第一图书网, tushu007.com

<<动画>>

图书基本信息

书名：<<动画>>

13位ISBN编号：9787115210869

10位ISBN编号：7115210861

出版时间：2009年9月

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）韦伯斯特

页数：177

译者：杜晓莹,商忱

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

第一图书网, tushu007.com

前言

动画师们总会有些古怪。
事实上他们的确是非常的古怪。
那些能够创作出前所未见的最具情绪感染力、最出乎意料的表演的动画师，真实生活中往往是害羞的、孤僻的且不擅表达自我的人。
他们就像演员一样，现实生活中的表现与在舞台或银幕上的表现大相径庭。
他们竭尽所能地使出全身解数，耗费漫长时日来创造一个角色，然后将其传达，让观众完全理解接受。
但是他们如此这般地努力工作并非贪图日常程式般的热烈喝彩，更衣室芳香四溢的花朵以及酒吧里满含热泪的庆祝酒会。
尽管动画师创作出来的作品是值得纪念，甚至是不可磨灭的，而创作者往往是隐形的，有时候甚至是隐姓埋名。
比如被观众熟知并热爱的《辛普森一家》、《酷狗宝贝》和《巴斯光年》等，站在银幕背后的人们——那些艺术家以及创造了银幕表演的建模师们从始至终都未为人所知。
当然，种种的“害羞，孤僻”仅仅是表征。
因为动画师每天都致力于创造生命——这份通常是上天的工作。
那些畏首畏尾的人根本无法承担这份工作！
动画师在一张绘画桌、一台计算机或一台小型装置前坐下来，很久之后（通常来说是很久很久之后）当他站起身来就幻化出了角色、表演以及颇具感染力的生命体，而且这些全部都诞生于虚无之中。
我不得不说这是一项出神入化的技艺。
克里斯创作这本书是为了引导、启发动画师并向他们提出挑战。
正如动画的第一近亲——表演一样，动画片的关键是一种感觉以及情绪的感染力。
但是，它也是一门工艺。
这门工艺是可被论证的、可被研习的且一直处于发展中的，其中有一些捷径可以帮助你领悟动画、躲避陷阱、挑战常规、研习可学的规则（之后就可能是研究不要学的规则）。
尤为重要的是，对于每一代人来说总会有新鲜的东西要去发掘。
这本书问世旨在激励人们去发掘各自独树一帜的动画风格，也许你就是其中之一。

内容概要

本书作者Chris Webster是当代杰出的动画专家和教育家，在动画制作领域有超过20年的实际经验，具有高超的技术和技巧。
他将在本书中为你讲解与动画创作相关的所有必知的原理和实用的关键技能。
并通过精美的插图和浅显易懂的语言，让你去了解并掌握动画的核心——动作分析、角色运动和时间间隔等知识。
通过访问我社网站该书信息介绍页面，你可以下载到超过30个动画创作过程中的技术细节的演示，以及专业的生产流程、预算和生产图，这是开始工作前的一切准备工作。
　　本书将为未来的传统动画师、CG动画师、游戏动画师、定格动画师和网络动画师提供专业而全面的指导，可作为相关院校动画教学的参考用书

第一图书网, tushu007.com

作者简介

作者：(美国)克里斯·韦伯斯特 译者：杜晓莹 商忱 ACG国际动画教育克里斯·韦伯斯特，当代杰出的动画专家和教育家，在动画制作领域具有20多年经验，具有高超的技术和技巧。
现任西英格兰大学布里斯托学院动画系系主任。

书籍目录

第1章　基本原则　　1.1　在开始之前　　1.2　动画片的节奏　　动画练习1.1——手翻书　　1.3　运动定律　　1.4　挤压和拉伸　　1.5　关键动作和连续动作　　1.6　关键帧和中间画　　动画练习1.2——弹跳的球　　1.7　重迭动作、跟随和拖延　　重迭动作个案研究1——托举重物　　重迭动作个案研究2——从椅子上起身　　关于重迭动作、跟随和拖延的自测问题　　1.8　弧线、曲线和直线运动　　1.9　动画周期　　动画练习1.3——旗帜周期　　动画练习1.4——飞机周期　第2章　造型动画　　2.1　在开始之前　　2.2　动画片中的4“A”　　2.3　行走和跑动　　动画练习2.1——基本的步行周期　　动画练习2.2——基本的跑步周期　　2.4　重量和平衡　　关于重量和平衡的自测问题　　2.5　预期　第3章　表演　　3.1　在开始之前　　3.2　创造人物　　3.3　性情与速度　　动画练习3.1——性情与速度　　动画练习3.2——角色类型/两个麻袋　　3.4　角色配合　　动画练习3.3——角色配合　　3.5　策划场景　　3.6　道具和服饰　　关于动画表演的自测问题　第4章　设计　　4.1　在开始之前　　4.2　故事板　　4.3　动态脚本　　4.4　角色设计　　4.5　设计标准　　关于设计的自测问题　第5章　运动中的动物　　5.1　在开始之前　　5.2　四蹄动物　　动画练习5.1——基本的步行周期　　动画练习5.2——基本的奔跑周期　　动画练习5.3——高级动作　　关于运动中四蹄动物的自测问题　　5.3　飞行中的鸟　　动画练习5.4——基本的飞行周期　　动画练习5.5——起飞与着陆　　关于飞行中的鸟的自测问题　第6章　声音同步　　6.1　在开始之前　　6.2　条状图　　6.3　进行对话和叙述　　6.4　嘴唇同步　　动画练习6.1——嘴唇同步　　动画练习6.2——声音同步　　关于声音同步的自测问题　第7章　技术　　7.1　在开始之前　　7.2　摄影表　　关于摄影表的自测问题　　7.3　线性检测　　7.4　布局和现场指导　　关于布景的自测问题　　7.5　格式　　7.6　生产流程　　关于产品管理的自测问题

章节摘录

插图：第1章 基本原则为了让动画片变得可信，其动作品质必须符合我们熟悉的日常生活体验。
如果动画片同人类一样遵从相同的自然法则，那么荒谬的也会变成可信的。
除此之外，观众还满心渴望动画师能开启一段奇幻之旅，让人们尽情享受不可思议的每一天并充分体验由不可能变成可能的神奇。
1.1 在开始之前制作动画从来都不是一件轻松和低成本的事情，除此之外，对设备和材料的选择会让这个过程更加烦琐。
一些记录和播放设备是拍摄动画所必需的。
如果制作的是CG动画，制作者就需要把所有设备捆绑成一个软件包。
这些设备很多都是现成的，从价格低廉的到贵达好几千英镑的都有。
如果制作的是经典2D动画，则需要有拷贝台、一个拥有固定支架的摄像机和一套影像记录存储设备。
这套设备可能是一个传统的基于胶片的系统，也可能是录影设备或者基于计算机的数字系统。
如果制作者选用一架普通的平板扫描仪把绘画直接扫描进计算机的话，那就用不着摄像机了。
但这样做的话，需要有一个登记系统，用于编排被扫描图像的顺序。
如果没有这一系统，所有的图像就会无序地散放在各个地方。
扫描绘画是一件颇费时间的事情，但它却是捕获动画片成品图像的最好方法。
然而，如果仅仅是要测试一个只有大概框架的动画片，它也许就不是最好的选择了。
制作3D定格动画片需要有摄像机、三脚架、一些照明设备以及相同的画面录制/存储装备（即基于胶片、录影或者计算机的系统）。
光是选择用何种工具把图像记录在胶片、录影机或者数码设备上就够折腾的。
市面上有一些尖端精密且定价合理的软件程序包是专门针对定格动画开发的。
除了动画软件包之外，还需要考虑如何记录、编辑声音，如何编辑最终的素材以及如何把动画片以多种不同的格式输出。
所有这些选择都要受制于一些因素，这些因素包括制作动画片的原因、目标观众的类别以及发布作品的方式。
摆在每一个动画师面前的选择都是极其宽泛且不断变化的，但这个话题不在本书的讨论范围之内，所以这里不再述。
不过，市面上有很多针对专业人士或者业余爱好者的书籍和杂志，关于设备和软件的选用，读者可以从中找到适用于各类预算的又好又新的建议。
而且，这根本不需要花太多钱，本书的“延伸阅读”部分列出了一些建议阅读的资料（见附录2）。
1.2 动画片韵节奏1.2.1 视觉的滞留性在正式谈及动画节奏的本质之前，应该先简要地介绍电影和动画片的基本原理，以便弄清楚运动的假象是如何形成的。
这个不可思议的现象被称为视觉的滞留性。
我们感受到的运动图像是由胶片上的一个个单独的画面构成的。
产生幻象的秘密来源于人类眼睛的一部分——视网膜的非凡能力。
视网膜能即刻保持看到的任何图像。
想像一下，刹那间照进你眼睛的一束光线会在视网膜上呈现出一个亮点。
即使在光线熄灭之后，这个明亮的图像还会持续一段时间。

第一图书网, tushu007.com

媒体关注与评论

编辑推荐

《动画:角色的运动和动作》由人民邮电出版社出版。
这是一本实用性和启发性俱佳的权威著作，由专业技能娴熟无比的顶级职业教育家言传身教，精美的插图和浅显易懂的语言让你深入了解与动画创作相关的必知的原理和实用的关键技能。
《动画:角色的运动和动作》图文并茂，思想通达，脉络清晰，任你漫游动画的海洋。
适用所有动画运动规律，助你提高掌控时间、表演和动画制技。
20多年行业经验、专业技能娴熟无比的顶级职业教育家言传身教精美插图助你理解和掌握动画分析、角色运动和时间间隔等知识。
动画，是一门运动的艺术，因而掌握运动规律，即是动画师的制胜法宝。

第一图书网, tushu007.com

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