

## <<水晶石动画师学习手册>>

### 图书基本信息

书名：<<水晶石动画师学习手册>>

13位ISBN编号：9787115256645

10位ISBN编号：7115256640

出版时间：2011-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：水晶石教育

页数：212

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>

## <<水晶石动画师学习手册>>

### 内容概要

《水晶石动画师学习手册》由水晶石教育学院动画导演专业资深老师合作编写，书中介绍了动画基本知识，动画制作中的运动规律和“走”、“跑”、“跳”等经典动作的设计和进一步设计出更加鲜活生动的动画的方法。

《水晶石动画师学习手册》共分为5章，第1章至第3章阐述动作设计的规则与注意事项；第4章为本书的重点，讲解各种动作的设计技巧，以及如何设计更生动鲜活的动作的方法；第5章则专注于表情动画的设计方法。

《水晶石动画师学习手册》用生动的语言、形象的示例、恰当的对比，给读者提供了正确思考和设计动作的方式。

《水晶石动画师学习手册》可看作是“动画动作”的使用手册。书中内容均是作者实际创作经验的总结，因此本书是如今纷繁的动画类书籍中难得的注重操作与解决实际问题的实用指导书籍。

《水晶石动画师学习手册》适合广大的动画爱好者，尤其是想进入或刚刚从事动画动作设计工作的读者参考阅读。

## <<水晶石动画师学习手册>>

### 书籍目录

#### 第1章 动画的秘密

- 1.1 动画来了
- 1.2 时间空间张数的秘密
- 1.3 全身心地投入
- 1.4 首先“动起来”

#### 第2章 不得不说的故事

- 2.1 标尺和中间帧的“故事”
- 2.2 原画与小原画的爱情故事
- 2.3 设计稿
- 2.4 四种动画的方法
  - 方法一：“传说”中的方法——“张张画”
  - 方法二：规范的方法——“分镜起步法”
  - 方法三：“传说”与规范碰撞的方法——“张张与分镜结合法”
  - 方法四：表演与绘画结合——“手舞足蹈法”

#### 2.5 表演与测试

#### 2.6 一拍几呢

#### 第3章 行动之前

- 3.1 又见时间空间张数
- 3.2 小心第一个陷阱
- 3.3 神秘的“弧线”
- 3.4 肢体的形变
- 3.5 又一个陷阱
- 3.6 不要做无用功

#### 第4章 形形色色的动作

#### 4.1 行走

- 身子向前倾斜
- 摔倒
- 简单的走路循环
- 身体位置的上下变化
- 每个人都有独特的步法
- 重量感
- 标准绘制方法
- 行走的节奏
- 小结
- 测试一下

#### 4.2 如何让行走更生动

- 不同行走的绘制方法
- 赋予变化的中间画
- 行走中的弹性运用
- 小结
- 拓展练习
- 通过案例分析
- 分步制作
- 行走时各肢体的动作
- 稍加改变

## <<水晶石动画师学习手册>>

- 增加脚悬空的时间
- 行走时的空间幅度变化
- 手臂细节
- 腰线的变化
- 重心的变化
- 力的反作用的变化
- 行走的一些窍门
- 小结
- 4.3 跑起来吧
  - 行走与跑步的区别
  - 采用12格的绘制方法
  - 4张模式的跑步
  - 3张模式的跑步
  - 2张模式的跑步
  - 注意手部动作
  - 一剂良方
- 4.4 蹦跳着走
- 4.5 跳起
- 4.6 跳跃中量感的表现方式
  - 拓展练习
  - 起跑
  - 助跑
  - 向前跳
  - 落地
  - 继续跑
- 4.7 弹起来
- 4.8 重叠
  - 简单的重叠的动作
- 4.9 反作用力的魅力
  - 什么是反作用力
  - 如何表现反作用力
  - 动画中“反作用力”的艺术表现
  - 小结
  - 练习
- 4.10 重量与压力
  - 什么是重量与压力
  - 为什么要学习表现“重量与压力”
  - 如何模拟现实中的“重量与压力”
  - 小结
  - 练习
- 4.11 舞蹈
  - 最早的艺术形式
  - 肢体变化的细节及规律
  - 运动的特点
  - 几种典型的舞蹈动作设计
  - 小结
- 4.12 预备动作

## <<水晶石动画师学习手册>>

- 什么是预备动作
- 设计预备动作的目的
- 什么样的动作需要预备动作
- 如何设计预备动作
- 小结
- 练习

### 4.13 强调动作

- 什么是强调动作
- 为什么要设计强调动作
- 强调动作的要求
- 如何设计强调动作
- 夸张在任何时候都好用
- 再挤压(拉伸)点
- 忽略重力尽情伸展
- 强调动作后的缓冲
- 小结
- 练习

### 4.14 摇摇晃晃的世界

- 摇晃产生
- 如何把握节奏
- 运动时加入晃动
- 晃动的效果
- 小结

### 4.15 飘动与抽打

- 飘的感觉
- 飘动
- 抽打
- 复杂的抽打
- 小结

### 4.16 让你的角色活起来

- 表演无处不在
- 情感的表达
- 与观众的互动
- 注意力集中

## 第5章 表情要“运动”

### 5.1 五官与表情的微妙关系

- 面部表达情绪
- 现实中的表情
- 五官一起做运动
- 动画中的表情
- 拟人的表情
- 小结
- 练习

### 5.2 透视心灵

- 如何通过眼睛去刻画人物
- 瞳孔动起来
- 不同的眼睛

## <<水晶石动画师学习手册>>

寻找一双慧眼

小结

练习

### 5.3 嬉笑怒骂的极致表现

怎样传达情绪

怎样算做到极致

找到合理的趋势

不同的极致

收放自如, 找到最合适的

小结

练习

### 5.4 情感进化论

通过变化讲故事

多做尝试和联想

整个身体参与进来

道具是好伙伴

和观众交流

分开做动作

小结

练习

### 5.5 “你是我最爱的人”要如何说出口

声音对应的口型

说出一句话而不是说出一段拼音

简化工作步骤

不要过度夸张

把动作合在一起

几个重要点

小结

练习

## <<水晶石动画师学习手册>>

### 编辑推荐

《水晶石动画师学习手册》用生动的语言、形象的示例、恰当的对比，给读者提供了正确思考和设计动作的方式。

共分为5章，第1章至第3章阐述动作设计的规则与注意事项；第4章为本书的重点，讲解各种动作的设计技巧，以及如何设计更生动鲜活的动作的方法；第5章则专注于表情动画的设计方法。

<<水晶石动画师学习手册>>

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>