

<<ADOBE PREMIERE PRO C>>

图书基本信息

书名：<<ADOBE PREMIERE PRO CS6标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115297235

10位ISBN编号：7115297231

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：ACAA专家委员会 DDC传媒 主编

页数：330

字数：555000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

### 内容概要

为了让读者系统、快速地掌握Adobe Premiere Pro CS6软件,《ADOBE PREMIERE PRO CS6标准培训教材》从数字视频基础知识讲起,全面细致地介绍了Adobe Premiere Pro CS6的各项功能,包括:配置项目的基本方法,采集、导入与管理素材的各种方法,添加并设置转场,混合音频,创建字幕,创建动画与效果,进行视频合成以及最后的输出与创建视频光盘等。

《ADOBE  
PREMIERE PRO

CS6标准培训教材》由行业资深人士、Adobe专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写。

全书语言通俗易懂,内容由浅入深、循序渐进,并配以大量的图示,特别适合初学者学习,同时对有一定基础的读者也大有裨益。

《ADOBE  
PREMIERE PRO

CS6标准培训教材》对参加Adobe及ACAA认证考试的考生具有指导意义,同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。

另外,本书也非常适合其他各类培训班及广大自学人员参考阅读。

## 作者简介

本书作者为行业资深人士、Adobe专家委员会成员，参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题工作。

书籍目录

目 录

- 1 数字视频基础知识
  - 1.1 数字视频的基本概念
    - 1.1.1 模拟信号与数字信号
    - 1.1.2 帧速率和场
    - 1.1.3 分辨率和像素宽高比
    - 1.1.4 视频色彩系统
    - 1.1.5 数字音频
    - 1.1.6 视频压缩
    - 1.1.7 数字视频摄录系统
  - 1.2 数字视频应用理论基础
    - 1.2.1 电视制式
    - 1.2.2 标清、高清、2K和4K
    - 1.2.3 DVD与Blu-ray光盘
    - 1.2.4 流媒体与移动流媒体
  - 1.3 影视创作理论基础
    - 1.3.1 蒙太奇与影视剪辑
    - 1.3.2 影片语言要素
    - 1.3.3 蒙太奇的分类与表现形式
    - 1.3.4 影视节目制作的基本流程
- 2 Premiere Pro CS6概述
  - 2.1 Premiere的发展
    - 2.1.1 Premiere的历史
    - 2.1.2 Premiere Pro与Premiere Pro 1.5
    - 2.1.3 Adobe Production Studio与Premiere Pro 2.0
    - 2.1.4 Adobe Creative Suite 3与Premiere Pro CS3
    - 2.1.5 Adobe Creative Suite 4与Premiere Pro CS4
    - 2.1.6 Adobe Creative Suite 5与Premiere Pro CS5
    - 2.1.7 Adobe Creative Suite 6与Premiere Pro CS6
    - 2.1.8 专业数字视频工作流程
    - 2.1.9 Premiere Pro CS5的新增功能
    - 2.1.10 Premiere Pro CS6的新增功能
  - 2.2 安装Premiere Pro CS6
    - 2.2.1 Premiere Pro CS6的系统需求
    - 2.2.2 安装与注册
  - 2.3 工作空间
    - 2.3.1 Premiere Pro鸟瞰
    - 2.3.2 自定义工作空间
    - 2.3.3 预置工作空间与管理工作空间
  - 2.4 基本工作流程
    - 2.4.1 新建或打开项目
    - 2.4.2 采集或导入素材
    - 2.4.3 整合并剪辑序列
    - 2.4.4 添加字幕
    - 2.4.5 添加转场和特效

## <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

2.4.6 混合音频

2.4.7 整合输出

3 配置项目

3.1 创建项目并配置项目设置

3.1.1 项目概述

3.1.2 创建与使用项目

3.1.3 项目设置

3.1.4 创建与设置序列

3.2 首选项

3.2.1 首选项概述

3.2.2 设置首选项

4 采集、导入与管理素材

4.1 视频采集与录音

4.1.1 连接并设置系统

4.1.2 手动采集的基本方法

4.1.3 自动采集的基本方法

4.1.4 批采集

4.1.5 使用离线文件

4.1.6 录音

4.2 导入素材

4.2.1 Premiere Pro支持导入的文件格式

4.2.2 从媒体浏览器导入文件

4.2.3 使用Adobe Bridge

4.2.4 导入音频

4.2.5 导入静止图片

4.2.6 导入分层的Photoshop和Illustrator文件

4.2.7 导入图片序列

4.2.8 导入项目文件

4.2.9 使用Adobe Dynamic Link导入After Effects合成

4.2.10 导入RED R3D源文件

4.2.11 新建元素

4.3 管理素材

4.3.1 自定义项目调板

4.3.2 使用素材箱(Bin)

4.3.3 管理素材的基本方法

4.3.4 分析并解释素材

4.3.5 设定故事板

4.3.6 使用项目管理器打包项目

4.3.7 管理元数据

4.3.8 使用人脸检测功能查找素材

5 创建与编辑序列

5.1 使用监视器调板

5.1.1 源监视器与节目监视器概览

5.1.2 监视器调板的时间控制

5.1.3 在监视器调板中显示安全区域

5.1.4 在监视器调板中选择显示场

5.1.5 选择显示模式

## <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

- 5.1.6 播放素材和节目
- 5.1.7 参考监视器
- 5.2 使用时间线调板
  - 5.2.1 时间线调板概览
  - 5.2.2 时间线调板基本控制
- 5.3 轨道控制
  - 5.3.1 轨道的基本管理方法
  - 5.3.2 设置轨道的显示风格
  - 5.3.3 使用同步锁定
  - 5.3.4 隐藏与锁定轨道
- 5.4 装配序列
  - 5.4.1 在源监视器中剪辑素材
  - 5.4.2 插入编辑和叠加编辑
  - 5.4.3 设置目标轨道
  - 5.4.4 手动拖曳添加素材片段
  - 5.4.5 三点编辑和四点编辑
  - 5.4.6 向序列中自动添加素材
  - 5.4.7 替换素材
- 5.5 在序列中编辑素材
  - 5.5.1 选择素材片段的基本方法
  - 5.5.2 编辑素材片段的基本方法
  - 5.5.3 素材片段的分割与伸展
  - 5.5.4 素材片段的链接与结组
  - 5.5.5 波纹编辑与滚动编辑
  - 5.5.6 滑动编辑与滑行编辑
  - 5.5.7 使用剪辑监视器
  - 5.5.8 使用交错视频素材
  - 5.5.9 生成静止素材片段
- 5.6 高级编辑技巧
  - 5.6.1 使用标记
  - 5.6.2 序列嵌套
  - 5.6.3 子素材
  - 5.6.4 编辑多摄像机序列
  - 5.6.5 Time Remapping效果
  - 5.6.6 使用语言分析功能
- 5.7 影片预览
  - 5.7.1 预览序列
  - 5.7.2 上屏预览
- 6 添加转场
  - 6.1 镜头的切换与转场概述
    - 6.1.1 转场的基本原理
    - 6.1.2 单边转场与双边转场
  - 6.2 添加转场的基本流程及方法
    - 6.2.1 添加转场的基本流程
    - 6.2.2 添加转场
    - 6.2.3 替换转场
  - 6.3 默认转场

## <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

- 6.3.1 施加默认转场
- 6.3.2 设置默认转场
- 6.3.3 设置默认转场长度
- 6.4 转场控制
  - 6.4.1 在效果控制调板中显示转场
  - 6.4.2 设置转场对齐
  - 6.4.3 同时移动切线和转场
  - 6.4.4 改变转场长度
  - 6.4.5 设置选项
  - 6.4.6 可自定义转场——使用渐变划像转场
- 6.5 转场分类讲解
  - 6.5.1 三维运动转场
  - 6.5.2 溶解转场
  - 6.5.3 孔形转场
  - 6.5.4 映射转场
  - 6.5.5 翻页转场
  - 6.5.6 滑动转场
  - 6.5.7 特殊转场
  - 6.5.8 拉伸转场
  - 6.5.9 划像转场
  - 6.5.10 缩放转场
- 7 音频混合
  - 7.1 Premiere Pro与音频混合基础
    - 7.1.1 音频合成的基本原理
    - 7.1.2 Premiere Pro中的音频混合概述
    - 7.1.3 音频混合器调板概述
    - 7.1.4 查看音频波形
  - 7.2 音频处理与转换
    - 7.2.1 音频萃取和渲染替换
    - 7.2.2 声道映射
    - 7.2.3 声道转换
  - 7.3 调节音量和声像平衡
    - 7.3.1 调节增益和音量
    - 7.3.2 声像平衡
  - 7.4 高级混音技巧
    - 7.4.1 使用子混音轨道
    - 7.4.2 使用发送
    - 7.4.3 施加轨道音效
    - 7.4.4 自动化音频控制
  - 7.5 音频转场与音频效果
    - 7.5.1 音频转场概述
    - 7.5.2 音频效果概述
  - 7.6 创建5.1环绕声
    - 7.6.1 5.1 环绕声概述
    - 7.6.2 环绕声编码技术概述
    - 7.6.3 创建5.1环绕声实践
  - 7.7 整合Audition为影片配音

## <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

- 7.7.1 向Audition中插入视频
- 7.7.2 插入配乐与配音
- 8 创建字幕
  - 8.1 使用Title Designer创建字幕的基本流程
    - 8.1.1 Title Designer与字幕
    - 8.1.2 创建新字幕
    - 8.1.3 使用字幕模板
  - 8.2 编辑字幕的基本方法
    - 8.2.1 显示字幕背景画面
    - 8.2.2 字幕安全区域与动作安全区域
    - 8.2.3 输入文本
    - 8.2.4 格式化文本
    - 8.2.5 处理段落文本
    - 8.2.6 绘制图形
    - 8.2.7 插入Logo
    - 8.2.8 对象的排列、对齐与分布
    - 8.2.9 转换对象
    - 8.2.10 填充、边线与投影
    - 8.2.11 设置样式与样式管理
    - 8.2.12 创建滚动字幕
- 9 动画与效果
  - 9.1 关键帧动画
    - 9.1.1 关键帧动画概述
    - 9.1.2 操作关键帧的基本方法
    - 9.1.3 创建位移动画实践
  - 9.2 施加效果
    - 9.2.1 效果的基本分类与施加方法
    - 9.2.2 使用效果调板进行效果管理
    - 9.2.3 使用效果控制调板设置效果
    - 9.2.4 创建效果动画实践
    - 9.2.5 调整层(Adjustment Layers)
  - 9.3 色彩校正
    - 9.3.1 色彩校正概述
    - 9.3.2 设置色彩校正工作空间
    - 9.3.3 快速色彩校正
    - 9.3.4 色彩平衡、角度和饱和度控制
    - 9.3.5 调节色彩平衡和饱和度
    - 9.3.6 使用曲线调节色彩和亮度
    - 9.3.7 使用色阶调节亮度
    - 9.3.8 定义素材片段的色调范围
    - 9.3.9 设置调色范围
    - 9.3.10 使用Adobe拾色器
  - 9.4 效果分类讲解
    - 9.4.1 调节效果
    - 9.4.2 模糊和锐化效果
    - 9.4.3 通道效果
    - 9.4.4 扭曲效果



## <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

- 9.4.5 图像控制效果
- 9.4.6 噪波和噪点类效果
- 9.4.7 透视效果
- 9.4.8 生成与渲染效果
- 9.4.9 风格化效果
- 9.4.10 时间效果
- 9.4.11 变换效果
- 9.4.12 转场效果
- 9.4.13 其他效果
- 10 合成与抠像
- 10.1 合成概述
  - 10.1.1 透明的基本原理
  - 10.1.2 视频合成的基本原理
  - 10.1.3 解释Alpha通道
  - 10.1.4 调节素材的不透明度
- 10.2 使用抠像
  - 10.2.1 抠像基本流程实践
  - 10.2.2 使用Chroma Key
  - 10.2.3 使用Color Key
  - 10.2.4 使用RGB Difference Key
  - 10.2.5 使用Blue Screen Key和Green Screen Key
  - 10.2.6 使用Non Red Key
  - 10.2.7 使用Luma Key
  - 10.2.8 使用Multiply Key和Screen Key
- 10.3 使用蒙版
  - 10.3.1 使用Image Matte Key创建图像蒙版
  - 10.3.2 使用Difference Matte Key
  - 10.3.3 使用Track Matte Key
  - 10.3.4 使用Garbage Matte创建多边形蒙版
- 11 输出与创建视频光盘
- 11.1 输出
  - 11.1.1 输出文件格式概述
  - 11.1.2 使用Adobe Media Encoder进行输出
  - 11.1.3 输出到DV带
  - 11.1.4 从监视器输出帧
  - 11.1.5 输出XMP元数据与视频语言搜索
- 11.2 整合Encore创建DVD和蓝光(Blu-ray)影碟
  - 11.2.1 创建DVD和蓝光(Blu-ray)影碟概述
  - 11.2.2 创建DVD或蓝光(Blu-ray)影碟的基本流程

## 章节摘录

版权页：插图：一般来说，用快切的手法表现一个安静的场面会造成突兀的效果，使观众觉得跳动太快；但在使观众激动的场面中，把切的速度加快，便能适应观众要求快节奏的心理，从而加强影片对观众的感染力。

如表现车祸，一位旁观者在这种突发事件中，有一种急于了解事件进程的内心要求，导演精选的各个片段以短促的节奏剪接在一起，能够适应观众的内心节奏。

因此，这种蒙太奇节奏是恰如其分的。

节奏活动的形式跟各种生理过程——心脏的跳动、呼吸等都有关系，而构成电影节奏的基础是情节发展的强度和速度，特别是人物内心动作的强度和速度。

后面这一点是尤其重要的。

节奏则取决于各个镜头的相对长度，而每个镜头的长度又有机地取决于该镜头的内容。

蒙太奇的独特节奏可以表达情绪，但却不能仅仅靠蒙太奇的速度来影响观众情绪。

蒙太奇的速度是由场面的情绪和内容决定的。

电影艺术家只有使剪接的速度同场面的内容相适应，才能使速度的变换流畅，使影片的节奏鲜明。

3.联想与概括 电影的蒙太奇的思想力量在于，把两个镜头接在一起，能使观众在两组信息之间进行多种多样的对比、联想和概括。

例如，在1929年拍摄的影片《圣彼得堡的末日》里，普多夫金把一个表现俄国士兵们在战场上死去的镜头和一个表现股票交易所黑板上股票价格飞涨的镜头交叉剪接在一起，结果是使观众获得一种概念：资本家利用战争来牟取暴利。

这种结论是通过连接两个独特的现象暗示出来的，并且是那两个镜头中的任何一个也无法单独暗示出来的意义。

所以，匈牙利电影理论家巴拉兹说：“单独的镜头就像是某种含义的充电，当它与另一镜头相接时，就像一个电火花那样释放出来了。

”这就是蒙太奇的巨大思想作用。

正因为这样，蒙太奇绝不是纯技术性的剪辑。

蒙太奇是电影美学的基石。

电影艺术特有的形象思维是蒙太奇思维。

1.3.3蒙太奇的分类与表现形式 按照表现形式，可以将蒙太奇大致分为平行式蒙太奇、对比式蒙太奇、交叉式蒙太奇、复现式蒙太奇、积累式蒙太奇、叫板式蒙太奇、联想式蒙太奇、隐喻式蒙太奇、错觉式蒙太奇、扩大与集中式蒙太奇和叙述与倒叙述式蒙太奇等，需要根据表现的需要进行选择使用。

1.平行式蒙太奇 这是一种很古老的蒙太奇表现形式。

在影片故事发展过程中，通过两件或三件内容性质上相同，而在表现形式上不尽相同的事，同时异地并列进行，而又互相呼应、联系，起着彼此促进、互相刺激的作用，这种方式就是平行式蒙太奇。

# <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

## 编辑推荐

Adobe授权培训中心标准教材

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>