

《原画设计》

图书基本信息

书名：《原画设计》

13位ISBN编号：9787532254965

10位ISBN编号：7532254968

出版时间：2008-3

出版社：上海人民美术出版社

页数：108

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《原画设计》

内容概要

《原画设计》

书籍目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育编者的话第一章 原画概念 综述 第一节 原画与动画 一、原画与动画的位置 二、原画与动画的关系 三、原画设计步骤 四、测试原画的方法 五、好的原画 六、关键张与小原画 第二节 表演、动作与姿势 一、表演 二、动作 三、姿势 第四节 原画师 一、原画师的工作 二、成为好原画师 三、该画画的时候了 四、洞悉事物 五、原画师的能力 六、利用参考资料第二章 时间、空间与表现 综述 第一节 时间 一、时间点和空间幅度 二、时间的基本单位 三、原画与时间 四、标尺 五、慢入慢出——简谐运动 六、需要多少时间 七、速度 八、节奏 九、停顿时间 十、摄影表 十一、日寸间与空间幅度的关系 第二节 空间幅度 一、关于幅度 二、跨度 第三节 原画表现技巧 一、技巧与表达 二、三张原画法 三、接触位置法 四、向下位置法 五、三种基本方式 六、弧线原理 七、在整体中产生更多的动作 八、拉长的中间画 九、速度线 十、橡胶原理 十一、夸张第三章 动作原理 综述 第一节 动作结构 一、预备动作 二、看不见的预期 三、缓冲动作 第二节 动作规律 一、跟随动作 二、交叠动作 三、次要动作 四、残余能量 五、因果关系 第三节 Take：动画里的表达能力第四章 动作力学 综述 第一节 作用力 一、推动力 二、反作用力 三、阻力 第二节 动作力学 一、力通过关节传递 二、重心 三、重量 四、风 五、肌肉感第五章 人的行走和跑步 综述 第一节 行走与解剖学 一、力与结构 二、脚和腿 三、臀部、脊柱和肩 四、手臂 五、头部 六、行走动画 七、各种行走姿态 八、行走透视 第二节 人的跑步和跳跃 一、跑步 二、跳跃 第三节 设计角色运动的练习方法 一、速写分析 二、自己摆动作 三、借助图片与DVD 四、拍摄动作第六章 人的对话和表情 综述 第一节 对白 一、声音创造角色 二、分节法 三、分析对白 四、肢体语言 第二节 表情 一、动画角色表情塑造的意义与特征 二、动画中角色的基本表情 第三节 动画中的表演与角色塑造 一、动画师通常把自己当演员 二、表演与对白、表情的刻画第七章 动物的运动 综述 第一节 了解动物运动规律 第二节 动物和人体的对照分析 第三节 四足动物的动作分析 第四节 鸟类的动作分析 第五节 动物的速写

章节摘录

插图：第一节 原画与动画一、原画与动画的位置从动画制作过程看，原画和动画属于不同的阶段。一般先画好原画，再画动画。原画和动画现在也分别由不同的人来完成。动画制作一般分成三个阶段。第一个阶段是导演和美术设计阶段。这个阶段主要由导演设计分镜头台本，通过画面形式将影片主题、故事情节、人物性格、艺术风格和镜头处理等导演的总体构思表达出来，以便给原画设计师一个工作蓝本。美术设计根据导演要求将角色形象塑造出来，把活动场景、背景、道具等设计出来，以便使原画设计作为角色动作的设计依据。第二阶段是动画制作核心阶段。原画师根据导演分镜头剧本或设计稿设计角色动作画出关键动作姿势草图。动画师根据原画加中间小原画。然后，中间画动画师将整个动画补齐。随后通过清稿上色处理形成拍摄的正稿。在计算机三维动画中，动画师根据原画师设计的角色动作姿势草图进行动画制作，中间画动画师的工作由电脑所取代。传统动画中的清稿和上色等工序在三维动画中由材质、灯光所取代。第三阶段是拍摄(三维动画中的渲染)、合成、剪辑、配音等。完成动画的制作。动画流程表明了原画设计在整个工作中的位置，原画师和原画在动画制作中的地位。在经典动画时代，也有原画师承担动画的，即动画和原画由一个人来完成。后来，由于动画工业的发展，为了提高效率，实行分工：那些难度较大的部分，即表现动作的关键部分由原画师来完成；动作过渡部分，也称小原画，由动画师来完成；其余的中间画部分由中间画动画师完成。

《原画设计》

精彩短评

- 1、对于初学者还是很不错的~~
- 2、纸张不错,也很详细
- 3、国内的动画和国外的还有很大的差距，所以文中的精彩引用都是引自国外的，很希望有我们自己的真正经典的东西，期待

《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:www.tushu111.com