

<<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：9787810819435

10位ISBN编号：7810819437

出版时间：2008-8

出版时间：湖南师大

作者：冯波 编

页数：67

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>>

### 内容概要

运动规律是一门动画专业的必修课。

在众多的动画课程中，它可能是最不引入注目的。

它没有引人入胜的技术性和高深莫名的理论性，多的是繁复的训练和试验。

对于那些一门心思学习高深技术和幻想一步成为艺术家的学生来说，它可能是没有吸引力的。

但是，对于所有的动画片，不管是哪一种技术手段的动画片，其基础都是建立在对运动的研究之上的。

动画片的精髓或者说灵魂，就是运动。

只有在枯燥、繁重的日复一日的练习和探索中，才能找到要表达的最根本的东西。

这才是通往成功之路。

本书提供了许多经典的例子，将有助于学生把握学习的目标。

## <<动画运动规律>>

### 书籍目录

第一章 动画中的运动 1.1 动画的原理 1.2 动画运动中的力学 1.3 动画运动形态的决定因素第二章  
运动原理 2.1 运动途径 2.2 运动时间 2.3 运动速度 2.4 变形 2.5 曲线运动 2.6 追随运动 2.7  
分层 2.8 循环第三章 生命体的运动 3.1 形体与结构 3.2 人体的结构与运动 3.3 动物的结构与运  
动第四章 物体的运动 4.1 自然现象的运动 4.2 人造物体的运动第五章 角色的运动 5.1 动态线  
5.2 动作的分解 5.3 角色的表演 5.4 动作的趣味性第六章 空间透视与摄影机的运动 6.1 空间透  
视 6.2 摄影机的运动参考文献

## &lt;&lt;动画运动规律&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：2.4 变形动画是人想象力的产物，并不受自然法则的制约。

因此只要我们愿意，就可以对动画形象进行自由的变形，这在一般的电影里是难以做到的。

变形是动画夸张的一种重要的表现手段，也是动画最重要的特征之一。

动画里的变形有两种情况：一种是由于力的作用，使物体产生的变形，比如拉长、压扁、扭曲等。

这种变形广泛应用于表现动作、表演、表情及物质性的运动。

另一种变形，是纯形式的变形，也就是从一个形象直接变幻成另一个形象，这两种形象之间不需要符合物理逻辑的联系，因而这种变形往往给人以魔幻般的感觉。

2.4.1 力的作用引起的变形在动画中，力的作用引起的变形更为广泛地贯穿在表现各种动作中。

这是一种对物理世界进行夸张的逻辑变形。

物体在受到力的作用时，会产生形态或体积的挤压变形。

这种由力的作用产生的变形是客观存在的，但是由于物体的材质不同，加上所受的力的大小有别，并不是所有的变形都能用肉眼观察到。

但是在动画创作中，往往要根据物体的不同性质，运用夸张的手段，突出其变形的特性（见图2-8）。我们在做力的变形时，要遵循“质量守恒”的原则，即：当一个物体变形时，代表其质量的体积不变。

也就是说，当我们表现物体的变形时，物体还要保持原来的体积。

在做人物对白和表情的动画时，也有大量需要变形的地方。

当人物在说话、打哈欠、打喷嚏的时候，由于颌部的张合，导致整个脸型的伸拉，显示出拉长、压扁和扭曲的变形状态。

人物在做表情的时候，表情肌的伸缩也会导致面部形态的变化。

在制作动画的时候，动画师往往会夸张这些特征，这就是观众在看动画的时候，都会对动画角色那一张张表情夸张的脸记忆深刻的原因（见图2-9）。

## <<动画运动规律>>

### 编辑推荐

《动画运动规律》：高等院校动画专业精品教程。

<<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>