

<<数字媒体后期制作教程>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体后期制作教程>>

13位ISBN编号：9787115226853

10位ISBN编号：7115226857

出版时间：2010-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：何苗 等著

页数：316

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>

<<数字媒体后期制作教程>>

前言

Premiere和After Effects是目前PC平台上使用最为广泛的非线性编辑、特效合成软件，能稳定地运行在Windows和Mac OS两大操作系统中，对硬件要求低，易于使用，主要应用于影视剧、电视广告、片头包装、多媒体开发等领域。

Premiere和After Effects虽然各有侧重，但是两者可以实现实时的高度整合，在实际应用中经常配合使用。

本书主要分为4大部分：概述（第1章）、非线性编辑技术（第2章~第7章）、数字合成技术（第8章~第12章）、数字媒体短片创作（第13章~第14章），深入浅出地讲解了Premiere和After Effects的使用方法及相应的编辑技巧。

本书拍摄并精选了一些具有完整故事情节的视频，采用理论介绍与实例相结合的方式，使学生可以快速了解数字媒体后期制作编辑技巧，深入学习软件功能以及后期制作技术。

章后设有课后习题，可以拓展学生的实际应用能力。

全书共分为14章。

其中，第1章介绍数字媒体后期制作的技术基础、蒙太奇理论基础、数字媒体后期制作常用软件及制作流程；第2章介绍Premiere的基本操作，包括项目的创建及设置、素材的采集、导入及管理、基本的编辑技巧及常用的编辑方法；第3章介绍添加特效转场的基本原则、基本操作、效果控制面板的使用及不同转场特效的效果；第4章介绍添加视频特效的基本操作、关键帧插值的使用、预设特效的创建及不同视频特效的功能；第5章介绍运动特效的参数设置及使用方法；第6章介绍字幕的创建、字幕特效的设置、路径字幕的创建、字幕样式及模板的使用、滚屏字幕及游动字幕的创建等；第7章介绍音频的输入、音量的调节、调音台的使用及不同音频特效的功能；第8章介绍After Effects的基本操作，包括工作区简介、自定义工作区、合成和图层的创建方法、图层合成模式的设定方法等；第9章介绍关键帧的概念、关键帧的创建及编辑方法、常用的关键帧动画高级辅助功能等；第10章介绍文字的创建及属性设置、文字属性动画的设置、选区动画及路径动画的设置、动画预置的应用；第11章介绍校色特技的使用、降噪特技的使用、常用抠像特技的使用、遮罩技术、图层合成模式的使用；第12章介绍常用特效的一般设置方法以及动态跟踪的基本制作技巧；第13章介绍将序列输出到磁带、输出单帧及输出影片的方法，同时介绍了Adobe Media Encoder的使用方法及Premiere Pro CS3与After Effects CS3的结合使用方法；第14章介绍短片的制作流程、高级编辑技巧、高级编辑方法等。

本书适合作为普通高等院校数字媒体技术、数字媒体艺术、影视后期制作、动漫等数字艺术相关专业数字媒体后期制作、非线性影视编辑等课程的教材使用，也适合从事相关专业工作的初学者作为自学教材或参考书使用。

本书配有一张光盘，光盘中收录了书中实例涉及的素材、制作结果等文件，供课堂教学和读者自学使用。

本书由张卫华、何苗任主编，由韩洁、王寿萃任副主编，参加编写及提供视频资料工作的还有沈精虎、王振兵、丁翠红、李涛、黄心中、胡明、秦涵越、卢潇、李鸿婉、房蓄琛、张智祥、隋云善、魏生银、高飞、边艺、马韶莹、黄梦甜等，在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请广大读者指正。

<<数字媒体后期制作教程>>

内容概要

本书主要介绍数字媒体后期的编辑与合成。

全书共14章，首先介绍Premiere Pro CS3和After Effects CS3的使用方法，包括Premiere基本操作、编辑技巧及编辑方法、转场特效及视频特效的使用、字幕的添加、音频的编辑、After Effects的基本操作、关键帧动画的创建、文字及抠像等特效的使用等，并通过实例介绍了两种软件的综合应用。

本书融编辑技巧于软件的实际操作中，并通过一个较完整dv短剧的制作，使读者能够了解Premiere和After Effects的综合应用。

本书配有一张光盘，光盘中收录了书中实例涉及的素材、制作结果等文件，供课堂教学和读者自学使用。

本书可作为普通高等院校数字媒体后期制作，非线性影视编辑等课程的教材使用，也适合从事相关专业工作的初学者作为自学教材或参考书使用。

<<数字媒体后期制作教程>>

书籍目录

第1部分 概述	第1章 数字媒体后期制作概述	1.1 技术基础	1.1.1 非线性编辑技术
	1.1.2 数字合成技术	1.2 理论基础	1.2.1 蒙太奇的产生与发展
	与表现蒙太奇	1.2.2 叙事蒙太奇	1.2.3 蒙太奇的各种表现形式
	1.2.3 蒙太奇的各种表现形式	1.3 数字媒体后期制作软件简介	1.3.1 adobepremiereprocs
	1.3.2 adobeaftereffects	1.4 数字媒体制作流程	1.4.1 前期制作阶段
	1.4.2 拍摄制作阶段	1.4.3 后期编辑与合成阶段	小结
	1.4.3 后期编辑与合成阶段	习题	第2部分 非线性编辑技术
	第2章 premiere基本操作	第3章 转场特效的应用	第4章 视频特效的应用
	第5章 运动特效的应用	第6章 字幕效果的应用	第7章 音频的编辑和控制
	第7章 音频的编辑和控制	第3部分 数字合成技术	第8章 aftereffects基本操作
	第9章 在aftereffects中创建关键帧动画	第10章 aftereffects的文字特效	第11章 数字抠像特效
	第12章 其他特效制作	第4部分 数字媒体短片制作	第13章 数字媒体的输出
	第14章 综合实例		

<<数字媒体后期制作教程>>

章节摘录

非线性编辑技术是将各种视音频素材输入以计算机为工作平台的非线性编辑系统，在计算机上完成编辑、特技处理、字幕制作和最终输出的数字化编辑方式。

非线性编辑相比于传统的线性编辑具有无比的优越性。

传统的线性编辑技术是基于电视录编系统的一种编辑方式，它通常由两部编辑机、两台监视器和一部切换台构成，各设备之间由视音频线连接，通过频繁的输出、搜索、录制、输出视音频信号来进行编辑。

在线性编辑中，编辑过程非常耗时，为了找到合适的素材和编辑位置，必须不断地从录像机上装卸、搜索磁带。

由于画面的记录完全按照时间顺序进行线性排列，要在已有的画面之间插入和删除更长或更短的镜头，就会影响后面所有画面的排序，这意味着后面所有的镜头要重新进行录制。

例如，A、B、C分别是磁带上按照时间顺序排列的3段素材，想要在A、C之间将素材B替换成时间较长的素材D，需要搜索至素材A结束点，录制素材D之后，再次录制素材C。

基于计算机的非线性编辑技术改进了这种方式，不必使用磁带这个载体，所有素材以数字化方式存储在计算机硬盘上，避免了磁带由于反复使用产生的损耗。

各种视音频素材和图像素材都以图标的方式在项目面板中显示，素材也不必刻板地按照时间顺序进行载入，允许无序的非线性编辑方式，只要用鼠标进行拖曳，就可以随意放置和调整素材。

例如，同样在按照时间顺序排列的素材A、B、C中将素材B替换成素材D，只要在进行替换之后将素材c的位置稍作调整就可以了，省去了重复录制的麻烦。

同时，非线性编辑技术使在传统线性编辑中非常复杂的特技、字幕、转场等效果变得简单易行，大大拓展了编辑的艺术表现空间。

合成技术是一种将各种素材集合在一起，进行加工处理之后产生全新声画效果的影视技巧。

早期的影视合成技术是在拍摄过程和胶片洗印过程中实现的，效果有限，技术步骤繁杂。

计算机图形技术的介入极大地改进了合成技术，形成了极其丰富的视听效果。

数字合成技术已经广泛应用于各种影视、动画、多媒体领域，可以较好地实现诸如制作动画、场景合成、抠像、校正颜色、虚拟环境、调音等特技效果。

需要注意的是，合成技术不仅仅只是一种操作软件的能力，还涵盖了审美能力、对影像的理解能力和创新能力等各个方面，切勿为了技巧而技巧，毫无目的、毫无新意地堆砌合成特技，进行数字后期合成依然要以最终的表现目的为宗旨，过于花哨、不合时宜的特技只会降低影像的表现力。

<<数字媒体后期制作教程>>

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>