

<<二维动画制作技法>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作技法>>

13位ISBN编号：9787303107919

10位ISBN编号：7303107916

出版时间：2010-7

出版时间：北京师范大学出版社

作者：万建国 主编

页数：252

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>

<<二维动画制作技法>>

前言

在编写《二维动画制作技法》一书的时候，编辑和作者们反复讨论的一个主题是：怎样把二维动画制作的技法和实战在该书中循序渐进地体现出来。

并能够结合高职高专的特点，通过学习不断提高实践动手能力。

为了使读者达到学以致用目的，该书在编写过程中力求深入浅出，通俗易懂，使用大量的实例，具有可操作性，通过对实例的学习，读者不仅可以掌握软件的基本用法，而且还能学到一些应用技巧。该书在实例示范过程中，使用了Photoshop、Toon Boom Studio、PaintMan、After Effects、Premiere pro等软件。

通过学习该书，可基本掌握上述软件的用法。

该书完整系统地介绍了美式、日式二维动画的制作流程和商业运作模式，通过本书学习可以了解当今世界二维动画发展趋势。

本书由万建国、黄辉主编，杨立峰、李运谱副主编。

在本书的编写过程中，得到了三辰卡通公司副总经理、中国动画电影协会理事王礼艾教授，湖南师范大学职业技术学院肖忠文、孙寿鹏教授的指导，在此，本书的编辑和作者非常感谢三位老师。

<<二维动画制作技法>>

内容概要

《二维动画制作技法》为了使读者达到学以致用目的，该书在编写过程中力求深入浅出，通俗易懂，使用大量的实例，具有可操作性，通过对实例的学习，读者不仅可以掌握软件的基本用法，而且还能学到一些应用技巧。

<<二维动画制作技法>>

书籍目录

第1章 动画概述 1.1 动画的基本概念 1.1.1 动画的定义 1.1.2 动画的艺术特点 1.2 动画的起源与发展 1.2.1 动画的发明和早期发展 1.2.2 世界动画发展概况 本章小结 思考题第2章 动画的分类 2.1 动画艺术按技术形式分类 2.1.1 平面动画 2.1.2 立体动画 2.1.3 电脑动画 2.1.4 其他形式 2.2 动画艺术按传播途径分类 2.2.1 影院动画 2.2.2 电视动画 2.2.3 网络动画 2.2.4 新兴媒体 本章小结 思考题第3章 二维动画制作的前期准备 3.1 二维动画工具简介 3.2 二维动画制作流程 本章小结 思考题第4章 二维动画实战 4.1 二维动画绘制基础 4.1.1 原画 4.1.2 轨目 4.2 二维动画的线条训练 4.2.1 二维动画线条的表现 4.2.2 二维动画线条的练习 4.2.3 二维动画中间线的画法 4.2.4 二维动画对位技法 4.3 二维动画绘画 4.3.1 角色造型设计 4.3.2 按脚本要求进行设计创作 4.3.3 时间与节奏 4.3.4 无纸动画 4.4 二维动画中间过程画的要点 4.4.1 二维动画中间过程画的基础知识 4.4.2 头的中间过程画 4.4.3 手的中间过程画 4.5 运动的自然法则 4.5.1 曲线运动的自然法则 4.5.2 人运动的自然法则 4.5.3 动物运动的自然法则 4.5.4 自然界的运动法则 本章小结 思考题第5章 二维动画美术基础 5.1 二维动画的基础美术透视 5.2 二维动画的基础素描 本章小结 思考题第6章 二维动画上色技法 6.1 色彩基础 6.2 Photoshop上色 6.3 人物上色 6.4 背景上色 6.5 PaintMan上色 本章小结 思考题第7章 动画合成 7.1 After Effects合成技术 7.2 Adobe Premiere Pro CS合成技术 7.3 背景美术合成 7.4 声音、音乐、字幕合成 本章小结 思考题第8章 美、日动画制作揭秘 8.1 美国动画制作技巧 8.1.1 迪斯尼动画长片制作流程 8.1.2 美式卡通绘画流程 8.2 日本动画制作技巧 本章小结 思考题附动画专业术语参考文献

<<二维动画制作技法>>

章节摘录

插图：轮廓或是细节。

使用这种技术制作出来的动画动作完全拟真，因此常被用来描绘人类或是动物的动作，作为学习运动的规律的自我训练。

完成的片段也可以作为日后的参考资料。

矛盾的是，要是直接套用描绘真人动作的线条，反而会使角色姿态不真实、缺失生命力，因此动画角色的动作表现，还要考虑到他的身材比例、重量，影片风格等因素，作适当的夸张和变形。

模拟真实的动作同时意味着无法有太多想象力的发挥，有些创造者使用这种技术制作影片的部分片段是为了展现真实之美，例如韩国的《青涩恋爱》；也有的创造者选择特别的笔触描绘轮廓，而产生特殊的影片风格，例如美国的《半梦半醒的人生》。

2.2 动画艺术按传播途径分类2.2.1 影院动画在数码技术尚未普及之前，电影与动画皆以胶片拍摄，在影院播放成为首要的途径。

受较昂贵的制作成本与封闭式的播放环境等因素的影响，影院动画片逐渐建立了独特的美学风格。

等到录像带、VCD、DVD等发行渠道运作成熟后，影院动画片更扩大了传播至各个家庭之中，虽然同样在电视上播放，但是影院动画片与电视动画片还是有着截然不同的视听效果。

影院动画片分为短片和长片。

影院动画片通常在30分钟以内，例如中国早期的经典作品《三个和尚》《牧笛》等。

现今，此种短片形式的影院动画多半是为了实验或者是表达个人的情感、观念的目的而制作，属于艺术动画的范畴。

动画长片则与电影的时间类似，为90~120分钟，可以说是以动画技巧制作而成的电影。

影院动画片的叙事结构类似于传统戏剧，具有明确的因果关系、鲜明的角色性格、完整的叙事结构，以冲突引领剧情前进，最终以解决冲突作为结束。

影院动画片要在两个小时之内讲述一个完整的故事，并且让观众能够投入感情，与电视动画片的剧情设计相比，需要更严谨的结构，更细腻的安排，剧情必须浓缩、紧凑、环环相扣，不容许发生冷场。

许多影院动画片改自传说、神话，或是以“类型片”“类型化的人物设计”为模型来发展剧情，就是希望在最短的时间内吸引观众，让观众理解故事的背景、人物的性格，从而认同角色的情感与行为，感同身受地经历故事中的跌宕起伏。

电影院是一个封闭的空间，在这个黑暗的空间中，银幕是唯一的光源，也是观众细腻的角色动作表演，是观众对于影院动画片视觉上的基本要求。

<<二维动画制作技法>>

编辑推荐

《二维动画制作技法》为职业院校规划教材之一。

<<二维动画制作技法>>

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>