

<<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

<<原画设计>>

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>