

<<原动画实例教程>>

图书基本信息

书名：<<原动画实例教程>>

13位ISBN编号：9787301183045

10位ISBN编号：7301183046

出版时间：2011-2

出版单位：北京大学出版社

作者：孙珊珊，唐乙清 编著

页数：164

字数：344000

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>

## <<原动画实例教程>>

### 内容概要

本书全面系统地讲解了动画原画制作人员在动作设计方面的构思与创作方法，用真实的动画项目案例对原画设计进行分析，掌握原动画绘制创作中的基本规律和表现技巧，通过大量实际商业项目案例提高学生自身的绘制与创作水平。

本书强调理论和实践相结合，在实例教学的同时，安排了大量的课内外实训练习作业，使学生在练习过程中掌握原画的绘制方法和技巧。

本书所涉及的内容广泛，结合大量的经典范例，内容生动翔实，通俗易懂：有助于提高学生学习兴趣，快速达到原画师和动画师的职业要求。

<<原动画实例教程>>

作者简介

.

## <<原动画实例教程>>

### 书籍目录

丛书总序

前言

课程导语

第一章 原画创作入门

第一节 原画性质与任务

一、了解手绘动画制作流程

二、在做原画动画绘制前需要了解和思考的事情

三、何为原画设计

四、怎样绘制原画

第二节 原动画制作人员的创作方法

一、原画动作的构思

二、动作的设计

三、动作的分析

四、关键姿势的捕捉

第二章 原画设计的方法

第一节 掌握造型的基本动态

一、动态线

二、培养对动态动作的捕捉和记忆能力

三、绘制动态造型的步骤

四、绘制动态造型的技巧

第二节 原画设计的构思

第三节 预备动作

一、预备动作的概念

二、案例分析

第四节 主动作与次要动作的设计

一、主要动作与次要动作的关系

二、主动作的设计

三、次要动作的设计

第五节 缓冲动作

一、缓冲动作的概念

二、缓冲动作分析

第六节 跟随动作的设计

一、跟随动作的概念

二、头发追随动作分析

三、转头动作分析

第三章 口型动作的设计

第一节 口型的配合

一、发音与口型

二、绘制角色口型的特征

三、口型与表情的关系

四、口型后期合成的注意事项

第二节 对白与肢体动作之间的关系

一、小美自我介绍独白案例解析

二、小男孩对白案例解析

第三节 口型绘制的技巧

## <<原动画实例教程>>

- 一、不要拼凑口型
- 二、口型动画需要过渡流畅
- 三、强调重音的口型动画
- 四、对白过程中的角色造型表现特征

### 第四章 原动画设计的技巧

#### 第一节 夸张的表现手法

- 一、造型的夸张与变形
- 二、动作的夸张与变形
- 三、挤压与伸展的表现手法
- 四、挤压与伸展在镜头上的运用

#### 第二节 弧线的运动轨迹

#### 第三节 角色的出画与入画

- 一、镜头剪接
- 二、镜头无技巧剪接组接的方法
- 三、镜头组接要遵循“动接动”、“静接静”的规律
- 四、镜头组接的时间长度设计
- 五、镜头组接的节奏

### 第五章 镜头间动作的衔接

#### 第一节 应用Flash软件绘制动画的技巧

- 一、明确元件的重要性
- 二、逐帧动画与补间动画
- 三、Flash动画中的转枢动画
- 四、案例分析

#### 第二节 原画绘制注意事项

- 一、职业概况
- 二、工作要求
- 三、手绘动画工具

### 第六章 动画商业项目案例集锦

### 第七章 《动画绘制品》职业标准

### 参考文献

## &lt;&lt;原动画实例教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.前期设计前期设计是一部动画片的起步阶段，前期准备充分与否尤为重要，往往需要主创人员（编剧、导演、美术设计、音乐编辑）就剧本的故事、剧作的结构、美术设计的风格和场景的设置、人物造型、音乐风格等一系列问题进行反复的探讨、商榷。

首先要有一部构思完整、结构出色的文学剧本，接着需要有详尽的文字分镜头剧本、完整的音乐脚本和主题歌，然后根据文学剧本和导演的要求确立美术设计风格，设计主场景和人物造型。

当美术设计风格和人物造型确立以后，再由导演将文字分镜头剧本形象化，绘制画面分镜头台本。

动画片与所有影视作品一样，其制作环节通常从人们常说的“剧本乃一剧之本”开始。

“一剧之本”指的就是文学剧本，它保证了故事的完整、统一和连贯，是影片创作的基础，同时提供了未来影片的主题、结构、人物、情节、时代背景和具体的细节等基本要素，一般由编剧来完成。

动画片剧本与普通影视剧剧本有所差别，需要文学编剧在撰写故事构架的同时能够更多地考虑动画片制作的特点，强调动作性和运动感，并给出丰富的画面效果和足够的空间拓展余地；接着就是文字分镜头剧本，它一般由动画导演亲自撰写，有提示画面、机位的角度，以及使用何种剪接手法，色彩、光线的处理等的提示作用。

动画剧本是整集戏的蓝图，最终的版本，动画企业或公司会印制多个副本，分发给多个原动画者及制作人员，便于同时着手工作。

因此剧本在各方面均要有详细的描述，使所有人能按照同一思路工作。

音乐脚本一般用于要求先期音乐的动画片，而主题歌的风格往往决定了整部作品的音乐基调，所以对具有先期音乐的动画片来说，音乐脚本和主题歌的确立都是非常关键的。

有先期音乐也就存在后期配乐，后期配乐为已经制作好的画面，根据画面的节奏和感觉，配以相应节奏和旋律的音乐，尽可能地达到音乐与画面上动作节奏的和谐、统一，从而使音乐配合画面动作，更加突出动画片色彩、意境的效果。

美术设计师依据剧本和导演的要求，设计并确立美术风格，设计完成主场景、主场景色彩样稿以及人物造型、人物造型的色彩指定，这些场景和场景色彩样稿、人物造型以及色彩指定的设计直接关系到整部动画片的整体视觉效果和艺术风格。

画面分镜头台本的绘制，是由导演将文字分镜头剧本的文字变为画面，将故事和剧本视觉化、形象化，不是简单的图解，而是一种具体的再创作。

它是一部动画片绘制和制作的最主要依据。

中后期所有的环节都是依据这份画面分镜头台本进行的，都必须严格服从台本的要求。

画面分镜头台本绘制各个分镜头的同时，对其内容的动作、对白的时间、摄影指示、画面连接等都要有相应的说明。

一般总时长30分钟的动画剧本，若设置四百个左右的分镜头，将要绘制约八百幅图画的故事板。

我国著名的电影导演郑洞天曾经在《电影导演》一书中说：“电影是通过集体创作达到个人风格的艺术。”

如果说，导演创作的基础是文学剧本、那么，各个部门创作的基础是导演构思，即对未来影片的情节、人物、画面、音响、节奏、色彩等的总体的设想。

否则，就会各行其是，使一部电影拍成不伦不类的东西。

”所以分镜头台本的绘制非常重要，它是中、后期各个环节的一个指导样本，所有环节都必须依据和遵循分镜头台本的要求来展开。

## <<原动画实例教程>>

### 编辑推荐

《原动画实例教程》：全国高等院校应用型人才培养规划教材·艺术设计类,国家级精品课程配套教材

<<原动画实例教程>>

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>