

<<新编中文版Premiere Pro CS4>>

图书基本信息

书名：<<新编中文版Premiere Pro CS4标准教程>>

13位ISBN编号：9787502777265

10位ISBN编号：7502777261

出版时间：2010-7

出版时间：海洋

作者：常虹

页数：236

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

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。

在信息爆炸的今天，计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。

利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。

政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门，无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。

据国家有关部门的最新调查表明，我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才，而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。

培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求，让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能，提高自身的竞争能力，创造新的就业机会，我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者，结合培训班授课和讲座的需要，编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材》。

一、本系列教材的特点 1.实践与经验的总结——拿来就用 本系列书的作者具有丰富的第一线实践经验和教学经验，书中的经验和范例实用性和操作性强，拿来就用。

2.丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用 本系列书从教学与自学的角度出发，“授人以渔”，丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合，讲解生动，大大激发读者的学习兴趣。

3.由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制 本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”，边讲边练、讲练结合，内容系统、全面，由浅入深、循序渐进，图文并茂，重点突出，目标明确，章节结构清晰、合理，每章既有重点思考和答案，又有相应上机操练，巩固成果，活学活用。

4.反映了最流行、热门的新技术——与时代同步 本系列教材在策划和编著时，注重教授最新版本软件的使用方法和技巧，注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求，与时代同步。

5.配套光盘——考虑周到、方便、好用 本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便，书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内，有些光盘还赠送一些小工具或者素材，考虑周到、体贴。

内容概要

Premiere Pro CS4是Premiere Pro软件的最新版本，作为高效的视频生产全程解决方案，它拥有广泛的格式支持，强大的项目、序列和剪辑管理，精确的音频控制，高效的无带化流程及元数据流程，以及与Adobe软件的空前协调性。

无论是专业的节目制作人员还是视频制作的爱好者，都可以使用Premiere Pro CS4制作出满意的视频。

本书内容：全书共分为9章，内容分别为Adobe Premiere Pro CS4轻松入门、计算机影视制作的基础知识、Adobe Premiere Pro CS4工作环境、制作字幕、视频特效、音频处理、视频切换、透明叠加技术与运动效果、综合实例；并配有示范案例。

在随书附赠的光盘中还提供了实例采用的素材文件和大量的视频素材，并且作者为第9章综合实例的操作制作了视频演示文件，使读者更加方便快捷地进行学习。

本书特点：1．全面地介绍了Premiere CS4的所有功能参数和时下流行的插件及应用；全面地展示了实现各种效果的详细步骤；使读者对Premiere CS4有系统而细致的了解，学习起来丝毫不费力气。

2．深入浅出，通过实例进行讲解，步骤详细，简单易懂。

3．实例众多。

每一章，每一步，都可以参照书中的实例进行操作。

4．包含两个完整的商业实例的制作过程以及视频教学文件，无论您是Premiere CS4的从业人员还是Premiere CS4的爱好者，或者是想从事Premiere CS4的相关专业的学习者，本书都会对您有超值的学习和参考作用。

光盘内容：随书附赠的光盘内容包括书中的所有范例的素材和源文件、综合实例的成品文件以及操作过程视频文件。

适用范围：Premiere CS4从业人员、Premiere CS4爱好者和相关院校的学生和教师。

书籍目录

第1章	Adobe Premiere Pro CS4轻松入门	1.1	简介	1.1.1	Adobe Premiere Pro的主要特点	1.1.2
	Adobe Premiere Pro CS4新功能介绍	1.1.3	系统硬件要求配置	1.2	编辑影视项目的基本操作	1.2.1
	Adobe Premiere Pro CS4参数设置	1.2.2	项目参数设置	1.2.3	导入素材及素材管理	1.2.4
	影片预览	1.2.5	输出影片	1.3	本章小结	1.4
	本章习题	第2章	计算机影视制作的基础知识	2.1	帧、电视制式和场	2.1.1
		2.1.1	帧和帧速率	2.1.2	常用电视制式	2.1.3
		2.1.3	场	2.2	镜头	2.2.1
		2.2.1	镜头概述	2.2.2	常用镜头类型介绍	2.3
		2.3.1	转场概述	2.3.2	常用转场类型介绍	2.4
		2.3.2	影视制作的过程	2.5	常用图像文件格式介绍	2.6
		2.6	本章小结	2.7	本章习题	第3章
		2.7	Adobe Premiere Pro CS4工作环境	3.1	工作区布局	3.2
		3.1	菜单栏	3.3	时间线	3.4
		3.2	监视器窗口	3.5	控制面板	3.6
		3.3	本章小结	3.7	本章习题	第4章
		3.4	制作字幕	4.1	字幕简介	4.2
		3.5	简单实例：制作滚屏字幕	4.3	建立字幕	4.4
		3.6	字幕编辑器窗口	4.4.1	工具箱	4.4.2
		3.7	对象对齐/分布按钮	4.4.3	字幕属性框	4.4.4
		3.8	字幕属性框	4.4.4	字幕样式栏	4.4.5
		3.9	属性栏	4.4.6	设置【字幕编辑器】窗口	4.4.7
		4.0	字幕安全框和动作安全框	4.5	字幕制作的方法	4.6
		4.1	字幕制作的方法	4.6	字幕模板和样式	4.6.1
		4.2	字幕模板和样式	4.6.1	使用模板	4.6.2
		4.3	创建字幕的文本和图形对象	4.6.3	创建字幕的文本对象	4.6.4
		4.4	创建字幕的文本对象	4.6.4	使用钢笔工具	4.6.5
		4.5	创建字幕的图形对象	4.6.6	编辑字幕元素	4.7
		4.6	编辑字幕元素	4.7	本章小结	4.8
		4.7	本章小结	4.8	本章习题	第5章
		4.8	视频特效	5.1	视频特效概述	5.2
		4.9	视频特效概述	5.2	视频特效实例	5.3
		5.0	视频特效实例	5.3	视频特效	5.3.1
		5.1	GPU特效	5.3.2	变换	5.3.3
		5.2	变换	5.3.3	噪波与颗粒	5.3.4
		5.3	噪波与颗粒	5.3.4	图像控制	5.3.5
		5.4	图像控制	5.3.5	实用.....	第6章
		5.5	音频处理	第7章	视频切换	第8章
		5.6	视频切换	第8章	透明叠加技术与运动效果	第9章
		5.7	透明叠加技术与运动效果	第9章	综合实例习题参考答案	

章节摘录

2) 景别的变化要采用“循序渐进”的方法 一般来说,拍摄一个场面的时候,“景”的发展不宜过分剧烈,否则就不容易连接起来。

相反,“景”的变化不大,同时拍摄角度变换亦不大,拍出的镜头也不容易组接。

由于以上原因,在拍摄的时候,“景”的发展变化需要采取循序渐进的方法。

循序渐进地变换不同视觉距离镜头,可以造成顺畅的连接,形成了各种蒙太奇句型。

前进式句型:这种叙述句型是指景物由远景、全景向近景、特写过渡。用来表现由低沉到高昂向上的情绪和剧情的发展。

后退式句型:这种叙述句型是由近到远,表示有高昂到低沉、压抑的情绪,在影片中表现由细节扩展到全部。

环行句型:是把前进式和后退式的句子结合在一起使用。

由全景——中景——近景——特写,再由特写——近景——中景——远景,或者也可反过来运用。

表现情绪由低沉到高昂,再由高昂转向低沉。

这类的句型一般在影视故事片中较为常用。

在镜头组接的时候,如果遇到同机位、同景别又是同一主体的画面是不能组接的。

因为这样拍摄出来的镜头景物变化小,一幅幅画面看起来雷同,接在一起好像同一镜头不停地重复。

另一方面这种机位、景物变化不大的两个镜头接在一起,只要画面中的景物稍有变化,就会在人的视觉中产生跳动或者好像一个长镜头断了好多次,有“拉洋片”、“走马灯”的感觉,破坏了画面的连续性。

如果遇到这样的情况,除了把这些镜头从头开始重拍以外(这对于镜头量少的节目片可以解决问题),对于其他同机位、同景物的时间持续长的影视片来说,采用重拍的方法就显得浪费时间和财力了。

最好的办法是采用过渡镜头。

如从不同角度拍摄再组接、穿插字幕过渡,让表演者的位置和动作变化后再组接。

这样组接后的画面就不会产生跳动、断续和错位的感觉。

3) 镜头组接中的拍摄方向,轴线规律 主体物在进出画面时,拍摄需要注意拍摄的总方向,即从轴线一侧拍,否则两个画面接在一起主体物就要“撞车”。

所谓的“轴线规律”是指拍摄的画面是否有“跳轴”现象。

在拍摄的时候,如果拍摄机的位置始终在主体运动轴线的同一侧,那么构成画面的运动方向和放置方向都是一致的,否则应是“跳轴”了,跳轴的画面除了特殊的需要以外是无法组接的。

4) 镜头组接要遵循“动接动”和“静接静”的规律 如果画面中同一主体或不同主体的动作是连贯的,可以动作接动作,达到顺畅和简洁过渡的目的,简称为“动接动”。

如果两个画面中的主体运动是不连贯的,或者它们中间有停顿时,那么这两个镜头的组接必须在前一个画面主体做完一个完整动作停下来后,接上一个从静止到开始的运动镜头,这就是“静接静”。

“静接静”组接时,前一个镜头结尾停止的片刻叫“落幅”,后一镜头运动前静止的片刻叫做“起幅”,起幅与落幅时间间隔大约为一二秒钟。

运动镜头和固定镜头组接同样需要遵循这个规律。

如果一个固定镜头要接一个摇镜头,则摇镜头开始要有起幅;相反一个摇镜头接一个固定镜头,那么摇镜头要有“落幅”,否则画面就会给人一种跳动的视觉感。

为了特殊效果,也有静接动或动接静的镜头。

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>