

导入与管理素材

Premiere 是用来组合、编辑视频,以及为视频添加特效的 软件,要想为视频进行一系列的编辑,首先要将录制的视 频导入 Premiere,这样才能进行后期操作。素材的合理导 入与管理,是轻松进行素材编辑的前提。

技术要点:

- ◆ 采集视频
- ♦ 导入素材
- ◆ 管理素材



Premiere 中的素材可以分为两大类,一种是利用软件创作出的素材;另一种则是通过计算机从其他设备内导入的素材。这里将介绍通过采集卡导入视频素材,以及通过麦克风录制音频素材的方法。

3.1.1 采集视频

所谓"视频采集"就是将模拟摄像机、录像机、 LD 视盘机、电视机输出的视频信号,通过专用的 模拟或者数字转换设备,转换为二进制数字信息后 存储于计算机的过程。在这个过程中,采集卡是必 不可少的硬件设备,如图 3-1 所示。



图 3-1 视频采集卡

在 Premiere 中,可以通过 1394 卡或具有 1394 接口的采集卡来采集信号和输出影片。对视频质量 要求不高的用户,也可以通过 USB 接口,从摄像机、 手机和数码相机上接收视频。当正确配置硬件后, 便可启动 Premiere,并执行"文件";"捕捉"命令(快 捷键 F5),打开"捕捉"对话框,如图 3-2 所示。



图 3-2 "捕捉"对话框

提示

此时由于还未将计算机与摄像机连接在一起,因 此设备状态还是"捕捉设备脱机",且部分选项 被禁用。

在"捕捉"面板中,左侧为视频预览区域,预 览区域的下方则是采集视频时的设备控制按钮。利 用这些按钮,可以控制视频的播放与暂停,并设置 视频素材的入点和出点。

在熟悉"捕捉"面板中的各项设置后,将计算 机与摄像机连接在一起。稍等片刻,"捕捉"面板 中的选项将被激活,且"捕捉设备脱机"的信息也 将变成"停止"信息。此时,单击"播放"按钮, 当视频画面播放至适当位置时,单击"录制"按钮, 即可开始采集视频素材。



捕捉完成后,单击"录制"按钮, Premiere 将 自动弹出"保存已采集素材"对话框。在该对话框 中,用户可以对素材文件的名称、描述信息、场景 等内容进行调整,完成后单击"确定"按钮,即可 结束素材采集操作。此时,即可在"项目"面板内 查看到刚刚采集获得的素材。

3.1.2 录制音频

与复杂的视频素材采集设备相比,录制音频素 材所要用到的设备要简单得多。通常情况下,用户 只需拥有一台计算机、一块声卡和一个麦克风即可。

通常计算机录制音频素材的方法很多,其中最 为简单的就是利用操作系统自带的 Windows 录音 机程序进行录制。单击"开始"按钮,并执行"所 有程序":"附件":"录音机"命令,打开"录音机" 程序. 如图 3-3 所示。



"录音机"程序界面 图 3-3

单击"录音机"程序界面中的"开始录制"按 钮后, 计算机将记录从麦克风处获取的音频信息。 此时,可以看到左侧"位置"选项中的时间在不断 增长,如图 3-4 所示。



图 3-4 录制音频

单击上图中的"停止录制"按钮,即可弹出"另 存为"对话框,将音频保存为媒体音频格式文件。 将该音频文件,导入 Premiere 的"项目"面板即可。 如图 3-5 所示,为导入后的音频文件。



图 3-5 导入音频文件

提示

Premiere 中同样能够进行音频录制,在 Premiere 中录制的音频效果更加丰富,并且不需要进行导 入操作, 那是因为录制的音频文件已经保存至 "项目"面板中。该功能将在后面的章节中进行 详细介绍。

导入与查看媒体 3.2

Premiere Pro CC 2014 专门调整了自身对不同格式素材文件的兼容性,使其支持的素材类型更为广泛。 而媒体素材的导入和查看也提供了多种方式,用户可以根据自己的习惯选择适合的方式进行导入与查看。

3.2.1 利用菜单导入媒体

Premiere 中的菜单容纳了绝大部分的命令与操 作,其中媒体素材的导入就可以通过"文件":"导 入"命令进行操作。在该命令中不仅能够导入视频 素材、还能导入图像及音频素材。

在 Premiere 中新建项目后. 发现"项目"面板 中是空白的,并提示"导入媒体以开始",如图 3-6 所示。

项目:素材 × 媒体浏览器	效果	-∎
□ 素材.prproj		0 个项
P		
	导入媒体以开始	
		m 🔎 🖿 🖬 🍵

图 3-6 空白面板

此时执行"文件":"导入"命令,弹出"导入" 对话框。在该对话框中, 选中媒体素材文件后, 单



中文版 Premiere 影视编辑课堂实录

击"打开"按钮,即可将其导入至当前项目,如图 3-7 所示。



图 3-7 "导入"对话框

将素材添加至 Premiere 后,所选素材都将显示 在"项目"面板中,如图 3-8 所示。



图 3-8 "项目"面板

双击"项目"面板中的素材,还可以在"源" 窗口内查看素材并进行播放,如图 3-9 所示。



图 3-9 在"源"窗口查看素材

在 Premiere 中不仅能够导入单个素材文件,还 能够导入文件夹。方法是按快捷键 Ctrl+1,再次打 开"导入"对话框。在该对话框中选中某个文件夹 后,单击"导入文件夹"按钮,如图 3-10 所示。



图 3-10 导入文件夹

此时,"项目"面板内显示的是所导入的素材 文件夹,以及该文件夹中的所有素材文件,如图 3-11 所示。

而曰·妻材 × 雄休谢监罢 益里			*≡
回 素材.prproj			8 个项
ρ			
名称 へ	帧速率	媒体开始	媒体结束
00082.MTS			
序列 01			
■ マ 🖿 金鱼			
00897.MTS		00:00:00:00	00:00:08
00898.MTS			
00899.MTS			
00908.MTS			
00909.MTS			
4			
		n ,0 1	■ 🗊 🔒

图 3-11 导入后的文件夹显示

3.2.2 课堂练一练:通过面板导入媒体

与使用菜单命令导入素材的方法相比,通过面 板导入素材的优点是能够减少烦琐的菜单操作,从 而使操作变得更高效、快捷。其中,可以分别通过 "项目"面板及"媒体浏览器"面板导入素材。

步骤01 在 Premiere 中, 新建项目后,发现"项 目"面板中是空白的。在"项目"面板的空白处双 击,以打开"导入"对话框,如图 3-12 所示。



图 3-12 "项目"面板

步骤02 选中某个视频文件后,单击"打开"按钮,即可在"项目"面板中显示该素材,如图 3-13 所示。



图 3-13 "导入"对话框

步骤03 切换至"媒体浏览器"面板,选中某个文件后右击,选择"导入"命令即可将该文件导入"项目"面板中,如图 3-14 所示。



图 3-14 "媒体浏览器" 面板

步骤04 再次切换至"项目"面板,即可查看从 "媒体浏览器"面板中导入后的素材,如图 3-15 所示。



图 3-15 导入的视频素材

3.2.3 显示方式

为了便于用户管理素材, Premiere 共提供了"列 表"与"图标"两种不同的素材显示方式。默认情 况下,素材将采用"列表视图"显示在"项目"面 板中,此时用户可以查看到素材名称、帧速率、视 频出 / 入点、素材长度等众多素材信息,如图 3-16 所示。

. 项目: 素材 ×	媒体浏览器	效果			*≣
🗈 素材.pr					7 个项
Q					
▲ 名称		帧速率 🔡	媒体开始	媒体结束	媒体持续时
		44,100 Hz	00:00:00:00000	00:00:15:19331	00:00:15
		44,100 Hz			
	100943-106.jpg				
6	101552-106.jpg				
	116226-106.jpg				
					-
•					► É
II 🔳 🔺 🖉		≎		III 🔎 🖿	a 💼

图 3-16 使用"列表视图"查看素材

在单击"项目"面板底部的"图标视图"按钮 后,即可切换至"图标视图"模式。此时,所有素 材将以缩略图方式显示在"项目"面板内,从而使 查看素材内容变得更为方便,如图 3-17 所示。



图 3-17 使用"图标视图"查看素材

3.2.4 课堂练一练:查看素材信息

当导入视频文件后,在"项目"面板中不仅能 够进行静态查看,还能够进行动态查看,这样即可 在不借助任何面板的情况下,查看视频中的画面内 容,从而帮助用户更快地了解视频信息。



步骤01 当"项目"面板中已经导入视频素材后,单击该面板底部的"图标视图"按钮,使素材以缩略图 方式显示在"项目"面板内,如图 3-18 所示。

步骤02当"项目"面板中的视频素材不被选中的情况下,将鼠标指向该视频文件,并在该视频素材缩略 图范围内拖曳,即可发现视频被播放,如图 3-19 所示。



图 3-18 缩略图显示

图 3-19 查看动态视频

指点迷津

要想取消这个查看功能,可以单击"项目"面板菜单按钮,选择弹出菜单中的"悬停划动"命令(快捷键 Shift+H),禁用该命令。此时,鼠标在视频缩略图范围内拖曳,该视频将不会自动播放。

Premiere 项目中的所有素材在导入后,将直接显示在"项目"面板中。而素材在"项目"面板中是以 导入的先后顺序进行排列的,这样对于类型相同的素材来说,其排列方式会显得杂乱不堪,在一定程度 上影响了工作效率。为此,必须对项目中的素材进行统一管理。

3.3.1 使用素材箱

若要利用容器管理素材,便需要首先创建容器。在"项目"面板中,单击"新建素材箱"按钮后, Premiere 将自动创建一个名为"素材箱"的容器,如图 3-20 所示。

项目	1: 素:	材 ×	媒体浏览器	效果			-≡
	素材	d.pri	proj				8 个项
Q							
	名称			帧速率	媒体开始	媒体结束	媒体持续1
			素材箱				
		333					
		333					
		₽					
		E.					
		6	100943-106.jpg				
		â	101552-106.jpg				
		â					
						3	5建麦材箱
:=	-	. (

图 3-20 创建素材箱

高手支招

执行"文件"|"新建"|"素材箱"命令,或在 右击"项目"面板空白处后,选择"新建素材 箱"命令,也可以在"项目"面板中创建容器。

素材箱在刚刚创建之初,其名称将处于可编辑 状态,此时可以通过直接输入文字的方式更改素材 箱的名称。完成素材箱重命名操作后,便可将部分 素材拖曳至素材箱内,从而通过该素材箱管理这些 素材,如图 3-21 所示。



图 3-21 使用文件夹管理素材

提示

在单击文件夹内的"伸展/收缩"按钮后, Premiere 将会根据当前文件夹的状态来显示或隐 藏文件夹内容,从而减少"项目"面板中显示素 材的数量。

此外, Premiere 还允许在素材箱中创建素材箱, 从而通过嵌套的方式来管理分类更为复杂的素材。 创建嵌套素材箱的要点在于,必须在选择已有素材 箱的情况下创建新的素材箱,只有这样才能在所选 素材箱内创建素材箱,如图 3-22 所示。

- 项目:素材 × 媒体	浏览器 效果			→ ≣
□ 素材.prproj				9 个项
2				
▲│名称	帧速率	媒体开始	媒体结束	媒体持
📕 🔻 🖿 視频				
.	鱼			
E 00				
Good	morning.mp3 44,100 Hz			
How a	re you.mp3 44,100 Hz			
100943				
101552				
11622				
				*
			m 🔎 🖿	a 🕯

图 3-22 创建嵌套素材箱

高手支招

要删除一个或多个素材箱,可以选择素材箱并单 击"项目"面板底部的"清除"图标;也可以通 过选择一个或多个素材箱,然后按 Delete 键来删 除素材箱。

3.3.2 素材管理的基本方法

Premiere Pro CC 2014 的"项目"面板内包含一 组专用于管理素材的功能按钮,通过这些按钮,用 户能够从大量素材中快速查找到所需要的素材,或 者按照想要的顺序进行排列。

1.自动匹配序列

Premiere 中的自动匹配序列功能,不仅可以方 便、快捷地将所选素材添加至序列中,还能够在各 素材之间添加一种默认的过渡效果。若要使用该功 能,只需从"项目"面板内选择适当的素材后,单 击"自动匹配序列"按钮,如图 3-23 所示。



图 3-23 单击"自动匹配序列"按钮

此时,系统将弹出"序列自动化"对话框。在 该对话框中,调整匹配顺序与过渡方式的应用设置, 如图 3-24 所示。

完成设置后,单击该对话框中的"确定"按钮, 即可自动按照设置将所选素材添加至序列中,如图 3-25 所示。





图 3-24 "序列自动化"对话框



图 3-25 素材的自动匹配结果

在"序列自动化"对话框中,各选项所用参数 的不同,会使素材匹配至序列后的结果不同。为此, 下面将对"序列自动化"对话框内各选项的作用进 行讲解。

- ▶ 顺序:在"顺序"下拉列表中,用户可以 选择按照"项目"面板中的排列顺序在序 列中放置素材,还可以按照在"项目"面 板中选择素材的顺序,将其放置在序列中。
- ▶ 至序列:在该栏中,"放置"选项用于设置素材在序列中的位置;"方法"选项用于设置素材以插入或覆盖的形式添加到序列中;"素材重叠"选项则用于设置过渡效果的帧数量或者时长。
- ▶ 静止剪辑持续时间:在该栏中,当启用"使用入点/出点范围"选项后,插入的视频素材是已经设置出、入点的视频片段;当

插入的素材为图片素材时,启用"每个静 止剪辑的帧数:"选项后,可以设置该图 片显示的时间帧数。

- ▶ 转换:在该栏中,启用相应的复选框,即 可确定是否在素材间添加默认的音频和视 频过渡效果。
- ▶ 忽略选项:如果启用"忽略音频"复选框,则在序列内不会显示音频内容;若启用"忽略视频"复选框,则序列中将不显示视频内容。

2. 重命名与删除素材

在编辑影片的过程中,通过更改素材名称,可 以让素材的使用变得更加方便、准确。此外,删除 多余素材,也能够减少管理素材的复杂程度。

在"项目"面板中,单击素材名称后,素材名称将处于可编辑状态。此时,只需输入新的素材名称,即可完成重命名素材的操作,如图 3-26 所示。



图 3-26 素材重命名

指点迷津

若单击素材前的图标,将会选择该素材;若要更 改其名称,则必须单击素材名称的文字部分。此 外,右击素材后,选择"重命名"命令,也可以 将素材名称设置为可编辑状态,从而通过输入文 字的方式对其进行重命名操作。

清除素材的操作虽然简单,但 Premiere 仍为我 们提供了多种操作方法。例如,在"项目"面板内 选择素材后,单击"清除"按钮即可完成清除任务, 如图 3-27 所示。





图 3-27 清除多余素材

需要指出的是,当所清除的素材已经应用于序列中时,Premiere 将会弹出警告对话框,提示序列中的相应素材会随着清除操作而丢失,如图 3-28 所示。



图 3-28 清除已使用的素材

3. 查看素材属性

素材属性是指包括素材尺寸、持续时间、画面 分辨率、音频标识等信息在内的一系列数据。通过 了解素材属性,有助于用户在编辑影片时选择最为 适当的素材,从而为高效制作优质影片奠定良好的 基础。

在"项目"面板中,通过调整面板及各列的宽度,即可查看相关的属性信息。除此之外,用户还可以右击所要查看的素材文件,选择"属性"命令,如图 3-29 所示。



图 3-29 选择"属性"命令

此时,在弹出的"属性"面板中,即可查看到 所选素材的实际保存路径、文件类型、大小、分辨 率等信息。根据所选素材类型的不同,在"属性" 面板内能够看到的信息也会有所差别。例如在查看 视频素材的属性时,"属性"面板内还将显示帧速 率、平均数据速率等信息,如图 3-30 所示。



图 3-30 视频素材属性

3.3.3 使用项目管理器打包项目

制作一部稍微复杂的影视节目,所用到的素材 便会非常多。在这种情况下,除了应该使用"项目" 面板对素材进行管理外,还应将项目所用到的素材 全部归纳于同一文件夹内,以便进行统一的管理。

要打包项目素材,应首先在 Premiere 主界面中 执行"文件":"项目管理"命令。在弹出的"项目 管理"对话框中,从"源"区域内选择所要保留的 序列,并在"生成项目"选项组内设置项目文件归 档方式后,单击"确定"按钮即可,如图 3-31 所示。 稍等片刻后,即可在"路径"选项所示的文件夹中, 找到一个采用"已复制_"加项目名为名称的文件 夹,其内部包含当前项目的项目文件,以及所用素 材文件的副本。



项目管理器	x
源: ビ 序列 01	确定 取消
生成项目	1
 ● 新建修剪项目 ○ 收集文件并复制到新位置 	
 ✓ 排除未使用剪辑 → 设为脱机 → in 	
☑ 包含过渡帧: <u>25</u> 帧	
✓ 重命名媒体文件以匹配剪辑名	
项目目标 路径 F:\SYH2015\书墓编辑\Premiere Pro CC 2 浏览…	
磁盘空间	
原始项目大小: 62.7 MB	
生成项目大小(估计):60.3 MB 计算	

图 3-31 打包项目

3.3.4 脱机文件

"脱机文件"是指项目内当前不可用的素材文件,其产生原因多是由于项目所引用素材文件已经被 删除或移动。当项目中出现脱机文件时,如果在"项目"面板中选择该素材文件,"素材源"或"节目" 监视器面板内将显示该素材的媒体脱机信息,如图 3-32 所示。

在打开包含脱机文件的项目时, Premiere 会在弹出的"链接媒体"对话框内要求用户重定位脱机文件, 如图 3-33 所示。此时,如果用户能够指出脱机素材新的文件存储位置,则项目便会解决该素材文件的脱 机问题。

□ 节目:序列 01 ▼ ×					
「フライン	继接媒体				×
s ligne	▲ 缺少这些剪辑的媒体:				
dien	剪辑名称 00085.MTS	文件名 00085.MTS	文件路径 F:\SYH2015\视频库\video\缺路	媒体开始 00:00:00:00	磁带名称
文件					
ı conexión					
nultimediale non in linea 프라인					
нные в автономном	▲ 匹配文件属性		✓ 对齐时间码		
00:00:00:00 适合 - 完整 - 3、00:00:39:14	 ✓ 文件名 ✓ 文件名 ✓ 文件扩展名 → 磁帯名利 	· 前述 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	✓ 自动重新链接其他媒体 保留解释素材 ✓ 使用媒体测质器查找文件	受责	
₽ } {+ <1 ► 1► →} #3 [≫] +	已处理 0 个,共 1 个剪辑		全部脱机 脱机	取消	查找

图 3-32 脱机文件

图 3-33 "链接媒体"对话框

在"链接媒体"对话框中,用户可以选择查找或跳过该素材,或者将该素材创建为脱机文件,对话框中的部分选项作用如表 3-1 所示。

名称	功能
自动重新链接其他媒体	Premiere Pro 可以自动查找并链接脱机媒体。默认情况下,"链接媒体"对话框中的"自动重新链接其他媒体"选项处于启用状态。
对齐时间码	默认情况下,该选项也处于启用状态,可将媒体文件的源时间码与要链接的剪辑的时间 码对齐。
使用媒体浏览器查找文件	打开带有缺失媒体文件的项目时,利用"链接媒体"对话框,可以直观地查看链接丢失的文件,并快速查找和链接文件。
查找	单击该按钮,将弹出"搜索结果"对话框,用户可以通过该对话框重定位脱机素材。
脱机	将需要查找的文件创建为脱机文件。
全部脱机	单击该按钮,即可将项目中所有需要重定位的媒体素材创建为脱机文件。

表 3-1 脱机文件提示对话框按钮作用

在 Premiere Pro CC 2014 中,可以自动查找并链接脱机媒体。默认情况下,"链接媒体"对话框中的"自动重新链接其他媒体"选项处于启用状态。但是 Premiere Pro 尝试在尽可能减少用户输入的情况下重新链接脱机媒体。如果 Premiere Pro 在打开项目时可以自动地重新链接所有缺失文件,则不会显示"链接媒体"对话框。

用户可以手动查找并重新连接 Premiere Pro 无法自动重新链接的媒体。要执行此操作,可以在"链接 媒体"对话框中单击"查找"按钮。

打开"查找文件"对话框,且最多可以显示最接近查找文件所处层级的三个目录层级。如果没有找 到完全匹配项,则在显示此目录时考虑该文件应该存在的位置或与之前会话相同的目录位置。默认情况下, "查找文件"对话框会使用媒体浏览器用户界面显示文件目录列表,如图 3-34 所示。



图 3-34 "查找文件"对话框

高手支招

如要使用计算机的文件浏览器查找文件,需要禁用"链接媒体"对话框中的"使用媒体浏览器查找文件"选项。



1. 填空题

- (1) 在"项目"面板中, Premiere 共提供了图标和 ______ 两种不同的视图模式。
- (2) "项目"面板关联菜单中的"____"命令是用来查看视频文件的。

中文版 Premiere 影视编辑课堂实录

素材之间添加一种默认的过渡效果。



(3) Premiere 中的 _______ 功能,不仅可以方便、快捷地将所选素材添加至序列中,还能够在各

本课主要学习了 Premiere 中各种素材的导入、查看和管理等方法。在 Premiere 中,无论进行任何的操作首先要将素材导入,因此一定要掌握好素材的导入方法。同时还学习了素材在"项目"面板中的管理,以及插入素材后的素材管理方法。只要熟练掌握了这些基本功能,才能够更好地结合后面的知识,编辑出更好的视频片段。