

<<动画设计师完全手册>>

图书基本信息

书名：<<动画设计师完全手册>>

13位ISBN编号：9787302118480

10位ISBN编号：7302118485

出版时间：2006-1

出版时间：清华大学出版社

作者：季小武李振华龚正伟

页数：344

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>

<<动画设计师完全手册>>

内容概要

《动画设计师完全手册》通过循序渐进的方式介绍了动画的设计技巧及其创作流程和方法。全书由12章组成，第1章介绍了什么是动画及动画的应用领域、动画的发展历史等；第2章介绍了进行动画设计要具备的基本能力；第3章~第9章是本书的重点部分，着重介绍了动画创作的流程、动画设计中的人物造型、运动规律、场景表现、二维动画和三维动画的创作技法、动画的合成等主要知识点；第10章~第12章介绍了计算机动画的协同创作、行业动画技能以及艺术动画的一些效果。本书结构清晰，内容由浅入深，语言精炼、通俗易懂。全书在讲解过程中注重与实际创作相结合，让读者掌握动画设计的基础知识。通过对本书的学习，读者可轻松掌握动画设计的基本理念和动画设计技能。本书内容丰富、图文并茂、讲练结合。是读者全方位学习动画设计的首选图书。

书籍目录

第1章 动画设计的背景知识1.1 动画的起源和发展历史1.2 动画原理及动画设计的概念1.3 动画的分类1.3.1 二维动画1.3.2 三维动画1.4 动画制作流程1.4.1 传统动画制作流程1.4.2 计算机动画制作流程1.4.3 动画制作背景资料1.5 常用动画应用工具1.6 动画的发展前景与应用1.6.1 中国动画的发展前景1.6.2 动画的应用领域第2章 设计基础2.1 素描基础2.1.1 素描的概念2.1.2 素描的题材2.1.3 素描的技法2.1.4 素描的作用2.2 色彩基础2.2.1 色彩的构成和对比2.2.2 色彩的表现形式2.2.3 色彩的特性2.2.4 色彩和性格的关系2.2.5 色彩的表情2.2.6 色彩的调和2.3 透视基础2.3.1 掌握透视规律2.3.2 透视在动画中的使用方法第3章 动画设计的基本知识3.1 动画基础知识和原理3.1.1 动画的几种形式3.1.2 动画的实现方法3.2 动画制作的工序和方法3.2.1 剧本创作3.2.2 基础角色设定3.2.3 场景设计3.2.4 分镜头设定3.2.5 声音的后期编辑与合成3.3 动画中原画的作用、职责和任务3.4 迪斯尼动画的制作工序3.4.1 点子3.4.2 故事大纲3.4.3 剧本3.4.4 故事板3.4.5 视像开发3.4.6 声音3.4.7 故事影带第4章 动画角色造型设计技法4.1 动画角色的结构4.1.1 比例关系4.1.2 头部结构4.1.3 身体结构4.1.4 身体骨架4.1.5 动态线4.1.6 鸟类的动态结构4.2 动画角色造型的形象4.2.1 逗人喜爱型4.2.2 滑头型4.2.3 呆子型4.2.4 凶猛型4.2.5 邪恶型4.3 动画角色各个部位的造型及转面4.3.1 全身造型及转面4.3.2 局部造型及转面4.4 动画角色的面部表情

<<动画设计师完全手册>>

编辑推荐

《动画设计师完全手册》介绍了动画的设计技巧及其创作流程和方法，提供完整的制作流程讲解。该书讲解该领域目前流行的专业技巧和相关制作案例，可以给你带来有价值的学习或应用帮助。全书内容深入浅出、图文并茂、突出实用性和可操作性，适用于相关专业的学生以及动画设计爱好者学习参考。

<<动画设计师完全手册>>

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>