

<<影视动画技法>>

图书基本信息

书名：<<影视动画技法>>

13位ISBN编号：9787502774912

10位ISBN编号：7502774912

出版时间：2009-6

出版时间：海洋出版社

作者：戴盼盼 编著

页数：192

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>

## &lt;&lt;影视动画技法&gt;&gt;

## 前言

进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国,日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及其动漫画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。

而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。

这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。

虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。

随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。

中国动画教育正表现出极好的发展态势。

但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病;而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。

不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。

一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。

不仅要授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。

为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。

## <<影视动画技法>>

### 内容概要

动画技法是动漫等相关专业的基础入门课程，对于学生今后专业课的学习具有特别重要的意义。本书着重讲解了动画制作的基础知识与基本技法，重点培养学生扎实的基本功，并鼓励学生发挥创造性。

全书分为6章，主要内容包括：动画基础知识、画动画前的准备、原动画常识与加中间画练习、与加动画有关的动画知识、复杂的加动画、实验与练习等。

全书在全面讲解动画的基本概念的同时，还配有大量的生动实例，帮助读者提高学习兴趣，增加感性认识。

作者还对一些学生作品逐一进行分析与点评，帮助学生快速掌握学习重点，避免常见错误，少走弯路。

注意对创造能力的培养，全面调动学习的积极性。

本书特别适用于动画专业一年级的专业基础课教材，同时也可作为广大动画制作人员的自学参考书。

## 作者简介

戴盼盼，1981年出生于北京，2003年毕业于清华大学美术学院平面设计系，获学士学位，2008年毕业于北京电影学院动画学院，获硕士学位，2008年至今，任教于北京工业大学艺术设计学院。

## &lt;&lt;影视动画技法&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 动画基础知识 第一节 动画是什么 第二节 动画中运动幻觉的产生 第三节 动画片制作流程 第四节 动画技法课的意义和任务 本章小结 思考题第二章 画动画前的准备 第一节 认识动画工具及相关物品 第二节 线条的练习 本章小结 思考题第三章 原动画常识与加中间画练习 第一节 原动画常识 第二节 绘制原动画程序实例 第三节 原动画的符号、轨目与摄影表 第四节 中间画技法(上):直接法 第五节 中间画技法(中):对位法 第六节 中间画技法(下):多次对位法 第七节 加中间画综合练习 本章小结 思考题第四章 与加支画有关的动画知识 第一节 运动轨迹 第二节 速度的变化 第三节 动作速度设计 第四节 弹性运动 第五节 曲线运动 本章小结 思考题第六章 复杂的加动画 第一节 复杂加动画概述 第二节 人物转头动作设计 第三节 人物侧面走路动作设计 第四节 带透视的人物走路动作画法 练习题 本章小结 思考题第六章 实验与练习 作业练习1 心跳——加动画 作业练习2 小怪物大战——曲线运动、挤压拉伸运动设计 作业练习3 荡秋千的狐狸——曲线运动综合设计 作业练习4 蹦床上小猪——速度设计 作业练习5 火狐狸——曲线运动实践 作业练习6 腾空的小女孩——速度与挤压拉伸设计 作业练习7 飘动的头发——分层练习及曲线运动 作业练习8 食人花——挤压、拉伸、曲线运动综合设计 本章小结

## &lt;&lt;影视动画技法&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：加中间画是动画工作中最基本的技法。

凡是形象比较简单或形象虽然复杂但在动作过程中形象变化不大的两张原画之间，都可用加中间画的方法把整个动作过程表现出来。

动画片动作的流畅、生动，关键要靠“中间画”的完善。

一般先由原画设计者绘制出原画，然后动画设计者根据原画规定的动作要求以及帧数绘制中间画。

原画设计者与动画设计者必须有良好的配合才能顺利完成动画片的制作。

中间画是动画的基本技法，也是动画工作的主要任务。

在一个动画镜头中，从第一张原画到第二张原画如果中间需要加中间画，如无特殊要求，就必须画出它的等分中间画。

加中间画的方法是：按原画顺序将前后两张画面套在定位器上，然后再覆盖一张同样规格的动画纸，通过台下拷贝箱的灯光，在两张原画动作之间先画出第一张中间画（称为第一动画），然后再将第一动画与第一张原画叠起来套在定位器上，覆盖另一张空白动画纸画出第二动画。

依此方法，绘制出两张原画之间的全部动作。

二、直接法直接法一般用于造型比较简单的形象之间的中间画，但技术熟练的动画人员，对复杂的造型，只要两个形象之间距离不大，动作幅度小，也能直接加中间画。

把前后两张原画重叠起来，覆上空白动画纸，一并套在定位尺上，透过灯光，目测找出前后两个形象之间的等分位置，直接加出中间线，使之构成中间画。

<<影视动画技法>>

编辑推荐

《影视动画技法》是由海洋出版社出版的。

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>