

<<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：9787040252965

10位ISBN编号：7040252961

出版时间：2009-1

出版范围：高等教育

作者：赵前//陈亚南

页数：190

字数：370000

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>

## &lt;&lt;动画设计基础&gt;&gt;

## 前言

目前，动画已广泛进入各个领域，文化体制的改革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迅速发展而升温。

很多大中专院校都开设了动画专业，使动画专业成为当今高校教育的一个沸腾点。

热爱动画并有志学习动画的青年日益增多，也使动画教育事业开展得蓬蓬勃勃。

然而，与之相适应的动画教材问题，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，提高学生的综合素质，培养学生在基础知识方面的实际应用能力，我们编写了《动画设计基础》这本教材以弥补这方面的不足。

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，也是最难的。

动画也是这样，学习理论并与具体实践相结合，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，针对全国普通高等教育各类院校动画专业学，通过案例和练习，由浅入深地介绍了动画片的制作流程、动画的基础知识、人物、动物及自然现象等运动规律。

目的在于让学生能够掌握加动画的技能，为学生将来从事动画及相关行业的制作，建立初步的知识与技能基础。

本教材是作者通过二十多年的动画创作及教学实践经验总结而成的。

本教材由北京科教电影厂动画部武珉、秦明亮两位老师担任主审，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。

在此表示由衷谢意。

由于动画制作是个新兴行业，学科建设及教学改革也才刚刚起步，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

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

本书主要内容包括：动画片的制作流程，动画的基础知识，加动画的基本功、主要技法和工作过程，曲线运动动画规律及技法，自然现象的动作规律，脊柱动物、昆虫的动作规律以及综合练习。

本书立足于动画制作行业，面向普通高等教育各类院校相关专业，通过大量的教学实例和练习，使读者掌握动画制作的基本知识和技能。

本书可以作为高等职业院校、高等专科学校、应用型本科院校、成人教育动画制作及相关专业的教材使用，也可供动画制作人员参考。

## <<动画设计基础>>

### 书籍目录

基础篇 第一章 认识动画片中的动画 第一节 动画片的制作过程 第二节 动画制作中常用的工具和材料 第三节 动画镜头及相关知识 第四节 国产动画片常用的标识、文字和符号 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与技巧 第二节 尺的使用 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 原画与动画的关系 第二节 加动画的规矩 第三节 加动画的两种技法 第四章 加动画的过程 第一节 镜头封袋 第二节 誊清认识篇 第五章 曲线运动动画技法 第一节 弧线曲线运动 第二节 波形曲线运动 第三节 “S”形曲线运动 第四节 怎样加曲线运动的动画 第六章 自然现象 第一节 水 第二节 火 第三节 闪电 第四节 风 第五节 自然现象的组合样式欣赏规律篇 第七章 脊椎动物的运动规律一 第一节 人的运动规律 第二节 人的基本规律性动作 第三节 人走和跑的几种样式 第四节 人的头部运动 第八章 脊椎动物的运动规律二 第一节 鸟类 第二节 鱼类 第三节 水生哺乳类 第四节 两栖类动物 第五节 爬行类动物 第六节 四足动物 第九章 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 第四节 昆虫的翅膀 第五节 昆虫的飞翔练习篇 第十章 综合练习参考文献

## &lt;&lt;动画设计基础&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第二节 誉清1. 誉清原画的修型稿动画工作人员所誉清的每一幅画稿都将用于正式拍摄或扫描，在拍摄或扫描之前还要用它们加动画。

因此，誉清原画修型稿的工作除了必须符合技术和艺术标准之外，还要和加出来的动画成品一起始终保持洁净、平整和定位孔的完好无损。

2. 誉清时可能遇到的问题及解决方法问题1：原画画在同一层，而摄影表上标注分层。

解：如果原画原稿上未见分层的符号或文字，那么以摄影表上标注的为准，即分层誉清。

眼眉、胡须、下巴、手臂局部分层誉清时应注意对位。

问题2：原画通常把一套动作中的部分画出，而把与某一张原画相同的不动的部分用红色铅笔勾勒轮廓并涂色，之后画出一条线，用文字注明某个地方“余同”。

解：把原画修型稿A首先誉清，然后誉清标有余同A的原画修型稿B余同以外的部分，再将原画修型稿B与A用定位器定位后，仔细将余同部分同描。

问题3：发现原画与摄影表不符。

解：找原画设计人员问清楚。

3. 参照摄影表加动画当一切准备工作都做好后，就可以按小原画、中间画的顺序加动画了。

4. 校对（1）手翻法。

把一套完成的成品画稿小数放在下面，大数放在上面，在桌面上擦齐。

用一只手握紧定位孔一侧的纸边，用另一只手捻起定位孔对边的纸边，然后快速把画幅一页一页地放开。

于是，这套动画的画面就开始很快地在你眼前连续活动起来，你就能看见所画的角色活动的效果。

如果角色动作异常，就说明画面中可能存在错误，例如数字放颠倒、动画加错、缺线落线等。

多翻几遍，发现错误立即纠正（图4-8）。

（2）定位器套对法。

定位器套对法是按照摄制表实际拍摄的秩序把所有成品套对一遍的方法，用这种方法校对，可以发现所有的问题。

<<动画设计基础>>

编辑推荐

《动画设计基础》：普通高等教育“十一五”国家级规划教材

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>