

# 《动画原画制作》

## 图书基本信息

书名：《动画原画制作》

13位ISBN编号：9787040210163

10位ISBN编号：7040210169

出版时间：2007-7

出版社：高等教育出版社

作者：王迪

页数：213

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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《动画原画制作》

## 内容概要

王迪编著的《动画原画制作》是计算机应用专业电脑动漫制作技术专业方向的主干课程教材，根据动漫专业教学指导方案编写。

《动画原画制作》从分析作品、借鉴学习的角度，选取了风格形式各异的动漫作品，依据动漫作品创作制作的流程，精心设计了6个章节，分别讲述了动漫作品的创作理念、剧本与角色分析、导演与分镜头台本的制作、角色造型的设计与制作、动画运动原理及规律、动画场景的设计等内容。为方便读者理解和学习，《动画原画制作》编者截取并采用了大量的动画作品，从动画作品的创作构思、设计角色、分镜头制作、动画场景构成的整个环节出发，图文并茂，介绍了动画原画的相关知识，真正体现了动画原画在动画片中的灵魂作用。

《动画原画制作》不仅可作为职业学校和各类培训学校计算机应用专业电脑动漫制作方向的基础课教材，也可作为各类动漫培训班教材，还适合致力于动漫行业的创作人员及爱好者参考使用。

## 书籍目录

### 第一章 动画原画漫谈

#### 1.1 从漫画到动画

##### 1.1.1 独格传统漫画

##### 1.1.2 多格连环漫画

##### 1.1.3 连环故事画

#### 1.2 风格迥异的动画作品

##### 1.2.1 美国动画

##### 1.2.2 日本动画

##### 1.2.3 中国动画

##### 1.2.4 欧洲动画

#### 1.3 动画制作流程

##### 1.3.1 剧本创作

##### 1.3.2 画面与分镜头台本

##### 1.3.3 角色造型设计

##### 1.3.4 场景设计

##### 1.3.5 动画绘制

##### 1.3.6 拍摄制作阶段

#### 本章小结

#### 思考与实践

### 第二章 剧本与角色分析

#### 2.1 文学作品转化成剧本

##### 2.1.1 剧本与文学作品的区别

##### 2.1.2 动画片剧本的特点

#### 2.2 角色特点分析与提炼

##### 2.2.1 角色设定的内容与技巧

##### 2.2.2 角色特点分析与提炼

#### 本章小结

#### 思考与实践

### 第三章 动画导演与分镜头

#### 3.1 与众不同的动画导演

#### 3.2 动画导演的工作特点与工作流程

##### 3.2.1 动画片导演的工作特点

##### 3.2.2 动画片导演的工作流程

#### 3.3 分镜头剧本

##### 3.3.1 分镜头剧本创作的一般程序

##### 3.3.2 分镜头剧本的特征

#### 3.4 景别和镜头

##### 3.4.1 景别

##### 3.4.2 镜头的角度

##### 3.4.3 运动镜头

#### 3.5 分镜头台本简介

#### 3.6 分镜头台本制作

##### 3.6.1 分镜头台本的设计

##### 3.6.2 分镜头台本的格式

#### 3.7 分镜头台本赏析

#### 本章小结

#### 思考与实践

## 第四章 动画造型原画设计

### 4.1 创造角色

#### 4.1.1 主角

#### 4.1.2 配角

#### 4.1.3 反派角色

### 4.2 角色形象设计

#### 4.2.1 角色形象特征

#### 4.2.2 统一角色的风格

### 4.3 角色形象绘制技法

#### 4.3.1 头部形态构造

#### 4.3.2 躯干构造

#### 4.3.3 角色造型

#### 4.3.4 角色形象比例

### 本章小结

### 思考与实践

## 第五章 动画运动原理及规律

### 5.1 原画设计

### 5.2 运动规律及夸张

#### 5.2.1 预备动作

#### 5.2.2 跟随动作

#### 5.2.3 惯性运动

#### 5.2.4 弹性运动

#### 5.2.5 曲线运动

#### 5.2.6 夸张动作

### 5.3 表情运动规律

#### 5.3.1 眼睛与眉毛

#### 5.3.2 口型

### 5.4 动作运动规律

#### 5.4.1 人物运动规律

#### 5.4.2 四足动物运动规律

#### 5.4.3 鸟类飞行规律

#### 5.4.4 其他动物运动规律

### 5.5 自然现象的运动规律

#### 5.5.1 风

#### 5.5.2 雨

#### 5.5.3 闪电

#### 5.5.4 雪

#### 5.5.5 烟

#### 5.5.6 火

#### 5.5.7 水

### 本章小结

### 思考与实践

## 第六章 动画场景原画设计

### 6.1 场景简介

#### 6.1.1 场景的概念

#### 6.1.2 场景的类型

#### 6.1.3 场景设计的原则

### 6.2 场景的组成要素和风格

#### 6.2.1 场景的组成要素

- 6.2.2 场景的风格
- 6.3 场景空间构成
  - 6.3.1 场景空间构成类型
  - 6.3.2 塑造空间的方法
  - 6.3.3 场景分层
- 6.4 场景透视图
  - 6.4.1 透视的三个要素
  - 6.4.2 透视的三种形态
- 6.5 场景色彩处理
  - 6.5.1 色彩的情感与象征
  - 6.5.2 色彩的感觉作用
  - 6.5.3 色彩在动画片画面中的作用
- 6.6 场景色彩类别
  - 6.6.1 写实色彩
  - 6.6.2 装饰色彩
  - 6.6.3 主观色彩
- 本章小结
- 思考与实践
- 参考文献

# 《动画原画制作》

## 编辑推荐

王迪编著的《动画原画制作》是为职业学校电脑动漫制作技术专业学生编写的动画原画制作课程的教材。编者从多年实际教学实践出发，选取了大量详实的动画作品资料，深入浅出，从分析、鉴赏的角度去引导读者理解优秀动画作品的精髓，明确动画原画的各种表现技法，从而深入理解动画原画设计师的创作意图及设计理念，最终使读者能够具备绘制动画片原画的艺术素养和技能，并将它应用于设计思维和创作中。

## 精彩短评

- 1、这是书也没什么！不过内容挺广的。
- 2、纸张质量好好，内容方面有些难懂

# 《动画原画制作》

## 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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)