第一图书网, tushu007.com

<<原画设计>>

图书基本信息

书名：<<原画设计>>

13位ISBN编号：9787532265558

10位ISBN编号：7532265552

出版时间：2010-12

出版时间：上海人美

作者：汪璎

页数：111

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

前言

欣闻上海人民美术出版社将出版系列动画精品教材，并以不求数量，唯求质量为其根本之宗旨，不胜欣慰。
中国动画片惨淡经营几十年，曾有过辉煌，曾有过让世界动画人士刮目相看的成就。
过去的上海美术电影制片厂，励精图治，将中国的传统艺术精华与美术风格融入了动画电影这样一种西方的艺术样式之中，使其成为一种有中国风格的电影艺术。
其意义也许并不仅仅是艺术上的，更重要的是使动画片具有了中华民族的文化和气息，成为了我们生活中一个美丽的部分。
在过去的上海美术电影制片厂，学风甚浓，年轻人肯动脑子，虚心向老一辈的艺术家学习，在艺术和技术上有所追求，也有所上进，曾出现过像《三个和尚》这样不可多得的优秀作品，以及像阿达这样的人才。
当时一批年轻人在文化大革命之后曾制作过不少优秀的影片，在国际和国内拿过许多的奖项。
可惜的是，时过境迁，阿达英年早逝，当年的年轻人如今也都垂垂老矣，后继乏人。
所幸，今天的年轻人酷爱动画片。
他们希望用自己的手做出无愧于时代的中国的动画片。
然而，什么是动画片？
制作动画片需要哪些方面的艺术素养和才干？
制作动画片需要哪些必不可少的技能？
动画片具有哪些有关绘画、电影、文学、音乐、舞蹈等不同方面的特性？
所有这些我们曾一步一步摸索着走过来的道路，他们并不十分清楚。
甚至有些人还认为，只要掌握了电脑便掌握了一切，他们似乎没有注意到，迄今为止，几乎所有的电脑动画都在模仿手工的绘画和造型，电脑只是作为一种工具在使用。
所谓艺术，只有在脱离了其实际使用的价值之后才能成其为艺术，这是世界各国的理论家们说过一百遍的道理。
并且，造型的能力也仅仅是制作动画片所需要的众多因素中的一个，并不就是动画片。
这些道理需要有人来告诉年轻人，需要有人来教育他们，指导他们，使他们能够不走或少走人们过去曾经走过的弯路，使他们能够比我们站得更高，能站在我们的肩上向前眺望。
这对于我们这些心有余而力不足的动画老人来说，既是一种期待，也是一种愿望。
要教育就要有书，有实实在在、对学生负责的教科书。
上海人民美术出版社的同志有志于做这方面的工作，也是很有眼光的事情。
请我写几句话，尽管对教育不在行，“廉颇老矣”，尚能表态，我一来表示赞成，二来表示支持，三来表示愿意尽自己的能力。
做动画电影是一个需要群策群力的工作，需要有人精心构思，需要有人埋头苦干，需要有人摇旗呐喊……我想做教育也是一样，需要很多的人，具有各种才能的人都来做这项工作。
现在，看着有人为动画片的未来默默地在做最基础的工作，这就像种庄稼之前先要把土地翻松一样，我相信中国动画片的未来，一定能够从这些耕耘之中萌芽。

内容概要

原画是动作设计、flash动画、三维动画等动画专业的重要基础．它不仅适用于传统动画片的制作．更是涵盖了目前电脑高科技制作领域的方方面面．它的动作设计和编排理念已成为进入电脑二维及三维动画设计的必备知识。

本教材将原画设计的概念．透视和比例等基础理论知识进行了详细的介绍．使读者对于原画设计有了明确的认识。

同时又将动画片制作中常用的人物常规动作画法．动物常规动作画法，自然现象．特技效果等制作方法——展示，使读者根据范图就可以做简单的动画练习。

这是一本理想的教材．无论是动画专业的学生．还是想对动画世界一探究竟的爱好者都能从中有所收获。

作者简介

汪瓔，在影视动漫行业工作多年，历任动画设计、作画监督、原画设计、场景设计、动画导演等职，参与多部国内外动画大片的制作．有《x一战警》、《钟楼怪人》、《夜行飞侠》、《大力士》、《宝莲灯》、《哪吒传奇》等．曾受邀去美国迪斯尼动画公司、华纳兄弟公司、DbC娱乐公司

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

基础篇　Part 1 Fundamental　第一章　原画的概念　第二章　透视和比例　第三章　原画的制作　第四章　人物常规动作的画法　第五章　动物常规动作的画法　第六章　自然现象　第七章　特技效果的制作　第八章　摄影知识　第九章　表情与口型提高篇 Part 2 Aduance　第十章　动画的节奏　第十一章　原画实例解析

章节摘录

插图：2.对白栏这部分填写的是关于这个镜头的对白，一般导演会标示这是何人在说话。
3.口型栏对应对白栏的对白，这里填写的就是对白的具体分析口型，口型表中最多的有10个左右，从A、B、C、D到E、F、G、H、I，根据片子的等级，可以取用其中的部分做常规口型，比如A级片它的口型划分很细，完全模拟真人口型表达，可以达到10个以上，乃至更多（比如说D口型与E口型之间还会有中割口型等等）；而在要求较简单的动画片中，有时只要A、B、C三个口型就可以，只要能代表画面中这个人物在说话就行了。
通常在一景中有两个人以上有口型时，导演会用几种色笔分别标示人物的拆口型，这时就需要原画仔细核对作画了。
4.原画层次填写栏这部分无疑是律表中最重要的，它是原画根据自己的原画稿轨目层次，为表演对象连贯性动作填上各个部门都能看懂的画面节奏表达形式，根据这些数字，后期制作人员把画稿摄入电脑，合成后就能准确地看到画面的动作节奏感了。
一般律表从右往左填，对应表最上面的数字1、2、3、4……填上相应的层次，“1”为最下层，“6”为最上层。
5.背景拉动指示栏通常填写此景中的BG、OL、OL／UL、UL等场景移动。
如此景中，背景固定，只有人物在做动作，那么这栏就不用填。
如果该景中背景及前景、中层景、后景分别有移动时，因为在视觉表现上，它们具有的透视关系，决定了它们有不同的移动速度，所以要把它们的速度分别填出，以使最后合成的图像中给人的感觉更有立体感。
6.摄影指示栏 这里填写的是具体的摄影指示，比如导演所填写的关于镜头特技（如推、拉、摇、移、画面震动、溶景、淡入、淡出等）的指示，也有原画对该镜头所作的一些补充指示。

编辑推荐

《原画设计》：21世纪全国高等院校动画设计专业精品教材,普通高等教育“十一五”国家级规划教材

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