

<<2D动画经典教程>>

图书基本信息

书名：<<2D动画经典教程>>

13位ISBN编号：9787508473703

10位ISBN编号：7508473701

出版时间：2010-5

出版时间：水利水电出版社

作者：邹晓枫 编

页数：148

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>

## &lt;&lt;2D动画经典教程&gt;&gt;

## 前言

数字艺术是计算机技术与传统艺术相结合的产物。

随着计算机技术，尤其是计算机图像处理技术的发展，数字艺术这种新兴的艺术形式也得以飞速发展，其应用领域也越来越广泛。

“数字艺术设计”是以计算机及其相关技术飞速发展为背景而孕育产生的交叉性专业方向，是科学与艺术的完美结合，具有很强的实用性与艺术性。

本专业侧重培养学生在数字科技与艺术设计方面的整合能力，以及以用户体验为中心的创新设计能力。

本系列教材是中国水利水电出版社联合国家工业和信息化部中国电子视像行业协会，在推进中国数字艺术设计工程师专业技术资格认证的同时，面向高等院校、职业院校数字艺术设计领域推出的系统、完整的大型系列教材。

本系列教材目前涵盖的专业方向有：艺术设计、环境艺术设计、工业设计、动漫游戏、数码影视等。本系列教材按艺术设计、动画、影视等专业的课程体系设置进行编写，并根据实际情况确定明确的培养目标，重构课程体系，改革教学方法，注重能力的培养，强调实践活动；教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现；以案例教学的形式进行讲解与阐释，让读者形象、直观地了解数字艺术作品的创意设计与创作实践过程。

本套教材努力在以下几个方面做出特色：（1）紧密配合课程内容与课程体系改革和实验教学改革的要求。

（2）体现课程内容的基础性和系统性。

（3）内容通俗易懂，理论联系实际，使学生真正学到有用的知识。

（4）保证教材内容的先进性和实用性。

（5）重视教学资源的建设，提供多媒体教学课件和光盘资料。

希望本系列教材的编写与出版能够有力地推动数字艺术设计新课程体系的建立与发展，同时也能为数字艺术设计教育带来与时俱进的活力和生机。

参与本系列教材编写工作的都是具有多年一线教学实践经验的教师，很多教材是相关学校的“教改优质课程”和“精品课程”，体现了作者对课程和教学的探索与创新。

在教材撰写过程中，他们本着学术性、艺术性、示范性、实用性等多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，多次征求专家的意见，对教材的编写进行了多次修改与完善。

尽管很多人为本系列教材做出了许多努力，付出了许多心血，但由于到目前为止，一些专业方向仍然没有完善的教学体系与统一的教学大纲，加之新技术的发展速度很快，因此本系列教材一定会有各种不足与缺点，恳请使用教材的师生提出宝贵意见，以便再修订再版时改进。

## <<2D动画经典教程>>

### 内容概要

本书是针对普通高等院校动画专业学生的实用教材，内容采用欧美动画专业教学中的先进理念，系统地阐述从动画基础研究到创意制作等多方面的内容。

本书专注于二维动画相关的各方面知识，使读者能够站在比较宏观的角度思考二维动画的学习与制作，同时本书将大量篇幅用于介绍国外主流二维动画的制作流程，也使读者能更好地理解动画制作的内涵和原理。

本书共11章，详细介绍动画的发展过程和动画的角色设计、场景设计、分镜头台本等内容，各部分都结合经典的动画作品进行图释。

同时详细讲解二维动画的运动规律、原画、动画及摄影表的应用等知识。

在最后一章中，对动画市场目前的求职热点进行透彻的分析，可以更好地帮助读者利用所学的知识成功地踏上就业的征途。

本书既可以作为高等院校的动画、漫画、游戏及影视等相关专业的授课教材，也可以作为各类培训中心和准备投身动漫事业的相关人士的参考书及动画专业入学考试用书。

## <<2D动画经典教程>>

### 书籍目录

丛书序前言第1章 2D动画概述 1.1 2D动画的概念 1.2 动画的起源与发展 1.3 动画的产生原理 1.4 动画的分类 1.5 动画的制作工具 本章小结 练习题第2章 2D动画制作流程 2.1 2D动画片制作流程图 2.2 2D动画制作各部门的工作任务 2.3 2D动画的前期工作概述 2.4 动画片的中期及后期制作 2.5 动画片的后期制作 本章小结 练习题第3章 2D动画的角色造型设计 3.1 人物造型设计 3.1.1 人体解剖结构分析与动画造型设计 3.1.2 人体比例图 3.1.3 2D动画人物标准造型与转面设计 3.1.4 2D动画人物表情设计 3.1.5 2D动画人物的动势设计 3.2 动物造型设计 3.2.1 2D动画昆虫造型设计 3.2.2 2D动画飞禽类动物造型设计 3.2.3 2D动画走兽类(四足动物)造型设计 3.2.4 2D动画海洋动物造型设计 3.2.5 2D动画动物的动势设计 3.3 2D动画道具设计 3.3.1 服饰设计 3.3.2 表明景物特征的道具设计 本章小结 练习题第4章 2D动画背景的设计第5章 2D动画分镜头台本的内容及绘制第6章 2D动画的运动规律第7章 2D动画的原画设计、动画的绘制及摄影表的应用第8章 2D动画的场景分层第9章 2D动画人物及背景的上色第10章 影片的校对、拍摄和录音剪辑第11章 动画专业求职知识附录 动画专用术语(中英对照表)

## &lt;&lt;2D动画经典教程&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：制片人：制片人的工作是发掘合适的故事、选择合适的人来担任动画制作的核心，并且监督整个创作过程的进度与资金运作，在影片完成之后负责宣传与销售。

导演：导演带领所有的工作人员完成动画片的整个制作，并且时常参与分镜头脚本的创作。

故事编辑部门：该部门主要负责创作、改编故事，然后将其转换成故事脚本并为之配上对话。

声音录制部门：该部门负责录制声音、搜集音乐和声音特效。

设计部门：该部门负责所有的绘画工作。

他们的工作任务如下：角色设计——包括人物、动物以及动画片中出现的所有运动事物的设计。

背景设计——所有的背景设计。

道具设计——配合剧情需要的事物，如交通工具、公共设施等。

分镜头部门：分镜头设计师们必须具备基础的视听语言概念，需要有丰富的想象力和绘制多种姿势、背景的能力，在理解剧本的基础上绘制每个镜头的画面，创造出影片的节奏，用图画来展示故事情节。

场景绘制部门：该部门通过设计部门把分镜头设计与角色设计结合在一起，然后由他们来绘制更多、更准确的场景。

最后分别在不同的层中绘制出人物、道具、特效动画和背景画面，需准确地表明角色的重要动作、表情、运动范围、摄影机的运动和角度，以及背景的陈列、空间的构造、角色与背景的关系、对位线等。

动画部门：该部门的工作通常会分成几个部分：第一部分是绘制关键帧动画；第二部分是绘制每两个动作之间的中间动作；第三部分是绘制各个动作的过渡帧，相对来说这部分比较容易绘制。

之后将画好的完整动作输入计算机，并查看时间和动作的快慢是否合适（由导演决定）。

清稿部门：该部门主要负责整理原画师的画稿，因为原画通常是潦草的动作轮廓，这个描绘过程叫做清稿。

另外，助理动画师还要检查摄影表的标识是否有误。

特效部门：该部门制作除角色动画以外的所有物体的动画，即大到交通工具，小到杯子等所有物体都可以制作成动画。

他们也负责制作动画片中出现的雨、闪电、冰雹、雪、风等自然现象，以及对其绘制的事物进行特效制作，如火、水、爆炸等。

上色部门：该部门负责给片中所有的人物、动物、场景、道具和特效动画上色。

传统的上色方式是用水彩和彩笔等，现在许多公司采用数码上色技术，如Painter、Photoshop等上色软件。

拍摄部门：该部门负责通过拍摄和扫描，将所有绘制好的画面结合起来加入镜头语言，并为每一个镜头加上镜头的移动。

合成部门：该部门负责对绘制好的画面进行剪辑与合成，并加入声音和特效，最后输出成品。

2-3 2D动画的前期工作概述2D动画制作的前期工作是一部动画片的起步阶段，前期准备充分与否尤为重要。

前期工作做的好坏直接影响着整部动画片质量的好坏以及动画片的制作能否顺利进行。

这需要动画片的主创人员——编剧、导演、美术设计、音乐编辑等，就动画剧本的故事、动画片的整体结构、美术设计的风格——场景设计、人物造型设计、音乐风格等一系列问题进行反复的探讨、研究、磋商。

因此在做动画片之前要做好充分的前期准备工作，也就是所谓的前期策划。

<<2D动画经典教程>>

编辑推荐

《2D动画经典教程》：数字艺术设计系列教材

<<2D动画经典教程>>

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>