

<<影视动画绘制技法>>

图书基本信息

书名：<<影视动画绘制技法>>

13位ISBN编号：9787502766122

10位ISBN编号：750276612X

出版时间：2006-9

出版时间：海洋出版社

作者：李广华

页数：161

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>

<<影视动画绘制技法>>

内容概要

动画技法是动画专业必修的专业基础课程。

本书是国内首次将动画作画方式及技法与动画公司制作流程紧密结合的优秀专业教材。

作者具有二十多年的动画创作与教学的工作经历，积累了丰富的教学和实践经验。

《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材：影视动画绘制技法》从易教易学的实际出发，用丰富的图示、通俗易懂的语言由浅入深地详细介绍了动画片制作流程、前期、中期等工作的核心内容，包括：动画造型、分镜原理、动画设计稿与构图、定位、场景设计、动画规格框的使用等

。深入分析了近20种常见动作设计的原则和方法，如：预备、启动与停止、加速度与减速度、因果关系、夸张动作、交搭动作、压扁与拉长等。

同时还生动翔实地讲解了近20种常见的效果动画的绘制规律与技法，如：波浪、大海、雨、雪、火、爆炸、烟雾等。

课堂实训中提供了大量范例练习，任务明确，重点突出，巩固所学知识，为今后就业打下扎实的基础

。书中收录的前辈们作画26条口诀和动画常见问题解答将使年轻的原画师们终生受益。

附录中关于美国动画教育和国内动画公司工作状况的介绍更会激励读者的学习热情。

<<影视动画绘制技法>>

作者简介

李广华，1974年拜魏乡、卢鸿利为师，学习素描，速写，色彩。

1983年考入北京东方电化教育制片厂，拜上海美术电影制片厂矫野松、杨素英为师学习原画设计，动画动力规律。

1985年就读于中国电影刊授学院电影文学专业。

1988年考入深圳香港翡翠动画设计公司任初级原画设计师。

1990年考入深圳美国太平洋动画公司任原画设计师及作监。

1992年与阮迪、查菲先生创建深圳（美国）查菲动画设计公司并任制作经理。

1995年任深圳光华朝日动画公司制片主任。

参与创作、制作的动画片有：法国片《斯摩基》、《捕鱼猫》；美国公司的《麦克西》、《绿野仙踪》、《双龙记》；美国萨邦公司的《雾都孤儿》；日本影片《街头霸王》、《虎威战士》；西班牙影片《神冠》等。

1996年回北京后，参与制作动画片；《西游记》《哪吒传奇》、《海尔兄弟》等。

在东方红叶动画公司工作期间参与了文学剧本《小布达拉宫》、《饥饿的克鲁德》的创作。

现任国内某高校影视动画教研室主任兼2D原动画工作室教师，并致力于影视动画教学研究，结合国内外最新的技术动态，在尝试一种全新的、系统的、科学的、连续的、教学模式。

<<影视动画绘制技法>>

书籍目录

第一章 动画片制作流程 第一节 动画片制作流程简介 第二节 动画片制作流程中各环节人员的职责 本章小结 思考与练习第二章 动画造型基础 第一节 动画造型风格 第二节 动画造型的形体特征和人物比例 第三节 动画造型的比例结构 第四节 动画造型的设计过程 第五节 经典动画影片造型欣赏 本章小结 思考与练习第三章 动画影片分镜头 第一节 剧本与分镜头 第二节 分镜头节奏 第三节 动画片《画师菲菲》文字剧本片段赏析 本章小结 思考与练习第四章 动画设计稿与动画场景设计 第一节 动画设计稿与构图 第二节 动画设计稿构图与定位 第三节 动画片场景设计 第四节 动画规格框 本章小结 思考与练习第五章 角色动作设计的基本原理 第一节 动作设计概述 第二节 预备动作设计 第三节 动作设计 第四节 启动与停止动作设计 第五节 加速度与减速度动作设计 第六节 因果关系动作设计 第七节 夸张的动作设计 第八节 交搭动作设计 第九节 动作设计中的停顿 第十节 变形的透视效果图设计 第十一节 动态线设计 第十二节 压扁与拉长动作设计 第十三节 加倍的反应与头部转动动作设计 第十四节 旋转的运动画法 第十五节 同一场景中两个或两个以上的人物设计 第十六节 动画摄影表填写方法 第十七节 原画创作26条口诀 第十八节 经典角色动作设计范例效果图借鉴、剖析 本章小结 思考与练习第六章 效果动画 第一节 效果动画简介 第二节 波浪的基本形态效果动画画法 第三节 浪花效果动画的画法 第四节 波浪的运动效果动画画法 第五节 大海效果动画的画法 第六节 缓缓的流水的表现方法 第七节 其他各种各样的水的表现方法 第八节 表现水细节的注意事项 第九节 波浪的形态效果动画画法 第十节 水和其他流体效果动画画法 第十一节 雨、雪效果动画画法 第十二节 火效果动画的画法 第十三节 火苗断开时的夸张表现 第十四节 雷电效果动画的画法 第十五节 爆炸效果动画的画法 第十六节 烟雾效果动画的画法 第十七节 风的效果动画表现方法 第十八节 迎风飘扬的披风效果动画画法 第十九节 用草木的摇动表现风效果动画画法 第二十节 通过花草的摇动和沙尘暴表现风效果动画画法 本章小结 思考与练习第七章 课堂现场实训 附录A 动画绘制中容易出现的问题 附录B 绘制动画的作画工具 附录C 给想成为动画家的建议 附录D 从动画公司对人才的要求探讨美国的计算机动画教育 附录E 国内动画公司承接国外动画加工工作

<<影视动画绘制技法>>

编辑推荐

动画技法是动画专业必修的专业基础课程。

本书是国内首次将动画作画方式及技法与动画公司制作流程紧密结合的优秀专业教材。

作者具有二十多年的动画创作与教学的工作经历，积累了丰富的教学和实践经验。

本书从易教易学的实际出发，用丰富的图示、通俗易懂的语言由浅入深地详细介绍了动画片制作流程、前期、中期等工作的核心内容，包括：动画造型、分镜原理、动画设计稿与构图、定位、场景设计、动画规格框的使用等。

深入分析了近20种常见动作设计的原则和方法，如：预备、启动与停止、加速度与减速度、因果关系、夸张动作、交搭动作、压扁与拉长等。

同时还生动翔实地讲解了近20种常见的效果动画的绘制规律与技法，如：波浪、大海、雨、雪、火、爆炸、烟雾等。

课堂实训中提供了大量范例练习，任务明确，重点突出，巩固所学知识，为今后就业打下扎实的基础。

书中收录的前辈们作画26条口诀和动画常见问题解答将使年轻的原画师们终生受益。

附录中关于美国动画教育和国内动画公司工作状况的介绍更会激励读者的学习热情。

<<影视动画绘制技法>>

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>