

<<动画技法与原画设计>>

图书基本信息

书名：<<动画技法与原画设计>>

13位ISBN编号：9787309064209

10位ISBN编号：7309064208

出版时间：2008-12

出版时间：浦计、浦稼祥 复旦大学出版社 (2008-12出版)

作者：浦计，浦稼祥 著

页数：211

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>

## <<动画技法与原画设计>>

### 内容概要

《动画技法与原画设计》实例丰富，图文并茂，实践性强，动画技法与原画设计是动画片制作所需的基本技能，也是动画教育体系中一个重要的组成部分。

《动画技法与原画设计》分为三大部分，第一部分主要介绍动画的基本技法，以及动物、人物、自然现象及其他物体的运动规律，第二部分重点讲解原画设计的基础知识，包括人物造型、时速与节奏、动作设计的基本手法等，第三部分收集了130例原画、动画参考资料，提供动画制作的诸多技法。

《动画技法与原画设计》可作为高等院校动画专业的基础教材，也可供广大动画从业人员、动画爱好者参考。

## <<动画技法与原画设计>>

### 作者简介

浦咏，上海美术电影制片厂动作设计师，中国动画学会会员，上海电影家协会会员。

参与制作的美术片有《刨根问底的小沈括》、《扁鹊》、《十二生肖》、《飞天小女警与十二生肖》、《魔鬼芯片》等，其中《十二生肖》获第四届全国少儿电视金童奖动画节目三等奖、优秀儿童少年电影娃娃哈哈奖优秀美术奖，《魔鬼芯片》获第二十届中国电视金鹰奖电视美术片优秀作品奖。

浦稼祥，上海美术电影制片厂导演，北京电影学院动画艺术研究所客座教授，中国电影家协会会员，中国动画学会会员。

导演的作品有《没牙的老虎》、《黑公鸡》、《月儿高》等。

## <<动画技法与原画设计>>

### 书籍目录

第一部分 动画技法第一章 绘制动画片前的筹备阶段第二章 动画的基本技法第一节 动画线条的基本要求第二节 中间画的技法第三章 物体运动规律第一节 惯性运动第二节 弹性运动第三节 弧线运动第四节 曲线运动第四章 动物运动规律第一节 鸟类动作规律第二节 鱼类动作规律第三节 二足家禽动作规律第四节 兽类动物动作规律第五节 两栖类动物和爬行类动物动作规律第六节 昆虫类动物动作规律第五章 人物的运动规律第一节 人物关节的运动规律第二节 人物行走的运动规律第三节 人物行走的动态与重心第四节 人物循环走的规律第五节 人物45°透视走的规律第六节 人物奔跑的运动规律第六章 自然现象的运动规律第一节 风第二节 雨第三节 雪第四节 闪电第五节 水第六节 火第七节 烟和汽第八节 爆炸第七章 流线、残影和效果线的表现方法第八章 动画与摄影表第一节 摄影表第二节 摄影表上的符号介绍第二部分 原画设计第九章 原画设计人员的修养第十章 掌握人物造型第一节 动画片造型特点第二节 掌握人物特征第三节 造型风格与动作的关系第十一章 时速与节奏第一节 时速的概念第二节 速度与物体和力的关系第三节 速度与节奏第四节 节奏的应用第十二章 动作设计的基本手法第一节 如何设计好动作第二节 动作设计中的视觉运动线第三节 夸张变形是动画的灵魂第四节 形体动作第五节 表情与口型第六节 进行动作分析着手原画创作第十三章 原、动画技术提示第一节 画面规格第二节 背景线与人物运动方向指示第三节 推、拉、摇、移镜头的技术处理第四节 分层画法第五节 原画与摄影表第六节 原画与音乐第七节 原画与电脑合成第八节 动画常用术语及记号简介第三部分 130例原画、动画参考资料后记

## <<动画技法与原画设计>>

### 章节摘录

第二章 动画的基本技法本章学习目的1. 了解线条的作用。

2. 掌握如何画好中间画。

原画设计人员画出来的原画镜头并不是完整的镜头，它必须通过动画师在一连串的极限动作(原画)之间画出动作的连续过程，才算完成一个镜头的创作，因此，动画师与原画设计人员之间是相互合作的关系，他们共同完成一个完整的镜头。

动画设计者创作的人物动作必须符合运动规律，而动画师也必须按运动规律来完成中间画，因此，掌握动画片的运动规律非常重要。

第一节 动画线条的基本要求  
在讲运动规律前，首先要了解动画线条的作用。

动画片大体可分为两大类，一类是艺术片，其表现手法繁多，有用粉笔、蜡笔勾线的，有用彩铅画出人物明暗的，也有油画风格的，还有一些用意想不到的材料来绘制动画片的。

第二类是商业动画片。

为了保证长达十几集甚至几十集影片风格的统一，大多数是以单线平涂的方法来创作作品的，因此对线条特别重视。

一、动画线条与绘画线条的区别  
绘画性较强的线条，其表现形式很多，有用粗线条表现物体的，也有用细线条表现物体的，有用粗细结合方法来表现物体的明暗立体感的，也有用不确定的数根线条来表现物体动态的，总之，绘画线条表现出强烈的作者个性和艺术品位。

单线平涂形式的动画片线条则不同，因为10分钟的动画片要画140个镜头，约3 600张至4 000张动画，这么多的动画必须由一个团队来完成，这就必须要求大家统一在既容易掌握而又没有粗细、深浅变化的单线描方法中。

## 后记

这本书该叙述的都叙述完了。

由于动画原理涉及面很广，难免挂一漏万，或者对某些问题认识片面，请读者及时指出，以便在再版中予以纠正或增补。

书中的图例除我国动画片的资料外，有很多是从美、英、日等国的资料中搜集的，由于某些资料经收集多年，当时主要是个人使用，没想到今天拿出来作为教材案例供爱好动画的朋友们享用，因此有些资料的来源疏漏了，在这里向资料拥有者表示感谢。

本书如能给读者有所帮助、启迪的话，笔者就很高兴了，也希望大家从中发现问题，共同探讨，因为事物总是在不断探索中发展的。

如果本书能为动画事业添砖加瓦的话，那将是笔者毕生最欣慰的事。

这里承老朋友张松林先生指教，不胜感激，特此致谢。

## <<动画技法与原画设计>>

### 编辑推荐

《动画技法与原画设计》为新世纪动画专业教程。

<<动画技法与原画设计>>

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>