

# 《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](http://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](http://www.tushu000.com)