

<<二维数字动画基础教程>>

图书基本信息

书名：<<二维数字动画基础教程>>

13位ISBN编号：9787302255956

10位ISBN编号：7302255954

出版时间：2011-8

出版时间：清华大学出版社

作者：谭开界 等编著

页数：213

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>

<<二维数字动画基础教程>>

内容概要

谭开界、苏庆等编著的本书将二维数字动画教学中出现的各相关知识点，按照教学顺序进行梳理、整合，既有常规传统二维动画制作所需要具备的知识内容，也有通过计算机实现制作的相关内容。在文字阐述的同时，配有大量印刷品中从未出现的教师、学生作品图例，这些图例能够帮助读者了解二维数字动画制作过程，同时也使本教材起到工具书的作用。

本书适用于高等艺术院校与二维动画相关的本科、专科专业教学及作为参考用书。教材中出现的各知识点，教学所需学时可根据各自学校教学计划进行合理安排。本书同时适用于动画业余爱好者借鉴学习。

<<二维数字动画基础教程>>

书籍目录

第1章 动画脚本编撰

- 1.1 什么是脚本
- 1.2 故事
- 1.3 戏剧性
- 1.4 矛盾冲突
- 1.5 人物
- 1.6 主题
- 1.7 结构
- 1.8 动作的安排与设置
- 1.9 动漫情境
- 1.10 悬念

第2章 表、导演基础与视听语言

- 2.1 共同的要求：阅读剧本
- 2.2 导演基础
 - 2.2.1 导演构思
 - 2.2.2 开排
 - 2.2.3 导演自身该注意的问题
- 2.3 表演基础
 - 2.3.1 真实感与信念
 - 2.3.2 动作与情境
 - 2.3.3 交流
 - 2.3.4 体现与表现
 - 2.3.5 动画表演
- 2.4 镜头
- 2.5 景别的划分
 - 2.5.1 远景
 - 2.5.2 全景、中景、近景
 - 2.5.3 特写
- 2.6 蒙太奇
 - 2.6.1 蒙太奇的概念
 - 2.6.2 蒙太奇的种类
- 2.7 长镜头
 - 2.7.1 长镜头的含义
 - 2.7.2 长镜头的种类
 - 2.7.3 长镜头的美学特性
 - 2.7.4 长镜头理论及其美学观点
 - 2.7.5 长镜头理论的美学意义及其局限
- 2.8 影像中的声音
 - 2.8.1 人的声音
 - 2.8.2 音响效果
 - 2.8.3 音乐

第3章 角色、场景的绘制

- 3.1 角色、场景的手绘
 - 3.1.1 角色、场景手绘训练的作用
 - 3.1.2 角色、场景手绘训练的方法

<<二维数字动画基础教程>>

3.1.3 角色、场景手绘训练遵循的原则

3.2 角色、场景的数码绘画

3.2.1 数码绘画的基础知识

3.2.2 数码绘画的主要表现风格

3.2.3 数码绘画与传统绘画的比较

3.2.4 数码绘画的“软”、“硬”设备

3.2.5 图形的类别

3.2.6 数码绘画的常用方法

3.2.7 数码绘画作品的存储格式

3.2.8 Photoshop软件中数码绘画的主要技法

3.2.9 Painter软件中数码绘画的主要技法

第4章 二维动画创作的角色与场景设定、动画设计稿

4.1 动画造型设计

4.1.1 动画造型的主要类型

4.1.2 动画造型设计的基本要素

4.1.3 动画角色个性特征设计的习惯模式

4.1.4 造型设计的主要内容

4.2 道具造型与场景设计

4.2.1 道具设计的基本要素

4.2.2 场景造型设计

4.3 动画设计稿

4.3.1 动画设计稿分类

4.3.2 手绘设计稿制作流程

第5章 动画画面分镜头设计

5.1 动画画面分镜头台本设计的准备

5.2 动画画面分镜头台本的画面构成

5.2.1 画面分镜头台本创作的景别

5.2.2 画面分镜头台本创作的景别划分

5.2.3 画面分镜头台本创作的景别种类

5.2.4 画面分镜头台本创作系列景别的分类

5.3 分镜头台本中画面景别排列的变化方式

5.3.1 渐进式景别组合

5.3.2 跳跃式景别组合

5.3.3 混乱式景别组合

5.4 动画画面分镜头台本中镜头语言的运用

5.4.1 画面分镜头台本中镜头的基本概念

5.4.2 画面分镜头台本镜头画面中人物站位调度安排

5.4.3 画面分镜头台本创作中基本镜头规律

5.4.4 画面分镜头台本中镜头越轴处理

5.4.5 画面分镜头台本镜头画面的视觉连贯

5.4.6 画面分镜头台本创作中动画摄影机的运动形式

5.4.7 画面分镜头台本中段落的转换形式

5.5 动画画面分镜头台本的绘制模式

5.6 动画画面分镜头台本创作的声音元素运用

5.6.1 分镜头台本创作声音的组合形式及其作用

5.6.2 影视节目中的声音艺术处理

5.7 动画画面分镜头设计综合修养

<<二维数字动画基础教程>>

5.8 附录

5.8.1 传统动画制作流程示意表

5.8.2 国际通用动画术语

5.9 分镜头作品欣赏

参考文献

<<二维数字动画基础教程>>

章节摘录

版权页：插图：像把“挤压、拉长、预备动作、缓冲动作”等这些动画基本动作原理与“坐、卧、走、跑、跳”等这些运动规律做好的动画，只能算是动作顺畅的动画。

要做到角色表演精彩的动画，就需要原画设计师仔细的挖掘角色性格和内心世界。

动画片中的角色就是由动画师操控着的演员，演出着各种不同的悲欢喜忧。

所以，做动画的人一定要先融入角色，通过揣摩出角色的心理情绪变化和动作差异，再将这种变化应用在对角色动作的设计中，这就是动画的表演。

动画属于影视艺术，原画设计师承担其实就是角色表演者的任务。

动画的表演力就是赋予假定角色或虚拟模型以生命与灵魂，使它们像真实存在的一样鲜活和自然。

这也是动画师的主要设计绘制工作。

而动画表演的优势还在于能表现出真人无法表演的美感与效果，这也是动画创作很吸引人的地方。

动画创作也是源于生活而高于生活。

动画表演以生活化为基础，并加以戏剧化的夸张美化及镜头处理等综合手段，将形体动态与感情传达给观众。

动画设计师不仅须要有技术能力去控制动画角色的形态，还必须有关于把握动画角色运动节奏与时间的敏锐感觉和艺术表现力。

比如学习动画中基本的走、跑、跳是运动规律，在现实中由真实演员人表演不会有走、跑等的运动动态错误的情况出现。

而动画来创作走、跑、跳就复杂多了，绘制者要具备有表现角色形态的美术造型能力，还要有了解运动规律，正确表现出连贯的动态的能力。

奇麟笔在平时带片指导原画和教授原画课时发现，初学者和经验少的原画设计者往往把注意力集中在处理动作流畅与动作规律正确上，而容易忽视了动画角色特点、性格、运动动机、情节及环境影响表演层面的表现上。

很多国产动画片不论角色男女老幼、高矮胖瘦，一旦走、跑、跳等运动起来，动作很明显都如出一辙，都是统一的教科书式的标准运动规律姿势模式。

这都是由于绘制者不注意观察生活，缺乏生活体验，不去研究动画角色特点，忽略或不会善于动画角色表演的结果。

对动画表演的学习应该从学习动画创作之初就给予足够的重视。

并将表演课程作为独立的学习内容纳入日常创作学习中。

从模仿开始，多看多学，仔细揣摩角色性格与动作特征，逐渐摸索并体验动画表演的表现手法。

动画设计师“表演”水平的高低，虽然部分取决于个人天赋，但更多的还是依靠后天的勤奋努力，平时留心观察，勤加训练，对自己的动画表演能力不断提出更高的追求目标，就可以通过动画表演水平的提升，提升动画片的整体表现力，为动画角色注入更多的活力。

对动作运动规律的理解与掌握只是动画师的基础必修课，真正的目标是如何将角色塑造绘制的有血有肉、有情，性格鲜明的展现给观众。

做优秀的原画设计师也要具备文学、美术、电影、音乐、舞蹈、历史、地理、自然生物等多方面的文化修养和生活底蕴。

这些对于动画创作来说都具有重要的作用。

作为动画设计师，业余时间应该多观摩各种优秀的电影、电视剧、舞台剧，参考学习知名演员的表演技巧，还要在日常生活中注意观察周围人群，不同年龄、不同性别、不同阅历的人群行走坐卧的姿态、说话的表情，行为动作的细节，都各不相同，要多多观察并切身体会。

生活是创作的源泉，生活阅历越丰富，文化修养越深厚，将会对动画师的创作和发展带来很大的帮助和支持。

<<二维数字动画基础教程>>

编辑推荐

《二维数字动画基础教程》是根据《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》组织编写。

<<二维数字动画基础教程>>

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>