

## <<动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787308093958

10位ISBN编号：7308093956

出版时间：2012-1

出版时间：黄友镇 浙江大学出版社 (2012-01出版)

作者：黄友镇

页数：303

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>

## <<动画设计与制作>>

### 内容概要

动画片自诞生以来，始终以它独特的神奇魅力吸引着广大观众。

随着人类文明的迅速发展，越来越多的成年人正在加入动漫行列。

当你看到卡通动画时，是否会想到卡通动画究竟是怎样制作的呢？

是否对动画制作产生兴趣？

是否希望能学习一些制作知识？

动画制作应该是一门非常有趣、深奥而复杂的技术，动画制作会让你深深喜欢它。

《高等学院艺术设计专业系列教材：动画设计与制作》一书也可能会让你无师自通地成为卡通动画制作高手。

欢迎您一同来学习研究，共策中国的卡通事业！

## &lt;&lt;动画设计与制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 动画的基本概述及原理 第一节 理论基础、动画的发展史、流程及概念 (一) 关于“残像” (二) 电影的原理 (三) 一秒24格 (四) 有限动画与无限动画的区别 1.有限动画 2.无限动画 第二节 动画的制作程序与分析 第二章 动画制作的基本要求及常识 第一节 制作动画工具的认识及术语 (一) 透视台 (二) 定位尺 (三) 动画用纸 (四) 动画铅笔 第三章 动画制作的基本训练 第一节 定位孔的对合画法 第二节 渐变中割练习 第三节 动画时间简述 第四节 人体结构、透视原理、阴影处理以及它们之间的关系 一、人体结构 (一) 比例 (二) 动态与平衡 (三) 结构上的美感 (四) 透视原理 二、基础透视原理 一点透视 两点透视 三点透视 三、空间的表现 (一) 广角透视 (二) 立体与空间的比较 (三) 阴影处理 1.自然光的阴影透视 2.人造光的阴影透视 3.反影 4.人物阴影的处理 第四章 人物基本动作要领解析及练习 第一节 动画制作中常用的术语 第二节 律表、安全框、轨目的认识及应用 (一) 律表 (时间表) 的填写 (二) 安全框 (三) 脚本、原画与动画之间的一轨目 第三节 曲线运动 (一) 曲线运动 1.弧形曲线运动 2.波形曲线运动 3.“S”形曲线运动 第四节 眨眼、口型及基本动作的基本练习 (一) 眨眼 (二) 口型 1.简单口型 2.复杂口型 第五节 人物头部、转面的学习 第六节 人物转身的练习 第七节 人物走路、跑步的基本练习 (一) 走路 (二) 跑步 (三) 斜向运动(45°运动) 第八节 人物的其他动作 (一) 背面动作 (二) 手部形态的表现 第五章 其它动物基本动作要领解析及练习 第一节 两足动物的走路要领解析及练习 第二节 四足动物的走路、跑步的基本学习 (一) 四足动物 1.走 2.跑 第三节 无足动物(爬行类)的练习 (一) 爬虫类 (二) 蛇类 (三) 昆虫 (四) 鱼类 第四节 翅膀运动的基本练习 (一) 鸟飞 第六章 各种自然现象的表现 第一节 火、烟类的运动规律及表现手法 (一) 火的运动原理 (二) 烟 第二节 各种水、云等现象的运动规律及表现手法 (一) 水的动态 (二) 瀑布 (三) 风、雪、雨的表现 第七章 动画制作相关技巧 第一节 反复动作 第二节 速度感的表现 第三节 合成与组合 第四节 常用绘画软件简述 (一) PhotoShop (二) Painter (三) FlaSh (四) Toon boom Studio 第五节 背景 第六节 着色 第七节 整理 第八节 摄影 实操范例 1.鹰与旗 2.烟与火 3.行走的人 4.行走与奔跑的马 5.行走与奔跑的狮子 6.熊与烟 7.奔跑的人 8.行走的公鸡 9.人物转头 10.挥手的人 11.水花四溅 12.运动的松鼠

## 章节摘录

版权页：插图：（一）曲线运动 生活中存在大量的曲线运动现象，例如：大炮射出炮弹的抛物线运动、人造卫星围绕地球的圆周运动等等，都是最简单的曲线运动。

按照物理学的解释，曲线运动是由于物体在运动中受到与它的速度方向成一定角度的力的作用而形成的。

动画片动作中关于曲线运动的概念，与物理学中所描述的曲线运动虽不完全相同，但物理学中阐述的这一原理，同样可以帮助我们理解动画片动作中曲线运动的某些规律。

动画片动作中的曲线运动，大致可归纳为三种类型：1.弧形运动 2.波形运动 3.“S”形运动 其中，弧形运动比较简单，所以有时不能把它列入曲线运动的范畴，波形运动和“S”形运动比较复杂，是研究动画片动作中曲线运动的主要内容。

曲线运动是动画片绘制工作中经常运用的一种运动规律，它能使人物或动物的动作以及自然形态的运动产生柔和、圆滑、优美的韵律感，并能帮助我们表现各种细长、轻薄、柔软及富有韧性和弹性的物体的质感。

下面，我们分别讲述这三种类型曲线运动的基本规律。

1.弧形曲线运动 凡物体的运动路线呈弧线的，称为弧形曲线运动。

例如：用力抛出的球、手榴弹以及大炮射出的炮弹等，由于受到重力及空气阻力的作用，被迫不断改变其运动方向，它们不是沿一条直线，而是沿一条弧线（即抛物线）向前运动的。

表现弧线曲线（抛物线）运动的方法很简单，只要注意抛物线弧度大小的前后变化，并掌握好运动过程中的加减速度即可。

另一种弧形曲线运动是指某些物体的一端固定在一个位置上，当它受到力的作用时，其运动路线也是弧形的曲线。

例如：人的四肢的一端是固定的，因此四肢摆动时，手和脚的运动路线呈弧形曲线而不是直线。

又如：韧性较好的草或细长的树枝在被风吹拂时，会呈现弧形曲线运动，也有可能同时呈现波形和“S”形曲线运动。

2.波形曲线运动 比较柔软的物体在受到力的作用时，其运动路线呈波形，称为波形曲线运动。

在物理学中，把振动的传播过程，称为波。

例如：把一根具有一定弹性的绳索一端固定，用手拿着另一端向上抖动一下，就会看到一个凸起的波形沿绳索传播过去，这就是最简单的波。

当不断地将绳索一端上下振动时，就会看到一个接一个凸起凹下的波形沿绳索传播过去，这就是一般的波动过程。

我们将轻薄而柔软的物体一端固定在一个位置上，当它受到力的作用时，其运动规律就是顺着力的方向，从固定一端渐渐推移到另一端，形成一浪接一浪的波形曲线运动。

例如：旗杆上的彩旗或束在身上的绸带等，在受到风力的作用时，就会呈现波形曲线运动，海浪和麦浪也是波形曲线运动。

有些鸟（海鸥、老鹰等）的翅膀比较长，它们的翅膀在上下扇动时，就是呈“S”形曲线运动。

另外，还有一种螺旋形的曲线运动，如体操运动员手中旋转挥舞的彩绸。

## <<动画设计 & 制作>>

### 编辑推荐

《高等学院艺术设计专业系列教材:动画设计 & 制作》编辑推荐:卡通动画给予人们直接的印象是夸张、幽默、趣味性强。

卡通动画的领域包罗万象,往往在写实电影中无法表现的场面或动作表情,它都能以卡通动画的技巧深刻地表露无遗,它能将幻想变成现实,无中生有、自然而然地带给你无限的乐趣,无穷的回味。

<<动画设计 & 制作>>

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>