

<<从铅笔到像素>>

图书基本信息

书名：<<从铅笔到像素>>

13位ISBN编号：9787115280701

10位ISBN编号：7115280703

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：托尼·怀特

页数：424

字数：682000

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>

## <<从铅笔到像素>>

### 前言

为了完成这本书，我创作了《濒危物种》（Endangeredspecies）这部动画。

对于作者而言，这是一个很特别的陈述，好像创作一部动画影片仅仅是为了写一本书，然而我所做的正是如此。

没有这部动画就没有这本书，就如同没有那个至今已存在了近百年的、令人惊异和着迷的动画世界，就没有这部《濒危物种》一样！

从动画的光辉岁月走来已然30余年，其间，我一直在寻求一本独立而完整的权威动画典籍，能够帮助我解决动画电影创作过程中可能会遇到的种种问题。

## <<从铅笔到像素>>

### 内容概要

《从铅笔到像素——数字动画经典教程》是一本系统而完整的动画教材，能够帮助你解决动画创作中可能会遇到的种种问题。

它不是单纯地讲解运动规律(许多动画书籍对此已做得非常出色)，而是全面地介绍作为一个动画师必须了解的、关于制作动画电影的一切，从制作原理到开发和发行，从屏幕的宽高比到其他一些技术性细节。

屡获殊荣的动画师兼动画导演托尼·怀特倾情奉献积累30

多年的宝贵经验，独家披露具有传奇色彩的动画制作经典技术，结合当今资讯及最新技术，全面阐述动画创作与制作。

这本数字动画“一站式”教材无一遗漏地介绍了动画师可能想知道的一切。

不论是动画初学者还是有经验的数字动画师，都可以在《从铅笔到像素——数字动画经典教程》中找到使自己的作品更加丰满完善的动画基础理论、关键经典技术和专业的建议。

<<从铅笔到像素>>

作者简介

## <<从铅笔到像素>>

### 书籍目录

- 1 开发
  - 1.1 寻找创意
    - 1.1.1 知识产权和版权
    - 1.1.2 《濒危物种》
  - 1.2 展开故事情节
    - 1.2.1 英雄历程：故事结构
    - 1.2.2 概括故事情节
    - 1.2.3 《濒危物种》
  - 1.3 创作剧本
    - 《濒危物种》
- 2 角色设计
  - 2.1 2d角色设计的演化
  - 2.2 3d角色设计的演化
  - 2.3 动画风格
    - 2.3.1 角色设计指南
    - 2.3.2 《濒危物种》
  - 2.4 概念和场景设计
    - 《濒危物种》
- 3 项目融资
  - 3.1 动画市场
    - 3.1.1 电影
    - 3.1.2 电视
    - 3.1.3 游戏
    - 3.1.4 网络
    - 3.1.5 直接进入市场
    - 3.1.6 《濒危物种》
  - 3.2 项目进度和制作预算
    - 3.2.1 计算现金流
    - 3.2.2 以防意外的预案
  - 3.3 投资、市场和发行的可能性
    - 3.3.1 预售的发行渠道
    - 3.3.2 濒危物种
    - 3.3.3 确保制作经费的实现
    - 3.3.4 关于销售代理的建议
    - 3.3.5 关于法律方面的建议
    - 3.3.6 提案
    - 3.3.7 对于提案的介绍
  - 3.4 电影短片和独立电影的开发
    - 3.4.1 提案
    - 3.4.2 《濒危物种》
- 4 电影摄制法则
  - 4.1 景别
    - 4.1.1 远景
    - 4.1.2 全景
    - 4.1.3 中景

## <<从铅笔到像素>>

- 4.1.4 近景
- 4.1.5 特写
- 4.1.6 场景中景别的组合运用
- 4.2 摄影镜头
  - 4.2.1 标准镜头(50~100mm)
  - 4.2.2 广角镜头(20~35mm)
  - 4.2.3 长焦镜头(85~600mm)
  - 4.2.4 变焦镜头(28~80mm ; 18~35mm ; 70~300mm)
  - 4.2.5 鱼镜头(6~16mm)
- 4.3 滤片和照明
- 4.4 摄影机运动
  - 4.4.1 固定镜头
  - 4.4.2 跟拍镜头
  - 4.4.3 推拉镜头
  - 4.4.4 摇摄镜头
- 4.5 场景调度
  - 4.5.1 轴线法则
  - 4.5.2 骑轴拍摄
  - 4.5.3 跳轴拍摄
  - 4.5.4 双人侧拍镜头
  - 4.5.5 双人过肩镜头
  - 4.5.6 3/4正面的单人镜头
  - 4.5.7 3/4正面近景的单人镜头
  - 4.5.8 视线
  - 4.5.9 3人或多人镜头
  - 4.5.10 《濒危物种》
- 4.6 场景之间的转换
  - 4.6.1 切
  - 4.6.2 溶
  - 4.6.3 化
  - 4.6.4 划
  - 4.6.5 波纹和其他溶解特效
  - 4.6.6 《濒危物种》
- 4.7 画幅比例
  - 《濒危物种》
- 5 音轨的录制和编辑
  - 5.1 配音演员的选择
    - 5.1.1 录制配音
    - 5.1.2 非配音部分的录音
    - 5.1.3 音乐轨
    - 5.1.4 总音轨的制作
    - 5.1.5 《濒危物种》
- 6 分镜头脚本和分镜头剪辑
  - 6.1 分镜头
    - 6.1.1 分镜头格式
    - 6.1.2 创作分镜头
    - 6.1.3 分镜头设计窍门

## &lt;&lt;从铅笔到像素&gt;&gt;

- 6.1.4 《濒危物种》
- 6.2 分镜头剪辑
  - 6.2.1 创建分镜头剪辑
  - 6.2.2 《濒危物种》
- 7 数字化工作环境
  - 7.1 动画制作的各个阶段
    - 7.1.1 动画(2d和3d)
    - 7.1.2 背景(2d)
    - 7.1.3 场景(3d)
    - 7.1.4 特效(2d和3d)
    - 7.1.5 总检(2d)
    - 7.1.6 扫描(2d)
    - 7.1.7 上色(2d)
    - 7.1.8 合成(2d和3d)
    - 7.1.9 剪辑(2d和3d)
    - 7.1.10 音频总混(2d和3d)
    - 7.1.11 数字转胶片(2d和3d)
  - 7.2 制作团队和 workflow
    - 7.2.1 导演(2d和3d)
    - 7.2.2 制片人(2d和3d)
    - 7.2.3 项目经理(2d和3d)
    - 7.2.4 角色建模师(3d)
    - 7.2.5 制作设计师(2d和3d)
    - 7.2.6 动画师(2d和3d)
    - 7.2.7 动画助理(2d)
    - 7.2.8 动画员(2d)
    - 7.2.9 修形师(2d)
    - 7.2.10 场景建模师(3d)
    - 7.2.11 背景设计师(2d)
    - 7.2.12 动检员(2d)
    - 7.2.13 扫描人员或动画摄影师(2d)
    - 7.2.14 描线师(2d)
    - 7.2.15 上色师(2d)
    - 7.2.16 材质设计师(3d)
    - 7.2.17 灯光师(3d)
    - 7.2.18 合成师(2d和3d)
    - 7.2.19 声音剪辑师(2d/3d)
  - 7.3 项目管理
    - 7.3.1 进度表
    - 7.3.2 程序表
    - 7.3.3 《濒危物种》
- 8 动画原理
  - 8.1 原画、小原画和中间画
  - 8.2 节奏
    - 8.2.1 动画标尺
    - 8.2.2 渐入和渐出
  - 8.3 极点动态

## <<从铅笔到像素>>

- 8.4 弧度和动作轨迹
- 8.5 停顿
- 8.6 强调
- 8.7 起势
- 8.8 重量和重量运动
- 8.9 弹性和流畅的关节运动
- 8.10 交搭动作
- 8.11 常规行走
  - 8.11.1 关键位置
  - 8.11.2 过渡位置(等分中间画)
  - 8.11.3 中间位置
- 8.12 行走循环
- 个性化行走和节奏
- 8.13 奔跑和奔跑循环
- 个性化奔跑和节奏
- 8.14 剪影
- 8.15 对白和唇型同步
- 8.16 笑
- 8.17 夸张变形
- 眼睛和表情
- 9 一步一步做动画
  - 9.1 关键动态
    - 9.1.1 姿态和动态
    - 9.1.2 中间画
    - 9.1.3 加口型
    - 9.1.4 场景调度和摄影机角度
    - 9.1.5 塑造角色
    - 9.1.6 修形
    - 9.1.7 《濒危物种》
  - 9.2 动画师的绘画
    - 9.2.1 绘画术语
    - 9.2.2 根据生活绘画
- 10 2d动画总览
  - 10.1 所有的都是关于铅笔和纸
    - 10.1.1 剧本
    - 10.1.2 分镜头
    - 10.1.3 音轨
    - 10.1.4 音轨的分解
    - 10.1.5 设计
    - 10.1.6 分镜头剪辑
    - 10.1.7 设计稿
    - 10.1.8 摄影表和制作文件夹
    - 10.1.9 铅笔稿试拍
    - 10.1.10 动态检查
    - 10.1.11 修形
    - 10.1.12 描线和上色
    - 10.1.13 背景



## &lt;&lt;从铅笔到像素&gt;&gt;

- 10.1.14 总检
- 10.1.15 最后拍摄/合成
- 10.1.16 总剪辑和配音
- 10.2 工具的更替
  - 10.2.1 拷贝箱
  - 10.2.2 定位钉和定位条
  - 10.2.3 规格框的尺寸
  - 10.2.4 电视裁剪区和安全区
  - 10.2.5 《濒危物种》
- 11 2d动画基础
  - 11.1 原画、中间画和节奏
    - 11.1.1 标尺和中间画的计算
    - 11.1.2 抽格动画
    - 11.1.3 渐入和渐出
    - 11.1.4 一拍三
    - 11.1.5 怎样绘制中间画
    - 11.1.6 动作的轨迹
    - 11.1.7 对位
  - 11.2 摄影表和制作文件夹
    - 11.2.1 摄影表
    - 11.2.2 制作文件夹
  - 11.3 翻动和定位条
    - 11.3.1 使用定位条
    - 11.3.2 上定位与下定位
- 12 2d动画诀窍
  - 12.1 转描
  - 12.2 反常运动和交错
    - 12.2.1 夸张变形
    - 12.2.2 挤压
    - 12.2.3 拉伸
    - 12.2.4 交错
  - 12.3 移动和镜头运动
    - 12.3.1 移动和跟拍
    - 12.3.2 侧定位移动
    - 12.3.3 曲线和弧移
    - 12.3.4 重复移动
    - 12.3.5 移动标尺
    - 12.3.6 快速摇摄
    - 12.3.7 镜头晃动
  - 12.4 移动速度和频闪问题
  - 12.5 阴影和效果 转描
- 13 2d矢量动画
  - 13.1 有限动画的价值
  - 13.2 基本方法
    - 13.2.1 网络动画的剧本
    - 13.2.2 网络动画的分镜头设计
    - 13.2.3 网络动画的角色

## &lt;&lt;从铅笔到像素&gt;&gt;

- 13.2.4 音轨
- 13.2.5 分镜头剪辑
- 13.3 矢量影片制作
  - 13.3.1 动画
  - 13.3.2 设计
  - 13.3.3 背景
  - 13.3.4 中间画
  - 13.3.5 唇形同步
  - 13.3.6 精调
- 13.4 创造丰富资源
- 13.5 非网络的矢量动画
- 13.6 游戏制作
- 无纸动画工作室
- 14 无纸动画工作室
  - 14.1 动画师就位, 软件随期而至
  - 14.2 技术
    - 14.2.1 mirage二维动画软件
    - 14.2.2 cintiq(新帝)数位屏
  - 14.3 绘画的重要性
  - 14.4 2d或非2d
- 15 3d总览
  - 15.1 绘画的重要性
  - 15.2 解析空间
  - 15.3 角色设计
    - 15.3.1 多边形
    - 15.3.2 基本形体
  - 15.4 角色建模
    - 15.4.1 根据故事的需要建模
    - 15.4.2 绑定骨骼和设置权重
  - 15.5 灯光和材质
  - 15.6 场景建模
- 《濒危物种》
- 16 创造3d运动
  - 16.1 节奏、时间线和f曲线
  - 16.2 一致性测试
  - 16.3 传统运动原理
  - 16.4 漫画夸张与动作捕捉的价值对比
  - 16.5 滑块与唇型同步
  - 16.6 《濒危物种》
    - 16.6.1 场景70
    - 16.6.2 场景71
    - 16.6.3 总结
  - a 哦, 我差点儿忘了.....
    - a.1 找工作的建议
    - a.2 包装你的展示作品
      - a.2.1 画稿的代表作选辑
      - a.2.2 作品集

<<从铅笔到像素>>

- a.2.3 网站
- a.3 找工作
  - a.3.1 上网找工作
  - a.3.2 招聘官员
- a.4 恰当的材料
- a.5 经验的价值
- a.6 熟悉的价值
- a.7 鼓励的话
- b 术语表

## &lt;&lt;从铅笔到像素&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：除非能预见到有雄厚的资金，不然动画剧作者都应尽量避免设计人山人海的巨大场面，或者是伴有大量激烈动作的多角色镜头（除非这些镜头必不可少）。

实拍电影的摄制者能够在一两天的时间里聚集几百个临时演员来拍摄一个群众场面，但不要忘记，在制作动画电影时，动画师们需要挨个儿地把这些角色画出来或是用模型建出来！

这些在银幕上成倍增长的角色要花去几十倍甚至几百倍（如果人群异常巨大的话）的时间，不管从时间还是财力角度来说，都会对整个制作产生很大影响。

大规模的动作段落和复杂的特效镜头也存在同样的问题。

虽然数字技术在当今这个时代几乎能够解决任何问题，可一旦跟制作预算挂钩事情就不太好说了，还有就是能否在限定时间内完成剧本所写的内容也将是个问题。

显然，在情节事件持续发展并达到影片高潮的过程中，一些华彩片段是必不可少的。

然而给你一个忠告：只有极少部分重点段落需要浓墨重彩，除此以外的片段你完全可以换一种方式来描写，因为就观众的感受而言，它们所能达成的效果都是一样的。

在创作动画剧本的过程中，这些问题仅仅意味着你即将踏入更为危险的领域。

毫无疑问，在你前进途中自然会遇到更多的问题，而你也将因此变得更加雄心勃勃。

正如生命里的每件事情那样，你尝试得越多，你学到的也就越多。

经验是一个很好的老师，不管他带给你的是萝卜还是大棒！

动画在其表现形式方面非常具有创新性，也许你独自一人就能找到新颖而巧妙的方法来绕过所有这些禁忌。

你只需记住：动画真正的魔力来自于它与生俱来的能力，可以给我们带来未曾见过的东西，并引领我们踏足无法企及的幻想世界。

因此，你应该把动画视作一个开放而非封闭的媒体。

实际上，无论采用何种媒体形式，项目一旦确定下来就没有什么可以替代一个绝妙的故事。

那些通常被指责为陈词滥调的东西之所以成为陈词滥调，就是因为它已经被成功地运用了一次又一次。

这并非是赞同公式化的影片，的确有很多优秀的核心主题被一遍又一遍地用到了经典的故事当中。

<<从铅笔到像素>>

名人推荐

<<从铅笔到像素>>

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>