

<<动画创作技法>>

图书基本信息

书名：<<动画创作技法>>

13位ISBN编号：9787302140368

10位ISBN编号：7302140367

出版时间：2007-1

出版时间：清华

作者：孙立军,董立荣

页数：257

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>

<<动画创作技法>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地讲述了影视动画的创作技法与技巧，主要包括动画创作技法、人物造型与透视、画面技术性处理手法、动画设计应具备的条件、动画设计范例介绍等内容。

本书可以作为动画相关专业本、专科生的教材，也适合动画设计人员使用。

<<动画创作技法>>

书籍目录

第1章 原画和动画 1.1 什么是原画和动画 1.2 原画和动画在动画片中的作用第2章 动画创作技法 2.1 绘画基本训练与掌握 2.1.1 人体结构与运动平衡 2.1.2 透视规律 2.1.3 阴影表现 2.1.4 素描和速写的训练 2.2 动画的基本技法 2.2.1 动画制作前的准备 2.2.2 动画制作的基本顺序 2.2.3 动画绘制的基本方法 2.2.4 动画绘制的要求 2.2.5 动画的自检与动检 2.3 动画线条的画法与要求 2.3.1 动画线条的重要性 2.3.2 画动画线条的要领 2.3.3 动画线条的训练 2.4 中间线和中间画技法 2.4.1 中间线的含义 2.4.2 中间线的训练 2.4.3 画中间线的基本方法 2.4.4 中间画的含义 2.4.5 中间画的训练 2.4.6 画中间画的基本方法 2.5 中间画的对位技法 2.5.1 对位画法 2.5.2 中间画对位的基本画法 2.5.3 多次对位画法 2.6 复杂的中间画技法 2.6.1 怎样画形象转面 2.6.2 全身形象转面画法 2.6.3 复杂动作中间画基本技法 2.7 曲线运动中间画技法 2.7.1 曲线运动的种类 2.7.2 曲线运动中间画基本要领第3章 原画创作技法 3.1 原画创作的全过程 3.1.1 熟悉剧本和研究分镜头画面台本 3.1.2 熟悉造型风格和人物性格特征 3.1.3 研究设计稿 3.1.4 领会导演意图, 进行创作构思 3.1.5 进行动作分析 3.1.6 计算时间和速度并填写摄影表 3.1.7 动检仪检查和修改 3.1.8 导演签字通过 3.2 熟悉造型风格 3.2.1 了解造型风格 3.2.2 掌握形体特征 3.2.3 熟悉人物比例与结构特征 3.2.4 掌握脸部形象特征 3.2.5 掌握画手、脚的方法 3.3 学会分析动作 3.3.1 进行动作分析 3.3.2 如何去分析动作 3.3.3 动作转折点的类型 3.4 掌握动作的时间与节奏 3.4.1 掌握动作节奏的三要素 3.4.2 动作节奏的处理 3.4.3 动作的停格与节奏 3.5 原画创作中力学原理的应用 3.5.1 力通过活动关节传递 3.5.2 物体的运动规律 3.6 动作设计中的夸张技巧 3.6.1 情节的夸张 3.6.2 构思的夸张 3.6.3 造型的夸张第4章 人物造型与透视第5章 人体运动第6章 画面技术性处理手法第7章 动画设计人员应具备的条件第8章 动画设计范例参考文献

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>