

<<动画基本技法>>

图书基本信息

书名：<<动画基本技法>>

13位ISBN编号：9787504560513

10位ISBN编号：7504560510

出版时间：2007-6

出版时间：中国劳动

作者：刘磊

页数：82

字数：129000

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>

<<动画基本技法>>

前言

随着我国社会主义市场经济的发展、企业对自身形象的树立和产品的宣传越来越重视，同时，随着人们物质生活水平的提高，对生产、办公、生活以及娱乐等环境设施的要求也越来越高，这使得广告设计、展示工程、室内装饰动画制作等相关行业迅速发展。

由此推动了这些专业（工种）的职业教育和职业培训工作。

为了适应企业的用人需要，满足各地相关专业教学与培训的需要，我们在2002年推出《素描速写基础》《构成基础》《图案基础》《色彩基础》《国画基础》《字体设计基础》等实用美术专业基础课教材的基础上，根据劳动和社会保障部培训就业司颁发的《实用美术专业教学计划与教学大纲》，2003年我们又推出了广告设计、室内设计、展示工程等三个模块的专业课教材，分别是广告设计专业：《广告基础知识》《广告实用技术》《电脑广告设计制作》；室内设计专业：《室内设计基础》《室内设计电脑制作》《室内专题设计案例分析》（2004年出版）；展示工程专业：《展示设计基础》《展示设计技术》。

今年又推出《动画基础知识》和《动画基本技法》2本教材。

在专业课教材的编写工作中，我们始终坚持了以下几方面的原则：一是在内容安排上从学校的培养目标出发，紧密联系专业课的教学要求，强调教材的实用性；二是理论与实践相结合，强调通过大量的课堂练习加强学生对理论知识的理解；三是强调教材的表达应简明、生动，图文并茂，使其具有较强的可读性。

本套实用美术专业教材的编写工作得到了北京、河北、浙江、湖南、广东、江苏、江西等省、直辖市劳动和社会保障厅（局）教研机构及有关学校的大力支持，在此表示衷心的感谢！

《动画基本技法》的主要内容有：动画概述、动画基础、动画技法、运动规律的动画技法、力学原理在动画片中的应用、原画创作的技术要领等。

本书由北京汇佳职业学院动画系刘磊、高鸿生、晏墨、杨松楠编写，主编刘磊；北京市实用美术职业学校刘桂荣审稿。

<<动画基本技法>>

内容概要

本书主要内容包括动画概述、动画基础、动画技法、运动规律的动画技法、力学原理在动画片中的应用、原画创作的技术要领等。

本教材在内容安排上从学校的培养出发，紧密联系专业课的教学要求，强调教材的实用性，理论与实践相结合，强调通过、大量的课堂练习加强学生对理论知识的理解，同时，本书图文并茂，具有较强的可读性。

<<动画基本技法>>

书籍目录

第一章 动画概述

- § 1—1 关于动画
- § 1—2 传统动画片的制作
- § 1—3 原画和动画

第二章 动画基础

- § 2—1 动画制作的顺序、方法和要求
- § 2—2 动画线条和线条训练
- § 2—3 中间线画法
- § 2—4 等分中间画技法
- § 2—5 中间画对位技法
- § 2—6 形象转面动画技法

第三章 动画技法

- § 3—1 动画技法中的一些基本概念
- § 3—2 加、减速运动
- § 3—3 惯性运动
- § 3—4 弹性运动
- § 3—5 曲线运动

第四章 运动规律的动画技法

- § 4—1 人的运动规律
- § 4—2 兽类动物的基本运动规律
- § 4—3 禽类动作
- § 4—4 鱼类动作
- § 4—5 其他类动物动作
- § 4—6 自然现象运动规律

第五章 力学原理在动画片中的应用

- § 5—1 形变与变形
- § 5—2 加速度与减速度
- § 5—3 循环动作

第六章 原画创作的技术要领

- § 6—1 原画创作的顺序
- § 6—2 研究分镜头台本
- § 6—3 掌握镜头画面设计稿
- § 6—4 熟悉角色造型和人物性格
- § 6—5 原画的动作分析与设计

<<动画基本技法>>

章节摘录

插图：当了解了人走路动作中间过程的复杂规律后，就为画好人物走路动作的中间画奠定了基础。可是，人的走路动作又是复杂多变的。

在特定情景下，角色的走路动作受环境和情绪的影响，会有所不同。

例如，情绪轻松地走路，心情沉重地踱步，身负重物的走路，以及上下楼梯、跋山涉水等。

在表现这些动作时，就需要在运用走路基本规律的同时，与人物姿态的变化、脚步动作的幅度、走路的速度和节奏密切结合起来，才能达到预期的效果。

人走路动作中间过程的变化，一般来说是比较平均的运动。

但在特殊情况下，原画会根据动作内容的需要，向动画提出不同要求的画法。

下面是动画工作中常用的两种走路动作的画法。

1. 两头慢中间快是指跨步的那只脚，脚跟离地和脚尖落地时的距离较小（即动画张数多），而中间提腿、屈膝、跨步过程的距离较大（即动画张数少）。

这种画法，是为了表现一种轻步走路的效果。

适用于角色蹑手蹑脚，怕走路时发出声响，如图4-3所示。

2. 两头快中间慢是指跨步的那只脚，脚尖离地收腿和脚跟落地的距离较大（动画张数少），而中间过程距离较小（动画张数略多）。

这种画法主要表现重步走路的效果。

适用于角色精神抖擞地正步走，步伐稳健有力，如图4-4所示。

另外，动画在画走路动作时，还应正确理解人物走路各个角度的透视变化，注意掌握身体的上肢：肩、肘、腕及下肢：股、膝、踝等关节部位在运动中的协调关系，做到准确合理。

<<动画基本技法>>

编辑推荐

《动画基本技法》是全国职业技术学院实用美术专业教材之一。

<<动画基本技法>>

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>