

<<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：9787800007880

10位ISBN编号：780000788X

出版时间：2008-12

出版时间：王亦飞、王伟、王毅、房晓溪 印刷工业出版社 (2009-01出版)

作者：王亦飞等著

页数：109

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

21世纪,以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱,而在这个产业队伍中,动画产业异军突起,已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下,我国的动画产业存在从业人员数量不足,尤其是中高级的创作型人才更是奇缺;动画作品缺乏鲜明的民族特色:对宝贵的民族文化资源发掘利用不足;动、漫画的自主研发和原创能力相对较低等问题。

针对这一现状,国家在政策、资金等方面对动漫创意产业加大了扶持力度,不仅推出一批动画产业基地科技园区,还建立了一定数量的民营动画公司大规模参与制作.积极寻找民族化的动画产业振兴之路

。全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业,制订了中长期的人才培养计划,为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。

尽管如此,动画理论研究的严重滞后,一定程度上制约了动、漫画作品艺术水平的提高,影响了动、漫画产业化的进程,因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范,并对创作实践进行指导

。《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上,紧密结合创作实际,对动、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究,清晰梳理了动、漫画理论体系,对于动、漫画的创作及教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

<<动画运动规律>>

内容概要

《动画运动规律》主要从以下几方面介绍动画运动规律：运动规律的基本知识，如动画空间、速度、时间、距离等；运动力学；人物、兽类、飞禽类、爬行动物等的运动规律，风、火、水、雨、雪、闪电、云、烟等自然现象的运动规律，最后通过一些案例来演示动画实际运动绘制效果。

《动画运动规律》内容简练、实例丰富。

作者结合基础操作知识以及实际经典动画的运动设计图，给读者呈现了详细的设计参考。

适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用，也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

<<动画运动规律>>

书籍目录

第1章 运动规律基础知识1.1 动画时间设定1.1.1 微观动画时间1.1.2 宏观动画时间1.2 动画空间1.3 动画速度1.3.1 动画的匀速运动、加速运动和减速运动1.3.2 决定动作速度快慢的主要因素1.4 动画的时间、距离、张数、速度之间的关系1.5 动画节奏第2章 运动力学2.1 惯性运动2.1.1 力的概述2.1.2 惯性2.2 弹性运动2.3 曲线运动2.3.1 弧形运动2.3.2 波形运动2.3.3 “S”形运动第3章 角色运动规律3.1 人物3.1.1 行走3.1.2 跑步3.1.3 人的跳跃运动3.2 兽类3.2.1 爪类3.2.2 蹄类3.3 飞禽类动物3.3.1 禽类动物行走的动作规律3.3.2 鸟类的飞行运动规律3.4 爬行动物、鱼类、昆虫3.4.1 爬行动物3.4.2 鱼类3.4.3 昆虫第4章 自然现象的运动规律（一）4.1 风4.1.1 风的不同运动状态4.1.2 风的运动线表现4.2 火4.2.1 火焰的基本运动状态4.2.2 火的具体表现方法4.3 水4.3.1 水的概述4.3.2 水的表现方法4.4 雨4.4.1 雨的概述4.4.2 雨的表现方法第5章 自然现象的运动规律（二）5.1 雪5.1.1 雪的概述5.1.2 雪的表现方法5.2 雷电5.2.1 雷电的概述5.2.2 雷电的表现方法5.3 云雾5.3.1 云雾的概述5.3.2 云雾的表现方法5.4 烟5.4.1 烟的概述5.4.2 烟的表现方法5.5 爆炸5.5.1 爆炸的概述5.5.2 爆炸的表现方法第6章 动画法则与动画角色动作欣赏6.1 动画法则6.2 动画角色动作欣赏

<<动画运动规律>>

章节摘录

插图：

<<动画运动规律>>

编辑推荐

《动画运动规律》为现代动漫教程丛书之一。

<<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>