

图书基本信息

书名：<<全视频Premiere Pro CS4超级手册>>

13位ISBN编号：9787302206392

10位ISBN编号：7302206392

出版时间：2009-12

出版时间：清华大学出版社

作者：马鑫

页数：433

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

Premiere出自Adobe公司，是一种基于非线性编辑设备的视音频编辑软件，可以在各种平台下和硬件配合使用，被广泛地应用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域，成为PC和MAC平台上应用最为广泛的视频编辑软件。

它是一款相当专业的DV（Desktop Video）编辑软件，专业人员结合专业系统可以制作出广播级的视频作品。

在普通的微机上，配以比较廉价的压缩卡或输出卡，也可制作出专业级的视频作品和MPEG压缩影视作品。

在Premiere 6.0之前，Adobe公司相继推出4.0，4.2，5.0，5.1和5.5版本。

其中，5.0以后的版本都同时支持Windows 95 / 98、Windows NT，及其升级版本Windows 2000。

Premiere 6.0为视频节目的创建和编辑提供了更加强大的支持，在进行视频编辑、节目预览、视频捕获，以及节目输出等操作时，可以在兼顾效果和播放速度的同时，实现更好的影音效果。

另外，在Premiere 6.0中首次加入了关键帧的概念，用户可以在轨道中添加、移动、删除和编辑关键帧，从而对于控制高级的二维动画游刃有余。

Premiere 6.0提供了兼容于QLlickTime系统和其他系统的第三方插件，使用这些插件，可以实现视频（滤镜）效果和过渡效果。

由于它提供了光盘刻录插件，还可以轻松地制作出适合光驱播放的影片。

## 内容概要

《全视频Premiere Pro CS4超级手册》非常详细地介绍了数字视频编辑的流程和细节，帮助读者快速掌握Premiere Pro CS4的使用。

全书包含17章，分别讲述了数字视频的基础知识、软件的预设、视频的采集、视频的编辑等内容，并配有示范案例。

在附书光盘中还提供了实例采用的素材文件和大量的视频素材，最重要的是，作者花费大量的人力和物力制作了全书所有操作的视频演示文件，以方便读者更加感性地进行学习。

《全视频Premiere Pro CS4超级手册》可供专业数字视频制作者、网络视频制作者和家庭数字视频用户使用，也可以作为相关院校师生的参考用书。

## 书籍目录

第1章 初识Premiere Pro CS4 1.1 线性和非线性 1.1.1 线性编辑 1.1.2 非线性编辑 1.2 详解非线性 1.2.1 非线性编辑简介 1.2.2 非线性编辑系统 1.2.3 非线性编辑优势 1.2.4 非线性编辑流程 1.2.5 非线性编辑发展 1.2.6 非线性编辑系统配置 1.3 Premiere Pro CS4 的用途 1.4 Premiere Pro CS4 新功能 1.5 理解Premiere Pro CS4 的工作方式 1.6 Premiere Pro CS4 界面 1.6.1 按照不同的工作调整界面 1.6.2 自定义界面状态 1.6.3 控制面板布局 1.7 各面板简介 1.7.1 Project(项目)面板 1.7.2 Timeline(时间线)面板 1.7.3 监视器面板 1.7.4 Audio Mixer(调音台)面板 1.7.5 Effects(效果)面板 1.7.6 Effect Controls(效果控制)面板 1.7.7 工具箱 1.7.8 Audio(声音)面板 1.7.9 History(历史)面板 1.7.10 Info(信息)面板 1.7.11 字幕设计面板组 小结 第2章 预置Premiere Pro CS4 2.1 预置软件设置 2.1.1 General(常规)选项卡 2.1.2 Audio(音频)选项卡 2.1.3 Audio Hardware(音频硬件)选项卡 2.1.4 Audio Output Mapping(音频输出映射)选项卡 2.1.5 Auto Save(自动保存)选项卡 2.1.6 Capture(采集)选项卡 2.1.7 Device Control(设备控制)选项卡 2.1.8 Label Colors(标签颜色)选项卡 2.1.9 Label Defaults(默认标签)选项卡 2.1.10 Media(媒体)选项卡 2.1.11 Playback Settings(回放设置)选项卡 2.1.12 Title(字幕)选项卡 2.1.13 Trim(修整)选项卡 2.1.14 Appearance(外观)选项卡 2.2 自定义快捷键 2.3 Premiere Pro CS4 更新小结 第3章 项目设置 3.1 数字视频 3.1.1 帧速率 3.1.2 隔行和逐行扫描 3.1.3 画幅尺寸 3.1.4 像素纵横比 3.1.5 与RGB色彩和位数深度 3.2 压缩 3.2.1 QuickTime、Video for Windows和MPEG 3.2.2 视频格式 3.3 新建项目 3.3.1 Sequencer Presets(序列预置)选项卡 3.3.2 General(常规)选项卡 3.3.3 Video Rendering(视频渲染)选项卡 3.3.4 Tracks(轨道)选项卡 3.3.5 保存预置 3.4 设置项目 3.4.1 General(常规)选项卡 3.4.2 Scratch Disks(暂存盘)选项卡 3.5 新建序列 3.6 保存项目文件 3.7 打开项目文件 小结 第4章 采集视频和音频 4.1 采集硬件的分类 4.2 正确连接摄像机和计算机 4.3 开始采集 4.3.1 检查软件的采集设置 4.3.2 设置采集窗口 4.3.3 设备控制组件 4.4 使用采集窗口采集视频 4.5 采集音频 4.6 批量采集 4.6.1 重新调整离线文件 4.6.2 直接创建离线文件 4.6.3 共享批量采集列表 4.7 更改素材的时间码 4.8 使用Adobe On Location CS4采集视频 4.8.1 组件简介 4.8.2 使用Adobe On Location CS4采集视频 小结 第5章 素材、序列管理和时间线 5.1 素材管理 5.1.1 导入素材 5.1.2 素材格式 5.1.3 使用项目管理 5.1.4 管理素材 5.1.5 搜索素材 5.1.6 使用Metadata(元数据)面板 5.1.7 使用Media Browser(媒体浏览器)面板 5.1.8 使用Adobe Bridge CS4软件 5.1.9 管理素材 5.1.10 将Clip Notes用于工作组审阅 5.2 使用“序列” 5.2.1 创建新的“序列” 5.2.2 嵌套序列 5.3 初识Timeline(时间线)面板 5.3.1 时间线标尺选项 5.3.2 时间线轨道图标和选项 5.3.3 音频轨道图标和选项 5.3.4 轨道命令 小结 第6章 “素材源监视器”和“时间线”面板的基础操作 6.1 Premiere Pro CS4 的界面调整 6.2 通过“监视器”面板进行编辑 6.2.1 “监视器”面板控件 6.2.2 在“素材监视器”面板中修整素材 6.2.3 清除“入点”和“出点” 6.3 创建插入和覆盖编辑 6.3.1 通过“素材监视器”面板插入或覆盖 6.3.2 使用拖曳的方法实现插入和覆盖 6.3.3 替换素材 6.4 在Timeline(时间线)面板中进行编辑 6.4.1 自动匹配到“时间线”面板 6.4.2 在Timeline(时间线)面板中选择素材 6.4.3 使用“轨道选择”工具 6.4.4 编组和解组素材 6.4.5 移动素材 6.5 在“时间线”面板中调整素材的“入点”和“出点” 6.5.1 使用“选择”工具调整素材的“入点”和“出点” 6.5.2 使用“剃刀”工具裁切素材 6.6 “提升”和“提取”操作 6.6.1 使用“选择”工具执行“提升”和“提取”操作 6.6.2 对一部分素材进行“提升”和“提取”操作 6.7 在素材之间实现插入和覆盖 6.8 更多对标记的操作 6.9 电影剪辑的艺术 小结 第7章 添加视频“转场”效果 7.1 放置视频“转场”效果的Effects(效果)面板 7.1.1 搜索“效果” 7.1.2 自定义“效果”管理 7.2 为视频添加视频“转场” 7.3 编辑“转场”效果参数 7.3.1 调整“转场”效果所在的位置 7.3.2 调整“转场”效果的延时、“入点”和“出点” 7.3.3 调整“转场”效果开始和结束的时间 7.3.4 预览“转场”效果 7.4 畅游“转场”效果 7.4.1 3D Motion(3D运动) 7.4.2 Dissolve(溶解) 7.4.3 GPU Transitions(GPU过渡) 7.4.4 Iris(划像) 7.4.5 Map(映射) 7.4.6 Page Peel(卷页) 7.4.7 Slide(滑动) 7.4.8 Special Effect(特殊效果) 7.4.9 Stretch(拉伸)..... 第8章 音频编辑和音频效果 第9章 调音台 第10章 高级编程技巧 第11章 探秘视频特效 第12章 使用字幕 第13章 使用图形 第14章 使用外部图形文件 第15章 输出视频 第16章 实例—MTV 第17章 实例—汽车短片 附录 菜单简介

## 章节摘录

最终，基于质量的考虑，往往不得不忍痛割爱，放弃一些很好的艺术构思和处理手法。而在非线性编辑系统中，这些缺陷是不存在的，无论如何处理或者编辑。

不管拷贝多少次，信号质量都是始终如一的。

当然，由于信号的压缩与解压缩编码，多少存在一些质量损失，但与“翻版”相比，这种损失是很小的。

一般情况下，采集信号的质量损失小于转录损失的一半。

由于系统只需要一次采集和一次输出，因此，非线性编辑系统能保证得到相当于模拟视频第二版质量的节目带。

而使用模拟编辑系统绝不可能有这么高的信号质量。

使用传统的编辑方法制作一个十来分钟的节目，往往要面对长达四五十分钟的素材带，反复进行审阅比较，然后将所选择的镜头编辑组接，并进行必要的转场、特技处理。

这其中包含大量的机械重复劳动。

而在非线性编辑系统中，大量的素材都存储在硬盘上，可以随时调用，不必费时费力地逐帧寻找。

素材的搜索极其容易，不用像传统的编辑机那样来回倒带。

用鼠标拖动一下滑块，就能在瞬间找到需要的那一帧画面，搜索、打点易如反掌。

整个编辑过程就像文字处理一样，既灵活又方便。

同时，花样翻新、可自由组合的特技方式，使制作的节目丰富多彩，将制作水平提高到了一个新的层次。

非线性编辑系统对传统设备的高度集成，使后期制作所需的设备降至最少，有效地节约了投资。而且由于是非线性编辑只需要一台录像机，在整个编辑过程中，录像机只需要启动两次，一次输入素材，一次录制节目带，避免了磁鼓的大量磨损，使得录像机的寿命大大延长。

影视制作水平的提高，总是对设备不断地提出新的要求，这一矛盾在传统编辑系统中很难解决，因为这需要不断的投资。

而使用非线性编辑系统，则能较好地解决这一矛盾。

非线性编辑系统所采用的是易于升级的开放式结构，支持许多第三方的硬件、软件。

通常，功能的增加只需要通过软件的升级就能实现。

编辑推荐

16个应用领域

超大1.9G教学视频文件

64个超值Mov动态素材

#### 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>