

<<音视频编辑合成技术>>

图书基本信息

书名：<<音视频编辑合成技术>>

13位ISBN编号：9787115184481

10位ISBN编号：7115184488

出版时间：2008-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：姜全生 编

页数：178

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>

<<音视频编辑合成技术>>

内容概要

本书按照实例化的任务操作教学模式编写，内容包括非线性编辑基础知识、初识 Premiere Pro 2.0、视频编辑、视频特效的应用、转场特效的应用、运动特效的应用、字幕和标题的制作、音频的编辑与控制、影片的预演和输出等。

本书按照“以实例操作为先导、巩固和提高新知识点”的编写思路，采用“实例操作、新知解析、实战演练、思考与练习”的体例结构，知识点与操作紧密结合，可切实提高学生的实际操作技能。本书的教学辅助素材可从人民邮电出版社网站（www.ptpress.com.cn）下载。

本书适合中、高等职业学校影视动漫、影视广告设计及相关专业作为教材使用，也可供影视动漫设计制作者学习参考。

<<音视频编辑合成技术>>

书籍目录

| | | | |
|-------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| 第1章 非线性编辑基础知识 | 1.1 非线性编辑 | 1.1.1 线性编辑 | 1.1.2 非线性编辑 |
| 1.2 视频制式和帧速率 | 1.3 非线性编辑软件的技术特点 | 1.4 各种格式视频文件的特点 | |
| 思考与练习 | 第2章 初识Premiere Pro 2.0 | 2.1 Premiere Pro 2.0的新功能 | 2.2 Premiere Pro 2.0 |
| 的安装 | 2.2.1 Premiere Pro 2.0的系统要求 | 2.2.2 Premiere Pro 2.0的安装步骤 | 2.3 |
| Premiere Pro 2.0的工作界面 | 2.3.1 启动Premiere Pro 2.0 | 2.3.2 Premiere Pro 2.0的4种工作 | |
| 界面 | 2.4 工作窗口和功能面板 | 2.4.1 工作窗口 | 2.4.2 功能面板 |
| 思考与练习 | 第3章 视频编辑 | 3.1 准备和输入素材 | 3.1.1 准备素材 |
| 3.1.2 创建一个新项目 | 3.1.3 向项目窗口输入素材 | 3.1.4 新素材的建立 | 3.2 管理素材 |
| 3.2.1 查看素材 | 3.2.2 为素材分类 | 3.2.3 为素材命名 | 3.3 在素材监视器窗口编辑素材 |
| 3.3.1 设置素材的入、出点 | 3.3.2 设置素材标记 | 3.3.3 插入和覆盖素材到时间线 | 3.4 在时间 |
| 线窗口中编辑素材 | 3.4.1 剪切素材 | 3.4.2 复制和粘贴素材 | 3.4.3 复制和粘贴属性 |
| 3.4.4 暂时关闭和启用素材 | 3.4.5 群组素材 | 3.4.6 设置素材速度 | 3.4.7 处 |
| 理交错视频 | 3.5 素材编辑高级技法 | 3.6 影片整体编辑方法 | 3.6.1 素材的选择和移动 |
| 3.6.2 链接和解除音视频链接 | 3.6.3 新建和嵌套时间线 | 3.7 在节目监视器窗口编辑素 | |
| 材 | 3.7.1 Lift编辑和Extract编辑 | 3.7.2 使用剪辑窗口进行编辑 | 3.8 视频编辑实例 |
| 思考与练习 | 第4章 视频特效的应用 | 4.1 视频特效的添加和控制 | 4.2 添加视频特效 |
| 4.3 | 内置视频特效 | 4.3.1 Adjust (调整) 组特效 | 4.3.2 Blur&Sharpen (模糊和锐化) 组特效 |
| 4.3.3 Channel (通道) 组特效 | 4.3.4 Color Correction (颜色修正) 组特效 | 4.3.5 | |
| Distort (扭曲) 组特效 | 4.3.6 GPU Effects (GPU特效) 组特效 | 4.3.7 Image Control (图 | |
| 像控制) 组特效 | 4.3.8 Keying (键控) 组特效 | 4.3.9 Noise (噪波) 组特效 | 4.3.10 |
| Noise&Grain (噪波和颗粒) 组特效 | 4.3.11 Perspective (透视) 组特效 | 4.3.12 Pixellate (| |
| 像素化) 组特效 | 4.3.13 Render (渲染) 组特效 | 4.3.14 Stylize (风格化) 组特效 | |
| 4.3.15 Time (时间) 组特效 | 4.3.16 Transform (变换) 组特效 | 4.3.17 Transition (切换 | |
|) 组特效 | 4.3.18 Video (视频) 组特效 | 4.4 外挂插件滤镜 | 4.4.1 认识外挂插件 |
| 4.4.2 安装外挂插件 | 4.4.3 常用外挂插件介绍 | 4.5 视频特效实例 |第5章 转场 |
| 特效的应用 | 第6章 运动特效的应用 | 第7章 字幕和标题的制作 | 第8章 音频的编辑和控制 |
| 第9章 影片的预演和输出 | | | |

章节摘录

第1章 非线性编辑基础知识 1.1 非线性编辑 1.1.1 线性编辑 线性编辑，实际上是通过一对一或二对一的台式编辑机将母带上的素材剪接成第二版的完成带，这中间完成的出、入点设置，转场等都是模拟信号转换为模拟信号。

由于信号一旦转换完成就记录成为磁迹，无法随意修改，所以当需要插入新的素材或改变某个镜头的长度时，后面的内容就都要重新编辑。

由此可见，传统的线性编辑虽然不需要花费大量的上载时间，但是对于复杂一些的节目制作，重复修改是一件很繁琐的事情。

传统的线性编辑一般由AIB卷编辑机、特技机、调音台和监视器几个主要部分构成，大型演播室还配有诸如视频切换台、矢量示波器等许多复杂的硬件设备。

线性编辑在现代视频编辑中依然起着重要的作用。

1.1.2 非线性编辑 非线性编辑系统是把输入的各种音视频信号进行A/D（模/数）转换，采用数字压缩技术存入计算机硬盘中。

非线性编辑没有采用磁带而是用硬盘作为存储介质，记录数字化的音视频信号，由于硬盘可以满足在1/25s内任意一帧画面的随机读取和存储，从而实现音视频编辑的非线性。

非线性编辑系统将传统的电视节目后期制作系统中的切换机、数字特技、录像机、录音机、编辑机、调音台、字幕机、图形创作系统等设备集成于一台计算机内，用计算机来处理、编辑图像和声音，再将编辑好的音视频信号输出，通过录像机录制在磁带上。

对于能够编辑数字视频数据的软件也称为非线性编辑软件，如Premiere。

任何非线性编辑的工作流程，都可以简单地看成输入、编辑、输出这样3个步骤。

当然由于不同软件功能的差异，其使用流程还可以进一步细化。

以Premiere Pro为例，其使用流程主要分成如下5个步骤。

（1）素材的采集与输入。

采集就是利用Premiere Pro，将模拟视频、音频信号转换成数字信号存储到计算机中，或者将外部的数字视频存储到计算机中，成为可以处理的素材。

输入主要是指把其他软件处理过的图像、声音等，导入到Premiere Pro中。

（2）素材编辑。

素材编辑就是设置素材的入点与出点，以选择最合适的部分，然后按时间顺序组接不同素材的过程。

（3）特技处理。

对于视频素材，特技处理包括转场、特效、合成叠加；对于音频素材，特技处理包括转场、特效。

非线性编辑软件功能的强弱，往往也体现在这方面。

配合某些硬件，Premiere Pro还能够实现特技播放。

（4）字幕制作。

字幕是节目中非常重要的部分，它包括文字和图形两个方面。

在Premiere Pro中制作字幕很方便，可以实现多种效果，并且还有大量的模板可以选择。

（5）输出与生成。

节目编辑完成后，就可以输出回录到录像带上；也可以生成视频文件，发布到网上或刻录VCD和DVD等。

<<音视频编辑合成技术>>

编辑推荐

《中等职业学校计算机系列教材?音视频编辑合成技术：Premiere Pro 2.0》适合中、高等职业学校影视动漫、影视广告设计及相关专业作为教材使用，也可供影视动漫设计制作者学习参考。

(1) 为能够切实提高学习者的实践技能，书中采用了以实例操作为先导、巩固和提高新知识点的编写体例。

(2) 在编写体例中体现出四个模块：实例操作、新知解析、实战演练、思考与练习四个部分。

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>