

出自国内优秀视频编辑专家之手，集**艺术**、**技术**与**智慧**于一体



CAN DO! Learn Premiere Pro CS3 the right way

Premiere Pro CS3

尖峰科技 / 编著

从入门到精通

▶▶▶▶
从零起步

使没有任何视频编辑基础的读者能直接体验从入门到精通的过程

▶▶▶▶
内容精辟

涵盖软件各项主要功能、新增功能介绍，以及外挂插件的具体应用

▶▶▶▶
容易学习

无需死记硬背菜单命令及选项，按步操作即可做出完美的视觉效果

▶▶▶▶
面面俱到

涵盖视频理论、软件安装、素材导入与管理、影片编辑、内置与外挂转场特效、内置与外挂视频特效、字幕设计、音频编辑、预演与输出

随书附赠超值语音视频教学光盘

1. 含**1360**个本书所用素材及源文件
2. 赠**62**个外挂特效插件及多种字体纹理
3. 赠典型实例的多媒体语音视频教学



 中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

 中青雄狮



CAN DO! Learn Premiere Pro CS3 the right way

Premiere Pro CS3

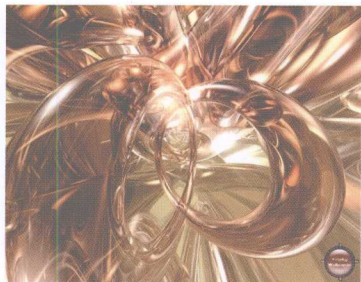
尖峰科技 / 编著



 中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

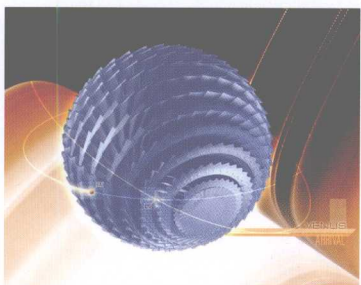
 中青雄狮

前言



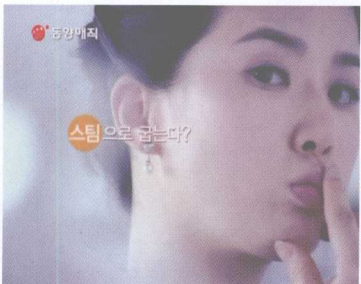
“这是一本帮助用户学习怎样编辑视频录像的书籍。它可以帮助你很容易地创建剪切片段标题，准确地校正时间轴，创建自己的视频特效，只要你认真学习就能让影片达到像好莱坞那样的视觉效果！”

“像著名的好莱坞导演一样创建家庭视频不再是难事。本书将使你像好莱坞影片制作室一样制作出特效、字幕、致谢名单及音响等效果，然后便可将自己的个人杰作展示给亲友了。”



什么是 Premiere Pro CS3

Premiere Pro CS3 是 Adobe 公司推出的一款优秀的非线性视频编辑软件，被广泛应用于电影、电视、多媒体、网络视频、动画设计以及家庭 DV 等领域的后期制作中。通过与 Adobe After Effects CS3 Professional 和 Photoshop CS3 软件的结合使用，可扩大用户的创意空间。



本书是如何构成的

本书由国内资深后期编辑专家为初学者打造，以 Premiere Pro CS3 非线性编辑操作为全书线索，引领读者从简单的基础知识学习进入制作成品影片的实战大殿。

本书通过大量的实例向读者介绍 Premiere Pro CS3 的基础知识，最后制作两个完整的成品影片来帮助读者了解、学习影片的制作过程，并把前面所讲解的知识融会贯通、巩固提高。

为什么选择本书学习

● 零起点

本书在编撰过程中充分考虑到初学者的实际阅读制作需求，针对没有任何视频编辑基础的入门读者，使读者能直接体验从入门到精通的学习过程。

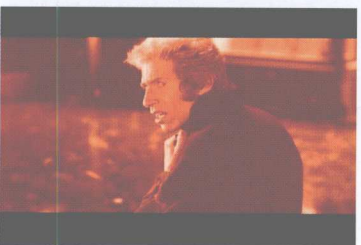
● 内容精

全书不仅涵盖了 Premiere Pro CS3 的各项主要功能，还包括对新增功能的介绍、外挂插件的具体应用等。

● 容易学

本书图文结合向读者解释所讲的知识点，简单易学，读者只需按照本书的操作步骤，即可制作出完美的视觉效果。

本书适合电视台、电影制作厂、广告公司、影视后期制作人员、多媒体设计人员，同时也可以作为摄影爱好者和动画设计者，以及美术专业学生及各类 CG 培训班的自学教材。



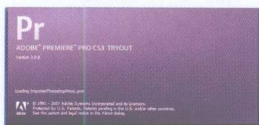
▲ 阅读提示见 P379

编者

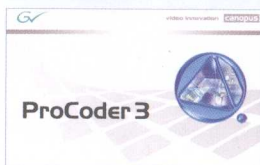
目录

Chapter 01

Premiere Pro CS3 入门

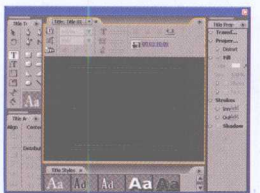
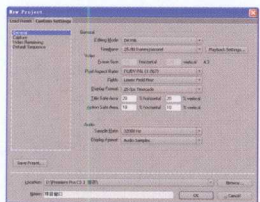
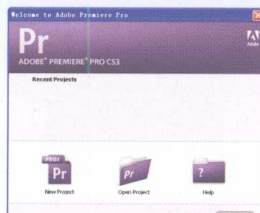


01 视频处理的基本知识	2
帧和帧频	2
分辨率	2
电视制式	2
场的概念	3
02 初识 Premiere Pro CS3	3
Premiere Pro CS3 的新增功能	3
03 安装 Premiere Pro CS3 及辅助程序	6
Premiere Pro CS3 系统安装标准配置	6
Premiere Pro CS3 辅助程序	9
04 启动 Premiere Pro CS3	10
实例与提高 创建高清视频编辑项目	12
本章小结	14



Chapter 02

Premiere Pro CS3 基本操作

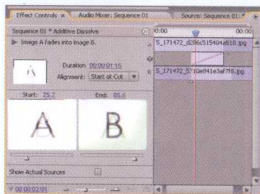
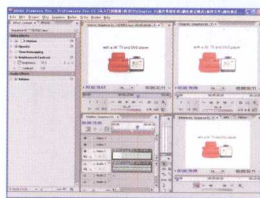
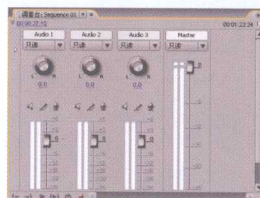


01 操作界面介绍	16
工作窗口	16
功能面板	24
主菜单栏简介	28
02 操作界面布局	32
Editing (编辑) 模式工作界面	32
Effects (特效) 模式工作界面	33
Audio (音频) 模式工作界面	33
Color Correction (颜色校正) 模式工作界面	33
03 Premiere Pro CS3 的基本操作流程	34
制定脚本与准备素材	34
新建项目并导入素材	34
编辑素材并添加特效	35
添加转场特效	36
添加字幕和音乐	36
输出影片	37

实例与提高 1. 自定义 Premiere Pro CS3 界面布局

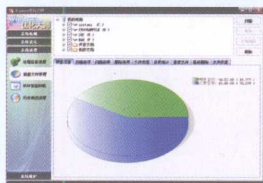
实例与提高 2. 设置工作系统参数

本章小结

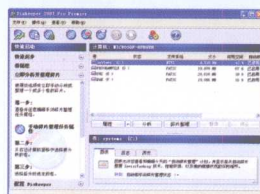


Chapter 03

视频采集

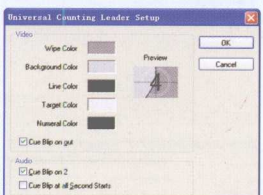
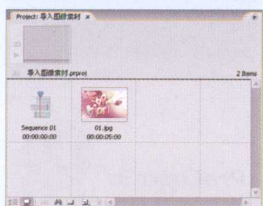


- 01 视频采集分类及硬件要求44
- 02 采集数字视频44
- 03 采集模拟视频47
- 04 视频采集注意事项47
- 实例与提高 从 DV 采集视频素材49
- 本章小结51



Chapter 04

素材的导入与管理



- 01 新建项目54
 - 设置项目参数 54
 - 工作开始前的参数设置 56
- 02 导入素材57
 - 素材的类型 57
 - 导入图像素材 57
 - 导入序列素材文件 58
 - 导入音视频素材 59
- 03 新建素材60
 - 新建 Bars and Tone (彩色色调栅栏) 60
 - 新建 Universal Counting Leader (通用倒计时器) 61
- 04 预览素材62
 - 在 Project (项目) 窗口中预览素材 62
 - 在 Source Monitor (素材监视器) 窗口预览素材 63
 - 在 Adobe Bridge 中预览素材 64
- 05 管理素材65
 - 查看素材的详细信息 65
 - 素材的分类管理 65
 - 素材的重命名 67
- 实例与提高 管理项目素材67
- 本章小结69

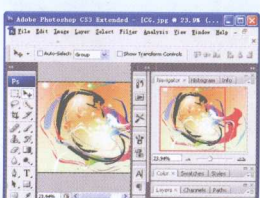


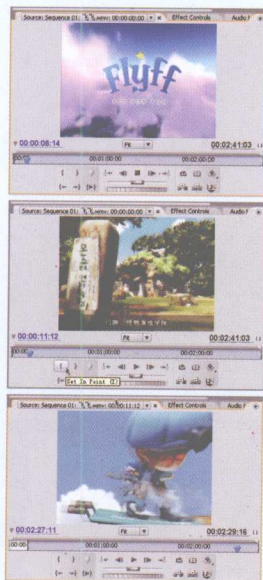
Chapter 05

影片的初步编辑



- 01 在项目窗口编辑素材72
 - 改变视频的帧频 72
 - 改变图像的尺寸比例 73
 - 剪切素材 74
 - 编辑原始素材 74



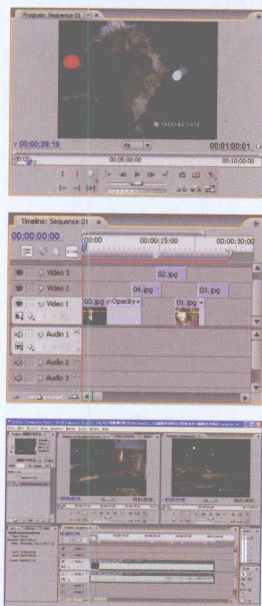


02 在素材监视器窗口编辑素材	76
设置出入点	76
使用素材标记	79
改变播放速度	81
03 将素材连接成影片	83
将素材插入到时间线窗口	83
剪掉素材多余部分	85
恢复剪掉影片	87
三点编辑和四点编辑	90
提升和析取素材	93
复制粘贴素材	95
图层重命名	97
链接音频与视频	98
实例与提高 匹配影片的音频与视频	100
本章小结	102

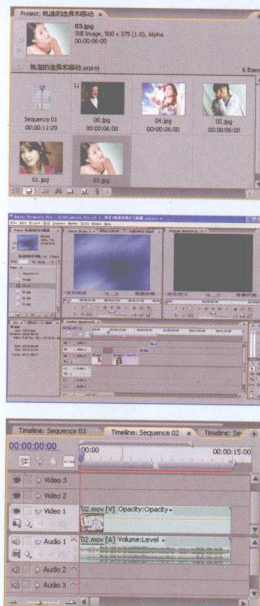


Chapter 06

影片的高级编辑

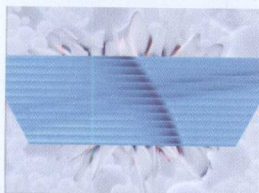


01 使用时间标记	104
添加时间标记	104
快速访问时间标记	106
编辑时间标记	108
清除时间标记	109
02 轨道操作	111
轨道的添加与删除	111
轨道的选择和移动	114
素材群组操作	116
轨道的锁定与隐藏	118
03 使用序列	121
添加序列	121
嵌套序列	122
编辑序列	124
实例与提高 多个项目文件的连接	126
本章小结	127



Chapter 07

充满艺术感的转场特效

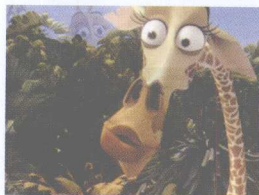


01 加入转场特效	130
02 控制转场特效	132
03 使用系统内置转场特效	137
3D Motion (3D 运动) 组	137
Dissolve (溶解) 组	141





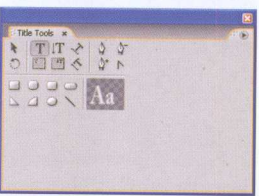
GPU Transition (GPU 过渡) 组	144
Iris (划像) 组	146
Map (映射图) 组	149
Page Peel (卷页) 组	151
Slide (滑行) 组	153
Special Effect (特效) 组	158
Stretch (伸展) 组	160
Wipe (擦拭) 组	162
Zoom (缩放) 组	169
04 使用外挂转场特效插件	171
外挂转场特效插件简介	171
易用与创意的结合——Cycore FX HD 1.0.1	171
功能强大的转场插件——Hollywood	176
实例与提高 预设斜线滑行转场特效的使用	179
本章小结	181



Chapter 08 强大的字幕设计系统

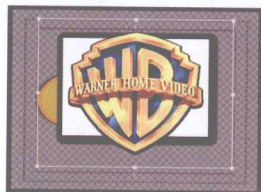


01 字幕的分类	184
Default Still (默认静止)	184
Default Roll (默认滚动)	184
Default Crawl (默认爬行)	185
02 创建字幕的方法	185
从 File (文件) 菜单创建字幕	185
从 Title (字幕) 菜单创建字幕	186
从 Window (窗口) 菜单创建字幕	187
从 Project (项目) 窗口创建字幕	188
从 Template (模板) 创建字幕	189
使用快捷键创建字幕	189
03 字幕设计窗口简介	190
工具面板	190
动作面板	191
设计区	191
字幕属性面板	192
风格面板	192
04 文本的控制方法	193
创建文本	193
基本参数设置与添加艺术效果	195
使用风格样式	200
使用路径工具	204
05 图形的添加和控制方法	207





06 使用字体模板	211
使用预置模板	211
保存用户模板	215
07 为字幕添加特效	216
实例与提高 制作带透明效果的字幕	218
本章小结	221



Chapter 09

精美绝伦的视频特效



01 加入视频特效	224
02 控制特效	225
03 预设特效	228
使用预设特效	228
保存为预设特效	230
04 使用系统内置视频特效	232
颜色变换——Adjust (调整) 组	232
清晰度调整——Blur & Sharpen (模糊和锐化) 组	237
特殊效果——Channel (通道) 组	242
专业调色——Color Correction (颜色修正) 组	245
形状变化——Distort (扭曲) 组	247
GPU Effects (GPU 效果) 组	251
新增特效——Generate (生成) 组	253
Image Control (图像控制) 组	256
场景合成——Keying (抠像) 组	258
噪点控制——Noise & Grain (噪波和颗粒) 组	261
三维特效——Perspective (透视) 组	262
Render (渲染) 组	263
Ellipse (椭圆)	264
Stylize (风格化) 组	264
Time (时间) 组	266
Echo (回响)	266
Transform (变换) 组	266
Clip (裁切)	267
Transition (切换) 组	267
Block Dissolve (块状叠化)	267
新增的电影转换——Utility (实用) 组	268
Cineon Converter (电影转换)	268
Video (视频) 组	268
Timecode (时间码)	269

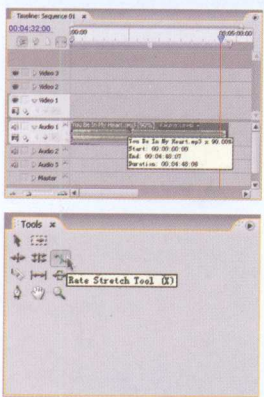




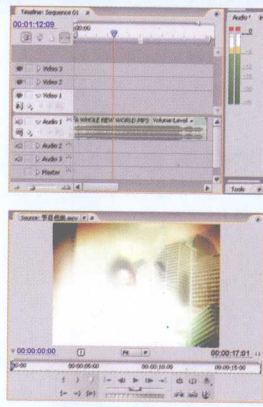
05 使用外挂视频特效	269
Final Effects 插件	269
Knoll Light Factory 插件	271
Shine 插件	273
实例与提高 浩瀚星空	276
本章小结	278



Chapter 10 制作音频效果



01 音频的分类	280
02 音频的编辑方法	280
剪切音频素材	280
调整音频速度	285
调整音频增益	287
音频淡化效果	289
音频摇摆效果	291
转换音频类型	292
03 使用音频控制台控制音频	294
04 添加音频特效	294
实例与提高 夏日河边	297
本章小结	299



Chapter 11 制作运动特效



01 制作运动的画面	302
制作位移动画	302
制作缩放动画	307
制作旋转动画	309
02 控制图像的不透明度	312
在特效控制面板操作	312
在时间线窗口操作	314
实例与提高 娱乐片头	315
本章小结	318

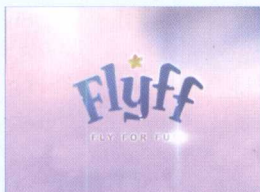


Chapter 12 节目预演与渲染输出



01 节目预演	320
实时预演	320
生成预演	321
02 节目的渲染输出	325
输出的文件类型	325





编码	326
输出静帧图像	327
输出纯音频文件	329
输出影片	331
实例与提高 预演并输出影片	334
本章小结	337

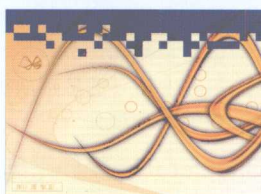


Chapter 13

制作科学幻想宣传片头



01 创意构思	340
02 新建项目与素材导入	340
03 编辑与插入素材	342
04 制作字幕	344
05 编辑序列	349
06 成品输出	354
本章小结	355



Chapter 14

制作天气预报栏目片头



01 创意构思	358
02 新建项目与导入素材	358
03 制作白云流动效果	361
04 制作穿过竹林的阳光效果	363
05 制作竹林里绵绵细雨效果	366
06 制作白雪飘飘效果	368
07 制作字幕	369
08 镜头合成	371
09 输出成品影片	376
本章小结	378



技术点拨

快速查找

Chapter 01 Premiere Pro CS3 入门

Premiere Pro CS3 常用制式	2
重置浮动窗口	4
部分格式需要硬件支持	5
硬盘空间需求建议	7
Premiere Pro CS3 安装注意事项	7
辅助软件安装	9
Canopus ProCoder 3.0	10
设置采集参数	11

Chapter 02 Premiere Pro CS3 基本操作

使用 Import (导入) 快捷键	17
Source Monitor (素材监视器) 窗口的显示比例	19
Fit (适应) 显示比例	19
使用播放快捷键	21
Muti-Camera Monitor (多角度相机监视器) 窗口	21
使用菜单栏命令打开 Events (事件) 窗口	23
选择多个素材对象	25

Audio Master Meters (音频主电平表) 面板的警示功能	27	放大序列的显示比例方便分割素材操作	86
使用键盘快捷键返回操作	27	删除被选择素材途径	87
Clip (素材) 菜单	29	使用选择工具恢复被剪素材	88
部分 Marker (标记) 菜单命令快捷方式	30	使用波纹编辑工具恢复素材被剪部分	89
认识 Reset Current Workspace (重置工作界面) 命令	31	通过 Insert (插入) 按钮插入素材	91
轻松获取 Help (帮助)	32	四点编辑中素材出入点的设置	92
界面布局	32	素材匹配方式设置	93
设置系统工作参数的重要性	34	Lift (提升) 与 Extract (析取)	95
输入文本时文本的样式效果	36	快速复制粘贴	96
设置渲染输出的参数	37	图层重命名	98
打开 Info (信息) 面板	38	素材插入时间线窗口的方法	98
快速新建项目	40	通过菜单栏访问 Link (链接) 命令	99
		使用拖动方法将素材插入 Timeline (时间线) 窗口	101
Chapter 03 视频采集		Chapter 06 影片的高级编辑	
采集预存盘设置	45	设置无编号标记途径	105
设置采集设备等参数	46	素材自动吸附功能	105
采集注意事项	49	快速访问命令	106
采集快捷键	50	认识时间标记的作用范围	108
Chapter 04 素材的导入与管理		快速跳转编号	109
部分编辑预设属性不可编辑	54	通过菜单栏命令快速访问时间标记	110
快速访问子菜单命令	56	设置添加轨道的参数	113
设置预存盘参数	56	设置删除轨道参数	114
导入快捷键	57	移动不同轨道上的素材对象	115
Numbered Stills (标记静止画面) 复选框	59	对象选择操作	116
Still Image Default Duration (静帧图像默认持续时间) 参数	61	多选对象	117
设置 Universal Counting Leader (通用倒计时器) 颜色	61	锁定轨道的作用	119
Source Monitor (素材监视器) 窗口预览素材	63	查看序列信息	121
通过 Properties (属性) 对话框查看素材详细信息	65	创建序列途径	122
新建 Bin (容器)	65	嵌套序列	123
访问容器	66	项目文件的导入	126
素材重命名	68	Chapter 07 充满艺术感的转场特效	
Chapter 05 影片的初步编辑		Import (导入)	130
访问解释影片命令	72	访问 Effects (特效) 面板	131
使用 Edit Subclip (编辑子素材) 命令改变素材持续时间	74	参数键盘输入	133
保存编辑结果	76	设置开始项参数	135
使用快捷键设置素材出点	77	特效抗锯齿设置	136
设置素材出入点	79	设置 Cube Spin (盒子旋转) 转场特效参数	137
设置素材标记途径	81	显示素材实际效果	138
设置速度参数	83	Swing Out (摆出) 转场特效的转场效果	140
Insert (插入)	84	Dip to Black (黑闪) 转场特效效果原理	142
Overlay (覆盖)	85	None- Additive Dissolve (非叠加溶解) 转场特效效果	143
		通过其他软件实现翻转卡片效果	144
		控制 Iris Box (盒子划像) 转场特效	147
		转场特效的起始位置	147

设置 Iris Shapes (图形划像) 转场特效的图形	149
Map (映射图) 组特效	149
Peel Back (剥回) 转场特效	152
设置过渡画面的边框颜色	154
Sliding Bands (带条滑行) 转场特效效果	156
Swirl (涡旋) 转场特效原理	158
Three-D (3 次元) 转场特效原理	160
Stretch Over (伸展越过) 转场特效效果	161
Checker Wipe (检查器擦拭) 转场特效原理	163
设置 Gradient Wipe (渐变擦除) 转场特效参数	164
设置转场特效的渐变方向	167
设置 Wipe (擦拭) 转场特效的开始方向	168
设置参数实现转场效果	170
视频特效的位置	172
CC Light Wipe (CC 强光擦拭) 转场特效	174
安装 Hollywood 插件	176
使用 Hollywood FX5	176
使用转场特效媒体	178
设置转场特效的抗锯齿品质	180

Chapter 08 强大的字幕设计系统

默认静态字幕	184
默认滚动字幕	184
默认爬行字幕	185
字幕重命名	187
键盘【Ctrl+T】组合键的操作效果	189
设计区的作用	191
不可编辑的 Designer (字幕设计) 工作窗口	194
字幕字体类型	194
配合键盘快捷键控制字幕	195
设置参数	197
设置重复参数	198
删除描边效果	199
应用风格样式	201
编辑 Title Styles (字幕风格) 窗口中风格样式	202
保存风格样式	204
调整路径	205
在路径上输入文字	206
创建矩形	207
调整创建图形	208
创建圆形	209
调整对象的相对位置	211
字幕文字不完全显示	212
文鼎 CS 魏碑字体说明	212

设置 Opacity (不透明度) 参数的作用	214
保存用户模板	216
显示实际素材	217
消除填充类型	220

Chapter 09 精美绝伦的视频特效

快速导入素材	224
访问特效面板	225
与源素材混合比例	227
删除视频特效	230
调整时间滑块	231
认识 Black Input Level (黑色输入级别) 参数	235
可选用的灯光类型	236
巧用 Split Screen (分裂屏幕) 参数	236
认识 Antialias (柔化) 特效	237
Channel Blur (通道模糊) 特效用处	238
认识 Directional Blur (定向模糊)	239
Ghosting (重影) 视频特效	240
认识 Blend With Original (与原始图层混合) 参数	242
设置合成的模式	244
认识 Leave Color (色彩分离) 特效	245
认识 Color Balance (色彩平衡) 特效	246
妙用 Corner Pin (边角定位) 特效	248
妙用特效波浪类型	251
设置折射的强度	252
Eyedropper Fill (取样填充) 特效的取样颜色	254
制作 Lightning (闪电) 特效动画	255
Color Pass (颜色过滤) 特效	258
Chroma Key (色度抠像) 特效	259
认识 Track Matte Key (轨道蒙版抠像)	260
认识 Basic 3D (基本 3D) 特效	263
Alpha Glow (Alpha 辉光) 特效注意事项	264
认识 Echo (回响) 特效	266
Timecode (时间码) 视频特效作用	269
FE 雨特效	271
设置光工厂视频特效	272
为字体仅应用风格样式颜色	274
制作光线运动效果	275
设置轨道蒙版特效参数	278

Chapter 10 制作音频效果

音频分类选择	280
调整时间参数	281
调整时间参数	282

素材监视器窗口剪切素材的关键	283	QuickTime 文件输出类型	332
在时间线窗口剪切素材	284	画面品质参数与输出文件	332
使用比例伸展工具调整音频速度的缺点	287	场的选择	333
使用规格化按钮	288	通过右键菜单命令打开素材	334
添加关键帧快捷方法	290	不输出音频文件	337
手动设置音频摇摆效果	292	Chapter 13 制作科学幻想宣传片头	
音频音量超出安全范围状态显示	295	静帧图像默认持续时间	341
制作声音由远及近、由近及远的效果	299	素材分类操作	342
Chapter 11 制作运动特效		设置素材出入点位置	343
锁定轨道	303	文字的输入	344
调整运动路径	304	制作字体爆炸效果	346
在 Program Monitor (节目监视器) 窗口		为爆炸特效制作光芒效果	349
调整路径	306	调整音频音量大小	350
调整被缩放对象	307	设置画面的淡入淡出效果	352
设置缩放参数	308	画面品质的控制	354
设置颜色抠像参数	310	Chapter 14 制作天气预报栏目片头	
调整素材在画面中的位置	311	导入序列图像	359
Rotation (旋转) 项参数的设置	311	快速预览素材	360
通过设置不透明度参数控制画面不透明度	313	快速边角定位	363
通过控制不透明度关键帧控制画面不透明度	315	添加 Gaussian Blur (高斯模糊) 视频特效	
制作素材的淡出效果	317	的意义	364
Chapter 12 节目预演与渲染输出		设置新建序列的参数	366
在素材监视器打开素材	320	认识 PE Snow (PE 雪) 视频特效	368
使用窗口栏中工具预览素材	321	文字类型的选择	370
视频编解码器	323	仅应用风格样式颜色	371
方便调整工作区	324	音频素材的插入	373
插入素材	327	制作字幕缩放动画	375
切换素材监视器显示模式	330	设置输出文件类型	376



01

Premiere Pro CS3 入门



本章导读

- 视频处理的基础知识
- Premiere Pro CS3 的新增功能
- Premiere Pro CS3 的安装方法
- Premiere Pro CS3 的常用辅助程序



学习建议

- 了解视频处理的基础知识
- 掌握 Premiere Pro CS3 的新增功能
- 了解 Premiere Pro CS3 的安装方法
- 了解 Premiere Pro CS3 的常用辅助程序



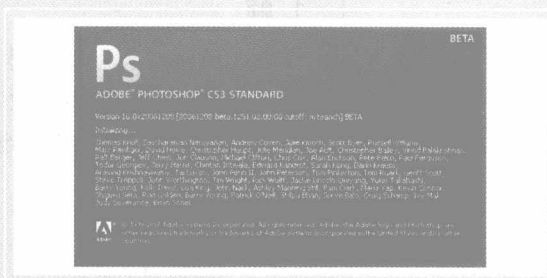
学习要点

- 了解视频处理的相关基本知识
- 熟悉 Premiere Pro CS3 的新增功能
- 了解 Premiere Pro CS3 的安装及相关辅助程序
- 了解 Premiere Pro CS3 的启动步骤



知识重点

- 视频处理的基本知识
- Premiere Pro CS3 的新增功能
- 安装 Premiere Pro CS3 及其常用辅助程序
- 启用 Premiere Pro CS3



辅助程序 Photoshop 启动界面



辅助程序 Quick Time 启动界面



辅助程序 realplayer 启动界面

在使用 Premiere Pro CS3 进行视频处理前，应当首先了解视频处理相关的理论知识和专业术语，下面将简要介绍相关知识。

帧和帧频

帧和帧频是视频处理的基础知识之一，理解并掌握帧和帧频的知识是对视频进行非线性编辑的关键。

1. 帧

视频、动画以及电影都是由连续的静态图像构成的，相邻画面之间的差别很小，在高速连续播放静态图像时，由于人眼的视觉暂留原理，所以人们会认为画面是一个不间断的动画，这些连续画面中的每一幅图像就称为帧。

2. 帧频

帧频（Frame per Second）指在 1 秒钟时间里播放的帧数，也可以理解为图形处理器每秒钟能够刷新的次数，通常用 fps（Frames Per Second）表示。高的帧频可以得到更流畅、更逼真的画面效果，帧频（fps）愈高，影片所显示的动作就会愈流畅。

分辨率

分辨率指一个画面中所包含的像素数量，通常以 ppi（每英寸像素）为单位。分辨率越高，单位面积内所包含的数据越多，表现的细节也更丰富，但也需要耗用更多的计算机资源；分辨率越小，单位面积内所包含的数据越少，图像细节也就越差。

例如，一个画面的水平方向每一行有 800 个像素，垂直方向每一列有 600 个像素，那么该画面就包含了 $800 \times 600 = 480000$ 个像素。无论视频还是图像，分辨率越高，就可以保留越多的颜色信息和画面细节，可在保持画面质量的情况下进行放大，若分辨率太低，放大后画面会显得比较模糊或粗糙。

电视制式

世界通用的彩色广播电视制式只有三种：NTSC、PAL 和 SECAM 制式。

1. NTSC制式

NTSC 是美国在 1952 年 12 月首先研制成的，并以美国国家电视系统委员会（National Television System Committee）的缩写命名。NTSC 制式的频率为每秒 29.97 帧，目前采用该制式的国家有美国、日本、韩国、加拿大等。

技术点拨

Premiere Pro CS3 常用制式

Premiere Pro CS3 仅提供 NTSC 制式和 PAL 制式。

初识 Premiere Pro CS3

2. PAL制式

PAL 是英文 Phase Alteration Line（逐行倒相制式）的缩写，是德国在 1967 年制定的彩色电视广播标准，该制式采用逐行倒相正交平衡调幅的技术方法，克服了 NTSC 制式相位敏感造成色彩失真的缺点。其频率为每秒 25 帧，德国、英国、新加坡、中国、澳大利亚等国家采用该制式。

3. SECAM制式

SECAM 是法文 Sequentiel Couleur A Memoire 的缩写，意为“按顺序传送彩色信号与存储”，是法国在 1956 年提出，1966 年制定的新的彩色电视制式，频率为每秒 25 帧，使用该制式的国家主要集中在法国、东欧和中东一带。

场的概念

电视机是以隔行扫描的方式显示图像的，由于受到信号带宽的限制，该扫描方式将一幅完整的画面按照水平方向分成很多细小的“行”，用两次扫描来交错显示奇数行和偶数行，每扫描一次就称为一场，也就是说在电视上出现的画面不是完整的，实际上是“半帧”图像，由于扫描的高速度和人眼的视觉暂留，所以看到的图像是完整的。PAL 制式的电视一秒钟播放 25 帧，即为一秒钟播放 50 场。

Premiere 是 Adobe 公司推出的基于非线性编辑设备的音频、视频编辑软件，在非线性编辑业享有很高的知名度。经过多次的版本升级后，从 7.0 版本开始更名为 Premiere Pro 1.0、Premiere Pro 2.0、Premiere Pro CS3。

在非线性编辑业中，Premiere 的地位是其他软件所无法撼动的，其强大的功能与简易的操作方法，使之成为全球非线性编辑业使用最为广泛的非线性编辑软件之一。

Premiere Pro CS3 的新增功能

2007 年，Adobe 公司发布了著名的视频影像非线性编辑软件 Premiere Pro 的新版本——Premiere Pro CS3，该版本可以实时编辑 HD、SD、DV 格式的视频影像，并可与 Adobe 公司其他软件进行完美整合，为制作高效数字视频树立了新的标准。较上一版本 Premiere Pro CS 2.0 新增加了以下几种功能。

1. 增加了素材查找功能的快捷方式

在实际操作编辑中，用户要调用很多素材，由于受项目窗口的限制，素材无法一一显示，素材查找功能有助于快速调用素材。素材查找功能在 Premiere 中一直存在，在 Premiere Pro CS3 版本中在 Project（项目）窗口中直接将其单独列出，

如图 1-1 所示，该快捷方式摆脱了烦琐的操作程序，有助于提高工作效率。素材查找功能不仅可以对名称进行查找，还可以借助于下拉列表中的素材类型和方式一并进行查找，如图 1-2 所示。

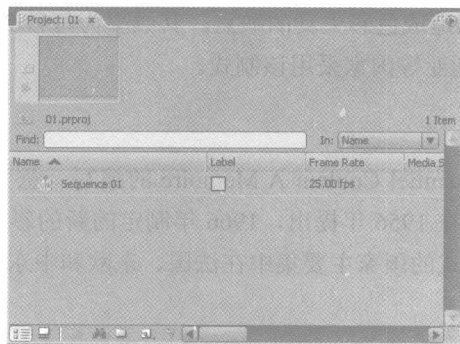


图 1-1 单独列出的查找功能

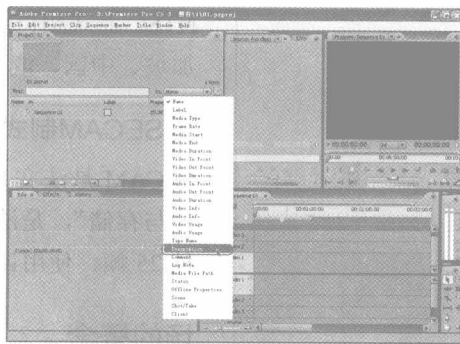


图 1-2 下拉列表

技术点拨

重置浮动窗口

在将 Premiere Pro CS3 窗口解除停靠后，可以执行 Windows (窗口) > Reset Current Workspace (重置工作界面) 命令重置浮动窗口。

2. 窗口显示更加灵活

在每个窗口右上角，都有一个黑色的小三角形图标，单击每个窗口右上角的小三角形图标，可发现在下拉菜单最上面新增加了五项命令：Undock Panel（解除面板停靠）、Undock Frame（解除框架停靠）、Close Panel（关闭面板）、Close Frame（关闭框架）和 Maximize Frame（最大化框架），如图 1-3 所示。可以通过这些命令快速将面板、框架变成浮动面板或者最大化，面板最大化效果如图 1-4 所示。这个功能在 Adobe After Effects 7 中就有了，这是首次引用到 Premiere 中。

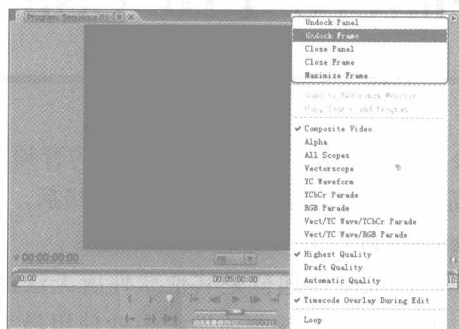


图 1-3 新增加的命令

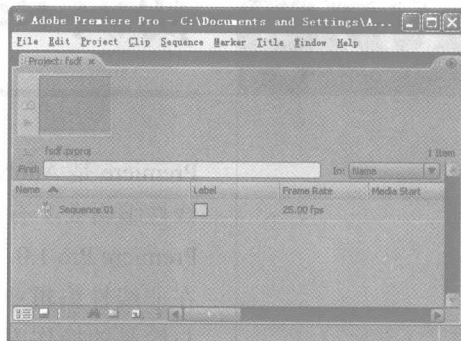


图 1-4 最大化面板效果

3. Replace With Clip（素材替换）功能

Replace With Clip（素材替换）功能的调用是通过在时间线剪辑素材上单击鼠标右键实现的，如图 1-5 所示。该功能最大的优点是继承了替换前的各种属性，用户不必再一一添加。

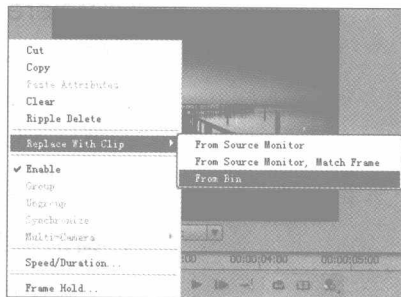


图 1-5 单击鼠标右键打开菜单