

<<影视动画非线性编辑技术教程>>

图书基本信息

书名：<<影视动画非线性编辑技术教程>>

13位ISBN编号：9787302218173

10位ISBN编号：730221817X

出版时间：2010-5

出版时间：清华大学出版社

作者：周进，崔贤 编著

页数：375

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>

<<影视动画非线性编辑技术教程>>

前言

每一部引人入胜又能给人以视听极大享受的完美动画片，均是建立在“高艺术”与“高技术”的基础上的。

从故事剧本的创作到动画片中每一个镜头、每一帧画面，都必须经过精心设计。

而其中表演的角色，也是由动画家“无中生有”地创造出来的。

因此，才有了我们都熟知的“米老鼠”和“孙悟空”等许许多多既独特又有趣的动画形象。

同时，动画的叙事需要运用视听语言来完成和体现。

因此，镜头语言与蒙太奇技巧的运用，是使动画片能够清晰而充满新奇感地讲述故事所必须掌握的知识。

另外，动画片中所有会动的角色，都应有各自的运动形态与规律，才能构成带给人们无穷快乐的具有别样生命感的活的“精灵”。

而对于对动画的创作怀着“痴心”的朋友来说，要经过系统严谨的专业知识学习和有针对性的课题实践才能逐步掌握这门艺术。

此套“清华大学教育培训动漫影视系列教材”的编写，就是基于对国内外动漫游戏相关行业对人才必须具备的专业知识与掌握的必要技术的充分的调研基础上，并特别邀请了北京相关院校、行业内及文化部、教育部的专家进行认真讨论，对此套教材的定位、内容作审定工作，集中了清华大学美术学院、北京电影学院动画学院、北京印刷学院设计艺术学院等院校的富有专业教学和实践经验的教师进行编写。

充分体现了他们最新的教学与研究成果。

此套教材突出了案例分析和项目导人的教学方法与实际应用特色，并融入每一个具体的教学环节之中，将知识和实操能力合为一个有机的整体。

不同的教学模块设计更方便不同程度的学习者的灵活选择，保证学以致用。

当然，再好的教科书都只能对学习起到辅助的作用，如想获得真知，则需要倾注你的全部精力与心智。

<<影视动画非线性编辑技术教程>>

内容概要

本书共分3篇，第1篇介绍非线性编辑艺术和技术方面的基础，包括影视动画创作的三个阶段、剪辑的功能、蒙太奇的含义等；从制作流程出发，重点比较了剪辑工作在实拍影视作品和动画影视作品中所起到的不同作用以及不同的工作特点；系统完整地介绍了非线性编辑的各项技术基础及当前主流的非线性编辑系统。

后两篇内容则根据非线性编辑软件系统的功能模块划分，全面介绍非线性编辑软件adobe premiere pro cs3和final cut pro 6.0；在软件教学过程中，精心设计各个教学案例，注重案例的实用性和典型性，并注意与实际的剪辑工作相结合，以求达到理论结合实践、技术结合艺术的效果；在软件实际操作方面，注意操作流程与操作技巧的结合，并介绍了影视动画剪辑工作中的一些实用经验。

本书适用于职业院校影视、动画、游戏等相关专业师生，也可作为各类计算机培训中心的培训教材和影视、动画专业从业人员以及广大影视动画爱好者的参考用书。

<<影视动画非线性编辑技术教程>>

作者简介

周进，1999年，清华大学本科毕业，分配到北京电影学院动画学院，作为教师和工程师，负责北京电影学院动画学院电脑动画专业课教学及科研；2004年，获得电影学院文学硕士学位；2005年，参与教育部高等院校动漫专业建设调研小组，负责动漫产业及西南地区院校的调研工作，完成相关调研报告；2009年，任杭州动漫原创高级总裁培训班教学总监。

主要作品：国庆50周年献礼影片《冲天飞豹》——国内电脑特效镜头最多的电影；大型动画电影《青娜》——国内第一部全数字MTV电影；国内大型游戏《战上海》、《大秦悍将》；大型高清武侠电视连续剧《天龙八部》、《神雕侠侣》等（在这些影片中主要负责软硬件技术支持和动画制作工作）崔贤，1999年，清华大学本科毕业；1999年至今，一直从事计算机图形图像处理和电脑动画工作；精通PC、MAC、Linux、unix等多种平台系统及网络协作；熟悉各种平台的非线性编辑及数字合成软硬件系统；作为技术支持参与制作多部电影电视剧；担任各种非线性编辑及数字合成软件培训教师

书籍目录

第1篇 剪辑及非线性编辑技术基础知识 第1章 进行剪辑的原因 第2章 动画片制作过程及剪辑特点 第3章 非线性编辑系统组成及工艺流程 第4章 数字非线性编辑技术基础 第5章 主流非线性编辑设备扫描
第2篇 premiere pro 的基础知识及各种应用 第6章 使用 premiere pro 的原因 第7章 premiere pro 软件的功能及界面介绍 第8章 premiere pro 快速上手 第9章 视频采集 第10章 基本剪接操作 第11章 添加视频切换效果 第12章 视频特效及动画 第13章 调色 第14章 多轨叠加合成 第15章 添加字幕 第16章 音频处理 第17章 渲染输出第3篇 final cut pro 的基础知识及各种应用 第18章 为什么要使用 final cut pro 第19章 final cut pro 操作界面 第20章 final cut pro 快速上手 第21章 迈出第一步：新建项目 第22章 素材从哪里来 第24章 如何使用转场特效 第25章 视频滤镜 第26章 调色 第27章 让画面动起来 第28章 创建字幕 第29章 音频输入/输出及调整 第30章 基本合成技术 第31章 渲染与输出

章节摘录

插图：图像压缩可以分为两大类，有损压缩和无损压缩。

如果使用无损压缩的方法，数据压缩之后再解压，可以得到没有损失的原始图像。

但这种压缩方法的压缩效果不大，没有太多的实际意义。

而进行有损压缩时，解压后的图像相对于原始图像来说画质有所降低，信息有一定损失，但其误差并不太多，人们往往不能觉察出来，而且能获得较大的压缩比。

至此，可以得出压缩比的概念：数字化视频信息压缩前后文件大小（信息量）的比率。

目前非线性编辑系统中应用较为广泛的是M-IPEG有损压缩算法。

M-JPEG采用帧内压缩（符合视频编辑逐帧进行的要求），对称式压缩分解压缩结构，编解码可用相同的软、硬件实现，算法简单，运算速度快，编辑精确到帧。

以上特点即为其被广泛运用于非线性编辑系统的原因。

M-IPEG压缩比与硬盘存储的关系如表4-1所示。

人们往往对压缩存在一种误解，认为只要有压缩。

图像质量必然会下降。

其实不然.压缩主要是从两个角度出发进行的，其一是利用图像的统计特性进行压缩，去掉表示冗余信息的数据；其二是从人眼的视觉特性出发进行压缩，对人眼不太敏感的信息用较小的数据表示，即使存在一定的损失，人眼都觉察不到，这样从人的视觉出发，图像也可以认为是完全没有损失。

下面通过Photosthop软件操作来体会一下有损压缩的效果。

<<影视动画非线性编辑技术教程>>

编辑推荐

《影视动画非线性编辑技术教程》是清华大学教育培训动漫影视系列教材。

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>