

<<电脑动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<电脑动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787040197433

10位ISBN编号：704019743X

出版时间：2006-6

出版时间：高等教育出版社

作者：王迪

页数：324

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>

## <<电脑动画设计与制作>>

### 前言

在21世纪这个多彩、变幻的数字多媒体时代，电脑动画已广泛涉足到社会生活的各个领域，从动画片《花木兰》到电影《最终幻想曲》（Final Fantasy），从网络商业广告到电脑网络游戏，从电子传情卡到动漫搞笑短片，从多媒体教学课件到手机彩信，动画因其独特的艺术表现形式、丰富的娱乐性和观赏性，以其强烈的视觉冲击力，引领着时尚的潮流。

本书是一本意在培养具有动画原画、动画创意设计和卡通动画绘制与脚本编写、二维电脑动画及三维电脑动画创作等多方面能力的高素质动画艺术设计、创作的专业人才的参考用书。通过使用、参阅本书，能使读者了解电脑动画的制作流程，熟练使用电脑动画制作软件。

为了培养读者的艺术素养和全面的专业基础知识，熟练掌握动画制作理论与技巧，掌握动画制作现代技术手段，深刻了解动画艺术内涵与外延，具备对动画作品进行整体设计和使用电脑制作的能力，我们运用先进的教学理念，以项目教学法为核心指导思想，选取具有普遍适用性的项目，如卡通动画、贺卡动画、影视片头动画等，从项目介绍、项目规划、场景构图到项目实施（角色造型、角色制作、动画合成）的全过程来组织安排内容。

让读者从策划动画、组织动画、制作动画等多角度、全方位地体验实际设计项目的制作流程，并根据设计要求采用适当的制作技巧，从而弥补了单纯侧重介绍动画软件操作技术的不足，充分体现了“技术是为设计服务”的理念。

在本书的项目制作中，考虑了不同软件之间的兼容性，强调利用和发挥不同动画制作软件的优势。采用技术整合方式来完成项目，从而弥补单一动画制作软件的不足。

各个项目无论是在创意设计，还是在技术制作方面，都花费了编者大量的精力，每个项目都凝聚着编者的多年经验和创意的火花。

书中实例图形制作精美、创意新锐、时尚。

本书由王迪主编，负责拟定编写方案和全书的统稿工作。

第1章、第2章由杨雪梅编写；第3章由郑向虹、王迪编写；第4章由王迪编写；第5章由路光编写。

苏日太夫老师审阅了全书，提出了许多宝贵的意见和建议，在此表示衷心的感谢。

## <<电脑动画设计与制作>>

### 内容概要

《电脑动画设计与制作》是电脑美术专业系列教材。

以电脑动画的设计、制作为主线，根据不同的电脑动画制作软件的使用特性，采用“项目教学法”为核心指导思想，有针对性地选择了几个案例，讲述了从作品构思、脚本制作、角色造型、场景规划到动画合成的全过程。

让读者从策划动画、组织动画、制作动画，多角度、全方位地体验实际设计项目的制作流程。

《电脑动画设计与制作》共分为5章，首先讲述了动画的基本原理、动画造型设计、动画效果设计、动画的基本要素、动画的基本类型，然后以项目实例介绍了卡通动画、贺卡动画及影视片头动画的设计、制作全过程。

《电脑动画设计与制作》视角独特、创意新颖、项目实用。

图文并茂，并有配套的素材光盘。

《电脑动画设计与制作》的突出特点是培养读者的艺术修养和全面的专业基础知识，了解动画制作理论与技巧、合理运用动画制作的现代技术手段，具备对动画作品进行整体设计和制作的能力。

《电脑动画设计与制作》既可作为职业学校计算机应用及相关专业的教材，又可作为各类电脑美术培训班的教材，也可供各类相关动画艺术设计，创作和电脑美术爱好者参考使用。

# <<电脑动画设计与制作>>

## 书籍目录

第1章 动画基础1.1 动画概述1.1.1 什么是动画1.1.2 动画发展历史概述1.1.3 动画制作流程1.2 动画造型设计1.2.1 卡通人物头部塑造1.2.2 卡通人物手脚塑造1.2.3 卡通人物躯干塑造1.2.4 卡通动物1.3 动画的效果设计1.3.1 表情设计1.3.2 动作设计1.3.3 特殊效果设计第2章 基础动画设计及制作2.1 动画的基本要素2.1.1 人物角色2.1.2 场景设计2.2 动画的基本类型2.2.1 二维动画2.2.2 三维动画2.2.3 玩偶动画2.2.4 水墨动画2.3 项目实践第3章 卡通动画3.1 项目介绍3.2 项目规划3.2.1 项目分析3.2.2 项目构思3.3 项目实施3.3.1 形象创作策划3.3.2 动画片的制作过程3.4 项目总结3.5 项目实践第4章 贺卡动画4.1 项目介绍4.2 项目规划4.2.1 项目分析4.2.2 项目构思4.3 场景草图4.3.1 场景14.3.2 场景 4.3.3 场景 4.3.4 场景 4.4 项目实施——场景14.4.1 制作动画角色要素4.4.2 合成动画场景4.5 项目实施——场景 4.5.1 制作动画角色要素4.5.2 合成动画场景4.6 项目实施——场景 4.6.1 制作动画角色要素4.6.2 合成动画场景4.7 项目实施——场景 4.7.1 制作动画角色要素4.7.2 合成动画场景4.8 项目总结4.9 项目实践第5章 影视片头动画5.1 项目介绍5.2 项目规划5.3 项目实施5.4 项目总结5.5 项目实践参考文献

## 章节摘录

在我国的传统节日春节，历来最讲究的是喜庆、团圆、祥和的气氛，家家户户都要贴上传统的春联、窗花、挂画，欢欢喜喜过大年！

传统的“福”、“禄”等挂画，将最美好的祝福倾情赐给这个人们期待已久的时刻；其中最常用的就是大红“福”字，它颜色鲜艳、寓意好，把“福”字倒置贴在门上取其谐音“福到”，希望幸福能送到每个人的身边，盼望一整年的日子都是红红火火的。

“福”字多采用非常传统的字体造型，字体笔画比较圆润、遒劲，它一方面体现了中国俊逸的书法魅力，同时还增加了喜庆气氛。

中国的书法，门类繁多，文字的样式千变万化，其中不乏很多惊世之笔。

如图4-41所示的“百福图”，它显示了各种不同字体类型、不同写法的“福”字。

在计算机中设置、安装特殊字体的方法是：从网络中搜索、浏览各种不同的字体，选择适合的字体进行下载，然后安装到计算机的字体库中。

具体操作如图4-42所示。

在设计贺卡封面的“福”字过程中，应该多尝试采用不同种类的特殊字体来书写，从中进行比较，确定采用一种合适的字体类型。

图4-43所示为12种不同字体的“福”字。

要点简介：角色元件名称：“福”字，“福”字贴画效果如图4-44所示。

创意：用“福”字结合中国传统的“狗”生肖剪纸图案来制作贴画。

构成要素：阴影文字“福”，“狗”生肖剪纸图案。

色彩要素：暗红色、黄色、黑色。

技术提示：图层、导入SWF格式文件。

<<电脑动画设计与制作>>

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>