

《原画设计实训教程》

图书基本信息

书名：《原画设计实训教程》

13位ISBN编号：9787532289559

出版时间：2014-6

作者：李杰,张爱华

页数：184

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《原画设计实训教程》

内容概要

原画是动漫角色动作表演设计方面的综合概念，是动漫角色造型设计中最关键的环节。“角色动作设计”是动画专业的必修课之一。本书通过循序渐进的讲解和实训式的强化训练，从原画概念、动作修饰、软体运动、夸张语言、人物动态、四足运动、飞翔运动、实践综合讲解、角色入景出景等九个部分进行分类讲解，结合丰富详实的镜头实例，系统全面地介绍了原画设计理论和动画规律，带领读者学习原画创作技法，使读者能以较强的实践能力胜任影视、动画、游戏等相关行业职位。

书籍目录

- 1 何谓原画/ 5
 - 1.1历史/ 5
 - 1.2原画的定义/ 6
 - 1.3原画稿的要素/ 7
 - 1.4原画师的职责与修养/ 13
- 2 动作设计的基本手法/ 21
 - 2.1动画动作的独特语言特征/ 21
 - 2.2修饰动作的方法/ 23
- 3 软体的表达/ 33
 - 3.1曲线形的运动轨迹/ 33
 - 3.2力量的传递/ 34
 - 3.3循环往复的运动特征/ 36
 - 3.4时间是柔软度的调节器/ 38
 - 3.5曲线轨迹的灵活运用/ 40
- 4 夸张的表达/ 44
 - 4.1夸张在动画中的意义/ 44
 - 4.2夸张的目的和要求/ 45
 - 4.3夸张的方法/ 48
- 5 人物的动作设计/ 70
 - 5.1交叉/ 70
 - 5.2起伏的行进轨迹/ 71
 - 5.3躯干的倾斜与扭动/ 74
 - 5.4循环设置/ 79
- 6 四足动物的动作设计/ 85
 - 6.1前后肢的动作关系/ 85
 - 6.2身体的起伏与扭动/ 93
 - 6.3写实与夸张/ 96
- 7 飞鸟的动作设计/ 105
 - 7.1上下扇翅的区别/ 105
 - 7.2飞行轨迹/ 107
- 8 原画设计实践综合讲解/ 112
 - 8.1动作的节奏/ 112
 - 8.2灵活运用修饰动作/ 113
 - 8.3正确地捕获关键姿势/ 116
 - 8.4细节表达/ 119
 - 8.5轻物和重物的表达/ 120
- 9 角色的出景和入景/ 127
 - 9.1角色入景/ 129
 - 9.2角色出景/ 158
- 课程教学安排建议/ 183
- 后记/ 184

精彩短评

1、。。。你以为你自己画一遍我就不认识原图了？

《原画设计实训教程》

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:www.tushu111.com