

<<原动画设计>>

图书基本信息

书名：<<原动画设计>>

13位ISBN编号：9787300110134

10位ISBN编号：7300110134

出版时间：2005-10

出版时间：中国人民大学出版社

作者：赵前，李钰 编著

页数：142

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>

<<原动画设计>>

前言

动画是集文学、电影、摄影、音乐、绘画为一体的一门综合艺术。

也是目前发展非常迅速、令人瞩目的艺术教育学科。

事实上，它自诞生之日起，便得到观众巨大的关爱。

现在，动画片和相关产品的开发制作已经成为文化产业的重要方面，并且对社会生活产生着直接的、重要的影响。

中国动画在20世纪中叶相当长的一段时间里，曾经有过值得自豪的历史，创造过具有鲜明民族特色，且构思巧妙、趣味高雅、形象动人的优秀作品，被国际评论界誉为“中国学派”。

近年来，动画的发展更受到全社会的重视，目前，国内建立起动画艺术专业的高校达170多所，学生数以万计，如何使教学计划内容保证基本理论和基本技能的掌握，如何汲取外国动画教学之长，同时发扬我国优秀的动画传统，建立有中国特色的人才培养方法，已是摆在众多美术院校面前的重大课题。

中国人民大学艺术学院自2000年开设动画专业以来，一直对于学科基础建设，特别是教材的编写给予特别关注。

经过充分的酝酿和策划，确定了由《动画片场景设计与镜头运用》、《动画艺术概论》、《动画造型与设计艺术》、《原动画设计》、《逐格动画技法》组成的系列教材，作者均为具有丰富创作、教学经验的专家教授。

他们经过全面的回顾与总结，提出了具有我国特点的教学模式。

通过对这些教学内容的学习，学生可以从艺术理念、创作方法、新技术的运用，直至动画片的具体制作与完成，有一个全面、完整、清晰的了解，从而掌握动画专业学科必需的基础知识。

基于动画专业学科实用性强的特点和对创作的特别要求，这套图文并茂的教材还提供了大量中外著名影片、导演的范例。

它不仅介绍了动画经典影片的制作过程，而且重点讲解了传统与现代动画片在各个创作、制作环节上的变化、发展以及需要注意的问题。

因此。

它也是我们为所有动画专业的爱好者和从业者提供的极好的参考材料。

让我们为中国动画繁花似锦时代的到来而共同努力。

<<原动画设计>>

内容概要

本书是一本讲解原动画设计的专业教材。

书中介绍了动画艺术的起源和现代动画艺术的发展过程及动画的科学依据，使初学者通过阅读能够树立起动画的思维方式，并在实际练习中学会独立分析，进一步掌握原动画的设计技巧。

<<原动画设计>>

书籍目录

第1章 原动画的原理 1.1 动画的起源,原画的由来 1.2 动画艺术特征和风格 1.3 三维动画片 1.4 无纸动画技术简介第2章 动画力学 2.1 动画力学的理论和应用 2.2 动画中力学的应用理论 2.3 动画中力学应用的特点第3章 动作设计技法 3.1 挤压和拉伸 3.2 预备动作 3.3 重叠动作和动作的跟随 3.4 动画姿势 3.5 原画创作技法 3.6 原画画面赏析第4章 动作设计特殊技法 4.1 原画设计中的造型 4.2 头部转动的动画技巧 4.3 眼睛的动画技巧 4.4 动(四)口型 4.5 动画设计与景立体空间的关系 4.6 一拍一(单格张)的动作设计技巧 4.7 自然现象的动画画法 4.8 行走的动画技法附录 动画专业术语

<<原动画设计>>

章节摘录

插图：1.1动画的起源，原画的由来动画是人类根据自身视觉的特点而创造出的一种独特的艺术形式，它融合了音乐、文学、诗歌、电影、漫画的许多特性。

换句话说，动画也可以算是声影艺术的最初雏形。

动画的形成经历了一个漫长的过程。

人类渴望活动的影像古已有之，但直到19世纪，科学揭开了光学、物理学的秘密后，动画才真正形成为一门艺术。

动画的形成过程可以分为两个阶段：第一阶段是动画的启蒙阶段，即古代人们希望画面活动、运用简单的方式实践的阶段；第二阶段是现代动画的形成阶段，即通过拍摄连续画面在银幕上播放，这就是我们现在看到的动画片。

动画未来的发展，应该是计算机三维动画成为主要形式。

在最初的动画制作中，并没有原画这一概念，动画师们通常是一个人负责一段或全部的动画设计，从最初的人物设计动作到描绘、上色，几乎完全由一个人完成制作。很显然这样的工作流程所花费的时间会很长。

随着时代的发展，这种工作方式已很难适应动画业发展的步伐。

动画片的制作需要团队的合作，于是动画制作过程被细化，开始让不同的人同时参与制作，各自担任其中的一部分工作，动画制作中也就出现了原画师、动画师等职业称谓。

动画制作中，原画的最基本的工作就是根据动画片的剧情，绘制出影片中人物动作的草图。

如果说动画片是由许多张图画连在一起播放的话，原画所画的图就是这些连续图画中最重要、最关键的部分，只有通过原画的图，才能让观众看懂动画人物的动作、明白其中的含义。

这点和电影艺术中的演员的职责很像，“原画”就是动画片中的“演员”。

在动画片的制作中，原画的好坏直接决定了一部动画片的质量。

为了学好原画这一门技术，首先我们需要了解一下动画的基本科学原理。

<<原动画设计>>

编辑推荐

《原动画设计(第2版)》：21世纪经典动漫系列教材，普通高等教育“十一五”国家级规划教材

<<原动画设计>>

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>