

<<影视动画数字后期编辑与合成>>

图书基本信息

书名：<<影视动画数字后期编辑与合成>>

13位ISBN编号：9787502763206

10位ISBN编号：7502763201

出版时间：2005-6

出版时间：海洋出版社

作者：李晓彬

页数：330

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>

<<影视动画数字后期编辑与合成>>

内容概要

数字后期编辑及合成的成功运用直接关系到电影、电视剧、动画片、广告、电视片头的门面——画面是否震撼而吸引人，因而受到了制片人、导演的高度重视。

数字后期编辑及合成技术的掌握对业界从业人员显得极其重要，是动画等相关专业学生必须掌握的技能。

本书由“21世纪动漫游戏专业教材编委会”策划，作者系北京电影学院动画学院的优秀青年教师，具有丰富的影视动画非线性编经验，所授课程新颖实用、案例时尚经典，深受学生欢迎。

本书在其院内教材的基础上，经过编委会专家组的集体讨论和设计，在编写时摆脱了以往软件图书只注重菜单理论而忽视实际操作，或只讲操作不讲其原理的写法，从艺术和技术结合的新视角来讲解现代数字后期编辑和数字合成的技术原理和制作技巧。

本书通过17章特色内容，34个时尚、典型实例详细讲解了数字非线性编辑及合成的关键知识和核心应用技巧。

通过范例的引导，读者能够完全轻松地进入影视动画数字后期编辑和特效合成的精彩世界，学会“非线性编和数字合成的艺术指导原则”、“影片剪辑技巧”、“镜头运动技巧”、“视频特技”、“画面叠加技术”、“抠像技术”、“遮罩效果”、“粒子效果”、“跟踪技术”等数字编辑及合成的核心技术，让读者通过本书的学习能够举一反三，完全胜任影视广告栏目包装和设计、MTV短片、动画短片等设计及制作工作。

附赠DVD光盘内容：全书所有34个范例的素材及最终视频效果影像，供课堂教学和读者自学使用。

<<影视动画数字后期编辑与合成>>

作者简介

李晓彬，北京电影学院动画学院副教授，曾在北京电影学院数字技术与艺术研究中心从事数字影视的科研、教学和生产工作，同时负责教授SGI图形工作站三维动画和后期合成、非线性编辑等课程。从2000年起至今在北京电影学院动画学院教授《电脑动画基础》、《数字非线性编辑与合成》

书籍目录

第一章 非线性编辑技术 1.1 发展概况 1.2 非线性编辑的基本概念 1.3 非线性编辑系统 1.4 流行的非线性编辑软件 1.5 非线性编辑工作流程简介 1.6 课后思考与练习 第二章 基本编辑 (使用Premiere Pro) 2.1 非线性编辑的艺术指导原则 2.2 项目设置 2.3 操作界面与操作窗口的功能使用 2.4 素材剪接的基本方法 2.5 小结 2.6 课后思考与练习 第三章 影片剪辑技巧 3.1 观看范例影片 3.2 实例3-1: 剪辑《美丽的海滨》 3.3 小结 3.4 课后思考与练习 第四章 镜头运动技巧 4.1 观看范例影片 4.2 实例4-1: 《时尚点击》栏目片花包装 4.3 小结 4.4 课后思考与练习 第五章 视频特技特效 5.1 观看范例影片 5.2 实例5-1: 制作公益短片 5.3 实例5-2: 制作动画学院标志广告 5.4 小结 5.5 课后思考与练习 第六章 画面叠加技巧 6.1 观看范例影片 6.2 实例6-1: 《信息时代》片头制作 6.3 抠像技术 6.4 小结 6.5 课后思考与练习 第七章 高级编辑技术 7.1 观看范例影片 7.2 字幕制作 7.3 微调剪辑 7.4 实例7-1: MTV《音乐之旅》宣传片制作 7.5 小结 7.6 课后思考与练习 第八章 动画短片的制作 8.1 观看范例影片 8.2 实例8-1: 制作动画短片 8.3 影片的输出 8.4 小结 8.5 课后思考与练习 第九章 开始学习After Effects 9.1 观看范例影片 9.2 认识After Effects工作界面 9.3 实例9-1: 制作《节日的焰火》 9.4 小结 9.5 课后思考与练习 第十章 遮罩的应用 10.1 观看范例影片 10.2 如何建立遮罩 10.3 实例10-1: 《雨中的城市》 10.4 实例10-2: 《书法1》 10.5 实例10-3: 《书法2》 10.6 实例10-4: 《滑冰的女孩》 10.7 小结 10.8 课后思考与练习 第十一章 3D效果应用 11.1 观看范例影片 11.2 三维的基本原理 11.3 实例11-1: 《芭蕾舞》 11.4 实例11-2: 《水中倒影》 11.5 小结 11.6 课后思考与练习 第十二章 运动的高级控制 12.1 观看范例影片 12.2 速度调整 12.3 实例12-1: 动画片的变速调整 12.4 运动草图 12.5 实例12-2: 《察看地图》 12.6 小结 12.7 课后思考与练习 第十三章 粒子效果 13.1 观看范例影片 13.2 粒子发生器 13.3 破碎效果 13.4 实例13-1: 动画学院标志的爆破效果 13.5 实例13-2: 动态爱心背景 13.6 实例13-3: 跳动的小球 13.7 实例13-4: 流星雨 13.8 小结 13.9 课后思考与练习 第十四章 抠像技术的应用 14.1 观看范例影片 14.2 抠像工具介绍 14.3 抠像插件介绍 14.4 实例14-1: 《新闻播报》栏目包装 14.5 实例14-2: 《回忆》 14.6 小结 14.7 课后思考与练习 第十五章 运动跟踪与稳定技术 15.1 观看范例影片 15.2 运动跟踪设置参数介绍 15.3 跟踪方式 15.4 实例15-1: 《小魔术》 15.5 实例15-2: 替换LOGO 15.6 实例15-3: 画面的稳定 15.7 小结 15.8 课后思考与练习 第十六章 进阶特效的制作 16.1 观看范例影片 16.2 实例16-1: 国际台台标制作 16.3 实例16-2: 国际新闻栏目片头制作 16.4 实例16-3: 动画网宣传片头制作 16.5 实例16-4: 《变形》 16.6 实例16-5: 旗子上飘动的文字制作 16.7 实例16-6: 《演讲》 16.8 实例16-7: 保留颜色 16.9 小结 16.10 课后思考与练习 第十七章 作业实例 17.1 观看范例影片 17.2 实例17-1: 《夜晚》 17.3 实例17-2: 奥运宣传广告制作 课后思考与练习答案

<<影视动画数字后期编辑与合成>>

媒体关注与评论

书评读者对象：动画、漫画、游戏及相关专业院校师生；动漫游戏设计及制作人员；影视栏目片头制作人员；网络视频编辑人员；动漫画及相关专业入学及考研必备用书。

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>