

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787541034435

10位ISBN编号：7541034436

出版时间：2008-1

出版时间：四川美术

作者：黄晨

页数：145

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>

<<动画概论>>

内容概要

本书是“新世纪高等院校影视动画游戏教材”之一，该书是针对动画专业的师生以及动画爱好者的需求而编写的。

全书共分7个章节，具体内容包括动画概述、动画的特征、动画的发展历史与现状、世界动画的风格流派、动画创作流程、动画的制作工具等。

该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

<<动画概论>>

作者简介

黄晨：四川大学艺术学院设计系，获文学学士学位，保送四川大学艺术学院硕士研究生。
中国动画学会(China Animation Association)会员、中国设计产业协会(CDMH)会员、中国计算机学会CG数码学会(CCF)会员、四川省工艺美术学会会员、《大工艺美术》期刊编委。
2006年荣获国际

<<动画概论>>

书籍目录

前言第一章 动画概述 第一节 动画概念 第二节 动画的分类 第三节 动画理论课程研究纲要第二章 动画的特征 第一节 动画的艺术性质 第二节 动画的艺术特征 第三节 动画的功能特征第三章 动画的发展历史与现状 第一节 动画的起源 第二节 动画的发展历程 第三节 现代动画设计第四章 世界动画的风格流派 第一节 亚洲动画艺术特征 第二节 美洲动画概况 第三节 欧洲动画艺术特征第五章 动画创作流程 第一节 前期筹备策划阶段 第二节 中期绘制阶段 第三节 后期制作阶段第六章 动画的制作工具第七章 国内外动画节简介 第一节 国际动画节 第二节 国内动漫节附录 动画专用术语(中英文对照表)

<<动画概论>>

章节摘录

插图：第一章 动画概述第一节 动画概念一、动画在阐述动画的定义之前，本书首先以两段影像图片为例，大家可以看出第一组图像表现的是一张卡片，但画的一面是一只小鸟，另一面是一个笼子，当卡片快速旋转到鸟笼的那一面时，鸟的影像会重叠在鸟笼上。

使人看到了那只小鸟好像被关进笼子里了（图1-1-1），为什么我们会感觉整个画面活动起来，因为这是由我们的视觉特性而产生的。

人眼在看任何东西时。

都会产生一种很短暂的记忆，就是能够把看到的東西在消失以后，还能在视网膜上保留一会儿，即“视觉暂留现象”。

利用这一原理把这些记忆记下来，连接在一起，我们就会看到一个完整的动作，从而产生画面连续不断的错觉。

<<动画概论>>

编辑推荐

<<动画概论>>

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>