

《动画原理与规律》

图书基本信息

书名：《动画原理与规律》

13位ISBN编号：9787512112445

10位ISBN编号：7512112440

出版时间：2012-12

出版社：北京交通大学出版社

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

《动画原理与规律》

作者简介

张宇，ICLONE认证讲师（台湾甲尚），中国职教学会设计创意教学中心培训专家，北京电影学院动画学院硕士，爱迪斯通科技公司虚拟现实专家组成员，现任职于吉林工程技术师范学院。已出版著作：《游戏动画设计》《世界动画艺术史》《动画美术设计基础》《游戏美术制作火星课堂》《中国动画史研究》。张雷，硕士，副研究员，现任职于吉林工程技术师范学院科研处，在《作家》、《文艺争鸣》等刊物已发表学术论文6篇，已主持参加完成省级4项科研课题。赵馨，硕士，首都师范大学科德学院教师。

《动画原理与规律》

书籍目录

《动画原理与规律》目录：第1章动画史及动画基本原理 1.1中国的动画电影 1.2美国的动画电影 1.3日本的动画电影 1.4动画的基本原理 第2章动画的表现及应用 2.1动画的表现 2.2动画在影视作品中的应用 第3章动画的工具、材料及设备 3.1动画的工具 3.2动画材料及设备 第4章动画的制作流程 4.1动画的前期制作 4.2动画的中期制作 4.3动画的后期制作 第5章动画运动规律 5.1运动状态 5.2表情动作 第6章构成动画的基本元素 6.1动画基本元素 6.2动画摄影表 第7章人物运动规律 7.1走路的基本运动规律 7.2奔跑的运动规律 7.3跳跃的运动规律 第8章动物运动规律 8.1兽类动物 8.1.1走 8.1.2跑 8.1.3跳跃和扑击的动作 8.2禽类动物 8.3鱼类动物 8.4昆虫类动物 8.5其他动物 第9章自然现象的运动规律 9.1风 9.2火 9.3闪电 9.4水 9.5常见自然现象运动规律的一般表现方式 第10章动画运动的节奏 10.1匀速运动 10.2变速运动 第11章特殊运动规律 11.1弹性运动 11.2惯性运动 11.3力的传递 11.4预备动作 《动画原理与规律实训手册》

版权页：插图：在美国动画界，还有另外一种动画，即实验动画，早期的实验动画是以UPA为主，到了20世纪80年代之后，美国的独立制作动画人发起了反商业动画的浪潮，发展出了与主流动画工业截然不同的制作路线和形式风格，这些作品有的是自然形成的，有的是即兴发挥的，其内容通常是对世俗的批判，但大多以短片形式出现，这些独立作品的出现，丰富了美国商业动画的内涵及表现形式。后来，随着电脑技术的不断成熟和发展，又出现了电脑动画这种新的动画形式，既能够与真人配合进行拍摄，如《侏罗纪公园》、《阿甘正传》等就是这类动画片。随后又推出了全三维电脑动画长片，如《玩具总动员》、《蚁歌正传》、《昆虫总动员》等。随着网络等高新科技的发展，我们不难看到，一个新的动画世界正在拔地而起。

1.3日本的动画电影 电影最早是1895年在法国诞生，1896年起，卢米埃尔兄弟的电影在全世界放映，日本也不例外。隔年，法国动画片《凸坊新画》在日本引起轰动。为了使动画片区别于“写实”的故事片，新的名词“漫画映画（Cartoon film）”应运而生，因为它是画出来的动画。由于《凸坊新画》的大受欢迎，日本动画人开始了自己的创作，他们决心制作属于日本人自己的动画，其中代表人物为下川凹夫（1892—1973年），他于1917年完成了日本的第一部动画片——《芋川棕三玄关》，同年还有另外两人也制作了动画片，一位是北山清太郎，另一位是幸内纯一，他们三人被称为日本动画之父。在20世纪20年代，日本为了推动教育计划，中小学在课程设置上也安排了电影课，东京还安排了“儿童动画节”，让全市的儿童都可以去电影院观看动画片。由于政府的介入，日本动画的产量日益剧增，这也刺激了动画工业。日本动画进入有声时代的标志是政冈宪三摄制的《海之神兵》，同时也在日本大力推广了赛璐璐。1935年制作的《森林的妖精》被日本动画界称为日本动画史上空前的杰作。之后由于与美国的战争，导致《白雪公主》未能在日本放映，而中国的《铁扇公主》在日本放映了，这部动画长片在日本也引起了不小的轰动。

《动画原理与规律》

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:www.tushu111.com