

<<二维动漫制作技法>>

图书基本信息

书名：<<二维动漫制作技法>>

13位ISBN编号：9787564118716

10位ISBN编号：7564118717

出版时间：2009-10

出版时间：东南大学

作者：刘剑波//瞿新忠

页数：125

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>

<<二维动漫制作技法>>

前言

在国内外动画产业蓬勃发展、我国政府对国产动画产业扶持力度越来越大的形势下，社会上对动画人才的需求量急增，各种动画培训班如火如荼，众多高等院校，尤其是艺术类高等院校纷纷开设动画专业。

种种端倪，都昭示着动画产业将会成为21世纪我国最具活力的产业之一。

有些国家的动画产业已经成为其支柱性产业，然而，我国这方面才刚刚起步。

我国有丰富的人力资源和文化资源，若能科学地解决动画人才的教育问题，则完全有理由成为世界上最发达的动画生产国之一。

教育当随时代，动画人才的培养更是如此。

现代动画已经不同于传统意义上的“动画片”，这一点在本书总论部分有较详细的论述。

所以，现代动画的教学，从内容到方法，都不同于过去意义上的动画教学。

目前，现代动画在我国的普及面临许多困难。

所以，当务之急是扩大宣传、加深人们对现代动画的认识，本着“学以致用”的原则，大力培养现代动画人才。

回顾中国动画人才的培养过程，大致可分为三个阶段。

第一阶段是在20世纪50年代初。

1950年钱家骏、范敬祥等动画家曾在苏州美术专科学校开办动画科，先后招收两届学生，该科在1952年全国大专院校调整时，并入北京电影学校。

学生于1953年毕业，而后停办。

其中大部分师生进入上海美术电影制片厂工作。

第二个阶段是在60年代初期。

1959年上海电影专科学校成立，设立动画专科，由钱家骏任主任、张松林任副主任，共培养了两届具有大专程度的动画学生，先后于1961年、1963年毕业。

该校于1963年停办，这批专业人员又一次充实了上海美术电影制片厂的创作队伍。

此后，由于历史的原因，培养人才的工作中断了十多年，出现了青黄不接的局面。

第三阶段是改革开放之后，我国采取多种形式积极培养动画人才，以解社会生产发展的急需。

一是北京电影学院开设动画班，培养了一批高等程度的动画人员；二是北京电影学院动画班与上海华山中学合作，开设中等程度的动画职业班，招收了3个班级，共培养了60多名动画人员；三是在上海美术电影制片厂开办动画训练班，以边工作边学习的方式，培养了一批年轻的创作人员。

通过上述三种途径，在80年代之后，一大批动画人才茁壮成长。

<<二维动漫制作技法>>

内容概要

本书从二维动画的前期策划、中期制作到后期合成、输出的整个过程进行了讲解，内容主要包括一些动画角色、自然环境场景等制作中的运动原理、规律、绘制方法和镜头语言的设计、运用等技术。

在书中，作者还详细介绍了Photoshop等二维动画制作软件的运用。

从最基础的绘画技法到复杂的动画摄影，从构图到合成技术，从绘制人员到导演应具备的素质都有进行阐述，更从动画片制作最基本的原理讲起，介绍了动画片的摄制过程，原画、动画的概念，以及动画画面的处理，便于初学者了解动画的基本规律。

还介绍了物体运动规律，进而讲解了人物的画法，包括动作表情，以及动物和自然现象的画法是目前市场上较全面、较完整的一本二维动画设计制作教材。

本书内容全面，语言通俗易懂，更有图片帮助读者理解，并加深记忆。

对于广大的二维动画制作者、爱好者，这是难得的一本好书，尤其适合大中专院校作为教材使用。

<<二维动漫制作技法>>

书籍目录

第1章 动画概述 1.1 动画的定义 1.2 视觉暂留原理 1.3 动画的历史 1.4 动画的主要风格流派 1.4.1 中国动画 1.4.2 美国动画 1.4.3 日本动画 1.5 动画制作流程 1.5.1 前期 1.5.2 中期 1.5.3 后期 1.6 动画的类型 1.7 动画工具 1.7.1 定位尺 1.7.2 拷贝台 1.7.3 数位板 1.8 动画所使用的软件 1.8.1 PhotoShop 1.8.2 Painter 1.8.3 Illustrator 1.8.4 Flash 1.8.5 Toon boonl studio 1.8.6 After Effects 1.9 动画编剧 1.9.1 剧情的四要素 1.9.2 视觉的重要性第2章 动画造型设计 2.1 角色构思的方法 2.2 运用幽默将角色动画化 2.3 运用夸张 2.4 运用整合, 重复, 加与减 2.5 运用变形第3章 动画分镜头创作第4章 动画设计稿创作 4.1 动作设计稿 4.2 场景设计稿第5章 动画场景图创作 5.1 场景的设计概念 5.2 场景的构思 5.3 场景的色彩 5.3.1 色彩的基本规律 5.3.2 色彩三要素 5.3.3 色彩的对比 5.3.4 色彩的情感和象征 5.3.5 透视 5.3.6 视点与视角 5.4 软件PhotoShop在场景绘制中的运用介绍 5.4.1 界面组成 5.4.2 新建Photoshop图像 5.4.3 Photoshop文件的打开和存储 5.4.4 工具栏介绍 5.4.5 图层 5.4.6 蒙版第6章 动画运动规律 6.1 原画 6.2 动画 6.3 中间画 6.4 动画中的变形第7章 动画配音与后期 7.1 动画中的声音类型 7.1.1 语音 7.1.2 效果声 7.1.3 音乐 7.1.4 后期制作

<<二维动漫制作技法>>

章节摘录

插图：说完历史，接下来要谈到为什么动画会受到高年龄层（中学生以上）的欢迎？主要是因为其内容意义深刻，在表面的故事背后，都藏着这部动画的主题，发人深省。如前述OVA佳作《渥太利亚》的剧情：一对原本感情深厚的夫妻（男女主角），历史“光荣传统”的压力下，不得不互相残杀，女主角已死而其灵魂仍然遵守战前和丈夫所作的约定……在这一部悲剧后，可以找到该片的主题“誓言”和“反战”。

又如机动战士系列，综合七部作品来看，该片强调不论历史的教训多么惨烈，仍然会有人重复着无知的罪行、无意义的战争，以及悲惨的结局。由此可知该片的主题即为“轮回”，人类永远无法完全脱离战争的威胁，永远会重复着愚蠢的战斗。正如《机动战士z》一本别册封面的标题：“We saw The Tears of Age, Felt Grief In Own Space.”由于日本动画的含义都很深远但不明言，让观众自己去体会，所以每一次重看多少都会有新的感受，因此动画会受一些高年龄层的喜爱。

当然，动画的内容不都是严肃的，也有在严肃题材中加入幽默成分的。这类动画中最有名的就是《福星小子》系列。另外还有清新的文艺剧、活泼的校园剧等其他内容。在内容方面目前日本动画是独步全球的。甚至部分美国电影都不见得比日本动画来得深远。所以日本动画已成功打入美国市场，并颇受好评。接下来我们谈到画技。

画技对一部动画来说非常重要。在自然界的描写和动物的动作表现上，美国动画的技术是首屈一指的。美国动画强调自然、柔和，日本动画则强调明暗对比、远近焦距分别，以及速度感、跃动感，借鉴并使用电影上的蒙太奇手法。动作中速度感表现得最好的大概是《超音战士》了。它利用加强视觉残留现象的画法，在每秒32张的限制下，达到爆炸性的动感效果。另外如《机动战士——逆袭》中用每秒80张的空前魄力作画来表现战斗画面的速度感，也是一种特殊技术。

而《风之谷》、《天空之城》、《王立宇宙军》及《机动警察》的精密写实背景，亦为美国所望尘莫及。使用了45 000张油画，动用数十位艺术家制作12年的世界第一部油绘动画《英雄时代》，看起来别有一番风格。该片在日本放映后好评不断，被公认是世界动画史上的顶尖作品。动画在日本流行的结果，连带造成日本社会现象的改变。如1983年《超时空要塞》流行时，街头随处可见主角林明美的海报，就好像真有这个歌星存在似的。另外有许多团体每年举办的各种动画排行榜及类似小规模动画欣赏会。电视上也会随时以影片形式播放过去的优良动画作品。另外动画在日常生活中的影响就更大了。

以杂志为例，目前日本市场上有四种动画杂志：《Newtype》、《Animage》、《Anime V》及《Animedia》。

除了《Anime V》以OVA市场为主要报导外，其余三种都是广泛取材。其中角川书店发行的《Newtype》，在日本销售量仅次于《Non-Non》，为全日本销售量第二的杂志。另外，动画亦有各种附属商品，如：垫板、笔记本、海报、电话卡、铅笔盒，甚至还有钱包等，不胜枚举。

在日本各地都有许多专卖动画附属品的连锁商店。而在动画迷之中，也组成了数百个以上的各种动画俱乐部，并发行会刊。由此可见动画已成为日本文化中极重要的一环。

<<二维动漫制作技法>>

编辑推荐

<<二维动漫制作技法>>

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>