第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术基础与项目实训>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787300099682

10位ISBN编号：7300099688

出版时间：2009-2

出版时间：中国人民大学出版社，北京科海电子出版社

作者：文东，冯建华 编

页数：372

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

第一图书网, tushu007.com

前言

Premiere Pro CS3是由Adobe公司推出的一款非常优秀的视频后期处理非线性编辑软件，它以编辑方式简便实用、对素材格式支持广泛等优势，受到众多视频编辑工作者和爱好者的青睐。

本书由Adobe软件教育专家和资深视频编辑师联袂策划和编写，详细介绍了视频后期处理过程中需要掌握的常用技能和实战技巧。

全书共分16章，按照视频后期处理工作的实际需求组织内容，以基础知识实用、够用为原则，力求介绍最新的技术和方法。

其中，第1~~9章介绍视频后期处理的基础知识，主要内容包括Premiere Pro CS3操作基础、Premiere Pro CS3的基本操作、素材的捕捉和管理、Premiere Pro CS3素材剪辑技术、视频切换效果、视频特效的应用、字幕特技与运动设置、Premiere Pro CS3音频效果的添加与编辑、文件输出等，使读者对Premiere的学习由浅至深，主要章节均安排有上机实训，帮助读者通过实践发现不足、掌握操作、提升技能，快速掌握软件的应用技巧；第10~~15章介绍6个大型实训项目，包括制作车展广告片头、制作个性影视MTV、制作婚礼影片片头、制作旅游专题短片、制作时尚栏目片头、制作电影预告片，这些实训项目有机地将软件操作与商业应用紧密结合，并涉及不同的主题，同时穿插介绍了如何将Premiere与3ds max结合使用，使读者学后能够综合应用软件操作，提高制作水平；第16章精选4个课程设计选题，包括制作水墨画效果、制作文字雨效果、制作手写字效果、制作水边金字塔效果，帮助读者拓展知识，开阔视野，学以致用。

本书最大特点是，作者精选了流行的商业应用案例实训项目，详细讲解Premiere Pro CS3在视频后期处理过程中的实际应用，具有很强的实战性，大大缩短读者的学习摸索过程，帮助读者快速巩固和熟悉Premiere Pro CS3在视频后期处理过程中的操作流程与使用技巧。

本书特别适合作为应用型本科、示范性高职高专以及计算机培训学校的相关专业课程的教材，也可供从事多媒体设计、影像处理、婚庆视频制作等影视编辑相关专业的从业人员与爱好者参考。

本书配套的DVD多媒体教学资源包中包含31小节长达348分钟的多媒体视频教学课程，并提供了本书实例的相关素材文件。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术基础与项目实训>>

内容概要

《多媒体技术基础与项目实训（Premiere Pro CS3）》由Adobe软件教育专家和资深视频编辑师联袂策划和编写，详细介绍了视频后期处理过程中需要掌握的常用技能和实战技巧。

《多媒体技术基础与项目实训（Premiere Pro CS3）》共分16章，按照视频后期处理工作的实际需求组织内容，以基础知识实用、够用为原则，力求介绍最新的技术和方法。

其中，第1-9章介绍视频后期处理的基础知识，主要内容包括Premiere Pro CS3操作基础、Premiere Pro CS3的基本操作、素材的捕捉和管理、Premiere Pro CS3素材剪辑技术、视频切换效果、视频特效的应用、字幕特技与运动设置、Premiere Pro CS3音频效果的添加与编辑、文件输出等，主要章节均安排有上机实训，帮助读者快速掌握软件的操作技巧；第10-15章介绍6个大型实训项目，包括制作车展广告片头、制作个性影视MTV、制作婚礼影片片头、制作旅游专题短片、制作时尚栏目片头、制作电影预告片，这些实训项目有机地将软件操作与商业应用紧密结合；第16章精选4个课程设计选题，包括制作水墨画效果、制作文字雨效果、制作手写字效果、制作水边金字塔效果，帮助读者拓展知识，开阔视野，学以致用。

《多媒体技术基础与项目实训（Premiere Pro CS3）》特别适合作为应用型本科、示范性高职高专以及计算机培训学校的相关专业课程的教材，也可供从事多媒体设计、影像处理、婚庆视频制作等影视编辑相关专业的从业人员与爱好者参考。

《多媒体技术基础与项目实训（Premiere Pro CS3）》配套的DVD多媒体教学资源包中包含31小节长达348分钟的多媒体视频教学课程，并提供了本书实例的相关素材文件。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术基础与项目实训>>

书籍目录

第1章　Premiere Pro CS3操作基础1.1　影视制作基础1.1.1　影视编辑色彩与常用图像基础1.1.2　常用的影视编辑术语1.2　Premiere Pro CS3的新功能1.2.1　素材查找功能1.2.2　替换素材1.2.3　特效重新分类1.2.4　时间扭曲1.2.5　停靠和最大化窗口1.3　Premiere Pro CS3对系统的要求1.4　Premiere Pro CS3的启动和退出1.4.1　启动Premiere Pro CS31.4.2　退出Premiere Pro CS31.5　工作界面和功能面板1.5.1　“项目”窗口1.5.2　“节目”监视器1.5.3　“素材源”监视器1.5.4　“时间线”窗口1.5.5　“工具”面板1.5.6　“效果”面板1.5.7　“效果控制”面板1.5.8　“字幕”窗口1.5.9　“调音台”窗口1.5.10　“历史”面板1.5.11　“信息”面板1.6　界面的布局1.6.1　“音频”模式工作界面1.6.2　“色彩校正”模式工作界面1.6.3　“编辑”模式工作界面1.6.4　“效果”模式工作界面第2章　Premiere Pro CS3的基本操作2.1　影片编辑项目的基本操作2.1.1　创建影片编辑项目2.1.2　设置项目属性参数2.1.3　保存项目文件2.2　导入素材文件2.2.1　导入视音频素材2.2.2　导入图像素材2.2.3　导入序列文件2.2.4　导入图层文件2.3　编辑素材文件2.4　添加视音频特效2.5　输出影视作品2.6　上机实训——制作倒计时片头第3章　素材的捕捉和管理3.1　视音频捕捉的准备工作3.1.1　视音频捕捉对硬盘的要求3.1.2　视音频捕捉的其他要求3.1.3　对视频采集卡的要求3.2　视频素材的捕捉3.2.1　视频文件的常用格式3.2.2　视频捕捉3.2.3　捕捉设置3.2.4　预览/剪辑视频3.3　音频素材的录制3.4　对素材进行科学管理3.4.1　预览素材的内容3.4.2　分类保管素材3.4.3　标识素材特征第4章　Premiere Pro CS3素材剪辑技术4.1　使用Premiere Pro CS3剪辑素材4.1.1　认识监视器4.1.2　在“素材源”监视器中播放素材4.1.3　在其他软件中打开素材4.1.4　剪裁素材4.1.5　设置标记点4.1.6　三点和四点插入法4.2　使用Premiere Pro CS3分离素材4.2.1　切割素材4.2.2　插入和覆盖编辑4.2.3　提升和提取编辑4.2.4　分离和链接素材4.3　Premiere Pro CS3中的编组和嵌套4.4　使用Premiere Pro CS3创建新元素4.4.1　通用倒计时片头4.4.2　彩条和黑场视频4.4.3　彩色蒙板4.5　上机实训——剪辑偶像视频片段第5章　视频切换效果5.1　切换效果设置5.1.1　使用镜头切换5.1.2　调整切换区域5.1.3　改变切换设置5.1.4　设置默认切换5.2　高级切换效果5.2.1　3D运动5.2.2　Map5.2.3　划像5.2.4　卷页5.2.5　叠化5.2.6　拉伸5.2.7　擦除5.2.8　滑动5.2.9　特殊效果5.2.10　缩放5.3　上机实训——视频切换效果的制作5.3.1　多层切换效果5.3.2　画中画视频切换效果5.3.3　淡入淡出效果第6章　视频特效的应用第7章　字幕特技与运动设置第8章　Premiere Pro CS3音频效果的添加与编辑第9章　文件输出第10章　项目实训——制作车展广告片头第11章　项目实训——制作个性影视MTV第12章　项目实训——制作婚礼影片片头第13章　项目实训——制作旅游专题短片第14章　项目实训——制作时尚栏目片头第15章　项目实训——制作电影预告片第16章　课程设计

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

2．图形　　计算机的图形可以分为位图图形和矢量图形。

（1）位图图形　　位图图形是使用颜色点来描绘图像的，我们将颜色点称之为“像素”。

位图图形是依靠分辨率的图形，每一幅都包含一定数量的像素。

剪辑人员在创建位图图形时，就必须指定图形的尺寸和分辨率。

数字化后的视频文件也是由连续的图像组成的。

（2）矢量图形　　矢量图形是与分辨率无关的图形。

它是通过数字方程式来得到的，由数字对象所定义的直线和曲线组成。

移动、缩放图片或更改图片的颜色都不会降低图形的品质，例如Premiere ProCS3字幕模板中的图形就是矢量图形。

3．像素　　像素是构成图形的基本元素，是位图图形的最小单位。

有以下三种特性。

? 像素与像素间有相对位置。

? 像素具有颜色能力，可以用bit来度量。

? 像素都是正方形的。

像素的大小是相对的，它依赖于组成整幅图像像素的数量的多少。

4．分辨率　　（1）图像分辨率　　图像分辨率是指单位图像线性尺寸中所包含的像素数目，通常以像素／英寸为计量单位打印尺寸相同的两幅图像，高分辨率的图像要比低分辨率的图像所包含的像素多。

（2）显示器分辨率　　显示器分辨率是指显示器上每单位长度显示的像素或点的数目，以dpi为计量单位。

显示器分辨率决定于显示器尺寸及其像素设置，PC显示器典型的分辨率为96dpi。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《多媒体技术基础与项目实训（premiere Pro CS3）》体例新颖，三位一体。
在国家计算机应用技能最新教育理念的指导下，我们邀请企业技术专家和一线骨干教师共同精心企划本套丛书．依托“基础+项目实践+课程设计”的三位一体教学模式组织内容，体例新颖。

实例丰富，紧贴行业应用　　精心组织了与行业应用紧密结合的典型实例，且实例丰富，让教师在授课过程中有更多的演示环节，让学生在学习过程中有更多的动手实践机会，迅速将所学内容应用于实际工作中。

以项目开发为目标　　丛书中的各分册都是在一个或多个项目的实现过程中，融入相关知识点。这里的“项目”是指基于工作过程的。
从典型工作任务中提炼并分析得到的，符合学生认知过程和学习领域要求的，模拟任务且与实际工作岗位要求一致的项目。

第一图书网, tushu007.com

<<多媒体技术基础与项目实训>>

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