



动漫设计

# 课中问题



- 1、flash动画有哪三个基本功能？
- 2、什么是三维动画？
- 3、什么是线性编辑？它有什么特点？
- 4、什么是数字非线性编辑？它有什么特点？

# •一、什么是动漫设计

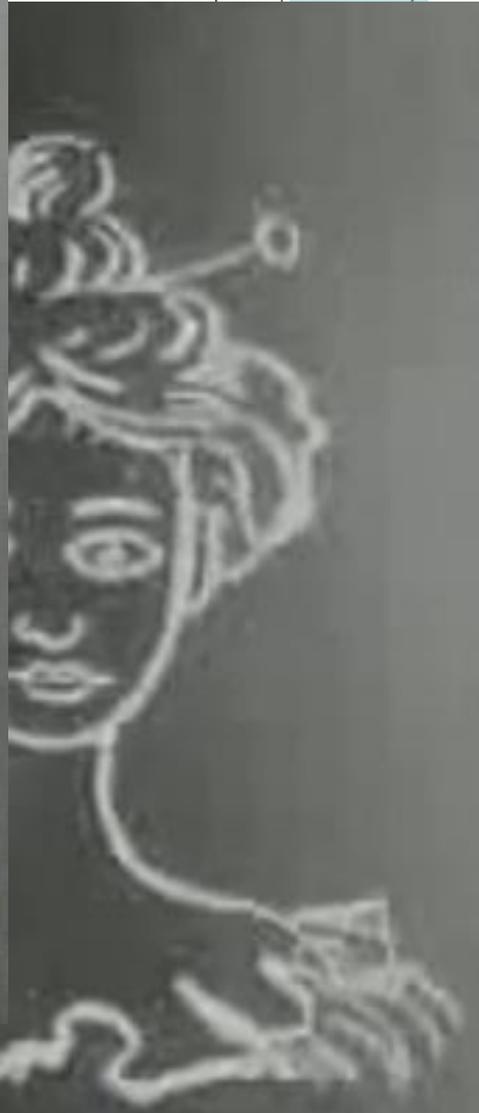
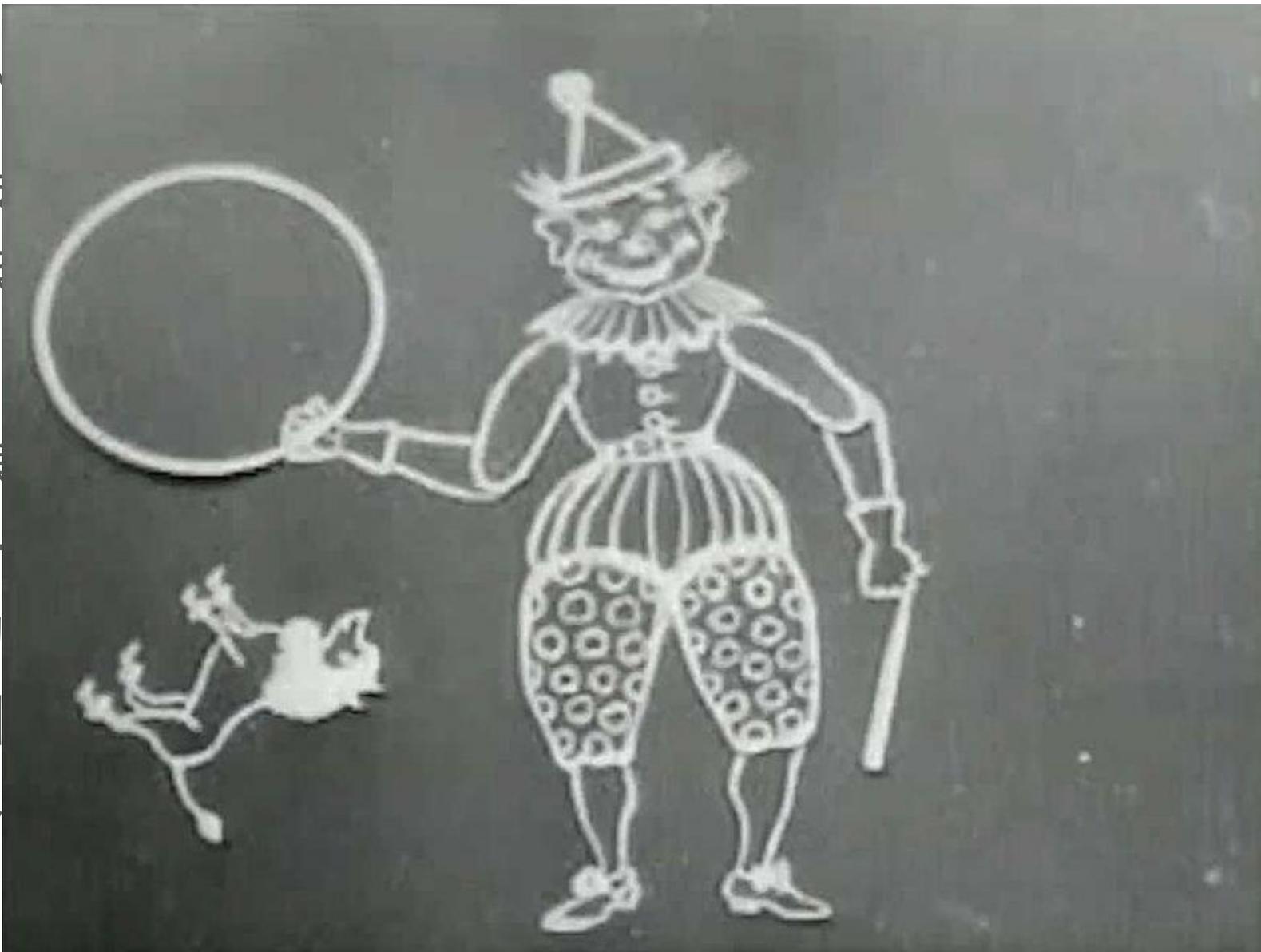


- 动漫设计属于CG行业部分，主要通过漫画、动画结合故事情节形式，以平面二维、三维动画、动画特效等相关表现手法，形成特有的视觉艺术创作模式。



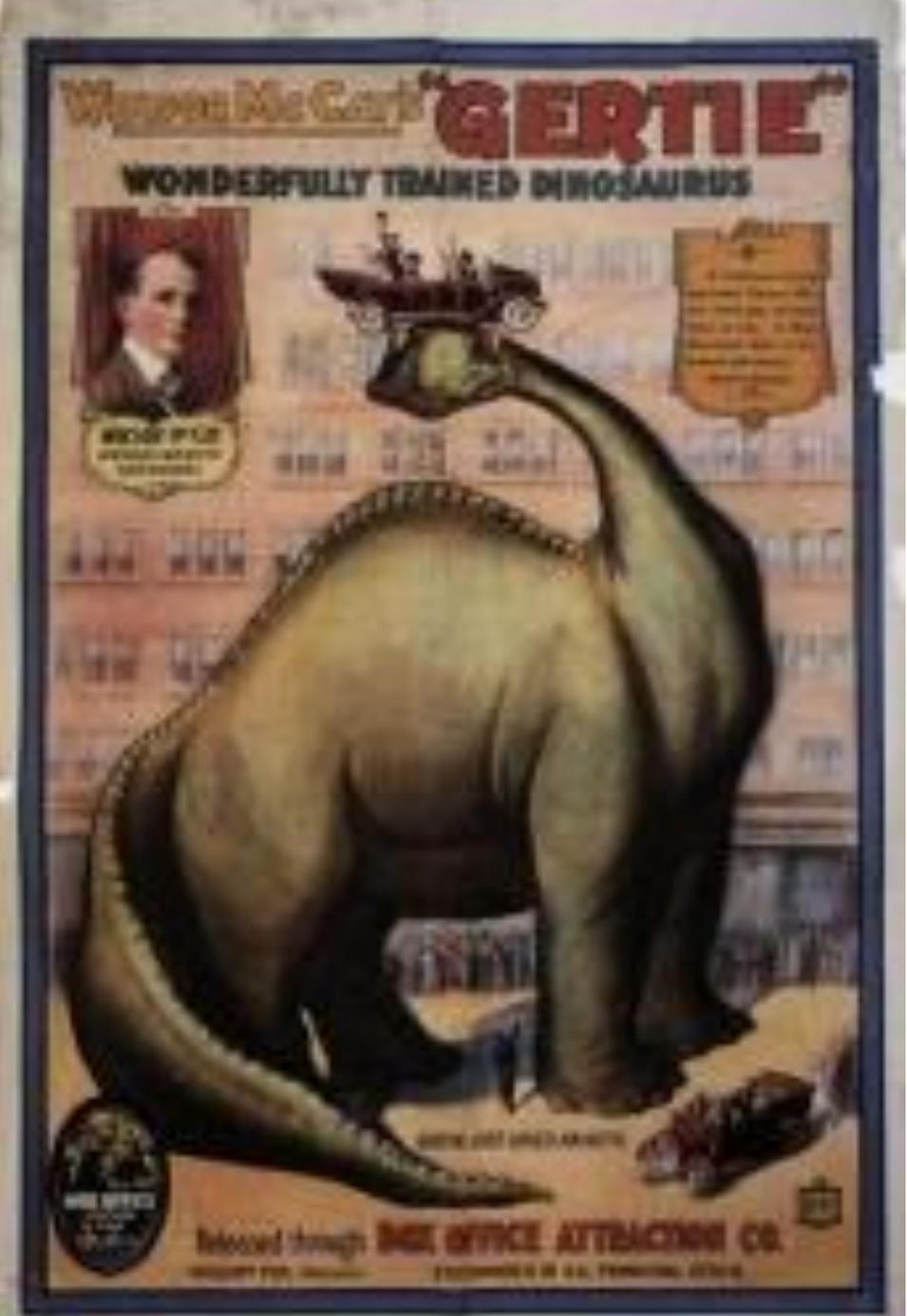
•动画是一门艺术，最早发  
上半叶的英  
美国。

•1906年，美  
顿制作出一  
动画概念的  
脸的幽默相  
誉为是世界  
画片。





- 动画是唯一有确定诞生日期的一门艺术，1892年10月28日埃米尔·雷诺首次在巴黎著名的葛莱凡蜡像馆向观众放映光学影戏，标志着动画的正式诞生，同时埃米尔·雷诺也被誉为“动画之父”。

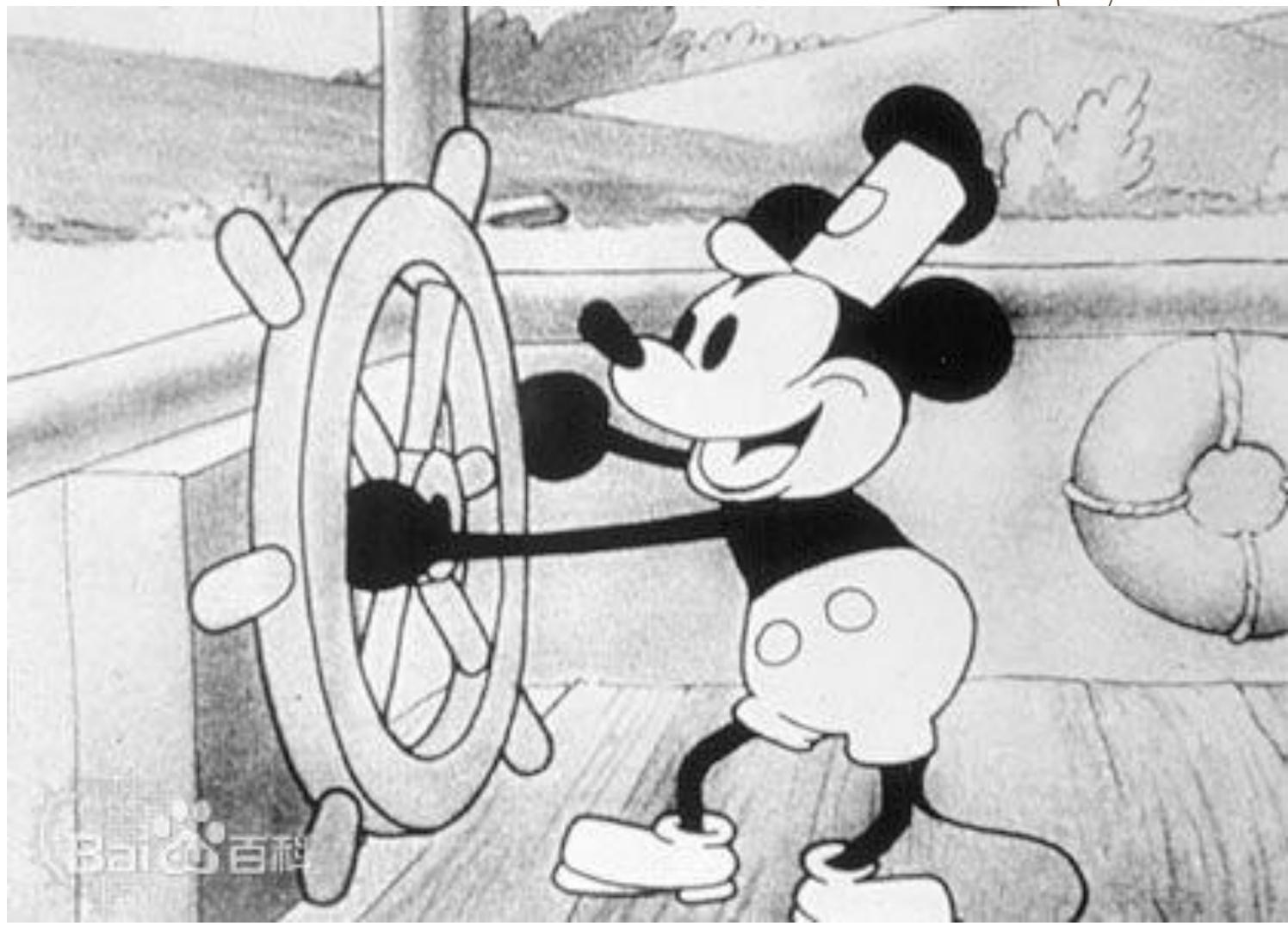


1909年，美国人温瑟·麦凯用一万张图片表现了一段动画故事《恐龙葛蒂》，这是迄今为止世界上公认的第一部象样的动画短片。



1913年，美国人伊尔·赫德创造了新的动画制作工艺”赛璐璐片“，他先在塑料胶片上画动画片，然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。多少年来，这种动画制作工艺一直被沿用着。

- 1928年，华特·迪士尼创作出了第一部有声动画《威利号汽船》；1937年，又创作出第一部彩色动画长片《白雪公主和七个小矮人》。他逐渐把动画影片推向了颠峰，在完善了动画体系和制作工艺的同时，还把动画片的制作与商业价值联系起来，被人们誉为商业动画之父。

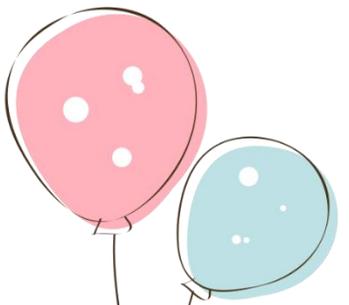


## 二、动漫产业特点



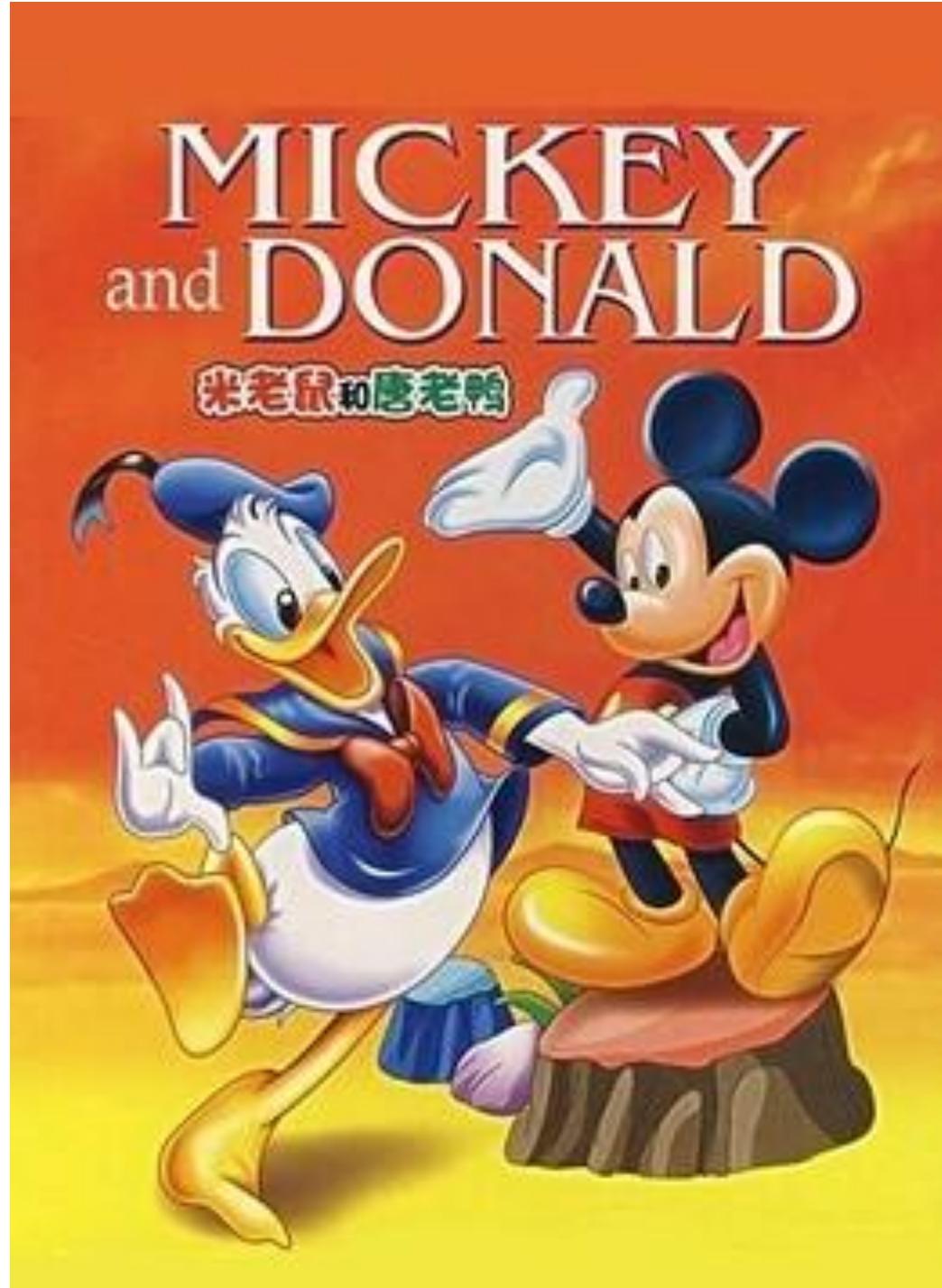
- 一是高投入、高利润和高风险性。作为一种资本密集型产业，其前期的动漫形象创意和塑造投入需求大，这些产业链源头行业的发展影响着市场的占有率，好的创意和动漫形象塑造具有艺术感染力和持续冲击力，能锁住消费者眼球而获得高额利润；反之就会丧失市场，前期投入功亏一篑，构成巨大的经营风险。





- 二是与科技结合紧密，对人才需求量大质高。
- 动漫（Animation&Comic）是网络和数字技术发展的产物，动漫作品的创作需要更多的技术支撑，同时对于既懂艺术又有技术的综合性人才需求量大，除了前期的创作和技术人才外，还需要后期衍生产品生产销售中的营销策划人才及其他相关行业人才。
- 三是衍生产品多，营销周期长。
- 动漫产业的衍生产品很多，使得整个产业链的营销周期拉长，以便获得丰厚的利润。以漫画和动画为表现形式，作为造型艺术的一门分支，动漫一直深受世界各地人们的喜爱。

- 从迪士尼早期的《米老鼠与唐老鸭》、改编自莎士比亚名剧的《狮子王》到风靡世界皮克斯公司的《纸人》《玩具总动员》，从充满浓郁日本文化色彩的《圣斗士》到为全球观众所共赏的《千与千寻》，从六十年代手绘动画的经典《大闹天宫》到融合大量电脑特效的《宝莲灯》，这些生动活泼、个性鲜明的动漫形象以独特的艺术魅力在各个时期和地区都获得过巨大的成功。





- 近些年来，随着大众文艺娱乐日趋多元化以及数码特效技术的不断创新，动漫文化又开始得以新的繁荣与飞跃，出现了FLASH动画、三维动画、全息动画等崭新的动漫形式，在不同的国家与地区都成为主流的文化形式。
- 以漫画、卡通、动画、游戏以及多媒体内容产品等为代表的动漫产业在全球经济中的地位迅速提高，逐步成为继软件产业之后的支柱产业。

# 三、动漫设计基本内容



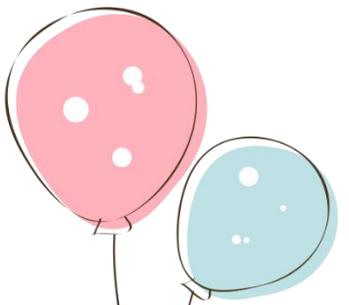
- 1、flash动画
- Flash是美国的MACROMEDIA公司于1999年6月推出的优秀网页动画设计软件。
- 由于HTML语言的功能十分有限，无法达到人们的预期设计，以实现令人耳目一新的动态效果，在这种情况下，各种脚本语言应运而生，使得网页设计更加多样化。然而，程序设计总是不能很好地普及，因为它要求一定的编程能力，而人们更需要一种既简单直观又有功能强大的动画设计工具，而Flash的出现正好满足了这种需求。



- Flash动画设计的三大基本功能是整个Flash动画设计知识体系中最重要、也是最基础的，包括：绘图和编辑图形、补间动画和遮罩，通过这些元素的不同组合，可以创建千变万化的效果。
- 绘图和编辑图形是创作Flash动画的基本功，在绘图的过程中要学习怎样使用元件来组织图形元素，
- 补间动画是整个Flash动画设计的核心，也是Flash动画的最大优点，它有动画补间和形状补间两种形式。







## 2、三维动画

- 三维动画又称3D动画，是近年来随着计算机软硬件技术的发展而产生的一新兴技术。
- 三维动画制作是一件艺术和技术紧密结合的工作，在制作过程中，一方面要在技术上充分实现广告创意的要求，另一方面，还要在画面色调、构图、明暗、镜头设计组接、节奏把握等方面进行艺术的再创造。
- 与平面设计相比，三维动画多了时间和空间的概念，它需要借鉴平面设计的一些法则，但更多是要按影视艺术的规律来进行创作。



- 三维动画的发展可以分为3个阶段。
- 1995年至2000年是第一阶段，此阶段是三维动画的起步以及初步发展时期，皮克斯的《玩具总动员》标志着动画进入三维时代，皮克斯/迪斯尼是三维动画影片市场上的主要玩家。



- 2001年至2003年为第二阶段，此阶段是三维动画的迅猛发展时期。在这一阶段，三维动画从“一个人的游戏”变成了皮克斯和梦工厂的“两个人的撕咬”：你（梦工场）有怪物史瑞克，我（皮克斯）就开一家怪物公司；你（皮克斯）搞海底总动员，我（梦工场）就发动鲨鱼黑帮。

- 从2004年开始，三维动画影片步入发展的全盛时期，三维动画演变成了“多个人的游戏”：华纳兄弟电影公司推出圣诞气氛浓厚的《极地快车》；曾经成功推出《冰河世纪》的福克斯再次携手蓝天工作室，为人们带来《冰河世纪2》。至于梦工场，则制作了《怪物史瑞克3》，并且将《怪物史瑞克4》的制作也纳入了日程之中。





- 中国三维动画也开始逐步兴起，环球数码投入巨资和开展在中国本土培养优秀的影视制作人员，并开始创作中国的第一部三维动画电影《魔比斯环》。

### 3、影视后期制作

- 影视后期制作，是指利用实际拍摄所得的素材，通过三维动画和合成手段制作特技镜头，然后把镜头剪辑到一起，形成完整的影片，并且为影片制作声音。
- 它是以视觉传达设计理论为基础，掌握影视编辑设备（线性和非线性设备）和影视编辑技巧，能够进行影视特技制作的技术。





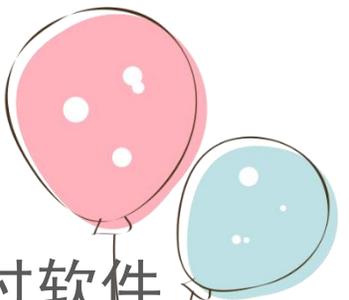
- 影视媒体已经成为当前最为大众化，最具影响力的媒体形式。从好莱坞大片所创造的幻想世界，到电视新闻所关注的现实生活，再到铺天盖地的电视广告，无一不深刻地影响着我们的生活。过去，影视节目的制作是专业人员的工作，对大众来说似乎还笼罩着一层神秘的面纱。
- 十几年来，数字技术全面进入影视制作过程，计算机逐步取代了许多原有的影视设备，并在影视制作的各个环节发挥了重大作用。



- 传统的电视编辑则是在编辑机上进行的，通常由一台放像机和一台录像机组成。剪辑师通过放像机选择一段合适的素材，然后把它记录到录像机中的磁带上，然后再寻找下一个镜头。由于磁带记录画面是顺序的，你无法在已有的画面之间插入一个镜头，也无法删除一个镜头，除非把这之后的画面全部重新录制一遍。
- 所以传统的编辑被称为线性编辑，它给编辑人员带来了很大限制，大大降低了剪辑人员的创造力，使宝贵的时间浪费在繁琐的操作过程中。

- 基于计算机的数字非线性编辑技术使剪辑手段得到很大的发展。这种技术将素材记录到计算机中，利用计算机进行剪辑。它采用了电影剪辑的非线性模式，但用简单的鼠标和键盘操作代替了剪刀加浆糊式的手工操作，剪辑结果可以马上回放，大大提高了效率。





- 数字非线性编辑不但可以提供各种编辑机所有的特技功能，还可以通过软件和硬件的扩展，提供编辑机无能为力的复杂特技效果。它综合了传统电影和电视编辑的优点，对其进行了进一步发展，是影视剪辑技术的重大进步。
- 因此，随着影视制作技术的迅速发展，后期制作还肩负起了一个非常重要的职责：特技镜头的制作。
- 特技镜头是指通过直接拍摄无法得到的镜头。早期的影视特技大多是通过模型制作、特技摄影、光学合成等等传统手段完成的，主要在拍摄阶段和洗印过程中完成。

- 计算机的使用为特技制作提供了更多更好的手段，也使许多过去必须使用模型和摄影手段完成的特技可以通过计算机制作完成，所以更多的特技效果就成为了后期制作的工作。





- 动漫产业作为一种古老而又新兴的产业，在中国正在快速起步并发展。说它古老，是因为几千年前的皮影戏等等就已经是一种古老的动漫；说它年轻，是因为21世纪的动漫新媒体刚刚发展，各个国家的动漫产业发达程度不一，在发展中国家的发展中受到了阻碍。
- 对于很多的中国人来说，可能都是看着奥特曼长大的，随着流川枫的动作了解篮球的，更有足球小子引爆一股足球热潮的，我们在感叹我们童年幸福的同时，也应该感到深深的忧虑。因为这些动漫的原创设计都是在国外完成的，其中日韩和美国占了很大的一部分，而中国的动漫企业仅仅是发达国家的动漫加工厂。



- 1、flash动画有哪三个基本功能？
- 2、什么是三维动画？
- 3、什么是线性编辑？它有什么特点？
- 4、什么是数字非线性编辑？它有什么特点？