

《动画原理与动画设计》

图书基本信息

书名：《动画原理与动画设计》

13位ISBN编号：9787562139683

10位ISBN编号：7562139687

出版时间：2008-3

出版社：西南师大

作者：罗江玫//周琮凯//李欢欢

页数：120

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《动画原理与动画设计》

前言

动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。此外，动画创作还涉及团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。所以还涉及团队合作精神和工程规划设计流程管理等。怎么去实施这些内容的教学呢？这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。我们有必要，也必须不懈努力地去做它。四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我们不断探究的问题。但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

《动画原理与动画设计》

内容概要

《动画原理与动画设计》主要内容：动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。

《动画原理与动画设计》

书籍目录

第一章 动画设计概述 1.1 动画设计 1.2 动画设计与动画形式分类 1.3 动画设计与动画工程 1.4 动画与设计
第二章 二维动画设计的基本方法 2.1 二维动画制作的工具 2.1.1 铅笔 2.1.2 动画纸 2.1.3 定位尺
2.1.4 橡皮 2.1.5 拷贝桌和拷贝箱 2.1.6 打孔机 2.1.7 动检仪 2.2 二维动画的基本制作流程 2.2.1 动画的前期制作阶段 2.2.2 动画的中期绘制阶段 2.2.3 动画的后期合成阶段
第三章 动画原理 3.1 速度与画面效果 3.1.1 速度(匀速、加速、减速) 3.1.2 时间、距离、张数 3.1.3 节奏 3.2 运动的基本规律
3.2.1 弹性运动 3.2.2 惯性运动 3.2.3 动作力学原理(预备、动作、反应、惯性+追随+滞后、恢复)
3.2.4 追随动作与滞后动作 3.2.5 曲线运动 3.3 结构与运动 3.3.1 人体与运动的关系 3.3.2 人的运动
3.3.3 动物的运动规律 3.3.4 自然现象的运动规律 3.4 特技与效果
第四章 “动”的设计与动画表现 4.1 动作与表现 4.1.1 动作设计与表演 4.1.2 动作设计与动作表现 4.1.3 轴线与动态动感塑造 4.1.4 轨线
4.1.5 影像(剪影轮廓)与动画表现 4.1.6 动画空间概念和设计 4.1.7 运动节奏设计 4.2 角色表情设计
4.3 动画设计的表现手法 4.3.1 拟仿 4.3.2 夸张法 4.3.3 符号应用 4.3.4 打破运动规律的法则, 颠覆惯性思维
4.4 借助镜头的动作设计与表现 4.4.1 镜头距离与动感塑造 4.4.2 镜头构图与动作 4.4.3 动态镜头与动感塑造
4.5 动画与创意
第五章 动画设计的教与学作品欣赏

章节摘录

插图：第一章 动画设计概述：1.1 动画设计：动画的英文是Animation，它的词义包括“生气、活跃”、“兴奋、激情”、“动画片、动画制作”。不难看出，“动”是动画的灵魂，活力是其本质特征。动画中的“动”是靠我们用所画的多个图画在连续播出中形成的“视动”现象来塑造的一种动感以及一个“活动”的角色，所以动画设计就是对“动”的方式的设计，包括动作的设计。这就要求我们要用导演的眼光、演员的心态去面对动画设计，去把握角色、塑造角色。也正因为动画是用“动”的方式创造美感、艺术的感染力，所以，其“动”不是简单的克隆生活、复原生活，而是需要精心地创意和设计。通常情况下，动画的教学更多的是围绕运动规律、力学原理在动作中的作用等知识进行讲授。这些知识固然对我们准确实现一个动作的表现很重要，因为一个动画师如果不了解这些原理与规律就很难将一个流畅的动作表现出来，只有了解了这些基础知识，你才知道序列帧与运动效果的关系，才知道如何运用单帧画面去实现你想要的动态效果。但如果动画仅仅是运用了动画原理准确地表现出了一个现实中存在的动态，那么动画的核心价值就很难体现，因为，利用摄像机去实现这个目标比动画更方便。我们回忆一下那些打动过我们、极具感染力的优秀动画片，它的真正魅力不是复原生活，而是创造了一种全新的“运动方式”，由此创造了全新的表演、表现方法。显然，这是经过了精心设计的“动感”、“动态”、“动作”。所以，动画的实现与制作过程是一个“动”的设计性、创造性过程。但动画塑造角色与用摄像机实拍不同。在实拍状况下，只要演员找到了角色的感觉，用摄像机记录就可以了，纵然失败或效果不好，重拍一遍也不太麻烦。但动画可不同，因为动画是多帧图画组成的视动效果，一部动画片通常是数万帧乃至数十万帧图画组成的，每一帧都意味着是成本，越复杂的动作通常需要的逐列帧就越多。所以，动画设计既要考虑表演的效果，还要兼顾成本，尽可能设计一些既有表演效果，动画难度又相对小、逐列帧少的动作。因此，动画设计不仅仅是一个运用动画原理、运动规律进行表演效果的设计过程，也是对动画影片工程的规划设计。

《动画原理与动画设计》

编辑推荐

《动画原理与动画设计》由西南师范大学出版社出版。

《动画原理与动画设计》

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：www.tushu000.com