

## <<动画基础实例实训>>

### 图书基本信息

书名：<<动画基础实例实训>>

13位ISBN编号：9787300145419

10位ISBN编号：7300145418

出版时间：2012-7

出版时间：中国人民大学出版社

作者：容旺乔

页数：222

字数：203000

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>

## <<动画基础实例实训>>

### 内容概要

容旺乔编著的《动画基础实例实训》理论阐述结合实例实训，图文并茂、深入浅出，对动画初学者具有一定的指导性。

本书共分为9个项目，前

3个项目分别介绍了动画制作工具、动画制作流程、动画影视语言，涉及动画专业最基本的常识和技能。

后6个项目是对现代动画制作基本流程的介绍与实践，包括动画编剧、动画分镜、动画运动规律、动画美术设计、动画配音以及原画、加动画、帧动画等，每一个项目都与现实的动画工作岗位相对应。

《动画基础实例实训》主要适合于普通本科院校、高职高专院校动画相关专业的学生使用，同时也适合于广大动画爱好者。

## <<动画基础实例实训>>

### 作者简介

容旺乔，男，1968年生。

安徽省怀宁县人。

南京师范大学美术学院专业副教授，动画教师，动画专业硕士生导师，常州奇巧文化传媒有限公司、南京五行指电脑动画设计有限公司动画总监。

有多年专业多媒体互动软件开发与教学经验，开发动画短片20余部(代表作品有《弦歌之治》、《柴达木盆地形成与演化》)，多媒体互动展示软件30余套(代表作品有《青海矿产资源》、《扬州双博馆总览》)，浙江杭州万松书院“中国书院”多媒体多模式展示软件；湖北武汉市博物馆“高山流水”、“原始部落”“唐诗吟咏”专题动画短片浙江嘉兴“马家浜文化遗址地貌变迁”三维虚拟动画；浙江嘉兴“嘉兴博物馆”多媒体互动展示软件；青海地质博物馆“青海省国土资源”“青海省旅游资源”“地学科普”等大型多媒体互展示软件；江苏省南京市地税局多媒体互动展示软件；上海市松江博物馆多媒体互动展示系统和文物景观专题视频动画；中国财税博物馆《盐铁会议》专题动画片。

编著《多媒体互动艺术设计》(高等教育出版社出版)、《动画概论》(江苏美术出版社出版)，公开发表专业论文多篇。

开发有现代动画系列多媒体教学软件。

曾被聘为教育部高等艺术教育改革小组成员，多次担任全国性动画赛事评委及各种大型高级多媒体师资研修班讲师。

目前正主持360集三维系列电视动画片《中华医药传奇》(国家广电总局备案)的开发，安阳殷墟历史文化遗产数字及交互多媒体展示设计。

## <<动画基础实例实训>>

### 书籍目录

- 项目1 动画制作工具配置
  - 任务1 手绘动画制作工具配置
  - 任务2 材料动画制作工具配置
  - 任务3 计算机动画制作硬件配置
  - 任务4 计算机动画制作软件配置
- 项目2 动画制作流程
  - 任务1 手绘动画制作流程
  - 任务2 材料动画制作流程
  - 任务3 计算机二维动画制作流程
  - 任务4 计算机三维动画制作流程
- 项目3 动画影视语言解读
  - 任务1 动画镜头解读
  - 任务2 景别定义
  - 任务3 摄像机机位设置
  - 任务4 模拟镜头运动
- 项目4 动画编剧
  - 任务1 动画编剧解读
  - 任务2 动画编剧对角色的塑造
  - 任务3 四格漫画编剧
  - 任务4 影视动画编剧
- 项目5 动画分镜绘制
  - 任务1 动画分镜解读
  - 任务2 粗略性动画分镜绘制
  - 任务3 演示性动画分镜绘制
  - 任务4 工作性动画分镜绘制
- 项目6 动画运动规律表现技法
  - 任务1 动画运动规律解读
  - 任务2 人类运动规律的表现技法
  - 任务3 动物运动规律的表现技法
  - 任务4 流体运动规律的表现技法
- 项目7 动画美术设计
  - 任务1 动画角色设计
  - 任务2 动画道具设计
  - 任务3 动画场景设计
  - 任务4 动画光影设计
- 项目8 动画配音
  - 任务1 动画配音解读
  - 任务2 动画录音、编辑
  - 任务3 动画片动效配音
  - 任务4 动画片对白配音
- 项目9 原画、加动画、帧动画制作
  - 任务1 原画绘制
  - 任务2 加动画制作
  - 任务3 二维关键帧动画制作
  - 任务4 三维关键帧动画制作

## <<动画基础实例实训>>

参考文献

## <<动画基础实例实训>>

### 编辑推荐

容旺乔编著的《动画基础实例实训》是编者从事十余年现代动画的项目开发与教学实践的总结。在本书的编写过程中，我们也参考了大量有借鉴价值的研究成果，使得本书内容系统、丰富，实用性强。

本书中的所有项目在实际工作中都有相对应的岗位，有较强的现实意义。

例如，前3个项目分别介绍了动画制作工具配置、动画制作流程、动画影视语言解读，几乎囊括了动画专业最基本的常识、技能。

通过这3个项目的理论学习和实践体验，能够使学生对动画专业、行业有一个整体认知，并可以从宏观上把握动画项目的实施，在实际工作中可以承担动画项目管理师及动画制作总监的角色。

后6个项目是对现代动画制作流程中不可或缺的环节的介绍与实践体验，每一个项目都与实践中动画公司的工作岗位相对应。

<<动画基础实例实训>>

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>