

<<原画设计>>

图书基本信息

书名：<<原画设计>>

13位ISBN编号：9787512112926

10位ISBN编号：7512112920

出版时间：2013-01-01

出版时间：清华大学出版社，北京交通大学出版社

作者：高平 著

页数：89

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

针对动漫市场及对动漫设计师的职业要求,结合教育部实践教学的指导思想,《普通高等院校“十二五”动漫专业规划教材:原画设计》内容上从简到难进行安排,内容包括动画概述,原画的设计原理,结构与透视,原画设计创作技法和原画运动规律。

以清晰的图示加通俗的语言,使全书做到可读性、可操作性强。

《普通高等院校“十二五”动漫专业规划教材:原画设计》适合高等本科院校、高职高专动漫专业的学生作为教材使用,也可供热衷于动画制作的爱好者作为参考。

<<原画设计>>

书籍目录

第1章 动画概述1.1 动画简史1.1.1 动画起源1.1.2 美国动画概况1.1.3 亚洲动画1.2 动画片的原理1.2.1 视觉残留效应1.2.2 动画制作流程第2章 原画的设计原理2.1 原画的概念2.2 原画的设计思路2.2.1 研究分镜脚本,理解导演构思2.2.2 研究画面设计稿,构思全镜头2.2.3 掌握结构、深入造型2.2.4 分析动作、原画起草2.2.5 计算动作时间并填写律表2.2.6 清稿与定稿2.3 动画制作术语2.3.1 常用术语表2.3.2 计算机辅助原画设计2.4 原画的设计要点2.4.1 线条表现2.4.2 原画中的动作分解2.4.3 动作的连贯性第3章 结构与透视3.1 人体结构3.1.1 人体比例3.1.2 头部结构3.2 透视原理3.2.1 原画稿透视原理3.2.2 人物阴影透视处理第4章 原画设计创作技法4.1 原画时间4.1.1 时间的概念4.1.2 时间的快慢4.2 动作的节奏4.3 原画创作技巧4.3.1 技巧与表达4.3.2 三张原画法4.3.3 接触位置法4.3.4 向下位置法4.4 原画创作基本方式4.4.1 姿势动画法4.4.2 连续动作法4.4.3 组合法4.5 原画创作其他技巧4.5.1 弧线原理4.5.2 在整体中产生更多的动作4.5.3 拉长中间画4.5.4 速度线4.5.5 橡胶原理4.5.6 夸张原理第5章 原画运动规律5.1 人的运动规律5.1.1 人的运动规律——走路5.1.2 人的运动规律——跑步5.1.3 人的运动规律——跳跃5.1.4 人的运动规律——表情5.1.5 人的运动规律——口型5.2 兽类的运动规律5.2.1 兽类的运动规律——走路5.2.2 兽类的运动规律——跑步5.2.3 兽类的运动规律——跳动5.2.4 兽类的运动规律——拟人化5.3 禽类的运动规律5.3.1 禽类的运动规律——鸡5.3.2 禽类的运动规律——鸭5.3.3 禽类的运动规律——雀类5.3.4 禽类的运动规律——阔翼类5.4 鱼虫类的运动规律5.4.1 鱼虫类的运动规律——小鱼5.4.2 鱼虫类的运动规律——大鱼5.4.3 鱼虫类的运动规律——金鱼5.4.4 鱼虫类的运动规律——蝴蝶5.4.5 鱼虫类的运动规律——其他5.5 自然现象运动规律5.5.1 自然现象的运动规律——风5.5.2 自然现象的运动规律——火5.5.3 自然现象的运动规律——闪电5.5.4 自然现象的运动规律——烟5.5.5 自然现象的运动规律——水5.5.6 自然现象的运动规律——爆炸5.5.7 自然现象的运动规律——雪5.5.8 自然现象的运动规律——云5.5.9 自然现象的运动规律——雨

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>