第一图书网, tushu007.com

<<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：9787561833209

10位ISBN编号：7561833202

出版时间：2010-1

出版时间：天津大学出版社

作者：陈莉，吴伟峰，卓松磊　编著

页数：99

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

动画，一门创造运动的艺术，它有着与别的艺术门类完全不同的生命精神和审美特征。
在不久的将来，动画将是通信、娱乐、教育等新兴媒体产业的重要组成部分，是一种最有前途的独立的表现方式和艺术手段。
而动画产业作为最热门的文化创意产业之一，在全球范围内已成为创意经济中的朝阳产业。
伴随着动漫市场的快速成长，中国动画教育呈现出快速的发展趋势。
虽然我国开展动画教育的时间并不长，但近几年，我国动画教育却出现了爆炸式的增长。
本书的编写满足了当前动画教育迅猛发展的需要。
在编写的过程中依据了原动画创作的程序，示范图例按照从简到繁、从基础到深入的顺序安排在教学环节中，对初学者掌握基本动画技法、专业人士研究动画规律都能起到系统而专业的指导作用。
本书由江西陶瓷工艺美术职院陈莉、无锡工艺职业技术学院吴伟峰、江西陶瓷工艺美术职院卓松磊担任主编，湖州职业技术学院王伟、宁波城市职业技术学院林勇健、绍兴托普信息职业技术学院马丹、无锡南洋职业技术学院张志华担任副主编，由刘宗宝担任主审。
其中第一章 的1.1、1.2由卓松磊编写，1.3由刘宗宝编写；第二章 的2.1-2.3由吴伟峰编写，2.4-2.6由林勇健编写；第三章 和第六章 由陈莉编写；第四章 的4.1、4.2由王伟编写，4.3、4.4由马丹编写；第五章 的5.1、5.2由李博编写，5.3－5.5由马宝峰编写，5.6、5.7由陈梅丽编写。
郑哲琼、赖新芽、乔彬、朱璐莎、左一蓓参加了本书的审校工作。
全书由陈莉、芦扬统校。
本书集合了编著者多年的教学经验，并吸收了各动画公司专业人士的宝贵经历，在教授专业技巧的同时，与项目教学相结合，让读者在学习的过程中能有清晰的思路。
书中部分范例取自学生在动画公司实习的作业，使得企业的一些实际理念能与教学有所融合。
在此，感谢一直支持和帮助我们的朋友们、参考文献的作者以及本书引用的网上参考资料的作者。
希望这样一本内容充实、理论与实践紧密结合的教材能给广大热爱动画的学习者、动画从业人员以专业性的辅导。

内容概要

本书主要内容包括，运动规律的基本常识，如动画制作中的时间概念、空间概念、速度和节奏、关键帧和中间张等；动画运动中的几种基本运动，如弹性运动、惯性运动、曲线运动；人物角色、动物角色的运动规律；动作设计的基本要领；动画设计中的表演风格；原动画关键帧的动作设计和把握；动作设计中的联想手法以及运动规律与动作设计的学习和研究方法。
本书在编写的过程中依据了原动画创作的程序，示范图例按照从简到繁、从基础到深入的顺序安排在教学环节中。
第一章 概括地描述了动画创作的原理以及原动画等基本概念；第二章 着重介绍了决定一部动画片是否精彩的动作设计要点，包括夸张、变形、弹性运动、预备动作等；第三、四、五章则分别就人物、动物以及自然现象的运动规律做了比较深入的讲解；第六章 附有丰富的彩页，使读者能从前人的众多优秀作品中学到宝贵的经验。
　　本书全面深入地介绍了动画运动规律，举例典型、详尽，使读者能够全面、系统地掌握动画创作及动作设计的要领，可以作为动漫专业教材，也可以作为动画从业人员的学习指导用书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

1 在动手画之前　1.1 动画的基本原理　1.2 动动中的时间与节奏　1.3 原画动画与中间画2 动画的精彩之处　2.1 弹性运动　2.2 夸张与变形　2.3 惯性运动　2.4 预备与反应　2.5 追随与重叠　2.6 曲线运动3 人物的运动规律　3.1 形象转面　3.2 走路　3.3 跑步　3.4 口型与表情　3.5 综合动作(表演)4 动物的运动规律　4.1 禽鸟类的运动规律　4.2 鱼与两栖类　4.3 昆虫类　4.4 兽类5 自然现象的运动规律　5.1 风　5.2 水　5.3 雨雪　5.4 雷电　5.5 火　5.6 烟和云雾　5.7 爆炸6 精彩影片截图欣赏参考文献

章节摘录

插图：作为动画师，不但要掌握绘画或者速写的技术，还要有时间感、洞察力、表现力和对物体运动规律的理解。
此外，角色动画师同时也要是个演员，具有赋予一件事物生命活力的能力。
通过这些不同领域知识的融合，动画师仿佛具有了魔力，让角色活灵活现，具有了生命力。
1.1动画的基本原理在古代埃及，人们将狩猎、劳作、战争等场面用一幅幅图画按照动作进行的顺序连在一起，画成壁画，形成生动的连续，如图1.1、图1.2所示动作。
后来，画家们将一系列表现神的各种姿态的图画，按顺序画在庙宇的各个柱子上，形成表示欢迎的连续动作。
这样，当帝王乘车从庙宇旁疾驰而过时，就可以看到神仿佛举起手来向他表示欢迎，这就是一系列图画形成的连续活动的景像，如图1.3所示。
在我们小的时候，常常玩一种游戏：在一把扇子正面画一只鸟，而反面画一只空的鸟笼，当我们快速转动扇柄时，就好像看见小鸟进到了笼子里，如图1.4所示。
这些现象产生的原因都是由于视觉残（暂）留。
什么是视觉残（暂）留现象呢？
人体的视觉器官，在看到的物象消失后，仍可暂时保留视觉的印象。
经科学家研究证实，视觉印象在人的眼中大约可保持0.1秒之久。
如果两个视觉印象之间的时间间隔不超过0.1秒，那么前一个视觉印象尚未消失，而后一个视觉印象已经产生，并与前一个视觉印象融合在一起，就形成视觉残（暂）留现象。
人们根据这一原理，进一步发明了电影。
动画片中人物活动的原理和故事片中人物活动的原理是一致的，都是利用人们眼睛的视觉残（暂）留特点，通过拍摄在电影胶片上的一格又一格的不动的，但又是逐渐变化着的画面，以每秒钟跳动24格的速度连续放映，造成人物活动的感觉。

编辑推荐

《动画运动规律》：高等院校游戏动画专业规划教材，二维动画精品课程系列

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