

<<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：9787811019384

10位ISBN编号：7811019388

出版时间：2009-6

出版时间：司徒宁、司徒析 南京师范大学出版社 (2009-06出版)

作者：司徒宁，司徒析 著

页数：162

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

本书的最大特点是注重方法。

首先，注重对原创作品（运动部分）的解析，强调创作思维在学习过程中的应用。

“动画运动规律”从来就不是一个单纯的技术问题，既然是“创造运动幻觉”，那一定属创作行为。从课题一的“动起来再说”到课题八“中外经典动画片动作赏析”，我们几乎一直在探讨原创，从原创的角度来理解动画原理，用原创的理念去分析动画设计（原画）。

“动起来再说”是介绍中外动画大师的创作思想，我们不仅讲述他们的“第一次”，而且要尝试自己的“第一次”。

可以设想，如果沿着大师的足迹前行，坚持不懈，所有的人都能够学有所成。

本书用很大的篇幅对一些动画进行“赏析讲解”，观摩大师的创作，理解大师的意图，学习大师的态度。

我们难得与前辈们当面交流，却完全可以和他们的原创作品“零距离”：看中外动画名片，选择经典镜头，分析其中的原画（关键帧）——这是教学的内容，亦属教学之方法。

学习“规律”，就是学习前人的创作经验；运用“规律”，就要逐步创造自己的风格。

其次，强调基础技巧的培训方法。

既注重整体入手的观念和程序，也分析过程中的思维方式和细节处理。

提倡多看，多画，多动脑，少做一些“照葫芦画瓢”的练习。

在传统的动画运动规律体系中，“镜头的运动”并不在列。

然而，随着动画技术的不断改进，动画人在创作中越来越多地运用运动镜头，尤其是综合运动镜头——既快捷又多变，实属当代之节奏。

为此，我们“与时俱进”，用整课题的篇幅来介绍这种“特殊”运动：从“固定”到“运动”，从“分类”到“综合”，用详实的案例进行分析和研究。

作为今天的动画人，学习并掌握这些技法也是非常必要的。

总之，本书用原创的理念阐述动画的运动规律：介绍基本原理和基础技巧，解析制作和创造的过程。

<<动画运动规律>>

书籍目录

前言
课题一 画出来的运动
第一节 动画是什么
第二节 为什么会动
第三节 动起来再说
课题二 动画运动的基础知识
第一节 动画时间
第二节 动画空间
第三节 动画速度
第四节 速度与节奏
第五节 力的原理
课题三 动画运动的基本规律
第一节 惯性运动
第二节 弹性运动
第三节 曲线运动
第四节 预备动作
第五节 追随动作
第六节 起动与停顿
第七节 夸张与变形
课题四 人的运动规律
第一节 行走
第二节 跑步
第三节 跳跃
第四节 表演
第五节 对白
课题五 动物的运动规律
第一节 四足动物
第二节 爬行动物
第三节 禽鸟
第四节 鱼
第五节 昆虫
课题六 自然现象的运动规律
第一节 风
第二节 火
第三节 水
第四节 雨
第五节 雪
第六节 闪电
第七节 云
第八节 烟
第九节 爆炸
课题七 镜头的运动
第一节 固定与运动
第二节 推、拉
第三节 摇、移
第四节 跟
第五节 升降
第六节 综合
课题八 中外经典动画片动作赏析
第一节 中国经典动画片动作赏析
第二节 外国经典动画片动作赏析
第三节 外国经典动画片运动镜头赏析
后记
参考文献

<<动画运动规律>>

章节摘录

课题一 画出来的运动第一节 动画是什么动画是什么？

这是一个很多人都会有的问题，尤其在信息技术高速发展的今天，不仅学生会问，就连教师也疑。一直以来，都说动画（Animation或者Animated Film）与剧情片、纪录片、实验电影一样，属电影的一个类型（Mode）。

100多年过去了，后来的人多少对此有点想法：“是吗？”

“有没有搞错？”

“想想也是。”

电视动画、网络动画、游戏动画，还有GIF动画，也就是那种可以在手机视频上看到的动画，还有好多，都属于“电影的一个型”？

定义严格否？

由此看来，问题还真是多。

随着科学技术的突飞猛进，我们正在逐步地从工业社会转向信息社会。

许多发达国家的通信、计算机、有线电视以及电影等产业都以惊人的速度进行合作甚至兼并，所有的传播技术都将融汇成一种普通的计算机可读的数字形式，继续讨论电影、电视、网络、电话等各种媒介，把它们作为完全不同的实体来区别看待，已经不再具有任何实际的意义。

由此看来，今天的动画属于什么“类型”已并不重要了，起码并不十分重要。

动画到底是什么？

我们不妨听一听“圈内人”的议论：动画“新兵”以为，动画是艺术——专业很热门，是可以施展才华和抱负的大艺术。

动画“老将”觉得，动画是工程——程序很严密，必须有许多人共同“玩命”的大工程。

动画“老总”认定，动画是产业——周期很漫长，在未来的GDP中占有重要地位的大产业。

有专家预测：在即将到来的信息时代，动画将是跨越通信、娱乐、教育等新兴媒体产业的重要组成部分，是一种最有前途的独立的表现方式和艺术手段。

不过，此时此刻，在阐述动画运动规律时，我们仍将沿用传统的电影语言，因为这是动画人唯一的通用语言：我们仍将电影动画作为主要的案例进行分析，因为无论在大银幕、荧光屏、显示器以及其他什么新媒体上，所有的动画都体现了一个共通的属性——“活动影像”。

……

<<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>