

<<逐格动画技法>>

图书基本信息

书名：<<逐格动画技法>>

13位ISBN编号：9787300135267

10位ISBN编号：7300135269

出版时间：2011-9

出版时间：中国人民大学出版社

作者：陈迈

页数：269

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>

## <<逐格动画技法>>

### 内容概要

《逐格动画技法(第二版)》生动详细地介绍了逐格动画片的制作原理。

过程和技术，同时运用大量图片和案例，展示了一些经典逐格动画片的制作内幕，有助于广大动画专业的学生和动画片爱好者深入了解逐格动画片的制作流程，掌握其制作技巧。

此次修订加强了对逐格动画片的创作思想和理念的论述，增加了大量近五年来新出现的逐格动画片的资讯，以及目前最流行的摄制方法，更具时代感，也更高效实用。

《逐格动画技法(第二版)》由陈迈编著。

## &lt;&lt;逐格动画技法&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 绪论
  - 1.1 逐格动画的基本原理
  - 1.2 逐格动画的发展演化
  - 1.3 逐格动画的现实应用
  - 1.4 对逐格动画未来的预测
- 第2章 逐格动画片基础知识
  - 2.1 逐格动画片的摄制流程
  - 2.2 逐格动画摄影装备常识
  - 2.3 逐格动画片前期制作丁场
  - 2.4 逐格动画片摄影棚
  - 2.5 逐格动画拍摄软件
- 第3章 逐格动画片前期创作
  - 3.1 逐格动画片的概念创意
  - 3.2 逐格动画片的前期创作步骤
  - 3.3 剧本创作概论
  - 3.4 分镜头故事板
  - 3.5 音乐创作
  - 3.6 对白先期录音
  - 3.7 电子故事板制作
  - 3.8 逐格动画片的概念设计(美术设计)
- 第4章 角色偶形制作
  - 4.1 角色偶形基础知识
  - 4.2 偶形骨架
  - 4.3 偶形制作工艺类型
  - 4.4 偶形的表情和口型构造
  - 4.5 偶形的服装制作
  - 4.6 偶形制作范例
- 第5章 布景和道具制作
  - 5.1 布景设计原理
  - 5.2 布景的设计和建造
  - 5.3 外景模型的制作
  - 5.4 室内布景模型的制作
  - 5.5 道具的制作
- 第6章 逐格动画摄影原理
  - 6.1 逐格动画摄影概论
  - 6.2 数码摄影技术基础知识
  - 6.3 逐格动画摄影棚装备
  - 6.4 逐格动画摄影布光
  - 6.5 逐格动画摄影技法
  - 6.6 逐格动画拍摄软件应用案例
- 第7章 角色动画技巧
  - 7.1 动画基础知识
  - 7.2 简单的逐格动画演示案例
  - 7.3 制作逐格动画的丁具
  - 7.4 角色的形体动画

## <<逐格动画技法>>

- 7.5 表情和口型动画
- 7.6 服装飘动的动画
- 第8章 逐格动画的特效制作
  - 8.1 逐格动画片的视觉效果概论
  - 8.2 常见的视觉效果制作方法
  - 8.3 视觉特效案例解析
- 第9章 逐格动画新技术应用
  - 9.1 逐格动画新技术概要
  - 9.2 数字化3d电影技术
  - 9.3 摄影机运动控制
  - 9.4 运动捕捉
  - 9.5 三维扫描技术
  - 9.6 二维打印技术
- 第10章 后期制作
  - 10.1 逐格动画片后期制作流程
  - 10.2 非线性编辑概念
  - 10.3 逐格动画片的剪辑
  - 10.4 口型对位修正
  - 10.5 逐格动画片配乐
  - 10.6 音效的采集和编辑
  - 10.7 声音混录
  - 10.8 数字电影调色
  - 10.9 逐格动画影片的输出
  - 10.10 后期制作软件简介
- 第11章 逐格动画类型片
  - 11.1 逐格动画类型简介
  - 11.2 立体逐格动画系
  - 11.3 类平面逐格动向系
- 附录A 对逐格动画技术有重大影响的人物简介
- 附录B 著名逐格动画片导演简介
- 附录C 参考资料
- 后记

## &lt;&lt;逐格动画技法&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.1 逐格动画的基本原理我们用一个小小的视觉游戏作为本书的开篇。

用厚卡片纸剪出一个直径15厘米大小的圆形，在圆形卡片纸的中央画上一只小鸟，然后翻过来在圆形卡片纸的另一面画上一个鸟笼。

在卡片纸左右两边的边缘各刺一个小孔并分别系上细绳，然后用双手搓动细绳使卡片快速旋转，这时就能看到一幅小鸟被关进了笼子里的画面。

（见图1-1）这个小小的视觉游戏说明了快速翻动的两幅图片会同时呈现在我们的眼睛里，换句话说，当其中一幅图片呈现在我们眼前的那一瞬间里，前一幅图片的影像并没有马上从我们眼睛里消失。这样就产生了两幅图片重叠出现的视觉现象，这种现象被称为“视觉残留”。

视觉残留是一种人类眼球的生理现象，当一个物体或影像从眼前突然消失时，人眼所看到的这个物体的影像并不会随即消失，它还会在人的视觉中停留大约十分之一秒的时间。

不知你是否观察过这样的景象。几乎每一个理发店的门口都有一种绘制了螺旋形图案的会旋转的圆筒形灯箱。

每当眼睛注视一会儿旋转的灯箱后，会感觉到旋转的图案不停上升，这是为什么呢？

心理学家给出了这样的解释：多幅内容相似只有部分差别的画面在人眼前按次序排列出现时，在心理上人们会不由自主地将这些画面的内容相互联系起来，产生某种动感趋向的感觉，即“动感视错觉”。

利用人的视觉残留生理现象和动感视错觉的心理现象，将内容有关联有规律的成组图像在同一个图框里按照顺序快速切换，从而产生图像运动的视觉效果的方法称为“动画”。

两种现象的存在是动画得以出现的根本条件，事实上，它们也是一切影视作品得以存在的前提条件。既然动画是一种视觉的游戏，那么我们可以通过一些游戏方法创造出动画的视觉效果来。

<<逐格动画技法>>

编辑推荐

《逐格动画技法(第2版)》是21世纪经典动漫系列教材之一。

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>