

<<动漫之路>>

图书基本信息

书名：<<动漫之路>>

13位ISBN编号：9787538644616

10位ISBN编号：753864461X

出版时间：2010-7

出版时间：吉林美术出版社

作者：韩宇

页数：159

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>

## <<动漫之路>>

### 前言

人才是社会发展的不竭动力，培养专门从事动画领域的人才更成为国际教学单位和学术界关注的焦点。

近年来，各大艺术院校新办的动画专业教育如何与动画产业接轨已经成为一个新的课题。

动画作为一种大众化的视听艺术表现形式，已经广泛地深入人们的生活。

动画是一门综合艺术，更是一项浩大繁琐的艺术工程，具有高度的娱乐性、欣赏性和教育性。

在今天这个互动化很强的现代社会意识形态中，动画艺术需要在不断探索中求得发展。

其实中国动画教育的发展还是比较早的，20世纪50年代初期，苏州美专，北京电影学院等院校就已经开设了动画专业课程，并且很多老一辈动画艺术家的作品在世界影视动画界享有盛名，进入80年代后，中国动画进入低谷，高校的动画教育更是无从谈起。

原因是多方面的，但有一点可以肯定，那就是中国的动画教育缺乏创新性的教学方法和完善的教学体系，这也是中国动画产业发展始终滞后于日、美、韩等动画产业大国的主要根源。

直到20世纪末21世纪初，中国的动画教育又在各大艺术院校如雨后春笋般发展起来，这是发展中国本土动画的机遇，更是一次空前绝后的挑战。

## <<动漫之路>>

### 内容概要

本书对中国民间传统故事集系列动画片《子规啼血》的原始创作素材和案例制作过程进行综合讲解，并且把整个动画短片制作的流程进行举一反三的模拟创作设计，最终找到动漫创作的艺术性，技术性，工程性紧密结合之处，从而使各个水平的读者都能找到自己的需求点。

同时，本书还提供了书中案例的原始工程文件，以便教师在授课时进行案例教学，丰富教学环节、增加课程信息量等，在完成课程内容的同时将导演，美术设计师、动画设计师等企业一线工程经验和技巧进行整合，最终确定了本书的教学环节和内容。

## &lt;&lt;动漫之路&gt;&gt;

## 作者简介

韩宇，副教授

1981年生于长春，2004年毕业于吉林艺术学院动画学院，现任中国辽宁科技大学动画系主任，亚洲动漫教育学会理事，中国电子视像行业协会“数字艺术设计工程师”资格认证专家，长春大学旅游学院客座教授，辽宁科技大学教学改革项目——“动画基础造型”项目负责人，中国民间传统故事集系列动画片总导演，中国数字影像行业人才培养工程动漫游戏系列教材总主编，长春赤腾动画产业有限公司艺术总监。

2001年作品《冬趣》入选中国首届上海动漫展，并入选图书《新人新卡通》。

2002年作品《乡土气息》获中国吉林首届卡通漫画大赛优秀奖，并入选图书《新人新卡通》。

2003年动画短片《舞》获北京电影学院学院奖。

2005年出版图书《可视性二维动画教室》(上下册)。

2005年作品《运动规律》获得市级、省级教学成果等奖项。

2006年专著《可视性二维动画教室》获得国家级教学成果等奖项。

2007年专著《动漫之路——动画基础造型》获得教学改革成果等奖项。

2007年9月获辽宁科技大学“学生最喜爱的教师”荣誉称号。

2007年、2008年获辽宁科技大学“十佳科技先锋”荣誉称号。

2009年9月获辽宁科技大学“十大杰出青年”和“十大优秀教师”荣誉称号。

2008年6月出版著作《动漫之路——影视动漫游戏场景设计》。

2008年6月出版著作《动漫之路——三维动画游戏角色设计》，获得省级教学成果等奖项。

2009年获得中国动漫游戏人才培养教学贡献奖和人才培养模式创新奖。

## 书籍目录

第一章 数字动画与传统动画 1.1 比较Flash和传统动画区别 1.2 Flash动画制作技术 1.2.1 起始页与软件界面 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具栏 1.2.4 工具箱 1.2.5 时间轴 1.2.6 工作区 1.2.7 图形绘制与颜色处理 1.2.7.1 描线 1.2.7.2 色指定 1.2.8 补间动画 1.2.8.1 小球动画 1.2.8.2 人物走路补间动画 1.2.8.3 人物跑步补间动画 1.2.8.4 人物跳跃补间动画 1.2.8.5 形状补间 1.2.8.6 引导层 1.2.8.7 遮罩的应用 1.2.9 逐帧动画技法 1.2.9.1 制作简单的逐帧动画 1.2.9.2 制作表情动画 1.2.9.3 人物转身动画 1.3 2009至2010学年度第二学期动画专业2009级“数字动画短片创作”课程授课计划第二章 数字动画短片制作流程 2.1 剧本分析 2.1.1 文学剧本与文字分镜头剧本的概念 2.1.2 动画文字分镜头台本 and 画面分镜头台本的区别 2.1.3 剧本创作 2.1.4 文字分镜头剧本 2.2 动画短片美术设计 2.2.1 动画角色设计 2.2.1.1 动画角色设计流程 2.2.1.2 角色描线上色的制作 2.2.2 动画场景设计 2.2.2.1 动画场景设计的定义 2.2.2.2 动画场景的设计流程 2.2.2.3 动画场景的绘制技法 2.2.2.4 动画场景的分层绘制 2.3 动画分镜头制作 2.3.1 动画分镜头概念 2.3.2 分镜头设计 2.3.3 动画分镜头剧本 2.3.4 镜头分析 2.3.5 镜头的景别 2.4 原画设计 2.4.1 动画片的基本原理 2.4.2 力学原理与动画 2.4.3 时间与空间 2.4.4 Flash动画中的原动画制作 2.4.4.1 实例1 2.4.4.2 实例2 2.4.4.3 实例3 2.4.4.4 实例4 2.4.4.5 实例5 2.4.4.6 关于原动画设计 2.4.5 原动画设计要点 2.4.6 原动画设计流程 2.5 镜头合成 2.5.1 人景合成 2.5.2 运动镜头 2.6 后期合成 2.6.1 声音合成 2.6.2 导入声音 2.7 中国民间传统故事集山海经《子规啼血》最终成片(见光盘) 2.8 关于动画制作

## <<动漫之路>>

### 章节摘录

插图：二维可以大致分为两个类别：一种是传统的手绘动画：还有一种是近几年来开始流行的“无纸动画”。

“无纸动画”顾名思义就是运用新技术代替传统的在动画纸上完成动画的模式，其中Flash动画制作占到“无纸动画”的主流位置。

前者是比较传统的制作方法，如早期的迪士尼动画作品都是通过手绘制作完成的，后者则是近年来兴起的一种动画制作方式，这两种做法有许多相同点和不同点，下面简单的给大家讲解下它们的制作流程。

相同点：它们的理论根源都是根据电影的制作原理转变而来的，整体上的流程概念和表达方式都是比较类似的。

不同点：传统手绘动画，用一张一张不同的纸张画面连接起来，通过每张的连续播放，形成动态画面。

传统动画制作是一项繁琐的制作工序。

下面我们简单的了解下传统动画片的制作流程。

<<动漫之路>>

编辑推荐

《动漫之路:数字动画短片创作》：中国原创动画短片制作案例实战系列丛书中国数字艺术设计人才培养工程指定教材辽宁省高等教育教学研究成果辽宁科技大学教学改革项目成果系列教材

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>