第一图书网, tushu007.com

<<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：9787532272044

10位ISBN编号：7532272044

出版时间：2011-4

出版时间：上海人民美术出版社

作者：黄天来

页数：111

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

《动画创作技法》：动画创作是动画专业的综合性课程，重视实践和行业规范，是动画专业学习的创作终端和成果体现。
《动画创作技法》由一线动画专业教师结合多年教学实践经验，总结综合同类型业界动漫知识点，悉心撰写而成。
《动画创作技法》首先介绍了动画的概念、类别和总体创作流程，并对导演工作、剧本创作、原画技法、后期处理等几个有代表性的环节进行详细论述，结合大量图例分析总结动画创作的方法和技巧，指导学生在练习中掌握实践技法，并从行业需求的角度提出动画设计人员应具备的条件，力求使学生更好的适应动画设计市场的需要。

作者简介

黄天来，数字媒体艺术学硕士，南京艺术学院传媒学院讲师动画系动画艺术专业教师数字艺术创作中心主任，南京艺术学院动画研究生工作站主持人数字艺术教学产业协作基地执行策划，从事动画课程教学六年，长期从事一线动画教学实践和创作，主持参与过多项大型动画、广告、游戏行业项目，具有很强的动画创作研发实力。
担任多家动画广告游戏企业的高管和策划顾问。
参与编撰的动画教材主要有《动漫产业项目策划与管理》、《Flash动画制作基础》、《Flash动画设计实训教程》等。

第一图书网, tushu007.com

<<动画创作技法>>

书籍目录

前言
1 动画的概念及类别
1.1 动画的概念
1.2 动画的历史
1.3 动画的分类
2 动画创作流程
2.1 创作前期
2.2 创作中期
2.3 创作后期
3 动画导演基础
3.1 筹备阶段
3.2 绘制拍摄阶段
3.3 后期制作阶段
4 动画剧本创作
4.1 动画剧本的概念
4.2 动画剧本类型
4.3 动画剧本的创作环节
4.4 编写剧本的要素
5 原画设计技法
5.1 原画的定义及要素
5.2 修饰
5.3 运动的创作技法
6 动画后期处理
6.1 剪辑技巧
6.2 动画声音处理
7 动画设计人员应具备的条件
7.1 广博的知识
7.2 丰富的想象力
7.3 扎实的绘画基本功
课程教学安排建议
参考书目
后记

章节摘录

版权页：插图：7 3 扎实的绘画基本功绘画基本功对于动画设计者来说非常重要。
他们不仅需要有扎实熟练的原画技巧，还要掌握动画的运动规律，二者缺一不可。
对于速写、默写、线描这些基本功底，动画设计师应当非常熟练地掌握。
有了这些基础，再仔细研究动画运动规律，就能够把角色的运动过程表现得生动而富有节奏感。
动画设计师需要在平时注意观察物体运动的细节，人物讲话走路的动作，以及动物、自然界各种运动的特征，这对于动画的动作设计有很大的帮助（如图7—7）。
此外动画设计者还要熟悉表演，可能需要经常拿着镜子，自己做出不同的表情神态，并揣摩在不同表情和心理状态下五官面部肌肉的变化，这样才能在动作表情的设计上做到精准传神。
动画设计者还应养成计算动作间隔的习惯，因为动画是一秒24帧，短短1秒钟时间里动画设计需要3—5张关键动作，而这几个关键动作必须经过精心计算才能使动作节奏速度合理，这样的计算是需要经过平时长期的训练才能做到的。
动画设计者除了需要掌握以上基本功外，还要熟悉使用计算机进行动画绘制。
随着科技的不断进步，计算机在动画创作中的作用也将越来越大。
熟练使用电脑进行动画创作对于动画设计者来说非常重要（如图7—8）。

编辑推荐

《动画创作技法》：读者对象：动画、漫画、游戏及相关专业院校师生。
动漫、游戏设计及制作从业人员。
动画、漫画、游戏设计爱好者。
动画、漫画相关专业升学及考研学生。

第一图书网, tushu007.com

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