

<<原画设计>>

图书基本信息

书名：<<原画设计>>

13位ISBN编号：9787801868312

10位ISBN编号：7801868315

出版时间：2008-12

出版时间：东方出版中心

作者：汪瓊

页数：157

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>

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 前言

受我的小友汪瓔之邀，为这套丛书作序，感慨良多。

中国动画片发展至今几十年，有过辉煌，也有坎坷，以往的理论知识和制作经验主要靠老一辈艺术家传帮带年轻人，现住随着动漫产业的日益完善，多媒体艺术等新兴艺术形式的飞速发展，我国的动漫艺术教育也在蓬勃繁荣地开展着。

这次由东方出版中心组织了一些富有教学经验的高校老师和业内人士编写并出版了这套动画教材，把实际工作中碰到的经验和教训拿出来和大家一起做交流，我觉得这是个很好的事情。

现在诸多专业艺术学院，如中央美院、中国美院、上海大学美术学院等都已开设了动漫艺术专业，与此同时，为数不少的综合性大学也加入了动漫艺术教育的相关课程，培养了不少相关的从业人员。

我想，正因如此，人们对动漫事业发展的莫大期待，催生出了这套《中国高等职业院校动画专业系列教材》。

我看到了很多有志于从事动画，漫画，或者多媒体影视制作的年轻人，他们热爱动漫，富于激情，充满活力和幻想，从他们身上我看到了阳光和未来。

然而从事传统二维动画制作，这项工作不仅仅需要热情，更要冷静的头脑，扎实的美术基础，对生活的深入观察、总结，以及最关键的一点——对动画制作各环节技术的熟练掌握。

这是艰苦的，更是需要长时间积累的。

作为动画教育工作者，如何引领这些有热情的年轻人走上正确的艺术道路，少走弯路，多给予他们实实在在的指导和帮助，这是我们每个从业者一直在思考的问题。

有幸看到了小友汪瓔所作的这几本新书，切实地感受到这确实是心力之作。

其中所举之大量实例大都来自于十多年工作中的积累，因此实用性很强；更有不少精彩的图例是专为丛书绘制，很有针对性，深入浅出、易于理解；文字部分亦浅显易懂，对于原理性的知识讲通讲透，技巧性的知识旁征博引。

这套丛书涵盖了动画片制作的几个重要环节，对动画概论、原动画设计、场景设计等都作了详尽阐述，每段原理性文字多配有实例解析，配图精美，在结束部分结合每本书的侧重点作了对应的整段或整场动画故事的制作图解，把书中所论及的知识点很好地串连了起来。

丛书中各书独立成册，又相互关联，具有很强的专业性。

我想，这是一套对全国数以万计热爱动画事业，渴望投入动画事业，而又不得其门的孩子们开卷有益的好教材。

希望它能够给大家带来切实的帮助。

时代在发展，这套丛书是作者这些年的心得和总结，随着动画技术的不断更新，还会有更多更新的知识需要掌握，相信作者和广大青少年会与时俱进，在艺术之路上继续探索。

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 内容概要

原画是动作设计、flash动画、三维动画等各类设计专业的重要基础课程，它不仅适用于传统动画片的制作，更是涵盖了目前电脑高科技制作领域的方方面面，它的动作设计和编排理念已成为进入电脑二维及三维动画设计的必备知识。

本书旨在通过分析和表现客观事物的运动规律，研究并揭示表象与内部的潜在要素，最终使学习者能够将这种视觉语言应用于设计思维和创作中。

原画就是演员。

绘画者根据剧本和导演的要求，在一张张白纸上画出一幅幅生动的画面，通过自己对这个角色的想像，将一张张动作画面演变成有生命、有感情的银幕形象。

每当绘画者看到自己绘制的人物在银幕上活动起来、有说有笑的时候，就像自己在表演一样，由此获得巨大的成就感。

原画并不是一项单纯的技术工作，它包含着丰富的艺术创作，作为一名动画设计者，只有全面系统地掌握了专业技术，并具有良好的艺术素质和修养，才有可能画出真正有生命力的画面来，所以，原画是一种建立在娴熟技术之上的艺术创作。

在动画片中，最重要的创作环节之一就是原画，原画的好与坏，直接影响了动画片的品质。

原画在创造画面的同时，也创造了感觉，创造了情绪，创造了风格。

在一部动画片中，不单是原画，还有导演、设计稿、背景设计、人物造型设计等，都对动画片起着决定性的影响，所以动画片是种集体创作，是全体工作人员共同努力的结果。

真正优秀的原画作者，不只是运用技巧去塑造画面，而是把自己融入到角色中去，好像自己经历这个过程一样，这样才能创作出真正能震撼人心的、让观众过目不忘的视觉形象。

动画片给原画设计者提供了一个广阔的表演舞台，它让你自如地表现自己的思想，久而久之，你的大脑也变成了一个宝库，你不仅可以“演”人，还可以“演”动物，甚至桌子、椅子、闹钟等等一切有生命和无生命的东西。

你可以成为一个多面手的“演员”，在自己的世界里过一把瘾。

原画作为一门专业的理论课程，其本身所涉及的制作技术面是非常广泛的。

从事动画片制作的时间越长，你就越会发现平时看似简单的东西还需要我们去深入地研究，原画技巧中简单的预备、缓冲往往有其深刻的内涵，它涵盖了自然界许许多多共通的自然规律。

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

序前言第一章 原画的设计原理 第一节 动画片的创作流程 第二节 律表的使用 第三节 安全框的划分 第四节 原画的设计思路第二章 透视构图 第一节 设计稿透视原理 第二节 人体的透视表现 第三节 人景的透视平衡 第四节 剪影效果第三章 原画的设计要点 第一节 原画的分解动作 第二节 动作的连贯 第三节 线条和阴影的处理第四章 人物常规动作设计 第一节 走路动作设计 第二节 跑步动作设计 第三节 弹性运动 第四节 曲线运动第五章 动物常规动作设计 第一节 四肢动物常规动作设计 第二节 禽类动物常规动作设计 第三节 鱼类动作设计第六章 自然现象 第一节 风的运动规律 第二节 雨雪的运动规律 第三节 烟的运动形态 第四节 火的运动规律 第五节 水的运动第七章 特技效果的制作 第一节 闪电效果的制作 第二节 光效和爆炸效果的制作第八章 动画制作术语 第一节 动画制作的摄影术语 第二节 原动画的电脑后期制作第九章 表情的动态设计 第一节 口型设计 第二节 表情与对白的配合第十章 动画的节奏 第一节 TIMING概念 第二节 动作的节奏第十一章 各种风格的原画动作解析总结参考书目·参考片目

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第一章 原画的设计原理在动画片中，动作设计者我们称之为原画，原画相当于真人电影中的演员，它是导演艺术创作的重要组成部分。

设计一个怎样的镜头画面，又以什么方式来表现，是一个导演的主观感觉问题，同时也是一个艺术感觉问题。

原画在创作中，既要考虑到导演的原始创意，又要顾及到被表现体的塑造及与环境的融合。

需要注意的是，要从环境（背景）出发，从表现内容出发来安排画面。

第一节 动画片的创作流程 摄制一部动画片，首先要有一个文学剧本，它决定着体现什么主题，塑造什么样的人物，描写什么样的内容，给观众以怎样的视觉感受。

具体制作可分以下三个阶段：一、前期策划阶段在确定了文学剧本之后，导演对全片进行艺术构思，并与设计人员进行讨论，确定片集的风格，包括人物造型设计、背景场景设计、人物设定和背景气氛的协调等，在人物与场景确定的情况下，对剧本进行分镜头处理。

完成的分镜脚本都配有镜头动作的文字说明和镜头运动的摄影指示。

下面是一组剧本镜头。

二、中期制作阶段在分镜脚本及人物、场景等定稿后，即可展开中期制作了。

1. 核对设计稿 设计稿人员根据脚本画面，按照不同的规格，放大成正式的镜头设计稿。

设计稿必须详细、明确地画出人物与背景的关系、角色活动的范围、镜头的运动等。

设计稿上应标出景号、规格、移动长度和方向。

设计稿不仅仅是放大脚本，它更是对脚本的完善。

在尊重、理解脚本的基础上，对人物和背景的透视、比例关系进行调整，使脚本意图更好地在画稿上体现出来。

## <<原画设计>>

### 编辑推荐

《原画设计》是一套为动画片的制作和学习量身定制的专业教材，适合课堂教学、职业培训和自学。本系列教材出版五年，多次印刷，广受高校师生推崇。

<<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>