

<<数字日本动画技法>>

图书基本信息

书名：<<数字日本动画技法>>

13位ISBN编号：9787807462477

10位ISBN编号：7807462477

出版时间：2007-11

出版时间：广西美术出版社

作者：本社

页数：128

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>

<<数字日本动画技法>>

内容概要

日本动画，近几年风靡日本以外的国家。不仅是日本动画电影在世界各地剧场上演，而且对于日益增长的有线电视、卫星电视和在线频道，日本动画电视节目也塞满黄金时段。

日本动画源自日本漫画（出版物中的连环画），种类繁多，并且往往针对特殊的目标观众。目标观众不仅有儿童、少女、电脑高手，还有成年人。由于日本动画越来越流行，观众对日本动画新形象的需求也与日俱增，也就意味着，您开始创作自己日本动画风格的卡通画，今天正是理想时代。

本书将带您领略自创日本动画的基础技术。从编写剧本到完成动画，本书将传统的动画技巧与最新的数码技术相结合。至关重要，在有效地使用眼花缭乱的电脑工具之前，您首先得学习、理解基本的动画原理。

但是，这些原理仅仅是工具性手段，而不是能够带来创意作品的魔棒。世界各地的动画基本原理大同小异，但是日本动画却具有某些非常重要的特点。本书对这些与众不同的特点给予详细说明。

因此，即使不熟悉日本文化，您同样能够创作出栩栩如生的动画作品。不过，本书不是教您简单地模仿，而是简明扼要地解释各种日本动画技术，足以创造出具有日本风格的原创性动画作品。说不定您的作品还将影响观众，广为传播呢。

本书也包括了部分常见的日本动画人物类型，它们可以是您的灵感源泉。本书的目标在于为动画制作的新手提供指导，因此，从免费软件一直到专业程序，本书点评了一系列的软件解决方案。面对这些方案，您好像置身于布满最新技术的工作室里，随时随地都可以用最简单的设备创作出优秀的动画作品。

对于创作日本动画，最为重要的是创作天赋，而且创作天赋是不能买来的（除非您是大牌的好莱坞制片人）。

您可以将本书看作入门指南，但要切记，真正学会日本动画技术的唯一方法就是实践。一旦您翻阅完本书，您就足以开始制作第一部日本动画短片。

如果仍感到迷茫，回头再翻翻本书，但千万不要放弃自己的日本动画理想：实践才能完美呀。

<<数字日本动画技法>>

作者简介

作者：李池杭 (英国) 克里斯·帕特摩尔 (英国) 海顿·斯哥特-拜伦

<<数字日本动画技法>>

书籍目录

简介关于日本动画第一章 日本动画风格 日本动画要素 卡通渲染 千变万化的日本动画 传统与现代 设定背景第二章 故事情节与人物设定 策划动画制作 故事叙述 故事板 脚本写作 人物设定第三章 基本动画技巧 工具与材料 基本技法 关键帧 透视模式 基本动作 行走周期 面部表情 光的效果 声音与声音效果 嘴型对位第四章 动画特殊技法 卡通渲染技术 背景渲染 静帧 速度线 视觉基础 动画的眼睛 SD人物第五章 制作动画 软件选择 数字编辑 专用软件 矢量 3D软件 特殊效果 后期制作尾注 其他阅读材料和检索网页 专业词汇表 英文索引 说明

<<数字日本动画技法>>

章节摘录

插图：

<<数字日本动画技法>>

编辑推荐

《数字日本:动画技法》将带您领略自创日本动画的基础技术。从编写剧本到完成动画，《数字日本:动画技法》将传统的动画技巧与最新的数码技术相结合。此外，《数字日本:动画技法》还详细说明了日本动画区别于别国动画的一些非常重要的特点。

<<数字日本动画技法>>

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>