

<<数字动画编导制作>>

图书基本信息

书名：<<数字动画编导制作>>

13位ISBN编号：9787302224877

10位ISBN编号：7302224870

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：翟晓

页数：198

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>

<<数字动画编导制作>>

前言

朋友，当您翻开这本书的时候，您面对的是一帮正在动画制作第一线干活的人，有的已经干了好多年了。

他们年龄参差，性情各异，表述方式也不大一样，但大家有一个共同的愿望，就是想把他们多年来在动画编导制作实践中的经验、教训，乃至他们工作中的喜怒哀乐，一股脑儿地都告诉您，希望您在分享他们心路历程的同时，多一些感悟，少走些弯路。

随着IT技术的迅猛发展与国际经济大潮的变换起落，我国数字动画事业也日见蓬勃。

近年来，已有不少动画编导制作类的书籍面世，其中不乏丰富的资料与精辟的论述，只是实际应用当中，在“系统性、简约性、实用性、针对性”等方面尚有一定空间。

《数字动画编导制作》一书，试图在这个空间里尽绵薄之力。

受著名数学家吴文俊院士研究方法的启迪，本书的编写遵循“从问题出发”的原则，在强化针对性的同时，重视理论的有效性。

本书推崇的是经得起实践检验的理论，看重的是创制过程中的艺术感悟，所以，“更简洁，更实用，更有针对性”是编写本书的努力方向。

本书的第1、第3、第4及第9章由翟晓编写，第2和第6章由张常青、陈杰编写，第5章由刘兰、胡凌珺编写，第7章由康艳编写，第8章由吴建林编写，王焱、范中、罗歆、冯莎和邢媛媛也参与了本书的部分编写工作。

因水平所限难免谬误，恳请专家、同行及读者指教，以便再版修订。

本书编写过程中，曾参阅大量视听作品和文献资讯，并引用了相关资料，在此谨致由衷谢忱。书末所列只是主要参考文献，疏漏之处敬请见谅！

<<数字动画编导制作>>

内容概要

本书全面阐述有关数字动画编导制作的各个环节，结合实例重点分析编导制作中的关键流程。

全书共分9章，内容包括数字动画的概念、表现力、沿革及种类，创作组构成及制作流程，编剧、导演、企划，人物与场景，原画与动画，录音与配音，音乐与音效制作，后期编辑合成等。

本书可用于数字动画专业、影视编导专业、广播电视新闻、数字媒体技术、数字媒体艺术、网络动画策划、网络、动漫游戏设计、计算机科学与技术等相关专业的教学，读者对象包括高校本、专科学生、硕士生、高职院校的学生以及数字动画教育和管理工作者，数字动画制作人员及动画制作的业余爱好者。

<<数字动画编导制作>>

书籍目录

第1章 导论 1.1 数字动画的概念 1.1.1 动画的概念 1.1.2 数字动画的优势 1.1.3 数字动画与专业人才
1.2 数字动画的特质与应用 1.2.1 数字动画的特质 1.2.2 数字动画的应用 1.3 结语第2章 数字动画创作
组构成与制作流程 2.1 数字动画创作组构成 2.1.1 企划 2.1.2 制片 2.1.3 导演 2.1.4 编剧 2.1.5
设计组 2.1.6 制作组 2.1.7 后期合成组 2.2 数字动画制作流程 2.2.1 前期准备阶段 2.2.2 中期制作阶
段 2.2.3 后期合成阶段第3章 数字动画的编剧 3.1 动画剧本的性质与地位 3.1.1 动画剧本的性质
3.1.2 动画剧本的地位 3.2 动画剧本的编写 3.2.1 总体构思 3.2.2 动画剧本的语言特征和书写格式
3.2.3 动画剧本的创作要素 3.3 动画剧本的改编 3.3.1 改编方式 3.3.2 改编技法 3.4 动画剧作者的素
质 3.4.1 动画剧作者的一般素质 3.4.2 动画剧作者的专业素质 3.5 结语 3.5.1 正确认识 3.5.2 注意方
法第4章 数字动画的导演 4.1 数字动画导演的地位与特点 4.1.1 数字动画导演的地位 4.1.2 数字动画
导演的特点 4.2 数字动画导演的职责 4.3 数字动画导演的工作与程序 4.3.1 前期筹划 4.3.2 中期制作
4.3.3 后期合成 4.3.4 导演工作总结 4.4 数字动画导演的智能结构 4.4.1 对视听艺术本性的领悟
4.4.2 对数字动画特征的把握 4.4.3 知识结构的立体综合性 4.4.4 组织能力与个人凝聚力 4.5 数字动
画导演的素养 4.5.1 强烈的责任感 4.5.2 敏锐的观察力 4.5.3 良好的审美直觉 4.5.4 丰富的生活体
验 4.5.5 健全的心理素质 4.5.6 活跃的创造性思维 4.6 结语第5章 数字动画的人物与场景 5.1 动画角
色造型设计与制作 5.1.1 人体的基本结构和形体特征 5.1.2 动画角色造型设计 5.1.3 角色类别与影片
风格 5.2 动画背景设计与制作 5.2.1 动画场景的功能和特性 5.2.2 动画场景的构成元素 5.2.3 动画场
景设计与制作第6章 数字动画的原画与动画 6.1 原画与动画的概念 6.1.1 数字动画中的原画 6.1.2 数
字动画中的动画 6.1.3 原画与动画的关系 6.2 原画设计 6.2.1 原面设计概述 6.2.2 原画设计的基本要
素 6.2.3 关键张与小原画 6.2.4 原画的测试标准 6.3 动画的制作 6.3.1 前期准备阶段——扫描、修形
、描线 6.3.2 中期制作阶段——元件动画、补间动画 6.3.3 后期检查阶段——动检、上色 6.4 原画指
导与动画指导 6.4.1 原画指导 6.4.2 数字动画指导第7章 数字动画片的配音 7.1 数字动画片配音概述
7.1.1 数字动画片配音的概念及类别 7.1.2 数字动画片配音的地位和意义 7.1.3 数字动画片配音的特
征 7.1.4 数字动画片配音的工作环节 7.2 数字动画片配音创作的准备 7.2.1 普通话语音和播音发声的
训练准备 7.2.2 表演基础准备 7.2.3 分析剧本与角色 7.3 数字动画片配音的具体创作技巧 7.3.1 正确
运用话筒 7.3.2 贴合技巧 7.3.3 让配音富于表现力第8章 数字动画的音响与音乐 8.1 数字动画的声音
构成 8.1.1 角色声 8.1.2 音响 8.1.3 音乐 8.2 数字动画声音的设计与创作 8.2.1 理解导演意图确立声
音风格,进行声音的总体设计 8.2.2 角色声的设计与选择 8.2.3 音响的设计与制作 8.2.4 音乐的设计
与制作 8.2.5 录音工艺 8.2.6 声音的剪接与混合第9章 数字动画的剪辑合成 9.1 剪辑合成的地位与要
求 9.1.1 剪辑合成的地位 9.1.2 剪辑合成的要求 9.2 剪辑合成的基本流程 9.2.1 剪辑合成的准备
9.2.2 确定剪辑方案 9.2.3 粗编与精剪 9.2.4 审查样片与修改方案 9.2.5 正式生成 9.2.6 剪辑小结 9.3
视频剪辑 9.3.1 寻找最佳剪辑点 9.3.2 设定最佳长度 9.3.3 确定最佳组接方式 9.3.4 选用最佳特技
9.4 音频剪辑 9.4.1 音频剪辑概述 9.4.2 对话与解说 9.4.3 音响的剪辑 9.4.4 音乐的剪辑 9.5 剪辑合
成容易出现的问题 9.5.1 声画不同步 9.5.2 音量不平衡 9.5.3 节奏不统一 9.5.4 字幕与配音不一致
9.6 结语参考文献

章节摘录

1.人类祖先的动画思维 强烈的表现欲望似乎是人类与生俱来的需要。

人类的表情、态势、呼喊、跳跃、模仿、描摹，无不是在表现他们所感知到的客观世界和内心世界。人类祖先这种由于生存的必需和内心的冲动所积累的种种表现形式，经过自然万物的陶冶，天地群族的历练，历史长河的洗涤，演变成了今天的文学艺术、绘画艺术、音乐艺术、舞蹈艺术、影视动画艺术…… 人类表现动态客观世界的渴望，可以追溯到遥远的旧石器时代。

从那些令现代人惊讶的远古洞穴壁画，可以清晰地看到人类祖先对动态世界的浓厚兴趣。

西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画距今已有一万多年，其中那头“八条腿的野猪”，很明显是希望再现野猪奔跑的动态。

古埃及壁画上有摔跤技术的分解动作，伊希斯（Isis）（也称艾西斯）神庙的柱子上画有女神连续变换的身姿，也是希望再现摔跤者和女神活动的姿态。

同样，古希腊陶瓶和我国宋代走马灯上面那些动作连续的画面，也都是希望表现运动的感觉。

壁画“八条腿的野猪”，是运用重叠描绘的方式，在固定的空间里添加时间概念，在静止的画面里注入动画元素。

观者可以通过想象和补充，感受野猪奔跑的动态。

古埃及壁画“摔跤”是用多个画面表现摔跤的连续动作，让观者感受动的过程；“伊希斯女神”的画面，则是利用多个独立的空间表现连续动作，当观者快速跑过时，可以看到女神连续变换的身姿，伊希斯女神仿佛“复活”了。

<<数字动画编导制作>>

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>