

<<动画运动>>

图书基本信息

书名：<<动画运动>>

13位ISBN编号：9787810854641

10位ISBN编号：781085464X

出版时间：2005-3

出版时间：北京广学院出版社

作者：贾否

页数：129

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>>

内容概要

《动画运动——规律·原理》是动画教育的核心课程，是深入把握动画艺术的基础。本书以大量图例，分析了动画中的运动规律和原理，深入实质问题，引导读者掌握运用动画手段创造性地还原自然环境、人和动物的动态。

《动画运动——规律·原理》一书参考国内外大量相关动画资料和图片，着重对原理进行透彻的分析。

本书在每章开始讲解应用的运动规律原理，再通过实例进行深入分析，最后在每章后附有这些原理的简单归纳总结和练习题。

由于本书中的原理可应用于二维动画、三维动画、影视后期制作等广大领域，因此不但适用于传统动画从业人员，对于三维动画师、影视片头和广告制作人员也有很大的参考价值。

《动画运动——规律·原理》把重点放在对动画原理的分析上，对动画的其他方面只做简单涉及。

至于具体绘制方法和动画工艺技术，则留待《动画技法》一书中解决。而动画的剧本创作、角色设计、动画导演、制片设计、拍摄技巧、录音剪辑、后期特效等内容，则在《动画创作与制作》一书中进行介绍。

<<动画运动>>

书籍目录

前言	第一章 动画中的运动	1.1 动画是什么?	1.2 运动幻觉的产生	1.3 最有前途的艺术手段	1.4 动画运动规律	小结	第二章 动画的基本原理										
2.1 压缩与拉伸	2.2 预备动作	2.3 动作调度	2.4 顺序动画与原画——动画制作方式	2.5 追随与交搭动作	2.6 慢入与慢出	2.7 动作弧线	2.8 次要动作	2.9 时间掌握	2.10 夸张								
2.11 立体造型	2.12 吸引力	小结	第三章 动画原理的应用——无生命物体和自然现象的动画	3.1 动画中的牛顿定律	3.2 匀速、加速、减速运动	3.3 复杂物体的动画	3.4 循环动画	3.5 自然现象	小结								
第四章 动画基本原理的应用——角色动画	4.1 人体的简化结构	4.2 行走动画	4.3 各种行走姿态	4.4 行走透视	小结	第五章 角色动作分析	5.1 跑步和跳跃	5.2 动态线	5.3 受力分析	5.4 动作顺序与轨迹	5.5 轴线分析	小结	第六章 动物的动作分析	6.1 动物解剖与人体解剖的对照分析	6.2 四足动物的动作分析	小结	参考文献

<<动画运动>>

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>