<<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：9787502784744

10位ISBN编号：7502784748

出版时间：2013-1

出版时间：海洋出版社

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》是动画专业的基础课程，主要介绍动画原理和运动规律。

《动画运动规律》共分成十章，其中第一章主要包括动画的基本原理与力的作用，剖析了动作的惯性；第二至第十章分别从人、动物、自然现象、特效及其画法，其中穿插大量的学生实例和绘制步骤解析图，在随书光盘中还有相应的学生作品视频。

在每一章的后半部分，综合分析了优秀的学生作品和具有代表性的案例。

大到动态的变化，小到四足动物的膝盖转折，作者都进行了细致深入的讲解。

<<动画运动规律>>

作者简介

林小入，2003年毕业于湖北美术学院。

2003年至今在浙江科技学院艺术与设计学院从事动画专业的教学工作。

主要负责动画运动规律、插画、动画镜头、MAYA、后期与特效等相关课程。

曾先后参与编写《影视动画分镜头设计》、《动画运动规律》、《动画经典赏析》。

车子，浙江科技学院艺术与设计学院动画专业教师。

方建国，浙江科技学院艺术与设计学院动画专业教师。

<<动画运动规律>>

书籍目录

第一章动画基础 第一节动画片的制作流程 一、策划阶段 二、制作阶段 三、后期阶段 第二节制作动画的基本设备和工具 一、灯箱——即拷贝台 二、定位尺 三、定位圆盘 四、铅笔和彩色铅笔 五、安全框 六、打孔机 七、手绘板 第三节动画运动规律的基本概念 一、轨目的认识及使用 二、动画的标示 三、钟摆原理 四、时间 五、空间 六、动画速度 七、动画的时间、距离、张数、速度之间的关系 八、动画的节奏 九、拍摄格数与时间快慢 第四节动作设计 一、动作分析的过程 二、动作的预备、缓冲与追随动作 三、形体动态线 四、动作的重复与循环 第五节动画绘制的基本技法 第六节动画运动的三大基本形式 一、惯性运动 二、弹性运动 三、曲线运动 第二章人的运动 第一节人的运动系统 一、骨骼 二、肌肉 三、神经 第二节人对骨骼关节的控制 第三节人的重心和惯性 一、重心 二、惯性 第四节人的基本动作 一、表情和口型 二、人物走路 三、跑步 第三章四足动物 第一节四足动物的基本特征 一、四足动物的结构 二、四足动物的不同特征 第二节四足动物的行走规律 一、蹄类动物行走 二、爪类动物行走 第三节四足动物的跑步规律 一、蹄类动物的跑步 二、爪类动物的跑步 第四节跖行类动物运动 第四章两栖类 第一节有尾类两栖动物 一、有尾类两栖动物的特征 二、有尾类两栖动物的运动规律 第二节无尾类两栖动物 一、无尾类两栖动物的特征 二、无尾类两栖动物的生长过程 第五章爬行类 第一节龟 一、龟的结构 二、龟的运动规律 第二节蛇和蜥蜴 一、蜥蜴 二、蛇 第三节鳄鱼 一、鳄鱼的特点与结构 二、鳄鱼走路和游泳 第六章昆虫 第一节虫的基本结构 一、头 二、胸足 三、腹部 第二节昆虫的飞行 第三节昆虫的爬行和跳跃 一、爬行 二、跳跃 第七章鱼类 第一节鱼的三种体轴 第二节鱼的基本体型 一、纺锤形 二、侧扁形 三、平扁形 四、棍棒形 五、特殊体形 第三节鱼鳍 第四节鱼类的运动 一、纺锤形鱼类的游泳规律 二、平扁形鱼类的游泳规律 三、侧扁形鱼类的游泳规律 四、棍棒形鱼类的运动规律 五、金鱼游泳 六、海豚的游泳和跳跃 第八章鸟类 第一节鸟类结构 一、鸟类的身体结构简述 二、内部结构详解 第二节鸟的分类 一、按照翅膀形状分类 二、按照禽类习性分类 三、鸟类的滑翔 第九章自然现象 第一节自然现象的概述 一、物理现象 二、化学现象 三、生物现象 第二节风 一、运动线 二、曲线的表现方式 三、流线型的辅助线 第三节火 一、小火苗 二、火束 三、篝火或者烈火 第四节水 一、水滴 二、水花 三、水圈 四、涟漪 五、水纹 六、瀑布 七、波浪 八、雨 九、雪花 十、云雾 第五节烟 第十章爆炸 第一节爆炸 一、炮弹爆炸 二、爆竹爆炸 第二节雷电 参考书目

<<动画运动规律>>

章节摘录

版权页：插图：张数是指两个动态之间所绘动画数量。

动画张数少的动作速度就快，多的动作速度就慢。

比如一段以精彩的民间舞蹈为主题的动画，则需要逐格来绘制。

舞蹈演员的每一个动作，都需要仔细揣摩，捕捉其准确的动态步骤，并依次绘制完这个动作。

这个舞蹈动作的分解动画完成后，即可进行动作的循环了。

动画速度是指原画动态的快慢。

在时间和张数相同的情况下，距离越大，速度越快。

距离越小速度越慢。

即使两组动画的运动总距离相等，如果各张动画之间的距离不一样，用加速或减速的方法处理，也会造成快慢不同的效果。

一段以强烈音乐拍子为主的快速的民间舞，更适合画单格。

当人物旋转360°，动画需要仔细地依照舞蹈动作，保证姿态的正确。

一个循环做好后，可重复若干次。

同样张数的原、动画，因为单张拍摄的时间不同，也会有时间长短的不同变化。

快速可能变为慢速，慢速也可能变为快速。

1.双格拍摄 双格拍摄是指一张画面拍摄两格的拍摄方法。

通常，动画在拍摄过程中多采用双格拍摄的方法，这种拍摄方法既节约费用，也节省精力。

2.单格拍摄 单格拍摄也是动画拍摄中不可缺少的，它是双格拍摄无法达到效果时采用的一种方法。

单格拍摄一般多用于相隔距离较大的动作；动作幅度大或动作力度大时，用单格拍摄能取得一个比较流畅的动作效果；多用于振动动作和移动画面。

当动作快速运动时，因受运动时间的影响和制约，要表现一个快速而流畅的动作，必须用单格拍摄法，以适应观众的视觉要求。

振动动作需要进行单格拍摄。

振动动作通常比较快，拍摄顺序基本上是1, 2, 1, 2的组合方式，如果拍摄成1, 1, 2, 2的双格拍摄方式，节奏会非常慢，无法得到剧情的要求。

如果一个动作非常的快速，可以考虑拍双格。

简单的说，一张画面拍两次。

即原本需要8张动画的奔跑动作，就只需要画4张动画了，余下的就是每张拍两次，也可以实现这个快速的动作。

将固定在动画定位尺上的画面每拍摄一格移动一次，多采用单格拍摄方法。

这样会使移动的画面看起来比较流畅。

3.连拍 连拍又称“定拍”、“停格”，将一张画面进行连续拍摄，产生动作暂时停顿的感觉。

由于连拍秒数不同，会产生诸如阔歇、停顿以及休止的不同效果。

拍摄格数与效果，可参照“5.停格与停顿”。

4.单双格组合 单格拍摄和双格拍摄组合在一起会有抖动的感觉。

5.停格与停顿 停格是把动画稿中的某一张画面连续拍摄多格，使影片在播放时产生停顿效果的方法，恰当的停顿是调节节奏的有效手段。

动画设计初学者常常把一组动作从始到终的每一格都画成动的，以为只有动的效果才好，结果给人一种急促、零乱的感觉。

在动画设计中，恰当的停格以及合理运用连续，间歇、停顿、休止，往往更能衬托出动作的快感、速度和力量，让动画看起来更流畅、通顺，更充满韵律。

<<动画运动规律>>

编辑推荐

《动画运动规律》适用于高等院校本科动画专业学生使用。

<<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>