

<<手机网络影视后期合成>>

图书基本信息

书名：<<手机网络影视后期合成>>

13位ISBN编号：9787508459400

10位ISBN编号：7508459407

出版时间：2008-11

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪 主编

页数：217

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>

<<手机网络影视后期合成>>

前言

手机网络影视业务是无线增值服务的发展方向，中国拥有5亿的手机用户，是全球最大的移动通信市场。

随着3G的来临，手机已经成为个人多媒体娱乐终端，手机用户对个性化娱乐服务的需求越来越强烈，手机网络影视正好能够为用户带来实时、互动和个性的娱乐体验方式。

随着手机网络影视概念的普及，运营商、设备制造商及内容提供商在终端、网络、内容上的布局，中国手机网络影视市场预期将达到新的高峰，跨入高速成长阶段。

“手机网络影视制作”是手机网络影视的基础理论及制作流程的核心课程，包括从了解镜头语言的基本知识、掌握分镜头脚本写作、传统电影电视的制作到个人化独立影像的制作。

本书共7章内容，第1章介绍包括镜头语言的基本知识，掌握分镜头脚本写作，了解DV摄像机的拍摄原理，掌握Dv摄像机的使用技巧，掌握DV摄像机的曝光、运动；第2章学习手机摄像头和网络摄像头的各项技术标准，以及如何发挥两种设备的优点进行有针对性地拍摄；第3章了解视频摄的常用视觉技巧，了解不同色彩的情绪特点、表现方法，了解色温概念，掌握灯光知识，认识影调的种类，学会使用硬调、软调、亮调、暗调等光线调性；第4章对镜头运动具有较为直观的理解，了解镜头运动所产生的艺术效果；第5章掌握手机电影的播放特点，拍摄适合手机观看的影像，保证影像在新媒体上的播放效果。

本书中所设置的理论讲解和实战练习，使学生能从手机电影文件的各项参数讲解开始，逐步进入到制作阶段的特殊处理当中。

既满足低端手机播放的普遍性需要，又要使高端手机用户得到更多享受。

第6章在前几章的基础上系统介绍各种拍摄器材在影视作品创作中的使用以及拍摄技巧。

然而，手机作为电影的播放终端，它的屏幕、传播方式与传统影视比较，有很大的特殊性。

如果忽视手机电影的这些特点，将会直接导致播放效果差、画面清晰度低等问题，而这些问题又恰恰是后期加工无法补救的，因此要求在拍摄环节就要充分考虑到手机电影的特点。

本章将从手机电影的基础知识开始，细致讲解针对手机电影的特点进行构图、取景、曝光、运动的方法。

第7章介绍手机电影格式的转换。

本书由房晓溪任主编，在写作过程中，潘祖平、纪赫男、卢娜、吴婷、张先锋、张之华参与了部分编写工作，在此表示衷心的感谢。

<<手机网络影视后期合成>>

内容概要

《手机网络影视后期合成》是手机网络影视制作流程的后期课程，主要介绍影视制作后期编辑基本技法的相关知识和技巧。

本书包括数字非编系统上编辑处理的3个步骤：数字化素材采集、利用数字非编系统提供的各种工具对素材进行编辑处理、最后输出成品。

介绍了一些在工作中会经常用到的特效插件，使创作出来的作品有更好的视觉效果。

本书中所设置的理论讲解和实战练习，通过组接、修改具体画面来学习数字非编的基本剪辑技术，并在实际操作中熟悉影视编辑的工作流程，通过实际的剪辑训练来加强对手机网络影视剪辑原则和技巧的掌握。

本书可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事手机网络影视理论及后期合成制作方面的初学者的入门参考书。

<<手机网络影视后期合成>>

作者简介

房晓溪博士，华中师范大学武汉传媒学院动画学院院长；中国数字影像行业人才培养工程动漫游戏专家组组长；中国数字艺术设计工程师资格认证动漫游戏专家组组长；曾任北京电影学院教授、四川大学教授、东北大学教授、西藏大学教授、美国TORQUE引擎中国首席技术专家。

曾导演特摄电影《五龙奇剑士——奥特曼续集》；现导演大型民族百集动画片《格萨尔王传》、奥运题材动画片——《追风少年》；主持开发《可可西里》、《网上斗地主》、《虚拟反恐》等多款网络游戏。

出版的多部专著被国内高校作为经典教材采用。

<<手机网络影视后期合成>>

书籍目录

丛书序前言第1章 采集素材 1.1 了解数字非线性编辑 1.1.1 数字非线性编辑概述 1.1.2 非线性编辑制作流程 1.2 采集DV素材 1.2.1 连接摄像机 1.2.2 建立项目文件 1.2.3 工作界面 1.2.4 获取DV视频 1.3 获取手机视频 1.3.1 手机与计算机的连接 1.3.2 格式转换 1.3.3 建立手机编辑项目 1.3.4 导入手机电影第2章 影视编辑案例 2.1 如何组织素材 2.1.1 为素材分类 2.1.2 查看素材信息 2.2 影视编辑快速入门 2.2.1 开始编辑 2.2.2 修改编辑 2.2.3 添加背景音乐 2.3 视频输出第3章 动作剪辑实战 3.1 剪辑的意义 3.1.1 影片为什么要剪辑 3.1.2 画面蒙太奇 3.2 动作剪辑的原则 3.2.1 影视剪辑的一般原则 3.2.2 动作场景的剪辑原则 3.3 连续动作剪辑实战训练 3.3.1 坐下喝水场景剪辑训练 3.3.2 握手动作剪辑训练 3.3.3 开门动作剪辑训练 3.3.4 转头动作剪辑训练 3.3.5 弯腰捡东西动作剪辑训练 3.3.6 行走动作剪辑训练 本章小结 自测题 课后作业第4章 对话剪辑技术 4.1 对话剪辑技巧 4.1.1 对话剪辑原则 4.1.2 对话剪辑形式 4.2 对话剪辑实战训练 4.2.1 一般对话场景的剪辑 4.2.2 访谈节目的串位剪辑 4.3 多机位剪辑实战训练 4.3.1 如何组织一场戏 4.3.2 多机位剪辑实战训练 本章小结 自测题 课后作业第5章 影视视频特技制作 5.1 影片精剪实务训练 5.1.1 微调剪辑点 5.1.2 速度调节 5.1.3 使用转场特技 5.2 画中画 5.2.1 导入素材图片 5.2.2 制作画中画效果 5.3 如何加入字幕和标志 5.4 视频特效 本章小结 自测题 课后作业第6章 音频特效制作 6.1 音频编辑软件和插件简介 6.2 为影视作品添加语音 6.2.1 录音第7章 输出成片第8章 影视制作实战训练

章节摘录

第1章 采集素材 1.1 了解数字非线性编辑 1.1.1 数字非线性编辑概述 数字技术的飞速发展给影视制作带来了前所未有的冲击,影视制作数字化已成为必然。

在影视后期剪辑中,基于计算机的数字非线性编辑系统正逐渐改变传统的影视编辑思维。

数字非线性编辑系统是基于计算机平台的,以非线性模式进行影视编辑的编辑系统。

与传统影视编辑系统相比,数字非线性编辑系统的优势是突出的。

首先它是非线性的,编辑可以不按影片结构顺序来进行,而可以按需要分段处理后再把各部分组接起来,最后完成影片的编辑工作。

其次,数字非线性编辑系统可以随机读取素材,由此避免了传统编辑模式下手工搜寻磁带或胶片素材的种种麻烦,使编辑工作更顺畅。

第三,数字非线性编辑系统更利于编辑创作。

剪辑师可以方便地任意修改编辑,而且能实时监看修改结果,这样可以在尝试、比较多个版本后确定最合适的创作手法,这在传统编辑模式下是一种奢望,这也正是数字非线性编辑系统得以迅速普及的主要原因。

数字非线性编辑系统上的编辑处理一般要经过以下3个步骤: (1) 数字化素材。

即把影视视频、音频素材转换成系统能识别的数据文件。

磁带上的素材可以通过非线性编辑系统提供的采集工具来进行,其他的素材文件则可以使用系统的导入工具来转换。

(2) 编辑影片。

创作人员利用数字非线性编辑系统提供的各种工具对素材进行编辑处理。

(3) 输出成品。

当影片编辑完成后,可以直接输出影片,也可以导出编辑表。

编辑表即EDL (Editing Decision List) 表,上面记录影片编辑所需要的素材、组接顺序和方法等信息,根据此编辑表可以到别的系统对影片作进一步的处理,如调色、合成等。

目前市面上流行的非线性编辑系统/软件多不胜数,但其工作模式基本遵循以上模式,而且系统/软件里的工具、功能大同小异,只要精通其中一款,遇到不同系统/软件时,只需稍作调整即可。本书选用Premiere Pro 1.5作为教学软件,通过在此软件上的实际练习来学习有关影视编辑的基本技能。

<<手机网络影视后期合成>>

编辑推荐

《手机网络影视后期合成》主要特点：针对手机网络影视制作的巨大需求，涵盖整个创作、制作、后期、合成各个环节，通过大量案例完善教学过程，便于教学和自学。

<<手机网络影视后期合成>>

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>