

<<无纸动画技术应用>>

图书基本信息

书名：<<无纸动画技术应用>>

13位ISBN编号：9787504588814

10位ISBN编号：7504588814

出版时间：2011-3

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：中国就业培训技术指导中心 编

页数：116

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>

<<无纸动画技术应用>>

内容概要

职业功能模块系列教材之《无纸动画技术应用》，共分四个教学项目：项目一通过制作小球弹跳动画，讲解无纸动画的基础实现方式和操作方法；项目二通过制作小孩走路的切分效果，讲解动画切分的相关内容；项目三通过制作男孩拍球跑动画。讲解切分动画的实现过程和方法；项目四通过制作篝火燃烧特效动画。讲解无纸动画的特效设计。
本书由北京工贸技师学院刘霞、肖扬编著。

<<无纸动画技术应用>>

书籍目录

- 前导知识——无纸动画简介
- 项目一制作小球弹跳动画
- 项目二制作小孩走路的切分效果
- 项目三制作男孩拍球跑动画
- 项目四制作篝火燃烧特效动画

<<无纸动画技术应用>>

章节摘录

版权页：插图：无纸动画简介一、传统动画与无纸动画的区别与联系传统动画也被称为“经典动画”“赛璐珞动画”或“手绘动画”，是一种较为流行的动画形式和制作手段。

在20世纪时，大部分的电影动画都以传统动画的形式制作，它根据电影原理，即人眼的视觉暂留现象，将一张张逐渐变化并能清楚反映一个连续动态过程的静止画面通过手绘画在纸面上，再描绘在赛璐珞片上，然后经过摄像机逐张逐帧地拍摄编辑，最后通过电影或电视的播放系统，使之在屏幕上活动起来，形成动画效果。

其工作方式如图1所示。

传统动画是一种十分耗时的技术，因为大部分的工作需要手工来做。

但这种方式有利于人更大程度地控制画面，比如绘画出更多角度和姿态的角色和动作。

无纸动画就是在计算机上完成动画作品的全程制作，它采用“数位板（压感笔）+计算机+CG应用软件”的全新工作流程，其绘画方式与传统的纸上绘画十分接近，因此能够很容易地从纸上绘画过渡到这一平台，同时它还可以大幅提高效率、易修改并且方便输出，这些特性让这种工作方式得到快速普及。

其工作方式如图2所示。

<<无纸动画技术应用>>

编辑推荐

《无纸动画技术应用》：人力资源和社会保障部职业能力建设司推荐。

<<无纸动画技术应用>>

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>