

<<动画创作>>

图书基本信息

书名：<<动画创作>>

13位ISBN编号：9787532260072

10位ISBN编号：7532260070

出版时间：2009-6

出版时间：上海人民美术出版社

作者：乔晶晶，卢虹 著

页数：87

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>>

### 内容概要

动画创作的概念不是能用简单的定义就可以很准确地表达出来的，是从动画创作的过程中体验出来的。

本书为“高等院校动漫教材”之一，详细地介绍了动画创作的基本知识和技巧。

全书共分四章，主要内容包括：动画创作概述；动画制作手段的分类；动画创作的制作过程；学生作品赏析等。

## <<动画创作>>

### 书籍目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育编者的话  
第一章 动画创作概述 第一节 什么是动画创作 第二节 动画创作与作品：商业动画片和艺术动画片 （一）美国商业动画片的典型案例：迪斯尼 （二）日本商业动画片的典型案例：宫崎俊和他的吉卜力工作室 （三）加拿大官方组织：国家电影局 第三节 动画创作与创作者的关系  
第二章 动画制作手段的分类 第一节 二维动画 第二节 定格动画 （一）剪纸动画 （二）图像动画 （三）模型动画 （四）实体动画 （五）真人电影动画 （六）木偶动画 （七）黏土动画 第三节 电脑三维动画  
第三章 动画创作的制作过程 第一节 二维手绘动画 （一）前期环节 （二）中期环节 （三）后期环节 第二节 三维电脑动画 （一）前、中期环节 （二）后期环节  
第四章 学生作品赏析

<<动画创作>>

章节摘录

插图：

<<动画创作>>

编辑推荐

《动画创作》由上海人民美术出版社出版。

<<动画创作>>

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>