

<<数字媒体非线性编辑技术>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体非线性编辑技术>>

13位ISBN编号：9787040173932

10位ISBN编号：704017393X

出版时间：2005-8

出版时间：高等教育出版社

作者：王志军

页数：534

字数：770000

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>

<<数字媒体非线性编辑技术>>

内容概要

本书由教育部教育技术学教学指导委员会组织编写，主要介绍了数字媒体非线性编辑技术及相关设备、操作、技巧及应用等。

主要内容包括：数字媒体非线性编辑技术概述、非线性编辑系统的硬件与软件平台、典型的非线性编辑软件——Adobe Premiere Pro、项目创建与素材管理、原始素材的捕获、视频与音频编辑工作窗口、视频与音频剪辑操作技巧、转场特效的运用、视频运动特效的运用、视频滤镜的运用、数字音频编辑方法、字幕设计、作品预览与输出、典型的数字合成软件——After Effects、影像合成技术、After Effects特效及应用以及非线性编辑技术综合应用。

本书概念清晰，范例丰富，联系实际，适用于师范院校教育技术学专业以及大专院校相近专业本、专科学生，也可作为专业影视制作培训的教材。

为方便教师授课和学生自学，本书还配有教学演示光盘。

<<数字媒体非线性编辑技术>>

书籍目录

第1章 数字媒体非线性编辑技术概述 1.1 数字媒体基础 1.1.1 数字图形与图像技术 1.1.2 数字视频与音频技术 1.1.3 数字压缩编码 1.2 非线性编辑基础 1.2.1 影视编辑的发展历程 1.2.2 非线性编辑的概念 1.2.3 数字合成的概念 1.2.4 数字编辑与合成的关系 1.3 非线性编辑系统 1.3.1 非线性编辑系统的结构与类型 1.3.2 非线性编辑系统的功能 1.3.3 非线性编辑系统的发展 1.4 本章小结 思考与练习第2章 非线性编辑系统的硬件与软件平台 2.1 非线性编辑系统的计算机平台 2.2 非线性编辑系统的视频与音频处理子系统 2.2.1 视频与音频处理子系统的工作原理与结构 2.2.2 视频编辑卡的市场扫描 2.3 非线性编辑系统的存储子系统 2.4 非线性编辑系统的周边设备及其分类 2.5 非线性编辑系统的系统配接 2.6 非线性编辑系统的软件平台 2.7 典型的非线性编辑系统 2.7.1 新奥特-神器1800系列非线性编辑系统 2.7.2 大洋-D3-Edit系列非线性编辑系统 2.7.3 索尼-EditMaxl000系列非线性编辑系统 2.8 本章小结 思考与练习第3章 典型的非线性编辑软件——Adobe Premiere Pro 3.1 Premiere Pro的系统需求 3.2 Premiere Pro的安装与启动 3.3 Premiere Pro的主要工作窗口 3.3.1 项目窗口 3.3.2 监视器窗口 3.3.3 时间线窗口 3.3.4 Premiere Pro的菜单结构 3.4 Premiere Pro的主要菜单命令 3.4.1 “File”菜单 3.4.2 “Edit”菜单 3.4.3 “Project”菜单 3.4.4 “Clip”菜单 3.4.5 “Sequence”菜单 3.4.6 “Marker”菜单 3.4.7 “Title”菜单 3.4.8 “Window”菜单 3.4.9 “Help”菜单 3.5 基于Premiere Pro的影视节目编辑工作流程 3.5.1 原始视频与音频素材的捕获 3.5.2 创建项目工程 3.5.3 导入素材第4章 项目创建与素材管理第5章 原始素材的捕获第6章 视频与音频编辑工作窗口第7章 视频与音频素材剪辑技巧第8章 转场特效的运用第9章 视频运动特效的运用第10章 视频滤镜的运用第11章 数字音频编辑方法第12章 字幕设计第13章 作品预览与输出第14章 典型的数字合成软件——After Effects第15章 影像合成技术第16章 After Effects特效及应用第17章 非线性编辑技术综合应用附录参考文献

<<数字媒体非线性编辑技术>>

章节摘录

版权页：插图：在非线性编辑系统发展的早期，影视节目编辑过程分为两个阶段。

第一阶段为“脱机”（Off—line）编辑，即采用较低分辨率和较大压缩比（如100：1）将所用原始素材捕获到计算机中，按照脚本计划进行编辑操作，完成编辑后输出编辑决策表（Edit Decision List，EDL）。

该表记录了视频与音频编辑的完整信息。

第二阶段为“联机”（On—line）编辑，即先将EDL表文件输入到编辑控制器内，然后控制广播级录像机以较小压缩比（如2：1）按照EDL表自动进行广播级成品带的编辑及叠加实时特技（硬件特技）等，最终输出为高质量的成品带。

脱机编辑是非线性编辑，在其发展的早期阶段工作的主要目的是在低质量素材下完成EDL，因而又称为草稿式编辑。

虽然它的图像质量达不到广播级水平，但可以缩短处理时间，便于修改和调整。

联机编辑是线性编辑，它利用EDL表指导源素材带重放，成品带中只选取EDL中所规定的源素材带中的片段进行复制、组编及特技叠加，涉及的素材数量较少，主要目的是以较小压缩比获得广播级视频图像。

两段过程相互配合，提高了效率，缩短了时间。

随着计算机技术和数字媒体技术的不断进步，近年来影视非线性编辑已发展到直编直播的水平。

全部素材都可以高质量地捕获到计算机硬盘中，可以进行一次性脱机非线性编辑，而且可以利用计算机硬件或软件叠加实时特技，最后直接输出为高质量成品带或高质量压缩视频与音频文件并存储在硬盘或光盘中，这就大大缩短了编辑过程所用时间。

当然，对于一些只需要简单编辑的源素材带，仍然还可以利用电子编辑设备直接进行一次性联机线性编辑，直接输出为成品带。

目前，在实际工作中，当作品规模较大、多人分工合作时，也可以采用草稿式脱机编辑与高质量脱机编辑相结合的方式进行。

编辑系统由高档主机和多台分机组成，所用源素材全部高质量地捕获到主机硬盘中，然后再利用这些素材备份一套较低分辨率和较大压缩比的素材作为草稿编辑素材，通过网络供各个分机共享。

各分机利用这些草稿素材进行分工脱机编辑，最后分别输出一个EDL文件，并将这些EDL文件通过网络全部输入到主机中。

主机中的高质量素材文件将由系统按照各EDL表的指导自动进行广播级作品的编辑，最终生成一套高质量作品，存储在硬盘或光盘中。

在这里脱机与联机的概念已经淡化，全部可以工作在计算机里实时完成。

显然，网络已成为这种工作方式获得成功的重要保障。

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>