

<<动画原画设计>>

图书基本信息

书名：<<动画原画设计>>

13位ISBN编号：9787534029028

10位ISBN编号：7534029023

出版时间：2010-11

出版时间：钱卫 浙江人民美术出版社 (2010-11出版)

作者：钱卫

页数：151

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>

<<动画原画设计>>

前言

早在2006年11月16日，国家教育部为了进一步落实《国务院关于大力发展职业教育的决定》指示精神，发布了《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》的16号文件，其核心内容涉及到了提高职业教育质量的重要性和紧迫性；强化职业道德，明确培养目标：以就业为导向，服务区域经济；大力推行工学结合，突出实践能力培养；校企合作，加强实训；加强课程建设的改革力度，增强学生的职业技术能力等等。

文件所涉及到的问题既是高职教育存在的不足，也是今后高职教育发展的方向，为我们如何提高教学质量、做好教材建设提供了理论依据。

2009年6月，温家宝总理在国家科教领导小组会议上作了“百年大计，教育为本”的主题性讲话。

他在报告中指出：国家要把职业教育放在重要的位置上，职业教育的根本目的是让人学会技能和本领，从而能够就业，能够生存，能够为社会服务。

德国人用设计和制造振兴了一个国家的经济；法国人和意大利人用时尚设计观念塑造了创新型国家的形象；日本人和韩国人也用他们的设计智慧实现了文化创意振兴国家经济的夙愿。

同样，设计对于中国的国民经济发展也将起着非常重要的作用，只有重视设计，我们产品的自身价值才能得以提高，才能实现从“中国制造”到“中国创造”的根本性改变。

高职教育质量的优劣会直接影响国家基础产业的发展。

在我国1200多所高职高专院校中，就有700余所开设了艺术设计类专业，它已成为继电子信息类、制造类后的大类型专业之一。

可见其数量将会对全国市场的辐射起到非常重要的作用，但这些专业普遍都是近十年内创办的，办学历史短，严重缺乏教学经验，在教学理念、专业建设、课程设置、教材建设和师资队伍建设等方面都存在着很多明显的问题。

这次出版的《新概念中国高等职业技术学院艺术设计规范教材》正是为了解决这些问题，弥补存在的不足。

本系列教材由设计理论、设计基础、专业课程三大部分的六项内容组成，浙江人民美术出版社特别注重教材设计的特点：在内容方面，强调在应用型教学的基础上，用创造性教学的观念统领教材编写的全过程，并注意做到章、节、点各层次的可操作性和可执行性，淡化传统美术院校所讲究的“美术技能功底”，并建立了一个艺术类专业学生和非艺术类专业学生教学的共享平台，使教材在更大层面上得以应用和推广。

<<动画原画设计>>

内容概要

原画设计虽然是一门形式专业课程，但它的设计原理则是现代各类形式动画的设计原理。这也使得这门课程具有了一定的普遍性。

原画设计综合了绘画、帧语言、运动学、表演学、标识学等学科，是一门多种技术与理论的专业。其设计形式和设计原理在当今动画及与动画行业相关的行业中都可以得到运用，如网络动画、3D动画、广告动画等。

原画设计的课程以理论与实训相结合，运用媒体以及教师的手动演示进行教授。

本书包括了课程概述、教学流程、课题详解、作品赏析这四个部分内容。

<<动画原画设计>>

作者简介

钱卫，1990年由工艺美术设计转入动画行业，先后在《阿凡提国际动画公司》、《太阳国际动画公司》、《那誉》（日本公司）、长春美影厂动画公司、上海东方电视台动画公司、山东电影电视制作中心及《彩菱》、《泛彩》等公司和《小聪聪》《铁郎》工作室工作，曾担任动画、原画、设计稿设计、背景设计、场景设计、画面分镜，参与过造型和道具设计及剧本修改。

曾加工和创作过中国、美国、日本、法国、西班牙的动画片。

2000年进入中国美院艺术设计职业技术学院担任动画专业教师，带出的毕业作品多次和多部在全国重要赛事获金奖银奖及其他奖项，导演多部学院短片。

2007获教育部高等学院高职高专艺术设计类专业指导委员会优秀指导教师奖，全国精品课程的主讲教师。

<<动画原画设计>>

书籍目录

第一章 课程概述一、培养目标二、教学模式三、教学的重点与难点四、课程设置与课时分配第二章 教学流程一、教学流程表二、原画设计的基本原理(一)原画结构的基本认识(二)原画动作的基本认识(三)原画操作的基本认识三、原画设计的基本训练(一)设计程序的基本操作训练(一)动作设计的基本动态训练(三)全面设计的基本思路训练第三章 课题详解一、原画在短片制作流程中的位置及关系(一)动画创作流程表(二)原画设计流程表二、原画创作的步骤及思考第四章 作品赏析一、美国动画片《白雪公主》二、日本动画片《千与千寻》参考书目后记

<<动画原画设计>>

章节摘录

插图：这两张图中夸张的动作使投球手的投球意识得到强烈的渲染。

在动态上没有改变投球的基本动作。

时间的放大把时间放大以表现出力作用在物体上的动作效果，是时间放大的表面目的。

而通过这种效果来达到另一种目的才是运用“时间夸张”的真实用意。

在我们能对动作主题有效地表达时，这个时间放大的动作才是最佳选择。

时间的放大表现为两种：一种是瞬间动作的放大，这种放大是将瞬间看不见的动作放大到看得见的正常动作。

另一种是正常时间的放大，这是将正常时间的动作拉长放慢，使这个动作在人的视线里停留更长的时间。

这两种放大的意义就是前面讲到的深度语言的表达，如果不加选择地将任何瞬间动作都运用到动画当中，就会影响动作主题的表达。

面部表情的拿捏表情是思想和情绪外化的结果，人类的艺术就是为了传播某些思想或某些情绪而存在的。

于是表情就成为艺术表达的重要手段之一。

电影是当今传播最快捷的艺术方式，借助生命特征来创作的电影作品又是实现创作目的的有效方法，而其中创作者更多的是利用表情来增加作品的表达力，这使得表情在表演中处于很重要的地位。

人类的表情远比动物要复杂得多，这是因为人的思想要比动物复杂。

人们许多的表情都会流露出他（她）内心的思想，因此表情是人们深度读解动作语言的窗口，原画设计强调表情正是想通过这一点来揭示人们内心那些无法用语言表达的思想，借此丰富肢体的表达形式。

。

后记

在这本书写作完成的时候，我首先要对以下一些人表示感谢：沈宝龙副教授，感谢他对这本书的完成给予的支持和帮助；冯郑浩、张晓楠、孙家、孙伟冬、刘国茂、郑风、陈怡、吴一平、张波、高齐、王振、王易平等，感谢他们对这本书的内容材料的充实所做的支持。

在虎年之初完成这本书的写作是一件快乐的事情，那些为这本书忙得焦头烂额的日日夜夜终于成为了过去，此时心情如同远离喧嚣的城市坐在海边的沙滩上看着橘红的落日，等待着蓝色的月夜到来一样的静谧。

<<动画原画设计>>

编辑推荐

《动画原画设计》：《新概念中国高等职业技术学院艺术设计规范教材》是浙江人民美术出版社在推出艺术类本科教材系列后的又一创新系列。

该教材体系是建立在以国家教育部针对高职高专人才培养的教学目标为基准，以培养注重专业型技术人才为指导的教学方针基础上，区别于注重理论学术研究型的本科教学，强调基础理论与实践过程的知识衔接，充分体现课程设置与人才需求的合理性，确立课程内容的创新主题思维，使该教材主题鲜明、视角独特。

具体要点是：1.基础课程教材以体现应用为目的，以必需、够用为度，以讲清概念、强化应用为教学重点。

2.专业课程教材以加强针对性和实用性为目的，注重方法和手段的教学，以科技发展和生产工作实际需求为基准的素质培养。

本教材编写团队的组合及整个编撰工作得到了教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会主任林家阳先生的支持。

聘请有关专家、学者共同探讨、确立了该教材的框架结构；聘请各学科的资深教师组成编撰团队，充分发挥各个学院及学科的各自优势，在设立常规课程以外又选择一些经实践证明社会发展急需的新学科专业课程内容。

本系列首期推出设计基础、视觉传达设计、数字媒体、环境艺术设计、动画设计、染织与服装设计等专业门类教材30多种。

相信本教材的出版，能为实现21世纪的中国高等职业教育的改革愿望贡献一份力量。

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>