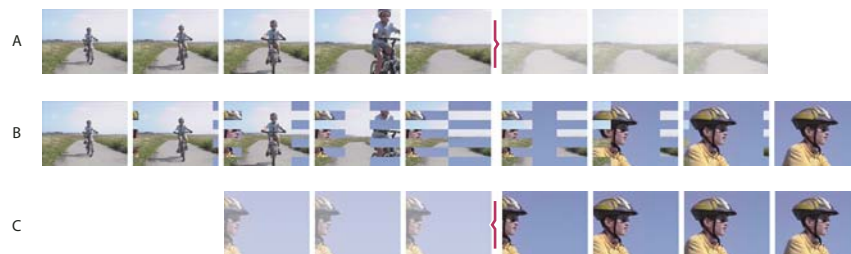
两个剪辑之间的页面剥落过渡（左图）和剪辑末尾处的交叉溶解过渡（右图）

从一个剪辑向另一剪辑过渡时，两个剪辑的帧会重叠。重叠的帧既可以是剪辑中以前裁切的帧（在剪切处紧跟入点和出点的帧），也可以是剪切处两边重复的现有帧。必须记住，在裁切剪辑时并没有删除帧；而是所产生的入点和出点在原剪辑上添加窗口。过渡将使用裁切的帧创建过渡效果，或者过渡将重复帧（如果剪辑不具有裁切帧）。



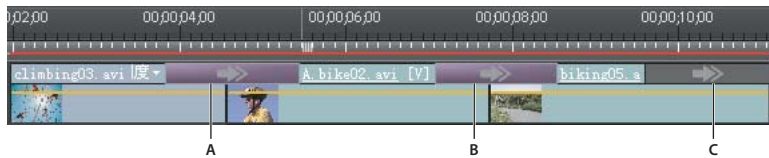
过渡将使用裁切帧转换到下一场景。

A. 末尾处具有裁切帧的第一个剪辑 **B.** 包含剪辑和过渡的影片 **C.** 开始处具有裁切帧的第二个剪辑



过渡将重复剪辑的帧（不具有裁切帧时）。

A. 显示最后一个重复帧的第一个剪辑 **B.** 包含剪辑和过渡的影片 **C.** 显示第一个重复帧的第二个剪辑



过渡的类型

A. 使用重复帧的双面过渡 B. 双面过渡 C. 单面过渡



要查看过渡是单面过渡还是双面过渡，且是否具有重复的帧，请选择该过渡，然后单击“任务”面板的“过渡”视图中的“编辑过渡”以在“属性”视图中查看。

另请参阅

第 123 页的“[关于效果](#)”

GPU 加速的过渡

Adobe Premiere Elements 提供许多 GPU 加速的过渡，包括卡片翻转、中心剥落、卷边、翻页和球面。可以在“过渡”视图中的“GPU 过渡”菜单中找到所有这些过渡。

这些过渡利用具有图形处理器 (GPU) 芯片的视频显示卡提供的附加视频处理功能。这些显示卡有助于图形加速，因此相比于仅使用 CPU，可以更快地预览和渲染过渡。如果所具有的显示卡支持 DirectX 9.x、Pixel Shader (PS) 1.3 或更高版本，以及 Vertex Shader 1.1 或更高版本，则可以使用 GPU 加速的过渡。仅当视频卡具有 GPU，并且过渡驻留在“过渡”视图的“视频过渡”文件夹中，这些过渡才可见。

另请参阅

第 149 页的“[GPU 效果](#)”

应用过渡至剪辑

预览过渡

通过“任务”面板的“过渡”视图访问过渡（单击“编辑”>“过渡”）。这些过渡包含在两个主要的文件夹中：“视频过渡”和“音频过渡”。通过从“类别”菜单中选择一个过渡类型（例如“溶解”），可以缩小过渡的搜索范围。也可以通过在搜索框中键入过渡的名称来搜索该过渡。

如果频繁使用某个过渡，可以右键单击该过渡，并选择“添加到收藏夹”。然后可以在“收藏夹”文件夹中快速找到频繁使用的所有过渡。

视频过渡具有显示这些过渡如何影响剪辑的动画缩览图预览。选择一个过渡将其缩览图设置为动画形式。可以在“过渡”视图中预览动画缩览图过渡，无需将该过渡应用到剪辑。



任务面板的过渡视图

💡 Adobe Premiere Elements 包含“交叉渐隐”类别中的两种音频过渡：持续电源和恒量增益。尽管两者都提供渐隐，但它们稍有不同。持续电源创建平滑声音渐隐，而恒量增益，虽为算术线性，但经常发出不连贯的声音。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡” ➡。
- 2 单击缩览图将其设置为运动形式。

另请参阅

第 125 页的“[管理效果预设](#)”

第 202 页的“[关于音频混合](#)”

在场景轴中应用过渡

场景轴中包含的过渡放置区 ➡ 令为所有剪辑应用过渡变得简单。

在场景轴中应用双面过渡

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡” ➡。
- 2 从“过渡”视图中，选择“视频过渡”，然后选择包含您要应用的过渡的类别。
- 3 将过渡从“任务”面板拖动到场景轴中两个剪辑之间的矩形上。过渡的图标填充该矩形。

注：也可以右键单击任何两个剪辑之间的“过渡”图标 ➡，并直接从场景轴选择过渡。

- 4 双击该矩形预览该过渡。

在场景轴中应用单面过渡

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡” ➡。
- 2 从“过渡”视图的菜单中，选择“视频过渡”，然后选择包含您要应用的过渡的类别。
- 3 执行下列操作之一：
 - 如果剪辑的一面没有邻近剪辑，则将过渡拖动到剪辑该面上的过渡矩形。
 - 如果剪辑邻近另一个剪辑，则将过渡拖动到剪辑所需的边缘。在“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮，然后从“对齐”菜单中，选择“开头与剪切线对齐”或“末尾与剪切线对齐”。



在场景轴中应用双面过渡

在时间轴中应用过渡

为时间轴应用过渡时，可以选择不同的对齐选项，如“开头与剪切线对齐”或“位于剪切线正中”。

在时间轴中应用双面过渡

要在时间轴中的两个剪辑之间应用过渡，这两个剪辑必须在同一轨道上，且这两个剪辑之间没有任何空间。

如果双面过渡必须使用重复帧（而非裁切的帧），则过渡图标会包含其他对角线。这些线会跨过其中已使用重复帧的区域。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡”➡。
- 2 从“过渡”视图的菜单中，选择“视频过渡”，然后选择包含您要应用的过渡的类别。
- 3 将过渡从“任务”面板拖动到时间轴中两个剪辑之间的剪切线上，并在出现下面一个对齐图标时释放鼠标按钮：

开头与剪切线对齐 将过渡的开头对齐到第二个剪辑的开头。

位于剪切线正中 在剪切线上将过渡居中。

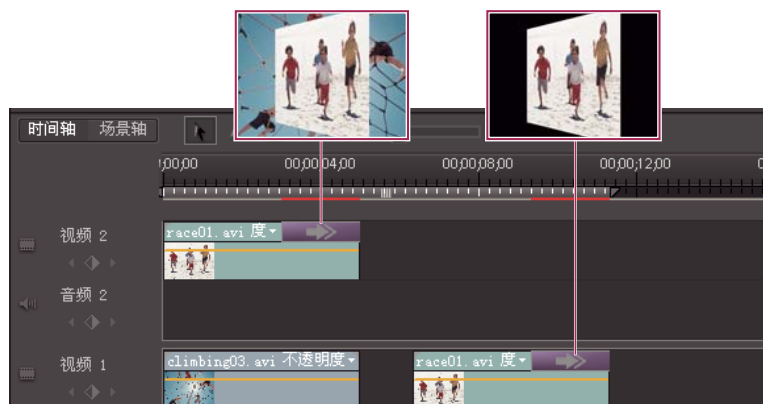
末尾与剪切线对齐 将过渡的末尾对齐到第一个剪辑的末尾。

按住 **Ctrl** 拖动过渡时可以选择“开头与剪切线对齐”、“位于剪切线正中”或“末尾与剪切线对齐”，方法是在剪切线上缓慢左右拖动过渡。

在时间轴中应用单面过渡

创建单面过渡时，时间轴中过渡下的所有内容都将显示在过渡的透明部分。例如，如果要将剪辑过渡为黑色，则该剪辑必须位于轨道 1 上，或者其下没有任何剪辑。如果剪辑位于另一个剪辑的轨道之上，则较低轨道上的剪辑显示在过渡中，因此过渡将显示为双面。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡”➡。
- 2 从“过渡”视图的菜单中，选择“视频过渡”，然后选择包含您要应用的过渡的类别。
- 3 执行下列操作之一：
 - 如果剪辑的一面没有邻近剪辑，则将过渡拖动到剪辑的边缘。
 - 如果剪辑邻近另一个剪辑，则使用 **Ctrl** 将过渡拖动到所需剪辑的边缘。



其下有剪辑的单面过渡（左图），其下无剪辑的单面过渡（右图）

指定默认过渡

默认过渡用于所创建的幻灯片、从 Adobe® Photoshop® Elements 导入的文件以及为 DVD 菜单创建的运动背景。默认过渡为交叉溶解（对于视频）或静止图像和持续电源（对于音频），但您可以更改这些默认过渡。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡”➡。
- 2 右键单击要使其成为默认过渡的过渡，然后选择“将所选项目设置为默认过渡”。（灰色轮廓标记默认过渡的图标。）



为易于找到频繁使用的过渡，请将这些过渡添加到“收藏夹”文件夹中：选择过渡，右键单击该过渡，然后选择“添加到收藏夹”。

另请参阅

第 122 页的“[调整过渡持续时间](#)”

替换过渡

只需将新过渡放到时间轴的旧过渡上，即可替换过渡。替换过渡时，Adobe Premiere Elements 保留原始过渡的对齐和持续时间；但它会丢弃原始过渡的设置，取代使用新过渡的默认设置。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡”➡。
- 2 从“过渡”视图的菜单中，选择“视频过渡”，然后选择包含您要应用的过渡的类别。
- 3 将新过渡拖动到时间轴或场景轴的过渡上。

另请参阅

第 120 页的“[调整过渡属性](#)”

第 121 页的“[调整过渡对齐方式](#)”

第 122 页的“[调整过渡持续时间](#)”

预览应用的过渡

可以从“属性”视图或“监视器”面板预览已应用的过渡。“属性”视图提供一个预览区域，您可以在其中显示实际剪辑的缩览图或默认缩览图（字母 A 和 B）。对过渡的所有调整都将在“属性”视图中执行，因此如果计划根据预览对其进行调整，请使用“属性”视图。

💡 如果您有数码摄像机，则可以将其同时连接到计算机和电视上，以在电视监视器上实时查看预览。这使您能更好地查看已完成影片中的过渡效果。

另请参阅

第 103 页的“[在预览窗口中裁切](#)”

第 95 页的“[在电视机监视器上预览](#)”


第 120 页的“[调整过渡属性](#)”

在监视器面板中预览

❖ 在时间轴中，将当前时间指示器移动到过渡的左侧，然后单击“监视器”面板中的“播放”按钮 。

注：要在“监视器”面板中预览过渡的特殊帧，请将当前时间指示器拖动到所需的帧。

在任务面板的属性视图中预览

- 1 在时间轴中选择过渡。
- 2 在“任务”面板的“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。
- 3 在“属性”视图中，如果已隐藏“属性”中的小型时间轴，请单击“显示时间轴”。
- 4 要显示预览区域中的实际剪辑，请选择“显示实际源”。（您可能需要拉长该面板以查找此选项。）
- 5 在“属性”视图中，单击缩览图旁边的“播放”按钮 。再次单击该按钮可停止预览。

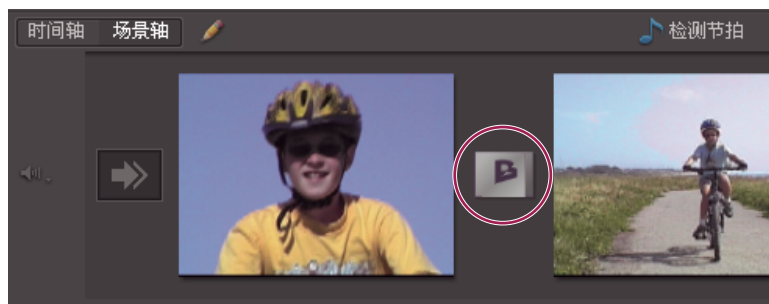


属性视图

A. 预览过渡 B. 方向选择器 C. “播放”按钮 D. 开始和结束帧 E. 开始和结束滑块 F. 选项 G. 剪辑 A（第一个剪辑） H. 过渡 I. 剪辑 B（第二个剪辑） J. 当前时间指示器

查看场景轴和时间轴中的过渡

在场景轴中，过渡显示为两个剪辑之间的一个矩形。在时间轴中，过渡仅显示在两个剪辑之间的剪切线上，或仅显示在单个剪辑的入点或出点上。



场景轴中的过渡（上图）；时间轴中的过渡（下图）

另请参阅

第 5 页的“[工作区概述](#)”

创建专业过渡

创建图像蒙版过渡

可以使用黑白位图图像作为过渡蒙版。第一个剪辑会替换图像中的黑色区域；第二个剪辑会替换图像中的白色区域。如果将灰度图像用作蒙版，则包含 50% 或更高灰度的像素会转换为黑色，包含少于 50% 灰度的像素会转换为白色。

应用图像蒙版过渡

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡”➡。
- 2 在“过渡”视图的菜单中，从第一个菜单中选择“视频过渡”，从第二个菜单中选择“特殊效果”，并查找图像蒙版过渡。
- 3 将图像蒙版过渡拖动到时间轴中剪辑之间的剪切线上。
- 4 在“图像蒙版设置”对话框中，单击“选择图像”。
- 5 查找并选择要用作过渡蒙版的图像文件，然后单击“打开”。图像会显示在“图像蒙版设置”对话框中。
- 6 单击“确定”。



图像作为蒙版提供以创建过渡

更改图像蒙版过渡的图像

- 1 在时间轴中选择过渡。

- 2 在“任务”面板的“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。
- 3 在“属性”视图中，单击“自定”。显示“图像蒙版设置”对话框。
- 4 在“图像蒙版设置”对话框中，单击“选择图像”。
- 5 查找并选择要使用的图像文件，单击“打开”，然后单击“确定”。

创建渐变划出过渡

Adobe Premiere Elements 可以将任何可导入的灰度图像用作渐变划出。在渐变划出中，第二个剪辑填充灰度图像的黑色区域，然后将每个灰度等级显示为过渡进度，直至白色区域变为透明为止。创建渐变划出过渡时，可以指定过渡边缘的柔和度。



渐变划出源图像（极左图）和输出过渡

应用渐变划出过渡

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“过渡”➡。
- 2 从“过渡”视图的菜单中选择“视频过渡”，然后从第二个菜单中选择“划出”。
- 3 将渐变划出过渡拖动到时间轴中剪辑之间的剪切线上。
- 4 在“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。
- 5 在“属性”视图中，单击“自定”。出现“渐变划出设置”对话框。
- 6 在“渐变划出设置”对话框中，单击“选择图像”。
- 7 查找并选择要在过渡中使用的图像文件，然后单击“打开”。图像会显示在“渐变划出设置”对话框中。
- 8 通过拖动柔和度滑块来调整过渡边缘的柔和度。将滑块拖动到右侧时，第一个剪辑会在第二个剪辑中以逐渐增加的方式显示出来。单击“确定”。

更改渐变划出过渡的图像

- 1 在时间轴中选择过渡。
- 2 在“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。
- 3 在“属性”视图中，单击“自定”。出现“渐变划出设置”对话框。
- 4 在“渐变划出设置”对话框中，单击“选择图像”。
- 5 查找并选择要在过渡中使用的灰度图像文件，然后单击“打开”。图像会显示在“渐变划出设置”对话框中。
- 6 通过拖动柔和度滑块来调整过渡边缘的柔和度。将滑块拖动到右侧时，第一个剪辑会在第二个剪辑中以逐渐增加的方式显示出来。单击“确定”。

调整过渡

调整过渡属性

所有过渡都有可以在“属性”视图中调整的属性。普通属性包括中心点的位置、开始和结束值、边框以及消除锯齿品质设置。（对于某些过渡，还可以更改方向。）以下列表介绍了可以用于调整过渡属性的最常见控件和选项。

要打开“属性”视图，请单击“过渡”视图中的“编辑过渡”按钮。

持续时间 设置过渡的持续时间。默认持续时间为 1 秒。

对齐方式 控制在剪辑之间对齐过渡的方式。默认情况下，在剪辑之间将过渡居中。

方向选择器 更改过渡的方向。例如，可以将双侧平推门过渡确定为垂直方向或水平方向。单击方向选择器（围绕预览区域中小缩览图周围的其中一个箭头）更改方向。如果过渡具有一个方向，或该方向不适用，则该过渡没有方向选择器。

起始 / 结束点 设置过渡的百分比，该过渡在过渡的开始和结束时完成。

显示实际源 显示剪辑的开始帧和结束帧。

边框宽度 调整过渡上可选边框的宽度。默认边框为“无”。某些过渡没有边框。

边框颜色 指定过渡边框的颜色。双击颜色色板或使用吸管来选择颜色。

反向 向后播放过渡。例如，时钟式划出过渡将以逆时针方向播放。

消除锯齿品质 调整过渡边缘的平滑度。

自定 更改特定于过渡的设置。大多数过渡没有自定设置。

调整过渡对齐方式

可以在时间轴或“属性”视图中更改位于两个剪辑之间的过渡的对齐方式。过渡不需要位于剪切线正中或与剪切线严格对齐。可以根据需要拖动过渡以在剪切线上重新放置该过渡。“属性”视图还包含指定对齐方式的选项。

剪辑是否具有裁切的帧决定您可以在剪辑之间对齐过渡的方式。

另请参阅

第 115 页的“[在场景轴中应用过渡](#)”



确定对齐方式选项

❖ 在时间轴中，将指针放置在过渡的剪切线上，并注意指针更改的方式：

- 如果两个剪辑在剪切线上都包含裁切帧，则可以在剪切线上将过渡居中，或在剪切线的任一端上对齐该过渡，以便该过渡可以在剪切线上开始或结束。尚未裁切的剪辑在剪辑的右上角处有一个圆角边缘。
- 如果没有剪辑包含裁切的帧，则自动在剪切线上将过渡居中，并重复第一个剪辑的最后一个帧和第二个剪辑的第一个帧以填充过渡持续时间。（对角条形显示在使用重复帧的过渡上。）
- 如果只有第一个剪辑包含裁切的帧，则过渡会自动对齐到下一个剪辑的入点。在这种情况下，第一个剪辑的裁切帧作为过渡，并且这些帧不会在第二个剪辑中重复。
- 如果只有第二个剪辑包含裁切的帧，则过渡会对齐到第一个剪辑的出点。在这种情况下，第二个剪辑的裁切帧作为过渡，并且这些帧不会在第一个剪辑中重复。

调整过渡的对齐方式


❖ 在时间轴中，选择过渡，然后执行下列操作之一：

- 在过渡上指定当前时间指示器的位置 ，然后放大，以便可以清楚地看见该过渡。在剪切线上拖动过渡以重新确定该过渡的位置。
- 在“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。在“属性”的小型时间轴中，在过渡的中心上指定指针的位置，直至出现幻灯片换片效果过渡图标 ，然后根据需要拖动过渡。要达到更好的控制效果，请在时间轴上放大。（如果已隐藏“属性”视图中的小型时间轴，请单击“显示时间轴”。）
- 在“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。在“属性”视图中，从“对齐”菜单中选择一个选项。

同时移动剪切线和过渡



可以调整“属性”视图中剪切线的位置。移动剪切线可更改剪辑的入点和出点，但不会影响影片的长度。移动剪切线时，过渡会随之移动。

注：无法将剪切线移动到剪辑的末尾之外。如果两个剪辑都没有延伸到剪切线之外的裁切帧，则无法重新确定剪切线的位置。

- 1 在时间轴中单击过渡。
- 2 在“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。
- 3 如果已隐藏“属性”视图中的小型时间轴，请单击“显示时间轴”。
- 4 在“属性”的小型时间轴中，在过渡上定位指针的位置，从而将其放置在标记剪切线的细小垂直线上。指针会变成波纹编辑图标 。
- 5 根据需要拖动剪切线。（无法将剪切线移动到剪辑的末尾之外。）

调整过渡持续时间

只需在时间轴或“属性”视图中拖动过渡的末尾，即可编辑过渡的持续时间。

- ❖ 在时间轴中选择过渡，然后执行下列操作之一：
 - 在过渡的末尾处定位指针的位置，直至出现裁切入图标  或裁切出图标 。
 - 选择过渡以在“属性”视图中显示该过渡。（如果已隐藏“属性”视图中的小型时间轴，请单击“显示时间轴”。）在“属性”的小型时间轴中，在过渡上定位指针的位置，直至出现裁切入图标或裁切出图标，然后进行拖动。
 - 在“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。在“属性”视图中，拖动持续时间值，或选择其并键入新值。

注：延长过渡的持续时间需要一个或两个剪辑具有足够多的裁切帧以适应较长的过渡。

设置过渡的默认持续时间

最初将过渡的默认持续时间设置为视频 30 帧，音频 1 秒。可以将默认持续时间更改为更加适合影片的值。尽管新设置对于已放置在影片中的过渡没有任何影响，但随后放置的所有过渡都将默认采用该值。

- 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”。

调整过渡的中心点

- 1 在时间轴中选择过渡。
- 2 在“任务”面板的“过渡”视图中，单击“编辑过渡”按钮。
- 3 在“属性”视图的预览区域中，拖动小圆圈以重新定位过渡中心的位置。（并非所有过渡都具有可调整的中心点。）



默认中心（左图）和重新定位的中心（右图）

第 10 章：应用效果

您可以使用效果向影片中添加有创意的风格，或解决曝光度或颜色问题、编辑声音或处理图像。Adobe Premiere Elements 提供的预设效果使您可以将预配置的效果快速且轻松地应用于素材。您可以使用软件自带的预设、创建自己的预设，或根据需要调整数值和设置动画参数。

可以使用具有预定义关键帧值的预设或使用自定值创建的关键帧，为添加到剪辑中的效果设置动画。预设可以快速、方便地为效果设置动画，而自定关键帧用于创建更精确和复杂的动画。

效果基础知识

关于效果

汇编影片（整理、删除和裁切剪辑）后，可以通过将效果应用于剪辑来为其增光。例如，效果可以改变素材的曝光度或颜色，处理声音、扭曲图像或增加艺术感。所有效果都被预设为默认设置，因此您在应用效果后不久，就能看到其结果。可以更改这些设置来符合您的需要应用效果。

还可以使用效果来旋转剪辑或为剪辑设置动画，或者调整其在帧中的大小和位置。Adobe Premiere Elements 还包括了多种预设的效果，可用于快速更改您的素材。大多数效果都有可调整的属性；但某些效果（如“黑白”）没有这些属性。

当应用主题或创建即时影片项目时，Adobe Premiere Elements 会自动为剪辑应用效果。

另请参阅

第 124 页的“[查找效果](#)”

第 125 页的“[应用和预览效果](#)”

第 130 页的“[属性视图](#)”

第 113 页的“[过渡的工作原理](#)”

标准效果与固定效果

标准效果出现在“效果”视图中。您可以将“效果”视图中任何数目的标准效果或标准效果组合应用于时间轴或场景轴中的每个媒体文件。这些效果会向您的图像或音频中添加特殊特征或者修复问题，如视频剪辑中的光照级别过低或音频剪辑中的杂音。

固定效果将自动应用于时间轴或场景轴中的每个剪辑。以下是固定效果；不能将它们删除或对它们重新排序，更改效果属性之后，它们才会影响剪辑：

图像控制 用于控制视频剪辑的亮度、对比度、色相和饱和度。

动感 用于重新定位、缩放、锚定和旋转视频剪辑，并从视频剪辑中消除闪烁。

不透明度 用于创建渐隐和溶解以实现特殊效果或过渡。

音量 用于控制音频剪辑的音量。

平衡 用于调整音频剪辑的平衡。

第三方效果

除了 Adobe Premiere Elements 中包括的许多效果以外，您还可以使用来自其他来源的效果。可以从 Adobe 网站上的 Adobe 商店或第三方供应商那里购买效果（以增效工具的形式）。


重要说明：如果项目中包含 Adobe Premiere Elements 不包括的效果，并且您要在另一台计算机上的 Adobe Premiere Elements 中将其打开，则必须在另一台计算机上安装相同的效果。当打开的项目引用缺少的效果时，Adobe Premiere Elements 会从该项目中删除相应的效果。

VST（虚拟 Studio 技术）效果可向音频剪辑中添加有趣的品质。如果您拥有第三方 VST 效果，则可以像使用标准音频和视频效果那样应用并编辑这些效果。Adobe Premiere Elements 检测到您已安装的任何兼容 VST 增效工具，并将它们添加到“效果”视图中。有些第三方 VST 效果提供唯一的控制界面，您可以在“属性”视图中访问这些界面。增效工具开发商负责开发控制版面和处理视频。Adobe Premiere Elements 仅提供效果控制和结果。

❖ 要使用第三方效果，请将效果增效工具拷贝到 Adobe Premiere Elements/Plug-ins/[location] 文件夹中，并重新启动该程序。

查找和管理效果

查找效果


可用效果列在“效果”视图  中，并放在两个主文件夹中：“视频效果”和“音频效果”。效果预设（预配置的效果）存储在“预设”文件夹中。如果要创建您自己的效果预设，则这些效果预设将存储在“我的预设”文件夹中。此外，您还可以添加“收藏夹”文件夹，以便存储您的收藏夹或最常使用的效果。

在每个文件夹中，效果都按类型分组存储在嵌套的文件夹中。例如，“模糊和锐化”文件夹包含了用于更改图像透明度或聚焦的效果，如快速模糊和锐化。



“效果”视图

A. 预览所选剪辑 B. “效果”菜单 C. “编辑效果”按钮（打开“效果属性”视图） D. 应用的效果列表 E. 搜索框 F. 面板菜单 G. 应用所选效果

❖ 单击“任务”面板中的“编辑”，然后单击“效果”，并执行下列操作之一：

- 在搜索框中，键入要查找的效果名称。该列表将显示名称与您键入的字母和空格相匹配的所有效果。（清空该文本框，可查看所有效果文件夹。）

- 从第一个菜单中选择效果类型（“视频”、“音频”、“收藏夹”等），然后从第二个菜单中选择效果类别（“调整”、“模糊和锐化”等）以查看其内容。

另请参阅

第 141 页的“[视频效果图片库](#)”

向收藏夹中添加效果

为了便于访问使用频繁的效果，请将它们添加到“收藏夹”中。随后，您即可从效果类型菜单中选择“收藏夹”，以显示这些效果。

- ❖ 在“效果”视图中，右键单击效果，然后选择“添加到收藏夹”。

管理效果预设

您可以将预设管理到特殊的文件夹中，使它们更直观或更适合于您的项目工作流程。

- 1 在“效果”视图中，右键单击“我的预设”文件夹并选择“新建预设文件夹”。
- 2 将您创建的预设拖入此新文件夹中。

注：如果要创建预设效果并将其存储在多个不同的文件夹中，然后从一个文件夹中删除该预设效果，则从该项目中受该预设效果影响的所有文件夹和剪辑中删除该预设效果。

另请参阅

第 129 页的“[创建效果预设](#)”

重命名或删除自定文件夹

- 要重命名自定文件夹，请双击该文件夹，键入新的名称，然后按 **Enter**。
- 要删除自定文件夹，请右键单击该文件夹，并选择“删除”。

应用和删除效果

应用和预览效果

将效果应用于剪辑时，该效果即被设置为默认值，且在剪辑播放期间处于活动状态。应用效果后，通过单击“效果”视图中的“编辑效果”按钮，可以调整其属性。可以使效果在特定时间启动和停止，也可以使用关键帧调整一段时间内的效果值。

可以将多种效果应用于剪辑，而且可以借助不同的设置将同一效果多次应用于同一个剪辑。但是要牢记，添加的效果越多，渲染最终影片所用的时间就越多。如果您确定某种效果不适合于您的项目，则可以在“效果”视图中轻松地将其删除。

另请参阅

第 95 页的“[在电视机监视器上预览](#)”



第 103 页的“[在预览窗口中裁切](#)”

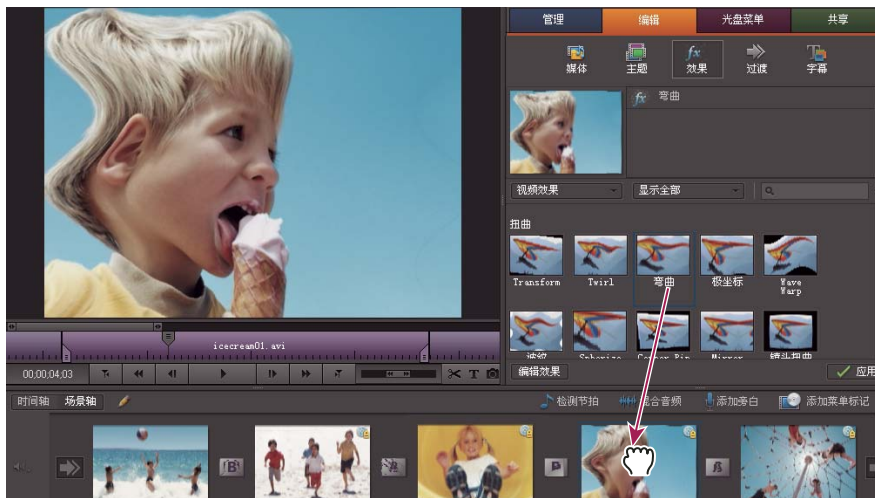
第 129 页的“[应用效果预设](#)”

第 130 页的“[更改效果属性](#)”

第 168 页的“[关于关键帧](#)”

应用并预览视频效果




- 1 单击“任务”面板的“编辑”，然后单击“效果”来打开“效果”视图。
- 2 选择要应用的效果。要查找效果，请从位于该面板顶部的第一个菜单中选择“视频效果”，然后从第二个菜单中选择效果类别；或者在搜索框中键入效果名称。
- 3 在时间轴或场景轴中选择剪辑，然后执行下列操作之一：
 - 单击“任务”面板底部的“应用”按钮。
 - 将该效果拖至时间轴或“监视器”面板中的剪辑。
- 4 单击“监视器”面板中的“播放”按钮，预览已应用该效果的剪辑。



将扭曲效果拖至剪辑

- 5 要调整效果设置，请单击“效果”视图底部的“编辑效果”按钮，并根据需要进行调整。

应用音频效果

- 1 单击“任务”面板的“编辑”，然后单击“效果”来打开“效果”视图。
- 2 选择要应用的效果。要查找效果，请从面板顶部的菜单中选择“音频效果”或在搜索框中键入效果名称。
- 3 在时间轴中选择剪辑，然后执行下列操作之一：
 - 单击“任务”面板底部的“应用”按钮。
 - 将音频效果拖至时间轴中剪辑的声带。
- 4 要预览音频效果，请单击“任务”面板底部的“编辑效果”按钮，展开该效果，然后单击该面板左下角的“对于此剪辑仅播放音频”按钮。要以连续循环模式播放音频，请在单击“对于此剪辑仅播放音频”之前，先单击“切换音频循环回放”按钮。

注：只有在选定的剪辑包含音频时，音频回放控件才可用。

- 5 要调整效果设置，请在“属性”视图中展开该效果，然后根据需要进行调整。



音频效果的属性

注：每种音频效果都包括不使用选项，借助该选项可以按设置的关键帧所指定的方式打开或关闭效果。

拷贝和粘贴效果

可以将一个剪辑（源剪辑）中的一种或多种效果拷贝并粘贴到另一个剪辑（目标剪辑）中，或将一个剪辑中的所有效果值（包括效果的关键帧）拷贝到另一个剪辑中。

如果效果包括关键帧，则关键帧将出现在目标剪辑中的可比较位置，并在剪辑的开始位置启动。

另请参阅

第 171 页的“[拷贝关键帧](#)”

拷贝和粘贴特定效果

- 1 在时间轴中，选择包含要拷贝的效果剪辑。
- 2 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮打开“属性”视图。
- 3 选择要拷贝的效果。（按 **Shift** 并单击或按 **Ctrl** 并单击可以选择多种效果。）
- 4 选择“编辑”>“拷贝”。
- 5 在时间轴中，选择要接收其已拷贝效果的剪辑。
- 6 单击“属性”视图以使其处于活动状态。
- 7 选择“编辑”>“粘贴”。



通过单击鼠标右键，您还可以访问“编辑”>“拷贝和编辑”>“粘贴”命令。

拷贝和粘贴所有效果

- 1 在时间轴中，选择包含要拷贝效果的剪辑。
- 2 选择“编辑”>“拷贝”。此操作将拷贝剪辑的所有属性。
- 3 在时间轴中，选择要接收效果的剪辑。
- 4 选择“编辑”>“粘贴属性”。此操作会将第一个剪辑的所有属性粘贴到第二个剪辑中。

💡 通过单击鼠标右键，您还可以访问“编辑”>“拷贝和编辑”>“粘贴属性”命令。

查看已拷贝效果中的关键帧

如果目标剪辑比源剪辑更短，则关键帧将被粘贴到目标剪辑的出点外。

❖ 要查看关键帧，请在时间轴中选择剪辑并执行下列操作之一：

- 在“效果”视图中，单击“编辑效果”以打开“属性”视图，然后在“属性”视图中单击鼠标右键并取消选择“固定到剪辑中”。
- 如果已裁切了目标剪辑，请将目标剪辑的出点移至晚于关键帧位置的一个时间。

删除效果

- 在时间轴中，选择包含要删除效果的剪辑。
- 在“效果”视图中，选择位于该面板顶部的效果，然后单击“垃圾箱”。




从项目中删除效果

另请参阅

第 132 页的“[将效果复位到其默认属性](#)”

临时停用剪辑中的效果

您可以停用视频或音频效果，以便预览尚未应用效果的影片。

- 选择要在时间轴或场景轴中预览的剪辑。
- 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮打开“属性”视图。
- 在“属性”视图中，执行下列操作之一：
 - 单击效果旁边的眼睛图标 。要停用或启用剪辑中的所有效果，请在单击眼睛图标时按下 **Alt**。
 - 选择效果，单击鼠标右键并取消选择“效果已启用”。要重新启用效果，请单击鼠标右键并选择“效果已启用”。

查看应用到剪辑的效果

系统会向时间轴中所有剪辑自动应用固定效果（“图像控制”、“运动”、“不透明度”、“音量”和“平衡”）。这些固定效果将出现在时间轴和“属性”视图的剪辑实例中。向剪辑中添加的所有标准效果都按照添加的顺序显示。

- 选择时间轴或场景轴中的剪辑。
- 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮打开“属性”视图。

注：如果在时间轴中选择了多个剪辑，则“属性”视图不会显示效果。

另请参阅

第 123 页的“[标准效果与固定效果](#)”

处理效果预设

效果预设

Adobe Premiere Elements 包括多个效果预设，它们是可应用于剪辑的通用、预配置的效果。例如，“蓝色着色”预设可以向整个图像中添加浅蓝色着色。通常，预设可提供良好的效果，不必调整其属性。应用预设后，可以更改其属性。还可以创建您自己的预设。

包括的效果预设存储在“效果”视图的“预设”文件夹中。预设按以下类别进行分组：

边缘斜面 创建与画帧类似的厚边或薄边。

模糊 在剪辑的入点或出点处创建不同程度的模糊。

颜色效果 创建不同颜色和强度的色调。

投影 创建静态或动画阴影。阴影预设的后缀指明了阴影产生的方向或移动方向。例如，**LL** 指明了阴影沿左下方产生。对于移动阴影，其附件中带有下划线，因此 **LR-LL** 指明了阴影从右下方移至左下方。要确保阴影可见，请将阴影应用于小于项目帧大小的图像，并确保背景图像非黑色。

水平 / 垂直图像平移 创建动画，使整个图像在视频播放时沿左右方向或沿上下方向移动。例如，**L-R** 水平平移将图像从左侧移至右侧。

水平 / 垂直图像缩放 创建动画缩放效果。

马赛克、曝光过度 and 旋转扭曲 创建动画效果，以便从剪辑开始时降低强度，或在剪辑结束时增加强度。



画中画 通过缩放目标剪辑创建画中画效果，以便可以将其叠加在全尺寸剪辑上。还可以将此效果应用于多个剪辑，以创建镜头剪辑。

注：要了解预设中使用的效果说明，请在“帮助”中搜索效果名称。

应用效果预设

如果将预设应用于剪辑，而且预设中包含已应用于剪辑的效果的属性，则可以使用以下规则来修改剪辑：

- 如果效果预设包含固定效果（“图像控制”、“运动”、“不透明度”或“音量”），则应用预设后将替换现有的效果属性。
- 如果效果预设包含标准（非固定）效果，则会将该效果添加到效果列表的底部。

- 1 单击“任务”面板中的“编辑”，然后单击“效果”.
- 2 展开“预设”文件夹，并将效果预设拖至时间轴或场景轴中的剪辑。
- 3 要预览效果，请单击“监视器”面板中的“播放”按钮 .

另请参阅

第 130 页的“[更改效果属性](#)”

第 123 页的“[标准效果与固定效果](#)”

创建效果预设

您可以创建包含一种或多种效果的预设。创建效果预设后，该预设就会出现在“效果”视图的“我的预设”文件夹中。

- 1 选择剪辑，该剪辑使用希望存储为预设的效果。
- 2 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮打开“属性”视图。
- 3 在“属性”视图中，右键单击一种或多种效果，然后选择“存储预设”。

- 4 在“存储预设”对话框中，指定预设的名称。
- 5 （可选）输入预设的说明。
- 6 选择以下预设类型之一，以指定在将预设应用于目标剪辑时 **Adobe Premiere Elements** 处理关键帧的方式，然后单击“确定”：

缩放 将源关键帧按比例缩放到目标剪辑的长度。此动作将删除目标剪辑上的所有现有关键帧。

定位到入点 将预设的第一个关键帧置于距目标剪辑入点和原始剪辑入点相同的距离。例如，如果存储预设时第一个关键帧与源剪辑的入点相距 1 秒，则此选项会将该关键帧添加到与目标剪辑入点相距 1 秒的位置，并相对于该位置添加所有其他关键帧，而不进行任何缩放。

定位到出点 将预设的最后一个关键帧置于距目标剪辑出点和原始剪辑出点相同的距离。例如，如果存储预设时第一个关键帧与源剪辑的出点相距 1 秒，则此选项会将该关键帧添加到与目标剪辑出点相距 1 秒的位置，并相对于该位置添加所有其他关键帧，而不进行任何缩放。

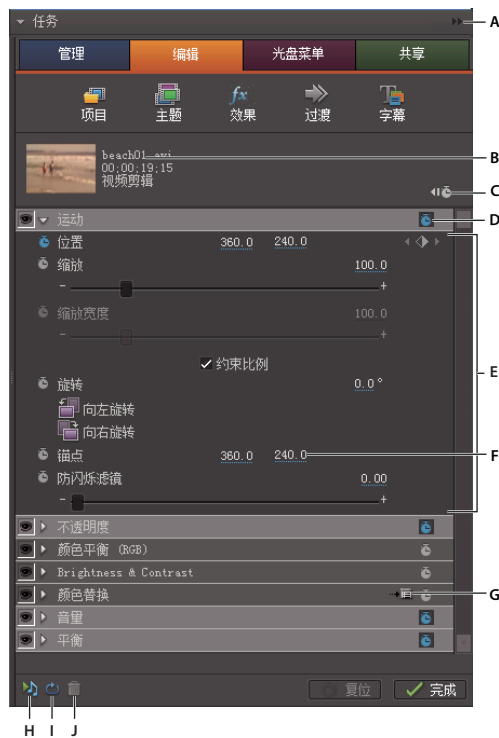
更改效果属性

属性视图

使用“属性”视图调整效果属性。通过单击“编辑效果”按钮（或选择“窗口”>“属性”）从“效果”视图打开“属性”视图。

“属性”视图包括时间标尺、当前时间指示器、缩放控件、用于播放和循环音频剪辑的控件，以及关键帧导航器。与时间轴视图中的时间标尺不同，“属性”视图中的时间标尺仅用于度量特定剪辑或过渡。单击“显示关键帧”，可以查看时间标尺和关键帧区域，在这里您可以调整一段时间内效果的更改方式。

在“属性”视图中，可以查看要对其应用效果的剪辑的整个长度。展开一种效果，以显示用于更改其属性的控件。控件可以包括带有下列线的值、滑块、效果点图标、角度控件、菜单、色板、吸管工具和图表。



属性视图

A. 面板菜单 B. 剪辑名称 C. “显示 / 隐藏关键帧”按钮 D. “切换动画”按钮（还有“关键帧汇总”图标） E. 效果属性 F. 属性值 G. “设置”按钮 H. “播放音频”按钮 I. “循环音频”按钮 J. “删除”按钮

另请参阅

第 168 页的“[关于关键帧](#)”

第 132 页的“[将效果复位到其默认属性](#)”

重新排序效果

创建最终影片时，Adobe Premiere Elements 首先应用标准效果，然后应用固定效果（按照它们在“属性”视图中出现的顺序）。有时，重新排序效果可能会产生有趣的效果。

- 1 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 2 在“属性”视图中，单击一个效果名称，并将其拖至列表中的新位置。当该效果高于或低于另一个效果时，会出现一个空白行。释放鼠标按钮时，该效果就会出现在新的位置。

💡 尽管您无法更改固定效果（“图像控制”、“运动”、“不透明度”和“音量”）的顺序，但是您可以应用“效果”视图中类似的标准效果并更改其顺序。例如，使用“变换”效果来模拟“运动”效果，使用“Alpha 调整”效果来模拟“不透明度”效果，以及使用标准的“音量”效果来模拟固定“音量”效果。随后，即可调整标准效果并在“属性”视图中重新排列这些效果，直至达到所需的结果。

调整效果属性

可以使用场景轴或时间轴调整“属性”视图中的所有效果的属性。还可以调整时间轴中的“音量”和“不透明度”效果。

注: 可以在“监视器”面板中直接调整“运动”效果。可用来直接处理“监视器”面板中的剪辑的标准效果包括“边角定位”、“裁剪”、“无用信号遮罩”、“镜像”、“变换”、“旋转扭曲”和“基于 GPU 的波纹（圆形）”。

- 1 在时间轴中，选择包含要调整的效果的剪辑。
- 2 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 在“属性”视图中，展开效果并执行以下任意操作：
 - 左右拖动带有下划线的值。
 - 单击带有下划线的值，输入新值，并按 **Enter**。
 - 请左右拖动滑块。
 - 在角度控件区域内部进行拖动。在角度控件内单击后，可以在其外部拖动，以快速更改值。
 - 通过单击属性名称旁边的三角形（如果可用）展开属性，然后拖动滑块或角度控件（取决于属性）。
- 4 如果效果基于颜色，请执行以下任意操作。
 - 如果可以使用色板，请在“颜色”对话框中选择一种颜色，然后单击“确定”。
 - 如果可以使用“吸管”工具，请将其置于屏幕上所需颜色的任何位置上，然后单击以选择该颜色。
- 5 在“监视器”面板中预览更改。



如果您有便携式 DV 摄像机，则可以在电视机监视器上预览效果。将计算机连接到便携式 DV 摄像机的 FireWire™ 插座，并将该便携式摄像机的音频和视频输出连接到电视机。在电视机监视器上预览对于颜色的更改特别有帮助。

另请参阅

第 202 页的“[混合音频和调整音量](#)”

第 135 页的“[调节不透明度](#)”

将效果复位到其默认属性

复位效果时，不包含关键帧的所有属性都被复位到其默认值。如果属性包含关键帧，则该属性仅在当前时间被复位为默认值。当前时间出现的关键帧被复位为默认值。如果当前时间未出现关键帧，则系统将使用默认值设置新的关键帧。

- 1 在时间轴中，选择包含要复位的效果的剪辑。
- 2 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 在“属性”视图中，单击效果名称。
- 4 单击“复位”按钮



“复位”按钮不会取消激活该属性的关键帧。如果意外地单击了“复位”，请选择“编辑”>“还原”恢复您的工作。

使用“运动”效果重新定位、缩放或旋转剪辑

时间轴中的每个剪辑自动应用“运动”效果。可以使用“运动”效果在视频帧内放置、旋转或缩放剪辑，而且还可以设置锚点。“位置”、“旋转”和“缩放”值是根据锚点计算的，默认情况下锚点位于剪辑的中心位置。

由于“位置”、“缩放”和“旋转”属性实际上是立体的，因此最好在“监视器”面板中直接对它们进行调整。



要为剪辑设置动画，请为“运动”属性设置关键帧。

另请参阅

第 177 页的“[为剪辑设置动画](#)”

第 168 页的“[关于关键帧](#)”

调整剪辑的位置

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“监视器”面板中，拖动剪辑（确保不会拖动手柄）对其重新定位。

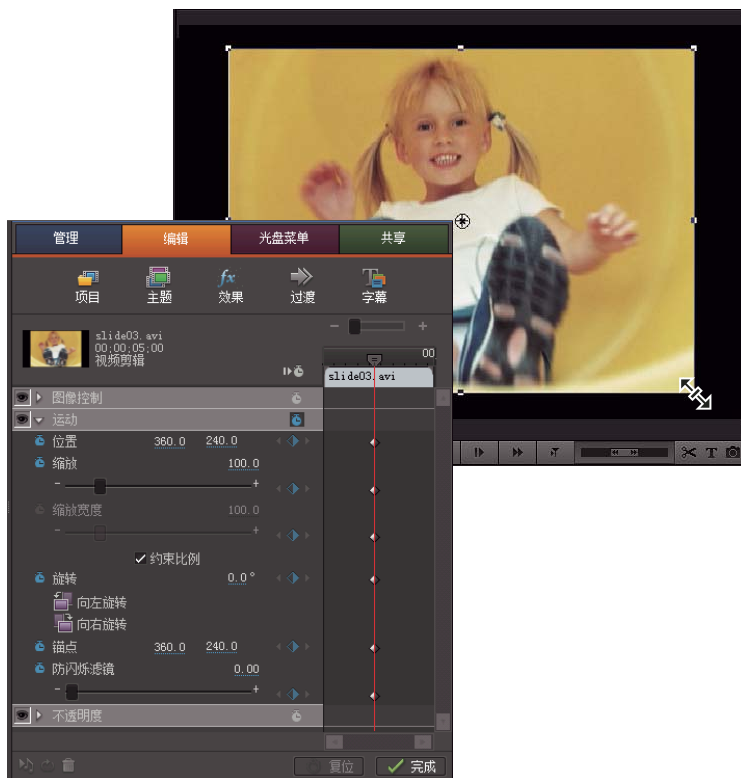


要使剪辑在一段时间内移动，请在“监视器”面板中处理剪辑时设置关键帧。

缩放剪辑

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 执行下列任意操作：
 - 要按比例缩放，请单击“监视器”面板中的剪辑并拖动剪辑手柄。或者，展开“属性”视图中的“运动”效果，并拖动“缩放”滑块。
 - 要单独缩放高度和宽度，请展开“属性”视图中的“运动”效果，取消选择“属性”视图中的“约束比例”，然后在“监视器”面板中拖动任意剪辑手柄。或者，展开“属性”视图中的“运动”效果，并拖动“缩放高度”和“缩放宽度”滑块。

注 将视频或低分辨率图像缩放超过 100% 时会使它们看上去有斑驳或像素化痕迹。Adobe Premiere Elements 可以连续栅格化已缩放的 EPS 文件，从而防止像素化。



选择“属性”视图的“运动”效果，以及选择剪辑手柄进行缩放的“监视器”面板。

使用具备原始大小的剪辑

可以缩放要导入 Adobe Premiere Elements 中的剪辑，以适合项目的帧大小。如果要改用原始尺寸的剪辑，请执行下列操作：

- 1 在“项目”视图（依次单击“编辑”、“媒体”和“项目”）中选择剪辑。
- 2 选择“剪辑”>“视频选项”。
- 3 取消选择“缩放为帧大小”。

旋转剪辑

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 在“属性”视图中展开“运动”效果，然后执行下列操作之一：
 - 将下划线值拖至“旋转”的右侧。
 - 单击“向左旋转”或“向右旋转”，分别沿着每个方向将剪辑旋转 90°。

调整剪辑的锚点

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 展开“属性”视图中的“运动”效果。
- 4 拖动“运动”效果的锚点滑块。

叠加和透明度

关于叠加和透明度

叠加描述了叠加和组合多个图像的过程。默认情况下视频剪辑是完全不透明的，但叠加它们时要求透明度。上方视频轨道上的剪辑变为透明时，将显示下方轨道上的剪辑。

在 Adobe Premiere Elements 中，可以使用“不透明度”效果快速且轻松地使整个剪辑透明。此外，您还可以应用不透明度、蒙版、色版和键控的任意组合，以修改文件的 Alpha 通道，此通道定义了剪辑中的透明区域。借助更高级的键控效果，可以使特定颜色或形状透明。

 在 Adobe Premiere Elements 中创建的字幕将自动包括 Alpha 通道。您还可以使用预定义的透明区域来导入文件。如 Adobe After Effects、Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements 和 Adobe Illustrator® 等应用程序可以存储透明度。文件不仅具有 Alpha 通道，而且还与您的项目设置匹配。有关存储具备透明度的文件的信息，请参阅各自的使用指南。

Adobe Premiere Elements 使用以下透明度术语：

Alpha 通道 为剪辑定义透明区域的通道。除了可见的红色、蓝色和绿色 (RGB) 通道以外，还存在此不可见通道。

不透明度 用于确定剪辑的不透明或透明程度的设置。（例如，75% 的不透明度就等于 25% 的透明度。）



降低上方视频剪辑（左图）的不透明度将显示下方的视频剪辑（中图），从而将这两个图像组合在一起（右图）

蒙版 有时用作 Alpha 通道的另一种表示方法；还描述了修改 Alpha 通道的过程。



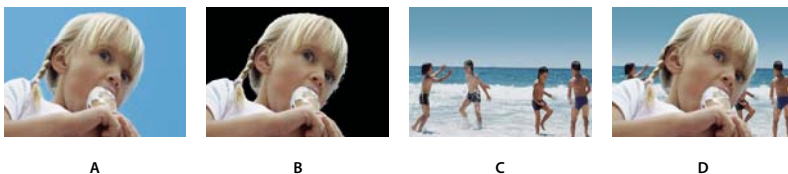
单独的颜色通道（左图）；Alpha 通道或蒙版（中图），以及一起查看的所有通道（右图）

遮罩 用于定义剪辑的透明区域的文件或通道。遮罩用于确定输出图像的透明度级别。在 Adobe Premiere Elements 中，可以将遮罩与轨道遮罩键结合使用。



遮罩（左图）定义了上方剪辑（中图）中的透明区域，显示了下方的剪辑（右图）

键控 使用特定颜色（颜色键控）或亮度值（明亮度键控）来定义透明区域。与键控匹配的像素是透明的。键控通常用于将统一背景（如蓝屏）替换为其他图像。（例如，在电视上，气象预报员身后的蓝屏由气象图替换。）Videomerge 效果使用键控自动将主背景色定义成透明色。



将背景色替换为其他图像
A. 上方的剪辑 B. 蓝屏键效果定义了透明区域 C. 下方的剪辑 D. 组合的剪辑

另请参阅

第 152 页的“[键控](#)”



第 165 页的“[Videomerge](#)”

调节不透明度

默认情况下，剪辑以全 (100%) 不透明度出现，遮蔽了下方轨道上的剪辑。要显示下方的剪辑，只需指定低于 100% 的不透明度值。当不透明度为 0% 时，剪辑完全透明。如果透明剪辑下没有任何剪辑，则影片的黑色背景可见。


1 在“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮打开“属性”视图。

2 选择要使其透明的剪辑，并执行下列操作之一：

- 在“属性”视图中，展开“不透明度”效果，并将“剪辑不透明度”滑块拖至所需的值。
- 在时间轴中，从剪辑上方的弹出式菜单中选择“不透明度”>“剪辑不透明度”。（您可能需要放大才能看到此菜单。）单击“选择”工具，将其置于剪辑的“不透明度”图形上方，当指针变成双箭头图标时，上下拖动“不透明度”图形。



在时间轴中创建透明度

 要在一段时间内淡入或淡出剪辑，请为其不透明度设置动画。如果只想渐隐至黑色，请单击“属性”视图中的“淡入”或“淡出”选项。您还可以使用键控效果来创建透明度。

抠出颜色

要使剪辑中的特定区域透明，请根据颜色、遮罩或 Alpha 通道来应用键控效果。与指定键控匹配的像素是透明的。

基于颜色的键控效果（Videomerge、蓝屏键、色度键、绿屏键和非红色键）在剪辑中出现特定颜色的位置添加透明度。例如，您可以使用基于颜色的键控效果来删除具有统一颜色的背景，如蓝屏。

基于遮罩的键控效果（四点、八点和十六点无用信号遮罩键，以及轨道遮罩键）允许您使用其他剪辑或手动指定的区域遮罩一个剪辑的外部区域。可以依据在剪辑中放置的蒙版形状，或依据文件中用作遮罩的灰度色调来添加透明度。还可以使用轨道遮罩键效果来设置有创意的合成。

基于 Alpha 通道的键控效果 借助 Alpha 调整键控效果，可以反相或关闭剪辑的 Alpha 通道或将不具备透明度的区域转换为蒙版。

另请参阅

第 152 页的“[键控](#)”

第 165 页的“[Videomerge](#)”

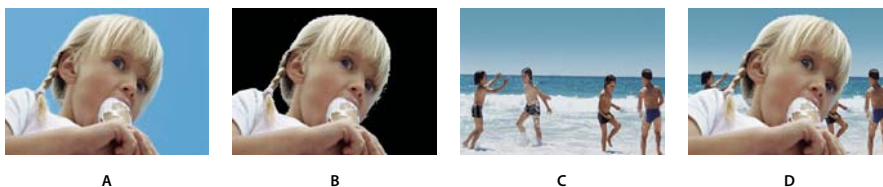
使用 Videomerge 创建透明度

要在剪辑背景中自动创建透明度，请应用 **Videomerge** 效果。该效果可轻易叠加视频。还可以通过反相透明度创建蒙版 — 使底下的对象或视频透过前景图像（而不是背景）显示出来。

1 在场景轴或时间轴，右键单击要使其透明的剪辑，并选择“**Videomerge**”。（也可以从“任务”面板的“效果”视图来选择它。）

该效果自动检测背景颜色并去除它，使下层剪辑透过透明区域可见。

2 （可选）单击“任务”面板底部的“编辑效果”按钮以打开“属性”视图，然后展开效果名称以查看和编辑效果选项。

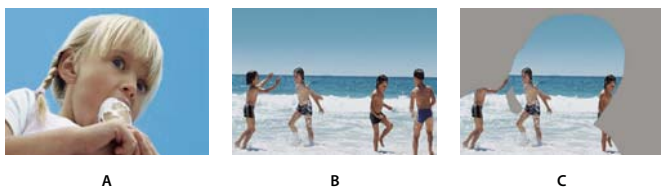


Videomerge 效果

A. 带彩色背景的前景剪辑 B. 使用 Videomerge 效果后自动变透明的背景 C. 将透过透明区域显示出来的背景剪辑 D. 组合的剪辑



要从背景剪辑中的图像创建蒙版，请使用 Videomerge 的“反相”选项。例如，在上面的图像中，拿冰淇淋筒的孩子将变成透明的，海滩上的孩子会透过她的身影显示出来。



反相的 Videomerge 效果

A. 前景剪辑 B. 背景剪辑 D. 组合的剪辑

另请参阅

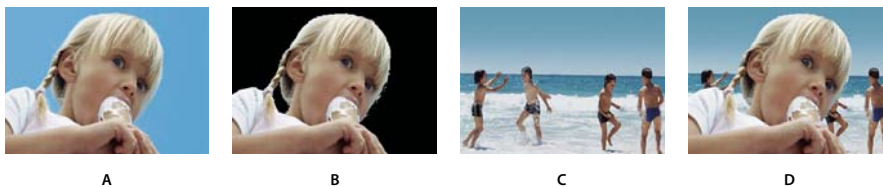
第 152 页的“[键控](#)”

第 165 页的“[Videomerge](#)”

使用键控效果创建透明度

要在剪辑中出现特定颜色的位置创建透明度，请应用基于颜色的键控效果。这些效果常用于删除带有颜色的背景。

- 1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“效果”。
- 2 选择一种键控效果（色度、蓝屏、绿屏或非红色）。
- 3 将效果拖动到时间轴或场景轴的剪辑上。
- 4 （可选）单击“任务”面板底部的“编辑效果”按钮以打开“属性”视图，然后展开效果名称以查看和编辑效果选项。



将背景色替换为其他图像

A. 上方的剪辑 B. “蓝屏”会自动使背景变透明。 C. 下方的剪辑 D. 组合的剪辑

另请参阅

第 152 页的“[键控](#)”

使用轨道遮罩键效果创建透明度

- 1 如果尚未执行此操作，请通过以下操作将遮罩文件添加到项目中：单击“任务”面板中的“管理”，然后单击“获取媒体”。定位到相应的遮罩文件，然后单击“打开”。遮罩文件最好应仅包含一个形状（例如，星形或花形）。
- 2 将背景剪辑添加到时间轴中的轨道。

- 3 将要在背景剪辑上叠加的剪辑添加到比背景剪辑更高的任何轨道中。这是由轨道遮罩显示的剪辑。
- 4 在第三条轨道上，添加作为遮罩的剪辑。（如果需要添加第三条轨道，请将遮罩拖至最高视频轨道上的时间轴中的空白区域；系统将自动创建新的轨道。）
- 5 在“效果”视图中，展开“视频效果”文件夹和“键控”类别文件夹，并将轨道遮罩键效果拖至叠加的剪辑（背景剪辑上方的剪辑）。
- 6 单击位于“任务”面板底部的“编辑效果”按钮打开“属性”视图。
- 7 在“属性”视图中，展开“轨道遮罩键”。
- 8 对于遮罩，请选择包含遮罩的视频轨道。
- 9 根据需要调整选项：

合成方式 选择要使用轨道遮罩的 Alpha 通道中的值合成的遮罩 Alpha。选择要改用图像的明亮度值合成的遮罩 Luma。

反向 反相轨道遮罩的值。



要保留叠加剪辑中的原始颜色，请对遮罩使用灰度图像。遮罩中的任何颜色都可以删除叠加剪辑中的同一颜色级别。

另请参阅

第 156 页的“[轨道遮罩键](#)”

使用无用信号遮罩隐藏不需要的对象

有时基于颜色的键控效果可以正确删除背景，但不需要的对象仍然会显示，如麦克风或电缆。使用无用信号遮罩键控效果可以遮盖这些对象。无用信号遮罩非常适合具备明确定义边界但没有统一键控颜色的区域。无用信号遮罩还适用于整理基于颜色的键控效果后面的不需要的人工效果。



通过重新构造“监视器”面板中的四点无用信号遮罩的形状，可以遮盖不需要的效果（左图）；然后可应用绿屏键效果（中图）以将男孩叠加在基础轨道上（右图）。

- 1 将剪辑置于轨道中。
- 2 在“效果”视图中，展开“键控”文件夹，并将无用信号遮罩效果拖至剪辑。
- 3 单击位于“任务”面板底部的“编辑效果”按钮打开“属性”视图。
- 4 在“属性”视图中，单击效果名称旁边的三角形以展开效果。

注：每个无用信号遮罩效果的名称都反映了它所提供的手柄数目：四点无用信号遮罩、八点无用信号遮罩和十六点无用信号遮罩。

- 5 执行下列操作之一以重新构造遮罩形状：

- 单击效果名称，以显示“监视器”面板中的无用信号遮罩效果的点手柄，并拖动该手柄。
- 在“属性”视图中更改无用信号遮罩效果的值。

另请参阅

第 154 页的“[无用信号遮罩（四点、八点和十六点）](#)”

反相或隐藏 Alpha 通道

可以使用“解释素材”命令来更改 Adobe Premiere Elements 解释项目中剪辑的 Alpha 通道的方式。

注：要忽略或反相剪辑单个实例的 Alpha 通道，请应用 Alpha 调整键控效果。

- 1 选择“项目”视图中的剪辑（单击“编辑”，然后单击“项目”）。
- 2 选择“文件”>“解释素材”，根据需要指定 Alpha 通道选项，然后单击“确定”。

忽略 Alpha 通道 忽略剪辑中包括的 Alpha 通道。


反相 Alpha 通道 反向 Alpha 通道的亮区域和暗区域，从而反向剪辑的透明区域和不透明区域。

💡 如果很难确定剪辑的哪些部分是透明的，请在正在键控的图像下的轨道中临时添加亮色遮罩。（请参阅第 52 页的“[创建用于背景的彩色遮罩](#)”。）

选择效果颜色和遮罩

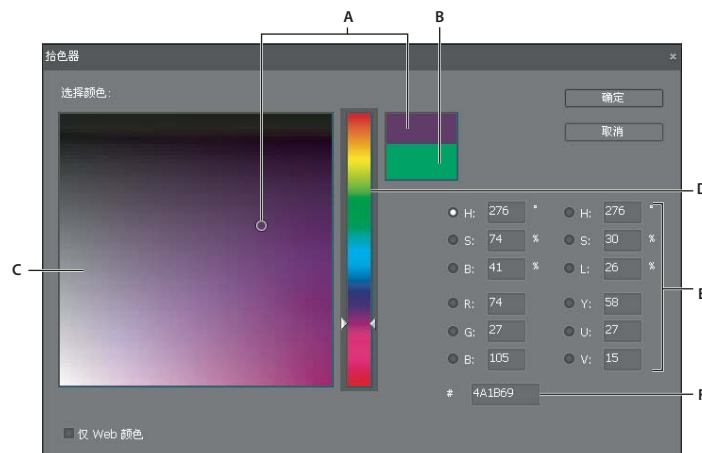
用吸管工具选择颜色

吸管工具使您可以通过对计算机屏幕上任何位置的单个像素或一系列像素的颜色取样，来选择颜色。吸管工具特别适用于基于颜色的键控效果和遮罩。对要抠出颜色的最突出色相取样后，可以增加相似性，直到选择了所有要抠出的颜色。

- 1 单击吸管工具 ，将其置于屏幕上任何位置处所需的颜色中。色板反映了吸管工具下方出现的颜色。
- 2 执行下列操作之一：
 - 要选择单个像素的颜色，请单击该像素。
 - 要对 3 x 3 像素区域的颜色平均值取样，请在按 Ctrl 的同时单击。
 - 要对一系列邻近像素取样，请在按 Shift 的同时拖动像素。

使用 Adobe 拾色器选择颜色

通过使用色谱或以数字值指定颜色，可以使用 Adobe 拾色器选择效果和遮罩的颜色。



Adobe 的“拾色器”对话框

A. 选定的颜色 B. 原稿颜色 C. 色域 D. 色谱 E. 颜色分量 F. 十六进制颜色值

使用 Adobe 拾色器色谱指定颜色和色域

- 1 选择用于显示色谱的分量。例如，选择代表红色的 **R**。
- 2 要调整色谱中显示的颜色，请沿着色谱拖动三角形，或在色谱内部单击。
- 3 要选择颜色，请在色域或色谱中单击或拖动。

调整颜色时，位于色谱右侧的顶部矩形显示新的颜色；底部的矩形显示原始颜色。

使用 Adobe 拾色器以数字形式指定颜色

❖ 在任何框中输入颜色值：

HSB 按照角度（0° 到 360°）指定色相 (H)，色相与颜色轮上的位置对应。按百分比指定饱和度 (S) 和亮度 (B)。

RGB 指定 0 到 255 之间的红色、绿色和蓝色值（0 代表黑色，255 代表纯色）。

HSL 按照角度（0° 到 360°）指定色相 (H)，色相与颜色轮上的位置对应。按百分比指定饱和度 (S) 和明亮度 (L)。

YUV 指定 0 到 255 之间的明亮度 (Y) 值。指定 127 到 128 之间的 U 和 V 轴值。

框 采用十六进制格式输入颜色值。

Adobe 拾色器中的颜色分量

H “色相” 选项显示色谱中的所有色相。在色谱中选择某个色相时，会在色域中显示所选色相的饱和度和亮度范围，饱和度从左向右增加，亮度从上到下增加。

S “色谱” 选项显示色域中的所有色相。色谱显示在色域中选定的颜色，其最小饱和度位于色谱的顶部，最大饱和度位于底部。

B (HSB 部分) “亮度” 选项显示色域中的所有色相。色谱显示在色域中选定的颜色，其最小亮度位于色谱的顶部，最大亮度位于底部。

L “明亮度” 选项显示色域中的所有色相。色谱显示在色域中选定的颜色，其最小明亮度位于色谱的顶部，最大明亮度位于底部。

R “红色” 选项显示色域中所有色相的部分，从而显示与当前 R 值对应的 G 和 B 值的完整范围。色谱显示在色域中选定的颜色，其红色分量的最小亮度 (0) 位于色谱的顶部，最大亮度 (255) 位于底部。在将色谱设置为最小亮度时，色域显示由绿色和蓝色分量创建的颜色。如果使用色谱来增加红色的亮度，可将更多的红色混合到色域中显示的颜色中。

G “绿色” 选项显示色域中所有色相的部分，从而显示与当前 G 值对应的 R 和 B 值的完整范围。色谱显示在色域中选定的颜色，其绿色分量的最小亮度 (0) 位于色谱的顶部，最大亮度 (255) 位于底部。在将色谱设置为最小亮度时，色域显示由红色和蓝色分量创建的颜色。如果使用色谱来增加绿色的亮度，可将更多的绿色混合到色域中显示的颜色中。

B (RGB 部分) “蓝色” 选项显示色域中所有色相的部分，从而显示与当前 B 值对应的 R 和 G 值的完整范围。色谱显示在色域中选定的颜色，其蓝色分量的最小亮度 (0) 位于色谱的顶部，最大亮度 (255) 位于底部。在将色谱设置为最小亮度时，色域显示由绿色和红色分量创建的颜色。如果使用色谱来增加蓝色的亮度，可将更多的蓝色混合到色域中显示的颜色中。

Y “Y” 或 “明亮度” 选项显示色域中所有色相的部分，从而显示当前明亮度值 YUV 颜色空间的 U 和 V 轴颜色的完整范围。色谱显示在色域中选定颜色的所有可能的明亮度值，其最小明亮度值 (0) 位于色谱的顶部，最大明亮度值 (255) 位于色谱的底部。

U “U” 选项显示色域中所有色相的部分，从而显示当前 U 值的 YUV 颜色空间的 Y 值和 V 轴颜色的完整范围。色谱显示在色域中选定颜色的所有可能的 U 值，其最小 U 值 (0) 位于色谱的顶部，最大 U 值 (255) 位于色谱的底部。

V “V” 选项显示色域中所有色相的部分，从而显示当前 V 值的 YUV 颜色空间的 Y 值和 U 轴颜色的完整范围。色谱显示在色域中选定的颜色的所有可能的 V 值，其最小 V 值 (0) 位于色谱的顶部，最大 V 值 (255) 位于色谱的底部。

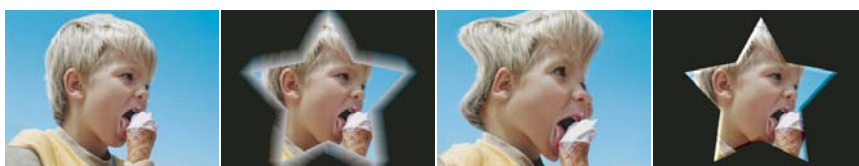
效果参考

您可以通过 Adobe® Premiere® Elements 7 中提供的效果来更正、改善或修改剪辑。所有效果都用默认设置值进行预设，因此在此应用效果时，它将更改您的剪辑。您可以根据需要调整或动态设置其值。

此参考包含作为 Adobe Premiere Elements 组成部分的所有音频和视频效果的说明。它仅仅定义可能无法自我说明的效果属性和工具。它不包含通过捕捉卡或第三方插件安装的效果的说明。

视频效果图片库

以下示例仅表示 Adobe Premiere Elements 包含的一些视频效果。若要预览本图片库中没有的效果，请应用它，并在“监视器”面板中预览它。（请参阅第 125 页的“[应用和预览效果](#)”。）



原始剪辑

第 161 页的“Alpha 发光”

第 147 页的“弯曲”

第 159 页的“Alpha 斜面”



第 159 页的“边缘斜面”

第 143 页的“亮度和对比度”

第 144 页的“通道混和器”

第 164 页的“剪切”



第 151 页的“颜色平衡 (RGB)”

第 151 页的“颜色反差保留”

第 151 页的“颜色替换”

第 164 页的“裁剪”



第 159 页的“投影”

第 164 页的“羽化边缘”

第 162 页的“浮雕”

第 145 页的“抽出”



原始剪辑

第 160 页的“彩块化”

第 146 页的“快速模糊”

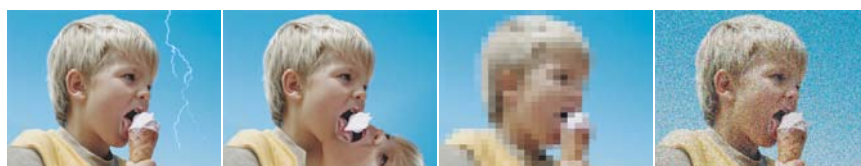
第 162 页的“查找边缘”



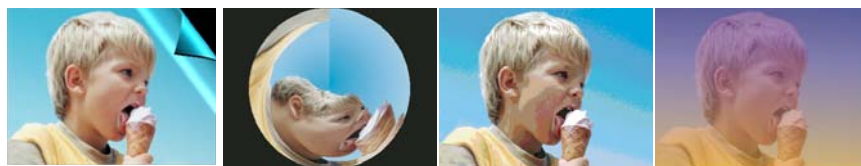
第 146 页的“高斯模糊” 第 147 页的“锐化” 第 164 页的“水平翻转” 第 164 页的“水平定格”



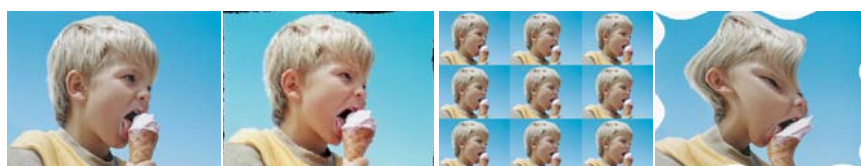
第 147 页的“反相” 第 148 页的“镜头扭曲” 第 150 页的“镜头光晕” 第 145 页的“光照效果”



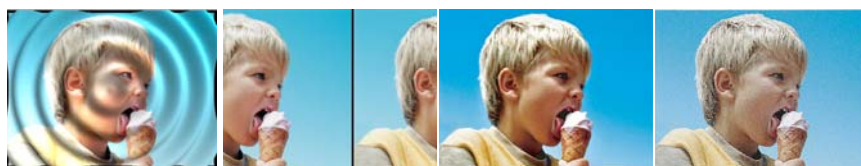
第 160 页的“闪电” 第 148 页的“镜像” 第 162 页的“马赛克” 第 162 页的“杂色”



第 150 页的“卷边” 第 148 页的“极坐标” 第 145 页的“色调分离” 第 161 页的“渐变”



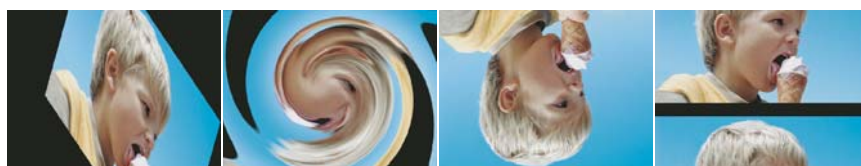
原始剪辑 第 150 页的“折射” 第 162 页的“复制” 第 148 页的“波纹”



第 150 页的“波纹（圆形）” 第 165 页的“滚动” 第 145 页的“阴影 / 高光” 第 147 页的“锐化”



第 162 页的“曝光过度” 第 148 页的“球面化” 第 163 页的“纹理化” 第 152 页的“色调”



第 149 页的“变换” 第 149 页的“旋转扭曲” 第 165 页的“垂直翻转” 第 165 页的“垂直定格”



调整

自动颜色、自动对比度和自动色阶

可以使用自动颜色、自动对比度和自动色阶对剪辑进行快速全局调整。自动颜色可以通过中和中间调，并为白、黑像素设置范围限制，调整剪辑的对比度和颜色。自动对比度可以调整总体对比度和颜色组合，而不引入或删除偏色。自动色阶可以自动更正高光和阴影。由于自动色阶单独调整每个颜色通道，因此它可以删除或引入偏色（这是剪辑的色调）。每个效果都有一个或多个以下属性：

瞬时平滑 指定相邻帧的范围，用于确定每个帧所需的相对于周围的帧的校正量。例如，如果将瞬时平滑设置为 1 秒，Adobe Premiere Elements 将分析显示的帧之前 1 秒的帧，以确定合适的调整量。如果将瞬时平滑设置为 0，则 Adobe Premiere Elements 会独立分析每个帧，而不考虑周围的帧。瞬时平滑可以产生外观随时间越来越平滑的校正。

场景检测 指定 Adobe Premiere Elements 会在启用瞬时平滑时忽略场景更改。

减少黑色像素和减少白色像素 指定在剪辑中的新的极端阴影（级别 0）和高光（级别 255）颜色中，效果对阴影和高光的限制程度。较大的值会产生较大的对比度。

对齐中性中间调（仅可用于自动颜色）指定 Adobe Premiere Elements 查找剪辑中的平均近似中性（灰色）颜色，并调整此颜色的灰度系数值，使其成为中性。

与原始图像混合 指定应用于剪辑的效果的百分比。

亮度和对比度

亮度和对比度效果调整整个剪辑的亮度与对比度。值 0.0 表示不做任何更改。

使用亮度和对比度效果是对剪辑的色调范围进行简单调整的最容易的方法。它一次调整剪辑中的所有像素值 - 高光、阴影和中间调。亮度和对比度效果在单个颜色通道上不起作用。

通道混和器

Adobe Premiere Elements 中的每个剪辑都由三个颜色通道组成：红色、绿色和蓝色。每个通道都包含其各自颜色的明亮度值。使用通道混合器效果，您可以将这些通道中任何一个通道的值添加到其他通道，例如，将绿色通道的明亮度值添加到红色通道。使用此效果可以创建无法用其他颜色调整工具轻松实现的创造性颜色调整。通过选择每个颜色通道贡献的灰度百分比来创建高质量灰色剪辑，创建高质量棕褐色调或其他着色剪辑，并交换或复制通道。例如，您可以使用该效果，用取自清洁绿色通道的值来完全取代有干扰的蓝色通道。



视频剪辑及其红色、蓝色和绿色通道

通道混合器的每个属性都标有一对颜色名称。每个连字符左边的词命名属性的输出通道，右边的词命名其输入通道。例如，红色 - 绿色属性的输出通道为红色通道，输入通道为绿色通道。您可以用它将绿色通道的明亮度值添加到红色通道。



通道混合器属性

A. 输出通道 B. 输入通道 C. 值

每个属性名称右边的值设置指定输入通道贡献的输出通道百分比。此数字是一个从 -200% 到 200% 的百分比。

每个输出通道的恒量 (Const) 属性用于指定添加到此输出的一个基础值。例如，红色 - 恒量值 50 将向红色输出通道中的每个像素添加全明亮度的 50% (255 的 50%，或大约 127)。

单色选项可以用输出通道值创建灰度剪辑。单色对于您计划转换为灰度的剪辑很有用。如果选择此选项，调整通道值，然后取消选择此选项，则可以单独修改每个通道的混合，从而创建手工着色的外观。


剪辑中的混合通道

- 1 应用通道混合器效果，然后在“任务”面板中，单击“编辑效果”按钮。扩展通道混合器效果，并将任何通道的值拖到左边以降低通道对输出通道的贡献，也可拖到右边来增加通道对输出通道的贡献。或者，单击下划线值，在值框中键入一个介于 -200 与 +200 之间的值，然后按 **Enter** 键。使用负值可以使源通道在被添加到输出通道之前反相。
- 2 (可选) 为通道的恒量值拖动或键入值。此值将通道的基础量添加到输出通道。
- 3 (可选) 选择“单色”，以将相同的设置应用到所有输出通道，创建一个仅包含灰色值的剪辑。
- 4 单击“完成”。

抽出

抽出效果从视频剪辑或静止图像删除颜色，创建带纹理的灰度外观。通过指定要转换为白色或黑色的灰色阶范围，控制剪辑的外观。

指定抽出设置

- 1 应用该效果。
- 2 在“任务”面板中，单击“编辑效果”按钮，然后单击效果名称右边的“设置”按钮 。
- 3 在“抽出设置”对话框中，拖动直方图（显示当前关键帧中每个亮度级的像素数的图表）下的两个三角形，以指定转换为白色或黑色的像素范围。三角形之间的像素转换为白色。所有其他像素转换为黑色。
- 4 拖动柔和度滑块，以将灰色阶引入已转换为白色的像素。较高的柔和度值会产生较灰的效果。
- 5 （可选）选择“反相”以将已转换为黑白的范围反向，然后单击“确定”。
- 6 单击“完成”。

图像控制

图像控制效果模拟视频处理放大器的控件。此效果调整剪辑的亮度、对比度、色相和饱和度。

光照效果

将“光照效果”的效果应用于剪辑中的创意光照效果（至多五种光照）。您可以控制光照属性，例如，光照类型、方向、强度、颜色、光照中心和光照范围。使用“凹凸层”控件来使用其他剪辑中的纹理或图案以生成特殊光照效果，例如，类似三维表面的效果。

色调分离

色调分离效果可以指定剪辑中每个通道的色调级（或亮度值）数，并将像素映射到最接近的匹配级别。例如，如果选择 RGB 剪辑中的两个色调级，您将获得两个红色的色调、两个绿色的色调和两个蓝色的色调。值范围为 2 至 255。尽管此效果的结果在您降低灰色剪辑中的灰色阶数量时最明显，但是色调分离也可以在彩色剪辑中产生有趣的效果。

使用“色阶”可以调整色调分离将现有颜色映射到每个通道的色调级数量。

阴影 / 高光

使用阴影 / 高光效果可以亮化剪辑中的阴影主题或减少高光。此效果并不应用剪辑的全局暗化或亮化，而是根据周围像素独立调整阴影和高光。您还可以调整剪辑的总体对比度。默认设置经过优化，可以修复具有逆光问题的剪辑。

自动数量 指定 Adobe Premiere Elements 自动分析，并更正由逆光问题引起的高光和阴影问题。默认情况下会选择此选项。取消选择它可激活阴影与高光校正的手动控件。

阴影数量 亮化剪辑中的阴影。此控件只有在您取消选择“自动数量”时才为激活状态。

高光数量 暗化剪辑中的高光。此控件只有在您取消选择“自动数量”时才为激活状态。

瞬时平滑 指定 Adobe Premiere Elements 分析的相邻帧的范围，以确定每个帧相对于其周围的帧所需的校正量。例如，如果将瞬时平滑设置为 1 秒，将分析显示的帧之前 1 秒的帧，以确定合适的阴影与高光调整量。如果将瞬时平滑设置为 0，就会独立分析每个帧，而不考虑周围的帧。瞬时平滑可以产生外观随时间越来越平滑的校正。只有选择“自动数量”，此控件才处于激活状态。

场景检测 指定在启用瞬时平滑时忽略场景更改。

与原始图像混合 指定应用于剪辑的效果的百分比。

扩展“更多选项”类别，以显示以下控件：

阴影色调宽度和高光色调宽度 指定阴影和高光中的可调整色调的范围。较低的值将可调整范围分别限制于最暗和最亮的区域。较高的值可以展开可调整的范围。这些控件对于隔离调整区域有用。例如，为了在不影响中间调的情况下亮化暗区域，可以设置一个低阴影色调宽度值，以便在调整阴影数量时，只亮化剪辑的最暗的区域。

阴影半径和高光半径 指定某像素周围区域的大小（以像素为单位），效果用它来确定像素是位于阴影内还是高光内。一般情况下，此值应当约等于您素材中主题的大小。

色彩校正 指定效果应用于调整后的阴影与高光的颜色校正程度。值越高，颜色变得越饱和。对阴影和高光的校正越明显，可用颜色校正的范围越大。



如果您希望更改整个剪辑的颜色，请在应用阴影 / 高光效果后，使用色相 / 饱和度效果。

中间调对比度 指定效果应用于中间调的对比度程度。较高的值仅提高中间调的对比度，但可以同时暗化阴影和亮化高光。

减少黑色像素和减少白色像素 指定对于剪辑中的新的极端阴影（级别 0）和高光（级别 255）颜色，效果对阴影和高光的减少程度。较大的值会产生较大的对比度。

模糊和锐化

消除锯齿

消除锯齿效果将混合高对比颜色区域之间的边缘。混合后，颜色可以创建中间阴影，使得暗与亮区域之间的过渡部分变得更加柔和。

注：您无法将关键帧应用于消除锯齿效果。



A

B

消除锯齿

A. 消除锯齿关闭 B. 消除锯齿打开

快速模糊

使用快速模糊效果指定对剪辑的模糊程度。您可以将模糊指定为水平、垂直或两者。快速模糊以比高斯模糊更快的速度来模糊区域。

高斯模糊

高斯模糊效果可以模糊和软化剪辑，并消除杂色。您可以将模糊指定为水平、垂直或两者。（高斯是指通过映射受影响像素的颜色值而生成的钟形曲线。）

重影

重影效果可以叠加紧接当前帧前面的帧的透明度。例如，在想要显示移动对象（如弹跳的球体）的运动路径时，此效果很有用。无法将关键帧应用到此效果。



重影效果

锐化

锐化效果可以增加颜色更改发生处的对比度。

通道

反相


反相（视频）效果可以使剪辑的颜色信息反相。

通道 指定要反相的通道。每组项目都在一个特定的颜色空间中操作，使此颜色空间中的整个剪辑或单一通道反相。**RGB** 由三个叠加颜色通道构成：红色、绿色和蓝色。**HLS** 由三个计算颜色通道构成：色相、明度和饱和度。**YIQ** 是 NTSC 明亮度和彩色度颜色空间，其中 **Y** 是明亮度信号，**I** 和 **Q** 是相内和求积彩色度信号。**Alpha**（而非颜色空间）提供一条使剪辑的 **Alpha** 通道反相的途径。

与原始图像混合 将已反相的剪辑与原始剪辑混合。您可以将褪色应用于已反相的剪辑。

扭曲

弯曲

弯曲效果通过产生同时垂直和水平穿越剪辑的波形外观，使剪辑扭曲。您可以按各种大小和速率产生许多不同的波形形状。若要在水平、垂直或同时在这两个方向上更改以下效果属性，请在“任务”面板中选择效果，单击“编辑效果”按钮，然后单击效果名称右边的“设置”按钮 。

方向 指定波形方向。入设置指定波形向剪辑中心移动。出设置指定波形从中心开始向剪辑边缘移动。

波形 指定波形形状。从正弦波、圆形、三角形或正方形中选择。

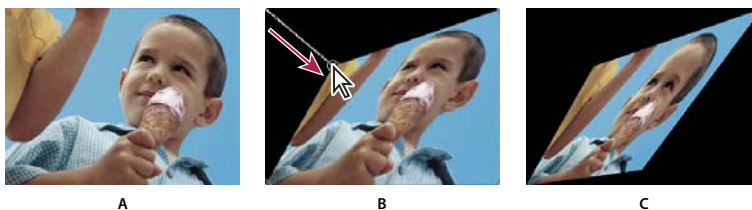
强度 指定波形高度。

速率 指定波形频率。若要只垂直或水平产生波形，请将速率滑块一直向左移到您不想要的方向。

宽度 指定波形宽度。

边角定位

边角定位效果通过更改剪辑四个边角中任何一个的位置而扭曲剪辑。可以用它来伸展、收缩、倾斜或绞绕剪辑，或模拟将一个图层的边缘作为枢轴进行转动的透视效果或动作，例如开门。



边角定位

A. 原始剪辑 B. 已移动边角 C. 最终剪辑

镜头扭曲


镜头扭曲效果模拟用以查看剪辑的扭曲镜头。

弯度 更改镜头的弯度。指定负值可以使剪辑凹进，指定正值可使剪辑突出。

垂直和水平偏移 转移镜头的焦点，使剪辑弯曲和模糊。在使用极端设置的情况下，剪辑会折回。

垂直和水平棱镜效果 创建一个类似于垂直和水平偏移的效果，剪辑在极端值下不折回的情况除外。

填充颜色 指定背景颜色。

填充 Alpha 通道 选中时，会使背景透明，这样会看到基础轨道。若要从“属性”面板访问此选项，请单击效果名称右边的“设置”按钮 。

镜像

镜像效果会创建剪辑的镜像图像，并将其边的中心放置在您指定的枢轴点上。您可以使枢轴点位置和反射角度随时间而变。

反射中心 设置第一个值可以确定枢轴点的水平位置。设置第二个值可以确定其垂直位置。

反射角度 设置此值可以确定镜像图像在枢轴点转动的角度。

极坐标

极坐标效果通过将剪辑的 x,y 坐标系统中的每个像素移到极坐标系统中的相应位置，从而使剪辑扭曲。反之亦然。此效果可以产生不同寻常和惊人的扭曲，此扭曲可以随剪辑和您选择的控件而发生巨大变化。标准坐标系统通过测量从原点起的水平距离（ x 轴）和垂直距离（ y 轴）而指定点。极坐标系统通过测量从原点起的半径长度和从 x 轴起的角度而指定点。

插值 指定扭曲量。值为 0% 时无扭曲。

“转换类型”菜单提供以下两个选项：

直角坐标到极坐标 通过将每个像素的标准 x,y 坐标用作极坐标来移动像素。例如， x,y 坐标 2,3 成为半径为 2 和度数为 3 的极坐标。水平线扭曲成圆，垂直线扭曲为射线。

极坐标到直角坐标 通过将每个像素的极坐标用作标准 x,y 坐标来移动像素。例如，半径 10° 和 45° 的极坐标成为 x,y 坐标 10,45。

波纹

波纹效果在剪辑上产生起伏的图案，像池面上的波纹。波纹图案的形状、激烈程度、方向以及背景颜色都是可以调整的。

球面化

球面化效果让剪辑环绕在一个球体周围，可为对象和文本营造三维效果。若要设置球体的大小，请输入一个从 0.1 到 2,500 的半径值。若要定位效果，请输入球心的水平或垂直值。

变换

变换效果为剪辑应用二维几何变换。使用变换效果可以沿任意轴倾斜剪辑。如果想在渲染其他标准效果之前渲染锚点、位置、缩放或不透明度设置，请应用变换效果，而不是使用剪辑的固定效果。

锚点 以 x,y 坐标指定一个点，用来围绕它缩放或倾斜剪辑。

位置 以 x,y 坐标指定剪辑的中心（锚点）位置。

缩放高度 按源剪辑高度的百分比对高度进行缩放。

缩放宽度 按源剪辑宽度的百分比对宽度进行缩放。

统一缩放 按比例缩放高度和宽度。

倾斜 指定倾斜量。

倾斜轴 将基于此轴进行倾斜。如果倾斜为 0，更改轴没有任何效果。

旋转 指定剪辑完整的旋转圈数和旋转度数。

不透明度 以百分比形式指定剪辑的透明度。

注：变换是一种 Adobe After Effects 效果，包括“快门角度”控件和“使用合成的快门角度”选项。两者都仅在 Adobe After Effects 中应用。

旋转扭曲

旋转扭曲效果围绕剪辑中心旋转剪辑。此剪辑的中心比其边缘旋转得更剧烈。

波形变形

波形变形效果可以扭曲剪辑，使其具有波形形状。

波形类型 弹出式菜单中的选项可以指定波形形状。

波形高度 指定波形高度。

波形宽度 指定从一个波峰到下一个波峰的距离。

方向 以度为单位指定波形方向。

波形速度 指定波形在播放期间的脉动速率。

固定 弹出式菜单中的选项可以设置波形方向。

相位 以度为单位设置波形周期开始的起点。

消除锯齿 弹出式菜单中的选项可以控制用来使波形边缘变光滑的模糊量。

GPU 效果

关于 GPU 效果

如果您的计算机具有基于 AGP 或 PCI 的视频卡，则该计算机可能具有 GPU（图形处理器）。如果 GPU 支持 DirectX 9.x、Pixel Shader (PS) 1.3 或更高版本，以及 Vertex Shader 1.1 或更高版本，则可以使用 GPU 加速效果。这些效果充分利用了 GPU 卡的增强视频处理功能，给图像增加了三维真实感。

只有您的计算机具备受支持的 GPU 时，才能在“效果”视图上的“GPU 效果”菜单中找到这些效果。（只有图形卡支持 Pixel Shader 2.0 或更高版本以及 Vertex Shader 2.0 或更改版本时，某些效果选项才可用。）有关详细信息，请访问 Adobe 网站上 Adobe Premiere Elements 产品页上的系统要求。

注：便携式计算机的视频卡和基于主板的视频卡可能不支持 GPU。有关 GPU 和受支持组件的信息，请参阅视频卡规格。

卷边

使用“卷边”可以模拟慢慢翻动的页面。在页面“翻动”时，您可以看到映射到卷曲对面的剪辑背面。剪辑的背面实际上是正面的镜像剪辑。此效果作为过渡最有用，您希望在此拥有带纹理的高质量页面剥落效果，以显示基础帧。（此效果的某些设置可能无法使用，这取决于您的 GPU 卡的配置。）

表面角度 X 和 Y 指定在指定笛卡尔轴上的旋转度数。

卷曲角度 指定卷曲在剪辑边缘上的开始位置。

卷曲数量 指定卷曲延伸到剪辑中的深度。

主灯光角度 A 和 B 指定极坐标中光源的角度位置。角 A 在 z 轴上，角 B 在 xy 平面上形成。

灯光距离 指定光源与波纹表面中心之间的距离。

凹凸 指定映射到波纹表面的扰动量。调整此属性可以为表面带来一个脉纹或疙瘩状外观，这取决于您选择的值。

光泽 指定表面的光泽度。

杂色 指定表面上的颗粒或缺陷量。

折射

使用此效果可以创建波纹并将折射外观添加到剪辑的表面。此效果模拟对象正好在流动的水面下或位于带霜玻璃等折射对象后时，对象的扭曲方式。（此效果的某些设置可能无法使用，这取决于您的 GPU 卡的配置。）

波纹数量 指定波形大小。激活此属性可以创建流水效果。

折射指数 指定光从更疏松的介质进入更紧密的介质时速度的比率。

凹凸 指定表面上的颗粒量。

深度 指定查看剪辑时所穿过的表面深度。例如，在模拟水下对象时，调整此值可以更改对象出现在水中的深度。

波纹（圆形）

使用波纹（圆形）可以产生类似于水面上的同心圆波纹的效果。（此效果的某些设置可能无法使用，这取决于您的 GPU 卡的配置。）

表面角度 X 和 Y 指定在指定笛卡尔轴上的旋转度数。

波纹中心 指定波纹中心的 x 和 y 位置。您也可以在监视器视图中直接更改波纹中心值。

波纹数量 指定波形大小。

主灯光角度 A 和 B 指定极坐标中光源的角度位置。角 A 在 z 轴上，角 B 在 xy 平面上形成。

灯光距离 指定光源与波纹表面中心之间的距离。

凹凸 指定映射到波纹表面的扰动量。调整此属性可以为表面带来一个脉纹或疙瘩状外观，这取决于您选择的值。

光泽 指定表面的光泽度。

杂色 指定表面上的颗粒或缺陷量。

生成

镜头光晕

使用镜头光晕效果来模拟亮光照射到相机镜头所产生的折射。

光晕中心 指定光晕中心的位置。

光晕亮度 指定亮度百分比。值的范围可以从 0% 到 300%。

镜头类型 选择要模拟的镜头类型。

与原始图像混合 指定与原始剪辑混合的效果的程度。

图像控制

黑白

黑白效果将任何彩色剪辑转换为灰度，即颜色显示为灰色阴影。您无法将关键帧应用于此效果。

颜色平衡 (HLS)

颜色平衡 (HLS) 效果可以改变剪辑的色相、明度和饱和度级别。

色相 指定剪辑的颜色方案。

明度 指定剪辑的亮度。

饱和度 指定剪辑中颜色的强度。

注：将“饱和度”设置为 -100 可以将影片转换为灰度。

颜色平衡 (RGB)

颜色平衡效果通过调整剪辑的 RGB 色阶而更改剪辑中的颜色。拖动红色、绿色和蓝色滑块可以调整每种颜色的色阶。

颜色匹配

颜色匹配效果允许通过调整色相、饱和度和明亮度，将一个源剪辑的颜色匹配到另一个剪辑。


方法 指定调整颜色的方法，包括 HSL、RGB 或曲线。

使用采样吸管可以从您正尝试匹配的采样或颜色中进行阴影、中间调和高光采样。使用目标吸管可以对您正尝试调整的剪辑进行阴影、中间调和高光采样。

颜色反差保留

颜色隔离效果将剪辑转换为灰度，但指定颜色例外。使用颜色隔离效果可突出显示剪辑的特定区域。例如，在篮球赛剪辑中，您可以选择并保留篮球的颜色，同时以灰度显示剪辑的其余部分，从而突出显示篮球。但是请注意，使用颜色隔离效果，只能隔离颜色，无法隔离剪辑中的对象。


指定颜色隔离设置

- 1 应用该效果。
- 2 在“任务”面板中，选择效果，然后单击“编辑效果”按钮。然后单击效果名称右边的“设置”按钮 。
- 3 在“颜色隔离设置”对话框中，通过单击左侧“剪辑示例”区域中的一种颜色（指针变成吸管），或通过单击“颜色”色板，并在“拾色器”对话框中选择一种颜色，从而选择您想要保留的颜色。
- 4 拖动“相似性”滑块，以增加或减小指定颜色的范围。
- 5 若要使效果反向，以便保留除了指定颜色之外的所有颜色，请选择“反向”，并单击“确定”。
- 6 单击“完成”。

颜色替换

颜色替换效果用新的颜色替换出现的所有选定颜色，但保留所有灰色阶。使用此效果，您可以选择剪辑中某对象的颜色，然后调整控件，以创建另一种颜色，从而更改颜色。

替换颜色

- 1 应用该效果。
- 2 在“任务”面板中，选择效果，然后单击“编辑效果”按钮。然后单击效果名称右边的“设置”按钮 。
- 3 在“颜色替换设置”对话框中，通过单击左侧“剪辑示例”区域中的一种颜色（指针变成吸管），或通过单击“目标颜色”色板，并在“拾色器”对话框中选择一种颜色，从而选择您想要替换的颜色。
- 4 通过单击“替换颜色”色板，选择替换颜色。
- 5 通过拖动“相似性”滑块，扩大或缩小您正替换的颜色范围。
- 6 选择“纯色”属性替换指定的颜色，而不保留任何灰色阶，然后单击“确定”。
- 7 单击“完成”。

灰度系数校正

灰度系数校正效果可以亮化或暗化剪辑，而不明显更改阴影和高光。它完成此任务的方式是，更改中间调的亮度色阶（中灰色阶），同时让暗和亮区域不受影响。默认灰度系数设置为 7。您可以在 1 至 28 之间调整灰度系数。

色调

色调效果可以改变剪辑的颜色信息。对于每个像素，明亮度值可以指定两种颜色间的混合。“将黑色映射到”和“将白色映射到”指定将暗像素和亮像素映射到哪些颜色。中间值分配给中间像素。“着色数量”指定效果的强度。

键控

有关使用键控效果创建透明度的信息，请参阅第 134 页的“[叠加和透明度](#)”。

Alpha 调整

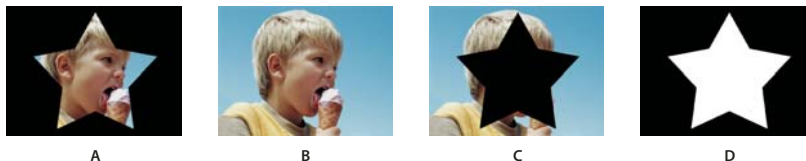
在您需要更改固定效果的默认渲染顺序时，可以用 Alpha 调整效果取代不透明度效果。更改不透明度百分比可以创建透明度色阶。以下控件可以让您解释剪辑中的 Alpha 通道。

注：此效果仅忽略剪辑的单个实例或使剪辑单个实例的 Alpha 通道反相。若要调整剪辑每个实例的 Alpha 通道，您需要使用“解释素材”命令。

忽略 Alpha 忽略剪辑的 Alpha 通道。

反相 Alpha 使剪辑的透明度和不透明区域反相。

仅蒙版 仅显示 Alpha 通道。



Alpha 调整

A. 带 Alpha 通道的剪辑 B. 忽略 Alpha C. 反相 Alpha D. 仅蒙版

另请参阅

第 139 页的“[反相或隐藏 Alpha 通道](#)”

蓝屏键和绿屏键

蓝屏键效果和绿屏键效果可以创建类似于标准蓝屏或绿屏的所有剪辑像素的锁眼，以使它们变透明。此效果一般用于以另一剪辑来替换蓝色或绿色背景，就像以天气地图来替换电视天气预报员身后的蓝屏。

要有效利用蓝屏键或绿屏键，素材的背景需要是照明均匀的明亮标准蓝屏或绿屏。确保在背景前放置的人或对象与背景颜色不匹配（除非您还想将它们的区域设置为透明）。对于不符合这些要求的单色背景素材，请试用色度键或 **Videomerge** 效果。

可以在“任务”面板的“属性”视图中调整下列设置：

阈值 设置用于确定剪辑中透明区域的蓝色或绿色等级。向左拖动阈值滑块可增加透明度。在移动“阈值”滑块时，使用“仅蒙版”选项可查看黑色（透明）区域。

屏蔽度 设置阈值设置所指定的非透明区的不透明度。向右拖动屏蔽度值可增加不透明度。在拖动屏蔽度值时，选择“仅蒙版”选项可查看白色（不透明）区域。

平滑 指定应用于透明与不透明区域之间的边界的消除锯齿（软化）量。选择“无”生成不带消除锯齿效果的清晰边沿。当您希望保留清晰线段（例如，那些字幕中的线段）时，此选项很有用。选择“低”或“高”生成不同的平滑效果。

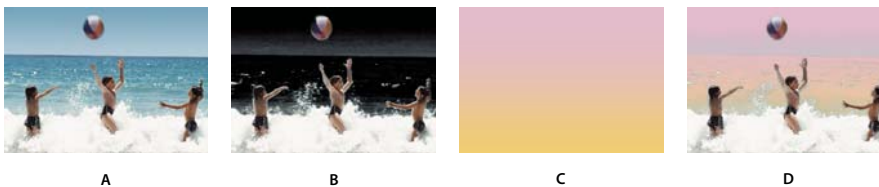
仅蒙版 仅显示剪辑的 Alpha 通道。黑色代表透明区域，白色代表不透明区域，灰色代表部分透明区域。

另请参阅

第 134 页的“[叠加和透明度](#)”

色度键

色度键效果可以从一种颜色或某个颜色范围创建透明度。可以对包含某种颜色范围的屏幕（如有阴影的蓝屏）场景拍摄使用此键控。通过单击色板或通过单击吸管工具并在“监视器”面板中选择一种颜色，来选择键控颜色。通过调整容差级控制透明颜色的范围。您还可以羽化透明区域的边缘，创建透明区域和不透明区域之间的平滑过渡。



色度键
A. 原始剪辑 B. 切断的蓝色 C. 第二轨道上的剪辑 D. 最终合成剪辑



将色度键效果多次应用于剪辑，以抠出多种颜色。

根据需要调整以下色度键设置：

相似性 拓宽或缩小要设置为透明的颜色范围。值越高，范围越大。

混合 混合使用基础剪辑抠出的剪辑。值越高，可以混合的剪辑越多。

阈值 控制抠出的颜色范围内的阴影量。值越高，保留的阴影越多。

屏蔽度 使阴影变得更暗或更亮。拖至变暗阴影的右侧，但不要拖出阈值滑块；这样做可以反相灰色和透明像素。

平滑 指定应用于透明区域与不透明区域之间界限的反失真量。反失真效果可以混合像素以生成较柔化、较平滑的边沿。选择“无”生成不带反失真效果的清晰边沿。当您希望保留清晰线段（例如，那些字幕中的线段）时，此选项很有用。选择“低”或“高”生成不同的平滑效果。

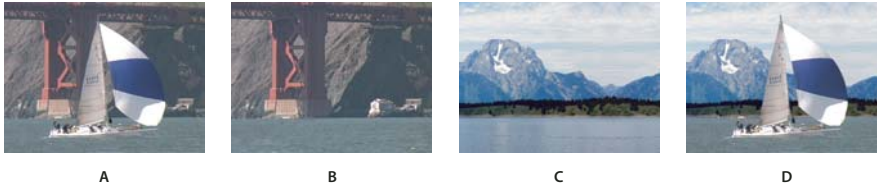
仅蒙版 根据由键控设置所进行的修改，只显示剪辑的 Alpha 通道。如果选择了“仅蒙版”，则剪辑的不透明区域显示为白色，透明区域显示为黑色，而部分透明的区域显示为灰色。删除所有的灰色区域以生成清晰的硬边键控。

另请参阅

第 134 页的“[叠加和透明度](#)”

差值遮罩效果

“差值遮罩”效果会通过将源剪辑与差值剪辑比较来创建透明，然后抠出源图像中与差值图像位置与颜色匹配的像素。通常，该效果用于抠出移动物体背后的静态背景，然后将其放置在其他背景上。差值剪辑常常只是背景素材的一帧（在移动物体进入场景之前）。因此，“差值遮罩”效果最适合于用固定相机拍摄并且有非运动背景的场景。



差值遮罩效果

A. 原始图像 B. 背景图像 C. 第二轨道上的图像 D. 最终合成图像

无用信号遮罩（四点、八点和十六点）

使用这些效果，以应用带有四个、八个或 16 个调整点的冗余遮罩，产生更详细的键控。应用效果后，在“任务”面板中，单击“编辑效果”按钮，然后单击效果名称以显示“监视器”面板中的冗余遮罩手柄。若要调整遮罩，请拖动“监视器”面板中的手柄或拖动“任务”面板中的值。

另请参阅

第 138 页的“[使用无用信号遮罩隐藏不需要的对象](#)”

图像遮罩键效果

“图像遮罩键”效果根据遮罩图像的 Alpha 通道或亮度值来确定透明区域。为获得最可预测的效果，除非需要更改剪辑中的颜色，否则请为图像遮罩选择灰度图像。图像遮罩中的任何颜色都会删除您键控的剪辑中的同一颜色级。例如，剪辑中与图像遮罩中红色区域对应的白色区域显示蓝屏（因为 RGB 图像中的白色由 100% 红、100% 蓝和 100% 绿组成）；因为红色也会在剪辑中变得透明，仅有蓝色和绿色保留其原始值。通过单击“效果属性”视图中的“设置”按钮来选择遮罩。



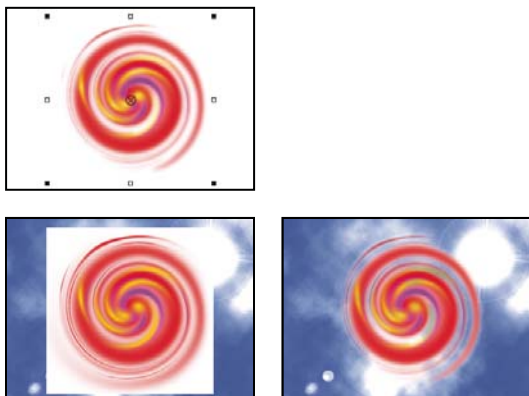
作为遮罩的静止图像（左侧）定义重叠剪辑（中央）中的透明区域，显示背景剪辑（右侧）。

遮罩 Alpha 使用图像遮罩的 Alpha 通道值来合成剪辑。

遮罩 Luma 使用图像遮罩明亮度值来合成剪辑。

Luma 键控效果

Luma 键控效果抠出具有特定明亮度或亮度的图层的所有区域。如果要从创建遮罩的对象与其背景在明亮度值上差别很大，则可使用该效果。例如，如果要从白色背景上的音符创建遮罩，则可抠出较亮的值；只有暗的音符变成不透明区域。



原始图像的白色背景（上图和左图）被使用 **Luma** 键控移去并合成到下方的图层之上（右图）。

阈值 指定透明的较暗值的范围。值越高，透明范围越大。

屏蔽度 设置阈值滑块所指定的非透明区的不透明度。较高的值可以增加透明度。



也可以通过将“**阈值**”设置为较低的值，而将“**屏蔽度**”设置为较高的值，使用 **Luma** 键控来抠出浅色区域。

非红色键

非红色键从绿色或蓝色背景创建透明度。此键类似于蓝屏键与绿屏键，但是也可以让您混合两个剪辑。此外，非红色键还可以帮助减少非透明对象周围的散射现象。在需要控制混合，或当蓝屏键或绿屏键未产生满意结果时，请使用非红色键切断绿屏。

以下非红色键设置将在“**任务**”面板中调整：

阈值 设置确定剪辑中透明区域的蓝色或绿色阶。向左拖动阈值滑块可增加透明度。在移动“**阈值**”滑块时，使用“**仅蒙板**”选项可查看黑色（透明）区域。

屏蔽度 设置阈值所指定的非透明区的不透明度。较高的值可以增加透明度。向右拖动，直到不透明区域达到您满意的不透明度。

去边 从剪辑的不透明区域边缘消除残余绿色或蓝色屏幕颜色。选择“**无**”停用去边。选择“**绿色**”或“**蓝色**”分别从绿色屏幕或蓝色屏幕素材删除残余边缘。

平滑 指定应用于透明区域与不透明区域之间界限的消除锯齿（柔化）量。选择“**无**”生成不带消除锯齿效果的清晰边沿。当您希望保留清晰线段（例如，那些字幕中的线段）时，此选项很有用。选择“**低**”或“**高**”生成不同的平滑效果。

仅蒙版 仅显示剪辑的 **Alpha** 通道。黑色代表透明区域，白色代表不透明区域，灰色代表部分透明区域。



将非红色键与蓝屏键、绿屏键或 **Videomerge** 效果组合在一起，以平滑难于键控的区域。

另请参阅

第 134 页的“[叠加和透明度](#)”

删除遮罩效果

“删除遮罩”效果可从以彩色预先正片叠底的剪辑中删除色边。这在将 **Alpha** 通道与来自独立文件的填充纹理合并时非常有用。如果导入带有预先正片叠底 **Alpha** 通道的素材，则可能需要移去图像中的光晕。光晕是由图像颜色与背景颜色或遮罩颜色之间较大的反差造成的。移去或更改遮罩的颜色可去除光晕。

从“**遮罩类型**”菜单选择遮罩的颜色。

RGB 差值键控

RGB 差值键控是色度键控的简化版。使用该效果可选择目标颜色的范围，但不能混合图像，也不能调整灰色的透明。RGB 差值键控适用于光照明亮并且没有阴影的场景，或粗糙剪切不需要微调的场景。

颜色 指定要由遮罩设置为透明的视频中的颜色。

相似性 拓宽或缩小要设置为透明的目标颜色的范围。值越高，范围越大。

平滑 指定应用于透明与不透明区域之间的边界的消除锯齿（软化）量。选择“无”生成不带消除锯齿效果的清晰边沿。当您希望保留清晰线段（如，那些字幕中的线段）时，此选项很有用。选择“低”或“高”生成不同的平滑效果。

仅蒙版 仅显示剪辑的 Alpha 通道。黑色代表透明区域，白色代表不透明区域，灰色代表部分透明区域。

投影 在原始剪辑图像右侧向下偏移 4 像素，添加 50% 灰色、50% 不透明度阴影。该选项对标题等简单图形的效果最好。

轨道遮罩键

轨道遮罩键将第三个文件用作创建叠加剪辑中的透明区域的遮罩，从而从一个剪辑（背景剪辑）到另一个剪辑（叠加剪辑）进行穿透显示。此效果需要两个剪辑和一个遮罩，每个都置于自己的轨道上。遮罩中的白色区域在叠加剪辑中是不透明的，防止基础剪辑穿透显示。遮罩中的黑色区域是透明的，灰色区域部分透明。

可以采用多种方式创建遮罩：

- 使用“字幕”视图创建文本或形状（如果计划使用 Luma 信息来键控，则仅使用灰度图像）、存储字幕，然后将文件作为遮罩导入。
- 使用“Videomerge”效果、“色度键”、“蓝屏键”、“绿屏键”或“非红色键”键控效果在任何剪辑中创建遮罩；然后选择效果的“仅蒙版”选项。
- 使用 Adobe Photoshop Elements、Adobe Illustrator 或 Adobe Photoshop 创建灰度图像并将其导入 Adobe Premiere Elements 中。

轨道遮罩键具有以下控件：

遮罩 列出包含可以用作遮罩的剪辑的视频轨道。从列表中选择一项。

合成方式 从该弹出式菜单中选择“Alpha 遮罩”可以根据其 Alpha 通道设置遮罩透明度。“Luma 遮罩”根据遮罩的明亮度或亮度设置透明度。

反向 使背景和前景剪辑的顺序反向。

另请参阅

第 134 页的“[叠加和透明度](#)”

第 137 页的“[使用轨道遮罩键效果创建透明度](#)”

NewBlue 图稿效果元素

喷枪

喷枪效果通过使颜色变平滑并保持清晰边缘而创建喷枪效果。

喷色 可用于设置喷枪嘴的宽度。提高喷色值可在更大的区域上使颜色混合到一起。降低喷色值可使各个颜色的细节变得更加明显。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

着色

着色效果将图像转化为黑白色，然后用您指定的一种或两种颜色增强特定区域。增强的区域是包含您指定的两种颜色之一的区域。您可以指定在图像中占主导的两种油漆颜色，并调整要应用的颜色量。

若要仅使用一种颜色，请将一种颜色的强度值拖到 0。

颜色 A 和颜色 B 指定图像中最突出的油漆颜色。使用吸管以从图像直接选择点颜色，或单击颜色色板以从拾色器选择一种颜色。亮度或钝度不影响结果；但是色相很重要。例如，您可以选择暗绿或亮绿色，而结果将是一致的。您可以通过单击色板并在拾色器中调整颜色来提炼颜色。

强度 A 和强度 B 控制关联油漆颜色的影响。油漆强度越大，就越多地用它来着色相邻色相。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

线条绘制

线条绘制效果将图像转换为在颜色简单的背景上绘制的一系列点和线。

纸色 设置背景颜色。使用吸管以从图像直接选择颜色，或单击颜色色板以从拾色器选择一种颜色。

油墨 设置用于绘制线条的钢笔颜色。使用吸管或颜色色板以选择一种颜色。

浓度 设置创建线条的灵敏度。滑到最左边以创建极少线条或不创建线条。滑到右边，则随着线条填充纹理，图片将变得更加饱满。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

金属质感

金属质感效果可以绘制图像，以使其看上去像是用锤子敲打金属产生的效果。您可以控制金属的颜色、行为及其与原始图像混合的量。

颜色 指定金属的颜色。使用吸管以从图像直接选择颜色，或单击颜色色板以从拾色器选择一种颜色。

金属 指定金属混合到图片中的程度。将其与图片控件一起使用以创建金属与原始图片之间的良好混合。

图片 指定与金属混合的原始图片的量。将金属与原始颜色混合可以创建更具吸引力的结果。打开“金属”和“图片”以增加亮度。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

蜡笔素描

蜡笔素描效果可以软化颜色，并围绕边缘创建清晰线条，创建具有蜡笔颜色的油漆效果。

浓度 控制创建线条的灵敏度。向左拖动以减少线条数；向右拖动以增加线条数。

混合 指定混合原始图像与素描图像的方式。如果希望原始图像的更多内容穿透显示，请向右拖动。向左拖动可以获得素描程度更高的外观。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

NewBlue 影片效果元素

老影片

老影片效果可以使视频看上去像旧电影，其中带有划痕、抖动和颗粒 — 这一切都可以调整，以产生最大效果。

损坏 设置影片损坏程度，包括磨损和划痕。

颜色 - 棕褐色 - 黑白 将影片颜色从全色转换为棕褐色，再转换为黑白色。

抖动 控制场景中相机的抖动量。

磨损图案 设置影片磨损的样式。与“损坏”结合使用。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

NewBlue 运动效果元素 效果元素

活动相机

活动相机效果可以模拟各种相机动作，这些相机包括摇动式手持、手提和滑轨式相机。

水平 设置沿横轴（边到边）的运动范围。

垂直 设置沿纵轴（上、下）的运动范围。

裁剪 放大图片，以便它不因相机移动而在边缘处切断。根据“水平”和“垂直”设置，拖动此控件以正好隐藏所有暴露的图片边缘。

速率 设置相机从一个位置移动另外一个位置的速度。

抖动 设置相机从一个位置移动另外一个位置的随机抖动速率和强度。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

地震

地震效果通过移动、旋转和模糊图像，来模拟晃动相机的效果，再现地震时的混乱景象。

幅度 指定动作范围。拖至左侧进行少量移动。直滑到右边可以产生最大范围的移动。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

切变能量

切变能量效果通过两个轴上的切变模糊来绞绕图像。例如，请考虑书架上向右倾斜的一排书。如果您将其推向左侧，它们将靠向左侧。切变可以用于增加或减少第一幅图像的切变（角度），然后在切变的方向模糊图像。

水平切变 设置水平切变。在水平切变图像时，图像会在其从切变操作的中心点向上移动时，更多地向各边逐渐地进行模糊。

垂直切变 设置垂直切变。在垂直切变图像时，图像会在其从切变操作的中心点向外移动时，更多地向顶端和底端逐渐地进行模糊。

角度 按一定的度数旋转切变模糊。

居中 指定切变模糊的中心点。

混合 设置与图片混合的模糊量。直拖动到左边以使模糊消失。向右拖动以增加模糊比例，直到原始图片完全被模糊的图像替换。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

缩放模糊

缩放模糊效果模拟拍摄中的相机变焦镜头，添加您可以上下调整以获得明显效果的运动模糊。

缩放 设置缩放的强度。向右拖动可增加图像放大率。您可以在增长中创建从原始图像开始的模糊，并将其延伸到图像的放大版本。

混合 设置与非模糊图像混合的模糊量。一直向左边进行混合设置时模糊会消失。向右拖动以增加模糊比例，直到原始图片完全被模糊的图像替换。

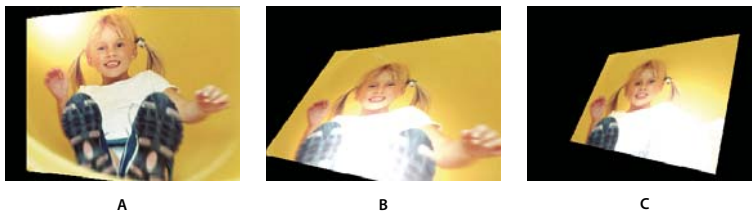
居中 设置缩放的原点。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

透视

基本三维

基本三维效果在一个设想的三维空间中操作剪辑。您可以围绕横轴或纵轴旋转剪辑，并使其向您移动或离开您。您还可以创建一个镜面高光，产生从旋转表面反射出的光的效果。反射高光的光源始终在观察者之上、之后或左边。由于光来自上面，因此剪辑必须向后倾斜才能看到此反射。反射高光可以增强三维外观的现实主义感。



基本三维控件

A. 旋转 B. 旋转和倾斜 C. 旋转、倾斜和距离

旋转 控制水平旋转（围绕纵轴旋转）。您可以旋转超过 90°，以查看剪辑的背面（是正面的镜像剪辑）。

倾斜 控制垂直旋转（围绕横轴旋转）。

与图像的距离 指定剪辑离查看者的距离。随着距离的增大，剪辑将后退。

镜面高光 添加一缕从旋转图层表面反射的闪烁的光，就像表面之上有光照耀。在启用“绘制预览线框”时，镜面高光如果在图层上不可见（高光中心不与剪辑相交），则以红色加号 (+) 表示；如果高光可见，则以绿色加号 (+) 表示。您必须在镜面高光效果在“监视器”面板中变得可见之前渲染预览。

预览 绘制三维剪辑的线框轮廓。因为在三维空间里操作剪辑很耗时，因此线框进行快速绘制，以便您可以操作控件，以获得所需的旋转。完成线框剪辑后，请取消选择预览控件，以查看最终结果。

Alpha 斜面

Alpha 斜面效果向剪辑的 Alpha 边界添加边缘斜面和光，常常为二维元素带来三维外观。（如果剪辑没有 Alpha 通道，或其 Alpha 通道完全不透明，则效果应用于剪辑的边缘。）在此效果中创建的边缘在一定程度比边缘斜面效果更柔化。此效果可以与包含 Alpha 通道的文本进行很好的配合。

边缘斜面

边缘斜面为剪辑边缘增添凿刻和有光照的三维外观。边缘位置由源剪辑 Alpha 通道确定。与 Alpha 斜面不同的是，在该效果中创建的边缘始终是矩形，因此带有非矩形 Alpha 通道的剪辑不产生合适的外观。所有边缘的厚度相同。

投影

投影效果添加一个出现在剪辑之后的阴影。投影的形状由剪辑的 Alpha 通道确定。与其他大多数效果不同的是，投影可以在剪辑的边界（剪辑源的维度）之外创建阴影。

由于投影使用 Alpha 通道，因此它能很好地配合来自支持 Alpha 通道的绘画程序或三维渲染程序的 32 位素材文件。

注：因为投影在它是最后渲染的效果时发挥的作用最好，因此请在应用所有其他效果后应用此效果。可通过在应用“投影”之前应用运动或简单 3D 效果并设置动画，在动画剪辑上创建逼真的阴影。

像素化

彩块化

彩块化效果对单元格中的相似颜色值的像素进行组块，实现美术效果。无法将关键帧应用到此效果。

渲染

闪光

闪光效果可以产生闪电和其他电子效果，包括剪辑中两个指定点之间的异世浮生效果（表示连接两个金属尖的小闪电的效果，常见于 **Frankenstein** 影片中）。闪光效果自动启动，不需要剪辑的时间范围的关键帧。

起始点，结束点 指定闪光开始和结束的位置。

线段 指定组成主闪电的线段数。较高的值会产生更多细节，但是会减少运动的平滑度。

波幅 按照图层宽度的百分比，指定闪电中起伏的大小。

细节层次，细节波幅 指定添加到闪电的细节量和分支。对于细节层次，一般值介于 2 和 3 之间。对于细节波幅，一般值是 0.3。对于任一控件，较高值都最适合静止图像，但是往往会使动画变模糊。

分支 指定闪电线段末端的分叉量。值 0 不产生分支；值 1.0 在每个线段都产生分支。

再分支 指定从分支产生的分支量。较高的值可以产生树状闪电。

分支角度 指定分支和主闪电之间的角度。

分支线段长度 指定每个分支线段的长度，作为闪电中线段的平均长度部分。

分支线段 指定每个分支的最多线段数。若要产生长分支，请为分支线段长度和分支线段指定较高的值。

分支宽度 指定每个分支的平均宽度作为闪电的宽度部分。

调整闪光效果的以下控件：

速度 指定闪电的波动速度。

稳定性 确定在起始点和结束点定义的线上，闪电波动的密集程度。较低的值可以使闪电紧靠此线；较高的值可以产生明显的弹跳效果。使用稳定性和拉力模拟异世浮生效果，并使闪电在沿拉力方向拉动之后，沿起始线返回到一个位置。过低的稳定性值无法使闪电在返回前伸展为弧形；过高的稳定性值使闪电向各个方向弹起。

固定端点 确定闪电的端点是否停留在固定位置。如果此控件未选中，闪电末端将围绕端点波动。

宽度，宽度变化 指定主闪电的宽度和不同线段宽度的变化范围。宽度变化是随机化的。值 0 不产生宽度变化；值 1 产生最大的宽度变化。

核心宽度 像指定内部颜色值一样，指定内部发光的宽度。核心宽度是相对于闪电总宽度而言的。

外部颜色，内部颜色 指定用于闪电的外部和内部发光的颜色。因为闪电效果在现有合成图像颜色的基础上添加这些颜色，因此主颜色常常产生最佳结果。亮颜色常常变得更亮，有时变白，这取决于下面的颜色的亮度。

拉力，拉力方向 指定拉动闪电的力的强度和方向。将拉力控件与稳定性控件一起使用，可以产生异世浮生外观。

随机植入 指定用于对您指定的闪电效果进行随机化的起始点。因为闪电的随机移动可能会干扰另外一个剪辑或图层，为随机植入键入另外一个值可以在不同的点开始随机化，从而更改闪电的移动。

混合模式 指定闪电添加到图层的方式。

模拟 控制闪电的逐帧生成。选择“在每个帧返回”选项可以在每个帧重新生成闪电。若要使闪电在您每次运行它时在相同的帧以相同的方式运行，请勿选择此控件。选择此控件可能增加渲染时间。

渐变

渐变效果创建颜色渐变，将其与原始剪辑内容混合。请创建线性或径向渐变，并随时间而改变渐变的位置和颜色。使用“曲线起点”和“曲线终点”属性以指定起始和终止位置。使用“渐变扩散”控件可以分散渐变颜色并消除聚束效应。

注：传统上，渐变并不能很好地进行广播；严重的聚束效应产生的原因是，广播色度信号并不包含足够的分辨率来平滑地产生渐变。“渐变扩散”控件可以分散渐变颜色，消除人眼可以明显感觉到的聚束效应。

视频稳定器

稳定器

通过分析视频图像和追踪图片中的对象，稳定器效果将删除不需要的相机晃动效果。如果突然移动整个图片，效果将在相反方向通过偏移图像来补偿此移动，这样便可以使相机抖动平滑。可以指定平滑的数量。效果移动图像时，会将空白视频放置一旁。使用“背景 - 使用原始文件”、“缩放”或两者来指定空间的填充方式。

平滑 指定稳定的程度。减小所有方式时，效果将仅删除最小的抖动和振动。增加所有方式时，将在很长一段时间内保持相机稳定的移动。如果故意移动相机（例如，在场景上平移），则将平滑值设置为较高的值会导致效果删除该移动。因此，为每个场景设置适当的“平滑”是非常重要的。

背景 - 使用原始文件 使用原始视频图像填充空白边缘。对于少量移动，此选项效果较好。

缩放 放大图片以填充空白边缘。越需要稳定性（原始图像越抖动），您就越希望使用放大来补偿。

校正 - 限制缩放 强制稳定性不会远离放大图像的边缘。点击边缘时此选项将停用稳定性，因为不允许对边缘进行全面运动补偿。如果您确保永远不会出现边缘时，请使用此选项。

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com。

风格化

Alpha 发光

Alpha 发光效果围绕遮罩 Alpha 通道的边缘添加颜色。您可以指定单种颜色在从边缘移走时，要么淡出，要么更改为第二种颜色。

发光 控制颜色从 Alpha 通道边缘延伸的距离。较高的设置会产生较大的发光（并可能引起回放或导出之前的处理速度非常缓慢）。

亮度 控制发光的初始不透明度。

起始颜色 显示当前发光颜色。单击色板以选择另外一种颜色。

结束颜色 可以用来在发光的外部边缘添加可选颜色。

淡出 指定颜色是淡出还是保持不变。

彩色浮雕

彩色浮雕效果锐化剪辑中对象的边缘，但是并不抑制剪辑的任何原始颜色。

方向 以度为单位，指定高光源照耀的外观方向。45° 设置使阴影在东北方向生成。

凸现 以像素为单位，指定浮雕的外观高度。凸现设置实际控制突出显示边缘的最大宽度。

对比度 指定剪辑内容边缘的锐度。在较低的设置上，仅有相异边缘显示此效果。随着您增加设置，高光变得更加极端化。

与原始图像混合 将原始源剪辑的百分比添加到最终结果。

浮雕

浮雕效果锐化剪辑中的对象的边缘并抑制颜色。此效果还从指定的角度，突出显示边缘。

方向 以度为单位，指定高光源照耀的外观方向。**45°** 设置使阴影在东北方向生成。

凸现 以像素为单位，指定浮雕的外观高度。凸现设置实际控制突出显示边缘的最大宽度。

对比度 指定剪辑内容边缘的锐度。在较低的设置上，仅有相异边缘显示此效果。随着您增加设置，高光变得更加极端化。

与原始图像混合 将原始源剪辑的百分比添加到最终结果。

查找边缘

查找边缘效果识别剪辑中具有明显过渡的区域，并强调边缘。边缘可以显示为白色背景上的暗线或黑色背景上的有色线。在应用查找边缘效果时，剪辑常常看似素描或原始图像的照相底片。

反相 在找到边缘后使剪辑反相。在未选择“反相”时，边缘显示为白色背景上的暗线。在选择“反相”时，边缘显示为黑色背景上的亮线。

与原始图像混合 将原始源剪辑的百分比添加到最终结果。

马赛克

马赛克效果用实心彩色矩形来填充图层。它对于创建高度像素化的剪辑很有用。

水平块 / 垂直块 指定每个方向上的马赛克片段数。

锐化颜色 将位于未受影响的剪辑中心的像素颜色赋予每一个拼贴。否则，片段会获得未受影响的剪辑中相应区域的平均颜色。

杂色

杂色效果随机更改整个剪辑中的像素值。

杂色数量 通过像素的随机位移，指定杂色数量，因而指定扭曲数量。范围是从 **0%**（无效果）到 **100%**（剪辑可能无法识别）。

杂色类型 在选择“使用杂色”时，分别随机更改剪辑像素的红色、绿色和蓝色值。否则，会将相同的值添加到所有通道。

剪切 确定杂色是否会引起像素颜色环绕。当像素颜色变到最大时，剪切将使其停留在此值。使用未剪切杂色时，颜色值会环绕，或在低值重新开始。在选择“剪切”时，即使杂色为 **100%**，剪辑也是可识别的。如果需要完全随机化的剪辑，请关闭“剪切”，并打开“杂色”。

复制

复制效果将屏幕划分为拼贴，在每个拼贴中显示整个剪辑。通过拖动滑块，设置每列或行的拼贴数。

曝光过度

曝光过度效果创建反向和正向剪辑之间的混合，使剪辑看上去像是有光晕。此效果类似于在制作过程中将照片短时间暴露在光中。

闪光灯

闪光灯效果以周期性或随机间隔在剪辑上执行算术操作。例如，剪辑会每隔五秒完全显示十分之一秒的白色，或者剪辑的颜色会以随机间隔反相。

明暗闪动颜色 指定闪光灯的颜色。单击白色框从拾色器中选择颜色或使用吸管从剪辑中选择颜色。

与原始图像混合 指定效果的强度或亮度。值 **0** 使效果以最高强度显示；较高的值会降低效果强度。

明暗闪动持续时间 以秒为单位指定闪光效果持续的长度。

明暗闪动间隔时间 以秒为单位指定先、后闪光起始点之间的持续时间。例如，如果将明暗闪动持续时间设置为 **0.1** 秒，将明暗闪动间隔时间设置为 **1.0** 秒，则剪辑有此效果的时间为 **0.1** 秒，然后在 **0.9** 秒的时间里没有此效果。如果设置的此值低于明暗闪动持续时间，则明暗闪动效果持续不变。

随机明暗闪动概率 指定剪辑的任何给定帧将具有明暗闪动效果的概率，产生随机效果的外观。

闪光 指定应用此效果的方式。“仅对颜色操作”在所有颜色通道上执行闪光操作。“使图层透明”使剪辑在明暗闪动效果发生时变透明。

闪光运算符 指定在从“闪光”菜单选择“仅对颜色操作”时使用的算术运算符。默认设置为“拷贝”。

纹理化

纹理化效果使剪辑的外观具有另外一个剪辑的纹理。例如，您可以使树的剪辑看上去具有砖的纹理，并控制纹理的深度与外观光源。

纹理图层 从弹出式菜单的视频轨道列表中选择要使用的纹理源。要查看纹理，而不查看纹理使用的实际剪辑，请将纹理剪辑的不透明度设置为零。若要停用纹理，请选择“无”。

光照方向 更改光源的方向，这样就会更改阴影的位置和阴影出现的深度。

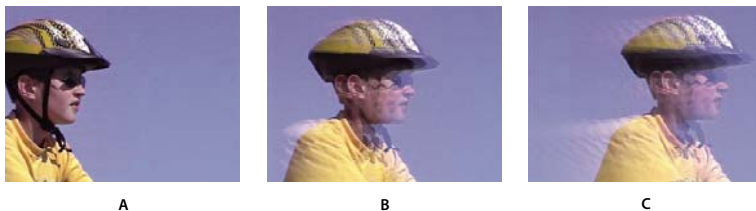
纹理对比度 指定纹理显示的强度。较低的设置会降低可见纹理的数量。

纹理位置 指定应用此效果的方式。拼贴纹理在剪辑上重复应用纹理。居中纹理将纹理放在剪辑的中间。“拉伸纹理以适合”可以将纹理拉伸到选定剪辑的尺寸。

时间

回显

回显效果将帧与同一剪辑的以前帧合并起来。它有一系列的用途，从简单的视觉回显到条纹和磨损效果。此效果只有在剪辑中有运动时才能看到。默认情况下，当您应用回显效果时，任何先前应用的效果都被忽略。



回显

A. 原始剪辑 **B.** 带有低回显值的剪辑 **C.** 带有更大回显数的剪辑

回显时间 以秒为单位，指定回显之间的时间。负值从以前的帧创建回显；正值从将来的帧创建回显。

回显数量 指定要到达回显效果而合并的帧的数量。例如，如果指定了两个回显，回显将利用 [当前时间]、[当前时间 + 回显时间] 和 [当前时间 + 2 倍回显时间] 而得到新的剪辑。

起始强度 指定回显序列中起始帧的强度或亮度。例如，如果将此设为 **1**，则第一个帧以完整强度合并。如果将此设为 **0.5**，则第一个帧以半强度合并。

衰减 指定先、后回显的强度比。例如，如果将衰减设置为 **0.5**，则第一个回显的亮度为起始强度的一半。第二个回显将是此亮度的一半，或起始强度的 **0.25** 倍。

回显运算符 指定将在回显之间执行的运算。添加通过将回显的像素值相加而合并回显。如果起始强度过高，此模式会快速过载，并产生白色条纹。将起始强度设置为每个回显号 **1.0**，并将衰减设置为 **1.0**，以均衡混合回显。最大通过获取所有回显的最大像素值而合并回显。最小通过获取所有回显的最小像素值而合并回显。滤色通过光学上将回显夹入中间而模拟合并回显。

这类似于“添加”，但是它不会同样快速地过载。从后至前组合使用回显的 Alpha 通道将其从背面合成到正面。从前至后组合使用回显的 Alpha 通道将其从正面合成到背面。混合可通过均化其值来合并回显值。

色调分离时间

色调分离时间效果将剪辑的帧速率更改为您选择的速率。例如，您可以用它来将 30 fps 剪辑减慢到 24 fps，以使其看起来像电影，将其减慢到 18 fps 以模拟老家庭影片的时断时续，或进一步减慢它，使其具有闪光效果。

变换

相机视角

相机视角效果通过模拟从不同角度查看主题的相机而扭曲剪辑。通过控制相机的位置，您可以扭曲图像的形状。

纬度 垂直移动相机。此效果使剪辑看上去是在垂直翻转。

经度 水平移动相机。此效果使剪辑看上去是在水平翻转。


滚动 滚动相机，因而看似旋转剪辑。

焦距 更改镜头的焦距。更短的焦距提供更宽的视图，而更长的焦距则提供更窄但是更近的视图。

距离 设置相机和剪辑中心之间的距离。

缩放 放大或缩小剪辑视图。

填充颜色 指定背景颜色。

填充 Alpha 通道 在选中时，会使背景透明（如果带有此效果的剪辑是叠加剪辑，则此选项非常有用）。若要从“属性”面板访问此选项，请单击效果名称右边的“设置”按钮 。

剪切

剪辑效果从剪辑边缘修整掉像素行，并用指定的背景颜色替换修整的区域。如果想要 Adobe Premiere Elements 将裁切的剪辑自动调整回其原始的尺寸，则请使用裁剪效果而非剪切效果。

左侧，顶部，右侧，底部 分别裁减剪辑的每个边。

填充颜色 指定替换修整的区域的背景颜色。默认颜色为黑色。

单位 设置滑块指定的单位（像素或帧百分比）。

裁剪

裁剪效果从剪辑边缘修整掉像素行，并且如果选择了“缩放”选项，则会自动将修整的剪辑调整回其原始的维度。使用这些滑块控件分别裁减剪辑的每个边。您可以按像素或剪辑百分比裁剪。

羽化边缘

羽化边缘效果将向剪辑边缘添加暗化、软聚焦色阶。要调整羽化的宽度，请将“数量”滑块从左侧拖至右侧。

水平翻转

水平翻转效果使剪辑中的每个帧从左向右反向；但是，剪辑仍然向前播放。

水平定格

水平定格效果将帧倾斜到左边或右边；其效果类似于电视上的水平定格设置。推动滑块以控制剪辑的倾斜度。

滚动

滚动效果将剪辑向左或向右，向上或向下滚动，这样剪辑就像是在一个圆筒中。

垂直翻转

垂直翻转效果颠倒翻转剪辑。您无法将关键帧应用于此效果。

垂直定格

垂直定格效果向上滚动剪辑；其效果类似于调整电视上的垂直定格。您无法将关键帧应用于此效果。

Videomerge

Videomerge 效果会自动确定所选剪辑的背景并使其变透明。轨道中背景下面的视频或图像剪辑将透过透明区域显示出来。如果想让其他颜色变透明，请选择“选择颜色”选项，然后在剪辑中选择不同的颜色。

为了获得最佳效果，在拍摄要使用透明效果的视频时，请执行下列操作：

- 创建一个反衬效果强（最好用深色或饱和的颜色）、颜色均匀的纯色背景。
- 确保背景明亮且光照均匀，以避免产生阴影。
- 避免使用肤色和与拍摄对象的衣服或头发相近的颜色。（否则皮肤、衣服或头发也将变透明。）

Videomerge 选项

选择颜色 指定另一种颜色作为透明色。

颜色 单击颜色框从拾色器中选择新颜色，或单击吸管后再单击剪辑中的颜色。要使用此选项，请首先选择“选择颜色”。

预设 选择“柔和”、“正常”或“详细信息”以指定由透明度创建的边缘的柔和度。

容差 指定决定剪辑透明区域的颜色范围。将滑块向右拖动可增加颜色范围，以使更多相似的颜色变得透明。

反相选择 反相颜色，保留指定的颜色并让其他所有颜色变透明。可以使用此选项创建蒙版，让背景视频透过前景对象的轮廓显示出来。

另请参阅

第 136 页的“[使用 Videomerge 创建透明度](#)”

第 134 页的“[叠加和透明度](#)”

音频效果

平衡

平衡效果可以用来控制左、右通道的相对音量。正值增加右通道的比例；负值增加左通道的比例。例如，您可以在一个通道的声音高过另外一个通道的声音时，用此效果进行补偿。

低音

低音效果可以用来增、减更低的频率（200 Hz 及以下）。“放大”指定用以增加低频率的分贝数。

通道音量

通道音量效果可以用来独立控制立体声剪辑或轨道中每个通道的音量。与平衡效果不同的是，通道音量并不在您提高一个通道的音量时自动降低另外一个通道的音量。例如，您可以将此效果在不降低右通道音量的情况下，提高左通道的音量。每个通道的级别以分贝计。

延迟

延迟效果添加在指定的时间长度后播放的音频剪辑的回显。

延迟 指定回显播放前的时间长度。最大值为 2 秒。

反馈 指定要添加回延迟以创建多个衰减回显的延迟信号的百分比。

混合 控制回显量。

降噪器

降噪器自动检测磁带噪声并消除它。使用此效果以从类似音频录音（如磁带录音）中消除噪声。

噪声低限 指定剪辑播放时噪声低限的级别（单位为分贝）。

冻结 将噪声低限估计停止在当前值。使用此控件以定位在剪辑内外留下的噪声。

减少 在 -20 到 0 dB 的范围内，指定要去除的噪声。

偏移 设置一个自动检测到的噪声低限和您指定的值之间的偏移值。此值限于 -10 和 +10 dB 的范围。偏移允许在自动噪声抑制不够充分时加强控制。

动态

动态效果有助于消除不需要的背景噪声，平衡动态范围，并减少剪切或过度放大产生的扭曲。单击“自定设置”向下扭曲的三角形，以打开以下控件：

自动卷门 指定进入信号必须超过的级别（单位 dB）。低于此级别的信号将成为静音。使用此控件以消除不需要的背景噪声，例如画外音后的背景噪声。

压缩程序 设置压缩发生的级别（单位 dB）以及压缩比（最高可达 8:1）。还设置开始时间（压缩器响应所需的时间）、释放时间（当信号降到阈值之下时，增益返回原始级别的时间）。MakeUp 控件调整输出级别，以解决压缩引起的增益丧失。使用压缩器控件可以提高柔和声音音量，降低高声音量，或同时达到这两个效果。

扩展器 将低于指定阈值的所有信号降低到指定的比例。结果类似于门控件，但是更敏感。

限幅器 在 -12 和 0 dB 之间，设置信号的最高级别。超过阈值的信号降低到阈值级别。

使用左声道，使用填充右声道

使用左声道效果复制音频剪辑的左通道信息，并将其放在右通道中，放弃原始剪辑的右通道信息。使用右声道效果复制右通道信息，并将其放在左通道中，放弃现有左通道信息。例如，您可以将此效果用于将非立体声麦克风插入摄像机的一个通道中而拍摄的素材，将扬声器的声音从一个通道扩展到两个通道。

高通，低通

高通效果去除低于指定屏蔽度频率的频率。使用它来降低低音调噪声和吵嚷声。

低通效果消除高于指定屏蔽度频率的频率。使用它来消除高音调噪声、尖叫声和口哨声。

反相

反相效果使所有通道的相位反相。例如，用它将某活动的一种拍摄的声音带入同一活动的另一种拍摄（从另外一部摄像机获得）的相位中。

去除指定频率

去除指定频率效果去除指定中心附近的频率。中心控件指定要去除的频率。如果您正在去除电线嗡嗡声，请键入与录制剪辑的电子系统使用的电线频率相匹配的值。例如，在北美和日本，键入 **60 Hz**，在绝大多数其他国家 / 地区，请键入 **50 Hz**。

音调转换器

音调转换器效果调整传入信号的音调。使用此效果可以深化高音，反之亦然。您可以通过在“自定设置”视图中使用图形控件，或更改“各个参数”值，调整每个属性。

音调 以半音步骤为单位，指定音调更改。可调整的范围介于 **-12** 和 **+12** 半音之间。

微调 微调半音网格。

共振峰预留 防止音频剪辑中的共振峰受到影响。例如，可在提高高音音调以防止其听上去像卡通时使用此控件。

混响

混响效果通过添加声音在“实况”室内可能录制下来的混响，向音频剪辑添加环境和温暖感。

预延迟 指定信号和混响之间的时间。此设置与声音传送到反射墙再返回实况设置下的听者的距离关联。

可以在“自定设置”视图中使用图形控件，或调整“各个参数”值。

吸收 指定吸收的声音的百分比。

大小 以房间百分比指定大小。

浓度 指定混响“拖尾”的浓度。大小值确定您设置浓度的范围。

低频阻尼 指定低频率的隔音量（以分贝计）。对低频率进行隔音可以防止混响出现吵嚷声或带尾音。

高频阻尼 指定高频率的隔音量（以分贝计）。低设置使混响声音更柔和。

混合 控制混响量。

互换通道

互换通道效果交换左、右通道信息的位置。

高音

高音效果可以用来增、减更高的频率（**4000 Hz** 及以上）。“放大”控件指定要增、减的量（以分贝计）。例如，在声道中的低音乐器声音高于高音乐器时，使用此效果进行补偿。

音量

如果希望在其他标准效果之前渲染音量，请使用音量效果代替固定效果。音量效果为剪辑创建一个封套，以便在无需剪辑的情况下增加音频等级。剪辑在信号超过您的硬件能够接受的动态范围（常常导致扭曲音频的产生）时发生。正值表示音量增加；负值表示音量降低。音量效果只能用于剪辑。

注：您可以通过使用固定音量效果，实现绝大多数音量更改。如果其他效果（如混响或低音）过度地提高或降低剪辑音量，您可以应用此附加音量效果。您还可以通过将其中的一个交叉渐隐音频过渡从“任务”面板的“效果”视图拖动到剪辑之间的剪辑点，使一个剪辑的音量淡出，同时使另一个剪辑的音量加强。

第 11 章：动画效果

可以使用具有预定义关键帧值的预设或使用自定值创建的关键帧，为添加到剪辑中的效果设置动画。预设可以快速、方便地为效果设置动画，而自定关键帧用于创建更精确和复杂的动画。

效果动画基础知识

关于关键帧

关键帧是用于为效果属性设置特定值的视频帧。由于效果属性的值在一个关键帧到下一个关键帧之间会发生变化，因而效果属性也会随之发生变化。因此，需要为效果设置动画时，应在关键帧中设置值。

使用每个关键帧，都可以在特定时间点为效果属性指定值。**Adobe Premiere Elements** 在关键帧之间插入值，以创建从一个关键帧到下一关键帧的过渡。例如，要创建随时间变化的模糊效果，可以设置三个关键帧，第一个没有模糊效果，第二个带有模糊效果，第三个没有模糊效果。通过插值，第一个关键帧与第二个关键帧之间的模糊效果会逐渐增加，接着第二个关键帧与第三个关键帧之间的模糊效果会逐渐减少。

使用关键帧设置动画涉及三个基本步骤：

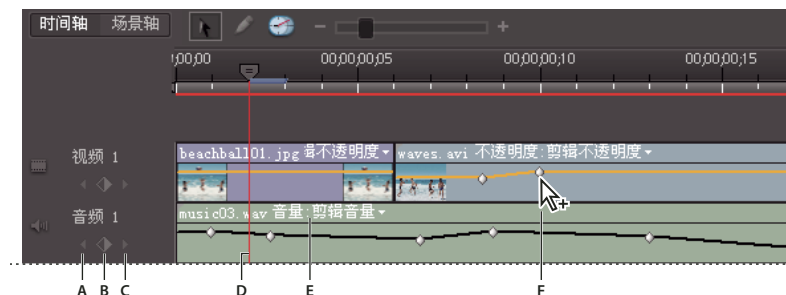
- 1 将效果或预设应用于剪辑。
- 2 为该效果添加多个关键帧。
- 3 为效果属性指定关键帧值。

注：无法使用关键帧为某些效果设置动画。有关详细信息，请参阅与各个效果对应的文档：第 141 页的“[效果参考](#)”。



突出显示的帧指明了添加旋转扭曲效果的关键帧的位置。

A. 原始视频 B. 具有动画旋转扭曲效果，且在帧之间插入值的视频



时间轴中的关键帧控件

A. “上一关键帧”按钮 B. 添加 / 删除关键帧按钮 C. “下一关键帧”按钮 D. 当前时间指示器 E. 效果属性菜单 F. “添加关键帧”指针

另请参阅

- 第 123 页的“[关于效果](#)”
- 第 175 页的“[使用插值控制变化](#)”
- 第 174 页的“[指定关键帧值](#)”

显示和编辑关键帧

可以在“任务”面板的“属性”视图中查看和编辑关键帧。“属性”视图一次显示所有的效果属性、关键帧和插值方法，但只针对单个选定的剪辑。时间轴可以一次显示多个剪辑的关键帧，但对于每个剪辑只能显示一个属性。

要访问效果的“属性”视图，请在“任务”面板中单击“编辑”，单击“效果”按钮打开“效果”视图，然后单击面板底部的“编辑效果”按钮。一般情况下，对以下任务应使用“属性”视图：

- 对多个关键帧值进行详细更改。
- 编辑效果中具有多维值或两维值的关键帧，如“运动”或“透视”。
- 在使用场景轴的同时编辑关键帧。

一般情况下，对以下任务应使用时间轴：

- 快速查看和调整单个效果的关键帧。
- 编辑效果中具有单个一维值的关键帧，如“不透明度”或“音量”。




如果要为剪辑的运动效果设置动画，在时间轴或“属性”视图中添加关键帧的同时，可以直接在“监视器”面板中工作。

另请参阅

- 第 168 页的“[关于关键帧](#)”
- 第 170 页的“[添加关键帧](#)”
- 第 129 页的“[创建效果预设](#)”
- 第 177 页的“[为剪辑设置动画](#)”

在“任务”面板的“属性”视图中显示关键帧

可以在“任务”面板中“属性”视图的关键帧区域查看所有关键帧。折叠效果时，任何包含动画属性的效果都会显示摘要关键帧 。摘要关键帧出现在关键帧区域，并且与效果中包含的所有单独属性关键帧对应。您无法处理摘要关键帧；它们仅用作参考。

- 在时间轴中选择剪辑。
- 在“任务”面板的“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 执行下列任意操作：
 - 要显示关键帧区域，请单击“属性”视图中的“显示关键帧”按钮。再次单击该按钮，即可隐藏关键帧区域。如有必要，请放大“属性”视图，以查看关键帧区域。
 - 要使时间标尺与剪辑的入点和出点匹配，请在“属性”视图中单击鼠标右键并从菜单中选择“固定到剪辑中”。（此选项默认为选中状态。）取消选中此项可延长时间标尺以匹配时间轴中的所有剪辑。
 - 要延长或收缩时间标尺，请向左或向右拖动时间标尺。

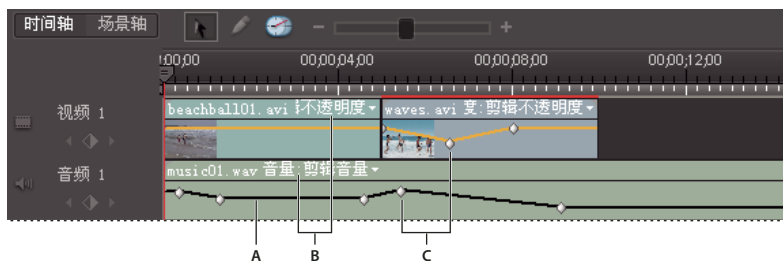
在时间轴中显示关键帧

对于视频和音频效果，时间轴显示了特定于每个剪辑的关键帧；但在各个剪辑中，一次只能显示一个属性的关键帧。

❖ 在时间轴中，执行下列操作之一：

- 右键单击剪辑，并选择“显示剪辑关键帧”>[属性类别名称]>[属性名称]。
- 单击剪辑上面的效果属性菜单（黑色三角形），并选择属性。（可能需要放大才能看到该菜单。）

注：效果属性菜单仅显示应用于该剪辑的效果，包括固定效果（图像控制、运动、不透明度和音量）。



时间轴中的关键帧控件

A. 关键帧图表 B. 效果属性菜单 C. 关键帧

添加、拷贝和删除关键帧

添加关键帧

可以在“任务”面板的“属性”视图或时间轴中添加关键帧。在时间轴中，添加关键帧和指定关键帧值是不同的任务。在“属性”视图中，可以将两项任务结合为一步。

另请参阅

第 129 页的“[应用效果预设](#)”

第 174 页的“[指定关键帧值](#)”

在“属性”视图中添加关键帧

如果选择了“切换动画”按钮，则当您移动当前时间指示器或更改属性值时，Adobe Premiere Elements 会在“属性”视图中自动创建关键帧。此外，您还可以使用“添加/删除关键帧”按钮手动创建关键帧。必须创建至少两个具有不同值的关键帧，才能为效果设置动画。





A

B

在“属性”视图中添加关键帧

A. 单击“切换动画”按钮，为效果的所有属性激活关键帧 **B.** 属性设置的右侧显示“添加 / 删除关键帧”按钮，该按钮可用于分别为每个属性添加或删除关键帧。



- 1 在时间轴或场景轴中，选择包含要设置动画效果的剪辑。
- 2 在“任务”面板的“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 在“属性”视图中，展开效果。如果关键帧区域已隐藏，请单击“显示关键帧”。您可能必须放大“属性”视图，才能看到关键帧区域。
- 4 单击“切换动画”按钮 ，为效果属性激活关键帧。此操作将为所选效果的每个属性设置第一个关键帧。
- 5 将当前时间指示器移至要添加关键帧的位置。
- 6 执行下列操作之一：
 - 单击“添加 / 删除关键帧”按钮 。
 - 调整效果属性的值。

注：如果在属性的第一个现有关键帧之前或最后一个现有关键帧之后创建关键帧，则新的关键帧将获得与相应现有关键帧相同的值。但是，如果新的关键帧介于现有关键帧之间，则它将获得在上一关键帧与下一关键帧的值之间插入的值。

- 7 根据需要重复步骤 4 和 5。

在时间轴中添加关键帧

在时间轴中添加关键帧后，可以指定关键帧值，为效果设置动画。

- 1 在时间轴中单击剪辑上面的效果属性菜单（黑色三角形），并选择要设置动画的属性。（可能需要放大才能看到该菜单。）
- 2 执行下列操作之一：
 - 按 **Ctrl** 的同时，单击要在其中添加关键帧的黄色属性图表。如果按 **Ctrl** 的同时将指针停留在属性图表上方，则该指针将显示“添加关键帧”图标 。
 - 将当前时间指示器移至要添加关键帧的位置，并单击“添加 / 删除关键帧”按钮 。
- 3 根据需要添加关键帧。

注：如果在属性的第一个现有关键帧之前或最后一个现有关键帧之后创建关键帧，则新的关键帧将获得与相应现有关键帧相同的值。但是，如果新的关键帧介于现有关键帧之间，则它将获得在上一关键帧与下一关键帧的值之间插入的值。

拷贝关键帧

要将同一关键帧值快速应用于另一个剪辑或时间点，请拷贝并粘贴这些关键帧。粘贴关键帧时，第一个关键帧出现在当前时间，其他关键帧按照相对顺序紧随其后。粘贴关键帧后，关键帧始终保持选中状态，因此，您可以根据需要立即移动这些关键帧。

将关键帧只粘贴到当前选定的剪辑中。该剪辑显示的属性必须与被拷贝关键帧的属性相同。

注: 如果目标剪辑比源剪辑更短, 则仅当停用“属性”视图中的“固定到剪辑中”选项时, 在目标剪辑的出点后粘贴的关键帧才会出现。右键单击并取消选中“固定到剪辑中”。

在属性视图中拷贝和粘贴关键帧

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“任务”面板的“效果”视图中, 单击“编辑效果”按钮。
- 3 在“属性”视图中, 展开效果。如果关键帧区域已隐藏, 请单击“显示关键帧”。您可能必须放大“属性”视图, 才能看到关键帧区域。
- 4 按 **Ctrl** 的同时, 单击每个关键帧将其选中, 或单击并拖动鼠标, 在一组关键帧周围绘制一个有边界的框。
- 5 选择“编辑”>“拷贝”。
- 6 执行下列操作之一:
 - 将当前时间指示器移至第一个关键帧要出现的位置, 并选择“编辑”>“粘贴”。
 - 选择另一个剪辑, 在“属性”视图中展开相应属性, 将当前时间指示器移至第一个关键帧要出现的位置, 并选择“编辑”>“粘贴”。

在时间轴中拷贝和粘贴关键帧

- 1 在时间轴中显示要拷贝的关键帧。
- 2 选择一个或多个关键帧。(按 **Shift** 的同时单击可选择多个关键帧。)
- 3 选择“编辑”>“拷贝”。
- 4 在时间轴中, 选择要将关键帧粘贴到的剪辑。
- 5 在剪辑上面的效果属性菜单中, 选择要将关键帧粘贴到的属性。如果菜单中没有该属性, 请首先应用包含该属性的效果。
- 6 将当前时间指示器移至关键帧要出现的时间点。
- 7 选择“编辑”>“粘贴”。

删除关键帧


您可以删除效果属性的各个关键帧, 从单个效果属性中删除所有的关键帧, 或从所有的效果属性中删除所有的关键帧。

另请参阅



第 128 页的“[删除效果](#)”

第 125 页的“[应用和预览效果](#)”


删除关键帧

- ❖ 执行下列操作之一:
 - 单击剪辑, 并在“任务”面板的“效果”视图中单击“编辑效果”, 以在“属性”视图中显示该剪辑。(如果关键帧区域已隐藏, 请单击“显示关键帧”。您可能必须放大“属性”视图, 才能看到关键帧区域。) 选择一个或多个关键帧并按 **Delete**。或者, 在“属性”视图中向相应关键帧的方向拖动当前时间指示器, 并单击“添加 / 删除关键帧”按钮。
 - 在时间轴中单击剪辑上面的效果属性菜单 (黑色三角形), 并选择包含该关键帧的属性。选择该关键帧并按 **Delete**。或者, 将当前时间指示器拖动至关键帧并单击“添加 / 删除关键帧”按钮 , 该按钮位于时间轴中的轨道名称下方。

从效果属性中删除所有关键帧

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“任务”面板的“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 如果关键帧区域已隐藏，请单击“显示关键帧”。
- 4 执行下列操作之一：
 - 要删除效果的单个属性的所有关键帧，请展开该效果并单击属性名称左侧的“切换动画”按钮 .
 - 要删除效果的所有属性的所有关键帧，请单击效果名称右侧的“切换动画”按钮 .
- 5 系统提示您确认删除时，请单击“确定”。





关键帧即被永久删除，每个属性的值即成为当前时间的值。

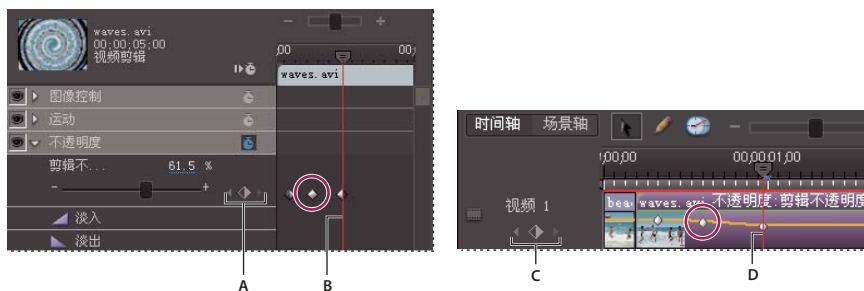
 通过重新激活“切换动画”按钮无法恢复已删除的关键帧。而应选择“编辑”>“还原”，或者从“历史记录”面板中删除该操作。

调整关键帧

选择关键帧






可以使用关键帧导航器按顺序选择关键帧，或使用“选择”工具以特别的方式选择关键帧，或者在“任务”面板的“属性”视图中，使当前时间指示器与关键帧对齐，并选择属性的所有关键帧。

在时间轴和“属性”视图中，选定的关键帧留下了阴影 ，而未选定的关键帧没有留下阴影 。此外，在“属性”视图中，开始关键帧的左半部分  和结束关键帧的右半部分  都较暗。



关键帧导航器

A. “属性”视图中的关键帧导航器 B. 当前时间指示器 C. 时间轴中的关键帧导航器 D. 当前时间指示器

- 要将当前时间指示器移至所需的关键帧，请单击关键帧导航器（位于时间轴的轨道名称下方，“属性”视图中属性名称的右侧）中的“转到上一关键帧”按钮  或“转到下一关键帧”按钮 .
- 要选择特定关键帧，请选择“选择”工具 ，并单击一个关键帧。（在时间轴中，将该工具置于关键帧上方时，指针将变为该关键帧的编辑图标 。）
- 要选择多个关键帧，请选择“选择”工具 ，然后按下 **Shift**，同时选择相应的关键帧。
- 要选择一个属性的所有关键帧，请在“属性”视图中单击相应的属性名称。（例如，单击“位置”可选择剪辑的所有位置关键帧。）
- 要使当前时间指示器与关键帧对齐，请在按 **Shift** 的同时，在“属性”视图中朝着一个关键帧的方向拖动当前时间指示器。

指定关键帧值

要为效果设置动画，可以指定关键帧中的其他属性值。可以在“任务”面板的“属性”视图中或时间轴中更改关键帧值。


在时间轴中更改关键帧值最适用于简单的不透明度和音量调整。对于更详细的更改，请使用“属性”视图。



另请参阅

第 177 页的“[设置剪辑位置的动画](#)”

第 175 页的“[控制关键帧之间的变化](#)”





在属性视图中指定关键帧值

要在“属性”视图中更改现有关键帧的值，必须将当前时间指示器置于该关键帧处；如果按下“切换动画”按钮 ，则在不存在关键帧的位置更改属性值将创建新的关键帧。

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“任务”面板的“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 在“属性”视图中，展开包含要为其指定值的关键帧的效果属性。
- 4 单击“转到上一关键帧”按钮  或“转到下一关键帧”按钮  以选择关键帧。
- 5 拖动或输入属性值。

有关特定效果属性的信息，请参阅第 141 页的“[效果参考](#)”。

在时间轴中指定关键帧值

- 1 单击剪辑上面的效果属性菜单（黑色三角形），并选择要更改的属性。（可能需要放大才能看到该菜单。）
- 2 请使用“选择”工具  执行以下任意操作：
 - 要更改单个关键帧，请拖动该关键帧。（指针会变成关键帧编辑图标 。）
 - 要更改多个关键帧或不邻近的关键帧，请在按 **Shift** 的同时，单击这些关键帧，然后拖动它们。（指针会变成关键帧编辑图标 。）
 - 要更改关键帧图表，请拖动该图表。（指针会变成图表编辑图标 。）



注：拖动关键帧或图表时，工具提示中会显示其位置和价值。请注意，效果属性决定出现的单位和值。

移动关键帧

移动关键帧时，可以移动关键帧所包含的值和设置。移动关键帧是更改动画速度的一种简单方式。远离关键帧会放慢动画速度，靠近关键帧会加快动画速度。

可以移动选定关键帧，使它们超过其他关键帧。此外，还可以将关键帧拖过剪辑的入点和出点，但这些关键帧始终处于源媒体的限制范围内。

- 要移动一个关键帧，请将该关键帧图标拖至所需的时间。
- 要移动多个关键帧，请在按 **Shift** 的同时，单击选择多个关键帧，然后将任何选定的关键帧拖至所需的时间。所有选定的关键帧都保持其相对位置。

注：第一个关键帧始终使用“起始关键帧”图标 ，而最后一个关键帧始终使用“结束关键帧”图标 。如果将中间的关键帧移到第一个关键帧或最后一个关键帧的外部，则这两个图标会随之发生更改。

控制关键帧之间的变化

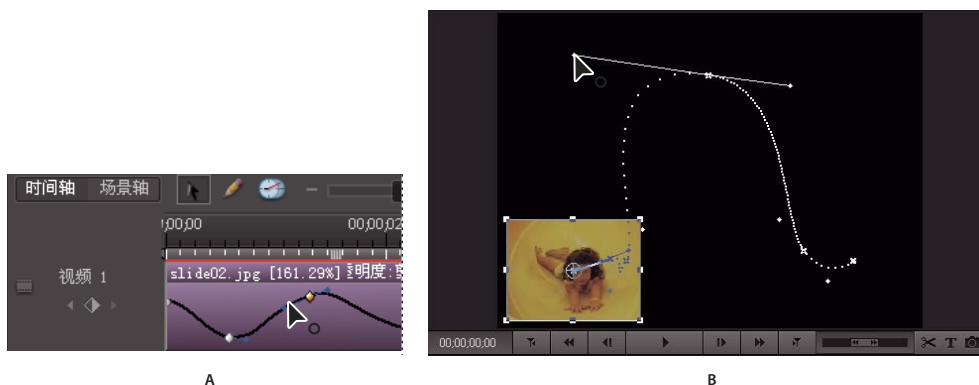
使用插值控制变化

从一个关键帧变化为下一个关键帧称为插值。关键帧插值可以是时间的（时间相关）、空间的（空间相关），或二者皆是。

Adobe Premiere Elements 中的所有关键帧都使用时间插值。为效果设置动画（如 Alpha 发光）时，使用时间插值。为对象的位置设置动画时，使用空间插值，因为它必须沿着运动路径移动。

此外，关键帧还会使用线性插值或贝塞尔插值。默认情况下，Adobe Premiere Elements 使用线性插值，创建关键帧之间统一的变化速率，给动画效果增加了有节奏的或机械式的外观。要更改效果属性从一个关键帧到下一个关键帧的变化速率，请使用贝塞尔插值。

插值方法对每个关键帧有所不同，因此属性可以从起始关键帧加速，到下一个关键帧减速。插值方法对于更改动画剪辑的运动速度特别有用。



调整关键帧插值

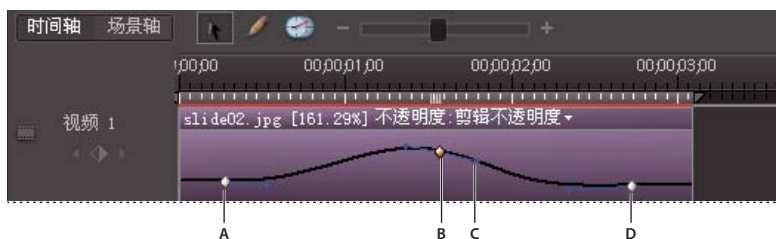
A. 在时间轴中调整时间插值的平滑度 B. 在“监视器”面板中调整空间插值的平滑度

使用贝塞尔插值控制变化速率

选择贝塞尔插值方法时，可以在关键帧上拖动贝塞尔手柄。这些手柄是双向控件，可用于更改关键帧之间的线段曲线。创建的曲线决定了关键帧之间的变化速率。例如，关键帧之间的直线以单一速率体现从开始到结束整个过程的变化；而山形曲线使更改缓慢开始、加速，最后缓慢结束。

在处理动画中的第一个关键帧或最后一个关键帧时，贝塞尔手柄仅出现在关键帧的右侧或左侧。您只能调整第一个关键帧的输出曲线和第二个关键帧的输入曲线。

在处理动画中位于中间的关键帧（称为标准关键帧）时，贝塞尔手柄出现在该关键帧的两侧。您可以同时调整每个标准关键帧的输出和输入曲线。



贝塞尔手柄的出现依据关键帧的位置而定

A. 起始关键帧 B. 标准关键帧 C. 关键帧手柄 D. 结束关键帧

添加或调整贝塞尔手柄

❖ 要调整空间插值的速率，请使用“监视器”面板，要调整时间插值的速率，请使用时间轴，然后执行下列任意操作：

- 要向关键帧中添加贝塞尔手柄，请右键单击该关键帧并从菜单中选择“贝塞尔插值方法”。
- 要调整曲线的斜率，请向上或向下拖动贝塞尔手柄。
- 要调整曲线的作用范围，请向左或向右拖动贝塞尔手柄。

贝塞尔插值方法

在 Adobe Premiere Elements 中，可以根据使用的贝塞尔插值类型对贝塞尔曲线进行不同级别的控制。

贝塞尔曲线 提供最精确的控制，因为您将手动调整关键帧两侧路径段的形状。与其他插值方法不同，贝塞尔关键帧上的两个双向手柄独立操作，这样您就可以创建突然拐入一角的曲线运动路径。此插值方法对于绘制体现复杂形状的运动路径而言非常理想。

如果将贝塞尔插值应用于效果属性的关键帧，则将在关键帧两侧创建平滑过渡。计算方向手柄初始位置的方法与自动贝塞尔插值中所用的方法一样。

自动贝塞尔曲线 创建关键帧中平滑的变化速率。

更改自动贝塞尔关键帧值时，方向手柄的位置会自动更改，以保持关键帧之间速率的平滑变化。这些调整将更改关键帧两侧线段的形状。如果上一关键帧和下一关键帧都使用自动贝塞尔插值，则上一关键帧或下一关键帧较远一侧的线段形状也会发生变化。如果手动调整自动贝塞尔曲线的方向手柄，则可以将其转换为连续贝塞尔曲线的关键帧。

连续贝塞尔曲线 与自动贝塞尔插值一样，连续贝塞尔插值也会创建关键帧中的平滑变化速率。但是，您可以手动设置连续贝塞尔曲线方向手柄的位置。调整操作将更改关键帧两侧线段的形状。如果将连续贝塞尔插值应用于属性的所有关键帧，则系统会调整每个关键帧处的值，以创建平滑的变化速率。移动贝塞尔曲线关键帧时，会保持平滑的变化。


识别关键帧的插值方法


1 选择时间轴中的剪辑，然后选择“窗口”>“属性”。

2 在“任务”面板的“属性”视图中，检查关键帧的图标：

线性  这是默认方法。随着时间变化均匀地插入各个值。

定格  实际上，值不是插入的，而是保持不变，直到下一个关键帧为止。

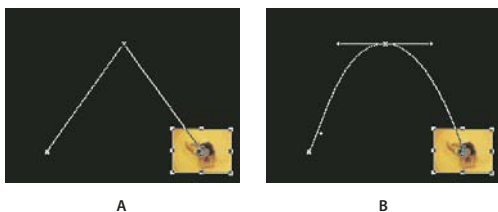
自动贝塞尔曲线  当接近并通过关键帧时，平滑、自然地插入值。

其他  所有其他方法都使用此图标。您可以使用贝塞尔手柄或“缓慢放大”或“缓慢缩小”命令手动指定插值的平滑度。（当接近并通过关键帧时，这些命令更改值的速度会越来越慢。）

更改关键帧的插值方法

❖ 执行下列操作之一：

- 在时间轴或“属性”视图（“窗口”>“属性”）中，右键单击一个关键帧，并选择插值方法。要为关键帧的后半部分选择插值方法，请再次右键单击该关键帧。
- 在时间轴中，按 **Ctrl** 的同时单击该关键帧，以循环查看不同的插值方法，然后选择其中的一种方法。



更改关键帧插值

A. 线性空间关键帧 B. 贝塞尔插值



要快速调整关键帧插值，请使用“缓慢放大”和“缓慢缩小”命令。

设置剪辑位置的动画

为剪辑设置动画

通过在“监视器”面板中直接处理剪辑并在时间轴或“属性”视图中设置关键帧，可以创建动画、内陷和拆分屏幕。通过在“监视器”面板中调整剪辑的位置和比例，可以在其下方的轨道中显示剪辑，并创建有趣的合成效果。

设置剪辑位置的动画时，剪辑的运动由“监视器”面板中的运动路径表示。小的白色 Xs 代表关键帧位置，虚线代表插入帧的位置，圆形锚点符号代表当前帧处剪辑的中心。点之间的间距表示关键帧之间的速度：较宽的间距表示快速运动，间距紧密的点表示较慢的运动。



“监视器”面板中的运动路径

A. 快动作 B. 慢动作

- 1 在时间轴中选择剪辑。
 - 2 在“监视器”面板中，单击该剪辑。手柄出现在该剪辑的周围。
注：如果看不到剪辑手柄，请降低“监视器”面板的放大率，显示灰色工作区域。
 - 3 在时间轴中，将当前时间指示器移至要启动动画的位置，该位置可以是剪辑的当前入点与出点之间的任何帧。
 - 4 在“属性”视图（“窗口”>“属性”）中，展开“运动”效果，并单击“切换动画”按钮 。关键帧图标将在每个属性的当前时间指示器位置出现。（如果关键帧区域已隐藏，请单击“显示关键帧”。您可能必须放大“属性”视图，才能看到关键帧区域。）
 - 5 在“监视器”面板中，通过将指针置于剪辑的八个方形手柄中任何一个的附近，使用以下任何一个指针来更改关键帧值：
 - 选择指针** 设置位置值。
 - 旋转指针** 设置旋转值。
 - 比例指针** 设置比例值。
- 注：如果剪辑手柄消失了，请在“属性”视图中重新选择“运动”效果。
- 6 在时间轴或“属性”视图中，将当前时间指示器移至要使用新值创建新关键帧的位置。

7 在“监视器”面板中，按照步骤 5 中的操作方式处理剪辑，设置新值。新关键帧会在当前时间指示器的位置出现。

8 根据需要重复步骤 6 和 7。





如果要剪辑置于屏幕可见区域以外的位置，但在屏幕上看不见该区域，应使工作区域始终可见。

另请参阅

第 123 页的“[标准效果与固定效果](#)”

为不透明度和音量固定效果设置动画

- 1 在时间轴中选择剪辑。
- 2 在“任务”面板的“效果”视图中，单击“编辑效果”按钮。
- 3 在“属性”视图中，将当前时间指示器置于希望动画效果开始的位置。
- 4 单击“淡入”按钮 。
- 5 将当前时间指示器移至希望动画效果结束的位置。
- 6 单击“淡出”按钮 。

调整剪辑的运动路径

通过拖动“监视器”面板中的“位置”关键帧（由白色的 X 表示），可以调整运动路径。

- 1 在时间轴中选择具有“运动”效果关键帧的剪辑。
- 2 在“监视器”面板中，单击该剪辑。将显示其运动路径。
- 3 执行下列任意操作：
 - 要移动现有的关键帧，请拖动“监视器”面板中的关键帧手柄。
 - 要创建新的位置关键帧，请设置现有关键帧之间的当前时间，并拖动“监视器”面板中的图像。将显示新的关键帧。



要更改关键帧的计时，请在“属性”视图中移动关键帧。

另请参阅

第 123 页的“[标准效果与固定效果](#)”

第 174 页的“[移动关键帧](#)”

第 12 章：创建字幕

您可以通过 Adobe Premiere Elements 来设计自定义字幕和图形。字幕有许多用途：包括介绍屏幕上的人物和地点，以及提供影片形式的片尾。可以创建自己的字幕文本以叠加到现有视频剪辑上，也可以使用某个包含的字幕模板。此外，还可以制作字幕文本垂直滚动、水平滚动、渐隐或缩放视图，使用任意包含的文本样式，或者以任何所需方式格式化和着色文本。

创建和裁切字幕

叠加字幕

在创建字幕之前，先为它选择一个位置。默认情况下，当使用“字幕”菜单创建新字幕时，字幕将出现在与项目中第一个视频剪辑叠加的位置上。但是，您可以选择将它放置在不带基本视频的时间轴的一个空区域中。如果您执行后面的操作，则可以稍后通过拖放操作过程将它叠加。



叠加字幕

当您在空区域中创建一个字幕时，Adobe Premiere Elements 会将它放置在时间轴的视频 1 轨道中以及场景轴的一个空目标区域中。

注：如果您将剪辑拖动到场景轴中的字幕上，或将剪辑放置在时间轴中字幕上方的轨道上，则该剪辑将会使字幕变模糊，并使其从“监视器”面板中消失。要使字幕再次显示，请单击“时间轴”按钮，并将字幕拖动到比保持该剪辑的轨道更高的一个视频轨道上。


创建静止字幕

Adobe Premiere Elements 中的字幕制作工具功能非常强大，而且很容易使用。您可以使用计算上所安装的任何字体，并通过使用图形创建工具来创建图形对象。您还可以使用附带的模板、预设文本样式或图像。字幕文本可水平或垂直移动。您可以伸展或收缩字幕，或为字幕提供颜色或阴影。



选择水平或垂直字幕类型

1 在场景轴中，请执行下列操作之一：


- 要将新字幕叠加在某个视频剪辑上，请选择该剪辑。
- 要添加一个不带基本视频的字幕，请选择场景轴中的第一个剪辑。在“任务”面板的“编辑”视图中，单击“项目”，再单击“新建项目”按钮 ，然后选择“黑色视频”。在场景轴中，将新的黑色视频剪辑拖动到影片的开始位置。


2 在选择了叠加剪辑或黑色视频剪辑的情况下，执行下列操作之一：

- 选择“字幕”>“新建字幕”>“默认静止”。
- 选择“文件”>“新建”>“字幕”。

Adobe Premiere Elements 将默认文本放置在“监视器”面板中字幕编辑模式下。

3 请执行下列任一操作：

- 要添加水平类型，请双击默认文本，然后键入文本将它取代。
- 要添加垂直类型，请单击并按住“文字工具”按钮 。然后选择“垂直文字工具”。在“监视器”面板中的任意位置单击，然后键入字幕。

4 在“监视器”面板中，单击“选择工具”，并根据需要将文本重新定位。

5 单击“完成”。

存储字幕并将其添加到“任务”面板的“项目”视图中和场景轴上。

另请参阅

第 184 页的“[从模板创建字幕](#)”

第 197 页的“[导出字幕文件](#)”

第 185 页的“[编辑文本和设置文本格式](#)”

第 188 页的“[将样式应用到文本和图形](#)”

创建带动画文本的字幕

可以轻松地将预设动画应用到任意静止字幕。文本动画预设可快速、方便地使字幕中的字符产生动画效果，以便让字符淡入或弹入视图，或从屏幕的顶部或底部飞入。例如，使用“淡入字符”预设，可以立即让字幕中的每个字符淡入到视图中，直到字幕结束。

要预览动画，请将指针置于“任务”面板的“文本动画”部分中的动画缩览图上。（要查看“文本动画”部分，必须选择字幕以便“任务”面板处于“字幕编辑”视图中。）



文本动画控件

1 执行下列操作之一：

- 在场景轴中，选择叠加的剪辑。在“监视器”面板中，单击剪辑，然后双击字幕文本。
- 在时间轴中，双击字幕剪辑。

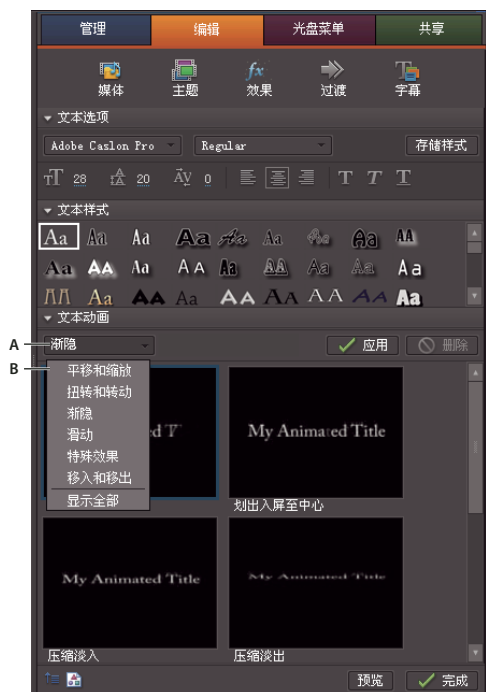
“任务”面板更改为显示文本选项。

2 在“任务”面板的“文本动画”下面选择一个动画预设。

3 执行下列操作之一以将预设应用到字幕：

- 单击“任务”面板底部的“应用”。
- 将预设拖动到“监视器”窗口中，并将它放置到字幕文本的顶部。

4 单击“任务”面板底部的“完成”，以关闭并退出“字幕编辑”视图。



A. 文本动画预设 B. 预设类别菜单

注：要从字幕中删除动画，请选择“字幕文本”并单击“任务”面板中“文本动画”部分右上角的“删除”按钮。

创建垂直滚动或水平滚动字幕

虽然静态字幕、图形和图像对于某些项目来说可能已足够，但另外一些项目则需要可以移动的字幕。使用垂直滚动和水平滚动选项，可以即时创建近乎专业级的移动字幕。时间轴中的字幕长度决定移动的速度。字幕剪辑长度越长，移动速度越慢。

垂直滚动字幕可使字符在屏幕上垂直移动。

水平滚动字幕可使字符在屏幕上水平移动。

关键帧可让字符沿着通过几个时间点设置不同位置关键帧而创建的自定路径移动。

注：您无法添加垂直滚动或水平滚动，或将关键帧应用到使用一个动画预设的字幕。应用动画预设将覆盖所有垂直滚动、水平滚动和关键帧设置。

使用“垂直 / 水平滚动”选项可将垂直滚动字幕更改为水平滚动字幕（或反之亦然），指定水平滚动的方向，并设置移动时间。



垂直滚动字幕通常用于制作片尾。

另请参阅


第 177 页的“[设置剪辑位置的动画](#)”

创建垂直滚动或水平滚动字幕

1 执行下列操作之一：

- 要创建垂直滚动字幕，请选择“字幕”>“新建字幕”>“默认垂直滚动”。
- 要创建水平滚动字幕，请选择“字幕”>“新建字幕”>“默认水平滚动”。

2 为字幕创建文本和图形对象。使用“监视器”面板的滚动条来查看字幕脱离屏幕的部分。将字幕添加到场景轴或时间轴上时，隐藏的脱离屏幕部分会垂直滚动或水平滚动到视图中。

3 单击“任务”面板底部的“垂直/水平滚动选项”按钮 。

4 根据需要指定选项，然后单击“确定”。


注：您仅可针对水平滚动字幕来指定方向。垂直滚动字幕始终从屏幕底部移动到屏幕顶部。

设置垂直滚动和水平滚动选项

1 执行下列操作之一：

- 在场景轴中，选择叠加的剪辑。在“监视器”面板中，单击剪辑，然后双击字幕文本。
- 在时间轴中，双击字幕剪辑。（如有必要，请将视频轨道向上滚动到“视频 2”轨道。）

“任务”面板更改为显示文本选项。

2 单击“任务”面板底部的“垂直/水平滚动选项”按钮 ，然后根据需要设置下列选项。在“监视器”面板中的框外部单击，以存储转换的字幕。

字幕类型 指定需要的字幕种类。当将一个垂直滚动或水平滚动字幕转换为一个静态字幕时，针对垂直滚动或水平滚动创建的框会延伸到脱离屏幕的区域。

从幕外滚入 指定垂直滚动或水平滚动从屏幕视图外开始，并移动到屏幕视图内。

从幕内滚入 指定在对象移出屏幕视图之前，垂直滚动或水平滚动一直进行。

预卷 指定垂直滚动或水平滚动开始之前所播放的帧数。

缓慢放大 指定字幕在达到回放速度之前，以缓慢增加的速度垂直滚动或水平滚动的帧数。

缓慢缩小 指定字幕在完成垂直滚动或水平滚动之前，以缓慢降低的速度垂直滚动或水平滚动的帧数。

过卷 指定垂直滚动或水平滚动完成之后所播放的帧数。


向左滚动和向右滚动 指定水平滚动的方向。

从模板创建字幕

Adobe Premiere Elements 自带的字幕模板提供了若干个主题和预设版面，可用来快速、方便地设计字幕。某些模板包括可能与您的影片主题有关的图形，如新生儿或假期。另外一些模板包括可进行替换以便为您的影片创建片尾的占位符文本。一些模板具有由黑色背景所描绘的透明背景，可使您看到字幕下面的视频；其他模板则是完全不透明的。

通过选择对象并将其删除或覆盖，可以轻松更改模板中的每个文本或图形对象。您还可以将对象添加到字幕中。进行修改之后，您自己的字幕将会随项目一起存储，而不会影响该字幕所基于的模板。

注：当应用一个新模板时，模板内容将替换当前在“监视器”面板中的任何内容。

1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“字幕”.

2 通过从两个字幕菜单中选择模板类别来浏览到一个模板。

添加字幕模板时，您可以选择在场景轴或时间轴中工作。

3 如果在场景轴中工作，则执行下列操作之一：

- 将字幕模板从“任务”面板拖动到场景轴中的一个目标区域上。如果目标区域中有一个剪辑，它将会移动到右侧以便为新字幕留出空间。
- 在场景轴中选择一个剪辑，然后将模板从“任务”面板拖动到“监视器”面板上。新字幕将叠加在所选剪辑上。

4 如果在时间轴中工作，则执行下列操作之一：

- 将字幕模板从“任务”面板拖动到时间轴中某个视频轨道的任意位置。
- 将当前时间指示器拖动到需要字幕的位置，并将模板拖动到“监视器”面板上。

5 根据需要修改字幕。

另请参阅

第 190 页的“[将图像添加到字幕](#)”

裁切字幕





要裁切整个影片中某个字幕的所有实例，请使用“任务”面板的“项目”视图。要裁切某个字幕的单个实例，请在场景轴或时间轴中选择该实例。裁切实例会影响时间轴中字幕实例的长度，而不是“任务”面板中原始剪辑的长度。


裁切字幕的所有实例

1 在“任务”面板中，单击“编辑”，然后单击“项目”。

2 双击“任务”面板中的字幕。将在“预览”窗口中打开此字幕。

3 在“预览”窗口中，执行下列操作之一：

- 拖动“设置入点”柄或“设置出点”柄以裁切字幕。
- 将当前时间指示器拖动到所需位置，然后单击“设置入”按钮或“设置出”按钮以建立一个新的入点或出点。

4 在“预览”窗口中，单击“关闭”按钮.

Adobe Premiere Elements 将裁切后的字幕存储在“任务”面板中。

从监视器面板裁切单个字幕实例

1 在场景轴中，选择字幕剪辑或叠加有字幕的剪辑。


2 在“监视器”面板中单击鼠标右键，选择“选择”，然后选择要裁切的字幕的名称。字幕表示以一个含有字幕文件名的淡紫色条形形式出现在“监视器”面板的小型时间轴中。



“监视器”面板小型时间轴中的字幕

- 3 在“监视器”面板中，拖动字幕表示的“设置入点”柄  或“设置出点”柄  可以裁切字幕。

从时间轴裁切单个字幕实例

- 1 在时间轴中的其中一个视频轨道中找到要裁切的字幕。您可能需要拖动视频轨道滚动条来显示出字幕。
- 2 将光标停留在字幕的任意一端，直到它变为波纹裁切光标 。然后拖动字幕末端，对其进行裁切。间隙会自动关闭。如果您为字幕创建了一个黑色视频剪辑，则也需要对它进行裁切。

要在不关闭间隙的情况下进行裁切，请按住 **Ctrl** 并拖动剪辑末端。

编辑文本和设置文本格式

选择字幕以进行编辑

在编辑字幕之前，必须先在“监视器”面板中选择该字幕。

重要说明：如果您在“任务”面板中双击一个字幕剪辑，会在“预览”窗口中将其打开，但无法在“预览”窗口中编辑字幕。

- 1 执行下列操作之一：
 - 在场景轴中，选择字幕剪辑或叠加有字幕的剪辑。在“监视器”面板中，单击该剪辑以将其选中，然后双击要编辑的文本。
 - 在时间轴中，您可能需要使用时间轴右侧的滚动条来查看“视频 2”轨道的字幕。



“任务”面板中的字体选项

会出现字幕编辑工具，并且该工具会变为文字工具。“任务”面板将变为显示文本选项，您可以在此处指定用于字幕中文本的选项。

- 2 在“监视器”面板中，执行下列操作之一：
 - 要移动插入点，请在字符之间单击，或使用左箭头键和右箭头键。
 - 要选择一个字符或选择一组相邻字符，请从闪烁的插入点光标开始拖动以突出显示这些字符。
 - 要设置整个文本或图形对象的格式，请单击该对象以将其选中，然后修改其属性。

文本自动换行

1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 执行下列操作之一：

- 选择“字幕”>“自动换行”。
- 在“监视器”面板中单击鼠标右键，然后选择“自动换行”。

3 在“监视器”面板中单击，然后键入字幕。

文字自动换行，当光标到达安全字幕边距时，将开始新的一行文本。

设置字体、样式和大小

某些对象属性（如填充颜色、阴影等）对于创建的所有对象来说是公用的，而其他属性则是文本对象所特有的。可以在“任务”面板、“字幕”菜单以及右键单击“监视器”面板中某个框时所出现的弹出菜单中，找到字体、字体样式和文本对齐方式等文本控制选项。其他一些选项位于“颜色属性”对话框和“字幕”菜单中。



“任务”面板中的字体选项

A. 字体选项 B. 字体样式选项 C. 动画选项

注：您可通过“任务”面板的“样式”部分，将最喜爱的一组属性（颜色、阴影等）快速应用到任意对象。

另请参阅

第 188 页的“[关于样式](#)”

指定字体

1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 在“监视器”面板中选择文本，然后执行下列操作之一：

- 在“任务”面板的“文本选项”部分，从“字体”菜单中选择一种字体。
- 选择“字幕”>“字体”，然后选择一种字体。


指定字体样式

许多字体都包含内置的变化形式，如粗体、斜体和窄字体。特定变化形式取决于字体。

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中选择文本。
- 3 在“任务”面板的“文本选项”部分，执行下列任意操作：
 - 从“字体样式”菜单中选择一个样式。
 - 单击一个或多个字体样式图标：粗体 **T**、斜体 *T*、下划线 T。

注：如果字体中不包含粗体或斜体形式，则这些字体样式图标将灰显。您可对任何字体加下划线。

更改字体大小


- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中选择文本，然后执行下列操作之一：
 - 在“任务”面板的“文本选项”部分，更改字体大小值 。
 - 选择“字幕”>“大小”，然后选择一种大小。

设置间距、对齐方式和方向


字符对之间的间距称为字距。有时，您可能想调节字距以使文本看上去更舒适，或者想使一行文本占据更多或更少空间。

文本行之间的间距称为行距。有时，您可能想调节行距以使一段文本看上去更舒适，或者想使它在屏幕上占据更多或更少空间。


设置文本字符的间距

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中，执行下列操作之一：
 - 要调节某一系列字符之间的间距，请选择该文本系列或整个文本对象。
 - 要调节一对字符之间的间距，请将插入点（闪烁的光标）置于字符之间。
- 3 在“任务”面板中，更改“字距微调”图标  旁边的值。

设置文本行之间的间距

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中，执行下列操作之一：
 - 要调节所有文本行之间的间距，请选择文本对象。
 - 要调节两行之间的间距，请将插入点置于第二行中的任意位置。
- 3 在“任务”面板中，更改“行距”图标  旁边的值。

更改段落文本对齐

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中选择一个段落文本对象。
- 3 在“任务”面板的“文本选项”部分，执行下列操作之一：
 - 要使文本与框的左侧对齐，请单击“左对齐文本” 。

- 要将文本置于框的中心，请单击“居中对齐文本”。
- 要使文本与框的右侧对齐，请单击“右对齐文本”。

更改文本方向

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中选择一个文本对象。
- 3 选择“字幕”>“方向”，然后选择“水平”或“垂直”。

重新排列段落文本

- 1 在“监视器”面板中选择一个段落文本对象。
- 2 拖动文本定界框的任意一个柄以调整框的大小。

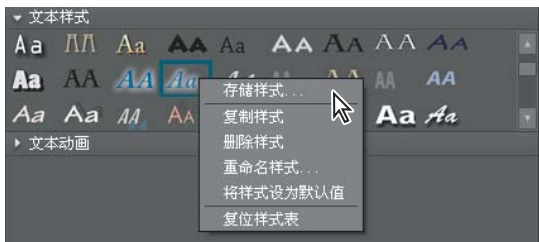
将样式应用到文本和图形

关于样式

Adobe Premiere Elements 包含很多可在字幕制作中使用的样式，您可以将它们应用于文本、图形或同时应用于这两者。每个样式都包含针对字体、描边、颜色和投影等属性而预先确定的值。

默认样式将应用于所创建的每个图形和文本块。可以通过选择提供的样式之一或修改默认样式来更改此样式。

可以将颜色属性和字体特征的组合存储为一个样式，随后可以将它应用于字幕中的任意文本或图形元素。您可以存储任意多个样式。当“监视器”面板处于字幕编辑模式时，样式的缩览图会出现在“任务”面板的“文本样式”部分中。您的自定义样式会出现在所提供的样式中，这样，您就可以迅速将自定义样式应用到各个项目中。您可以将样式缩览图从 Aa 更改到“样式色板”首选项中所需的任意两个字符（“编辑”>“首选项”>“特效字幕”）。



右键单击某个样式，可以快速从上下文菜单访问选项。

创建样式

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 选择一个具有您希望作为样式而存储的属性的对象。
- 3 在“任务”面板的“文本选项”部分，单击“存储样式”。
- 4 为该样式键入一个名称，然后单击“确定”。将在“文本样式”中出现一个显示有新样式的色板。

注：样式总是由一种字体来代表，即使样式所基于的对象是一个图形对象也是如此。

将样式应用到对象

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中，选择要应用样式的对象
- 3 在“任务”面板的“文本样式”部分，单击想要应用的样式色板。

删除、复制、重命名或设置样式

样式在“任务”面板的“文本样式”部分中显示。您可以使用任何自带的样式，或者创建自己的样式。

- 1 选择一个字幕。
- 2 在“任务”面板的“文本样式”部分，执行下列任意操作：

- 要删除一个样式，请右键单击该样式，然后选择“删除样式”。

注：可以通过单击“属性”视图的“样式属性”部分中的“重置”按钮来恢复预设库。

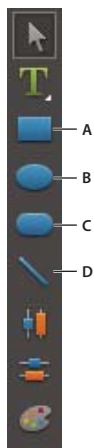
- 要复制一个样式，请右键单击该样式，然后选择“复制样式”。所选样式的复制样式将在“文本样式”中显示。
- 要重命名一个样式，请右键单击该样式，然后选择“重命名样式”。在“重命名样式”对话框中输入一个新名称，然后单击“确定”。在罗马语言中，包含 32 个字符以上的名称将被截短。
- 要设置一个默认样式，请右键单击该样式，然后选择“将样式设为默认值”。默认样式的缩览图周围有一个白框，当创建新字幕时，将自动应用该样式。

注：在选择一个新样式或创建一个新字幕之前，最新选择的样式将保持选中状态。创建新字幕时，将选择默认样式。

将图形和图像添加到字幕

创建字幕的图形化对象

您可以使用“监视器”面板中的绘图工具来创建各种图形，如矩形、椭圆或直线。在绘制某个图形之后，可以对它应用样式，并更改填充和描边属性。



图形工具

A. 矩形 B. 椭圆 C. 圆角矩形 D. 直线

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中选择一个图形工具。

3 执行下列任意操作：

- 按住 **Shift** 键并拖动以限制图形的长宽比。
- 按住 **Alt** 键并拖动以便从图形的中心进行绘制。
- 按住 **Shift+Alt** 组合键并拖动以限制长宽比，并从中心进行绘制。
- 横跨顶点进行对角拖动，以便在绘制时将图形沿对角放方向翻转。
- 横向、向上或向下拖动，以便绘制时将图形垂直或水平翻转。

4 要向图形应用样式，请单击“任务”面板的“文本样式”部分中的一个样式对象。

另请参阅

第 192 页的“[变换对象](#)”

第 194 页的“[将颜色应用到字幕对象](#)”

第 188 页的“[关于样式](#)”

将图像添加到字幕

向字幕添加图像时，可以将它作为一个图形元素添加，或者将它放置在一个框中成为文本的一部分。Adobe Premiere Elements 接受位图图像和向量式绘图（如使用 Adobe Illustrator 创建的绘图）。向量式绘图在“监视器”面板中矢量化为一个位图图像。默认情况下，插入的图像以其原始大小显示。一旦将该图像插入到字幕中，就可以像对待其他对象那样，对其属性（如缩放）进行修改。

注：与文本和图形对象不同，添加到字幕的图像不会嵌入为字幕的一部分。而且，图像会引用源图像文件，其方式与“任务”面板的“项目”视图中列出的项目引用源音频和视频文件的方式相同。


另请参阅

第 186 页的“[设置字体、样式和大小](#)”

将图像放置到字幕中

1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 在“监视器”面板中，执行下列操作之一：

- 单击“任务”面板底部的“添加图像”按钮 。
- 在“监视器”面板中单击鼠标右键，然后选择“图像”>“添加图像”。
- 选择“字幕”>“图像”>“添加图像”。

Adobe Premiere Elements 以图像创建时的大小导入图像。

3 将图像拖动到“监视器”面板中的指定位置。如有必要，可以对大小、不透明度、旋转和缩放进行调节。

注：使用数码相机获取的图像倾向于比视频项目的屏幕尺寸要大。要调整图像大小而不使其发生扭曲，请按住 **Shift** 键并拖动图像的角柄，或使用“字幕”>“变换”>“缩放”命令。

将图像放置在文本框中

当将一个图像放置在文本框中时，图像就像是一个文本字符那样随文本一起移动。它可以具有与其他字符相同的属性，如描边。

1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 在“监视器”面板中，单击并按住“文字工具”按钮 ，然后选择“水平文字工具”或“垂直文字工具”。

- 3 在“监视器”面板中，单击创建一个要插入图像的文本框。
- 4 执行下列操作之一：
 - 右键单击“监视器”面板，然后选择“图像”>“将图像插入到文本中”。
 - 选择“字幕”>“图像”>“将图像插入到文本中”。
- 5 选择图像，然后单击“打开”。

将图像恢复到其原始大小或长宽比

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 选择图像，然后执行下列任意操作：
 - 选择“字幕”>“图像”>“恢复图像大小”。
 - 选择“字幕”>“图像”>“恢复图像长宽比”。

注：如果您只想将图像或移动视频作为背景使用，则可以将字幕叠加在图像或视频的剪辑上面。

排列字幕中的对象

更改堆叠顺序

当创建相互重叠的对象时，可以使用“排列”命令来控制它们的堆叠顺序。

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 选择要移动的对象。
- 3 执行下列操作之一：
 - 右键单击对象，然后选择“排列”。
 - 选择“字幕”>“排列”。
- 4 选择下列任意选项：

置为顶层 将对象移动到堆叠顺序的顶端。



前移一层 切换对象，使对象正好位于它的前面。

置为底层 将对象移动到堆叠顺序的底部。

后移一层 切换对象，使对象正好位于它的后面。

注：如果文本或图形元素堆叠很密，则可能难以在堆叠元素中选择一个元素。您可以使用“字幕”>“选择”或右键单击>“选择”命令，很方便地在堆叠的元素中一直导航到目标元素。

居中对齐对象

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 请选择一个或多个对象，然后执行下列任意操作：
 - 要将对象垂直居中，请单击“垂直居中”按钮 。
 - 要将对象水平居中，请单击“水平居中”按钮 。

对齐和分布对象

使用“对齐”和“分布”命令，将所选对象排列或等间距分布在“监视器”面板中的一个字幕内。您可以沿垂直轴或水平轴来对齐或分布对象（文本框、图形或两者都包括）。当选择水平对齐时，所选对象沿最接近所选边缘的对象的水平轴边缘对齐。当选择垂直对齐时，所选对象沿最接近所选边缘的对象的垂直轴边缘对齐。

对齐和分布所选对象时请记住以下几点：

- 一个对齐选项会将所选对象与最能代表新对齐方式的对象对齐。例如，对于右对齐，所有选定对象都与离右边缘最远的选定对象对齐。
- 一个分布选项会将选定对象在两个相距最远的对象之间等间距分布。例如，对于垂直分布选项，选定对象会在最高的选定对象与最低的选定对象之间分布。
- 当对大小不同的几个对象进行分布时，对象之间的间距可能不均匀。例如，按对象中心来分布对象会使各个中心等间距，但不同大小的对象可能会在对象之间占据不同的空间。要在所选对象之间产生均匀间距，请使用“水平等间距”和“垂直等间距”选项。

对齐对象

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中，按住 **Shift** 并单击两个或更多对象，或在对象上面拖动选框。
- 3 执行下列操作之一：
 - 右键单击任意选定对象，然后选择“对齐对象”。
 - 选择“字幕”>“对齐对象”。
- 4 选择需要的对齐类型。

分布对象

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中，按住 **Shift** 并单击三个或更多对象，或在对象上面拖动选框。
- 3 执行下列操作之一：
 - 右键单击任意选定对象，然后选择“分布对象”。
 - 选择“字幕”>“分布对象”。
- 4 选择需要的分布类型。

变换对象

您可以充分地调节对象的位置、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，您可以在“监视器”面板中拖动，或从“字幕”菜单中选择一个命令。

另请参阅

第 135 页的“[调节不透明度](#)”

调节对象的不透明度

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 在“监视器”面板中选择一个对象。

3 执行下列操作之一：

- 右键单击对象，然后选择“变换”>“不透明度”。
- 选择“字幕”>“变换”>“不透明度”。

4 键入一个新的不透明度值，然后单击“确定”。

注：不透明度属性设置可调节字幕中对象的不透明度。您可以使用效果来设置时间轴中整个字幕的总体不透明度，就像针对视频剪辑进行设置那样。

移动对象

1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 在“监视器”面板中，选择一个或多个对象。

3 执行下列操作之一：

- 将所选的一个或多个对象拖动到新位置。
- 选择“字幕”>“变换”>“位置”。键入新的 X 和 Y 位置值，然后单击“确定”。
- 右键单击所选的一个或多个对象，然后选择“变换”>“位置”。键入新的 X 和 Y 位置值，然后单击“确定”。

注：X 和 Y 位置值对应于字幕左上角为 (0, 0) 的一个坐标系统。当您输入 X 和 Y 值时，Adobe Premiere Elements 会将所选对象的定界框中心放置在该点。

缩放对象

1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 在“监视器”面板中，选择一个或多个对象。

3 执行下列操作之一：

- 要缩放宽度，请拖动对象的左或右定界框柄。
- 要缩放高度，请拖动对象的顶部或底部定界框柄。
- 要约束对象的比例，请在拖动角柄和定界框柄的同时按 Shift。
- 要缩放并约束长宽比，请在拖动对象顶点的同时按 Shift。
- 要从中心开始进行缩放，请按住 Alt 并拖动对象的顶点。
- 要以百分比的形式设置缩放值，请选择“字幕”>“变换”>“缩放”，或右键单击对象并选择“变换”>“缩放”。指定所需的值，然后单击“确定”。


注：拖动使用“文字”或“垂直文字”工具创建的文本对象的定界框柄会更改其字体大小。

旋转对象


1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 在“监视器”面板中，选择一个或多个对象。

3 执行下列操作之一：

- 将指针刚好放置在对象顶点的外侧。当指针变为“旋转”图标  时，向所需方向拖动以调整角度。按住 Shift 并进行拖动可将旋转限制为按 45 度增量进行。
- 选择“字幕”>“变换”>“旋转”，或右键单击任意所选对象并选择“变换”>“旋转”。键入一个新的旋转值，然后单击“确定”。



3 在“监视器”面板中，单击“颜色属性”按钮 。

4 在“颜色属性”对话框中，选择“填充”框 。

5 在“渐变”菜单中，为填充选择一个渐变类型。

注：如果您选择“线性渐变”、“径向渐变”或“四色渐变”，则将显示色标控件。您可以单击每个色标，并为每个色标选择一种颜色。

6 执行下列操作之一来设置颜色：

- 要使填充为透明的，请单击“无颜色”  框。
- 要将颜色设置为 100% 白色，请单击白色框。
- 要将颜色设置为 100% 黑色，请单击黑色框。
- 要设置色相，请在矩形颜色谱中单击需要的颜色，然后通过单击颜色谱上方的拾色器来指定确切颜色。
- 要从屏幕上采集颜色样本，请选择“吸管”工具 ，然后单击屏幕上的任意点。
- 要以数值形式设置颜色，请通过拖动数值或单击并输入一个值来设置 R、G 和 B 值。

设置描边


可以使用“颜色属性”对话框来设置对象的描边，或者在已应用了一个包含描边的样式的情况下设置轮廓。


注：只有已将“任务”面板中的“文本样式”下的一个预设样式应用到对象时，才会启用“颜色属性”对话框中的“描边”框。

1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。

2 选择一个包含描边的对象。（如有必要，请单击“任务”面板的“文本样式”部分中的一个样式。）

注：“样式”中的所有预设样式都含有一个描边，但面板左上角中的样式除外。

3 在“监视器”面板中，单击“颜色属性”按钮 ，或右键单击对象并选择“颜色属性”。

4 选择“描边”框 。



5 在“描边”菜单中，选择想要使用的描边。（并不是所有描边都具有多个描边选项。）

6 对于“描边粗细”，以像素为单位来指定描边的粗细。


7 在“渐变”菜单中，为填充选择一个渐变类型。

注：如果您选择“线性渐变”、“径向渐变”或“四色渐变”，则将显示色标控件。您可以单击每个色标，并为每个色标选择一种颜色。

8 执行下列操作之一来设置颜色：

- 要使描边为透明的，请单击“无颜色”  框。
- 要将颜色设置为 100% 白色，请单击白色框。
- 要将颜色设置为 100% 黑色，请单击黑色框。
- 要设置色相，请在矩形颜色谱中单击需要的颜色，然后通过单击颜色谱上方的拾色器框来指定确切颜色。
- 要从屏幕上采集一个颜色样本，请选择“吸管”工具 ，然后单击屏幕上的任意点。
- 要以数值形式设置颜色，请通过拖动数值或单击并输入一个值来设置 R、G 和 B 值。

渐变类型

要访问渐变类型，请在“监视器”窗口中选择一个字幕对象，然后单击“颜色属性”按钮 。

实色 创建均匀颜色填充。

线性渐变、径向渐变 线性渐变可产生一个线性的双色渐变填充。径向渐变可产生一个圆形的双色渐变填充。

开始和结束渐变颜色分别在左侧框和右侧框（或色标）中显示。在选择颜色之前，请先选择一个色标。拖动色标以调节颜色之间的平滑过渡。

“角度”选项（仅可用于“线性渐变”）指定渐变的角度。“反色”选项（仅可用于“线性渐变”）可使颜色点反色。“重复”选项指定将重复渐变形式的次数。


四色渐变 产生由四种颜色组成的一个渐变填充，对象的每个角各发出一种颜色。

四色色标指定从对象的每个角发出的颜色。在选择颜色之前，请先选择一个色标。

斜面 为背景添加一个斜面边缘。对象和斜面颜色分别在左侧颜色框和右侧颜色框中显示。在设置颜色之前，请选择想要调节的框。“平衡”选项指定了阴影颜色所占据的斜面的百分比。


消除 产生一个不会投射阴影的透明填充。如果对象具有描边，则描边可见。

重影 产生一个会投射阴影的透明填充。在“颜色属性”对话框中指定阴影选项。

 “消除”和“重影”对于具有阴影和描边的对象来说效果最好。

产生投影

您可以将投影添加到在“监视器”面板中创建的任何对象上。投影可以让一个对象看上去是三维的，并使它从背景图像中凸现出来。例如，为文本添加投影可使文本在与复杂背景图像叠加时比较容易辨认。

- 1 如有必要，请在时间轴中双击字幕，以将其在“监视器”面板中打开。
- 2 选择一个对象，然后单击“颜色属性”按钮 .
- 3 在“颜色属性”对话框中，选择“投影”。
- 4 设置下列任意选项：

角度 指定阴影相对于对象的角度。

距离 指定阴影偏离对象的像素数。

柔和度 指定阴影出现时的模糊或清晰程度。

为电视设计字幕

在电视监视器上预览字幕

如果您的目标观众将通过电视观看您制作完的节目，请在工作过程中在电视监视器上预览节目。在计算机屏幕上看似满意的元素在电视上观看时可能无法接受，因为计算机显示器和电视监视器是以不同方式显示图像的。图像的外边缘可能被裁剪，颜色可能发生扩散，水平细节可能看上去闪烁。但是，一旦您发现问题，则很容易采取步骤来纠正它。

使用安全字幕边距和安全动作边距

“监视器”面板中的“安全字幕”和“安全动作”边距指定了字幕的可见安全区域。默认情况下，这些边距在“监视器”处于字幕编辑模式时显示。

对广播和录像带进行编辑时，安全区域很有用。大多数消费电视机使用一个称作过扫描的过程，此过程将切掉画面外边缘的一部分，并允许扩大画面中心。过扫描的量对于各个电视机来说是不一致的，因此要确保字幕和重要动作位于大多数电视机的显示范围内，使文本位于安全字幕边距以内，并且所有其他重要元素位于安全动作边距以内。

注：如果要为 Web 或 CD 创建内容，则安全字幕和安全动作边距不适用于您的项目，因为这些媒体会显示整幅图像。



安全字幕和安全动作边距

A. 安全字幕边距 B. 安全动作边距

另请参阅

第 93 页的“[在监视器面板中查看安全区域](#)”

显示或隐藏安全边距

❖ 添加文本或编辑字幕时，执行下列操作之一：

- 在“监视器”面板中单击鼠标右键，然后选择“安全字幕边距”或“安全动作边距”（或两者都选择）。
- 选择“字幕”>“视图”>“安全字幕边距”或“安全动作边距”（或两者都选择）。

如果边距菜单项目旁边有一个复选标记，则显示该边距。

更改安全边距的大小

您可以调整“字幕安全”区域或“动作安全”区域的大小（或同时调整两者的大小）（例如，对具有较小过扫描的显示自定大小）。

- 1 选择“编辑”>“项目设置”>“常规”。

这样就会打开“项目设置”对话框。

- 2 在“视频”窗格中，键入“字幕安全区域”或“动作安全区域”（或两者）的新水平或垂直百分比值。单击“确定”。

导出和导入字幕

导出字幕文件

可以将字幕从 Adobe Premiere Elements 中导出到文件，以在另一个 Adobe Premiere Elements 项目中使用。

- 1 在“任务”面板的“编辑”视图中，单击“项目”。
- 2 在“项目”视图中，选择要作为单个文件导出的字幕。
- 3 选择“文件”>“导出”>“字幕”。
- 4 为存储的字幕文件指定名称和位置，然后单击“保存”。

导入字幕文件

您可以将从一个 Adobe Premiere Elements 项目导出的字幕导入到另一个项目中。

- 1 在管理器中单击“获取媒体”按钮。
- 2 选择“计算机文件和文件夹”。
- 3 查找并选择字幕，然后单击“打开”。

注：要在“添加媒体”对话框中只显示字幕文件，请从“文件类型”菜单中选择“Adobe Title Designer (.prtl)”。

另请参阅

第 45 页的“[支持的导入文件类型](#)”

第 239 页的“[支持的存储和导出文件类型](#)”

第 13 章：添加和混合音频

至少一半的影片效果受所使用声音的影响。Adobe Premiere Elements 提供的工具（如“音频混合器”和“音频计量器”）可以创建高品质的声音混合。您可以在实时预览时为剪辑叙述旁白或设置节拍标记。既可以为影片添加背景音乐，并将其裁切为所需的长度；也可以使用 SmartSound® 背景音乐，并对其进行定制以适合您的项目。可以设置剪辑的总体音量级别和剪辑中的相对音量级别。最后，可以删除不需要的杂音，并对影片中的声音添加效果。

使用背景音乐

添加音频背景音乐

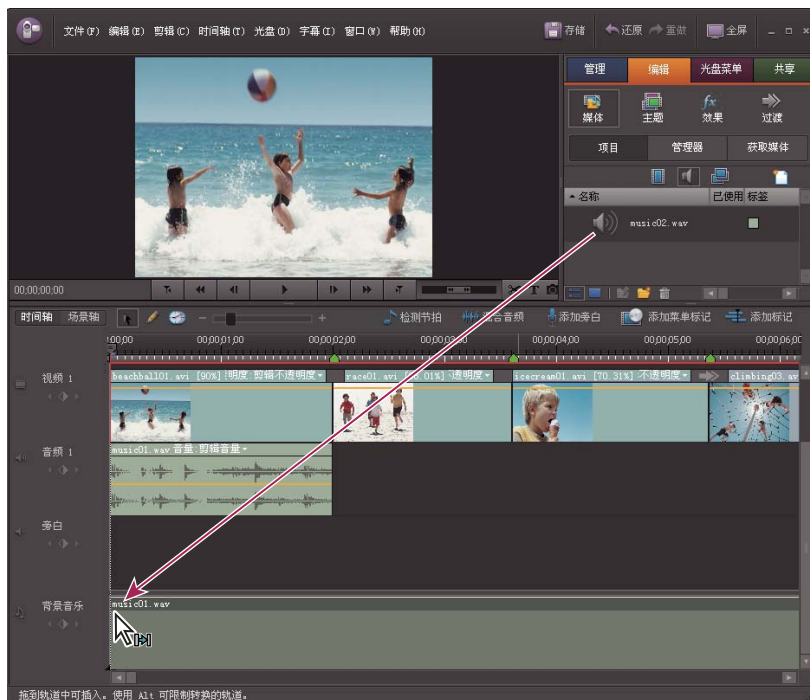
要补偿嵌入到视频剪辑和所录制任何旁白的声音，可以将音频剪辑添加到时间轴或场景轴中显示的背景音乐轨道中。您可能需要向下滚动时间轴的音频部分以查看背景音乐。这些剪辑通常包含背景音乐和录制环境的声音。

1 如有必要，请向项目中添加所需的音频文件。

重要说明：只能使用您拥有其版权的文件或者版权拥有者允许您使用的文件。

2 在“任务”面板中，单击“编辑”选项卡，然后单击“项目”。


3 将音频剪辑从“任务”面板拖动到希望开始音频剪辑的时间轴或场景轴的背景音乐轨道中。




将音频剪辑添加到时间轴的背景音乐轨道

预览背景音乐

可以预览背景音乐以确保它与视频刚好同步。

- 1 在时间轴或场景轴中，选择背景音乐轨道中的音频剪辑。（您可能需要通过音频轨道向下滚动来查看背景音乐轨道。）
- 2 执行下列操作之一：
 - 单击“监视器”面板中的“播放”按钮 。
 - 按空格键。

Adobe Premiere Elements 在时间轴或场景轴中预览背景音乐音频剪辑以及其上的所有音频和视频剪辑。

- 3 要停止预览，请执行下列操作之一：
 - 单击“监视器”面板中的“暂停”按钮 。
 - 按空格键。

另请参阅

第 98 页的“[从场景轴裁切剪辑](#)”



第 100 页的“[在时间轴中裁切](#)”


第 128 页的“[临时停用剪辑中的效果](#)”

第 76 页的“[时间轴轨道](#)”

为背景音乐创建节拍标记

使用时间轴或场景轴中的“检测节拍”按钮在背景音乐中节拍最强的位置创建对齐标记。可以配合标记裁切或添加剪辑。在时间轴中拖动或裁切剪辑时，剪辑的入点或出点与最近的节拍标记对齐。

- 1 将音频剪辑或包括音频的视频剪辑添加到时间轴或场景轴的背景音乐中。
- 2 单击位于时间轴或场景轴顶部的“检测节拍”按钮 。
- 3 在“节拍检测设置”对话框中，根据需要指定设置，然后单击“确定”。“节拍检测设置”对话框中出现选项的描述，位于发光灯泡图标  的旁边。

将在时间轴中显示与背景音乐中的节拍相对应的节拍标记 。

- 4 要手动添加更多的节拍标记，请右键单击要在其中添加标记的时间轴时间标尺，并选择“设置节拍标记”。
- 5 要删除节拍标记，请右键单击时间轴时间标尺中的标记，并选择“清除节拍标记”。要删除所有节拍标记，请右键单击时间标尺，并选择“清除所有节拍标记”。
- 6 要查找其他节拍标记，请右键单击时间轴时间标尺，并选择“转到节拍标记”>“下一个”或“上一个”。

另请参阅

第 88 页的“[使用剪辑和时间轴标记](#)”

创建 SmartSound 轨道

Adobe Premiere Elements 自带 SmartSound® Quicktracks® 增效工具。使用 SmartSound Quicktracks 从大量的背景音乐中为视频项目选择背景音乐。然后使用 SmartSound 工具自定背景音乐的长度，以便与影片长度保持一致。

要为视频项目使用 SmartSound Quicktracks，请在时间轴中单击 SmartSound 按钮，然后按照提示进行操作。

要获得有关使用 SmartSound Quicktracks 的完整文档，请访问 SmartSound 网站，网址是 www.smartsound.com。

创建旁白

创建旁白

要获得最佳效果，请在为剪辑叙述旁白之前确认麦克风在计算机和 **Adobe Premiere Elements** 中工作正常。

使用计算机的麦克风，您可以在“监视器”面板中预览剪辑时为剪辑叙述旁白。然后将旁白添加到时间轴或场景轴中可见的旁白背景音乐中。



录制语音旁白

A. 音量指示器 B. 输入音量级别滑块 C. 录制 D. 播放 E. 转到上一旁白剪辑 F. 转到下一旁白剪辑 G. 删除当前旁白 H. 麦克风源

另请参阅





第 71 页的“[场景轴概述](#)”

第 166 页的“[降噪器](#)”


设置旁白

- 1 将麦克风插入计算机的麦克风端口中。
- 2 通过“Windows 声音硬件测试”向导来测试麦克风。检查 **Windows** 文档以获取相关说明。
- 3 在 **Adobe Premiere Elements** 中，选择“编辑”>“首选项”>“音频硬件”。
- 4 从“默认设备”菜单中，选择计算机的声音设备，然后单击“确定”。


为剪辑叙述旁白

- 1 执行下列操作之一：
 - 在时间轴中，将时间轴中的当前时间指示器  拖动到您希望开始旁白的点。
 - 在场景轴中，选择要为其叙述旁白的剪辑。然后，在“监视器”面板中，将当前时间指示器  拖动到您希望开始旁白的点。
- 2 在时间轴或场景轴中，单击“添加旁白”按钮 .
- 3 在“录制语音旁白”窗口中，请单击“麦克风源”按钮 ，并从菜单中选择声音设备。
- 4 为获得最佳效果，请关闭计算机扬声器以防止馈音。要在叙述旁白时监视声音，请将耳机插入到计算机上，并取消选择“录制时音频静音”。

注：如果扬声器已打开，请尽可能靠近麦克风，并使麦克风尽可能远离扬声器以防止馈音。



- 5 以对话音量对着麦克风讲话，然后升高或降低输入音量级别滑块，直到您最大音量的话语能够使计量器的橙色部分亮起。
- 6 单击“录制旁白”按钮 .


7 在“录制语音旁白”窗口顶部附近，“开始录制倒计时”的旁边会显示一个计时器。“开始录制倒计时”变成“录制”时，请在选定剪辑播放时叙述您的旁白。

8 完成旁白时，请单击“停止”按钮 。


将包含您的旁白的音频剪辑添加到“媒体”面板和时间轴或场景轴的旁白轨道（在选定剪辑下面）。



注：如果没有单击“停止”按钮，录制过程会自动在“旁边”轨道的下一个文件开始处停止，或在时间轴或场景轴最后一个剪辑结束 30 秒后停止。

9 要预览您的录制，请单击“转到上一旁白”按钮 。然后单击“播放当前旁白”按钮 。

10 要从您停止的点继续录制，请再次单击“录制”按钮 。



再次单击“录制”将覆盖旁白轨道中已有的所有旁白。


11 随时单击“暂停”按钮  停止预览。

 在场景轴中，会在您为其叙述旁白的剪辑的右上角出现一个麦克风图标 。



替换或丢弃旁白

1 执行下列操作之一：

- 在时间轴中，将时间轴中的当前时间指示器  拖动到旧旁白开始的位置。
- 在场景轴中，选择包含您要更改旁白的剪辑。然后，在“监视器”面板中，将当前时间指示器  拖动到旧旁白开始的位置。

2 单击“添加旁白”按钮 。

3 在“录制语音旁白”窗口中，执行下列任一操作：

- 要替换旁白，请单击“录制”按钮 。再次单击“录制”，重新录音。
- 要丢弃旁白，请单击“删除当前旁白”按钮 。从时间轴或场景轴中删除旧旁白剪辑，但它将保留在“任务”面板的“项目”视图中。

混合音频和调整音量

关于音频混合

混合音频涉及调整音量级别，以使这些音量级别在每个剪辑中都保持在一个良好的范围内，然后根据影片中使用的其他剪辑按比例对其进行调整。例如，您可能首先调整旁白剪辑的音量，以使音量的最弱部分和最强部分变化较小，然后增大旁白的总体音量，以便在背景声音或其他剪辑中包括的音乐基础上可以清晰地听到此音量。

在 Adobe Premiere Elements 中，音量变化以分贝计量。0.0 dB 级别的音量是原始音量（非静音）。将该级别音量更改为负数可以降低音量，将该级别音量更改为正数可以增大音量。

要控制剪辑的音量，可以使用音量图，即水平穿过每个剪辑的黄线（有时称为音量橡皮条）或音频混合器。可以使用“音频计量器”窗口查看项目的总体音频音量。

调整音量级别时应考虑下列准则：

- 如果您将音量特别高的音频剪辑组合到多个轨道上，则会产生剪辑（断音失真）。要防止剪辑，请降低音量级别。
- 如果您需要分别调整一个剪辑的不同部分中的音量（例如，一个人的声音太弱，而随后另一个人的声音又太强），则可以用关键帧来使音量在整个剪辑中发生变化。
- 如果剪辑的原始音量级别过高或过低，则可以更改输入音量级别。但是，调整输入音量级别将不会删除任何失真，这些失真可能是在录制剪辑声音过高时产生的。在这种情况下，最好是重新录制剪辑。

另请参阅

第 125 页的“[应用和预览效果](#)”

在音频混合器中调整音量并混合音频

使用音频混合器可以调整项目中不同轨道的音频平衡和音量。可以调整包含在视频剪辑、背景音乐和旁白音频中的音频平衡和音量级别。例如，您可能需要在不同的点处增大旁白的音量，并降低背景音乐的音量，以表示强调，或者以便在音乐之上听到细微的声音。


您可以在倾听音频轨道和查看视频轨道的同时调整设置。音频混合器中的每个轨道均与时间轴或场景轴中的音频轨道相对应，并进行了相对应的命名。在进行调整的时候，关键帧会添加到轨道中。您可以在音频首选项中指定关键帧的默认最小间隔。



音频混合器

💡 理想情况下，您必须首先混合一个轨道（从开头至结尾）的音量，然后才能移动到下一个轨道。与混合平衡相同。

1 （可选）选择“编辑”>“首选项”>“音频”，然后为细化的最小时间间隔设置一个介于 1 和 2000 毫秒之间的值，以将关键帧限制为大于该值的间隔。如果您不希望擦除音频时听到音频，请取消选择“擦除时播放音频”。

2 在时间轴或场景轴中，单击“混合音频”按钮  或选择“窗口”>“音频混合器”。

注：要隐藏或显示轨道，请从“音频混合器”面板菜单中选择“显示 / 隐藏轨道”；然后指定希望显示的轨道。

3 在“监视器”窗口中，将当前时间指示器拖动到希望开始混合音频的位置。

4 单击“监视器”窗口中的“播放”，并调整音频混合器中的控件，从而自动将关键帧添加到轨道中：

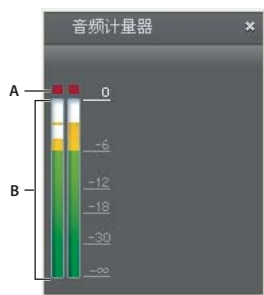
- 要调整轨道的平衡，请左转或右转（拖动）“平衡”控件。
- 要增大轨道的音量，请向上或向下拖动“电平”控件。

注：可以在音频首选项中指定关键帧的间距。

要在混音时使某个轨道静音，请单击“静音”。此选项不能使该轨道永久静音 — 仅在混音时才能如此。

“音频计量器”面板概述

通过时间轴或场景轴播放剪辑时，“音频计量器”面板（Windows >“音频计量器”）会显示这些剪辑的总体音量级别。如果该计量器的红色剪辑指示器亮起，则会降低一个或多个剪辑的音量。峰值指示器显示播放影片时达到的峰值音量。通常，您希望峰值介于 0 和 -6 dB 之间。




“音频计量器”面板
A. 剪辑指示器 B. 峰值音量指示器

在时间轴上调整音量


您可以直接在时间轴的音频轨道上调整剪辑音量。例如，通过向上或向下拖动音量图，您可以使某个剪辑的音量与其附近剪辑的音量相匹配，或使其完全静音。

注：还可以使用关键帧增大和降低音量。

- 1 要调整时间轴中音频轨道的大小以便可视性更佳，请将指针置于轨道标头区的两个轨道之间，以使“高度调整”图标  出现，然后向上或向下进行拖动。
- 2 在时间轴中，选择剪辑左上角的“音量”。然后，选择“音量”>“剪辑音量”。



“音量”菜单

- 3 将指针置于音量图上方：水平穿过剪辑的音频轨道的黄线。指针变成白色的双箭头图标 。
- 4 向上或向下拖动，以统一调整音量级别。拖动任何现有的关键帧以移动它们。

在您拖动时，会显示分贝级别。正数表示音量增加；负数表示音量降低。



拖动音量图会更改剪辑的音量。

另请参阅

第 85 页的“[调整轨道大小](#)”

第 169 页的“[显示和编辑关键帧](#)”

第 128 页的“[临时停用剪辑中的效果](#)”

第 170 页的“[添加关键帧](#)”

调整剪辑的输入音量级别



如果剪辑的原始音量过高或过低，则必须更改输入音量级别或增益，然后再对输出音量级别进行调整。但是，如果源音频级别在录制时设置过高或过低，增大增益只会放大噪音。为获得最佳效果，请以不致于引起失真的较高音量级别录制音频。如果不进行调整，录制良好的音频峰值会在“音频计量器”面板上的 0 和 -6dB 之间变化。录制高于 0 dB 的音频会导致剪辑。



- 1 在时间轴上，选择剪辑。
- 2 选择“剪辑”>“音频选项”>“音频增益”。
- 3 执行下列操作之一，然后单击“确定”：
 - 键入一个增益值（0 dB 等于剪辑的原始增益）。
 - 单击“正常化”以自动增大过弱的增益或降低过强的增益。Adobe Premiere Elements 显示无剪辑达到最大增益所需的量。


剪辑静音

- 1 在时间轴上执行下列操作之一：
 - 如果剪辑已链接到视频，请按住 **Alt** 的同时单击时间轴中的剪辑的音频轨道，以仅选择音频部分。
 - 如果剪辑未链接到视频，请单击此剪辑以将其选中。
- 2 选择“剪辑”>“启用”。（停用剪辑时，剪辑菜单中的此选项旁边的复选标记会消失，轨道中的剪辑名称将灰显。）

音量淡入或淡出

- 1 在时间轴或场景轴中选择音频剪辑。
- 2 在“属性”视图（“窗口”>“属性”）中，单击“淡入”按钮  或“淡出”按钮 .

“淡入”会在剪辑的最开始处添加一个关键帧，在此处将音量设置为  dB（静音）；然后在此关键帧后添加另一个关键帧，在此处仍保留该点的剪辑已设置的音量。“淡出”会在剪辑的结尾处添加一个关键帧，在此处将音量设置为  dB；然后在此关键帧前添加另一个关键帧，在此处仍保留该点的剪辑已设置的音量。

 如果音频剪辑已链接到视频，则可以右键单击剪辑的任一部分，然后选择“渐隐”>“淡入音频和视频”或“淡出音频和视频”。您还可以在淡入一个剪辑音量的同时，淡出另一个剪辑的音量，方法是将其中的一个交叉渐隐音频过渡拖动到两个剪辑之间的切割线上。

另请参阅

第 82 页的“[删除时间轴或场景轴中的剪辑](#)”

第 170 页的“[添加关键帧](#)”

第 172 页的“[删除关键帧](#)”

第 14 章：创建光盘菜单

DVD 光盘和蓝光光盘是与家人和朋友共享视频的好方法。小的轻量型光盘易于包装和邮寄，因此它们是传递影片的理想媒介。使用 Adobe Premiere Elements 菜单模板及其自动功能，您可以方便快捷地创建近乎专业级的 DVD 光盘和蓝光光盘。

光盘类型和菜单选项

关于自动播放和基于菜单的光盘

使用 Adobe Premiere Elements 和光盘刻录机，可以创建两种主要类型的 DVD 或蓝光光盘：不带菜单的自动播放光盘和基于菜单的自动播放光盘。创建光盘的第一步是确定要创建的类型。

如果想创建自动播放的光盘，则只需创建影片，用光盘格式导出，然后再刻录到光盘。然而，如果想创建基于菜单的光盘，则需要使用 Adobe Premiere Elements 菜单模板来为影片添加菜单。

Adobe Premiere Elements 菜单模板是预先设计的菜单，它有多种主题和样式。模板上的按钮会自动链接到置于影片中的菜单标记。会根据您所放置的标记动态创建菜单，如有必要，也可以添加其他菜单。可以在选择模板后添加、移动或删除菜单标记，或在选择模板前在时间轴中添加菜单标记。Adobe Premiere Elements 自动调整菜单以匹配标记。

注：可用的菜单被设置为该项目的长宽比。例如，如果该项目的长宽比设置为宽屏回放，则菜单也会采用宽屏回放。

另请参阅

第 229 页的“[视频 CD 格式](#)”

第 206 页的“[创建光盘菜单](#)”

第 208 页的“[自动添加场景标记](#)”

第 209 页的“[手动添加菜单、场景或结束标记](#)”

第 220 页的“[刻录到 DVD 光盘或蓝光光盘](#)”

自动播放光盘

自动播放光盘不含菜单，在放入 DVD 或蓝光光盘播放器时会自动开始播放。最适合演示要从头到尾观看的单个影片。它是最容易创建的光盘类型，只需将影片导出到光盘。

如果希望使用播放器遥控器上的“前进”和“后退”按钮跳到影片中的特定位置，请设置菜单标记或场景标记以指定章节或跳点。由于自动播放光盘不区分主菜单标记和场景标记，因此您可以为章节点添加任意类型的标记。

在刻录光盘之前请预览影片，并确保标记位置正确。

注：自动播放光盘会忽略结束标记。

基于菜单的光盘

最适合演示要从头到尾播放，或包含可从子菜单访问的场景的长影片或一组影片。从主菜单可以选择播放影片或转到场景选择子菜单。基于菜单的光盘共有两种类型：

具有场景菜单的基于菜单的光盘 这种光盘最适合于演示从头到尾一直播放、而且还包含可从子菜单访问的场景的单个长影片。从主菜单中，您可以选择播放整个影片或转到场景菜单。场景菜单允许您导航到影片内的场景。通常应设置项目，以使每个场景都代表影片中的一个兴趣点；但是，无论任何时候或任何其他位置，只要经过一定的播放时间就可能启动一个场景。

具有多个影片选项的基于菜单的光盘 这些光盘最适合于演示一组不希望组合成一个影片的单个影片。例如，在婚礼光盘中，您可能希望将准备工作、仪式和婚宴作为单独的影片进行演示。每个影片在主菜单上都有其自己的按钮。

使用菜单标记

了解菜单标记

可以轻松为视频添加菜单标记。您可以自动或手动添加场景标记。**Adobe Premiere Elements** 创建基于标记的菜单。向时间轴添加的菜单标记的类型取决于您希望观看者访问视频的方式。



菜单标记和菜单模板之间的关系

A. 媒体开始 B. 结束标记 C. 主菜单标记 D. 场景标记

可以在影片中使用任意类型的标记。然而，当光盘播放器遇到结束标记后就会返回主菜单，而不会返回到调用它的菜单。如果之后在时间轴或场景轴中对剪辑进行重排，则标记仍位于其原始位置中，因此您必须更新其位置并编辑其名称以使它们与此影片相关。

注：请勿将菜单标记（场景标记、主菜单标记和结束标记）与剪辑标记和时间轴标记相混淆。尽管它们都标记剪辑或影片中的位置，但是 **Adobe Premiere Elements** 使用场景标记和菜单标记将时间轴和场景轴中的视频帧链接到光盘菜单上的按钮。剪辑标记和时间轴标记有助于定位和裁切剪辑。

另请参阅

第 212 页的“[应用光盘菜单模板](#)”

第 213 页的“[自定义菜单背景](#)”

主菜单标记

主菜单标记将视频划分为多个独立的影片。主菜单上的按钮链接到主菜单标记。手动放置主菜单标记，以表示您希望在光盘的主菜单上列出的每部影片的开始。如果所选的主菜单模板包含其他按钮（除“播放影片”或“场景”按钮之外的按钮），则这些按钮将链接到主菜单标记，并从每个标记开始播放，直到遇到结束标记或到达时间轴中媒体的结尾为止。如果主菜单没有包含足够多的主菜单标记按钮，则 **Adobe Premiere Elements** 会复制主菜单，并在初级主菜单上添加“下一步”按钮。如果影片中没有主菜单标记，则 **Adobe Premiere Elements** 会忽略主菜单中的其他按钮。

如果您使用主菜单标记，则选择至少具有 3 个主菜单按钮的模板。（第一个按钮“播放影片”会从始至终播放影片。第二个按钮“场景”会链接到“场景菜单 1”。）

重要说明：主菜单上的“播放”按钮会自动链接到时间标尺的起始点，因此不需要在此处放置主菜单标记。



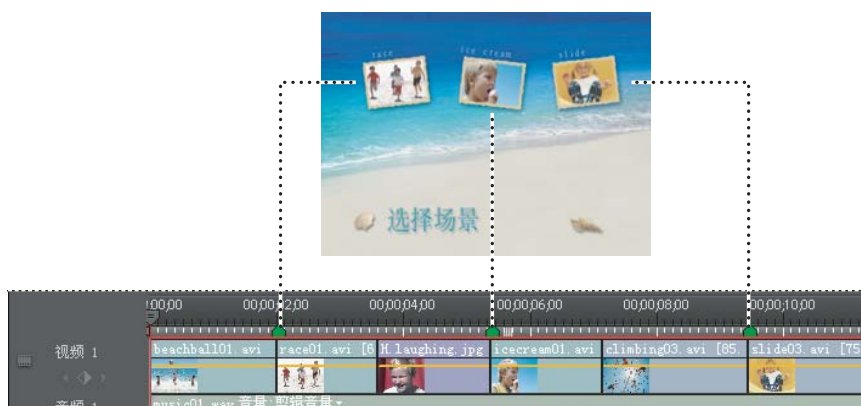
影片包含的主菜单标记多于模板上的按钮时，会复制创建的菜单

A. “下一步”按钮引导复制菜单 B. “上一步”按钮使用户返回到“主菜单 1”

场景标记

场景标记将影片划分为多个独立的场景。主菜单中的“场景”按钮链接到影片中的不同场景，并且在场景菜单中逐个显示（并未按影片编组）。希望影片从始至终进行播放，并且还希望观看者能够向前跳到特定的场景时，请使用场景标记（没有结束标记）。

您可以自动或手动添加场景标记。Adobe Premiere Elements 使用场景标记创建场景菜单，从光盘主菜单上的“场景”按钮可以访问此菜单。如果时间轴中没有场景标记，则 Adobe Premiere Elements 会忽略“场景”按钮和场景菜单。



场景标记直接映射到场景菜单上的按钮。

结束标记

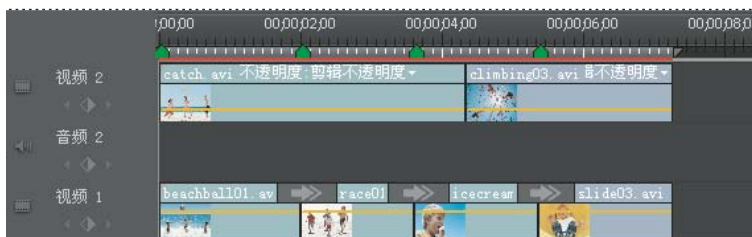
结束标记用于指定影片的结尾。光盘播放器到达结束标记时，将返回到主菜单。如果您向时间轴中添加了结束标记，则光盘播放器不会从始至终播放影片。因此，通常仅当您已将视频分割为多个单独的影片，并且不需要在时间轴中从始至终播放剪辑时才会添加结束标记。

需要手动添加结束标记。使用结束标记指定要在光盘主菜单中列出的每个影片的结尾。只要遇到结束标记，影片便会停止并返回主菜单。

自动添加场景标记

“生成菜单标记”命令会为您放置场景标记。如果 Adobe Premiere Elements 最初放置场景标记（日后可以视需要清除这些标记），则有时可以存储时间。影片中的每个场景为单独的剪辑且希望标记的剪辑均在“视频 1”轨道时，您可以获取最佳效果。如果影片由彼此叠加的多个剪辑组成，则您可能更愿意手动放置场景标记，或者按设置的时间间隔来放置场景标记。

自动放置的场景标记没有名称，因此场景菜单上的按钮仍然保持在模板中命名的名称。要自定按钮，您可以在放置标记之后命名标记，或者在选择模板之后重命名按钮。



具有自动放置场景标记的示例影片

- 1 单击时间轴使其激活。
- 2 选择“光盘”>“生成菜单标记”。
- 3 在“自动设置菜单场景标记”对话框中，指定您希望放置标记的方式，如有必要，请输入值：

在每一场景处 在“视频 1”轨道上剪辑之间的每个编辑点（剪切线）处，而不是在过渡的结尾处放置场景标记。在时间轴中的一系列静止图像的起始处仅放置一个场景标记。

每 _ 分钟 按指定的时间间隔放置场景标记。（仅当影片包含几分钟的素材时，此选项才可用。）

总标记数 在时间轴中整个剪辑范围内均匀地留出指定标记数的间隔。

- 4 如果时间轴包含您不再需要的现有标记，请选择“清除现有菜单标记”。（清除标记时，会清除标记名称以及彼此关联的缩览图偏移。）
- 5 单击“确定”。将场景标记添加到位于时间标尺下面的时间轴中。
- 6 如果您不喜欢标记的这个位置，请在时间标尺中将其拖动到其他位置。

注：未将场景标记绑定到视频。如果之后编辑视频，可能需要移动标记或重新生成标记，以便它们与新的编辑点相匹配。

另请参阅

第 215 页的“[编辑菜单文本和按钮](#)”

手动添加菜单、场景或结束标记


如果手动添加标记，则可以在放置它们时对它们进行命名。所选择的名称显示为主菜单或场景菜单中按钮的标签。

在某些模板上，菜单按钮包括与它们链接的视频的缩览图图像。如果默认帧不代表按钮的最佳帧，则可以在“菜单标记”对话框中对其进行更改。


另请参阅

第 211 页的“[编辑菜单标记属性或场景标记属性](#)”

添加主菜单标记或场景标记

- 1 在时间轴中，将当前时间指示器  移动到您要设置标记的位置。

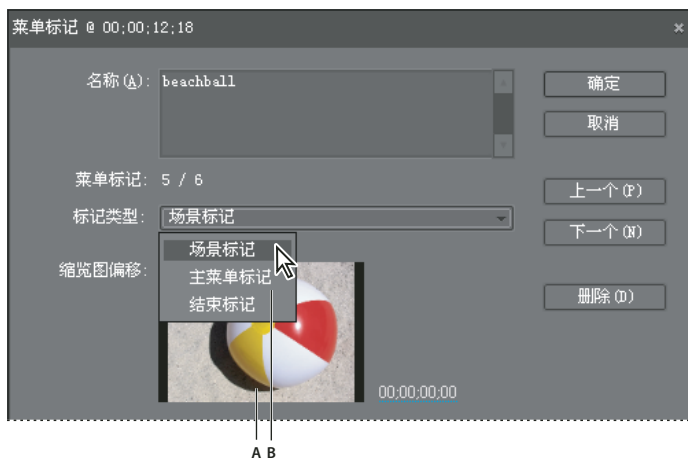
注：每个主菜单模板上的“播放”按钮会自动链接到时间标尺的起始点。除非您要让标记在场景菜单中列出，否则没有必要在此处放置标记。

- 2 单击刚好位于时间标尺上方的“添加菜单标记”按钮 .



要快速放置标记，您还可以将标记从“添加菜单标记”按钮拖动到时间标尺中的相应位置。

- 3 在“菜单标记”对话框中，在框中键入标记的名称。此框中的文本不受限制，因此可以将文本放置在多个行上，请按 **Ctrl+Enter** 组合键开始每个新行。使标记的名称尽量简短，以便它适合菜单，并且不会与另一个按钮重叠。（选择模板之后，您可以调整名称。）
- 4 在“标记类型”菜单中，选择您要设置的标记的类型。



“菜单标记”对话框

A. 标记处帧的缩览图 B. 标记类型

- 5 执行下列操作之一来设置按钮缩览图的外观：

- 要为菜单中的按钮缩览图选择一个静止图像，请将“缩览图偏移”时间码拖动到具有所需图像的帧。请勿选择“运动菜单按钮”选项。创建 DVD 光盘或蓝光光盘时，此图像显示在菜单中。（此缩览图仅用于菜单显示。单击光盘上的按钮时，会在标记的位置开始播放视频。）




拖动“缩览图偏移”时间码


- 要在光盘的菜单按钮中播放视频，请选择“运动菜单按钮”。为主菜单标记或场景标记选择此选项时，菜单中相应的按钮将被设置为动画。

- 6 单击“确定”。

将标记添加到位于时间标尺下面的时间轴中。主菜单标记为蓝色；场景标记为绿色；结束标记为红色。

添加结束标记


- 1 在时间轴中，将当前时间指示器  移动到视频或场景的结尾。

- 2 单击刚好位于时间标尺上方的“添加菜单标记”按钮 .
- 3 在“菜单标记”对话框中，从“标记类型”菜单中选择“结束标记”。
- 4 单击“确定”。

将标记添加到位于时间标尺下面的时间轴中。

查找菜单标记或场景标记

❖ 在时间轴中，执行下列操作之一：

- 要查找当前时间指示器右侧或左侧的第一个场景标记，请选择“光盘”>“转到菜单标记”>“下一个”或“上一个”。
- 要在时间轴中查找任何标记，请单击时间标尺中的“添加菜单标记”按钮 。在“菜单标记”对话框中，单击“上一个”或“下一个”，直到找到所需的标记为止。
- 要查找与特定按钮链接的标记，请单击位于“光盘版面”面板底部的菜单缩览图，右键单击此按钮，然后选择“在时间轴中显示标记”。

注：在“菜单标记”对话框中找到一个标记后，可以编辑此标记的详细信息，也可以通过单击“删除”按钮删除此标记。

移动或删除菜单标记或场景标记

无论您是自动放置标记还是手动放置标记，都可以轻松移动和删除标记。

您可以从时间轴中删除单个标记，也可以同时清除所有标记。如果自从第一次选择菜单模板已对影片进行了编辑，您可能会发现删除所有标记比将标记拖动到新位置更加容易。


注：如果您已选择了模板，则删除标记还会从主菜单或场景菜单中删除与此标记关联的按钮。

移动标记

❖ 在时间轴中，将要移动的标记拖动到所需的场景或影片中。

删除标记

❖ 执行下列操作之一：

- 在时间轴中，将当前时间指示器  放置到您要删除的标记上。（您可能需要放大时间标尺来查找标记。）选择“光盘”>“清除菜单标记”>“当前时间指示器处的标记”。
- 要查找和删除标记，请双击任何标记。在“标记”对话框中，单击“上一个”和“下一个”按钮查找标记，然后单击“删除”按钮。
- 要同时删除所有标记，请选择“光盘”>“清除菜单标记”>“所有标记”。



如果您改变主意或操作有误，可以还原最近的删除。选择“编辑”>“还原”。此标记将再次出现在时间轴中。

编辑菜单标记属性或场景标记属性

放置标记之后，您可以更改标记的名称、类型（场景、主菜单或结束）以及在菜单上的缩览图按钮中显示的缩览图图像。标记名称变为主菜单或场景菜单中的按钮名称。

某些菜单按钮包括与它们链接的视频的缩览图图像。默认情况下，缩览图显示在标记处可见的帧。您可以更改标记以更好地适合内容。例如，对于表示沙滩上某一天场景的按钮，您可能要更改按钮图像以便给在水中溅水的小孩一个特写，而不是给标有标记的帧一个特写。更改按钮的缩览图不会更改链接此按钮的视频的起始点。

- 1 在时间轴中，双击要编辑的标记，或使用“上一个”按钮和“下一个”按钮查找标记。

2 在“菜单标记”对话框中，执行下列任意操作，然后单击“确定”：

- 要重命名标记，请在文本框中键入此标记的名称。此框中的文本不受限制，因此可以将名称放置在多个行上，请按 **Ctrl+Enter** 组合键开始每个新行。使名称尽量简短，以便它适合菜单，并且不会与另一个按钮重叠。（选择模板之后，您可以调整名称。）
- 要更改标记类型，请在“标记类型”菜单中选择您要设置的标记的类型。
- 要更改按钮的缩览图，请拖动“缩览图偏移”时间码以选择您希望在菜单的按钮缩览图中显示的图像。如果选择具有缩览图图像的菜单，则创建光盘时，您所选择的图像会显示在菜单中。（此缩览图仅用于菜单显示；与按钮链接的视频从标记位置开始。）

创建光盘菜单

关于菜单模板

使用 **Adobe Premiere Elements** 附带的预设计菜单模板之一创建基于菜单的 DVD 光盘或蓝光光盘。所有模板都包括一个“主菜单 1”按钮和一个“场景菜单 1”按钮。菜单按钮自动与时间轴中的菜单标记和场景标记链接。主菜单最少包含两个按钮：一个用于播放影片，另一个用于显示场景菜单。某些模板在主菜单中包含其他按钮，使用这些按钮可以跳到已在时间轴中标记的其他影片。通常，场景菜单包含具有场景标签和缩览图的按钮。

菜单可以包含声音和运动。有些模板包含放置区，可在其中拖放静止图像或视频以定制菜单背景。如果在不含放置区的模板上拖放视频或图像，则视频或图像将替换整个菜单背景。视频可以用作菜单的移动背景，或者提供菜单的所有可视元素（突出显示的按钮除外）。例如，视频可以包括移动的背景、滚动的制作人员列表，甚至按钮图像。播放视频背景或音频的长度取决于菜单的持续时间。背景音频和视频单个循环的持续时间必须为 30 秒或更短的时间。

您可以通过更改字体、颜色、背景和版面使项目的模板个性化。模板更改仅应用于当前项目；您无法存储 **Adobe Premiere Elements** 中的模板更改。

另请参阅

第 50 页的“[创建 Photoshop 文件](#)”

第 217 页的“[切换到其他菜单模板](#)”

应用光盘菜单模板

选择光盘菜单模板时，如果模板没有足够的菜单按钮以匹配影片中的每个标记，也没有关系。**Adobe Premiere Elements** 会根据需要创建其他菜单和按钮。

选择模板时，菜单上的按钮文本更改为您为菜单标记和场景标记提供的名称。如果自动添加了标记或者没有命名标记，则可以在选择模板之后命名标记并更改菜单的字幕。如果您没有提供标记名称，则按钮仍然保持在模板中命名的名称。

可以在选择模板前添加菜单标记和场景标记；或在选择模板后添加、移动和删除标记。动态调整光盘菜单以匹配标记，根据需要添加或删除按钮。

注：如果您的项目使用 HDV 项目设置，请确保选择 HD 模板以保证高品质输出。可以在“任务”面板中通过模板右上角的“HD”来识别 HD 模板。

1 单击“任务”面板中的“光盘菜单”。

将打开“光盘版面”面板和“模板”视图。

2 在“模板”视图中，选择主题与项目主题相匹配的模板。如果已使用主菜单标记，则选择主菜单上至少具有 3 个按钮的模板。（第一个按钮的标签为“播放影片”，第二个按钮的标签为“场景”。其他按钮链接到时间轴中的场景标记。）

3 单击“应用”。

将按钮链接到时间轴中的标记，并且插入标记的名称以便用于按钮文本。

4 系统可能会询问您是否要自动添加场景标记。如果单击“是”，请选择下列选项之一，然后单击“确定”：

在每一场景处 在“视频 1”轨道上剪辑之间的每个编辑点（剪切线）处放置场景标记。

每_分钟 按指定的时间间隔放置场景标记。（仅当影片包含几分钟的素材时，此选项才可用。）

总标记数 在时间轴中整个剪辑范围内均匀地留出标记的间隔。

注：如果此时选择不自动添加标记，则可以在以后添加标记。Adobe Premiere Elements 动态更新菜单，从而添加主菜单标记按钮或场景菜单和按钮（如果添加标记）。

5 单击位于“光盘版面”面板底部的菜单缩览图以查看菜单。如有必要，请使用滚动条滚动您要查看的缩览图，或者调整面板的大小以便并排显示缩览图。

选择模板之后，可以自定菜单，预览光盘或刻录光盘。

另请参阅

第 217 页的“[预览光盘面板概述](#)”

第 221 页的“[光盘刻录指导与兼容性](#)”


第 209 页的“[手动添加菜单、场景或结束标记](#)”

自定菜单模板

可以为任意菜单模板自定背景图像、按钮、菜单名称和表面式样。

自定菜单背景

您可以用视频剪辑、带声音的视频剪辑、音频剪辑、静止图像或带声音的静止图像来定制菜单背景。

有些菜单包含特殊的放置区，可在其中放置视频或静止图像。带放置区的模板包含一个黑色放置区和“在此处添加媒体”。即便菜单不含放置区，仍可以在菜单中放置视频或静止图像，这些视频或静止图像将替换整个背景。有些不带放置区的菜单在视频前面有附加的图稿。

1 在“光盘版面”面板的底部，单击您要更改的菜单的缩览图。

2 执行下列操作之一：

- 如果菜单有放置区，请单击“任务”面板中的“项目”，然后将剪辑缩览图从“项目”视图拖动到“光盘版面”面板的放置区中。可以为菜单中的各个放置区添加不同的剪辑。
- 如果菜单没有放置区，请将剪辑从“项目”视图拖动到菜单上以替换现有背景。
- 在“任务”面板的“属性”视图中（单击“光盘版面”面板中的主题时，该视图将替换“主题”视图），单击“浏览”，然后查找和选择硬盘上的剪辑。





将音频剪辑从“项目”视图拖动到“光盘版面”面板的菜单放置区中。

注：同时设置视频和音频并且替换其中一个剪辑时，除非您选择的背景视频也包含音频，否则仍然会设置另一个剪辑。这种情况下，背景音频会覆盖现有音频。

3 在“任务”面板的“属性”视图中指定设置：

复位 将背景设置为原始的模板背景。

入点 设置视频剪辑或音频剪辑的入点。将时间码拖动到所需的帧。

播放 以缩览图模式播放媒体。图标将从“播放”按钮  更改为“暂停”按钮 。单击“暂停”按钮以停止回放，并设置背景的入点。

使用静止帧 将视频剪辑中的当前帧设置为静止的背景图像。拖动时间码以设置此帧。

循环前应用默认过渡 每次从开始播放视频时都会将您已设置的过渡添加为默认值。

持续时间 通过入点设置背景视频或音频的持续时间。

应用于所有菜单 将背景应用于所有光盘菜单。

另请参阅

第 117 页的“[指定默认过渡](#)”

更改菜单项目的位置和大小

1 在“光盘版面”面板的底部，单击您要更改的菜单的缩览图。

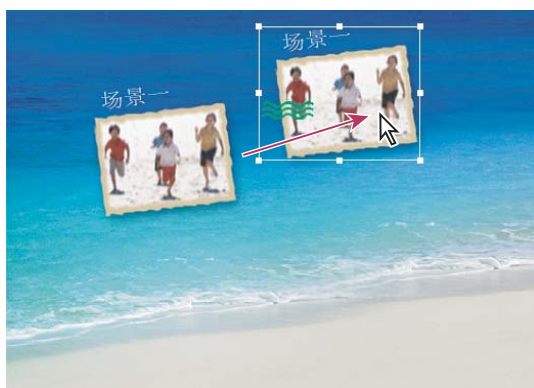
2 执行下列任意操作：

- 要调整菜单项目的大小，请在“光盘版面”面板中将其选中。此项目周围会出现一个具有 8 个选择点的矩形（称为边框）。拖动任何选择点都可以调整此项目的大小。或者，在罗马语言版本中，您可以使用键盘上的 -（减号）或 =（等号）键在所有方向上按比例调整此项目的大小。等号键可放大项目。



拖动边框上的选择点可调整菜单项目的大小。

- 要移动菜单项目，请选择此项目并进行拖动。还可以使用键盘上的箭头键在任意方向移动项目。



原始位置（左图）与移动的项目（右图）

编辑菜单文本和按钮

选择模板之后，您可以更改菜单文本或任何主菜单或场景按钮的外观。还可以删除任何按钮。由于按钮已链接到标记，因此删除按钮会删除生成此按钮的标记。


- 1 在“光盘版面”面板的底部，单击您要更改的菜单的缩览图。
- 2 要编辑文本或未连接到标记的按钮，请双击菜单字幕或按钮，然后在“更改文本”对话框中编辑文本。要使用多行，请按 **Ctrl+Enter** 组合键开始每个新行。单击“确定”。
- 3 要编辑与标记连接的按钮，请双击文本或按钮，在“菜单标记”对话框中执行下列操作之一，然后单击“确定”：
 - 要重命名标记（以及菜单中的按钮），请键入新名称，然后单击“确定”。要使用多行，请按 **Ctrl+Enter** 组合键开始每个新行。使名称尽量简短，以便它适合菜单，并且不会与另一个按钮重叠。
 - 要选择您希望显示在菜单的按钮缩览图中的图像，请拖动“缩览图偏移”时间码，然后单击“确定”。（此缩览图仅用于菜单显示。如果您选择“运动菜单按钮”选项，则与此按钮链接的视频会从标记位置开始。）
 - 要删除按钮，请单击“删除”。将从时间轴以及菜单的按钮中删除此标记。或者，可以右键单击时间轴中的按钮标记，然后选择“清除菜单标记”。

另请参阅

第 209 页的“[手动添加菜单、场景或结束标记](#)”

指定文本设置

您可以更改菜单字幕和按钮的文本属性，包括字体、大小、样式和颜色。

- 1 在“光盘版面”面板的底部，单击您要更改的菜单的缩览图。
- 2 选择菜单字幕或按钮文本。
- 3 在“属性”面板中，执行下列任意操作：
 - 从“更改文本字体”菜单中选择一个字体。（您可能必须选择“文本”旁边的三角形才能看到文本属性选项。）
 - 从“更改字体样式”菜单中选择文本样式，或者单击粗体、斜体或下划线图标。您可以单击多个图标。
 - 从“更改文字大小”菜单中选择文字大小。
 - 单击“更改文本颜色”按钮，然后从 Adobe 拾色器中选择一种颜色。
- 4 要将文本设置应用于所有菜单中类似的文本项目，请单击“应用于所有场景按钮”、“应用于所有文本按钮”或“应用于所有标记按钮”。

动画按钮

如果模板包含显示缩览图的按钮，则您可以向主菜单和场景菜单按钮中添加视频。

- 1 在“光盘版面”面板的底部，单击您要更改的菜单的缩览图。
- 2 在“光盘版面”面板中选择一个按钮。
- 3 在“任务”面板的“属性”视图中，选择“运动菜单按钮”。




选中按钮时的场景菜单（左图）和在“属性”面板中选择的“运动菜单按钮”（右图）

- 4 设置您希望在显示菜单时开始播放剪辑的入点。您可以使用“播放/停止”按钮以缩览图模式查看此剪辑，或者编辑“入点”时间码字段。
- 5 要设置要播放剪辑的持续时间，请单击菜单的背景，然后在“运动菜单按钮”下的“属性”视图中编辑“持续时间”时间码字段。

注：您为运动菜单按钮设置的持续时间将应用于此光盘上的所有运动菜单按钮。

切换到其他菜单模板

如果您不喜欢所选的光盘菜单，则可以轻松更改为其他模板。您将会丢失对菜单字幕、非标记按钮名称（“播放”按钮或“场景”按钮）以及文本设置（字体、颜色、样式等等）所做的所有更改。将不会丢失对背景和标记按钮（主菜单标记和场景标记）所做的更改。编辑按钮文本时，您实际上更改了菜单标记的名称，并且在生成新的菜单时使用了新的标记名称。

- 1 单击“任务”面板中的“模板”按钮 .
- 2 将新的模板从“任务”面板的“模板”视图拖动到“光盘版面”面板。Adobe Premiere Elements 显示“光盘版面”面板中的新菜单。

从基于菜单的光盘更改为自动播放的光盘

如果您不希望 DVD 光盘或蓝光光盘中使用菜单，则可以复位版面以创建自动播放光盘。

注：尽管自动播放光盘不包含与标记链接的菜单，但是项目中的现有菜单标记和场景标记很有用。DVD 播放器或蓝光播放器的遥控器上的“下一个”和“上一个”按钮可以向前跳或向后跳到主菜单标记和场景标记。忽略结束标记。

- ❖ 在“光盘版面”面板中，单击“自动播放”。

将从“光盘版面”面板中删除菜单，并且标记将用作自动播放光盘中的章节点。

预览菜单

预览光盘面板概述

最好在刻录光盘之前对其进行预览。“预览光盘”面板包含的控件与 DVD 播放器或蓝光播放器的遥控器上的控件非常相似。使用这些控件，您可以在菜单上测试每个按钮以及查看它们链接到的视频。可以在窗口中预览光盘，也可以全屏预览。



预览光盘的导航控件


A. 上一场景 B. 回退 C. 单帧后退 D. 播放 E. 按钮导航箭头和 Enter 按钮 F. 全屏播放 G. 单帧前进 H. 快进 I. 下一场景 J. 返回到主菜单

预览基于菜单的 DVD 光盘或蓝光光盘

将模板拖动到“光盘版面”面板上之后，您可以在任何点上预览基于菜单的光盘。

- 1 如有必要，请单击“任务”面板中的“光盘菜单”以打开“光盘版面”面板。
- 2 在“光盘版面”面板中，单击“预览光盘”。

注：如果系统通知您按钮重叠，请参阅第 214 页的“更改菜单项目的位置和大小”。

- 3 在“预览光盘”窗口中，使用导航控件或鼠标单击每个按钮，并查看每个场景或视频。如果菜单或按钮缩览图具有视频或音频，则会播放这些剪辑，以便您可以在刻录光盘之前预览它们。
- 4 单击“全屏播放”图标  可全屏预览此光盘。
- 5 移动鼠标。将以全屏模式打开光盘控制面板，您可以使用此面板来模拟光盘播放器的遥控器。

另请参阅

第 92 页的“在“监视器”面板中预览影片”

第 15 章：存储和共享影片

可以将各种文件类型的影片、静止图像和音频导出到 Web、移动设备、录像带、视频 CD 以及超级视频 CD，并共享它们。还可以拷贝并存储项目以便进行编辑和存储。

从任务面板共享

“任务”面板的“共享”视图包含存储和共享（导出）已完成的项目所需的全部内容。可以存储项目，以便在 Web、移动电话、个人计算机、DVD、蓝光光盘等设备上进行查看。

可以创建共享预设（称为“快速共享”）以便采用常用格式方便地进行共享，或者通过单击以下任何共享选项可以启动新的共享：“光盘”、“联机”、“个人计算机”、“移动电话和播放器”以及“磁带”。其中的每个选项都可以打开“任务”面板中的一个视图，该面板提供用于针对各自的媒体类型进行共享的特定选项和设置。

注：“共享”视图通过提供最常用格式和设置的预设简化了共享和导出操作。如果要为任何格式指定独特设置，可以单击“高级”选项并进行更改。也可以使用“文件”菜单中的导出命令（如果需要）。



“任务”面板的“共享”视图

使用快速共享

借助“快速共享”功能，可以存储并对将来的项目重复使用收藏夹共享方法，以及所有的设置。可以创建“快速共享”预设，以便共享到光盘、联机、个人计算机、移动电话或移动视频播放器。共享项目后，只需单击“存储为快速共享”并命名预设。预设将出现在“快速共享”框中的“任务”面板的“共享”视图中。要共享使用这些设置的项目时，只需选择该预设并单击“共享”按钮。

例如，如果定期将图像和视频发布到个人网站，并要让所有的影片都使用相同的格式和压缩设置，请为您的网站设置“快速共享”预设，这样一来，当要在该站点上共享项目时，只需选择该预设并单击“共享”。

创建快速共享预设

- 1 单击“任务”面板中的“共享”。
- 2 选择一个共享选项。（您可以为除“磁带”以外任何类型的共享创建预设。）
- 3 指定与最佳输出对应的所有设置，并单击“确定”。
- 4 刻录或存储完成后，请单击“存储为快速共享”按钮。
- 5 键入名称和说明，然后单击“存储”。

使用快速共享预设

- 1 单击“任务”面板中的“共享”。
- 2 在“快速共享”区域中，选择要使用的快速共享预设，然后单击“共享”。
- 3 按照所有剩余提示操作。

共享到 DVD 或蓝光光盘

预览影片并对影片的完成感到满意后，可以将项目刻录到 DVD 或蓝光光盘。请确保所选的光盘与刻录机和播放器兼容。此外，还必须有足够的可用硬盘空间来容纳压缩文件以及在导出期间创建的任何暂存盘文件。如果某个驱动器分区上没有足够的可用磁盘空间，则可以使用“编辑”>“首选项”>“暂存盘”命令为暂存盘文件指定不同的分区。（可以在“刻录”对话框中验证所需的空间。）

注：如果 DVD 刻录机与 Adobe Premiere Elements 不兼容，则可以将项目刻录到一个 DVD 文件夹，然后使用刻录机附带的软件将该文件夹刻录到 DVD。

另请参阅

第 206 页的“[关于自动播放和基于菜单的光盘](#)”

第 206 页的“[光盘类型和菜单选项](#)”

第 29 页的“[设置暂存盘](#)”

第 240 页的“[关于压缩](#)”


光盘刻录

根据项目的复杂性和长度以及计算机的速度，对光盘的视频和音频进行编码（压缩）可能要花数小时。如果您计划刻录内容和品质相同的多个光盘，可通过在同一个会话中刻录这些光盘（只将项目压缩一次）来节省时间。



Adobe Premiere Elements 会将所有的音频转换为 DVD 和蓝光光盘所需的 16 位深度及 48 kHz 采样速率。为获得最佳效果，应使用这些设置来录制音频。

刻录到 DVD 光盘或蓝光光盘

- 1 启动 Adobe Premiere Elements 之前，请连接并打开所有的外部 DVD 刻录机或蓝光刻录机。
- 2 在“任务”面板的“共享”视图中，单击“光盘” 打开“光盘”视图。
- 3 在“光盘”视图中，从菜单中选择“DVD”或“蓝光”。
- 4 选择“光盘”作为“刻录至”选项。


- 5 键入光盘的名称。如果在完成 DVD 刻录后将光盘插入计算机,则此名称会出现在 Windows 中。(默认名称为 24 小时格式的日期戳记: YYYYMMDD_hhmmss。)
- 6 从“刻录机位置”菜单中选择一个刻录机。
- 7 请确保在驱动器中已插入兼容的光盘。如果已插入光盘,请单击“重新扫描”,以检查有效媒体的所有已连接的刻录机。
- 8 在“份数”框中,输入此会话期间要刻录的光盘数目。系统会提示您插入新的光盘,直到刻录完所有光盘。仅对视频和音频编码一次。
- 9 对于“预设”选择,请选择与观众所在的地理位置所使用的电视标准对应的选项。
- 10 (可选) 选择“调整内容以适合可用空间”。如果刻录到 DVD,则可以取消选择此选项,并拖动滑块来选择所需的视频品质。(默认情况下,为 DVD 选择此选项,为蓝光光盘取消选择此选项。)
- 11 单击“刻录”开始将项目转换为 DVD 或蓝光格式并刻录光盘。如果您正在刻录 DVD,但刻录机不可用,则可以刻录到一个 DVD 文件夹,然后在刻录机可用时将所产生的文件刻录到 DVD。

重要说明: 为光盘输出而对视频和音频进行编码可能要花数小时。

刻录到 DVD 文件夹

如果您的 DVD 刻录机与 Adobe Premiere Elements 不兼容,则可以将项目刻录到文件夹。这将创建一个 DVD 兼容文件,可以使用创作程序(如 Adobe Encore)将该文件刻录到光盘。

注: 您只能将 DVD 项目刻录到文件夹,而无法将蓝光光盘项目刻录到文件夹。

- 1 如果未显示“光盘”视图,请单击“任务”面板中的“共享”选项卡,然后单击“光盘”.
- 2 从“刻录至”菜单中,选择一个“文件夹”选项作为项目的目标。对于大于单层 4.7 GB 光盘的影片项目,请选择“文件夹(8.5 GB)”,该文件夹可容纳双层光盘。
- 3 键入文件夹的名称。
- 4 单击“浏览”以指定该文件夹的位置。
- 5 单击“刻录”开始创建该文件夹。

重要说明: 为光盘输出而对视频和音频进行编码可能要花数小时。

另请参阅

第 242 页的“[关于已存档项目](#)”

光盘刻录指导与兼容性

如果将兼容的刻录机连接到计算机,则可以从 Adobe Premiere Elements 中直接创建 DVD 光盘或蓝光光盘。可以在电视机或计算机光盘播放器中播放创建的光盘。Adobe Premiere Elements 将创建视频光盘。(而不会创建数据或音频光盘。)桌面 DVD 刻录机使用可录制的 DVD-5 光盘(DVD+/-R),这些光盘具有 4.7 GB 容量且可以容纳历时大约两个小时的高品质的标准清晰度视频。

通常,蓝光光盘具有 25 GB 容量且可以容纳历时 135 分钟的高清晰度视频(使用 MPEG-2 外带历时 2 小时的标准清晰度赠送材料),或者可以容纳总历时 10 小时的标准清晰度内容。蓝光光盘采用 BD-R(可录制)和 BD-RE(可重写)格式。

Adobe Premiere Elements 支持以下类型的单层 4.7 GB DVD: DVD+R、DVD+RW、DVD-R 和 DVD-RW。还支持双层 8.5 GB DVD+R 光盘。选择计划用来播放 DVD 的 DVD 刻录机和 DVD 播放器所支持的媒体。并非所有的 DVD 刻录机和 DVD 播放器都支持所有类型的 DVD。例如,许多(但非所有)电视机 DVD 播放器可以识别 DVD+R 光盘。

DVD-R 此格式使用一次写入可录制光盘,而且与独立的 DVD 播放器和 DVD-ROM 驱动器兼容。DVD-R 光盘可用于两种介质类型:“常规用途”和“创作”。大多数面向消费者的 DVD-R 刻录机使用比较便宜的“常规用途”光盘,而某些专业级刻录机则使用“创作”光盘。必须对您的刻录机使用正确的媒体类型。但是,写入后,应该可以在 DVD 播放器或驱动器两种类型之一中读取光盘。(常规用途 DVD-R 旨在防止备份加密的商业 DVD。)

DVD+R 这种非可重写格式与大多数 DVD 播放器和 DVD-ROM 驱动器兼容。第一代 +RW 刻录机不支持 DVD+R 录制，而且无法为执行此操作而进行升级。但是，所有当前型号的 DVD+RW 刻录机都支持 DVD+R 录制。独立 DVD 播放器中的 DVD+R 光盘的兼容性与 DVD-R 的兼容性类似。

DVD-RW/DVD+RW 这些格式在功能和兼容性方面与 DVD 刻录机和播放器类似。DVD-RW 和 DVD+RW 使用可重写光盘，在理想情况下这些光盘可以重写 1000 多次。大多数独立 DVD 播放器可播放在 DVD-RW 和 DVD+RW 光盘中录制的视频，但是兼容性不像 DVD-R 和 DVD+R 那样高。当前的 DVD-RW 刻录机也可以刻录到 DVD-R。

注：如果您的 DVD 刻录机与 Adobe Premiere Elements 不兼容，则可以将项目刻录到一个文件夹，然后使用刻录机附带的软件来刻录最终 DVD。

DVD 的兼容性问题

选择媒体和硬件时，请考虑以下兼容性问题：

- 与 DVD+RW 和 DVD-RW 相比，DVD+R 和 DVD-R 格式与更多置顶播放器兼容。
- 与置顶 DVD 播放器相比，DVD-ROM 驱动器与更多 DVD 格式兼容，通常是因为与置顶播放器相比，计算机可以更方便地更新固件和驱动程序。
- 老式 DVD 播放器支持的 DVD 格式较少。

请按照目标介质上的可用空间以及目标观众的需要为给定格式选择预设。

DVD 和蓝光光盘的视频编码

制作 DVD 光盘或蓝光光盘涉及将视频编码为 MPEG-2 格式或 H.264 格式（仅限蓝光）。压缩可以缩小视频和音频文件，使其占用更少的存储空间。例如，Adobe Premiere Elements 中历时 60 分钟的视频大约占用 13 GB 空间。但是，单层 DVD 仅占用 4.7 GB 空间。（双层 DVD 占用 8.5 GB 空间。）为保持最高品质，Adobe Premiere Elements 仅将影片压缩成适合光盘的必要大小。影片越短，所需压缩程度就越少，且光盘上的视频品质就越高。

注：蓝光预设适合导出 AVCHD 品质文件。

压缩光盘上使用的视频和音频将非常耗时，即使是在高端专用系统上也是如此。根据计算机处理器的速度、可用内存量，以及项目的复杂性和长度，所需的时间会有所不同。刻录历时 60 分钟的标准视频项目可能要用 4 到 6 小时。许多 DVD 光盘和蓝光光盘制作商需要通宵刻录项目。

注：蓝光格式 H.264 计算密集，因此需要很长时间来执行编码。但是，压缩程度很高，而且每 MB 可包含更多视频数据。MPEG-2 的计算不是太密集，因此速度较快，但每 MB 的视频信息量较少。

创建用于不同地理区域的光盘

如果与来自不同国家 / 地区的人共享 DVD 光盘或蓝光光盘，则您可能需要使用不同的电视标准刻录光盘。通常，视频设备（从便携式摄像机到 DVD 光盘或蓝光光盘播放器）符合两个电视标准之一：NTSC（日本和北美地区）或 PAL（大多数欧洲和中东地区）。

Adobe Premiere Elements 可以创建 NTSC 和 PAL 影片，因此您可以创建适用于您所在区域和世界其他地区的影片。但是，如果您捕捉的视频与您计划导出的电视标准匹配，则可以获得最佳效果。

NTSC 北美地区、南美部分地区、日本、菲律宾、中国台湾、韩国、关岛、缅甸和其他地区。

PAL 欧洲、中东和以下大陆部分地区：亚洲、非洲、南美洲。

成功刻录光盘指南

只要影片包括所需的编辑和导航，刻录过程就非常简单。但是，不兼容的设备和媒体或意外的时间因素可能会影响品质和完成情况。为获得成功体验，请在刻录光盘时考虑以下指南。

注：如果出现编码错误，请参阅帮助中的“疑难解答”部分。


- 允许具有足够的时间。为光盘的视频和音频编码可能要花数小时。考虑在晚上进行刻录。如果计划刻录多个 DVD 光盘或蓝光光盘，请使用“刻录”对话框中的“份数”选项在同一个会话中刻录光盘，使您可以对项目仅编码一次。
- 更新驱动程序和固件。请确保已为刻录机安装了最新的驱动程序和固件（只读设备 (ROM) 中包含的软件，其中带有用于控制外围设备操作的说明）。可以从 Internet 中下载更新。
- 选择兼容的刻录机。要在 Adobe Premiere Elements 中制作 DVD 光盘或蓝光光盘，必须具有兼容的刻录机。首先，请确保系统具有刻录机，而不仅仅是 CD-ROM、CD-R、DVD-ROM 驱动器或蓝光驱动器。然后，检查驱动器是否与 Adobe Premiere Elements 兼容，方法是从“任务”面板的“共享”视图选择“光盘”后在“刻录机位置”菜单中查找该驱动器。
- 刻录 DVD 时，请选择高品质的 DVD 可刻录媒体和兼容的 DVD 媒体格式。并非所有的 DVD 刻录机和 DVD 播放器都支持所有类型的 DVD。但是，除非 DVD 刻录机支持光盘格式，否则您无法刻录 DVD。例如，仅支持 +R 或 +RW 光盘的刻录机不会刻录到 -R 或 -RW 光盘。DVD 播放器也是同样一种情况。许多老式 DVD 播放器可能无法识别在较新的 DVD 刻录机上创建的某些可重写光盘。
- 提供大量经过碎片整理的可用硬盘空间。必须有足够的可用硬盘空间来容纳完整的压缩文件以及在导出期间创建的任何暂存文件。项目的空间要求出现在“刻录”对话框中。
- 避免进行不必要的预览。对于检查已完成影片的外观和播放情况，预览时间轴或场景轴非常有用，但是预览需要花一段时间来创建且在刻录过程中不使用。
- 测试您的光盘。如果可录制光盘操作有误，则必须使用另一张光盘；而如果可重写光盘操作有误，则可以重复使用它。出于此原因，请考虑使用 DVD-RW 或 BD-RE（可重写）光盘来测试光盘，然后切换到 DVD-R 常用光盘或 BD-R 光盘以获得最终副本或额外副本。常规用途的 DVD-R 是一次性写入可录制格式，可与独立 DVD 播放器和 DVD-ROM 驱动器很好地兼容。
- 避免在导出期间运行不重要的计算机任务。关闭屏幕保护程序和节电程序。避免病毒扫描、下载更新、在 Web 上进行搜索、播放计算机游戏等。

共享以便在计算机上回放

共享影片以便在个人计算机上回放

在时间轴或场景轴中编辑的视频不可用作独立视频文件，直到您将其导出到视频格式或进行共享。导出后，便可以在计算机、其他媒体播放器或编辑程序中回放，或移动到其他计算机上。

为计算机回放共享影片时，所创建文件的数据速率和文件大小通常会超出 Internet、VCD、SVCD、DVD 或手持设备成功回放的限制。MPEG H.264 预设和 MPEG MPEG2 预设适合 AVCHD 品质的导出。



- 1 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“个人计算机”按钮 .
- 2 从位于个人计算机视图顶部的列表中选择一种格式。在列表中滚动以查看所有选项。
- 3 指定用于存储文件的预设、文件名和位置。
- 4（可选）单击“高级”并根据需要指定选项。

相关选项信息，请参阅第 229 页的“共享常用设置”。

注：还可以通过选择“文件”>“导出”命令为硬盘回放导出项目。

仅导出音频

使用“共享”工作区从影片中仅导出音频时，可以使用所选的文件格式。

- 1 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“个人计算机”或“移动电话和播放器”.
- 2 从位于该面板顶部的列表中选择一种格式。在列表中滚动以查看所有选项。
- 3 指定用于存储文件的预设、文件名和位置。
- 4 单击“高级”并取消选择“导出视频”。
- 5 （可选）单击“音频”选项卡并根据需要指定选项。

相关选项信息，请参阅第 229 页的“[共享常用设置](#)”。

另请参阅

第 229 页的“[共享常用设置](#)”

共享到 Web

借助 Adobe Premiere Elements，可以采用适合于通过 Internet 交付的格式导出影片。使用“任务”面板的“共享”视图，可以将视频直接上载到 Web。Adobe Premiere Elements 提供了 Adobe Flash 视频 (.flv) 格式的预设，此格式常用于将视频嵌入到网页和 Web 应用程序中。

“用于 Web 的 Flash 视频”预设涵盖了大多数服务器的要求以及可供大多数观看者使用的带宽和播放器选项。使用提供的预设是用于导出视频的最快速的方式。您还可以自定设置以便与特定情况匹配。但是，要记住确保影片的数据速率适合于目标回放介质。

在 YouTube 上共享影片

Adobe Premiere Elements 可以方便地将影片直接快速上载到 YouTube。首次上载到 YouTube 时可以设置帐户并指定品质设置，然后将这些设置存储为将来用于单击一次实现共享的“快速共享”预设。

- 1 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“联机”.
- 2 从位于顶部的列表中选择 YouTube。Adobe Premiere Elements 将对所有的 YouTube 文件使用“用于 Web 的 Flash 视频”预设。
- 3 从“品质”菜单中选择一个品质级别，然后单击“下一步”。
- 4 登录到 YouTube。如果这是您首次上载到 YouTube，请单击“立即注册”并进行注册。然后进行登录。
- 5 单击“下一步”。
- 6 输入有关项目的所需信息（字幕、说明、标签和类别），并选择一种语言。然后单击“下一步”。
- 7 选择是否要允许公开查看项目，然后单击“共享”。
- 8 共享完成后，位置即出现在“共享”工作区中，而且您可以选择“查看我的视频”来打开 YouTube 并观看视频，或者可以选择“告诉朋友”以发送有关最新发布信息的电子邮件。
- 9 执行下列操作之一：
 - 要将工作流程存储为“快速共享”预设，请单击“存储工作流程”，输入名称和说明，然后单击“存储”。
 - 要返回到主“共享”工作区，而不存储“快速共享”预设，请单击“完成”。

另请参阅

第 234 页的“[激活共享组件](#)”

在您自己的网站上共享影片

可以通过 FTP 直接从“共享”视图将影片直接共享到您的个人网站。设置标准设置（如 FTP 服务器名称、端口、目录等）后，可以将设置存储为快速共享预设，并通过单击按钮来上载日后的影片。

- 1 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“联机”。
- 2 从位于“联机”视图顶部的列表中选择“我的网站”。
- 3 选择一种预设。NTSC Flash Video 7 使用达到指定比特率（256k 或 400k）的 Sorenson Spark 视频编解码器；NTSC Flash Video 8 使用达到指定比特率（400k 或 700k）的 On2 VP6 视频编解码器。
- 4 选择一种品质设置。
- 5 填写下列选项（带有 * 的选项是必填选项）：

服务器 * 指定您的网站所在的 FTP 服务器。

端口 指定您的网站所在的端口。该端口由您的 ISP 或主管您的 FTP 服务器的人员来确定。

目录 指定服务器上要将文件上载到的目录。

文件名 * 指定上载文件的名称。

用户 指定用于通过 FTP 访问服务器的用户 ID。

口令 指定用于通过 FTP 访问服务器的口令。

- 6 单击“下一步”。

Adobe Premiere Elements 对文件进行编码并将其上载到指定服务器下的指定目录。

- 7 要检查是否已上载视频，请导航到将文件上载到的服务器和目录，并找到该文件；或者打开网站并查看是否已上载视频。

共享到移动电话和播放器

将影片共享到移动设备

可以导出适合于在手机、某些 PDA 以及可移植媒体播放器（如视频 iPod、Microsoft Zune 和 PlayStation Portable (PSP) 设备）上回放的影片。Adobe Premiere Elements 可以为许多上述设备自动提供预设。您还可以自定预设，以便与给定设备的格式要求相匹配。



使用 iPod 或 PSP 预设导出，以产生您自己的视频播客（也称为 vodcast）。

- 1 请参阅设备的使用指南，以确定设备所支持的视频文件格式。
- 2 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“移动电话和播放器”。
- 3 从位于面板顶部的列表中选择您的播放器。
- 4 从“预设”菜单中选择一种预设。详细信息（如文件类型和帧速率）将出现在预设名称下。
- 5 键入文件的名称，然后单击“浏览”以指定一个位置来存储文件。
- 6 （可选）单击“高级”并根据需要指定选项。

相关选项信息，请参阅第 229 页的“[共享常用设置](#)”。

7 可以将对预设所做的更改存储为新的预设以备将来使用，或者创建“快速共享”从而不必继续执行这些更改。

注：您可能需要自定 3GP 预设，以导出将在特定的 3GP 电话上播放的视频。请核对电话使用指南中的具体要求。此外，并非所有电话都支持通过 Adobe Premiere Elements 导出的 3GP 格式。

8 单击“存储”。Adobe Premiere Elements 会将影片渲染到可拷贝到设备的文件中。

9 （可选）单击“存储为快速共享”，在“共享”工作区的主视图中将这些设置作为快速共享预设进行共享。

关于移动格式

使用 Adobe Premiere Elements，通过为特定设备提供优化预设，可以采用适合在特定移动设备中使用的格式快速导出影片。使用提供的预设获得最佳效果。如果项目需要特殊设置，则可以单击“高级”按钮并进行更改。

所有移动文件都是使用 H.264 压缩标准进行压缩的。为了帮助您决定选择哪种预设，预设名称下会列出每个预设（包括文件类型、帧大小、帧速率、音频频率、文件大小以及持续时间）的特定设置。共享到移动电话或播放器时，可以从以下格式中进行选择：

Apple iPod 创建最适宜从 iPod 回放的文件。从“iPod 高品质”或“iPod 中等品质”中进行选择。

Audio Podcast 创建最适宜从 iPod 或其他音频播放器和移动电话回放的 MPEG-4 影片格式的音频文件。从“Audio Podcast - 高品质”、“Audio Podcast - 中等品质”和“MP3 Audio Podcast”中进行选择。

Creative Zen 创建最适宜从 NTSC Creative Zen 或 PAL Creative Zen 回放的 Windows Media 视频 (.wmv) 文件。

Microsoft Zune 创建最适宜在 Microsoft Zune 上回放的 Windows Media 视频 (.wmv) 文件。

Pocket PC 创建最适宜在 Pocket PC 上回放的 Windows Media 视频 (.wmv) 文件。

智能手机 创建最适宜从智能手机回放的 Windows Media 视频 (.wmv) 文件。从横向预设或纵向预设中进行选择。

Sony PSP (PlayStation Portable) 创建最适宜从 Sony PSP 设备回放的 MPEG-4 影片文件。

移动电话 创建最适宜从移动电话回放的 MPEG-4 影片文件。根据所需的最终帧大小，选择一种预设。

共享到录像带

共享到录像带

将影片导出或共享到磁带是为在电视屏幕上方便地进行演示而做准备的最佳方式，也是在从硬盘中删除影片之前对其进行存档的最佳方式。此外，还可以重新捕捉已在磁带上存储的影片并将它们添加到新的项目中。

可以从 Adobe Premiere Elements 中将已编辑的影片录制到磁带。如果您是录制到数字设备（如便携式 DV 或 HDV 摄像机），则可以通过计算机的 IEEE 1394 端口将视频录制到该设备，以便从 Adobe Premiere Elements 中方便地控制便携式摄像机的录制功能。

使用设备控制共享到磁带

如果录制设备通过 IEEE 1394 端口或受支持的设备控制器连接到计算机，则可以使用在 Adobe Premiere Elements 中建立的导出控制将影片录制到磁带。

1 要对设备控制进行设置，请执行下列操作之一：


- 如果设备具有 IEEE 1394 端口，请将其连接到计算机上相同类型的端口。这两个端口会将视频和命令从计算机传输到录制设备。
- 如果设备具有 LANC、Panasonic 5-pin (control-M)、control-L 或 RS422 插孔，请将其连接到与计算机连接的设备控制器上的相同种类的插孔。这会将计算机的命令传输到您的设备。此外，请将 AV DV 转换器（或便携式数字摄像机，如果您使用它进行转换）连接到计算机，并将其模拟音频和视频输出连接到录制设备。

- 2 打开录制设备并将其设置为“VTR”、“VCR”或“播放”模式。如果出现一个对话框,则表明 Windows 操作系统刚发现您已插入的设备,请关闭该对话框。
- 3 启动 Adobe Premiere Elements 并打开您的项目。

 要为录制设备提供在视频开始前和视频结束后的附加时间,请在时间轴或场景轴中的影片前后添加黑色帧。此外,如果计划让后期制作设备来复制您的录像带,请在程序开始处添加历时至少 30 秒的颜色条和色调,从而帮助校准视频和音频。
- 4 请确保录制设备处于打开状态,空白磁带或附带的磁带位于设备中,以及磁带的录制保护卡销位于允许录制的位置。如有必要,请在要开始录制的位置插入磁带。为了录制整个影片,请确保您有足够的磁带,并以最佳速度进行录制。
- 5 执行下列操作之一:
 - 单击“任务”面板中的“共享”,然后单击“磁带”.
 - 选择“文件”>“导出”>“导出到磁带”。
- 6 在“导出到磁带”对话框中,根据需要选择选项。(请参阅第 228 页的““导出到磁带”选项”。)
- 7 单击“录制”。
- 8 如果影片包含未渲染的剪辑,则将从此点开始渲染。渲染所有的剪辑后,Adobe Premiere Elements 会将录制命令发送到您的设备并将影片发送到该设备。
- 9 完成录制后,请单击“停止”并关闭对话框。

不使用设备控制共享到磁带

如果您的设备没有 IEEE 1394 端口且您没有与其对应的设备控制器,则可以不使用在 Adobe Premiere Elements 中建立的设备控制功能来将影片导出到该设备控制器。

- 1 请将 AV DV 转换器 (或便携式数字摄像机,如果您使用它进行转换) 连接到计算机,并将其模拟音频和视频输出连接到录制设备。
- 2 如果您的设备是便携式摄像机或者如果它是带有多个输入集的磁带卡座,请对其进行设置以通过所需的输入来录制音频和视频信号。
- 3 打开录制设备并将其设置为适用于所选输入集的“录制 - 暂停”模式。
- 4 启动 Adobe Premiere Elements 并打开您的项目。
- 5 如果影片包含未渲染的剪辑,请全部渲染它们。
- 6 请确保视频录制设备处于打开状态,空白磁带或附带的磁带位于设备中,以及磁带的录制保护卡销位于允许录制的位置。请在要开始录制的位置插入磁带。为了录制整个影片,请确保您有足够的磁带,并以最佳速度进行录制。
- 7 执行下列操作之一:
 - 单击“任务”面板中的“共享”,然后单击“磁带”.
 - 选择“文件”>“导出”>“导出到磁带”。
- 8 在“导出到磁带”对话框中,根据需要选择选项。(请参阅第 228 页的““导出到磁带”选项”。)
- 9 将设备置于其录制模式下,并单击“录制”。
- 10 完成录制后,请单击“停止”并关闭对话框。

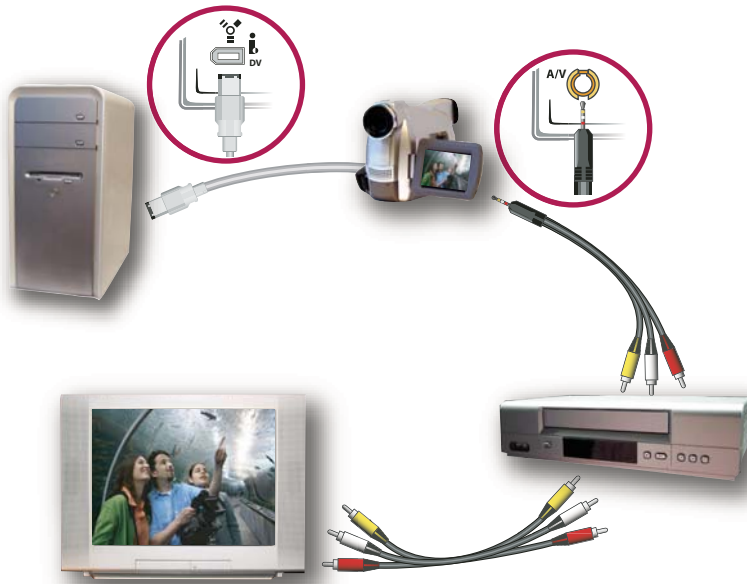
导出到模拟磁带

如果要录制到模拟设备 (如 VCR 或模拟便携式摄像机),则可以采用以下方式之一从 Adobe Premiere Elements 进行录制:

- 将模拟设备连接到数字化捕捉卡或模数转换器 (AV DV 转换器),然后将其安装在计算机主板中的扩展插槽中,或通过其某个 IEEE 1394 端口连接到该插槽。

- 将模拟设备连接到数字设备（如便携式 DV 摄像机或磁带卡座）的模拟输出端。将数字设备连接到计算机（通常通过其 IEEE 1394 端口）。

使用第三方设备控制器，可以将 Adobe Premiere Elements 的设备控制功能与模拟设备一同使用。通常，设备控制器通过其某个串行端口连接到计算机，并通过 LANC、control-S、Panasonic 5-pin (control-M) 或 RS-422 插孔连接到模拟设备。



用于将模拟播放器连接到计算机的一种方式

“导出到磁带”选项

“导出到磁带”对话框中提供以下选项。只有当您录制到允许设备控制的 DV 或 HDV 录制设备时，这些选项才会发挥作用。

激活录制设备 让 Adobe Premiere Elements 来控制您的 DV 或 HDV 设备。

汇编位置时间码 指明 DV 或 HDV 磁带上要开始录制的位置（如果磁带已录制了时间码，或已在磁带上进行了剥离）。录制素材之前通过仅录制黑色视频，可以剥离磁带。通过在镜头盖打开时进行录制，通常可以录制黑色视频。如果未剥离磁带，请将此选项保留为未选定，使录制在插入磁带的位置处开始。

使影片开始延迟四分之 n 帧 指定要将影片延迟的帧数（四分之几），以便在录制开始时使其与 DV 或 HDV 设备同步。某些设备需要在收到录制命令时与影片从计算机开始播放时之间有所延迟。如果您体验到启用录制时与 DV 或 HDV 设备开始录制时的延迟，请试验此设置。

预卷 _ 帧 指定要让 Adobe Premiere Elements 在指定时间码之前在录制磁带卡座上备份的帧数。为磁带卡座指定足够的帧，以达到恒定的磁带速度。对于多数磁带卡座，5 秒或 150 帧已足够。

在丢弃 _ 帧后终止 指定在 Adobe Premiere Elements 终止录制之前要允许的丢弃的帧的最大数目。如果选择此选项，则通常需要键入一个非常低的数字，因为丢弃的帧将导致回放忽动忽停的现象，而且将表明硬盘驱动器问题或传输问题。

报告已丢弃的帧 指定 Adobe Premiere Elements 显示丢弃的帧的数目。

注：如果要使用设备控制，但它却不可用，请单击“取消”，选择“编辑”>“首选项”，单击“设备控制”，确保在“设备控制”选项中对设备进行正确设置，然后单击“确定”。然后再次尝试录制到磁带。

共享到视频 CD

存储到视频 CD 或超级视频 CD

可以分别使用 VCD 兼容和 SVCD 兼容的预设来创建 VCD 和 SVCD 兼容的 MPEG 文件。Adobe Premiere Elements 可以将 MPEG 文件导出到硬盘，但是您必须使用 VCD 创作程序将这些文件刻录到 CD。

- 1 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“个人计算机”。
- 2 从位于面板顶部的列表中选择 MPEG。
- 3 根据所需的输出，从“预设”菜单中选择“NTSC SVCD”、“PAL SVCD”、“NTSC VCD”或“PAL SVCD”。
- 4 （可选）单击“高级”并指定其他选项。

相关选项信息，请参阅第 229 页的“[共享常用设置](#)”。

- 5 单击“存储”。

Adobe Premiere Elements 会将影片存储到新的 VCD 或 SVCD MPEG 文件中。

注：Adobe Premiere Elements 不会将 VCD 或 SVCD 文件刻录到 CD。出于此原因，您需要第三方软件。

另请参阅

第 220 页的“[共享到 DVD 或蓝光光盘](#)”

第 206 页的“[关于自动播放和基于菜单的光盘](#)”

视频 CD 格式

可以使用 CD 刻录机来存储采用视频 CD (VCD) 格式的文件；无需 DVD 刻录机。但是，由于此格式的帧大小较小而压缩程度较大，因此与 VHS 相比品质较低（远远低于 DVD 品质）。此较低品质的优势在于文件大小较小，适用于只能存储 700 MB 的 CD。

与 VCD 相比，超级视频 CD (SVCD) 格式提供的图片分辨率更高。尽管 SVCD 文件比 VCD 文件大，但仍比 DVD 格式的文件小的多。

大多数 DVD 播放器都可以播放 VCD，但较少的播放器可以播放 SVCD。但是，大多数带有 CD-ROM 驱动器和适当软件的计算机都可以播放两种类型的视频 CD 之一。

共享常用设置

自定共享设置

无论选择共享的文件类型是什么，预设（默认设置）对于大多数应用程序是足够的，而且可以产生高品质的结果。但是，如果预设无法满足您的特定要求，则可以对预设进行更改。使用“个人计算机”或“移动电话和播放器”选项进行共享时，可以指定自定设置。

重要说明：在未深入了解视频的情况下更改高级设置将在回放期间产生不需要的结果。

处理项目时，导出设置不会进行更新；但是，最好要确保所有的导出设置仍然是适当的。更改选项时，可以创建预设，在以后的项目中您可以命名、存储和使用该预设。创建的所有预设都列在“预设”菜单中，其中默认预设位于“共享”视图或“导出”对话框中。

某些捕捉卡软件和增效工具软件提供自己的带有特定选项的对话框。如果您看到的选项不同于本使用指南中介绍的那些选项，请参阅捕捉卡或增效工具的文档。

另请参阅



第 54 页的“[了解长宽比](#)”

第 241 页的“[关于压缩关键帧](#)”

第 56 页的“[为导入的隔行扫描视频设置场选项](#)”

自定高级共享设置

使用“共享”工作区中的选项之一共享文件时，可以自定选项并将自定预设存储在“导出设置”对话框中。

- 1 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“个人计算机”或“移动电话和播放器”.
- 2 在“共享”视图中，指定要存储的格式，然后单击“高级”按钮。
- 3 在“导出设置”对话框中，选择位于该对话框顶部的“导出视频”、“导出音频”或同时选择两者，以指明用于导出的轨道类型。
- 4 单击与要调整类别对应的选项卡（“视频”、“音频”、“多路转接器”、“观众”或“替代”），并调整面板中对应的选项。显示的选项卡和选项取决于所选的导出类型。
- 5 调整选项后，单击“确定”。
- 6 在“选择名称”对话框中，键入预设的名称并单击“确定”。

视频设置

以下选项位于“导出设置”对话框的“视频”面板中（使用“个人计算机”或“移动电话和播放器”选项共享项目时，可以看到这些选项）。并非所有预设都具有所有选项。

导出视频 导出视频轨道。取消选择以防止导出视频轨道。

导出音频 导出音频轨道。取消选择以防止导出音频轨道。

视频编解码器 指定系统上可用的编解码器或压缩方案。

品质 指定最终文件的品质级别。**3.0** 是适宜的常规设置；但是，更高的设置对具备许多动感效果的视频更有益。品质设置越高，渲染文件的时间会越长。

电视标准 使输出符合 NTSC 标准或 PAL 标准。

帧宽度 [像素] 将输出帧的水平幅度按比例缩放至指定的宽度。

帧高度 [像素] 将输出帧的垂直幅度按比例缩放至指定的高度。

帧速率 [帧 / 秒] 指定 NTSC 制式或 PAL 制式的输出帧速率。

场顺序（或场） 指定是否对输出文件的帧进行隔行扫描；如果进行隔行扫描，高场还是低场为控制场。无场（连续扫描）等效于连续扫描，是计算机显示器和动画影片的正确设置。为隔行扫描媒介（如 NTSC、PAL 或 SECAM）导出视频时，请选择“高场优先”或“低场优先”（默认值）。一般情况下，DV 素材为“低场优先”；但是，某些较新的非磁带便携式摄像机将生成反向场顺序的视频，因此务必要查看便携式摄像机的文档。

像素长宽比 指定每个像素的宽高比，以确定达到给定的帧长宽比所需的像素数。某些格式指定正方形像素，而其他格式使用非正方形像素。

关键帧时间间隔（秒） 指定导出视频时编解码器创建关键帧之前的秒数。

比特率编码 指定编解码器在导出的文件中可达到恒定比特率还是可变比特率。

- **CBR** 恒定比特率 (CBR) 使导出文件的数据速率在指定的固定范围内始终保持恒定。由于复杂部分被控制到与简单部分相同的比特率，因此它们很可能会显示出品质降低的压缩伪像。
- **VBR** 可变比特率 (VBR) 允许导出文件的数据速率在指定的范围内变化，从而为较复杂的部分分配较高的比特率（因而执行较少的压缩），而为不太复杂的部分分配较低的比特率。

一般情况下，如果一个帧包含大量的详细信息，或者与周围的帧明显不同，则它会比较复杂且不易进行有效的压缩，因为它处于包含运动的场景中。

注：对内容和文件大小相同的 CBR 和 VBR 文件进行比较时，CBR 文件可在更广泛的系统中更稳定地进行回放，因为媒体播放器和计算机处理器对固定数据速率的需求比较少。但是，VBR 文件往往具备更高的图像品质，因为 VBR 会依据图像内容定制压缩量。

比特率 指定要让编码文件具备的每秒的兆位数。仅当选择 CBR 作为“比特率编码”选项时，此选项才会出现。

仅当选择 VBR 作为“比特率编码”选项时，以下选项才会出现：

最小比特率 [Mbps] 指定要让编码器允许的每秒最小兆位数。根据格式的不同，最小比特率会有所不同。对于 MPEG2-DVD，最小比特率必须至少为 1.5 Mbps。

目标比特率 [Mbps] 指定要让编码文件具备的每秒的兆位数 (Mbps)。

最大比特率 [Mbps] 指定要让编码器允许的每秒最大兆位数。

M 帧 指定在相邻 I 帧（内部帧）和 P 帧（预测帧）之间的 B 帧（双向帧）的数目。此选项仅用于 MPEG 格式。

N 帧 指定 I 帧（内部帧）之间的帧数。此值必须为 M 帧值的倍数。此选项仅用于 MPEG 格式。

每隔指定时间关闭的 GOP 指定每个关闭的图片组（关闭的 GOP）的频率，它无法引用关闭的 GOP 外部的帧。GOP 包含一系列 I、B 和 P 帧。（如果从“导出 MPEG”对话框中选择多媒体兼容预设（“MPEG1 多媒体兼容”或“MPEG2 多媒体兼容”）之一，然后单击“高级”，则此选项可用。）

自动 GOP 位置 选择此选项时，可以自动设置图片组 (GOP) 的位置。（如果从“导出 MPEG”对话框中选择“MPEG 多媒体兼容”预设之一，然后单击“高级”，则此选项可用。）

注：MPEG 1 和 MPEG 2 格式包括此处未列出的许多高级选项。在大多数情况下，选择为目标输出设计的格式或预设时将自动设置适当的选项。有关未列出的选项的详细信息，请参阅 MPEG 1 和 MPEG 2 格式的行业规范。

音频设置

以下选项位于“导出设置”对话框的“音频”面板中（使用“个人计算机”或“移动电话和播放器”选项共享项目时，可以看到这些选项）。并非所有预设都具有所有选项。

音频格式 指定音频输出类型（如 Dolby Digital 或 MP3），并且可以确定使用哪种音频编解码器。

音频编解码器 指定压缩音频时 Adobe Premiere Elements 将应用的编解码器。可用的编解码器取决于在“导出设置”对话框的“常规”面板中指定的文件类型。某些文件类型和捕捉卡仅支持未压缩的音频，这些音频的品质最高，但占用的磁盘空间比较多。选择音频编解码器之前，请查阅捕捉卡的文档。

采样速率 指定导出的速率。选择较高的速率可以在导出文件中获得较高的音频品质，选择较低的速率可以降低处理时间和磁盘空间要求。CD 品质为 44.1 kHz。此外，重新采样以设置与原始音频不同的速率时需要更多的处理时间。通过以最终速率捕捉音频来避免重新采样。

采样类型 指定导出的位深度。选择较高的位深度和立体声可获得较好的品质，选择较低的位深度和单声道可以降低处理时间和磁盘空间要求。CD 品质为 16-位立体声。

通道 指定导出文件中音频通道的数目。默认情况下，立体声提供两个音频通道；单声道提供一个音频通道。如果选择将立体声轨道作为单声道导出，则音频将被混合。

影音交错 指定在导出文件的视频帧中插入音频信息的频率。有关建议的设置，请参阅您的捕捉卡文档。1 帧值表示回放帧时，会在该帧的持续时间内将音频载入 RAM，使其可以一直播放，直到下一个帧出现为止。如果音频在播放时中断，则交错值可能会导致计算机比所能达到的处理频率更频繁地处理音频。增加值后会使得 Adobe Premiere Elements 将很少需要处理的音频片段存储更长时间（尽管交错值越高，需要的 RAM 就越多）。大多数当前硬盘以 1/2 到 1 秒之间的值交错时操作效果最佳。

比特率 指定要让编码文件具备的每秒的兆位数。一般情况下，较高的比特率可以提高品质并增加文件大小。此选项可用于 Dolby Digital Stereo、MPEG 和某些 Windows Media Audio 编解码器。

注：此处没有说明的选项特定于选定的格式。有关详细信息，请参阅选定格式的行业规范。

比特率模式 指定编解码器在导出的文件中可达到恒定比特率还是可变比特率。恒定使导出文件的数据速率在指定的固定范围内始终保持恒定。由于复杂部分被控制到与简单部分相同的比特率，因此它们很可能会显示出品质降低的压缩伪像。可变允许导出文件的数据速率在指定的范围内变化，从而为较复杂的部分分配较高的比特率（因而执行较少的压缩），而为不太复杂的部分分配较低的比特率。

一般情况下，如果一个帧包含大量的详细信息，或者与周围的帧明显不同，则它会比较复杂且不易进行有效的压缩，因为它处于包含运动的场景中。

注：对内容和文件大小相同的 CBR 和 VBR 文件进行比较时，CBR 文件可在更广泛的系统中更稳定地进行回放，因为媒体播放器和计算机处理器对固定数据速率的需求比较少。但是，VBR 文件往往具备更高的图像品质，因为 VBR 会依据图像内容定制压缩量。

编码解析 指定编解码器在进行编码之前分析剪辑的次数。多次解析会增加对文件编码所用的时间，但是通常会产生更有效的压缩和更高的图像品质。

注：此处没有说明的选项特定于选定的格式。有关详细信息，请参阅选定格式的行业规范。

多路转换设置

多路转换将多个数据流合并到一个信号中。某些格式（如 Apple iPod）包括下列一个或多个多路转换选项：

多路转换 指定要使用的多路转换类型。选择计划用于回放视频的格式：DVD、3GPP 或 MP4。如果不希望使用多路转换，请选择“无”。

流兼容性 指定用于回放视频的媒体：PSP (PlayStation Portable)、iPod 或标准。

“替代”和“观众”选项

通过指定采用 Windows Media 格式的流媒体编解码器，可以启用“观众”选项，而 QuickTime 流媒体编解码器可以启用类似的一组选项（称为“替代”）。通过上述两种选项，可以输出适合于不同网络速度的影片的变化形式。与格式关联的播放器软件将检测并选择最适合的版本，从而确保顺利回放。例如，Windows Media 包括“观众”选项，如“拨号调制解调器 (56 Kbps)”和“宽带或电缆调制解调器 /DSL (384 Kbps)”。QuickTime 将生成适合于每种导出类型的各个影片。Windows Media 将生成用于存储变化形式的单个影片。


注：此处没有说明某些编解码器特定的设置。有关特定编解码器的详细信息，请查看开发商提供的文档。

添加“替代”或“观众”

- 1 在“任务”面板中，单击“共享”并选择“个人计算机”，然后选择 QuickTime 或 Windows Media。
- 2 单击“高级”按钮。
- 3 单击“观众”（适用于 Windows Media）或“替代”选项卡（适用于 QuickTime），并执行以下任何操作：
 - 对于 QuickTime 输出，请选择“替代”选项卡并选择所需的选项。
 - 对于 Windows Media 输出，请选择“观众”选项卡并选择所需的选项。
- 4 选择该选项卡后，请从面板菜单（位于选择卡右侧） 中选择“添加 / 删除观众”或“添加 / 删除替代”。
- 5 在“选择观众”或“选择替代”对话框中，选择目标观众或替代，并单击“添加”。
- 6 在“系统观众”或“系统替代”对话框中，选择适用于目标查看器的选项，并单击“确定”。
- 7 单击“确定”以关闭“选择观众”或“选择替代”对话框。

注：Windows Media 不能超过 10 个观众。如有必要，可以删除不需要的观众，而添加所需的观众。QuickTime 可以具有任意数目的替代。

拷贝或删除“替代”或“观众”

1 在“任务”面板中，单击“共享”并选择“个人计算机”，然后选择 QuickTime 或 Windows Media。

2 单击“高级”按钮。

这将打开“导出设置”对话框。

3 在“导出设置”对话框中，从“预设”菜单中选择一个流选项。

4 在“视频”和“音频”选项卡中选择所需的选项。

5 在“替代”面板（适用于 QuickTime）或“观众”面板（适用于 Windows Media）中执行以下操作之一：

- 对于 QuickTime 输出，请选择“替代”选项卡并指定所需的选项。
- 对于 Windows Media 输出，请选择“观众”选项卡并指定所需的选项。

6 选择该选项卡后，请从面板菜单（位于选择卡右侧） 中选择“添加 / 删除观众”或“添加 / 删除替代”。

7 在“选择观众”或“选择替代”对话框中，选择要拷贝或删除的项目，然后单击“复制”或“删除”。

注：无法还原从“替代”或“观众”列表中删除的项目。

8 如果正在拷贝，请单击重复项目的名称，并略微移动鼠标来突出显示该项目，键入新的名称，然后按 Enter。

9 完成后，请单击“确定”。

指定“QuickTime 替代”选项

替代影片是指内容与已为其提供设置的文件相同但数据速率不同（适应任何用户的系统功能）的影片。与参考影片结合使用时，可以确保影片回放可令任何观众满意，无论其连接速度如何。

例如，可以使用高品质视频和音频设置创建一个适合于高速连接观众的基于 Web 的影片，而且可以使用较低的数据速率同时创建一个替代影片。然后，可以选择创建指向这两个影片的参考文件。如果连接速度较慢的用户尝试播放影片，则参考文件可检测出较低速的连接并播放针对较低速度优化的替代影片。可以制作任意数目的替代影片。必须具备 QuickTime Pro 才能使用此功能。此外，还可以使用此功能来制作具备不同品质设置的影片的多副本，而无需创建参考文件。

仅当您的预设中至少具备一项观众预设时，这些选项才可用。

1 在“任务”面板中，单击“共享”并选择“个人计算机”，然后选择 QuickTime 或 Windows Media。

2 从“预设”菜单中选择流选项。

3 在“替代”面板中，选择下列任一选项：

循环 以连续循环模式播放影片。

压缩影片头 缩小文件大小。

自动播放 自动播放影片，而不提示查看者。

4 要创建将使用 QuickTime 流服务器软件传送的影片，请选择“用于流服务器”，然后在“提示影片”弹出菜单中指定一个选项：

非自含 该文件取决于主影片文件，该文件还必须位于服务器上，才能显示回放所需的某些信息。

自含和优化 该文件包含回放的所有必要信息，且已针对服务器进行了优化。通过优化，服务器可以支持更多数目的查看者，而且显著增大了文件大小。

自含 该文件包含回放的所有必要信息。

注：提示影片包含通过网络进行流视频播放的所有必要信息。

5 要使用替代，请选中“替代影片”，并指定以下选项：


替代文件名前缀 指定每个替代的根文件名。

创建参考文件，后退 创建参考文件和一个替代文件作为后退文件。

注：参考影片包含对替代（即使用为不同的网络速度设计的不同数据速率的影片）的参考列表。后退文件是针对以下条件为播放而指定的影片：如果替代与查看者的配置不匹配，或者如果替代使用无法识别替代的较老的软件。

目标路径 指定替代的存储位置。可以输入相应路径，也可以单击“浏览”按钮使用对话框导航到相应位置。

指定“Windows Media 观众”选项

1 在“任务”面板中，单击“共享”并选择“个人计算机”，然后选择 QuickTime 或 Windows Media。

2 从“预设”菜单中选择流选项。

3 在“观众”面板中，指定输出选项：

已压缩 指定应用在“视频”选项卡中选择的编解码器。这是默认设置，且最适用于大多数用户。

未压缩 指定不应用压缩。由于此设置会产生非常大的文件，因此不适用于大多数用户。

激活共享组件

Adobe Premiere Elements 包括许多组件（如编解码器），首次使用这些组件时必须先将它们激活。例如，首次尝试导出为某种格式时，系统可能会要求您激活某个组件。

如果连接到 Internet，则会自动执行组件激活。如果未连接到 Internet，则会出现“激活组件”对话框。

1 当出现“激活组件”对话框时，请连接到 Internet。

2 在“激活组件”对话框中，单击“拷贝”以拷贝序列号。

3 单击 URL 以转到激活网站。

4 将序列号粘贴到网站上的 ID 框中。

5 选择您所在的“国家 / 地区”和产品；然后单击“提交”。

激活网站显示一个解锁密钥。

6 拷贝此解锁密钥，并将其粘贴到“激活组件”对话框中，然后单击“确定”。



从时间轴或场景轴导出


除了使用“任务”面板中的“共享”视图存储、共享项目和文件外，还可以使用“文件”>“导出”命令存储项目或单个剪辑。

将帧导出为静止图像


可以将任何帧或静止图像剪辑作为静止图像文件导出。帧将从时间轴或“监视器”面板中的当前时间位置导出。导出后，帧将出现在“任务”面板的“项目”视图中。


1 执行下列操作之一：

- 如果使用场景轴，请将“监视器”面板中的当前时间指示器拖动到您要导出的帧。
- 如果使用时间轴，请将时间轴中的当前时间指示器拖动到您要导出的帧。

 为获得最佳效果，请选择一个不含过多运动的帧。

2 （可选）逐行扫描该帧从而大大提高导出图像的品质：在时间轴中，选择包含的剪辑。然后选择“剪辑”>“视频选项”>“帧定格”。选择“逐行扫描”并单击“确定”。

 如果已安装 Photoshop Elements，则可以在该应用程序中逐行扫描导出的图像。在编辑器中，选择“滤镜”>“视频”>“逐行扫描”。

- 3 在“监视器”面板底部，单击“冻结帧”按钮 。
- 4 单击“导出”，根据需要选择设置，然后单击“确定”。
- 5 指定位置和文件名，并单击“保存”。要取消导出，请按 Esc；完成取消操作可能要花数秒钟时间。


另请参阅

第 109 页的“[导出视频帧](#)”

第 235 页的“[将剪辑作为一系列静止图像导出](#)”

将剪辑作为一系列静止图像导出

可以将剪辑或影片作为一系列静止图像导出，每个帧都是一个独立的静止图像文件。如果要在不支持视频格式或需要静止图像序列的动画或三维应用程序中使用剪辑，则导出为序列可能非常有用。导出静止图像序列时，Adobe Premiere Elements 会自动对文件进行编号。

- 1 执行下列操作之一：
 - 选择时间轴或场景轴，然后选择“文件”>“导出”>“影片”。
 - 在“任务”面板中，单击“媒体”按钮 ，然后单击“项目”。然后选择单个剪辑，并选择“文件”>“导出”>“影片”。
- 2 单击“设置”。
- 3 对于“文件类型”，选择一种静止图像序列格式，如 GIF、JPEG、Targa 或 TIFF。如果选择影片格式或动画 GIF，则所有的帧都将位于一个文件中。
- 4 从“范围”菜单中选择要导出的帧。
- 5 单击“视频”并指定选项。
- 6 单击“关键帧和渲染”，指定选项，然后单击“确定”。
- 7 指定导出的静止图像文件的位置。通常，最好是指定留出的空文件夹，使序列文件不会与其他文件混合。
- 8 要设置序列号，请键入已编号的文件名。要指定文件名中的数字位数，请确定对帧编号所需的数字数目，然后添加所需的所有附加零。例如，如果要导出 20 个帧且需要文件名具有五位数字，请键入 Car000 作为第一个文件名（其余文件将被自动命名为 Car00001、Car00002、...、Car00020）。
- 9 单击“保存”导出静止图像序列。



导入“项目”视图中的静止图像序列（在文件名中显示序号）。

另请参阅

第 229 页的“[共享常用设置](#)”

使用“文件”>“导出”命令仅导出音频

选择使用“文件”>“导出”>“音频”命令从影片中仅导出音频时，Adobe Premiere Elements 会将其存储在 Windows Waveform 文件 (.wav) 中。如果要将其存储为 MP3 或 AAC 文件（例如，用于音频播客），请使用“任务”面板“共享”视图中的“移动电话和播放器”选项导出音频。

- 1 选择时间轴或场景轴，然后选择“文件”>“导出”>“音频”。
- 2 在“导出音频”对话框中，单击“设置”，根据需要选择设置，然后单击“确定”。
- 3 指定位置和文件名，并单击“保存”。

自定“文件”>“导出”设置

使用“文件”>“导出”命令（而不是“共享”工作区）导出视频时，可以在“导出 [文件格式]”对话框中更改设置并存储或载入自定设置。“导出”命令提供的某些设置与“共享”视图提供的完全相同。有关这些设置的信息，请参阅第 229 页的“[共享常用设置](#)”。

- 1 单击时间轴或场景轴。
- 2 选择“文件”>“导出”>“影片”、“帧”或“音频”。
- 3 在“导出 [影片、帧或音频]”对话框中，单击“设置”，根据需要设置选项。
- 4 要将新的设置存储为预设以备将来使用，请单击“存储”，然后输入名称和说明，并单击“确定”。下次要使用这些设置时，请单击“导出影片设置”对话框中的“载入”并选择此预设。



使用“存储”和“载入”按钮快速存储并应用频繁使用的设置。根据同一项目创建多种类型的视频文件（例如 NTSC 和 Web 视频）时，存储的设置特别有用。

- 5 单击“确定”关闭“导出 [影片、帧或音频] 设置”对话框。
- 6 在“导出 [影片、帧或音频]”对话框中，单击“取消”。

尽管在此步骤中没有存储剪辑，但 Adobe Premiere Elements 会将新设置应用于所有后续导出。

处理项目时，导出设置不会进行更新；但是，最好要确保所有的导出设置仍然是适当的。更改选项时，可以创建预设，在以后项目中您可以命名、存储和使用该预设。创建的所有预设都列在“预设”菜单中，其中默认预设位于“共享”视图或“导出”对话框中。

某些捕捉卡软件和增效工具软件提供自己的带有特定选项的对话框。如果您看到的选项不同于本使用指南中介绍的那些选项，请参阅捕捉卡或增效工具的文档。

常规导出设置

以下选项位于“导出设置”对话框的“常规”面板中（使用“文件”>“导出”命令执行导出时，会看到这些选项）：

文件类型 指定要导出的文件种类。

编译设置 视所选文件类型的不同，这些选项会有所不同。以下高级设置选项可用于动画 GIF 或 GIF 序列：

- **抖动** 模拟 Web 浏览器所使用的 Web 安全色调板中没有的颜色。抖动使用以可用颜色散布像素的图案来模拟不可用的颜色。抖动的颜色可能看上去不大细致且呈粒状，但是抖动通常可以改善明显的颜色范围和渐进的外观。取消选择此选项，以将不可用的颜色替换为调板中的下一个最接近的颜色；这可能会导致不连贯的颜色过渡。
- **透明度菜单** 包括以下选项：“无”用于在不透明的矩形中创建影片。“硬”用于将一种颜色转换为透明区域。“颜色”指定颜色。“柔”用于将一种颜色转换为透明区域并柔化边缘。
- **循环** 指定动画 GIF 连续播放而不停止。如果要让动画 GIF 只播放一次随后就停止，请取消选择此选项。此选项不适用于 GIF 序列。

范围 指定要导出的时间范围。工作区域栏用于导出由工作区域标记表示的帧范围。如果您正在从“监视器”面板中导出剪辑且标记了入点和出点，则可以选择“入到出”以仅导出标记的范围。

导出视频 导出视频轨道。取消选择以防止导出视频轨道。

导出音频 导出音频轨道。取消选择以防止导出音频轨道。

完成后添加到项目中 导出完成后将导出的文件添加到“任务”面板的“项目”视图。

完成后发出提示音 指定在导出完成时播放警告声。

嵌入选项 包含以下选项：“项目”包括在导出文件中使用“编辑原件”命令所必须的信息。当文件包含此信息时，可以在另一个 Adobe Premiere Elements 项目中或从支持该命令的另一个应用程序中打开并编辑原始项目。“无”指定不包括该信息。此选项仅适用于 DV 和 WAV 格式且默认情况下处于打开状态。

视频导出设置

以下选项位于“导出设置”对话框的“视频”面板中（使用“文件”>“导出”命令执行导出时，会看到这些选项）：

压缩程序 指定适用于电视标准的编解码器。

颜色深度 指定颜色深度，即导出的视频中包括的颜色数目。如果选定的压缩程序仅支持一个颜色深度，则此菜单可能不可用。

帧大小 指定导出的视频帧的尺寸（以像素为单位）。选择“4:3 长宽比”将帧大小限制到传统电视机使用的 4:3 长宽比。某些编解码器支持特定帧大小。通过增加帧大小可以显示更多细节，但是在回访期间会使用更多磁盘空间且需要更多处理，这会导致在速度较慢的计算机上出现回放质量差的情况。

帧速率 指定与要导出的视频对应的每秒的帧数。某些编解码器支持一组特定的帧速率。通过增加帧速率，可以产生较平稳运动效果（根据源剪辑的原始帧速率），但是使用的磁盘空间较多。

像素长宽比 指定导出文件的像素长宽比。如果您正在导出到 DV AVI，请根据您所在地理区域的电视标准选择四个 D1/DV NTSC 或 DV PAL 比率中的任何一个。否则，请选择与您的源视频匹配或符合目标的选项。例如，由于很有可能在计算机屏幕（采用正方形来显示像素）上查看动画 GIF，因此 1.0 长宽比最适合。当像素长宽比（显示在括号中）与 1.0 不匹配时，输出类型将使用矩形像素，即适用于 DV AVI 比率的情况。

品质 指定导出视频的图片品质以及所使用的磁盘空间。如果您使用同一个编解码器来执行捕捉和导出，而且已渲染了视频预览，则可以通过将导出品质设置与原始捕捉品质设置相匹配来节省渲染时间。将品质提高到原始捕捉品质之上不仅不会提高品质，而且可能会使渲染时间变得更长。

注：品质滑块并不适用于所有的编解码器。

数据速率限制：_ K/ 秒 指定回放导出视频时由该视频产生的视频数据量的上限。（此选项可能不适用于选定的压缩程序。）

注：在某些编解码器中，品质和数据速率是相关的，因此调整一个选项时会自动改变另一个选项。

重新压缩 确保 Adobe Premiere Elements 导出的视频文件的数据速率低于指定的数据速率。始终压缩每个帧，即使帧已介于数据速率之内也是如此。保持数据速率仅通过压缩超过指定数据速率的帧来保持品质。重新压缩以前压缩的帧可能会降低图片品质。取消选择“重新压缩”以防止将当前的压缩设置应用于在程序中编辑剪辑时未更改的剪辑。

关键帧和渲染导出设置

以下选项位于“导出设置”对话框的“常规”面板中（使用“文件”>“导出”命令执行导出时，会看到这些选项）：

以下选项位于“导出影片设置”对话框的“关键帧和渲染”面板中。

位深度 指定导出影片的位深度。“使用项目设置”使用由项目指定的设置。8 位将位深度强制设置为 8 位。“最大值”使用选定编解码器可以使用的最大位深度。

场 无场（连续扫描）等效于连续扫描，是计算机显示器和动画影片的正确设置。为隔行扫描媒介（如 NTSC、PAL 或 SECAM）导出视频时，请选择“高场优先”或“低场优先”（默认值）。一般情况下，DV 素材为“低场优先”。

逐行扫描视频素材 逐行扫描素材。如果隔行扫描视频内容且您正在导出到非隔行扫描介质（如动画影片或连续扫描视频），请选择此选项。此外，通过逐行扫描还可以更方便地在其他应用程序（如 Adobe After Effects）中应用高品质效果。如果视频内容没有场，请勿选择此选项；而应改选“场”选项中的“无场（连续扫描）”。

优化静止图像 在导出静止图像时节省磁盘空间。仅当导出的视频文件在显示静止图像时出现回放问题，请取消选择此选项。

关键帧间隔_ 帧 指定导出视频时编解码器创建关键帧之前的帧数。

在标记处添加关键帧 仅在时间轴中存在标记时创建关键帧。为使此选项发挥作用，时间轴中必须存在标记。

在编辑处添加关键帧 在时间轴的编辑点处创建关键帧。

某些编解码器不对关键帧提供控制。在这类编解码器中，上述选项将不可用。

音频导出设置

以下选项位于“导出设置”对话框的“音频”面板中（使用“文件”>“导出”命令执行导出时，会看到这些选项）：

压缩程序 指定压缩音频时 Adobe Premiere Elements 将应用的编解码器。可用的编解码器取决于在“导出设置”对话框的“常规”面板中指定的文件类型。某些文件类型和捕捉卡仅支持未压缩的音频，这些音频的品质最高，但占用的磁盘空间比较多。选择音频编解码器之前，请查阅捕捉卡的文档。

采样速率 指定导出的速率。选择较高的速率可以在导出文件中获得较高的音频品质，选择较低的速率可以降低处理时间和磁盘空间要求。CD 品质为 44.1 kHz。此外，重新采样以设置与原始音频不同的速率时需要更多的处理时间。通过以最终速率捕捉音频来避免重新采样。

采样类型 指定导出的位深度。选择较高的位深度和立体声可获得较好的品质，选择较低的位深度和单声道可以降低处理时间和磁盘空间要求。CD 品质为 16-位立体声。

通道 指定导出文件中音频通道的数目。默认情况下，立体声提供两个音频通道；单声道提供一个音频通道。如果选择将立体声轨道作为单声道导出，则音频将被混合。

影音交错 指定在导出文件的视频帧中插入音频信息的频率。有关建议的设置，请参阅您的捕捉卡文档。1 帧值表示回放帧时，会在该帧的持续时间内将音频载入 RAM，使其可以一直播放，直到下一个帧出现为止。如果音频在播放时中断，则交错值可能会导致计算机比所能达到的处理频率更频繁地处理音频。增加值后会使 Adobe Premiere Elements 将很少需要处理的音频片段存储更长时间（尽管交错值越高，需要的 RAM 就越多）。大多数当前硬盘以 1/2 到 1 秒之间的值交错时操作效果最佳。

支持的存储和导出文件类型

导出或共享文件时，可以使用以下文件类型。根据使用“文件”>“导出”命令还是“共享”工作区，格式和选项有所不同。视频捕捉卡或第三方增效工具可以使用其他文件类型。

另请参阅

第 45 页的“[支持的导入文件类型](#)”

支持的导出视频格式

- 3GP
- Adobe® Flash® 视频 (.flv)
- 动画 GIF
- 电影胶片 (.flm)
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (多媒体兼容)
- MPEG-1 (VCD 和 SVCD 兼容)
- MPEG-2 (多媒体兼容 .mpg)
- MPEG-2 (DVD 兼容 .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2ts 和 .m2t: 1080i 25、1080i 30、720p 25、720p 30)
- MPEG-4 (.mp4、.mov、.avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv)

注: Adobe Premiere Elements 将导出 VCD 和 SVCD 兼容的 MPEG 文件，但您必须使用 VCD 创作程序或光盘刻录程序将这些文件刻录到 CD 中。

支持的导出静止图像格式

- Adobe 字幕设计器 (.prtl)
- GIF (.gif)
- JPEG (.jpg、.jpe、.jpeg、.jfif)
- TIFF (.tif、.tiff)
- Truevision Targa (.tga)
- Windows 位图 (.bmp)

支持的导出序列格式

- GIF 序列
- JPEG 序列
- Targa 序列

- TIFF 序列
- Windows 位图序列

支持的导出音频格式

- 自适应多速率压缩 (.amr)
- 高级音频编码 (.aac)
- Microsoft AVI (.avi)
- Mp3® 音频 (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)

注: Adobe Premiere Elements 可采用 .vob (DVD) 或 .mod (基于 SD 的便携式摄像机) 文件导入独立 .ac3 文件中的 Dolby AC-3 音频, 但是只能将其中的音频作为 Dolby Digital Stereo 导出。

注: 为播客使用 Mp3 或 AAC 仅导出音频。

压缩和数据速率基础知识

关于压缩

导出影片时, 可以选择编解码器来压缩要存储和传输的信息 (如在 DVD 上), 并解压缩该信息以便再次查看。名称“编解码器”来自压缩和解压缩功能的缩写。压缩期间, 原始文件中的重复且不必要的信息将被丢失, 导致原始文件丢失信息。出于此原因, 大多数编解码器被视为有损。某些编解码器虽然有损, 但仍允许文件保留高品质级别。DV 和 MPEG 编解码器特别适合于保持优越品质。压缩视频会缩小文件大小并降低数据传输速率, 从而便于顺利回放并减低存储要求。可以使用各种编解码器; 没有一个编解码器适用于所有情况。例如, 用于压缩卡通动画的最佳编解码器通常对于压缩实时动作视频是无效的。从 Adobe Premiere Elements 导出时, 通常只需选择传输介质, 应用程序将为您选择最佳的编解码器。

如果要从硬盘或 CD 回放导出的影片, 请确保影片的观众可以使用用于导出视频的编解码器。大多数系统都已提供适用于数字视频和 Web 的大多数编解码器。但是, 如果您正在使用特定产品本身附带的编解码器, 请确保目标观众使用同样的产品, 或可以轻松获得您所使用的编解码器。

如果要创建 DVD 或录制到磁带, 则编解码器兼容性无关紧要, 观众只需具有回放文件所必需的硬件即可。

关于数据速率

使用某些视频编解码器, 可以指定数据速率, 从而控制回放期间每秒处理的视频信息量。通过在 Adobe Premiere Elements 中指定数据速率, 可以设置最大数据速率, 因为实际数据速率会根据每帧的可视内容有所变化。

指定的数据速率取决于视频的用途。以下列表说明了某些用途的数据速率指南:

DVD 制作 数据速率应该能在适合 DVD 上的可用空间内的整个程序的同时使品质达到最高程度。默认情况下, Adobe Premiere Elements 将自动调整 DVD 数据速率。

非 DV 录像带制作 数据速率应该介于硬盘的数据传输速率内, 因为视频将从硬盘回放 to 录制设备。有关硬盘数据传输速率的信息, 请查看相关文档。

硬盘回放 确定观众硬盘的典型数据传输速率并相应地设置数据速率。一般情况下, 7200 rpm 硬盘的数据速率可保持在每秒 20 到 35 MB, 这个速率是很高的。相比之下, 数字视频的平均数据速率为每秒 3.6 MB。因此, 要实现高品质回放, 可能无需将

数据速率设置为每秒 20 到 35 MB 这么高。但是，如果您正在导出要在其他编辑系统或复合应用程序（如 Adobe After Effects）中使用的视频，请以最高品质进行导出。使用无损编解码器（即压缩时不会丢弃信息的编解码器），并指定编辑系统支持视频捕捉和编辑的数据速率。

CD-ROM 回放 数据速率取决于 CD 驱动器的速度。例如，如果您正在为双速 CD-ROM 驱动器（300 千字节 / 秒）准备最终视频文件，则可以指定每秒 150 千字节和 200 千字节的速度，来满足驱动器的数据速率以及移动数据所需的系统开销。

Intranet 回放 数据速率可以为 100 千字节 / 秒或更快，具体取决于 Intranet 的速度。Intranet 是使用 Internet 网络协议的内部或专用网络。由于范围有限，因此 Intranets 通常使用品质比标准电话线路更高的通信线路，因此它们通常比 Internet 的速度更快。

Web 上的流视频 虽然与前几年相比使用拨号连接的用户比较少，但是您仍然应该考虑针对仍在使用此方法访问 Internet 的用户定制数据速率（如果您希望您的文件可供更多用户查看）。Web 上的流视频受大多数消费者的调制解调器有限的带宽（56 KB 或更低）的约束。如果您知道观众具有宽带 Internet 访问设备（如 DSL 或电缆调制解调器服务），请使用更高的比特率。

从手持设备回放 由于手持设备相对较小的尺寸、容量和较低的速度，因此数据速率非常重要。数据速率的范围可以为 8 到 90 千位 / 秒，具体取决于设备。可以在 Adobe Premiere Elements 中选择预设 QuickTime 导出选项，以导出为在手持设备上回放而优化的文件。

通过 Web 下载视频文件 由于主要问题是下载文件所需的时间，因此与视频文件的大小相比，数据速率不太重要。但是，仍然需要降低下载视频的数据速率，因为这样做可以减少视频文件的大小，从而更快速地下载。

另请参阅

第 20 页的“[查看剪辑属性](#)”

关于压缩关键帧

压缩关键帧不同于用于控制轨道或剪辑属性（如音频音量或剪辑旋转）的关键帧。导出影片时，Adobe Premiere Elements 会以影片中的定期时间间隔自动放置压缩关键帧。压缩期间，这些关键帧作为完整的帧进行存储。关键帧之间的帧称为中间帧。Adobe Premiere Elements 会将每个中间帧与之前的帧进行比较并仅存储不同的数据。根据关键帧的间距，此过程可以大大缩小文件大小。较少的关键帧和较多的中间帧会产生图像和回放品质较低且大小较小的文件。较多的关键帧和较少的中间帧会产生图像和回放品质较高且大小较大的文件。

例如，一个正在说话的人的视频文件比包含许多动作的视频要小，因为只有嘴和微小的面部表情在帧之间会有所变化。相反，运动赛事的视频需要大量关键帧和中间帧，因为动作在帧之间的变化非常大。这将导致文件大小变得更大或回放品质变得更低，具体取决于视频的压缩程度。

选择压缩设置是一种平衡措施。您需要根据视频材料的类型、目标传送格式以及目标观众来调整这些设置。通常，可通过尝试和更正错误最终获得最佳压缩设置。

存档项目

存档项目

- 1 选择“文件”>“项目存档器”。
- 2 在“项目存档器”对话框中，选择“存档项目”以拷贝项目的裁切版本，或者选择“拷贝项目”将未裁切的项目（包括所有资源）拷贝到新的位置。
- 3 要为项目指定文件夹，请单击“浏览”并找到该文件夹。在“浏览文件夹”对话框中，可以单击“新建文件夹”以创建新的文件夹。
- 4 指定文件夹后，单击“确定”，然后再次单击“确定”关闭“项目存档器”对话框。

Adobe Premiere Elements 会将新的文件置于名称以已裁切（如果选择“存档项目”）或已拷贝（如果选择“拷贝项目”）开头的文件夹中。

关于已存档项目

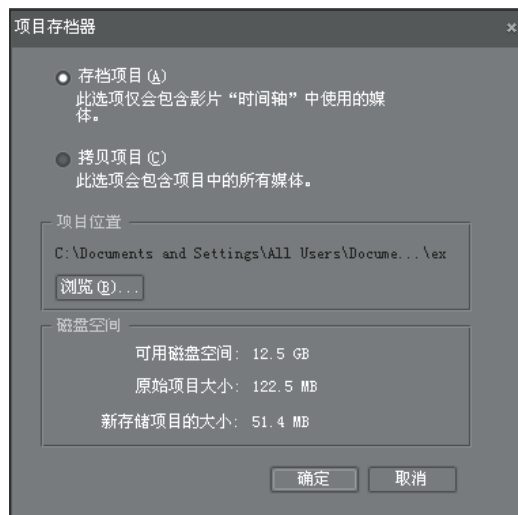
项目存档器可用于将项目及其媒体拷贝到一个文件夹，以进一步编辑或存储。可以使用项目存档器来准备要在其他计算机上进行编辑的未完成项目，收集到可能位于多个文件夹或驱动器上的媒体的一个文件夹副本中，或将已完成项目中的媒体裁切为使用的部分，然后将项目存储到存档中。项目存档器具有两个选项：“存档项目”和“拷贝项目”。由于“拷贝项目”不会裁切项目，因此与“存档项目”相比，通常会导致文件夹包含更多且更大的文件。

存档项目 创建一个文件夹，其中包含一个新的项目文件，和与在其编辑长度下的原始时间轴或场景轴中使用的每个剪辑对应的新剪辑。裁切的项目最多包括 30 帧额外素材，称为手柄，存档项目后，可能需要在每个已裁切剪辑入点前和出点后进行细微调整。裁切的项目将排除所有渲染的预览和音频预览（匹配的音频），以及任何未使用的媒体。打开裁切的项目时，Adobe Premiere Elements 将自动创建新的音频预览（而不是渲染预览）。已裁切项目中的剪辑将被重命名，使其文件名与项目文件名匹配。使用此选项可以准备要存储的完成项目，然后从硬盘中删除该项目。

注：项目存档器将保留裁切剪辑的入点和出点外存在的所有效果关键帧和剪辑标记。

拷贝项目 创建一个文件夹，其中包含一个新的项目文件，以及在原始项目的“任务”面板的“预览”视图中出现的所有媒体的全部副本，无论在时间轴或场景轴中使用其中的任何副本。与“存档项目”不同，“拷贝项目”存储所有渲染的预览文件。使用此选项可以将属于一个项目的所有文件的副本聚集到单个文件夹中。可以方便地将该文件夹传输到其他计算机，或打开该文件夹以便日后进一步编辑。

💡 存档的项目文件夹可能非常大，因此当您要计算机之间传输项目时，建议存档到可移植硬盘驱动器。使用光盘刻录程序，还可以将裁切或拷贝的项目文件夹刻录到 DVD，以便存档或传输到其他计算机。



“项目存档器”对话框

第 16 章：键盘快捷键

Adobe Premiere Elements 自带了一组默认的键盘快捷键。还可以为几乎每个菜单项目、按钮或工具创建您自己的键盘快捷键。

使用默认的快捷键

关于键盘快捷键

对于多个任务，使用键盘快捷键要比使用鼠标快得多。Adobe Premiere Elements 提供了一组默认的键盘快捷键，您可以通过“编辑”>“键盘自定”命令查看并修改这些键盘快捷键。

另请参阅

第 243 页的“[创建自定键盘快捷键](#)”

查找工具、按钮或菜单命令的键盘快捷键

❖ 执行下列操作之一：

- 对于某个工具或按钮，可将指针固定在该工具或按钮上，直到出现其工具提示。如果某个快捷键可用，则它会出现于工具说明后。
- 对于菜单命令，请在命令的右侧查找键盘快捷键。
- 对于工具提示或菜单中未显示的键盘快捷键，请选择“编辑”>“键盘自定”。

自定快捷键

创建自定键盘快捷键

除了使用一组默认的键盘快捷键之外，还可以为几乎任何菜单命令、按钮或工具指定您自己的自定快捷键。可以存储不同组的快捷键，并恢复默认设置。

- 1 选择“编辑”>“键盘自定”。
- 2 在“键盘快捷键”对话框中，从弹出菜单中选择一个选项：
 - 应用程序会显示在菜单栏中找到的按类别排列的命令。
 - Windows 会显示与窗口按钮和弹出菜单相关的命令。
- 3 在“命令”栏中，查看要为其创建快捷键的命令。如有必要，请单击类别名称旁边的三角形，以显示它所包含的命令。
- 4 单击项目的快捷键字段以选中该项目。
- 5 执行下列任意操作：
 - 要添加快捷键，请键入快捷键。

注：如果该快捷键已由另一个命令使用，则会在对话框底部显示一个警告。

- 要清除快捷键，请单击“清除”。

- 要撤消以上任一操作，请单击“还原”。

6 重复执行此过程可输入所需数量的快捷键。完成操作后，单击“存储为”，为键组键入一个名称，然后单击“存储”。

注：某些命令由操作系统保留，因此无法重新指定给 **Adobe Premiere Elements**。同样，您也无法指定数字键盘上的数字或加号 (+) 和减号 (-) 键，因为它们是输入相关时间码值所必需的。但是，您可以在键盘上指定这些键。

删除快捷键

❖ 在“键盘自定”对话框中，执行下列操作之一：

- 要删除单个快捷键，请选择该快捷键并单击“清除”。
- 要删除一组自定的快捷键，请从“设置”弹出菜单中选择您要删除的键组，然后单击“删除”。系统提示时，请单击“删除”以确认您的选择。

切换到另一组快捷键

❖ 选择“编辑”>“键盘自定”，然后从“设置”弹出菜单中选择您要使用的一组快捷键。

第 17 章：疑难解答

如果在使用 Adobe Premiere Elements 过程中遇到问题，您可以查阅本疑难解答部分、查看 Web 上的资源（例如，Adobe Premiere Elements 支持站点）或联系客户服务中心。

资源与指南

疑难解答资源

如果您需要疑难解答帮助，Adobe 会提供多种可以求助的资源。

Adobe.com 上的支持 选择“帮助”>“联机支持”在支持知识库中查找最新的疑难解答信息，并通过联机论坛与其他 Adobe Premiere Elements 用户共享信息。您还可以找到提示和教程，以及有关图书、联机课程和其他培训材料的信息。



如果需要有关在使用 Adobe Premiere Elements 时所遇到的错误的疑难解答帮助，请从对话框中拷贝错误消息，然后在支持知识库或联机论坛中搜索该错误消息，或在论坛中发表该错误消息。

Adobe 专家支持 可以通过优惠和付费支持选项，获得 Adobe 技术支持专业人员的专门技术支持。在 Adobe 网站上查找详细信息。

产品帮助 查找背景信息、功能说明和详细过程。选择“帮助”>“Adobe Premiere Elements 帮助”。

疑难解答指南

如果在使用 Adobe Premiere Elements 时遇到问题，请遵循以下这些疑难解答指南以帮助您找到解决方案。

定义问题 这是进行疑难排解的第一步。您可以通过原因和结果的简单描述（例如，“我尝试导入文件时，Adobe Premiere Elements 返回错误。”）来定义问题。通过定义问题，您可以较好地了解要测试的变量，并且可以开始确定该问题是否与特定的文件、动作有关，或两者兼而有之。

执行比较测试 查看类似情况下是否会出现相同的问题。使用此方法，可以进一步定义问题的原因。如果是某个文件出现问题，则查看另一个类似文件是否会出现相同的问题。此外，查看不同应用程序中的相同文件是否会出现同一问题。例如，如果某个视频文件无法在 Adobe Premiere Elements 中正确回放，请尝试在 Windows Media Player 中进行回放。

隔离问题 逐个排除可能导致问题的变量。随着变量的排除，您离识别问题的真实原因并获取其解决方案越来越近。例如，如果渲染包含字幕的项目时出现问题，则尝试删除字幕以简化项目。如果删除字幕后不再出现此问题，则说明字幕文件可能已损坏。要解决此问题，可以重新创建字幕文件，并替换项目中的字幕文件。

捕捉

便携式 DV 摄像机进入休眠模式

请关闭“捕捉”面板，然后重新打开。此外，还可以关闭“捕捉”面板，关闭便携式摄像机再重新打开，然后重新打开“捕捉”面板。通过将便携式摄像机连接到交流电源并弹出磁带，可以停用很多便携式摄像机上的休眠模式。



对于与捕捉相关的问题，另一个好的参考资源是有关便携式摄像机、磁带卡座或捕捉卡的文档。

在“捕捉”面板中，视频看起来呈颗粒状、像素化或跳跃

如果您已达到硬盘数据传输速率的最低要求，则可以忽略此预览。Adobe Premiere Elements 以最高品质捕捉和存储视频。（有关系统要求的列表，请参阅 www.adobe.com/cn 上的 Adobe Premiere Elements 产品页。）

未在“捕捉”面板中识别出便携式摄像机

“捕捉”面板顶部显示“捕捉设备脱机”，并且黑帧会填充“捕捉”面板预览区域。

1 要确保为捕捉正确设置了设备和 Adobe Premiere Elements，请确认以下内容：

- 通过 FireWire/iLink/DV 1394 电缆（首选）或 USB 2.0 电缆（具体取决于设备支持的电缆）将设备牢固连接到计算机。设备正确设置后，它就会显示在“我的电脑”中。（请参阅设备附带的文档以了解详细信息和设置说明。）

注：如果连接 USB 2.0 设备时出现问题，请确保您连接的是 USB 2.0 端口，而不是 USB 1.0 端口。

- 设备处于“播放”、“VCR”或“VTR”模式。
- 将 Adobe Premiere Elements 中的“设备控制”首选项设置为适合您的设备（DV/HDV 或 USB Video Class 1.0）的选项。要设置该选项，请右键单击“捕捉”面板，然后选择“设备控制”。

2 重新启动 Adobe Premiere Elements（但保持便携式 DV 摄像机处于打开状态）。打开“捕捉”面板，单击“播放”按钮，然后单击捕捉预览区域。

注：要从除便携式 DV 摄像机或相机之外的源中导入源媒体，您需要使用媒体下载程序而不是通过捕捉源媒体进行导入。请参阅第 42 页的“[使用媒体下载程序添加文件](#)”。

另请参阅

第 32 页的“[为视频捕捉准备项目](#)”

第 45 页的“[支持的导入文件类型](#)”


导入

导入的图像看起来已被裁剪、拉伸或挤压。

图像编辑应用程序通常会生成由正方形像素构成的图像。但是，Adobe Premiere Elements 和其他视频编辑应用程序会生成由矩形像素或非正方形像素构成的视频文件。Adobe Premiere Elements 会自动调整（有时会裁剪或扭曲）正方形像素图像，以便这些图像适合视频帧。例如，将大小为 720 x 480 正方形像素的图像调整为用于 720 x 480 非正方形像素大小的 DV-NTSC 帧时，该图像可能看起来会有被挤压的情况。

您可以通过以下两种方式解决此问题：

- 以可填充视频帧的大小创建正方形像素图像。如果要将图像与 DV-NTSC 素材合成，请使用 720 x 534 大小的帧。对于 D1-NTSC，请使用 720 x 540 大小的帧；对于 D1/DV-PAL，请使用 768 x 576 大小的帧。
- 在“任务”面板的“项目”视图中选择正方形像素图像，然后选择“文件”>“解释素材”。然后选择“使用文件中的像素长宽比”。

 Adobe Photoshop 和 Adobe Photoshop Elements 均支持非正方形像素。（在“新建”对话框中，从“预设”菜单中选择 DV 选项。）

另请参阅

第 47 页的“[添加文件指南](#)”

第 54 页的“[了解长宽比](#)”

无法导入文件

请确保 Adobe Premiere Elements 支持您正试图导入文件的类型以及应用到该文件的压缩类型。如果不支持该格式，则需要使用转码器将其转换为受支持的格式，例如，DV/AVI（对于视频文件）或 WAV（对于音频文件）。（可从 Internet 上获得免费版或共享版的转码器。）还可以通过查看文件是否可以在另一个应用程序（例如，Windows Media Player）中播放来检查该文件是否已损坏。

如果正试图从 CD-ROM 导入音频文件，则可能不支持该文件的格式（例如，CDA）。尝试使用 Windows Media Player 将该文件转换为受支持的格式，例如，MP3 或 WMA。

重要说明：在将其他方的文件添加到项目之前，请确保内容不受版权保护。

另请参阅

第 45 页的“[支持的导入文件类型](#)”

无法从 DVD 导入内容

如果 DVD 受 CSS 版权保护，则无法访问该 DVD 上的文件，并且可能会接收到错误。如果您正试图导入 Dolby 音频文件，则 Adobe Premiere Elements 可从大多数消费电子设备中导入 Dolby 音频文件，但是无法导入经过专业编码的 Dolby 音频。如果 Adobe Premiere Elements 无法识别 DVD 上的文件，则该文件的格式可能不受支持。

通常，DVD 上的内容由 VOB 文件构成。一些 VOB 文件包含参考数据（例如菜单），而其他 VOB 文件包含视频和音频轨道，这两种轨道可能是各自独立的，也可能是合成在一起的。导入 VOB 文件非常耗时，因此最好识别所需的特定文件，并仅导入这些文件。

另请参阅

第 42 页的“[使用媒体下载程序添加文件](#)”

识别 VOB 文件的内容

对于多数 DVD，VOB 文件位于 Video_TS 文件夹中。识别 VOB 文件内容最简单的方式就是打开此文件夹并注意哪些文件最大。通常，包含影片数据的 VOB 文件更大一些（尽管包含运动菜单的文件也可能相对很大）。要获得有关文件内容更准确的信息，请使用 Adobe Premiere Elements 中的媒体下载程序或使用 DVD 播放器软件。将 VOB 文件导入到 Adobe Premiere Elements 之后，就可以在“媒体”面板中预览这些文件。

注：长篇电影通常由 4 到 6 个 VOB 文件组成。

- 要区分包含菜单数据的 VOB 文件与包含视频和音频轨道的 VOB 文件，请使用 Adobe Premiere Elements 中的媒体下载程序。包含菜单数据的文件，其文件名中会附加有“菜单”字样。
- 要识别带有缩览图预览的 VOB 文件的内容，请使用可读取 VOB 的 DVD 播放器软件。有关说明，请参阅 DVD 播放器软件中附带的文档。
- 要在 Windows 资源管理器中查看文件大小，请双击光盘图标，导航到光盘上的 VOB 文件，然后注意“大小”列中所列的值。

另请参阅

第 42 页的“[使用媒体下载程序添加文件](#)”

回放和预览

预览的回放忽动忽停或很慢

如果 Adobe Premiere Elements 使用的系统资源不足，则会出现回放质量差的情况。要提高性能，请尝试采用以下这些建议。

- 请确保系统符合 Adobe Premiere Elements 的最低要求。有关一系列系统需求，请参阅 Adobe.com/cn 上的 Adobe Premiere Elements 产品页。
- 使用 Adobe Premiere Elements 时，请关闭其他应用程序。
- 请确保项目设置与项目中的源文件相匹配。
- 使用碎片整理程序工具（例如，Windows 附带的碎片整理程序工具）对硬盘进行碎片整理。有关说明，请参阅随工具一起提供的文档。
- 请确保捕捉视频时至少有 20% 的空闲磁盘空间可以使用。
- 将设备驱动程序以及 DirectX 和 IEEE 1394 组件更新为最新版本。

如果捕捉期间丢失帧，则也可能出现回放忽动忽停的现象，这是数据传输速率过慢的结果。要检查刚捕捉的剪辑中丢失的帧，请通过选择“文件”>“获取属性”查看剪辑属性。

另请参阅

第 23 页的“[关于项目设置和预设](#)”

MPEG 文件回放质量差、不同步、过快或无音频

Adobe Premiere Elements 可能不支持所使用的 MPEG 类型的文件。如果不支持此格式，则您需要使用视频转码器将该文件转换为受支持的格式（例如，AVI），然后重新导入该文件。

注：如果转码 MPEG 文件，则所产生的文件质量可能非常低。尽管 MPEG 是理想的最终输出，尤其是在 Web 上，但是这种格式的压缩视频无法进行编辑。

另请参阅

第 45 页的“[支持的导入文件类型](#)”

回放时静止图像闪烁

静止图像的分辨率通常比视频素材的分辨率高。如果静止图像包含水平细线，则在电视机上回放时，这些水平细线可能会闪烁。闪烁的出现是因为电视视频的两个隔行扫描场中仅一个场中显示清晰的水平线。要消除闪烁，请应用软聚焦效果（例如，高斯模糊）以稍微模糊图像中的线条。

另请参阅

第 146 页的“[高斯模糊](#)”

水平线模糊视频图像

很多便携式摄像机都将视频的帧记录为两个隔行扫描场，一个场包含所有奇数水平扫描线，另一个场则包含所有偶数水平扫描线。第一个记录的场称为“控制场”。如果视频编辑程序（例如，Adobe Premiere Elements）将奇数场控制剪辑误解为偶数场控制剪辑，或将偶数场控制剪辑误解为奇数场控制剪辑，则所产生的图像将被水平扫描线剪切。

- 1 在时间轴中，选择显示模糊水平线的剪辑。

- 2 选择“剪辑”>“视频选项”>“场选项”。
- 3 选择“转换场控制”。
- 4 在“处理选项”窗格中，选择“隔行扫描相邻帧”。
- 5 单击“确定”。

另请参阅

第 56 页的“[为导入的隔行扫描视频设置场选项](#)”

创建 DVD

刻录时间比预期时间长

刻录光盘所花费的时间取决于多种因素，包括项目中的内容量、所使用媒体的类型和速度，以及刻录机的速度。

刻录光盘可能需要花费相当长的时间。为有助于减少刻录时间，请尝试采用以下这些建议。

- 使用匹配刻录机速度的媒体。
- 开始刻录光盘前，请关闭所有其他应用程序。
- 使用碎片整理程序工具（例如，Windows 附带的碎片整理程序工具）对硬盘进行碎片整理。有关说明，请参阅随工具一起提供的文档。

将项目刻录到光盘后，这些项目文件会存储在高速缓存（一个允许以更快速度访问文件的临时位置）中，因此刻录后续光盘花费的时间较少。但是，如果关闭项目或进行需要附加编码的更改（例如，应用效果、添加或剪切剪辑），则会清除该高速缓存。

刻录机无法识别光盘

请确保 DVD 刻录机支持所使用的媒体类型。（导出到光盘时，Adobe Premiere Elements 会指示是否支持所使用媒体的类型。）在 DVD+R 驱动器中仅使用 +R 媒体，而在 DVD-R 驱动器中仅使用 -R 媒体。请确保空白媒体的速度匹配刻录机的速度（例如，在 8x 驱动器中使用 8x 媒体）。

尝试使用不同品牌的空白媒体。通过试验，您可能会找到一些刻录机最适合的空白媒体。

刻录到 DVD 时，请确保所插入的空白光盘为空白 DVD，而不是空白 CD-R。如果以前曾尝试写入 DVD，则该 DVD 可能已记录足够多的数据以至于无法使用。

DVD 可以在计算机上播放，但无法在电视机上播放

要在电视机上播放影片，您需要将文件刻录到 DVD，而不是拷贝这些文件。（请确保使用的是 DVD 而不是 CD。）虽然计算机可以播放拷贝到 DVD 的文件，但是 DVD 播放器依赖于 DVD 刻录机将文件准备为它可以在电视机上识别和播放的影片。

注 有时，CD 刻录机会与 DVD 刻录机混淆不清。CD 刻录机用于将数据写入 CD；无法使用 CD 刻录机创建 DVD。但是可以使用 CD 刻录机创建 VCD，您可以在支持 VCD 格式的计算机或 DVD 播放器上播放该 VCD。

另请参阅

第 221 页的“[光盘刻录指导与兼容性](#)”

无法在一张 DVD 上放置多部影片

如果您希望在一张 DVD 上放置多部影片，则需要创建将所有影片剪辑都组合到时间轴上的单个项目。然后，可以添加主菜单标记和停止标记，以便将这些剪辑分为单独的影片，并且您可以创建光盘菜单来导航这些影片。如果在您创建的光盘上存在光盘空间问题，则考虑以下这些选项：

- 降低源文件的比特率。但是，请记住，降低比特率也可能反过来会影响影片的回放质量。
- 使用最多可容纳 8.5 GB 数据的双层 DVD 光盘。

另请参阅

第 207 页的“[了解菜单标记](#)”



刻录到 DVD 时出现编码错误

如果在尝试将影片刻录到 DVD 时出现编码错误，请确保可用磁盘空间量是最终影片大小的两到三倍。同时，停用可能影响刻录过程的所有第三方工具（例如，屏幕保护程序、防火墙软件和防病毒软件），并停用所有节能设置。

如果错误仍然出现，则尝试采用以下这些建议：

- 将影片导出为 DV/AVI 文件，再将该 DV/AVI 文件导入到 Adobe Premiere Elements，然后将其导出到光盘。
- 将影片导出为光盘文件夹，然后使用第三方刻录工具将其拷贝到光盘。（请参阅第 221 页的“[刻录到 DVD 文件夹](#)”。）
- 将影片导出为 DVD 兼容的 MPEG 文件，然后使用光盘制作程序（例如，Adobe Encore）将文件刻录到光盘。

将影片导出到 DV AVI，然后导出到光盘

- 1 选择时间轴，然后选择“文件”>“导出”>“影片”。
- 2 在“导出影片”对话框中，指定文件的名称和位置（请确保保持 .avi 扩展名），然后单击“保存”开始渲染文件。
- 3 开始新项目。
- 4 在“任务”面板中单击“获取媒体”按钮，然后选择“计算机文件和文件夹”.
- 5 选择所创建的 DV AVI 文件，然后单击“打开”将文件添加到“任务”面板的“项目”视图。
- 6 将 DV AVI 文件从“项目”视图拖动到时间轴。（您创建的任何光盘标记和菜单自定都应保持完整性。）
- 7 单击“任务”面板中的“共享”，然后单击“光盘”按钮。设置选项，然后单击“刻录”。

修复其他光盘刻录问题

Adobe Premiere Elements 帮助提供常见光盘刻录问题的解决方案。有关进一步的疑难解答，请导航到 Adobe 网站的“支持”部分。从产品列表中选择 Premiere Elements，然后搜索“刻录”。

第 18 章：术语表

此术语表包含有关数字成像技术的术语。其中某些术语专用于 Adobe Premiere Elements 或其他 Adobe 产品。

数字成像术语

数字

16:9 宽银幕 TV 的长宽比。

3GP 第三代平台。通过移动电话录制的视频文件格式。

4:3 通过 TV 和计算机屏幕录制并回放的常规视频的长宽比。

A

AC3 请参阅第 252 页的“[杜比数字](#)”。

ADC（模数转换器） 此硬件可将模拟音频或视频信号转换为可通过计算机进行处理的数字信号。

AGP 插槽 加速图形端口插槽。计算机主板上用于插入 GPU 卡的连接器。请参阅第 253 页的“[GPU](#)”。

Alpha 通道 用于存储遮罩（也称为蒙版），该遮罩定义计算机图形或剪辑的透明区域。颜色信息存储在三个颜色通道中：红色、绿色和蓝色 (RGB)。另请参阅第 256 页的“[通道](#)”。

AV 到 DV 转换器 一种电子设备，可以将模拟视频信号转换为数字视频信号。相对于第 252 页的“[DV 到 AV 转换器](#)”。

AVI 音视频交错。Microsoft® Windows® 平台上标准的、未压缩视频文件格式。

B

饱和度 颜色的强度或纯度。饱和度代表灰度相对于色相所占的比例，它使用从 0%（灰度）至 100%（完全饱和）的百分比来度量。

编解码器 压缩程序 / 解压缩程序的简称。一种使用算法来压缩视频和声音文件的设备或程序，从而使这些文件更易于处理和存储，还可以解压缩文件以进行回放。常见编解码器可将模拟视频信号转换为压缩的数字视频文件（例如 MPEG），或将模拟声音信号转换为数字声音文件（例如 RealAudio®）。另请参阅第 258 页的“[压缩](#)”。

编码 将单独的视频信号（例如红色、绿色和蓝色）并入已合并的信号，或使用编解码器将视频文件转换为其他格式的文件。

变换 通过移动、旋转、对齐或分布对象（例如文本或图形）来更改它们的位置。

便携式摄像机 一种数字视频相机，可以录制一系列连续图片并生成用于显示或传输视频素材的信号。

标记 DVD 标记表示 DVD 菜单的章节、场景和停止点。在 Adobe Premiere Elements 中，DVD 标记还称为场景标记。剪辑标记表示剪辑内的重要点。时间轴标记指示场景、字幕的位置，或整部影片中的其他重要点。剪辑标记和时间轴标记可用于定位和裁切剪辑。

波纹编辑 在时间轴中相对于插入或删除的剪辑，自动向前或向后移动剪辑。

播客 通过 Web 将音频或视频文件传送到移动设备。

补间 在两个图像之间填充帧以使运动看起来更平滑的功能。另请参阅第 253 页的“[关键帧](#)”。

捕捉 将源视频从便携式摄像机或磁带卡座传输到计算机的过程。如果源视频是模拟视频，则捕捉过程会将其转换为数字视频。

捕捉卡 有时称为捕捉板或视频板。该卡安装在计算机中，用于对视频进行数字化处理。或者，对于已进行过数字化处理的视频，该设备的作用仅仅是将文件传输到硬盘。

C

裁切 从剪辑的开头、中间或结尾处删除帧。

彩色度 构成色相（相位角度）和饱和度（波幅）的视频信号中的颜色信息。

采样速率 在数字音频中，每秒的采样数。数字越大，声音品质就越好。

插值 在已知数据点间建立新数据点的方法。

场 交替水平线的集合，可以在电视机屏幕上创建隔行扫描的图像。完整的电视机帧由以下两个场组成：场一的奇数线与场二的偶数线相交错。另请参阅第 254 页的“[交错](#)”。

场景标记 请参阅第 251 页的“[标记](#)”。

场景检测 自动检测视频剪辑中的场景变化。可以在捕捉视频时使用场景检测（虽然不在捕获 HDV 时进行检测），或者可以将其用于捕捉的剪辑。Adobe Premiere Elements 支持基于图像的场景检测。

场景轴 提供媒体剪辑的可视布局，以便您快速排列剪辑，以及添加字幕、过渡和效果。

长宽比 图像的长宽比。例如，标准视频显示的长宽比为 4:3。大多数运动图片使用拉伸的长宽比 16:9。另请参阅第 254 页的“[宽银幕](#)”。



Cinepak® 一种用于压缩 CD-ROM 上视频文件的常用编解码器。Cinepak 提供了时间压缩和空间压缩以及数据速率限制。

粗略剪辑 视频产品的初级版，通常由比用于最终剪辑的品质低的剪辑组成。

D

D1 代表“数字 1”，帧长宽比为 4:3、像素长宽比为 0.9:1 的数字视频格式。D1 像素为矩形（非正方形），与模拟像素（正方形）不同。D1 是国际电视机标准 D1-NTSC 使用的帧大小为 720 x 486 像素，D1-PAL 使用的帧大小为 720 x 576 像素。另请参阅第 256 页的“[数字视频](#)”和第 258 页的“[正方形像素素材](#)”。

打印到磁带 将数字视频文件录制到录像带。

当前时间指示器 Adobe Premiere Elements 中“时间轴”和“属性”中带红线的灰色指针  以及“监视器”中带灰线的灰色指针 。拖动该指示器可以浏览剪辑并识别特定的帧。

叠加 合并图像，其中一个或多个图层涉及透明度。另请参阅第 253 页的“[合成](#)”。

顶点着色器 在三维图形中，GPU 用于根据对象的空间位置逼真渲染效果的程序。（不是所有 GPU 都支持顶点着色器。）顶点着色器通常用于创建计算机游戏的图形。

丢弃的帧 在数字化或捕捉视频的过程中丢失帧。数据传输速率较慢的硬盘驱动器可能会导致丢帧。

丢帧 一种时间码调整方式，通过丢弃特定帧对颜色深浅不一且格式为 29.97 帧 / 秒的彩色视频起到均衡作用。丢帧时间码在广播应用程序中十分重要。另请参阅第 253 页的“[非丢帧](#)”和第 252 页的“[丢弃的帧](#)”。

抖动 修改邻近像素的颜色以接近中间颜色。（例如，显示邻近的蓝色和黄色像素以使颜色接近绿色。）抖动使显示器能够近似显示其无法显示的颜色。

DTV 数字电视。有时指的是桌面视频。

杜比数字 DVD 视频的标准有损音频格式。支持单声道和立体声音频，但最常用于通过 AC-3 编解码器压缩 5.1 环绕声。另请参阅第 258 页的“[有损](#)”。

DV 一般指数字视频，但也可以表示 DV 系统和格式所使用的压缩类型。DV 还可用于描述便携式 DV 摄像机和磁带卡座中所使用的磁带。

DV 到 AV 转换器 一种电子设备，可以将数字视频信号转换为模拟视频信号。相对于第 251 页的“[AV 到 DV 转换器](#)”。

DV 输入 便携式摄像机上的 DV 输入。

DVD 数字视频光盘和数字多功能光盘的缩写。DVD 的外观与 CD 很相似，但具有更庞大的存储容量，足以存储使用 MPEG-2 压缩的长篇电影。回放 DVD 需要使用特定驱动器。

DVD 标记 请参阅第 251 页的“[标记](#)”。

DVD 格式 DVD 刻录机支持以下一种或多种光盘格式：DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW、DVD+R DL 和 DVD-R DL。（请注意，-R 和 +R 并不相同，正如 -RW 和 +RW 不同一样。）R 光盘允许您对光盘刻录一次。RW 光盘允许您对光盘重复刻录。DL 光盘是双层光盘。R 光盘的使用兼容性最高；并非所有 DVD 播放器都可以读取 RW 光盘。

E

EBU 时间码 时间码系统由欧洲广播联盟 (European Broadcasting Union) 创建，以 SECAM 或 PAL 视频信号为基础。

F

FCC 美国联邦通信委员会，负责制定美国收音机和电视机广播标准的部门。

非丢帧 使用 29.97 帧 / 秒的彩色电视机帧速率的时间码方法。非丢帧时间码是非广播应用程序以及大多数低端录像带格式的首选。相对于第 252 页的“[丢帧](#)”。

非线性编辑 对计算机上的视频和音频进行的随机性编辑，允许在时间轴中的任意点进行编辑。相反，传统录像带编辑器是线性的，因为它们需要从开头到结尾按顺序编辑视频。

分辨率 每个视频帧中的像素数（如 640 x 480）。所有其他要素相同，分辨率越高，所生成的图像的品质也就越高。

分屏 在屏幕上的不同部位同时显示两个或更多场景的一种特殊效果。

峰值文件 包含音频文件的波形图像的高速缓存文件。峰值文件使程序可以更快地打开、存储并重绘音频文件，因为程序无需在每次打开或显示音频文件时重新读取波形数据。可以删除峰值文件 (*.pk)，而不会影响原始音频文件。

FireWire 第 254 页的“[IEEE 1394](#)”的 Apple® 计算机商标名。

fps 每秒帧数；用于测量视频回放速率的标准。在小于等于 15 帧 / 秒的情况下，人类的眼睛可以察觉到单个帧，因此视频看起来显得很不稳定。

G

GPU 图形处理器。一种带内置功能的微处理器，对 3D 图形的处理效率高于 CPU（中央处理器）。

关键帧 动画效果的开始点和结束点。Adobe Premiere Elements 会自动在关键帧之间生成帧，以创建平滑运动。另请参阅第 252 页的“[插值](#)”和第 251 页的“[补间](#)”。

滚动编辑 在插入、抽出剪辑或在修改剪辑的持续时间时，相邻剪辑持续时间的自动更改。

过渡 视频中从一个剪辑到另一个剪辑的变化。通常，这些可见的变化涉及一个剪辑的元素与另一个剪辑的元素相混合所产生的效果。

H

海报帧 以缩览图形式选择的剪辑的一个帧，用于表示剪辑的内容。

HDTV 高清晰度电视。一种广播制式，可以使用比传统制式（如 NTSC、PAL 和 SECAM）分辨率更高的信号。

HDV 高清晰度视频。一种格式，用于使用视频摄像机录制 HDTV 品质的数据。

合成 合并图像以产生“复合”图像的过程。

滑动编辑 调整剪辑的入点和出点，而不影响邻近剪辑或节目持续时间的一种编辑功能。相对于第 254 页的“[幻灯片编辑](#)”。

幻灯片编辑 可调整前一剪辑的出点和下一剪辑的入点，而不影响中心剪辑或节目持续时间的一种编辑功能。相对于第 253 页的“[滑动编辑](#)”。

灰度 一系列可视化色调，范围从纯黑色到纯白色。在视频应用程序中，灰度通常以 10 步表示。

I

i.LINK IEEE 1394 的 Sony® 商标名。

IEEE 1394 支持设备间 DV 直接传输的接口标准，例如便携式 DV 摄像机和计算机之间。IEEE 1394 还描述了使用该标准的电缆和连接器。也称为 FireWire 或 i.LINK。另请参阅第 257 页的“[USB](#)”。

J

J 剪切 在视频前先启动音频的编辑，为视频提供生动的简介。也称为音程序曲。

机造影片 一种用于创建融合了传统电影制作、动画和虚拟 3D 游戏技术的电影的方法。机造影片是“计算机 / 电影”或“计算机 / 动画”的结合形式。

剪辑 视频、音频或两者经过数字化处理的或捕捉到的部分。

剪切 最简单过渡类型，即一个剪辑的最后一个帧后接下一个剪辑的第一个帧。

键 用于创建透明度（如蓝屏键或色度键）的方法。

键控 使用来自另一个图像的视频替换某个电视图像的一部分。也称为蓝屏。另请参阅第 256 页的“[色度键](#)”。

降噪 减少录制或回放过程中的噪声。

交错 为早期的电视机而开发，并仍在标准电视机显示中使用的系统。电子枪照亮屏幕内的荧光涂层，先跨屏幕描绘偶数水平线，然后再描绘奇数水平线。在偶数线条变暗时，奇数线条会变亮。我们会感觉这些交错场是一个完整的图片。

解码 将已编码的视频信号分解成其各自独立的组件。另请参阅第 251 页的“[编码](#)”。

静止帧 重复的单个视频帧，因此看上去该帧好像没有运动。

JPEG 联合图像专家组。同样也是由该组定义的文件格式，用于压缩静止图像。由于视频是静止图像序列，因此 JPEG 压缩可用于压缩视频。另请参阅第 255 页的“[MJPEG](#)”。

锯齿 图像、图形或文本中呈锯齿状或阶梯状的多余弯折线条。

K

空间压缩 通过识别相似颜色区域并消除冗余来减少包含在一个视频帧内的数据的一种压缩方法。另请参阅第 251 页的“[编解码器](#)”。

宽屏幕 可用来保留运动图片在电视机上进行播放时的原始长宽比的技术。宽屏幕将黑条添加到屏幕的顶部和底部。

宽银幕 任何比标准 4:3 格式宽的电影和视频的长宽比；以前指宽幅电影格式；现在通常指已成为 DVD 标准宽银幕的 16:9 格式，因为这是 HDTV 特定的长宽比。

L

L 剪切 视频结束后音频才结束的编辑，起到从一个场景自然过渡到下一个场景的作用。要在时间轴窗口中执行 L 剪切，请按住 Alt 键并将视频的右边缘拖动到左边缘，结果看起来会像字母 L。

蓝光 存储容量为 DVD 五倍的光盘格式。它在单层光盘上可以存储 25GB 的内容，在双层光盘上可以存储 50GB 的内容。“蓝光”这个名称来源于其使用的蓝紫色激光（而其他光盘使用的是红色激光）。

蓝屏 请参阅第 254 页的“[键控](#)”。

联机编辑 在将要用于生成最终剪切的相同剪辑上进行所有编辑（包括粗略剪切）。

流 边接收边从 Web 上播放视频的过程，而不是在回放前等待下载整个文件。

M

蒙版 请参阅第 258 页的“[遮罩](#)”。

MIDI 乐器数字接口。一种用于在电子音乐设备和计算机之间共享数据的标准。

明亮度 合并亮度和对比度值的效果。

MJPEG 移动 JPEG。一种压缩标准，用于将每个视频帧转换为压缩的 JPEG 图像。MJPEG 最适合于广播质量的视频，并且对于含有大量运动效果的素材来说，采用 MJPEG 比采用 MPEG 要好。另请参阅第 255 页的“[MPEG](#)”。

模拟视频 由连续电信号组成的视频。大多数 TV 和录像机都是模拟视频设备。要在计算机上存储和处理模拟视频，必须将其转换为数字视频。

MP3 MPEG-1 音频第三层。用于数字音频的压缩标准和文件格式。

MPEG 运动图像专家组。也是一种压缩类型和视频格式。与在其中进行单独帧压缩的 JPEG 不同，MPEG 压缩只计算和编码一个帧及其前面帧间的差值。

MPEG-1 可用于转换模拟视频以供数字应用程序使用的压缩标准。它旨在通过标准速度 CD-ROM 呈现接近广播质量的视频。压缩比率约为 100:1。

MPEG-2 MPEG-1 标准扩展。它旨在满足电视演播室的要求。MPEG-2 是在 DVD 上发现的广播质量的视频，并需要解码器才能进行回放。

MPEG-3 为 HDTV 而开发，但在发现 MPEG-2 充分满足 HDTV 要求之后已不再使用。经常会与 MP3 混淆。

MPEG-4 基于以前的 MPEG 标准，增加了对流视频和改进压缩方案的支持。通常用于视频播客。

N

NTSC 美国国家电视标准委员会。用于北美地区、日本、中美洲以及南美一些国家 / 地区的彩色电视传输的标准。NTSC 采用每秒 60 个场、每秒 29.97 帧 (fps) 的交错显示。

NTSC RGB 交错的红色、绿色和蓝色视频信号，满足 NTSC 标准，并且可以再现图像的主要颜色。

NTSC 颜色条 八个等宽颜色条图案，用于检查广播传输路径、录制品质、回放品质和显示器对齐方式。

P

PAL 逐行倒相制式。在大多数欧洲和南美洲国家 / 地区使用的电视标准。PAL 采用每秒 50 个场、每秒 25 帧 (fps) 的交错显示。

PCI 插槽 在大多数计算机中使用的用于插入扩展卡的连接插槽。大多数视频捕捉卡都需要 PCI 插槽。

频率 每秒音频循环次数，以赫兹 (HZ) 表示。频率决定声音的跨度。

Q

情节串连图板 表示电影中每个剪辑的一系列图像。重新排列图像可更改剪辑出现的顺序。在 Premiere Elements 中，情节串连图板样式编辑会出现在场景轴中。（请参阅第 71 页的“[场景轴概述](#)”。）

区域编码 一种限制在特定区域的播放机上回放光盘的 DVD 功能。

QuickTime (MOV) 用于视频、声音和三维媒体的 Apple 计算机格式。

R

RGB 红色、绿色、蓝色。三种主要颜色，用于在计算机显示器或电视屏幕上显示色彩。

溶解 从一个剪辑到另一个剪辑的渐隐。

S

S 视频 超级视频。一种用于传输视频的技术，它将视频信息划分为两个单独信号：一个用于明亮度（亮度），另一个用于色度（颜色）。

S/N 请参阅第 257 页的“[信噪比 \(S/N\)](#)”。

色彩校正 对视频颜色进行修改的过程，尤其适用于拍摄条件并不理想的情况，如光线较弱。

色度 第 252 页的“[彩色度](#)”的简称。

色度键 一种视频效果，用于删除特定颜色的区域。该效果通常用于新闻广播过程中，可以在气象预报员的身后插入气象图。

色相 颜色（例如红色、黄色和蓝色）间的差异。对于白色、黑色和灰色色调，不考虑色相。

色域 视频信号允许使用的颜色或亮度值范围。超出色域的值可能会导致失真。

SECAM 顺序传送彩色与记忆制 (Système Electronique Couleur Avec Memoire)，是一种主要在东欧、俄罗斯和非洲使用的电视制式。在这些国家 / 地区中，电视机支持 SECAM 和 PAL，但便携式 DV 摄像机和 DVD 播放机只使用 PAL。因此，这些国家 / 地区中的 Adobe Premiere Elements 用户应该使用项目和 DVD 的 PAL 预设。

时间码 以小时、分钟、秒和帧（例如 1:20:24:09）来度量视频的时间格式，以实现精确编辑。另请参阅第 252 页的“[丢帧](#)”和第 253 页的“[非丢帧](#)”。

时间压缩 可跨视频帧识别相似区域并消除冗余的一种压缩方法。另请参阅第 251 页的“[编解码器](#)”。

时间轴 视频编辑程序中的图形元素，其中排列着视频、音频和图形剪辑。（另请参阅第 257 页的“[小型时间轴](#)”。）

实时 实时处理数据。在视频中，实时指您可以预览的效果和过渡，而不会中断渲染过程。

视频捕捉卡 请参阅第 252 页的“[捕捉卡](#)”。

视频格式 定义在录像带上录制视频信号的方式的标准。标准包括 DV、8 毫米、Beta 和 VHS。

数据速率 一段时间内移动的数据量（例如每秒 10 MB）。通常用于描述硬盘驱动器获取和传送信息的能力。

数字化 将模拟视频或音频转换为数字形式。

数字视频 由二进制信号（使用一系列 0 和 1 进行编码）组成的视频。计算机处理的所有数据都必须为数字数据，因此必须先将模拟视频转换为数字视频，然后才能在计算机上进行编辑。另请参阅第 255 页的“[模拟视频](#)”、第 251 页的“[AV 到 DV 转换器](#)”和第 252 页的“[DV 到 AV 转换器](#)”。

缩放 在拍摄时将相机的焦点靠近或远离拍摄对象。

T

条带 使用控制轨道和时间码录制视频信号（如黑色）来准备要编辑的磁带，以确保能够正常回放。也称为黑色条纹。

通道 存储计算机图形的颜色信息。每个图形都包含三个独立通道（红色、绿色和蓝色），可以分别对这三个通道进行调整。可以添加额外的通道（称为 Alpha 通道）以定义透明区域。

通过 USB 连接 DV 此功能允许便携式 DV 摄像机使用 USB 2.0 传输视频。

透明度 视频剪辑或元素的不透明度百分比。

图像稳定器 也称为电子图像稳定器。是一种用于删除由相机抖动引起的移动的技术。

脱机编辑 使用低品质剪辑编辑粗略剪切，然后使用高品质剪辑生成最终剪切，通常在比用于生成粗略剪切更复杂的编辑系统上使用。

拖曳 预览时向前或向后穿梭音频或视频。

U

USB 通用串行总线。实现即插即用体验的接口标准，您无需安装适配器卡或配置其他元素，即可将新设备添加到计算机。另请参阅 第 254 页的“[IEEE 1394](#)”。

V

VOB DVD 视频对象。VOB 格式通常用于在 DVD 上发布电影；视频、音频、标题流和菜单目录被合并在一个文件中。视频流通常为 MPEG-2。

W

WDM Windows 驱动程序模型。由 Microsoft 开发的驱动程序标准，使大量硬件设备可以连接到您的计算机。WDM 为 USB 网络摄像机和流摄像机等设备提供即插即用支持。

伪像 图片或声音信号发生扭曲。对于数字视频而言，负载过多带有大量信号的输入设备、进行过度或不恰当的压缩，都可能会产生伪像。

位深度 在数字图形和视频帧中，位深度表示图像可以显示的颜色数。高对比度（无灰色调）黑白图像的位深度为 1，这意味着该图像可以关闭或打开，可以为黑色或白色。位深度越大，可用的颜色也就越多。24 位的颜色允许显示数百万种颜色。

同样，在数字音频中，位深度表示每个样本的位数。数字越大，声音品质就越好。

位图 由单个像素组成的图形图像，其中每个像素都具有定义其亮度和颜色的值。

未压缩的视频 以其原有大小显示或存储的原始数字化视频。

WMV Windows Media 视频。一种由 Microsoft 开发的格式，对通过 Web 进行的流视频回放做了优化。

无损 一种不会影响信号质量的压缩方案，例如通过 IEEE 1394 连接进行 DV 传输。

X

项目预设 可用于项目设置的一组预定义值。

像素 图像元素的缩写，是计算机显示器上的最小显示元素，是具有特定颜色和强度级别的点。图形程序使用正方形像素。但是，NTSC 和 PAL 视频像素是矩形的，因此在电视屏幕上显示的计算机图形会失真（例如，圆形将会显示为椭圆形），除非为视频调整图形的长宽比。

像素着色器 在三维图形中，GPU 用于渲染各个像素的光照和颜色，创建逼真表面的程序。（不是所有 GPU 都支持像素着色器。）像素着色器通常用于创建计算机游戏的图形。

消除锯齿 对图像、图形或文本中的边缘进行平滑处理。消除锯齿后的边缘在近距离看时会显得模糊不清，但在常规距离看时会显得十分平滑。消除锯齿在处理用于广播的高品质图形时非常有用。

小型时间轴 当场景轴显示时，出现在“监视器”面板底部的时间轴。（另请参阅第 256 页的“[时间轴](#)”。）

信息遗失区 磁带中信息已丢失的区域。蒙尘、过度使用或物理损坏都可能会导致产生信息遗失区。信息遗失区会导致受影响的帧中出现随机的闪烁彩色像素。要避免产生信息遗失区，请定期在便携式摄像机中使用磁头清洗带。

信噪比 (S/N) 用分贝 (dB) 表示，噪声相对于希望的视频或音频信号的比率。值越大，图片和声音就越清晰。

渲染 将编辑、效果和过渡应用到视频帧的过程。

雪花 视频屏幕上的随机杂色，通常是由于录像带头脏污或电视接收效果差所致。

Y

压缩 将数据（例如音频或视频文件中的数据）转换为需要较少空间的形式过程。

颜色条 请参阅第 255 页的“[NTSC 颜色条](#)”。

音频采样速率 每秒采集的样本数，用以数字化重现音频。采样速率越高，数字音频的品质也就越高。以每秒 44,100 个样本的速率进行采样可生成相当于 CD 品质的音频，并且可以捕捉到人类听觉范围内的任何声音。

音频线 请参阅第 254 页的“[J 剪切](#)”。

有损 一种会降低质量的压缩方案。有损算法通过去除人眼最不敏感的数据来压缩数字数据，并提供可用的最高压缩速率。

预览文件 存储项目中有关轨道和效果的信息的文件。预览文件在渲染过程中创建并存储在硬盘上。这些文件可节省影片最后导出过程的时间，因为视频编辑应用程序可以使用预览文件中的信息，而不用再次渲染剪辑。

原始编辑 指的是以原始且未压缩的品质编辑最初捕捉的 DV 和 HDV 剪辑。

原始素材 尚未修改的未经编辑的原始影片或视频素材。

源素材 已由相机录制的未经编辑的原始视频。

运动菜单 一种具有运动背景图像而非静止图像、动画按钮或两者兼有的 DVD 菜单。

Z

噪声 音频或视频信号失真，通常由接口引起。

增效工具 可以扩展软件应用程序功能的软件模块。例如，在 Adobe Premiere Elements 中，您可以使用 VST 增效工具来添加音频效果。

栅格 形成电视或计算机屏幕上图像的像素网格。

遮罩 图像的透明区域，通常由图形形状或蓝屏背景定义。也称为蒙版。

帧 一系列图像中的一张静止图像，在快速连续显示的情况下，会产生运动的幻觉。每秒帧数越多，运动就显得越平稳。

帧 / 秒 请参阅第 253 页的“[fps](#)”。

正方形像素素材 像素的长宽比为 1:1 的素材，最常见的是模拟视频。大多数计算机图形的像素长宽比为 1:1。另请参阅第 252 页的“[DI](#)”。

帧间压缩 一种压缩方案（如 MPEG），通过仅存储帧与其前面帧之间的差异来减少视频信息数量。

帧速率 回放过程中每秒显示的帧数。

直接剪切 最常见的编辑；在时间轴窗口中一个接一个放置的连续剪辑。在场景相似且不希望剪辑明显可见时，直接剪切要比过渡好。

中性颜色 没有颜色的灰色范围，从黑色到白色。对于中性颜色区域，RGB 值相等。

逐行扫描 删除由隔行扫描的视频导致的伪像。另请参阅第 254 页的“[交错](#)”。

转码 将文件从一种文件格式转化成另一种文件格式；即对数据重新编码。

最终剪切 最终的视频产品，由高品质的剪辑组成，并可以导出到选定的交付介质。相对于第 252 页的“[粗略剪切](#)”。

索引

符号

“编辑”工作区

关于 9

“播放”/“暂停”按钮 92

“场选项”命令 56

“创建菜单”工作区

DVD 模板查看 10

关于 10

“存档项目”选项 242

“动作安全区域”选项 24

“堆叠所选照片”命令 65

“更多”按钮 7

“共享”工作区

关于 10

“关键字标签”调板

使用 60

“滑动到同步”选项 88

“获取属性”命令 21

“检测节拍”按钮 200

“监视器”窗格

全屏模式 94

“监视器”面板

安全区域 93

裁切 104

回放控件 92

时间标尺 100

小型时间轴 100

预览 92

“解释素材”命令 139

“拷贝项目”选项 242

“历史记录”面板 26

“列表”视图, 位于“任务”面板的“媒体”视图中 22

“媒体”视图

“效果”和“过渡”视图 9

查看项目 22

查找项目 19

DVD 模板视图 10

关于 9, 10, 16

删除项目 20

子视图 9, 10

“设置出点”按钮 104

“设置入点”按钮 104

“设置为第一张照片”命令 65

“视频渲染”设置 25

“属性”视图

调整属性 130

“添加到项目中（合并的层）”命令 50

“添加文本”按钮 179

“我的预设”文件夹 125

“显示堆栈中的照片”命令 65

“显示格式”选项 24

“项目”视图

“列表”视图 17

“图标”视图 17

查看项目 17

回放剪辑 19

缩览图 17

文件夹 18

“消除闪烁”选项 56

“效果”和“过渡”视图

在“媒体”视图中 9

“效果和过渡”面板 124

“信息”面板 11

“颜色遮罩”命令 52

“移动到同步”选项 88

“音频增益”命令 205

“影片”命令 235

“预览”窗口 103

“运动菜单按钮”选项 210, 216

“在时间轴中显示标记”选项 211

“展开堆栈中的照片”命令 66

“重新扫描”命令 221

“转到标记”命令 211

“自动存储”文件夹 28

“自动存储”选项 27

“字幕”视图, 在“编辑”工作区中 10

“字幕安全区域”选项 24

数字

3GP 文件类型

导出, 自定 226

支持导出 239

A

Adobe After Effects

另请参阅编辑原件 111

Alpha 通道来源 134

Adobe Flash 视频

关于 224

支持导出 239

Adobe Illustrator

Alpha 通道来源 134

文件类型 46

Adobe Photoshop

Alpha 通道来源 134

文件, 导入为序列 49

文件类型 46

Adobe Photoshop Elements

文件, 从 Adobe Premiere Elements 中创建 50

在其中编辑视频帧 112

Adobe 拾色器 139

Adobe 字幕设计器

文件类型 239

AI. 请参阅 Adobe Illustrator

AIFF 文件类型 46

Alpha 发光效果 161

Alpha 通道

另请参阅蒙版

Adobe 产品, 来自其他 134

反相和隐藏 139

关于 134

透明度, 创建者 134, 136

Alpha 斜面效果 159

安全边距

调整大小 197

按钮。请参阅菜单按钮

安全边距
 关于 196
 显示 93
 显示和隐藏 197
安全动作边距 196
安全字幕边距 196
安装
 第三方效果 124

B

八点无用信号遮罩效果 138
不透明度
 调节 135
背景
 彩色 52
 创建颜色 139
 删除 136
背景音乐
 检测节拍 200
 添加 199
 预览 200
背景音乐轨道 71, 199
贝塞尔插值
 方法 176
 关于 175
贝塞尔手柄
 插值, 调整 176
 插值方法, 更改 176
 关于 175
比特率编码 230, 232
变换效果 149
编辑工作区 12
编辑原件
 关于 111
 命令 111
边角定位效果 147
编解码器, 用于导出 237, 240
便携式 DV 摄像机, 添加文件。另请参阅捕捉
变形长宽比 55
边沿, 使用效果加重显示 161, 162
边缘斜面效果 159
编组命令 86
标记 71
 另请参阅时间轴标记和菜单标记
 查找 92
 关于 88

添加剪辑和时间轴标记 89
移动和删除 91
注释和链接 90

标签
 编辑 63
 创建 63
 创建新的类别或子类别 63
 创建照片集 70
 从照片中删除 61
 附加到照片集中的照片 70
 附加到照片中 61
 关于 63
 类别和默认值 60
 删除类别和子类别 64

标头, 停放 6
播客 225
波纹 (圆形) 效果 150
波形, 显示 85
波形变形效果 149
不同帧 20
不透明度
 已定义 134
不透明度效果 123, 134

捕捉
 便携式 DV 摄像机, 来源 30
 场景检测 37
 DV 磁带, 目标 33
 额外的帧 34
 非 DV 源, 来自 38
 关于 42
 设备控件 34
 手动 36
 系统要求 30
 疑难解答 245, 246
 准备 30

捕捉面板 33
捕捉设置
 场景检测 37
 关于 25
 设备控制 36

C

菜单
 调整菜单项目的大小 214

菜单模板
 调整 217
CD, 创建视频 241
场景标记
 重命名 211
插值
 调整 176
重复帧, 在过渡中 113
重命名
 剪辑 19
 源文件 19
重影效果 146
重做更改 26
Compuserve GIF 文件类型 46
Creative Zen
 共享到 226

菜单
 另请参阅菜单按钮
 编辑 214, 215
 场景标记, 添加 208
 创建 212
 面板, 位于 7
 模板 212
 视频背景 212
 文本属性, 更改 216
 音频和视频, 添加 212
 预览 217
 自定背景 213

菜单按钮
 链接 207
 删除 215
 设置动画 210, 216
 缩览图 210, 211

菜单标记
 查找 211
 场景标记 208
 关于 207
 结束标记 207
 命名 210, 211
 删除 211
 手动添加 209
 添加 208, 209

菜单模板
 另请参阅模板
 关于 212
 选择 212

裁剪效果 164

裁切

通过设置持续时间 108

项目 241

在“监视器”面板中 104

在时间轴中 100

字幕 184

彩色背景, 创建 52

彩色浮雕效果 161

查看

堆栈中的照片 66

插入编辑。请参阅拆分和插入

插入剪辑 79

查找边缘效果 162

插值

方法 175, 176

更改 176

关键帧图标 176

关于 168, 175

拆分编辑 102

拆分和插入 72

拆分剪辑

关于 105

拆分剪辑工具 105

差值遮罩效果 154

常规设置 24

场景标记

查找 211

关于 207, 208

删除 211

添加 208, 209

场景检测 37

场景轴

关于 11, 71

将剪辑插入到另一个剪辑之后 72

将剪辑插入到另一个剪辑之前 72

将剪辑放置到 72

将剪辑添加到 72

删除剪辑 73

移动剪辑 72

场控制

关于 56

设置 24

长宽比

变形 56

解释 55

像素 54, 55

像素, 项目设置中 24

帧 54

正方形像素 55

持续时间

过渡 122

剪辑, 设置 108

抽出效果 145

窗口, 浮动 6

垂直定格效果 165

垂直翻转效果 165

垂直滚动字幕 182, 183

从剪辑中删除中间帧 99

存储副本命令 27

存储命令 27

存储条, 添加文件自 42

存储为命令 27

错误, 还原 26

D

打开项目命令 13

Dolby AC-3 文件类型 46

打散 Photoshop Elements 幻灯片命令 74

DV

捕捉, 准备 34

磁带, 录制到 226

将模拟数字化 38

视频源, 连接 54

DVD

另请参阅菜单标记

导入自 247

检查媒体 221

刻录 220

刻录到文件夹 221

压缩 222

预览 217

预览菜单 217

DVD 菜单按钮。请参阅菜单按钮

DVD 格式

类型 206

自动播放 217

DVD 模板

在“创建菜单”工作区中 10

在“创建菜单”工作区中查看 10

对象

调节不透明度 192

调节位置 193

淡入, 淡出选项 135

当前时间指示器

放置时间轴 78

时间轴 78

移至关键帧 173

导出

Creating Zen, 到 226

高级设置 230

关键帧 241

iPod, 到 226

剪辑作为静止图像 235

静止图像, 优化 238

录像带, 到 226, 227

Microsoft Zune, 到 226

Pocket PC, 到 226

Sony PSP, 到 226

YouTube 224

移动设备, 到 226

音频 224, 236

音频播客 226

硬盘回放, 用于 223

用于 Web 的影片 229

帧大小 237

帧作为静止图像 234

智能手机, 到 226

导出设置

常规选项 230, 237

关键帧和渲染选项 238

观众选项 232

视频选项 237

替代选项 233

音频选项 231, 238

倒放剪辑 108

倒放视频 108

倒计时向导, 创建 51

导入

非 DV 设备, 自 42

关于 42

疑难解答 247

滴管工具 139

低通效果 166

低音效果 165

电视

- 光盘刻录的标准 222
- 监视器, 预览 95
- 预览字幕 196

电视标准。请参阅电视, 标准

电视机

- 回放, 疑难解答 249

电影胶片 (FLM) 文件类型

- 添加 49
- 支持导出 239

叠加

- 创建 74
- 删除 75

叠加剪辑

- 在时间轴中 79

叠加视频 134

定时 38

定时捕捉, 设置 38, 39

丢弃的帧, 防止 34

动画

- 插值方法 176
- 关于 168
- 平滑度 175, 176
- 设置剪辑动画 132
- 使用的面板 169
- 添加文件为 49

动画 GIF 文件类型, 支持导出 239

冻结帧

- 逐行扫描为 56

动态效果 166

动作安全边距 196

堆叠

- 堆叠照片 65

堆叠顺序 191

对齐命令 82

对象

- 变换 192
- 产生阴影 196
- 对齐 192
- 分布 192
- 缩放 193
- 旋转 193

堆栈

- 查看所有照片 66
- 从中删除照片 65
- 关于 64
- 指定第一张照片 65

多个剪辑的持续时间 84

E

导出

- 另请参阅 DVD 导出

F

FLM。请参阅电影胶片 (FLM) 文件类型

FLV 格式 224

翻录音频 48

反射, 创建 148

反相 (视频) 效果 147

反相 (音频) 效果 166

非红色键效果 155

分布对象 192

浮雕效果 162

复合

- 透明度, 使用 134
- 运动路径, 使用 177

复制命令 83

复制效果 162

G

GIF 文件类型

- 支持导出 239

GOP 选项 231

GPU 效果 149

轨道

- 调整大小 85

过渡

- 重复帧 113
- 调整 120

高斯模糊效果 146

高通效果 166

高音效果 167

格式, 转码 247

格式。请参阅文件类型

隔行扫描

- 导出选项 238

更改

- 还原 26

工具, 在时间轴中进行编辑 77

共享

- 另请参阅导出
- 高级设置 230
- iPod, 到 226
- 网站, 到 225
- YouTube 224
- 移动设备, 到 226

共享文件

- 示例 49

在 Photoshop Elements 和 Adobe Premiere Elements 之间 49

工作区

- 关于 5
- 恢复默认 7
- 简介 5
- 自定 6, 7

工作区域栏, 渲染 96

固定效果 123

故障, 使用“自动存储”从故障中恢复 27

关键帧

- 另请参阅压缩关键帧
- 编辑 169
- 插值 175, 176
- 导航 173
- 关于 168
- 恢复 173
- 控件 168
- 删除 172, 173
- 添加 169, 170, 171
- 显示 169
- 选择 173
- 移动 174
- 摘要 169
- 值, 指定 174
- 指定值 174

关键帧

- 差分 20

关键帧导航器 173

关键帧区域 169

关键帧值

- 指导原则 169

管理器

- 管理剪辑 58
- 已定义 49

管理箱

- 标签 60

观众编码设置 232

光盘

- 类型 206
- 适用于 DVD 221
- 适用于蓝光 221
- 预览 217

光盘格式

- 基于菜单 206
- 自动播放 206, 217

光盘刻录。请参阅刻录光盘

光盘疑难解答 249, 250

光晕, 创建 162

轨道

- 命名 76, 85
- 删除空轨道 85
- 视频和音频 76
- 添加和删除 76, 84
- 显示样式 85, 86

轨道标头, 调整大小 85

轨道大小命令 85

轨道遮罩键效果 138

- 另请参阅键控效果

滚动效果 165

过渡

- 边框 121
- 持续时间 122
- 存储收藏夹 117
- 单面 113
- 定位 114
- 对齐 116, 121
- 方向 121
- 关于 113
- 渐变划出 120
- 开始和结束值 121
- 默认 117
- 平滑边缘 121
- 收藏夹 114
- 双面 113, 115, 116
- 替换 117
- 图像蒙版 119
- 向后播放 121
- 在场景轴中应用 115

- 在时间轴中应用 116
- 中心点 122

过渡帧

- 捕捉 34

过扫描, 在电视机上 196

H

HDV

- 菜单模板 212

HDV 项目 23

灰度

- 调整值 151

还原更改 26

黑白效果 151

恒定比特率 (CBR) 230

后移一层 191

互换通道效果 167

画外音。请参阅旁白

画中画 (PiP) 预设 129

画中画叠加

- 创建 74
- 删除 75

幻灯片

- 编辑 74
- 编组 73
- 场景标记 208
- 创建 73
- 来自 Photoshop Elements 74
- 取消编组 74
- 展开或关闭编组 73

灰度

- 从彩色剪辑创建 145, 151

灰度系数校正效果 152

回放

- 设置 95
- 速度, 更改 77
- 疑难解答 248, 249

回显效果 163

混合音频 202

混响效果 167

J

J 剪切 102

基本三维效果 159

IEEE 1394

- 捕捉, 准备 30

激活组件 45, 47, 234

剪辑

- 调整颜色 143

Internet, 创建视频 224

Intranet, 数据速率 241

JPEG 文件类型 46

- 支持导出 239

iPod

- 导出 225
- 关于 224

即时影片

- 编辑 15
- 创建 14
- 关于 13

iTunes 111

- 基于 Alpha 通道的键控效果 136

基于菜单的光盘

- 更改为 217
- 关于 206
- 预览 217

基于颜色的键控效果 136

- 关于 136

基于遮罩的键控效果 136

极坐标效果 148

渐变, 创建 161

渐变划出过渡 120

渐变效果 161

剪辑

- 变暗或变亮 143
- 编组 86
- 裁切 104
- 查看 19
- 插入 80
- 插入到时间轴中 79
- 拆分 105
- 持续时间 84, 108
- 倒放 108
- 叠加 79, 134, 138, 139
- 动画 132, 177
- 冻结帧 110
- 对齐 82
- 翻转 164
- 管理 18

关于 42

间隙, 删除 83

拷贝和粘贴 80

快动作 107

链接的视频和音频 87

慢动作 56, 107

蒙版 119

命名 19

模拟纹理的位置 163

启用和停用 88

删除 20, 82, 87

实例 83

属性 20, 21

缩放 133

添加到场景轴 72

同步 88

选择 在时间轴中 77

音量 202

源, 查找 111

在时间轴中选择 81

在时间轴中移动 82

在原始应用程序中编辑 111

剪辑, 链接的视频和音频 86

剪辑 (失真) 202, 205

剪辑标记

- 删除 91
- 添加 89
- 移动 91

剪辑分析工具 20

键控

- 另请参阅透明度
- 透明度, 基于颜色 136, 137
- 效果 136
- 已说明 135

键盘快捷键 243

兼容性

- Adobe Premiere Elements 1.0 13
- DVD 光盘 221, 222

监视器, 电视 95

间隙, 在剪辑之间删除 87

渐隐

- 视频 135

将剪辑插入到时间轴中 79

降噪器效果 166

交叉渐隐 167, 205

交错

- 关于 56

节拍

- 添加到音乐 200

节拍, 在背景音乐中检测 200

结束标记

- 关于 207
- 删除 211
- 添加 209, 210

警告

- 如何删除 8

镜头扭曲效果 148

镜像效果 148

静音音频 202

静帧捕捉

- 关于 38
- 回放设置 41
- 删除帧 40
- 设置 38, 39
- 首选项 41
- 预览 40

静止图像

- 另请参阅剪辑
- 菜单按钮, 其中 210
- 场景标记 208
- 持续时间 45
- 创建 Photoshop 文件 50
- 导出 234
- 缩放到帧 24
- 添加 48, 49
- 项目大小 48
- 疑难解答 248
- 支持的文件类型 48

静止帧, 在菜单按钮中 210

卷边效果 150

K

开头与剪切线对齐过渡 116

- 应用 121

拷贝命令 80

可变比特率 (VBR) 230

刻录光盘

- 编码错误 250
- 步骤 220
- 疑难解答 249

一张光盘上的多部影片 250

影响时间的因素 249

支持的媒体 221

指南 222

可移动媒体, 添加文件自 42

可移植网络图形文件类型 46

控制的场

快动作 107

快速共享

- 关于 10

快速共享, 使用 219

快速模糊效果 146

宽银幕项目, 预设用于 23

L

L 剪切 102

Luma 键控效果 154

蓝光光盘

- 另请参阅菜单标记
- 基于菜单 206
- 刻录 220
- 预览 217
- 预览菜单 217
- 自动播放 206
- 自动播放格式 217

蓝屏, 删除 136, 137

蓝屏键效果 153

类别

- 编辑 63
- 创建新的标签 63
- 关于 60
- 删除 64

链接

- 菜单按钮 207

链接的剪辑

- 覆盖 87
- 关于 86
- 删除音频或视频 87

链接剪辑 87

链接音频和视频命令 87

连续贝塞尔插值 176

亮度, 在面板中调整 7

亮度和对比度效果 143

流视频 241

录像带
 捕捉来源 33
 导出到 226, 227
 数据速率 240
录制到磁带 226, 228
绿屏, 删除 136, 137

M

M 帧 231

Macintosh PICT 文件类型 46

面板
 调整大小 6

Microsoft AVI 文件, 支持导出 239

Microsoft Zune
 共享到 226

mp3 文件类型 46

MPEG-1 文件类型, 支持导出 239

MPEG-2
 文件类型, 支持导出 239
 压缩 222
 组件激活 47

马赛克效果 162

慢动作 107

锚点, 调整 132

媒体视图
 在“任务”面板中 9

媒体下载程序 42

蒙版 134
 另请参阅 Alpha 通道和键控效果
 图像蒙版过渡 119
 已定义 135

面板
 菜单, 位于 7
 亮度, 调整 7
 停放 6
 显示和隐藏 6
 显示面板名称 5

模板
 按钮, 删除 215
 更改 217
 关于 206, 212
 选择 212
 用于 HD 212
 自定背景 213

末尾与剪切线对齐过渡 116
 应用 121

N

N 帧 231

粘贴插入命令 80

粘贴命令 80

NTSC
 电视标准 222
 时基 24

NTSC 项目 23

内嵌式 PostScript 文件类型 46

O

偶数场 56

P

PAL 项目 23

PAL, 电视标准 222

PCX 文件类型 46

Photoshop Elements。请参阅 Adobe
 Photoshop Elements

PICT 文件类型 46

Pocket PC
 共享到 226

PSD 文件
 另请参阅 Adobe Photoshop 和 Adobe
 Photoshop Elements
 从 Adobe Premiere Elements 中创建 50
 添加到视频项目 50
 在 Adobe Premiere Elements 中打开 50

旁白
 录制 201
 设置 201
 替换或丢弃 202

旁白轨道 71, 201

匹配的音频 48

平衡 (音频) 效果 165

平移和扫描 54

曝光过度效果 162

Q


奇数场 56

QuickTime
 编码预设 232
 支持导出的文件类型 239

QuickTracks 背景音乐 200

启用命令 88, 202

前移一层 191

切割工具。请参阅拆分剪辑工具 

清除命令 82

清除时间轴标记命令 91

情节串连图板 71

倾斜, 应用到图像 147, 149

球面化效果 148

去除指定频率 (音频) 效果 167

取消编组命令 86

取消链接音频和视频命令 87

全屏播放 92, 94

全屏预览 92, 94
 控制 94
 退出 95

缺少文件 53

R

RGB 差值键控 156

冗余遮罩效果 154

入点和出点
 “监视器”面板中的设置 104
 时间轴中的设置 100

锐化效果 147

S

SmartSound 背景音乐 200

Sony PSP
 共享到 226

色版 134

色调范围, 调整 143

色调分离时间效果 164

色调分离效果 145

色调效果 152

色度键效果 153

删除并关闭间隙命令 82, 83, 87

删除波纹。请参阅删除并关闭间隙

删除剪辑 73

删除空轨道命令 85

删除视频命令 87

删除渲染文件命令 97

删除音频命令 87

删除遮罩效果 155

闪光, 创建 162

闪光灯效果 162
闪光效果 160
闪烁, 回放期间 248
上下文菜单 7
设备控件 34, 36
设置
 项目 23
 用于共享 230
时间标尺
 放大或缩小 78
 时间轴, 在 76
 与入点和出点匹配 169
 在“属性”视图中 130
时间码 78
 关于 33
 显示在“捕捉”面板中 33
 在特定时间码处录制 228
时间延长工具 77, 107
时间延长命令 107, 108
时间轴
 另请参阅轨道
 裁切 100
 插入剪辑 79
 穿过 78
 创建关键帧 169
 叠加剪辑 79
 对齐 82
 关键帧编辑 169
 关于 11, 76
 轨道, 添加 76
 轨道, 增量 26
 滚动 93
 剪辑, 使用 79
 剪辑, 选择 81
 间隙, 删除 83
 将一个剪辑插入到另一个剪辑上 80
 其中的工具 77
 缩放 78
 显示样式 85
 预览和滚动 93
时间轴标记
 删除 91
 添加 89
 移动 91
实例, 剪辑 83

十六点无用信号遮罩效果 138
视频
 菜单按钮, 其中 210, 216
 轨道, 在时间轴中 76
 轨道, 增量 26
 渐隐 135
 文件, 添加 47
 消除闪烁 56
 效果图片库 141
视频过渡。请参阅过渡
使用左声道和使用右声道效果 166
失真, 音频中 202
手柄
 贝塞尔 175
收藏夹 125
 过渡 114
手持设备, 数据速率 241
手机导入 31, 42, 46
数据速率
 分析 20
 关于 240
数据传输速率 30
数码相机, 照片来源 30
属性, 剪辑 20
属性视图
 关键帧 169, 173, 174
数字视频。请参阅 DV
衰减音频 202, 205
双层光盘 221
水平定格效果 164
水平翻转效果 164
水平滚动字幕 182, 183
四点无用信号遮罩效果 138
缩放
 “监视器”面板, 其中 100
 时间轴, 在 76, 78
缩放属性 132
缩览图
 “媒体”视图 17
 按钮, 选择 210
缩览图偏移时间码 210

T
Targa 文件类型
 导入 46
 支持导出 239
调整菜单项目的大小 214
TIFF 文件类型 46
 支持导出 239
Truevision Targa 文件类型
 导入 46
 支持导出 239
特效字幕。请参阅“添加文本”按钮
替代选项 233
添加场景工具 71, 77
添加轨道命令 76
添加旁白工具 71, 77
“添加文本”按钮
 另请参阅字幕模板
停放标头 6
停放面板 6
停止标记
 另请参阅菜单标记
同步剪辑 88
通道。请参阅 Alpha 通道
通道混合器效果 144
通道音量效果 166
透明度
 另请参阅不透明度
 创建 134, 136, 138
 术语, 已定义 134
透视模式, 关于 41
投影 196
投影效果 159
图标文件类型 46
图片组。请参阅 GOP
图像静止。请参阅静止图像
图像控制效果 123, 145
图像蒙版过渡 119
图像遮罩键效果 154
脱机文件 53

W
文件夹
 重命名或删除 125
VHS 磁带, 录制到 226
Videomerge 效果 165
Windows Media Player 111

Windows Media 文件类型

支持导出 232, 239

Windows WAVE 文件类型 46

支持导出 239

Windows 位图文件类型

支持导出 239

VOB 文件 247

vodcast 225

USB 2.0, 视频捕捉 30

VST 增效工具 124

弯曲效果 147

网站

共享到 225

位深度

颜色 237

音频 231, 238

位图文件类型 46

支持导出 239

位于剪切线正中过渡 116

应用 121

位置

动画 177

剪辑, 调整 132

属性 132

文本

菜单按钮和菜单, 其中 216

稳定器效果 161

文件

从硬盘驱动器添加 44

静止图像, 添加 48

视频, 添加 47

音频, 添加 48

文件格式 49

文件夹

存档的项目, 用于 242

效果, 适用于 125

文件类型

支持导出 239

纹理化效果 163

无用信号遮罩

另请参阅键控效果

创建 138

X

效果

调整 130, 132

系统要求 1

向后播放。请参阅倒放剪辑

相机视角效果 164

项目

备份和恢复 27, 28

裁切 241

存储 27

存档 242

打开 13

简介 5, 12

启动 12

设置用于 23

移动 242

项目存档器命令 241, 242

项目设置 24

编辑模式 24

捕捉 25

查看 24

常规 24

关于 23

回放 24, 95

默认时间轴 26

默认值 23

时基 24

视频渲染 25

预设 23

自定 23

项目预设

创建 23

更改 23

关于 23

HDTV 23

宽银幕 23

NTSC 23

PAL 23

位置 23

选择 23

自定或第三方 23

像素, 修整 164

像素长宽比。请参阅长宽比

消除锯齿效果 146

效果

另请参阅单独的效果名称

安装其他效果 124

标准和固定 123, 128

查找 124

第三方增效工具 124

动画 168

复位 132

GPU 149

管理 125

关于 123

拷贝和粘贴 127

删除 128

顺序, 更改 131

停用 128

图片库所属 141

颜色, 选择 139

应用和预览 125, 128

预设 124

效果控件窗口。请参阅“属性”视图

效果预设

查找 124

创建 129

关于 129

应用 129

小型时间轴

在“监视器”面板中 93

在“预览”窗口中 105

新建项目命令 12

信箱, 使用 54

休眠模式, 疑难解答 245

序列, 静态帧和图像 49

序列文件类型, 支持导出 239

渲染工作区域命令 92

渲染文件

关于 96, 97

删除 97

设置区域 96

预览 97

选择

剪辑 77

时间轴中的剪辑 81

选择工具 77

旋转, 调整 132

旋转扭曲效果 149

循环, QuickTime 替代影片 233

Y

颜色

调整 144, 151, 152

音频

调整输入音量级别 (增益) 205

YouTube, 共享到 224

压缩

分析 20

关键帧, 关于 241

关于 240

压缩程序。请参阅编解码器

延迟效果 166

颜色

背景, 适用于 139

隔离 151

匹配 151

删除 145, 151

替换 151

选择 139

颜色调板 237

颜色隔离效果 151

颜色匹配效果 151

颜色平衡 (HLS) 效果 151

颜色平衡 (RGB) 效果 151

颜色替换效果 151

颜色条, 创建 52

样式, 用于字幕 188

要求, 系统 1

已编号序列, 添加 49

移动电话

导入视频自 46

添加文件自 42

移动电话导入 31

移动剪辑

在场景轴中 72

在时间轴中 82

移动设备 225

共享到 226

疑难解答

编码错误 250

导入 247

回放 248, 249

刻录光盘 249, 250

闪烁 248

视频品质 246

休眠模式 245

指南 245

资源 245

音调转换器效果 167

音量

淡入或淡出 205

静音 205

在时间轴中调整 204

在音频混合器中调整 203

音量级别 202, 204

音量效果 123, 167

音频

“显示格式”选项 24

保持跨度 107

标记节拍 200

CD, 添加自 48

采样速率 24

拆分编辑 102

淡入或淡出 205

对剪辑播放 126

翻录 48

轨道, 默认 26

混合 203

静音 205

匹配的 48

添加背景音乐 199

音量, 调整 202, 204

音频行距编辑 102

音频播客

共享到 226

音频波形, 显示 85

音频轨道 76

音频混合 202

音频混合器 203

音频计量器 203

阴影, 字幕中 196

阴影 / 高光效果 145

影集

编辑 69

创建 66

从带有同一标签的照片中设置 70

更改图标 69

更改项目的顺序 69

将标签附加到照片中 70

将照片添加到 67

删除 69

删除照片 69

显示其中的照片 67

选择 67

影集组

创建 67

关于 66

删除 69

影片

渲染 96

一张光盘上多部 250

影片, 外观所属 164

影片头 233

影片主题

轨道 76

用户界面首选项 7

优化

服务器的替代影片 233

羽化边缘效果 164

预览

背景音乐 200

电视机监视器, 在 95

方法 92

光盘 217

基于菜单的光盘 217

全屏 94

渲染效果 96

影片 92

预览文件 97

在时间轴中滚动 93

预览, 在拷贝的项目中 242

预览监视器。请参阅“预览”窗口

预设

请参阅效果预设和项目预设

包括在 Adobe Premiere Elements 中 124

效果 129

远程控制便携式摄像机 34

源剪辑

编辑原件 111

查找 19

删除 20

实例 83

运动

- 菜单 212
- 控制速度 175
- 路径, 调整 178
- 运动静止。请参阅静止图像
- 运动效果
 - 动画 169, 177
 - 关于 123
 - 属性, 调整 132

Z

字幕

- 重命名样式 189
- 杂色效果 162
- 在时间轴中重排剪辑 82
- 暂存盘
 - 关于 28
 - 设置 29
 - 准则 29
- 增大音频 205
- 增效工具, 第三方 124
- 增益
 - 优化 205
 - 正常化 205
- 摘要关键帧 169
- 占位符 20

照片

- 查看堆栈中的所有 66
- 从堆栈中删除 65
- 堆叠和取消堆叠 65
- 显示照片集 67
- 在堆栈中编组 64
- 展开堆栈中的所有 66

折射效果 150

遮罩

- 背景, 适用于 52, 139
- 透明度, 创建 136
- 无用信号 138
- 颜色, 选择 139
- 已定义 135

帧

- 差分 20
- 导出为静止图像 234
- 定格 110

冻结 110

在 Photoshop Elements 中编辑 112

帧长宽比。请参阅长宽比

帧大小

项目设置 24

帧定格命令 110

帧速率

导出设置 237

正常化增益 205

正方形像素

长宽比 54

素材 56

指南

刻录光盘 222

疑难解答 245

暂存盘 29

智能手机

共享到 226

置为底层 191

置为顶层 191

重复帧, 在过渡中 116

重做更改 26

主题 13

逐行扫描

冻结帧 110

关于 56

转到剪辑标记命令 92

转到时间轴标记命令 92

专业剪辑, 创建 51

准备发布网络影片 224

自动贝塞尔插值 176

自动播放的光盘

创建 206

更改为 217

关于 206

预览 217

自动对比度效果 143

自动色阶效果 143

自动颜色效果 143

自含影片 233

子类别

编辑 63

创建新的标签 63

字幕

- 安全边距 196
- 裁切 184
- 垂直滚动 182
- 从模板创建 184
- 存储样式 188
- 导出 197
- 动画 182
- 堆叠顺序 191
- 关于 179
- 将图像添加到文本框 190
- 模板使用者 184
- 删除样式 189
- 设置样式 189
- 水平滚动 182
- 添加图形 189
- 用于电视机 196
- 在电视上预览 196

字幕安全边距 196

字幕模板 184

字幕实例

裁切 184

字幕文件, 导入 46

字幕样式 188

自述文件 1

字体 179

字体安装 1

资源, 疑难解答 245

组。请参阅堆栈

组件激活 45, 47, 234

组织

使用标签 63