

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787534421259

10位ISBN编号：753442125X

出版时间：2006-8

出版时间：江苏美术出版社

作者：容旺乔

页数：140

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

本书是高等师范院校美术专业教程。

本书的讲解建立在现代意义的动画基础之上，主要讲述动画片的制作，并对非动画片类型的动画制作也做了简要的阐述。

以一般性的理论性教学为主，同时也辅以一定的实践性知识讲解。

本书共分九个单元，第一单元对现代动画的含义、与传统动画的区别、人才培养目标，以及发展历程做了阐述；第二单元从计算机制作和手工制作两个方面对动画制作配置进行了简要的介绍；第三单元对动画制作的步骤及各步骤的主要任务做了概述；第四单元、第五单元、第六单元、第七单元、第八单元、第九单元分别对动画制作中的动画编剧、美术设计、镜头设计、动觉设计、听觉设计、成品发布等环节的教与学专门进行了较详细的诠释。

<<动画概论>>

作者简介

容旺乔，男，安徽省怀宁县人。

南京师范大学美术学院专业动画教师，副教授。

有多年专业多媒体互动软件开发与教学经验，主要成果有：浙江杭州万松书院“中国书院”多媒体多模式展示软件；湖北武汉市博物馆“高山流水”、“原始部落”、“唐诗吟咏”专题动画短片；浙江嘉兴“马

<<动画概论>>

书籍目录

前言第一单元 总论 第一讲 对现代动画的理解 第二讲 关于现代动画的若干定位问题 第三讲 动画的发展历程 第四讲 对我国动画的前景展望第二单元 动画制作的配置 第一讲 动画制作配置的基本原则 第二讲 计算机动画制作配置 第三讲 手工动画制作配置第三单元 动画制作步骤 第一讲 动画片的制作步骤 第二讲 中期制作 第三讲 后期制作 第四讲 互动型动画制作的基本步骤第四单元 动画编剧 第一讲 动画编剧的意义 第二讲 动画剧本的创作 第三讲 动画剧本中对角色的塑造 第四讲 动画剧本的表述第五单元 动画美术设计 第一讲 动画角色造型设计 第二讲 动画场景设计 第三讲 动画中的光影设计 第四讲 互动型动画的美术设计第六单元 动画中的镜头设计 第一讲 动画镜头设计的意义 第二讲 三角形原理的运用 第三讲 镜头运动的基本准则 第四讲 动画中的镜头模拟第七单元 动画中的动觉设计 第一讲 动画中动觉设计的意义 第二讲 动觉设计的具体方法 第三讲 动觉设计的手工实现 第四讲 动觉设计的计算机实现 第五讲 非动画片类动画的动觉设计第八单元 动画中的声音设计 第一讲 动画中的声音类型及其作用 第二讲 动画配音的几种方式 第三讲 互动型动画的声音设计 第四讲 动画制作中的声音处理第九单元 动画成品的输出与发布 第一讲 动画片的渲染输出 第二讲 互动型动画的整理、调试与发布参考书目、作者简介

<<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>