

<<数字动漫设计基础>>

图书基本信息

书名：<<数字动漫设计基础>>

13位ISBN编号：9787308056946

10位ISBN编号：7308056945

出版时间：2008-3

出版时间：浙江大学出版社

作者：耿卫东

页数：271

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>

<<数字动漫设计基础>>

前言

动漫产业被人们称为21世纪的朝阳产业，发展前景十分广阔。

在美国和日本等发达国家，动漫产业均是其国家的支柱产业之一，年营业额均在百亿美元以上。

但我国的动漫产业的发展与人民群众不断增长的精神文化需要之间还有很大差距，与动漫产业发达的国家差距更大。

为了大力发展我国的动漫产业，国务院办公厅专门颁发了由财政部、教育部、科技部等十个部委联合签署的“关于推动我国动漫产业发展若干意见”（国办发[2006]32号），国家广电总局先后在全国设立了十多个国家动画产业基地，国家科技部在全国设立多个数字媒体产业基地，国家出版总署等启动了民族动漫产业工程等，使得我国的动画片年均产量在过去两年多时间内从2万多分钟迅速上升到2006年的8万分钟。

虽然如此，但根据国家广电总局的要求：各电视台播放的外国动画片不得超过动画片播出总量的40%，且每台每天必须播出10分钟以上的动画片（对省级台的要求是每天30分钟动画节目）。

以此数据推算，我国每年对国产动画片需求至少是近30万分钟，因此，市场缺口依然十分庞大。

在巨大的市场需求推动下，我国的动漫产业在湖南三辰集团的《蓝猫》系列动画片、上海电影制片厂的三维数码动画片的带动之下，初步形成了一定的动漫产业规模。

为了更好地促进中国动漫产业发展，迅速与世界接轨，国家也及时出台了一系列政策来扶持新兴的动漫产业，从而使得进入动漫产业的企业迅速增长。

但动漫产业的迅速膨胀也带来了动漫人才的巨大缺口，人才的缺乏已成为制约我国动漫产业发展的瓶颈之一。

因此，为配合浙江省文化大省的建设，促进浙江省动漫产业的发展，浙江省教育厅适时地推出了《动漫设计》的系列水平考试，为哪些有志于投身动漫产业的人才指明正确的学习方向和目标，帮助他们积累良好的动漫素质和基本技能，并为他们进一步投身我国的动漫产业打下坚实的基础。

<<数字动漫设计基础>>

内容概要

在巨大的市场需求推动下，我国的动漫产业在湖南三辰集团的《蓝猫》系列动画片、上海电影制片厂的三维数码动画片的带动之下，初步形成了一定的动漫产业规模。

为了更好地促进中国动漫产业发展，迅速与世界接轨，国家也及时出台了一系列政策来扶持新兴的动漫产业，从而使得进入动漫产业的企业迅速增长。

但动漫产业的迅速膨胀也带来了动漫人才的巨大缺口，人才的缺乏已成为制约我国动漫产业发展的瓶颈之一。

因此，为配合浙江省文化大省的建设，促进浙江省动漫产业的发展，浙江省教育厅适时地推出了《动漫设计》的系列水平考试，为哪些有志于投身动漫产业的人才指明正确的学习方向和目标，帮助他们积累良好的动漫素质和基本技能，并为他们进一步投身我国的动漫产业打下坚实的基础。

本书是《动漫设计》系列考试的配套教材，在教材体系设置上重视理论结合实际，以便于读者低起点、高效率地掌握动漫设计的基础知识和基本技能。

在内容编排上尽量体现各章节的关联和系统性；在文字叙述上力求条理清晰，概念准确。

在技能学习方面，强调从实例中学习，精选了难易适中、覆盖面广的动画制作实例。

在全书组织上，第一、二、三、四章主要介绍动漫设计相关的基本概念、基本理论、基本规律和基本技法；第五、六、七、八章则分别针对Photoshop、Flash、3DS MAX和Maya等常用动漫软件系统和工具的基本技能训练。

最后，介绍了动漫设计水平考试系统的使用。

<<数字动漫设计基础>>

书籍目录

第1章 动漫概述 1.1 动画艺术的起源 1.2 传统的动画制作过程与技法 1.3 从传统动画到计算机动画 1.4 计算机辅助二维动画技术 1.5 计算机辅助三维动画技术 1.6 国际动漫产业的发展历程第2章 媒体的数字化表达 2.1 数字媒体的基本概念 2.2 数字图形图像 2.3 数字视频和音频 2.4 小结第3章 色彩以及色彩构成 3.1 色彩的本质 3.2 色彩的范畴与分类 3.3 色彩三要素 3.4 色彩对比 3.5 色彩调和 3.6 色彩与心理 3.7 美术绘画中的色彩构成规律 3.8 图像色彩第4章 造型设计基础 4.1 平面构成概论 4.2 平面构成的形象要素 4.3 平面构成的基本形与骨骼 4.4 平面构成的主要构成形式 4.5 立体构成概述、造型要素 4.6 立体构成材料要素 4.7 立体构成形成要素 4.8 立体构成其他要素 4.9 立体构成综合创作第5章 Photoshop 5.1 Photoshop基本操作方法 5.2 创建和编辑图像选区 5.3 图像的简单编辑 5.4 文字工具的使用 5.5 图层的创建与编辑 5.6 图像修复工具的使用第6章 Flash 6.1 用户界面 6.2 Flash文件操作 6.3 图层操作 6.4 帧操作 6.5 绘图工具 6.6 动画设计 6.7 按钮 6.8 简单动作设计 6.9 声音第7章 动画原理 7.1 动画的造型基础 7.2 动画角色造型 7.3 动画的制作第8章 3DS Max三维设计软件使用 8.1 3DS Max软件简介 8.2 基础建模 8.3 复合建模 8.4 使用编辑修改器编辑对象 8.5 多边形建模 8.6 材质与贴图 8.7 灯光第9章 Maya软件基础 9.1 Maya软件简介 9.2 建模第10章 实战演练参考文献

<<数字动漫设计基础>>

章节摘录

插图：

<<数字动漫设计基础>>

编辑推荐

<<数字动漫设计基础>>

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>