

<<可视性动画技法（上）>>

图书基本信息

书名：<<可视性动画技法（上）>>

13位ISBN编号：9787501970773

10位ISBN编号：7501970777

出版时间：2010-1

出版时间：中国轻工业出版社

作者：任千红

页数：160

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>

## <<可视性动画技法（上）>>

### 前言

去年夏秋之时，任千红来舍，十余年不见，突然到访真是太高兴了！

谈起别后情况，才知道她从美国回来后已在深圳职业技术学院动画专业任教三年多了。

她仍像二十多年前那么爽朗，那么精神。

我们谈到了专业，她很有感触地说：“在动画教学中，如何掌握各种运动规律，实在太重要了，自己学的时候没觉得怎么样，后来越深入就越觉得它的重要性，运动规律掌握得不好，物体的运动就是那么死板，动画的质量就是上不去。

您以前给我们的作业我还保存着，今天还有用呢！

”她打开手提电脑，让我看她为学生们做的课件，我觉得的确很生动，可视性的运动规律由浅入深，通俗易懂。

无论是学二维动画，还是学三维动画，都有必要掌握这些规律。

看来她的教学方法是有继承有发展，可以为中国动画事业培养出一些新人才的，这是一项很有意义的工作。

记得1985年我在深圳翡翠动画公司教动画时，见到了任千红，那时就感到她比其他学生更成熟和稳健些，踏实好学，是个好学生，结业时公司就破格让她担任原画（动作设计）工作。

最近她来电告诉我，她已把她的教学资料整理成册，不久即可付印，开花结果，值得庆贺！

祝愿她再接再厉，将今天的成就作为明天的起点。

## <<可视性动画技法（上）>>

### 内容概要

随着我国改革开放的深入和人民生活水平的提高，我国的动画产业也变得空前火热。

经过对美国动画片和日本动画片的长久推崇和效仿之后，中国动画学界和业界的有识之士也意识到了复兴中国动画产业和动画教育的重要性。

《小蝌蚪找妈妈》、《山水情》、《金猴降妖》等一批中国早期动画片的创作技法和艺术性已经达到了非常高的水准，是中国动画创作道路上的一座高峰。

而新的时代需求则要求我们这些新时代的动画人和动画教育工作者紧密结合当下动画产业的发展趋势，以教育为根本，从动画教育着手，培养出符合新时代动画产业发展需求的动画人才。

本书内容所要强调的就是动画教育中很重要的一个问题：尽管新技术的发展可以为动画创作带来更大的空间和更丰富的形式，但艺术创作规律在动画创作中仍然是最重要的基础之一，动画基础教学中的运动规律是每一位学习动画创作的学生都必须牢牢掌握的。

当下许多动画专业的学生作品常常误入违背动画创作本质规律的误区：忽略动画创作的基本技法，没有牢固地掌握动画中的运动规律，这样就无法使作品产生动画魅力和引人入胜的形式美感。

所以，使学生牢固地掌握动画中运动的节奏、规律和科学性，是我们教学工作者应该重视的。

笔者从事动画教学工作并在这个行业里从事动画创作二十多年了，本书是在我所教课程(国家精品课程)的基础上，紧密结合当下动画技术的发展和动画岗位人才的实际需求而编写的，具有系统的知识构架和切实的实践指导价值，能使学生少走弯路，有效提高学习效率。

与图书配套的PPT课件以最直观、生动和极具趣味性的形式阐释了动画中的运动规律，使繁杂枯燥的教学更加直接化、可视化、趣味化。

在动画基础部分，笔者独创的“魔笔教学法”将二维动画制作课程中原来需要教师课堂演示的部分用PPT课件呈现出来，不仅可供学院里的学生上课或自学之用，还能为广大动画爱好者和自学者提供切实的帮助，同时，这一独创性和整个课程的系统性、实践性、科学性也使笔者所讲授的本门课程被评为“国家级精品课程”。

## <<可视性动画技法（上）>>

### 作者简介

任千红，1982年毕业于云南艺术学院美术系版画专业，同年任教于昆明市纺织局图案学校，1985参加深圳翡翠动画公司第一批动画培训班，1986-2005年任职于深圳翡翠动画公司，历任原画师、高级原画师、动画部门主管、动画主任兼摄影主任、技术导演、高级导演等职，期间参与、负责了《小美人鱼》、《蝙蝠侠》、《阿拉丁神毯》、《蓝皮鼠与大脸猫》、《中国经典动画廊》、《马赛利诺》、《牙箍女孩》、《花木兰》、《小熊维尼》等动画片的加工制作工作。

2005年至今受聘于深圳职业技术学院动画学院，主要讲授动画的运动规律。

2006-2009年连续四年被评为优秀教师。

由其主讲的“二维动画制作”2008年被评为国家级精品课程。

## <<可视性动画技法(上)>>

### 书籍目录

第一部分 动画基础知识 第一讲 美、日、中动画概况 第二讲 动画流程 第三讲 动画原理和线的中割 第四讲 动画造型及转面 第五讲 表情和语言 第六讲 关于速度线 第七讲 曲线运动的规律 第八讲 鱼类的运动规律 第九讲 飞禽的运动规律 第十讲 走禽的运动规律 第二部分 人类的运动规律 第十一讲 原地循环和浮动定位 第十二讲 人类行走运动的基本规律 第十三讲 如何画好个性化行走 第十四讲 摄影表的功能和运用 第十五讲 各个角度的行走 第十六讲 奔跑的运动规律 第十七讲 跳跃与负重等运动参考文献

## &lt;&lt;可视性动画技法(上)&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：日本动画概况由于法国的动画片《凸坊新画》在日本大受欢迎并引起了轰动，日本动画人便开始了自己的创作，他们决心制作出日本人自己的动画。

其中代表人物为下川凹夫（1892～1973年），他于1917年完成了日本第一部动画片《芋川棕三玄关》。

同时，还有北山清太郎（1886～1970）和幸内纯一（1888～1945），他们也在1917年分别创作了《猿蟹和战》、《塌凹内名刁》这两部动画片。

他们三人一同被称为“日本动画之父”。

20世纪20年代，日本为了推动教育计划，在中小学课程设置上安排了电影课，东京还安排了儿童动画节，让全市儿童到电影院观看动画片。

从此，日本动画片的产量日增，这也刺激了日本动画工业的发展。

1943年，日本的第一部动画长片《桃太郎·海上神兵》（片长37分钟，图1-83）诞生。

当时正逢战乱，日本动画片的内容大多为表现战争。

这一时代因素也为后来日本动画片中的烟雾、火光、爆炸等特技视觉效果的精良奠定了基础，在后来的发展中甚至比迪斯尼动画做得更具有震撼力。

20世纪50年代，日本动画业进入蓬勃的发展阶段，以1956年4月成立的“东映动画”为代表。

“东映动画”聚集了数下泰司、山本善次郎、森康二等知名动画人才，于1958年创造了日本动画史上的第一部彩色长篇动画电影《白蛇传》（图1-84）。

《白蛇传》不但是日本动画史上第一部彩色长篇动画电影，也是对之后日本动画事业影响最为深远的奠基之作，因此该片被称为日本动画史上的里程碑。

《白蛇传》取材于中国古代同名神话，由“东映动画”社长大川博制片与导演，制作严谨细致，借鉴了不少中国与西方动画影片的成功经验，同时也融入了日本的民族特色。

该片的情节与原著有所差别，但人物服饰基本遵循原著风格，还恰到好处地运用了相关音乐元素和动物形象，问世后获得了巨大的市场成功，并荣获威尼斯儿童电影节特别奖，为日本动画片赢得了世界声誉。

日本动画在发展过程中，各种制作技法相继涌现，技术也不断成熟。

伴随着电视发展的低成本化，长篇的系列动画片市场逐渐成熟。

观众群的不断扩大为动画业带来了巨大的商机，日本动画也由原来的手工化开始向工业化过渡，而推动这一进程的就是“东映动画”的社长大川博。

另外还有一位动画大9币的作品对日本动画也产生了深远影响，他就是被誉为“日本动画铁三角”之一的手冢治虫（1928～1989，图1-85），他的代表作有《铁臂阿童木》（图1-86）、《森林大帝》（图1-87）等。

自20世纪70年代至今，日本先后出现了手冢治虫、宫崎骏、梶原一骑、松本零士等一批著名动画电影大师，使日本的动画片在数量和质量上都达到了一个新的高峰，不仅产量巨大，而且题材多样、故事精彩、角色生动。

如今，日本动画已经成为了一种独特的文化产业，并带动了一大批周边产品的开发和生产，并风靡海外。

## <<可视性动画技法（上）>>

### 编辑推荐

《可视性动画技法:运动规律(上)》：高职高专动画专业应用型特色教材,国家示范性高等职业院校示范专业主讲教材,国家级精品课程主讲教材

<<可视性动画技法（上）>>

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>