第一图书网, tushu007.com

<<动画的时间掌握>>

图书基本信息

书名：<<动画的时间掌握>>

13位ISBN编号：9787106005627

10位ISBN编号：7106005622

出版时间：2005-10

出版时间：电影

作者：哈罗德·威特克Whitaker)(英)约翰·哈拉斯(JohnHalas)

页数：135

字数：100000

译者：陈士宏

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

<<动画的时间掌握>>

内容概要

时间掌握在动画创作中似乎是不可捉摸的，但它是影片成败的重要因素。
时间对动画家来说是可塑的，既可压缩，也可扩张。
控制和处理时间在造成特殊效果和气氛方面存在着无穷的可能性。
本书作者探索了时间掌握艺术在动画影片中的作用，回答了关于时间的许多难点和关键课题。
时间掌握不仅关系到如何确定动画的间距、张数和画稿在银幕上持续多久才能获得最佳效果，而且关系到影片情节展开的节奏、速度和情调。
它与观众反应有紧密的联系。
作者还着重谈到物体运动中质量、惯性、韧性以及怎样才能有效地完成有关力的表现等。
　本书文字简明精当，插图丰富生动，使难于捉摸的课题有了明晰的回答，它不仅对从事动画技巧基础训练的人是一本极有实用价值的书，而且对从事动画专业的同志也会有所启发与帮助。
　本书被北京电影学院列为动画专业教材。

<<动画的时间掌握>>

书籍目录

引言怎样才算把时间掌握好画面剧本导演的职责动画时间掌握的基本单位在设计表上定时间摄制表动画与物质的特性动作与夸张因果关系牛顿运动定律在动画中的应用物体抛入空间无生命物体运动时间的计算旋转中的物体力通过活动关节传送力通过有关节的肢体的传送动画的间隔距离——一般要点动画的间隔距离缓慢动作的时间掌握快速动作的时间掌握起动与停顿单格还是双格动作过程中的停顿时间动作的预感追随动作交搭动作振颤摆动的时间掌握运用时间显示重量和力——1运用时间显示重量和力——2运用时间显示重量和力——3运用时间显示重量和办——4时间显示力：重复动作角色的反应运用时间显示形体的大小 摩擦、空气阻力和风的影响多长时间一个循环特技动画：火和烟水雨雪爆炸无生命物体的重复动作行走的时间处理走路的造型透视动画动物动作的时间掌握：马动物动作的时间掌握：其他四足动物动物飞奔的时间掌握鸟飞速度线动作的强调频闪快跑的循环表现性格运用时间刻划情绪声画同步的动作口型的同步——1口型的同步——2口型的同步——3时间掌握与音乐摄影机的移动定位钉的移动

章节摘录

旋转中的物体　一个跳跃中的球或一个抛出去的球沿抛物线运动，实际上是说它的重心在沿着抛物线运动。
运动中的物体的质量似乎都集中于它的重心。
不规则的无生命物体　如果一个形状不规则的物体落下或被抛掷穿过空间，它的重心沿着抛物线运动的时间可以计算出来。
大多数物体飞过空中时有旋转的倾向。
作动画时。
可使物体以重心为枢轴有规律地转动着，而重心则沿抛物线运动。
譬如，一把沉重的榔头，它的大部分重量在金属的头部，因此，重心就接近于这一端。
这样就形成榔头的连续的位置如图A。
榔头的形状及旋转的速度和方向可能不同，但运动的原理是一样的。
在动画中，假如一个运动中的物体有足够的速度，当物体旋转时，透视的变化是不明显的。
先标明动画中物体的重心位置，将重心放在抛物线上规定的第一点上，按这位置描画。
接着，把重心放在抛物线上第二个位置上，同时，物体按需要的角度旋转，再按这个位置描画，以此类推。
有生命的物体——人物　一个形体多变的物体。
例如一个人，重心的位置也是这样改变。
假如这个人跌入空间或跃入空中。
即使他身体的形状不断变化，甚至旋转着，他的重心和无生命物体一样，同样沿抛物线运动（图B）
。

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