

<<动漫之路>>

图书基本信息

书名：<<动漫之路>>

13位ISBN编号：9787538644593

10位ISBN编号：7538644598

出版时间：2010-7

出版时间：张国峰、刘声远、韩宇 吉林出版集团，吉林美术出版社 (2010-07出版)

作者：张国峰，刘声远，韩宇 著

页数：95

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>

<<动漫之路>>

前言

随着动画艺术设计领域的不断发展以及信息传播方式的多样化,当今的影视动漫应用领域已是多种多样,动漫专业技术不但应用于传统动画而且更广泛地应用于网络多媒体、手机动画、影视特技,多媒体课件,虚拟漫游、游戏动画、企业宣传动画等。

随着动画教育的发展,一批批具有相当规模的动画院校如雨后春笋般涌现出来,要想培养出优秀的高级动画人才,就必须具有系统的符合动画学科的实用性教材。

从这个意义上讲,动画专业教学必将面临历史性的革新。

以此为初衷,我们以多媒体光盘为载体,编辑成《国际动画设计原理通用教程》一书,以求突破传统教学模式,让更多的动画爱好者以更快捷的方式实现在动画界施展拳脚的梦想。

动画是动起来的艺术,可视性便是动画的生命。

因而,动画教学必须具有动画学科的动态特征,这正是本套教材的独到之处,也是本教材的创作初衷。

通过形象生动的动画,声像同步的情境,言简意赅的解说,悦耳动听的原创音乐,将文本、图形、图像、动画、音频及视频等多种信息综合处理,力求解决学习者在实践中遇到的问题,将复杂的问题简单化,在最短的时间内获得最清晰的概念。

举一反三,循序渐进,有效地激发学生探究新知识的兴趣,将动画知识一目了然地呈现在学生面前,做到学以致用。

<<动漫之路>>

内容概要

《动漫之路：国际动画设计原理通用教程》是中国首套人机互动学习平台，具有高科技与传统文化相结合的特点，填补了可视动画专业教学书籍的市场空缺，该书仔细研究了众多国家动画制作原理，在总结各国动漫制作特点和方法的基础上归纳出一套更适合初学者学习，并具有国际动画设计原理共性的内容和体例。

掌握了该方法，学习者能更加适应当前动画市场的需要。

作为辽宁科技大学改革项目“动画基础造型”的成果教材，是“21世纪中国动漫游戏行业人才培养工程”高等艺术院校动画专业教材，适合各类艺术院校动画艺术和数字新媒体学科。

<<动漫之路>>

书籍目录

前言第一章 动画概述一、动画简史二、动画片的基本原理三、动画片的摄制过程四、力学原理与动画
第二章 动画篇一、动画的职责与要求二、动画的线三、动画的中间线四、动画的中间画五、曲线运动
六、时间与空间第三章 运动规律篇一、人的运动规律二、兽类的运动规律三、禽类的运动规律四、鱼
类的运动规律五、两栖类的运动规律六、昆虫的运动规律七、自然界的运动规律第四章 动画的可变性
一、动画的特性二、构思的夸张三、动作的夸张四、形体的夸张五、速度的夸张第五章 原画第一、原
画的概念二、原画创作的流程三、绘制原理四、绘制技术五、动作与表演第六章 造型篇一、掌握造
型的风格二、立体造型与平面造型三、怎样画造型四、怎样画手五、动画与解剖第七章 修养篇一、动
画与电影语言二、动画与音乐三、动画与舞蹈

<<动漫之路>>

章节摘录

插图：

<<动漫之路>>

编辑推荐

《动漫之路:国际动画设计原理通用教程》:中国首套动画设计原理人机交互学习平台国家教育部高等教育多媒体教学软件成果中国数字艺术设计人才培养工程指定系列丛书辽宁省高等教育研究成果系列教材辽宁科技大学教学改革项目成果系列丛书一本经典实用的动画原理教程两套人机互动学习软件一套全新的动画专业教学改革与学习方法多项省级国家级教学成果奖项

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>