第一图书网, tushu007.com

<<原画设计与技法>>

图书基本信息

书名：<<原画设计与技法>>

13位ISBN编号：9787811278996

10位ISBN编号：7811278995

出版时间：2010-7

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：顾永帜

页数：166

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

<<原画设计与技法>>

内容概要

近年来，国内动漫产业得到蓬勃发展，动漫得到青少年的广泛关注和喜爱，很多高校开始开设动画专业，大量的年轻人热爱动漫，并投身于动漫事业。
目前，我国国产动画片的制作水平与美国、日本等动漫产业大国还存在较大的差距，缺乏有规模和实力的大型动画公司，尤其缺乏国际性的编剧、导演、原画、管理等方面的高端人才。
只有提升动画教育水平，强化培养高素质的专业人才，才能为动画产业的有序发展提供强有力的保障。
《原画设计与技法》从动画片实际制作的技术要求出发，强调动画设计中的艺术性、趣味性、观赏性，结合作者二十年的原画设计经验，系统介绍了各种人物动物的造型、动态表现、动作设计、时间掌握、镜头设计，以及自然现象的表现手法等等原画设计技法。
　　从原画设计中的“很难画”走出来，学习“怎么画”，通过勤学苦练、领会提高到“画得好”，这是优秀的动画设计人才成长的必经之路。
　　《原画设计与技法》可作为高校动画专业原画设计课程的教材，也可以作为原画设计人员的专业参考书。

<<原画设计与技法>>

书籍目录

概述　动画片中原画地位及其应用　一、动画片的制作流程　二、原画在动画片中的地位和作用　三、原画的概念第一章　原画基础　第一节　人物原画画法　一、人体结构与比例　二、写实人体与动画造型的关系　三、动态趋势原画画法　第二节　人物局部原画画法　一、头部　二、躯干　三、四肢　第三节　透视原理　一、一点透视　二、两点透视　三、三点透视　第四节　光影处理　一、自然光源投射原理　二、人造光源投射原理　三、人物阴影的处理第二章　原画制作准备与程序　第一节　制作基础准备　一、工具　二、安全框　三、律表填写技巧　第二节　原画制作程序　一、了解剧情，与导演沟通　二、检查设计稿内容　三、构思动作　四、着手绘画　五、交稿通过第三章　原画设计方法　第一节　原画学习入门　一、临摹学习　二、学会画圆　第二节　动画原理　一、动画物体运动与物质特性　二、关于球运动的表现样式　三、无生命物体运动时间的计算——加减速度　四、动画的间隔距离——轨目划分法　五、动画的间隔距离——时间划分法　第三节　弹性运动　一、无生命物体弹性运动　二、有生命体弹性运动　第四节　曲线运动　一、无生命物体的弧形运动　二、有生命体弧形运动　三、S形曲线运动　第五节　惯性运动　一、无生命物体的运动——惯性运动　二、震颤的重复运动　三、有生命体的惯性运动第四章　动作表演技巧　第一节　预备与起动　一、一般预备动作　二、多人同时起动处理方式　第十二节　滑冰　一、向前滑　二、停止滑　三、综合滑　第十三节　移动镜头中的角色处理　一、平移镜头中的角色处理　二、跟移镜头中的角色处理　三　、推人和拉出的镜头角色处理　四、斜移镜头中的角色处理　五、弧形镜头中的角色处理　第五章　动物类原画设计　第一节　狗　一、狗的画法　二、狗的行走方式　三、狗的跑步　四、狗原地循环跑　第二节　马　一、马的基本画法　二、马的运动　第三节　鸟类　一、鸟类的结构分析　二、鸟类的画法　三、鸟类运动方式　四、家禽类动物　第四节　鱼类第六章　自然现象　第一节　风、火、烟的原画表现技法　一、风　二、火　三、烟　第二节　水、雨和雪的原画表现技法　一、水　二、雨和雪　……第七章　口型第八章　原画设计中容易出版的造型弊病附　符号与术语

章节摘录

插图：一、动画片的制作流程动画片是家喻户晓的一种艺术形式，人们喜欢动画片、欣赏动域片，但一般人对于动画片的具体制作过程，了解还是有限的。
日后准备从事动画行业的工作者，在学习专业内容之前，首先有必要了解动画片的整个制作流程，明确基本概念，了解动画工作的具体分工、内容要求和工作职责范围，从而给学习指明方向。
随着时代的发展、科技的进步，制作动画片的方式方法、手段形式已多种多样，人们可以借助电脑和软件的运用，进行无纸化作业，制作出二维虚拟和三维虚拟的动画片，制作过程中可以节省大量的人力和物资的消耗，降低成本，缩短生产周期，提高工作效率，对动画产业的发展起到了积极的促进作用。
要完成一部动画片，可以根据作品的风格、生产条件选择不同的生产方式和技术手段，但制作流程中的主要环节没有大的变化，我们可以将其分为三大部分：前期、中期和后期。
前期创作包括：企划、文学剧本、导演、角色设计、道具和场景设计、色指定、绘制画面分镜头剧本、设计稿（国外有前期配音）等。
中期制作包括：原画、原画检查、修型、动画、动检等。
后期制作包括：品管、扫描（传统为复印）、着色、特效制作、合成、视频编辑、作曲配音、配乐及音效编辑、出片和资金回收等，以及附属产品开发。

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

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