

<<Premiere Pro & After>>

图书基本信息

书名：<<Premiere Pro & After Effects 影视动画非线性编辑与合成-附1DVD>>

13位ISBN编号：9787550205376

10位ISBN编号：755020537X

出版时间：2012-11

出版单位：北京联合出版公司

作者：李益，夏光富 等编著

页数：506

字数：745000

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>

## <<Premiere Pro & After>>

### 内容概要

Premiere Pro和After

Effects非线性编辑与合成技术的应用极为广泛，有着巨大的市场需求，是普通高校影视、动画等相关专业学生必须掌握好的基础技能之一。

本书按照教学大纲要求，将影视动画艺术和后期编辑与合成技术紧密结合，采用边讲解后期编辑与合成技术的基础知识、基本功能和原理，边熟悉软件相应的工作界面、编辑工具、菜单命令和功能面板的使用，通过107个“动手练习”和宣传片、旅游片、专题片、专题栏目片头、标志动画、运动字幕、手写字动画、影视片头音乐编辑、三维效果、粒子与爆破特效、运动跟踪与稳定特效以及Premiere Pro和After

Effects综合应用等27个来自教学一线和科研的精选案例的创意构想、制作参考流程图和具体操作，生动系统地讲解了PremierePro和Aider

Effects影视动画非线性编辑与合成的艺术规律和软件技能，为动画教学的建设注入了新鲜血液。

李益、夏光富编著的《影视动画非线性编辑与合成》由20章构成，结构科学，内容丰富，讲解通俗易懂，大量的动手练习大大降低了学习难度，丰富而典型的范例是数年来一线科研和教学积累的新经验，也是各章核心知识和技能的全真模拟实战，提出了具体要求和解决的思路，旨在让学生在课堂上就能体味影视、动画公司一线人员制作各类影视作品的乐趣，提高读者的艺术素质和操作技能，启示和激发学生专业创作欲望。

希望通过范例的学习能获得更多的体会和经验，创作出更多的好作品，为日后的专业创作打下好基础。

《影视动画非线性编辑与合成》不但是普通高校影视、动画等相关专业的首选教材，同时也是广大影视动画工作者学习影视动画后期编辑与合成的最佳参考书。

## 作者简介

夏光富，重庆邮电大学传媒艺术学院常务副院长、副教授。

先后制作电视专题片、教学片二十多部。

近几年，策划制作的影视作品多次获奖；主持、参与了省部级以上科研项目七项，国家“九五”攻关课题《通信与广播电视共网传输的研究》，获重庆市科学技术奖一等奖。

发表关于影视艺术、文化传播方面的论文十余篇；主编、参编《电视节目编辑技艺》、《电视节目概论》、《电视纪录片创作教程》等多部教材；出版专著《电视节目形态论》。

李益，重庆邮电大学传媒艺术学院副院长，教授，中华美学学会会员，重庆市高教学会美育专委会主任，毕业于四川师范大学汉语言文学专业，主讲中文、美学、影视、动画等23门课程，研究方向：传媒美学、影像艺术。

获省部级奖6项，承担省部级以上科研课题12项。

发表专业学术论文31篇，出版著作23部，其中独著4部，主编6部，副主编4部，论著合计178万字。

书籍目录

第一章 非线性编辑技术与艺术

第一节 非线性编辑技术

第二节 非线性编辑的艺术要求

第三节 非线性编辑中技术与艺术的关系

本章小结

本章作业

第二章 Premiere Pro的工作界面

第一节 Premiere Pro CS4工作窗口

第二节 Premiere Pro功能面板一

第三节 Premiere Pro CS4菜单系统

第四节 Premiere Pro CS4项目设置

第五节 Preferences(首选项)设置

第六节 范例制作2-1宣传片《动物世界》

本章小结

本章作业

第三章 影片素材的管理与编辑

第一节 项目的基本操作

第二节 导入素材

第三节 素材的采集与输入

第四节 管理素材

第五节 素材的编辑

第六节 范例制作3-1旅游片《美丽风光》

本章小结

本章作业

第四章 变化丰富的视舞转场

第一节 转场效果概述

第二节 转场效果的导入与设置

第三节 各种视频转场特效

第四节 范例制作4-1动画特效《华丽的转场》

第五节 范例制作4-2专题栏目片头《西部大地情》

本章小结

本章作业

第五章 面叠加与不透明度调节

第一节 认识13pacity(不透明度)

第二节 蒙版的功能与制作

第三节 键控(Keying)特效

第四节 范例制作5-1专题片《商业街》

本章小结

本章作业

第六章 运动效果设置

第一节 基本运动效果

第二节 高级运动效果

第三节 范例制作6-1动感画面《多彩炫动笔记》

第四节 范例制作6-2标志动画《炫动的徽标》

本章小结

## <<Premiere Pro & After>>

### 本章作业

#### 第七章 字幕(Title)制作

##### 第一节 字幕窗口及面板

##### 第二节 简单字幕基本制作流程

##### 第三节 运动字幕制作流程

##### 第四节 球面凸显字幕制作流程

##### 第五节 范例制作7-1运动字幕Premiere Pro cs4

### 本章小结

### 本章作业

#### 第八章 精彩纷呈的视频特效

##### 第一节 视频特效参数面板

##### 第二节 视频特效详解

##### 第三节 视频特效效果比较

##### 第四节 范例制作8-1泼墨国画特效《梅花吟》

### 本章小结

### 本章作业

#### 第九章 音频编辑与音频特效

##### 第一节 音频的采集

##### 第二节 音频的基本编辑

##### 第三节 音频特效

##### 第四节 调音台的使用

##### 第五节 声音文件的输出

##### 第六节 范例制作9-1《影视片头音乐》

### 本章小结

### 本章作业

#### 第十章 视音频合成输出

##### 第一节 基础知识

##### 第二节 视音频项目的预演

##### 第三节 视音频项目的输出设置

##### 第四节 输出影片中的帧、音频和字幕

##### 第五节 输出影片到录像带、DVD或者EDL

##### 第六节 视频编码

##### 第七节 范例制作10-1精彩片断合成《为了胜利，向我开炮!》

##### 第八节 范例制作10-2《无间道》宣传片

### 本章小结

### 本章作业

#### 第十一章 After Effects操作基础

##### 第一节 工作界面

##### 第二节 菜单系统

##### 第三节 项目与合成的基本设置

##### 第四节 素材片段基本编辑流程

##### 第五节 范例制作11-1动态特效《飘浮的云》

### 本章小结

### 本章作业

#### 第十二章 遮罩与抠像的应用

##### 第一节 Mask(遮罩)的基本应用

##### 第二节 Mask(遮罩)混合模式设置

## <<Premiere Pro & After>>

第三节 TrackMatte(轨道遮罩)的设置

第四节 抠像

第五节 范例制作12-1复合视频特效《舞动青春》

本章小结

本章作业

第十三章 文字效果设计

第一节 创建文字

第二节 文字效果设置

第三节 范例制作13-1手写字动画《戏梦人生》

本章小结

本章作业

第十四章 三维效果应用

第一节 认识三维空间

第二节 三维层的属性设置

第三节 摄像机的设置与应用

第四节 灯光的设置与应用

第五节 范例制作14-1三维动画特效《观光隧道》

本章小结

本章作业

第十五章 运动的高级控制

第一节 关键帧动画的创建

第二节 变速与插值控制

第三节 关键帧助理与漂浮关键帧

第四节 动画时间控制

第五节 范例制作15-1《蜘蛛求爱》动画片段的变速调整

本章小结

本章作业

第十六章 内置特效的应用

第一节 添加内置特效

第二节 内置特效详解

第三节 范例制作16-1《燃烧的火焰》特效

本章小结

本章作业

第十七章 外挂特效的应用

第一节 外挂特效的下载与安装

第二节 典型外挂特效详解

第三节 范例制作17-1片头字幕特效《新InM》

本章小结

本章作业

第十八章 粒子与爆炸效果的应用

第一节 粒子运动场及其效果设置

第二节 粒子发生器类型

第三节 粒子的物理状态

第四节 粒子爆炸效果应用

第五节 范例制作18-1粒子特效《数字雨》

第六节 范例制作18-2爆炸文字特效

第七节 范例制作18-3爆炸特效《片段汇聚》

## <<Premiere Pro & After>>

本章小结

本章作业

### 第十九章 运动跟踪与运动稳定

第一节 Tracker(跟踪控制器)面板及参数设置

第二节 范例制作19-1“运动稳定”特效

第三节 范例制作19-2“单点跟踪”特效

第四节 范例制作19-3“四点跟踪”特效

本章小结

本章作业

### 第二十章 综合实例制作

第一节 Premiere Pro与After Effects的综合运用

第二节 使用Adobe Dynamic Link(动态链接)

第三节 范例制作20-1视频特效《极限运动》

第四节 范例制作20-2体育视频片段《运动无极限》

本章小结

本章作业

附录A 部分习题答案

附录B 动手练习”索引

## 章节摘录

版权页：插图：二、输入图形文件 计算机图形主要分为两大类：位图和矢量图。

位图和矢量图在计算机屏幕上都是以像素显示的。

1.位图 也称为栅格图像，它使用彩色网格（即像素）来表现图像。

每个像素都具有特定的位置和颜色值。

位图在内存中由一组计算机内存地址（bit）组成，这些位定义图像中每个像素点的颜色和亮度。

在处理位图图像时，编辑的是像素，而不是对象或形状。

位图图像是连续色调图像最常用的电子媒介，如照片或数字绘画，因为它们可以表现阴影和颜色的细微层次。

位图图像与分辨率有关，也就是说，它们包含固定数量像素。

因此，如果在屏幕上对它们进行缩放或以低于创建时的分辨率来打印，将丢失其中的细节，并会出现锯齿状。

2.矢量图 用一系列计算机指令来描述和记录一幅图，这幅图可分解为一系列子图，如点、线、面等。

矢量图根据图像的几何特性描绘图像。

矢量图的描述方法是用数学的方式来描述一幅图形，因此需要专门的软件来解释对应的图形指令。

编辑这种矢量图形的软件通常称为绘图程序。

矢量图形与分辨率无关，也就是说，可以将图形缩放到任意尺寸，可以按任意分辨率打印，而不会遗漏细节或降低清晰度。

因此，矢量图形是表现标志图形的最佳选择。

当需要编辑每一小块图形时，矢量图非常有效，图形移动、缩放、旋转、复制、属性的改变（如线条的宽窄、颜色等）等都很容易做到。

然而，当图形变得很复杂时，计算机就要花费很长时间去执行绘图指令才能把一幅图显示出来，比如一幅复杂的彩色照片就很难用矢量图来表示。

三、导入音频 数字音频以二进制编码的形式存储于计算机硬盘、CD或数字录音带（DAT）中，可以将音频文件或视频文件中的音频部分作为素材导入。

为了保持音频编辑的品质，Premier Pro将导入其中的各种音频文件或视频文件中的音频转换为项目设置的32bit数据。

Premiere Pro支持使用CD音频文件（CDA），但在将其导入前，需要先用专业的音频制作软件转化为软件所支持的文件格式（WAV）。

MP3和WAV是有损压缩的音频文件格式，在播放有损压缩的音频之前，Premiere Pro需要先对其进行解压缩，重新采样，以使其与输出设置的音频质量相匹配。

这种转化可以提高音频质量，但还是建议使用未经压缩的音频格式文件或CD音频文件。

四、导入静止图片 在导入图片之前，需要先将图片的色彩空间调整为与视频编辑相似的色彩空间，例如sRGB或NTSC RGB。

为了不降低影像质量，获取最好的编辑效果，建议导入的图片尺寸应该大于项目的尺寸。



## <<Premiere Pro & After>>

### 编辑推荐

《"十二五"普通高校动漫游戏专业规划教材:Premiere Pro & After Effects影视动画非线性编辑与合成》不但是普通高校影视、动画等相关专业的首选教材,同时也是广大影视动画工作者学习影视动画后期编辑与合成的最佳参考书。

## <<Premiere Pro & After>>

### 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>