

<<原画设计>>

图书基本信息

书名：<<原画设计>>

13位ISBN编号：9787500686187

10位ISBN编号：7500686188

出版时间：2009-2

出版时间：中国青年出版社

作者：李杰

页数：190

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>

## <<原画设计>>

### 前言

如果你打开这本书，因为你是动画人，或者正在学习动画。

如果你已经是动画(原画)设计师，你很快会掂量出这本书的分量；如果你正在学习动画，肯定会对动作设计有力不从心的困惑，这种困惑的具体表现是：你想象中美妙的角色动作在你的笔下总是表现不出来，或是表现得不尽如人意……你手中拿到的，正是能及时帮你解决问题、消除困惑的一本书。它会指引你朝着正确的方向，向动画艺术的殿堂一步步地迈进。

## <<原画设计>>

### 内容概要

本套教材由国际权威动漫人士策划，结合东、西方经典动画的创作原则、制作规律及表现技巧，全方位解析动画绘制技巧，是国内外顶尖动画设计师几十年制作经验和表现技巧的系统总结。

本书结合镜头实例阐述原画理论，分析动画规律和技法，共分为十个部分，主要内容包括动作修饰、曲线运动、夸张语言、两足运动、四足运动、飞翔运动、荡漾的诀窍、闪电烟火特效等。循序渐进的讲解、实训式的强化训练，使读者能以较强的实践能力胜任影视、动画、游戏等相关行业职位，具备强劲的就业竞争力。

本书可作为动画、游戏及多媒体专业学生的教材，还可以作为数字娱乐、动漫游戏等专业人士的参考用书，值得广大动漫爱好者收藏。

读者可以免费从网上下载本书实例参考的影像文件，直观地了解到单帧的角色图画是如何演变为视频播放的角色动作，并以此体会角色“姿势”与“动作”的关系和动作形成的内在机制。

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

1.起步：什么是原画 1.1 画的定义 1.2 原画稿的要素 1.3 原画师和原画稿 1.4 实例参考 1.5 思考和练习2.修饰：使动作流畅的手段 2.1 修饰动作的必要性和重要性 2.2 编排开头和结尾 2.3 姿势问的反向特征 2.4 实例参考 2.5 思考和练习3.曲线：运行轨迹和力量传递 3.1 曲线形的运动轨迹 3.2 力量的传递 3.3 循环往复的运动特征 3.4 时间是柔软度的调节器 3.5 实例参考 3.6 思考和练习4.夸张：典型的动画语言 4.1 夸张在动画中的意义 4.2 夸张的目的和要求 4.3 夸张的方法 4.4 实例参考 4.5 思考和练习5.两足运动：人物的行走与跑步 5.1 手足动作的交叉特征 5.2 高低起伏的行进轨迹 5.3 躯干的倾斜与扭动 5.4 实例参考 5.5 思考和练习6.四足运动：动物的行走与跑步 6.1 前后肢的动作关系 6.2 身体的起伏与扭动 6.3 写实与夸张 6.4 实例参考 6.5 思考和练习7.飞翔：振翅与翱翔 7.1 上下扇翅的区别 7.2 飞行轨迹 7.3 实例参考 7.4 思考和练习8.水：荡漾的诀窍 8.1 波浪 8.2 水滴 8.3 雨 8.4 流水 8.5 轨迹 8.6 倒影 8.7 圆的形态特征 8.8 探索表现 8.9 实例参考 8.10 思考和练习9.光：烟、火和闪电的奏鸣曲 9.1 烟 9.2 火 9.3 闪电 9.4 实例参考 9.5 思考和练习10.楷模：青之于蓝的升华 10.1 手的画法 10.2 表情控制 10.3 编辑肢体 10.4 关于摄影表 10.5 实例参考附录：参考资料

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：根据我多年的教学经验，初学者常犯的错误一般有两类：其一，是选择原画稿姿势时过于简单化，只将一个动作中的几个重要姿势摘出来（他们认为是“关键”姿势），试图以此表现该动作。同时，恪守“动作的起点和止点”是原画的论调，如同插图一般，只是寥寥几张，其结果当然是不尽如人意了。

其二，完全照搬现实动作。

这一类人是“驴友”（徒步旅游者的戏称）做法，当对一动作关键帧的辨别出现混淆时，便利用视频捕捉的方法，将实拍的相同动作处理成序列图。

作画时根据这些序列图，并按一定的时间间隔截取角色姿势，然后将它们画出，由此得到这个动作的“原画”。

这种方法虽然能还原于实拍动作，但仍然不是属于原画“设计”范畴。

它只是把影像资料再画一遍而已，而对于学习原画设计的理论和技法实在是没有什么益处。

上述的两种方法从侧面表现了初学者对于“原画稿”的困惑和无奈。

而这都是由于孤立地追求关键帧，漠视“时间关系”造成的。

我曾经看到有学生在设计人物行走动作时，自己先表演一遍这个动作，但却表演成了手足同步摆动走，而非一个正常的动作。

试想关键帧如果来源于这些非正常的甚至是错误的表演动作，怎么能获得正确的关键姿势或者原画稿呢？

所以，我认为，初学者在设计动作时，首先要明确角色动作中关键帧的含意，那就是：关键姿势不仅处于一个动作的起止点，而且还处于其运动轨迹的每一个转折点。

细节处的转折和变化的点也都应是关键姿势。

同时，每一个关键姿势连续到下一个关键姿势过渡的时间大致需要多长，在作画时要先考虑好，将它们进行同步设计。

因此。

初学者对于如何着手画“关键”姿势或者“原画”稿，应该从几个方面去考虑。

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 后记

中国动画的发展形势是一片大好的。

“大好”在于：党中央国务院对发展国产影视动画产业非常重视，明确提出要“积极扶持国产动画片的创作拍摄制作和播出，逐步形成具有民族特色、适合于未成年人特点，展示中华民族优秀传统文化的动画片系列”。

2004年5月10日，胡锦涛总书记在《全国加强和改进未成年人思想道德建设工作会议》上强调：“要增强大众传媒的社会责任感，为未成年人思想道德建设创造良好的舆论环境。

要实施精品战略，为未成年人提供更多更好的文化产品和文化服务。

要形成尊重未成年人、关心未成年人、帮助未成年人的社会氛围，促进他们健康成长、发展成材。

”2006年4月27日，陈至立同志召集财政部、信息产业部、商务部、文化部、税务总局、广电总局等部门的负责同志开会，研究扶持国产动画健康发展的意见。

明确提出以下五个方面的意见。

一是抓紧研究制定国产动漫产业扶持政策。

成立扶持动漫产业发展政策文件起草小组，由财政部牵头，教育部、科技部、信息产业部、商务部、文化部、税务总局、广电总局、新闻出版总署派人参加，开展调研论证工作。

在今年九月底以前向国务院提出政策建议。

二是搭建共享平台，鼓励动漫产品原创活动。

要通过政府投入或其他资金渠道，尽快建立一个或者若干个国家级动画产业数字技术公共支持中心。同时研究增加财政投入、以鼓励动漫作品的原创活动。

三是加大知识产权保护力度，净化动漫产业市场环境。

四是加快动漫产业人才培养。

有关部门在研究加强文化艺术和文化产业人才培养的机智和措施时，优先考虑加强动漫产业人才的培养措施。

五是加强协调、相互支持配合。

截至2005年6月，全国建立了首批9个国家动画产业基地，首批四个国家教学研究基地。

2004年下半年至2005年上半年，总局批复了全国电视动画片题材剧目323部，36038集，总计40万分钟。在动画教育方面，从教育统计的相关数据可以看到：2003年，全国共有93家高校开设了动画专业，在校生为7000多人。

仅三年之后，2006年开设动画专业的高校数量上升为447所，是2003年的4.8倍，而涉及到动漫专业的高校院系则达到1230所，在校生40余万人。

这股“动画热”对于中国动画的发展无疑是好事，作为一个动画人、一个动画教育工作者，我感到由衷地高兴，但是高兴之余，也难掩心底的一丝隐忧。

动画教育的迅速鼓胀，导致的必然结果就是教学质量的下降，这无疑会给中国动画的健康发展埋下隐患。

本书出版的目地，就是希望能够弥补这一时段的动画专业教育，希望更多的动画学子们能从中受益。

“万丈高楼平地起”，我们应打好基础，不能操之过急，相信中国动画会有光明的前途。

## <<原画设计>>

### 编辑推荐

《原画设计》全新实训式教学理念+十大渐进式知识模块，600套详细动作参考图例+300余幅动态角色范本，20例完整动作合成样片+原画关键帧生动解析。

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>