

<<动画制作技法>>

图书基本信息

书名：<<动画制作技法>>

13位ISBN编号：9787562936428

10位ISBN编号：7562936420

出版时间：2011-12

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：周艳，朱明健，周锦琳 编著

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>

<<动画制作技法>>

内容概要

动画制作技法属于动画创作的具体制作环节，是将创作意图付诸实现的动画制作方法和手段。通过动画制作技法的学习，动画学习者可以经历动画创作的全过程，并将自己的创作意图付诸实现，制作出实现自己创意的动画成品，从而对动画创作的全过程有一个感性的了解，增强动画学习的信心，增加学习的兴趣。

通过对动画制作技法的掌握，动画学习者将真正走入动画创作，成为一名动画创作的实践者。

这本《动画制作技法》于2003年最初编写时，正值国内各高校纷纷开设动画专业之际。当时国内关于动画的教材非常少，而武汉理工大学属于中南地区最早开办动画专业的学校，当时已培养了不少人才，也积累了较多的动画教学与实践经验，因此，本教材编者们本着缓解当时教材奇缺状况，为国内动画教育的发展略尽自己的绵薄之力的愿望，编写了这本教材。

同时，也是对前几年在动画教学中的经验和教训做一个回顾与思路的整理，为以后的教学提供一本可供学生参阅的动画学习理论与实践指导。

教材的第一版基本达到了上述目的，也获得了较好的社会效应。

<<动画制作技法>>

书籍目录

1动画与动画制作技法概述

- 1.1动画的基本概述
- 1.2动画制作技法的概念

2现代动画的制作过程

- 2.1动画制作的基本流程
- 2.2传统动画制作的基本流程
- 2.3三维电脑动画的制作流程
- 2.4材料动画的制作
- 2.5动画制作的工具与使用方法

3认识原画、动画和角色造型

- 3.1原画、动画和角色造型在动画制作中的作用
- 3.2原画师、动画师和角色造型师的职责和任务
- 3.3制作角色
- 3.4动画技法

4原画设计

- 4.1原画设计的步骤
- 4.2原画的基础
- 4.3原画的精髓
- 4.4力学原理
- 4.5原画的处理手法

5动画角色的运动规律

- 5.1影响动画运动规律的要素
- 5.2角色动态线的绘制
- 5.3人物角色的基本运动规律
- 5.4动物角色的基本运动规律
- 5.5自然现象的基本运动规律

6动作设计的制作

- 6.1动作设计的手绘草图
- 6.2动作设计的构图和角色表演
- 6.3角色运动中的平衡与倾斜
- 6.4动作设计中的运动线、路径和节奏
- 6.5动作的修饰
- 6.6主动作和次要动作
- 6.7动作设计中快速动作与缓慢动作
- 6.8动作设计中碰撞动作与重量反弹
- 6.9动作设计中角色的姿态与表情反应
- 6.10角色表情和口型

7场景的制作与规划

- 7.1场景的主要构图手法
- 7.2场景的规划
- 7.3镜头的摄法
- 7.4镜头的组接

8定格动画

- 8.1认识定格动画
- 8.2定格动画作为视觉艺术的可行性探索

8.3 定格动画的创作流程
参考文献

<<动画制作技法>>

章节摘录

版权页：插图：1 动画与动画制作技法概述 动画是一个神奇而富有魅力的艺术，有人认为它是20世纪文化史上的奇迹，也有人认为它是21世纪发展前景最为可观的艺术形式。

动画是成年人的幻想，是孩子们心中的童话，动画与现代科技一起飞速发展，已深入到我们的生活之中，渗透到人类的精神文化领域，成为我们精神生活的一个重要部分。

1.1 动画的基本概述 动画与动画片并非一个概念，传统动画片是一种产生了一个多世纪的艺术形式，简单地说，就是会“动”的画，它和电影一样，是利用人类眼睛的视觉暂留现象，将一幅幅静止的画面连续播放，使之看起来像是在动。

动画应该归类于电影艺术，而它不同于通常意义的电影在于：它所拍摄的对象是由动画师创造出的动画形象。

在动画片里，演员就是动画师本人，戏演得好坏与动画师的素质有着紧密关系。

传统动画片是用画笔画出一张张不动的，但又是逐渐变化着的连续画面。

经过摄影机、摄像机或计算机的逐格拍摄或扫描，再以每秒钟大于24帧的速度连续放映或播映。

这时，我们所画的不动的画面就在银幕上或荧屏里活动起来。

关于动画这一名词，许多国家都有过不同的称呼和解释。

在美国称之为“卡通”（Cartoon）；在日本，人们最初称之为“漫画映画”（まんがえいか），后来又称之为“动画”；在中国，除了“动画”的称呼以外，人们将动画电影叫做“动画片”、“艺术片”、“美术片”、“卡通片”。

在20世纪80年代出版的《辞海》中，并没有“动画”一词，但有动画电影的解释：“动画电影是用图画表现戏剧情节的一种美术电影。

摄制时采用逐格摄影方法，把许多张有连贯性动作的图画依次拍摄下来，连续放映时就在荧幕上产生活动的影像。

这种影片在艺术表现方面可以充分发挥真人实物所难以表达的想象和幻想。

”需要注意的是，“动画”和“电影动画片”，是两个不同的概念。

动画的英文为“Animation”，它是动画的统称。

动画电影的英文为“Animated Film”，是对于真人饰演的电影而言，“以绘画或其他造型艺术作为人物角色造型和环境空间造型的主要表现手段”的艺术统称，是英文中一种比较正式的称谓。

在中国，“动漫”这个名词（多见于官方文件）一般作为动画行业的代名词和口语化的称呼，但作为学术定义。

在世界任何一个词典中“动画”和“漫画”都有着不同的诠释。

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>