

<<Premiere Pro CS3中文版标>>

图书基本信息

书名：<<Premiere Pro CS3中文版标准教程>>

13位ISBN编号：9787302177210

10位ISBN编号：730217721X

出版时间：2008-10

出版时间：清华大学出版社

作者：关秀英 等编著

页数：321

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

PremiereProCS3是Adobe公司推出的一款非常优秀的视频编辑软件，它以其编辑方式简便实用、对素材格式支持广泛等优势，受到众多视频编辑工作者和爱好者的青睐。该软件在以往版本的基础上，经过重新设计，能够为用户提供更为强大、高效的增强功能和先进的专业工具。

借由Windows平台的杰出表现，AdobePremiereProCS3进行实时传递反馈，进而大大缩短了渲染所需的时间。

软件所具有的颜色校正系统、多重可嵌套时间线、高级工具组合，以及精确的音频编辑等大量的专业工具，使其更适用于任何影视节目的后期制作，从而满足专业视频的各种编辑需求。

本书内容 第1章介绍PremiereProCS3的基础知识，包括其常用功能和新增功能。

另外，还介绍了如何利用该软件来捕获视频和录制音频素材。

第2章介绍该软件中项目的概述内容。

包括项目的创建方法、素材的导入与编辑方法，以及如何保存制作好的项目。

第3章讲解素材编辑及剪切的基本操作方法和技巧。

例如，为素材添加标记、调整素材的播放速度以及为素材添加特殊效果等。

第4章介绍添加、设置转场效果的方法，并详细讲解各类转场（如叠化类、滑动类和擦除类等转场效果）的应用范围及最终效果。

第5章对关键帧的相应知识进行讲解，并介绍各类视频特效（如调色、变形、效果类视频特效）的使用方法和相关功能。

第6章介绍抠像技术，以及如何给素材添加运动效果、设置运动路径、应用移动、旋转和放大等不同的运动效果。

第7章主要介绍字幕的使用方法，主要包括字幕的创建及保存，以及设置字幕属性和字幕样式的方法。

第8章介绍了软件中添加音频素材、使用音频转场的方法。

另外详细讲解了利用混音器对声音进行调节的知识。

第9章介绍影片输出时的各种操作方法和使用技巧，包括导出格式、设置关键帧以及输出流媒体等。

第10章对数字视频进行了概述性的介绍，并介绍影视后期合成的基础知识。

另外，通过对线性与非线性编辑的讲解，使读者能够初步认识数字视频制作的多种途径。

第11章通过几个综合实例的制作过程，使读者了解影视栏目包装以及宣传片等实际任务的制作流程和技巧。

<<Premiere Pro CS3中文版标>>

内容概要

本书全面介绍了Premiere Pro CS3视频剪辑和片头制作知识。

全书共分11章，包括Premiere项目概述，素材编辑及剪切的基本操作方法和技巧，添加、设置转场效果的方法，关键帧知识，抠像技术，加音频素材、使用音频转场，影片输出时的操作和技巧，数字视频概述，并介绍了影视后期合成等知识。

本书制作了精美彩插，部分章节彩印，配书光盘提供了全书实例的素材文件和全程配音视频教学文件。

本书适合作为高等院校和职业院校的视频编辑、影视特效和广告创意的培训教材，也可以作为Premiere视频编辑以及普通用户学习和参考的资料。

书籍目录

- 第1章 Premiere Pro CS3基础知识 1.1 影片编辑方式 1.2 Premiere Pro CS3简介 1.2.1 主要功能 1.2.2 新增功能 1.3 Premiere Pro CS3的工作环境 1.3.1 窗口组成 1.3.2 制定面板 1.3.3 自定义快捷键 1.4 准备捕获 1.4.1 认识视频捕获卡 1.4.2 生成连接 1.4.3 捕获参数设置 1.5 开始捕获 1.5.1 捕获视频 1.5.2 录制音频 1.6 课堂练习：安装IEEE 1394卡 1.7 课堂练习：从DV捕获视频 1.8 思考与练习第2章 创建项目与应用素材 2.1 使用项目 2.1.1 新建项目 2.1.2 保存和打开项目 2.2 使用素材 2.2.1 导入素材 2.2.2 新建素材元素 2.2.3 管理素材 2.3 项目优先设置 2.4 课堂练习：导入并管理素材 2.5 课堂练习：制作简单影片 2.6 课堂练习：恢复删除的片段 2.7 思考与练习第3章 视频编辑基础 3.1 编辑基本操作 3.1.1 添加、删除轨道 3.1.2 标记素材 3.1.3 复制素材与移动素材 3.1.4 锁定、隐藏素材 3.1.5 调整素材的播放速度 3.1.6 群组 and 嵌套素材 3.2 剪切素材 3.1.1 使用【素材源】面板剪切 3.2.2 使用【时间线】面板剪切 3.3 编辑基础 3.3.1 3点4点编辑 3.3.2 使用【修整】窗口编辑 3.3.3 预览序列 3.4 课堂练习：翻转时空 3.5 课堂练习：制作快慢镜头 3.6 课堂练习：编辑简单的视频片段 3.7 思考与练习第4章 转场效果 4.1 应用转场效果 4.1.1 添加转场效果 4.1.2 转场面板 4.2 3D运动类转场效果 4.3 GPU类转场效果 4.4 Map类转场效果 4.5 划像类转场效果 4.6 卷页类转场效果 4.7 叠化类转场效果 4.8 伸拉类转场效果 4.9 擦除类转场效果 4.10 滑动类转场效果 4.11 特殊效果类转场 4.12 缩放类转场效果 4.13 课堂练习：制作汽车电子相册 4.14 课堂练习：制作画中画 4.15 课堂练习：风景电子相册 4.16 课堂练习：制作体育世界 4.17 思考与练习第5章 视频特效 5.1 过滤效果基本知识 5.1.1 视频特效操作基础 5.1.2 关键帧相关知识 5.2 视频调色特效 5.2.1 调节类特效 5.2.2 通道类特效 5.2.3 图像控制类特效 5.3 变形类视频特效 5.3.1 扭曲类特效 5.3.2 模糊和锐化类特效 5.3.3 噪波与颗粒类特效 5.3.4 透视类特效 5.4 效果类视频特效 5.4.1 渲染类特效 5.4.2 风格化类特效 5.4.3 时间类特效 5.4.4 变换类特效 5.4.5 过渡类特效 5.4.6 视频类特效 5.5 新增视频类特效 5.5.1 GPU类特效 5.5.2 生成类特效 5.5.3 实用类特效 5.6 课堂练习：制作水墨画效果 5.7 课堂练习：制作水中倒影效果 5.8 课堂练习：制作局部马赛克效果 5.9 课堂练习：制作重复画面 5.10 思考与练习第6章 抠像与运动效果 6.1 抠像和叠加 6.1.1 认识抠像 6.1.2 认识叠加 6.1.3 应用叠加类特效 6.2 制作运动效果 6.2.1 认识控制面板 6.2.2 添加运动效果 6.3 编辑运动路径 6.3.1 移动和复制关键帧 6.3.2 更改透明度 6.4 常用运动效果的实现 6.4.1 缩放特效 6.4.2 旋转特效 6.4.3 滑动遮光特效 6.4.4 使用具有Alpha通道的素材 6.5 课堂练习：制作抠像效果” 6.6 课堂练习：制作花朵飘落效果“ 6.7 课堂练习：逐字打出的字幕 6.8 课堂练习：阳光照射效果” 6.9 课堂练习：画面望远镜效果 6.10 思考与练习”第7章 字幕效果 7.1 认识字幕窗口 7.1.1 字幕窗口组成 7.1.2 字幕工作区域 7.1.3 字幕工具简介 7.1.4 字幕动作 7.1.5 打开和保存字幕 7.2 字幕属性 7.2.1 转换区域 7.2.2 属性区域 7.2.3 填充区域 7.2.4 描边区域 7.2.5 阴影区域 7.3 应用字幕样式和模板 7.3.1 使用字幕样式 7.3.2 使用模板“ 7.4 使用标志— 7.5 字幕排版” 7.6 课堂练习：制作滚动字幕 7.7 课堂练习：制作爬行字幕 7.8 课堂练习：制作手写字效果 7.9 课堂练习：制作带光芒特效的字体 7.10 课堂练习：制作爆炸字体 7.11 思考与练习第8章 音频处理 8.1 使用音频素材 8.1.1 认识声音 8.1.2 影片中的声音格式 8.1.3 分离和链接视音频 8.2 音频特效 8.2.1 相同的音频特效 8.2.2 不同的音频特效 8.3 使用音频转场 8.3.1 音频交叉淡化效果 8.3.2 单个素材的淡入与淡出 8.3.3 更改音频转场延时 8.4 调音台 8.4.1 调音台概述 8.4.2 调节音频 8.4.3 使用调音台创建效果 8.4.4 使用子混合音轨 8.5 课堂练习：制作5.1声道 8.6 课堂练习：制作左右声道 8.7 课堂练习：制作奇异的声音 8.8 课堂练习：高低音的转换 8.9 思考与练习第9章 输出影片 9.1 设置输出参数 9.1.1 设置输出 9.1.2 设置视频 9.1.3 设置关键帧和渲染 9.1.4 设置音频 9.1.5 输出AVI格式影片 9.1.6 输出MPEG格式影片 9.2 输出流媒体 9.2.1 流媒体视频介绍 9.2.2 输出Windows Media格式 9.3 使用Adobe Encore创建DVD 9.3.1 Adobe Encore界面组成 9.3.2 导入原始素材 9.3.3 创建静态图像的菜单和按钮 9.3.4 使用章节点 9.3.5 自定义导航界面 9.3.6 刻录DVD 9.4 课堂练习：输出Filmstrip视频文件 9.5 课堂练习：输

<<Premiere Pro CS3中文版标>>

出Quick Time视频文件 9.6 课堂练习：城市夜景 9.7 课堂练习：海底世界 9.8 思考与练习第10章 数字视频介绍 10.1 数字视频概述 10.1 “模拟信号与数字信号 10.1.2 电视制式 10.1.3 帧速率和场 10.1.4 分辨率 10.1.5 视频压缩 10.2 广播级质量 10.2.1 视频色彩 10.2.2 颜色深度 10.2.3 音频技术 10.3 线性编辑和非线性编辑 10.3.1 线性编辑 10.3.2 非线性编辑 10.4 影视编辑的艺术感 10.4.1 景别 10.4.2 运动摄像 10.4.3 声音的处理 10.5 蒙太奇 10.5.1 蒙太奇的分类 10.5.2 镜头组接的规律 10.5.3 镜头组接的方法 10.6 思考与练习第11章 综合实例 11.1 自然精灵 11.2 世界杯预告片 11.3 电视栏目包装 11.4 高山滑雪

章节摘录

第1章 Premiere Pro CS3基础知识 1.1 影片编辑方式 随着数字化技术的发展,影视节目的后期制作显得越来越重要,特别是计算机技术与电影制作的融合,使影视合成软件的作用越来越明显。

本节主要对视频编辑过程中常用的编辑方法与技巧进行介绍。

一般来讲,利用计算机对影片进行后期处理的过程可以分为素材的采集、编辑、特效处理、字幕制作及输出等几个过程。

不同节目的制作在声音和影像的处理上要用到不同的编辑方式,常见的有以下几种方式。

1.联机方式 联机方式指的是在同一台计算机上,完成对素材从粗糙编辑到生成最后影片所需要做所有工作。

一般来说就是对硬盘上的素材进行直接的编辑。

以前联机工作方式主要运用于那些需要高质量画面和高质量数字信息处理的广播视频中。

它需要拥有贵重的工作设备,编辑者常常付不起这种费用。

如今计算机的处理速度愈来愈快,联机编辑的方式已经适用于编辑很多要求各异的影片了。

拥有高级计算机终端的用户可以使用联机方式进行广播电视或动画片的制作。

值得注意的是,该编辑方式需要大量的磁盘空间,而且对计算机的配置要求也很高。

使用这种方法编辑数字化文件时,所有的编辑工作都要在保证计算机正常运行的状态下才能实现真正的联机。

2.脱机方式 脱机方式在编辑过程中是使用原始影片的复制副本,并且使用高级的终端设备软件进行输出来制作影视节目。

脱机方式编辑影视作品只强调编辑速度而不是影片的画面质量,影片画面质量只跟原始素材和最后高级终端编辑器有关。

另外,产生最后的影片节目后,还可以使用高级设置将节目进行再次数字化,从而得到更佳的影片质量。

3.替代编辑和联合编辑 替代编辑是在原有素材的基础上使原来编辑过的内容被最新编辑的内容替换。

联合编辑是将视频的画面和音频的声音进行相应的组接,合成视频音频。

这两种编辑方式都是编辑影片的常用方式,采用哪种方式进行编辑取决于编辑设备的质量与硬件的兼容性。

另外,捕获视频和音频时所使用的捕获设置同用户所采用的编辑形式有很大关系。

<<Premiere Pro CS3中文版标>>

编辑推荐

《清华电脑学堂?Premiere Pro CS3中文版标准教程》适合作为高等院校和职业院校的视频编辑、影视特效和广告创意的培训教材，也可以作为Premiere视频编辑以及普通用户学习和参考的资料。

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>