

<<原画设计>>

图书基本信息

书名：<<原画设计>>

13位ISBN编号：9787121070488

10位ISBN编号：7121070480

出版时间：2009-5

出版时间：电子工业出版社

作者：肖永亮 主编，肖伟，宗传玉 编著

页数：269

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

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。

动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。

这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。

在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念、产生了新思维。

动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画、游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。

动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想像力。

动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧以及网络等多种载体。

综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别，游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通讯）。

创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。

对照动漫产业的动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。

中国的动漫游戏产业发展，是以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机（这里还需要请肖老师补充一下游戏方面的内容）。

人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。

京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。

本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套动漫游戏职业技能教育标准教材。

首先，基于我们对产业的认识 and 教育的规律，并搜集整理全国近百家院校的课程设置，从中挑选动画、漫、游范围内公共课和骨干课程作为参照。

其次，该套教材体系内容符合工业和信息化部《全国信息化人才培养职业认证》考试内容，配套完整的考试体系，根据国家相关岗位设置的要求，联合工业和信息化部全国信息化人才培养职业认证考试中心为动漫游戏相关职业提供专业的职业认证，通过这套教材的系统学习，可以申请获得工业和信息化部《全国信息化人才培养职业认证证书》。

再次，为了便于开展教学或自学，我们为授课老师设计并开发了内容丰富的教学配套资源，包括配套教材、课时安排表、考试大纲、视频课件、电子教案、考试题库、以及相关素材资料，为广大教师解决了缺少课件、参考资料的燃眉之急。

本套教材邀请国内多所知名学校的骨干教师组成编审委员会，参与教材的编写和审稿工作，教材采用了理论知识结合实际制作的讲解形式，使设计理念和制作技术完美的结合，很好的解决了当前教材中普遍存在的重软件轻设计的问题，教材中部分实际制作的部分选用了行业中比较成功的实例，由学校教师 and 行业高手共同完成，教师可以根据学生的学习重点把握好讲解形式和结构安排，行业高手重点讲解实际工作中的经验和技巧，采用这种形式可以提高学生在实际工作中的能力。

另外，本教材考虑到较广的适用范围，力求适合普通高校的本、专科以及职业院校和社会培训机

## <<原画设计>>

构，提供影视、动漫或者是数字艺术等相关专业的师生和动漫爱好者使用。

通过本套教材的学习，学生可以从事漫画设计、动画编剧、二维、三维动画设计、游戏设计等工作。

最后，我要感谢电子工业出版社对这套教材的大力支持，特别是北京易飞思信息技术有限公司的精心策划和严谨认真的编辑工作。

## <<原画设计>>

### 内容概要

本书从原动画的基础知识讲起，结合公司实际制作流程和案例，由浅入深地介绍动画片的整个制作流程与方法，以及需要掌握的动画基本知识。

首先，通过基本的原动画概述，使读者更好地了解当今动画的发展状况、动画片的基本原理及制作过程；其次，讲解原动画的基础技法知识，以便更好地了解动画制作需要掌握的基本功；再次，为了使读者做出符合运动规律的动画，我们对动画运动规律进行更加系统及详细的讲解；最后，属于原画设计的提高篇，对怎样做出有意思、能吸引观众的动画需要涉及的相关技巧进行概括。

本书共有九章，以文本、图例为主，结合光盘实例，通过系统学习则可以使复杂的问题简单化，使读者更易于接受新知识。

随书光盘内容包括实例中的图片、动画演示，以及课程安排表和各章的学习课件。

本书可作为高等院校、职业院校动画、游戏专业的授课教材使用，也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 原动画概述 1.1 动画的简史 1.2 动画片的基本原理 1.3 动画片的制作过程 1.4 练习题 第2章 动画基础 2.1 原动画的概念 2.2 造型基础 2.3 修养基础 2.4 练习题 第3章 动画运动力学原理 3.1 力学原理 3.2 实例 3.3 练习题 第4章 原动画中人物的运动表现 4.1 人物的基本运动规律 4.2 实例 4.3 练习题 第5章 原动画中动物的运动表现 5.1 四足动物的基本运动规律 5.2 禽类的基本运动规律 5.3 鱼类的基本运动规律 5.4 昆虫的运动规律 5.5 实例 5.6 练习题 第6章 原动画中自然现象的运动表现 6.1 自然现象的运动规律 6.2 实例 6.3 练习题 第7章 原动画制作的要求 7.1 原动画的特性 7.2 原画绘制原理 7.3 原画的绘制技术 7.4 练习题 第8章 原画的其他技巧 8.1 口型与表情及情绪刻画 8.2 肢体语言 8.3 反应与吃惊 8.4 表演与对白 8.5 节奏(动画的时间掌握) 8.6 动画动作欣赏 8.7 练习题 第9章 项目实训案例 实训案例1:倒挂金钩踢球动作 实训案例2:角色舞剑动作 实训案例3:吊床上的角色动作 参考文献

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 章节摘录

物体在不受到任何力的作用时，保持相对静止状态或匀速直线运动状态，这就是通常所说的惯性定律。

这一定律还表明任何物体都具有一种保持它原来的相对静止状态或匀速直线运动状态的性质，这种性质就叫惯性。

牛顿运动定律告诉我们：物体有保持自己运动状态的性质。

也就是说，一个静止的物体，如果不受外力的作用，将保持自己的静止状态不变。

当然，在自然界中，没有一样物体是可以不受外力的影响的。

物体总是受到各式各样的力的作用，但是，它们保持静止或匀速直线运动状态不变的性质还是存在的。

当一个运动中的物体要改变它的运动状态，要启动、停止或改变运动方向的时候，总是有继续保持它先前的运动状态的趋向，这就是惯性的表现。

日常生活中这方面的例子很多：刹车的时候，紧急制动使得车子改变原先向前行驶的运动状态，但是由于惯性，车内的人与物仍保持其继续向前运动的趋向。

车厢中的人对此感受的最清楚，虽然车停了，但身体还在继续向前，产生前倾的现象，如图3-25所示。

在动向中经常要根据惯性的原理来夸张运动，因为我们不但要表现表象的运动，还要把运动内在的力的关系表现出来。

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>