第一图书网, tushu007.com

<<Premiere Pro CS4中文版影>>

图书基本信息

书名：<<Premiere Pro CS4中文版影视编辑从新手到高手>>

13位ISBN编号：9787302202455

10位ISBN编号：7302202451

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：唐守国　等编著

页数：372

字数：596000

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

第一图书网, tushu007.com

前言

随着数字电影逐渐进入人们的视野，影视制作的领域也发生了惊人的变化，计算机技术也越来越多地参与到影视制作中。
而现在，数码产品越来越贴近大众，DV摄像机已经走进了千家万户，在越来越多的人拿起DV记录自己生活的同时，也有更多的人希望可以对自己拍摄的影像进行更好的编辑。
人们已经不满足于简单的拍摄了，而更加希望可以自己制作出含有特殊意义的影视作品。
如今，只要在计算机上安装Premiere Pro CS4 一切都将变得不再困难。
Premiere Pro CS4是Adobe公司最新推出的视频编辑软件，可以帮助用户自由编辑从DV到高清的非线性视频等影像资料。
新版的Premiere经过重新设计，能够提供更强大、高效的增强功能和先进的专业工具，从而使用户制作影视节目的过程更加轻松。
本书可以帮助读者轻松地学习从视频编辑的基础知识到后期合成和输出的整个过程，全书共分为13章。
其中，各章的主要内容如下。
第1章介绍视频编辑的基础知识，包括线性编辑和非线性编辑简介，视频编辑相关术语、蒙太奇和常见的视音频格式等内容。
第2章介绍Premiere Pro CS4，主要包括对其主要功能、新增功能和工作环境等内容的讲解。
另外.还介绍了如何自定义其环境参数和快捷键。
第3章介绍Premiere的编辑基础知识.包括如何创建项目文件、创建项目文件后如何导入素材，以及在Premiere中管理素材的一些基本操作方法和使用技巧。
第4章介绍素材的编辑方法，不仅包括添加、修剪、组接素材等基本操作.还包括三点和四点编辑方法，以及滚动编辑、波纹编辑和嵌套序列等较为复杂的视频剪辑技巧。
第5章介绍Premiere的视频转场，主要包括视频转场的应用，以及影视节目中一些常用的视频转场特效。

第一图书网, tushu007.com

<<Premiere Pro CS4中文版影>>

内容概要

Premiere Pro CS4是Adobe公司最新推出的一款优秀的视频非线性编辑软件。
本书详细介绍了视频编辑的基础知识和Premiere Pro CS4剪辑视频的详细流程和操作方法，Premiere CS4的使用素材、视频转场、视频特效、字幕工具、音频特效和调音台，以及输出影片的方法，最后介绍y5个Premiere综合案例。
配书DVD光盘提供了书中的练习素材和操作视频文件，可帮助读者深入掌握Premiere软件的操作应用知识。
本书适合作为职业院校和各类培训学校的专业教材，也适用于视频处理爱好者、Dv发烧友以及视频剪辑专业人士学习使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Premiere Pro CS4中文版影>>

书籍目录

第1章　视频编辑的基础知识 1.1　视频简介　1.1.1　视频基础　1.1.2　电视制式简介　1.1.3　数字视频基础　1.2　视频编辑概述　1.2.1　线性编辑与非线性编辑　1.2.2　非线性编辑的系统构成　1.2.3　非线性编辑视频的制作流程　1.3　视频编辑的必备知识　1.3.1　视频色彩的处理　1.3.2　常用术语简介　1.4　认识蒙太奇　1.4.1　蒙太奇概述　1.4.2　镜头组接基础　1.4.3　镜头组接蒙太奇　1.4.4　声画组接蒙太奇　1.5　常见的音视频格式介绍　1.5.1　常见的视频格式　1.5.2　常见的音频格式第2章　Premiere Pro CS4快速入门　2.1 Premiere概述　2.1.1 Premiere的主要功能　2.1.2 Premiere Pro CS4新增功能　2.2　了解Premiere的工作环境　2.3　自定义Premiere Pro CS4　2.3.1　自定义用户界面　2.3.2　自定义环境参数　2.3.3　自定义快捷键第3章　影片编辑基础　3.1　Premiere项目管理　3.1.1　创建项目文件　3.1.2　保存和打开项目　3.1.3　管理项目文件　3.2　采集素材　3.2.1　采集视频　3.2.2　录制音频　3.3　导入素材 3.4　定义影片 3.5　管理素材文件　3.5.1　素材管理的基本操作　3.5.2　素材的元数据　3.5.3　脱机文件 3.6　影片素材整理 3.7　制作风景相册第4章　编辑影片素材 4.1　应用【时间线】面板　4.1.1　标尺选项　4.1.2　轨道图标和选项　4.1.3　轨道命令　4.2　基本编辑操作　4.2.1　添加素材　4.2.2　选择和修剪素材　4.2.3　音视频素材的组合与分离　4.2.4　调整素材播放速度　4.2.5　【历史】面板的应用　4.3　创建新元素　4.3.1　创建片头素材　4.3.2　创建颜色素材　4.4　剪辑素材的方法　4.4.1　设置素材的出入点　4.4.2　设置素材标记　4.4.3　创建三点或四点编辑　4.4.4　提升与提取编辑　4.5　应用视频编辑工具　4.5.1　创建滚动编辑　4.5.2　创建波纹编辑　4.5.3　创建滑移编辑　4.5.4　创建滑动编辑　4.6　使用多重序列　4.6.1　创建新序列　4.6.2　嵌套序列　4.7　编辑广告片段　4.8　制作快慢镜头第5章　视频转场　　5.1　视频转场概述　5.1.1　视频转场的作用　5.1.2　转场的应用　5.2　应用视频转场　5.2.1　添加视频转场　5.2.2　编辑视频转场　5.3　常用视频转场简介　5.3.1　3D运动　5.3.2　GPU过渡　5.3.3　伸展……第6章　视频特效第7章　增强视频　第8章　创建字幕第9章　编辑音频第10章　调音台第11章　影片的合成与输出　第12章　ADobe Encore创建DVD第13章　综合实例

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：第1章 视频编辑的基础知识现阶段，视频（Video）泛指一切将动态影像静态化后，以电信号的方式加以捕捉、记录、储存、传送、处理，并进行动态重现的技术。
本节将对视频原理、电视制式及数字视频知识进行简单的介绍。
1.1.1 视频基础视频的概念最早源于电视系统，是指由一系列单独的静止图像所组成，并且能够通过快速播放而使静止画面“运动”起来的影像记录技术。
而如今，视频泛指所有能够借助软件或工具进行播放、传输和编辑处理的各种动态影像媒体资源。
1.视频画面的运动原理通过上面的介绍可以了解到，视频本身不过是一系列静止的图像罢了，那么它是怎样带给观众动态的视觉感受的呢？
早在电视、电影出现之前，古时的人们便发现燃烧的木炭在被挥动时会变成一条火带。
根据该现象，人们最终发现了“视觉滞留”的原理，即当人们眼前的物体被移走之后，该物体反映在视网膜上的影像不会立即消失，而会短暂滞留0.1～0.4秒的时间，如图1-1所示。
视觉滞留原理向人们表明，视觉的生理特性可以将一系列独立的画面组合起来，从而使其成为连续运动的影像画面。
根据这一原理，走马盘、轮车盘、活动视镜和频闪观察器等视觉玩具相继出现，即结构都是在可以转动的活动视盘上描绘出一连串的图像，然后在视盘转动时让原本呆滞的、无生命的图像活灵活现地运动起来。
然而，视频画面能够不断“运动”的原因不仅仅是视觉滞留原理。
20世纪60年代，电影理论家和教育家发现，银幕上的运动现象实际上是跳跃的、不连贯的，但观众所看到的却是一系列统一、完整的连续动作。
由此可以证明，视频画面能够运动由两方面所决定：首先是在短时间内依次播放多幅图像，从而借助视觉滞留原理，使人眼的视网膜上始终保持有当前图像的影像和之前多幅图像的后像；在满足上一条件的基础上，如果视觉滞留现象所带来的效果能够得到人们的心理认可，那么之前所播放的多幅图像便可以组成一段画面不断运动的视频。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Premiere Pro CS4中文版影视编辑从新手到高手》由清华大学出版社出版。

第一图书网, tushu007.com

<<Premiere Pro CS4中文版影>>

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