

<<动画创作基础>>

图书基本信息

书名：<<动画创作基础>>

13位ISBN编号：9787302063131

10位ISBN编号：7302063133

出版时间：2003-3

出版时间：清华大学出版社

作者：贾否

页数：227

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>

## <<动画创作基础>>

### 前言

如今动画艺术风靡世界已是不争的事实，并且越来越成为一种全球化的艺术语言。随着新媒体的不断涌现，动画艺术的身影更是无处不在。为了适应市场这种巨大的需求，动画艺术创作也进入了一个前所未有的繁荣时代。因此，有关动画教育和动画创作方面的理论著述和教材在我国也越发受到欢迎。

为了适应这种形势的需求，本人自2003年著作的《动画创作基础》第一版问世后，仍不断对其中的内容进行与时俱进地充实和修订。

本版更强调知识结构的系统性；强调理论指导与实际操作的紧密结合。其中动画创作、制作过程的重点与难点明确，并且这些知识点被有机地联系起来，深入浅出地阐述了动画创作的基本规律以及动画作品的构成元素。

本教材避免了某些动画教材中的泛泛介绍常识、孤立讲述技术层面的操作而缺乏理论深度的倾向，力求能给动画创作者以有效的指导，真正成为指导他们创作实践的工具书。

本教材初版在各大院校的动画专业教学中被普遍使用，两次重印都销售一空，本人感到十分欣慰，当然这也是修订工作的强劲动力。

## <<动画创作基础>>

### 内容概要

本书为动画专业学生课堂用书。

## &lt;&lt;动画创作基础&gt;&gt;

## 书籍目录

前言绪论基础知识部分	导言	第一章 动画创作的概念	1.1 什么是动画创作	1.2 动画创作的形态
1.3 动画创作的历史	1.4 动画创作的内容	第二章 动画创作的过程	2.1 动画创作流程	2.2 文学剧本创作
2.3 导演阐述	2.4 文字分镜头创作	2.5 形象素材筹备	2.6 综合设计	2.7 综合表现
第三章 动画创作的方法	3.1 构思方法	3.2 形象设计方法	3.3 画面分镜头设计方法	3.4 镜头画面设计方法
第四章 动画创作的意义	4.1 文化传播意义	4.2 审美意义	4.3 实用意义	4.4 启示意义
第五章 动画创作的手段	5.1 平面影像构成	5.2 立体影像构成	5.3 虚拟影像构成	5.4 即时动画影像构成
基础技法部分	导言	第六章 动画造型基础	6.1 结构素描训练	6.2 动态速写
6.3 色彩基础	6.4 画生活日记	第七章 动画设计基础	7.1 动画设计概念	7.2 动画设计内容
7.3 动画设计方法	第八章 动画时间的掌握	8.1 动画时间的本质	8.2 动画时间的基本关系和原则	8.3 动画时间分配的基本方法
第九章 动画制作基础	9.1 动画制作的传统工艺	9.2 电脑二维动画制作工艺	9.3 动画拍摄技法	9.4 动画片的剪辑与录音创作
练习部分	导言	第十章 常规动画创作训练	10.1 故事和形象资源	10.2 视觉形式探索
10.3 叙事练习	10.4 影像构成练习	10.5 动画造型练习	10.6 色调设计练习	10.7 美术风格练习
第十一章 个性动画创作训练	11.1 资源开发	11.2 切入角度实验	11.3 表现方法实验	11.4 制作工艺实验
参考书目	后记			

## <<动画创作基础>>

### 编辑推荐

《动画创作基础》是针对初学者和没有太多经验的创作实践者而撰写，因此尽量避免孤立谈论技术层面的东西，并试图揭掉罩在“动画”这一术语表面的那些不重要的装饰，直趋其本质和内在原理。读者通过阅读该书能够系统认识动画创作的本质与现象的关系，正确理解动画创作的意义，有效掌握动画创作的基本方法和技能。

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>