

<<定格动画>>

图书基本信息

书名：<<定格动画>>

13位ISBN编号：9787562148432

10位ISBN编号：7562148430

出版时间：2010-2

出版时间：唐愚程 西南师范大学出版社 (2010-02出版)

作者：唐愚程

页数：108

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>>

内容概要

定格动画是一种在材料上不断探索的影像实践。
通过动画实验寻找对世界的认知和感悟。
笔者认为，没有比创作赋予凝固的物件以生命的定格动画更愉悦的事。
动画是视听艺术，综合了绘画、文学、舞蹈、雕塑、音乐等艺术形式，要创作好动画需要在其他的艺术门类中广泛吸取营养，甚至还要培养技工的动手能力。
只有这样，动画才能够更好地表达出视听的艺术魅力。
21世纪的网络为动画提供了一个信息平台，包括国内新兴的3G手机为动画的发展拓宽了时间、地点和人群，不管是主流动画还是非主流动画，将日益融入我们丰富的日常生活中。

<<定格动画>>

书籍目录

第一章 定格动画概述1.1 定格动画本体特性1.2 定格动画的概念及外延1.3 定格动画面临的选择第二章 定格动画发展历史2.1 定格动画的历史回顾2.2 定格动画作为视觉艺术的可行性探索2.3 定格动画教育的目标2.3.1 拓展思路,化繁就简,强调个性2.3.2 综合知识,培养空间感受和创造能力2.3.3 强化艺术与技术结合,熟悉运用材料特性第三章 定格动画的本质及特征3.1 定格动画的本质3.1.1 主流动画与非主流动画3.1.2 定格动画的本质3.2 定格动画的特征3.2.1 意识前卫性3.2.2 媒介多元性3.2.3 艺术偶然性3.2.4 技术复杂性3.2.5 寓教于乐性第四章 定格动画的类型与表现形式4.1 定格动画的类型4.2 平面定格动画4.2.1 剪纸动画与挖剪动画4.2.2 玻璃动画4.2.3 底片直绘动画4.2.4 混合媒介4.3 立体定格动画4.3.1 偶动画4.3.2 黏土动画4.3.3 实物动画4.3.4 真人单格摄影4.3.5 其他艺术形式4.3.6 真人和模型结合的电影第五章 定格动画设计原则5.1 强烈的角色个性特征5.2 夸张的肢体语言5.3 真实的模拟光源5.4 奇异的幻化表现力5.5 精巧的服饰和道具第六章 定格动画设计流程6.1 剧本与纲要6.1.1 主题6.1.2 结构6.2 分镜表6.3 前期录音6.4 角色的制作6.4.1 偶型的骨架结构6.4.2 简易骨架及制作流程6.4.3 专业骨架及制作流程6.5 场景设计6.5.1 风格6.5.2 空间6.5.3 光影6.5.4 色彩6.5.5 质感6.5.6 场景制作6.6 拍摄6.6.1 拍摄软件6.6.2 动作和表情6.7 音效6.8 剪辑输出第七章 定格动画与影视工程7.1 定格动画与影视工程规划的关系7.2 定格动画与周边产品开发7.3 实验动画学科建设与展望后记主要参考文献主要参考片目

<<定格动画>>

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>