

# 《原画设计》

## 图书基本信息

书名：《原画设计》

13位ISBN编号：978753229675X

出版时间：2016-1

作者：汪瓔

页数：136

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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《原画设计》

## 内容概要

畅销12年动画设计权威教材，印刷20次，累积销售册数18万

动画大师特伟生前最后一次重磅推荐

新增练习册，《猫和老鼠》等原画手稿的全方位解密，手把手帮助读者学习。

原画作为一门专业的理论课程，其本身所涉及的制作技术面是非常广泛的，从事动画片制作的时间越长，越发现平时看似简单的东西越需要我们去深入地研究，原画技巧中简单的预备、缓冲往往有其深刻的内涵，它涵盖了自然界许许多多共通的自然规律。本书旨在通过分析和表现客观事物的运动规律，研究并揭示表象与内部的潜在要素，最终使学习者能够将这种视觉语言应用于设计思维和创作中。

# 《原画设计》

## 作者简介

汪瓔，从事动画行业多年，参与过多部国内外动画大片的制作，有迪斯尼A级动画片X-MAN,钟楼驼侠、力士海格力斯等，华纳动画公司的兔宝宝，Tom and Jerry (猫和老鼠)及Tex-Avery，法国最受欢迎的由畅销漫画改编的动画片Agrippine，国内动画影片有宝莲灯、哪吒传奇、小鲤鱼历险记等。曾公派美国迪斯尼公司参观学习，留学英国获硕士学位。从2004年开始，陆续出版大学动画教材，其中《原画设计》获国家十一五规划教材的荣誉，印刷至第7版，修订二版。

## 书籍目录

### 第一章 原画概念

1 动画片的制作过程

2 律表的运用

3 安全框的划分

4 原画的创作顺序

### 第二章 透视和比例

1 设计稿透视分析

2 运动人体

3 人物在画面中的透视平衡

4 人物姿态的剪影效果

### 第三章 原画制作

1 原画的基本动作分析

2 动作的连贯

3 线条和阴影的表现

### 第四章 人物常规动作的画法

1 走路画法

2 跑步画法

3 弹性运动

4 曲线运动

### 第五章 动物常规动作的画法

1 四肢动物动作的基本规律

2 禽类动物画法

3 鱼类动作

# 《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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)