

<<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：9787115262950

10位ISBN编号：7115262950

出版时间：2011-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘嫔

页数：145

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

《动画运动规律》本着学术性、艺术性、示范性、实用性兼顾的主旨，从学习者的需求出发，根据多年的教学及实际工作经验编写。

《动画运动规律》共12章，内容涵盖了动画片中的基本原理、人的基本运动规律、夸张与变形、曲线运动、跟随动作、表情口型、预备动作、角色反应、时间与节奏、分层、动物的运动规律及自然规律等内容。

《动画运动规律》按照动画专业教学进度编写，理论严谨、详尽，教学思路清晰明确，结构合理。书中绘制了大量的动作规律示范图例，使读者可以形象直观地了解动画作品的创作方法和实际动手操作过程。

《动画运动规律》以案例教学形式进行讲解，结合高职高专动画专业学生的实际动手能力培养，力图能够对动画学习者理论和实践能力的提升有所帮助。

《动画运动规律》内容通俗易懂，可以作为高职高专动画专业基础课的必修教材，也可供动画培训班的学员使用，还可作为动画爱好者学习动画的专业参考书。

<<动画运动规律>>

作者简介

刘娴，北京电影学院运动规律课程资深教师。

<<动画运动规律>>

书籍目录

第1章 引言

第2章 动画片中的基本原理

2.1 原理创作的顺序

2.1.1 研究分镜头画面台本

2.1.2 熟悉角色造型和人物性格

2.1.3 掌握镜头画面设计稿

2.1.4 领会意图, 创作构思

2.1.5 进行动作分析, 着手原画起草

2.1.6 计算时间, 填写摄影表

2.1.7 加动画

2.2 造型掌握

2.3 掌握造型的方法

2.3.1 了解造型风格

2.3.2 掌握全身比例与结构

2.3.3 熟悉脸部特征

2.3.4 画好手、脚的结构

2.3.5 画好形体动态线

第3章 人的基本运动规律

3.1 走路动作

3.2 奔跑动作

3.3 循环动作

3.3.1 方向性循环

3.3.2 往复性循环

3.3.3 复合循环

3.3.4 人的循环

第4章 夸张与变形

4.1 极致夸张动作

4.2 动作夸张

4.2.1 情节上的夸张

4.2.2 艺术构思和艺术风格上的夸张

4.2.3 动作上的夸张

4.2.4 动作夸张的几种表现方法

4.3 夸张力量的变形

4.4 夸张惯性的变形

4.5 夸张情绪上的变形

4.6 夸张弹性的变形

第5章 曲线运动

5.1 弧形运动

5.2 波浪形运动

5.3 S形运动

第6章 跟随动作

第7章 表情口型

7.1 表情

7.2 口型

第8章 预备动作

<<动画运动规律>>

第9章 角色反应

第10章 时间与节奏

第11章 分层

11.1 运动规律不同

11.2 速度不同

11.3 用分层将角色归类

第12章 动物的运动规律

12.1 兽类

12.1.1 走的基本规律

12.1.2 跳和扑的基本规律

12.2 禽类

12.3 鱼类

12.4 昆虫类

第13章 自然规律

13.1 水

13.2 雨

13.3 火

13.4 雪

<<动画运动规律>>

章节摘录

版权页：插图：动画是一门技术性很强的特殊绘画专业。

动画人付出艰辛细致的劳动，最终将画面完美地通过银幕呈现给无数热爱动画片的观众，给他们带来愉悦及教育。

原画人员在一部动画片的绘制过程中担负着十分重要的创作任务，不但要具备绘画表演才能，更要熟练掌握原画创作的技法。

原画的动作设计是按照导演分镜头台本和设计稿的要求，进行关键性动态创作的。

原画设计者每接手一个镜头的画面，包括设计稿和摄影表时，必须认真领会导演的创作意图，了解所画的角色形象和动作内容并将自己的感情融入到创造中去。

动画作为一种具有高度假定性的艺术，它的特点主要在于借助幻想、想象和象征，运用夸张、变形的手法，以达成叙事功能和审美意义上的传达。

运动规律对动画中的角色的运动状态进行设计，包括角色的性格特征、动作特征、细节特征等。

运动规律必须根据不同角色的运动过程，以原画设定的方式进行最具特征化的表现，以使每个角色的性格得到充分、合理的体现。

动画是表现运动的艺术，而自然界中不同的对象和现象的运动又都具有各自不同的规律特征和节奏。如何表现出情绪感情和戏剧效果，把每一个镜头、每一个动作以最清楚、最有效的方法传递给观众，是运动规律教学的核心。

幽默与夸张是运动规律的主要特征，表演是学习运动规律的必修课。

表演艺术本身是典型化和升华了的生活，已非生活的原本状态。

动画的原画设计也是力图突出并更加强调这一要点，因而具有审美意义。

运动规律的核心在于“动”，如何“动”是动画表现力的关键，而动画中的角色表演即对动作的设计，则需设计者付出自己对角色的深入理解和完美把握的能力，使平面的、无重量的、无生命力的形象，以令人信服的方式运动着，活灵活现地呈现在观众面前，其中包括掌握跑、跳、走、表情等个性化及特征化的角色表演，这是运动规律，即体现动画表现力的一个重要课题。

运动规律是动画教学的主要环节，教学的成功与否最终决定着人才素质的高低。

教学的成功不仅表现在对教学内容的认识上，更应体现在对教学过程的设计和实施上。

因此，在课程安排上要注意以下几点。

(1) 当一切有生命物体和无生命物体由于力的作用产生运动时，就会由于自身的结构、重量、形态不同产生不同的运动规律。

原画设计应在其各自的运动规律上进行夸张变形及细节化处理，以超越常规的自然规律及视觉效果。

对运动规律的熟练掌握是原画设计的先决条件，这样可以使每卡镜头更赋表现力。

<<动画运动规律>>

编辑推荐

《21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材:动画运动规律》是21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材之一。
体系完整，涵盖动画设计中常见的运动。

<<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>