

<<动画后期非线性编辑>>

图书基本信息

书名：<<动画后期非线性编辑>>

13位ISBN编号：9787512112919

10位ISBN编号：7512112912

出版时间：2012-12-01

出版时间：北京交通大学出版社

作者：李铁，徐丕文 著

页数：242

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>

<<动画后期非线性编辑>>

前言

动画是一项具有辉煌前景的产业，存在着巨大的发展潜力和广阔的市场空间，国家也在大力发展动画产业，在政策、投资、技术、教育等多方面提供了有力的支持。

动画产业的发展离不开人才的培养，在动画产业飞速发展的今天，国内的动画教育也在走向一个大发展的新时期。

然而，在新的历史时期，中国的动画艺术要再现《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《三个和尚》的辉煌，却并非一朝一夕的事情。

单就动画人才培养而言，新技术、新意识形态、新艺术表现形式等都给动画教育提出了新的课题。

为此，由天津工业大学动画系牵头，在多所高校和专家组的参与下，在动画教育的办学理念、人才培养目标、教学模式、学科建设、课程体系、教学内容等方面，不断进行改革创新的研究，并在结合教学积累与实践经验总结，吸收国内外动画创作、教育的成果的基础上，组织编纂了本套系列教材。

在教材的编写过程中，作者注重理论与实践相结合、动画艺术与技术相结合，并结合动画创作的具体实例进行深入分析，强调可操作性和理论的系统性，在突出实用性的同时，力求文字浅显易懂，活泼生动。

在动画制作流程中，后期剪辑是关系到作品第三度创作的重要环节。

后期剪辑包括对画面的修剪；依据分镜头脚本对原始图像、视频或音频素材进行排序；在素材片段之间加入适当的转场效果；处理画面与音频之间的配合关系。

数字非线性编辑（Digital Non-Linear Editing）是指对数字硬盘、磁带和光盘等介质存储的数字化视音频信息进行剪辑，其特点是信息存储的位置是并列平行的，与接收信息的先后顺序无关，可以对存储在硬盘（或其他介质）上的数字化视频、音频素材进行随意的排列组合，改变其地址指针而与其存储的物理位置无关。

《动画后期非线性编辑（第2版）》是本套系列教材中的一本，详尽讲述了Premiere CS5的界面结构，如何使用Premiere进行视频、音频非线性编辑，介绍了时间线编辑方式、素材项目管理等非线性编辑理念；以及如何使用Premiere创建转场效果、滤镜效果、运动效果、多层叠加合成、字幕动画、标志图形动画等。

在相关章节还讲述了数字非线性编辑的主要特点、硬件基础、运动感觉的获得、电视制式、模拟与数字、SMPTE时码、压缩输出、为Blu-ray创建影片、整合Device Central程序和Media Encoder程序、输出影片到移动设备、数字动画的制作流程等方面的内容。

.....

<<动画后期非线性编辑>>

内容概要

Premiere CS5是Adobe公司出品的优秀影视视频、音频非线性编辑软件，以其强大的功能、方便的操作、首创的时间线编辑方式、素材项目管理等概念逐渐成为影视非线性编辑行业的标准，被广泛运用在动画后期非线性编辑。

Preuere可以同时非线性编辑与后期视觉特技制作，承担部分数字合成的工作，以及进行转场效果、滤镜效果、运动效果、多层叠加、字幕制作等。

《高等院校动画专业“十二五”规划教材：动画后期非线性编辑（第2版）》注重理论与实践相结合，以任务驱动功能学习的方式，结合典型实例详尽讲述了Premiere的使用方法，还讲述了动画后期数字非线性编辑的主要特点、SMPTE时码、视频音频剪辑、叠加合成、压缩输出、数字动画的制作流程等内容。

《高等院校动画专业“十二五”规划教材：动画后期非线性编辑（第2版）》结构严谨、取材新颖，把握学科发展的前沿，内容讲解通俗易懂、图文并茂，每章节均列举出典型的动画实例，并对实例的制作步骤进行了非常详细的分析解读。

《高等院校动画专业“十二五”规划教材：动画后期非线性编辑（第2版）》既可以作为高等院校动画、数码影视、多媒体艺术等相关专业的教材，也可作为动漫、数码影视制作人员及广大业余爱好者的专业参考书。

<<动画后期非线性编辑>>

书籍目录

第1章 动画非线性编辑概述1.1 数字非线性编辑概述1.2 硬件环境1.2.1 基本配置和建议配置1.2.2 IEEE1394接口1.3 数字动画的基础知识1.3.1 数字视频基础知识1.3.2 数字动画制作流程1.4 Premiere CS5的界面结构1.4.1 标题栏1.4.2 菜单栏1.4.3 Monitor命令面板1.4.4 Timeline命令面板1.4.5 Project命令面板1.4.6 Effects命令面板1.4.7 History命令面板1.4.8 Audio Mixer命令面板1.4.9 Info对话框1.4.10 Effect Controls命令面板习题第2章 准备素材片段2.1 采集前的准备2.2 采集素材片段2.2.1 采集前的设置2.2.2 采集素材片段2.3 其他采集方式习题第3章 创建新项目3.1 工作环境设置3.1.1 General (通用) 设置3.1.2 Audio (音频) 设置3.1.3 Audio Hardware (音频硬件) 设置3.1.4 Audio Output Mapping (音频输出映射) 设置3.1.5 Auto Save (自动保存) 设置3.1.6 Capture (采集) 设置3.1.7 Device Control (设备控制) 设置3.1.8 Label Colors (标签色彩) 设置3.1.9 Label Defaults (标签默认) 设置3.1.10 Media (媒体) 设置3.1.11 Memory (存储) 设置3.1.12 Player Settings (播放器设置) 设置3.1.13 Titler (字幕) 设置3.1.14 Trim (修剪) 设置3.1.15 Appearance (外观) 设置3.2 项目设置3.2.1 General (通用) 设置3.2.2 Scratch Disks (缓存盘) 设置3.2.3 Tracks (轨道) 设置3.3 打开项目文件3.4 输入素材片段3.4.1 输入素材的一般操作3.4.2 输入静止图像3.4.3 输入Adobe Illustrator文件3.4.4 输入Adobe Photoshop文件3.4.5 输入图像序列3.5 管理素材片段3.5.1 Project命令面板3.5.2 自动创建序列3.5.3 分析素材片的属性和数据率习题第4章 编辑影片4.1 剪辑概述4.2 Monitor命令面板4.2.1 Monitor命令面板编辑模式4.2.2 Monitor命令面板功能4.2.3 Monitor命令面板工具栏4.2.4 输出调整4.3 Timeline命令面板4.3.1 Timeline工具栏4.3.2 视频、音频轨道管理4.3.3 编辑素材片段4.4 制作实例习题.....第5章 声音合成第6章 转场效果第7章 叠加与数字合成第8章 视频与音频效果第9章 创建字幕第10章 动画效果第11章 预演与输出

<<动画后期非线性编辑>>

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>