

<<影视动画工程规划>>

图书基本信息

书名：<<影视动画工程规划>>

13位ISBN编号：9787562138624

10位ISBN编号：7562138621

出版时间：2007-9

出版时间：西南师大

作者：郭宇

页数：98

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>

<<影视动画工程规划>>

前言

影视动画专业要学习什么？

是影视动画制作技术，还是影视动画创作艺术？

长期以来，我国国内的影视动画教学也是紧紧围绕着这两个主题展开的，但我们认为这些还远远不够。

完整的影视动画产业链条包括策划、设计、制作、宣传、衍生等多个环节，那么在影视动画的教育中也不能只是艺术与技术的学习，还应该包含影视策划、制作管理、价值工程、宣传推广、衍生产品等一系列相关的完整内容。

影视动画工程规划就是从“系统”和“工程”的角度对影视动画的创作进行考察，把实际经验和创作体会提升到理论层面，使其具有普遍的参考意义。

通过学习，使学生在掌握基本影视动画创作技能的同时，能站在更高的角度，整体把握整个创作过程，制作出更优秀的影视动画作品。

本教材是以设计院校的影视动画专业为对象编写的，突出专业特征和职业化特点，力求有鲜明的科学性与时代特色。

本教材也可供在影视动画企业中的从业人员学习、参考。

由于影视动画工程规划的课程在国内影视动画的教学中尚处于探索阶段，这方面可资借鉴的资料较少，加上编者水平有限，错误和欠妥之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

<<影视动画工程规划>>

内容概要

本教材是以设计院校的影视动画专业为对象编写的，突出专业特征和职业化特点，力求有鲜明的科学性与时代特色。

本教材也可供在影视动画企业中的从业人员学习、参考。

本书引入动画工程规划教育，使学生对整个影视动画的创作有整体的管理认识和规划概念，站在战略高度思考问题、解决问题，使学生在掌握技术能力的同时提高驾驭的能力，对学生的专业建设和素质建设有重要作用。

本书包括：影视动画工程规划的概念、基本特征，影视动画的前期规划、中期规划、后期规划，影视动画工程规划实例。

<<影视动画工程规划>>

书籍目录

第一章 影视动画工程规划的概念 1.1 影视动画的系统工程特征 1.1.1 系统概念 1. 系统 2. 系统论、控制论和信息论 3. 系统环境与约束条件 4. 系统的结构与功能 1.1.2 系统工程概念 1.1.3 系统工程学的发展 1.1.4 影视动画的系统工程特征 1. 影视动画的工程性 2. 影视动画的系统性 3. 影视动画的多级递阶系统特征 1.2 传统影视工程的定义 1.2.1 传统影视拍摄工程 1.2.2 传统影视后期工程 1.3 影视动画工程新概念 1.3.1 传统动画工程 1.3.2 新技术条件下的动画工程 1.制作门槛降低 2.制作与传播形式的变化

第二章 影视动画工程规划的基本特征 2.1 工程规划引入影视动画的意义 2.1.1 动画工程规划的定义 2.1.2 动画行业工程规划的意义 2.2 动画工程规划的性质特征 2.2.1 动画工程规划的范畴 1. 管理学范畴 2. 技术学范畴 2.2.2 动画工程规划的性质特征 1. 系统性 2. 科学性 3. 策划性 2.3 动画工程规划遵循的原则及一般方法 2.3.1 动画工程规划的目标 2.3.2 动画工程规划的原则 1. 集优原则 2. 集简原则 3. 整合原则 2.3.3 规划约束 1. 政策法规约束 2. 委托者与观众的影响 2.3.4 动画工程规划的一般方法 1. 方案准备 2. 方案提出 3. 方案筛选、评估与预测 2.4 动画工程规划的阶段划分

第三章 影视动画工程的前期规划 3.1 选题规划与影片定位 3.1.1 从故事到台本 1. 市场需求 2. 创新 3. 后继制作 3.1.2 影片定位 1. 媒介与受众 2. 风格规划 3.2 成本规划 3.2.1 价值工程与动画工程规划的关系 3.2.2 价值工程的核心和方法 3.2.3 价值工程在影视工程规划中的应用 3.3 团队规划 3.3.1 信任、协作、沟通 1. 信任 2. 协作 3. 沟通 3.3.2 主要成员的职责 1. 导演职责 2. 原画师与原画指导 3. 三维模型与动画师 4. 后期特效与剪辑师

第四章 影视动画工程的中期规划 4.1 镜头规划 4.1.1 动画镜头术语 4.1.2 动画镜头组接与节奏 1. 影视动画镜头组接 2. 影视动画镜头节奏 4.2 制作规划 4.2.1 二维动画制作流程 1. 入手剧本·导演·分镜头台本 2. 攻坚原画·画师·动画制作 3. 制作线拍·电脑播放·审查 4. 后期上色·特效处理·成片 4.2.2 三维动画制作流程 1. 前期 2. 样片 3. 准备 4. 后期 4.2.3 黏土动画流程 4.3 技术规划 4.3.1 动画技术简述 1. 二维动画软件简介 2. 三维软件介绍 3. 后期与剪辑软件介绍 4.3.2 软件技术规划 4.3.3 技术优化 1. 拍摄优化 2. 三维软件使用优化 3. 后期合成优化

第五章 影视动画工程的后期规划 5.1 推广规划 5.1.1 宣传规划 1. 前期宣传 2. 中期宣传 3. 后期宣传 5.1.2 网络推广 5.2 开发规划 5.2.1 相关项目开发 1. 后继影视动画 2. 衍生项目开发 5.2.2 人才开发

附录1附录2主要参考文献

<<影视动画工程规划>>

章节摘录

插图：如今，随着科学技术，特别是计算机技术的发展，动画创作基本上不再需要手工上色，也不再是单人单枪匹马的制作，但由于牵涉的部门更多，制作周期更长，整个工作仍很繁重。

以二维动画为例，流畅的二维动画每秒钟的画面数应为24幅（专业术语叫做24帧），那么1分钟的二维动画就需要 $60（秒）\times 24（帧）=1440$ 帧，10分钟的二维动画就需要 $10\times 60（秒）\times 24（帧）=14400$ 帧，也就是说10分钟的流畅二维动画需要14400幅静止的图片。

如果是影院播出的剧场版，一般需要90分钟以上的长度，再加上后期合成时的剪辑需要，制作时需要描绘的静止画面的数目就可能是10万张以上。

这是一个相当大的工作量，但由此也催生出了很多相关的设备与技术，比如计算机辅助动画系统甚至是计算机无纸动画制作系统，在提高制作质量的同时也减轻了工作人员的工作负担。

<<影视动画工程规划>>

编辑推荐

《影视动画工程规划》编辑推荐：新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书。

<<影视动画工程规划>>

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>