

<<动画实例教程>>

图书基本信息

书名：<<动画实例教程>>

13位ISBN编号：9787500665779

10位ISBN编号：7500665776

出版时间：2005-9

出版时间：中国青年出版社

作者：铃木伸一

页数：318

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>

<<动画实例教程>>

内容概要

视觉媒体正向着更便于理解，更具有冲击力的方向发展。

加之计算机技术的急速进步，我们也可作为信息源向外界发送自己掌握的信息。

如同媒体传播形式由最初的文字向静止画面再向动态发展；其视觉性越来越强，计算机传递信息的形式也逐渐多样化，并可实现用动态来表现。

在此类动态表现中，我们最熟悉不过的就是每天都能在电视上看到的动画片了，如果想自己来尝试一下这种动画的制作，应该从哪儿开始，如何开始好呢？尽管我们在学校学习文字和画画，但是像制作动画片这样的技术，即使在专门学校学习，也不一定完全掌握。

动画到底是什么意思呢？动画来源于“animate”即“注入生命力”。

也就是说，可以通过赋予石头等物体动态，来赋予其生命力（可制造非现实世界）。

动画就是拥有这种无限的可能性。

动画制作初学者经常提出诸如“走路这样的动作应该怎么画”的问题，为了解决此类问题，我们想到，给大家提供可作为底样使用的动画素材，这样每个人都可以在素材的基础上将自己的个性汇入其中做成动画。

本书就是本着这一观点编写而成的。

收录其中的全部动画素材由具有40多年动画制作经验的高手铃木伸一先生（既是漫画家们传说中的公寓“常盘庄”的居民，又是藤子不二雄的漫画《O太郎》中登场的只吃拉面的“小池先生”的原型）描绘了可为动画制作初学者参考的川3种动作（1750张动画）。

收录的动作除了可表现为扩大、缩小、移动的动作外，还以人类等生物运动（运动时状态变化）为中心作了归纳。

编写本书时，铃木伸一先生提倡“愉快地制作”，为了达到即便只是看看也不会感到无聊的效果而采用了各种各样不同的角色来绘制动画。

并且，因为本书无法表达动画的动态，于是我们：将动画收录到CD-ROM里。

大家可以使用附带的CD-ROM中的数据，实际观察动作，利用动画文件作为底稿，打印使用，让自己绘画的形象获得生命力。

<<动画实例教程>>

作者简介

铃木伸一，动画师，漫画家们传说中的公寓常盘庄的居民。
藤子不二雄漫画《Q太郎》中总是吃拉面的小池先生的原型。

1933年12月4日出生在长崎市。
从中学时代开始向杂志投稿漫画。
当时迪斯尼的《白雪公主》首映，深受感动。
1953年在漫画家中村伊助氏帮助下上京，此后，住在

<<动画实例教程>>

书籍目录

动画基础 动画制作 原画、中间动画、动画 每秒几帧 动作的观察 运动的法则 局部分开B提高工作效率 动画的夸张B节奏及省略收录素材及软件应用 本书及附带CD-ROM的使用方法 Viewer.htm的说明 CD-ROM的操作环境 对动画制作有用的书籍 动画制作软件的介绍 底样读入软件 本书的阅读方法A 走、跑、交通工具 A1 走路的男人 A2 走路的少女 A3 走路的男人 A4 走路的男人 A5 走路的少女 A6 走路的男人 A7 走路的女人 A8 偷偷溜走 A9 爬行 A10 跑 A11 追 A12 跑转走 A13 受惊后逃跑 A14 全速跑 A15 披着披风跑 A16 化为烟雾消失 A17 骑自行车 A18 行驶的汽车B 上下 推拉 B1 跳 B2 滑 B3 坠落 B4 梦中坠落 B5 坐椅子 B6 从椅子上起身B走 B7 爬楼梯 B8 平放 B9 抱起箱子 B10 推车 B11 拉绳子 B12 打沙袋 B13 投球 B14 关门 B15 击球C 手的动作D 动作B手势E 感情表现F 动物G 自然现象H 变形、逗趣 作者介绍后记

<<动画实例教程>>

编辑推荐

《动画实例教程》由日本著名动画专家铃木伸一撰写。他总结归纳了动画中最常见的百余种动作的绘制技巧，以实例讲解的形式编成此书。为方便大家画动画时使用，每个动画都画成1秒8张，并标注原画，附上摄影表。

近年，越来越多的人投身动画的创作中。

《动画实例教程》不但可以作为专业院校的参考教材，更是动画爱好者不可多得的学习参考资料。

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>