

<<数码动画解密>>

图书基本信息

书名：<<数码动画解密>>

13位ISBN编号：9787548003700

10位ISBN编号：7548003706

出版时间：2010-9

出版时间：江西美术出版社

作者：斯蒂芬·维诗罗

页数：172

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>

<<数码动画解密>>

内容概要

本书为读者提供了很多动画技术指导，从三维动画软件到动作设计和对白的时间设定等各方面都有所涉及。

目前为止，很少书籍能提供对当今动画领域的深层介绍，以及对全世界一些最重要的动画技术的赏析。

动画设计师需要掌握某一特定的技术或者广泛的技能，本书中，你可以领略到许多划时代动画作品的风采，欣赏到最新的极具影响力的标志性动画作品，对作品的创意和灵感进行了专业的剖析。

作品的形式广泛，从矢量动画到停格动画，从动画短片到引擎动画。

本书面向专业的动画制作者、学生、设计师、插图画家、各种动画类型的粉丝和狂热者，介绍专业顶级动画制作者，以及一些优秀动画作品的概念形成过程和制作过程。

本书还对实际案例进行了一步一步的分析，探索了能够赋予创新性角色生命力的专业技术。

准备好享受世界级奇妙的艺术作品吧！

<<数码动画解密>>

作者简介

斯蒂芬·维诗罗

专注于创新性写作、电子出版等。

同时，身兼美国罗德岛州布里斯托尔城的罗格威廉姆斯大学和马萨诸塞州的波士顿城爱默生学院的新闻写作。

目前他讲授儿童写作以及在罗德爱兰设计学校的教育项目中连环画艺术专业。

他是《字符图形设计和矢量图形及插图》的作者，其作品被ROTO VISION出版发表。

<<数码动画解密>>

书籍目录

介绍第一部分 基本介绍 动画的要素 历史和文化 动画剧本的编写 动画故事板 动画的角色设计 技术简介：动画角色来自本-巴利斯特雷 (Ben Balistreri) 技术简介：动态图像来自奈杰尔-霍姆斯 (Nigel Holmes) 案例分析：Blender基金会的《大雄兔》(Big Buck Buncy) 艺术家简介：尼娜·佩利 (Nina Paley) 艺术家简介：卡西亚诺·普拉多 (Cassiano Prado) 艺术家简介：迈克尔·纳普 (Michael Knapp) 第二部分 2D动画 二维动画的制作流程 工作程序克利斯·乔治尼 (Chris Georgenes) 与Flash动画 艺术家简介：大卫·B.立维 (David B.Levy) 艺术家简介：卢克·费得曼 (Luke Feldman) 第三部分 3D动画 3D流水线 案例分析：创造《Goobees》 技术简介：电影短片来自克里斯·迈尔斯 (ChrisMyers) 和肯·苏厄德 (Ken Seward) 工作程序：克里斯·迈尔斯 (Chris Myers) 的三维动画工作流程 工作程序：克里斯·迈尔斯 (Chris Myers) 创造三维动画环境 工作流程：森·依贝拉 (Tyson Ibele) 创建动画效果 艺术家简介：JD.范德·莫维 (JD Van Der Merwe) 工作程序：JD.范德·莫维 (JD Van Der Merwe) 制作仿真人模型 艺术家简介：胡德尔·里约 (Julio del Rio) 艺术家简介：维尔吉利·奥洛斯 (Virgilic Vasconcelos) 第四部分 交互式动画 游戏动画和引擎电影 技术简介：引擎电影来自艾尔·克兰 (ILL Clan) 的动画工作室 技术简介：像素动画来自亚当·蒂尔尼 (Adam Tiernoy) 的动画像素 艺术家简介：迈克尔·J.沃琳 (Michael J. Wallin) 大型多人在线游戏 (MMORPGs) 动画制作 第五部分 多媒体 技术简介：音乐视频的定格动画来自亚当·彼占斯基 (Adam Blzanski) 技术简介：作品片段来自米亚·玛退克 (Miwa Matrevek) 艺术家简介：戴维·欧雷利 (David O' Reilly) 艺术家简介：史蒂芬·沙伯力克 (Sfeven Subotnick) 艺术家简介：艾米利欧·洛梅 (Emilio Ramos) 案例研究：创造机械形象 第六部分 资源 参考书目 术语 鸣谢

<<数码动画解密>>

章节摘录

插图：什么是动画动画是一门赋予静止图像生命的艺术。

更确切地说，动画是应用“视觉暂留”的现象，快速播放一系列图像，从而使人产生视错觉，给人一种流畅的运动“印象”。

几个世纪以来，从幻灯机到活动电影放映机，动画的形式一直在变动——但在20世纪初伴随着温莎·麦凯（Winsor McCay），乔治·梅里耶（Georges Méliès）、J.斯图尔特·布雷克（J.Stuart Blackton）、艾弥儿·柯尔（Emile Cohl）和奥特·梅斯默（Otto Messner）等人的探索，动画的形式固定了下来。当今世界，动画制作蓬勃发展，并且它正迅速演变成一种艺术形式。

这种艺术涵盖了从简单的手翻书，到电影及电脑游戏在内的一切动画。

动画可以是“全动作动画”或是“有限动画”；可以有声音和音乐，也可以没有；可以是交互式的；可以运用大量的技术手段，也可以是传统动画。

对大多数人来说，动画就是让角色有目的地动起来。

通常在一部较完整的动画作品中，声音对动画角色来说是不可少的。

有声动画不但功能更强，而且能体现角色的情感和思想。

虽然观众看不到这些动画角色设计者，但他们的才华是无法掩盖的。

他们与脚本设计师、导演、美术监督、声优、程序编制员、作曲家、音响监督等制作动画的其他人员一起，创造了艺术史上最令人尊崇的动画艺术世界。

动画特效动画特效制作是角色动画制作的补充，它使除了动画角色之外的其他物体动起来——最常见的有车辆、机器以及自然现象，如植物、水和天气。

动画特效制作和动作捕捉技术已经成为真人电影摄制，特别是惊险动作片、幻想性题材电影中的重要组成部分。

“我认为特效动画制作的规律和电视或故事片的动画制作规律在本质上是一致的，” ILM卢卡斯电影公司的高级动画制作者查尔斯·艾伦乃克（Charles Alleneck）说，“事实上，我们遵循同样的基本原则。”

但是为了使动画看起来更加‘真实’，而不是卡通化，我们通常会放宽原则。

例如，静止状态下的挤压、拉伸在特效动画中变得更加微妙。

<<数码动画解密>>

编辑推荐

《数码动画解密:创新性方法和技术的高级教程》不仅介绍了所有形式的动画和最新、具有影响力的标志性动画设计,还向读者展示了优秀的动画作品。

从载体到静止动作性的动画,从动画短片到结构性游戏作品(引擎电影),连同作品内容、展示设计师们的创作灵感和专业意见。

《数码动画解密:创新性方法和技术的高级教程》可供自由职业漫画家、动画学生、设计师和插画家以及动画爱好者阅读。

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>