第一图书网, tushu007.com

<<Adobe Premiere CS4影视>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Premiere CS4影视后期设计与制作技能实训教程>>

13位ISBN编号：9787030273710

10位ISBN编号：7030273710

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：何清超，葛，赵昕　编著

页数：184

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

Adobe公司作为全球最大的软件公司之一，自创建以来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。
今天，无论是在报刊、杂志、广告中看到的，抑或是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着Adobe软件的烙印。

不仅如此，Adobe主张的富媒体互联网应用（Rich Iflternet Applicatiorls，RIA）——以Flaskl、Flex等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。
随着像Photoshop、Flash等技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe中国教育认证计划”是Adobe中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对Adobe创意及信息处理工具的教育和培训需求。
启动10年来，Adobe公司与国内教育合作伙伴一起，成功地推进了Adobe软件技术在中国各个行业的技术普及，并为整个社会培养了大量的数字艺术人才。

近年来，随着中国经济的不断发展，社会对人才的需求数量越来越多，对人才需求的水平也越来越高。
国家也调整了教育结构，更加强调职业教育的地位，更加强调学生的实际工作能力的培养，并提出了“以就业为核心”、“以企业的需求为导向”是职业教育的根本出发点的基本思路。
全国各级院校也在教育部的指导下，正在全面开展教育模式的改革，因此对教材也提出了新的要求。

为了满足新形势下的教育需求，我们组织了由Adobe技术专家、资深教师、一线设计师以及出版社教材策划人员共同组成的教育专家组负责新模式教材的开发工作。
教育专家组做了大量调研工作，走访了全国几十所高校，并与“智联招聘”一起对上百家招聘企业进行了针对性调研，在充分了解企业对招聘人才的核心要求与院校教育的实际特点的基础上，最终形成了一套完整的实训教育思路，并据此开发了“技能实训教材”和“技能基础教材”系列。
本系列教材重在系统讲解由“软件技术、专业知识与工作流程”组成的三维知识体系，以帮助学生在掌握软件技能的同时，掌握一线工作需要的实际工作技能，达到企业招聘员工要求的就业水平。

我们希望通过Adobe公司和Adobe中国教育计划的努力，不断提供更多更好的技术产品和教育产品，在推广Adobe软件技术的同时，也推行全新的教育理念，在教育改革中与大家一路同行，共同汇入创意中国腾飞的时代强音之中。

内容概要

本书是一本“面向工作流程”的经典之作，根据非线性编辑的传统工作流程将Premiere CS4的相关知识点分为8个模块，除模块01外，每个模块皆由模拟制作任务、知识点扩展和独立实践任务3部分组成。其中，模拟制作任务部分以制作经典成功案例为主，可操作性强：知识点扩展部分详细介绍非线性编辑的相关专业知识与软件知识，使知识更系统化，学习更有目标性；独立实践任务部分可以充分发挥读者的动手主动性与实际操作能力，以模拟制作任务为例，培养学生独立分析影视剪辑思路和独立进行后期制作的能力。
知识点扩展与模拟制作任务的内容前后呼应，先“由做带学”，再“由学带做”，充分巩固剪辑制作的理论知识。

全书内容丰富，模块01介绍非线性编辑的相关知识，后7个模块通过一系列宣传片和动画片等实际案例，介绍Premiere CS4在实际影视制作流程中的常用功能，包括配置项目的方式、导入与管理素材的各种方法、视频的转场、镜头的景别、音频的编辑管理、字幕的创建和影视作品的输出等内容。

同时，本书还附有光盘，收录了本书后7个模块中与任务相关的工程文件以及范例的最终结果，方便读者学习使用。

本书可作为应用型本科、高职高专院校数字艺术、影视编辑、多媒体等相关专业Premiere课程的教材，也可供想从事影视编辑的人员自学使用，还可作为相关培训班的培训教材。

书籍目录

模块0　1Premiere CS4制作基础　知识点1　Adobe Premiere CS4的系统要求　知识点2　节目制作相关知识　知识点3　Adobe Premiere CS4的基本工作原理　课后作业 模块02　佛山宣传片——素材的导入与管理　模拟制作任务　知识点拓展　独立实践任务　课后作业 模块03　爱知世博杭州宣传片——故事板的设定　模拟制作任务　知识点拓展　独立实践任务　课后作业 模块04　都锦生广告片——影视剪辑中的景别　模拟制作任务　知识点拓展　独立实践任务　课后作业 模块05　传媒30周年宣传片——场景转换技巧　模拟制作任务　知识点拓展　独立实践任务　课后作业 模块06　小龙阿布动画——音频素材的处理　模拟制作任务　知识点拓展　独立实践任务　课后作业 模块07　小龙阿布动画——字幕的创建　模拟制作任务　知识点拓展　独立实践任务　课后作业 模块08　杭州滨江区形象片——影片的格式与输出　模拟制作任务　知识点拓展　独立实践任务　课后作业

章节摘录

3.景别的划分　　景别表现的是被摄对象在画框内所呈现的范围大小。
这种范围的大小受到两个方面因素的影响，即拍摄距离和镜头焦距。
在其他拍摄条件不变的前提下，当被摄对象处于距离摄像机较远的位置时，所得到的画面范围较大，而被摄对象的尺寸相对较小，细节不显著，景别较大；而当被摄对象处于距离摄像机较近的位置时，所得到的画面范围较小，被摄对象的尺寸相对较大，景别较小。
　　在拍摄距离（物距）不变的条件下，我们也可以利用摄像机的变焦距镜头实现画面的景别变化。
变焦距镜头是现代摄像机中广泛采用的镜头，它可以实现成像的焦距在几毫米至一二百毫米之间的连续变化，从而实现成像放大率的变化，影响景别。
由于焦距短成像放大率小，而焦距长则成像放大率大，所以利用短焦距拍摄的画面中景物呈现的范围较大，而利用长焦距拍摄的画面中景物呈现的范围较小，所以焦距越短，画面景别越大：而焦距越长，画面景别越小。
当焦距连续变化时，将形成画面景别的连续变化，实现运动画面的推和拉。
　　正如上面所述，景别之间是连续变化的，而不是阶进变化的，所以在理论上景别的划分并没有十分严格意义上的科学概念和理论定义。
由于在不同场合的使用方法不同，它只是具有一般的语意含义和创作表达。
　　在通常情况下，我们在拍摄中按照以被摄主体（人物）在画幅中被画框所截取部分的多少或被摄主体（景物）在画框中所占据画幅面积比例的大小作为景别划分的依据。
需要特别指出的是，我们对画面景别的划分只是对拍摄主体在画框中所呈现的范围的一种综合表述，在理论和实践上也只有相对划分，而无绝对划分。
　　景别大致分为远景、全景、中景、近景和特写，如果分得更细致一些，可分为大远景、远景、大全景、全景、中景、中近景、近景和特写。
不同的景别有不同的功能，每个景别的镜头存在的画面时间也是不一样的。

编辑推荐

职业设计师岗位技能实训教育方案指定教材，智联招聘热门岗位入职技能推荐教程。
一个核心特点　书中案例选自公司的实际产品，并且有可视的工程文件和成品文件，可供教师在课堂上展示，帮助学生理解实际工作中的技能要求　二元教学目标　教学生不仅学会如何做．而且能够正确做，达到就业岗位要求　三维知识体系　软件技术+专业知识+工作流程．三维知识通过案例系统讲解　教学资源说明　DVD提供　所有案例的素材文件和工程文件　最终产品效果展示文件(图片和视频)

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