

<<动画后期编辑与合成>>

图书基本信息

书名：<<动画后期编辑与合成>>

13位ISBN编号：9787807248095

10位ISBN编号：7807248092

出版时间：2010-10

出版时间：京华出版社

作者：李晓彬 著

页数：307

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>

<<动画后期编辑与合成>>

内容概要

动画后期编辑与合成(数字非线性编辑与合成)是高校动画等相关专业学生的必修课。

本书作者系北京电影学院动画学院优秀教师, 影视动画非线性编辑与合成教学和实践造诣颇深。

本书从影视动画艺术和计算机软件技术紧密结合的全新视角, 采用边讲、边看、边动手操作的全新教学模式, 力求通过风光片《美丽的海滨》、公益片《保护我们的地球家园》、广告片《动画学院标志》、宣传片MTV《音乐之旅》、电视栏目包装《时尚点击》、国际台标《cRJ》、特效片《雨中的城市》、专题片《联合国旗上飘动的文字》等当下最为流行、时尚的32款动画片的制作流程图、方法和具体实施步骤的引导, 科学理性地讲解了现代数字非线性编辑技术、PremierePr0基本编辑、影片剪辑方法与技巧、视频特技特效制作技法、画面叠加方法与技巧、高级编辑技术、动画短片的制作与输出、After Effects基本合成的学习、遮罩的应用技巧、3D效果应用技法、运动的高级控制法、粒子特效技法、抠像技术应用方法、运动跟踪与稳定技术、进阶特效制作技法等基础知识和核心技能, 为读者创建起一条快速通向影视动画后期数字编辑与特效合成五彩缤纷的绿色通道。

精心配套的《动画后期实训》中21款练习题是本教材关键知识点和核心技能的延伸全真模拟实战; 5个学生作业范本, 是与读者进行的另一种技术的切磋和交流方式。

附赠光盘中的32个范例素材、工程文件和视频样本方便教学和自学。

本书适合高校动画专业师生, 从事影视后期编辑与合成的制作人员, 数字艺术和多媒体专业的教师、研究生、本科生、专科生以及广大的多媒体和动画制作爱好者使用。

<<动画后期编辑与合成>>

作者简介

李晓彬，北京电影学院动画学院副教授，硕士生导师·开设课程：《电脑动画基础》、《数字非线性编辑与合成》、《网页设计与多媒体》、《Flash动画制作》、《虚拟现实技术》、《计算机基础与应用》·编著书籍：《手把手教你学用Photoshop——图像处理指南》、《轻松掌握Excel2000》、《三维电脑动画广告》、《影视动画数字后期编辑与合成》、《计算机二维动画艺术设计》、《电脑动画基础》·发表论文：《三维建模的先进工具——Inspeck三维数字扫描仪探秘》、《动作捕捉技术专题》等多篇论文。

·参加国庆献礼片《冲天飞豹》的数字后期处理技术工作。

<<动画后期编辑与合成>>

书籍目录

第一章 非线性编辑技术 第一节 发展概况 第二节 基本概念 第三节 非线性编辑系统 第四节 流行的非线性编辑软件 第五节 非线性编辑工作流程简介 本章小结 本章作业第二章 基本编辑 第一节 艺术指导原则 第二节 项目设置 第三节 操作界面与操作窗口的功能使用 第四节 素材剪接的基本方法 本章小结 本章作业第三章 影片剪辑方法与技巧 第一节 艺术指导原则 第二节 范例制作3—1风光片《美丽的海滨》 本章小结 本章作业第四章 镜头运动表现技巧 第一节 艺术指导原则 第二节 范例制作4—1《时尚点击》栏目包装 本章小结 本章作业第五章 视频特技特效制作技法第六章 画面叠加方法与技巧第七章 高级编辑技术第八章 动画短片的制作与输出第九章 基本合成的学习第十章 遮罩的应用技巧第十一章 3D效果应用技法第十二章 运动的高级控制法第十三章 粒子特效技法第十四章 抠像技术应用方法第十五章 运动跟踪与稳定技术第十六章 进阶特效制作技法附录 各章思考与练习答案

<<动画后期编辑与合成>>

章节摘录

版权页：插图：第一章非线性编辑技术随着计算机的发展,尤其是计算机多媒体技术的广泛应用,非线性编辑在今天的影视制作行业中已经不再是一个新鲜的名词了,今天,市面上名目繁多的非线性编辑产品已经日益成熟和完善,非线性编辑系统也被广泛地应用于电视台、影视制作公司、广告公司,甚至是家庭娱乐。

许多在这些行业的从业人员与大量的影视爱好者们,现在都可以利用自己手中的电脑来制作自己的影视节目。

第一节发展概况早期电视节目的编辑方式沿用了电影的剪辑方式,它首先借助放大镜对磁带上的磁迹进行定位,然后是用刀片或切刀在特定的位置切割磁带,找出一段段所需的节目片段后,用胶带把它们粘在一起。

随着录像技术的发展和录像机功能的完善,电视节目的编辑进入了电子编辑的阶段。

由于能够使用快进和快速倒带功能在磁带上寻找编辑点,以及使用暂停功能控制录像机的录制和重放,编辑人员可以连接一台放像机、一台录像机和相应的监视器,构成一套标准的非编系统,实现从素材到节目的转录。

电子编辑摆脱了物理剪辑的操作模式,避免了对磁带的永久性的物理损伤,节目制作人员在编辑过程中可以查看编辑结果,并可以及时进行修改。

再后来,受到电影胶片的片孔号码定位的启发,美国电子工程公司研制出了EEC0时码系统。

电视节目后期制作领域,各种基于时码的编辑控制设备和大量新的编辑技术和编辑手段不断涌现,如录机放机同步预卷编辑、编辑预演、自动串编、脱机粗编和多对一编辑等。

尽管如此,由于信号记录媒体的固有限制,仍然无法实现实时编辑点定位等功能,磁带复制造成的信号损失也无法彻底避免。

自从1970年美国出现了世界上第一套非线性编辑系统以来,经过近三十年的发展,现在的非线性编辑系统已经实现完全数字化以及与模拟视频图像信号的高度兼容,广泛在电影、电视、广播、网络等传播领域应用,如图1-1、图1-2所示。

当前影视媒体已经成为最为大众化,最具影响力的媒体形式之一。

从好莱坞大片所创造的幻想世界,到电视新闻所关注的现实生活,再到铺天盖地的电视广告,无不深刻地影响着我们的生活,如图1.3、图1.4所示。

<<动画后期编辑与合成>>

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>