

<<动画原理与技法>>

图书基本信息

书名：<<动画原理与技法>>

13位ISBN编号：9787565705045

10位ISBN编号：7565705047

出版时间：2012-10

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：张慨，曹钰 编著

页数：165

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>

## <<动画原理与技法>>

### 内容概要

《“十二五”动画专业重点规划教材·21世纪动画专业核心教材：动画原理与技法》从动画片实际制作的技术要求出发，强调动画设计中的艺术性、趣味性、观赏性，系统介绍了动画的造型、动态表现、动作设计、时间掌握、镜头设计，以及自然现象的表现手法等等原画设计技法。

## <<动画原理与技法>>

### 书籍目录

#### 第一章 动画概述

##### 第一节 动画的起源及发展

- 一、动画的原始萌芽
- 二、动画的早期雏形
- 三、美国动画的兴起与发展
- 四、日本动画的兴起与发展
- 五、中国动画的兴起与发展

##### 第二节 动画的基本概念

- 一、动画的定义
- 二、动画的本质特点
- 三、动画的分类及应用

#### 第二章 动画的生产方式

##### 第一节 动画制作流程简介

- 一、商业动画的制作流程
- 二、动画制作的人员组成及分工

##### 第二节 动画的生产

- 一、传统手绘动画
- 二、无纸动画
- 三、三维动画
- 四、定格动画
- 五、实验动画

#### 第三章 动画原理与应用

##### 第一节 动画中的运动

- 一、动画中的各类运动
- 二、动画运动的要点

##### 第二节 原画、动画技法

- 一、原画
- 二、动画（中间画）

##### 第三节 运动规律的掌握

- 一、运动时间的掌握
- 二、人物的运动规律
- 三、动物、生物的运动规律
- 四、自然现象的运动规律

#### 第四章 动画创作技法

##### 第一节 故事

- 一、戏剧式结构
- 二、非戏剧式结构

##### 第二节 分镜头脚本

- 一、分镜头脚本的概念
- 二、景别
- 三、镜头

##### 第三节 摄像机的运用

- 一、角度
- 二、视线
- 三、景深

## <<动画原理与技法>>

四、轴线规律及机位三角形原理

五、运动镜头的拍摄方法

第四节 声音

一、影视动漫中的声音

二、影视声音与画面的关系

第五章 动画设计技法

第六章 动画制作方法

第七章 动画专业术语与名词解释

后记

## &lt;&lt;动画原理与技法&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：（1）完成创意 一部动画片的制作开始之前，首先要有一个好创意。

创意有很多种来源：可能是一些事物无意间的偶然触发，也可能是图书、影片或其他资料的获得，还有可能是与外界交流时的灵光一闪。

无论创意的来源是哪一种，都要注意随时记录，因为一旦这些灵感的火花不小心错过，想再重新找回就很困难了。

（2）制作分镜剧本 在动画进入实际拍摄以前，通常会先做好分镜剧本，对情节进行画面及影像上的设计。

分镜剧本用文字和画面来描绘故事情节、解释影像构成的故事草图，它需要将作品中所有的镜头画面进行分解，并标注台词、所需时间、摄像角度、推移位置，以及声音效果等内容。

这样可以方便制作者讨论修改，避免实际制作过程中资金和时间的浪费。

通常分镜剧本都由导演亲自绘制，也可由专业动画制作者完成。

（3）录制音乐、口白 传统的动画制作需要动态画面与影片中出现的各种音效同步，为了不浪费绘制动画的人工，在制作角色运动及口型变化前会先将动画中所用到的部分声音、音乐进行临时录音，以便于计算精确到帧的动画绘制数量。

绝大多数美国动画至今仍然使用先录音再制作动画的方式。

录音时一般会请来专业的配音演员在录音棚内进行口白的录制，音乐则由乐队在录音棚内演奏并录制下来。

（4）分析声音长度，制作音轨 录制完成的口白和音乐需要分析计算出它们的时间长度。

完整的动画音轨包含音乐、音响效果以及对白，所以在开始制作前要先按照分镜剧本上的要求把音乐、音响效果以及对白等在混音器、调音台等设备上合成，制作一条完整的音轨，据此可大致了解最终完成的影片的基本时长。

（5）将声音分析填进摄影表 影片的音轨制作完成后，就要根据分镜剧本的内容将音轨上的内容（主要是口白）分析后填写进摄影表。

摄影表上应标注出在几号镜头多少秒多少帧时口白出现哪句，再到几号镜头多少秒多少帧时这句口白结束。

由于角色的动画制作是要根据摄影表上的内容来绘制口型和身体变化的，因此，我们在分析声音时一定要认真仔细。

（6）制定场景布局 制定场景布局不仅指画出场景设计稿，更重要的是根据动画剧情设计出一个与之相匹配的虚拟“世界”，用于解释场景的空间内容，如场景内有哪些景物、如何布局等。

除此之外，还需要考虑镜头中场景画面的效果、与角色搭配的构图等。

（7）填写摄影表，计算运动时间 摄影表通常有统一的规范和要求，每单元为4秒（96格），导演需将每一个镜头的具体要求记录在摄影表上，作为原画师和摄影师的工作指南。

一般会在摄影表左边的动作提示栏内标出动作的主要节奏，动画设计者以此为依据，在相应的栏表内标出完成这一动作所需要的画面张数。

摄影表还要标出赛璐珞片的层次排列和拍摄要求等内容。

这些标注对于动画师、校对人员、摄影技师以及动画制作单位的所有成员都很有用处。

<<动画原理与技法>>

编辑推荐

<<动画原理与技法>>

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>