

《原画设计》

图书基本信息

书名：《原画设计》

13位ISBN编号：9787565706905

10位ISBN编号：7565706906

出版社：孙雯、路清 中国传媒大学出版社 (2013-06出版)

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.tushu000.com

《原画设计》

书籍目录

第一章什么是原画 第一节原画的概念 第二节原画师 第三节原画与中间画 第四节原画的设计思路 思考与练习 第二章原画的设计要素 第一节把握屏幕上的时间感觉 第二节动作的编排 第三节夸张——特点和类型 第四节修饰——缓冲和惯性 第五节动作的编排 思考与练习 第三章物体的常规运动 第一节曲线 第二节优美的“S”形 第三节循环往复 第四节振动与颤抖 第五节弹性运动 思考与练习 第四章人物的运动 第一节人体结构 第二节走路 第三节跑步前进 第四节预备，跳 第五节肢体与关节 第六节口型与表情 思考与练习 第五章动物的运动 第一节飞翔的翅膀 第二节鱼的畅游 第三节二足禽类的运动 第四节四足动物的运动 第五节两栖类和爬行类动物的运动 第六节昆虫类动物运动规律 思考与练习 第六章自然现象和特效 第一节雷电的鸣奏 第二节雨雪 第三节风 第四节火 第五节水 第六节烟、云、雾 第七节光效和爆炸 思考与练习

章节摘录

版权页：插图：电闪雷鸣是常见的自然现象，往往发生在空气对流极其常见的雷雨季节。雷电的形成是由于带有正负电荷的雷雨云的大量累积造成的，当带电的云层之间，或是云层与云外物体的正负电荷之间的电磁场差大到一定程度时，正负电就会互相吸引，产生火花放电现象。火花放电时产生的强烈闪光，就形成了闪电；而同时放电时温度很高，使空气突然膨胀，水滴气化并发出巨大的响声，就形成了雷。所以打雷和闪电就像是一对好朋友，总是相辅相成、如影随行的。从科学的角度来讲，打雷和闪电虽然是同时产生的，但由于光的传播速度要远大于声音的传播速度，所以我们都是先看到闪电的弧光，稍后才会听到隆隆的雷声。所以在动画制作中，我们必须遵循这样的自然规律。雷声可以在后期中进行音效合成，而闪电则需要我们进行效果制作。一般来讲，闪电的光带有比较垂直的和比较平斜的两种。地方性的雷雨云，一般是垂直发展的，闪电的光带自上而下，叫“直雷”；地区性的雷雨云，往往有个平斜面，因此，闪电的光带比较平斜，叫“横雷”。需要注意的是，闪电的速度很快，由一个“先导闪击”开始，紧接着是“主闪击”，随着主闪击而来的则是一系列的放电，数目可达20个以上。由于整个放电过程一般只有半秒左右，所以肉眼无法区别，只能感到一系列明显的闪烁。相比之下，雷声持续的时间要长得多，有时甚至可达一分钟之久。动画片中出现闪电的情况不多，有时根据剧情的需要，为了渲染气氛，需要表现电闪雷鸣。动画片表现闪电时，除了直接描绘闪电时天空中出现的光带以外，往往还要对闪电时的强烈闪光对周围景物的影响加以强调。发生闪电的天空，总是乌云密布，周围景物也都比较灰暗。当闪电突然出现时，人们的眼睛受到强光的刺激，感到眼前一片白，瞳孔迅速收小；闪电过后的一刹那，由于瞳孔还来不及放大，眼前似乎一片黑；瞳孔恢复正常后，眼前又出现闪电前的景象。因此，它的基本规律是：正常（灰）~亮（可强调到完全白）—暗（可强调到完全黑）—正常（灰）。在半秒钟的放电过程中，闪电次数很多，而我们只有12格胶片，所以只能加以简化，在十几格胶片中，闪烁两三次。表现闪电的镜头，一般需要画三张景物完全相同而明暗差别很大的背景：（1）灰——阴云密布的日景；（2）亮——在强烈的电光照耀下的非常明亮的日景（冷色调）；（3）暗——阴云密布的夜景。

《原画设计》

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.tushu000.com