

<<影视动画后期编辑与合成>>

图书基本信息

书名：<<影视动画后期编辑与合成>>

13位ISBN编号：9787534574313

10位ISBN编号：7534574315

出版时间：2010-7

出版时间：江苏科学技术出版社

作者：刘秀梅 编

页数：165

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>

<<影视动画后期编辑与合成>>

前言

影视艺术是运用蒙太奇的思维、镜头处理、景别变化、蒙太奇的剪辑技巧、特效等构建而成的。1895年12月28日，当法国的卢米埃尔兄弟在巴黎卡普辛路14号的大咖啡馆首次用投射方式放映12部每部1分钟的影片时，便被看做是世界电影的生日。

不久，美国电影导演鲍特和格里菲斯开始运用分镜头进行拍摄，剪辑的概念便从此产生。

1927年美国影片《爵士歌王》诞生后，声音进入电影，使电影摆脱了单一造型手段的束缚，由纯视觉媒介发展成视听媒介，由画面艺术转变成音画结合的艺术。

1936年11月2日，英国广播公司（BBC）在伦敦郊外的亚历山大宫以一场规模盛大的歌舞开始了电视的正式播出，被认为是世界电视的诞生。

电视也经过了无声图像期向声像俱全的发展阶段。

值得一提的是，正当电影从默片转向有声的时候，广播则反其道而行之，从声音扩展到形象，发展成为电视，两大媒介殊途同归，在声像结合上找到了共同语言。

<<影视动画后期编辑与合成>>

内容概要

本书是针对高等院校开设的“影视动画后期编辑合成”课程而编写的教材，是一本综合运用影视理论进行影视动画后期制作的应用型教科书。

全书共分六章，体例新颖，重点突出，体现了学科体系的完整性，基本涵养了影视动画后期编辑与合成所包含的理论和技巧。

<<影视动画后期编辑与合成>>

书籍目录

绪论 数字化影像编辑与合成理论探索的意义	第1章 数字影视动画后期编辑与合成的开发	1.1 数字影视制作创造的视觉奇观4	1.1.1 数字影视制作的兴起4	1.1.2 数字影视编辑与合成使影视动画艺术发生了质的飞跃5	1.1.3 影视的数字化审美视听效果取决于创意人员的想象力6	1.2 数字时代的吁求：剪辑师介入策划编创6	1.2.1 数字技术为影视动画策划的创新思维提供了丰富的营养7	1.2.2 影视策划是一种思维的拓展8	1.2.3 影视策划的创新思维技巧和步骤9	1.3 编辑与合成的基础：镜头的多视角设计10	1.3.1 景别的特性及功能10	1.3.2 运动镜头：加强物像之间的空间关系11	1.3.3 角度镜头的变化：产生不同的审美效果12	1.3.4 镜头方位的多观点是产生新形式和新语言的基础12	1.4 剪辑师对导演创作意图的把握13	1.5 影视动画剪辑：视觉表意规范14	1.5.1 蒙太奇的表现特点14	1.5.2 蒙太奇的多维寓意15	1.5.3 蒙太奇与长镜头19	1.5.4 影视剪辑的技巧审视19	1.5.5 影视形象造型元素的审美构建19	思考与实践24	第2章 经典剪辑与数字剪辑的诀窍	2.1 剪辑：独立的艺术形态26	2.1.1 剪辑的起源26	2.1.2 线性编辑与非线性编辑26	2.1.3 颠覆性的数字剪辑27	2.2 剪辑与心理学28	2.2.1 电影的幻觉28	2.2.2 剪辑心理学29	2.3 剪辑电影中时间与空间的表达式32	2.3.1 电影中的时空32	2.3.2 时空的组接34	2.4 剪辑的匹配与节奏37	2.4.1 流畅剪辑与非流畅剪辑37	2.4.2 影响剪辑的主要因素38	2.4.3 剪辑的节奏44	2.5 经典的剪辑风格52	2.5.1 好莱坞“零度风格”52	2.5.2 苏联蒙太奇风格55	2.5.3 日本民族电影剪辑风格59	2.6 数字时代的影视剪辑64	2.6.1 数字剪辑与传统剪辑64	2.6.2 数字影视时代的剪辑意识64	2.6.3 数字剪辑的审美思维65	思考与实践66	第3章 数字影视设计：传统蒙太奇的继承与拓展	3.1 数字影视包装艺术与蒙太奇：继承的思维68	3.1.1 数字技术在影视包装领域的发展历程68	3.1.2 蒙太奇思维在数字影视包装制作中的意义和实践74	3.2 数字技术的魅力：创造新时空77	3.2.1 数字技术展现画面叠化新意义77	3.2.2 数字技术创造蒙太奇新时空79	3.2.3 数字技术赋予传统影视理论新内涵81	3.3 数字技术的应用：审美的升华84	3.3.1 数字光色技术：炫亮视知觉84	3.3.2 数字技术为蒙太奇思维提供强大的光色新视觉87	3.4 数字调色：完善影视作品表达的寓意89	3.4.1 十分强大的调色工具89	3.4.2 调色与调色：强化影视作品的审美效果89	3.5 数字三维技术：建立立体视效91	3.5.1 数字立体视效：影视包装制作中的重要元素92	3.5.2 数字立体视效与传统二维动画的结合94	3.5.3 数字镜头遵循并拓展了蒙太奇思维规律97	3.6 小结106	思考与实践106	第4章 可视的音频（Audio）剪辑	4.1 影视音乐的审美特质108	4.1.1 音乐音符构成的“格式塔质”108	4.1.2 影视艺术中音乐的审美特质108	4.1.3 音乐音响是影视的灵魂110	4.2 影视声音剪辑师的“演奏”111	4.2.1 影视声音的分类剪辑111	4.2.2 影视声音综合合成技巧113	4.2.3 不同类型录音的剪辑113	4.2.4 混合音轨的创造114	4.3 特殊音效处理及音频转场123	4.3.1 音频滤镜123	4.3.2 音频转场124	4.3.3 特殊音效处理125	4.4 影视声音剪辑的审美效果131	4.4.1 强化真实感，渲染气氛，把观众带入情节中132	4.4.2 延伸画外意义132	4.4.3 影视声音艺术创作的发展趋势132	4.5 影视声画结合的审美导向作用133	4.5.1 影视音乐“传神”、“传情”的审美深蕴134	4.5.2 音乐音响在影视艺术中的审美效果134	4.5.3 影视音乐的定位作用135	思考与实践136	第5章 剪辑中转场的作用	5.1 剪辑与特效对转场处理的必要性138	5.1.1 转场最基本的方法是“切”138	5.1.2 具有一定审美效果的技巧性转场138	5.2 运用合理的转场增强视听审美冲击力143	5.2.1 生硬的、不合理的转场会造成影片的时空混乱143	5.2.2 合理的转场处理可增强影片视听审美效果143	思考与实践144	第6章 数字化实现的梦想：效果调节（滤镜效果）	6.1 滤镜及其功能146	6.1.1 相关滤镜的图像处理功能146	6.1.2 滤镜的效果150	6.2 画面的效果调节151	6.2.1 视觉的还原151	6.2.2 通道的运用155	6.3 滤镜的运用161	6.3.1 以假乱真161	6.3.2 创意无限163	思考与实践165	主要参考文献166
----------------------	----------------------	--------------------	------------------	--------------------------------	--------------------------------	------------------------	---------------------------------	---------------------	-----------------------	-------------------------	------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------------------	---------------------	---------------------	------------------	------------------	-----------------	-------------------	-----------------------	---------	------------------	------------------	---------------	--------------------	------------------	--------------	---------------	---------------	----------------------	----------------	---------------	----------------	--------------------	-------------------	---------------	---------------	-------------------	-----------------	--------------------	-----------------	-------------------	---------------------	-------------------	---------	------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------	---------------------	-----------------------	----------------------	-------------------------	---------------------	----------------------	------------------------------	------------------------	-------------------	---------------------------	---------------------	-----------------------------	--------------------------	---------------------------	-----------	----------	--------------------	------------------	------------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------------------	--------------------	------------------	--------------------	---------------	---------------	-----------------	--------------------	------------------------------	-----------------	------------------------	----------------------	-----------------------------	--------------------------	--------------------	----------	--------------	-----------------------	-----------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------------	-----------------------------	----------	-------------------------	---------------	----------------------	----------------	----------------	----------------	----------------	--------------	---------------	---------------	----------	-----------

<<影视动画后期编辑与合成>>

章节摘录

插图：3.2.3数字技术赋予传统影视理论新内涵计算机数字图形技术日新月异的发展，在一定程度上丰富和发展了蒙太奇理论。

一些在实际影视拍摄中难以实现的镜头通过计算机图形技术合成出来，这些或模拟真实世界景象或展现玄妙幻想空间的影视特效镜头，也为影视创作者提供了更加广阔的创作空间。

具有标志性的运用数字技术的电影是斯坦利·库布里克在1968年拍摄的《2001太空漫游》，片中首次运用了计算机动画来制作画面——飞行甲板上的平台和一艘太空船在轨道空间站停靠的画面。

何谓数字化电影制作？

它通常指把计算机技术与传统的电影艺术创作及制作工艺相结合而逐渐发展起来并日趋成熟的现代电影制片过程。

它包括数字化的前期准备、现场制作、后期剪辑和电影特效。

近些年具有世界影响力和票房号召力的《星球大战》、《侏罗纪公园》、《第五元素》、《泰坦尼克号》、《魔戒》、《加勒比海盗》、《超人》、《古墓丽影》、《精灵鼠小弟》、《指环王》、《哈利·波特》、《木乃伊归来》等电影，想必大家都看过，并为片中令人惊叹的特技镜头所打动。

当我们看着那些异常逼真的恐龙、彗星撞地球引起的天崩地裂与巨浪滔天、奇幻炫目的未来世界、庞大无比的泰坦尼克号、木乃伊的复活、奇形怪状的外星人时，可曾想到是什么创造了这些令人难以置信的视觉效果？

其实幕后英雄便是众多的三维动画制作软件和视频特技制作软件。

<<影视动画后期编辑与合成>>

编辑推荐

《影视动画后期编辑与合成》：高等院校数字影视、动画、游戏专业系列教材

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>