

<<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>