

<<影视动画短片制作基础>>

图书基本信息

书名：<<影视动画短片制作基础>>

13位ISBN编号：9787502762797

10位ISBN编号：7502762795

出版时间：2005-3

出版时间：海洋出版社

作者：於水

页数：159

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>

<<影视动画短片制作基础>>

前言

在开始本书之前。

先阐述一下本书的写作目的：一个对动画不甚了解的人，在阅读了本书之后。

无论是用传统的方法，还是新数字制作技术。

都可以制作出一段动画视频或者一部动画短片。

相对于影院动画长片和电视动画系列片，动画短片在其艺术特征和制作过程上都有自己独特的地方。

因为篇幅比较短（动画短片时长一般都在30分钟以内）。

使个人独立制作成为可能。

越来越多的艺术工作者运用动画短片这种视听综合表现形式来表达自己的艺术观点。

因此，艺术动画短片成为动画短片中的主要组成部分。

所谓艺术动画片本身是一个很模糊的概念，无论是“动画片”还是“艺术”，都很难用简洁和精确的定义来描述。

而本书之所以仍然用这样的词语。

是由于大家对。

“艺术动画片”这个名词已经有了一个约定俗成的认识。

可以这样来描述：艺术动画片跟以商业片为代表的传统动画片相比，在表现形式、表现内容、表现方式、制作模式等方面有着很大的不同，强调风格化、个性化。

艺术动画片一般是由个人或几个人小规模合作完成的，所以一般篇幅不长，它们更多地是表达制作者的感受，是个人情感的一种表现途径和方式。

通常采用个性的风格表现形式。

形成独特的视听语言。

本书将就动画短片（主要指艺术动画短片）的艺术特质和制作技术进行介绍。

但侧重点放在制作技术和创作理念上。

这主要是因为：对动画艺术的理解和感悟能力需要具备多方面的知识和素质，其中包括绘画艺术、戏剧艺术。

电影语言、物理知识、音乐知识、文学素养甚至人生观和价值观。

这需要日积月累的培养。

不是一本书能解决得了的：而动画技术相对来说是一门“所学即所得”的知识，尽管它需要一定的熟悉过程。

但是在看完本书之后。

相信一个原本不知动画是何物的人，只要有兴趣，也能够在不长的时间内做出一段动画。

可能它不一定“艺术”。

先前也有不少关于动画技术的书籍。

但绝大部分集中在介绍二维手绘传统动画的制作上，很少涉及其他表现形式的动画制作技术，尤其是在个人电脑迅速普及的今天。

<<影视动画短片制作基础>>

内容概要

本书作者是近年来在国内迅速成长起来的知名动画艺术短片新锐导演，其作品频频在法国嘎纳、韩日及国内动画学院奖等活动荣获大奖。

本书系作者多年创作经验的总结，从基础动画理论到实际动画作品的创作设计及制作的完整流程。全书进行了深入浅出的剖析，为国内动画专业系提供了一部优秀的教材。

《影视动画短片制作基础》是动画专业的必修课，本书也是“21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材”系列丛书中关键的一本书，全书共分6章，包含了“动画基础知识”、“艺术动画短片的特点及视听语言”、“二维手绘动画制作技术”、“定格拍摄动画制作技术”、“新媒体动画技术”、“动画片的声画”等制作一个完整动画短片所必需的内容，全书在讲解时注重理论联系实际，操作性强，非常适合教师课堂使用及学生自学。

随书附赠光盘中特别收录了一些历史上经典的动画艺术品以及作者近年来一些代表动画短片作品，供课堂教学分析及学生欣赏之用。

另外，作者还特别提供了书中所提到的一些短片全程制作过程的视频文件，方便大家学习借鉴，资料珍贵。

<<影视动画短片制作基础>>

作者简介

於水，山西太原人，北京电影学院动画学院硕士研究生，现为北京航空航天大学计算机学院新媒体艺术系专业教师，创作的动画作品曾获得多个国际国内奖项。

主要作品有：2004年动画片《生活原来是这样的》，2003年，动年短片《镜子》，2003年音乐动画片《勇敢的男生》《我不爱哭》

<<影视动画短片制作基础>>

书籍目录

第一章 动画基础知识 第一节 动画的概念 一、什么是动画 二、动画概念的深入理解 第二节 动画制作基础知识 一、动画前期制作基本流程 二、动作和时间 三、循环动画 第二章 艺术动画短片的特点及视听语言 第一节 艺术动画短片的表现内容 第二节 艺术动画短片的表现形式及语言 一、构图和色彩 二、材料选择 三、运动镜头 四、景别 五、节奏 六、镜头的组接 七、蒙太奇 八、两个视听分析实例 第三节 内容与形式的结合 第三章 二维手绘动画制作技术 第一节 二维动画常用技术和术语 一、层 二、原画、动画、中间画 三、设计稿 四、摄影表 第二节 二维手绘动画常用工具说明 一、规格框 二、定位器 三、拷贝台 第三节 二维手绘动画的制作流程 第四节 Animo动画制作软件系统使用介绍 一、Animo简介 二、利用Animo制作动画短片 三、Animo和Adobe Photoshop的配合使用 四、Animo和Adobe Premiere的配合使用 第五节 常见二维艺术动画片形式 一、沙土动画 二、其他形式的二维动画 第四章 定格拍摄动画制作技术 第一节 逐格动画拍摄步骤 一、场景的搭建 二、角色模型的制作 三、拍摄器材的选用和设置 第二节 泥偶动画制作实例 第三节 定格动画“平民化”创作 第五章 新媒体动画技术 第一节 新媒体和动画 第二节 三维动画 一、三维动画与传统二维动画 二、三维动画表现风格 三、三维动画基本技术 四、三维动画制作实例 第三节 交互式动画 一、Flash动画特点及主要制作理念 二、Flash动画制作实例 第六章 动画片的声 音 第一节 动画片中的声音 第二节 声音的采集 第三节 音频应用软件Sound Forge使用介绍 一、数字音频简介 二、常用音频编辑技术

<<影视动画短片制作基础>>

章节摘录

插图：不同景别的镜头取景范围的大小不同，画面所包含的内容也不同，为了使观众能看清画面的内容，不同景别的镜头长短应当有所不同，对固定镜头而言，从远景到特写的镜头长度应该逐渐变短。对于移动镜头，时间长短应以能交代清楚所要表达的内容、动作完整、节奏协调为取舍标准。

有时，一个本该精悍但却由于作者的粗心而变得冗长的镜头，会导致观众精神的不集中，从而很可能没有及时接受到后面镜头的信息，使得整个片子叙事失败。

节奏如果把握得好，不但能把故事讲清楚，而且还很精彩。

六、镜头的组接镜头组接的基本要求是镜头与镜头之间的接点（编辑点）接的准确、平稳、自然，除对画面连贯性掌握之外，还应对镜头长短、画面主体的运动方向、场景转换、节奏的掌握等作出正确的判断。

一般有以下经验可供参考：1．符合生活规律镜头组接要求讲究章法，要符合生活规律，要有层次

。几个有规律的、不同景别的镜头组接之后，表现一个具体的内容，说明一个具体的问题，称为蒙太奇句子（蒙太奇有关内容在后面介绍）。

叙事蒙太奇句型主要有以下四种：前进式、后退式、循环式、跳跃式。

其应用原则是根据人们的视觉习惯，先近后远直至细节局部或者因细节局部强烈吸引观众而形成先近后远由局部向全局发展。

2．符合思维规律实际生活中，人们观察事物时，视线不是从一个角度、一个距离、一个目标，而是按照观察需要和思维规律，对事物的局部和整体全面的观察。

这些不相关的镜头经过选择，有意识的连接在一起，会使人们产生连续性的思维，产生由表及里、由此及彼的功能和作用。

<<影视动画短片制作基础>>

媒体关注与评论

书评正如作者在序言中所说的：本书编写的目的就是让读者在学习完全书的内容后能够制作一段完整的视频片段或一部动画艺术短片。

读者对象：动画、漫画、游戏及相关专业高校师生；动漫游戏设计及制作人员；动漫游戏及相关产业投资人；动漫游戏相关媒体记者编辑及评论人；动画专业入学及考研必备用书！

<<影视动画短片制作基础>>

编辑推荐

《影视动画短片制作基础》编写的目的就是让读者在学习完全书的内容后能够制作一段完整的视频片段或一部动画艺术短片。

读者对象：动画、漫画、游戏及相关专业高校师生；动漫游戏设计及制作人员；动漫游戏及相关产业投资人；动漫游戏相关媒体记者编辑及评论人；动画专业入学及考研必备用书！

<<影视动画短片制作基础>>

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>