

<<中文版Premiere Pro CS4多媒>>

图书基本信息

书名：<<中文版Premiere Pro CS4多媒体制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302240426

10位ISBN编号：7302240426

出版时间：2010-12

出版时间：清华大学出版社

作者：聂竹明 等主编

页数：354

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公司的Adobe Creative suite 4中文版自发布以来, 备受媒体和用户的关注, 这一系列高度集成、行业领先的设计和开发工具为所有的创意流程做出了革命性的贡献。

非线性编辑软件Adobe Premiere Pro CS4是其重要的组成部分。

利用Premiere, 用户可以轻松地捕捉数码视频, 并通过使用多轨的影像与声音合成来制作Microsoft Video for Windows (avi和QuickTime。

Movies (.mov) 等动态影像格式。

通过与Adobe ARm · Effects CS4 Professional、Photoshop CS4等软件的集成, 可扩大用户的创意选择空间。

还可以将内容传输到DVD、蓝光光盘、Web和移动设备。

本书从教学实际需求出发, 合理安排知识结构, 从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解Premiere Pro CS4的基本知识和使用方法。

全书共分12章, 主要内容如下。

第1章介绍了Premiere Pro CS4的工作界面、菜单命令和视频处理基础知识。

第2章介绍了在Premiere Pro CS4中如何对素材进行采集、导入和管理。

第3章介绍了使用。

Premiere Pro CS4进行影视素材的编辑。

第4章介绍了在PremiereProCS4中如何应用视频切换效果。

第5章介绍了PremiereProCS4中运动效果的应用。

第6章介绍了Premiere Pro CS4中视频特效的应用。

第7章介绍了Premiere Pro CS4.中外挂滤镜的一系列效果。

第8章介绍了在Premiere Pro CS4中进行作品的合成和输出的设置。

第9章介绍了使用字幕编辑器中的工具和模板进行字幕编辑的技巧。

第10章介绍了: PremiereProCS4中音频的应用。

第11章介绍了Premiere Pro CS4中的影片输出方法。

第12章为综合应用, 通过实例《夜晚》进一步掌握Premiere Pro CS4的操作技巧。

本书图文并茂, 条理清晰, 通俗易懂, 内容丰富, 在讲解每个知识点时都配有相应的实例, 方便读者上机实践。

同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示, 让读者能够快速提高操作技能。

此外, 本书配有大量综合实例和练习, 让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

本书是多人智慧的结晶, 陈玲、魏紫璐、张小多为副主编, 参与章节的编写及案例的制作, 蔡冠群、聂竹明、高宇为主编, 负责策划统稿、内容审定及具体编写。

另外, 对于陈江华、彭淑芬、郭海保、肖广文、谢珍连、孙勇、赵瑞杰、刘骄、卿艳华、罗贤智、谭波、曹亮、吕洪、李清玉、李明柱等人的支持表示感谢。

在编写本书的过程中参考了相关资料, 在此向这些文献的作者深表感谢。

由于作者水平有限, 书中难免有错误与不足之处, 恳请专家和广大读者批评指正。

<<中文版Premiere Pro CS4多媒>>

内容概要

本书以软件使用流程为主线、以案例制作为内破口，由浅入深、循序渐进地介绍了Adobe公司经典非线性编辑软件——中文版Premiere Pro CS4的操作方法和使用技巧。

全书共分12章，分别介绍了非线性编辑的基本流程、素材的采集与管理、基本的编辑技巧、视频切换效果的使用、视频特效的应用、音频的编辑、字幕的制作、滤镜的使用、合成效果制作、作品输出设置、综合实例的应用与作品具体生成办法等内容。

本书图文并茂，条理清晰，通俗易懂，内容丰富，在讲解每个知识点时都配有相应的实例，方便读者上机实践。

同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示，让读者能够快速地提高操作技能，具有很强的实用性和可操作性。

本书既适合于作为大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也可作为广大初、中级电脑用户的自学参考书。

书籍目录

第1章 Premiere Pro CS4基础	1.1 初识Premiere Pro CS4	1.1.1 Premiere Pro CS4的功能	1.1.2 Premiere Pro CS4的特点	1.1.3 Premiere Pro CS4的系统要求	1.2 Premiere Pro CS4的工作界面
	1.2.1 【项目】窗口	1.2.2 监视器窗口	1.2.3 【时间线】窗口	1.2.4 【效果】面板	1.2.5 【特效控制台】面板
	1.2.6 【调音台】面板	1.2.7 【工具栏】面板	1.2.8 【信息】面板	1.2.9 【历史】面板	1.3 Premiere Pro CS4的菜单命令
	1.3.1 【文件】菜单	1.3.2 【编辑】菜单	1.3.3 【项目】菜单	1.3.4 【素材】菜单	1.3.5 【序列】菜单
	1.3.6 【标记】菜单	1.3.7 其他菜单	1.4 数字视频处理基础知识	1.4.1 帧和场	1.4.2 NTSC、PAL和SECAM
	1.4.3 RGB和YUV	1.4.4 数字视频的采样格式及数字化标准	1.4.5 视频压缩编码	1.4.6 非线性编辑	1.5 上机练习
	1.6 习题第2章 素材的采集与管理	2.1 采集素材	2.1.1 新建项目	2.1.2 设置工作系统参数	2.1.3 视频采集卡简介
	2.1.4 采集的注意事项	2.1.5 采集设置	2.2 导入素材	2.2.1 常用文件格式简介	2.2.2 导入文件和文件夹
	2.2.3 导入序列图片	2.2.4 导入Premiere项目文件	2.3 管理素材	2.3.1 使用文件夹	2.3.2 在项目面板中查找素材
	2.3.3 使用脱机文件	2.4 上机练习	2.5 习题第3章 编辑视频素材	第4章 视频切换	第5章 运动效果
	第6章 视频特效	第7章 外挂滤镜	第8章 视频合成	第9章 制作字幕	第10章 音频应用
	第11章 影片输出	第12章 综合应用			

章节摘录

插图：对一种颜色进行编码的方法统称为【颜色空间】或【色域】。

用最简单的话说，世界上任何一种颜色的“颜色空间”都可定义成一个固定的数字或变量。

RGB（红、绿、蓝）只是众多颜色空间的一种。

采用这种编码方法，每种颜色都可用3个变量来表示——红色、绿色以及蓝色的强度。

记录及显示彩色图像时，RGB是最常见的一种方案。

但是，它缺乏与早期黑白显示系统的良好兼容性。

因此，众多电子电器厂商普遍采用的做法是，将RGB转换成YUV颜色空间，以维持兼容，再根据需要进行转换，以便在电脑显示器上显示彩色图形。

HUV（亦称YCrCb）是被欧洲电视系统所采用的一种颜色编码方法（属于PAL）。

YUV，主要用于优化彩色视频信号的传输，使其向后兼容老式黑白电视。

与RGB视频信号传输相比，它最大的优点在于只需占用极少的带宽（GB要求3个独立的视频信号同时传输）。

其中Y表示明亮度（Luminance或Luma），也就是灰阶值；而U和V表示的则是色度（Chrominance或Chroma），作用是描述影像色彩及饱和度，用于指定像素的颜色。

【亮度】是通过RGB输入信号来创建的，方法是将RGB信号的特定部分叠加到一起。

【色度】则定义了颜色的两个方面——色调与饱和度，分别用Cr和Cb来表示。

其中，Cr反映了RGB输入信号红色部分与RGB信号亮度值之间的差异；而Cb反映的是RGB输入信号蓝色部分与RGB信号亮度值之间的差异。

<<中文版Premiere Pro CS4多媒>>

编辑推荐

《中文版Premiere Pro CS4多媒体制作实用教程(中文版)》：（理论→实例→上机→习题）4阶段教学模式，任务驱动的讲解方式，方便学习和教学，众多典型的实例操作，注重培养动手能力，PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持。

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>