

<<Premiere Pro CS4影视编辑>>

图书基本信息

书名：<<Premiere Pro CS4影视编辑实例教程>>

13位ISBN编号：9787302213772

10位ISBN编号：7302213771

出版时间：2010-2

出版时间：清华大学出版社

作者：赵洛育，韩东晨 主编

页数：282

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 Pro CS4是Adobe公司最新推出的非线性编辑软件，该软件不但继承了Adobe公司非线性编辑的优良传统，又结合实际操作的需要改进和完善了许多细节，满足了广大使用者对该软件的更高需求。

本书编者根据多年的教学经验，按照循序渐进、从基础到实战的规律详细地讲解了Premiere Pro CS4软件的强大功能。

全书语言通俗易懂，内容翔实丰富，特别适合使用Premiere软件进行非线性编辑的新手作为教材，也可满足具有一定Premiere使用基础的读者对最新版本软件的学习需要。

另外，本书还可以作为各大专院校和各级培训机构中影视编辑相关专业的教材，对于从事影视后期编辑制作的工作人员也有很高的参考价值。

全书共13章，第1~7章详细地讲解了Premiere Pro CS4的基本用法，主要包括Premiere软件与视频编辑基础、Premiere Pro CS4界面导航、Adobe Premiere Pro CS4基础操作、视频特效、音频特效、添加字幕效果以及文件输出的基本内容；第8章和第9章分别对后期编辑运用最广泛的特殊视频效果和特殊字幕效果进行了集中式的强化训练；第10~13章是对各种大型案例的综合训练，如针对动漫宣传片、娱乐节目片头、篮球教学片和旅游宣传片讲解了案例的整体构思、素材的编辑管理、特效和字幕等制作步骤的解析及渲染输出最终效果等，使读者能够真正了解非线性编辑的步骤和创作思路，从而真正掌握独立编辑影片的技能。

本书随书光盘中附有书中案例实际操作的多媒体视频讲解，读者可以根据光盘中提供的素材和编辑步骤边学边练，以快速提高学习效率。

参与本书编写的人员有赵洛育、韩东晨、郑伟、董超、于雷、占超、刘健和梁影。

<<Premiere Pro CS4影视编辑>>

内容概要

本书按照由浅入深、从基础到实战的规律详细地讲解了Premiere Pro CS4软件的强大功能。在掌握软件基本使用技巧的基础上，运用对典型实例进行图解分析的方法，结合动漫宣传片、娱乐节目片头、篮球教学片和旅游宣传片等实际案例的讲解，循序渐进地使读者快速掌握各种视频特效、转场特效、运动特效、音频特效以及字幕效果的使用方法和技巧，并结合对特殊视频效果和特殊字幕特效的强化训练，力求使读者能够真正细致、全面地掌握独立编辑影片的技能。

书籍目录

第1章 Premiere软件与视频编辑基础 1.1 Premiere功能简介 1.2 线性编辑与非线性编辑简介 1.3 视频相关基础知识 第2章 Premiere Pro CS4界面导航 2.1 Premiere Pro CS4的主要窗口和面板 2.2 自定义工作界面 2.3 项目参数的设置 第3章 Adobe Premiere Pro CS4基础操作 3.1 Adobe Premiere Pro CS4的启动 3.2 导入素材 3.3 素材的管理 3.4 在监视器窗口编辑素材 3.5 将素材插入时间线 3.6 在时间线窗口编辑素材 第4章 视频特效 4.1 视频特效简介 4.2 视频转场特效 4.3 应用视频运动特效 第5章 音频特效 5.1 音频基础 5.2 调音台简介 5.3 编辑音频 5.4 音频特效 第6章 添加字幕效果 6.1 创建字幕 6.2 编辑字幕效果 6.3 创建字幕模板 6.4 修改字幕样式 6.5 导出字幕 第7章 文件输出 7.1 影片的预演 7.2 设置输出参数 7.3 使用Adobe Media Encoder输出视频 第8章 特殊视频效果强化训练 8.1 视频抠像效果 8.2 蒙版透视效果 8.3 三维空间效果 8.4 漩涡效果 8.5 放大镜效果 8.6 聚光灯效果 8.7 转场变换效果 第9章 特殊字幕特效强化训练 9.1 制作标题新闻 9.2 制作电影结尾字幕 9.3 制作文字波浪效果 9.4 制作卡拉OK效果 9.5 制作文字书写效果 第10章 综合训练——动漫宣传片1 10.1 创作构思 10.2 编辑素材 10.3 创建字幕及特效 10.4 设置音频淡出 10.5 输出视频最终效果 第11章 综合训练——制作娱乐节目片头 11.1 节目构思 11.2 创建项目和编辑素材 11.3 编辑音频视频 11.4 插入转场特效 11.5 添加字幕 11.6 输出最终效果 第12章 综合训练——篮球教学片 12.1 创作构思 12.2 编辑素材 12.3 为素材添加关键帧缩放动画 12.4 添加字幕和标题 12.5 转场标题字幕 12.6 插入背景音乐音频 12.7 渲染输出视频 第13章 综合训练——制作旅游宣传片 13.1 节目构思 13.2 制作倒计时片头 13.3 创建项目和编辑制作素材 13.4 编辑音频设置参数 13.5 制作运动效果和转场效果 13.6 添加字幕 13.7 输出最终效果

章节摘录

了解非线性编辑的运行原理以及它与传统的线性编辑间的区别是学习非线性编辑软件的基础。

在传统的线性编辑中,对视频素材的编辑主要是在编辑机系统上进行的,编辑机系统一般由一台或多台放像机、录像机、编辑控制器、特技发生器、时基校正器、调音台和字幕机等设备组成。编辑人员在放像机上重放磁带上已经录好的影像素材,并选择一段合适的素材打点,把它记录到录像机中的磁带上,然后再在放像机上找下一个镜头打点、记录,就这样反复播放和录制,直到把所有合适的素材按照需要全部以线性方式记录下来。

由于磁带记录画面是顺序的,所以其不可避免的劣势是无法在已录好的画面之间插入素材,也无法在删除某段素材之后使画面连贯播放,而必须把插入点之后的画面全部重新录制一遍,巨大的工作量是可想而知的,而且影像素材也会因为反复录制而造成画面质量的下降。

线性编辑的劣势随着非线性编辑技术的发展而得到解决。

相对遵循时间顺序的线性编辑而言,非线性编辑要灵活得多。

它具有编辑方式的非线性、信号处理数字化和素材随机存取三大特点。

非线性编辑的优点是节省时间,编辑声音、特技、动画和字幕等可以一次完成,十分灵活、方便,且视频质量基本无损失,可以充分发挥编辑制作人员的想象力和创造力,可实现更为复杂的编辑功能和效果。

非线性编辑的工作过程是数字化的,无论怎样对录入的素材进行编辑和修改,无论进行多少层画面合成,都不会造成图像质量的大幅下降、增加噪声和失真等情况的发生,有效地提高了视频节目的质量。

同时,非线性编辑可根据预先采集的视音频内容从素材库中选择素材,并可选取任意的时间点加入各种特技效果,编辑操作方便、简单,大大提高了制作效率。

小提示 非线性编辑的基本工作流程是:首先,创建一个编辑过程平台,将数字化的视频素材导入到过程平台中;然后,调用编辑软件中提供的各种手段,如添加或删除素材、对素材进行剪辑及添加特效、字幕和动画等,这些过程可反复、任意地调整,使用户便于对过程进行控制并对最终效果进行把握;最后,将节目输出到录像带、VCD和DVD等视频载体。

在非线性编辑中,所有的素材都以文件的形式用数字格式存储在记录媒体上,每个文件被分成标准大小的数据块,通过快速定位编辑点实现访问和编辑。

这些素材除了视频和音频文件之外,还可以是图像、图形和文字。

图像文件不仅资源丰富,兼容性也较好,而且不同的图像格式都可以在非线性编辑中使用,大大丰富了非线性编辑素材的选用范围。

此外,在计算机生成的矢量图形中,对于编辑视频来说,最常涉及的就是字幕文件,而在非线性编辑的工作状态下,字幕的大小、位置、色彩以及覆盖关系等可以在任何时候进行调整和重设,大大丰富了后期制作的表现力和灵活度。

非线性编辑的实现需要软件和硬件的共同支持。

非线性编辑系统通过计算机系统的运用,集传统的放像机、录像机、编辑控制器和特技发生器等设备的功能于一身。

从硬件来看,非线性系统是由计算机、视频卡、声卡、AV硬盘、专业板卡(字幕卡或其他特技卡)、监视器和标准数字输出接口等外围设备组成。

从软件系统来看,非线性系统是由非线性编辑核心软件、图像处理软件、二维动画软件、三维动画软件和音频处理软件等组成。

其技术核心是将视频信号作为数字信号进行处理,全系统以计算机为核心,以数字技术为基础,使编辑制作进入了数字化时代,操作更方便,结构更简化。

1.3 视频相关基础知识

<<Premiere Pro CS4影视编辑>>

编辑推荐

编者教学经验丰富。
讲解通俗易懂且内容详实。
适合使用Premiere软件进行非线性编辑的新手使用。
实例丰富、精美，实用性强。
随书赠送超值多媒体视频教学文件，方便读者学习。

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>