

<<影视动画后期>>

图书基本信息

书名：<<影视动画后期>>

13位ISBN编号：9787562140740

10位ISBN编号：756214074X

出版时间：2008-3

出版时间：西南师范大学出版社

作者：乔斌，蒲纯，谢琦 编著

页数：126

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>>

### 内容概要

在今天，媒体已经成为最具话语权的宣传工具与最具影响力的娱乐手段，它正越来越广泛地介入与影响每一个人的生活。各种光怪陆离的活动影像已经成为大众文化消费中不可或缺的、最主要的组成部分。

近20年来，电脑数字技术全面的进入影视与各种媒体制作领域，不仅使原有的电影、电视媒体从技术设备到制作方式上出现了革命性的变革。同时建构起如互联网络这样新兴的媒体平台，催生出互动性更强、形式更加复杂多样的网络多媒体、单机与网络游戏、家庭娱乐、手机动画等新的媒体娱乐形式。

个人电脑（Personal computer）与相应的windows平台上越来越多的新兴媒体创作工具正逐步成为这些新媒体形式的主要创作工具，原有的专业垄断正逐步被打破。

媒体制作与发布正向着越来越平民化与多样化的趋势快速发展，相应的创作人员结构也从原有的少数专业人员迅速扩大。

更多的动画专业创作者与动画爱好者都能够使用自己的PC来独立创作与发布自己的动画与多媒体作品。

伴随着各种媒体形式的出现，观众对各种媒体作品的认识程度与审美层次已提升，动态媒体作品的需求早就已经突破了传统形式的电影、电视节目的样式，大众需要更多有内涵的，更加丰富的，形式手法更加生动、艺术风格更加多样的动态媒体作品来满足自身的精神文化消费。

在这样的技术前提与文化娱乐需求的刺激下，作为各种新兴的娱乐与互动媒体的图像基础——动画艺术又重新焕发了青春，获得了更加广阔的发展平台，得到了多样性的应用。

## &lt;&lt;影视动画后期&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 概述	1.1 后期制作的内涵与概况	1.2 数字合成技术概貌	1.2.1 数字合成技术的基本概念
	1.2.2 数字合成技术的技术背景	1.3 数字合成原理	1.3.1 图像的数字表示
	1.3.2 图像的操作	1.4 后期制作基本工作流程	
第二章 影视动画后期合成实例	2.1 实例一：Combution简单工作流程	2.1.1 基本功能介绍	2.1.2 素材导入
	2.1.3 设置时间条	2.1.4 调整时间分布	2.1.5 摄像机
	2.1.6 预览	2.1.7 渲染输出	2.1.8 实例一小结
	2.2 实例二使用Fusion合成二维动画	2.2.1 项目概况	2.2.2 新建项目
	2.2.3 素材导入	2.2.4 画面尺寸调整	2.2.5 素材合成
	2.2.6 动画设置与颜色校正	2.2.7 渲染输出	2.2.8 实例二小结
	2.3 实例三：3D合成	2.3.1 新建项目	2.3.2 素材导入
	2.3.3 搭建3D合成场景	2.3.4 调整3D场景与角色、摄像机的位置关系	2.3.5 抠像
	2.3.6 设置层的显示顺序	2.3.7 设置循环播放	2.3.8 设置摄像机动画
	2.3.9 调整阴影	2.3.10 简单灯光特效的使用	2.3.11 实例三小结
	2.4 实例四：多光源动画与字幕文本	2.4.1 项目概述	
.....第三章 后期制作的艺术原则			

## 章节摘录

插图：第一章 概述：1.1 后期制作的内涵与概况：动态的媒体节目的创作是一个相当复杂的系统工程。

由于多媒体作品本身的多样化，从耗资巨大的大制作电影到个人制作的DV作品和各种动画作品，可以说有天壤之别。

虽然这些作品与媒体节目的创作意图、制作预算、创作周期都有很大区别，但其制作过程有相当的共同之处，一般来说，影视动画的制作可以分为前制作业（策划）、中期素材准备（拍摄、绘制）和后制作业三个大的阶段。

前制作业阶段是计划和准备阶段。

对于电影来说，这个过程多从电影剧本开始，然后是制订预算、筹集资金、选定拍摄地点、挑选演员、组成摄制组等一系列复杂过程。

而对于动画媒体的创作者来说，有相当的类似之处：在完成了动画创作的前期设计工作（包括前期的脚本、分镜、人设等）和中期素材准备工作（原画、中间画、填色和背景的绘制等等）以后，就到了后制作业阶段。

早期的电影制作在这个阶段的主要工作是剪辑，把拍摄阶段得到的众多素材剪辑成完整的影片。

一般在电影的摄制过程中，实际拍摄的素材是最终剪辑完成的影片长度的数倍，甚至数十倍。

剪辑师要从大量的素材中挑出满意的素材，并把它们按前期阶段的设定和电影的语法组织在一起。

后期创作还包括声音的制作与合成。

只有到这个阶段：当多余的素材已经去掉，镜头已经有机地组接在一起，画面和声音已经同步时才可以看到影片的真正面貌。

因为影片的大量信息和含义，并不是包含在某一个镜头的画面之中，而是包含在画面的组接方式中，包含在画面与声音的关系中。

毫不夸张地说，影视艺术在很大程度上正是表现在后期制作之中的。

## 后记

这本书的写作主要源自于自己的动画创作和教学实践的一些心得和经验，就像许多的动画创作人一样，在写作过程中我始终抱着一种与读者交流与分享的愿望，希望借着本书的出版与大家共同分享动画创作的辛酸苦乐。

本书由四川美术学院和西南师范大学出版社共同策划，由四川美术学院乔斌老师主持，四川美术学院谢琦琦老师、蒲纯老师合作完成。

本书在写作的过程中得到了周晓波、周宗凯、王正端、谭玺老师的大力支持，以及出版社的其他工作人员的无私帮助，在此深表谢意！

由于自身的水平有限，以及编写时间和篇幅的限制，难免有许多不足之处，望广大读者批评指正。

<<影视动画后期>>

编辑推荐

《影视动画后期》由西南师范大学出版社出版。

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>