

<<二维无纸动画制作>>

图书基本信息

书名：<<二维无纸动画制作>>

13位ISBN编号：9787040304923

10位ISBN编号：7040304929

出版时间：2010-11

出版时间：高等教育出版社

作者：陈淑姣 编

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>

<<二维无纸动画制作>>

前言

无纸动画是相对于传统动画而言的，是近年来随着图形图像技术发展而逐渐成熟完善的一种新的动画创作方式。

无纸动画就是在计算机上完成全程制作的动画作品，它采用“数位板（压感笔）+计算机+无纸动画软件”的全新工作流程，创作人员将分镜头剧本、人物设计、背景设计、原画、动画、镜头制作、特效等转入计算机中来完成。

无纸动画技术大幅提高了动画制作效率，是动画产业的巨大变革。

本书所说的无纸动画是指二维无纸动画。

二维无纸动画可以由很多软件实现，如Toon Boom Harmony、Retas！

PRO / HD、Anlme Studio PRO / MOH0、Toonz、Flash等。

无纸动画制作流程因每个国家、地区的不同环境而有所区别。

我国的无纸动画软件一般以Flash最为普及，因为它使用简单、直观，采用全矢量平台（可以任意缩放），而且没有Anlme、Retas！

PRO等大型软件那样复杂的模块和界面。

在国内使用环境下，F1ash制作的动画非常适合客户的需求。

基于上述原因，本书以Flash软件作为制作工具来阐述二维无纸动画制作的技巧和理念。

本书选取了北京全息东方电脑卡通设计有限公司（北京东方动画）的原创动画片《秀豆的一家》作为案例，并结合了作者多年教学工作的实践经验，在内容的选取上注重新颖性、实用性和可操作性，对知识点进行了详尽的介绍，力求概念准确、结构清晰、步骤详细、重点明确、图文对应、结合实例，便于学生理解和掌握。

在本书即将出版之际，感谢北京全息东方电脑卡通设计有限公司（北京东方动画）为本书提供的精彩案例；感谢清华大学美术学院吴冠英教授给予的指导和关怀；感谢张强、窦巍、刘德欣、刘宝明、陈姗姗、徐永军等老师提供的帮助。

由于教学的需要，在书中用到了一些优秀的作品图片作为支撑，对于这些图片的作者，谨此表示最衷心的感谢！

<<二维无纸动画制作>>

内容概要

《二维无纸动画制作》是国家示范性高职院校建设项目成果。

《二维无纸动画制作》针对高职教育、教学需求，主要介绍了如何应用Flash软件制作出专业级的无纸动画片，内容深入浅出、以点带面，以掌握技能为中心进行全书的结构设计。

《二维无纸动画制作》共6章，具体内容包括：二维无纸动画的概述、目前使用较多的几种制作无纸动画的软件介绍、二维无纸动画基础理论和生产流程、利用运动规律进行镜头动作的制作、Flash动画制作技巧、专业级动画片的制作、动画工作者所必须具备的素质及相关行业标准等。

全书利用真实案例分析讲解，结构严谨，图文并茂，有较强的科学性、实用性和可操作性。

《二维无纸动画制作》可作为高等院校动画艺术设计类专业培养高等应用型、技能型人才的教学用书，并可作为动画行业技术人员的专业参考书及培训用书，也可作为动画爱好者的有益读物。

<<二维无纸动画制作>>

书籍目录

第1章 二维无纸动画1.1 动画的历史1.2 二维无纸动画的兴起1.3 动画的制作流程第2章 二维动画软件2.1 Toon Boom系列软件2.2 Retas!PRO / HD软件2.3 Anime Studio PRO / MOHO软件2.4 Toonz软件2.5 Flash软件第3章 Flash无纸动画制作基础3.1 Flash无纸动画生产流程3.2 镜头动作设计的关键概念3.3 镜头合成的主要概念第4章 开始创建动画4.1 弹性4.2 曲线4.3 重量和惯性4.4 预备动作4.5 行走4.6 跑、跳第5章 迈向专业化5.1 如何制作动态分镜头剧本5.2 绘制背景和建立素材库5.3 使用素材库及组建镜头5.4 使用“推、拉、摇、移”创建运动镜头5.5 创建复杂运动5.6 添加常见特效5.7 与声音的配合5.8 输出无纸动画影片第6章 成为一名动画人6.1 职业素质6.2 行业标准6.3 动画行业岗位及岗位要求参考书目

<<二维无纸动画制作>>

章节摘录

传统动画（Traditional Animation），也被称为“经典动画”，是动画的一种表现形式。传统动画始于19世纪，流行于20世纪，其制作方式以手绘为主，在制作中绘制静止但具有连贯性的画面，然后将这些画面按一定的速度（帧）拍摄后，制作成影像。大部分作品中的图画都是画在纸上，或者是绘在赛璐珞片上进行拍摄。因此传统动画也被称为“手绘动画”或者是“赛璐珞动画”（Celanimation）。

传统动画的制作不是一两个人就可以完成的，它需要许多人员参与，导演、编剧、动画师、动画制作人员、摄制人员等组成了一个协作性很强的制作团队。只有创作人员和制作人员的密切配合才能确保制作的成功。了解传统动画的生产过程。

有助于更好地理解二维无纸动画的制作方法和流程。

传统动画的生产过程分为以下几个环节。

1.文学剧本——文字分镜头剧本 文学剧本就是用文字表述的故事，主要包括主要角色、角色的动作、对白以及所处的场景描述。

角色的动作和对白要准确地表现角色的个性，动作的趋势和力度，形象、生动，人物出场顺序、位置、环境、服装、道具、场景、景别等都要有所交代，这些都是为了能够让设计者进行更生动的动画创作（图1-10）。

从事这部分工作的人称为“编剧”。

文字分镜头剧本是将文学剧本分切为一系列镜头的剧本。

导演按照自己对剧本的研究和构思，将文学剧本进行增删取舍，将需要表现的内容分成若干镜头，这是其他创作部门的创作依据。

<<二维无纸动画制作>>

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>