

<<动画运动规律全攻略>>

图书基本信息

书名：<<动画运动规律全攻略>>

13位ISBN编号：9787562936312

10位ISBN编号：7562936315

出版时间：2011-12

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：周霞 编

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>

## <<动画运动规律全攻略>>

### 内容概要

当一个个鲜活、可爱的动画形象活跃于屏幕的那一刻起，动画艺术便以其独有的魅力走进了我们的视野，走进了我们的生活，走进了我们的心灵。

我国的动画艺术作品曾经享誉世界，艺术表现形式也各式各样，具有浓郁的民族特色，如《小蝌蚪找妈妈》、《大闹天宫》、《山水情》等优秀动画作品赢得了世界的赞誉和观众们的喜爱，如今，我国动漫产业发展的状况令人担忧，优秀的、令人印象深刻的作品不多，动画衍生产品的市场开发还有待深入，专业教育体系培养出来的人才与市场需求不符，这些产业发展中存在的问题还需要我们努力去解决。

要解决这些问题，建立与我国国情相适应的动画专业教育体系，培养符合市场需求的复合型人才十分重要。

同时，随着各种层次的相关专业教育的发展，许多优秀的动画人、动画教育家、理论家都在积极思考并努力探索如何建立适于我国的动画教学体系，确定适于市场的专业人才培养目标，编写优质的专业教材，以促进我国动漫产业的繁荣和动画教育的发展。

运用对象的运动规律是使动画角色产生生命力的关键要点，是动画人必须掌握的基础动画知识与表现技能。

《动画运动规律全攻略》一书是由周霞与资深的动画专业人士武汉江通动画公司的杨勇先生、周雪恋女士一起合作编著而成。

教材内容结合当前动画技术的发展和市场对专业人才的需求，总结了动画制作的实践和专业教学经验，针对学生们在学习过程中遇到的实际问题，将动画运动规律方面的知识系统地、有条理地进行归纳和梳理，力图使学习更有效率。

本书将动画原理的研究性和实用性相结合，专业知识的完整性和实用性是一大亮点。

在策划和编写上，我们力求紧扣专业发展的思路，从动画本体的运动审美入手，抓住动画表现的核心知识，做到图文并茂、条理清晰、重难点突出、层次感强。

每一章后还附有课后思考题和相关练习题，这样能有效巩固每一章的学习内容，让读者牢固掌握动画中运动的节奏、规律以及动画表现的技巧。

## <<动画运动规律全攻略>>

### 书籍目录

- 1 动画运动规律课程简介
  - 1.1 动画运动规律简介
  - 1.2 动画片制作流程
  - 1.3 动画绘制工具
  - 1.4 动画镜头
  - 1.5 国产动画片常用的符号、标识
- 2 加动画的基础技法
  - 2.1 线条的样式及表现技巧
  - 2.2 原画与动画的关系
  - 2.3 动画中割和对位法
- 3 力学原理和时间掌握
  - 3.1 力学原理在动画技术中的运用
  - 3.2 动作的时间掌握
- 4 运动的动画表现
  - 4.1 惯性运动
  - 4.2 弹性运动
  - 4.3 曲线运动
  - 4.4 主动力与追随动作
- 5 无脊椎动物的运动规律
  - 5.1 昆虫的结构特征和分类
  - 5.2 昆虫的行走和跳跃
  - 5.3 昆虫的飞行
- 6 脊椎动物的运动规律
  - 6.1 鱼类的运动规律
  - 6.2 两栖动物的运动规律
  - 6.3 爬行动物的运动规律
  - 6.4 四足动物的运动规律
  - 6.5 禽鸟类的运动规律
  - 6.6 哺乳类动物的运动规律
- 7 自然现象的运动规律
  - 7.1 火
  - 7.2 水、雨和雪
  - 7.3 闪电
  - 7.4 风
  - 7.5 烟
  - 7.6 爆炸
  - 7.7 花、草和树的摇摆
- 8 人类的运动规律
  - 8.1 人体结构和重心的认知
  - 8.2 原地循环动作
  - 8.3 动作传达的“表情”与预备动作
  - 8.4 人的行走动作
  - 8.5 人的跑步动作
  - 8.6 人的跳跃运动
  - 8.7 人的头部转动

<<动画运动规律全攻略>>

8.8 动画人物的表情刻画和口型设计  
参考文献

## &lt;&lt;动画运动规律全攻略&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.1 动画运动规律简介 1.1.1 动画运动规律的定义与相关基本概念 如果你想让动画影片中的角色鲜活、生动，就要让他们动起来。

动就需要动得合理、自然、顺畅，动得符合规律，这样动画片中的形象才具有“生命力”。

(1) 动画运动规律的定义 动画运动规律是研究时间、距离、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画中动作节奏的规律。

(2) 动画运动规律的相关基本概念 时间：所谓“时间”，是指影片中的物体在完成某一动作时所需的时间长度，也就是这一动作所占胶片的长度（片格的多少）。

如果这一动作所需时间长，其所占片格的数量就多；反之，动作所需时间短，其所占片格的数量就少。

由于动画片中动作节奏比较快，镜头比较短（一部放映十分钟的动画片分切为100~200个镜头），因此在计算一个镜头或一个动作的时间（长度）时，要求更精确一些，除了以秒（呎）为单位外，还要以“格”为单位（1秒=24格，1呎=16格）。

距离：所谓“距离”，可以理解为动画中的形象在画面上的活动范围和位置，但更主要的是指一个动作的幅度（即一个动作从开始到终止之间的距离）以及活动形象在每一张画面之间的距离。

动画片中的动作往往比真人动作的幅度要夸张一些，以取得更鲜明、更强烈的效果。

此外，动画片中的活动形象做纵深运动时，与背景画面上通过透视表现出来的纵深距离不一致。

例如，表现一个人从画面纵深处迎面跑来，从远到近，人物由小到大。

如果按照画面透视及背景与人物的比例，应该跑十步，而在动画片中只要画五六步就可以了。

速度：所谓“速度”，是指物体在运动过程中的快慢。

按照力学的解释，物体的运动有匀速、加速和减速之分，如果在任何相等的时间内，对象所通过的路程都是相等的，那么，对象的运动就是匀速运动；如果在任何相等的时间内，对象所通过的路程不是都相等，那么，对象的运动就是非匀速运动。

在通过同等的距离中，运动越快的物体所用的时间越短，运动越慢的物体所用的时间就越长。

在动画中，物体运动的速度越快，所拍摄的格数就越少；物体运动的速度越慢，所拍摄的格数就越多。

时间、距离、张数、速度之间的关系：前面的内容讲到了时间、距离、张数、速度等基本概念，对于一个动作（不是一组动作）来说，所谓“时间”，是指甲原画动态逐步运动到乙原画动态所需的秒数（呎数、格数）多少；所谓“距离”，是指两张原画之间中间画数量的多少；所谓“速度”，是指甲原画动态到乙原画动态的快慢。

这里，分析一下时间、距离、张数三个因素与速度的关系。

关于这个问题，初学者往往容易产生一个错觉：时间越长，距离越远，张数越多，速度就越慢；时间越短，距离越近，张数越少，速度就越快。

## <<动画运动规律全攻略>>

### 编辑推荐

《动画运动规律全攻略》不仅可以供高校动画专业的教学使用，还可以为广大动画爱好者提供专业的学习资料和指导。

本教材也是武汉市教育局基金重点资助项目（2009K018）和湖北省教育厅科研与人文社科基金资助项目（2010b270）。

<<动画运动规律全攻略>>

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>