

<<Premiere影视后期编辑与特效>>

图书基本信息

书名：<<Premiere影视后期编辑与特效>>

13位ISBN编号：9787121097447

10位ISBN编号：7121097443

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：袁淑敏 编著

页数：304

字数：518400

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

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。

在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。

动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济生长点和广泛的社会效益。

动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。

动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。

综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。

创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。

随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。

中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。

人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

内容概要

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍了Premiere Pro CS3在影视后期编辑中的应用及特效制作。

本书由国内一线Premiere教育与培训专家编著，通过165个操作实训，让读者在最短的时间内从入门到精通软件，从新手成为应用高手。

本书共分为12章，内容包括：影视编辑基础知识、Premiere Pro CS3快速入门、添加与剪辑影片素材、视频转场效果的应用、视频滤镜特效的应用、影像视频的校色技巧、影视字幕效果的制作、影视音频效果的处理、影视覆叠特效的应用、运动效果的应用、预演\输出与刻录影片，最后一章从游戏片名、节目片头、企业片头等实际应用领域中精选实例，详细介绍了其制作步骤，使读者在学习理论的同时，通过案例实战演练逐步精通，成为影视动画设计的高手。

本书配套学生光盘包含书中实例所用的素材及字体、实例分析的视频教程、书中实例效果图赏析

。读者可以通过观看光盘中的视频教程，体验真实的操作环境与步骤，提高编辑技术的熟练程度，起到事半功倍的效果。

本书可作为高等院校、职业学院相关专业学生的授课教材，也可作为广大影视编辑人员的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

书籍目录

第1章 影视编辑基础知识 1.1 数字视频常识 1.2 影视编辑常用术语 1.3 影视编辑的两种类型
1.4 蒙太奇合成 1.5 数字视频的格式 1.6 本章小结 1.7 习题 第2章 Premiere Pro CS3快速入门 2.1
Premiere Pro CS3功能简介 2.2 启动与退出Premiere Pro CS3 2.3了解Premiere Pro CS3工作界面 2.4 影
片项目基本操作 2.5 视频素材捕获实战准备 2.6 本章小结 2.7 题 第3章 添加与剪辑影片素材 3.1
添加影片素材第4章 视频转场效果的应用第5章 视频滤镜特效的应用第6章 影像视频的
校色技巧第7章 影视字幕效果的制作第8章 影视音频效果的处理第9章 影视覆盖特效的应用第10章
运动效果的应用第11章 预演、输出与刻录影片第12章 综合应用实例习题答案

章节摘录

另外，颜色深度也是摄像头的一个重要指标。

我们每天生活的大自然拥有着无限种类的颜色，但是因为感光器件原材料和工艺的限制，通过摄像头并不能够将这些颜色全部还原出来，所以这就涉及到颜色深度指标。

对于经常使用电脑的朋友来说，大多知道显示器属性中可以设定16色、256色、16位色和32位色，而颜色数的设定级别越高，显示的图像也就越漂亮，正是这个原因，颜色深度越深的摄像头，其拍摄的图像也就越逼真、颜色更生动。

目前市场上可以购买到的摄像头一般在颜色深度上都可以达到24位色，少数则能达到12-16位色，24位色深的摄像头在色彩还原率上要高于12-16位色的摄像头，所以其拍摄出来的图像就更悦目一些。

1.1.4视频与音频压缩标准 数字视频之所以需要压缩，是因为它原来的形式占用的空间大得惊人。

视频经过压缩后，存储时会更方便。

数字视频压缩以后并不影响作品的最终视觉效果，反而让视频的传送与传播更加方便、快捷。

下面简要介绍一下视频压缩的标准与音频压缩的标准。

1.视频压缩标准视频编码标准主要由ITU - T和ISO / IEC开发。

前者已经发布了视频会议标准H.261、H_262、H.263，并且准备进行远期编码标准H.263L的开发，以期获得更大的编码效率。

ISO / IEC的标准系列是大家熟悉的MPEG家族。

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>