

<<动画技法>>

图书基本信息

书名：<<动画技法>>

13位ISBN编号：9787040325003

10位ISBN编号：7040325004

出版时间：2012-08-01

出版时间：朱明健、周艳 高等教育出版社 (2012-08出版)

作者：朱明健，周艳 著

页数：201

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>

<<动画技法>>

内容概要

《高等学校动漫类规划教材：动画技法》系统介绍了动画概述，动画制作的流程和分工、原画设计与角色造型、动画角色的运动规律，并结合实例系统地介绍了动画制作所需的表演手段与操作技等专业知 识，如制作流程、原画设计、动画制作、动作设计、场景制作等。

《高等学校动漫类规划教材：动画技法》适合作为高等学校动画专业得教材，也可作为动画制作学习者和爱好者的参考书。

<<动画技法>>

书籍目录

第1章 动画概述1.1 动画的基本定义1.1.1 从词义来解释动画的基本定义1.1.2 从视觉原理来解释动画的基本定义1.1.3 从动画的属性来解释动画的基本定义1.2 动画制作技法简介习题与思考第2章 动画制作的流程和分工2.1 传统动画制作的程序与专业分工2.1.1 前期策划2.1.2 中期制作2.1.3 后期数字剪辑与合成2.2 三维电脑动画的制作流程2.2.1 前期制作2.2.2 中期制作2.2.3 后期制作2.3 材料动画的制作2.3.1 材料动画的种类2.3.2 偶动画的制作流程2.4 动画制作的工具与材料习题与思考第3章 原画设计与角色造型3.1 原画、动画和角色造型3.1.1 原画、动画和角色造型在动画制作中的作用3.1.2 原画、动画和角色造型的职责和任务3.2 原画创作的步骤3.3 原画的基础3.3.1 造型方法3.3.2 动作分析方法3.4 原画的精髓3.4.1 掌控节奏的三要素3.4.2 动作节奏的处理3.4.3 合理运用动作的定格3.5 力学原理3.5.1 惯性运动3.5.2 弹性运动3.5.3 加速度与减速度3.6 原画的处理手法3.6.1 原画分层3.6.2 循环动作3.6.3 夸张表现3.6.4 流线习题与思考第4章 动画角色的运动规律4.1 影响动画运动规律的要素4.1.1 时间因素4.1.2 空间因素4.1.3 速度因素4.2 角色动态线的绘制4.2.1 动态线4.2.2 节奏和角色造型4.3 人物角色的基本运动规律4.3.1 角色的行走4.3.2 人物跑动的运动规律4.3.3 人物快跑的运动规律4.3.4 走和跑之间的动作差异4.3.5 人物的跳跃动作4.4 动物角色的基本运动规律4.4.1 四腿动物的运动规律4.4.2 鸟的飞翔4.5 自然现象的基本运动规律4.5.1 风的运动4.5.2 火的运动4.5.3 水的运动4.5.4 雨的运动4.5.5 雪花的运动4.5.6 雷电的运动4.5.7 云雾的运动4.5.8 烟的运动习题与思考第5章 动作设计的制作5.1 动作设计的手绘草图5.2 动作设计的构图和角色表演5.3 角色运动中的平衡与倾斜5.4 动作设计中的运动线、路径和节奏5.4.1 直线运动线5.4.2 曲线运动线5.4.3 动作设计中运动的多条路径5.4.4 运动的节奏5.5 动作的修饰5.5.1 预备动作5.5.2 缓冲动作5.6 主动作和次要动作5.6.1 主动作5.6.2 次要动作5.7 动作设计中的快速动作与缓慢动作5.7.1 快速动作5.7.2 缓慢动作5.8 动作设计中的碰撞动作与重量反弹5.8.1 碰撞动作5.8.2 重力反弹5.9 动作设计中角色的姿态与表情反应5.9.1 角色的姿态5.9.2 角色的表情反应5.9.3 利用时间表现角色情绪5.10 角色表情和口型5.10.1 表情5.10.2 表情的常用模式5.10.3 对白与口型5.10.4 音画同步习题与思考第6章 场景的制作与规划6.1 场景的主要构图手法6.1.1 动作6.1.2 光影6.1.3 色彩6.1.4 焦点6.1.5 平移6.1.6 远与近6.1.7 不对称6.1.8 线状6.1.9 三等分6.2 场景的规划6.2.1 镜头的基本概念6.2.2 景别(镜头的种类)6.2.3 镜头的规划6.3 镜头的摄法6.3.1 固定镜头6.3.2 运动镜头6.4 镜头的衔接6.4.1 切6.4.2 叠化6.4.3 淡出或淡入6.4.4 划出或划入习题与思考第7章 动画后期制作7.1 后期制作软件简介7.2 Premiere Pro软件系统7.2.1 Premiere Pro简介7.2.2 Premiere Pro的基本功能7.2.3 Premiere Pro与Adobe Photoshop的配合使用7.3 After Effects软件系统7.3.1 After Effects简介7.3.2 After Effects的基本功能7.3.3 After Effects与Premiere Pro和Adobe Photoshop的整合使用习题与思考参考文献

<<动画技法>>

编辑推荐

《动画技法》系统介绍了动画概述，动画制作的流程和分工、原画设计与角色造型、动画角色的运动规律，并结合实例系统地介绍了动画制作所需的表演手段与操作技的等专业知识，如制作流程、原画设计、动画制作、动作设计、场景制作等。

<<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>