

<<动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787307059269

10位ISBN编号：7307059266

出版时间：2008-4

出版时间：彭立 武汉大学出版社 (2008-04出版)

作者：彭立

页数：184

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>

<<动画设计基础>>

内容概要

主要介绍了动画设计的基础知识，内容丰富，语言流畅，具有较强的实用性和针对性。

《动画设计基础》结合动画视觉艺术的专业特点，第一部分图文并茂地讲解了动画的概念以及动画的起源、发展的过程；选用了大量当今最优秀的动画作品，详尽解析动画片的表现内容和表现形式。

第二部分选用一个创作实例，完整详细地展现了二维动画的制作全过程。

第三部分是对动画片美术风格的总结和分析，为学生提供了大量优秀的创作范本。

第四部分用大量实例讲解角色造型设计的目的、依据和角色造型创作的步骤和方法，细分出具体的训练方法，培养创意和设计中的实际动手能力。

第五部分是场景设计基础，包括对场景设计概念和功能的理解，对场景设计构思方法的介绍，以及对场景设计的表现形式和具体场景设计图的制作方法的介绍，并提供了针对性很强的练习方法。

《动画设计基础》不管是对经典片例的分析还是用实例来进行流程、创意程序的讲解，都强调创作理念与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美水平上有所突破。

《动画设计基础》图文并茂，为广大动画学习者提供了有效的实践方法和大量有参考价值的资料。

<<动画设计基础>>

书籍目录

第一章 动画概述第一节 动画是什么第二节 动画简史第三节 动画片的表现内容第四节 动画片的表现形式第二章 动画片的制作流程第一节 二维动画常用工具第二节 二维手绘动画制作流程前期第三节 二维手绘动画制作流程中期第三节 二维手绘动画制作流程后期第三章 动画片的美术风格第一节 写实风格第二节 漫画风格第三节 装饰风格第四节 写意风格第五节 抽象符号化风格第四章 动画片的造型设计第一节 角色造型的目的第二节 角色造型的依据第三节 角色造型的创作步骤和方法第四节 夸张与变形第五节 角色结构和动态第六节 比例图与转面图第七节 表情图第八节 发型设计第九节 服饰与道具设计第十节 成长练习第十一节 家族特征第五章 动画片的场景设计第一节 场景设计的概念和功能第二节 场景设计的构思方法第三节 场景设计的表现形式第四节 场景设计图的制作第五节 场景设计中光影的处理第六节 场景的分层处理第七节 角色调度与场景结构参考文献后记

<<动画设计基础>>

章节摘录

插图：第三节 动画片的表现内容
动画片的表现内容可以说包罗万象，讲故事的、抒情的、调侃的、讽刺的、歌颂的……不同国家、不同民族的动画创作者们，都用动画这种艺术形式表达着对世界、对人生的看法与感慨。

鉴于我们学习的要求和实际操作的可能性，我们在本书中主要讨论动画短片的表现内容和形式。

动画短片就是指长度在30分钟之内的单集动画片。

我们在各大动画节上看到的短片类作品，还有动画的MTV、动画形式的广告，网络上的各类个人制作的动画作品，都可以划入短片范畴。

随着电影和动画技术的发展，动画已经进入了“业余作者时代”，那些非专业的创作者也开始用动画的手法来表达自我，讲述自己的故事。

在讲述内容上，除了动画原有的充满幻想和神奇的情节以外，更多的思考融入到作品来，如：社会的变迁、人物的生存境遇、社会边缘人的生存态势、对政治问题的反思等成人问题，通过不同的视角和不同的讲述方式，呈现给观众。

(图1-3-1)对于专业学习动画创作的人来说，进行短片创作是学习动画创作的一个很重要的过程。

由于短片的篇幅小，工作量是个人能够承受的。

同时，动画短片在形式上有很大的自由度，给了创作者更广阔的发挥空间。

从实际操作上看，短片由作者从头到尾独立完成，为创作者提供了一个完整表达的机会，同时对制作流程有了一个全面的了解。

我们就短片的内容作了细分，大体可以分为以下几类，创作者在创作时可以参考借鉴。

<<动画设计基础>>

编辑推荐

《动画设计基础》由武汉大学出版社出版。

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>