

<<Premiere主流影视动画后期创作>>

图书基本信息

书名：<<Premiere主流影视动画后期创作>>

13位ISBN编号：9787302300953

10位ISBN编号：730230095X

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：段文兴，张予 编著

页数：308

字数：618000

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

很多影视爱好者心底都曾有一个梦想，创作出一部好的作品、做一名优秀的导演等，每逢夜深人静时总会让我们有很多想法：我不能再这么默默无闻下去了，从明天开始着手准备了，不再睡懒觉，不再玩游戏，不再醉生梦死，一定要把我的梦想坚持到底，不再荒废，不管遇到多大的困难都要克服，我一定要做出成绩证明自己有多大能耐。

可是一觉醒来后还会有多少的人记住昨天晚上默默发誓的豪言壮语，依旧三点一线，依然睡懒觉，没日没夜的玩游戏，花大量的精力去做一些没有意义的事情，也继续过着以前的生活，梦想被遗忘，理想被埋没，依旧被社会所淘汰着。

其实在生活中有很多这样的例子，很多人觉得命运不公，为什么别人可以名利双收，我却是默默无闻在这里埋头苦干？

你做到导演、做到总监，拿年薪、赚得钵满盆满，我依然干着后期剪辑、合成，一个月才挣个三五千，勉强养家糊口。

其实业内每个成功的人背后都有一段非常艰辛的历史，其关键是他敢放弃很多业余时间去做一些别人根本不会去做甚至都不敢去想的事情，大部分人只会看到他风光的一面。

如果你不付诸于实践，它仅仅只是个构思，永远只是个梦想，就看你能不能踏出这成功的一步。

影视动漫行业是一个需要漫长磨练并且靠时间去沉淀的一个成长过程，当你想驾驭一个领导者（导演）的职位就必须从基层做起，去经历与克服很多的困难，花大把的时间去了解各个环节。

（影视制作）剧本中的情节的设定、故事版、镜头语言、场面调度、不同情节下的灯光运用、如何节省时间高效地完成前期拍摄、后期剪辑、特效、音效、配乐等等。

（动漫制作）分镜头脚本、动画、摄像机如何运动、场景背景、特效合成、音效设计、背景音乐等等。

当你去了解这些环节之后，回过头再来组织一次创作相信你会制作出一部不错的影视作品，当然优秀的作品是靠不断的改进、认识到以往作品的不足中慢慢靠经验积累出来的，学习、模仿其他优秀的作品也是必不可少的一个部分。

.....

## 内容概要

Adobe Premiere Pro

CS4作为一款功能强大的非线性视频编辑软件，被广泛应用在视频内容编辑和影视特效制作领域，无数影视大片都留下它的身影。

《Premiere主流影视动画后期创作》以热门动画《我叫MT》为主线，贯穿整个作品的制作工艺，从前期的分镜到后期的合成、特效、剪辑、音频的应用，通过后期制作实例来讲解Premiere软件在应用于不同环节的操作与应用。

《Premiere主流影视动画后期创作》用简洁生动的语言对Premiere这款软件进行全面透彻的讲解，从解析案例到学习软件再到实例操作，适用于不同学习阶段的人群。

作者沿用时下当前一些主流的影视、动画作品为教学实例来激发读者对Premiere后期编辑软件的学习兴趣。

《Premiere主流影视动画后期创作》适合基础的培训教材，也可以作为影视动画制作爱好者和专业制作人员的参考学习书籍。

## 作者简介

段文兴，影视、广告导演。  
现任CCTV动漫频道优秀动画片，《我叫MT》执行导演。  
执导制作过多部商业广告、动画片、宣传片、独立电影等影视作品。

张予，计算机图形图像策划作者，担任多个企业艺术顾问一职。  
有多年相关软件的操作和培训经验，参与五十余本图书策划与编写工作，多次以评委身份参加各大比赛，被全国多所院校邀请授课。  
曾以ADOBE专家组成员为官方出过教材，所著图书曾出口发行。

书籍目录

第1章 影视动画

1.1 影视动画视听语言

1.1.1 视听语言的概念

1.1.2 视听语言的特性

1.1.3 主流影视动画的分类特点

1.2 影视动画蒙太奇

1.2.1 蒙太奇的概念

1.2.2 蒙太奇技巧在影片中的作用

1.2.3 镜头组接蒙太奇

1.3 本章总结

第2章 后期软件操作基础

2.1 影视动画后期制作常用软件

2.1.1 视频编辑软件简介

2.2 Premiere Pro CS4的工作界面

2.2.1 项目窗口

2.2.2 “监视器”窗口

2.2.3 “时间线”窗口

2.2.4 工具栏及主音频计量器

2.2.5 “效果”面板

2.2.6 “媒体浏览”面板

2.2.7 “信息”面板

2.2.8 “历史”窗口

2.2.9 特效控制台

2.2.10 调音台

2.2.11 菜单栏

2.3 Premiere基本操作

2.3.1 创建影片项目

2.3.2 设置项目的属性参数

2.3.3 导入素材

2.3.4 编辑素材

2.3.5 添加特效

2.3.6 输出作品

2.4 实例操作——MT片段一

2.5 本章小结

第3章 Premiere编辑基础

3.1 Premiere基本概念

3.2 Premiere基本操作

3.2.1 轨道的添加与删除

3.2.2 复制、移动素材

3.2.3 标记素材

3.2.4 锁定、隐藏、扩展素材轨道

3.2.5 变速

3.2.6 编组、嵌套素材

3.3 剪切素材

3.3.1 素材源面板剪切

3.3.2 “时间线”窗口剪切

3.4 预览序列

3.5实例操作——MT片段二

3.6 本章小结

第4章 字幕应用

4.1 Premiere字幕窗口

4.1.1 新建字幕窗口

4.1.2 字幕窗口工作区域

4.1.3 字幕工具

4.1.4 字幕动作

4.1.5 保存、打开、加载字幕文件

4.2 Premiere字幕属性

4.2.1 “变换”区域

4.2.2 “属性”区域

4.2.3 “填充”区域

4.2.4 “描边”区域

4.2.5 “阴影”区域

4.3 字幕样式与模板

4.3.1 字幕样式

4.3.2 字幕模板

4.4 字幕美观

4.5 主流影视动画字幕应用赏析

4.6 实例操作——添加MT字幕

4.7 本章小结

第5章 艺术转场

第6章 音频应用

第7章 视频特效

第8章 调色、抠像合成技术

第9章 影片的输出与渲染

第10章 玩转镜头

第11章 剪辑艺术

附录1：Adobe Premiere CS4与Adobe软件的协调性

附录2：Adobe Premiere CS4的快捷键

## 章节摘录

版权页：插图：在录制对白的时候，要特别注意声音的空间感和足巨离感，是因为角色在不同场景中所发出的声音效果是不一样的，需要声音的空间感与距离感与画面进行匹配。

角色发出声音的空间感指人耳对声音空间特殊的感受。

声音在不同空间具有不同的空间色彩。

这是因为声学特性主要是由混响和延时所决定的。

在影片中，音频师运用这种空间属性来表现声音所处的具体空间，能给人以真实、亲切的感觉。

画面中一个处于荒漠中央的人物全景和一个更衣室中的人物全景所产生的声音是完全不同的，如果声音效果没有让人感觉到这种差异，就会削弱画面原有的表现力并使人感到不真实。

声音的距离感指人耳对声音远近的感受。

它主要取决于直达声和反射声的比例，以及音量的大小。

在影片摄制过程中，音频师运用传声器位置的变化和对音量、音色进行调整等方法来获得不同的距离和声音效果，使画面的透视感和声音的透视感相吻合，并模拟扩展画面的空间以增加声音的层次，使得声音与画面更加真实。

6.4.3音效 音效是除了对白和音乐之外电影中所有声音的统称。

在影片创作中，音效是表现画面上内容所发出的声音，作为剧作元素纳入影片的结构中，成为艺术创作的手段之一。

各类影片虽因题材不同而使用不同的音效，但是影片中所用音效之广，几乎包括自然界中的所有声音。

在实际应用时，通常将各种音响分成若干类。

1自然音效 自然界中非人的行为动作而发出的声音，如山崩海啸、风雨雷电、鸟叫虫鸣等。

2动作音效 由人或动物的行动所产生的声音，如人的走路声、开关门声、打斗声、动物的奔跑声等。

动画影片中的动作音效表现力非常丰富，而且往往都脱离了写实的声音，极富夸张因素。

3背景音效 亦称群众杂音，如大街上的嘈杂的人群声、集市上讨价还价的叫卖声、战场上的厮杀声等。

4机械音效 因机械设备运转所发出的声音，如汽车、轮船、飞机的行驶声、工厂机器的轰鸣声、电话铃声、钟表的滴答声等。

5战争音效 使用各种枪炮、弹药、外星科技武器、爆炸声及弹道呼啸声等。

6特殊音效 人为制造出来的非自然音响，这类音响在影片中能够增加生活气息、渲染情绪、烘托气氛、扩大视野等。

有效地增加画面的深度和广度。

## <<Premiere主流影视动画后期创>>

### 编辑推荐

《Premiere主流影视动画后期创作》特色：以网络热门动画《我叫MT》贯穿整个作品的制作工艺，从前期的分镜到后期的合成、特效、剪辑、音频的应用，深入讲解Premiere软件的操作与应用。



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>