

<<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：9787040350562

10位ISBN编号：7040350564

出版时间：2012-8

出版时间：游金水、黄晓风、赖文昭 高等教育出版社 (2012-08出版)

作者：游金水，黄晓风，赖文昭 编

页数：233

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

《计算机动漫与游戏制作专业系列教材：动画运动规律》根据教育部《中等职业教育改革创新行动计划（2010-2012年）》专业试点的任务要求组织开发编写。

本书遵循以就业为导向、以实践技能为核心、以学生为本位的职业教育理念，采用“做中学、做中教”的教学模式组织教学内容，通过项目任务阐述动画运动规律知识，训练原画、动画技法，使学生掌握动画表演技能，充分体现教材实践性和适用性。

本书按照自然现象、动物和人物对项目任务进行分类，通过对事物运动规律的阐述，原画与中间画的制作技法以及动画呈现方法的介绍，可使学生掌握动画原理及其制作方法。

本书侧重动漫和游戏制作的实践技能培养，以期更加适应职业岗位的需求。

本书可作为中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业教材，也可作为相关培训班的培训教材或供动漫爱好者自学使用。

## <<动画运动规律>>

### 书籍目录

第1单元 原画与动画 项目 一组敲桌的原画、动画制作流程 第2单元 一般运动规律 项目2.1 汽车的直线运动 项目2.2 海浪的运动 项目2.3 旗帜的飘动 项目2.4 尾巴的运动 项目2.5 麦穗的摆动 综合实训 曲线运动规律 第3单元 自然现象的运动规律 项目3.1 风 项目3.2 篝火 项目3.3 闪电 项目3.4 雨 项目3.5 雪 项目3.6 水 项目3.7 云 项目3.8 爆炸 综合实训 自然现象的运动规律 第4单元 四足动物与两足动物的运动规律 项目4.1 马走 项目4.2 豹跑 项目4.3 青蛙跳 项目4.4 鸡走 项目4.5 鸭游 项目4.6 鸟飞 综合实训 四足动物与两足动物的运动规律 第5单元 鱼虫的运动规律 项目5.1 鱼的游动 项目5.2 蟋蟀的跳 项目5.3 蝴蝶飞舞 项目5.4 蛇爬 综合实训 鱼虫类的运动规律 第6单元 人物的运动规律 项目6.1 人物的走 项目6.2 人物的跑 项目6.3 人物的跃 综合实训 人物的运动规律

## &lt;&lt;动画运动规律&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.了解蛇的运动规律 蛇的身体圆而细长，表面覆有鳞片。

蛇的行动是靠轮流收缩脊骨两侧的肌肉来前进的。

它的运动特点是：开始行动时，先是头部两侧的肌肉交替伸缩，带动头部左右摆动，这样一伸一缩的运动继续向后面的肌肉和尾部传递，成“S”形曲线运动，头部摇摆幅度小，动力不断增大地传下去，越到尾部摇摆的幅度越大，这样就能不断地产生推力，把躯体推向前进。

2了解波形运动和“S”形曲线运动（1）波形运动 凡质地柔软的物体，由于力的作用，受力点从一端向另一端推移，就会产生波形的曲线运动。

质地柔软、轻薄的物体，形态飘忽、变化随意的气体、液体，以及人物轻柔、优美的舞姿及体操、游泳等动作，其动作姿态和运动过程不是僵硬的、直线前进的，通常呈现波形运动。

（2）“S”形曲线运动 柔软而又有韧性的物体，主动力在一个点上，依靠自身或外部主动力的作用，使力量从一端传递到另一端，它所产生的运动路线和运动形态就呈“S”形。

“S”形曲线运动的特点：一是物体本身在运动中呈“S”形，二是其尾端质点的运动路线也呈“S”形。

最典型的“S”形曲线运动是动物（如松鼠、猫、虎等）的长尾巴在甩动时所呈现的运动。

尾巴甩过去，是一个“S”形；甩过来，又是一个相反的“S”形。

当尾巴来回摆动时，正反两个“S”形就连接成一个“8”字形运动路线。

蛇爬行时其身体也向两旁作“S”形曲线运动。

蛇朝前爬行时，身体向两旁作“S”形曲线运动。

头部微微离地抬起，左右摆动幅度较小，随着动力的增大并向后面传递，越到尾部摆动的幅度越大。

图5—50所示为蛇朝前爬行的动作分解。

注意，蛇朝前爬行时，身体向两旁作“S”形曲线运动，是指俯视蛇时的形态。

在本项目中，由于视线角度的关系，蛇身呈现波形运动。

学习目标 本项目主要讲蛇爬行的运动规律及其动画的制作方法，读者在理解蛇爬行运动规律的基础上，应能独立制作出蛇爬行的动画。

操作步骤（1）启动Flash CS5软件，新建一个Flash文档，在“文档设置”对话框中设置帧频为25fps，尺寸为720像素（宽度）×576像素（高度）。

（2）选择“插入”→“新建元件”命令，创建一个名为“蛇爬行”的影片剪辑元件。

（3）在时间轴上的第1帧中，绘制蛇朝前爬行的原画1，如图5—51所示。

## <<动画运动规律>>

### 编辑推荐

《计算机动漫与游戏制作专业系列教材:动画运动规律》可作为中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业教材,也可作为相关培训班的培训教材或供动漫爱好者自学使用。

<<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>