

<<动画设计稿>>

图书基本信息

书名：<<动画设计稿>>

13位ISBN编号：9787534568473

10位ISBN编号：7534568471

出版时间：1970-1

出版时间：赵敏、吴健、余荣庆 凤凰出版传媒集团，江苏科学技术出版社 (2009-08出版)

作者：赵敏，吴健，余荣庆 编

页数：101

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>

## <<动画设计稿>>

### 前言

在人们的精神生活领域，文化艺术形态以其独特的形式，越来越受到大众的广泛喜爱。随着高科技的发展，文化形态的多样性也越来越被大众所接受，而动画以其特有的艺术表现形式在电影、电视等艺术领域之中占有重要的位置。

动画是集绘画艺术、视听艺术和表演艺术为一体的一门综合性艺术学科，而科学技术的发展又使不同类型的动画形式层出不穷、精彩纷呈，二维、三维、泥塑、木偶、剪纸等动画的不同艺术形式，不断满足着全世界观众渴望观赏新颖动画片的心愿，尤其是现代青年对新事物的猎奇心理。

动画片正是可以做到无奇不有、无所不能的境界，才给动画艺术创作提供了广阔的想象空间，也给广大的青少年观众带来了独特的艺术享受。

## <<动画设计稿>>

### 内容概要

《动画设计稿》深入浅出，图文并茂，系统地讲解了动画设计稿相关知识和技巧，知识点丰富。为方便教学，本教材采用“教材+光盘+课件”的组合形式。光盘内含丰富的辅助学习资料、作品欣赏；免费赠送的配套教学课件准确传递理念，方便各高等院校数字影视、动画、游戏相关专业和动画培训机构施教。

## &lt;&lt;动画设计稿&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动画设计稿概述1.1 什么是设计稿1.2 设计稿在动画片制作过程中的作用1.3 设计稿制作所需要的资料1.4 设计稿制作必要的前期准备思考与实践第2章 动画设计稿制作的基础训练2.1 优秀设计稿的要素2.1.1 完美的动态设计2.1.2 贴切的表演和传神的表情2.1.3 准确的比例关系和造型2.1.4 好的人物透视关系2.1.5 多个镜头之间要连景2.2 设计稿创作中人物动态的训练2.2.1 遵循动作规律2.2.2 注意人物结构透视效果2.2.3 重视动作的连贯性2.3 设计稿创作中各种表情的训练2.3.1 表情及其特点2.3.2 表情的形式2.3.3 表情的种类2.3.4 表情的表现2.4 设计稿透视的训练2.4.1 为什么要学透视2.4.2 透视的分类(线形透视法)2.4.3 透视的基本规律2.4.4 人体的运动透视2.5 场景绘制的各种风格及功能2.5.1 场景的划分2.5.2 场景的风格2.5.3 场景的功能2.5.4 场景的绘画2.5.5 场景的层次思考与实践第3章 动画设计稿绘制的基本方法3.1 设计稿绘制常用专业术语3.2 设计稿规格框的运用3.2.1 规格框大小的选择3.2.2 画框大小的定制3.2.3 规格板的种类3.2.4 怎样画设计稿3.3 设计稿中人物和背景与道具的层次关系3.3.1 层次的设定3.3.2 设计稿画面的绘制要求3.4 设计稿与分镜头台本的关系3.4.1 构图的关系3.4.2 情绪的关系3.4.3 动态空间3.4.4 场景的位置关系思考与实践第4章 动画设计稿中镜头语言的运用手法4.1 设计稿横移的绘制方法4.1.1 镜头的横移4.1.2 背景的横移4.1.3 重复循环横移背景4.2 设计稿竖移的绘制方法4.2.1 镜头的竖移4.2.2 场景的竖移4.3 设计稿斜移的绘制方法4.3.1 镜头的斜移4.3.2 背景的斜移4.4 设计稿推拉的镜头绘制方法4.4.1 镜头的推入和拉出4.4.2 推镜头和拉镜头的绘制4.4.3 背景推入和拉出的绘制思考与实践第5章 动画设计稿中特殊镜头的表现方法5.1 广角镜头5.1.1 广角镜头的应用场合5.1.2 广角镜头的绘制方法5.2 旋转镜头5.3 镜头的震动5.3.1 镜头震动的应用场合5.3.2 震动镜头的绘制方法5.4 镜头的连景5.4.1 镜头之间的人物连景5.4.2 场景元素的连景5.4.3 道具的连景5.4.4 特效的连景5.4.5 大小比例方面的连景5.5 特效的功能5.5.1 自然现象5.5.2 特技效果思考与实践第6章 人与各物种之间的关系6.1 人与人之间的比例关系6.2 人与物之间的协调关系6.2.1 人物与物品之间的大小比例关系6.2.2 人与物品之间的位置关系6.3 人与景物之间的空间关系6.3.1 把握人和景的空间透视关系6.3.2 把握人和景的空间比例关系6.3.3 把握人和景的空间位置关系思考与实践第7章 动画设计稿与构图的掌控7.1 设计稿构图的含义7.1.1 设计稿构图的规律7.1.2 动画片构图的风格7.2 设计稿构图的处置7.2.1 动画片构图的形式7.2.2 阴影在构图中的作用7.3 分镜头台本与设计稿构图的关系7.3.1 分镜头台本画面的应用7.3.2 分镜头台本画面的取舍7.4 设计稿构图中运动空间的思考思考与实践主要参考文献

## <<动画设计稿>>

### 章节摘录

插图：2.1.1完美的动态设计动画，顾名思义就是活动的画面。

活动的画面一定缺少不了活动的物体，这其中包括人物、动物、机械物体以及活动的景物等。

既然是活动的，那就需要一个好的动态设计来使画面更加精彩纷呈，让影片中的人物和事物生动、传神，使整个影片更吸引人的眼球，更加广泛地传达影片中的故事情节和深刻的内涵。

2.1.2贴切的表演和传神的表情动画片的绘制工作者个个多才多艺，他们既是画家，也是演员。

既然是演员，就要会表演，往往一个传神的眼神、一个生动的表情，就可以把人物的性格表现得淋漓尽致。

如果没有表演，可想而知这部影片肯定是索然无味、平淡无奇的。

又由于动画片艺术形式的独特性，在人物表演方面可分为写实和夸张两种，根据影片的不同风格和要求来演绎每部动画片中人物的性格和感情，这就需要设计稿的绘制人员在加强绘画基础的同时还要贴切地演绎每个人物的喜怒哀乐和情仇爱恨。

<<动画设计稿>>

编辑推荐

<<动画设计稿>>

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>