

<<数字动画基础>>

图书基本信息

书名：<<数字动画基础>>

13位ISBN编号：9787303093724

10位ISBN编号：7303093729

出版时间：2008-8

出版时间：北京师范大学出版社

作者：刘佳 著

页数：265

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>

前言

根据世界文化产业发展趋势和中国创意产业的迅猛发展势，随着以计算机和网络为核心的数字技术的飞速发展，数字媒体教育必然成为普通高等学校面临的重要任务。

数字媒体是一门新的学科，也称之为当代的新媒体，它是跨学科的学术领域，是在各门相关学科中提取相关的内容要素而综合起来的系统学科。

数字媒体包括美术、音乐、舞蹈等艺术基本元素，融入了创意、创作、创新等设计理念，涉及出版、影视、网络等大众传媒的表现形态，应用了计算机和信息科学等工程技术，并遵循运营、管理、营销等商业规律，这些元素的合理搭配组合构成了数字媒体的学科体系。

北京师范大学是率先在中国高校开办数字媒体本科教育、硕士和博士研究生教育的学校之一，同时，也在积极推动各地高等学院开办相关专业和设置相应课程。

目前我国高等学校中，开设数字媒体专业的学校逐年增多，但是由于教学条件和师资水平不一，课程内容的杂乱和教材的匮乏，直接影响了数字媒体专业的发展。

因此，教材编写成为规范学科的一项急迫任务。

北京师范大学数字媒体研究所早在2001年就开始着手学科建设和课程论证，并连续召集了每年一届的全国高校数字媒体学术研讨会，与各高校从事数字媒体教学工作的教师和管理人员一起，共同探讨学科的发展和教材的建设。

<<数字动画基础>>

内容概要

《新世纪高等学校教材·数字媒体系列教材：数字动画基础》详细地介绍了数字动画的制作，全书共包括六章，主要内容有：第一章动画概论，介绍了动画的基本概念、发展历史和制作流程；第二章为动画制作的工具和技术术语，从认识动画的制作工具到动画制作的术语两个方面介绍；第三章为动画的基本运动规律和技法，介绍了动画中的力学研究、动画中的曲线和动画中的典型运动规律；第四章是动画制作的基石动画的前期准备，介绍了动画剧本的创作技巧、动画美术风格设计、动画分镜头脚本绘制等内容；第五章为动画制作的巨大工程二维动画的中期制作技术，概述了动画中期制作技术，介绍了设计稿、脚本会址和原画、动画绘制技巧以及扫描上色、摄影标编排及镜头输出等内容。第六章为动画的整合与重构动画的后期制作，介绍了动画后期制作的合成软件、剪辑软件等功能及使用，介绍了动画制作的声音工作和动画作品的最终输出。

《新世纪高等学校教材·数字媒体系列教材：数字动画基础》是一部适合高等院校艺术类专业的动画基础的教科书。

书籍目录

前言第1章 动画概论1.1 动画的基本概念1.1.1 动画的定义1.1.2 关于动画本体的实验1.2 动画发展的历史1.2.1 动画的早期发展1.2.2 胶片动画的发展1.2.3 电视动画的发展1.2.4 电脑动画的发展1.2.5 数字动画时代1.3 动画制作流程1.3.1 电脑动画制作流程1.3.2 模型动画制作流程1.3.3 手绘动画制作流程第2章 动画制作的工具和技术术语2.1 认识动画制作工具2.1.1 动画制作的硬件工具2.1.2 动画制作的软件工具2.2 动画制作的技术术语2.2.1 原画、中间画、动画2.2.2 帧、关键帧、过渡帧2.2.3 层、摄影表、时间线第3章 动画的基本运动规律及技法3.1 动画中的力学研究3.1.1 力的表现——匀速、加速度、减速度3.1.2 力的夸张——动画中的弹性运动3.2 动画中的曲线运动3.2.1 弧形曲线运动3.2.2 波形曲线运动3.2.3 “S”形曲线运动3.3 动画中的典型运动规律3.3.1 人走路3.3.2 人跑3.3.3 四足动物——运动中的马3.3.4 鸟类飞翔3.3.5 鱼类游动3.3.6 自然现象——雨、雪、风3.3.7 自然现象——水、火、烟3.3.8 背景循环动画制作3.3.9 人物口型动画第4章 动画的前期准备工作4.1 动画剧本创作技巧4.1.1 动画故事片的剧本创作4.1.2 动画系列片的剧本创作4.1.3 动画艺术短片的剧本创作4.2 动画美术风格设计4.2.1 整体美术风格设计4.2.2 场景设计4.2.3 造型设计(道具设计)4.3 动画分镜头脚本绘制4.3.1 什么是动画分镜头脚本4.3.2 动画中的视听语言4.3.3 经典动画片中的镜头分析4.3.4 如何绘制动画分镜头脚本第5章 二维动画的中期制作技术第6章 动画的后期制作参考文献

章节摘录

第1章 动画概论 1.1 动画的基本概念 1.1.1 动画的定义 因为动画作品常表现为美术片、剪纸片、折纸片、泥偶片等动画形式，因此一些影视方面的专家学者把这些形式统称为动画片。即使是今天我们提起动画，最先想到的也是这些常见的动画片形式。其实动画和动画片是有实质上的不同的，动画是指制作动画技术，而动画片只是动画技术中采用动画手段叙事的片种。

随着动画艺术家的探索，一些沙土动画、实拍动画、铁丝动画等形式逐渐出现，我们把这些动画片叫艺术探索动画片，这个时候可以看到仅仅把动画归纳为仅有的几种常见形式是不能完全解释动画的，于是有了很多的动画理论家开始从动画的本质来解释动画，这样也就出现了后来我们常听到的一种专业领域对动画的解释，如“逐格拍摄，连续放映”等。

在20世纪90年代以前，常见的动画形式包括手绘动画片、泥偶动画片、剪纸动画片、还有我国特有的水墨动画片，以及一些动画艺术家的个人探索试验动画片等，这些动画作品都需要逐格拍摄，在电影银幕或是电视荧幕上播放。

所以“逐格拍摄，连续放映”的理论就一直沿用到了今天。

连续放映容易理解，但是什么是逐格拍摄呢？

在20世纪30年代迪斯尼动画鼎盛时期，动画技术已经基本成熟，直到电脑技术辅助动画制作之前，动画拍摄的方式是这样的：在专用的动画拍摄台上，定位放置绘制好的动画稿，在其正上方架着镜头朝下的逐格摄影机，对动画稿进行逐一拍摄（如图1-1）。

.....

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>