

<<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：9787534570339

10位ISBN编号：7534570336

出版时间：1970-1

出版时间：吴健 凤凰出版传媒集团，江苏科学技术出版社 (2010-01出版)

作者：吴健

页数：193

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

动画是集文学、电影、绘画、摄影、音乐于一体的综合性艺术，自20世纪初诞生以来吸引了无数观众为之着迷，成为当今最为大众化的艺术形式之一。

堪称21世纪最有希望的朝阳行业——动画，不仅得到越来越多的人的青睐，而且还被界定为一个前景不可估量的新兴产业，受到国家各级政府的大力扶持。

随着科学技术的发展、时代的变迁与进步，动画艺术在全人类的共同努力之下，在不同剧情内容、表现形式的优秀影片的簇拥下，达到了空前的高度与繁荣。

经典动画影片伴随着一代又一代年轻人成长，也影响和完善着他们的人生价值观和思想行为准则。

动画片已从过去单纯的影视观赏、娱乐作用，发展到当今具有传播知识、施行教育和提供社会服务等诸多功能。

如何开发有着巨大潜力的我国动画市场，缩小与国外动画的差距，弘扬民族文化，分享更多的市场份额，除了需要突破以前的思维模式、转化产业发展观念外，还需要培养人才。

动画是表现“动”的艺术，动画教学中的原画设计课程陈述“动”的形式与手段、理论及其规律，它的主体内容构成了动画教育最核心的元素之一。

动画影片中的角色是原画师绘制而成的虚拟演员，原画师承担着对各种人物从外部特征到内心世界的描述。

他们既是一个设计师，又是一名演员，他们通过对动画角色内心活动的揣摩和对其言行举止、形体动作的描绘，来揭示影片中人物的性格、命运，阐述故事的主题和情节。

本教材的撰写正是从原画师应该具备的潜能入手，着重对运动形式和表演艺术进行探讨和总结，再结合作者十几年动画工作的实践经验，系统性地传授原画设计的相关理论和技能。

本教材首先针对动画制作中工作量最大、涉及面最广的相关内容，诸如原画的特性与架构、物体运动的多种表现形式和基本原理、原画通常所涉及的人物和动物的运动规律，以及自然现象的运动规律等内容，进行分类阐述。

这些来源于客观现实生活的动作表现方式，经过几代设计师的艺术实践和加工，已总结出一套适合于表现各种人物与物体的共性化动作形式，成为动画行业内设计制作的标准化模式。

动画作为一个集体化生产、制作的行业，只有规范每一位设计师的制作标准，才能完成风格统一的影视作品。

因此，把当今各大动画公司倡导的行业内设计理念和标准化模式传授给学生，让他们从理论到技术都能同步跟上社会实践的发展需求，才能够为将来的就业、发展打好扎实的基础。

<<动画原画设计>>

内容概要

动画是集文学、电影、绘画、摄影、音乐于一体的综合性艺术，自20世纪初诞生以来吸引了无数观众为之着迷，成为当今最为大众化的艺术形式之一。

堪称21世纪最有希望的朝阳行业——动画，不仅得到越来越多的人的青睐，而且还被界定为一个前景不可估量的新兴产业，受到国家各级政府的大力扶持。

随着科学技术的发展、时代的变迁与进步，动画艺术在全人类的共同努力之下，在不同剧情内容、表现形式的优秀影片的簇拥下，达到了空前的高度与繁荣。

经典动画影片伴随着一代又一代年轻人成长，也影响和完善着他们的人生价值观和思想行为准则。

动画片已从过去单纯的影视观赏、娱乐作用，发展到当今具有传播知识、施行教育和提供社会服务等诸多功能。

如何开发有着巨大潜力的我国动画市场，缩小与国外动画的差距，弘扬民族文化，分享更多的市场份额，除了需要突破以前的思维模式、转化产业发展观念外，还需要培养人才。

书籍目录

第1章 二维动画中原画的特性和内容1.1 二维动画的范畴1.2 原画的基本特征与作用1.2.1 原画的定义1.2.2 原画、动画的区别1.3 原画师的职责1.3.1 原画师的责任1.3.2 原画师的涵养1.3.3 遵循原画表演的规律1.3.4 原画师要善于修改自己的画稿思考与实践第2章 原画设计的组织架构2.1 原画的从属地位2.2 分析角色的造型特征和性格内涵2.3 了解电影和电视的规格框2.4 明确分镜头台本和设计稿的主导作用2.4.1 解读剧本和分镜头台本2.4.2 遵循导演的意图和指导2.4.3 设计稿与原画的紧密合作2.5 运筹原画表演过程, 起草动作设计2.5.1 寻找原画表演的路径2.5.2 选择有效的设计步骤2.6 剖析原画表演中的速度与节奏2.6.1 速度与节奏的定义2.6.2 动作意向跟动态的配合2.6.3 不同的动作意向匹配不同的速度与节奏2.6.4 速度的快慢和节奏的轻重相结合2.7 编写速度轨目, 填写摄影表2.7.1 编写号码2.7.2 编写速度轨目2.7.3 填写摄影表思考与实践第3章 原画绘制的基础知识3.1 人体的结构和比例3.1.1 人体的解剖结构3.1.2 真人和动画人物的比例3.2 骨架的体积画法3.2.1 概括人体的骨架3.2.2 重心与动态3.2.3 骨架的两种体积画法3.3 透视中的人体运动结构3.4 动态线和剪影效果3.4.1 单幅画面中的动态线3.4.2 连续画面中的动态线3.4.3 动态的剪影效果3.5 原画中的线条和阴影3.5.1 原画线条的要求与形式感3.5.2 动画人物的阴影画法3.6 时间、距离、节奏和作用力的掌控3.6.1 时间节奏和空间距离的把握3.6.2 力通过关节传递3.6.3 作用力与惯性、离心力思考与实践第4章 常规性原画的表现方法4.1 曲线运动4.1.1 弧线形运动4.1.2 波浪形运动4.1.3 S形运动4.1.4 8字形运动4.1.5 之字形运动4.2 人物的走路动作4.2.1 原画、动画张的设计要领(共性化走路) 4.2.2 动态与速度的配合4.2.3 日本式和美国式两种走路的画法4.2.4 原地循环和往前直行两种形式的区别4.2.5 人物的起步与走停4.2.6 脚尖先落地的走路4.3 人物的跑步动作4.3.1 跑步动作与走路动作的区别4.3.2 跑步动作的设计要领4.4 人物的对白口型与眨眼4.4.1 人物的对白与口型4.4.2 人物的视点与眨眼4.5 动物的运动4.5.1 四足动物4.5.2 四足动物的行走动作4.5.3 四足动物的奔跑动作4.5.4 四足动物的慢跑、快走和跳跃动作4.5.5 禽类4.5.6 飞禽的飞行动作4.5.7 家禽的行走动作4.5.8 动物的表演性动作范例思考与实践第5章 表演性原画的表现方法5.1 表演的定义5.2 表演的法则5.2.1 表演与原画的关系5.2.2 为原画所用的表演方法5.2.3 原画表现的语言5.3 原画中常用的表演方法5.3.1 拟仿真实的表演5.3.2 夸张的运动表演5.4 表演性原画的要素5.4.1 交叉动作5.4.2 循环动作(单循环和复循环) 5.4.3 预备、极张、缓冲动作5.4.4 复合动作5.4.5 跟随动作5.4.6 头部动作5.4.7 过渡性原画5.4.8 间隙动作5.4.9 挤压与拉长的变形动作5.4.10 弹性运动5.4.11 表情的运用5.5 各种表演动作的举例与分析5.5.1 充分激发原画师的想象能力5.5.2 动画片镜头中各种动作实例的解析思考与实践第6章 特效的表现方法6.1 自然现象的画法6.1.1 火的画法6.1.2 烟的画法6.1.3 雨、雪的画法6.1.4 水的风格与画法6.2 常用特效的处理方法6.2.1 各种光效6.2.2 爆炸6.2.3 速度线思考与实践第7章 最后校对和原画师的经验7.1 校对检查7.1.1 线拍机检查7.1.2 连景问题7.1.3 分层、跳层、合层和组合线7.2 原画师工作中的经验7.2.1 表演是否充分和到位7.2.2 先填写摄影表后作画7.2.3 逆编号倒过去绘制原画动作7.2.4 重复借用某几个镜头、背景稿和某几张原画7.2.5 放大和原地绘制原画7.2.6 辨别优劣、对错的能力7.2.7 克服移动时的“频闪”和补偿移速的运用思考与实践主要参考文献

<<动画原画设计>>

章节摘录

插图：动画是一门视觉传播艺术，有着自己独特的表现形式和传播媒介。

随着计算机技术、播放设备的不断发展和更新，电影、电视、CD、DVD、互联网、游戏、移动通信等现代化数字放映工具的问世，动画改变了以往胶片为唯一载体的状况，其定义也逐渐从“电影艺术的四大门类之一”中得到拓展，从仅供大众观赏的影像艺术品，扩展到既是一种娱乐消费品，又具有传播知识、施行教育和提供社会服务的功能，提升了动画更为宽泛的社会作用和艺术价值。

原画在二维动画创作中是一项非常特殊的中期设计和再创造的工作，既要体现前期编辑及导演的原创意图，又是连接后期制作工作顺利展开的纽带。

原画师是让动画角色在屏幕上进行有目的、有意识活动的唯一缔造者。

影片中人物的动作表演是否精彩、运动模式是否丰富，对一部动画片的质量起着至关重要的作用，也是衡量其艺术品质高低的重要标志，更是评判原画师设计水准和创作能力高低的准绳。

当前，动画市场传播的主流动画影片，从形式上分为二维动画片和三维计算机动画片，尽管两者的表现手段有着显著的区别，但它们源于一体的动画属性，其内涵、本质不会改变。

二维动画片常指在二维空间范围内展示既定的故事内容，是一种平面化的视觉艺术形态。

按照艺术表现所使用的材质及方法，我们可以把二维动画分为手绘动画片、Flash动画片、皮影片、剪纸片等。

使用油画颜料、丙烯颜料、水彩、色粉、水墨等绘画材料都能制成手绘动画片，但一般意义上的手绘动画片是指迄今为止人们在电影、电视中用“单线平涂”的方法绘制而成的影片，即物体的外轮廓都用单线条勾勒，中间再涂上各种颜色（以前用日本产的丙烯颜料，现被计算机上色取代）。

而不少用油画颜料、水墨等绘画材料制作的动画片，较多地是以实验性动画的形式出现。

在动画的创作中融入其他绘画表现形式的元素，旨在丰富与增强动画片的艺术表现力和感染力。

原画设计作为动画片创作的核心部分，就是要创造出动画角色生动的形体动作和丰富的运动模式，赋予画稿中的物种以生命，使其变成充满个性魅力的艺术形象。

原画师是角色行为动作的创造者，同时也是表演模式的组织者，他们既是画家、设计师，又是表演艺术家。

1.2.1原画的定义（1）原画的名词解释“原画”一词是一个来自日本的外来语，意为动画设计（师）。

在英文中，Animation一词的原意是指将灵魂注入到无生命的物体中，赋予它生命。

普通大众所说的Animation泛指动画（或动画片），而动画行业中专业人士所说的Animation特指原画，Animator是指原画师——设计动作的人。

目前，许多游戏制作公司在招聘员工和工种分类时称呼的“原画（师）”却又是另一个概念，它是指“造型设计（师）”——从事人物、场景、道具、机械的设计（者），而动作设计（者）却被称为“角色动画（师）”。

弄清楚以上这些不同的称谓及其含义，有利于今后在选择就业时明确方向，避免混淆。

（2）原画的含义原画是动画片中期创作流程中最重要的一环，意为创作和设计所有人物、动物和物体运动的关键动作（简称关键帧，英文Keyframes或KeyPose），其中包括动作的开始、发展、过渡、转折、承启、延续和结束等。

动作设计是原画工作最核心的部分，动画角色的各种表演都是仰仗原画师的画笔精心绘制而成，原画师实际上充当着影片中的虚拟演员，并承担了他们的全部职能。

<<动画原画设计>>

编辑推荐

《动画原画设计》：高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

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>