第一图书网, tushu007.com

<<动画运动表现>>

图书基本信息

书名：<<动画运动表现>>

13位ISBN编号：9787307085794

10位ISBN编号：7307085798

出版时间：2011-4

出版时间：武汉大学出版社

作者：何云

页数：133

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

内容概要

本书的内容主要由动画运动的原理、动画运动的风格、动画运动的设计要领、动画运动的设计步骤等四个部分组成。

在动画运动的原理中，主要讲授动画运动的基本元素、动画运动的规律、描绘动画运动的常规手段等知识点；在动画运动的风格中，主要讲授动画中的夸张动作表现和动画中的写实动作表现两个知识点卜在动画运动的设计要领中，主要讲授动画中的角色动作设计中的面部动作设计、眼神动作、面部表情动作、台词口型、肢体动作、动画角色动作设计的规定情境、动作反应的时间差设计、动画运动的节奏设计等知识点；在动画运动的设计步骤中，主要讲授了四个步骤：即首先要具备角色动作设计的前提条件，然后在头脑里设计动作，接着绘制“主干动作”草图的动作，体现剧本内容，最后定稿合层等。

第一图书网, tushu007.com

<<动画运动表现>>

书籍目录

第1章　动画运动的原理
1.1 了解动画运动的基本元素
1.1.1 时间
1.1.2　动作幅度
1.1.3 画面数量
1.1.4 速度
1.2 描绘动画运动的常规手段
1.2.1 原画
1.2.2 中间画(动画)
1.2.3 时间表
1.2.4 轨目
1.2.5 图层
1.3 掌握动画运动的规律
1.3.1 反向动作
1.3.2 追随动作
1 3.3 受力形变
1.3.4 走和跑循环动作
第2章　动画运动的风格
2.1 动画中的夸张动作表现
2.1.1 动作幅度的夸张
2.1.2 动作速度的夸张
2.1.3 动作质感的夸张
2.1.4 符号式的夸张动作
2.2 动画中的写实动作表现
……
第3章　动画运动的设计要领
第4章　动画运动的设计步骤
参考文献
后记

章节摘录

版权页：插图：我们在电影院或电视机前所看到的电影或电视剧，是摄影师用电影摄影机或摄像机直接把现实世界运动着的物体拍摄下来，而得到的动态的系列图像影片。
而动画片中的活动形象是通过动画工作者一张张地画出来的。
动画片之所以能够动起来，是将一系列既有区别又很相似的静态图片通过播放媒体对该系列图片进行快速浏览，利用人眼的视觉暂留功能所产生的错觉来实现的。
描绘一个动态的动作，需要画出一组系列的静态动作画面（参见本书单页的右边及双页的左上角）。
如果快速翻动本书，就会看到本书的领衔主演“小H先生”的精彩表演。
此动画的视频文件在本书的光盘中也可以看到。
1.1 了解动画运动的基本元素要描绘一个动态的物体，必须通过对客观物体运动的观察、分析、研究，了解在客观世界存在的物体的运动规律，才能用动画片的表现手法表现出生动鲜活的动作来。
研究动画片表现物体的运动规律，首先要弄清时间、动作幅度、画面数量、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而掌握规律，处理好动画片中动作的节奏。
1.1.1 时间动画片中的“时间”，是指影片中的角色主体在完成某一动作时所需要的画面片格数量（在电影动画片中是指胶片长度）。
这一动作所需的时间长，其所占片格的数量就多；动作所需的时间短，其所占的片格数量就少。
在电影片中每秒占24个画面片格，在电视或视频中，通常称“片格”为“帧”，而且还分有多种视频制式，不同的制式，每秒所占的帧数各不相同，如NTSC制每秒30帧，而PAL制每秒25帧等。
目前世界上彩色电视主要有三种制式，即NTSC、PAL和SECAH制式，我们国家使用的制式是PAL制，即每秒25帧。
本书的动画时间以每秒25帧为准。
如图1.1 。

编辑推荐

《动画运动表现》是21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材之一。

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