

<<动画原理>>

图书基本信息

书名：<<动画原理>>

13位ISBN编号：9787539421155

10位ISBN编号：7539421150

出版时间：2008-1

出版时间：湖北美术

作者：陆成法

页数：113

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>

<<动画原理>>

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。

教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。

因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。

这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。

动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”

已经是目前国际流行的文化现象动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。

根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。

今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。

近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。

它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。

可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。

无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

<<动画原理>>

内容概要

本书结合实例，提供了动画操作的制作技术和指导方法，较为系统的讲述了动画原理，采用图文并茂的方法，深入浅出地例举了一些在动画制作中经常碰到的问题。

当然，这是一位动画专业创作人员从一开始就必须要掌握的基础。

同时，还需要不断提高自己的艺术修养。

因为学习动画原理的最终目的，就是创作出具有生命力的角色。

而角色运动的最终效果，也完全取决动画创作人员对其角色动态、时间的构思与实现手段。

所以我们说，动画原理是造型手段，是一种特殊的创造运动的手段。

当然创作动画片是技术与艺术的结合，是视听与动态的综合艺术，但动画设计是整个动画创作中的重要组成部分，是直接展示给观众的画面形象。

本书是作为学习动画设计的入门参考书，是掌握动画原理的基础教材，适用于动画专业院校学生及动漫爱好者的学习教材，也可以作为动漫专业人士的参考资料书。

<<动画原理>>

书籍目录

第一章 原画、动画的分工 第二章 动画制作基本训练 第一节 动画线条的画法与要求 第二节 中间线和中间画的训练 第三节 中间画的对位基本方法 第四节 复杂的中间画基本技法 第五节 曲线运动中间画基本方法 第三章 人物绘画的基础 第一节 人体结构与透视 第二节 人体与空间的透视关系 第三节 人体运动与基本结构关系 第四节 人体运动形体动态线画法 第四章 原画创作基本训练 第一节 原画创作的过程 第二节 熟悉人物造型风格 第三节 人物动作的分析 第五节 循环动作的画法 第六节 如何掌握人物动作的时间与节奏 第七节 原画创作中有关力的作用 第八节 掌握动作设计中的夸张处理 第九节 原画分层设计 第五章 人物行走动画创作的基本规律 第一节 正常情况下人物行走的动态规律 第二节 人物各种形态的行走规律 第三节 人物循环行走的动态画法 第四节 人物正面、背面行走的动态画法 第五节 人物侧面行走的动态画法 第六节 人物上下坡行走的动态画法 第七节 人物斜侧面行走由近向远的透视画法 第六章 人物跑步动画创作的基本规律 第一节 正常情况下人物跑步的规律 第二节 快跑与慢跑的跑步画法 第三节 人物循环跑步的画法 第四节 人物正面、背面的跑步画法 第五节 人物斜侧面的跑步画法 第六节 人物各种不同的跑步画法 第七节 人物的跳跃动作画法 第七章 四足动物运动动画创作的基本规律 第一节 狗的形体结构和行走画法 第二节 猫的形体结构和行走画法 第三节 马的形体结构和行走画法 第四节 其他兽类动作画法 第八章 禽类动物的基本动态 第一节 鸡的形体结构和动态画法 第二节 鸭、鹅的动态画法 第三节 各种鸟类的形体结构和动态画法 第九章 鱼类的形体结构与游动画法 第一节 鱼类的品种与特征 第二节 鱼的游动规律 第十章 两栖动物的基本画法 第一节 有足两栖动物 第二节 无足两栖动物 第十一章 昆虫类的基本动态与画法 第一节 以飞为主的昆虫 第二节 以爬行为主的昆虫 第三节 以跳为主的昆虫 第十二章 自然现象中的运动规律 第一节 风、雨、雷、电自然现象 第二节 水的动态 第三节 烟雾、云、火、爆炸的动态分解 第十三章 表情与口型的动画处理 第一节 人物表情 第二节 口型的变化与表现 第十四章 画面技术性处理手法 第一节 摄影表的作用 第二节 画面与规格的处理 第三节 推、拉、摇、移的处理 第十五章 动画设计应具备的条件 参考书目

<<动画原理>>

章节摘录

插图：2．惯性运动根据力学原理的惯性运动，就是一个物体突然受到力的作用，从静止的状态下开始运动或一个运动着的物体如果突然停止，但还会继续向前冲一会儿。

这些就是惯性运动。

惯性的大小是由物体质量和重量的大小决定的。

也就是说物体的体积越大，惯性就越大。

物体的体积越小，惯性也就越小。

如果物体的重量越重，它的惯性也越大，物体的重量越小，它的惯性也越小。

例如汽车和火车相比，火车的重量和体积都很重很大。

而相对而言，汽车就要轻和小。

火车刹车的惯性比汽车大，往往改变它原来运动状态也比汽车困难得多。

所以，我们在设计动作时，依据惯性运动的特点，充分发挥自己的想象力，运用动画夸张变形的手法，突出动作效果。

在运用夸张变形的手法表现物体的惯性运动时，必须掌握好动作的速度和节奏。

速度越快，惯性也越大，夸张变形的幅度也越大。

如一辆向前急驶的汽车，突然急刹车，车轮向前倾变成扁圆形，整个车身也向前倾斜。

运用这些变形方法，会更加强汽车在急驶时急刹车而造成的强烈卡通效果。

三、速度与运动的关系速度在受到作用力与反作用力的影响时会有大小的区别。

受到作用力越大，它的运动速度也就越快。

反之，受到作用力越小，它的速度也就越小。

另外，在相同的距离中，物体在运动中所占有时间越短，它的速度也越快。

如果在运动中占有时间越长，速度也越慢。

另外，运动物体由于自身重量的不一样，使用力不一样，受到反作用力大小不一样等多种因素的影响，物体的运动会产生各种不同的速度变化。

<<动画原理>>

编辑推荐

《动画原理》为高等院校动画艺术专业教材之一。

<<动画原理>>

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>