

<<动画和原画>>

图书基本信息

书名：<<动画和原画>>

13位ISBN编号：9787113105488

10位ISBN编号：7113105483

出版时间：2009-11

出版时间：贾传玉、张凡、等、设计软件教师协会 中国铁道出版社 (2009-11出版)

作者：贾传玉，张凡，设计软件教师协会，等编

页数：309

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>

<<动画和原画>>

前言

动漫游戏行业被称为是21世纪最有希望的朝阳产业。

动画片自诞生以来，始终以它独有的神奇魅力吸引着广大少年儿童。

如今，动画片已经发展成为一种成熟的艺术形式，使越来越多的成年人也加入到动漫行列，成为传统观念里的超龄动画迷。

这就使得动画片从幼儿园走向了广大社会。

目前，我国政府大力鼓励和支持动漫产业的发展，全国各地建立了多个动漫基地。

目前，在我国动漫制作专业人才缺口很大的同时，相关的教材却不多。

设计软件教师协会研发中心深入研究国内几十所动画院校的课程设置及师资情况，联合国内各大动画院校的专家、学者共同合作，本地原创与国际知名院校的动画教材双管齐下，推出了本套系列规划教材。

为了辅助读者学习，本书的配套光盘中含有第2章和第6章中所有实例素材供读者练习时参考。

本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。

所有实例均是高校（北京电影学院、中央美术学院、中国传媒大学、清华大学美术学院、北京师范大学、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、河北艺术职业学院）教学主管和骨干教师从教学 and 实际工作中总结出来的。

同时，也是全国所有热爱美术教育的专业制作人员的智慧结晶。

<<动画和原画>>

内容概要

《动画和原画》由设计软件教师协会组织专业人士编写，是针对美术专业的学生学习动画创作的教材。

全书共分6章：第1章讲解了原画和动画制作者的作用、职责和任务；第2章讲解了绘制动画的流程和要求、动画线条和线条训练、中间线画法、等分中间画技法和中间画对位技法；第3章讲解了曲线运动规律、各类动体运动规律动画技法、力学原理在动画中的应用以及动画中的特殊技巧；第4章讲解了原画创作的顺序、掌握造型的方法和原画基础等；第5章讲解了规格框、定位器的作用以及各种镜头的运用；第6章是对《烽火童年》动画片中精彩动作的分析，理论联系实际，详细分析了《烽火童年》动画片中各种典型动画的绘制技巧。

为了辅助读者学习，《动画和原画》的配套光盘中含有第2章和第6章中所有实例的素材供读者练习时参考。

《动画和原画》适合作为高等院校、高等职业院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为动画美术工作者的参考书。

<<动画和原画>>

书籍目录

第1章 动画片中的动画和原画1.1 动画和原画制作者的作用1.2 动画和原画制作者的职责和任务课后练习第2章 动画技法2.1 绘制动画的流程和要求2.1.1 绘制动画的流程2.1.2 动画工作的要求2.1.3 动画质量的检查标准课后练习2.2 动画线条和线条训练2.2.1 动画线条的重要性2.2.2 动画线条的要求2.2.3 动画线条的训练课后练习2.3 中间线画法2.3.1 中间线的概念2.3.2 中间线基础训练的必要性2.3.3 绘制中间线的要求2.3.4 绘制中间线的方法课后练习2.4 等分中间画技法2.4.1 掌握等分中间画技法2.4.2 进行等分中间画训练的步骤课后练习2.5 中间画对位技法2.5.1 对位的概念2.5.2 中间画对位的基本方法2.5.3 对位画法的步骤2.5.4 一次对位和多次对位课后练习2.6 形象转面动画技法课后练习2.7 动画案例分析课后练习第3章 运动规律3.1 曲线运动动画技法3.1.1 弧形运动3.1.2 波形运动3.1.3 S形运动课后练习3.2 各类动体运动规律动画技法3.2.1 人物的基本运动规律3.2.2 动物的基本运动规律3.2.3 自然现象的基本运动规律课后练习3.3 力学原理在动画中的应用3.3.1 作用力与反作用力3.3.2 加速度与减速度课后练习3.4 动画片中的特殊技巧3.4.1 夸张3.4.2 流线课后练习第4章 原画技法4.1 原画创作的顺序4.1.1 研究分镜头画面台本4.1.2 熟悉角色造型和人物性格4.1.3 掌握镜头画面的设计稿4.1.4 领会意图和创建构思4.1.5 动画分析和原画起草4.1.6 计算时间并填写摄影表4.1.7 动画检测和修正4.1.8 导演通过课后练习4.2 掌握造型的方法4.2.1 了解造型风格4.2.2 认识形体特征4.2.3 掌握全身比例与结构4.2.4 熟悉头部脸型4.2.5 绘制手和脚的要领4.2.6 绘制衣褶的动感和质感课后练习4.3 原画基础——动作分析4.3.1 进行动作分析的步骤4.3.2 掌握动作分析的要领4.3.3 主题动作与追随动作4.3.4 画好形体动态线课后练习4.4 动作的时间与节奏4.4.1 掌握时间、节奏的三要素4.4.2 动作节奏的处理4.4.3 把握动作的停格课后练习4.5 表情与口形4.5.1 表情4.5.2 口形课后练习4.6 循环动作4.6.1 单循环动作4.6.2 多循环动作课后练习第5章 动画镜头的技术处理5.1 规格框、定位器的作用课后练习5.2 推拉镜头5.2.1 正中心推拉5.2.2 偏中心推拉5.2.3 变焦距推拉课后练习5.3 移动镜头5.3.1 移动镜头的几种类型5.3.2 移动的几种不同技法课后练习第6章 《烽火童年》动画片精彩动作分析6.1 烽火童年——“人物走跑”动画赏析6.2 烽火童年——“石蛋”动画赏析6.3 烽火童年——“手”动画赏析6.4 烽火童年——“人物说话时的表情”动画赏析6.5 烽火童年——“吃西瓜”动画赏析6.6 烽火童年——“小泥鳅”动画赏析6.7 烽火童年——“近景动作”动画赏析6.8 烽火童年——“全景动作”动画赏析6.9 烽火童年——“狗”动画赏析6.10 烽火童年——“老鼠”动画赏析6.11 烽火童年——“马”动画赏析6.12 烽火童年——“鸟”动画赏析6.13 烽火童年——“刺猬”动画赏析6.14 烽火童年——“飘落”动画赏析6.15 烽火童年——“人流泪(动态水的画法)”动画赏析6.16 烽火童年——“水”动画赏析6.17 烽火童年——“特效”动画赏析6.18 烽火童年——“火”动画赏析6.19 烽火童年——“烟”动画赏析6.20 烽火童年——“烟尘”动画赏析

<<动画和原画>>

章节摘录

插图：动画片中出现的自然现象，少数可以采用特技摄影或电脑特效的方法来解决，但绝大部分还需由原画、动画制作者绘制出来。

因此，原画、动画制作者应当懂得各种自然现象的运动规律，掌握表现自然现象的基本技法。

1. 风是日常生活中常见的一种自然现象。

空气流动便形成了风。

风是无形的气流，一般地讲，我们是无法辨认风的形态的。

在动画片中，可以画一些实际上并不存在的流线来表现运动速度比较快的风，但在更多的情况下，是通过被风吹动的各种物体的运动来表现风的。

因此，研究风的运动规律和表现方法，实际上是研究被风吹动着的各种物体的运动。

在动画片中，表现风的方法大体上有四种：（1）运动线（运动轨迹）表现法凡是比较轻薄的物体，例如树叶、纸张、羽毛等，当它们被风吹离了原来的位置、在空中飘荡时，都可以用物体的运动线（运动轨迹）来表现。

在设计这类物体的运动线及运动速度时，应考虑到下面几个因素： 风力强弱的变化。

物体与运动方向之间角度的变化。

成迎角时上升，反之下降。

物体与地面之间角度的变化。

接近平行时下降速度慢，接近垂直时下降速度快。

这些因素，使得物体在空中飘荡时的运动姿态、运动方向及速度都不断发生变化。

<<动画和原画>>

编辑推荐

《动画和原画》：动漫游戏系列丛书

<<动画和原画>>

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>