

<<影视动画后期及获奖短片研析>>

图书基本信息

书名：<<影视动画后期及获奖短片研析>>

13位ISBN编号：9787111319795

10位ISBN编号：7111319796

出版时间：2010-11

出版时间：机械工业出版社

作者：项建恒

页数：103

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>

## <<影视动画后期及获奖短片研析>>

### 前言

其实我很不擅长写文字，总觉得与写书相比，创作更加重要些。

抱着这个想法，我这些年大部分时间都投入在动画创作上，倒也出了些小成绩，总结了些制作经验。作为老师，当仁不让地在课堂上把这些经验传授给学生，但忽然有一天觉得自己的课堂好像很小，小得只有这么几十号人，我纵有千言万语，也只有这少许同学来领会一二，若要有更多的朋友能分享我这些经验，那岂不是件令人愉快的事？

于是我有了写书的初衷。

写书，是件耗时的事情，这意味着我要减少很多创作动画的时间来“爬格子”，但我还是这样做了，毕竟这样能扩大我课堂的视线，我的艺术理论、创作经验和方法技术可以被更多的人参考，也算是我作为教师的敬业精神吧。

这本书主要是讲“影视动画后期制作”与“视觉表现”的关系，以及后期制作的方法、思路和实例。我将书名定为《影视动画后期及获奖短片研析》，实则为阐述我在动画后期制作中，对视觉表现因素的个人理解和做法，书中具体分析了一些我在创作中的具体实例，这也许会对有意创作短片的朋友有所帮助。

但是，如果你只是想学习某个软件怎么用，那就别浪费时间在这本书上了，本书虽然涉及不少技术层面的问题，但却不属于单纯技术教程的范畴。

本书中第一章是综合理论，其中主要是一些我的观点和后期理论知识；第二、三、四章是讲述我在制作动画片时，如何利用后期技术来实现视觉效果。

在这三章中提到了三部动画作品，是我的代表作品，都在一些比较重要的比赛中获奖或入围，我在本书中将制作过程揭秘出来，并将其中的一部短片首次公开且附光盘送给读者，这些也许可以成为动画创作者的参考资料。

写完这本书，我已经头昏眼花，但收笔时却格外兴奋，兴奋的不是我终于写完书了，而是我终于可以解放双手，去做我的下一部动画片了。

学习理论主要是为了实践，否则永远都是纸上谈兵。

所以，等你看完了本书，就可以去开工了，做片子才是硬道理。

用我的经验和理论为你铺路，这才应该是你看本书的目的。

## <<影视动画后期及获奖短片研析>>

### 内容概要

本书涉及一定的后期技术技巧，但并不是单纯讨论某种后期制作技术的教程。

本书通过一章论述了作者对影视动画后期的认识，并一一总结“各制作环节”与“视觉表现”间千丝万缕的联系。

接着本书通过多个章节，将作者亲自制作的三部动画短片的过程与方法全部呈现。

这些动画短片均多次获奖，其中包括中国动画类最高荣誉“美猴奖”，以及入选“日本广岛动画节”等重要动画比赛。

这几部动画片的视觉效果较为出众，制作方式也都有自己的突出特点，尤其是在后期制作技术方面。

本书揭秘出它们的全部后期视觉表现手法，其实质可以说是揭秘了某种获奖因素的促成方式。

本书可作为影视、动画类专业院校大学生的教材，也可供有志于进行动画短片创作的人员参考。

<<影视动画后期及获奖短片研析>>

作者简介

项建恒，硕士。

1978年生于乌鲁木齐。

独立动画人、教师。

执教于中国美术学院艺术设计职业技术学院动画系。

曾经的年少已经过去，我——激情燃烧过的70后，俨然已温顺得像面镜子，但镜子，并不平静，我努力反射一点光线。

那光线来自我的眼睛，穿过大脑，射入心脏，把一个运动的

## <<影视动画后期及获奖短片研析>>

### 书籍目录

前言第一章 后期视觉表现的要素 第一节 当代影视动画后期制作的特征 第二节 关注美术指导的重要性 第三节 后期视觉表现中导演的作用 第四节 “镜头感”在视觉表现中的作用 第五节 剪辑与影视动画视觉表现的关系 第六节 蒙太奇处理手法与影视动画视觉表现的关系 第七节 机械复制时代的艺术 第八节 后期视觉表现中重要的非视觉因素 第九节 当代影视动画后期视觉表现的根源问题 第十节 当代影视动画后期与“虚拟”文化思潮的碰撞 第十一节 当代影视动画的“奇观美学”与后期制作第二章 《天错》的后期创作手记 第一节 《天错》概述 第二节 《天错》的创作思维图 第三节 《天错》的美术风格及效果参考图 第四节 《天错》的后期视觉表现第三章 《黑记》的后期创作手记 第一节 《黑记》概述 第二节 《黑记》的美术风格及效果参考图 第三节 《黑记》的后期视觉表现第四章 《1:15》的后期创作手记 第一节 《1:15》(一点一滴)概述 第二节 《1:15》的美术风格确定 第三节 《1:15》的后期视觉表现第五章 在创作中认识与积累 第一节 后期——想象力与表现力的艺术 第二节 后期制作在我校教学中的运用 第三节 后期制作人员应该具备的专业素质 第四节 尾声附录 附录A After Effects快捷键一览 附录B Premiere快捷键一览参考文献

## <<影视动画后期及获奖短片研析>>

### 章节摘录

插图：每到新动画片上映，大家首先关心的是导演是谁，有谁听说过还要关注美术指导的呢？大家既不觉得美术指导的重要，可能也不知道美术指导是干什么的。

为什么要在这里将美术指导上升到一个需要关注的层面呢？

事实上，作为对影视动画任何环节的视觉表现来说，美术指导的意义，就好比是枪膛里的子弹一样，他是一部动画影片表现视觉效果的重要武器。

“美术指导”简称“美指”。

导演要借助美指来确定片子的美术风格和视觉效果。

一般来说，剧本确定以后，导演就可以将自己的想法告诉给美指。

这时，美指就要按照导演的要求具体确定每个场景的视觉效果。

比如某场景要求表现一段有着某种天主教隐喻的内容，这时，美指可以通过绘画、收集图片、截取影片等方式来确定这个场景的色彩关系、光线关系、美术风格等元素（在后面的章节中会具体看到这些实例）。

事实上，导演虽然是全片的掌控者，但由于要承担较多的管理工作，往往不能具体确定所有场景的美术效果。

一般导演都会对视觉效果先有一个整体而大致的设想，这只是动画片视觉效果的初级阶段，是朦胧而不确定的，此后由美指来完成具体视觉规划的工作。

有经验的美指，一般会针对场景提出多种方案供导演选择，这样，导演在作决定时就可以有一个比较和选择的余地，最后做出决定指令的当然还是导演。

一个出色的美指，还会有很多卓越的表现，他们经常可以超乎导演的预期，做出一些令导演意想不到的效果，给导演很多启迪和灵感。

通过这样的合作，直到最终确定所有场景的视觉效果。

可以说，动画片（包括电影）的视觉效果，就是在导演与美指的这种合作基础上，一步一步明确下来的。

当然，也有些能力超强的导演，自己兼完成美指的工作。

比如宫崎骏，就是自己亲自完成美术预想图，自己一点一点将自身的想法全部表现出来的。

在他的剧组中，虽然也有专职的美指，但其影片精湛的视觉表现力主要还是归功于宫崎骏本人。

这种导演兼美指的情况一般来说有三种：第一种是因为导演自身能力太强，找不到能够准确传达导演意图的美指，导演为了保证影片的视觉效果，于是能者多劳；第二种是有些导演喜欢亲力亲为地做每一步工作，他会自己陶醉在自己动手的乐趣之中，这当然对影片的视觉效果有好处，不过这样的导演一般工作效率不会太高，毕竟精力分得太散；还有第三种导演自兼美指的情况，就是经费短缺，只好导演自己做美术指导了。

比如我们学生创作的短片，一般就会是这样的情况，但这种情况并不会影响影片的视觉表现——只要你认真思考、仔细推敲。

## <<影视动画后期及获奖短片研析>>

### 编辑推荐

《影视动画后期及获奖短片研析》是动漫游玩视觉研析丛书之一。

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>