

<<国际动画设计教程>>

图书基本信息

书名：<<国际动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787561146880

10位ISBN编号：7561146884

出版时间：2009-5

出版时间：张明勇、于风军、高桂珍 大连理工大学出版社 (2009-05出版)

作者：张明勇

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>

## <<国际动画设计教程>>

### 前言

数码技术是动画故事片和一般动画得以复活的渠道。

技术的日新月异以及在现代生活各个领域中的广泛应用使动画有机会应用于各种各样的技术和背景中。

个人计算机和数码媒体设备的广泛应用也使动画这一媒体比以往任何时候都触手可及。

阿卡工作室 (Studio AKA) 的动画导演马克·克雷斯特 (Marc Craste) 说：“至少有一段时间，除了最高端的计算机图形之外，数码技术的局限性似乎超过其潜能。

但是对我们中那些不特别热衷于追求照相写实主义，或即使对照相写实主义感兴趣却无能为力的人来说，这些局限性有时候却对我们有利。

”克雷斯特这段话对于无论是在理论上或实践中从事数码动画的人来说都意义重大，这体现在以下三个方面：新技术往往提供新的表现作品的机会，但是由动画师或创作者，而不是软件，决定作品的性质。

技术的灵活并不总是要求技术的创新，而是提供广泛的选择、工具或应用。

拥有新技术和其无穷的潜力并不意味着抛弃以前核心的技巧和知识。

新技术与以前的技术并用才能取得最具说服力和独创性的发展。

## <<国际动画设计教程>>

### 内容概要

《Digital Animation数码动画》以具有代表性的动画作品展示了数码动画的发展历程。数码动画制作领域的领军者、开拓者，以及现在从事电影制作、游戏设计和电视产业的实践者都贡献出了他们的设计理念和经典作品，使《Digital Animation数码动画》得以全面分析数码动画制作所涉及的重要方面。

数码动画的发展与电影工业的发展相辅相成，早期的独立电影和电影制作人采用了具有开拓性的电影制作步骤制作出实验作品，而如今，电影媒体已经形成产业化，使新的主流电影类型得以产生和发展。

在电影工业的发展进程中，数字技术使动画的制作比以往任何时候都更简单、更快捷，因此使动画得以广泛应用。

无论是动画设计的新秀，还是有经验的动画师，都可以应用各种各样的数码工具，他们所涉猎的领域越来越广，而且媒体间的界限也正在变得越来越模糊。

数码动画不仅仅可以为电影和电视观众带来娱乐，而且已经成为现代生活的一个重要组成部分，在商业广告、独立短片、美术展示、医学和建筑模拟、游戏设计、玩具制作、移动电话及公众宣传等领域中都可以看到数码动画的应用。

<<国际动画设计教程>>

作者简介

作者：(英国)张明勇 译者：于风军 高桂珍

## <<国际动画设计教程>>

### 书籍目录

序言如何获取书中最重要的信息创立阶段1960年之前早期机械方面的发展早期的动画电影现代计算机基础开拓阶段1960-1980年勤于探索的动画师们早期特效电脑游戏的诞生电影中的第一个CGL图形用户界面和用户身份识别模块发展阶段1980-1990年第一个数码游戏动画师的作用CGL美学角色动画为每个人服务的计算机数码动画短片艺术中的数码动画照相写实主义成熟阶段1990-2000年互联网与动画电影中的数码动画电视中的数码动画CGI中的传统技术数字世界和数字演员整合阶段2000-2007年面向大众的数码工具数码长片数码导演主创论媒体转型审美信心超越电影和电视展望2007年之后引擎电影核心价值的回归翻版的数码导演主创论词汇表数码动画大事记结束语参考书目其他参考资源致谢图片信息

## <<国际动画设计教程>>

### 章节摘录

插图：至20世纪70年代中叶，由于科幻电影、电视以及第一台家用游戏机和投币游戏机的诞生，更多的公众对计算机图像和动画开始了解。

有限的调色板和粗糙的图形仍不能制作出满足真实拍摄的电影的叙述或传统制作的动画的需求的图像和动画。

《血洗乐园》和《未来世界》体现的就是这种情况。

主要的障碍在于许多计算机。

即便是最先进的计算机。

也仍是基于模拟基础。

最终的输出局限于电视屏幕。

但在公众领域，图像质量已有了先例。

尽管以前电影中有关计算机显示器的描述纯属猜测，但故事陈述中的计算机图形模拟将不得不考虑观众对真正的CGI美学的了解。

不像《星球大战：新的希望》中全息死亡之星和倒计时监控器。

电影中许多各式各样的计算机计数器是使用动画制作中传统的光学方法制作的。

虽然块图、线框和单调的色彩的美学标准给人以计算机生成的图像的印象，但是真正的艺术作品是真实创作出来的，是使用Oxberry摄影机拍摄出来的。

自从库布里克的《2001太空漫游》成为故事片的典范以后，事隔十年，还是第一次如此集中地使用运动控制和光学合成。

<<国际动画设计教程>>

编辑推荐

《Digital Animation数码动画》由大连理工大学出版社出版。

<<国际动画设计教程>>

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>