

<<动画制作>>

图书基本信息

书名：<<动画制作>>

13位ISBN编号：9787508450971

10位ISBN编号：7508450973

出版时间：2008-4

出版时间：丁剑超、王剑白 中国水利水电出版社 (2008-04出版)

作者：丁剑超，王剑白 编

页数：231

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>

## <<动画制作>>

### 内容概要

本书主要以在国内外获得过多项大奖的动画短篇《兔子的尾巴》为例，讲述动画短篇的制作流程、制作技巧及创作经验等。

图书的附录部分还介绍了世界顶级的动画大师；提供了动画剧本、动画分镜、动画设计稿的经典范例；最为难得的是，还讲述了中国动画、美国迪斯尼动画、日本动画的发展历程及具有代表性的动画作品，供读者参考，以提高读者的艺术素养。

《兔子的尾巴》的故事发生在一个有着古老中国特色的奇幻小吃街。

一个梳着像豆包一样发髻的小女孩在买豆包的路上遇到了一只天上掉下来的兔子，当她得知兔子是为了寻找丢失的尾巴才来到这里时，便积极地帮它寻找，经过一些奇趣的经历之后终于找到了兔子的尾巴，并把兔子送回了月亮。

随书赠送光盘的内容包含：动画短篇《兔子的尾巴》的视频文件，这是本书最有实用价值的特色之一。

本书适用于全国各艺术院校动画专业的学生和动画领域的自学成才者。

## &lt;&lt;动画制作&gt;&gt;

## 书籍目录

总序 导读 前言 第1章 动画制作基础 1.1 动画基础理论 1.1.1 什么是动画 1.1.2 动画的原理 1.1.3 动画片的出现 1.1.4 动画历史上的第一 1.1.5 动画片的分类 1.2 动画的创作实践 第2章 动画剧本的编写 2.1 动画剧本基础 2.1.1 故事素材的选择 2.1.2 题材的类型 2.1.3 市场定位 2.1.4 主题定位 2.1.5 电影剧本写作要素 2.1.6 写剧本专业术语 2.2 《兔子的尾巴》的剧本编写 2.2.1 时代背景 2.2.2 剧情梗概 2.2.3 职员表 2.2.4 获奖情况 2.2.5 《兔子的尾巴》剧本 2.2.6 如何构思我们的故事 第3章 造型设计 3.1 前期——概念性画面设计 3.2 前期——造型设计 3.3 前期——场景设计 第4章 分镜头设计描绘 4.1 分镜头故事板的定义 4.2 镜头画面语言 4.3 镜头的种类 4.4 景别的种类 4.5 动画分镜故事板 第5章 动画设计稿——分镜头故事板的放大与细化 第6章 原画与动画 6.1 原画基础 6.2 如何设计原画 6.3 原画的风格 6.4 中期——动画 第7章 Animo 软件上色 第8章 3D部分镜头制作 第9章 后期合成——After Effects与Illusion 9.1 sc-78的画面制作秘籍 9.2 蒸汽特效的制作 9.3 风车旋转在sc.64镜头中的制作 第10章 声音制作和剪辑 第11章 《兔子的尾巴》花絮。

附录1 动画大师 1.1 米尔·科尔——当代动画之父 1.2 文森·麦凯——动画电影的先驱者和开拓者 1.3 诺曼·麦克拉伦——加拿大动画界巨匠 1.4 弗雷德里克·巴克——直指心灵的动画艺术家 1.5 亚历山大·佩特洛夫——俄罗斯动画大师 1.6 手冢治虫——日本动漫始祖 1.7 宫崎骏——与梦想一起飞翔 1.8 大友克洋——日本动画教父 1.9 万氏兄弟——中国动画片开山鼻祖 1.10 土郎正宗——科幻动画片大师

附录2 动画剧本赏析 2.1 动画片《大闹天宫》文学剧本 2.2 分镜头剧本赏析 附录3 动画分镜 附录4 设计稿 4.1 《幽灵公主》的设计稿 4.2 LG公司的《攻壳机动队》的设计稿 附录5 中国优秀动画片赏析 5.1 中国动画的发展和特征 5.2 国内主要动画制作单位——上海美术电影制片厂 5.3 中国优秀动画片赏析 5.3.1 动画片《大闹天宫》 5.3.2 动画片《哪吒闹海》 5.3.3 动画片《三个和尚》 5.3.4 动画片《黑猫警长》 5.3.5 动画片《小蝌蚪找妈妈》 5.3.6 动画片《葫芦兄弟》 附录6 美国迪斯尼与日本动画 6.1 经典的美国迪斯尼 6.2 后起之秀的日本动画 后记 参考文献

## &lt;&lt;动画制作&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第6章 原画与动画动画片无论是几分钟的短片还是90分钟的影院动画，都是要经过编剧、美术设计、分镜头、设计稿、原画动画、背景制作、上色、合成、声音制作、剪辑、输出的整个流程。

原画设计决定着动画片动作的质量和审美效果，也是相当重要的环节。

原画是动作设计的第一个步骤，是所绘制的对象在运动的时候最关键的动作。

从文字剧本到分镜头剧本，再绘制成设计稿后，就可以对照设计稿进行原画创作了。

举一个很简单的例子，一个小球摆动的动作，我们用草图的方式来示范看(如图6.2所示)，小球从动作起点运动到动作终点。

中间的过程有很多种，但我们要做的是摆动的动作，我们都知道会出现这样的效果(如图6-3所示)，中间标号为3的红色球的位置就是整套动作的关键，一般叫这样的一帧画面为关键帧，也就是原画。

标1.3.5就是小球摆动这套动作的原画。

设计原。

画的人员在给加动画人员每个镜头的原画的时候一定要把关键动作画出来，如果只是为了省步骤，忽略画关键动作，则很可能会交代不清从而导致加动画人员理解偏差，出现错误，如图6.4所示。

如果原画这边没有问题，接下来就是加动画的工作流程了，即把关键动作以外的中间画加出来保证动作的流畅性。

这样的中间画就是加动画，如图6-5所示。

## <<动画制作>>

### 编辑推荐

《动画制作》主要以在国内外获得过多项大奖的动画短篇《兔子的尾巴》为例，讲述动画短篇的制作流程、制作技巧及创作经验等。

书中提供了动画剧本、动画分镜、动画设计稿的经典范例；最为难得的是，还讲述了中国动画、美国迪斯尼动画、日本动画的发展历程及具有代表性的动画作品，供读者参考，以提高读者的艺术素养。

<<动画制作>>

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>