

<<图说动画规律>>

图书基本信息

书名：<<图说动画规律>>

13位ISBN编号：9787500669968

10位ISBN编号：7500669968

出版时间：2006-07

出版时间：中国青年出版社

作者：（日）尾泽直志

页数：223

译者：陈丽佳

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>

<<图说动画规律>>

内容概要

应读者强烈要求，中国青年出版社与日本出版社合作推出的图形图像专业杂志《CGWORLD》中最受读者欢迎的“图说动画规律”这一专栏，终于集合编辑成此书。

本书作者尾泽直志是曾在吉卜力工作，参与过《天空之城》、《风之谷》等经典动画片制作的日本资深动画师。

他将几十年绘制动画的经验、原则和技巧通过案例的形式展现在读者面前。

特别是在电脑制作技术不断发展的今天，尾泽老师强调了基础动作规律与3D动画技术的结合，帮助3D动画师更快掌握动画制作技巧，是一本中国动画人不可多得的学习参考书。

<<图说动画规律>>

书籍目录

卷头特辑实际作品中体现的人物和他们的动作 游戏版《Chobits》中的人物和他们的动作 尾泽直志原创人物·画廊Part 0 制作动画的乐趣 不是动作而是动画 将感情融入到动作中去COLUMN 01 “製作”与“制作”的区别何在？

Part 1 动画作画的基础 无意识的动作正是意志的表现。

“间”之真髓 不画画的动画。

学习“省略中间帧” 支配动作的轨道线的重要性 “阻滞”、“缓行”、“残像”的活用带来动作印象的变化 将不规则运动规范化之术——“移送”的技巧COLUMN 02 数字工具的使用Part 2 展现人物的个性 实践篇 在静止的动作中体现出人物的个性 尝试人物设定 展现个性的人物动作的秘密COLUMN 03 数字工具的使用Part 3 从动作、构图、导演方面学习动画制作 通过日常的“上楼梯”动作，学习动作及其表现手法 通过编导中的假透视获得的效果 使人物的动作变得生动——这就是编导的力量 由作者的个性创造出无数的剪接效果COLUMN 04 数字工具的使用Part 4 让我们来做片头动画吧 从片头动画学习构思创意和技巧应用 片头中常见的角色跑动姿势附录1 动画的制作流程附录2 动画业界常用术语解说作者简历

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>