

《动画设计》

图书基本信息

书名：《动画设计》

13位ISBN编号：9787535250297

出版时间：2012-6

作者：刘源

页数：214

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《动画设计》

内容概要

本书按照动画设计制作流程进行编写，主要是针对动画前期的设计创意进行教学的教材。

书籍目录

目录

动画设计

第1章 动画设计概述

- 第一节 动画设计的准备工作
- 第二节 动画设计常用工具设备
- 第三节 动画设计流程
 - 一、前期策划阶段
 - 二、中期设计阶段
 - 三、后期合成阶段

本章小结

第2章 动画剧本设计

- 第一节 动画剧作的基本概念和特性
- 第二节 动画剧本的创作手法
- 第三节 动画剧本的改编

本章小结

第3章 动画角色设计

- 第一节 动画角色设计概述
- 第二节 动画角色设计风格
- 第三节 动画角色设计构思
- 第四节 动画角色设计方法
 - 一、挤压与拉长
 - 二、联想元素组合
 - 三、运用某一特征塑造角色
 - 四、人体解剖与动作设计
 - 五、用线构架结构
 - 六、色彩设定

本章小结

第4章 动画表情设计

- 第一节 动画表情设计概述
- 第二节 动画表情设计构思
 - 一、表情和头部的关系
 - 二、表情和肌肉的关系
- 第三节 动画表情设计的方法与表现
 - 一、眼睛的设计表现
 - 二、鼻子的设计表现
 - 三、嘴巴和下巴的设计表现
 - 四、耳朵的设计表现
 - 五、毛发的设计表现
 - 六、面部皱纹的表现
- 第四节 动画表情设计技巧
- 第五节 面部形态的情绪表现
 - 一、常规表情动作
 - 二、特殊表情动作
- 第六节 能力拓展

本章小结

第5章 动画服装设计

第一节 动画服装设计概述

第二节 动画服装设计原理与思路

- 一、根据角色体形进行服装造型
- 二、根据角色性格进行服装造型

第三节 动画服装设计方法

第四节 动画服装设计表现

第五节 动画服装设计步骤

本章小结

第6章 动画场景设计

第一节 动画场景设计概述

第二节 动画场景设计的特性与构思

第三节 动画场景设计的思路

第四节 动画场景设计的技法

本章小结

第7章 动画道具设计

第一节 动画道具设计概述

第二节 动画道具设计的思路

第三节 动画道具设计的表现

一、生活道具设计

二、机械道具设计

第四节 动画道具设计方法

一、将地域文化融入到道具设计之中

二、将未来元素运用到道具设计中

三、将仿生学运用到道具设计中

本章小结

第8章 动画动作设计

第一节 动画动作设计概述

一、动作设计的定义

二、动作设计和原画设计的区别

三、动作设计的三要素

第二节 动画动作设计的具体内容

一、常规运动状态

二、特殊运动状态

三、情境动作

四、性格化动作

五、动作与表情的配合

第三节 动画动作设计技巧

一、动态线

二、情态重心

本章小结

第9章 动画运动设计

第一节 动画运动设计概述

一、动画运动设计的含义

二、运动时间的掌握

第二节 动画运动的规律

一、惯性运动

二、弹性运动

三、曲线运动

第三节 动画运动设计的技巧

一、预备动作与过头动作

二、重叠动作与追随动作

本章小结

第10章 动画色彩设计

第一节 动画色彩设计概述

第二节 动画色彩构成的基本原理

一、色彩的物理学原理

二、色彩与生理

三、色彩的基本属性与体系

第三节 动画色彩的对比与调和

一、动画色彩的对比

二、动画色彩的调和

三、动画色彩的视觉混合

第四节 动画色彩与心理

一、动画色彩的心理感觉

二、动画色彩的听觉、味觉和嗅觉

三、动画色彩的联想与象征

本章小结

第11章 动画光影设计

第一节 动画光影设计概述

第二节 动画光影设计的类型

一、自然光

二、人造光

第三节 动画光影设计原理与思路

第三节 动画光影设计方法与步骤

本章小结

第12章 动画分镜设计

第一节 动画分镜设计概述

第二节 动画分镜设计的原理

一、屏幕宽高比

二、景别

三、视点

四、运动镜头

五、镜头组接流畅性原理

第三节 动画镜头设计构思与绘制

第四节 动画分镜设计的方法

一、动画分镜头设计的格式

二、动画分镜头设计常用表示方法

三、动画分镜头设计的表现

本章小结

参考文献

《动画设计》

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：www.tushu000.com