

<<英国动画设计基础教程>>

图书基本信息

书名：<<英国动画设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787532243983

10位ISBN编号：7532243982

出版时间：2005-6

出版时间：上海人民美术出版社

作者：克里斯·帕特莫尔

页数：158

译者：顾濛

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>

<<英国动画设计基础教程>>

内容概要

动画，无论是以传统动画影片形式，还是现代数字的动画，都是通过捕捉一系列单体动作影像并通过快速顺序播放而产生活动影像的艺术。

动画可以在赛璐路胶片、纸等其他材料上绘制图像，或是用黏土偶、纸偶，也可由计算机制作的图像来进行制作。

无论是哪种动画，基本创作原理和制作技巧都是共通的。

在你拿起这本书的时候，也就可能意味着你有机会显示出在动画这种神奇的艺术上所具有的才能，本书就是希望你在动画创作上能够学得更多，做得更好。

我在撰写这本书的时候，设想我的读者会是：1、非专业动画家；2、具有一定创造力和艺术素养的人；3、拥有个人计算机或大量纸笔工具的人；4、由始至终，具有极好耐性的人；5、想讲述一个故事的人。

本书的目标：《英国动画设计基础教程》旨在介绍动画所有不同的形式及其特点，以促使读者能够尝试各种不同的创作方法，并希望凭借你在动画创作上的才能，找到一份好工作。

俗话说得好，只有做自己喜欢的事情，才永远不会感到疲倦。

我最早的工作是做摄影师和平面设计师，现在是创意数字技术期刊的专栏记者。

我非常幸运能在这样的环境中工作，在这里，我开始发觉动画是一种能同时并用所有理论的艺术。

我现在正在致力于建设一个专为动画设计人员和漫画设计人员服务的网站，希望这个网站能够为大家提供实用的设计资源。

要把所有你想知道的有关动画的内容全部放进本书是不太可能的，但是我竭力要做到的是，最大限度地让这本书更具实用性，并能激发读者的创造力。

当然更为重要的是，我希望这本书能鼓励大家开始动手创作自己的第一部动画，因为，只有实践才是最好的老师。

<<英国动画设计基础教程>>

书籍目录

简介如何使用本书 设备概览 故事 故事的起源 述说故事的动画 动画角色开发 调研 好莱坞模式 编写剧本 编写分镜头脚本 动态脚本测试 案例学习 停格动画 软件与硬件 玩偶制作 布景和背景 动起来 捕捉动作 定格动画 案例学习 简单动画 动画历史 翻页动画 动画拍摄台 软件 剪纸动画 画面捕捉 数字化的剪纸动画 拼贴动画 动作描图 标题——文字动画 案例学习 赛璐珞动画 基本设备 制作流程 摄制表 背景 移动拍摄 角色绘制1 角色绘制2 声音 对口型 数字化调整 铅笔稿测试 数字技术1 数字技术2 矢量图形 矢量动画 案例学习 网页动画 计算机三维动画 剪辑音乐及演职员表 动画片的发行格式 现在做什么术语 网站链接

<<英国动画设计基础教程>>

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>