

<<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：9787562921981

10位ISBN编号：7562921989

出版时间：2005-2

出版时间：辽宁美术出版社

作者：王亦飞

页数：115

字数：124000

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>>

前言

也许大家对角色的三维制作已经相当熟练，但是我们设计的动画角色造型以及角色在动画中的表演是否能被观众接受呢？

要知道，一部优秀的动画作品，要尽可能使角色在他的世界中真实可信。

这使得制作动画的人不仅要具备深厚的动画创作的理论知识，而且要掌握动画创作的技术要领。

这些都要求制作者对角色的动作及运动原理要熟练掌握。

在这本书中，我们对物体动作的规律加以讲解，包括人、动物与自然环境。

动作的意义是什么？

它们表现什么意图？

这些动作如何简化和夸张为“动画化”以及如何表现出思想、感觉和戏剧效果？

这些问题在学完本课程以后就可以得出答案。

对于立志于学习动画绘制和掌握新的动画片技术的人来说，应了解动画片的整个制作过程，在这个基础上充分认识自己所要做的工作是十分重要的。

所以，在学完了这本书之后，你如果得到一个更好的方法去完成设计并达到动画的效果。

那么去实践吧！

这本书是由三位作者共同完成的，其中第一、三章由丛红艳编写，第二章第一节由方建国编写，第二章第二节和第四章由于瑾编写。

由于时间仓促，书中疏漏之处难免，请读者批评指正。

<<动画运动规律>>

内容概要

丛红艳、于瑾、方建国编著的《动画运动规律》是普通高等院校动画专业系列教材之一。

《动画运动规律》的主要内容包括：动画运动规律的基本概念、人的运动规律、动物的运动规律和自然现象的运动规律等。

《动画运动规律》可作普通高等院校动画专业通用教材，也可作为动漫设计、制作等相关专业及广大动画爱好者的参考读物。

<<动画运动规律>>

书籍目录

第一章 动画运动规律的基本概念

- 第一节 物体运动与力的关系
- 第二节 动画中常见的运动形式
- 第三节 动画片中的常用动作设计
- 第四节 动画动作规律构成要素

第二章 人的运动规律

- 第一节 人体的结构分析
- 第二节 人物行走的基本规律
- 第三节 人物奔跑的运动规律
- 第四节 任务跳跃的基本规律

第三章 动物的运动规律

- 第一节 人与动物四肢关节的比较
- 第二节 兽类动物的基本运动规律
- 第三节 禽类动物的运动规律
- 第四节 爬行类和两栖类动物的运动规律
- 第五节 昆虫类动物的运动规律
- 第六节 鱼类动物的运动规律

第四章 自然现象的运动规律

- 第一节 水的运动规律
- 第二节 火的运动规律
- 第三节 烟的运动规律
- 第四节 爆炸的运动规律
- 第五节 云的运动规律
- 第六节 雷电的运动规律
- 第七节 雪花的运动规律
- 第八节 雨的运动规律
- 第九节 风的运动规律

<<动画运动规律>>

章节摘录

版权页：插图：一、雪花的形态雪花的形态如图4-39所示。

二、雪花的运动规律雪花的体积比较大，分量却比较轻，所以在没有风或者是风力比较小的情况下，雪花会在气流的影响下随风飘舞。

形成波浪形的弧线运动状态，飘落的速度也比较缓慢。

我们在画雪花的运动时，要多画一些张数。因为每当我们画好了一套雪花的动作之后，可以反复地循环使用。多一些循环的格数可以避免观众注意到它反复循环的轨迹。

为了使雪花具有远近变化的层次感，我们在画下雪的运动时。

至少要分前、中、后三层来表现，每一层雪都代表着雪花距离观众的远近距离，所以前、中、后三层雪花的大小要有所区别：前层的雪花呈大片的团状，飘落的速度可以略快一些。

前景的雪花不需要太多。

一片雪花穿过银幕大约需要2秒钟的时间（图4-40）；中层的雪花为中等大小，速度也比前层略慢一些（图4-41）；后层的雪花最小，主要是以大片的雪花点连接而成。

缓缓地向下飘落，所以这一层的雪花飘落速度也最慢，在画这一层的雪花的时候，一般不画到银幕的下部。

而是让这些雪花在银幕的某一处随意飘洒（图4-42）。

<<动画运动规律>>

编辑推荐

《动画运动规律》是普通高等院校动画专业系列教材之一。

<<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>