

<<原画设计>>

图书基本信息

书名：<<原画设计>>

13位ISBN编号：9787504596024

10位ISBN编号：7504596027

出版时间：2012-5

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：宗传玉，肖伟 编著

页数：156

字数：181000

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>>

### 内容概要

《原画设计》为国家级职业教育规划教材。

本书通过可视性的知名动画公司典型实例及著名动画影片典型案例，由浅入深地介绍原画设计的基本知识和基本方法。

主要包括：首先，对原画的概念进行简要介绍；其次，讲解原画绘制的造型基础、运动原理及原画的基本绘制原理；最后，针对动画片中经常出现的人物、四足动物、禽类、鱼类、昆虫类、自然现象等对象的原画设计方法，结合大量实际案例进行了细致讲解和说明。

本书可用于职业院校动漫设计与制作专业教学，也可供动画从业人员以及动画爱好者学习使用。

《原画设计》由湖南工程职业技术学院宗传玉、长沙师范学校肖伟编著。

## <<原画设计>>

### 书籍目录

#### 第一章 原画基础

##### 第一节 原画的概念与造型基础

##### 第二节 运动原理

##### 第三节 基本设计原理

#### 第二章 人物动作设计

##### 第一节 人物走路设计

##### 第二节 人物跑步设计

##### 第三节 人物跳跃设计

##### 第四节 人物口型设计

##### 第五节 人物表情设计

#### 第三章 动物动作设计

##### 第一节 四足动物动作设计

##### 第二节 禽类动作设计

##### 第三节 鱼类动作设计

##### 第四节 昆虫类动作设计

#### 第四章 自然现象动作设计

##### 第一节 风的动作设计

##### 第二节 火的动作设计

##### 第三节 水的动作设计

##### 第四节 雨的动作设计

##### 第五节 雪的动作设计

##### 第六节 烟的动作设计

##### 第七节 雷的动作设计

##### 第八节 爆炸的动作设计

## &lt;&lt;原画设计&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：水在压力下能发出相当的力。

例如一股射流以某一角度向上喷出，它形成一抛物线，每个单一的水滴的动作好似一只球抛在空中。如果一股水的射流击在一个平坦的表面上，水反射回来好像光线在镜面上反射一样，当然此外也有很多不规则的反射动向。

此时，水的运动也呈曲线运动状态，并且由于压力的大小所呈现的弧形曲线幅度有所不同（图4—41）。

水从水桶里泼出与水的飞溅动作相似。

水离开水桶呈不规则的一团，朝运动方向变成流线型，然后水的每一部分以它们自己的抛物线继续运动着，再分开，伸长，再分裂成水滴。

水滴可以画成动作平滑、成流线型的狭长形状沿抛物线运动，每一张动画与前一张在长度上可少少许交搭。

做动画时不需要使每一滴水都有它的合乎逻辑的结局，即不一定要将它分散出银幕、落在地上，或者分散成更小的水滴等。

只要将速度放慢，使水溅外围的水滴减少或减小，最后全部消失。

并且，很多水滴并不一定要在同一张动画上消失，而是以一种随意的方式在若干格内消失。

第四节雨的动作设计 在动画片中经常出现下雨的镜头。

雨产生于云，云里的水分子互相碰撞，体积、重量增大形成雨滴，由于受到地心引力的影响，当上升的气流承受不住，便从天上降落下来，形成雨。

由于雨滴的体积小，降落速度较快，所以我们看到的雨是一条条细长的半透明直线。

为了真实感，雨的动画几乎必须拍单格。

同时需要一个较长的循环——如果不让这一循环显得太机械，至少需要24格。

受风的影响雨线一般是有倾斜度的，雨线受大风的影响，有时便会出现雨团。

下雨时，往往有一片比较广阔的雨区，为了表现远近透视的纵深感，可以分三层来画（图4—42）。

前层：画比较粗的直线，夹杂着一些水点。

每张动画之间的距离较大时，雨点的速度就快。

中层：画粗细适中而较长的直线，中速。

后层：画细而密的直线，慢速。

拍摄时将三个层面结合起来，就产生了远近层次的效果，雨便具有真实感了。



<<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>