

<<二维动画制作全程之旅>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作全程之旅>>

13位ISBN编号：9787040181579

10位ISBN编号：7040181576

出版时间：2005-11

出版时间：高等教育出版社

作者：彭立,张艳梅

页数：275

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>

<<二维动画制作全程之旅>>

前言

“静默，毫无生命的画面被施与了魔法，原本死气沉沉的世界却蕴藏着无限生机，但这种生机是那么的模糊，它只是依靠魔术师小小的把戏，依靠视网膜上短短几秒钟的残存影像。在这么脆弱的基础上，却矗立着整个影像王国的大厦，玩着大手笔的游戏……” 总想用最诗意的语言，来描述我们笔下的这两个字——“动画”，或许它已经成为一个令人极度着迷的独立世界。在这里，每个人都能找到自己想要的：喜悦、感动、忧伤与抚慰、视觉先验、怀疑与思考、荒诞惊奇、平淡中的升华……它是人们追寻理想表现的境地，一个云集了现实世界上最优秀的艺术家、创作者、先进科技主导者的领域。

人们沉浸在自己制造的虚幻世界中，在所有不可能发生的故事里彻夜狂欢。

事实上，它把“不可能”作为自己的最高境界，它的存在就是为了创造真实的另一面。

动画为“不可能”营造了诗一般的境界，在这里它游戏着，思考着。

它对现实有意的背叛，是浓缩了一切后，恣意的释放。

同时，它也是一种错觉，一种对不朽狡黠的尝试，尽管它注定要失败。

它不顾一切的打破现实的桎梏，让“不可能”顺利进入……或许，我们存在的世界，原本就在“真实与虚幻”、“可能与不可能”之间徘徊。

<<二维动画制作全程之旅>>

内容概要

本书为高等院校动画专业人才培养工程系列教材之一。

全书从动画基础写起，在认识理解动画创意、制作的过程中，用对经典作品的分析和创作实例来进行流程的讲解，强调创作理念与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高阅读者的水平，这就形成了本书的特色：在坚实的基础上创新；在创新思维的指导下不断实践；在新形式、新技术的实践中不断提高。

本书分为五个部分，第一、第二部分详细介绍了动画的发展过程和风格流派，选用了大量当今最优秀的动画作品进行解析。

第三部分详细讲解了二维动画制作软件ANIM0的使用方法。

第四部分用实例介绍了摆拍动画，及适于动画创作实验的摆拍动画软件——ONE CARTOON（玩卡通）。

第五部分的综合实例是笔者多年从事数码艺术与动画创作研究的成果，利用一些动画软件来完成各类风格的动画创作，其中详细阐述了创作理念。

本书适用对象包括：高等艺术院校的动画、漫画、游戏及相关专业师生、动漫游戏设计及制作人员、各类计算机培训中心动漫专业师生，准备动画专业入学及考研的人，准备投身动漫事业的相关人士等。

<<二维动画制作全程之旅>>

作者简介

彭立，湖南长沙人。

湖北工业大学艺术设计学院专业教师，多年来一直从事数码艺术和平面设计的教学和研究工作。

设计伤口多次在国内比赛中获奖。

编写的教材有：《包装装潢设计》、《计算机辅助平面设计——Photoshop/CorelDraw手册》、《3DMAX标准教程》；动画作品有：《水墨动

<<二维动画制作全程之旅>>

书籍目录

| | | | |
|-------------------------------------|---|------------------------|--------------------------------|
| 第一章 动画概述 | 第一节 动画的概念及艺术特征 | 1.1 对动画的理解 | 1.2 动画的艺术特征 |
| | 第二节 动画的起源和发展状况 | 2.1 动画的起源和发展 | 2.2 现代动画片的发展状况 |
| 第三节 动画片的分类 | 3.1 按片种分类 | 3.2 按内容分类 | 3.3 按形式分类 |
| | 3.4 按美术风格分类 | | |
| 第四节 动画片的主要风格和流派 | 4.1 非主流动画电影 | 4.2 具有浓郁民族风格的动画电影 | 4.3 主流商业动画电影 |
| | 4.4 其他风格的动画 | | |
| 第二章 二维手绘动画的制作流程 | 第一节 二维手绘动画常用工具 | 1.1 铅笔和橡皮 | 1.2 动画纸和定位尺 |
| | | 1.3 规格框 | 1.4 拷贝台 |
| | 1.5 动检仪 | | |
| 第二节 二维手绘动画制作流程前期 | 2.1 动画片导演 | 2.2 文字剧本 | 2.3 分镜头剧本 |
| | 2.4 美术设定 | 2.5 先期音乐和先期对白录音 | |
| 第三节 二维手绘动画制作流程中期 | 3.1 设计稿 | 3.2 原画、动画、中间画和摄影表 | 3.3 动检 |
| | 3.4 动画背景 | 3.5 正稿 | 3.6 上色 |
| 第四节 二维手绘动画制作流程后期 | 4.1 合成 | 4.2 后期录配音 | |
| 第三章 二维动画制作软件ANIMO的基本操作 | 第一节 二维动画软件介绍 | 1.1 ANIMO软件简介 | 1.2 ANIMO的制作流程 |
| | | 1.3 其他二维动画制作软件简介 | |
| 第二节 ANIMO的ScanLevel扫描模块功能 | 第三节 ANIMO的ImageProcessor线条处理模块功能 | 第四节 ANIMO的InkPaint模块功能 | 第五节 ANIMO的Director编辑摄影表与合成模块功能 |
| 第六节 动画片的合成输出 | 6.1 如何利用Combustion来合成输出镜头 | | |
| 第四章 摆拍动画 | 第一节 摆拍动画概貌 | 1.1 摆拍动画的定义 | 1.2 摆拍动画的前提基础 |
| | | 1.3 摆拍动画的拍摄设备 | 1.4 摆拍动画的表现形式和制作技术 |
| 第二节 摆拍动画实例讲解——软件玩卡通(ONECARTOONV1.0) | | | |
| 第五章 数字技术与二维动画的创作 | 第一节 Painter / Photoshop与Flash配合制作动画短片 | 1.1 准备工作 | 1.2 实际操作 |
| | 第二节 多种方式配合创作动画短片——手绘 / Photoshop / 数码相机实拍 / Flash | 2.1 场景拍摄 | 2.2 造型绘制 |
| | | 2.3 造型扫描 | 2.4 利用Photoshop修整造型 |
| | | 2.5 Flash动作编辑 | 后记参考文献 |

<<二维动画制作全程之旅>>

章节摘录

4.3.2日本动画学派——画面唯美、内容深刻、动漫融合 “新动漫运动”使读漫画在日本成为一种全民活动，其中有一个人在起着关键性的作用，他就是日本新漫画的创始人——手冢治虫。

手冢治虫首创了一种借鉴影视镜头语言来表达故事内容的叙事漫画。

这种新漫画与传统的连环画和四格漫画有着很大的差别。

新漫画根据情节的需要对一页画纸进行分格处理，而每一格被表现为一个独立的镜头，通过分格的大小、画面的多少、辅助线的变化等来表达情节、渲染气氛，符号化的表情与动作，完整的表现手法让创作变得简单而易于理解，使观众看漫画如看电影、电视一样，除必需的对话外，无需任何文字说明便清楚明了，达到了纯粹画面语言的境界。

漫画和电视动画的发展推动了动画片的创作（图1—4—23）。

宫崎骏是20世纪80年代日本动画界的龙头。

他的影片以精美清新的画面、壮观宏大的场景、动人的音乐给人以美好的艺术享受。

宫崎骏把人类、科技文明和大自然作为他的作品核心，而最终极的关怀是人类的前途、命运（图1—4—24）。

<<二维动画制作全程之旅>>

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>