

<<动画的时间掌握>>

图书基本信息

<<动画的时间掌握>>

内容概要

《动画的时间掌握（修订版）》是一本自1981年首次出版发行即成经典的动画教科书。30年来，这部作品在全世界各地的动画创作工作台上随处可见。

《动画的时间掌握（修订版）》通过大量清晰的插图和简单直观的说明解释了动画师所有关键技术。

包括应当如何安排动画之间的关系，需要画多少张画稿，每一幅画稿在银幕上持续多长时间才能达到最佳效果。

经过全面的修订和更新，修订版增添了有关数字化制作的时间掌握原理、二维数字分镜、三维数字分镜、影视特效以及其他很多内容。

时间可以展现对象的质量、情绪和力量，时间掌握可以成就或者毁掉一名动画师。通过学习这些已经过实践检验的技术让你的作品一步到位吧！

<<动画的时间掌握>>

作者简介

作者:(英)哈罗德·威特克、约翰·哈拉斯 译者:孙聪 插图作者:(美)汤姆·赛哈罗德·威特克, 专业动画家和教育家, 许多当今最杰出的动画艺术家是他的学生。

约翰·哈拉斯, 被誉为“动画之父”, 创建了哈拉斯&培契勒工作室。

他一生其创作二千余部动画片, 包括具有传奇色彩的《畜牧场》和获奖作品《进退两难》。

同时他还是世界动画协会 (ASIFA) 的创始人和主席, 英国电影协会的前主席。

<<动画的时间掌握>>

书籍目录

前言第二版序第一版序引言：时间掌握的一般原则 电视动画片的时间掌握（系列片）全动画的时间掌握 一般性的动画时间掌握 怎样才算把时间掌握好画面剧本 传统画面剧本 数字画面剧本 二维画面剧本 三维画面剧本——前期视觉 画面剧本附加效果导演的职责动画时间掌握的基本单位电视节目时间掌握与故事片时间掌握的比较拼接预填摄制表传统动画的时间掌握：摄制表海外制作的时间设定二维数字制作的时间设定三维数字制作的时间设定基于真人演员的影片的时间设定（表演或动作捕捉）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 不规则的无生命物体 有生命的物体——人物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启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震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力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一面飘动着的旗多角色镜头数字群众场景特技动画：火和烟水雨 水滴雪爆炸数字特效 动画特效中的美学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 马其他四足动物动物飞奔的时间掌握鸟飞虚影（速度线）和动态模糊动作的强调频闪快跑的循环表现性格运用时间刻画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时间掌握与音乐传统的摄影机移动三维摄像机移动传统动画中的定位钉移动三维动画中的定位钉移动编辑动画片编辑故事片编辑电视剧编辑儿童节目编辑网络下载节目游戏结语

<<动画的时间掌握>>

编辑推荐

时间掌握在动画创作中似乎是不可捉摸的，但它却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。

《动画的时间掌握（修订版）》作者哈罗德·威特克、约翰·哈拉斯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，而且关系影片情节展开的节奏、速度和情调。

它与观众反应有紧密的关联。

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，插图丰富鲜明，使难于捉摸的课题有了明晰的回答，是一本有实用价值的书。

对从事动画专业的同志会有启发与帮助。

<<动画的时间掌握>>

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>