第一图书网, tushu007.com

<<新编动画运动规律教程>>

图书基本信息

书名：<<新编动画运动规律教程>>

13位ISBN编号：9787508475455

10位ISBN编号：7508475453

出版时间：2010-7

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪 编

页数：86

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

前言

对运动规律的研究是每一个动画创作者的必备修养。
本书详细讲解各类常见的运动规律，通过对这些运动规律的分析，读者可以从中了解和掌握最基本的原理，然后总结出运动规律的观察和分析方法。
在此基础上不断总结创作经验、总结新的规律以便适应创作的需要。
本书分三个部分：第一部分内容包括第1-3章，主要讲解运动规律的基础知识、运动力学以及角色的运动规律。
第二部分内容包括第4、5章，主要讲解一些自然现象的运动规律，如：风、火、水、雨、雪、雷电、云雾、烟、爆炸等。
第三部分内容包括第6章，主要讲解动画法则，然后给出一些经典的角色运动规律图例供欣赏和参考。
本书内容丰富，讲解详尽，与实际生活中所见的非自然和自然现象联系紧密，通俗易懂。
可作为普通高等院校动画专业教材，也可作为动漫设计、制作等相关专业及广大动画爱好者的参考读物。
本书由房晓溪任主编，李克明任副主编，参加编写的人员还有刘齐稳、卢娜、张烨、王俊、常久利、周国栋、王瑶、庄艳明、纪赫男、方鑫海、宋忠良等人。
由于技术的不断成熟，制作工具也会不断发展进步，制作手段不断完善与成熟，我们希望本书能够起到抛砖引玉的作用。
欢迎广大读者与我们联系，提出宝贵的意见和建议，以便我们在以后的版本中不断改进。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

这是一本介绍动画运动规律的专业教材。
本书主要从以下几个方面介绍动画运动规律：运动规律的基本知识，如动画空间、速度、时间、距离等；运动力学；人物、兽类、飞禽类、爬行动物等的运动规律；风、火、水、雨、雪、雷电、云雾、烟、爆炸等自然现象的运动规律，最后通过一些案例来演示动画实际运动绘制的效果。
　本书内容简练、实例丰富。
作者结合基础操作知识以及实际经典动画的运动设计图，给读者呈现了详细的设计参考。
本书适合作为动画院校及相关院校动画专业的教材，也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

<<新编动画运动规律教程>>

书籍目录

前言第1章 运动规律的概念 1.1 动画时间设定 1.2 动画空间 1.3 动画速度 1.4 动画的时间、距离、张数和速度之间的关系 1.5 动画节奏 本章小结 思考与练习第2章 运动力学 2.1 惯性运动 2.1.1 关于力的概述 2.1.2 惯性 2.2 弹性运动 2.3 曲线运动 2.3.1 弧形运动 2.3.2 波形运动 2.3.3 S形运动 本章小结 思考与练习第3章 角色运动规律 3.1 人物 3.1.1 行走 3.1.2 跑步 3.1.3 人的跳跃运动 3.2 兽类 3.2.1 爪类动物 3.2.2 蹄类 3.3 飞禽类动物 3.3.1 禽类动物行走的动作规律 3.3.2 鸟类的飞行运动规律 3.4 爬行动物、鱼类、昆虫 3.4.1 爬行动物 3.4.2 鱼类 3.4.3 昆虫 本章小结 思考与练习第4章 自然现象的运动规律(一) 4.1 风 4.1.1 风的不同运动状态 4.1.2风的运动线表现 4.2 火 4.2.1 火焰的基本运动状态 4.2.2 火的具体表现方法 4.3 水 4.3.1 关于水的概述 4.3.2 水的表现方法 4.4 雨 4.4.1 关于雨的概述 4.4.2 雨的表现方法 本章小结 思考与练习第5章 自然现象的运动规律(二) 5.1 雪 5.1.1 关于雪的概述 5.1.2 雪的表现方法 5.2 雷电 5.2.1 关于雷电的概述 5.3 云雾 5.3.1 关于云雾的概述 5.3.2 云雾的表现方法 5.4 烟 5.4.1 关于烟的概述 5.4.2 烟的表现方法 5.5 爆炸 5.5.1 关于爆炸的概述 5.5.2 爆炸的表现方法 本章小结 思考与练习第6章 动画法则与经典动作欣赏 6.1 动画与动画法则 6.2 经典实例欣赏

章节摘录

插图：动画是在时间的流动中演绎的，动画时间是动画片创作中的重要因素。
运动是动画中最基本和最重要的部分，而运动最重要的是节奏与时间。
时间控制是动作真实性的灵魂，过长或过短的动作会折损动画的真实性。
动画时间的掌握一般包括两个方面：微观动画时间和宏观动画时间。
（1）微观动画时间。
微观动画时间，即动画师对每一个动作不同阶段张数的精确确定。
（2）宏观动画时间。
宏观动画时间，即动画导演对动画片的摄影表（律表）的规划。
动画片中，一个CUT（镜头）或一个动作的时间长度，通常以秒或帧，格为测算单位，运动的影像是由成千上万张静止的画面组成的。
“1帧门格”即其中的一幅画面，1秒一般分为24帧／格。
帧数（格数）的多少与画面的流畅度成正比。
在具体的实践中，完成同样的动作，动画片所占胶片的长度比故事片、记录片要略短一些。
因此，在确定动画片中某一动作所需的时间，通常要用秒表根据真人表演测得的时间或记录片上所摄的长度，缩短一些才能得到理想的效果。
通常所说的动画时间是指微观动画时间，即动画片中完成一个动作所需的时间长度，表现为此动作所占胶片的长度（片格的多少）。
一般来讲，动画时间控制动画的速度，动作时间的长短和所占片格的数量成正比。
时间越长，片格的数量就多，速度就慢；时间越短，片格数量就少，速度就快。

编辑推荐

《新编动画运动规律教程》：普通高等教育面向21世纪动漫系列教材。

第一图书网, tushu007.com

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