

<<二维动画流程>>

图书基本信息

书名：<<二维动画流程>>

13位ISBN编号：9787562138617

10位ISBN编号：7562138613

出版时间：2007-9

出版时间：重庆西南师范大学

作者：乔斌，谢琦琦，万

页数：110

字数：240000

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>

<<二维动画流程>>

前言

动画是一门集艺术与技术于一体的学科。

动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。

动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。

动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。

总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。

所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。

它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。

一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。

此外，动画创作还涉及团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。

所以还涉及团队合作精神和工程规划设计流程管理等。

怎么去实施这些内容的教学呢？

这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。

但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。

我们有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我们不断探索的问题。

但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

<<二维动画流程>>

内容概要

本教材共分为四个部分，第一部分包括传统二维动画概述、数字二维动画的创作模式大纲；第二部分为二维动画的前制作业，包括剧本的创作与改编、视听方案的设计——故事的图像化、动画影片的工程规划；第三部分为二维动画的中期创作与生产，包括基本动画制作工具与规范、原画绘制、中间画的绘制与制作、动检、描线、扫描与填色；第四部分为二维动画的后制作业，包括二维动画的后期合成、二维动画的编辑与压缩输出等内容。

本书通过分析讲解国内外近两年各种类型成功的作品，总结出国际国内二维动画的发展趋势和生产体系。

本书写作严谨，能使教师在实际授课中取得很好的效果。

二维动画并不是一个新鲜的事物，早在电影这种艺术形式诞生之前就有了这种艺术形式的雏形了，而且早在20世纪初就已经出现了动画电影作品，且发展延续至今，但是因为这种艺术形式在传统的创作模式中由于工序繁多，制作技术复杂，工作量巨大等等技术和创作模式上的限制使得这种艺术形式在传统的创作与生产中，只局限于大型的电影动画公司和创作机构，如像美国的迪斯尼（DESNEY）和中国的上海美术电影制片厂。

<<二维动画流程>>

书籍目录

第一部分 概论	第一章 传统二维动画简介	1.1 动画原理简述	1.2 传统动画发展简述	1.3 传统二维动画艺术定义与基本特征															
	第二章 数字二维动画艺术	2.1 数字二维动画的重新界定	2.2 数字二维动画的创作模式大纲	第二部分 二维动画的前制作业															
	第三章 剧本的创作与改编	3.1 动画剧作基础	3.2 动画剧作的选材	3.3 动画剧本的主题	3.4 动画剧作的人物	3.5 动画剧作的情节	3.6 动画剧本的格局	3.7 动画剧作的结构	3.8 动画剧作小结										
	第四章 视听方案的设计——故事的图像化	4.1 形象元素的设计	4.2 概念设计的基本原则与基本设计方法	4.3 镜头与叙事风格的设计	第五章 动画影片的工程规划	第三部分 二维动画的中期创作与生产	第六章 基本动画制作工具与规范	6.1 工具	6.2 标示规范	第七章 原画绘制	7.1 原画的创作顺序	7.2 原画创作的基本动作与运动原理	第八章 中间画的绘制与制作	8.1 中间画的创作顺序	8.2 中间画的创作方法	第九章 动检、描线、扫描与填色	9.1 动检	9.2 描线	9.3 扫描与填色
	第四部分 二维动画的后制作业	第十章 二维动画的后期合成	10.1 二维动画的后期合成工具简述	10.2 二维动画的后期创作模式简述	10.3 后期合成软件的功能模块简介	第十一章 二维动画后期合成的思维模式	11.1 后期合成艺术思维的培养	11.2 后期合成的创作思维模式的培养	第十二章 二维动画后期合成的基本原则	12.1 合成画面的真实感原则	12.2 后期合成的艺术创作原则	第十三章 二维动画的剪辑与压缩输出	13.1 动画影片剪辑基础	13.2 数字化非线性剪辑与压缩输出					

<<二维动画流程>>

章节摘录

插图：

<<二维动画流程>>

编辑推荐

《二维动画流程》编辑推荐：新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书。

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>