



附赠光盘

尹敬齐 主编

- 以实践为主，理论为辅。
- 重在动手能力的培养。
- 通过学习，有助读者成为影视制作的成功人士。



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

0101101101001101011101011011011001110101
0110010110101101110101001011010101
1011010110110011010111010110100100101
110101011010010101001101010
01010100110100101010101
010101010101010101010101
0101010101
01010101
000101010
01010101010
00101010101
01010101010101
0010101010

全国高等职业教育规划教材

Premiere Pro CS3 中文版影视制作

尹敬齐 主编

文国电 彭华 高洋 参编



机械工业出版社

合

输

本书是一本关于如何使用 Premiere Pro CS3 进行视频处理和各种节目制作的教材。本书的特点是以软件自身体系为线索,将实际工作中的设计项目作为案例,循序渐进地讲解 Premiere Pro CS3 的使用方法和技巧,内容涉及编辑合成、字幕制作、片头制作、电子相册及专题片制作等方面。

全书共 10 章,内容包括 Premiere Pro CS3 概述,素材的采集、导入与管理,创建与编辑,使用转场,创建字幕,动画与效果,视频合成,音频混合,影片输出和综合实例。各章末均配有习题。

本书既可作为高职高专计算机影视类、计算机多媒体及相关专业的影视制作课程教材,也可供从事影视制作及相关工作的技术人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CS3 中文版影视制作 / 尹敬齐主编. —北京:机械工业出版社, 2009.1

(全国高等职业教育规划教材)

ISBN 978-7-111-25761-5

I. P… II. 尹… III. 图形软件, Premiere Pro CS3—高等学校:技术学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 193096 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:王 颖

责任编辑:王 颖

责任印制:李 妍

北京富生印刷厂印刷

2009 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·16.5 印张·407 千字

0001—4000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-25761-5

ISBN 978-7-89482-911-5 (光盘号)

定价:33.00 元(含 1DVD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294 68993821

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010) 88379753 88379739

封面无防伪标均为盗版

全国高等职业教育规划教材计算机专业

编委会成员名单

主 任 周智文

副 主 任 周岳山 林 东 王协瑞 张福强
陶书中 龚小勇 王 泰 李宏达
赵佩华 陈 晴

委 员 (按姓氏笔画排序)

马 伟	马林艺	卫振林	万雅静
王兴宝	王德年	尹敬齐	卢 英
史宝会	宁 蒙	刘本军	刘新强
刘瑞新	余先锋	张洪斌	张 超
杨 莉	陈 宁	汪赵强	赵国玲
赵增敏	贾永江	陶 洪	康桂花
曹 毅	眭碧霞	鲁 辉	裴有柱

秘 书 长 胡毓坚

出版说明

根据《教育部关于以就业为导向深化高等职业教育改革的若干意见》中提出的高等职业院校必须把培养学生动手能力、实践能力和可持续发展能力放在突出的地位,促进学生技能的培养,以及教材内容要紧密结合生产实际,并注意及时跟踪先进技术的发展等指导精神,机械工业出版社组织全国近60所高等职业院校的骨干教师对在2001年出版的“面向21世纪高职高专系列教材”进行了全面的修订和增补,并更名为“全国高等职业教育规划教材”。

本系列教材是由高职高专计算机专业、电子技术专业和机电专业教材编委会分别会同各高职高专院校的一线骨干教师,针对相关专业的课程设置,融合教学中的实践经验,同时吸收高等职业教育改革的成果而编写完成的,具有“定位准确、注重能力、内容创新、结构合理和叙述通俗”的编写特色。在几年的教学实践中,本系列教材获得了较高的评价,并有多多个品种被评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。在修订和增补过程中,除了保持原有特色外,针对课程的不同性质采取了不同的优化措施。其中,核心基础课的教材在保持扎实的理论基础的同时,增加实训和习题;实践性较强的课程强调理论与实训紧密结合;涉及实用技术的课程则在教材中引入了最新的知识、技术、工艺和方法。同时,根据实际教学的需要对部分课程进行了整合。

归纳起来,本系列教材具有以下特点:

- (1) 围绕培养学生的职业技能这条主线来设计教材的结构、内容和形式。
- (2) 合理安排基础知识和实践知识的比例。基础知识以“必需、够用”为度,强调专业技术应用能力的训练,适当增加实训环节。
- (3) 符合高职学生的学习特点和认知规律。对基本理论和方法的论述要容易理解、清晰简洁,多用图表来表达信息;增加相关技术在生产中的应用实例,引导学生主动学习。
- (4) 教材内容紧随技术和经济的发展而更新,及时将新知识、新技术、新工艺和新案例等引入教材。同时,注重吸收最新的教学理念,并积极支持新专业的教材建设。
- (5) 注重立体化教材建设。通过主教材、电子教案、配套素材光盘、实训指导和习题及解答等教学资源的有机结合,提高教学服务水平,为高素质技能型人才的培养创造良好的条件。

由于我国高等职业教育改革和发展的速度很快,加之我们的水平和经验有限,因此在教材的编写和出版过程中难免出现问题和错误。我们恳请使用这套教材的师生及时向我们反馈质量信息,以利于我们今后不断提高教材的出版质量,为广大师生提供更多、更适用的教材。

机械工业出版社

前 言

在影视制作领域,计算机的应用给传统的影视制作带来了革命性的变化。从越来越多的影视作品中,可以明显地感受到计算机已经和影视的制作结合在一起。

Premiere 是功能强大的基于 PC 的非线性编辑软件,无论是专业影视工作者还是业余多媒体爱好者,都可以利用它制作出精彩的影视作品。掌握了 Premiere 就可以基本解决影视制作中的绝大部分问题,每个人都可以利用 Premiere 构建自己的影视制作工作室。

Premiere 软件几经升级,日臻完善,本书介绍的是最新版 Premiere Pro CS3。和以往的版本相比, Premiere Pro CS3 强化了字幕制作功能,增加了更多实用的模板,增强了普及性和通用性,增加了时间重置、素材替换等新功能,实现了对家用 DV 及 HDV 视频的全面支持,以及对 Flash 视频、Web 视频、VCD、SVCD 和 DVD 的输出支持。Premiere Pro CS3 的第三方插件也相当多而且强大,这使它的功能更加完善。

本书以“实用”为原则,以 Premiere Pro CS3 新技术为主线,通过图解的方式全面介绍了素材的采集、导入与管理,创建与编辑,使用转场,创建字幕,动画与效果,视频合成,音频混合,影片输出等知识。

为配合本书教学,本书附带一张多媒体教学光盘,内容为电子教案、实例素材及效果等。

本书由重庆电子工程职业学院尹敬齐副教授、文国电、彭华和湖北三峡职业技术学院高洋共同编写,其中第 3 章由文国电编写,第 4 章由彭华编写,第 1、2 章由高洋编写,第 5 至 10 章由尹敬齐编写。

本书在编写过程中,参考了大量的书刊杂志和网上的有关资料,吸取了多方面的宝贵意见和建议,得到了领导和同行的大力支持,在此深表感谢。

由于编者水平有限,书中难免有错误之处,敬请读者批评指正。

编 者

目 录

出版说明

前言

第 1 章 Premiere Pro CS3 概述	1
1.1 Premiere Pro CS3 的新功能	1
1.2 安装 Adobe Production Studio 及 Premiere Pro CS3	2
1.2.1 Premiere Pro CS3 的系统需求	2
1.2.2 安装	2
1.2.3 激活与注册	3
1.3 工作空间	4
1.3.1 Premiere Pro CS3 鸟瞰	4
1.3.2 自定义工作空间	6
1.3.3 预置工作空间与管理工作空间	7
1.4 基本工作流程	8
1.5 习题	11
第 2 章 素材的采集、导入与管理	13
2.1 项目概述	13
2.1.1 创建与使用项目	13
2.1.2 项目设置	14
2.2 视频采集与录音	16
2.2.1 手动采集的基本方法	16
2.2.2 自动采集的基本方法	17
2.2.3 批量采集	18
2.2.4 使用离线文件	19
2.2.5 录音	20
2.3 导入素材	21
2.3.1 Premiere Pro CS3 支持导入的文件 格式	21
2.3.2 导入音频	21
2.3.3 导入静止图片	21
2.3.4 导入分层的 Photoshop 和 Illustrator 文件	22
2.3.5 导入图片序列	23
2.3.6 导入项目文件	23

2.3.7 使用 Adobe 动态链接	23
2.3.8 新建元素	25
2.4 管理素材	26
2.4.1 自定义项目窗口	26
2.4.2 管理素材的基本方法	27
2.4.3 分析并解释素材	28
2.4.4 设定故事板	29
2.5 习题	30
第 3 章 创建与编辑	31
3.1 使用监视器窗口	31
3.1.1 素材源窗口与节目窗口概览	31
3.1.2 监视器窗口的时间控制	31
3.1.3 在监视器窗口中显示安全区域	32
3.1.4 选择显示模式	33
3.1.5 播放素材和节目	33
3.1.6 参考监视器	35
3.2 使用时间线窗口	36
3.2.1 时间线窗口	36
3.2.2 时间线窗口基本控制	36
3.3 轨道控制	37
3.3.1 轨道的基本管理方法	37
3.3.2 设置轨道的显示风格	38
3.3.3 隐藏与锁定轨道	38
3.4 编辑片段	39
3.4.1 在素材源监视器中剪辑素材	39
3.4.2 插入编辑和叠加编辑	39
3.4.3 设置素材源和目标轨道	40
3.4.4 手动拖曳添加素材片段	41
3.4.5 三点编辑和四点编辑	41
3.4.6 向时间线中自动添加素材	41
3.5 在时间线中编辑素材	42
3.5.1 选择素材片段的基本方法	42

3.5.2 在时间线窗口中编辑素材片段的基本方法	42	4.5.4 映射转场	66
3.5.3 素材片段的分割与伸展	43	4.5.5 卷页转场	66
3.5.4 素材片段的链接与编组	43	4.5.6 滑动转场	67
3.5.5 波纹编辑与旋转编辑	44	4.5.7 特殊效果转场	67
3.5.6 错落编辑与滑动编辑	45	4.5.8 拉伸转场	68
3.5.7 使用修整监视器	46	4.5.9 擦除转场	68
3.5.8 使用交错视频素材	46	4.5.10 缩放转场	69
3.5.9 素材的帧处理	47	4.6 使用转场实例	70
3.6 高级编辑技巧	47	4.6.1 实例1 使用渐变擦除转场	70
3.6.1 使用标记	48	4.6.2 实例2 跟踪缩放转场	72
3.6.2 序列嵌套	49	4.6.3 实例3 画轴卷动效果	74
3.6.3 附加素材	51	4.6.4 实例4 画中画效果	78
3.6.4 编辑多摄像机序列	51	4.7 习题	79
3.6.5 素材替换	53	第5章 创建字幕	80
3.7 实例 分屏效果的制作	54	5.1 创建字幕的基本流程	80
3.8 习题	56	5.1.1 字幕	80
第4章 使用转场	58	5.1.2 创建新字幕	81
4.1 镜头的切换与转场概述	58	5.1.3 使用字幕模板	81
4.1.1 转场的基本原理	58	5.2 编辑字幕的基本方法	82
4.1.2 单边转场与双边转场	58	5.2.1 显示字幕背景画面	82
4.2 添加转场的基本流程及方法	59	5.2.2 字幕安全区域与动作安全区域	82
4.2.1 添加转场的基本流程	59	5.2.3 输入文本	83
4.2.2 添加转场	59	5.2.4 格式化文本	84
4.2.3 替换转场	60	5.2.5 处理段落文本	86
4.3 默认转场	60	5.2.6 绘制图形	87
4.3.1 施加默认转场	60	5.2.7 插入标志 (Logo)	89
4.3.2 设置默认转场	60	5.2.8 对象的排列、对齐与分布	89
4.3.3 设置默认转场长度	60	5.2.9 转换对象	90
4.4 转场控制	61	5.2.10 设置对象属性	91
4.4.1 在效果控制窗口中显示转场	61	5.2.11 设置样式与样式管理	93
4.4.2 设置转场对齐	62	5.3 字幕创建实例	93
4.4.3 同时移动切线和转场	62	5.3.1 实例1 创建垂直滚动字幕	93
4.4.4 改变转场长度	62	5.3.2 实例2 水中倒影字幕效果	94
4.4.5 设置选项	63	5.3.3 实例3 卷轴字幕效果	98
4.5 转场分类讲解	64	5.3.4 实例4 燃烧字幕效果	101
4.5.1 3D 运动转场	64	5.4 习题	103
4.5.2 叠化转场	65	第6章 动画与效果	104
4.5.3 划像转场	65	6.1 关键帧动画	104
		6.1.1 关键帧动画概述	104

6.1.2 操作关键帧的基本方法	105	7.2.1 抠像基本流程实践	142
6.1.3 创建运动动画实践	105	7.2.2 使用颜色键	144
6.2 施加效果	110	7.2.3 使用 RGB 差异键	144
6.2.1 效果的基本分类与施加方法	110	7.2.4 使用蓝屏键	145
6.2.2 使用效果窗口进行效果管理	111	7.2.5 使用无红色键	145
6.2.3 使用效果控制窗口设置效果	111	7.2.6 使用亮度键	146
6.2.4 创建效果动画实践	112	7.3 使用蒙板	146
6.3 色彩校正	113	7.3.1 使用图像蒙板键创建图像蒙板	146
6.3.1 色彩校正概述	113	7.3.2 使用差异蒙板键	148
6.3.2 设置色彩校正工作空间	114	7.3.3 使用轨道蒙板键	149
6.3.3 快速色彩校正	114	7.3.4 使用移除蒙板	151
6.3.4 色彩平衡、角度和饱和度控制	115	7.3.5 使用蒙板扫除创建多边形蒙板	151
6.3.5 调节色彩平衡和饱和度	115	7.4 习题	152
6.3.6 使用曲线调节颜色和亮度	115	第 8 章 音频混合	154
6.3.7 使用电平调节亮度	116	8.1 Premiere Pro CS3 与音频混合	
6.3.8 定义素材片段的色调范围	117	基础	154
6.3.9 设置调色范围	117	8.1.1 Premiere Pro CS3 中的音频混合	
6.4 效果分类讲解	117	概述	154
6.4.1 调节效果	118	8.1.2 调音台窗口简介	154
6.4.2 模糊和锐化效果	119	8.1.3 查看音频波形	155
6.4.3 通道效果	121	8.2 音频处理与转换	156
6.4.4 扭曲效果	122	8.2.1 音频提取和渲染替换	156
6.4.5 图像控制效果	125	8.2.2 声道映射	156
6.4.6 噪波与颗粒类效果	126	8.2.3 声道转换	157
6.4.7 透视效果	126	8.3 调节音量和声像平衡	157
6.4.8 生成效果	127	8.3.1 调节增益和音量	157
6.4.9 风格化效果	130	8.3.2 声像平衡	159
6.4.10 时间效果	132	8.4 高级混音技巧	160
6.4.11 变换效果	133	8.4.1 使用子混音轨道	160
6.5 实例	134	8.4.2 使用发送	161
6.5.1 实例 1 水墨画效果	134	8.4.3 施加轨道音效	161
6.5.2 实例 2 水中倒影效果	136	8.4.4 自动化音频控制	163
6.6 习题	139	8.5 创建 5.1 环绕声	163
第 7 章 视频合成	140	8.5.1 5.1 环绕声概述	163
7.1 合成概述	140	8.5.2 创建 5.1 环绕声实践	164
7.1.1 透明的基本原理	140	8.5.3 音频特技简介	165
7.1.2 视频合成的基本原理	141	8.6 音频处理实例	166
7.1.3 调节素材的不透明度	141	8.6.1 实例 1 音频的淡入与淡出	166
7.2 使用抠像	142	8.6.2 实例 2 添加音频转场	168

8.6.3 实例 3 为音频配上完美画面	169	输出	181
8.6.4 实例 4 制作双语配音电影	172	9.3 实例	182
8.6.5 实例 5 切换音频声道	173	9.3.1 实例 1 婚恋片头	182
8.7 习题	175	9.3.2 实例 2 影视频道	193
第 9 章 影片输出	176	9.4 习题	203
9.1 输出	176	第 10 章 综合实例	204
9.1.1 输出到文件的基本方法	176	10.1 实例 1 海底世界——梦幻的 海洋	204
9.1.2 输出 AVI/QuickTime/Filmstrip 格式的视频文件	180	10.2 实例 2 旅游记录——中山 古镇	224
9.1.3 输出各种格式的图片序列	180	10.3 习题	253
9.1.4 输出到录像带	181	参考文献	254
9.2 使用 Adobe Media Encoder 进行			

第1章 Premiere Pro CS3 概述

2007年夏, Adobe 正式发布 Production Studio CS3 软件套装, 其中主要包括 After Effects CS3、Premiere Pro CS3、Audition CS3、Encore DVD CS3、Photoshop CS3 和 Illustrator CS3, 另外还有 Adobe CS3 套装中的 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3。

Production Studio CS3 套装中的软件组成了一条完美的工作流程, After Effects CS3 可以高效、精确地创建各种动态图形和视觉效果。Premiere Pro CS3 可以获取和编辑几乎各种格式的视频, 并按需进行输出。Audition CS3 集音频录制、混合、编辑和控制于一身, 可轻松创建各种声音, 并完成影片的配音和配乐。而 Encore DVD CS3 可以将视频内容创建刻录为带有环绕声音频解码和动态菜单的专业级 DVD。

Premiere Pro CS3 是 Production Studio CS3 套装中重要的组成部分, 与套装中其他 Adobe 应用程序具有强大的集成功能, 为高效数字视频的制作设立了新的标准。

1.1 Premiere Pro CS3 的新功能

从 2003 年秋天开始, Adobe 就没有在苹果机平台上对视频编辑软件 Premiere Pro 进行过版本更新, Premiere Pro CS3 是此后第二款可以运行于 Mac 平台的版本。

Premiere Pro CS3 和 Premiere Pro 2.0 这两个版本基本上没有太多本质的差别, 与 Premiere Pro CS3 同时发布的 On Location CS3 是 Serious Magic 公司于 2006 年 8 月发布的数码影音参数测量软件 DV Rack 的新版。该公司在 2006 年被 Adobe 收购。

如果运行平台是以苹果机为背景, Premiere Pro 和 Sound booth 只能运行于 Intel-Mac, On Location 和 Ultra 则只能运行于 Windows 平台。On Location CS3 不同于其他的组件, 可通过与 Boot Camp 搭配进而运行于 Intel Mac。

1. 时间重置

Premiere Pro CS3 通过使用一个实时时间重置系统, 实现对慢动作的改进。通过使用控键可对关键帧进行精确的操控, 剪辑的长短也相应地在时间轴上自动地进行调整, 最终视频播放速度也会跟着改变。使用这个系统还可以实现回放重播功能。

2. 素材替换

Premiere Pro CS3 有一些可以加快编辑速度的新功能, 在时间轴上使用某个剪辑去替换另一个剪辑, 但仍保留着第一个剪辑的属性和效果设置; 使用键盘快捷键移动界面上的面板; 或者无需渲染即可在嵌套场景片断中回放音频。

编辑人员还可将视频导入到 Flash Professional CS3 中, 视频的时间轴标记将会转换成 Flash 中的线索点。

3. On Location CS3 捕捉工具

作为一个磁盘记录器, On Location CS3 可以直接从磁盘上捕捉视频, 而无需受到诸如“磁带长度”这样的限制。除了具备传统的录音功能, 现在它还能录制静帧或是延时场景片断,

甚至能够对 buffer 进行录制, 录制时间长达 30 秒之久。只要在镜头出现的瞬间单击“录制”按钮, 就可以轻松捕捉这些镜头, 要是以往, 这些精彩的镜头可能就这样跳过了。

4. Ultra 键控

Creative Suite 3 Production Premium 还收录了其他 Serious Magic 工具——Ultra (属 Windows 应用程序)。这是一款独一无二的绿幕/蓝幕工具, 同时还提供虚拟装置技术。此技术基于一个高级的 keyer, Adobe 称它能够从哪怕是残缺的资源中获取极佳的结果。

Ultra 同一系列虚拟装置集捆绑在一起, 用户能够将键入的图形置入视频。它支持的视频格式包括: DV、HDV、HD (AVI)、MPEG、QuickTime 和 Flash 以及 MXF (作为输出格式)。

1.2 安装 Adobe Production Studio 及 Premiere Pro CS3

Premiere Pro CS3 是 Adobe Production Studio 软件套装中的一个重要组件, 安装 Production Studio CS3 时可以选择性地安装 Premiere Pro CS3 和其他组件, 也可以购买 Premiere Pro CS3 的单装版进行安装。本节讲述使用 Adobe Production Studio Premium 版的 DVD-ROM 安装 Premiere Pro CS3, 并激活、注册的基本方法。

1.2.1 Premiere Pro CS3 的系统需求

- DV 编辑需要 Intel Pentium 4 2 GHz 处理器 (HDV 编辑需要支持超线程技术的 Pentium 4 3.4GHz 处理器; HD 编辑需要双 Intel Xeon 2.8GHz 处理器; 如果是 AMD 系统, 则需要 SSE2 指令集)。
- Microsoft Windows XP (带 Service Pack 2)。
- DV 编辑需要 1GB 内存; HDV 和 HD 编辑需 2GB 内存。
- 安装需要 10GB 可用磁盘空间。
- DV 和 HDV 编辑需要转速为 7200r/min 的专用硬盘驱动器; HD 编辑需要条带式磁盘阵列存储设备 (RAID0); 建议使用 SCSI 磁盘子系统。
- Microsoft Direct X 兼容声卡 (环绕声支持需要多声道 ASIO 兼容声卡)。
- 安装需要 DVD-ROM 驱动器, 创建 DVD 需要 DVD±R 刻录机。
- 需要 1280×1024 像素 32 位彩色视频显示器。
- DV 和 HDV 编辑需要 OHCI 兼容带 IEEE 1394 接口的视频卡 (HD 编辑需要 AJA Xena HS)。
- 制作蓝光光碟需要蓝光刻录机。
- 需要有 Quick Time 7, 才能使用 QuickTime 功能。
- 需要 Internet 或电话连接以进行产品激活。
- GPU 加速需要 Adobe 认证的图形卡。

1.2.2 安装

1) 将 Adobe Production Studio Premium 版的 DVD-ROM 安装光盘的 DVD 1 放置到光驱中自动运行, 显示安装界面, 如图 1-1 所示。选择语言, 并单击“OK”按钮。

2) 打开“许可协议”对话框, 阅读软件许可协议, 选择语言, 如图 1-2 所示, 单击“接受”按钮。

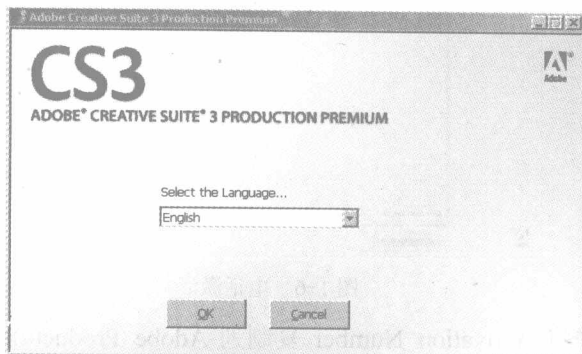


图 1-1 Adobe Production Studio Premium 安装界面

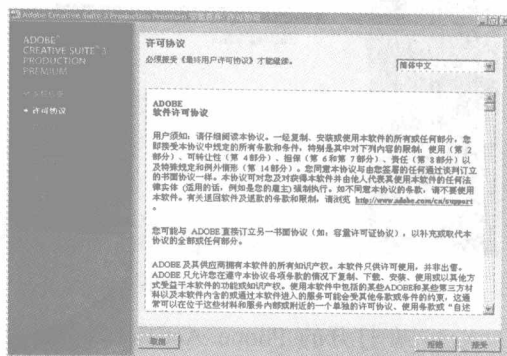


图 1-2 许可协议

3) 打开“请输入序列号”对话框, 选择“使用此软件的序列号”单选框, 在其文本框内输入产品序列号, 如图 1-3 所示, 单击“下一步”按钮。

4) 打开“安装选项”对话框, 选择要安装的组件(包括 Premiere Pro CS3), 如图 1-4 所示, 单击“下一步”按钮。

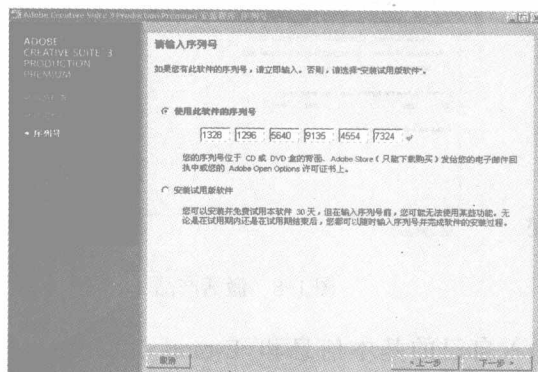


图 1-3 请输入序列号

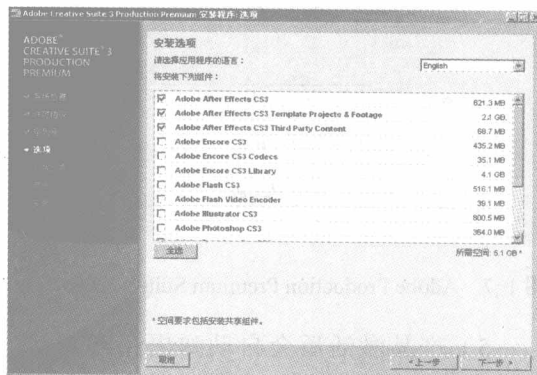


图 1-4 安装选项

5) 选择“安装位置”, 浏览安装信息并确认之后, 单击“安装”按钮, 开始进行安装, 如图 1-5 所示, 中途需要更换光盘。

6) 安装完毕, 单击“完成”按钮, 自动结束安装。

1.2.3 激活与注册

1) 安装完成后会自动弹出激活窗口, 要求激活 Adobe Production Studio, 单击“Other activation options”。

2) 可以选择通过 Internet 或 Phone 进行产品激活, 在这里选择“Phone Activation”, 如图 1-6 所示。

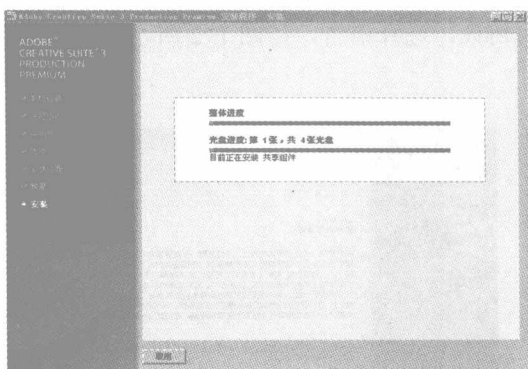


图 1-5 安装过程

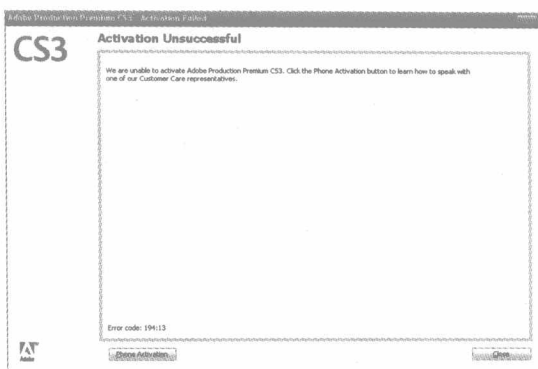


图 1-6 电话激活

3) 在打开的 Phone Activation 对话框中将 Activation Number 复制到 Adobe Production Premium Suite CS3 Keygen 的 Request Code 中, 单击“Generate Activation”按钮, 如图 1-7 所示。

4) 输入得到的激活号码, 单击“Activate”按钮, 激活产品, 如图 1-8 所示。

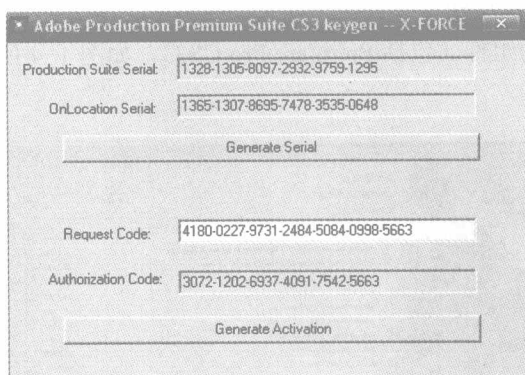


图 1-7 Adobe Production Premium Suite CS3 Keygen

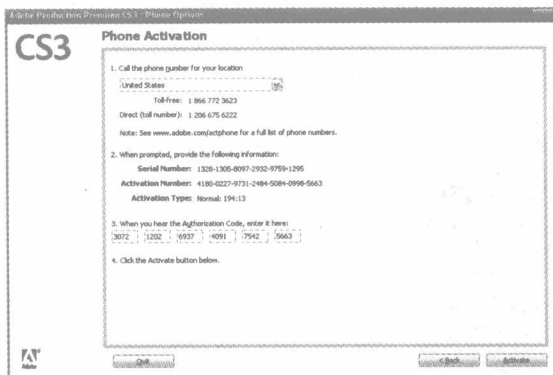


图 1-8 激活产品

5) 产品激活后会自动弹出注册窗口, 输入自己的基本信息和 E-mail 地址, 单击“Register”, 完成注册。至此, 已经全部完成 Adobe Production Studio 及 Premiere Pro CS3 的安装、激活和注册。

6) 安装汉化及修正汉化补丁, 对 Premiere Pro CS3 进行汉化。

1.3 工作空间

Adobe 新一代的视频和音频软件提供了统一的、可自由定义的工作空间, 可以对各个窗口自由地移动或结组, 如图 1-9 所示。新的工作空间使数码视频的创作变得更为得心应手。

1.3.1 Premiere Pro CS3 鸟瞰

启动 Premiere Pro CS3, 进入软件界面默认的工作空间, 显示在编辑工作中常用的各个窗口, 如图 1-9 所示。各窗口以独立或结组的方式紧密相邻, 使得界面风格相当紧凑。除了在

软件界面的最上方选择使用菜单命令，还可以通过单击窗口右上方的三角按钮，打开窗口的弹出式菜单命令。用鼠标右键单击窗口或其中的元素，也可以打开与元素或当前编辑工具相关的菜单命令。



图 1-9 工作空间

1. 项目窗口

项目 (Project) 窗口是素材文件的管理器，首先将所需的素材导入其中，再进行管理操作。

将素材导入至项目窗口后，将会在其中显示文件的名称、类型、长度和大小等信息，并在窗口的上方显示选中素材的缩略图及其基本信息，如图 1-10 所示。

2. 监视器窗口

监视器 (Monitor) 窗口如图 1-11 所示，是用来播放素材和监控节目内容的窗口，主要分为素材源监视器 (图左所示) 和节目监视器 (图右所示)。监视器窗口不仅可以用来播放和预览，还可以进行一些基本的编辑操作。

3. 时间线窗口

时间线 (Timeline) 窗口是装配素材片段和编辑节目的主要场所，素材片段按时间的先后顺序及合成的先后层顺序在时间线上从左至右、由上及下排列，可以使用各种编辑工具在其中进行编辑操作，如图 1-12 所示。

4. 信息窗口

信息 (Info) 窗口显示选中元素的基本信息，如果是素材片段，显示其持续时间、入点和出点等信息。信息显示的方式完全取决于媒体类型、当前窗口等要素。显示的信息对于编辑工作可以起到很大的参考作用，如图 1-13 所示。

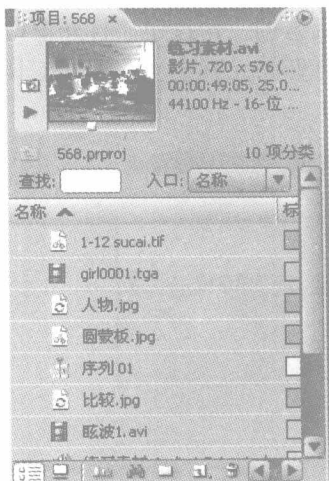


图 1-10 项目窗口



图 1-11 监视器窗口

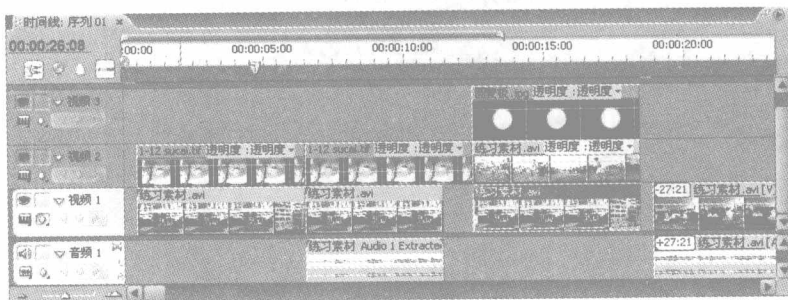


图 1-12 时间线窗口

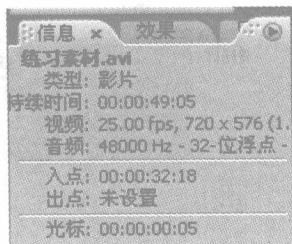


图 1-13 信息窗口

5. 工具箱窗口

工具箱 (Tools) 中包含各种在时间线窗口中进行编辑的工具。一旦选中某个工具，鼠标在时间线窗口中便会显现出此工具的外形及其相应的编辑功能，如图 1-14 所示。

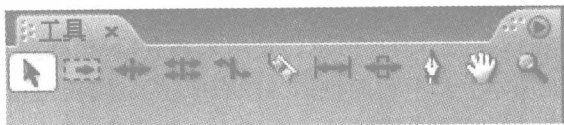


图 1-14 工具箱窗口

1.3.2 自定义工作空间

Premiere Pro CS3 的工作空间采用“可拖放区域管理模式”，通过拖放窗口的操作，可以自由定义工作空间的格局，方便管理，而且使工作空间的结构更加紧凑，节约了空间资源。此外，还可以通过调节界面亮度和自定义快捷键等方式，创建适合自己实际工作情况的工作空间。

1. 窗口的定位与结组

鼠标点住窗口的标签, 将一个窗口拖放至另一个窗口或窗口组上方时, 另一个窗口会显示出 6 部分区域, 其中包括环绕窗口四周的 4 个区域、中心区域以及标签区域。鼠标指向某个区域时, 此区域高亮显示为目标区域。

拖放至四周的某个区域, 窗口会被放置在另一个窗口或窗口组相应方向的区域中, 并且平分占据原窗口或窗口组区域的位置。

拖放至中心或标签区域, 窗口会与另一个窗口或窗口组结组, 对于原窗口区域的位置并无影响。

当鼠标放置在窗口间的空隙时, 会出现双箭头标记, 单击并拖动可以定义窗口的尺寸。

2. 窗口的打开与关闭

在窗口 (Window) 菜单下可以选择打开某一窗口。按住 <Ctrl> 键, 拖动窗口, 可以将此窗口变为浮动窗口, 直接将窗口拖动到软件窗口之外或标题条上, 也可以将此窗口变为浮动窗口, 从而可以自由定义其相对位置, 有些类似于 Premiere Pro 之前的版本。

单击窗口或窗口上方的关闭按钮, 可以将其关闭。

3. 调节界面的明暗

Premiere Pro CS3 允许用户根据工作需要, 调节界面的明暗, 例如长时间剪辑工作就可以把软件界面的亮度调暗些, 以保护眼睛。

使用菜单命令“编辑”→“参数”→“用户界面”, 打开“参数”对话框, 在其“用户界面”的“用户界面亮度”栏中, 通过拖动滑块, 可以调节界面的明暗, 如图 1-15 所示。向左拖动, 界面变暗; 反之则变亮。

4. 自定义快捷键

在对素材进行编辑时, 使用快捷键可以大大提高效率。Premiere Pro CS3 预置了三套常用视频编辑软件的快捷键, 可以使原来使用其他编辑平台的用户轻松上手。用户还可以根据自己的习惯, 自定义快捷键。

使用菜单命令“编辑”→“键盘自定义”, 打开自定义快捷键对话框。在“设置”下拉列表中选择包括 Adobe Premiere Pro 出厂默认、Avid Xpress DV 3.5 和 Final Cut Pro 4.0 三套预置的快捷键, 如图 1-16 所示。在“命令”中, 可以预览或更改快捷键设置, 单击要设置的命令所对应的快捷键, 键入新的快捷键。设置完毕, 单击“另存为”按钮。在打开的对话框中输入自定义快捷键的名称, 单击“保存”按钮, 此快捷键设置被保存, 其名称出现在“设置”下拉列表中。单击“确定”按钮, 新的快捷键设置便生效了。

1.3.3 预置工作空间与管理工作空间

为了适应不同工作阶段的需求, Premiere Pro CS3 预置了 4 种工作空间, 即编辑、特效、音频和色彩校正。在菜单命令“窗口”→“工作区”下, 可以选择使用预置的工作空间。

此外, 还可以将自定义的工作空间储存起来, 以便随时调用。执行菜单命令“窗口”→“工作区”→“新建工作区”, 在打开的“新建工作区”对话框中输入工作区的名称, 如图 1-17 所示。单击“确定”按钮, 定义好的工作空间名称会出现在菜单命令“窗口”→“工作区”的子菜单中, 如图 1-18 所示。执行菜单命令“窗口”→“工作区”→“删除工作区”, 可以在所打开的“删除工作区”对话框的“名称”下拉列表中选择要删除的自定义工作空间, 如