

<<动画短片设计>>

图书基本信息

书名：<<动画短片设计>>

13位ISBN编号：9787531451143

10位ISBN编号：753145114X

出版时间：2012-5

出版时间：邵兵、彭伟哲、范文南 辽宁美术出版社 (2012-05出版)

作者：邵兵，彭伟哲 著

页数：154

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>

<<动画短片设计>>

内容概要

《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业·十二五精品课程规划教材：动画短片设计》主要面向动画与数字游戏的设计者与制作者，同时也介绍了三维动画与交互娱乐技术的相关知识与理念。

适合数字动画与游戏设计、立体动画设计、数字媒体艺术和艺术设计等专业的本科生、研究生学习，也可作为动画与游戏设计爱好者的自学用书。

随着文化创意产业的发展，动画设计尤其是动画短片设计正在成为该领域不可或缺的重要组成部分。动画短片设计是信息时代的数字动画与游戏、媒体艺术、设计、影视、音乐与数字技术融合产生的新兴交叉学科领域，相关的教学和研究在国内还处于起步阶段。

这本书的推出正是为了满足教学实践的需要，在总结现有教学经验的基础上，进一步规范和推动动画短片设计教学的发展。

在内容编排上，本书以培养复合型动画设计人才为目标，既注重培养学生的数字动画设计创意和评价能力，同时也强调培养学生在动画短片与相关方面的开发与制作表现方面的实践技能。

<<动画短片设计>>

书籍目录

序第一章 动画短片设计概述 第一节 动画的起源 第二节 动画片特征 第三节 动画短片剧本写作要点
第四节 国际优秀动画短片及制作机构介绍第二章 数字二维动画短片设计 第一节 Flash动画制作 第二
节 动画原画设计制作第三章 数字游戏项目与立体图像的制作 第一节 关于游戏项目制作过程与步骤
第二节 如何将二维图片转换成立体图片 第三节 手机游戏项目设计步骤第四章 数字游戏模型制作 第
一节 卡通人物模型制作方法 第二节 三维角色高级材质制作第五章 动画短片的音乐与音效制作 第一
节 动画短片的音乐 第二节 动画短片的音效 第三节 动画片的人声 第四节 声音的制作第六章 商业广
告动画短片制作 第一节 制作三维动画短片场景 第二节 三维动画广告案例制作分析第七章 建筑交互
动画短片制作 第一节 建筑建模 第二节 制作VR虚拟交互动画第八章 数字立体交互短片与周边领域的
发展 第一节 数字立体三维动画概述 第二节 数字虚拟交互动画与军事领域的合作 第三节 数字虚拟
交互短片与传统影视作品的融合与发展 第四节 数字动态捕捉制作过程分析 第五节 HalfandFur毛发系
统第九章 动画短片的影像后期制作 第一节 CGI实拍结合概述 第二节 CGI实拍结合基本流程参考书
目与文献后记

<<动画短片设计>>

编辑推荐

《动画短片设计》由邵兵、彭伟哲编著，主要面向动画与数字游戏的设计者与制作者，同时也介绍了三维动画与交互娱乐技术的相关知识与理念。

适合数字动画与游戏设计、立体动画设计、数字媒体艺术和艺术设计等专业的本科生、研究生学习，也可作为动画与游戏设计爱好者的自学用书。

随着文化创意产业的发展，动画设计尤其是动画短片设计正在成为该领域不可或缺的重要组成部分。动画短片设计是信息时代的数字动画与游戏、媒体艺术、设计、影视、音乐与数字技术融合产生的新兴交叉学科领域，相关的教学和研究在国内还处于起步阶段。

这本书的推出正是为了满足教学实践的需要，在总结现有教学经验的基础上，进一步规范和推动动画短片设计教学的发展。

在内容编排上，本书以培养复合型动画设计人才为目标，既注重培养学生的数字动画设计创意和评价能力，同时也强调培养学生在动画短片与相关方面的开发与制作表现方面的实践技能。

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>