

<<二维动画艺术设计基础>>

图书基本信息

书名：<<二维动画艺术设计基础>>

13位ISBN编号：9787302106326

10位ISBN编号：7302106320

出版时间：2005-5

出版时间：清华大学出版社

作者：黄勇

页数：171

字数：179000

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>

<<二维动画艺术设计基础>>

内容概要

本书从三个部分对动画进行了讲解:第一部分"动画的原理",主要介绍动画的简史、动画各种概念和基本原理;第二部分“动画报制作”,主要介绍动画制作流程和动画对象的运动规律;第三部分“动画的展望与应用”,主要介绍动画在各个行业中的应用和实例。

本书针对从事动画教学、制作动画以及对动画感兴趣的读者。
通过阅读本书,可以学习到基础、全面的动画知识,基本掌握独立制作动画的能力。

<<二维动画艺术设计基础>>

书籍目录

第一章 动画的原理 第一节 动画的简史 一、动画的渊源 二、世界各国动画的发展概况
三、中国动画的发展概况 第二节 动画画的本质、定义和分类 一、动画的本质, 定义 二、动
画片的分类 第三节 动画中的时间、空间和运动 一、时间 二、空间 三、运动 第四节
动画的时间、距离、张数对速度及对动作节奏的影响 一、时间、距离、张数对速度的影响 二
、节奏的基本概念 三、节奏的影响因素 第五节 运动的弹性变形和惯性变形 一、弹性变形
二、惯性变形 第六节 曲线运动 一、弧形曲线运动 二、波形曲线运动 三、S形曲线运
动 第七节 运动的预备与极限 第八节 运动表现的量感和质感 一、运动表现量感 二、运动
表现质感 第九节 循环动作 一、循环动作的概念 二、循环动作的分类 第十节 画面分层
一、画面分层的概念 二、画面分层的条件 第二章 动画的制作 第一节 动画制作的前期 一
、文字台本 二、图形脚本 第二节 动画制作中后期 一、动画制作的中间阶段 二、后期制
作 第三节 人的运动规律 一、走 二、跑 三、跳 四、表情 五、口型 六、年龄
七、特征 第四节 动物的运动规律 一、猫 二、狗 三、兔 四、豹 五、麻雀、
天鹅 六、鸡 七、马 八、鹿 九、象 十、鱼、豚 十一、蜥蜴、蛇 十二、蛙
十三、蝶 第五节 自然界的运动规律 一、风 二、雨、雪 三、水 四、火 五、
烟 六、闪电 七、爆炸 第三章 动画报展望与应用

<<二维动画艺术设计基础>>

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>