

<<动画美术设计基础>>

图书基本信息

书名：<<动画美术设计基础>>

13位ISBN编号：9787502775940

10位ISBN编号：7502775943

出版时间：2009-12

出版时间：海洋出版社

作者：博弈

页数：239

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>

<<动画美术设计基础>>

内容概要

动画美术设计基础是动画专业的必修课。

本书以最新高职高专教学大纲为基础，以任务驱动教学法为指导思想，以实际案例教学为主要内容，基础理论与实际操作相结合，全面讲述了动画美术设计的原理与方法。

理论部分帮助学生快速了解动画的生产流程、工艺规范以及绘制技巧，操作练习部分选用大量的动画制作案例，配合分析讲解，指导学生亲自设计实践，全面提高动手能力，掌握实用技能。

本书是特为二维动画专业方向的学生量身定做的美术设计基础教程，还可做为电脑动画、游戏设计与制作、影视包装等相关专业的公共基础课教程。

全书分为六章，第一章主要概述动画的产生和原理，第二章主要介绍动画制作的工具、软件，后面四章分别讲解造型设计、动作设计、背景设计、道具设计等内容。

其中前两章是理论基础，入门内容，后四章是教学重点，在学习过程中，要注意多看多练，逐步提升设计能力。

本书是高职高专动画专业教材，也可做为动画专业工作者和爱好者的自学用书。

<<动画美术设计基础>>

作者简介

博弈，原名：张宇北京电影学院动画学院研究生，吉林工程技术师范学院动画专业教师，华中师范大学武汉传媒学院动画学院，特聘教授

已出版作品

- 《游戏动画设计》（海洋出版社）
- 《3ds Max游戏美术制作火星课堂》（人民邮电出版社）
- 《世界动画艺术史

<<动画美术设计基础>>

书籍目录

第一章 美术设计概述 第一节 动画的概念 一、动画的起源 二、动画的定义 三、动画的特点 四、动画的分类 第二节 动画艺术风格与流派 一、中国动画 二、美国动画 三、日本动画 四、实验动画 第三节 美术设计工作的主要内容 一、动画创作的整体流程 二、美术设计的具体工作 三、美术设计的重要性 第四节 美术设计人员的素质与培养 一、美术设计人员的素质要求 二、美术设计人员的人才培养 本章小结第二章 动画创作需要的工具及电脑软件 第一节 传统动画的工具 一、绘制工具 二、各种颜料 三、专用工具 四、其他工具 五、数字化工具 第二节 电脑软件的应用 一、二维动画制作软件 二、平面设计软件 三、后期与三维软件 本章小结第三章 角色造型设计 第一节 造型概述 一、真实拍摄与动画造型 二、造型创作时对剧情和人物性格的把握 三、民族风格的造型表现 四、动画造型的注意事项 五、动画造型中的夸张变形 六、游戏中的造型设计 第二节 造型分类 一、写实类造型设计 二、拟人化造型设计 三、写意类造型设计 第三节 人物造型设计 一、人物造型的基本设计方法 二、人物头的设计 三、身体设计的方法 四、手脚的设计 五、性格化的造型 六、动画角色的服饰设计 第四节 动物造型设计 一、头的设计 二、手脚的设计 三、绘制身体 四、动物整体设计 第五节 动态造型设计 一、动态造型的结构 二、动态线与骨骼线 三、动态造型设计 四、造型中的剪影检验 第六节 造型中的光影设计 第七节 色指定稿 本章小结第四章 动作表达第五章 背景设计第六章 道具设计

<<动画美术设计基础>>

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>