

<<定格动画技法>>

图书基本信息

书名：<<定格动画技法>>

13位ISBN编号：9787508480008

10位ISBN编号：7508480007

出版时间：2010-10

出版时间：水利水电出版社

作者：张英杰 编

页数：156

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>

<<定格动画技法>>

前言

数字艺术是计算机技术与传统艺术相结合的产物。

随着计算机技术，尤其是计算机图像处理技术的发展，数字艺术这种新兴的艺术形式也得以飞速发展，其应用领域也越来越广泛。

“数字艺术设计”是以计算机及其相关技术飞速发展为背景而孕育产生的交叉性专业方向，是科学与艺术的完美结合，具有很强的实用性与艺术性。

本专业侧重培养学生在数字科技与艺术设计方面的整合能力，以及以用户体验为中心的创新设计能力。

本系列教材是中国水利水电出版社联合工业和信息化部中国电子视像行业协会，在推进中国数字艺术设计工程师专业技术资格认证的同时，面向高等院校、职业院校数字艺术设计领域推出的系统、完整的大型系列教材。

本系列教材目前涵盖的专业方向有：艺术设计、环境艺术设计、工业设计、动漫游戏、数码影视等。本系列教材按艺术设计、动画、影视等专业的课程体系设置进行编写，并根据实际情况确定明确的培养目标，重构课程体系，改革教学方法，注重能力的培养，强调实践活动；教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现；以案例教学的形式进行讲解与阐释，让读者形象、直观地了解数字艺术作品的创意设计与创作实践过程。

<<定格动画技法>>

内容概要

本书以一站式阐述定格动画的发展里程.针对动画专业的在校学生，全面剖析了定格动画的材质种类、制作工艺、流程方法，前后期的设计制作与合成，以具有中国特色的偶动画为基本视点，实例解析制作步骤，全书对比中外定格动画的特点，用实例贯穿整个动画的制作流程，详细地阐述了定格动画的制作方法，材质、骨骼的替代等实际问题，书中还由浅入深地讲解了定格动画的原理、角色制作、场景制作、拍摄技巧、灯光设置、道具制作以及后期合成等技术。

在跟读制作过程中你会看见自己亲手制作的动画作品，它展现了不同的民族特色，以用信手拈来的材质替代昂贵的材料，改变了过去由于望尘莫及的材质所带来的尴尬局面，由此引发学生的创作热情。本书适用于高等院校动画专业师生和高等职业技术学院师生以及动画设计爱好者参考使用。

<<定格动画技法>>

书籍目录

丛书序前言第1章 绪论1.1 定格动画的发展历程 1.1.1 基本概念1.1.2 发展历程 1.2 定格动画的基本原理及应用 1.2.1 定格动画的基本原理1.2.2 定格动画的应用 本章小结课后研讨题目第2章 基础知识2.1 定格动画的创作流程 2.1.1 前期策划设定2.1.2 中期制作拍摄2.1.3 后期合成输出 2.2 制作定格动画需要用到的知识 2.2.1 运动规律2.2.2 视听语言本章小结课后研讨题目第3章 偶形骨架的制作3.1 骨架的设计3.1.1 骨架的设定3.1.2 骨架的比例 3.2 骨架的分类3.2.1 简易骨架 3.2.2 专业骨架 3.3 骨架的制作材料及部件3.3.1 简易骨架的制作材料3.3.2 专业骨架的制作部件本章小结课后研讨题目第4章 偶体的制作材料及工艺4.1 偶体的制作材料4.2 偶体的制作方法 4.2.1 拼装法 4.2.2 浇筑法 4.3 偶体的成型工艺 4.3.1 拼装法制作偶体的工艺流程 4.3.2 浇筑法制作偶体的工艺流程本章小结课后研讨题目第5章 场景道具的设计与制作5.1 场景的设计与制作 5.1.1 场景设计 5.1.2 场景模型的制作5.2 道具的巧制作5.2.1 道具设计5.2.2 道具的制作本章小结课后研讨题目第6章 定格动画的拍摄6.1 定格动画的拍摄方法 6.2 定格动画摄影棚的布局和设备配置 6.2.1 影棚的布局6.2.2 摄影棚需要的设备6.2.3 定格动画影棚的布光6.3 拍摄偶体角色的运动 6.3.1 角色的固定 6.3.2 拍摄角色的运动 6.4 拍摄真人定格动画 本章小结课后研讨题目第7章 拍摄棉布制作的定格动画7.1 剧本及角色的设定 7.2 分镜头设计7.3 主角的制作7.3.1 材料和工具7.3.2 制作主角妈妈 7.4 制作主角表演需要的道具和舞台 7.4.1 道具制作 7.4.2 场景的制作7.5 开始拍摄 7.5.1 拍摄准备 7.5.2 拍摄妈妈走路动画 7.5.3 拍摄爸爸走路动画 本章小结课后研讨题目第8章 定格动画与三维动画的完美结合8.1 定格动画与三维动画结合的效果 8.2 三维动画在定格动画中的运用 8.3 对实拍定格素材的抠像处理 8.3.1 准备与三维合成的定格动画素材 8.3.2 单张素材抠像8.3.3 序列素材抠像本章小结课后研讨题目第9章 定格动画后期制作的新感受9.1 定格动画的后期制作流程9.2 电脑后期合成常用的软件 9.2.1 图像处理软件：Photoshop和nEO iMAGING9.2.2 特效合成：Combustion和After Effects9.2.3 三维动画：Maya和3ds max9.2.4 音频处理：Adobe Audition和Gold Wave9.2.5 剪辑合成：Premiere和Ulead VideoStudio9.2.6 光盘刻录：Nero Burning ROM和Windows XP系统集成的光盘刻录功能9.3 后期合成的实例 9.3.1 图像处理软件的应用实例 9.3.2 特效合成实例9.3.3 三维动画与定格动画合成的应用实例 9.3.4 音频处理实例9.3.5 剪辑实例9.3.6 刻录光盘本章小结课后研讨题目参考文献

<<定格动画技法>>

章节摘录

插图：样，就对两个孩子说：“远点，别扎着。

”说也怪，当小孩的小手触摸到刺尖时，硬尖顿时柔软了起来就像毛绒玩具。

毛球竟能如此奇怪，高兴的几个人手拉着手围着高大的刺球转啊转，脸贴着软刺享受着绒绒的感觉。可是当孩子们离开时刺又变得坚硬起来，母亲明白了刺球是在保护孩子们，于是愿意他们成了好朋友，并且每隔几天母亲就要为它浇点水。就这样一晃过了一年，旱灾也过了，三个孩子在渐渐长大。

大儿子名叫“门插棍”，二儿子叫“钉锦子”，小女儿叫“条黍噶瘩”，他们每天围着刺球树捉迷藏，爬上爬下；父亲每天下地干活，傍晚才回来；母亲在家养鸡、鸭、鹅，做饭等料理家务，日子过的很是逍遥。

这天一大早，门口来了个货郎担，给母亲捎来口信说外婆病重，要她前去看望。

怎么办？

爸爸去赶集要明天才回来。

外婆住在山脚下，走路要一两个小时。

于是母亲决定早早出发，天黑时赶回来。

临出门，母亲叫来三个孩子说：“我走后外人敲门不要开，妈妈回家时会敲三下门说：‘门插、钉锦、条黍噶瘩给妈开门啊’，你们听见我的声音就开门，锅里有做好的饭菜。

”并嘱咐哥哥照顾好妹妹，等她回来买很多好吃的。

之后又给刺球树浇了点水，并爱惜地拍了两下，之后就挎着为外婆准备的礼物出发了。

<<定格动画技法>>

编辑推荐

<<定格动画技法>>

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>