

## <<原画设计师>>

### 图书基本信息

书名：<<原画设计师>>

13位ISBN编号：9787504586421

10位ISBN编号：7504586420

出版时间：2010-9

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：人力资源和社会保障部教材办公室 编

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;原画设计师&gt;&gt;

## 前言

科技日新月异,我国产业结构调整与企业技术升级不断加快,新职业和新岗位也不断涌现,能不能拥有一批掌握精湛技艺的高技能人才和一支训练有素、具有较高素质的职工队伍,已成为决定企业、行业乃至地区是否具有核心竞争力和自主创新能力的重要因素。

一些地区、行业、企业根据工作现场、工作过程中职业活动对劳动者职业能力的要求,纷纷提升人才培养规格与培养标准,从过去单一社会化鉴定模式向自主培训鉴定、企业业绩评价、职业能力考核等多元评价模式转变,从过去以培养传统技术技能型人才为主向培养技术技能型、知识技能型和复合技能型人才转变,职业培训与鉴定考核领域进一步拓展。

为了适应新形势,更好地满足各地培训、鉴定部门及各行业、企业开展培训鉴定工作的需要,我们根据地方、行业和企业实际,组织编写了一批具有地方、行业特色,满足企业需求,或面向新职业、新岗位的职业技能培训鉴定教材。

新编写的教材具有以下主要特点:在编写原则上,突出以职业能力为核心。

教材编写贯穿“以企业需求为导向,以职业能力为核心”的理念,结合企业实际,反映岗位要求,突出新知识、新技术、新工艺、新方法,注重职业能力培养。

凡是职业岗位工作中要求掌握的知识和技能,均作详细介绍。

在使用功能上,注重服务于培训和鉴定。

根据职业发展的实际情况和培训需求,教材力求体现职业培训的规律,反映地方、行业和企业职业技能鉴定考核的基本要求,满足培训对象参加各级各类鉴定考试的需要。

## &lt;&lt;原画设计师&gt;&gt;

## 内容概要

本教材由人力资源和社会保障部教材办公室组织编写，从职业能力培养的角度出发，力求体现职业培训的规律，满足职业技能培训与鉴定考核的需要。

本教材在编写中贯穿“以企业需求为导向，以职业能力为核心”的理念，采用模块化的方式编写。全书主要包括：绘画基础知识、动画基础知识、动画运动的形式和特点、动画设计的方法、动画的时间掌握、拟人角色的原画设计、各类动物的原画设计、自然现象的原画设计、视听语言基础、动画简史，详细介绍了本职业岗位工作中要求掌握的最新实用知识和技术。

教材最后列有动画专业术语、中国动画电影国际获奖一览表等内容，供读者参考。

本教材可作为原画设计师职业技能培训与鉴定考核教材，也可供中、高等职业院校相关专业师生参考，或供相关从业人员参加在职培训、岗位培训使用。

## &lt;&lt;原画设计师&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1单元 绘画基础知识 第一节 绘画素描知识 一、素描的概念 二、素描工具的使用  
三、透视原理 四、素描的种类 五、素描练习的方法与要点 第二节 绘画速写知识 一、  
速写的概念 二、速写的作用与目的 三、速写工具的使用 四、速写的画法 五、大师速  
写经典作品 第三节 绘画解剖知识 一、艺用人体解剖学的特点 二、人体解剖与艺用人体形  
态第2单元 动画基础知识 第一节 动画原理 一、动画的概念 二、动画的基本原理 三  
、动画的分类 第二节 动画创作与制作的流程 一、前期设计阶段 二、中期制作阶段 三  
、后期制作阶段 第三节 动画工具的运用 一、动画纸 二、笔 三、定位尺和规格框  
四、打孔机 五、透写台(灯箱) 六、动检仪 第四节 摄影表与轨目表的使用 一、摄影  
表的使用 二、轨目表的使用 第五节 动画绘制基本技法 一、对位 二、中间线与中间画  
三、分层 四、三种动画方式第3单元 动画运动的形式和特点 第一节 动画三大基本运动  
形式 一、惯性运动 二、弹性运动 三、曲线运动 第二节 动画运动的特点 一、压缩  
与伸展 二、预期动作 三、夸张 四、重点动作与连续动作 五、跟随与重叠的复合运动  
六、慢进与慢出(启动与缓冲) 七、圆弧动作 八、第二动作第4单元 动画设计的方法 第  
一节 关键动画(原画)的概念与作用 一、关键动画(原画)的概念 二、关键动画(原画)  
的作用 第二节 设计动作的步骤 一、构思动作 二、预算时间 三、单格和双格的合理运  
用 四、运用动态线设计动作造型 第三节 辅助手段的运用 一、轨目标尺的概念 二、轨  
目标尺的使用第5单元 动画的时间掌握 第一节 动画的时间 一、时间掌握的意义 二、时  
间掌握的一般原则 三、电视动画的时间掌握 四、半动画(有限动画)与全动画 五、一般  
性的动画时间掌握 第二节 动画的格数、速度、空间之间的关系 一、动画的格数 二、动画  
的速度 三、动画的空间 四、动画的格数、速度、空间相互影响的关系 第三节 动画时间的  
运用 一、动画与物质的特性 二、运用时间显示重量和力 三、运用时间显示形体大小  
四、运用时间刻画情绪第6单元 拟人角色的原画设计 第一节 拟人角色行走的运动规律与原画设  
计 一、行走动作的设计 二、行走运动的节奏设定 三、不同姿态的行走运动 四、设计  
行走运动中的细节 第二节 拟人角色跑步的运动规律与原画设计 一、跑步动作的设计 二、  
跑步动作的速度 第三节 拟人角色跳跃的运动规律与原画设计 一、人体跳跃过程 二、跳跃  
过程的动画表现 第四节 拟人角色的表情和口型原画设计 一、表情设计 二、口型设计第7  
单元 各类动物的原画设计 第一节 蹄类动物的运动规律与原画设计 一、蹄类动物行走的运动  
规律 二、蹄类动物跑步的运动规律 第二节 爪类动物的运动规律与原画设计 一、爪类动物  
行走的运动规律 二、爪类动物跑步的运动规律 第三节 禽鸟类动物的运动规律与原画设计  
一、鸟类动物的运动规律 二、禽类动物的运动规律 第四节 鱼类动物的运动规律与原画设计  
一、大鱼的运动规律 二、小鱼的运动规律 三、长尾鱼的游动运动规律第8单元 自然现象  
的原画设计 第一节 雨雪的运动规律与原画设计 一、雨的运动规律与原画设计 二、雪的运  
动规律与原画设计 第二节 风、火的运动规律与原画设计 一、风的运动规律与原画设计 二  
、火和烟的运动规律与原画设计 第三节 水的运动规律与原画设计 一、水的运动规律 二、  
水的原画设计 第四节 其他自然现象的运动规律与原画设计 一、爆炸现象的原画设计 二、  
冲击效果的原画设计第9单元 视听语言基础 第一节 景别与构图 一、景别的分类 二、景  
别的特点与作用 三、构图 第二节 镜头角度 一、各种镜头角度的特点和作用 二、摄影  
角度的隐喻功能 第三节 镜头运动 一、镜头运动的主要作用 二、镜头运动的种类 第四节  
音响效果 一、音响的作用 二、音响的分类与意义 第五节 场面调度 一、画框 二  
、在二维空间创造三维空间的构图设计 三、电影空间的作用 第六节 蒙太奇 一、蒙太奇的  
心理基础 二、蒙太奇的定义与规律 三、蒙太奇的创造作用 四、蒙太奇的分类第10单元  
动画简史 第一节 世界动画发展史 一、动画的发明 二、动画的发展 三、各立门户,百  
花齐放 四、数字技术下的动画新时代 第二节 美国动画史 一、初创时期 二、发展时期  
三、第一次繁荣时期 四、萧条时期 五、第二次繁荣时期 第三节 欧洲动画史 一、  
英国动画史 二、法国动画史 三、俄罗斯动画史 四、捷克动画史 第四节 日本动画史

## <<原画设计师>>

一、萌芽时期 二、探索时期 三、成熟时期 四、分化时期 第五节 中国动画史 一  
、起步时期 二、发展时期 三、辉煌时期 四、衰退时期 五、二次发展时期附录一：动  
画专业术语附录二：中国动画电影国际获奖一览表参考文献

## 章节摘录

插图：在打形时，通常是观察形体与形体之间的各种形的关系，称为内空间，也就是形的实体部分。除此之外，还可以利用形体的负空间，来帮助确立正确的形体特征。

负空间指的是形体与画面之间的空白。

画纸构筑起来的长方形已经提供了一些垂直于水平面的参考线，利用画面与实体对象之间所产生的画面空白，可以帮助在打形阶段对形体的准确性作进一步的检验。

图1-19中，绿色线框内为形体的正空间，也就是形体存在的部分；线框外为形体的负空间，即形体与背景之间的空间。

打形阶段线条的运用可以粗放一些，主要掌握形体的最大特征、动态关系、各形体之间的比例，避免在打形阶段将画面画得过于满，或将一些细枝末节的形体也勾勒出来。

在确立大体的形体时，也需要将写生对象的基本明暗面加以表述，只需分出最主要的明暗关系即可。

2.深入阶段深入阶段的主要任务是要明确形体造型、塑造造型、表现素描的色调这三方面。

在起稿阶段，要求在捕捉形体和线条的运用上放得开，而在深入阶段则相反，要收，收得住。

在收的过程中，要注意绘画的整体性，不能太偏向某个局部，写生对象的各部分绘画都要保持等量同步进行。

#### （1）明确形体造型与塑造造型。

明确形体造型和塑造造型是相辅相成的，在明确形体造型时，就需要对造型进行塑造，表现造型的体积感、空间感和质感。

造型的进一步明确需要通过准确的形体结构线来加以确立，并通过光影投射在形体上所产生的明暗关系、五调子，来塑造形体的体积感、空间感和质感。

#### （2）表现素描的色调。

在明暗素描的写生中，实际上不存在线的概念，线条的强调是抽象出来的表现形式，线条隐于体块面积、光影效果中。

这时的线条其实是通过面与面的交接所形成的细小的转折面，这与结构素描的表现形式有所不同。

## <<原画设计师>>

### 编辑推荐

《原画设计师》：人力资源和社会保障部教材办公室组织编写

<<原画设计师>>

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>