

# 《运动规律与动作实现案例教程》

## 图书基本信息

书名：《运动规律与动作实现案例教程》

13位ISBN编号：9787030317063

10位ISBN编号：7030317068

出版时间：2011-8

出版社：科学出版社

页数：201

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.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《运动规律与动作实现案例教程》

## 内容概要

《运动规律与动作实现案例教程》注重教学理论与实践的结合，根据企业典型工作任务设计学习内容，突出“做中学，做中教”的原则。整合动画运动规律、原动画绘制和Flash动作表现三门课程的重要内容，重点介绍了动画的基本常识、动画绘制的基础技法，着重就人物、动物和自然现象的运动规律进行案例讲解，并阐明传统手绘动画与Flash动画制作理念的异同。

《运动规律与动作实现案例教程》可以作为中等职业学校计算机动漫与游戏制作、网页美术设计、动漫游戏等专业的教材，也可供从事影视广告、数码多媒体及网页设计等行业人员参考。

## 书籍目录

### 单元1 动画基础知识

#### 认识动画

##### 1.1 动画的原理、制作流程及分类

###### 1.1.1 动画的定义及原理

###### 1.1.2 动画片的制作流程

###### 1.1.3 动画的分类

#### 任务制作“笼中的小鸟”

##### 1.2 动画片赏析要领及Flash简介

###### 1.2.1 动画片赏析的要点

###### 1.2.2 传统手绘动画与Flash动画的异同

###### 1.2.3 快速认识FlashCS4

#### 任务赏析经典手绘动画片《白雪公主》

#### 拓展练习赏析3D动画片《怪物公司》

#### 看懂动画标示

##### 2.1 动画标示与轨目

###### 2.1.1 动画的时间与节奏

###### 2.1.2 原画、动画和参考张等标示

###### 2.1.3 动画轨目的类型和绘制方法

#### 任务绘制高空落下的帽子的动画轨目

#### 拓展练习绘出小孩滑滑梯的动画轨目

##### 2.2 Flash中的缓动与元件

###### 2.2.1 Flash如何控制物体的运动速度

###### 2.2.2 Flash元件的概念

#### 任务运用Flash制作“弹跳运动的小球”并标示其轨目

#### 拓展练习运用Flash制作运动的小车并标示其轨目

#### 分析分镜头剧本，

##### 3.1 影视动画镜头语言

##### 3.2 分镜头剧本的基本知识

#### 任务分析《太空历险记》的分镜头剧本填写动画

#### 摄影表

#### 填写动画摄影表

##### 4.1 规格框

###### 4.1.1 规格框的种类及用法

###### 4.1.2 常用规格框尺寸及用法

##### 4.2 动画摄影表的基本知识

#### 任务解读《龙谣》的动画摄影表

#### 拓展练习填写《考场风云》的动画摄影表

### 单元2 动画绘制基础技法

#### 拷贝修型画稿

##### 5.1 手绘动画常用工具及绘制要求

###### 5.1.1 二维手绘动画常用工具

###### 5.1.2 二维动画的绘制要求

#### 任务完成透光台手绘拷贝修型《猫变》角色画稿

#### 拓展练习透光台手绘拷贝《猫变》角色逐帧画稿

##### 5.2 场景的构图与透视

###### 5.2.1 场景常用的构图形式

###### 5.2.2 常见的透视种类及表现要点

# 《运动规律与动作实现案例教程》

任务透光台手绘拷贝修型《考场风云》场景画稿

拓展练习透光台手绘拷贝修型《猫变》场景画稿

5.3 Flash图形鼠绘的基本技法

任务运用Flash绘制《猫变》角色“大动屋”绘制中间画

6.1 动画中割

6.1.1 动画中割的概念

6.1.2 中间线绘制练习

任务实现手绘三角形到长方形的中割

拓展练习手绘长方体到立方体的中割

6.2 动画对位技法简介

任务实现手绘《考场风云》中间画

.....

单元3 人物动作实现

单元4 常见动作实现

单元5 自然现象的运动实现

## 章节摘录

版权页：插图：水纹：漂浮在水面上的物体，如鸭子、船等向前行驶，冲击水面形成人字形波纹，由物体两侧向外扩散，向远方拉长。风吹起水波纹如图14-2-7所示。分离消失的水波不宜太快，两张原画之间可以多加几张动画。水流与瀑布：通常是小溪、江河中的流水和山间的瀑布等。一般用不规则的曲线形水纹来表现流水，需注意变化的过程，不能忽快忽慢。九寨沟的瀑布水流如图14-2-8所示。

水波：画几条波浪形线，使其活动起来。两张原画之间按曲线运动规律增加5~7张动画，可循环播放。

水浪：呈波浪形运动，江、河、湖、海中掀起的波浪，无论是小波浪还是大波浪，都应按照波形运动规律进行绘制。绘制时注意浪花的初始状态与高潮状态要过渡得自然。

# 《运动规律与动作实现案例教程》

## 编辑推荐

《运动规律与动作实现案例教程》是中等职业教育“十二五”规划课程改革创新教材,中职中专计算机动漫与游戏制作专业系列教材。

# 《运动规律与动作实现案例教程》

## 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.tushu111.com](http://www.tushu111.com)