# 动漫设计专业创新思维及设计方法研究

来源：网络 作者：平静如水 更新时间：2024-12-14

*第一篇：动漫设计专业创新思维及设计方法研究动漫设计专业创新思维及设计方法研究【摘要】在我国，动漫设计与制作专业在高校中，如火如荼的开展着。各地的动漫产业基地如雨后春笋般纷纷涌现，可见政府对发展创意产业的重视程度。但中国的动漫产业底子薄、起...*

**第一篇：动漫设计专业创新思维及设计方法研究**

动漫设计专业创新思维及设计方法研究

【摘要】在我国，动漫设计与制作专业在高校中，如火如荼的开展着。各地的动漫产业基地如雨后春笋般纷纷涌现，可见政府对发展创意产业的重视程度。但中国的动漫产业底子薄、起步晚，也是不争的事实。目前，我们的动漫产品和日韩、欧美还有不小的差距。很多高等院校围绕软件操作和基本表现手法展开教学，忽视或扭曲创新方法的培养，学生制作的东西原创性不强，可观赏性不好，转化为产品的程度不高。故积极探索动漫设计专业的创新思维和设计方法是当务之急，是动漫专业发展的核心。本篇文章结合实际教学过程，提出创新的相关方法和思路，旨在为动漫专业的良性发展提供探索性依据。【关键词】 头脑风暴 创新思维 设计方法

一、中国动漫设计与制作专业现状

“动漫”是动画和漫画的通称。动漫产业是指以“创意”为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。动漫产业作为新兴的资金密集型、科技密集型和劳动密集型产业,是21世纪的朝阳产业之一。随着数字技术、网络技术和信息通讯技术等新技术的高速发展,动漫企业大量出现。规模小、层次低、市场乱、流动大、淘汰多是行业总体缺陷。同时,职业学校为适应行业及社会的要求,关注并投入其中,鉴于行业现状及特点,职业学校动漫教育在教学目标、培养过程、课程设置、教师队伍等方面仍有不足。

在此基础上，最重要的依然是动漫专业师生的创新思维和创新意识不足，这点已经深深的禁锢了该专业的长足发展。

很多设计专业的教师，依然依照美术教育的旧模式教学生动漫设计，存在很严重的弊端。纯美术教育和设计专业的教育模式虽有内在的联系，但也有很明显的区别。传统的艺术专业教学的核心是美，而设计专业的核心是创意和实用。故有人讲设计专业称之为实用美术也不是不无道理。由于设计专业起步较晚，很多教师从思想上很难转变，在教学的过程中亦不能很好的给学生贯彻创新思维的方法和途径，使中国设计专业的学生成为真真切切的美工，不能成为真正的创意工作者。在工作中，始终占据着下游，很难创造更大的价值和充当先锋生产力。

二、动漫专业实用创新方法初探

1．多观察生活，随身携带纸笔和数码相机。这是一个非常好的习惯，尤其对设计专业的学生来讲，更应该这样做。良好的创意都是来源于生活又高于生活，所以对生活中的有用信息进行记录是很关键的。对于动漫专业来讲，良好的编剧能力和角色的塑造能力是非常重要的两大块。

⑴编剧能力的提升来源于交流和观察，分析和提纯。所以，在教学的过程中，我经常建议大家多逛街，多与社会上各色人群进行交流，积累生活的经验，为良好的剧本积累强有力的素材。在这个过程中，笔和纸以及录音设备是必须可少的。俗话说，好记性不及一个烂笔头，把生活中的点滴记录下来，为日后良好运用打好坚实基础。在这点上，我们应该向日本和韩国学习，全民皆兵搞创意。日韩的家庭主妇往往是编剧的主力军，荧屏上的很多电视剧都是家庭主妇的杰作。家庭主妇尚可编出良好的剧本，中国的动漫专业学生责无旁贷，必须利用课余时间进行积累。

⑵良好的造型能力同样来源于生活。如果没有见过好的东西，就很难设计出好的东西，这是我经常在课上给学生们讲的一句话。学生的眼界往往局限于动画和漫画行业，很少去涉猎其它行业的先进信息，具有很大的狭隘性。在教学的过程中发现，学生对于影视传媒、汽车、服装、香水、家电等行业缺乏基本的了解。一次在路上碰到一个学生，指着奥迪A6说是桑塔纳，让人哭笑不得。试问，在这种情况下，如何设计出美的东西？在动漫设计专业中，场景的色彩搭配、角色的造型能力等都需要非常丰富的眼界和知识积累来实现，井底之蛙无法设计出良好的动漫作品。背着相机骑着自行车去街上走走，去商场逛逛，也许你会有更大的收获。在设计作品的时候，翻翻自己平时拍的照片、看看自己买的创意商品，可能就会有好的灵感和创意闪现。据调查，现在的高职教育中，普遍缺乏在这方面的引导，学生处在盲目状态搞创作。

2.团度合作很重要，在创新环节提倡头脑风暴法。头脑风暴法又称智力激励法，是现代创造学奠基人美国奥斯本提出的，是一种创造能力的集体训练法。当一群人围绕一个特定的兴趣领域产生新观点的时候，这种情境就叫做头脑风暴。由于会议使用了没有拘束的规则，人们就能够更自由地思考，进入思想的新区域，从而产生很多的新观点和问题解决方法。当参加者有了新观点和想法时，他们就大声说出来，然后在他人提出的观点之上建立新观点。所有的观点被记录下但不进行批评。只有头脑风暴会议结束的时候，才对这些观点和想法进行评估。头脑风暴的特点是让参会者敞开思想使各种设想在相互碰撞中激起脑海的创造性风暴，其可分为直接头脑风暴和质疑头脑风暴法，前者是在专

家群体决策基础上尽可能激发创造性，产生尽可能多的设想的方法，后者则是对前者提出的设想，方案逐一质疑，发行其现实可行性的方法，这是一种集体开发创造性思维的方法。

⑴传统的头脑风暴。当人们想起新观点时，他们就在房间里大声说出观点，这是对头脑风暴的普遍的观点。告诉他们消除他们的拘束，任何观点都不会被评判，这样他们就能自由地大声说出任何观点，而此时没有感到任何不舒适。人们的观点应该建立在其他参与者的观点之上。这样做的目的是为后面的分析得到尽可能多的观点。在提出的众多观点中会有一些非常有的价值。因为这个自由思考的环境，头脑风暴会帮助促进产生那些突破普通思考方式的激进的新观点。

⑵高级头脑风暴。我们提出的模式是传统头脑风暴的扩展，它使整个的过程更容易和更有效。高级头脑风暴基于头脑风暴的现行方式上，以更有效的方式产生更新颖的观点。专业化的技术，更好的过程和更好的意识与新技术结合，使头脑风暴成为一个挫败更少的过程。当使用一个更为有效的过程的时候，大部份与传统头脑风暴相关的问题就消失了。继续阅读更多的细节，了解如何为你自己和你组织的利益进行高级头脑风暴。高级头脑风暴使用：新过程和新培训，以减少拘束。有创造力的和横向思考的技巧头脑风暴软件(计算机支持的创造力)。新的材料来激发和记录观点，但是，首先让我们学习传统头脑风暴的细节，以便我们能使我们自己作好适当准备。

结合头脑风暴法，我们可进行一些尝试。①在动漫作品前期引入头脑风暴。例如：在编剧环节，应充分利用头脑风暴法，才能保证编剧内容最大程度的创新。②在动漫作品设计过程中引入头脑风暴法，可以用集体的力量来制作出造型良好的角色、色彩搭配合理的场景、良好的后期等。

三、动漫设计与制作专业展望

目前，动漫设计与专业在教学环节中依然存在不足，但若加强创意思维的培养，加强学生的创新意识，把握设计产业的上游生产力，相信不久的未来，中国的动漫产业才会和日韩欧美缩小差距，在竞争日益激烈的国际动漫市场占有一席之地。

动漫设计专业，尤其是高职的动漫设计专业，不应只注重学生手头表现技法的培养，更应注重学生创新能力的培养，为中国的动漫产业提供高质量的创新型人才，而不是普通的美工。

参考文献：

1.中国动漫衍生产业的主要问题及对策探讨

曹凌 新闻界 2024,(6)2.动漫高端人才教育研究——关于动漫人才培养目标的探索与思考 刘文清 新闻界

2024,(5)3.中国动漫产业浮华背后的忧思 范周同济大学学报（社会科学版）2024, 23(1)

**第二篇：实践教学中的设计创新思维方法研究**

实践教学中的设计创新思维方法研究

内容摘要：创新思维是平面设计最为核心的思维方式。文章通过多样化创新思维方法的研究、拓展与把握，总结出一系列与设计教学有关的方法，将其应用到设计实践教学之中，并指出，基于平面设计的创新思维方法研究，实践教学质量得到稳步提升，不断提升审美和引导大众审美，实现平面设计的价值。

关键词：实践教学平面设计 创新思维

一、平面设计的创新思维研究属性

平面设计的创新思维方法以平面设计课程实践教学为载体，通过思维拓展、多面思维、思维收缩、创意集结及制作加工为实践应用媒介，在理论研究与实践应用中，不断总结经验上升到理论指导，并不断更新和完善。平面设计的创新思维研究，目的在于不断创新设计作品，提升设计质量，提升教学效率，对于艺术的普及与提高、提升设计作品价值美和艺术美、永葆设计生命力具有现实意义。

二、平面设计创新思维的多样化方法研究

（一）学科的交叉产生创意新思维

1.拓展未知领域和已知领域的结合。平面设计是服务和探索的行业，做任何设计都是对未知领域的探讨和学习，因此在教学过程中，创新思维要建立在对广大未知领域及相关学科、事物、行业交叉的创意把握，会不断产生新的理念和思维。

2.善于发现新事物与解决新问题的方法。善于发现问题、思考问题，并提出解决方案。创新思维立足于客观现实，通过创新设计巧妙地提出解决事物的新方案并引入教学中，鼓励学生创新思维的拓展。

（二）研究创新思维的拓展方法

1.思维发散。通过联想、想象拓展思维的发散，鼓励创造性思维拓展，具体包括以下四种实践方法：第一，造型语言的推导；第二，视觉语意的推导；第三，意识流语言的推导；第四，文字地图的推导。这些创新思维的拓展方式分别从造形、语意、有意识、无意识的主客观方面来把握创意，大大增加思维拓展的空间。

2.案例库、创意库。这是收集原创性思维和快速提升审美的有效途径。案例库的积累，有助于把握成功作品的思维动向及价值取向；创意库的积累，捕捉创意灵感的瞬间，有助于创意思维的原创性、多样性和广泛性。

3.沟通与合作。创意信息沟通、共享能促进创新思维能力共同提升，达到1+1>2的效果。在实践教学中，将学生交叉分组，调研、创意与后期配合制作，发挥优势互补、资源共享。

4.正向思维与非正向思维结合。教学中鼓励正向思维、侧向思维与逆向思维的不同对比研究，把按照事物发展的规律、分析事物的常理习惯、事物情理之中的联系和打破常规的思维方式结合研究，往往有出奇制胜的收效。

（三）准确创新思维的把握方法

好的设计不需要辩护，反之却能为人说话，设计作品的准确性产生震撼的视觉效果。以下把握准确性的方法在教学实践中得以证明，能大大提升作品的质量。

1.求新求异。主张创意要新颖、巧妙、奇特，要引人入胜、脱颖而出，达到出奇制胜的效果。

2.求准。创意必须准确生动，坚决反对模棱两可，不断对比、推敲和改进，准确反映主题。

3.现实意义及实用性。设计服务于人，课程设计选题来源于社会现实、实践项目，具有社会现实意义和实用性原则，提升大众审美。

（四）实践教学的创新体验

1.换位体验教学。把握课程中教师的主导地位，让主体的学生充分挖掘深入思考的空间，在课程的中期，安排学生轮流讲课体验教学，留给学生更广的思考、探讨、互动的空间，设计知识掌握得更加稳固和扎实。

2.经验体验教学。教学中引入优秀和成功的设计经验，配合课程邀请设计公司、优秀毕业生讲座和交流。

3.引导、鼓励和督促教学。定期给予压力、鼓励和动力，浓缩教学环节，提升教学效率。

4.项目实践体验教学。在教学中融入社会问题、现实现象、实践项目、真题真做，增加学生的责任感并体现现实性和实用的特点。

5.初评、中评与终评结合教学。将教学过程细化和量化，定期总结观摩评定，强化教学环节紧密逻辑关系。

（五）教学环节及授课方式量化

教学采用三级式紧凑环节：一级为草图评审阶段（数量不封顶）占课程30%；二级为正稿互评及加工阶段（正稿数量不封顶，数量与质量并列考核）占50%；三级终评展览综合评估阶段（作业效果）占10%；加之积极性与出勤分数占10%。鼓励学生提升草图和正稿的数量与质量，酌情加分，绩效评比。

（六）学生心理研究

在创新思维过程中，抓住学生的兴趣点研究，着重研究学生自信心、进取心以及设计能力的考察、激励机制的效率、师生互动等。

（七）全面教学质量体系研究

在创新思维中狠抓作品质量研究、课程设计研究、课程环节研究，体现为创新激励机制与质量关系；专业衔接处理及与相关专业的关系研究；教学环节的紧凑性问题；教学设计问题。教学中以衡量设计过程、要求紧凑课程环节、规范作品要求、浓缩设计时间、明确设计任务，狠抓教学环节和教学

设计。

结语

通过以上分析与论证，笔者认为，平面设计创新思维方法的研究，可以打造设计精品，促进实践教学。具体表现为以下几方面内容：

1.促进实践教学的拓展。强化创新思维与实践结合，一方面狠抓动手实践能力，完善创意表达过程；另一方面不断强化成功经验上升到理论的完善过程，指导理论与实践的深入创新研究。

2.教学环节的整合。教学三阶段环节（草图初评总结、创意制作过程中评总结、终评观摩总结与展览评述）中，融入紧凑性的时控效率法、人性激励法与细化量化法，强化创新思维的课程管理与课程环节设计。

3.深化设计的美学意义。创新思维研究着重对真、善、美的理念融入和表达，注重观察美、探索美、发现美、研究美、追求美、创造美、分享美；注重发现丑、研究丑、改造丑，提出多样化观察事物，体现了美学的辩证关系。

4.教学质量的提升。通过创新思维方法的研究，不断分析与总结各种促进设计创新的方式，对设计语言精准的把握和教学质量的稳步提升都起到了重要作用。平面设计就是在这种方法研究中，不断提升审美和引导大众审美，提升用设计解决问题的能力。

参考文献：

[1]霍楷.广告理论研究与设计实践教程[M].沈阳：东北大学出版社，2024.[2]鲁道夫·阿恩海姆.艺术与视知觉[M].成都：四川人民出版社，1998.[3]曹芳.视觉传达设计原理[M].南京：江苏美术出版社，2024.作者单位：东北大学艺术学院

**第三篇：创新思维与创新方法研究**

创新思维与创新方法研究考试思考题：

1、思维定势的含义（包括从众定势、经验定势、阿希测试等）

在长期的思维实践中，每个人都形成了自己所惯用的、格式化的思考模型。当面临外界事物或现实问题的时候，我们能够不假思索地把它们纳入特定的思维框架，并沿着特定的思维路径对它们进行思考和处理。这就是思维定势。

1、从众定势

思维定势的一个重要表现就是“从众定势“。“从众“就是服从众人，顺从大伙儿，随大流。在“从众定势“的指导下，别人怎样做，我也怎样做；别人怎样想，我也怎样想；用孔夫子的话说，就是“乡愿“之类的人物。人类是一种群居性的动物，为了维持群体的稳定性，就必然要求群体内的个体保持某种程度的一致性。这种“一致性“首先表现在实践行为方面，其次表现在感情和态度方面，最终表现在思想和价值观方面。然而实际情况是，个人与个人之间不可能完全一致，也不可能长久一致；一旦群体发生了不一致，那怎么办呢？在维持群体不破裂的前提下，可以有两种选择，一是整个群体服从某一权威，与权威保持一致；二是群体中的少数人服从多数人，与多数人保持一致。本来，“个人服从群体，少数服从多数“的准则只是一个行为上的准则，是为了维持群体的稳定性的。然而，这个准则不久便产生了“泛化“，超出个人行动的领域而成为普遍的社会实践原则和个人的思维原则。于是，思维领域中的“从众定势“便逐渐形成了。不论生活在哪种社会、哪个时代，最早提出新观念、发现新事物的，总是极少数人，而对于这极少数人的新观念和新发现，当时的绝大多数人都是不赞同甚至激烈反对的。因为每个社会中的大多数人都生活在相对固定化的模式里，他们很难摆脱早已习惯了的思维框架，对于新事物新观念总有一种天生的抗拒心理。

2、权威定势

思维中的权威定势是从哪里来的呢？它来自于后天的社会环境，是外界权威对思维的一种制约。根据我们的研究，权威定势的形成，主要通过两条途径：一是儿童在走向成年的过程中所接受的“教育权威“。二是由于社会分工的不同和知识技能方面的差异所导致的“专业权威“。“人是教育的产物“。来自教育的权威定势使人们逐渐习惯以权威的是非为是非，对权威的言论不加思考地盲信盲从，其结果正如我们传统的“听话教育“那样：在家听父母的话，在学校听老师的话，在单位听领导的话──而唯独缺少“自我思索、冲破权威、勇于创新“的意识。权威定势形成的第二条途径，是由深厚的专门知识所形成的权威，即“专业权威“。一般来说，由于时间、精力和客观条件等方面的限制，个人在自己的一生中，通常只能在一个或少数几个专业领域内拥有精深的知识，而对于其他大多数领域则知之甚少甚至全然无知；这就是“闻道有先后，术业有专攻“的道理。某一领域内的权威确立之后，除了会出现不断强化的情况之外，还会产生“权威泛化“的现象。所谓“权威泛化“，是指把个别专业领域内的权威，不恰当地扩展到社会生活的其他领域之内，这种泛化加剧了人们思维过程的权威定势。

3、经验定势

从思维的角度来说，经验具有很大的狭隘性，束缚了思维的广度。这种狭隘性主要有三方面的表现。首先，经验具有时空狭隘性。任何经验总是在一定的时空范围中产生的，而有往往也只适应于一定的时空范围；一旦超出这个范围，某种经验能否有效，就要打上一个问号。第二方面，经验具有主体狭隘性。每一个思维主体，不管经验多么丰富，从数量上说总是有限的，他没有经历过的事情总是无穷多的。这样，当他面临自己所从没遇到过的事物或者问题的时候，他常常会手足无措，如果单凭已有的经验推断，其结果大多是错误的。最后一个方面，个人的经验在内容上仅仅抓住了常见的东西，而忽略了少见的、偶然的东西。但是在每一个具体的现实环境中，总会有大量的平常很少见到的、偶然性的东西出现，如果我们仍然用以往的经验来处理，则不可避免地要产生偏差和失误。

4、阿希测试

1956年心理学家阿希进行了从众现象的经典性研究— 三垂线实验。

实验内容：

他以大学生为被试，每组7人，坐成一排，其中6人为事先安排好的实验合作者，只有一人为真被试。实验者每次向大家出示两张卡片，其中一张画有标准线X，另一张 画有三条直线A、B、C。X的长度明 显地与A、B、C三条直线中的一条等长。实验者要求被试判断X线与A、B、C三条线中哪一条线等长。

实验者指明的顺序总是把真被试安排在最后。第一二次测试大家没有区别，第三至第十二次前六名被试按事先要求故意说错。这就形成一种与事实不符的群体压力，可借此观察被试的反应是否发生从众行为。阿希多次实验，所得结果非常相似。

实验表明:

(1)大约四分之一到三分之一的被试保持了独立性，没有发生过从众行为。(2)所有被试平均从众行为百分比为35%。

(3)大约有15%的被试，从众行为的次数占实验判断次数的75%。

实验结论：

实验后，阿希对从众的被试作了访谈，归纳从众的情况有三种:(l)被试确实把他人的反应作为参考框架，观察上就错了，发生了知觉歪曲。(2)被试意识到自己看到的与他人不同，但认为多数人总比自己正确些，发生了判断歪曲。

(3)被试明知其他人都错了，却跟着作出了错误反应，发生了行为歪曲。

在阿希之后，研究者参照阿希的实验程序，做了大量的实验，进行重复验证。虽然在实验中并非有那么多的从众现象，但是实验确实表明在下列情况下从众现象会增加：（1）个体感到力不从心或有不确定感；（2）团体中至少要有3个人；（3）团体的意见是一致的(只要有一个人持不同意见，就会大大增加其他人做出不从众行为的勇气)；（4）个体崇尚团体的地位和吸引力；（5）个体对任何回答都没有作出预先的承诺；（6）个体的举动可以被团体中的其他人看到；（7）个体所处的文化非常鼓励人们对社会标准的尊崇。

2、光明心态的意义（包括良性暗示、皮格马利翁效应等）

光明心态就是要我们用轻松、平静、宽容、乐观的精神看待世界和人生。现代社会的活动大都是以团队的方式进行的，人的活动往往下意识的会受到别人的影响。如何才能避免受到别人的干扰及影响，是值得我们认真思考的方法。

首先我们要给自己某些暗示，暗示又可分为积极的暗示即“良性暗示”、消极的暗示即“负面暗示”。学者们认为，暗示通过显意识进入潜意识，到达意识的深层部分。从这个方面讲，潜意识乃是暗示的积累与沉淀。它深刻地，从根本上影响着、折射着、塑造着人的生命。暗示在深层潜意识中深沉地潜伏着，广大地弥漫着、持久地延续着、多方地沟通着。与显意识相比，潜意识平时处于压抑状态，暗示积淀的各种各样的图景处在被压抑、被封锁、被束缚、少自由、被控制状态。遇到偶然的机会，也会冒出来，在意识中出现，其表现形式即为灵感、直觉、想象等。积极暗示能够开发头脑中的思维潜能，应该尽可能多地从周围环境和别人那里得到积极暗示，或者直截了当地对自己进行良性暗示，同时要拒绝和抛弃那些压抑思维潜能的消极暗示。自我暗示的五条原则：（1）简洁：默念的句子要简单有力。例如：“我越来越进步“等等。（2）正面：这一点极为重要，消极的语言会印在潜意识里。（3）信念：句子要有“可行性“，以避免与心理产生矛盾与抗拒。（4）观想：默诵或朗诵自己定下的语句时，要在脑海里清晰地形成意象。（5）感情：要把感情贯注进去，否则光嘴里念是不会有结果的，潜意识是依靠思想和感受的协调去运作的。

人为什么会不自觉地接受别人的影响呢？其实，人的判断和决策过程，是由人格中的“自我”部分，在综合了个人需要和环境限制之后做出的。这种决定和判断就是“主见”。一个“自我”比较发达、健康的人，通常就是我们所说的“有主见”、“有自我”的人。但是，人不是神，没有万能的“自我”、更没有完美的“自我”，这样一来，“自我”并不是任何时候都是对的，也并不总是“有主见”的。“自我”的不完美、以及“自我”的部分缺陷，就给外来影响留出了空间、给别人的暗示提供了机会。我们发现，人们会不自觉地接受自己喜欢、钦佩、信任和崇拜的人的影响和暗示。这使人们能够接受智者的指导，作为不完善的“自我”的补充。这是暗示作用的积极面，这种积极作用的前提，就是一个人必须有充足的“自我”和一定的“主见”，暗示作用应该只是作为“自我”和“主见”的补充和辅助。表面上看，有些积极暗示似乎起着决定性作用，其实，积极暗示对于被暗示者的作用，就像是“画龙点睛”。换句话说，如果你不是那块材料，再多的暗示也无济于事。心理暗示发挥作用的前提是“自我”的不完善和缺陷，那么如果一个人的“自我”非常虚弱、幼稚的话，这个人的“自我”很容易被别人的“暗示

”占领和统治。暗示也有消极的方面，那就是容易受人操纵、控制。心理暗示发挥作用的前提是“自我”的不完善和缺陷，那么如果一个人的“自我”非常虚弱、幼稚的话，这个人的“自我”很容易被别人的“暗示”占领和统治。这种人的人格本身，就存在着严重的依赖倾向。所以，皮格马利翁效应虽然会对你的生活产生积极或者消极的影响，但是千万不要盲目地相信它，完全被它所左右。因为外界的鼓励或是批评是每个人都必须要面对的问题，如果总是因为别人的态度而改变自己的话，那就永远也不会成熟。

皮格马利翁效应的由来

皮格马利翁是希腊神话中的塞浦路斯国王，善雕刻。他不喜欢塞浦路斯的凡间女子，决定永不结婚。他用神奇的技艺雕刻了一座美丽的象牙少女像，在夜以继日的工作中，皮格马利翁把全部的精力、全部的热情、全部的爱恋都赋予了这座雕像。他像对待自己的妻子那样抚爱她，装扮她，为她起名加拉泰亚，并向神乞求让她成为自己的妻子。爱神阿芙洛狄忒被他打动，赐予雕像生命，并让他们结为夫妻。

“皮格玛利翁效应”留给我们这样一个启示：赞美、信任和期待具有一种能量，它能改变人的行为，当一个人获得另一个人的信任、赞美时，他便感觉获得了社会支持，从而增强了自我价值，变得自信、自尊，获得一种积极向上的动力，并尽力达到对方的期待，以避免对方失望，从而维持这种社会支持的连续性。

皮格马利翁效应告诉我们，对一个人传递积极的期望，就会使他进步得更快，发展得更好。反之，向一个人传递消极的期望则会使人自暴自弃，放弃努力。

在现代企业里，皮格马利翁效应不仅传达了管理者对员工的信任度和期望值，还更加适用于团队精神的培养。即使是在强者生存的竞争性工作团队里，许多员工虽然已习惯于单兵突进，我们仍能够发现皮格马利翁效应是其中最有效的灵丹妙药。

人类本性中最深刻的渴求就是赞美。每个人只要能被热情期待和肯定，就能得到希望的效果。管理者应该而且必须赏识你的下属，要把赏识当成下属工作中的一种需要。赞美下属会使他们心情愉快，工作更加积极，用更好的工作成果来回报你，何乐而不为呢!

所以别吝啬你的口才，对你周围的人说出赞美之词吧。

3、团队创新的方法（包括头脑风暴、六顶思考帽等）

创新是21世纪最热门的话题，各行各业都在高倡“创新”：不论你的年龄性别和工作岗位，你都必须在创新中生存，在创新中发展，不创新就意味着失败与死亡！因此，掌握思维创新的理论与方法，不断提升自己解决现实问题的能力，已经成为每位领导者和有识之士无法回避的当务之急。我们正处在一个高速变化的新时代，这个时代出现了许多传统中国社会闻所未闻的新情况新问题，因而必须改变以往的旧理念并建立相应的新理念才能加以应对。“

团队创新的方法有很多，在此我们举例头脑风暴及六顶思考帽等方法。

头脑风暴法是由美国创造学家A·F·奥斯本于1939年首次提出、1953年正式发表的一种激发性思维的方法。在群体决策中，由于群体成员心理相互作用影响，易屈于权威或大多数人意见，形成所谓的“群体思维”。群体思维削弱了群体的批判精神和创造力，损害了决策的质量。为了保证群体决策的创造性，提高决策质量，管理上发展了一系列改善群体决策的方法，头脑风暴法是较为典型的一个。

采用头脑风暴法组织群体决策时，要集中有关专家召开专题会议，主持者以明确的方式向所有参与者阐明问题，说明会议的规则，尽力创造在融洽轻松的会议气氛。一般不发表意见，以免影响会议的自由气氛。由专家们“自由”提出尽可能多的方案。头脑风暴何以能激发创新思维？根据A·F·奥斯本本人及其他研究者的看法，主要有以下几点：

第一，联想反应。联想是产生新观念的基本过程。在集体讨论问题的过程中，每提出一个新的观念，都能引发他人的联想。相继产生一连串的新观念，产生连锁反应，形成新观念堆，为创造性地解决问题提供了更多的可能性。

第二，热情感染。在不受任何限制的情况下，集体讨论问题能激发人的热情。人人自由发言、相互影响、相互感染，能形成热潮，突破固有观念的束缚，最大限度地发挥创造性地思维能力。

第三，竞争意识。在有竞争意识情况下，人人争先恐后，竞相发言，不断地开动思维机器，力求有独到见解，新奇观念。心理学的原理告诉我们，人类有争强好胜心理，在有竞争意识的情况下，人的心理活动效率可增加50%或更多。

第四，个人欲望。在集体讨论解决问题过程中，个人的欲望自由，不受任何干扰和控制，是非常重要的。头脑风暴法有一条原则，不得批评仓促的发言，甚至不许有任何怀疑的表情、动作、神色。这就能使每个人畅所欲言，提出大量的新观念

六顶思考帽是英国学者爱德华·德·博诺（Edward de Bono）博士开发的一种思维训练模式，或者说是一个全面思考问题的模型。它提供了“平行思维”的工具，避免将时间浪费在互相争执上。强调的是“能够成为什么”，而非 “本身是什么”，是寻求一条向前发展的路，而不是争论谁对谁错。运用博诺的六顶思考帽，将会使混乱的思考变得更清晰，使团体中无意义的争论变成集思广益的创造，使每个人变得富有创造性。

所谓六顶思考帽，是指使用六种不同颜色的帽子代表六种不同的思维模式。任何人都有能力进使用以下六种基本思维模式：

白色思考帽   白色是中立而客观的。戴上白色思考帽，人们只是关注事实和数据。

黄色思考帽   黄色代表价值与肯定。戴上黄色思考帽，人们从正面考虑问题，表达乐观的、满怀希望的、建设性的观点。

黑色思考帽   戴上黑色思考帽，人们可以运用否定、怀疑、质疑的看法，合乎逻辑的进行批判，尽情发表负面的意见，找出逻辑上的错误。

红色思考帽  红色是情感的色彩。戴上红色思考帽，人们可以表现自己的情绪，人们还可以表达直觉、感受、预感等方面的看法。

绿色思考帽  绿色代表茵茵芳草，象征勃勃生机。绿色思考帽寓意创造力和想象力。它具有创造性思考、头脑风暴、求异思维等功能。

蓝色思考帽  蓝色思考帽负责控制和调节思维过程。它负责控制各种思考帽的使用顺序，它规划和管理整个思考过程，并负责做出结论。

4、多视角思维的价值（包括逆向思维、换位思维等）

视角就是思考问题的角度、层面、线索或立场，观察思考任何事物都会存在某一特定的视角。但是由于受到传统“唯一标准答案”的影响，我们往往只习惯从一个视角观察事物并且只满足于得到一个答案。

现实世界是个多维度多层面的无限复杂的系统，只从一个视角得出一个答案往往是不够的。我们要想提升创新能力，应该尽量多地增加思维的视角，学会从多种角度观察同一个问题，从而容易发现被大家忽略的事物新内容或者解决问题的新方法。增加思维视角的方法有很多：如逆向思维、换位思维等。

逆向思维也叫求异思维。它是对司空见惯的似乎已成定论的事物或观点反过来思考的一种思维方式。敢于“反其道而思之”，让思维向对立面的方向发，从问题的相反面深入地进行探索、树立新思想、创立新形象。逆向思维法，不是一种培训或自我培训的技法，而仅仅是一种思维方法或发明方法，然而要挖掘人才能力，有必要了解这一方法。因为在实践中使用这一方法，可能取得惊人的效果。

当大家都朝着一个固定的思维方向思考问题时，而你却独自朝相反的方向思索，这样的思维方式就叫逆向思维。人们习惯于沿着事物发展的正方向去思考问题并寻求解决办法。其实，对于某些问题，尤其是一些特殊问题，从结论往回推，倒过来思考，从求解回到已知条件，反过去想或许会使问题简单化。实践证明，逆向思维是一种重要的思考能力。个人的逆向思维能力，对于全面人才的创造能力及解决问题能力具有非常重大的意义。

换位思维，即换位思考。是设身处地为他人着想，即想人所想，理解至上的一种处理人际关系的思考方式。人与人之间要互相理解，信任，并且要学会换位思考，这是人与人之间交往的基础：互相宽容、理解，多去站在别人的角度上思考。换位思考是融洽人与人之间关系的最佳润滑剂。人们也都有这样一个重要特点：即总是站在自己的角度去思考问题。假如我们能换一个角度，总是站在他人的立场上去思考问题，会得出怎样的结果呢？最终的结果就是多了一些理解和宽容，改善和拉近了人与人之间的关系，这一切都是从换位思考做起的，宽容这一美德的得来，也开始于换位思考。在一个团队之中，只有换位思考，才可能增强凝聚力。对于一个管理者来说，换位思考的能力是能否成功进行管理的一个重要因素。人们观察思考外界的事物总习惯以自我为中心，用自我目的、自我需要、自我态度、自我价值观念、情感偏好、审美情趣等等，作为标准尺度去衡量外来的事物和观念。

但是人与人是有差别的，现代社会价值多元化的趋势越来越明显，当我们站在另外一个人、另外一群人、直至另外一个国家民族的人，再对同一个事物进行一番重新思索，才可能摆脱自我的狭小天地，走出“围城”来到“城外”，往往会得出不同的结论，发现其中只站在自我视角永远都看不到的新内容和创意的苗头。

多视角思维能使人们更加顺畅的相互理解、相互宽容，提高沟通能力，不断发现新事物和解决问题的新方法。

5、怎样理解“真理往往在少数人手里”

真理往往在少数人手里，这是对从众心理的一种突破。

从众，是一种普遍存在的心理现象，它是在社会团体压力下，个人放弃自己的意见而采取与“大多数人”一致的行为。其产生的原因是由于在实际存在的或头脑中想象到的社会舆论与群体压力下，认知和行动上不由自主地趋向于跟“多数人”（相对）一致。我们平时讲的“随大流”就是一种从众心理的表现。

从众的主要因素：1、群体因素：一般地说,群体规模大、凝聚力强、群体意见的一致性等,都易于使个人产生从众行为。2、情境因素：这主要有信息的模糊性与权威人士的影响力两个方面。即一个人处在这两种情况下,易于产生从众心理。3、个人因素：这主要反映在人格特征、性别差异与文化差异等三个方面。一般地说,智力低下、自信心不足、性格软弱者,较易从众;又妇女比男子容易从众;不同文化背景的人,其从众表现有一定差别。就个人从众的发生看,从众可能是盲目的,也可能是自觉的;可能是表面的顺从,也可能是内心的接受。而就其意义说,从众可能是消极的,也可能是积极的。

人们的从众行为，既有积极方面，又有消极方面。研究人们的从众现象，对于优化群体结构，利用从众行为的积极影响，防止其消极作用，具有重要的意义。

从众行为的过分普遍，反映了部分大多数人自我意识弱化，独立性较差，缺乏个体倾向性的世界观、人生观、价值观，这是从众行为中消极现象抬头的主要原因，即使从众行为出现积极效应，但一旦失却这种从众氛围，又很容易不知所措，找不到自己努力的方向，走向社会后的迷悯、失落，实际上这是从众现象最直接的后遗症。

从众心理人皆有之，但以被动为前提的从众，势必使你的独特失去价值。一味从众便意味着自己失去了一片晴朗的天空,抛却了一片属于自己的领地。盲目从众意味着部分大学生丢失了以个体色彩的思维和行动编织的草帽，在喧哗与骚动中麻木自己，“创新意识“在头脑中只成了四个机械的汉字，所接受的高等教育也锈蚀成了斑驳的条条框框，毕业证书和学位证书只成了人生进程中的标志，却难以成为升华人生的动力。

有的人对“从众”持否定态度。但是根据马克思唯物主义辨证分析法分析可知其实它具有两重性：消极的一面是抑制个性发展，束缚思维，扼杀创造力，使人变得无主见和墨守成规；但也有积极的一面，即有助于学习他人的智慧经验，扩大视野，克服固执己见、盲目自信，修正自己的思维方式、减少不必要的烦恼如误会等。

我认为在日常生活中，我们要扬“从众”的积极面，避“从众”的消极面，努力培养和提高自己独立思考和明辨是非的能力；遇事和看待问题，既要慎重考虑多数人的意见和做法，也要有自己的思考和分析，从而使判断能够正确，并以此来决定自己的行动。凡事都“从众”或都“反从众”都是要不得的。

6、知识与智慧的联系与差异

知识就是及经验的固化，概念之间的连结。它是概念的内容的一个方面。概念的内容的另一个方面，就是与直观之间的连结。我们构造概念的目的归根结底是为了把握直观。因此，概念与概念之间必需彼此连结形成知识。有了知识才有力量，才能去把握直观。智慧就是对事物能迅速、灵活、正确地理解和解决的能力。

对人来说拥有知识与智慧都非常重要，但这两者还是有很大的分别。“知识”强调了人所知道的所拥有的学问。人类有史以来一直在求知识、探学问，人们从社会到自然界的一切事物中不断地分析、研究、讨论、归纳产生了各个不同范畴的理论知识，人类社会也在知识的增长与社会的发展中建立了教育制度。可以说一个人从婴儿开始，都在增长知识的过程中能哭、能听、渐渐地能知道别人的意思，也能表达自己的想法。再大了，就进幼儿园、到学校、从小学到大学、再到研究生饱学之士将各样知识传授给人们，知识愈研究愈深，似乎没有穷尽，所以俗语说，“学海无涯苦作舟”，人穷尽一生，也有学不完的知识，“活到老学到老，还有三分学不好”。知识使人知道了许多事，使人更聪明。人们能获得丰富的知识固然很好，但智慧更为重要，智慧表现在人如何正确地运用所掌握的知识。所以人仅仅有知识，还是远远不够的。人有了知识，还应该明白如何正确地将所掌握的知识在实践中应用。知识积存得再多，若没有智慧的加以应用，这些知识就失掉了价值。所以智慧包含了知识和聪明，它是头脑的智能，是洞察人生和实践道德的才能，是丰盛生命美好人生所需要的，成功的人生是在于不断地把拥有的知识，有智慧地应用实际生活中。

知识是有限的，再博学的知识在无限面前也会黯然失色。智慧是富于创造性的，其不被有限所困，面对无限反而显得生机勃勃。知识学习是智育的首要目标，但不是惟一的目标。知识学校的目的不在为知识而知识，知识应该为人的发展奠定基础。知识必须转化为智慧，才显示出它的价值。也只有在智慧的引导下，才可能有真正意义上的心智活动。知识若不转化为智慧，知识越多越是身心发展的沉重负担。杜威曾经指出：教育要区分两种人，一种是拥有许多知识的人，另一种是睿智的人。前者拥有一大堆“间接知识”、“外在的公共经验”，这些知识非但无助于其经验、智慧的增长，反而有可能阻滞生命的灵性和智慧的闪现。后者是机智的、消息灵通的并善于处理他所遇到的各种问题。教育活动的目的应该是培养

“睿智的人”。新的知识观的提出，把智慧技能，程序性知识和策略性知识，纳入知识的范畴，初步改变了知识与智慧的分离。但必须指出的是，我们对智慧的理解必须超越逻辑思维和传统理性主义的狭隘智慧观，认识到非逻辑的直觉、想象、灵感的重要性，树立全方位、多层次的智慧观。

有知识不等于有智慧。一个人可能学富五车，但他不一定是智慧之人。因为他完全可能千万次地重复人家的思想，却自己不善思考，不去探究，更不会发明创造。相反，像苏格拉底那样，逢人便说我只知道自己一无所知，倒可能最富智慧。因为他自认无知，所以总想与人理论，探究真理在何方。知识关注的是现成的答案，现成的公式，现成的历史事件的归纳，而智慧关注的是未知的世界，这就是知识与智慧的区别。知识只是为了达到真正认识的出发点，而智慧，是在知识的基础之上，通过经验、阅历、见识的累积，而形成的对事物的深刻认识、远见体现为一种卓越的判断力。因此，有知识不一定有智慧，但有智慧一定有知识，知识必须转化为智慧，才能显示其真正的价值。“知识”是死的，“智慧”是活的，能够灵活运用知识的人便拥有了智慧，拥有智慧却不懂得坚持学习新知识的人便成了只有小聪明的人。

知识是人类对有限认识的理解与掌握，智慧是一种悟，是对无限和永恒的理解和推论。因此，博学家与智者是两种不同类型的人，智者掌握的知识不一定胜过博学家，但智者对世界的理解一定深刻得多。两者比较就如一个知识女性和一个聪慧女性的比较，后者令人心仪的不是其掌握知识的多少而是在其灵性。

知识是有限的，再博学的知识在无限面前也会黯然失色。智慧是富于创造性的，其不被有限所困，面对无限反而显得生机勃勃。

第一，有知识不等于有智慧。一个人可能学富五车，但他不一定是智慧之人，因为他完全可能千万次地重复人家的思想，却自己不善思考，不去探究，更不会发明创造。相反，像苏格拉底那样，逢人便说我只知道自己一无所知，倒可能最富智慧，因为他自认无知，所以总想与人理论，探究真理在何方。知识关注的是现成的答案，现成的公式，现成的历史事件的归纳，而智慧关注的是未知的世界，这就是知识与智慧的区别。

第二，掌握很多实用技能也不等于智慧。一个人学会驾车，学会电脑，但他却不一定富有智慧，因为他很可能是被迫去做，内心却对这些行当毫无兴趣，更谈不上从中悟出智慧。我想，真正的智慧之人，都会对自己所从事的活动深感兴趣，他不是被迫去做，而是自愿去做，只要感兴趣，即使没有什么实际好处，也仍然乐此不疲，因为他从做的过程中体验到生活的愉快，人生的乐趣。还有什么比品尝生活的愉快和乐趣更接近智慧呢？此外，他也可能武艺十八般，谋生之道样样精通，但却思想贫乏，内心空虚，没有信仰，没有对真善美的渴望，你能说这是有智慧的人吗？

知识只是为了达到真正认识的出发点；而智慧，我认为是，在知识的基础之上，通过经验、阅历、见识的累积，而形成的对事物的深刻认识、远见，体现为一种卓越的判断力。

关于知识与智慧的关系,我简单的理解是：有知识不一定有智慧，但有智慧一定有知识，知识必须转化为智慧，才能显示其真正的价值！“知识”是死的，“智慧”是活的；能够灵活运用知识的人便拥有了智慧，拥有智慧却不懂得坚持学习新知识的人便成了只有小聪明的人。

。“知识”强调了人所知道的，所拥有的学问。人类有史以来，一直在求知识、探学问，人们从社会到自然界的一切事物中，不断地分析、研究、讨论、归纳，产生了各个不同范畴的理论知识，人类社会也在知识的增长与社会的发展中建立了教育制度。智慧表现在人如何正确地运用所掌握的知识。所以人仅仅有知识，还是远远不够的，人有了知识，还应该明白如何正确地将所掌握的知识在实践中应用，知识积存得再多，若没有智慧的加以应用，这些知识就失掉了价值。所以智慧包含了知识和聪明，它是头脑的智能，是洞察人生和实践道德的才能，是丰盛生命美好人生所需要的，成功的人生是在于不断地把拥有的知识，有智慧地应用实际生活中。包括你所获得的圣经知识，属灵知识，如果懂得一大堆知识，还算不得什么，关键你如何应用，属灵智慧使你晓得怎样实践主道，你才能成为一个满有智慧的人。犹太人的智慧来自圣经，他们很注重对孩子的家庭教育。在犹太人观念中，人类的智慧是心思的发展，知识的扩展，也是对生命的意义和生活方式的理解，有着强有力的道德内涵。在犹太人看来，一个人有智慧，不仅仅是知识，是个知识分子，而在于这人明事理，有忍耐，勤劳，可靠，自律，谦逊，有德性，才是一个智慧的人。所以，比起知识来，犹太人更重视智慧，这种观念，源自圣经，圣经的启示一再叫我们明白，人类最有价值的知识是怎样更好地生活，实践生命的真实意义。所罗门王是一位智慧的君王，一个最聪明的王，他是今天我们所读的《箴言》书的作者，而箴言书可称为智慧格言的汇编，在教会中流传一种说法，不会祷告读诗篇，缺少智慧读箴言。《箴言》书涉及内容甚广，包括对年轻人的劝诫，道德伦理，夫妻生活之道，言谈举止，认识真神等等，为我们善用知识，管理人生提供了语重心长的建议，因此，这卷圣经也被称作智慧书，领受这卷书，我们也当从中受教，成为智慧之人。一个人有知识，不一定有智慧，在这样一个知识丰富的时代，我们需要不断地追求、学习，在知识上多而又多，更要竭力追求得着智慧，圣经教导我们要“侧耳听智慧，专心求聪明。”

**第四篇：动漫设计专业毕业**

动漫设计专业毕业范文

摘要

目录

第一章 绪论

1.1 动漫产业论

1.2 中国动画产业现状

1.3 “范动画”扩大动画产业范围

第二章 原创mv动画设计

2.2 原创mv动画设计知识概述

2.3 原创mv动画流程

2.4 原创mv动画创意

第三章原创mv动画制作

3.1 模型制作

3.2 逼真的角色动画

3.3 强大的粒子系统和动力学

3.4 Maya的高级模块

3.5 开创性的制作工具

第四章原创mv设计心得

4.1设计心得

4.2 原创mv的相关知识

4.3 我们的目标

第五章结束语

致谢

参考文献

**第五篇：动漫设计专业毕业论文**

摘 要

动漫作为一个文化产业，以其独特的优势，新颖的特点，广大的受众，政府的扶持，迅速在各个市级城市体现价值，各个地方也都把动漫产业作为经济新的增长点，与此同时，各个高校开设动漫专业，大量动漫从业者涌入社会，各种机会，挑战应运而生，动漫市场的虚火与杂化为目前主要表现特征，从业者面临更多困境，从而有些转入相关行业。

中国动画协会副秘书长李中秋在北京一次高峰论坛提出“泛动画”理念，指导动画产业就业范围以及应用范围的扩大，从不同角度提高了动画制作水品。“泛动画”大大将动漫就业面扩大，使得这个行业更加如火如荼的发展。

所谓“泛动画”，其基本理念是从动画是一种动态图形的表达方式的角度出发，将动画的领域从传统的动画片延展到一切动画应用领域。

原创mv动画，结合幽默，娱乐的精神，诠释人物感情。情节严谨，剧情丰富，配有完整的歌曲，感人的故事，流畅的画面为本片增色不少。本片为三个人制作，历时两个月，根据在校学习的专业知识，打造一个符合年轻人心理的感人画面。

本片运用maya，3ds max，premiere，aefer effects等软件，以及电影构图，分镜头脚本，色彩设计等设计思想指导，制作人员全力以赴完成本片的设计与制作。

关键词：动漫产业，原创，mv，动漫，泛动画

I

目 录

第1章 绪论.............................................................1 1.1 动漫产业论..........................................................................................................................................1 1.2 中国动画产业现状..............................................................................................................................3 1.3 “泛动画”扩大动漫产业范围..........................................................................................................6 第2章 原创MV动画设计..................................................8 2.1 原创MV动画设计知识概述...............................................................................................................8 2.2 原创MV动画流程...............................................................................................................................8 2.3 原创MV动画创意...............................................................................................................................9 第3章 原创MV动画制作.................................................10 3.1 模型制作............................................................................................................................................10 3.2逼真的角色动画.................................................................................................................................10 3.3 强大的粒子系统和动力学................................................................................................................11 3.4 MAYA的高级模块..............................................................................................................................12 3.5 开创性的制作工具............................................................................................................................12 第4章 原创MV设计心得.................................................13 4.1 设计心得............................................................................................................................................13 4.2 原创MV的相关知识.........................................................................................................................13 4.3 我们的目标........................................................................................................................................13 第5章 结束语..........................................................14 致 谢.................................................................14 参考文献...............................................................14

II

第1章 绪论

1.1 动漫产业论

动漫产业，是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

2024年，全球数字内容产业产值达2228亿美元，与游戏、动画相关的衍生产品产值超过5000亿美元。从全球来看，动漫产业已经成为一个庞大的产业。

2024年中国动漫产业总产值117亿元人民币，2024年动漫产业总产值达到180亿元人民币，并且中国动漫市场还有1000亿元人民币的产值空间等待开发。面对如此巨大的市场商机和文化影响力，为了推动民族动画产业奋起直追，国家相继制定出台了一系列扶持动画产业振兴发展的政策措施。中国动画产业正面临着政策有力推动、市场强力拉动、“互动效应”十分突出的形式。目前中国动画业所面临的现实是危机和机遇同时存在，而发展则正在挑战停滞与跨越的阻隔。

2024年4月，国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》，提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施。许多企业据此调整了发展战略和计划，初步摆脱模仿痕迹、具有民族风格和时代特点的新漫画期刊、图书和漫画家快速成长，《漫画世界》、《漫友》等杂志受到广大读者的欢迎，漫画版《水浒传》与《西游记》陆续在国外出版，一批新老漫画作品走出国门赢得市场。动漫教育和人才培养、动漫产业基地建设、动漫国际交流等都驶入快车道。但是，中国动漫产业的发展与人民群众不断增长的精神文化需要和不断发展的市场需求之间还有很大差距，在原创能力、人才、技术、投资、知识产权保护、管理体制等方面，还没有出现根本改观。用5至10年时间跻身世界动漫大国和强国行列的目标依然任重道远。

动漫产品本身有巨大的市场空间，而动漫产品的衍生产品市场空间更大。中国目前每年儿童食品每年的销售额为人民币350亿元左右，玩具每年的销售额为人民币200亿元左右，儿童服装每年的销售额达900亿元以上，儿童音像制品和各类儿童出版物每年的销售额达人民币100亿元„„在某种程度上，仿佛已经上了快车道„„

作为第二届中国国际青少年动漫周的重要组成部分，2024中国国际动漫产业发展高峰论坛日前在哈尔滨市举行。工业和信息化部副部长娄勤俭在写给论坛的致辞中介绍，“我国动漫及相关产业，年产值约为500亿元，单看统计数据，会给人一种错觉，这就是，中国的动漫产业正发展得“如火如荼”是一个相当可观的市场，年收入百亿元的低能耗，低污染的支撑绿色GDP的新兴产业，更重要的是它将引领关联产业快速成长，并对产、学、研，对教育、网络、文化及制造、商贸、物流等传统产业产生深刻的影响。”

一些业内专家认为，虽然我国动漫产业近年来发展迅猛，但依然存在着产业链条不完整，商业模式不清晰等制约产业发展的问题。

文化部文化市场发展中心主任胡月明认为，中国动漫产业至今没有一个非常清晰的商业模式，而因为商业模式的不清晰，致使动漫产业发展相对缓慢。“国家有几十个动漫基地，现在的媒体、杂志包括动漫公司也越来越多，但是动漫产业取得的利润却并不让人开心”，胡月明说。

中国出版工作者协会游戏工作委员会副理事长王鸿冀认为，从创意产业的角度看，动漫产业的产业链是清晰的，是制作、出版和推广、销售、运营等。这个产业链和传统产业链的不同在于它是增值链，但业界没有认识到它是一个增值的过程。“不要认为有了一个想法，完成了一个作品就完事大吉，必须要完成出品和出版、宣传、推广，建立销售渠道，再通过衍生产品沉淀利润”，王鸿冀说。

辽宁省信息产业厅副厅长张震表示，我国的动漫产业还没有形成一个完整的产业链条，50%的动漫企业都在搞对外加、外包、代做；企业规模也偏小，现在日本有近600家动漫企业，而每家的生产效率都是我们的10倍左右。

张震说，国内动漫产业资金运作机制与国外不同。国外动漫产业投入不是仅靠动漫企业自己完成，而由基金或大企业来支持；而国内动漫产业资金运作机制基本都是动漫企业自己投入，制作前期没有相关市场来配合，制作出来后，只靠政府的补贴等，这样产业是难以发展的。

据了解，2024年，财政部、教育部、科技部、信息产业部等10部委就关于推动我国动漫产品的发展意见，系统的提出了我国动漫产业的政策，力争5到10年使我国动漫产业跻身世界强国的行列。

几年间我国动漫产业快速发展，数十家动漫产业基地、动漫产业园区在各地应运“开花”，成为各地发展动漫产业的领头羊。2024年，我国共制作完成动画电影6部、国产动画片180余部超过10万分钟，出口电视动画片2024余集，均比2024年有大幅增加。动漫产业基地“开花地蔓延，这就是动漫基地变成了偷换概念的房地产项目，投资者找到地方政府，说要建一个动漫产业基地，希望地方政府批出多少平方公里的土地，实际上是变相把动漫基地变成了房地产项目。这些行业今后的发展与行销都有赖于动漫这一新兴产业的带动作用，以此类推，中国动漫产业将拥有超千亿元产值的巨大发展空间。，中央美术学院城市设计学院动画系主任薛云祥说，国内并不缺少动漫园区，日本的园区没法跟我们的园区比，我们的动漫基地像五星级宾馆一样，他们的动漫公司小得很，但“小房子一样可以做出大片子”。我们现在是基础薄弱，更多地忽视了前期为打造这些产品所付出基础性努力，不是缺少动漫基地的建设，而是缺乏对产业人才的培养。

一位专家说：“全国许多地区都在搞动漫产业基地，非常热闹，但感觉我们现在有点本末倒置，急于打造这个产业，用最快捷最急功近利的方式，效果怎么会好？短时间催生的表面繁荣，势必造成基地的功利性和动漫作品的同质化。”

专家认为，目前，我国动漫产业发展的速度虽然很快，但大量动画片的播出主要靠进口，民族动漫产业较国外相对落后，要推动我国动漫产业的和谐发展，各级的政府部门，网络业界，科学院校应携起手来，提升动漫产业的价值链；应从技术、平台、服务、人才培养、知识产权等多个方面出发，完成产业环境，支撑技术体系，推动、营造良好的市场体系。

产业融合对动漫产业来说是一个巨大的机会，对涉及媒体、出版、服装、软件、食品等多个行业的动漫产业来说，大工业和大市场的发展思路显得格外重要，动漫企业应在提高优秀动漫作品市场占有率的同时，打造产业链，重视衍生产品开发。

薛云祥认为，在做产业之前，应先把动漫教育完善好，动漫教育是产业发展和指导产业发展的最基础环节，通过改变目前动漫教育重技术轻创意的现状，培养具备优秀创意思维的精英动漫人才，站在世界的高度对我国文化资源进行精深挖掘和加工，打破产业发展瓶颈。

专家认为，中国有自己特殊的国情，中国在全球产业链上所处的特殊地位，决定了中国动漫产业发展不可能是线性的、平衡的，它必然是混杂、跳跃、曲折、波浪形发展的，各种产业和产品形态可能会同步出现。一方

面，无论是从制度建设、市场准备、人才储备等诸多基础领域，我们同国外都存在着明显差距；另一方面，我们跟国外没站在同一条起跑线上，不能等各方面条件成熟再去做，那样我们很可能就失去了先机，所以中国一方面要补课，另一方面要利用一切有利条件，后来居上。

1.2 中国动画产业现状

动画片早已有之，实际上，中国动画已经走过了很长的时间，2024年恰好是中国第一部动画片诞生80年，当时是由万氏兄弟在上海制作了一部叫《大闹画室》的短片。”似乎正催生着动漫产品“硕果”，而一些业界专家表示质疑，一拥而上的动漫基地是否“虚火过旺”。

一位业内专家认为，目前动漫基地有一个非常不好的趋势，而且这种趋势还在不断上世纪40年代，他们又制作了亚洲历史上第一部动画影院长片叫《铁扇公主》。这些说明中国在动画产业方面的起步还是相当早的。但是就中国动漫的发展状况来说，一直到文革结束之前甚至可以说到90年代中以前，中国的动画产业都是和市场脱节的，完全是计划经济模式：全国只有一家专业的动画片制作厂——上海美术电影制片厂（美影厂）。当时有两种形式，一种是长片如《大闹天宫》等等，还有一种就是短片如《小蝌蚪找妈妈》，但都是胶片拍摄，产量不高。所以对于八十年代后出生的我们看过的最早的国产动画片应该是《小蝌蚪找妈妈》《三个和尚》《大闹天宫》《九色鹿》之类。从那时开始，一直到八十年代，又有了《黑猫警长》《葫芦兄弟》；九十年代初还拍摄了一系列根据郑渊洁童话改编的动画片《舒克和贝塔》《魔方大厦》等等。后来央视开办了一档名为“动画城”的儿童节目，专门放映国产动画片。于是我又有幸看到了《太阳之子》《人参娃娃》《哈哈镜花缘》等非常具有我国特色动画长篇，还有3D动画，《地球卫士》以及进入二十一世纪后仍然火热的《蓝皮鼠大脸猫》《大头儿子小头爸爸》等。

但是这些优秀动画片只是昙花一现，和八十年代开始引进来的进口动画片比较，无论从影响力、影响范围还是影像时间来说都远远的落后了。最早的有《铁臂阿童木》、《聪明的一休》、《变形金刚》等。这些动画片播出后，随之而来的阿童木图案的文具、一休的童装品牌、变形金刚的玩具，曾让多少八零后人的童年激情澎湃。而中国的动画片呢？多为短篇，连续时间不长，而内容和画工决定了它很难做出各种个样的周边来搞宣传，因此渐渐的一些经典的动画片就成了我们的记忆。再后来，中国经历了从计

划经济到市场经济的一个过渡，动画业也受到了一个巨大挑战。

上世纪90年代中国电影经历了一次大的改革：一方面开始引进国外的电影大片。另一方面就是销售体制上的改革，以前从制作完成后的审批到销售只有中国电影公司一个口。国内外片子全部的发行都由中影公司来做。价格也不是根据市场票房定的，而是国家规定的。电影制片厂真正意义上不是一个企业而是一个简单的制片厂，从开始制作就已经决定了销售。拍好与拍坏与销售毫无关系。国产动画片的质量就渐渐的降低了。动画也开始迎合着市场经济的大潮开始走商业化道路。这个道路有两种走法，一种是初期的探索，先有品牌再有动画，这个以《海尔兄弟》最为著名。还有一种走的是模仿迪斯尼的路线的，先有动画片再有品牌，《蓝毛淘气三千问》就是最好的例子。但无一例外的，这两个尝试都以不了了之告终了。值得庆幸的是，海尔集团借动画片确确实实火了一把，我们也记住了动画片后面的片尾曲“打雷要下雨，雷哦~~”而蓝猫则没有那么好运。当时第一眼看蓝猫时，觉得这个动画的人物设计很傻，没有一点美感，甚至连“可爱”都说不上。猫和老鼠搭档的设定更是在翻炒华纳名片《猫和老鼠》的冷饭。可是因为蓝猫每集都讲述一个科学小常识，所以备受幼儿园孩子们的喜爱。以至于后来又衍生出了3D的版本。蓝猫活了，商家吸取了原来动漫不赚钱的教训，立刻推出了“蓝猫专卖店”并在全国招商。专门销售与蓝猫相关的正版产品，包括衣服、鞋子、文具、图书、玩具、音像制品等等但是，随着时代的飞速发展，看蓝猫的孩子们渐渐长大了，蓝猫却仍然没有什么长进，这些看蓝猫的孩子就觉得蓝猫幼稚转而去看《七龙珠》《奥特曼》去了，而新的能看蓝猫的孩子，由于没有从头看，所以兴趣也不大，蓝猫逐渐事去了观众，失去了市场。蓝猫专卖店由于蓝猫动画片的走入低潮和自身产品的单一化老旧化，也渐渐的走入低谷。开在我们市里的几家蓝猫专卖店几乎全在不到两年的时间倒闭了。虽然“蓝猫风”作为国产商业动画的确走出了商业化的路子，而且还赚了不少钱。成了中国动漫商业化的里程碑。但是就如一位专业人士所说的“蓝猫就算挣了钱，也不可能真正做到了商业动漫的成就。蓝猫的成本其实消耗得很大。而回报跟本不能支持再生产。脱离了消费这一环节，谈何生产呢？所以说蓝猫作为商业动漫还是很糟糕的。”

首先是经济政策上的原因。以下是一位网友的亲身体会：“第一,在制作的时候,我们经常为经费发愁,原因很简单,缺少投资,国内市场对动画毫不重视,或者说对他的商业价值认识不足.比如最近我一个同行参与的某30话某动画,原定经费是280万,结果一砍再砍,到最后不足计划经费的百分之40,导

致很多原本需要专业人士制作的底层东西,全靠他们剧组在摸索制作,导致周期爆长，整个制作完全围绕在省钱两个字上。

第二，很多剧情无法制作，其实这个时代的动画制作者，自己大多也在看日漫，网络小说。什么剧情受欢迎，其实大家都清楚。但是知道归知道，制作归制作。可以无奈的讲，那些受欢迎的剧情，不是不能做，而是不敢做。因为做了全是浪费掉，根本不能通过审批，如果上面良心大发，宽容一点，就是把内容一砍再砍。

第三，美工问题。完全不缺少动漫美工人才，日本的众多动漫，有N多都是中国人在制作底层美工，甚至有不少这样的公司。或者业余的美工爱好者。比如高达SEED，几乎美工几乎全是在中国制作。因此真给我们足够的资金，目标是做一部日本风格的动画，那实在太简单了。可惜，做的不是日本风格，而中国的风格，老实说，行内乃至所有中国动漫爱好者至今没摸索到头绪。我们没那个钱去请人。严格说，经常为两三千块的经费把脑子想爆炸。这个可能是行外人不能想象的吧！

第四，剧本重视不足，或者说动画的灵魂，漫画，在中国完全没有发展起来，原创动画剧本，很遗憾的说，中国没有专门从事这个行业的人。而反观日本，专门有一大票这样的人在吃行饭。外行创作的剧本，或者说根本是为了赶工，制作出来的东西，没内容，没水准，受政策制约，本来先天就不足，再加上被国内审核方式限制了手脚，真的很难。

第五，大家在说蓝猫怎么怎么垃圾。不过大家知道不知道蓝猫乃至周边赚了多少钱，他的投入又是多少。如果我说，蓝猫的收益可以比拟中国20年动画的全部收益总和的两百倍，不知道有没人会相信。这部动画我不评价，但是在中国，只有做这种类型或者（包括制作流程）才能赚到钱，我不知道大家信不信。如果中国制作全金属狂潮（我个人比较喜欢），有人投资就可以做的出来，但是我可以保证，投入多少就赔多少，不会有一家电视台会播放，不会有任何一个国内发行商会买。

第六，看到总是说中国动画工作者技术上比不上国外。或许3D技术上，中国还不成熟，但在2D上，我可以肯定，我们完全不落后旁人。25钟的动画，日本、分镜稿大约有3-7万张以上。我们呢，以十除吧！日动画，制作人员有多少，我们以20除吧！经费上，估计快要以百除了。日本一部OVA大约都是4千万人民币左右的制作成本。我们呢，给50万烧高香了。没钱自然没技术，没钱自然没办法把所有底层交给专业人员。而且他们大多在为国外打工。没钱自然谈不上什么宣传，谈不上什么配音阵容，谈不上什么动画的分镜头的衔接，因为大家都在赶，周期越长，经费越紧张。

根据我知道的，有部分中国动画，在没制作完成就假死了，N久之后，筹到点钱，就匆匆收尾。行内的情形就是这样。为什么这样，很简单，中国消费动漫的有多少人，有多少人是花钱来看，花钱来供应这个市场的，因为大家的收入比起国外，次的很远。中国没有多少人会因为喜欢蝙蝠侠，而去买上万本不同版本的正版漫画版全餐，上千种的正版动画影碟。以及能堆成山的正版周边产，音乐CD等等等等。原因是中国动漫爱好者，都不愿意把钱花在我们动画的身上。在网上看着XXXXX的动画，几个好友合买或者租盗版的VCD。如果一个收入1000块的动漫爱好者，能一个月投入20块，甚至10块钱，那么我相信我们的经费就远比现在多10倍，甚至以上，国家的审核也就不会这么严格。投资方也会加大支持，并且抢着投资。

1.3 “泛动画”扩大动漫产业范围

1)概念的提出

泛动画（Panimation = Pan Animation）概念是由世界动画学会理事、中国动画学会常务副秘书长李中秋先生，于2024年在中国动画网上提出的动画的延伸概念。次后于《中国动画》刊物发表，并多次在国内外做主题讲座，在国内外动画学界和产业界引起强烈反响。

其基本理念是从动画是一种动态图形的表达方式的角度出发，将动画的领域从传统的动画片延展到一切动画应用领域。

2)“泛动画”概念的阐述

李中秋介绍，在全球市场上，中国动画产量近次于日本，然而在产值上却为零；相反地，美国动画产量低于中国，却几乎占了世界动画总产值的一半。目前，迪斯尼与皮克斯合作，制作三维动画大片。美国为何做动画大片？因为它在电视动画成本、产量方面已经比不过日本，而转做三维大片，可以提高竞争门槛，且有全世界观众为它买单。而中国目前还不行，虽然技术没有差距，然而最重要的市场尚不成熟。

如何才能实现动画片艺术价值和商业价值的统一，这个问题争议已久。李中秋解释，动画片又可以细分为美术片和故事片，各有特点和价值观。今天很多人喜欢《大闹天宫》，是因为共同的怀旧情节，如果《大脑天宫》在今天才上映，观众肯定会有很多不满。以前我国是动画事业，由政府拨款，制作方只追求艺术价值而不考虑市场，如今动画进入产业时代，再依

据以前的高成本制作方式，将很难生存，动画片制作必须首先考虑市场。

3)“泛动画”扩大就业

如果只是把关注的焦点放在动漫上，那么中国数字内容产业的路只能越走越窄，但如果能多一些“不务正业”，那也许将迎来一个更光明的前景。在昨天举行的2024上海国际数字媒体论坛上，“抛开动漫谈动漫”成为引人注目的话题。

中国数字内容产业近年来受到国家高度重视，也成为各地竞相培育的新增长点。在这个“技术与艺术结合”的新兴产业中，制作动画片无疑是最引人注目的门类，也因此几乎成了数字内容产业的“代名词”。但这一“代”却把数字内容产业逼上了一座独木桥。

中国动画学会常务副秘书长李中秋为听众们“端上”一组冷热分明的数据——国内有700多所学校开设动画专业，在校学生超过50万，媒体和校方高呼“人才缺口还有50万”；但另一方面，全世界范围内，从事动画片制作的人不过12万。

事实上，动画领域内，目前不仅学生就业难，企业也好不到哪儿去。李中秋说，中国去年动画片产量达到16万分钟，几乎占全世界的一半，但产值却不到全世界的1%。

“泛动画”的概念，过去没有，也无法发育。但随着技术进步和社会环境变迁，动画片的形态也在不断变化，“泛动画”有了现实的可能。

《大闹天宫》代表的是动画电影时代，但在《铁臂阿童木》等日本卡通的引领下，动画跨入电视时代，观众在观看时间、地点和内容上获得了更大的选择权，广告取代票房成为主要收入来源，于是，电视动画取得极大的发展，年产量较之动画电影有了数百倍的增长。为此，政府应建立与之相应的人才培养体系，设立投资导向目录，扶持关键技术研发。

再后来便是互联网时代——电脑技术大大丰富了动画的制作和消费自由度，数字内容成为主流产业。而展望未来，随着新技术的涌现，移动终端的普及，制作、消费动画的方式将更趋多元化。由此，“泛动画”概念得以扎根。

在论坛上，中科院自动化所副所长徐波也提到了与“泛动画”概念类似的“大动漫观”。徐波认为，我国动漫产业起点低，发展快，但产业界目前更应着力发展三维内容技术，使之与教育、医疗、工业、军事等各个领域交叉融合，形成与真实世界对应的虚拟现实。这是一个具有战略价值的“泛动漫产业”，具有极大的发展空间。

基于“泛动画”概念，上海市信息化领导小组专家委员会副主任委员贺

寿昌表示，上海要发展的数字内容产业，不要单纯局限于动漫游戏，而应注重带动传统产业的升级。

第2章 原创mv动画设计

2.1 原创mv动画设计知识概述

根据“泛动画”理念的指导，以及在校学习的专业知识，在原创mv动画的设计初期，结合《快乐驿站》休闲娱乐的精神，mv的市场需求量庞大，以及制作周期适中等特点。所需软件: 3ds MAX2009 , Maya2008 , Premiere 2.0 2.2 原创mv动画流程

模型和动画，表面上来看，他们之间没有任何的关系，但在特殊的场景中，模型决定了动画的制作。最直接的关系是模型的父子关系，决定了动画的传递性。另外，角色的塑造决定了骨架绑定的要求，如一个人物的披风，我们可以用布料模拟，也可以用骨骼绑定制作，这个就看我们的模型情况了，而且也决定了碰撞的设置。

模型和渲染，这个很直接了，因为直接涉及UV的关系，直接影响贴图的绘制和处理，同时模型的结构也影响了灯光和渲染的效果。如我们做玻璃瓶，如果只有单层的效果，那么在渲染的时候可以调整的元素就少，只能采用shader定义玻璃材质效果，如果是双层模型，这样我们可以定义内外材质的简单反射和折射，让定义玻璃的属性更加的丰富。同时，模型的平滑程度，也直接影响灯光的效果。

模型和特效，这个也简单，模型和特效直接有直接的联系，很多时候我们都是在模型上定义特效，如毛发、布料、海水等等，这些定义直接受到模型的复杂程度影响。

模型和合成，他们之间没有直接联系，因为他们直接没有直接的对口关系。

动画和渲染，材质和灯光渲染肯定是建立在动画基础上的，是以摄像机看见的效果作为基础来进行工作的，所以他们直接联系不用多说了。

动画和特效，好像这个也直接，因为我们做粒子系统的时候，动画的快

慢直接影响粒子的分布效果。

动画和合成，合成也是受到动画的影响，我们在处理镜头衔接方面经常会更加动画的元素进行，如一个角色冲镜奔跑出画，在人物满屏后，往往可以增加1帧的黑场来过渡，让画面到下个镜头的关系顺畅，而不是感觉穿越模型的效果。

渲染和特效，特效都是提供渲染来表现的，而且贴图的情况直接影响特效，如粒子效果，都可以用贴图处理粒子的形状。

渲染和合成，不用说了吧，渲染的东西都是合成的元素，关系直接。特效和合成，他们也是直接的关系，特效为合成的基本元素。2.3 原创mv动画创意

创意的概念一个成功的三维动画作品首先是由于有了优秀的创意,创意的确立是一个严谨理性的设计过程,期间饱含创意者的灵感火花。在当今纷繁而目不暇接的三维动画作品中,巧妙、奇特,富有与众不同新奇创意而令人过目难忘的作品一定是优秀的创意理念先行的结果。因此优秀的创意是精彩理念与智慧灵感火花的结晶,是一个优秀三维动画的基础与生命所在。

创意阶段应该是在制作整个片头动画时间表里占有很长的时间和更多的精力。创意阶段需要对节目的性质、内容、所要面对的收视群体进行理性的判断和研究,从而确定节目片头动画的设计定位。

动画创意要考虑几个方面的因素：

（1）作品的意境：对意境的追求是艺术作品的最高境界，有一些动画作品虽然在场景、造型、色彩、环境气氛、动作设计上都很漂亮，但总让人感觉空洞无味缺乏感知上的共鸣和心灵深处的联想，这就是我们所提到的意境。

（2）浓缩精品：现今之所以有人愿意投巨资制作十几秒甚至更短的片头动画首先是因为动画作品是技术含量非常高并通过艺术手段高度概括的精品另外就是要求片头动画在很短的时间里浓缩了节目的定位和内容。

（3）设计思想：节目的片头动画的时间很短，但是要在很短的时间里明确节目的类型、风格等特征，确定动画的设计定位，所以要避免一些杂乱无章的画面堆砌或是不知所云的视觉元素。

（4）感染力：片头动画是一个节目的门面也是从一开始决定是否能够锁定观众收看节目的杀手锏，动画场景的构成、色摘要：现今片头动画已经成为任何一档影视节目当中不可或缺的点睛之笔，高水平的动画作品蕴藏着丰富的设计思想和很高的审美价值，无论怎样精彩美妙的片头动画作

品在创意和制作上都有着必须遵循的审美要求和设计原则。

（5）可视性：没有观众的欣赏，节目就没有存在的意义。一个节目的片头动画一般要反复播放1年左右，动画不仅要折射出节目的属性而且还要具有很强的观赏性，动画一定要有一定的内涵、寓意和深度，这样就会吸引观众反复观赏。

创意阶段需要考虑整个动画的艺术风格和技术支持，根据节目的创意思想首先确定动画是用图解的表现方式或是用视觉冲击力还是两者相结合方式的表现手法。可以先找到合适的音乐，然后再配合音乐的节奏再进行动画的设计；也可以先创意制作出动画再配以合适的音乐。明确这些以后就可以进行下一步的操作——分镜头脚本的创作。

第3章 原创mv动画制作

3.1 模型制作

模型制作中需要注意很多事项：第一个要点：比例要得当，大型要准确，对照设计图要在三视图里进行，或对照实物照片要在camera（镜头）里进行。注意：camera的Focal Length焦距的参数要与实物照片焦距相接近。如果实物照片有变形记得要修好再对，这样会确保做出来的模型不会变形。在制作模型中把persp视窗的Focal Length焦距改成80，制作出来模型与眼看到的一致，减少焦距变形。三视图，camera里面图是一把尺，量好就要抛开，不要每一个细节都要用尺子量，最好还是要锻炼目测。把你的设计稿和参考图放在旁边，目测做模型。来回检查尺子和目测之间差距。这样检查对比后，出错会比较少。成功率会大大提高的。

第二个要点：何为合理的布线呢？能够满足动画，绑定的布线为合理布线。现时绑定的姿态有好多种，但还是有方可寻的。下面是我工作累积出来的一些结论。不知道大家有没画过结构素描呢？模型布线就是结构线，是要在满足动画绑定的结构线。脸部布线，要按脸部肌肉走向和放射性从内到外布线。布线要均匀，眼睛和嘴巴可以适当多排一些。

第三个要点：平时要多用心观察身边的事物，条件允许时可以用手感觉形体。多做练习，时间不允许时多想像形体。多加耐心去做，不要半途而废。

第四个要点：做好模型后，改名打组也是很重要。名字改好打组清晰有

条理，法线要正确，还要删除没用的和多余的工作历史、材质球、灯光节点。这样文件不会过重，不用影响下面工作流程的进度。3.2逼真的角色动画

Maya所提供的直观工作环境中，人物都是栩栩如生的。在这里，建模与设置顺滑的模型动画是较方便的。我们可以把多种内嵌行为或高级控制加入到每一次的数字创作中;动画师要牵挂的主要是创意本身。

用Maya，我们可以把微妙的表情赋予数字角色，就好象是在执导一批真正的演员。这是在以前的三维软件里无法实现的。所谓高级三维人物动画特性包括以下几点：

· 可储存、可动画、可重新排序的多种变形工具。· 一整套用以精确控制人物动画的反向运动学工具。

· 基于若干融合形态（Blend shapes）的面部表情动画控制。· 一整套皮肤工具

· 对人物任一属性的细微表情控制 · 内置运输和捕捉支持 · 集成声音同步

· 模型上的缝合曲面，即使是在复杂的变形动画中也保持连续性。玩过游戏最终幻想8《FF8》的游戏爱好者也许对里面的三维人物栩栩如生的表情，细微的人物心理刻画，以及真实灵活的人物动作记忆犹新吧。（该游戏已有PC版），这游戏的动画制作就是用Maya软件，据说当时日本制作该游戏的公司，通过MEL语言把整个Maya的界面给重新定制了。而在Maya的教学中，我们曾做过一只海豚玩球的例子。在实际生活中的海豚运动时从脖子到脊背的运动强度是不一样的（脖子运动范围大些），我们通过定义一个Cluste簇，这样在运动时，会根据Cluste来限制运动的强度，真实地模拟现实情况。在这段动画的后面，海豚的球滚向了远处，我们又可以用一个自定义的worry属性来定义它的眼睛形状，从而表现它失去球沮丧的眼神„„当你完成一个神态生动，动作逼真，同时具有一定情节的海豚动画时，会由衷的觉得Maya太有趣了。它给你提供了许多可控制的工具，使你能灵活应用各种各样的方法来达到不同的，微妙逼真生动的效果。3.3 强大的粒子系统和动力学

粒子系统已经成为当今动画软件的重要组成部分，它的丰富程度也就成为动画软件功能强弱的集中体现。Maya有着非常强大的粒子系统，它拥有许多完备的参数设置，而且现在我们还可以任意的根据建模的形状定义粒子的形态，这样很大程度上增强了粒子系统的灵活性和艺术表现力。而这在以前的三维软件里是不可能这么随心所欲的。举个例子：水流缓缓流下水车„„，小球击中砖墙并碎裂开来„„，星系相撞„„

Maya为实现上述种种效果提供了一个丰富的工具库，使得动画师可以简便的设置模型或粒子关系，来精确的模拟真实世界中存在的一些作用力（如磨擦、重力和风），而这在过去要花上几个小时的时间用关键帧方法才能实现。

现在来看用动力学做一个打保龄球的动画：先建一个保龄球的场景，（有保龄球，保龄球的瓶子及地面）。然后定义保龄球及保龄球的瓶子都是主动刚体，地面是被动刚体，同时定义瓶子和地面发生碰撞，接着给保龄球加一个拉力，给整个场景加一个重力。这时保龄球受拉力的影响打向保龄球瓶子，而这些瓶子在受到一个外来力之后，Maya会自动算出它们倒下的姿势和地面发生碰撞后的结果（保龄球瓶子形态不一的躺在地面上）。而这一切都不用定关键帧，通过动力学Maya能自动算出结果。和真实世界一样。在这个动画里，可以通过设定保龄球碰撞时的速度，角度和旋转来实现一打便是所有瓶子都倒下的好成绩。看着这么一个动画，成就感不亚于在保龄球馆打了个满灌。3.4 Maya的高级模块

1、Maya Artisan：在Maya中让我很感兴趣的还有一个叫Artisan的工具，它让我们能随意的雕刻NURBS面，从而生成各式各样繁复的形象。如果你有数字化的输入设备，如数字笔，你更是可以随心所欲地制作复杂的模型。

Maya Artisan为动画师提供了创造性的控制方式，以及与传统艺术创作过程中所用到的画笔，雕塑用具同样直观的现代创作方式，来修改模型。选择控制点或指定簇的权重等。采用Artisan，我们甚至可以为柔体的不同部位“画上”不同的目标权重，或在NURBS曲面上“画出”粒子发生器。我们可以象捏橡皮泥般地捏出一个造型。使艺术家们觉得原来计算机也这么友好，这么方便。

2、Maya F/X：灯火升腾起的烟雾渐渐变成一个妖怪„„泥地中的一串脚印„„火海„„喷气引擎尾气„„曾几何时，要想惟妙惟肖地生成以上这些效果是那么的艰难，而现在有了Maya F/X，我们可以简便地生成灵活的软性物体和复杂的粒子系统，使其与真实世界的物理运动相一致，并与场景中其它模型协调作用。

3、Maya power Modeler：Maya power Modeler是Maya人物建模工具的完美补充。它为动画师们提供了在设计真实世界机械装置时所必须的精确度。使得我们所要求的每个精确数值（如某个转角的半径）皆不差分毫。3.5 开创性的制作工具

1、Maya Cloth：Maya Cloth是Maya中的一种布料模拟和仿真的软件工具。三维动画师可以利用它创建真实生动的布料。比如为动画中的三维形象制作各种上衣、裙子、裤子、飘带、披肩等布制或其他材料制作的柔性饰物。还可以应用动力学系统对布料对象的动态动作进行模拟和仿真，制作出现实世界中布制物品的运动效果。以前我们不得不面对这种令人尴尬的现实――给心爱的角色千篇一律的套上生硬无比的“铁衣钢裤子”，而现在Maya Cloth不但能为我们设计的角色配上柔软飘逸的时装，而且还能制作许多其它类型的布料，包括被单、被褥、帷帐、旗帜、皮革等所有类型的织物。当然最重要的是它可以把这些虚织物制作成迷人的柔体动画。

2、Fur：Fur是Maya2.0和2.5Unlimited版本的一个组件，利用Fur可以在多层面NURBS曲线模型上创建带有纹理和阴影的逼真的毛皮和短发，既可以设置毛皮的属性，如颜色、长度、宽度、秃度、透明度、凹凸、卷曲度，伸展方向等，也可以局部画出。

3、Maya live：Maya live是我们很喜欢的一个工具，它能把非线性编辑及后期合成的部分内容加入三维制作过程中，解决了三维虚拟对象与视频图象对位合成的难题。Maya live能自动进行并加速完成与移动匹配的这种耗时的处理任务。匹配移动是由计算机产生（CG）场景的活动电影胶片来匹配摄像机或物体的移动。

第4章 原创mv设计心得

4.1 设计心得

我们所做的原创mv动画，是根据青少年的心理状态，结合流行歌曲，对听觉作品进行的视觉包装，在文化产业大力发展的今天，多种宣传方式并重的今天，通过动漫的形式展示，可以吸引更多的人，增加产品的卖点，这也使我们的工作变得更有意义。以图形图像的方式呈现给受众，让他们

更容易接受。

4.2 原创mv的相关知识

叙述光良在女主角的鼓励下，从一个热爱音乐的男孩，走向属于他的舞台，却因此拉开两人的距离„当光良写下《约定》时，他已有满脑子的画面，所以再度找来曾拍摄“第一次”与“童话”的导演周格泰合作，光良希望传达出一种信念：“ 有些时候，时间它不是冲淡或让人遗忘一切，而是让我们找到答案，或更清楚一些事。”透过“约定”这首歌，光良想说：“在生活中，有多少人还会记得他曾经承诺过的，有多少人会遵守他每一个承诺，有多少人一辈子等待，只为了守住一个承诺。”《约定》开场白：有人说，时间可以让人忘记一些事情，甚至是一些我们不想忘记的事情，我试着把很多很多的事挤到我心理面，没想到我的心变得更大了，装得满满的都是你，想念是可以让人越爱越深，那等待呢？ 4.3 我们的目标

当今社会，竞争日趋加强，国内与国外的动漫产业已经作为文化产业的竞争而愈演愈烈，我们的理想与目标，是让中国成为文化产业大国，打造出中国的原创主题，相信，通过我们不懈的努力，执着的斗志，总有一天我们会站在文化产业的巅峰。

第5章 结束语

原创mv动画的设计与制作，是结合了我们在校学习的理论知识与实际操作相结合的产物，很有幸在校期间可以出自己的原创作品，虽然不是很成熟，但也是我们尽全力去做的，我们感到很高兴，同时感谢在校期间，老师同学们的帮助，以及在实习期间，公司同事的大力帮助，这在我人生里程碑上具有重要的意义，马上结束大学生活，带着十分的不舍与留恋告

别校园，带着学校学到的技术踏上社会，时间过得很快，相信不久的将来，我可以做出自己的一片天地。

致

谢

衷心谢谢动漫艺术系全体教师的栽培以及我的指导老师、班主任，给我指导并做及时的修改，谢谢我的同事、同学，在他们的帮助下，我的论文才得以完成，在此表示衷心的感谢！

参考文献

[1]「美」Galen Gruman：InDesign CS2宝典 北京：人民邮电出版社

2024.10 [2]张之益：现代动漫技术与“大动漫” 中国文化报 2024.4 [3]郑 瑶： Photo CS3中文版图像处理教程 北京：清华大学出版社

2024.8 [4]陈博润：中文版InDesign CS2设计制作 北京：希望电子出版社

2024.5 [5]鲁 虹：进入新世纪的中国当代艺术 深圳：雅昌艺术网 2024.3 [6]金 扬：电脑美术设计标准色谱 江西：江西美术出版社 2024.3

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！