

<<定格动画技巧>>

图书基本信息

书名：<<定格动画技巧>>

13位ISBN编号：9787504649768

10位ISBN编号：7504649767

出版时间：2011-5

出版时间：中国科学技术

作者：苏珊娜·休

页数：222

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>

<<定格动画技巧>>

内容概要

定格动画艺术形式包括黏土动画、布艺动画、雕塑等。

作者采用步骤清晰的一步步示意图，创作了成功的定格动画电影。

由苏珊娜·休编著的《定格动画技巧》旨在帮助那些渴望在三维角色动画制作的领域内迈出第一步的人。

从准备工作，到开始动画，从如何发展你的故事，到制作模型骨架，书中详细讲述了定格动画的制作过程。

此外，你还能学到创作故事、模型制造、创作场景、运动原理，后期制作，甚至包括如何在动画工作室开始第一份工作。

《定格动画技巧》适用于高等院校动画专业师生和高等职业技术学院师生以及动画设计爱好者参考使用。

<<定格动画技巧>>

作者简介

作者：（美国）苏珊娜·休 译者：孙哲 王森 等

<<定格动画技巧>>

书籍目录

第一章 导论

什么是定格动画？

真实与漫画

本书宗旨

第二章 准备工作

你需要准备什么？

选择摄像机/相机

镜头

动画软件/帧捕捉器

三脚架

灯光照明

动画师的工具包

剪辑/音效

术语表

第三章 开始动画

第一步，让你熟悉的事物动起来

初次启动软件

关于运动的要点

时间控制：单帧还是双帧？

压缩和拉伸

计时表/摄影表

计划

第四章 发展你的故事——保持简单

想法——脚本——解决方案

设计镜头——基本的电影语法/镜头

构成

故事板

剪辑——动画化以及故事卷轴

第五章 制作模型骨架

角色设计

使用模型黏土制作

制作偶人

第六章 模型制造——专业篇

设计模型

球窝骨架

模型制造——硬模和软模

铸件

上色

服装/服饰

模型制作大师班——ScaryCat工作室和

金霸王兔子

模型制作材料术语表

<<定格动画技巧>>

第七章 四周环境和天空——布景道具

- 外观研究
- 设计和建筑的设置
- 内部陈设
- 外景
- 强迫透视
- 制作道具
- 索具
- 设备材料术语表

第八章 对于音效的建议——声轨

- 前期制作
- 录制对白
- 声音分解
- 口型同步
- 音乐与音效版权

第九章 运动原理

- 从观察中学习
- 摆放偶人
- 时间的掌握
- 重量感
- 预备动作、动作和反应动作
- 行走和奔跑
- 速度感
- 动物的运动

第十章 大师讲堂——特蕾莎·德瑞琳

- 模型
- 关于如何塑造角色
- 初始位置
- 把向下位置做到极致
- 关于文顿工作室的风格
- 开始向上跳
- 在运动的最高点减速
- 在最终的位置停止

第十一章 动画表演

- 角色动画
- 喜剧及喜剧效果
- 微妙的角色动画

第十二章 制作过程

- 灯光
- 健康及安全事宜
- 架设摄像机
- 利用辅助装置进行拍摄
- 特效——技巧与提示
- 开拍前的最后检查
- 采访蒂姆·艾伦
- 术语表

第十三章 后期制作

<<定格动画技巧>>

时间码

画面剪辑

音效

字幕与致谢名单

影片的各种最终版本

第十四章 如何在动画行业获得工作

认清自己的定位

工作室不同，分工不同

商业广告

动画连续剧

电视专题片和动画长片

如何找工作

你的作品集

从一个跑腿人员做起

动画节展

将方案递交给责任编辑

<<定格动画技巧>>

章节摘录

版权页：插图：即使数码摄像机对连续画面的存储先天就是优于数码相机的，用数码相机拍摄动画片仍然是一件很有意义的事情。

比如拍摄定格动画必须用它来得到我们所需要的图像序列。

在数字化革命之前，这是不现实的，但是现在已经成了一种非常特别的拍摄方法。

你可以选择数码相机或者单镜头反光数码相机，主要的决定因素在于你愿意为更高的画质付出多少钱。

好画质是由镜头的质量和机身上的图像传感器的大小来决定的。

图像传感器的大小决定了图像的像素数量。

如果只是用大传感器的机身配以一支差劲的镜头，那就很不划算了。

所以尽量使用像质好的镜头和大传感器的机身。

还有就是数码相机与电脑之间的实时图像传送还不是太好，你需要用另一台小DV摄像机连接到电脑上，同时平行对准数码相机的取景画面。

目前，对于绝大部分相机来说这是实时取景的最好办法了。

一些新的数码相机具备了在后背液晶屏上实时取景的功能，比如奥林巴斯E330，但是使用起来感觉画面质量太差。

小型数码相机这类家用数码相机给初学者用来做练习是很好的，不过在拍摄功能或者分辨率方面无法满足严谨的或者广播级的作品创作要求。

这类相机的影像传感器非常小，基本上都采用只能自动对焦的镜头。

绝大部分的消费型相机拍摄的图像都存储为JPEG格式，只能拍摄出基本的曝光、影调和色彩。

数码相机不能对电脑进行实时的影像传送，所以不能和帧采集软件配合使用。

你可以在电脑上接上一部低分辨率的摄像机，既可以通过寻像器瞄准又可以用相机关闭，这样你就可以使用帧采集器的功能了。

这至少需要多花50英镑。

<<定格动画技巧>>

编辑推荐

《定格动画技巧》旨在帮助那些想学习实际而且看得见摸得着的那种偶动画个制作技巧的读者（具体的艺术效果取决于你）。

这些都是基本的技巧，而《定格动画技巧》所阐述的这些准则适用于任何动画制作媒介。

电脑技术发展迅猛，甚至在关于重量感觉的实验当中，操作人员对于其所移动的物体有着真实的触觉

。这可能是因为动画师能将技术运用到媒介并能将其反应调整到适应偶动画制作，由此动画师具有相同的触觉足以控制偶人并能提取相同的感觉来完成表演，虽然那好像是绕行了很长一段路才得到我们今天所拥有的：手、思想和才能。

<<定格动画技巧>>

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>