

关于动漫作品后期剪辑和特效的研究

车 晓

(乌鲁木齐市财政会计职业学校 新疆乌鲁木齐 830028)

【摘要】近年来,随着科技不断进步,动漫作品后期剪辑和特效也迎来新的发展。尤其在数字技术出现后,不仅有效延伸动漫作品创作空间,还进一步增强动漫作品视觉效果,促进整个动漫产业蓬勃发展。本文主要围绕“动漫作品后期剪辑和特效的背景研究”、“数字技术对动漫作品后期剪辑和特效的影响”、“数字技术在动漫作品后期剪辑和特效中的应用”这几个方面展开论述,重点结合新技术、新环境,分析新时代背景下的动漫作品后期剪辑和特效工作,希望给相关领域启发和参考。

【关键词】 动漫作品;后期剪辑;特效分析;应用研究

DOI: 10.18686/jyfzj.v3i8.51196

动漫作品种类丰富,涉及不同主题,往往以轻松、幽默的形式,带给人们纯真的美好、深刻的启发。在动漫作品后期剪辑与特效呈现中,离不开一些先进技术体系的支撑。进入信息化时代,数字技术开始应用于动漫领域,并深刻影响着动漫作品制作过程,为动漫作品后期剪辑和特效工作,带来新思路,打开新局面。尤其在“卡通影片”、“视觉特效”、“视频特效”等方面,数字技术的应用日趋成熟,让越来越多观众开始更全面地了解动漫作品、喜欢动漫作品,在动漫中找到快乐,获得思维与审美上的成长。

1、动漫作品后期剪辑和特效的背景研究

1.1 产业发展

在动漫产业初期阶段,主要包含“动画”和“漫画”两个部分。“漫画”是最早的一种呈现形式,漫画带来了漫画产业,漫画产业逐渐演变为动漫产业。可以说,漫画是动漫产业发展、壮大的基础。在早期的漫画产业中,输出的作品内容比较单一,对技术体系的要求也不高。随着社会不断进步,人们对漫画作品的要求越来越高,漫画产业需要紧跟时代步伐,不断推陈出新,才能更好地满足人们需求。从漫画产业到动漫产业,这是理念的进步,内容的进步^[1],也是技术体系的进步。正是因为先进技术体系的带动,动漫产业呈现稳健的发展态势。

1.2 技术发展

进入信息化时代,科技深刻影响着人们的日常生活方式,刺激着各行各业主动进行内部改革。在动漫行业,也是这样。数字技术的出现,改变了动漫作品的后期剪辑方式,丰富了动漫作品的特效呈现形式,让二维动画作品的质量得到全面提升。与此同时,基于数字技术的应用,工作人员可以将三维动画技术成功应用于一些动漫电影,为观众带来优质的三维动画作品,例如:《怪物史瑞克》、《复仇者联盟》等。对于新时代的年轻人来说,三维动画作品的技术含量更高,更具吸引力,成为年轻人感知文化、感知艺术、感知娱乐的一种新途径^[2]。

1.3 团队发展

随着数字技术不断进步,对动漫行业制作团队的影响也越来越大。这种影响,不仅体现在技术层面上,还体现在综合素质上。比如说,“对工作内容的深耕”、“对用户需求的判断”、“对市场变化的感知”、“对行业发展的分析”等,这些都属于综合素质范畴。总之,对于动漫行业的工作团队来说,在进行后期剪辑和特效处理相关工作时,既要重视技术进步,也要重视综合发展,要通过作品内容、作品主题、作品艺术性,全面提升动漫作品后期剪辑和特效质量^[3],为观众带来更优质的动漫作品。

2、数字技术对动漫作品后期剪辑和特效的影响

2.1 延伸动漫作品创作空间

在传统的动漫作品后期剪辑和特效处理中,工作人员的可发挥空间有限,即使有一些先进的思想,也很难融合进去。数字技术的出现,可以进一步延伸动漫作品的创作空间,将更多创新想法,巧妙加入剪辑与特效之中。以“影视动漫作品”为例,目前,影视动漫作品的创作空间主要分为两种:“虚拟的非现实空间”和“虚拟的现实空间”。具体来说:在“虚拟的非现实空间”中,工作人员可以借助数字技术,增加银幕空间要素,使呈现更丰富。在“虚拟的现实空间”中,工作人员可以利用数字技术,对虚拟的现实空间进行现实主义手法的特殊处理,让这些虚拟空间更生动、更饱满,具有浓厚的生活气息^[4]。比如说,在一些虚拟的自然景观中,工作人员可以通过数字技术,让植物摇曳、生长、沐浴阳光,勾勒出一幅欣欣向荣的美好画卷。再比如说,在虚拟的人物活动场景中,基于数字技术的操作,可以呈现人们的肢体动作,让人物形象栩栩如生,更富感染力。

2.2 增强动漫作品视觉效果

在我国早期的动漫产业中,大多数动漫作品都比较简单,无论是内容,还是呈现形式,视觉上的冲击力并不强。随着数字技术的深入应用,动漫作品的内容和呈现形式,都开始发生显著变化。首先,在内容上,通过数字技术的模拟,动漫作品可以涵盖更丰富的内容,观众只需要接触几个简单的动漫画面,便可以快速获取信息,在视觉上的冲击力会更强。其次,在呈现形式上,数字技术提升了呈现效率、呈现质量,让动漫作品的画面色彩更缤纷,流畅度更高,为观众带来更愉悦的视觉体验。而且,在一些非常热闹、隆重的动漫情境中,工作人员需要渲染氛围。这个时候,数字技术可以从听觉、视觉等方面^[5],加强这种氛围,让观众真正感受到热闹,有一种身临其境的体验。

2.3 促进动漫产业蓬勃发展

在数字技术还没有出现的那个时期,中国的动漫产业并不发达,面临许多现实困境。尤其在日本、美国等国家的对比下,中国的动漫产业明显落后,整体发展步伐也比较缓慢。数字技术出现后,就像一束强大的曙光,很快改变了这种局面。为了促进数字技术与中国动漫行业相结合,该领域的工作人员付出了巨大努力,一直在孜孜不倦地探索。举例来说,在《大圣归来》、《大鱼海棠》、《小门神》、《哪吒》等优秀的动漫作品中,通过数字技术的巧妙应用,呈现出精致的画面,深刻的寓意,彰显了中国动漫作品后期剪辑和特效的进步^[6],收获了一大批中国粉丝,让中国观众越来越喜欢中国动漫作品,并对中国动漫作品的发展充满信心。由此可见,数字技术的出现,推动着中国动漫产业蓬勃发展。

3、数字技术在动漫作品后期剪辑和特效中的应用

3.1 在“卡通影片”方面的应用

在动漫作品中,许多画面都带有浓浓的卡通风格,让人感觉童趣无限。在早期的动漫后期剪辑、特效工作中,关于卡通风格的呈现,主要依赖于“人工”,需要“人工绘制”、“人工泥塑”、“人工皮影”等工序的配合,最终呈现出一个个卡通人物、卡通场景。对于后期人员来说,要经过细致的拼接、组合,才能形成完整的镜头。这整个制作过程,消耗的时间比较长,严重影响动漫作品的产出效率。应用数字技术之后,一些人工环节可以被省略,技术性手法可以取代人工,达到“人工绘制”、“人工泥塑”、“人工皮影”的效果,甚至比人工的效果更好一些。而且,数字技术的应用,可以整合多元化创作素材^[7],这些素材保存之后,逐渐会形成一个后期剪辑的系统化资源库。

3.2 在“视觉特效”方面的应用

观众在欣赏优秀的动漫作品时,很大一部分的冲击,来自于视觉效果。如何进一步提升视觉特效,这是动漫作品后期剪辑人员非常关注的问题。数字技术的合理应用,可以更好地突出镜头效果,丰富视觉特效。比如说,受到现实条件制约,当摄影人员无法真实、完整地拍摄某个事物的细节时,技术人员可以通过数字技术,进行“光学合成”,弥补拍摄中的不足,达到摄影人员预期想要呈现的最佳效果。对于观众来说,这样的视觉特效,既具有超出想象的惊喜感,又带有想象之中的满足感。再比如说,在动漫作品中,经常会有一些非常唯美、生动的背景画面,这些背景画面的呈现,也可以借助数字技术,进行背景色彩加工、背景置换等,从而达到背景与前景协调、统一的效果,吸引观众眼球^[8]。

3.3 在“视频特效”方面的应用

在传统的后期剪辑、特效处理工作中,工作人员要分别拍摄动漫视频的“片头”、“片尾”和“花絮”,然后根据导演需求,将这些分开的内容,进行统一化处理,形成最终的完整视频。这样的后期处理模式,有一部分工作内容会重复,整体工作效率比较低。而且,消耗的人力成本也比较大。应用数字技术之后,动漫视频的剪辑流程发生很大改变,一些不必要的重复性环节被自动省略。原本需要分开拍摄的内容,也可以从“分散”到“集中”,转变为完整性拍摄。这样一来,后期人员的工作量明显减弱,他们只需要通过数字技术,进行有条理化的视频剪辑。在这个过程中,即使导演提出修改意见,或者,提出新的要求,后期人员也不需要过度担忧,可以借助数字技术的操作、模拟,添加一些特殊情境、背景,进行精细化修改,逐渐达到导演要求。相比传统的后期处理模式,数字技术让整个流程更清晰、更便捷。

4、结论

数字技术的出现、普及,确实可以助力动漫行业蓬勃发展,为动漫作品后期剪辑和特效处理工作,带来一系列积极影响。但动漫行业的发展,不仅仅依托于技术体系,还需要许多因素的配合,尤其是杰出人才。作为新时期的动漫产业,要重视人员培训、团队建设,要鼓励越来越多年轻人踊跃加入动漫行业,通过年轻人的新视角、新思维、新技术,创新动漫作品后期剪辑方式、特效呈现方式,进一步活跃动漫作品制作氛围,让动漫作品彰显社会价值,促进整个动漫行业不断向前发展。

参考文献

- [1] 付梦远,尹芊蕙.动漫设计与制作中数字媒体技术的应用研究[J].戏剧之家,2020(09):111.
- [2] 热依曼·斯依提.数字媒体技术在动漫设计和制作中的有效应用[J].信息与电脑(理论版),2020,32(17):130-132.
- [3] 薛龙.影视动画后期特效编辑中多媒体技术的应用[J].信息与电脑(理论版),2019(5):177-178.
- [4] 庄盘石.多媒体技术在影视动画后期特效编辑中的有效应用[J].西部广播电视,2017(2):108.
- [5] 岳园.数字媒体技术在影视动画后期制作中的应用研究[J].新媒体研究,2018(20):34-37.
- [6] 赵书英.数字技术下的影视特效设计和动画合成技术[J].微型电脑应用,2018(10):56-58.
- [7] 周世明,季恒毅.数字媒体技术在动漫设计和制作中的应用与探究[J].电脑迷,2018(3):172.
- [8] 秦彩宁.数字媒体技术在动漫设计与制作中的应用分析[J].福建茶叶,2019(6):152.