

<<非线性编辑原理与技术>>

图书基本信息

书名：<<非线性编辑原理与技术>>

13位ISBN编号：9787302180319

10位ISBN编号：7302180318

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学

作者：左明章//刘震

页数：257

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>

## &lt;&lt;非线性编辑原理与技术&gt;&gt;

## 前言

数字视音频技术的飞速发展推动了广播电视领域由模拟走向数字的革命性变革进程。非线性编辑技术作为广播电视数字化过程中的核心技术，集中体现了数字视音频技术的最新成果，并以其功能强大、编辑质量高、设备集成度高、易实现资源共享等优势，在电视节目制播领域得到了广泛应用。

随着近年来数字媒体产业成为国家重点扶持和优先发展的产业，诸如影视动画、网络动漫、网络游戏、数字视音频、多媒体传播、远程教育、数字图书馆、数字博物馆等行业都得到快速发展，使得数字媒体内容的需求呈现出蓬勃发展的趋势，非线性编辑技术作为数字媒体内容制作的重要技术之一，也进一步扩大了应用领域。

正是由于非线性编辑技术在数字媒体内容制作领域得到普及应用，所以各高校在数字媒体技术、动画与游戏、广播电视、网络传播等相关领域的专业人才培养过程中，大多都开设非线性编辑课程。

当前各高校开设非线性编辑课程的一个难点是难以找到一本合适的教材。

国内各出版社虽也曾出版过一些关于非线性编辑的图书，这些图书也各有其特点，但由于这些图书或者只关注非线性编辑软件应用，或者对非线性编辑原理与技术介绍不全面，或者由于出版时间较早而不能反映非线性编辑技术的新进展，所以目前还难以适合于作为高校有关专业的教材。

正是考虑到教学的需要，本书作者在多年的数字视音频技术与非线性编辑教学与实践基础上，在清华大学出版社的大力支持下，尝试编写本书。

本书对非线性编辑原理与技术进行了全面系统的阐述，介绍了视音频编辑的相关基础知识，详细说明了非线性编辑系统原理与制作流程，较好地反映了非线性编辑技术的新进展及应用的发展趋势，对非线性编辑应用实践也进行了较为全面的概括与总结。

全书共分8章，内容包括视音频编辑理论、数字视音频技术、视音频编辑系统、非线性编辑系统、非线性编辑制作流程、非线性编辑系统的管理、非线性编辑系统与软件介绍、非线性编辑技术及其应用的发展趋势等。

本书有利于读者提高编辑理论水平，系统掌握非线性编辑技术，了解有代表性的非线性编辑系统与软件，把握非线性编辑技术的发展趋势，提高非线性编辑应用实践能力。

另外，本书逻辑体系较清晰，便于教师组织教学，也有利于读者阅读。

本书适合于高校的数字媒体技术、广播电视、动画、游戏、新闻传播、网络传播、计算机科学与技术、教育技术等相关专业的大学本专科学生和高职院校的学生作为教材，也适合于影视制作人员、动画与游戏开发人员、多媒体设计开发人员、相关专业的教师以及影视制作的业余爱好者。

## <<非线性编辑原理与技术>>

### 内容概要

《非线性编辑原理与技术》对非线性编辑原理与技术进行了系统的阐述，介绍了视音频编辑的相关基础知识，详细说明了非线性编辑系统技术原理与制作流程，反映了非线性编辑技术的新进展及应用的发展趋势，对非线性编辑应用实践也进行了较为全面的概括与总结。

《非线性编辑原理与技术》共分8章，其中第1章和第2章介绍了视音频编辑的基础知识，包括视音频编辑理论和数字视音频技术，第3章介绍了视音频编辑系统，第4章和第5章具体讨论了非线性编辑系统技术原理与非线性编辑制作流程，第6章介绍了当前主要的非线性编辑系统与软件，第7章讨论了非线性编辑系统的管理，第8章探讨了非线性编辑技术及其应用的发展趋势。

全书内容体系完备，内容翔实，理论与实践结合紧密，文字表达专业规范，图例丰富。

本书适合于高等学校的数字媒体技术、广播电视、动画、游戏、新闻传播、网络传播、计算机科学与技术等相关专业的大学本、专科学生和高职院校的学生作为教材，也适合于电视制作人员、动画与游戏开发人员、多媒体设计开发人员和相关专业的教师等作为提高性读物。

## &lt;&lt;非线性编辑原理与技术&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章视音频编辑理论1.1视音频编辑概述1.1.1视音频编辑的发展历程1.1.2视音频编辑工作内容与工作流程1.2蒙太奇理论1.2.1蒙太奇的含义1.2.2蒙太奇的作用1.2.3蒙太奇的类型1.3视音频编辑的原则与技巧1.3.1视频编辑基本原则1.3.2音频编辑与声画结合1.3.3场景转换1.3.4字幕的运用1.3.5特技的运用1.3.6影视作品的结构与节奏思考与练习第2章数字视音频技术原理2.1数字化原理2.1.1模拟信号和数字信号2.1.2信号的数字化2.2数字视频编码技术2.2.1视频信号的产生2.2.2视频信号的数字化2.3数字音频技术2.3.1声音记录的原理2.3.2音频信号的数字化2.4数字视音频格式2.4.1数字音频格式2.4.2数字视频格式思考与练习第3章视音频编辑系统3.1视音频编辑系统概述3.1.1视音频编辑系统的概念3.1.2视音频编辑系统的功能3.2视音频编辑系统的分类3.2.1线性编辑与非线性编辑系统3.2.2直接编辑与间接编辑系统3.2.3脱机编辑与联机编辑系统3.2.4CTL(控制磁迹)编辑与TC(时间码)编辑系统3.3线性编辑系统构成与特点3.3.1线性编辑系统的构成3.3.2线性编辑系统的编辑程序3.3.3线性编辑系统的优点与局限思考与练习第4章非线性编辑系统4.1非线性编辑与非线性编辑系统4.1.1非线性编辑的相关概念4.1.2非线性编辑系统的发展4.1.3非线性编辑方式4.2非线性编辑系统的组成4.2.1非线性编辑系统的结构4.2.2计算机硬件平台4.2.3视音频采集处理卡4.2.4存储介质4.2.5接口4.2.6非线性编辑软件4.3非线性编辑网络4.3.1非线性编辑系统网络化4.3.2非线性编辑网络系统4.3.3非线性编辑网络的功能4.4非线性编辑系统的分类4.4.1按硬件平台分类4.4.2按软硬件依赖程度分类4.4.3按应用范围分类4.4.4按视音频处理能力分类4.4.5按是否联网分类4.4.6按应用方式分类4.5非线性编辑系统的特点与性能4.5.1非线性编辑系统的特点4.5.2非线性编辑系统的性能思考与练习第5章非线性编辑制作流程5.1非线性编辑制作流程概述5.1.1非线性编辑制作基本流程5.1.2非线性编辑制作流程各环节的主要工作5.2项目创建与管理5.2.1项目创建5.2.2项目设置5.2.3项目管理5.3素材的采集与导入5.3.1素材采集5.3.2素材导入5.4视音频编辑5.4.1视频编辑5.4.2音频编辑5.5特效与字幕5.5.1特技效果5.5.2字幕5.6节目输出5.6.1节目输出文件格式5.6.2节目输出操作思考与练习第6章非线性编辑系统与软件介绍6.1国产非线性编辑系统6.1.1大洋公司的D3-EditHD非线性编辑系统6.1.2索尼公司的E-Team网络编辑工作组6.2国外非线性编辑系统6.2.1Avid公司的MediaComposerAdrenaline非线性编辑系统6.2.2苹果公司的MacG5高标清制作系统6.2.3Canopus公司的EDIUSSD非线性编辑系统6.3非线性编辑软件6.3.1Premiere非线性编辑软件6.3.2AvidXpressPro非线性编辑软件6.3.3MediaStudioPro非线性编辑软件6.3.4EDIUSPro非线性编辑软件思考与练习第7章非线性编辑系统的管理7.1非线性编辑系统管理概述7.1.1非线性编辑系统管理的含义7.1.2非线性编辑系统管理的作用7.2非线性编辑系统管理的原则与方法7.2.1非线性编辑系统管理的原则7.2.2非线性编辑系统管理的方法7.3非线性编辑系统管理的内容7.3.1系统的管理与维护7.3.2用户管理7.3.3素材管理7.3.4项目管理思考与练习第8章非线性编辑技术应用及其发展趋势8.1非线性编辑在典型节目制作中的应用8.1.1非线性编辑在电视新闻制作中的应用8.1.2非线性编辑在专题节目制作中的应用8.1.3非线性编辑在电视广告制作中的应用8.1.4非线性编辑在节目包装中的应用8.2非线性编辑技术及其应用的发展趋势8.2.1软件型非线性编辑系统的发展8.2.2非线性编辑系统网络化发展8.2.3高清非线性编辑系统8.2.4媒体资产管理思考与练习参考文献

## 章节摘录

第1章 视音频编辑理论 1.1 视音频编辑概述 1.1.1 视音频编辑的发展历程 视音频编辑包括电影剪辑和电视编辑。

电影剪辑是通过镜头组接技巧完成对电影视听艺术的剪辑的。

电影剪辑可以增强电影的艺术表现力和感染力。

剪辑技术是随着电影艺术的发展而逐渐产生和发展成熟的，并形成了一套剪辑理论，即“蒙太奇理论”，这些系统的理论为视音频编辑提供了理论基础。

电视编辑沿用了电影剪辑的理论，并且在技术上得到了飞速发展，特别是在计算机技术以及数字压缩技术的成熟之后得到了前所未有的发展。

对电影剪辑和电视编辑的发展历史的了解有助于更好地学习视音频编辑技术。

1.电影的诞生与影视剪辑 电影发展至今，已有百余年的历史了。

19世纪末，照相技术的发展为早期电影的产生奠定了物质基础。

在此基础上，电影事业的先驱者们为电影的诞生做出了许多努力。

乔治·伊斯曼发明了感光胶片，为早期电影提供了最原始的载体。

托马斯·爱迪生1888年制作了一台摄影机，可以在一条约50英尺的软片上以每秒16格的频率连续拍摄600余幅画面，也就是一条软片可以拍摄大约不到一分钟的景象。

他还发明了一种叫做kinetoscope的电影箱，可供一人通过放大镜观看冲洗出来的样片。

而电影真正诞生是在1895年。

法国人奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔兄弟在前人研究的基础上，将摄影机和放映机合为一体，在巴黎卡普辛大街一个咖啡馆的地下室里，首次实现了电影的公开展映。

因此，1895年12月28日这天被公认是电影诞生的日子。

卢米埃尔兄弟放映的他们制作的影片——《工厂大门》，也成为人类电影制作中的第一部。

同一天，他们还公映了《火车到站》、《婴儿喝汤》、《水浇园丁》、《拆墙》等。

这一壮举在欧洲引起了巨大的反响。

然而，由于当时的一本胶片只有50英尺，也就是17米左右，所以一部电影可以拍摄的时间也不能超过1分钟。

最初的电影只能在固定的机位、从固定的视角、以固定的景别对事物进行拍摄。

这就决定了当时的电影所拍摄的内容就是生活中的一个片段，是对现实生活的真实写照。

由于当时技术水平的限制，电影工作者在拍摄时从头到尾只能用一个镜头来完成。

这种“一个镜头”的电影是无须剪辑的。

画面内容没有任何处理的痕迹，更不用说是特效的制作了。

在这之后的两年里，绝大多数电影都是以同样的方式拍摄的，在片长和拍摄技法上没有实现突破。

虽然这种活动的影像在开始阶段会令观众感到新奇，但随着时间的推移，人们对这样的电影渐渐失去了兴趣，这就对电影拍摄与制作提出了新的要求。

## <<非线性编辑原理与技术>>

### 编辑推荐

反映了非线性编辑技术的最新发展      注重理论与实践相结合      提供配套的教学资源解决方案

<<非线性编辑原理与技术>>

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>