

<<动画短片制作>>

图书基本信息

书名：<<动画短片制作>>

13位ISBN编号：9787810819428

10位ISBN编号：7810819429

出版时间：2008-8

出版时间：湖南师大

作者：涂先智

页数：145

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>

<<动画短片制作>>

内容概要

本书旨在为动画专业的学生或有意投身动画事业的动画爱好者打开一个学习并开始动画短片创作的窗口，三位编者结合平时的教学经验，突出教材的实用性，用通俗易懂的语言，将理论与实践相结合，以动画短片制作流程为主线，剖析动画短片从前期创意策划、中期制作到后期编辑合成的完整制作过程，使读者轻松地学会动画短片制作。

本书共分六章，包括“动画短片制作基础知识”、“动画短片的视听语言”、“动画短片前期创意”、“动画短片中期制作”、“动画短片后期合成”、“动画短片制作案例分析”，内容涵盖了动画短片的制作原理、制作技术、创作方法、工作流程和制作经验，重点编写了动画短片的创意与动画短片的制作部分，引用国内外大量的动画短片制作案例阐述动画短片制作各流程要点，在最后“动画短片制作案例分析”一章中举例分析国内外优秀短片和高校学生进行短片制作的过程，希望对从事动画教育或动画学习的师生们有借鉴和指导作用。

<<动画短片制作>>

书籍目录

第一章 动画短片制作基础知识 1.1 动画短片概念 1.2 动画短片的艺术特点 1.3 动画短片的基本类型
1.4 动画短片的创作团队 1.5 动画短片的制作流程第二章 动画短片的视听语言 2.1 视听语言概论 2.2
动画短片视听语言概论 2.3 动画短片视听语言内容第三章 动画短处前期创意 3.1 动画短片的创意与定
位 3.2 制定动画短片制作的工作计划 3.3 动画短片剧本策划 3.4 美术设计 3.5 故事板绘制第四章 动画
短片中期制作 4.1 二维动画短片中期制作 4.2 三维动画短片中期制作 4.3 定格动画短片中期制作第五
章 动画短片后期合成 5.1 动画短片的配音配乐 5.2 动画短片的编辑合成 5.3 输出第六章 动画短片制
作案例分析 6.1 二维动画短片制作案例分析 6.2 三维动画短片制作案例分析 6.3 定格动画短片制作案
例分析参考文献

<<动画短片制作>>

章节摘录

第一章 动画短片制作基础知识 1.1 动画短片概念 “动作的变化是动画的本质”——John Halas 从1831年法国人Joseph Antoine Plateau制作的旋转圆盘（如图1—1）创建奠定了原始动画的雏形，到1906年美国人J. Steward制作的《滑稽面孔的幽默形象》（Humorous Phase of a Funny Face）开始了第一部接近现代动画概念的影片，历时七十余载。

1909年美国人Winsor McCay用10000张图片表现一段动画故事（如图1—2），创作出迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片。

此后，世人皆知的Walt Disney将动画影片创作推向巅峰，动画的创作和制作水平日渐成熟，动画市场日趋繁荣。

近年来，中国的动画艺术在国家政策的积极扶持下快速发展，动画人才的培养将成为将来推动中国动画发展的关键因素。

我们要学习动画短片制作，先要对动画的概念有个清晰的认识，到底什么是动画呢？动画，“动”、“画”，仅仅用中文字面含义或运动的图画来理解动画当然是不够的。

在英文中常用两个词表达动画，一个是Cartoon，一个是Animation。

中文“卡通”一词即来自英文Cartoon的音译，Cartoon的词根是Card，指的是在纸面上创作的画作，更接近我们常指的漫画，早期的动画主要是通过手工在纸上绘画，然后通过连续播放的方式呈现动态的画面，因此我们也称动画片为卡通片；Animation的词根是anim，是有生命的、活动的意思，即Animated cartoon，用Animation来表示动画在国际上更为通用。

曹小卉教授提出：卡通，特指以手绘形式完成的动画，是狭义上的动画概念；Animation指所有以人工手段制作的动画形式，是广义上的动画概念。

动画大师诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）说：动画不是“会动的画”的艺术，而是“画出来的运动”的艺术。

这里强调动画是通过人主观创作将原本没有生命（不活动）的东西，经过制作和放映成为有生命的（活动的）东西。

.....

<<动画短片制作>>

编辑推荐

《动画短片制作》：高等院校动画专业精品教程。

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>