

<<动画设计>>

图书基本信息

书名：<<动画设计>>

13位ISBN编号：9787532254972

10位ISBN编号：7532254976

出版时间：2008-3

出版时间：上海人美

作者：于瑾//方建国

页数：113

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>>

内容概要

本书是高等院校动漫教材之《动画设计》，阅读对象是当前的动漫艺术教育。内容包括动画设计基础原理、动画设计的基本思路、角色的复合动作设计、动画特殊的表现语言——摄影机运动、动画特殊的表现语言——变形运动、综合练习实例。

<<动画设计>>

书籍目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育编者的话第一章 动画设计基础原理 第一节 动作的时间与距离 第二节 动画的加速度与减速度 第三节 动作的节奏与停顿 一、动作的节奏 二、动作的停顿 第四节 摄影表第二章 动画设计的基本思路 第一节 动作临摹 第二节 整套构思 第三节 草稿画与动态线 第四节 关键帧动态 一、关键帧的绘制步骤 二、绘制关键帧时的注意事项 第五节 姿态与夸张的幅度 一、角色姿态 二、姿态幅度的夸张 第六节 中间帧动态的创作空间 一、绘制中间画的一般要求 二、画中间动态的十个步骤 三、绘制中间画的几点技巧 四、缩写词和专业术语第三章 角色的复合动作设计 第一节 弹性运动和惯性运动 一、弹性运动 二、惯性运动 第二节 主体动作和跟随动作 第三节 曲线运动 第四节 预备和缓冲厅第四章 动画特殊的表现语言——摄影机运动 第一节 摄影机运动 第二节 摄影机运动的模拟与夸张 第三节 摄影机综合运动第五章 动画特殊的表现语言——变形运动 第一节 变形运动原理的特殊意义 第二节 变形运动原理和方法 一、静态变形 二、形状的打散与聚合 三、加与减 第三节 变形运动原理的运用第六章 综合练习实例 第一节 确定段落主题 第二节 综合角色运动

<<动画设计>>

章节摘录

第一章 动画设计基础原理 一部完整的动画作品，要经过多个繁琐的工作程序，每个过程都需要创作者精心设计。

这里我们所讲的动画设计，将着重介绍动画片中对于角色动作方面的设计。

动画片中的动作设计好比是电影或电视剧中演员的表演，是我们看这部电影是否好看的重要标志，动画片作为创作艺术的一种运动，研究它怎么动比什么在动更重要。

动画中的动作是经过动画家思维捕捉处理后进行的设计，是对现实生活中动作的高度提炼和概括。

所以，不同于真人电影的特殊性，要保持动画片所特有的审美情趣，这就要求我们重视对动画中动作的设计。

设计一个怎样的镜头画面，又要以什么方式来表现，这是一个动画创作者首先要考虑的问题，也是一个主观艺术感受的问题。

在这一章中，我们主要介绍在进行动画设计时的一些基本原理和注意事项。

第一节 动作的时间与距离 每种物体都有符合它自己的特性反应，这种反应在动画中便是时间和距离的组合。

所谓“时间”，是指影片中物体在完成某一动作时所需的时间长度。

动画片是时间的艺术，一涉及到动作，肯定与时间、距离有关。

时间的准确与否直接影响到动画片的质量。

无论多好的画面，如果动画间隔和速度表现不准确的话，那么这个动画便缺乏活力和真实感。

因此，作为动画绘制人员应该重视并掌握动作的时间，对动作进行合理的设计。

动作设计的要点是：在掌握导演的分镜头剧本要求的基础上，在规定的秒数内预测动作的时间和速度，同时进行动作姿态的设计。

如图1-1，动画设计者在绘制这一跑步动作时，应先估算该动作的时间、快慢的频率。

然后确定动画的张数，再进行动作姿态的设计。

<<动画设计>>

编辑推荐

《动画设计》由上海人民美术出版社出版。

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>