

<<二维动画艺术与数码技术>>

图书基本信息

书名：<<二维动画艺术与数码技术>>

13位ISBN编号：9787531444305

10位ISBN编号：7531444305

出版时间：2011-5

出版时间：姚光华、蒋敏、仲星明 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司,辽宁美术出版社 (2011-05出版)

作者：仲星明

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>

<<二维动画艺术与数码技术>>

内容概要

二维动画艺术与数码技术，ISBN：9787531444305，作者：仲星明主编

## <<二维动画艺术与数码技术>>

### 书籍目录

序 概述 第一章动画的基础知识 第一节动画的历史发展 第二节动画的制作流程 第三节动画摄影知识的引入 第四节动画后期的编辑基础 第二章二维动画的数码技术与制作软件系统 第一节二维动画软件的分类与介绍 第二节二维动画制作软件Toonz的安装 第三节二维动画制作软件Toonz的要素 第三章二维动画制作软件Toonz的主要模块及功能 第一节Toonzsetup模块 第二节Bgtiler模块 第三节Scan模块 第四节Cleanup模块 第五节Pltedlit模块 第六节Inknpaint模块 第七节Xsheet模块 第八节Batches模块 第九节FileManager模块 第十节Aualo模块 第十一节FilpModule模块 第十二节Utilities模块 第十三节Merge—Plt模块 第十四节MergeRef模块 第四章二维动画数码制作流程及艺术表现 第一节二维动画制作软件在制作流程中的应用 第二节二维动画剪辑与合成处理 第五章二维动画数码制作高级技巧与制作实例 第一节动画封色线的处理 第二节批量上色 第三节Toonz软件的常用特效说明及应用 第四节摄影表中动作的特殊应用 第五节摄影表中画面的特殊调整 第六章二维动画数码制作与线拍 第一节动画片制作前期的动检 第二节Retaspro软件中Quilckchecker线拍系统的基本操作 第三节AXA软件中线拍系统的基本操作 附录一：传统摄影表的认识 附录二：动画专用术语 参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：1.从表现形式角度主要有平面动画、立体动画和计算机动画。

平面动画就是指用笔进行单线平涂的、适合产业化生产模式的动画类型之一。

在平面动画中，如果从使用工具和素材上分，又有素描动画、沙动画、胶片刻画的抽象动画及油画创作的动画等类型，如《种树的人》、《天鹅》、《节奏》、《老人与海》等动画片。

立体动画主要是指传统的偶动画类型形式，有粘土动画、木偶动画和钢丝做成的动画，如《小鸡快跑》、《阿凡提》、《钢丝的恶作剧》等动画片。

计算机动画主要是利用电脑技术绘制的三维动画，如《虫虫特工队》、《怪物史莱克》、《海底总动员》等动画片。

2.从叙事方式角度主要有文学性叙事方式、戏剧性叙事方式、纪实性叙事方式、抽象性叙事方式。

文学性叙事方式的动画片没有一条戏剧冲突的主线，而是围绕影片主人公的生活线索发展出像友情、爱情、烦恼、愉快、幻想、追求等等生活的细节枝叶，运用文学般的细节描述，反映复杂的人物性格、人际关系，深入剖析人的心理活动及其内心状态。

其代表作品主要有《幽灵公主》、《梦幻街少女》等。

戏剧性叙事方式的动画片有一条明确的戏剧冲突主线，影片的故事结构遵循传统的戏剧叙事规律来编织故事。

这类影片在动作刻画上强调动作逼真的表演风格，音乐上强调渲染主题的作用。

其代表作品主要有《埃及王子》等。

纪实性叙事方式的动画片在内容方面有具体的时代背景，或者是以真实事件为创作动机，形式、内容上更加写实逼真，时间和空间更加符合自然发展的规律。

其代表作品主要有《萤火虫之墓》、《种树的人》等。

抽象性叙事方式的动画片是按照动态视觉艺术的形态、规律架构影片，影片通常忽略故事具体情节逻辑关系的表述，而是注重能够反映影片主题内涵和意境的符号性影像的表达。

其代表作品主要有《慢板》等。

3.从传播途径角度主要有影院动画片、TV动画片、动画短片。

影院动画片其代表作品有《白雪公主》、《泰山》、《花木兰》等。

TV动画片其代表作品有《猫和老鼠》、《名侦探柯南》、《机器猫》等。

动画短片分为实用动画短片和实验动画短片，前者主要用于商业广告、音乐电视、科教、课件等，后者较多注重个人情感的表达并进行形式和技法上的探索与尝试，比较艺术化、个性化。

其代表作品有《平衡》、《钢丝的恶作剧》、《星期一休馆》等。

第二节 动画的制作流程 一般来说，全世界的动画制作方法基本相同，只是制作步骤稍有不同。

专业的动画片的生产程序具有严格的作业流程，因此，它具有很强的计划性和条理性。

随着计算机技术的发展，各种专业动画软件陆续涌现，使得动画的传统制作流程发生了变化。

与传统动画制作流程相比，在现代动画制作流程中，由于使用了二维动画制作软件，替代了传统动画制作中在赛璐璐板上的描线、上色过程，省去了用摄影机进行拍摄，以及免去了胶片的开支，同时，却可以获得实时预演的效果，真正达到了整个过程的快速、高质、便捷。

无纸动画、FLASH动画和三维动画的出现，正在使动画的制作流程发生更多的变化。

现代二维动画片的创作过程主要分为三个阶段：前期、中期、后期。

一、前期 1.策划阶段 该阶段的基本任务是：题材确定、文字剧本创作（即按照电影文学的写作模式创作的文字剧本）、创作素材收集、市场调研、确立工作进度计划、资金的筹措。



<<二维动画艺术与数码技术>>

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>