

<<动画短片设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<动画短片设计与制作>>

13位ISBN编号：9787308058599

10位ISBN编号：730805859X

出版时间：2008-4

出版时间：浙江大学出版社

作者：黄大为

页数：82

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>

<<动画短片设计与制作>>

内容概要

发展和繁荣中国的动画产业与动画艺术，离不开相关的教育及对动画人才的培养。

这既是国家教育战略的一项重要内容，又是教学科研的系统工程。

许多优秀的动画教育者，动画教育艺术家、理论家和动画制作人都正在努力思考和积极探索如何建立中国自己的动画教学体系，确立动画人才的培养方向，编写出高质量的动画教材。

经过数年来不懈的工作，我国已在这一领域取得了可喜成绩。

就我们目前欣赏到的动画作品而言，已经历了整整一个世纪的历史演变发展，应该说，它不能算是全新的教学项目了。

在这一行业的发展进程中，特别是从20世纪80年代以来，由于高新科技的快速推进，使动画教育在教育理念和内涵上增加了许多新质，融入了许多新的教学模式和方法。

当今的动画教学已拓展成融造型艺术、网络艺术、影视艺术等多种元素为一体的综合性学科。

与此相应，动画专业大学四年制本科毕业的学生，至少要对绘画造型、影视、文学、计算机技术及音效这五大领域有一定的认识和把握，方能适应今天动画事业的发展速度和对相应人才的需求。

为了应对现时中国动画教学教材建设的迫切需要，中国美术学院传媒动画学院与浙江大学出版社通力合作，充分发挥名校、名师的教育引导效应，联手打造了这套大型动漫系列教材——《动漫与媒体艺术》。

为保证丛书在内容方面具有前沿性与实用性兼备的特点，特别邀请相关高校的一线骨干教师组成编写队伍。

在策划和写作要求上，力求紧扣行业发展的脉络，结合教学中的宝贵实践经验，加强对案例操作与流程步骤的解析，做到“开卷有益，学有所用”。

该丛书的一大亮点是专业完整性与操作实用性的有机融合，这在艺术类教材编写上是一种新的探索。

有关的业内专家与学者经多次商讨研究，设定了较为全面而科学的专业框架——不仅容纳了所有动画专业的主流基础课程，还尽可能多地涵盖与动画相关的各种专业知识和技能。

<<动画短片设计与制作>>

书籍目录

前言第一章 动画片和动画设计 第一节 关于动画片 第二节 动画短片的形式和特点 一、动画短片的概念 二、动画短片的分类 三、动画短片的表现形式和影视语言特点第二章 开始动画设计 第一节 动画设计制作的必要设备与下具 第二节 动画设计制作的前期工作 一、剧本编写 二、分镜头设计 三、美术设计第三章 进入动画短片制作 第一节 二维动画制作 一、层的理解 二、设计原画和动画 三、摄影表和时间设计 四、角色对话和对口型 五、利用Retas Pro软件制作动画实例 第二节 三维动画制作 一、三维动画的表现风格 二、三维动画的基本技术 第三节 Flash网络动画 一、Flash动画制作的特点和应用 二、Flash动画的制作要点 三、Flash影片的发布 第四节 定格动画及其他 一、定格动画的材料和特点 二、定格动画的拍摄和器材 三、其他艺术动画表现形式第四章 完成动画短片的剪辑与合成 第一节 声音和音乐的合成 第二节 关于片头和片尾 第三节 最后的输出格式参考文献后记

<<动画短片设计与制作>>

章节摘录

插图：第二章 开始动画设计在以往传统的动画电影和动画电视片制作中，由于动画制作工艺的繁复性，制作人员大多以集体的形式分工协作。

随着电脑技术的普及应用，现在个人也可以掌握一系列独立制作动画作品的手段，或者只是少数的几个人一起合作。

所以，无需大面积的工作空间场地和大型、昂贵的设备，只要在条件合适的情况下，就完全可以进行动画片的设计和制作了。

虽然如此，对于工作空间和设备还是有最基本的要求。

大致遵循以下两点：首先，最基本的原则是，有秩序的工作空间和合理的工作流程是保证有效工作的基础。

其次，无论是商业动画制作公司还是艺术家个人制作动画作品，有一些工具和设备是必不可少的。

对于工作场地的基本要求是，有一个基本的工作台面（一张桌子）可以进行创作和设计的各项案头工作：设计角色和场景，编写故事剧本等等。

同时，还需要有工作区放置电脑、扫描仪以及需要输入的收集材料。

另外，最好还有一面墙或者一块比较大的板面（画板）可以用来张贴设计草图和仔细研究影片分镜头的各组画面。

第一节 动画设计制作的必要设备与工具在开始进行工作之前，我们要了解：有一些设备和工具材料是动画制作专用的；另外一些工具和材料可以根据不同的创作需要，应用于创作者的特定艺术的表达。

。

<<动画短片设计与制作>>

后记

到此为止，我们大致巡视了动画短片设计和制作的有关知识。

动画制作过程中有很多细节，从剧本写作开始到最后的制作完成都有很多“技法”，尤其涉及许多软件的应用，但动画归根到底是创意的艺术，其主要问题并不在于软件的应用，而是对创作者的素养和想象力提出了很高的要求。

所以我们没有过多地展开一些具体的操作内容讲解，而把重点放在动画短片的创作理念和艺术特点上。

希望大家通过对本书的学习，逐渐了解和掌握动画设计与制作的一些知识：通过充分发挥个人的丰富想象力，运用不同的形式和手段表达出一些自己的思考与追求。

<<动画短片设计与制作>>

编辑推荐

《动漫与媒体艺术·动画短片设计与制作》由浙江大学出版社出版。

<<动画短片设计与制作>>

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>