

<<影视定格动画创作>>

图书基本信息

书名：<<影视定格动画创作>>

13位ISBN编号：9787502780579

10位ISBN编号：7502780572

出版时间：2011-8

出版时间：海洋出版社

作者：张戢

页数：358

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>

<<影视定格动画创作>>

内容概要

定格动画是动画大家庭的重要一员，学好这门课对于动画专业的学生具有重要意义，不但可以创作出丰富多彩的定格动画作品，还可以帮助深入理解动画的本质内涵，更可以为二维、三维动画的创作拓宽思路。

《影视定格动画创作》根据定格动画课程教学大纲编写，适应当前动画教学特点，符合动画教育发展趋势。

本书作者张戩具有丰富的教学与创作经验，定格动画作品在国际国内屡次获奖，他将自己的创作经验归纳总结融入到教学实践中。

根据学生的学习特点与认识水平，选取了不同类型的大量实例，从工具材料到角色场景，从动作设计到宣传推广，详细讲解，深入剖析，层层递进，面面俱到。

全书分为10章：认识定格动画、熟悉你的装备、一些简单的技巧、开始你的创意、制作你的角色、搭建你的场景、了解运动规律、让角色开始表演、最后的编辑、宣传你的影片及附录。

全书由浅入深，生动实用，帮助学生掌握创作规律，亲手做出自己的动画来。

《影视定格动画创作》是动画专业教材，适用于动画相关专业各个层次的教育教学，同时也可作为动画专业工作者和爱好者的自学用书。

<<影视定格动画创作>>

作者简介

张戩 独立动画人 2006年完成定格动画短片《花鞋子》。

该片荣获：

第11届韩国首尔国际动画节入围作品 中国动画学会2006年度最佳学生作品 OACC2006—2007华语动漫金龙奖最佳动画短片提名

第六届北京电影学院“动画学院奖”最佳学生作业奖 2007年任北京万豪卡通定格动画部门艺术总监。

<<影视定格动画创作>>

书籍目录

第一章 认识定格动画

第一节 什么是动画

- 一、认识动画
- 二、动画发展简史

第二节 什么是定格动画

第三节 定格动画的历史和现状

- 一、定格动画发展简史
- 二、定格动画行业现状

第四节 定格动画的学习建议

- 一、扩充相关专业知识与技能
- 二、广泛参与业内互动与交流

第五节 定格动画的制作流程

- 一、创意
- 二、概念设计
- 三、分镜头
- 四、先期录音和摄影表
- 五、故事带
- 六、角色和场景模型制作
- 七、动画拍摄
- 八、后期制作

第二章 熟悉你的装备

第一节 相机

- 一、胶片摄影机
- 二、数码摄像机
- 三、单反数码相机
- 四、摄像头
- 五、三脚架

第二节 灯光

第三节 软件

- 一、常用的拍摄软件
- 二、定格拍摄软件常用功能简介

第四节 拍摄台

第五节 工具和材料

- 一、工具
- 二、材料

第三章 一些简单的技巧

第一节 简单的黏土动画

第二节 简单的实物动画

第三节 简单的替换动画

第四章 开始你的创意

第一节 有一个好创意

- 一、做好长期奋斗的思想准备
- 二、构思故事创意

第二节 打动人的角色

第三节 故事的结构

<<影视定格动画创作>>

第四节 分镜头台本

- 一、电影视听语言
- 二、镜头视点
- 三、轴线
- 四、机位
- 五、角度
- 六、运动
- 七、景别
- 八、照明
- 九、色彩
- 十、构图
- 十一、台词
- 十二、音响
- 十三、音乐
- 十四、剪辑

第五节 制定一个计划

第五章 制作你的绝色

第一节 设计你的角色

第二节 认识骨架

- 一、塑料骨架
- 二、球型关节骨架
- 三、金属丝骨架

第三节 原型雕塑的制作

- 一、原型雕塑的制作范例1
- 二、原型雕塑的制作范例2
- 三、原型雕塑的制作范例3

第四节 黏土模型的制作

第五节 金属丝骨架模型的制作

- 一、制作金属丝骨架
- 二、制作角色填充物
- 三、毛驴的制作
- 四、老太太的制作
- 五、猫咪的制作
- 六、鹤的制作
- 七、机器人的制作
- 八、小鸡的制作

第六节 浇铸模型的制作

- 一、乳胶模型概述
- 二、泡沫乳胶模型制作流程

第七节 其他的技法

第六章 搭建你的场景

第一节 规划你的场景

第二节 固定你的场景

第三节 室内场景的制作

- 一、制作准备及注意事项
- 二、简易室内场景制作实例

第四节 户外场景的制作

<<影视定格动画创作>>

- 一、制作准备及注意事项
- 二、户外场景的制作实例
- 第五节 抠像合成场景
- 第六节 道具的制作
- 第七章 了解运动规律
- 第一节 自然和夸张
- 第二节 时间和间距
 - 一、基本原理
 - 二、制作实训
 - 三、编辑技巧
- 第三节 跳动的小球
- 第四节 预期动作、作用力、反作用力
 - 一、原理概述
 - 二、制作实训
- 第五节 缓冲动作
- 第六节 重量
- 第七节 曲线运动
 - 一、摆动的胳膊
 - 二、被风吹动的草
 - 三、挥动的鞭子和三节棍
- 第八节 动作细节
- 第九节 重力带来的问题
- 第八章 让角色开始表演
- 第一节 姿势
- 第二节 走路
 - 一、前期准备
 - 二、动作分析
 - 三、拍摄技巧
 - 四、制作实训
- 第三节 跑步
- 第四节 表情动画
- 第五节 口型动画
 - 一、拍摄技巧
 - 二、音画匹配技巧
 - 三、口型动画制作经验
- 第六节 视觉效果的制作
- 第七节 运动模糊技巧
- 第九章 最后的编辑
- 第一节 导入序列
- 第二节 声音和音乐
- 第三节 字幕
- 第四节 输出影片
- 第十章 宣传你的影片
- 第一节 作品集
- 第二节 网络
- 第三节 电影节
- 第四节 动画节

<<影视定格动画创作>>

附录1 优秀定格动画机构和个人

一、优秀定格动画机构

二、著名定格动画人

附录2 定格动画《Baby Whiskers》

附录3 定格动画《花鞋子》

后记

<<影视定格动画创作>>

章节摘录

版权页：插图：一、基本原理如果将动画的原理比作一座大厦，那么“时间和空间原理”就像是这座大厦的框架结构，时间和间距针对的是我们捕捉到的画面之间的关系。

动画的帧速率与真人电影一样是每秒24帧，这么说来，定格动画里的角色每秒钟也需要移动24下，一般情况下是这样的。

但是，许多动画师会将每帧画面都捕捉两次，这样每秒中动画师只需要移动模型12次就可以了，这就减少了一半的工作量，其效果与拍摄24张几乎一样，因为播放动画的速度并没有改变。

这种方法叫做“一拍二”，而每秒钟做24次运动的方法叫做“一拍一”。

“不论你采用“一拍一”还是“一拍二”，都取决于许多因素。

因为定格动画与真人电影拍摄比较类似，也会使用真实的材料和灯光，使用“一拍一”的方法会使角色的运动显得比较真实。

当然“一拍一”也是一个双刃剑，如果动作处理得好，会显得动作比较圆滑流畅，但如果处理的不好，动作就会抖动得很厉害。

在拍摄快速运动的时候使用“一拍一”效果会比较好，快速说话的动作也尽量使用“一拍一”拍摄，这样就可以很清楚地描绘出说话中的每一个音节，因为说话时候的每个音节占用的时间很短。

许多的艺术动画短片导演都很钟爱“一拍一”，因为这让动画富有动感和变化。

《圣诞夜惊魂》和《僵尸新娘》采用的也是“一拍一”。

但是《华莱士和阿高》和大多数的电视系列片都是使用的“一拍二”，因为这种方法能让你的动画比较圆滑，又不会显得很“腻”，当然最重要的是可以节约预算和时间。

总体来说，采用什么方法拍摄取决于导演选择的风格，更取决于影片的时间和预算。

如果影片一秒钟拍摄12张或24张画面，并且动画回放的速度是不变的，那么物体运动的速度就取决于运动之间的距离。

基本的原理就是：当帧与帧之间运动的间距越近，这个物体就运动得越慢；当帧与帧之间运动的间距越远，这个物体就运动得越快；当帧与帧之间运动的间距都是相等的，这个物体就是以恒量的速度在运动。

这是动画的时间与空间理论体系中最基础的部分。

<<影视定格动画创作>>

编辑推荐

《影视定格动画创作》为“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材之一。

<<影视定格动画创作>>

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>