

<<动画>>

图书基本信息

书名：<<动画>>

13位ISBN编号：9787532267972

10位ISBN编号：7532267970

出版时间：2010-6

出版时间：上海人民美术出版社

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>

内容概要

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。

社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。

我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。

我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。

教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版。

修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

<<动画>>

作者简介

于瑾，1979年生，毕业于中国美术学院获硕士学位，现任中国美术学院传媒动画学院动画系专业教师。

发表专业学术论文5篇，编着3部。

创作的影视动画短片作品曾多次参与国内外展览、展映活动。

其中动画短片《贵妃醉酒》荣获2008年度“牡丹奖”美术片最佳编导奖、浙江省广播电视局

书籍目录

前言第一章 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、姿态的夸张幅度 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

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，动画片作为艺术创作的一个门类，研究它怎么动比什么在动更重要。

动画中角色的动作是动画家思维捕捉处理，是对现实生活中动作的观察体验概括提炼后进行的设计。所以，它具有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，要求我们重视对动画中角色动作的设计。

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 每种事物都有符合它发展规律的特性，动画的特性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，那么这个动画片便缺乏活力和真实感。

.....

<<动画>>

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>