

<<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：9787308062626

10位ISBN编号：7308062627

出版时间：2008-10

出版时间：浙江大学出版社

作者：乔晶晶

页数：56

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>

## &lt;&lt;动画运动规律&gt;&gt;

## 内容概要

发展和繁荣中国的动画产业与动画艺术，离不开相关的教育及对动画人才的培养。

这既是国家教育战略的一项重要内容，又是教学科研的系统工程。

许多优秀的动画教育者，动画教育艺术家、理论家和动画制作人都在努力思考和积极探索如何建立中国自己的动画教学体系，确立动画人才的培养方向，编写出高质量的动画教材。

经过数年来不懈的工作，我国已在这一领域取得了可喜成绩。

就我们目前欣赏到的动画作品而言，已经历了整整一个世纪的历史演变发展，应该说，它不能算是全新的教学项目了。

在这一行业的发展进程中，特别是从20世纪80年代以来，由于高新科技的快速推进，使动画教育在教育理念和内涵上增加了许多新质，融入了许多新的教学模式和方法。

当今的动画教学已拓展成融造型艺术、网络艺术、影视艺术等多种元素为一体的综合性学科。

与此相应，动画专业大学四年制本科毕业的学生，至少要对绘画造型、影视、文学、计算机技术及音效这五大领域有一定的认识和把握，方能适应今天动画事业的发展速度和对相应人才的需求。

为了应对现时中国动画教学教材建设的迫切需要，中国美术学院传媒动画学院与浙江大学出版社通力合作，充分发挥名校、名师的教育引导效应，联手打造了这套大型动漫系列教材——《动漫与媒体艺术》。

该丛书的一大亮点是专业完整性与操作实用性的有机融合，这在艺术类教材编写上是一种新的探索。

有关的业内专家与学者经多次商讨研究，设定了较为全面而科学的专业框架——不仅容纳了所有动画专业的主流基础课程，还尽可能多地涵盖与动画相关的各种专业知识和技能。

## <<动画运动规律>>

### 书籍目录

第一章 动画制作中的几个基本概念 1 重力、物体运动和运动轨迹 2 时间的分配和运动节奏 3 原画和加动画 4 摄制表第二章 动画原理基本规律——定律篇 1 弹性运动 2 惯性运动 3 追随运动 第三章 动画原理基本规律——人物篇 1 人的运动：止 2 人的运动：跑 3 人的运动：跳第四章 动画原理基本规律——动物篇 1 四足动物的运动 2 鸟飞的运动 3 鱼游的运动第五章 动画原理基本规律——自然篇 1 风 2 火 3 烟 4 雨 5 雪 6 水 7 闪电第六章 运动原理基本规律——附加篇 1 变形运动 2 表情运动 3 口型运动 4 摄影机的运动第七章 动画原理赏析与比较——欣赏篇 1 夸张风格 2 写实风格后记

## &lt;&lt;动画运动规律&gt;&gt;

## 章节摘录

第一章 动画制作中的几个基本概念1 重力、物体运动和运动轨迹根据牛顿运动定律，我们知道力是改变物体运动状态的原因，没有受力物体就不会发生变化。

所以在动画制作过程中，动作本身是第二位的，更重要的是我们需要表达出促使物体运动改变的内在原因。

而对于非生命体来说，这些原因就是外力的作用，主要有重力、摩擦力、弹力等等。

“苹果会掉落在地上”，“所有的人都站在地上”，“抛出去的球最终会掉到地上”，很多很多的现象都表明地球上重力无处不在。

而物体在进行各种运动时，时刻会受到重力的影响，这是我们在制作动画时所必须一直考虑的。

而摩擦力、弹力等因素的影响在制作动画时也必须考虑周到。

物体的运动是一个过程，运动时物体一定会有一个运动方向，一个运动轨迹。

比如：由于重力的作用，苹果从树枝上落下，掉在了地上，那么它的运动轨迹在无阻碍的情况下，一定是从树枝到草地的一条直线。

再如，山间的小溪，溪水受重力的作用，从高处往低处流，但是溪水也受溪岸、溪中石块等的作用，小溪也会有自己的蜿蜒曲折。

所以小溪里的水的运动的起始点就是小溪的最高点，结束点是小溪的最低点，而它的运动轨迹就是小溪自身的蜿蜒曲折的形状。

在动画中，我们在设计、绘制每一个动作的时候第一步要做的就是先设定好运动的距离和运动的轨迹。

只有先定好运动轨迹，我们设计的动作才能按照我们的想法来实现。

第二步要做的就是根据我们设计的物体或角色的造型决定该物体或角色受到多少重力的影响。

第三步要做的就是设计好该物体或角色自身动作的特点。

只有结合好这三点，我们才能创作出好的动画，所以很好地结合这三个步骤非常的关键和重要。

2.时间的分配和运动节奏我们知道1分钟里面有60秒，而在这60秒的时间里，每一秒钟的时间都是相等的，那么在动画里也有一个记录时间的研究动画片表现物体的运动规律，首先要弄清时间、空间、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而掌握规律，处理好画片中动作的节奏。

## <<动画运动规律>>

### 后记

通过动画原理基本规律的“定律”“人物的基本动作”“四足动物的基本动作”“自然规律”“艺术风格表现”的学习，初学者应该可以掌握动画的运动规律。

希望大家在看这本书的同时，也能好好地看两部影片《幻想曲》和《幻想曲2000》，它能帮助你们在掌握规律的同时，举一反三、活学活用，更好地创造出有生命力的各种动画。

本人衷心希望这本书能很好地帮助大家了解并掌握动画运动规律。

也希望大家能在理论学习之后，多多实践。

此外，感谢中国美术学院传媒动画学院常虹院长、陈敏老师、黄大卫老师，我的家人林嘉裕、张愉给予的支持和帮助！

书中例子选自肖裔俊、余红旗、黄晓君等同学的作业练习。

## <<动画运动规律>>

### 编辑推荐

《动画运动规律》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

<<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>