

<<Flash动画运动规律与原画绘制>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画运动规律与原画绘制>>

13位ISBN编号：9787111312314

10位ISBN编号：7111312317

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业

作者：张峤//桂双凤

页数：175

字数：278000

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>

<<Flash动画运动规律与原画绘制>>

前言

近年来,随着国民经济发展水平的提高和教育改革的不断深入,我国的职业教育发展迅速,进入到了一个新的历史阶段。

国家对职业教育的改革与发展提出了明确的要求,倡导“以职业能力为本位,以就业为导向”的教育观念,促进职业教育更好地满足劳动力市场的需要。

为了适应全面推进素质教育、深化职业教育教学改革的需要,提高职业院校教学质量,培养“具有综合职业能力强,在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质的劳动者和初、中级专门人才”,我们依据教育部计算机及应用专业、计算机网络技术专业、电脑美术设计与制作的职业教育新课改要求,编写了此书。

本书在编写上具有以下特点:1) 选择适合教学、难度适中的典型产品、服务等项目作为教学实例。

2) 将技术与艺术相结合,使读者能够更好地理解运动规律。

3) 适应行业技术发展,体现教学内容的先进性和前瞻性。

在书中注意突出本专业领域的新知识、新技术、新软件,尽可能实现专业教学基础性与先进性的统一。

全书共分为12章,1~3章介绍原画的基础、运动规律和动作设计的知识。

第4章介绍走的动作,正面、侧面的各种走法。

第5章介绍跑的基本动作,分别从卡通、Q版人物的正面跑、侧面跑、特效跑方面系统介绍了各种跑法的规律。

第6章详细介绍侧面跳、正面跳、休闲跳等方法。

第7章介绍喜、怒、哀、乐的详细画法,而且从口、眼、鼻、耳的各种动态详细介绍绘制方法。

第8章从写实风格、卡通风格、Q版风格介绍手的绘制过程。

第9章介绍小狗的各种运动,四肢类动物、飞行动物、爬行动物和鱼类的各种运动规律。

第10章介绍多种火的燃烧效果、各种水的流动规律及风、雨、雷、电的各种变化和烟雾、爆炸效果的规律。

第11章介绍各种旗帜的飘动、速度线的制作、打斗特效、抽打特效、撞击特效、喷火特效、光芒特效、电击充屏特效、爆炸后的烟雾特效、恐怖的特效和烟雾遮屏效果的具体绘制。

第12章介绍原画的展示,包括特效背景的展示,意向背景的展示,道具、物品的展示。

<<Flash动画运动规律与原画绘制>>

内容概要

本书介绍了动画的规则、原理、套路和方法，以拓宽动画制作者的思维，创作出更好的作品，内容包括原画的基础，运动规律和动作设计，走、跑、跳的基本动作，角色的面部表情，各种手型的绘制，动物的动作，自然现象的规律，各种特效的技法，原画的展示。

本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽，富有启发性。

本书以诙谐、幽默的叙述方式，配合生动的插画图例，将动画绘制中的难点轻松化解，使读者更易上手。

本书可作为职业院校艺术专业、计算机相关专业教材以及社会学员培训教材，也可作为从事动画设计初、中级用户的参考用书。

书籍目录

前言

第1章 关于动画的介绍

- 1.1 传统动画和Flash动画
- 1.2 原画与中间画
- 1.3 动画中的“一拍一”和“一拍二”
- 1.4 矢量图与位图

第2章 原画的基础

- 2.1 透视的基本概念
- 2.2 色彩的构成
- 2.3 色彩的情感
- 2.4 动画角色的基本画法
- 2.5 物品场景的基本画法

实训1 绘制写实风格的汽车

第3章 运动规律和动作设计

- 3.1 小球的运动规律和空间幅度
- 3.2 转头的小例子
- 3.3 手、脚的经典小错误
- 3.4 撞击的小例子

第4章 走的基本动作

- 4.1 侧面的走法
- 实训2 侧面的基本走法
- 4.2 卡通人物的行走(向下位置法)
- 4.3 Q版人物的行走
- 4.4 侧面的各种走法
- 实训3 鬼鬼祟祟的走法
- 4.5 Q版的鬼鬼祟祟走法
- 4.6 卡通版劳累的走法
- 4.7 Q版劳累的走法
- 4.8 正面的走法
- 实训4 正面的基本走法
- 4.9 卡通正步走
- 4.10 逐帧的脚步分解图
- 4.11 Q版正面的行走
- 4.12 正面走的逐帧分析图
- 4.13 背面走的逐帧分析图
- 4.14 45°的走法(半侧走)
- 4.15 卡通的半侧走
- 4.16 让走路更富有活力的小窍门

第5章 跑的基本动作

- 5.1 侧面的跑法
- 实训5 侧面跑的做法
- 5.2 卡通侧面跑(小跑)
- 5.3 卡通人物的侧面跑
- 5.4 Q版侧面跑法
- 5.5 Q版的特效跑法

<<Flash动画运动规律与原画绘制>>

5.6 卡通的特效跑法

5.7 正面的跑法

实训6 正面跑的做法

5.8 卡通正面跑法(急跑)

5.9 卡通人物的跑

5.10 Q版的跑法

第6章 跳的基本动作

6.1 侧面的跳动

实训7 侧面的跳法

6.2 卡通人物侧面跳

6.3 Q版侧面跳

6.4 正面的跳动

实训8 正面的跳法

6.5 卡通人物正面跳跃

6.6 Q版正面跳跃

6.7 各式各样的跳法

第7章 角色的面部表情

7.1 捕捉基本的表情范例

7.2 捕捉强烈的表情范例

7.3 卡通人物的表情

7.4 各种表情预览

7.5 表情的改变

7.6 动态表情的制作

实训9 各种表情的制作

7.7 各种发怒的动态分解

7.8 各种哭的动态分解

7.9 流汗的动态分解

7.10 各种动态表情分解

7.11 口型与说话制作

7.12 各种口型一览

实训10 说话的逐步分解

7.13 眼睛的绘制

7.14 鼻子的绘制

7.15 耳朵的绘制

第8章 各种手型的绘制

8.1 手的各种姿势(写实风格)

8.2 手的各种姿势(卡通风格)

8.3 手的各种姿势(Q版风格)

第9章 动物的动作

实训11 小狗的各种运动

9.1 四肢类动物的运动规律

9.2 飞行类的运动规律

9.3 爬行类动物的动作

9.4 鱼类的动作

9.5 动物的各种动作

第10章 自然现象的规律

10.1 火的运动规律

<<Flash动画运动规律与原画绘制>>

实训12 火的各种燃烧变化

10.2 水的运动规律

实训13 水的各种流动变化

10.3 风的运动规律

实训14 风的各种规律变化

10.4 雨的运动规律

实训15 雨的各种规律变化

10.5 闪电的运动规律

实训16 闪电各种规律变化

10.6 烟雾的运动规律

实训17 烟雾的各种规律变化

10.7 爆炸的运动规律

实训18 爆炸的各种规律变化

第11章 各种特效的技法

11.1 旗帜的运动规律

实训19 各种旗帜的飘动

11.2 速度线的制作

11.3 打斗特效

11.4 抽打特效

11.5 撞击特效

11.6 喷火特效

11.7 光芒特效

11.8 电击充屏特效

11.9 爆炸后的烟雾驱散

11.10 恐怖的效果

11.11 烟雾遮屏

经典特效欣赏

第12章 原画的展示

12.1 特效背景展示

12.2 意向背景展示

12.3 道具、物品展示

章节摘录

插图：

<<Flash动画运动规律与原画绘制>>

编辑推荐

张峤、桂双凤编著的《Flash动画运动规律与原画绘制》共分为12章，1~3章介绍原画的基础、运动规律和动作设计的知识。

第4章介绍走的动作，正面、侧面的各种走法。

第5章介绍跑的基本动作，分别从卡通、Q版人物的正面跑、侧面跑、特效跑方面系统介绍了各种跑法的规律。

第6章详细介绍侧面跳、正面跳、休闲跳等方法。

第7章介绍喜、怒、哀、乐的详细画法，而且从口、眼、鼻、耳的各种动态详细介绍绘制方法。

第8章从写实风格、卡通风格、Q版风格介绍手的绘制过程。

第9章介绍小狗的各种运动，四肢类动物、飞行动物、爬行动物和鱼类的各种运动规律。

第10章介绍多种火的燃烧效果、各种水的流动规律及风、雨、雷、电的各种变化和烟雾、爆炸效果的规律。

第11章介绍各种旗帜的飘动、速度线的制作、打斗特效、抽打特效、撞击特效、喷火特效、光芒特效、电击充屏特效、爆炸后的烟雾特效、恐怖的特效和烟雾遮屏效果的具体绘制。

第12章介绍原画的展示，包括特效背景的展示，意向背景的展示，道具、物品的展示。

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>