

<<Anime Studio二维动画设>>

图书基本信息

书名：<<Anime Studio二维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787121097348

10位ISBN编号：7121097346

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：尹武松 编著

页数：242

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>

## <<Anime Studio二维动画设>>

### 前言

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。

在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。

动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。

动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。

动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。

综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。

创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。

随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。

中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。

人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。

京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。

本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

## <<Anime Studio二维动画设>>

### 内容概要

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍Anime Studio二维动画的创作技巧和创作理念。

本书以Anime Studio二维动画设计为主线，介绍了全新的创作技巧和创作理念。

全书分为5章，第1章介绍了Anime Studio常用工具，使读者对Anime Studio软件有一个初步的了解。

第2章主要介绍如何绘制图形，主要学习绘制动画角色造型的能力等。

第3章开始动画制作，主要学习绘制动画角色造型的能力。

第4章介绍了各种特效动画的制作，主要包括粒子动画制作(烟雾、下雪、下雨、气泡等)、遮罩功能的利用、阴影效果、手绘贴图、摄像机景深、OBJ文件的利用和动画片的连接等。

第5章介绍了动画制作实例，主要包括动画“赌博”制作实例、动画“填鸭式教学”制作实例、动画“自我感觉”制作实例、动画“人生”制作实例、动画“照片走路”制作实例和动画“爬树”制作实例。

读者对象：本书可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，也可作为广大二维动画爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

## <<Anime Studio二维动画设>>

### 书籍目录

第1章 Anime Studio常用工具 1.1 如何快速学好Anime Studio软件 1.1.1 Anime Studio软件的操作特点 1.1.2 先熟悉视窗及工具 1.1.3 如何抓住Anime Studio软件的重点 1.1.4 抓住Anime Studio软件的核心 1.2 快速浏览 1.2.1 熟悉层面板结构 1.2.2 创建骨骼动画 1.2.3 OBJ文件格式操作动画 1.2.4 用粒子系统制作蜜蜂群体运动 1.2.5 用开关功能自动实现语音同步功能 1.2.6 用粒子系统创建草坪 1.2.7 粒子系统创建气泡运动 1.3 主窗口与菜单 1.4 绘图工具的使用方法 1.5 填充工具 1.5.1 填充色 .....第2章 如何绘制图形第3章 动画制作 第4章 各种特效动画的制作第5章 Anime Studio动画制作实例

#### 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>