第一图书网, tushu007.com

<<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：9787561836088

10位ISBN编号：7561836082

出版时间：2010-7

出版时间：天津大学出版社

作者：范振刚，邰昕然　主编

页数：89

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

前言

设计是人类合目的的活动和观念的产物，与我们的生活和社会的发展密切相关。
这种相关性，有赖于教育。
教育是人类社会的延续机制，人类依靠教育而成长。
其中，书籍可谓人类进步的阶梯。
在国内外的书籍中，设计类的书籍并不少见，但其中用于学校教学的，相比哲学、医学和法学等方面以及艺术类的其他经典学科如绘画、音乐等书籍，却显得很不成熟。
这种状况与设计本身的历史及其所体现的价值极不相称。
因为设计源干人类最初的生活方式，从饮血茹毛到衣被群生，从禀自然而生到工具的发明，设计促成了人猿揖别和文明的出现。
但是在漫长的古代社会，设计难以与绘画、音乐等相提并论，尽管它也可以参赞造化，巧夺天工。
降至百年前，设计率先在欧洲发展为独立的行业，我们通过对西方的学习也逐步形成了设计的思维形式和内容构建。
在过去的近半个世纪里，中国的经济和城市建设，具体到衣、食、住、行、用等，都发生了令人瞩目的变化，我们不仅利用设计极大地满足了社会需求，并且憧憬更加美好的未来。
与此同时，我们也不由自主地进入了一个越来越多地被设计的社会。
在这样一种发展态势下，尤其是在中国，设计类书籍的不够成熟是完全可以理解的。
当设计日渐成为社会的主导力量时，人们的审美、创造和思考便不能驻留在过去，但创新有如破茧化蝶，因此，推进设计教育的发展，需要我们以系统观审视设计类书籍的出版策略，基于传统的比照和时代的发展变化，编写出一套具有可持续价值和指导作用的精品教材显得尤其重要。
面对纷繁复杂且无处不在的设计，在当下应该出版什么样的教材才是合适的，不同的人可能有不同的回答。
我们与其随波逐流，倒不如稍作停歇，先对教材的用途，作一番本质的思考。
编写教材，首先考虑的应该是当代设计教育的指向。
今天的设计已经不再是花卉写生变化，设计的主体也已不再是制作瓶瓶罐罐，设计随着近半个世纪以来中国的巨变，已经与城市发展、人们的生活品质和国家形象紧密地联系在一起。
今天的设计，是一项兼顾艺术和科学的充满智慧和人文关怀的人类活动。
其非凡之处，在于能将恣情的感性瞬间凝聚起来，指向理性目标，从而有效地完成思维物化的过程。
设计的功能性已将目标与理念准确地落实为可在日常工作中直接应用、可操作的设计准则和控制要点，落实为对社会人文系统的建构。
当我们将这样一个庞大的设计系统纳入教学体系时，为了给学生传授设计方面的知识，通常的做法就是设立相关课程。
设计作为一个知识体系，相对于课程来说，其内容是相对稳定的，而课程却灵活得多。
在设计的教学过程中，课程与课程名称从本质意义上说其设定并非一成不变，但课程应有相对独立的主题，以有助于知识单元的归属和教学秩序的稳定，使专业的建设情况、基本思路和特色更加明晰。
所以当前设计教学需要的书籍或教材，应是具有相对独立主题，并且具有内在联系和核心价值追求的一套系列丛书。
像这样的一套教材，在撰写、编辑和出版发行中，势必会有引导性、整体性、适用性、先进性、精良性和稳定性等方面的要求，其难度可想而知。
但是我相信，这项工作已有前贤和同人奠定的基础，现经我们共同的努力，一定能够更好地将设计理论与实践有机化，更加鲜明地赋予了时代特色并反映当下教学的最新成果，全面、系统并深入浅出地诠释课程内涵和设计原理，以充分体现教材分类分层指导的针对性和有效性。
与此同时，我们也真切地期待，这套教材在使用的过程中，能够成为有效提升设计教学水平的重要媒介，从而为进一步推动我国设计教育事业的繁荣和发展作出积极的贡献。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是针对动画学科编写的专业教材，归纳了动画中各类形态的共性运动规律及其表现方法，主要解决的问题是如何表现常见角色的运动形态（包括有生命和无生命的物体），为动画创作者提供良好的参考资料。
本教材参考了国内外大量的动画资料，着重对运动原理进行了透彻的分析，图文并茂，容易理解，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，并针对课程需要在每章后面附有练习题。
本教材适合高等院校艺术设计相关专业使用，也可作为高职高专院校及各类培训机构的基础教学用书。

<<动画运动规律>>

书籍目录

第一章 动画艺术概述　第一节 动画的起源及发展　第二节 动画艺术的特征第二章 动画运动概述　第一节 动画运动原理与制作流程　第二节“ 视觉残留 ”现象的运用　第三节 关键张与中间画　第四节 时间、速度与节奏的控制第三章 形态运动中的力学原理　第一节 作用力与反作用力　第二节 加速度与减速度　第三节 惯性　第四节 弹性　第五节 曲线运动第四章 形态运动中的常见现象　第一节 预备动作和预感设计　第二节 跟随动作　第三节 动作的停顿　第四节 动作的循环　第五节 动作的连续　第六节 动作的强调与夸张　第七节 运动的透视　第八节 复合动作第五章 常见角色的运动规律及表现　第一节 人物的运动规律及表现　第二节 四足动物的运动规律及表现　第三节 鱼类与两栖动物的运动规律及表现　第四节 昆虫类动物的运动规律及表现　第五节 自然形态的运动规律及表现第六章 动作设计的表现方法　第一节 线拍动检实验　第二节 单帧拍摄影像实验　第三节 影片动作片段分析第七章 作品欣赏参考文献

章节摘录

插图：早在19世纪初，法国人皮特·马克·罗杰特首先发现“视觉残留”现象，不久后的1825年萨乌马特洛普在“视觉残留”现象的启发下发明了“魔术画片”。
“魔术画片”是一个被绳子或木竿在两面穿过的圆盘，盘的一个面画了一只鸟，另外一面画了一个空笼子。
当圆盘被旋转时，鸟在笼子里出现了。
这证明了当眼睛看到一系列图像时，能够一次保留一个图像。
这一发明带动了后来很多光学仪器的发明，为动画艺术的出现提供了充分的可能性。
到了20世纪，国际上开始出现Animation一词，它来源于拉丁语的Anima，是“生命、灵魂”的意思。
Animation是指使本来没有生命的事物看起来像有生命一样的动画。
日本在第二次世界大战前期开始出现“动画”一词，单指把用线条描绘的漫画做成的动画作品，二战结束后开始把木偶动画和线描动画通称为“动画”。
我国最早出现的动画的相关概念是“卡通”，是英文Cartoon的音译，起源于美国，它的词义包括壁画、油画、底图、漫画、讽刺画、幽默画，是指使用绘画艺术表现出来的有连续故事情节的连环画面。
我国最早的动画始于20世纪20年代的“万氏兄弟”，其中影响最大的是《铁扇公主》。
进入21世纪，动画在制作技术上及表现手法上都取得了长足的发展，随着数字化技术的不断提高，动画这门艺术的概念也得到了不断的延伸，随着电影《阿凡达》的上映，人们可以清楚地体验到动画技术和传统的电影艺术的完美结合。
高度发达的媒体技术将把动画艺术的概念扩展到无限深远。

编辑推荐

《动画运动规律》是21世纪高等院校艺术设计精品规划教材。

第一图书网, tushu007.com

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