

<<运动规律与原画设计>>

图书基本信息

书名：<<运动规律与原画设计>>

13位ISBN编号：9787302212669

10位ISBN编号：730221266X

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张弓

页数：141

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>

<<运动规律与原画设计>>

前言

每一部引人入胜又能给人以视听极大享受的完美动画片，均是建立在“高艺术”与“高技术”的基础上的。

从故事剧本的创作到动画片中每一个镜头、每一帧画面，都必须经过精心设计。

而其中表演的角色，也是由动画家“无中生有”地创造出来的。

因此，才有了我们都熟知的“米老鼠”和“孙悟空”等许许多多既独特又有趣的动画形象。

同时，动画的叙事需要运用视听语言来完成和体现。

因此，镜头语言与蒙太奇技巧的运用，是使动画片能够清晰而充满新奇感地讲述故事所必须掌握的知识。

另外，动画片中所有会动的角色，都应有各自的运动形态与规律，才能构成带给人们无穷快乐的具有别样生命感的活的“精灵”。

而对于对动画的创作怀着“痴心”的朋友来说，要经过系统严谨的专业知识学习和有针对性的课题实践才能逐步掌握这门艺术。

此套“清华大学教育培训动漫影视系列教材”的编写，就是基于对国内外动漫游戏相关行业对人才必须具备的专业知识与掌握的必要技术的充分的调研基础上，并特别邀请了北京相关院校、行业内及文化部、教育部的专家进行认真讨论，对此套教材的定位、内容作审定工作，集中了清华大学美术学院、北京电影学院动画学院、北京印刷学院设计艺术学院等院校的富有专业教学和实践经验的一线教师进行编写。

充分体现了他们最新的教学与研究成果。

此套教材突出了案例分析和项目导入的教学方法与实际应用特色，并融入每一个具体的教学环节之中，将知识和实操能力合为一个有机的整体。

不同的教学模块设计更方便不同程度的学习者的灵活选择，保证学以致用。

当然，再好的教科书都只能对学习起到辅助的作用，如想获得真知，则需要倾注你的全部精力与心智。

<<运动规律与原画设计>>

内容概要

本书为原动画创作之入门教材。

目前国内外关于原动画的教材不少，但尚有不足之处。

其一，很多成书较早，介绍的还是如何以胶片拍摄或绘制在赛璐璐片上的老经验，这和现在普遍用cg处理的工艺已很不同。

其二，国内外的相关教材多仅以商业片为例，很少介绍到艺术片。

本书内容将围绕初学者如何入手，深入浅出，结合商业片与艺术片的异同，欧、美、日等地区的原动画特点的不同，并结合国内业界的具体工作情况，教你如何成为一名合格的原画师或动画师。

本书是清华大学美术学院动漫影视培训课程教材，也可作为动画行业人员的学习参考书和对动画感兴趣读者的自学用书。

<<运动规律与原画设计>>

作者简介

张弓，清华大学美术学院副教授动画短片《思凡》、《黑猪白猪》、《乌》、《树》等入围日本（东京）、美国（圣地亚哥）、英国（伦敦）、巴西（里约热内卢、圣保罗）、希腊（雅典）、立陶宛（维尔纽斯）、澳大利亚（墨尔本）、法国（里昂）等国家电影节并在电影节中展映。

1994年至2008年.举办了《潘大姐的诞生》、《张弓东京展》、《开放的男孩儿》、《北京意向》等绘画作品个人展，以及参加“移花接木——中国当代艺术中的后现代方式”、“虚拟的爱.青春地”、“虚拟的爱 - 星光闪耀”、“虚拟的爱 - 当代新异术”、“岳敏君、张弓新作展”、“‘马拉什画廊’中国艺术家展”、“‘8+8.1’欧洲巡回展”等绘画作品联展。

获得奖项有：法国里昂第十届亚洲电影及文化电影节最佳电影短片奖及最佳短片评委会奖、中国电影华表奖优秀美术片提名奖、第三届中国视协动画短片奖“最佳二维动画艺术短片奖”。

<<运动规律与原画设计>>

书籍目录

第1章 动画基本概念	1.1 动画片的概念	1.2 定位尺和拷贝台	1.2.1 定位尺	1.2.2 拷贝台
	1.3 定位纸和打孔机	1.3.1 定位纸的概念	1.3.2 纸的规格	1.3.3 安全框
	1.4 摄影表	1.4.1 动画拍摄的原理	1.4.2 摄影表的概念	1.4.3 如何填摄影表
	1.4.4 “一拍几”的概念	1.5 原画和中间画	1.5.1 原画概念	1.5.2 中间线和中间画
	1.5.3 原画的风格流派	1.6 线条		
第2章 运动基本规律	2.1 运动和动画片动画的产生	2.2 原画创作的基本功——运动规律		
	2.2.1 运动轨迹	2.2.2 速度分配	2.2.3 压缩和伸长	2.2.4 残留
	2.2.5 预备动作	2.2.6 考虑关节	2.2.7 重心移动	2.2.8 反作用
	2.3 几何物体的运动规律	2.4 人物运动规律	2.4.1 头像转面	2.4.2 侧面走, 透视走
	2.4.3 侧面跑	2.4.4 转圈走	2.4.5 坐下—站起	2.4.6 小孩爬
	2.4.7 面部表情变化	2.5 哺乳动物运动规律	2.5.1 猩猩	2.5.2 马
	2.5.3 豹子	2.5.4 狮子	2.5.5 熊	2.5.6 长颈鹿
	2.5.7 大象	2.5.8 狗	2.5.9 猫	2.5.10 梅花鹿
	2.5.11 骆驼	2.5.12 兔子	2.5.13 松鼠	2.6 禽类运动规律
	2.6.1 鸟	2.6.2 喜鹊	2.6.3 鸡	2.6.4 雁
	2.6.5 鹰	2.6.6 鸬鹚	2.6.7 鸳鸯	2.7 两栖爬行类运动规律
	2.7.1 青蛙	2.7.2 鱼	2.7.3 蛇	2.7.4 鳄鱼
	2.8 昆虫运动规律	2.9 自然现象规律	2.9.1 风	2.9.2 水
	2.9.3 闪电	2.9.4 雨和雪	2.9.5 火	2.9.6 爆炸
	2.9.7 烟雾	2.9.8 两个物体间的渐变		
第3章 原画表达技法	3.1 原画师的具体工作	3.1.1 原画师和演员	3.1.2 原画师必备的知识 and 能力	3.1.3 如何做好原画师
	3.2 具体案例分析	3.2.1 迪士尼的原画	3.2.2 《千与千寻》	3.2.3 《鸟》
	3.2.4 《红姐》	3.2.5 艺术短片节选	附录a 相关国际动画节	附录b 20世纪百部动画短片
				参考文献

<<运动规律与原画设计>>

章节摘录

插图：早期人类在绘画上就表现出表达活动事物的渴望，比如在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴中，发现了大量旧石器时代的壁画，其中一头奔跑的野猪最为引人注目，因为它有六条腿和两根尾巴，就好像在奔跑中形成了重影一样，这种视觉动感也被称为“动画现象”。

国内传统的走马灯、皮影戏都可以说是早期动画的雏形。

而我们儿时都玩过的手翻书、“鸟进笼”幻盘等游戏，都利用了动画形成的原理。

这个原理是什么呢？

1824年，英国科学家彼得·罗杰最先提了出来，他在《视觉持续性及其与运动物体的关系》报告中，根据车轮辐条在运动时会形成一个圆盘的现象，提出了人眼具有“视觉暂留”的特性。

而随后，1825年，另一位科学家约瑟夫·普拉托在其论文《论光线在视感上产生的印象的几个特性》中解释得更为具体，“每当我们注视迅速运动中的物体时，这些物体的外观就因印象持续性的长短而发生改变”，在1828年，他又发现形象在视网膜的停留时间根据原始物象的强度、颜色、光度强弱和历时长短而变化。

在物体表面亮度适中的情况下，形象在视网膜上的平均停留时间约为1/3秒，确切地说就是0.34秒。这也是现代影视艺术的形成基础和理论依据。

而当1877年，埃米尔·雷诺发明的将“诡盘”（即绘制了一圈人物或动物运动图像的圆盘）与幻灯机结合起来的“光学影戏机”之后，他使得动画能够在屏幕上放映，这些原始的动画片是具有“一定的长度、巧妙的剧情、典型的人物、同步的音乐”等特点，而这些也都是现代动画片的基本特点。

真正的动画电影是由斯图尔特·伯莱克顿在电影发明十年之后的1906年成功拍摄的《一张滑稽面孔的幽默姿态》。

该动画电影表现了一个画家在黑板上画速写的过程。

可是，早期的动画需要将变化的形象和不变的背景画在一起，工作量十分繁重，而这一情况在赛璐璐片发明之后出现了巨大的改观，动画片得以实现大规模的生产。

而透明的赛璐璐片使得运动的动画层和不动的背景分开来，良好的透明度使得动画层最多叠6~7层，动画层得以解放出来，能处理得更为精致、更加丰富。

而这种传统加工方法的应用一直持续到20世纪90年代末。

直到最近十年，随着计算机的广泛普及，个人也可以轻松地完成自己的动画短片。

总之，一幅静止的画面，只能称做“图像”，只有当静止的画面以一定速度连续播放时，即使每张图像间毫无关联，也能称之为“影像”。

而动画片就是影像艺术（主要是电影）的一个类型。

一部动画片如果没有人或物、具象或抽象物体的运动，那就不能称其为动画片。

这也就是真人动画和电影的区别，电影需要胶片连续拍摄，而真人动画则是要一格一格地摆定位置拍摄。

比如阿德曼动画制作的真人动画《AngryKid》，他们制作了大量的面具，根据分镜台本，一格或几格换一个面具表现表情的变化。

<<运动规律与原画设计>>

编辑推荐

《运动规律与原画设计》是清华大学教育培训动漫影视系列教材。

<<运动规律与原画设计>>

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>