

<<中文版Premiere Pro CS3实用>>

图书基本信息

书名：<<中文版Premiere Pro CS3实用教程>>

13位ISBN编号：9787302175735

10位ISBN编号：730217573X

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：卢锋

页数：320

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>

前言

Adobe公司的Adobe Creative Suite 3 中文版自发布以来,备受媒体和用户的关注,这一系列高度集成、行业领先的设计和开发工具为所有的创意流程做出了革命性的贡献。

非线性编辑软件Adobe Premiere Pro CS3是其重要的组成部分。

利用Premiere,用户可以轻松地捕捉数码视频,并通过使用多轨的影像与声音合成来制作Microsoft Video for Windows(.avi)和QuickTime Movies(.mov)等动态影像格式。

通过与 Adobe After Effects CS3 Professional 和 Photoshop CS3 软件的集成,可扩大用户的创意选择空间。还可以将内容传输到 DVD、蓝光光盘、Web 和移动设备。

本书共分10章,全书内容由浅入深。

第1章简单介绍了非线性编辑的基础知识以及Adobe Premiere Pro CS3的工作界面。

第2章介绍了在Premiere Pro CS3中对素材的采集、导入与管理。

第3章讲述了使用Premiere Pro CS3进行影视编辑的基本技巧。

第4章结合实例讲述了Premiere Pro CS3中切换与转场效果的运用。

第5章则介绍了在Premiere Pro CS3中使用视频特效所得到的各种具体效果。

第6章介绍了在Premiere Pro CS3中进行视频合成的技巧,运用抠像和叠加技术制作出各种奇妙的画面。

第7章介绍了如何在影视作品中添加动感的画面,利用运动效果制作出令人眼花缭乱的画面。

第8章介绍了使用字幕编辑器中的工具和模板进行字幕编辑的技巧。

第9章介绍了在Premiere Pro CS3中编辑音频的方法。

第10章介绍了Premiere Pro CS3进行作品输出的设置。

本书面向Premiere Pro CS3的初、中级用户,采用由浅入深、循序渐进的讲述方法,图文并茂,通俗易懂,注重理论联系实际,强调实用性,内容丰富,结构安排合理,特别适合作为教材。

本书实例和功能讲解并重,系统地介绍了Premiere Pro CS3的使用方法和技巧。

功能讲解注重了Premiere Pro CS3的工作流程和各个环节的技术技巧,而实例讲解则着重介绍了综合运用Premiere Pro CS3进行实例制作的高级技巧,这样用户在掌握了这些编辑技巧后,就可以从容地进行影视作品的制作了。

全书充分体现了以理论为主线,以实践为核心的指导思想,力求使整个知识体系结构比较全面、完整、系统。

此外,本书包含了大量的习题,其类型有填空题、选择题、问答题,使读者在学习完一章内容之后能够及时检查学习情况,更好地梳理本章介绍的基本理论。

本书是多人智慧的结晶,除封面署名的作者外,参加本书编辑和制作的人员还有张建辉、梁迎春、王向阳、贺宏博、陈江华、彭淑芬、郭海保、肖广文、谢珍连、孙勇、赵瑞杰、刘骄、卿艳华、罗贤智、谭波、曹亮、吕洪、李清玉和李明柱等。

由于作者水平有限,书中难免有错误与不足之处,恳请专家和广大读者批评指正。

在编写本书的过程中参考了相关文献,在此向这些文献的作者深表感谢。

内容概要

中文版Premiere Pro CS3是Adobe公司最新推出的升级版非线性编辑软件。

本书结合形象生动、引人入胜的实例，深入浅出地介绍了Premiere Pro CS3的使用方法和编辑技巧。

全书共分10章，内容涵盖了非线性编辑的基础知识、软件的各个窗口和面板的使用、素材的采集和管理、基本的编辑技巧、在视频中使用切换与转场效果。

本书添加视频特效、视频合成、制作视频动画、编辑字幕、添加音频以及进行影片的输出等方面的知识。

本书内容丰富全面、实用性强，几乎涵盖了Premiere Pro CS3所有的知识点。

该书图文并茂，通俗易懂，注重理论联系实际，强调实用性。

本书语言简练生动，避免了专业术语的晦涩难懂，能够引导用户迅速掌握Premiere Pro CS3的精华

。该书既可作为基础的培训教材，也可以作为电脑影视制作爱好者和广告制作人员的参考书籍，对于自学影视制作的读者也有很大帮助。

书籍目录

第1章 Premiere Pro CS3 基础1.1 教学目标1.2 理论指导1.2.1 视频基础知识1.2.2 非线性编辑概述1.2.3 Premiere Pro CS3简介1.2.4 认识Premiere Pro CS3界面1.3 上机实验1.3.1 Premiere Pro CS3的安装1.3.2 Premiere Pro CS3的基本工作流程1.4 思考练习1.4.1 填空题1.4.2 选择题1.4.3 问答题第2章 素材的采集、导入与管理2.1 教学目标2.2 理论指导2.2.1 创建和打开项目2.2.2 采集视频与音频2.2.3 导入素材2.2.4 管理素材2.3 上机实验2.4 思考练习2.4.1 填空题2.4.2 选择题2.4.3 问答题第3章 编辑技巧3.1 教学目标3.2 理论指导3.2.1 使用监视器窗口3.2.2 使用时间线窗口3.2.3 使用工具面板3.2.4 使用历史面板3.3 上机实验3.4 思考练习3.4.1 填空题3.4.2 选择题3.4.3 问答题第4章 视频切换与转场效果4.1 教学目标4.2 理论指导4.2.1 切换与转场简介4.2.2 应用转场效果4.2.3 设置转场效果4.2.4 Premiere Pro CS3中的各类转场效果介绍4.3 上机实验4.4 思考练习4.4.1 填空题4.4.2 选择题4.4.3 问答题第5章 视频特效5.1 教学目标5.2 理论指导5.2.1 视频特效简介5.2.2 应用视频特效5.2.3 设置视频特效5.2.4 各类视频特效介绍5.3 上机实验5.3.1 局部马赛克5.3.2 多画面显示5.3.3 画中画5.4 思考练习5.4.1 填空题5.4.2 选择题5.4.3 问答题第6章 视频合成6.1 教学目标6.2 理论指导6.2.1 视频合成简介6.2.2 键控技术6.2.3 应用蒙板6.3 上机实验6.4 思考练习6.4.1 填空题6.4.2 选择题6.4.3 问答题第7章 视频动画制作7.1 教学目标7.2 理论指导7.2.1 效果控制面板中的运动选项7.2.2 应用运动效果7.3 上机实验7.4 思考练习7.4.1 填空题7.4.2 选择题7.4.3 问答题第8章 字幕制作8.1 教学目标8.2 理论指导8.2.1 字幕编辑器窗口8.2.2 制作字幕的菜单命令8.2.3 制作字幕的方法与技巧8.2.4 使用模板8.3 上机实验8.4 思考练习8.4.1 填空题8.4.2 选择题8.4.3 问答题第9章 音频制作9.1 教学目标9.2 理论指导9.2.1 音频基本概念9.2.2 编辑音频9.2.3 调音台面板9.2.4 音频转场9.2.5 音频特效9.3 上机实验9.4 思考练习9.4.1 填空题9.4.2 选择题9.4.3 问答题第10章 作品输出10.1 教学目标10.2 理论指导10.2.1 输出的文件格式10.2.2 输出影片10.2.3 输出单帧和音频10.2.4 使用Adobe Media Encoder10.3 上机实验10.4 思考练习10.4.1 填空题10.4.2 选择题10.4.3 问答题附录 思考练习参考答案参考文献

章节摘录

第1章 Premiere Pro CS3 基础 本章导读Premiere Pro CS3是Adobe公司推出的最新版本的视频编辑软件，它的功能比以前的版本更加强大，它的通用性和易用性使越来越多的用户使用它。本章通过对Premiere Pro CS3的功能、系统要求和界面的简单介绍，带领用户走进视频编辑的全新天地。

不管是视频专业人士还是业余爱好者，使用Premiere Pro CS3都可以编辑出自己中意的视频作品。本章将带领用户充分地认识一下Premiere Pro CS3的工作窗口和面板。

重点和难点 Premiere Pro CS3的工作界面 Premiere Pro CS3的工作流程 1.1 教学目标
通过本章的学习，读者应了解有关视频编辑的基础知识、Premiere Pro CS3的系统要求和各项设置，掌握Premiere Pro CS3的工作环境和流程。

1.2 理论指导 1.2.1 视频基础知识 1.帧和帧速率 20世纪最后十年，无论是广播电视还是电影行业，都在数字化大潮中驶过。

的确，由于数字技术的发展和广泛应用，不仅使这一领域引入了全新的技术和概念，而且也给这一领域的节目制作、传输和播出都带来了革命性变化。

数字技术的发展速度已经超乎于一般人的预料和想象。

像电影一样，视频是由一系列的单独图像（称之为帧）组成，并放映到观众面前的屏幕上。

因为人脑可以暂时保留单独的图像，所以每秒钟放映若干张图像就会产生动态的画面效果。

典型的帧速率范围是24~30帧/秒，这样才会产生平滑和连续的效果。

在正常情况下，一个或者多个音频轨迹与视频同步，并为影片提供声音。

帧速率也是描述视频信号的一个重要概念帧速率是指每秒钟刷新的图片的帧数，也可以理解为图形处理器，每秒钟能够刷新几次。

对于PAL制式电视系统，帧速率为25帧，而对于NTSC制式电视系统，帧速率为30帧。

虽然这些帧速率足以提供平滑的运动，但它们还没有高到足以使视频显示避免闪烁的程度。

根据实验，人的眼睛可觉察到以低于1/50秒速度刷新图像中的闪烁。

然而，要把帧速率提高到这种程度，就要求显著增加系统的频带宽度。

这是相当困难的。

为了避免这样的情况，全部电视系统都采用了隔行扫描方法。

2.NTSC、PAL和SECAM 基带视频是二种简单的模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于接收端正确地显示图像。

信号的细节取决于应用的视频标准或者“制式”——NTSC（National Television Standards Committee，美国全国电视标准委员会）、PAL（Phase Alternate Line，逐行倒相）以及SECAM（SEquential Couleur Avec Memoire，顺序传送与存储彩色电视系统，法国采用的一种电视制式）。

在PC领域，由于使用的制式不同，存在不兼容的情况。

就拿分辨率来说，有的制式每帧有625线（50Hz），有的则每帧只有525线（60Hz）。

后者是北美和日本采用的标准，统称为NTSC。

通常，一个视频信号是由一个视频源生成的，比如摄像机、VCR或者电视调谐器等。

为传输图像，视频源首先要生成一个垂直同步信号（VSYNC）。

这个信号会重设接收端设备（PC显示器），保证新图像从屏幕的顶部开始显示。

发出VSYNC信号之后，视频源接着扫描图像的第一行。

完成后，视频源又生成一个水平同步信号，重设接收端，以便从屏幕左侧开始显示下一行。

并针对图像的每一行，都要发出一条扫描线，以及一个水平同步脉冲信号。

另外，NTSC标准还规定视频源每秒钟需要发送30幅完整的图像（帧）。

假如不作其他处理，闪烁现象会非常严重。

为解决这个问题，每帧又被均分为两部分，每部分262.5行。

一部分全是奇数行，另一部分则全是偶数行。

显示的时候，先扫描奇数行，再扫描偶数行，就可以有效地改善图像显示的稳定性，减少闪烁。

<<中文版Premiere Pro CS3实用>>

目前世界上彩色电视主要有三种制式，即NTSC、PAL和SECAM制式，三种制式目前尚无法统一。我国采用的是PAL-D制式。

3.RGB和YUV 对一种颜色进行编码的方法统称为“颜色空间”或“色域”。用最简单的话说，世界上任何一种颜色的“颜色空间”都可定义成一个固定的数字或变量。RGB（红、绿、蓝）只是众多颜色空间的一种。

采用这种编码方法，每种颜色都可用三个变量来表示——红色、绿色以及蓝色的强度。

记录及显示彩色图像时，RGB是最常见的一种方案。

但是，它缺乏与早期黑白显示系统的良好兼容性。

因此，众多电子电器厂商普遍采用的做法是，将RGB转换成YUV颜色空间，以维持兼容，再根据需要进行RGB格式，以便在电脑显示器上显示彩色图形。

YUV（亦称YCrCb）是被欧洲电视系统所采用的一种颜色编码方法（属于PAL）。

YUV主要用于优化彩色视频信号的传输，使其向后兼容老式黑白电视。

与RGB视频信号传输相比，它最大的优点在于只需占用极少的带宽（RGB要求三个独立的视频信号同时传输）。

其中“Y”表示明亮度（Luminance或Luma），也就是灰阶值；而“U”和“V”表示的则是色度（Chrominance或Chroma），作用是描述影像色彩及饱和度，用于指定像素的颜色。

“亮度”是通过RGB输入信号来创建的，方法是将RGB信号的特定部分叠加到一起。

“色度”则定义了颜色的两个方面——色调与饱和度，分别用Cr和Cb来表示。

其中，Cr反映了RGB输入信号红色部分与RGB信号亮度值之间的差异。

而Cb反映的是RGB输入信号蓝色部分与RGB信号亮度值之间的差异。

4.数字视频的采样格式及数字化标准 模拟视频的数字化包括不少技术问题，如电视信号具有不同的制式而且采用复合的YUV信号方式，而计算机工作在。

RGB空间；电视机是隔行扫描，计算机显示器大多逐行扫描；电视图像的分辨率与显示器的分辨率也不尽相同等等。

因此，模拟视频的数字化主要包括色彩空间的转换、光栅扫描的转换以及分辨率的统一。

模拟视频一般采用分量数字化方式，先把复合视频信号中的亮度和色度分离，得到YUV或YIO分量，然后用三个模/数转换器对三个分量分别进行数字化，最后再转换成RGB空间。

数字视频的采样格式 根据电视信号的特征，亮度信号的带宽是色度信号带宽的两倍。

因此其数字化时可采用幅色采样法，即对信号的色差分量的采样率低于对亮度分量的采样率。

用Y：U：V来表示YUV三分量的采样比例，则数字视频的采样格式分别有4：1：1、4：2：2和4：4：4三种。

电视图像既是空间的函数，也是时间的函数，而且又是隔行扫描式，所以其采样方式比扫描仪扫描图像的方式要复杂得多。

分量采样时采到的是隔行样本点，要把隔行样本组合成逐行样本，然后进行样本点的量化，YUV到RGB色彩空间的转换等等，最后才能得到数字视频数据。

数字视频标准 为了在PAL、NTSC和SECAM电视制式之间确定共同的数字化参数，国家无线电咨询委员会（CCIR）制定了广播级质量的数字电视编码标准，称为CCIR 601标准。

在该标准中，对采样频率、采样结构、色彩空间转换等都作了严格的规定，主要有：采样频率为 $f_s=13.5\text{MHz}$ ；分辨率与帧率；根据 f_s 的采样率，在不同的采样格式下计算出数字视频的数据量。

这种未压缩的数字视频数据量对于目前的计算机和网络来说无论是存储或传输都是不现实的，因此在多媒体中应用数字视频的关键问题是数字视频的压缩技术。

视频序列的SMPTE表示单位 通常用时间码来识别和记录视频数据流中的每一帧，从一段视频的起始帧到终止帧，其间的每一帧都有一个唯一的时间码地址。

根据动画和电视工程师协会SMPTE（Society of Motion Picture and Television Engineers）使用的时间码标准，其格式是：小时：分钟：秒：帧，或hours：minutes：seconds：frames。

一段长度为00：01：24：15的视频片段的播放时间为1分钟24秒15帧，如果以每秒30帧的速率播放，则播放时间为1分钟24.5秒。

<<中文版Premiere Pro CS3实用>>

根据电影、录像和电视工业中使用帧率的不同，各有其对应的SMPTE标准。

由于技术的原因NTSC制式实际使用的帧率是29.97fps而不是30fps，因此在时间码与实际播放时间之间有0.1%的误差。

为了解决这个误差问题，设计出丢帧（drop frame）格式，也即在播放时每分钟要丢2帧（实际上是有两帧不显示而不是从文件中删除），这样可以保证时间码与实际播放时间的一致。

与丢帧格式对应的是不丢帧（nondrop-frame）格式，它忽略时间码与实际播放帧之间的误差。

5.视频压缩编码的基本概念 视频压缩的目标是在尽可能保证视觉效果的前提下减少视频数据率。

视频压缩比一般指压缩后的数据量与压缩前的数据量之比。

由于视频是连续的静态图像，因此其压缩编码算法与静态图像的压缩编码算法有某些共同之处，但是运动的视频还有其自身的特性，因此在压缩时还应考虑其运动特性才能达到高压压缩的目标。

在视频压缩中常需用到以下的一些基本概念： 有损和无损压缩 在视频压缩中有损（Lossy）和无损（Lossless）的概念与静态图像中基本类似。

无损压缩也即压缩前和解压缩后的数据完全一致。

多数的无损压缩都采用RLE行程编码算法。

有损压缩意味着解压缩后的数据与压缩前的数据不一致。

在压缩的过程中要丢失一些人眼和人耳所不敏感的图像或音频信息，而且丢失的信息不可恢复。

几乎所有高压压缩的算法都采用有损压缩，这样才能达到低数据率的目标。

丢失的数据率与压缩比有关，压缩比越小，丢失的数据越多，解压缩后的效果一般越差。

此外，某些有损压缩算法采用多次重复压缩的方式，这样还会引起额外的数据丢失。

帧内和帧间压缩 帧内（Intraframe）压缩也称为空间压缩（Spatial compression）。

当压缩一帧图像时，仅考虑本帧的数据而不考虑相邻帧之间的冗余信息，这实际上与静态图像压缩类似。

帧内一般采用有损压缩算法，由于帧内压缩时各个帧之间没有相互关系，所以压缩后的视频数据仍以帧为单位进行编辑。

帧内压缩一般达不到很高的压缩。

帧间（Interframe）压缩是基于许多视频或动画的连续前后两帧具有很大的相关性，或者说前后两帧信息变化很小的特点。

也即连续的视频其相邻帧之间具有冗余信息，根据这一特性，压缩相邻帧之间的冗余量就可以进一步提高压缩量，减小压缩比。

帧间压缩也称为时间压缩（Temporal compression），它通过比较时间轴上不同帧之间的数据进行压缩。

帧间压缩一般是无损的。

帧差值（Frame differencing）算法是一种典型的时间压缩法，它通过比较本帧与相邻帧之间的差异，仅记录本帧与其相邻帧的差值，这样可以大大减少数据量。

对称和不对称编码 对称性（symmetric）是压缩编码的一个关键特征。

对称意味着压缩和解压缩占用相同的计算处理能力和时间，对称算法适合于实时压缩和传送视频，如视频会议应用就以采用对称的压缩编码算法为好。

而在电子出版和其他多媒体应用中，一般是把视频预先压缩处理好，然后再播放，因此可以采用不对称（asymmetric）编码。

不对称或非对称意味着压缩时需要花费大量的处理能力和时间，而解压缩时则能较好地实时回放，也即以不同的速度进行压缩和解压缩。

一般来说，压缩一段视频的时间比回放（解压缩）该视频的时间要多得多。

例如，压缩一段三分钟的视频片段可能需要十几分钟的时间，而该片段实时回放时间只有三分钟。

1.2.2 非线性编辑概述 1.非线性编辑的概念 非线性编辑是相对传统上以时间顺序进行线性编辑而言，传统线性视频编辑是按照信息记录顺序，从磁带中重放视频数据来进行编辑，需要较多的外部设备，如放像机、录像机、特技发生器、字幕机，工作流程十分复杂。

非线性编辑借助计算机来进行数字化制作，几乎所有的工作都在计算机里完成，不再需要那么多的外部设备，对素材的调用也是瞬间实现，不用反反复复在磁带上寻找，突破单一的时间顺序编辑限制，可以按各种顺序排列，具有快捷简便、随机的特性。

非线性编辑只要上传一次，就可以“为所欲为”，直到满意为止，无论多少次的编辑，信号质量始终不会变低，所以节省了设备、人力，提高了效率。

2.非线性编辑系统的硬件结构 非线性编辑系统技术的重点在于处理图像和声音信息。

这两种信息具有数据量大、实时性强的特点。

实时的图像和声音处理需要有高速的处理器、宽带数据传输装置、大容量的内存和外存等一系列的硬件环境支持。

普通的PC机难于满足上述要求，经压缩后的视频信号要实时地传送仍很困难，因此，提高运算速度和增加带宽需要另外采取措施。

这些措施包括采用数字信号处理器DSP、专门的视音频处理芯片及附加电路板，以增强数据处理能力和系统运算速度。

在电视系统处于数字岛（电视演播室设备所经历的单件设备的数字化阶段）时期，帧同步机、数字特技发生器、数字切换台、字幕机、磁盘录像机和多轨DAT（数字录音磁带）技术已经相当成熟，而借助当前的超大规模集成电路技术，这些数字视频功能已可以在标准长度的板卡上实现。

非线性编辑系统板卡上的硬件能直接进行视音频信号的采集、编解码、重放，甚至直接管理素材硬盘，计算机则提供GUI（图形用户界面）、字幕、网络等功能。

同时，计算机本身也在迅速发展，PC机软硬件的发展已能使操作系统直接支持视音频操作。

3.视频压缩技术在非线性编辑系统中，数字视频信号的数据量非常庞大，必须对原始信号进行必要的压缩。

常见的数字视频信号的压缩方法有M-JPEG、MPEG和DV等。

编辑推荐

本书面向Premiere Pro CS3的初、中级用户，采用由浅入深、循序渐进的讲述方法，系统地介绍了Premiere Pro CS3的使用方法和技巧。

功能讲解注重了Premiere Pro CS3的工作流程和各个环节的技术技巧，而实例讲解则着重介绍了综合运用Premiere Pro CS3进行实例制作的高级技巧，这样用户在掌握了这些编辑技巧后，就可以从容地进行影视作品的制作了。

此外，本书包含了大量的习题，其类型有填空题、选择题、问答题，使读者在学习完一章内容之后能够及时检查学习情况，更好地梳理本章介绍的基本理论。

该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

丛书特色：以就业为导向，以培养实用型人才为目标；注重实践，实现理论与实践的有机结合；提供全面的技术支持和立体化的教学资源。

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>