

<<动画后期合成与特效制作教程>>

图书基本信息

书名：<<动画后期合成与特效制作教程>>

13位ISBN编号：9787508477145

10位ISBN编号：7508477146

出版时间：2010-10

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：150

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>

## <<动画后期合成与特效制作教程>>

### 前言

从好莱坞大片所创造的幻想世界，到新奇有趣的动漫影视作品，无一不是现代后期合成技术的充分体现。

几十年来，数字技术全面进入动漫影视制作过程，计算机取代了原有的动漫影视后期合成设备，并在后期合成制作环节发挥了重大作用。

本书详细介绍了影视剪辑艺术、影视剪辑的功能、非线性编辑的特点、基本剪辑操作、视频特效制作、字幕添加、音频处理、渲染输出等内容。

本书共分为三个部分：第一部分包括第1~3章，主要介绍影视剪辑艺术的概述。

第二部分包括第4、5章，主要介绍影视非线性编辑技术的概况。

第三部分包括第6~12章，主要介绍PremierePro的基础和应用。

本书取材新颖，内容紧贴学科发展的前沿，既可以作为高等院校动画、数码影视等相关专业的教材，也可以作为动漫、数码影视制作人员及广大业余爱好者的专业参考书。

本书由房晓溪编著，参加编写的人员还有刘齐稳、卢娜、张烨、王俊、常久利、周国栋、王瑶、庄艳明、纪赫男、方鑫海、宋忠良等人。

由于技术的不断成熟，制作工具也会不断发展进步，制作手段不断完善与成熟，我们希望本书能够起到抛砖引玉的作用。

欢迎广大读者与我们联系，提出宝贵的意见和建议，以便我们在以后的版本中不断改进。

## <<动画后期合成与特效制作教程>>

### 内容概要

这是一本专门介绍影视动漫后期合成的专业教材。

本书详细介绍了影视剪辑艺术、影视剪辑的功能、非线性编辑的特点、基本剪辑操作、视频特效处理、字幕添加、音频处理及渲染输出等内容。

全书共12章，内容丰富、通俗易懂，深入浅出地介绍了动漫后期合成制作的方法和技巧，知识点与操作紧密结合，可切实提高学习者的实践操作技能。

本书取材新颖，内容紧贴学科发展的前沿，既可以作为高等院校动画、数码影视等相关专业的教材，也可以作为动漫、数码影视制作人员及广大业余爱好者的专业参考书。

## &lt;&lt;动画后期合成与特效制作教程&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第1章 影视剪辑定义及功能 1.1 影视艺术创作三阶段及剪辑的定义 1.2 蒙太奇的定义 1.3 素材的选择和使用 1.4 剪接点的确定 1.5 影片结构的调整和影片节奏的把握 本章小结 思考与练习第2章 镜头定义及分类 2.1 镜头的定义及景别划分 2.2 镜头的运动 2.3 镜头的速度变化 2.4 轴线和跳轴 本章小结 思考与练习第3章 当画片制作过程和技术概况 3.1 前期准备阶段 3.2 实际拍摄阶段 3.3 后期制作阶段 本章小结 思考与练习第4章 数字非线性编辑技术基础 4.1 线性与非线性 4.2 采集与压缩比 4.3 脱机编辑与联机编辑 4.4 分量信号与复合信号 4.5 高清、标清和DV 4.6 时码 本章小结 思考与练习第5章 非线性编辑系统工艺流程及扫描 5.1 非线性编辑系统的组成 5.2 不同平台的非线性编辑系统 5.3 影视非线性编辑工艺的流程 5.4 Avid系列非线性编辑系统 5.4.1 DS非线性编辑系统 5.4.2 Avid Xpress Pro非线性编辑系统 5.5 Final Cut Pro系列非线性编辑系统 5.6 Premiere非线性编辑系统 5.7 高端UNIX平台上的Fire/Srnoke系统 5.8 经济方便的DPS非线性编辑系统 5.9 DV系列的优秀解决方案——DVStorm非线性编辑系统 5.10 非线性编辑技术的发展方向 本章小结 思考与练习第6章 Premiere Pro概述 6.1 Premiere Pro的实时编辑特性 6.1.1 非实时编辑 6.1.2 实时编辑 6.2 其他编辑特性 6.2.1 界面专业化集成化设置 6.2.2 模块化集成输入/输出 6.3 Premiere Pro的工作界面 6.3.1 Project(项目)窗口 6.3.2 Motitor(监视器)窗口 6.3.3 Timeline(时间线)窗口 6.3.4 Info(信息)面板 6.3.5 History(历史)面板 6.3.6 Tool(工具栏)面板 6.4 系统要求及软件安装 6.4.1 系统要求 6.4.2 软件安装 本章小结 思考与练习第7章 Premiere Pro快速上手 7.1 新建项目 7.2 影像采集 7.3 输入素材 7.4 确定剪接点 7.5 添加声音 7.6 加入过渡效果 7.7 加入视频特效 7.7.1 变速 7.7.2 虚化 7.8 添加字幕 7.9 渲染输出 本章小结 思考与练习第8章 基本剪接操作 8.1 输入素材及管理 8.1.1 输入素材文件的方法 8.1.2 素材管理 8.2 基本编辑操作 8.2.1 素材组接 8.2.2 设置素材显示方式 8.2.3 播放影片 8.2.4 In(入)点与Out(出)点的设置 8.2.5 插入(Insert)与覆盖(Overlay)编辑 8.2.6 修剪素材(Trimming Assembled Clips) 8.2.7 举出(Lift)与剪掉(Extract)编辑 8.2.8 增加剪辑点 本章小结 思考与练习第9章 过渡效果与关键帧动画 9.1 输入素材并添加叠化过渡 9.2 调整叠化过渡并进行预览 9.3 调整调色视频特效工具——Channel Mixer 9.4 动画的设置 9.5 其他视频特效介绍 本章小结 思考与练习第10章 多轨叠加合成与字幕处理 10.1 画中画合成 10.2 抠像合成 10.3 图片遮罩合成 10.4 使用Premiere Pro的字幕工具 10.5 字幕的动画设置 10.5.1 淡入淡出 10.5.2 字幕的大小变化及移动效果 本章小结 思考与练习第11章 音频处理 11.1 捕捉音频 11.2 输出音频 11.3 分离视频与音频 11.4 编辑音频 11.5 混音器功能Audio Mixer 11.6 音频特效 本章小结 思考与练习第12章 渲染输出 12.1 从Premiere Pro输出到录像带 12.2 输出成AVI等图像文件 12.2.1 常规操作过程 12.2.2 实例分析 12.3 输出DVD 12.4. 输出流媒体文件(RM、WMV等) 本章小结 思考与练习

## <<动画后期合成与特效制作教程>>

### 章节摘录

插图：前面讨论的主要是实际拍摄影片的创作过程以及视听语言的基本原理，从视听语言的基本原理来说，实拍影片和动画影片大致是相同的，创作流程同样也是前期、中期和后期三大阶段。

其最大的差别在于动画影片的具体制作工程与实拍影片有较大的差别，不论是三维动画影片还是传统二维动画影片，其具体制作方法与影片实际拍摄都有其明显的不同，这种实现方法的差异也深刻地影响和反映到前期、中期和后期等制作流程的各个阶段，本节将通过对三维/二维动画影片制作过程的分析，得出动画影片的创作及剪辑特点。

从前面可以知道，三维动画影片创作的基本过程同样也是分为前期、中期和后期三个基本阶段，但由于三维动画影片都是由电脑三维动画软件制作出来的，因此在创作过程中，这三个基本阶段的差别有时不是那么明显，当前期的策划和剧本完成以后，就可以进入实际制作阶段。

这里就以三维动画影片的制作过程对其特点进行分析说明，具体制作流程中的各个阶段和分工介绍如下。

1.二维前期创作部门(2D Design) 二维前期创作部门的功能，是根据剧本创造出剧中所有元素，包括角色、场景、道具等，它将提供制作所需要的一切根据，例如向建模部门提供人物和场景的平面图设计稿或者雕塑；向动画部门及镜头预览部门提供故事板或分镜头；向材质灯光部门提供气氛图等。

<<动画后期合成与特效制作教程>>

编辑推荐

《动画后期合成与特效制作教程》是普通高等教育面向21世纪动漫系列教材。

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>