

<<数码动画基础与应用>>

图书基本信息

书名：<<数码动画基础与应用>>

13位ISBN编号：9787040250909

10位ISBN编号：704025090X

出版时间：2009-2

出版时间：高等教育出版社

作者：徐伟雄，崔亚民 主编

页数：280

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>

<<数码动画基础与应用>>

前言

20世纪末期,数字化媒体出现,社会环境也发生了很大的变化,就在网络技术、数码艺术设计、数字电影电视、多媒体广告短片等新兴科技不断地挑战着当代艺术设计形式的同时,也在充实着当代艺术设计的外延。

多元化的视觉观念,暗示着新的视觉传达方式将要打破传统设计门类的界限,让艺术设计成为一种能够融合多种学科的载体。

进入21世纪,由于人们对于新的尖端科学技术的迷恋,导致出现了不同于以往的心理状态、价值取向、审美意识以及时空观念等。

与此同时,也使视觉传达设计由以往形态上的平面化、静态化开始逐渐向动态化、综合化方向转变。随着时代的发展,会不断有新生事物产生,动画也是如此,早期只有很简单的类似剪影的动画出现,后来技术和形式日渐丰富,派生出许多动画种类。

近几年,我国的动漫经济正处于蓬勃发展的阶段,国家广电总局出台了《关于促进我国动画创作发展的具体措施》,规定电视台收视的黄金时段,必须播出国产动画片或国产动画节目,国内动画产业现正处于最好的历史发展机遇期。

国家《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》的出台,极大地激发了我国动漫投资、动漫制作、动漫教育的热情,动漫专业成为全国各大中专院校纷纷追捧的热门专业,各类动画、漫画教育机构蓬勃兴起,据国家工商总局对27个省区市的不完全统计和教育部的统计资料,截至2006年10月,全国动漫企业达5473家,447所大学设立了动画专业,1230所大学开办涉及动漫专业的院系,在校学生46.6万人。

与传统的动画制作模式相比,应用Flash技术做动画的妙处在于,它不仅可以大幅地缩减动画制作的成本,还使得个人独立创作成为可能。

应用Flash技术做动画无疑给每一个怀揣动画梦想的人都带来了契机。

<<数码动画基础与应用>>

内容概要

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

本书并不是目前在市场上已大量出版的Flash“软件说明书”，也不是“动画理论知识读本”，而是作者以原创动画短片《神经学园》中的创作为切入点，重点介绍应用Flash技术制作动画的方法与技巧，力图倡导一种符合我国国情的二维数码动画制作方式。

本书案例全部是作者原创，从应用数码技术的角度挖掘Flash的主要核心功能，并努力使枯燥的功能和技巧描述变得生动、切合实际，易于读者接受并方便记忆，读者借此“由技入道”，达到“学中用、用中学”的目标。

全书共分5章，包括动画解构、创意设计、元件动画的制作案例、逐帧动画的制作案例和后期制作，这些实例可以帮助读者更好地理解并灵活应用所学知识，大大提高学习效果。

本书可以作为美术院校和高职高专院校动漫专业以及计算机培训班的教学用书，也可作为动漫爱好者的自学和参考读物，不仅适合已初步具有Flash动画制作基础的读者，也适合从事传统动画的专业动画师使用。

书籍目录

第1章 动画解构 1.1 传统动画与cG 1.1.1 传统动画 1.1.2 CG 1.2 二维动画与三维动画 1.2.1 二维动画 1.2.2 三维动画 1.3 符合我国国情的二维数码动画 1.3.1 传统动画的局限 1.3.2 应用Flash技术制作动画的优点

第2章 创意设计 2.1 前期创意 2.1.1 目标确立 2.1.2 策划 2.1.3 剧本 2.2 角色造型 2.2.1 角色造型的意义 2.2.2 角色造型的基本要求 2.2.3 角色造型的符号化特征 2.2.4 角色造型语言要简洁而丰富 2.2.5 角色造型的结构与体面关系 2.2.6 角色造型的形体比例 2.2.7 角色造型的基本规律 2.2.8 表情的刻画 2.2.9 角色的系列化 2.3 分镜头台本 2.3.1 为剧本配置镜头 2.3.2 基本镜头位置 2.3.3 放大画面设计稿 2.3.4 构图 2.3.5 试片

第3章 元件动画的制作案例 3.1 子弹飞速前进镜头的制作 3.1.1 镜头分析 3.1.2 思路分析 3.1.3 制作流程 3.2 贝克汉堡被粉笔砸醒镜头的制作 3.2.1 镜头分析 3.2.2 思路分析 3.2.3 制作流程 3.3 林老师批评贝克汉堡镜头的制作 3.3.1 镜头分析 3.3.2 思路分析 3.3.3 制作流程 3.4 班长与臧西西吃饭镜头的制作 3.4.1 镜头分析 3.4.2 思路分析 3.4.3 制作流程 3.5 CS打斗镜头 3.5.1 镜头分析 3.5.2 思路分析 3.5.3 制作流程

第4章 逐帧动画的制作案例 4.1 场景设置 4.1.1 设置工作区大小 4.1.2 幕布层的制作 4.2 镜头制作范例(一) 4.2.1 镜头分析 4.2.2 思路分析 4.2.3 制作流程 4.3 镜头制作范例(二) 4.3.1 镜头分析 4.3.2 思路分析 4.3.3 制作流程 4.4 镜头制作范例(三) 4.4.1 镜头分析 4.4.2 思路分析 4.4.3 制作流程 4.5 镜头制作范例(四) 4.5.1 镜头分析 4.5.2 思路分析 4.5.3 制作流程 4.6 镜头制作范例(五) 4.6.1 镜头分析 4.6.2 思路分析 4.6.3 制作流程 4.7 镜头制作范例(六) 4.7.1 镜头分析 4.7.2 思路分析 4.7.3 制作流程

第5章 后期制作 5.1 合成元素 5.2 特效 5.3 配音、配乐与音效 5.4 输出与发布

<<数码动画基础与应用>>

章节摘录

插图：第1章 动画解构动画是一种老少咸宜的艺术形式，有着悠久的历史，像我国民间的走马灯和皮影戏，就可以说是动画的一种古老形式。

当然，真正意义上的动画，是在电影摄影机出现以后才发展起来的，而现代科学技术的发展，又不断为它注入了新的活力。

1. 什么是动画？

动画（Animation）或者卡通（Cartoon）指的是由许多帧静止的画面连续播放经历的过程，虽然两者的差异常被争论，不过基本上都是一样的。

无论其静止画面是由电脑制作还是手工绘制，抑或是由黏土模型每次作轻微的改变，都是把所拍摄的单帧画面串联在一起，并且以每秒16帧或以上的速度去播放一系列画面，使眼睛对连续的动作产生错觉（因为视觉残像所造成）。

它的基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理。

医学已证明，人类具有“视觉暂留”的特性，人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24秒内不会消失。

利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。

因此，电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄和播放，电视（PAL制）采用了每秒25幅（中央电视台的动画就是PAL制）或30幅（NSTC制）画面的速度拍摄和播放。

如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄和播放，就会出现停顿现象。

2. 什么是漫画？

漫画（Comics）一词在中文里有两种意思。

一种是指笔触简练，篇幅短小，风格具有讽刺、幽默和诙谐的味道，且蕴涵深刻寓意的单幅绘画作品。

另一种是指画风精致写实，内容宽泛，风格各异，运用分镜式手法表达一个完整故事的多幅绘画作品。

两者虽然都属于绘画艺术，但不属于同一类别，彼此之间的差异很大。

由于语言习惯已经养成，人们已经习惯把这两者均称为漫画。

为了区分起见，把前者称为传统漫画，把后者称为现代漫画（过去亦有人称连环漫画，现很少用）。

而“动漫”中的漫画，一般均指现代漫画。

<<数码动画基础与应用>>

编辑推荐

《数码动画基础与应用:一部动画短片的诞生》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

<<数码动画基础与应用>>

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>