

<<ADOBE PREMIERE PRO C>>

图书基本信息

书名：<<ADOBE PREMIERE PRO CS3标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115176714

10位ISBN编号：711517671X

出版时间：2008-6

出版时间：刘强 人民邮电出版社 (2008-06出版)

作者：刘强

页数：366

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>

## <<ADOBE PREMIERE PRO C>>

### 内容概要

《ADOBE PREMIERE PRO CS3标准培训教材》是“ Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材 ”中的一本。

为了让读者系统、快速地掌握Adobe Premiere Pro CS3软件,《ADOBE PREMIERE PRO CS3标准培训教材》从数字视频基础知识讲起,全面细致地介绍了Adobe Premiere Pro CS3的各项功能,包括:配置项目的基本方法,采集、导入与管理素材的各种方法,各种视频编1/4方式和所对应的编1/4工具的使用方法,添加并设置转场,混合音频,创建字幕,创建动画与效果,进行视频合成以及最后的输出与创建视频光盘等。

《ADOBE PREMIERE PRO CS3标准培训教材》由行业资深人士、Adobe专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写。

全书语言通俗易懂,内容由浅入深、循序渐进,并配以大量的图示,特别适合初学者学习,同时对有一定基础的读者也大有裨益。

《ADOBE PREMIERE PRO CS3标准培训教材》对参加Adobe中国认证专家(ACPE)和Adobe中国认证设计师(ACCD)考试的考生具有指导意义,同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材,另外,也非常适合其他各类培训班及广大自学人员参考阅读。

## 书籍目录

- 第1章 数字视频基础知识1.1 数字视频的基本概念1.1.1 模拟信号与数字信号1.1.2 帧速率和场1.1.3 分辨率和像素宽高比1.1.4 视频色彩系统1.1.5 数字音频1.1.6 视频压缩1.1.7 DV摄录系统1.2 数字视频应用理论基础1.2.1 电视制式1.2.2 标清与高清1.2.3 DVD、HD DVD与Blu-ray光盘1.2.4 流媒体与移动流媒体1.3 影视创作理论基础1.3.1 蒙太奇与影视剪1/41.3.2 影片语言要素1.3.3 蒙太奇的分类与表现形式1.3.4 影视节目制作的基本流程第2章 Premiere Pro CS3概述2.1 Premiere的发展2.1.1 Premiere的历史2.1.2 Premiere Pro与Premiere Pro 1.52.1.3 Adobe Production Studio与Premiere Pro 2.02.1.4 Adobe Creative Suite 3与Premiere Pro CS32.1.5 Premiere Pro 2.0的新增功能2.1.6 Premiere Pro CS3的新增功能2.2 安装Adobe CS3 Production Premium及Premiere Pro CS32.2.1 Premiere Pro CS3的系统需求2.2.2 安装2.2.3 激活与注册2.3 工作空间2.3.1 Premiere Pro CS3鸟瞰2.3.2 自定义工作空间2.3.3 预置工作空间与管理工作空间2.4 基本工作流程2.4.1 新建或打开项目2.4.2 采集或导入素材2.4.3 整合并剪1/4序列2.4.4 添加字幕2.4.5 添加转场和特效2.4.6 混合音频2.4.7 整合输出2.5 使用帮助及其他共享资源2.5.1 使用帮助2.5.2 Adobe Video Workshop2.5.3 Bridge Home2.5.4 其他资源第3章 配置项目3.1 创建项目并配置项目设置3.1.1 项目概述3.1.2 创建与使用项目3.1.3 项目设置3.2 首选项3.2.1 首选项概述3.2.2 设置首选项第4章 采集、导入与管理素材4.1 视频采集与录音4.1.1 连接并设置系统4.1.2 手动采集的基本方法4.1.3 自动采集的基本方法4.1.4 批采集4.1.5 使用离线文件4.1.6 录音4.1.7 使用OnLocation进行硬盘录制4.2 导入素材4.2.1 Premiere Pro支持导入的文件格式4.2.2 使用Bridge4.2.3 导入音频4.2.4 导入静止图片4.2.5 导入分层的Photoshop和Illustrator文件4.2.6 导入图片序列4.2.7 导入项目文件4.2.8 使用Adobe Dynamic Link4.2.9 新建元素4.3 管理素材4.3.1 自定义项目调板4.3.2 使用素材箱(Bin)4.3.3 管理素材的基本方法4.3.4 分析并解释素材4.3.5 设定故事板4.3.6 使用项目管理器打包项目第5章 创建与编1/4序列5.1 使用监视器调板5.1.1 源监视器与节目监视器概览5.1.2 监视器调板的时间控制5.1.3 在监视器调板中显示安全区域5.1.4 选择显示模式5.1.5 播放素材和节目5.1.6 参考监视器5.2 使用时间线调板5.2.1 时间线调板概览5.2.2 时间线调板基本控制5.3 轨道控制5.3.1 轨道的基本管理方法5.3.2 设置轨道的显示风格5.3.3 隐藏与锁定轨道5.4 装配序列5.4.1 在源监视器中剪1/4素材5.4.2 插入编1/4和叠加编1/45.4.3 设置素材源和目标轨道5.4.4 手动拖曳添加素材片段5.4.5 三点编1/4和四点编1/45.4.6 向序列中自动添加素材5.4.7 替换素材5.5 在序列中编1/4素材5.5.1 选择素材片段的基本方法5.5.2 编1/4素材片段的基本方法5.5.3 素材片段的分割与伸展5.5.4 素材片段的链接与结组5.5.5 波纹编1/4与滚动编1/45.5.6 滑动编1/4与滑行编1/45.5.7 使用剪1/4监视器5.5.8 使用交错视频素材5.5.9 生成静止素材片段5.6 高级编1/4技巧5.6.1 使用标记5.6.2 序列嵌套5.6.3 子素材5.6.4 编1/4多摄像机序列5.6.5 Time Remapping效果5.7 影片预览5.7.1 预览序列5.7.2 上屏预览第6章 添加转场6.1 镜头的切换与转场概述6.1.1 转场的基本原理6.1.2 单边转场与双边转场6.2 添加转场的基本流程及方法6.2.1 添加转场的基本流程6.2.2 添加转场6.2.3 替换转场6.3 默认转场6.3.1 施加默认转场6.3.2 设置默认转场6.3.3 设置默认转场长度6.4 转场控制6.4.1 在效果控制调板中显示转场6.4.2 设置转场对齐6.4.3 同时移动切线和转场6.4.4 改变转场长度6.4.5 设置选项6.5 可自定义转场6.5.1 使用渐变划像转场6.5.2 使用卡片翻转转场6.6 转场分类讲解6.6.1 三维运动转场6.6.2 溶解转场6.6.3 孔形转场6.6.4 映射转场6.6.5 翻页转场6.6.6 滑动转场6.6.7 特殊转场6.6.8 拉伸转场6.6.9 划像转场6.6.10 缩放转场第7章 音频混合7.1 Premiere Pro与音频混合基础7.1.1 音频合成的基本原理7.1.2 Premiere Pro中的音频混合概述7.1.3 音频混合器调板概述7.1.4 查看音频波形7.2 音频处理与转换7.2.1 音频萃取和渲染替换7.2.2 声道映射7.2.3 声道转换7.3 调节音量和声像平衡7.3.1 调节增益和音量7.3.2 声像平衡7.4 高级混音技巧7.4.1 使用子混音轨道7.4.2 使用发送7.4.3 施加轨道音效7.4.4 自动化音频控制7.5 音频转场与音频效果7.5.1 音频转场概述7.5.2 音频效果概述7.6 创建5.1环绕声7.6.1 5.1环绕声概述7.6.2 环绕声编码技术概述7.6.3 创建5.1环绕声实践7.6.4 整合Audition的环绕声编码器创建5.1环绕声7.7 整合Audition与Soundbooth为影片配音7.7.1 向Audition中插入视频7.7.2 插入并编1/4配乐7.7.3 从视频导入音频并深入编1/47.7.4 Premiere Pro整合Soundbooth第8章 创建字幕8.1 使用Title Designer创建字幕的基本流程8.1.1 Title Designer与字

幕8.1.2 创建新字幕8.1.3 使用字幕模板8.2 编1/4字幕的基本方法8.2.1 显示字幕背景画面8.2.2 字幕安全区域与动作安全区域8.2.3 输入文本8.2.4 格式化文本8.2.5 处理段落文本8.2.6 绘制图形8.2.7 插入Logo8.2.8 对象的排列、对齐与分布8.2.9 转换对象8.2.10 填充、边线与投影8.2.11 设置样式与样式管理8.2.12 创建滚动字幕第9章 动画与效果9.1 关键帧动画9.1.1 关键帧动画概述9.1.2 操作关键帧的基本方法9.1.3 创建位移动画实践9.2 施加效果9.2.1 效果的基本分类与施加方法9.2.2 使用效果调板进行效果管理9.2.3 使用效果控制调板设置效果9.2.4 创建效果动画实践9.3 色彩校正9.3.1 色彩校正概述9.3.2 设置色彩校正工作空间9.3.3 快速色彩校正9.3.4 色彩平衡、角度和饱和度控制9.3.5 调节色彩平衡和饱和度9.3.6 使用曲线调节颜色和亮度9.3.7 使用色阶调节亮度9.3.8 定义素材片段的色调范围9.3.9 设置调色范围9.4 效果分类讲解9.4.1 调节效果9.4.2 模糊和锐化效果9.4.3 通道效果9.4.4 扭曲效果9.4.5 图像控制效果9.4.6 噪波和噪点类效果9.4.7 透视效果9.4.8 生成与渲染效果9.4.9 风格化效果9.4.10 时间效果9.4.11 变换效果9.4.12 转场效果9.4.13 其他效果第10章 合成与抠像10.1 合成概述10.1.1 透明的基本原理10.1.2 视频合成的基本原理10.1.3 解释Alpha通道10.1.4 调节素材的不透明度10.2 使用抠像10.2.1 抠像基本流程实践10.2.2 使用Chroma Key10.2.3 使用Color Key10.2.4 使用RGB Difference Key10.2.5 使用Blue Screen Key和Green Screen Key10.2.6 使用Non Red Key10.2.7 使用Luma Key10.2.8 使用Multiply Key和Screen Key10.3 使用蒙板10.3.1 使用Image Matte Key创建图像蒙板10.3.2 使用Difference Matte Key10.3.3 使用Track Matte Key10.3.4 使用Garbage Matte创建多边形蒙板10.4 使用Ultra抠像(仅Windows) 10.4.1 Ultra CS3概述10.4.2 Ultra的工作空间10.4.3 使用Ultra抠像的基本流程第11章 输出与创建视频光盘11.1 输出11.1.1 输出文件格式概述11.1.2 输出到文件的基本方法11.1.3 输出到DV带11.1.4 创建剪1/4注释11.1.5 使用Adobe Media Encoder进行输出11.1.6 整合Device Central输出到移动设备11.2 整合Encore创建DVD和蓝光(Blu-ray)光盘11.2.1 创建DVD和蓝光(Blu-ray)光盘概述11.2.2 创建自动播放的DVD或蓝光(Blu-ray)光盘11.2.3 创建基于菜单的DVD或蓝光(Blu-ray)光盘

## 章节摘录

第1章 数字视频基础知识1.1 数字视频的基本概念1.1.2 帧速率和场当一系列连续的图片映入眼睛的时候，由于视觉暂留的作用，人们会错觉地认为图片中的静态元素动了起来。

而当图片显示得足够快的时候，我们便不能分辨每幅静止的图片，取而代之的是平滑的动画。

动画是电影和视频的基础，每秒钟显示的图片数量称为帧速率，单位是帧，秒（fps）。

大约10帧/秒的帧速率可以产生平滑连贯的动画，低于这个速率，会产生跳动。

传统电影的帧速率为24帧/秒，在美国和其他使用NTSC制式作为标准的电视中视频的帧速率大约为30帧/秒（29.97帧/秒），而在使用PAL制式或SECAM制式为标准的英国、部分欧洲地区和亚非地区，电视中视频的帧速率为25帧/秒。

在标准的电视机中，电子光束在整个荧屏的内部进行扫描。

扫描总是从图像的左上角开始，水平向前行进，同时扫描点也以较慢的速率向下移动。

当扫描点到达图像右侧边缘时，扫描点快速返回左侧，重新开始在第1行的起点下面进行第2行扫描，行与行之间的返回过程称为水平消隐。

一幅完整的图像扫描信号，由水平消隐间隔分开的行信号序列构成，称为一帧。

扫描点扫描完一帧后，要从图像的右下角返回到图像的左下角，开始新一帧的扫描，这一时间间隔，叫做垂直消隐。

大部分的广播视频采用两个交换显示的垂直扫描场构成每一帧画面，这叫做交错扫描场。

交错视频的帧由两个场构成，其中一个扫描帧的全部奇数场，称为奇场或上场。

编辑推荐

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>