

<<动画设计创作流程>>

图书基本信息

书名：<<动画设计创作流程>>

13位ISBN编号：9787122048660

10位ISBN编号：7122048667

出版时间：2009-6

出版时间：林雨 化学工业出版社 (2009-06出版)

作者：林雨 编

页数：135

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>

<<动画设计创作流程>>

前言

动画是一门综合性的艺术，它集合了电影、绘画、音乐等很多的艺术形式，它既有文学上的写作，也包含了特殊的绘画技法和电影中的镜头技巧等，可以说动画片的创作是迄今为止所有的艺术门类当中最为全面的艺术创作之一。

动画制作是一个非常专业、烦琐的过程，它需要通过一个艺术创作群体的合作才能够创作出优秀的动画影片。

本书比较详细地介绍了二维动画电影的制作过程，从动画的筹备到动画的策划再到动画的设计，整个制作流程都会一一进行讲解。

那么，对于一个初次尝试动画这门艺术的人来说，如果你拥有想要制作动画梦想，这本书将帮助你敲开动画世界的大门，带你走入动画这个神奇的世界。

它会由浅入深地把动画制作流程的每一个环节逐一地展现在你的面前，让你在开始接触动画的同时，就能轻松地了解它的制作工序和表现手法，之后便觉得通过你的神奇之手，使周围的任何物体都能动起来，这些物体也将会成为你动画片里的明星。

希望这本书能够激发你的创作灵感，对刚刚踏入动画界的人以及对动画抱有浓厚兴趣的人有所帮助，这也将是我们全体编著人员的心愿与梦想。

<<动画设计创作流程>>

内容概要

动画是一门综合性的艺术，它集合了电影、绘画、音乐等很多的艺术形式，它既有文学上的写作，也包含了特殊的绘画技法和电影中的镜头技巧等，可以说动画片的创作是迄今为止所有的艺术门类当中最为全面的艺术创作之一。

动画制作是一个非常专业、烦琐的过程，它需要通过一个艺术创作群体的合作才能够创作出优秀的动画影片。

《动画设计创作流程》比较详细地介绍了二维动画电影的制作过程，从动画的筹备到动画的策划再到动画的设计，整个制作流程都会一一进行讲解。

那么，对于一个初次尝试动画这门艺术的人来说，如果你拥有想要制作动画梦想，这《动画设计创作流程》将帮助你敲开动画世界的大门，带你走入动画这个神奇的世界。

它会由浅入深地把动画制作流程的每一个环节逐一地展现在你的面前，让你在开始接触动画的同时，就能轻松地了解它的制作工序和表现手法，之后便觉得通过你的神奇之手，使周围的任何物体都能动起来，这些物体也将会成为你动画片里的明星。

希望这《动画设计创作流程》能够激发你的创作灵感，对刚刚踏入动画界的人以及对动画抱有浓厚兴趣的人有所帮助，这也将是我们全体编著人员的心愿与梦想。

<<动画设计创作流程>>

书籍目录

第一章 动画影片制作流程 1一、动画概述 21. 动画的运动概念 22. 生命之轮 33. 动画概述 4二、制作工具 71. 动画的制作工具 72. 透台的制作方法 11三、制作工序 121. 动画片的制作 122. 动画制作流程 15第二章 动画影片的前期制作 18一、策划 19动画片的制作 19二、剧本 20从角色入手 21三、导演 221. 导演工作 232. 导演阐述 24四、执行导演 25五、美术设计 26 (一) 造型设计 261. 美式造型 272. 日本动画 283. 欧洲动画 294. 中国动画 305. 人物的比例特点 316. 造型的比例特点 327. 造型的头身比例 338. 骨架-结构-形体 359. 实例分析 36 (1) 人物造型设计思路 36 (2) 角色造型的头身比例 37 (3) 角色指定 38 (4) 人物的转面造型 39 (5) 造型的表情设计 40 (6) 角色口形设计图 42 (7) 角色口形设计 43 (8) 角色动态参考设计 44 (9) 动态设计 45 (10) 服装 48 (11) 角色特殊变化 49 (12) 角色的道具设计 50 (13) 角色的细节提示 52 (14) 角色局部提示图 54 (15) 机械设定 56 (16) 角色造型比例设计 58 (17) 道具比例 6110. 动画造型的基本设计要求 62 (二) 场景设计 641. 场景的重要意义 662. 场景风格与风格化 673. 场景的人性化设计 684. 场景的气氛化使用 695. 场景的构图 706. 场景的透视 73六、分镜头设计 751. 分镜头用纸 752. 分镜头台本 813. 镜头原理 824. 景别的应用 845. 镜头位置 876. 分镜头画稿展示 887. 推镜头 898. 拉镜头 909. 摇镜头 9110. 移动镜头 9211. 镜头之间转换形式 9412. 分镜头使用的符号 95七、音乐 96八、配音 97第三章 动画影片的中、后期制作 98一、镜头设计 99基本概念 99二、设计稿的具体创作步骤 1011. 画框中心的定位 1022. 设计稿的定位取景框 1033. 画框的选择 1044. 安全框 1065. 镜头移动 107三、原画 1101. 动作设计 1102. 原画关键姿势的捕捉 1113. 镜头卡袋 1124. 动画的专用纸 1135. 夸张与变形 1146. 开始与结束 1167. 力学原理 1208. 惯性原理 1219. 弹性运动 12210. 力的传递 12311. 动态线 12412. 分层技法 126四、特效动作自然现象 1271. 海水 1272. 水滴 1283. 火 1294. 烟 1305. 爆炸 131五、运动规律 132六、动画 134七、摄影 135结束语 136

<<动画设计创作流程>>

章节摘录

插图：

<<动画设计创作流程>>

编辑推荐

《动画设计创作流程》是动画爱好者的指路“明灯”，希望更多的人能够投身于动画这个事业当中，为动画行业添砖加瓦，贡献自己的一份力量。

<<动画设计创作流程>>

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>