

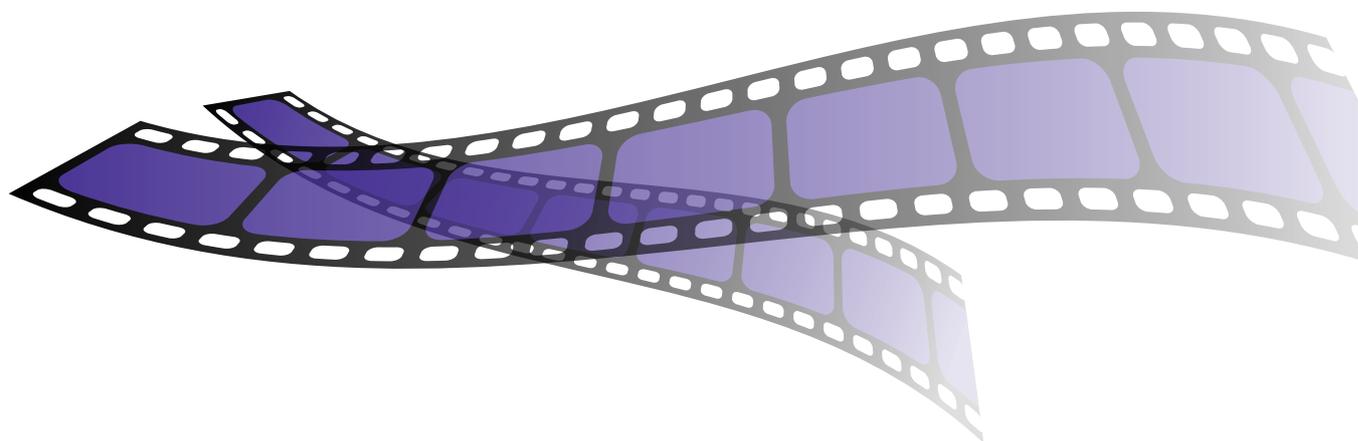
普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材

Premiere Pro CC

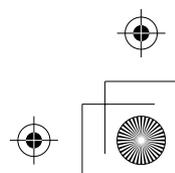
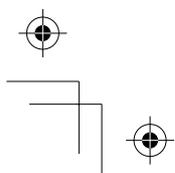


影视动画非线性编辑与合成

刘晓宇 潘登 编著



清华大学出版社
北京





内 容 简 介

本书全面系统地讲解了非线性编辑与合成软件Premiere Pro CC的操作方法和编辑技巧。全书共12章，包括影视动画理论基础、软件概述、项目管理、序列编辑、修剪素材、运动动画、视频效果、视频过渡效果、音频效果、文本图形、视频输出和综合案例等内容。本书包含课堂练习、章节练习和综合练习等多层次的练习讲解，将理论与实际操作相结合，使读者将所学知识融会贯通，积累制作经验，逐步提升技术水平。

本书附赠立体化教学资源，包括案例素材、工程文件、教学视频、PPT教学课件、考试题库及答案，为读者学习提供全方位的保障，使其提高学习兴趣，提升学习效率。

本书可作为各高等院校、职业院校和培训学校的相关专业教材使用，也可作为广大视频编辑爱好者或相关从业人员的自学手册和参考资料。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CC影视动画非线性编辑与合成 / 刘晓宇，潘登 编著. —北京：清华大学出版社，2019
(普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材)
ISBN 978-7-302-51525-8

I. ①P… II. ①刘… ②潘… III. ①视频编辑软件—高等学校—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第254797号

责任编辑：李 磊 焦昭君

版式设计：孔祥峰

封面设计：王 晨

责任校对：牛艳敏

责任印制：

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm 印 张：12.75 字 数：376千字
(附小册子1本)

版 次：2019年2月第1版 印 次：2019年2月第1次印刷

定 价：69.80元

产品编号：079294-01



普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 专家委员会

主 编

余春娜
天津美术学院动画艺术系
主任、副教授

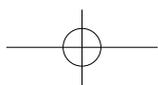
副主编

赵小强
孔 中
高 思

编委会成员

余春娜
高 思
杨 诺
陈 薇
白 洁
赵更生
刘晓宇
潘 登
王 宁
张乐鉴
张茫茫

鲁晓波	清华大学美术学院	院长
王亦飞	鲁迅美术学院影视动画学院	院长
周宗凯	四川美术学院影视动画学院	副院长
史 纲	西安美术学院影视动画学院	院长
韩 晖	中国美术学院动画艺术系	系主任
余春娜	天津美术学院动画艺术系	系主任
郭 宇	四川美术学院动画艺术系	系主任
邓 强	西安美术学院动画艺术系	系主任
陈赞蔚	广州美术学院动画艺术系	系主任
薛 峰	南京艺术学院动画艺术系	系主任
张茫茫	清华大学美术学院	教授
于 瑾	中国美术学院动画艺术系	教授
薛云祥	中央美术学院动画艺术系	教授
杨 博	西安美术学院动画艺术系	教授
段天然	中国人民大学艺术学院动画艺术系	教授
叶佑天	湖北美术学院动画艺术系	教授
陈 曦	北京电影学院动画学院	教授
薛燕平	中国传媒大学动画艺术系	教授
林智强	北京大呈印象文化发展有限公司	总经理
姜 伟	北京吾立方文化发展有限公司	总经理
赵小强	美盛文化创意股份有限公司	董事长
孔 中	北京酷米网络科技有限公司	创始人、董事长





丛书序

动画专业作为一个复合性、实践性、交叉性很强的专业，教材的质量在很大程度上影响着教学的质量。动画专业的教材建设是一项具体常规性的工作，是一个动态和持续的过程。配合“十三五”期间动画专业卓越人才培养计划的方案，结合实际优化课程体系、强化实践教学环节、实施动画人才培养模式创新，在深入调查研究的基础上根据学科创新、机制创新和教学模式创新的思维，在本套教材的编写过程中我们建立了极具针对性与系统性的学术体系。

动画艺术独特的表达方式正逐渐占领主流艺术表达的主体位置，成为艺术创作的重要组成部分，对艺术教育的发展起着举足轻重的作用。目前随着动画技术发展的日新月异，对动画教育提出了挑战，在面临教材内容的滞后、传统动画教学方式与社会上计算机培训机构思维方式趋同的情况下，如何打破这种教学理念上的瓶颈，建立真正的与美术院校动画人才培养目标相契合的动画教学模式，是我们所面临的新课题。在这种情况下，迫切需要进行能够适应动画专业发展自主教材的编写工作，以便引导和帮助学生提升实际分析问题、解决问题的能力以及综合运用各模块的能力，高水平动画教材的出现无疑对增强学生的专业素养起到了非常重要的作用。目前全国出版的供高等院校动画专业使用的动画基础书籍比较少，大部分都是没有院校背景的业余培训部门出版的纯粹软件讲解，内容单一，导致教材带有很强的重命令的直接使用而不重命令与创作的逻辑关系的特点，缺乏与高等院校动画专业的联系与转换以及工具模块的针对性和理论上的系统性。针对这些情况我们将通过教材的编写力争解决这些问题。在深入实践的基础上进行各种层面有利于提升教材质量的资源整合，初步集成了动画专业优秀的教学资源、核心动画创作教程、最新计算机动画技术、实验动画观念、动画原创作品等，形成多层次，多功能，交互式的教、学、研资源服务体系，发展成为辅助教学的最有力手段。同时在视频教材的管理上针对动画制作软件发展速度快的特点保持及时更新和扩展，进一步增强了教材的针对性，突出创新性和实验性特点，加强了创意、实验与技术的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力。在专业教材建设中，根据人才培养目标和实际需要，不断改进教材内容和课程体系，实现人才培养的知识、能力和素质结构的落实，构建综合型、实践型、实验型、应用型教材体系。加强实践性教学环节规范化建设，形成完善的实践性课程教学体系和实践性课程教学模式，通过教材的编写促进实际教学中的核心课程建设。

依照动画创作特性分成前中后期三个部分，按系统性观点实现教材之间的衔接关系，规范了整个教材编写的实施过程。整体思路明确，强调团队合作，分阶段按模块进行，在内容上注重在审美、观念、文化、心理和情感表达的同时能够把握文脉，关注精神，找到学生学习的兴趣点，帮助学生维持创作的激情，厘清进行动画创作的目的，通过动画系列教材的学习需要首先明白为什么要创作，才能使學生清楚创作什么，进而思考选择什么手段进行动画创作。提高理解力，去除创作中的盲目性、表面化，能够引发学生对作品意义的讨论和分析，加深学生对动画艺术创作的理解，为学生提供动画的创作方式和经验，开阔学生的视野和思维，为学生的创作提供多元思路，使学生明确创作意图，选择恰当的表达方式，创作出好的动画作品。通过这样一个关键过程使学生形成健康的心理、开阔的心胸、宽广的视野、良好的知识架构、优良的创作技能。采用多种方式，引导学生在创作手法上实现手段的多样，实验性的探索，视觉语言纵深以及跨领域思考的提升，学生对动画创作问题关注度敏锐度的加强。在原有的基础上提高辅导质量，进一步提高学生的创新实践能力和水平，强化学生的创新意识，结合动画艺术专



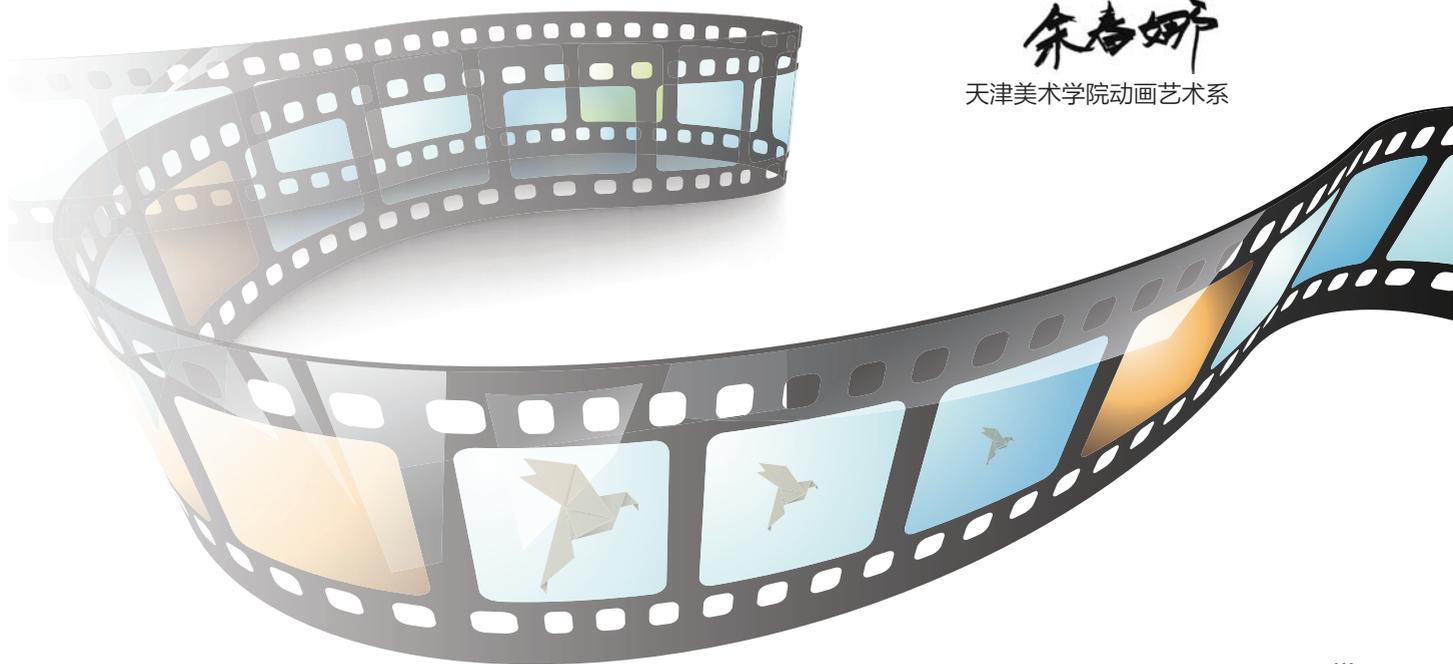


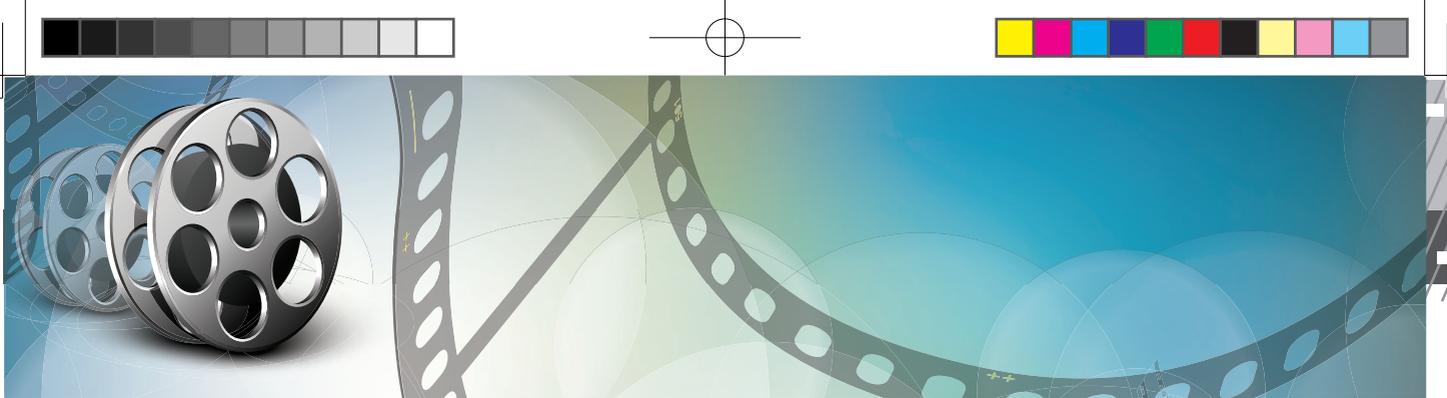
业的教学特点，分步骤分层次对教学环节的各个部分有针对性地进行了合理规划和安排。在动画各项基础内容的编写过程中，在对之前教学效果分析的基础上，进一步整合资源，调整了模块，扩充了内容，分析了以往教学过程的问题，加大了教材中学生创作练习的力度，同时引入先进的创作理念，积极与一流动画创作团队进行交流与合作，通过有针对性的项目练习引导教学实践。积极探索动画教学新思路，面对动画艺术专业新的发展和挑战，与专家学者展开动画基础课程的研讨，重点讨论研究动画教学过程中的专业建设创新与实践。进一步突出动画专业的创新性和实验性特点，加强创意课程、实验课程与技术类课程的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力，进行了教材的改革与实验，目的是使学生在熟悉具体的动画创作流程的基础上能够体验到在具体的动画制作中如何把控作品的风格节奏、成片质量等问题，从而切实提高学生实际分析问题与解决问题的能力。

在新媒体的语境下，我们更要与时俱进或者说在某种程度上高校动画的科研需要起到带动产业发展的作用，需要创新精神。本套教材的编写从创作实践经验出发，通过对产业的深入分析以及对动画业内动态发展趋势的研究，旨在推动动画表现形式的扩展，以此带动动画教学观念方面的创新，将成果应用到实际教学中，实现观念、技术与世界接轨，起到为学生打开全新的视野、开拓思维方式的作用，达到一种观念上的突破和创新，我们要实现中国现代动画人跨入当今世界先进的动画创作行列的目标，那么教育与科技必先行，因此希望通过这种研究方式，对中国动画的创作能够起到积极的推动作用。就目前教材呈现的观念和技术形态而言，解决的意义在于把最新的理念和技术应用到动画的创作中去，拓宽思路，为动画艺术的表现方式提供更多的空间，开拓一块崭新的领域，同时打破思维定式，提倡原创精神，起到引领示范作用，能够服务于动画的创作与专业的长足发展。另外，根据本专业“十三五”规划的目标和要求，教材的内容对于卓越人才培养计划，本科教学质量与教学改革以及创新团队培养计划目标的完成都有积极的推动作用。

朱春娜

天津美术学院动画艺术系





前言

随着科技的发展,非线性编辑技术的不断进步,剪辑软件越来越大众化。而作为学习影视动画专业的学生,应该利用专业的非线性编辑与合成软件,制作出非常优秀的影视动画作品。Adobe公司的Premiere软件经过长期的发展与升级,在非线性编辑领域中可谓首屈一指,专业、简洁、方便、实用是其突出的特点。Premiere Pro CC是目前的新版本,广泛应用于影视、广告、包装等领域,深受众多学子、编辑制作者和广大爱好者的喜爱,并帮助大家制作出优秀的影视动画作品。

本书比较系统地讲解了剪辑的基础知识和Premiere Pro CC的操作界面、效果命令、制作方法等方面的内容。全书共12章,第1~2章讲解视频的基础知识和Premiere Pro CC的概况,让读者了解剪辑的基础知识,熟悉软件的操作界面;第3~4章讲解项目管理和序列编辑的基本方法,让读者掌握软件的基础操作和基本命令;第5~6章讲解修剪素材和运动动画的知识,让读者掌握制作和剪辑影视动画的技巧与方法;第7~9章讲解视音频效果和过渡效果,让读者熟悉软件中各种效果的特点和制作方法;第10章讲解编辑文本和图形效果的方法,让读者掌握文本和图形制作的技巧;第11章讲解视频输出的类型及应用;第12章为综合案例,讲解各种功能和命令的综合运用。本书通过理论与实际案例相结合的方式进行讲解,可以让读者更加快捷地掌握软件命令,增强学习兴趣,提高学习效率,从而进一步提升影视动画非线性编辑与合成的技能。

本书思路明确,分类清晰,按照视频基础、软件概述、项目管理、序列编辑、修剪素材、运动动画、视频效果、视频过渡效果、音频效果、文本图形、视频输出和综合案例的顺序,循序渐进地进行编写。内容结构完整、图文并茂、通俗易懂,并配有课堂练习、章节练习和综合练习等案例,适合相关专业学生学习使用,也适合视频制作的爱好者学习提高。

本书由刘晓宇、潘登编写,在成书的过程中,高思、高建秀、程伟华、孟树生、李永珍、程伟国、华涛、程伟新、邵彦林、邢艳玲等人也参与了部分编写工作。由于作者编写水平所限,书中难免有疏漏和不足之处,恳请广大读者批评、指正。

本书提供了案例素材文件、工程文件、教学视频、PPT课件和考试题库答案等立体化教学资源,扫一扫下面的二维码,推送到自己的邮箱后下载获取(注意:请将这两个二维码下的压缩文件全部下载完毕后,再进行解压,即可得到完整的文件内容)。



编者

第1章 影视动画理论基础 1

1.1 视频格式基础	2
1.1.1 像素	2
1.1.2 像素长宽比	2
1.1.3 图像尺寸	2
1.1.4 帧	2
1.1.5 帧速率	2
1.1.6 时间码	2
1.1.7 场	3
1.2 电视制式	3
1.2.1 NTSC制式	3
1.2.2 PAL制式	3
1.2.3 SECAM制式	3
1.3 文件格式	3
1.3.1 图像格式	3
1.3.2 视频格式	4
1.3.3 音频格式	5
1.4 剪辑基础	6
1.4.1 动画	6
1.4.2 非线性编辑	6
1.4.3 镜头	6
1.4.4 景别	6
1.4.5 运动拍摄	6
1.4.6 镜头组接	6

第2章 软件概述 7

2.1 软件简介	8
2.2 软件菜单	8
2.2.1 【文件】菜单	8
2.2.2 【编辑】菜单	9
2.2.3 【剪辑】菜单	10
2.2.4 【序列】菜单	11
2.2.5 【标记】菜单	12
2.2.6 【图形】菜单	12
2.2.7 【窗口】菜单	13
2.2.8 【帮助】菜单	14
2.3 功能面板	14
2.3.1 Adobe Story面板	15
2.3.2 【Lumetri 范围】面板	15
2.3.3 【Lumetri 颜色】面板	15

2.3.4 【事件】面板	16
2.3.5 【信息】面板	16
2.3.6 【元数据】面板	16
2.3.7 【历史记录】面板	16
2.3.8 【参考监视器】面板	16
2.3.9 【基本图形】面板	16
2.3.10 【基本声音】面板	17
2.3.11 【媒体浏览器】面板	17
2.3.12 【字幕】面板	17
2.3.13 【工作区】面板	17
2.3.14 【工具】面板	18
2.3.15 【库】面板	18
2.3.16 【捕捉】面板	18
2.3.17 【效果】面板	18
2.3.18 【效果控件】面板	18
2.3.19 【时间码】面板	19
2.3.20 【时间轴】面板	19
2.3.21 【标记】面板	19
2.3.22 【源监视器】面板	19
2.3.23 【编辑到磁带】面板	19
2.3.24 【节目监视器】面板	19
2.3.25 【进度】面板	20
2.3.26 【音轨混合器】面板	20
2.3.27 【音频仪表】面板	20
2.3.28 【音频剪辑混合器】面板	20
2.3.29 【项目】面板	20

第3章 项目管理 21

3.1 项目设置	22
3.1.1 新建项目	22
3.1.2 【新建项目】对话框	22
3.1.3 打开项目	24
3.1.4 删除项目	24
3.1.5 移动项目	24
3.1.6 项目管理	24
3.2 导入素材	25
3.3 创建元素	27
3.4 管理素材	29
3.4.1 显示素材	29
3.4.2 缩放显示	29

3.4.3	预览素材	29	4.6	序列中编辑素材	47
3.4.4	素材标签	29	4.6.1	启用素材	47
3.4.5	重命名素材	30	4.6.2	解除和链接	47
3.4.6	查找素材	30	4.6.3	编组和解组	48
3.4.7	删除素材	30	4.6.4	速度/持续时间	48
3.4.8	替换素材	30	4.6.5	帧定格	48
3.4.9	移除未使用素材	32	4.6.6	场选项	49
3.4.10	序列自动化	32	4.6.7	时间插值	49
3.4.11	脱机文件	32	4.6.8	缩放为帧大小	49
3.4.12	文件夹管理	32	4.6.9	调整图层	50
3.5	本章练习：魔弦传说	33	4.6.10	重命名	50
3.5.1	案例思路	33	4.6.11	在项目中显示	50
3.5.2	制作步骤	33	4.7	渲染和预览序列	50
			4.8	本章练习：动画变速	50
			4.8.1	案例思路	50
			4.8.2	制作步骤	51
第4章：序列编辑 37			第5章：修剪素材 55		
4.1	使用【时间轴】面板	38	5.1	监视器的时间控件	56
4.2	【时间轴】面板控件	38	5.1.1	时间标尺	56
4.2.1	使用缩放滚动条	38	5.1.2	当前时间指示器	56
4.2.2	将【当前时间指示器】移动至【时间轴】面板中	39	5.1.3	当前时间显示	56
4.2.3	使用播放指示器位置移动【当前时间指示器】	39	5.1.4	持续时间显示	57
4.2.4	设置序列开始时间	39	5.1.5	缩放滚动条	57
4.2.5	对齐素材边缘和标记	39	5.2	监视器的播放控件	57
4.2.6	缩放查看序列	40	5.3	监视器的剪辑	58
4.2.7	水平滚动序列	40	5.3.1	设置标记点	58
4.2.8	垂直滚动序列	40	5.3.2	设置入点和出点	58
4.3	轨道操作	40	5.3.3	拖动视频或音频	58
4.3.1	添加轨道	40	5.3.4	插入和覆盖	59
4.3.2	删除轨道	41	5.3.5	提升和提取	60
4.3.3	重命名轨道	42	5.3.6	导出单帧	60
4.3.4	同步锁定	42	5.3.7	修剪模式	60
4.3.5	轨道锁定	42	5.4	编辑工具	61
4.3.6	轨道输出	42	5.5	本章练习：剪辑动画	62
4.3.7	目标轨道	42	5.5.1	案例思路	62
4.3.8	指派源视频	42	5.5.2	制作步骤	62
4.4	设置新序列	43	第6章：运动动画 65		
4.4.1	创建序列	43	6.1	动画化效果	66
4.4.2	序列预设和设置	43	6.2	创建关键帧	66
4.5	序列中添加素材	45	6.3	查看关键帧	66
4.5.1	添加素材到序列	45	6.3.1	在【效果控件】面板中查看关键帧	66
4.5.2	素材不匹配警告	46	6.3.2	在【时间轴】面板中查看关键帧	67
4.5.3	添加音视频链接素材	46			
4.5.4	替换素材	46			
4.5.5	嵌套序列	46			

9.4.1	编辑音频过渡效果	161
9.4.2	交叉淡化	162
9.5	本章练习：动画声音	163
9.5.1	案例思路	163
9.5.2	制作步骤	163

第10章 文本图形 165

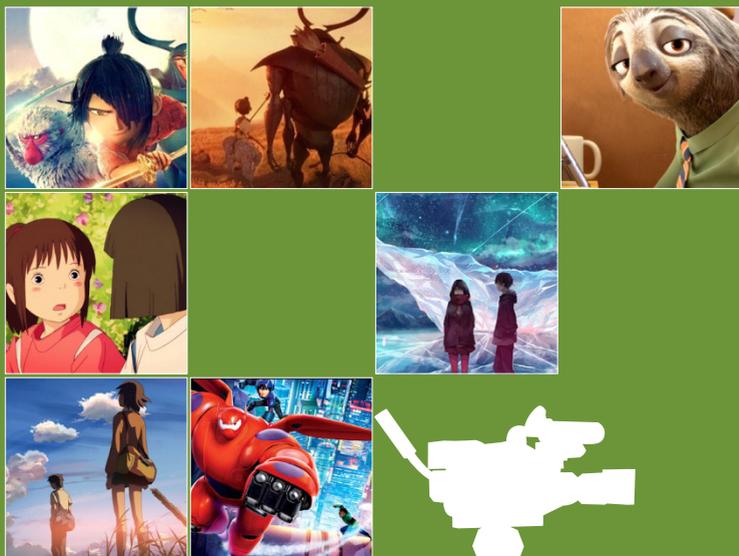
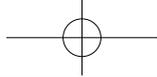
10.1	创建图形	166
10.1.1	创建文本图层	166
10.1.2	创建形状图层	166
10.1.3	创建素材图层	166
10.2	修改图形属性	166
10.2.1	响应式设计	167
10.2.2	对齐并变换	167
10.2.3	主样式	167
10.2.4	文本	167
10.2.5	外观	167
10.3	主图形	169
10.4	滚动文本	169
10.5	本章练习：动画播放器	170
10.5.1	案例思路	170
10.5.2	制作步骤	171

第11章 视频输出 175

11.1	导出文件	176
11.2	输出单帧图像	176
11.3	输出序列帧图像	177
11.4	输出音频格式	177
11.5	输出视频影片	178
11.6	本章练习：视频输出	179
11.6.1	案例思路	179
11.6.2	制作步骤	179

第12章 综合案例 181

12.1	电子相册	182
12.1.1	案例思路	182
12.1.2	设置项目	182
12.1.3	制作片头	182
12.1.4	制作场景一	183
12.1.5	制作场景二	184
12.2	动画MV	185
12.2.1	案例思路	185
12.2.2	设置项目	185
12.2.3	制作片头	186
12.2.4	剪辑素材	187
12.2.5	制作效果	188
12.3	影视宣传片	190
12.3.1	案例思路	190
12.3.2	设置项目	190
12.3.3	制作片头	190
12.3.4	剪辑素材	191
12.3.5	制作片尾	192
12.3.6	制作过渡	193



第4章

序列编辑

-  使用【时间轴】面板
-  【时间轴】面板控件
-  轨道操作
-  设置新序列
-  序列中添加素材
-  序列中编辑素材
-  渲染和预览序列
-  本章练习：动画变速



序列是素材编辑的主要操作载体，因此学习好序列的编辑技巧，可以提高项目制作效率。本章主要对序列编辑进行全方位详细介绍，了解设置序列、更改序列、操作序列和渲染预览序列等操作方法和技巧。

4.1 使用【时间轴】面板

在【项目】面板中，双击要打开的序列，即在【时间轴】面板中打开所选序列，如图4-1所示。在【时间轴】面板中可以打开一个或多个序列。也可将多个序列在不同的【时间轴】面板中打开。

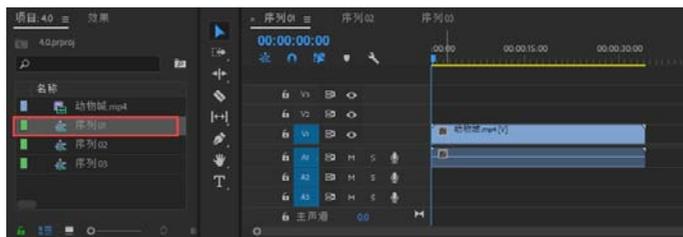


图4-1

4.2 【时间轴】面板控件

【时间轴】面板包含多个用于在序列的各帧之间移动操作的控件，如图4-2所示。

※ 参数详解

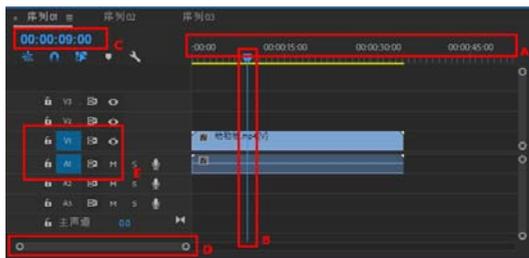
时间标尺：水平测量序列时间。指示序列时间的刻度线和数字沿标尺显示，并会根据用户查看序列的细节级别而变化。

当前时间指示器：又名“播放指示器”或“当前时间轴指示器”等，表示【节目监视器】中显示的当前帧。【当前时间指示器】是时间标尺上黄色的盾牌型，红色的垂直指示线一直延伸到时间标尺的底部。可以通过拖动【当前时间指示器】更改当前时间。

播放指示器位置：又名“当前时间显示”，在【时间轴】面板中显示当前帧的时间码。

缩放滚动条：用于调整【时间轴】面板中时间标尺的可见区域。

源轨道指示器：用于指定【源监视器】面板中的素材，要插入或覆盖的轨道。



A. 时间标尺, B. 当前时间指示器, C. 播放指示器位置, D. 缩放滚动条, E. 源轨道指示器

图4-2

4.2.1 使用缩放滚动条

将缩放滚动条扩展至最大宽度时，将显示时间标尺的整个持续时间。收缩缩放滚动条可将当前显示区域放大，从而显示更加详细的时间标尺视图。扩展和收缩缩放滚动条，均将以【当前时间指示器】为中心。

将鼠标指针置于缩放滚动条上，然后滚动鼠标滚轮，可以扩展或收缩缩放滚动条。在缩放滚动条以外的区域滚动鼠标滚轮，可以移动缩放滚动条。

拖动缩放滚动条的中心，可以滚动时间标尺的显示区域，并且不改变显示比例。在拖动缩放滚动条时，【当前时间指示器】不会跟随移动。一般是先通过拖动缩放滚动条改变时间标尺的显示区域，然后在显示区域中单击，将【当前时间指示器】移动到当前区域。



4.2.2 将【当前时间指示器】移动至【时间轴】面板中

在【时间轴】面板中查看序列详细内容时，【当前时间指示器】经常不在显示区域中，通过以下方式可以将【当前时间指示器】快速移动至【时间轴】面板显示区域中。

- ◆ 在时间标尺中拖动【当前时间指示器】，或者在【时间轴】面板显示区域中单击。
- ◆ 将鼠标指针置于播放指示器位置上，并拖动鼠标指针即可。
- ◆ 在播放指示器位置中输入当前区域的时间码即可。
- ◆ 使用【节目监视器】中的播放控件。
- ◆ 利用键盘上的左右方向键，可以将【当前时间指示器】向左或向右移动1帧，如果配合【Shift】键使用，则可移动5帧。

4.2.3 使用播放指示器位置移动【当前时间指示器】

在播放指示器位置中输入新的时间码，可以快速又精准地将【当前时间指示器】移动到新时间码位置。在播放指示器位置中，使用一些技巧可以将【当前时间指示器】快速移动到想要的位置上。

- ◆ 直接输入数字。例如，在【播放指示器位置】中输入数字“123”，则代表【当前时间指示器】会移动到时间码为00:00:01:23或00:00:01:23的位置上。
- ◆ 输入正常值以外的值。例如，对于我国的25帧/秒DV PAL格式，如果当前时间为00:00:01:23，若要想向后移动10帧，可以在【播放指示器位置】中，将时间码更改为00:00:01:33，则【当前时间指示器】会移动到时间码为00:00:02:08的位置上。
- ◆ 使用加号(+)或减号(-)。如果在数字前面有加号或减号，则表示【当前时间指示器】会向右或向左移动。例如，“+123”表示将【当前时间指示器】向右移动123帧。
- ◆ 添加句号。在数字前面添加一个句号，则表示精准的帧编号，而不是省略冒号和分号的时间码。例如，对于我国的25帧/秒DV PAL格式，在【播放指示器位置】中输入“.123”，则代表【当前时间指示器】会移动到时间码为00:00:04:23的位置上。

4.2.4 设置序列开始时间

默认情况下，每个序列的时间标尺都是从0开始显示的，并根据【显示格式】显示指定的时间码格式测量时间。但用户可以根据需要在【起始时间】对话框中修改序列的开始时间，如图4-3所示。有些动画或视频项目都是将第1帧作为起始帧，因此需要修改开始时间。

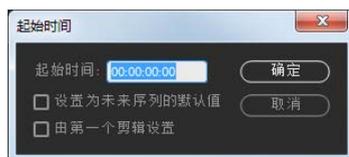


图4-3

4.2.5 对齐素材边缘和标记

在【时间轴】面板中，把【吸附】按钮激活时，【当前时间指示器】和素材就可以快速对齐到素材的边缘和标记的位置，如图4-4所示。

按住【Shift】键的同时拖动【当前时间指示器】，则可以快速将其移动到素材的边缘和标记的位置。

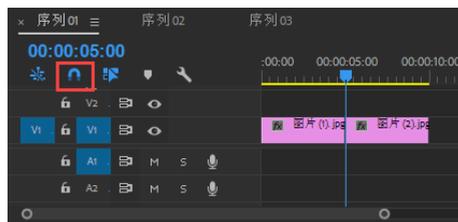


图4-4



4.2.6 缩放查看序列

在【时间轴】面板中，快速缩放序列的显示区域，可以更为有效地从整体或局部的方式查看序列内容。通过以下方式可以在【时间轴】面板中放大或缩小序列。

- ◆ 使用键盘快捷键。激活【时间轴】面板后，按大键盘中的【-】键和【=】键，可以放大或缩小序列。按【-】键是缩小序列，按【=】键则是放大序列。
- ◆ 使用缩放滚动条。调整缩放滚动条控件，使缩放滚动条变宽或变窄，可以放大或缩小序列。
- ◆ 使用【Alt】键和鼠标滚轮。按住【Alt】键的同时再滚动鼠标滚轮，这样鼠标指针所在的位置就会放大或缩小了。
- ◆ 使用反斜线键(【\】键)。使用【\】键可以将完整序列显示在【时间轴】面板中。当再次按下【\】键时，返回上一次显示比例。

4.2.7 水平滚动序列

如果素材序列较长，许多素材都不会被显示出来。通过以下方式可以在【时间轴】面板中查看未显示的素材序列。

- ◆ 使用鼠标滚轮。滚动鼠标滚轮，即可水平滚动序列，查看未显示的序列。
- ◆ 使用键盘快捷键。使用【Page Up】键或【Page Down】键，可以使序列显示区域向左移动，或向右移动。
- ◆ 使用缩放滚动条。向左或向右拖动缩放滚动条，可以使序列显示区域向左移动，或向右移动。

4.2.8 垂直滚动序列

如果序列中存在多个视频和音频轨道，这些轨道堆叠在【时间轴】面板中。使用【时间轴】面板中的滚动条可以调整显示区域。

拖动滚动条或在滚动条上滚动鼠标滚轮，均可以改变显示序列的轨道。

4.3 轨道操作

【时间轴】面板中有视频和音频轨道，对这些轨道进行编辑操作，可以排列序列中素材、编辑素材和添加特殊效果。根据需要可以添加或移除轨道、重新命名轨道，以及进行其他轨道操作。

4.3.1 添加轨道

可以在轨道的头部，执行右键菜单中的【添加单个轨道】和【添加轨道】等命令，如图4-5所示。在弹出的【添加轨道】对话框中，可以设置添加轨道的类型、数量和位置等，如图4-6所示。



图4-5

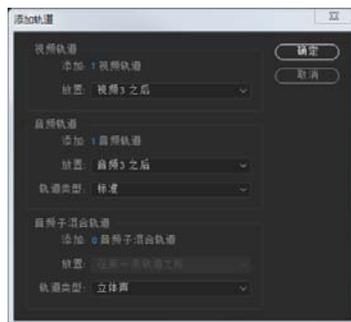


图4-6

向序列添加素材时，可以直接添加轨道。将素材直接拖动至【时间轴】面板的空白处，就可以直接添加轨道。

4.3.2 删除轨道

根据需要可以同时删除一条或多条音视频轨道，或者删除音视频的空闲轨道。在轨道的头部，执行右键菜单中的【删除轨道】或者【删除单个轨道】命令，即可达到效果，如图4-7所示。

执行【删除单个轨道】命令可以直接删除当前的轨道。而执行【删除轨道】命令，则可以在【删除轨道】对话框中，设置删除轨道的类型和位置等，如图4-8所示。



图4-7



图4-8

【课堂练习】：添加和删除轨道

1 将【项目】面板中的“图片(1).jpg”“图片(2).jpg”和“图片(3).jpg”素材，依次拖动到视频轨道【V3】上方的空白处，如图4-9所示。

2 在【时间轴】面板中轨道的头部，执行右键菜单中的【删除轨道】命令，如图4-10所示。

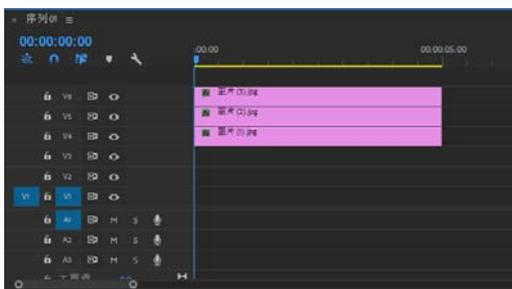


图4-9

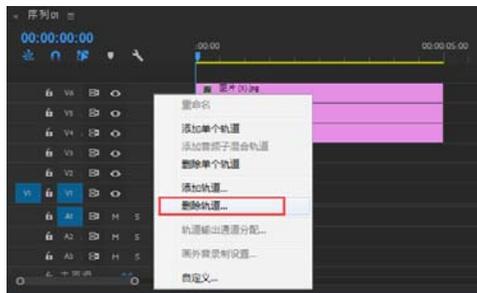


图4-10

3 在【删除轨道】对话框中，勾选【删除视频轨道】和【删除音频轨道】复选框，并在轨道类型中选择【所有空轨道】选项，如图4-11所示。

4 查看轨道删除后的效果，如图4-12所示。



图4-11

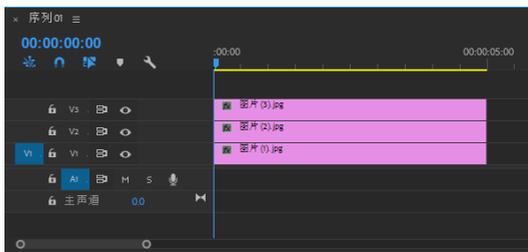


图4-12



4.3.3 重命名轨道

根据需要可以对轨道重新命名。首先要展开轨道，露出轨道名称，然后在轨道名称上执行右键菜单中的【重命名】命令即可，如图4-13所示。

4.3.4 同步锁定

通过对轨道使用【同步锁定】功能，指定当执行【插入】和【波纹删除】等命令时受影响的轨道。将【同步锁定】功能图标显示在【切换同步锁定】框中，则【同步锁定】功能被启用，如图4-14所示。

对于编辑中的轨道，无论其【同步锁定】功能是否开启，轨道里被编辑的素材都会发生移动。但是其他轨道只有在【同步锁定】功能被启用时，才会移动素材内容。

例如，执行【插入】命令时，想将素材插入视频轨道【V1】中，而其他轨道都受影响，只有视频轨道【V2】不受影响。则需要将所有轨道的【同步锁定】功能启用，而只将视频轨道【V2】的【同步锁定】功能关闭即可。

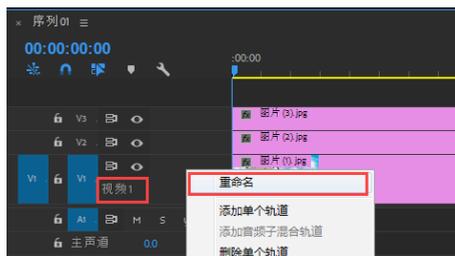


图4-13



图4-14

4.3.5 轨道锁定

通过锁定指定的轨道，可以防止该轨道序列的编辑内容被更改。将【轨道锁定】功能图标显示在【切换轨道锁定】框中，则【轨道锁定】功能被启用，锁定后的轨道会显示斜线图案，如图4-15所示。

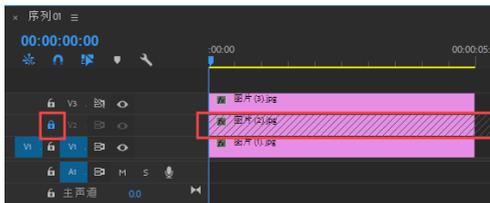


图4-15

4.3.6 轨道输出

根据需要可以选择一条或多条音视频轨道的内容是否需要输出。在需要输出的视频轨道的【切换轨道输出】框中，显示眼睛图标；而在需要输出的音频轨道的【静音轨道】框中，静音图标是关闭的，如图4-16所示。

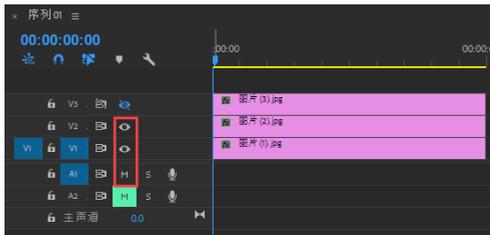


图4-16

4.3.7 目标轨道

根据需要可以选择一条或多条音视频轨道作为目标轨道，目标轨道的轨道头区域会高亮显示，如图4-17所示。将某一素材添加到序列时，可以指定一条或多条轨道为放置素材的轨道，即为目标轨道。可以将多条轨道设置为目标轨道。

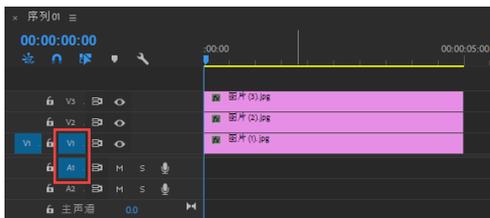


图4-17

4.3.8 指派源视频

使用源轨道预设可以控制素材执行【插入】和【覆盖】操作的轨道。在轨道头的右键菜单中，

勾选【分配源V1】命令，即可预设源轨道，如图4-18所示。

Premiere Pro CC将源指示器与目标轨道分离开来。对于【插入】和【覆盖】操作，使用源轨道指示器。对于【粘贴】和【匹配帧】以及其他编辑操作，将使用轨道目标。

源轨道指示器为开启状态时，相应的轨道会在编辑操作中。

源轨道指示器为黑色状态时，相应的轨道会出现一个间隙，而不会放入源素材，如图4-19所示。

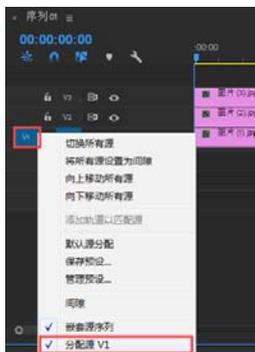


图4-18

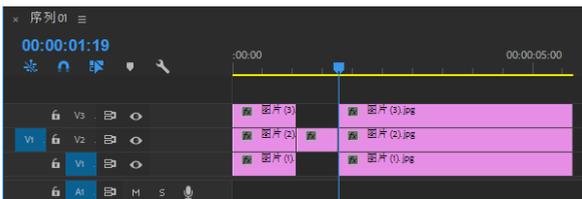


图4-19

4.4 设置新序列

在项目中，需要创建序列，以便进行操作使用。序列的设置是根据制作要求和素材特点而设置的。

4.4.1 创建序列

创建预设序列时，可以执行【文件】→【新建】→【序列】菜单命令，或者在【项目】面板中执行【新建项目】→【序列】命令，如图4-20所示。选择或设置好序列后，只需在【序列名称】处输入名称，单击【确定】按钮，即可完成序列创建。

如需根据指定素材创建新的序列，则可使用以下3种方法。

- ◆ 选择指定素材，执行【文件】→【新建】→【序列来自素材】菜单命令。
- ◆ 选择指定素材，执行右键菜单中的【由当前素材新建序列】命令。
- ◆ 将素材拖动至【项目】面板中的【新建项目】按钮上，如图4-21所示。

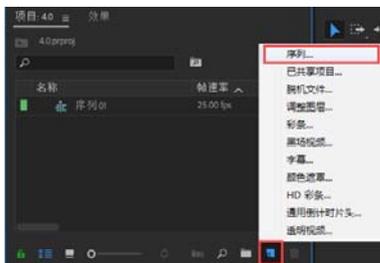


图4-20

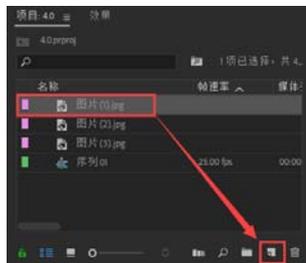


图4-21

4.4.2 序列预设和设置

在Premiere Pro CC中提供了大量的序列预设，这些预设都是常用的视频格式。用户可以从标准的序列预设中进行选择，或者自定义一组序列设置。

创建序列将会打开【新建序列】对话框。【新建序列】对话框包含4个选项卡，分别是【序列预设】、【设置】、【轨道】和【VR视频】，如图4-22所示。



创建的预设最好尽可能与素材属性相一致，这样才会达到软件的最佳性能。需要了解的属性参数有很多，例如录制格式、文件格式、像素纵横比和时基等。

- ◆ 录制格式(如 DV 或 DVCPROHD)
- ◆ 文件格式(如 AVI、MOV 或 VOB)
- ◆ 帧长宽比(如 16 : 9 或 4 : 3)
- ◆ 像素长宽比(如 1.0 或 0.9091)
- ◆ 帧速率
- ◆ 时基
- ◆ 场(如逐行或隔行)
- ◆ 音频采样率
- ◆ 视频编解码器
- ◆ 音频编解码器

1. 【序列预设】选项卡

【序列预设】选项卡里包含【可用预设】和【预设描述】。在【可用预设】中包含大多数典型的序列类型的正确设置。而【预设描述】是对所选预设序列类型的详细描述。

【序列预设】选项卡里包含许多最为常用的序列类型。例如，我国使用的DV-PAL、北美使用的DV-NTSC，以及现在比较流行的高清HDV等，如图4-23所示。

2. 【设置】选项卡

【设置】选项卡里包含序列的基本属性参数，如图4-24所示。

※ 参数详解

【编辑模式】：用于编辑和预览文件的视频格式。

【时基】：用于计算每个编辑点的时间位置的时间。与帧速率不同，但一般会设置为同一数值。

【帧大小】：以像素为单位，用于指定播放序列时帧的尺寸。

【像素长宽比】：用于为单个像素设置长宽比。

【场】：用于指定场的顺序，或在每个帧中绘制的第一个场选择。

【显示格式】(视频)：用于在多种时间码格式中选择显示格式。

【采样率】：用于选择播放序列音频时的速率。

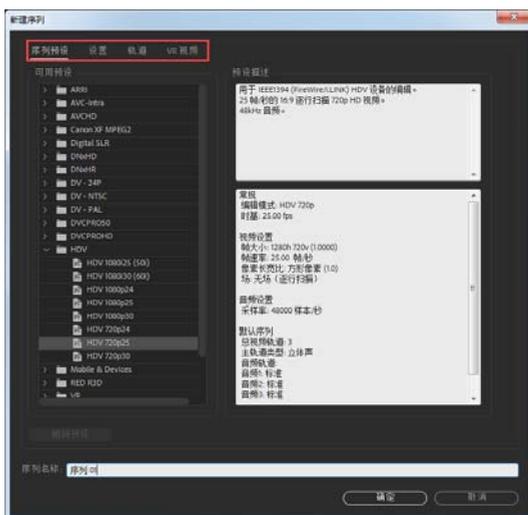


图4-22

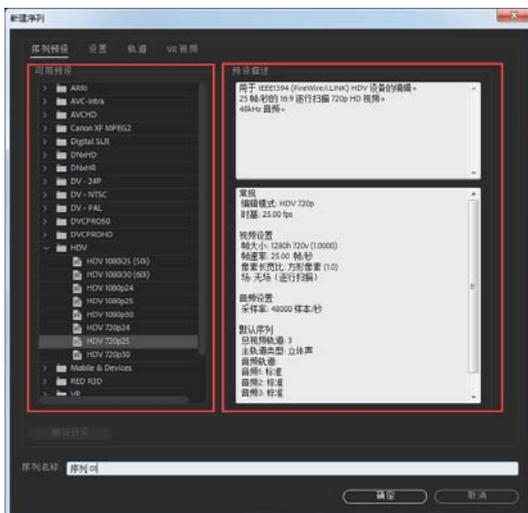


图4-23



图4-24

【显示格式】(音频)：指定音频时间显示是使用音频采样还是使用毫秒来度量。

【预览文件格式】：选择一种能在提供最佳品质预览的同时，将渲染时间和文件大小保持在系统允许的容限范围之内的文件格式。对于某些编辑模式，只提供了一种文件格式。

【编解码器】：指定用于为序列创建预览文件的编解码器。

【宽度】：指定视频预览的帧宽度，受源素材的像素长宽比限制。

【高度】：指定视频预览的帧高度，受源素材的像素长宽比限制。

【重置】：清除现有预览，并为所有后续预览指定尺寸。

【最大位深度】：使序列中播放视频的色彩位深度达到最大值。

【最高渲染质量】：当从大格式缩放到小格式，或从高清晰度缩放到标准清晰度格式时，保持锐化细节。

【以线性颜色合成(要求GPU加速或最高渲染品质)】：使用线性颜色模式合成，利用GPU加速渲染，以达到最高渲染品质。

【保存预设】：保存了当前设置。可以在其中命名、描述和保存序列设置。

3. 【轨道】选项卡

【轨道】选项卡里设置创建新序列的视频轨道数量、音轨的数量和类型，如图4-25所示。

4. 【VR视频】选项卡

【轨道】选项卡里设置VR视频属性，如图4-26所示。



图4-25



图4-26

4.5 序列中添加素材

将素材快速有效地添加到指定的序列中可以更好地提高制作效率。选择适合的方式方法就尤为重要。

4.5.1 添加素材到序列

将素材添加到序列中，以下几种方法较为常用。

- ◆ 将素材从【项目】面板或【源监视器】面板中，拖动到【时间轴】面板或【节目监视器】面板中。



- ◆ 单击【源监视器】中的【插入】和【覆盖】按钮，将素材添加到【时间轴】面板中，或者使用与这些按钮相关的键盘快捷键。
- ◆ 将素材在【项目】面板中自动组合序列，可以执行右键菜单中的【由当前素材新建序列】命令。
- ◆ 将来自【项目】面板、【源监视器】面板或【媒体浏览器】面板中的素材拖动到【节目监视器】面板中。

4.5.2 素材不匹配警告

将素材拖动至一个新的序列中时，如果素材与序列设置不匹配，将弹出【剪辑不匹配警告】对话框，询问是否更改序列设置，如图4-27所示。



图4-27

※ 参数详解

【更改序列设置】：单击此按钮，则序列设置会根据素材而改变，以匹配素材。

【保持现有设置】：单击此按钮，则序列设置不会发生变化，保持先前的设置。

4.5.3 添加音视频链接素材

将带有音视频链接的素材添加到序列中，该素材的视频和音频组件会显示在相应的轨道中。

要将素材的视频和音频部分拖到特定轨道，就将该素材从【源监视器】面板或【项目】面板中拖动至【时间轴】面板上。当该素材的视频部分位于所需的视频轨道上时，单击并按住【Shift】键，继续向下拖动并越过视频轨道与音轨之间的分隔条。当该素材的音频部分位于所需的音轨上时，就松开鼠标并松开【Shift】键。

4.5.4 替换素材

可以将【时间轴】面板中的一个素材替换为来自【源监视器】面板或是【项目】面板中的另一个素材，但同时保留已经应用的原始剪辑效果。

4.5.5 嵌套序列

嵌套序列只需要将【项目】面板或【源监视器】面板中的某个序列拖动到新序列的相应轨道中即可。或者选择要嵌套的素材，然后执行【素材】→【嵌套】菜单命令即可。

嵌套序列将显示为单一的音视频链接的素材，即使嵌套序列的源序列包含多条视频和音频轨道也是可以的。嵌套序列同其他素材一样，可以被编辑操作和应用效果。

【课堂练习】：嵌套序列

1 将【项目】面板中的“图片(1).jpg”“图片(2).jpg”和“图片(3).jpg”素材文件拖动至视频轨道【V1】上，如图4-28所示。

2 选择序列中的全部素材文件，并执行右键菜单下的【嵌套】命令，如图4-29所示。

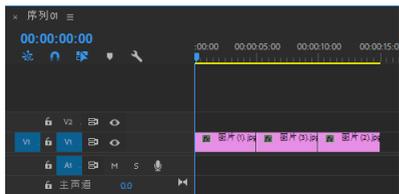


图4-28

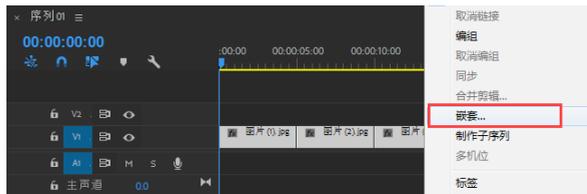


图4-29

3 将“嵌套序列 01”素材文件上移至视频轨道【V2】上，将“图片(4).jpg”素材文件拖动到视频轨道【V1】上，并将出入点与“嵌套序列 01”素材文件对齐，如图4-30所示。

4 激活“嵌套序列 01”素材文件的【效果控件】面板，设置【缩放】为36.0，如图4-31所示。

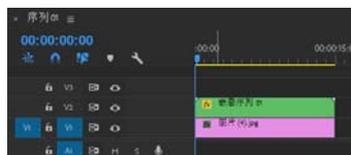


图4-30



图4-31

5 在【节目监视器】面板上查看最终动画效果，如图4-32所示。



图4-32

4.6 序列中编辑素材

在序列中，素材的右键菜单中包含许多常用的编辑操作命令，例如启用、编组、解组、帧定格、速度/持续时间、调整图层和重命名等，如图4-33所示。而这些编辑操作命令，也可以在菜单栏中找到相对应的命令。这些命令强化了素材的编辑效果，使操作更便捷。

4.6.1 启用素材

启用素材就是正常显示使用的素材。不启用的素材文件显示为深色，如图4-34所示。不启用的素材文件不会显示在【节目监视器】、预览或导出的视频文件中。在处理复杂项目或编辑较大素材文件时，会影响软件操作或预览速度，因此可以暂时关掉部分素材文件的启用状态，以减轻软件压力提高速度。

4.6.2 解除和链接

解除和链接是将音视频文件分成两个单独的素材文件或组合成一个素材文件的操作，这样可以更方便地执行一些编辑操作。

1. 解除视音频链接

解除视音频链接就是将带有音视频链接的素材文件



图4-33

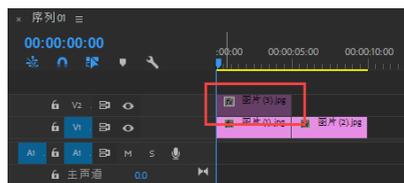


图4-34



拆分成一个音频文件和一个视频文件，两个素材文件单独使用。要解除素材的音视频链接，首先选中带有音视频链接的素材，然后执行【取消链接】命令即可。

2. 链接视频和音频

链接视频和音频就是将一个音频素材与一个视频素材链接在一起，组成一个带有音视频链接的素材文件。要链接音视频素材，首先选中要链接在一起的音频和视频素材文件，然后执行素材【链接】命令即可。

链接在一起的音视频素材，在视频文件名称后面会添加“[V]”符号，如图4-35所示。

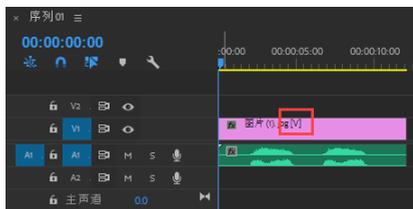


图4-35

4.6.3 编组和解组

编组和解组就是将多个素材文件捆绑组合在一起或分开的处理。编组和解组与解除和链接音视频有所不同，编组和解组是将多个素材文件组成一个组，多个素材文件还是单独的素材文件。而解除和链接音视频必须是视频和音频素材文件一对一的单独操作。

1. 编组

编组将多个素材文件组合在一起，以便同时移动、禁用、复制或删除它们。如果将带有音视频链接的素材与其他素材编组在一起时，该链接素材的音频和视频部分都将包含在内。

不能将基于素材的命令或效果应用到组，但可以从组中分别选择相应素材，然后再应用效果。可以修剪组的外侧边缘，但不能修剪任何内部入点和出点。

要对素材进行编组，首先选择要编组的多个素材文件，然后执行【编组】命令即可。

2. 解组

解组是将编组在一起的素材文件分开，以方便对组内的素材文件进行单独操作。想要解组素材组，首先选中编组文件，然后执行【取消编组】命令即可。

4.6.4 速度/持续时间

素材的速度是指与录制速率相对比的播放速率。默认情况下，素材以正常的100%速度进行播放。

素材的持续时间是指从入点到出点播放的时间长度。素材有些时候需要通过加速或减速的方式填充持续时间。可以对静止图像调整持续时间，但不需要改变速度。

要更改素材的速度和持续时间，就要选择素材，然后执行【速度/持续时间】命令即可。在弹出的【素材速度/持续时间】对话框中进行设置，如图4-36所示。



图4-36

4.6.5 帧定格

【添加帧定格】命令就是捕捉视频素材中的当前帧，并将此帧之后的素材作为静止图像使用。

【帧定格选项】命令可以设置帧定格的位置，如图4-37所示。【定格滤镜】命令是防止素材在持续时间内产生动画化效果。

【插入帧定格分段】命令可以将【当前时间

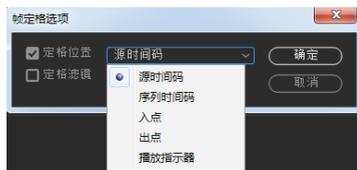


图4-37



指示器】位置的素材拆分开，并插入一个两秒的冻结帧。

4.6.6 场选项

场选项可以对素材的场进行重新设置。使用【场选项】功能，首先选中素材文件，然后执行【场选项】命令即可。在【场选项】对话框中可以设置处理选项，如图4-38所示。

※ 参数详解

【交换场序】：更改素材场的播放顺序。

【无】：不应用任何处理选项。

【始终去隔行】：将隔行扫描场转换为非隔行扫描的逐行扫描帧。

【消除闪烁】：通过使两个场一起变得轻微模糊，可防止图像水平细节出现闪烁。



图4-38

4.6.7 时间插值

时间插值可以使具有停顿或跳帧的视频素材流畅播放。

4.6.8 缩放为帧大小

【缩放为帧大小】是将画面大小不一的素材自动缩放其大小以匹配到序列尺寸，是在不发生扭曲的情况下重新缩放资源。

使用【缩放为帧大小】功能，首先选中素材文件，然后执行【缩放为帧大小】命令即可。

【课堂练习】：缩放为帧大小

1 新建格式为HDV 720P25的序列，如图4-39所示。

2 将【项目】面板中的“图片(5).jpg”素材文件拖动至视频轨道【V1】上，并在【节目监视器】面板中查看效果，如图4-40所示。

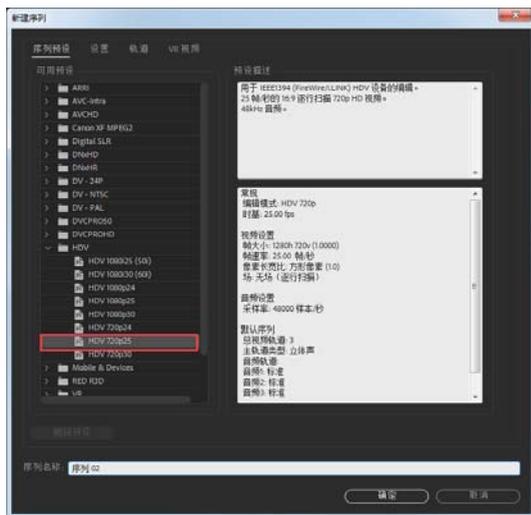


图4-39



图4-40

3 选择视频轨道【V1】上的素材，并执行右键菜单中的【缩放为帧大小】命令。在【节目监视器】面板中查看效果，如图4-41所示。



4.6.9 调整图层

调整图层功能可以将同一效果应用至序列中的多个素材上。应用到调整图层的会影响图层堆叠顺序中位于其下的所有图层。要想使用【调整图层】功能，首先选中素材文件，然后执行【调整图层】命令即可。

4.6.10 重命名

重命名可以对序列中使用的素材重新命名，以方便区别查找。要重新命名素材，然后选中素材文件，然后执行【重命名】命令即可。

4.6.11 在项目中显示

【在项目中显示】命令就是查看序列中某个剪辑素材的源素材。在序列中选择要查看的剪辑素材，然后执行【在项目中显示】命令，即可在【项目】面板中看到高亮显示的源素材。

4.7 渲染和预览序列

Premiere Pro CC会尽可能以全帧速率实时播放任何序列内容。Premiere Pro CC一般会对不需要渲染或已经渲染预览文件的部分实现全帧速率实时播放。对于没有预览文件的较为复杂部分和未渲染的部分，会尽可能实现全帧速率实时播放。

可以先渲染文件中较为复杂部分的预览文件，以实现全帧速率实时播放效果。Premiere Pro CC会使用彩色渲染栏标记序列的未渲染部分，如图4-42所示。

- ◆ 红色渲染栏：表示可能必须在进行渲染之后，才能够实现以全帧速率实时播放的未渲染部分。
- ◆ 黄色渲染栏：表示可能无须进行渲染，即可以全帧速率实时播放的未渲染部分。
- ◆ 绿色渲染栏：表示已经渲染其关联预览文件的部分。



图4-41

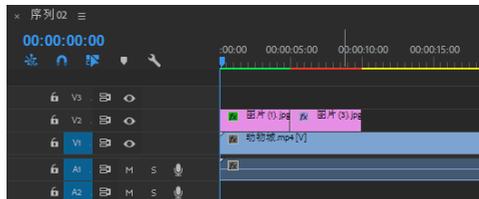


图4-42

4.8 本章练习：动画变速

4.8.1 案例思路

- (1) 快捷删除音视频链接素材的音频部分。
- (2) 将视频素材文件裁切为多段。
- (3) 利用【波形删除】、【插入】和复制等命令，调整素材片段之间的位置。
- (4) 利用【速度/持续时间】命令，为素材片段添加变速效果。

4.8.2 制作步骤

1. 设置项目

- 1 打开Premiere Pro CC软件，在【开始】界面上单击【新建项目】按钮，如图4-43所示。
- 2 在【新建项目】对话框中，输入项目名称为“动画变速”，并设置项目存储位置，单击【确定】按钮，如图4-44所示。

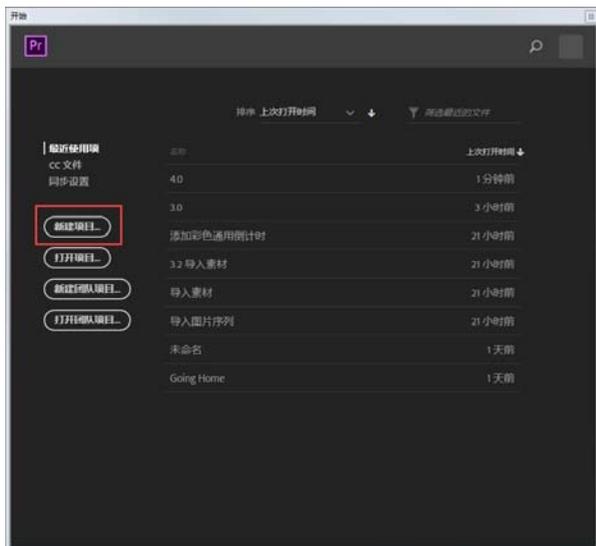


图4-43



图4-44

- 3 新建序列。在【新建序列】对话框中，设置序列格式为【HDV】→【HDV 720p25】，【序列名称】名称为“动画变速”，如图4-45所示。

- 4 执行【文件】→【导入】菜单命令，在【导入】对话框中选择案例素材，将其导入，如图4-46所示。

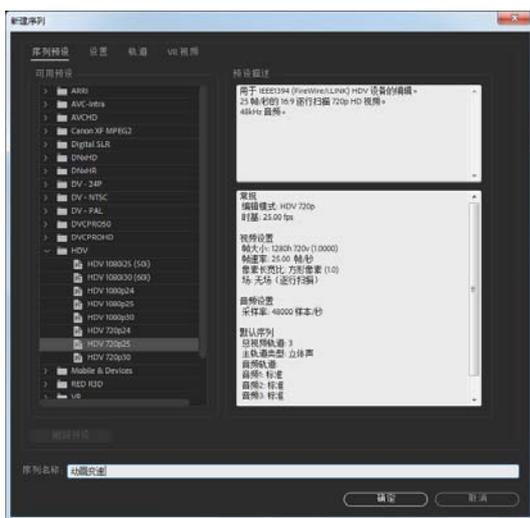


图4-45



图4-46

2. 设置时间轴序列

- 1 将【项目】面板中的“动物城.mp4”素材拖动至序列的视频轨道【V1】中，如图4-47所示。



2 删除音频。按住【Alt】键，同时选择音频部分，然后按【Delete】键即可，如图4-48所示。

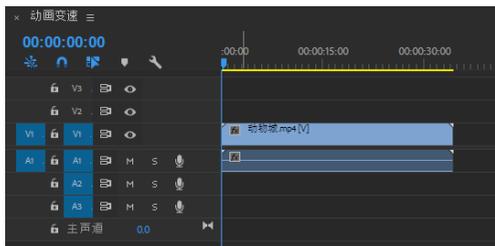


图4-47

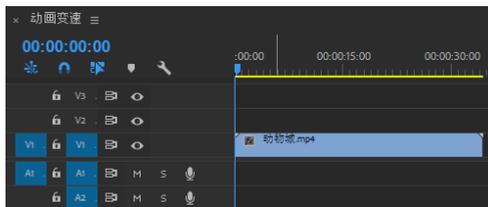


图4-48

3 在【时间轴】面板中轨道的头部，执行右键菜单中的【删除轨道】命令。在【删除轨道】对话框中，勾选【删除视频轨道】和【删除音频轨道】复选框，并在轨道类型中选择【所有空轨道】选项，如图4-49所示。

3. 设置快退播放

1 在【时间轴】面板的【当前时间指示器】中，输入数字键盘中的“1422”，将【当前时间指示器】移动到00:00:14:22位置。执行【序列】→【添加编辑】菜单命令，如图4-50所示。



图4-49

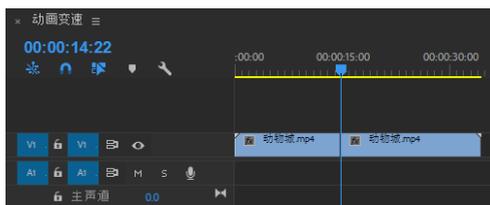


图4-50

2 利用【选择工具】，选择00:00:14:22位置右侧的素材，并执行右键菜单中的【波形删除】命令。

3 复制裁切好的素材。按住【Alt】键并拖动左侧素材到【当前时间指示器】所在处，如图4-51所示。

4 激活播放指示器位置，输入数字键盘中的“+1221”，使【当前时间指示器】移动到00:00:27:18位置。使用快捷键【Ctrl+K】，如图4-52所示。

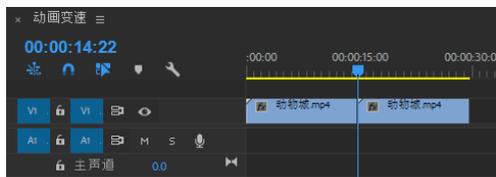


图4-51

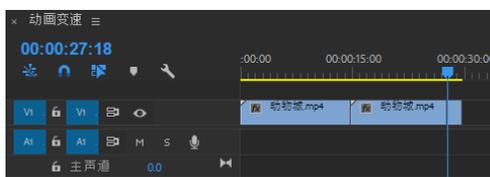


图4-52

5 利用【选择工具】，选择00:00:14:22到00:00:27:18之间的素材，并执行右键菜单中的【波形删除】命令。

6 两段素材互换位置。按住【Ctrl】键并拖动后一个素材到前一个素材的入点位置，如图4-53所示。

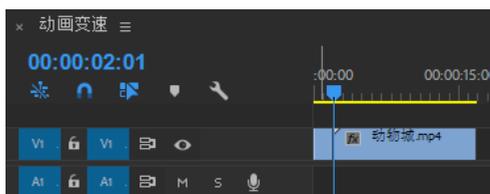


图4-53

7 选择00:00:02:01到00:00:16:22之间的素材，并执行右键菜单中的【剪辑速度/持续时间】命令，设置弹出的【剪辑速度/持续时间】对话框中的【速度】为600%，勾选【倒放速度】复选框，并单击【确定】按钮，如图4-54所示。



图4-54

4. 设置快进播放

1 将“动物城.mp4”素材文件拖动至视频轨道【V1】结尾处，如图4-55所示。

2 删除素材音频部分。按住【Alt】键，同时选择音频部分，然后按【Delete】键即可。

3 将【当前时间指示器】分别移动到00:00:06:18和00:00:23:19位置，并执行【序列】→【添加编辑】菜单命令，如图4-56所示。

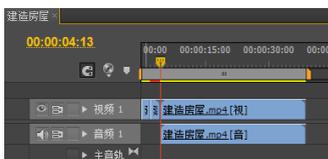


图4-55

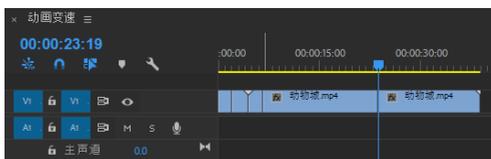


图4-56

4 选择00:00:06:18到00:00:23:19之间的素材，并执行右键菜单中的【剪辑速度/持续时间】命令，设置弹出的【速度/持续时间】对话框中的【速度】为600%，如图4-57所示。

5 在视频轨道【V1】上00:00:09:14到00:00:23:19之间的空白处，执行右键菜单中的【波形删除】命令，如图4-58所示。



图4-57

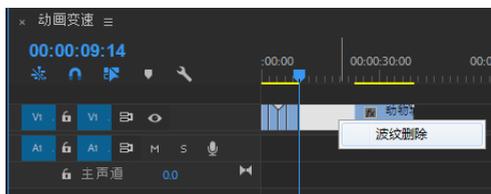


图4-58

6 将【当前时间指示器】移动到00:00:12:04位置，执行【序列】→【添加编辑】菜单命令，并删除00:00:12:04位置右侧的素材，如图4-59所示。

7 将【项目】面板中的“背景音乐.mp3”音频素材拖动到序列中音频轨道【音频1】上，如图4-60所示。

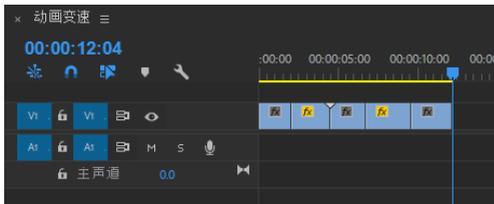


图4-59

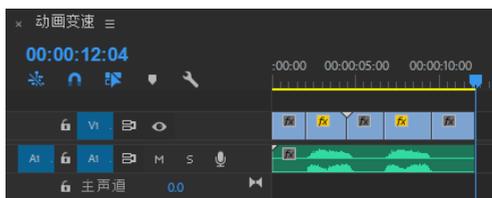


图4-60



5. 查看最终效果

在【节目监视器】面板上查看最终的动画效果，如图4-61所示。

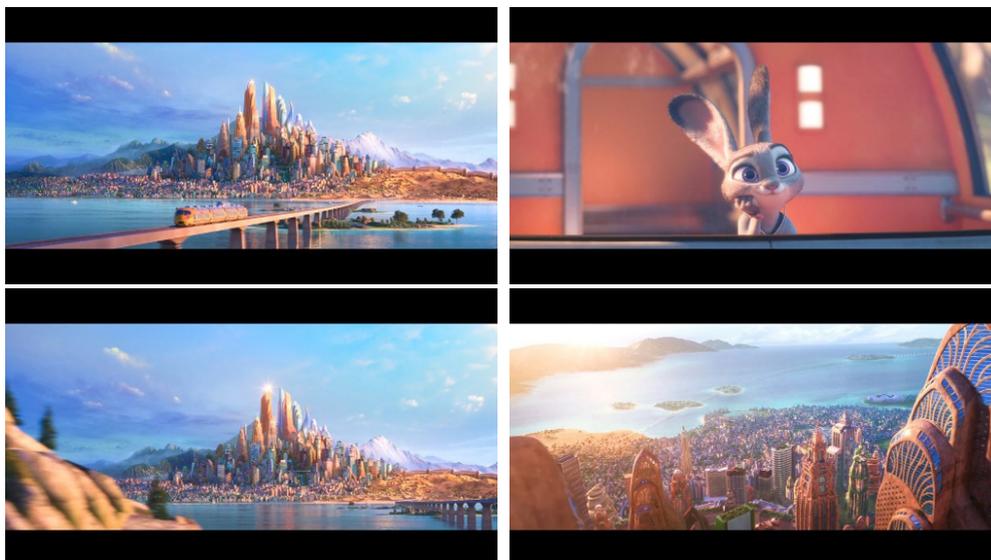


图4-61