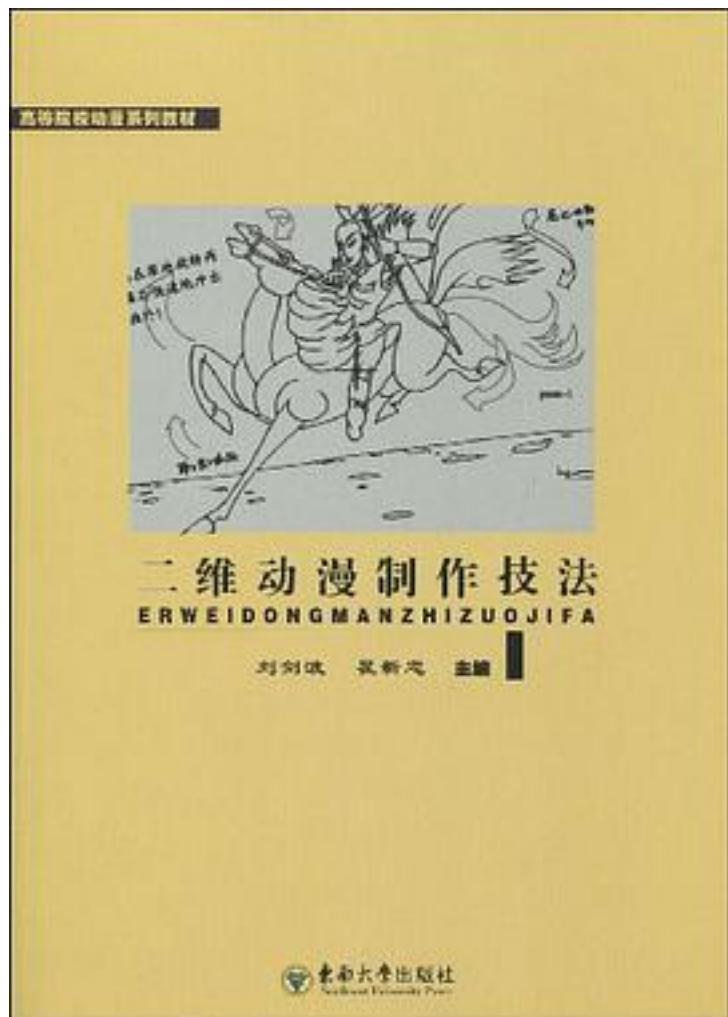


# 二维动漫制作技法



[二维动漫制作技法 下载链接1](#)

著者:刘剑波//瞿新忠

出版者:东南大学

出版时间:2009-10

装帧:

isbn:9787564118716

《高等院校动漫系列教材 · 二维动漫制作技法》从二维动画的前期策划、中期制作到后

期合成、输出的整个过程进行了讲解，内容主要包括一些动画角色、自然环境场景等制作中的运动原理、规律、绘制方法和镜头语言的设计、运用等技术。在书中，作者还详细介绍了Photoshop等二维动画制作软件的运用。从最基础的绘画技法到复杂的动画摄影，从构图到合成技术，从绘制人员到导演应具备的素质都有进行阐述，更从动画片制作最基本的原理讲起，介绍了动画片的摄制过程，原画、动画的概念，以及动画画面的处理，便于初学者了解动画的基本规律。还介绍了物体运动规律，进而讲解了人物的画法，包括动作表情，以及动物和自然现象的画法是目前市场上较全面、较完整的一本二维动画设计制作教材。

作者介绍:

目录: 第1章 动画概述 1.1 动画的定义 1.2 视觉暂留原理 1.3 动画的历史 1.4 动画的主要风格流派 1.4.1 中国动画 1.4.2 美国动画 1.4.3 日本动画 1.5 动画制作流程 1.5.1 前期 1.5.2 中期 1.5.3 后期 1.6 动画的类型 1.7 动画工具 1.7.1 定位尺 1.7.2 拷贝台 1.7.3 数位板 1.8 动画所使用的软件 1.8.1 PhotoShop 1.8.2 Painter 1.8.3 Illustrator 1.8.4 Flash 1.8.5 Toon boonl studio 1.8.6 After Effects 1.9 动画编剧 1.9.1 剧情的四要素 1.9.2 视觉的重要性 第2章 动画造型设计 2.1 角色构思的方法 2.2 运用幽默将角色动画化 2.3 运用夸张 2.4 运用整合，重复，加与减 2.5 运用变形 第3章 动画分镜头创作 第4章 动画设计稿创作 4.1 动作设计稿 4.2 场景设计稿 第5章 动画场景图创作 5.1 场景的设计概念 5.2 场景的构思 5.3 场景的色彩 5.3.1 色彩的基本规律 5.3.2 色彩三要素 5.3.3 色彩的对比 5.3.4 色彩的情感和象征 5.3.5 透视 5.3.6 视点与视角 5.4 软件PhotoShop在场景绘制中的运用介绍 5.4.1 界面组成 5.4.2 新建Photoshop图像 5.4.3 Photoshop文件的打开和存储 5.4.4 工具栏介绍 5.4.5 图层 5.4.6 蒙版 第6章 动画运动规律 6.1 原画 6.2 动画 6.3 中间画 6.4 动画中的变形 第7章 动画配音与后期 7.1 动画中的声音类型 7.1.1 语音 7.1.2 效果声 7.1.3 音乐 7.1.4 后期制作  
· · · · · (收起)

[二维动漫制作技法](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[二维动漫制作技法](#) [下载链接1](#)

## 书评

---

[二维动漫制作技法 下载链接1](#)