

<<动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787040164152

10位ISBN编号：7040164159

出版时间：2005-4

出版时间：第1版 (2005年4月1日)

作者：陈亚南

页数：179

字数：270000

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>

<<动画设计基础>>

前言

目前，动画已广泛进入各个领域，文化体制的改革也为动画产业的可持续发展搭建了宽广的平台。国内的动画教育也随着动画产业的发展而升温，不少大中专院校纷纷开设了动画专业，使动画专业成为当前教育尤其是高职高专教育中的一个热点。

热爱动画、有志于学习动画的青年日益增多，动画教育事业开展得蓬蓬勃勃。与动画教育的蓬勃发展相比，动画专业教材的建设尚显滞后，这已成为当前动画教学中亟待解决的问题。

为了促进动画学科建设与教材建设的发展，提高学生的综合素质，帮助学生加强基础知识、培养实际应用能力，我们编写了《动画设计基础》这本教材，以期能够稍稍弥补这方面的不足。

本教材编写的初衷是希望大家知道，不论做任何学问，基础都是很重要的。动画也是这样，理论学习与动手实践相结合，才能做到从量的积累到质的飞跃，除此之外，没有捷径。

本教材立足于动画制作行业，针对高职高专教育层次，通过教学实例和练习，由浅入深地演示、介绍了动画片的制作流程、动画的基础知识，人物、动物及自然现象等的运动规律。目的在于让学生能够掌握加动画的技法，为学生将来从事动画及相关行业的工作，建立初步的知识与技能基础。

本教材是作者通过总结二十多年的动画创作实践及教学经验编写而成的。本教材由樊傲霜担任主审，图例由张蕾描绘，并得到了肖思佳、唐晓峰、陈静、王雪、丁雪卿的大力帮助，在此表示由衷的谢意。

由于动画制作是个新兴行业，学科建设也才刚刚起步，加之编者水平有限，所以教材中不足之处在所难免，希望广大读者批评指正。

<<动画设计基础>>

内容概要

本书是教育部新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目成果，是组织有关教育部高职高专教育专业教学改革试点院校的教师编写的。

本书主要包括：动画片的制作过程，动画的基础知识，加动画的基本功、主要技法和工作过程，曲线运动动画技法，昆虫、脊椎动物、人类和自然现象的运动规律以及综合练习等。

本书立足于动画制作行业，面向高职高专教育层次，通过大量的教学实例和练习，使学习者掌握动画制作的基本知识和技能。

本书可作为高等职业院校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院相关专业的教材，也可供五年制高职、中职学生和社会从业人士使用。

<<动画设计基础>>

书籍目录

绪论 动画片的制作过程	第一章 认识动画片中的动画	第一
节 动画的工具和材料	一、主要工具	
二、辅助工具	三、主要材料	
第二节 动画镜头	第三节 国产动画片常用的标识	
、文字和符号	一、片名、集号、镜头号	二、背景、中
层景、前层景	三、常用标识的实际运用	
四、原画、中间画、动画、层和速度标尺、END	第二章 加动画技术的基本功训练	
第一节 动画中线的样式及手绘方法和技巧	第二节 尺的使用	
一、直尺	二、曲线板	
	三、样规板	第三节
暗影线的画法	第三章 在理解的基础上学习加动画	第
一节 原画和动画的关系	一、原画	
二、动画	第二节 加动画的规矩	二、
	一、原画和动画的摆放顺序	
保护定位器和定位孔	三、动画标识的书写	
第三节 加动画的三种技法	一、直接画法的介绍	
二、定位孔对位法的介绍	第四章 加动画的过程	
第一节 镜头卡	一、检查	
内容	二、检查数量	
	第二节 誉清	
	一、誉清原画的修型稿	二、誉清时
可能遇到的问题及解决方法	三、参照摄影表加动画	
四、校对	五、完成	
	第一节 弧形曲线运动	
第五章 曲线运动动画技法	二、弧形曲线运动模式图	
一、定义	第二节 波形	
	三、弧形曲线运动的典型例子简介	
曲线运动	第三节 s形曲线运动	
一、“S”形曲线运动的特点	二、“s”形曲线运动的样式简介	
三、其他形式的曲线运动简介	第四节 怎样加曲线运动的	
动画	一、力	二、曲线
公式简介	第六章 昆虫	第一
节 昆虫的结构特征	第二节 昆虫的行走	
第三节 昆虫的跳跃	一、蚱蜢的跳跃	
	二、昆虫跳跃时应注意的地方	三、另类
的跳跃方式简介	第四节 昆虫的翅膀	
一、昆虫的翅膀(翼)	二、昆虫翅膀(翼)的样式	
第五节 昆虫的飞行	一、昆虫飞行	
的原理	二、昆虫飞的模式	
三、蜻蜓、蚊子、甲虫、蝴蝶的飞行姿态介绍	第七章 脊椎动物的运动规律一	
第一节 鸟类	一、鸟的骨骼	
	二、鸟的翅膀	三、大鸟翅
膀上下扇动的动画基本动作	四、鸟类的飞行	
五、禽鸟类的行走	第二节 鱼类	
	一、鱼(尼罗尖吻鲈)的骨骼	二、鱼类的鳍
	三、鱼类的运动	

<<动画设计基础>>

第三节 水生哺乳类	一、鲸和海豚	第四节 两栖类动物
二、海豹		一、爬
行动物姿势对比	第五节 爬行动物	二、恐龙
三、鳄鱼	五、蛇	四、龟
四条腿动物的运动	一、马和牛	第六节
二、狗	三、猫科	第一节 人的运动规律
第八章 脊椎动物的运动规律二	第一节 人的运动规律	二、人的关节
一、人的骨骼	二、人的关节	四、动作
三、人体重心	第二节 人的基本规律性动作	
的表情	二、人的奔跑动作	第三节 人走和跑的几种样
一、人的走路动作	二、人的奔跑动作	一、头部的转动
三、人走和跑的原地循环技法	三、人走和跑的几种样	三、对
式	一、头部的转动	
白中的口型	三、对	四、分层
第九章 自然现象	四、分层	第一节 水
一、水的形态	第一节 水	二、液态水的基本运动模式简介
三、加液态水动画的简单技法	二、液态水的基本运动模式简介	四、固态水的动画
基础	四、固态水的动画	六
、循环动画中的随动现象及随动画法	七、循环动画中的生成和消失	
第二节 火	一、火的动画规律	第三节 闪电
二、加火动画的简单方法	一、火的动画规律	一
第四节 风	第三节 闪电	
、花草的摇曳	二、树的摇动	
三、纸被风吹动	第二节 树的摇动	第五节 自然现象的组合样式欣赏
第十章 综合练习	第五节 自然现象的组合样式欣赏	参考文献

<<动画设计基础>>

章节摘录

第二节 动画镜头 盛装镜头资料的口袋称作卡，卡是将涉及此镜头中所有的原始设计稿、摄制表以及制作完成好的原画、修型稿、动画成品集中起来放在一个口袋内保存，以免在各道工序制作过程中丢失或与其他镜头的成品搞混。

同时还可保持制作好的成品整洁、干净，以便在出现问题时查找成品便于修改。

卡包括以下内容：（一）卡的封面 卡的封面上印着表格，这些表格是根据卡的内容而设计的，它们是工作记录。

例如：片名，集号，镜号，长度，设计稿，规格，导演，原画，动画，背景，总校，线拍，上色，合成，原画检查，动画检查，线条检查，上色检查，第一、二、三次修改原因，备注等项目（图1-13）

（二）规格框 规格框的作用是保证每个动画镜头的绘制和拍摄从设计稿开始到原画、动画、背景、上色、校对、摄影（扫描）等各道工艺流程做到画面各规格统一，使每个动画工序在绘制时图像位置稳定不变，因此它是动画绘制的重要工具。

动画片中使用的画面规格框，是按照普通电影银幕和电视荧屏，国际上统一的3×4的画面比例确定的

动画片规格框按大小共分为12个规格，如图1-14，比较常用的是12规格和9规格，有推拉镜头需要时会用到大小不同的规格，但大规格框最好不要超过16规格，否则扫描会有困难，小也不要小于5规格，否则制作出的镜头由于放大比例问题在银幕上会显得很粗糙。

<<动画设计基础>>

编辑推荐

《动画设计基础》是新世纪高职高专教改项目成果教材之一。

不论做任何学问，基础很重要。

动画制作这个新兴学科也一样。

只有理论学习与动手实践相结合，才能做到从量的积累到质的飞跃。

《动画设计基础》由浅入深，层层深入地介绍了动画的基础知识、动画片的制作流程、人物、动物及自然现象的运动规律，让学生掌握加动画的技法，再配以实例练习，巩固技能。

相信对于学习动画设计的你，是个不错的选择！

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>