

## <<二维动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<二维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115249395

10位ISBN编号：7115249393

出版时间：2011-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：邓文达 编

页数：268

字数：411000

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>

## <<二维动画设计与制作>>

### 内容概要

《二维动画设计与制作》全面地讲解了flash二维动画设计与制作的技术和操作全过程。

《二维动画设计与制作》按照二维动画创作基础篇、动画创作流程篇、经典案例篇3部分内容来展开，依次介绍了二维动画创作的剧本与分镜头设计、美术设计(角色造型与背景设计)、原动画设计、声音与后期制作，以及实战技法等各种知识和技能，以培养和提升读者的二维动画制作的综合能力。

《二维动画设计与制作》适合作为各大中专院校相关专业的教材，以及flash动画制作的基础培训班教程和进阶教程，也可以作为广大flash爱好者、网页动画制作者、多媒体从业人员的自学教程及参考书。

## <<二维动画设计与制作>>

### 书籍目录

#### 第1篇 二维动画创作基础

##### 第1章 二维动画概述

###### 1.1 关于动画

###### 1.1.1 动画的历史

###### 1.1.2 动画的基本原理

###### 1.1.3 动画片的特点

###### 1.1.4 动画的分类

###### 1.2 传统动画片

###### 1.3 flash动画

###### 1.3.1 关于flash

###### 1.3.2 flash动画的特点

###### 1.3.3 flash动画的应用领域

###### 1.4 flash动画与传统动画的比较

###### 1.4.1 传统动画的优点及局限

###### 1.4.2 flash动画的优点

###### 1.4.3 借鉴传统动画制作flash动画

###### 1.5 flash动画的制作流程

###### 1.5.1 文字剧本

###### 1.5.2 导演阐述

###### 1.5.3 角色造型和背景设计

###### 1.5.4 分镜头台本设计

###### 1.5.5 先期音乐和先期对白

###### 1.5.6 原动画设计与制作

###### 1.5.7 合成动画

###### 1.5.8 后期制作

#### 第2篇 动画创作流程

##### 第2章 动画剧本的创作

###### 2.1 动画剧本的思维特点

###### 2.1.1 视觉造型思维

###### 2.1.2 蒙太奇思维

###### 2.2 素材与题材

###### 2.2.1 题材的选择

###### 2.2.2 收集素材

###### 2.3 剧本

###### 2.3.1 剧本策划

###### 2.3.2 剧本定位

###### 2.4 动画剧本的结构

###### 2.4.1 开场

###### 2.4.2 发展

###### 2.4.3 高潮

###### 2.4.4 结局

###### 2.5 flash原创剧本

###### 2.6 改编剧本

###### 2.6.1 常见的改编方法

###### 2.6.2 对原著的改编程度

## <<二维动画设计与制作>>

2.6.3 动画剧本改编的一般步骤

2.7 剧本创作的几个步骤

2.7.1 剧情创意

2.7.2 故事梗概

2.7.3 文字剧本

2.8 如何创作受人欢迎的剧本

.....

第3章 角色造型设计与案例

第4章 背景设计及案例

第5章 动画分镜头设计

第6章 动画设计与运动规律

第7章 flash动画制作与案例

第8章 特效设计与案例

第9章 声音在动画片中的应用

第10章 后期制作

第3篇 经典案例

<<二维动画设计与制作>>

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>