

<<动画运动规律>>

图书基本信息

书名：<<动画运动规律>>

13位ISBN编号：9787561153161

10位ISBN编号：7561153163

出版时间：2010-5

出版时间：大连理工大学出版社

作者：李雪松 主编

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>

<<动画运动规律>>

内容概要

本教材主要具有以下特色：

(1) 定位明确。

主要面向高职学生，在教材内容选择以及安排上，突出以实用为导向的高职教学目标。

(2) 丰富翔实、层次分明的案例教学。

为了培养学生解决实际问题的能力，本教材采用了三种层次的案例。

第一种是为了配合介绍知识点而采用的教学案例；第二种是案例模块分析，如经典动画影片的动作分析等；第三种是综合实训，综合实训单独作为一章，主要就动画的绘制及运动规律进行归纳练习。

(3) 实用性、适用性强。

为配合不同基础的专业学员和动画爱好者的需要，本教材力求能够更大程度地适合自学，主要针对章节的重点、难点进行训练。

章后有具体的讨论思考与作业练习，并配备准确的图片以供参考和描摹。

本教材由李雪松任主编，黄剑玲任副主编。

张迪老师审阅了全部书稿。

本教材适用于高职高专动画设计专业及相关专业的教学，也可作为动漫领域相关从业人员的参考书。

<<动画运动规律>>

书籍目录

第一章 运动规律概述

第一节 动画概述

- 一、动画的基本原理
- 二、动画的分类
- 三、动画的表现特征
- 四、动画的应用范围
- 五、动画片的制作流程
- 六、本节知识点

第二节 动画创作者应该掌握的基本原理

- 一、运动规律的概念
- 二、动画的基本原理
- 三、本节知识点

第三节 动画的基本画法

- 一、线条训练
- 二、加动画
- 三、本节知识点

本章小结

作业

第二章 运动规律基础

第一节 动势曲线

- 一、动势曲线的定义
- 二、如何训练动势曲线
- 三、案例分析
- 四、本节知识点

第二节 曲线运动

- 一、曲线运动概述
- 二、掌握曲线运动的要领
- 三、案例分析
- 四、本节知识点

第三节 动画的基本画法

- 一、弹性运动的概念
- 二、弹性变形
- 三、弹性变形的应用
- 四、案例分析
- 五、本节知识点

第四节 惯性运动

- 一、惯性运动的概念
- 二、案例分析
- 三、本节知识点

第五节 速度的表现

- 一、速度的概念
- 二、加速运动
- 三、减速运动
- 四、匀速运动
- 五、案例分析

<<动画运动规律>>

六、本节知识点

第六节 预备、缓冲与追随

一、预备动作

二、缓冲动作

三、追随动作

四、案例分析

五、本节知识点

本章小结

作业

第三章 人物常规运动

第一节 人物走路

一、人物走路基本规律

二、人物多角度走路基本规律

三、人物不同情绪、状态的走路

四、案例分析

五、让走路更加生动的方法

六、本节知识点

第二节 人物跑步

一、人物跑步基本规律

二、人物多角度跑步基本规律

三、案例分析

四、跑步的几种经典模式

五、让跑步更加生动的方法

六、本节知识点

第三节 人物转面

一、人物转面概念

二、头部结构

三、转面的综合画法

四、案例分析

五、本节知识点

第四节 人物跳跃

一、立定跳远

二、跑跳

三、本节知识点

第五节 人物的表情与口型

一、人物的表情

二、人物的口型

三、案例分析

四、表情与口型的结合

五、本节知识点

第六节 人物手臂运动

一、手臂抬起和放下动作

二、手臂运动的表现特征

三、本节知识点

第七节 人物综合运动

本章小结

作业

<<动画运动规律>>

第四章 动物常规运动

第一节 四足动物运动规律

- 一、肉食类四足动物
- 二、草食类四足动物
- 三、肉食与草食动物运动的共同点与不同点
- 四、案例分析
- 五、本节知识点

第二节 禽类动物运动规律

- 一、飞禽
- 二、家禽
- 三、拟人化禽类动物的案例
- 四、本节知识点

第三节 昆虫运动规律

- 一、昆虫的总体特征
- 二、常见昆虫的运动规律
- 三、本节知识点

第四节 爬行类和两栖类动物运动规律

- 一、爬行类
- 二、两栖类
- 三、本节知识点

第五节 鱼类运动规律

- 一、大鱼运动规律
- 二、小鱼运动规律
- 三、长尾鱼运动规律
- 四、鱼尾的打开动作
- 五、案例分析
- 六、本节知识点

第六节 拟人化动物运动规律

- 一、拟人动物的走路及转身动作
- 二、拟人动物的眨眼、口型及表情
- 三、拟人动物综合动作
- 四、本节知识点

本章小结

作业

第五章 自然现象运动规律

第一节 风

- 一、风的常用表现方法
- 二、本节知识点

第二节 雨和雪

- 一、雨的运动规律
- 二、雪的运动规律
- 三、本节知识点

第三节 火

- 一、火的基本特点
- 二、小火与中火
- 三、大火
- 四、本节知识点

<<动画运动规律>>

第四节水

- 一、水的特征
- 二、水花
- 三、水泡
- 四、水流
- 五、水圈、水纹与水波
- 六、海浪
- 七、本节知识点

第五节烟和云

- 一、烟的特点
- 二、烟的运动规律
- 三、云、雾的运动规律
- 四、本节知识点

第六节闪电

- 一、闪电的表现类型
- 二、案例分析
- 三、本节知识点

第七节特效与爆炸

- 一、爆炸效果
- 二、特效
- 三、本节知识点

本章小结

作业

第六章 综合实训

第一节基础练习

- 一、速写练习
- 二、造型临摹与拷贝练习
- 三、本节作业

第二节分析影片动作片段

- 一、分析影片动作的好处
- 二、案例分析
- 三、本节作业

第三节人物角色动作练习

- 一、走路动作练习
- 二、跑步动作练习
- 三、角色转面及转身动作练习
- 四、角色挥拳与投掷动作练习
- 五、其他动作练习
- 六、看图创意动作练习

第四节动物角色动作练习

- 一、四足动物
- 二、禽类动物
- 三、拟人动物

第五节自然运动规律练习

- 一、雨、雪与水
- 二、烟、火与爆炸
- 三、风

<<动画运动规律>>

第六节课程设计

- 一、镜头夹的认识
- 二、镜头夹的各个组成部分
- 三、实际镜头绘制练习

<<动画运动规律>>

章节摘录

版权页：插图：物理学上的速度，是指路程与通过这段路程所用时间的比值。

在相同的距离中，速度越快的物体所用的时间越短，速度越慢的物体所用的时间就越长。

简单地说，速度就是指物体在运动过程中的快慢。

在动画片中，物体运动的速度越快，所拍摄的格数就越少；反之所拍摄的格数就越多。

所有物体自静止开始运动，是渐快的加速运动，从运动状态到静止状态，则是呈渐慢的减速运动。

在动画片中，一个动作从始至终的过程中，如果运动物体在每一张画面之间的距离完全相等，称为“平均速度”（即匀速运动）；如果运动物体在每一张画面之间的距离是由小到大，那么在银幕上放映的效果将是由慢到快，称为“加速度”（即加速运动）；如果运动物体在每一张画面之间的距离是由大到小，那么在银幕上放映的效果将是由快到慢，称为“减速度”（即减速运动）。

上面讲到的是物体本身的“加速”或“减速”，实际上，物体在运动过程中，除了主动力的变化外，还会受到各种外力的影响，如地心引力、阻力以及地面的摩擦力等，这些因素都会造成物体在运动过程中速度的变化。

在动画片中，不仅要注意较长时间运动中的速度变化，还必须研究在极短暂的时间内运动速度的变化。

例如：一个大力击打的动作运动过程可能只有6格，时间只有 $1/4$ 秒，尽管时间很短，但是它每一张画面中动作间的距离却是不一样的。

往往开始时距离小，速度慢；后面的距离大，速度快，是一个加速动作，只有这样表现，力量才能够爆发。

造成动作速度快慢的因素，除了时间和距离之外，还有一个因素，就是两张原画之间所加中间画的数量。

中间画的张数越多，速度越慢；反之则越快。

即使动作的时间长短相同，距离大小也相同，由于中间画的张数不一样，也能造成细微的快慢不同的效果。

动画所表现的内容，是以客观世界为基础的，但它又有自己的特点，决不是简单的模拟。

<<动画运动规律>>

编辑推荐

《动画运动规律》是高职高专动漫专业系列规划教材之一。

<<动画运动规律>>

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>